

アニ雑誌

AnimMagazin

Japán Fan

Ázsia titkai

Japán az
I. világháborúban

Riport

Magyar AMV Rettenet
- Interjú Luggerianóval

Otaku tutorial

Enjouji Maki mangák 1.

FREE!



Szerkesztői levél:

// NewPlayer

Most képzeljétek el ezt a képet: egyik kezemben egy fagy, a másik kezemmel gépelni próbálok. Fejemben vizes zsepikendő és a számmal próbálom elkapni a jeges teám szívószálját. Így készült meleg időben az AniMagazin 20. száma!

A kerek 20-as számunk pedig örömködékre ad okot, ugyanis már most több magazin jött ki, mint amennyit álmainkban is reméltünk! Arról nem is beszélve, hogy a következő számmal már mindenhol nagykorúnak fog számítani!

Egyik nagy szívfájdalmam viszont, hogy a nyári szezonos animék sajnos jóval lapzártá után indultak el. És még pluszban várni kell, hogy magyar felirat legyen hozzá. Úgyhogy az utolsó utáni pillanatban sikerült megírunk a cikkeket. De végülis csak sikerült ha mást nem, de legalább 1 részt megnézni azokból, amiket kinéztünk magunknak! *(Catrin: én általában angollal nézem, így valamivel többet haladtam. :P És ha már ide kontárokodom üzenem, a szeptemberi borítón már nőnemek lesznek!)*

Sajnos van rossz hírem is! Rajtuk kívülálló okok miatt a fansubber riportok most kimaradnak. Történt ugyanis, hogy azok a csapatok, akiket felkerestünk, sajnálatos módon még nem válaszoltak a felkereséseinkre. Idő hiányában új csapatokat pedig már nem tudtunk felkeresni. A következő száma viszont megpróbálunk két fansubber interjút is készíteni! Akinek van esetleg olyan fansubber csapata, akiről szívesen olvasna, az írja meg nekünk a csapat nevét, weboldalát az info@anipalace.hu email címre!

Logo & Design terv

Fren Laboratories Design Empire

Lord Fren

frenlabs@gmail.com

Hammer on The Nail

Szerkesztők

NewPlayer (alapító)

newplayer@anipalace.hu

Catrin (főszerkesztő)

catrin@anipalace.hu

Hirotaka (grafikus)

hirotaka@anipalace.hu

Strayer8 (lektor)

strayer8@anipalace.hu

Beküldés & Info

Cikkek beküldése

bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések

info@anipalace.hu

Cikkírók

Iskariotes

Lady Marilyn

Daisetsu

pintergreg

Turbina

Edina Holmes

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

AniMagazin felhívás

Támogatók

Fanservice
Factory

Elhaym Blogja

Lady Marilyn
BlogjaBudapesti
Anime KlubPécsi Anime
FanclubAnime
MániaFashion In
Japan

AnimeAddicts



AnimeHunter



Anime Sekai Team



Anime Series



AnimeWeb



BeHind Fansub



Chihana Cafe



Dragon Hall +



Namida Fansub

Riciz/Ronin
Factories

Soul Society Team



UraharaShop



Totenkopf



Will of Fire

Eddigi számaink:

2014/05 - 19. szám

2014/03 - 18. szám

2014/01 - 17. szám

2013/11 - 16. szám

2013/09 - 15. szám

2013/07 - 14. szám

2013/05 - 13. szám

2013/03 - 12. szám

2013/01 - 11. szám

2012/11 - 10. szám

2012/09 - 9. szám

2012/07 - 8. szám

2012/05 - 7. szám

2012/03 - 6. szám

2012/02 - 5. szám



Elf wo Karu Mono-tachi 13



Bania 15



Interjú Luggerianóval 23

Anime Ismertető

- Free! 4
- Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles 9
- Elf wo Karu Mono-tachi 13

Manga Ismertető

- Bania - a pokoli manhwa 15
- Bleach 17

Riport

- Magyar AMV Rettenet - Interjú Luggerianóval 23

Rendezvények

- Tavaszi Mondocon 2014 30
- Japán nap a Babitsban és Conpót 2. 32

Szigetországi Napló

- Hírek+Nyári szezonajánló 33

Ázsia Titkai

- Japán Nemzeti Parkjai III. rész 41
- Japán az I. világháborúban 51

Fanfiction

- Turbina pokémon mester naplója 5. 59

Olvasói Gondolatok

- Miket néz egy fangirl az aktuális animékből? 9. 61
- Miket néz egy fanboy az aktuális animékből? 5. 65

Nuihari Műhely

- Cosplay Gyorstalpaló XIII. 67

Otaku Tutorial

- Enjouji Maki mangák 1. 68

Kínai könyvek

- JXD S7800B 71

Házunk Táján...

- Körkérdés a szerkesztőkhöz 75



Japán Nemzeti Parkjai III. 41



Fanboy/Fangirl rovat 61



Enjouji Maki mangák 1. 68

Free

// Catrin

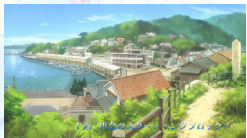


Meglepte tavaly az embereket, hogy moe lányok helyett úszó bishiket tált a Kyoto Animation. Nézzük, mi rejtőzik a vízcseppek-től csillogó izmok mögött!



Szórakoztató anime

Lehántva a külsőségeket egy teljesen átlagos, egyszerű és kedves slice of life & sport történetet kapunk, vidámsággal, barátsággal és kellőképpen apró drámával karöltve. Tanúi lehetünk, ahogy három gyermekkori barát újra egymásra talál és új úszó klubot alapítanak az Iwatobi középiskolában. A srácok ugyanis élnek-halnak ezért a sportért, melyet ráadásul remekül űznek. A klubhoz azonban több ember kell, így új barátokra is szert tesznek. Továbbá az animét egy konfliktus hajtja előre, melyet a sráctól távol kerülő 4. gyermekkori barát kívülről szemlélisége, felbukkanása és rivalizálása ad. Ezen felállás után megkapjuk mindazt, amit egy ilyen animétől várunk. Vidám klub tevékenységet, kitaró edzéseket, lazításokat, versenyeket, összetartást, csapatmunkát és persze a legfontosabbat: barátságot mindenek felett!



Akik a szórakoztatást nyújtják

Nanase Haruka:



Haru már első ránézésre is „fapofa főhős”-nek tűnik, de a „kómasrác” kifejezés talán még pontosabb. Igazából egyszerű, nyugodt, csendes személyiség, aki a csapatból a legnagyobb víz-rajongó, ezek a jelzők teszik őt aranyossá, sőt helyenként komikussá. Mondhatnánk úgy is, ha vízbe mászik, szinte egygyé válik vele. Nem érdekli se a versenyek, se a klub fontossága, a lényeg, hogy úszhasson. Erőssége a gyorsulás, sőt mindig hangsúlyozza, hogy versenyen (meg úgy általában is) csak így hajlandó úszni. Jellemét persze részletesebben is megismerjük, így látható, hogy valójában nagyon is fontosak neki a többiek és a velük töltött idő. Különösen sokat ayal Rinnel kapcsolatban, rivalizálását magát hibáztatja. Mardossa a múltjuk és a jelenbeli viselkedésük...



Szeretne ettől az érzéstől megszabadulni. A sorozat fő irányadója is a Haru-Rin nézeteltérés kezelése

Tachibana Makoto:

A klub hátúszója és elnöke. Kedves, figyelmes, nyugodt ember, akire lehet számítani. A néző elsőre határozottan megbízható és odaadó apuka, báty vagy boyfriend típusnak látja, de valójában ijedős, többször bizonytalan, aggódó srác, néha nagyon moe. Valamikor erre jó oka van (megismerhetünk pár őt ért múltbéli hatást), máskor pedig szimplán gyenge/félős, amivel mosolyt csalhat az arcunkra. Ettől függetlenül igyekszik összetartani a csapatot, Harut pedig szinte testvérként felügyeli. Ők ketten közeli barátok, könnyedén megbeszélnek a gondolataikat és jól ismerik a másikat.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Cím:
Free! - Iwatobi Swim Club, Free! - Eternal Summer

Hossz:
12 + 13 rész + spec
Év: 2013, 2014

Stúdió:
Kyoto Animation

Rendező:
Utsumi Hiroko

Műfaj: vígjáték, iskola, sport, slice of life

Néhány seiyuu:
- Shimazaki Nobunaga
- Suzuki Tatsuha
- Yonaga Tsubasa
- Hirakawa Daisuke
- Miyano Mamoru

Értékelés:
MAL: 7,8
ANN: 7,3
AniDB: 6,7



Hazuki Nagisa:

A humor egyik főforrása. Mell-úszó, mindig vidám, lelkes, pörgő személyiség, de néha kicsit hisztis. Nagisa kimagaslóan összetartó és határozott típus, aki csodálja Haruka úzását. Azt hinnénk, hogy egy kis fárasztó, hiperaktív mitugrász, de ehelyett aranyos, imádnivaló és mindig FUN! Hirtelen impulzusai vannak, sokszor gondolkodás nélkül cselekszik. Makotoval és Haruval ök hárman a klubalapító régi barátok. Már évekkorábban is együtt úsztak, versenyeket nyertek. Nagisa szívügyének érzi az új tag, Rei bebiztosítását.



Ryugazaki Rei:

Az atlétika klub tagja, szintén sportos, tehetséges srác, magas szépezzéssel. Nagisa annyira felfigyel rá, hogy a saját klubjukban akarja tudni, amúgy is szükségük van még egy úszóra. Rei végül nem a leg-egyszerűbben, de csatlakozik hozzájuk... Egyenes, intelligens, érzelmes diák. Nagyon elszánt és kitartó, ami segítségére van az edzéseken. Nála először minden fejben dől el. Megszállottan figyel a dolgok pontos, matematikai számítására, tökéletességére. Egyszerűen maximalista, melynek túlzó ábrázolása szórakoztatóvá teszi őt. A vidámság egyik eszköze az is, ahogy a többiek Reit heccelik, aki ezt részben türelmesen, részben tsunderén tűri. Rei beilleszkedése és érzései több ponton is elég hangsúlyosak a sorozatban. Sokat öröklődik Rinnel kapcsolatban, akinek valamilyen szempontból a helyét bitorolja.



Matsuoka Rin:

A klubalapító-hármas régi barátja, aki Ausztráliában folytatta tanulmányait. Célja, hogy olimpikon legyen. Miután hazaköltözött és beiratkozik egy másik suliba, felkeresi Haruékát és rivalizálni kezd velük. Gögös, érzéketlen alak lett, akiben ránézésre nyoma sincs régi vidám tásuknak. Ez persze erős túlzás és hamar kiderül, hogy kedves, határozott és aranyos személyiség, csak épp gondterhelt és magányos állapotban van. Lényegében csak Haru legyőzésével foglalkozik. Nagyrészt Rin személyiségének miertje, alakulása és fejlődése adja azt a pár fontosabb drámai pillanatot, ami az animében megtalálható. A többiek vidáman gondolnak rá és a viselkedése ellenére is szívesen úsznak vele.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Díszlet

A mellékszereplők jól hozzák magukat, kiveszik a részüket a jelenetekből, kellően színesítik az animét. Gou kedves, lelkes és izommániás lány, aki Rin hűga és a srákok jó barátja, klubtársa. Mikushiba szokott flörtölgetni vele, ő Rin klubjának vezetője, remek csapatkapitány és szívesen edd együtt az iwatobakkal. De itt van még Nitori, Rin szobatársa, Miho, Haruék osztályfőnöke és Sasabe, a srákok régi edzője. Velük garantált a kikapcsolódás.

Külsőségekkel együtt

Úszó fiúk + anime klisék = izmos moe bishik 12 részen át. A sorozat egyértelműen a női közönségnek és pénztárcáknak készült. (Csak úgy dől a rengeteg természetesen nem free Free! termék.) Viszont nincs az animében se romantika (még a mellékszereplők között se, pedig a lehetőségek adottak), se BL. Egyszerű, hangulatos életszelet anime, amiben maga a sport, a versengés kissé eltörpül a csapat-érzés mellett. Így azt mondom, akik himnműként kicsit is kíváncsiak rá vagy valamikor mindenképp legyűrnék, ne aggódjanak. A Free! szórakoztatóbb, mint gondolnák, úgy főleg, ha az ember immunis erre a fajta fanservice-re, netán viccesnek találja azt. Sokat viszont ne várjunk tőle. Persze az anime sajnos vagy épp nem sajnos rengeteg belélatásra is okot adhat, a női rajongóknak különösen. De ilyen sorozatnál erre már ránézésemből számíthatunk. Így pl. az állandó kombinálással, de anti BL nézetrel rendelkező nőnemű réteg valószínűleg nem fogja kedvelni az úszó sztorit.

Érdekes, hogy minden főszereplőnek lány (lányoknál előforduló) keresztneve van. Ezzel sokat viccelődnek, sőt amolyan összetartó erőként kezelik. Velük szemben Rin hűgának fiú neve van (Gou), ami szintén plusz poén.

A grafika és az animáció a szép karakterdizájnok kívül is óriási. A hátterek kidolgozottak, minden napos, színes, tehát vidámságot sugárzó, ami igazi nyári animét alkot. Az úszó jelenetek is rendkívül ügyesek és kellően kidolgozottak lettek. Ettől függetlenül itt is találkozunk spórolással, kevésbé meganimált jelenetekkel.

A zene kimondottan fantasztikus. Az opening (Oldcodex: Rage on) nagyon erősen kezd, de vannak gyengébb pillanatai. Összességében jó szám, ami alá tetszetős képeket vágtak. Az OST-ra is könnyen felfigyel az ember, hatásos, a feszültebb pillanatoknál különösen jól hozza. De az ending mindenképp a legkiemelkedőbb zene-élményt adja. Címe Splash Free és az 5 főszereplő seiyuu énekl. Fülbemászó pop szám, nagyon hatásos, 1 perces arab sztorival rendelkező videóval. Könnyű megszeretni, a benne szereplő cikis pasitánc ellenére is, ami nagy divat a bishi endingekben.



Árnyékban

Bizonyos (objektív vagy szubjektív) szempontból leginkább negatívumok lehetnek:

- sok ugyanolyan/ismétlődő fanservice és poén
- rém egyszerű sztori, középszerűség
- a sport jelenetek mennyisége
- nyálas mondatok a szereplők között
- farsztó műdráma / hisztis személyiségek (Haru-Rin vagy Rin-Rei között)
- Makoto nem elég tökös
- Nagisa túl lelkes
- Nitori túl shota



- Rin felesleges cápafogai
 - irrealitás (pl. óceános éjjeli úszás és mentés...)
 - romantika vagy BL hiánya
 - BL utalások meglete
 - kevés, elhanyagolt női karakter
 - spórolós jelenetek (keves mozgás, háttal álló szereplők)
 - túlzott rágódás a múlton stb
- Persze ez mindig egyénfüggő, kit, mennyire és mi zavar. A Free! nyilván nem egy bonyolult történet, de közönségének, sőt műfajában remek darab.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

További Free! termékek

High Speed!

Az eredeti regény, melyből az anime készült. Története egyben az anime előzménye, a fiúk múltját mutatja be részletesebben. Az író Oji Koji 2011-ben második helyezést ért el ezzel a művével a Kyoto Animation Awards regény kategóriájában. Tavaly nyáron az animével párhuzamosan kiadták az első kötetét, idén nyáron pedig a másodikikat. Utóbbiban újabb szereplők is erősítik a gyerek karaktereket, akik nem egyenlők a 2. évad új arcaival.

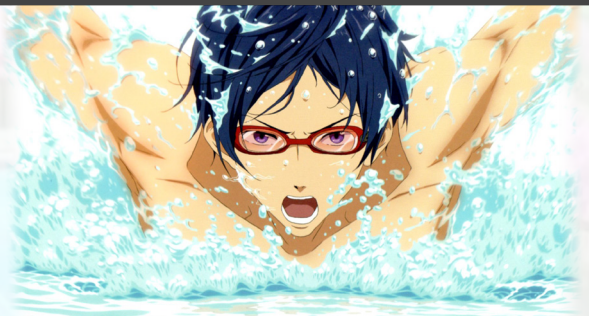


suke és Momotarou személyében. Előbbi Rin gyermekkori barátja, Haru új riválisának tűnik, egyszerre kedves és mogorva alak. Utóbbi pedig Mikoshiba öccse, egy lökött, pörgős, csajozós srác. Képbe kerülnek a fiúk jövőbeli elképzelései, érettségi utáni tervek és a jól ismert ezzel kapcsolatos bizonytalanság témája, Rei fejlődése, Sousuke nyúgja stb. De a hang-

súly továbbra is a jókedven marad.

A tálalás ugyanazt a színvonalat hozza, szebb-nél-szebb képekkel. Az op ismételtén jó lett (Old-codex: „Dried Up Youthful Fame”), ahogy az OST és az ending is (seiyuuk: Future Fish), bár utóbbi lényegesen gyengébb az első évadétól. Persze a fiúknak ez a gyermekkori szakma-elképzelés / jövőképes sztorija jópofára sikerült, amit megfűszereztek egy (a múltkor amúgy is kimaradt) Rin tánccal.

Ebben a szezonban is szórakozásra és kikapcsolódásra számíthatunk.



Kyoto Animation: Suiei-hen

Ez egy félperces „medencés reklám” a közelgő animéről, bemutattva a főszereplőket, Rei kivételével. A Kyoto Animationnek ez a 10. kis reklámja 2013 márciusában jelentkezett és egyből mindenki, azaz minden rajongó lányka rávetődött és találgatták, sőt követelték, hogy legyen belőle anime. Nem kellett sokat várni a tényleges bejelentésre.

Free!: FrFr - Short Movie

A DVD és BD kiadásokhoz érkezett ez a 7 kis rövid részt tartalmazó special, amiben a fiúk továbbra is vidámkodnak.

Free!: Eternal Summer

A második évad most júliusban indult és 13 részes lesz. Egy évvel később folytatódik tehát az Iwatobi csapat története. Minden a szokásos mederben zajlik, Haruék próbálnak új tagokat szerezni, eddig nulla sikerrel, míg Rin a saját klubjának vezetője lesz és végre alakítgatja saját csapatát is. Érkeztek új szereplők Sou-



SENJOU NO VALKYRIA GALLIAN CHRONICLES

// Hirotaka

Ha valaki egy egyszerű, fantasy elemekkel tűzdelt karakterközpontú animét szeretne látni, amiben persze nagy hangsúly van a harcokon, annak ajánlom ezt az animét. Egy szerethető alkotásról van szó, amit érdemes megnézni, ha valaki egy könnyed kikapcsolódásra vágyik, főleg, hogy egy jó játékadaptációról van szó.



Cím: Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles

Hossz: 26 rész

Stúdió:
A-1 Pictures

Műfaj: akció, romantika, katonaság

Rendező:
Yamamoto Yasutaka

Értékelés:

MAI: 7,8

ANIM: 7,71

ANIDB: 7,5



Elsőként leszögezném, hogy nem szeretem az olyan animéket, filmeket, amiket játékból adaptáltak, mert többségükben a játék lényege nem jön át, vagy ebben a formában nem működik. Persze hozzá kell tennem, hogy a most következő anime ismeretből úgy írom, hogy csak az animét ismerem, a játékot nem. Ilyen esetben gyakran előfordul, hogy az anime egy megmagyarázatlan, kérdésekkel teli, levegőben lógó katyvasz lesz a néző számára. A Valkyria Chronicles azonban szerencsére más a helyzet. Sikerült egy olyan adaptációt csinálni, ami a játék ismerete nélkül is szerethető, érthető, többé-kevésbé megmagyarázott.

Már megint a gallok.

Korban körülbelül a II. világháború kezdetén járunk, de a világ teljesen alternatív. Itt a fő energiaforrás az úgynevezett Ragnite, és bármily hihetetlen, de ez lesz a háború oka, mivel minden jármű ezzel az anyaggal működik. Az események középpontja a független Gallia, amit megtámad az Európai Birodalmi Szövetség (akik nem mellesleg az Atlanti Szövetséggel is háborúban állnak, de ez az animében nincs bemutatva, bár megemlítik).

Az első helyszín egy Bruhl nevű falu. (Valóban létező város Németország-



ban.) Itt találkozok két főszereplőnk. Alicia Melchiott, a helyi nemzetőrség tagja és Welkin Gunther szabadúszó biológus. Alicia letartóztatja Welkint, mondván, hogy kém. Ifjú rabunkat persze semmi nem aggasztja, könnyen megszökik és hazamegy. Alicia utána ered és rá is talál hűga társaságában, akit Isarának hívnak.

Welkin elmagyarázza, hogy ő bizony helyi lakos és a híres országmegmentő Gunther tábornok fia. Sok beszédre azonban nincs idő, mert a falut megtámadták a birodalmiak, akik ellen kénytelenek harcba szállni. Irány tehát a fullos tank és bele a harc közepébe. Innen indul kettejük története és 26 részen keresztül tart. Hogy hova és miként keverednek kikkel találkozni, az maradjon titok, de a karaktereknél néhány dologról azért szót ejtek.

Azzal sem árulok el nagy titkot, hogy harcolni fognak a birodalmiak ellen. Hőseink a gall nemzetőrség 7-es egységét fogják erősíteni.

Az anime történetvezetése semmi különösebb meglepetést nem tartogat, lineáris történet, ami kis túlzással egy főszálon fut, kiszámítható, egyszerű. Egy-két váratlan esemény azért akad, bár az egyik legfontosabbat síman lelővi nekünk a második opening, ami azért hiba.

Az anime kissé egyoldalú, főleg a gall seregben történeteket mutatja be.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Az ő országukat, államberendezkedésüket, rangi hierarchiáját ismerjük meg leginkább. Sajnos az ellenfélről szinte semmit nem tudunk meg, megjelenésüket tekintve inkább a római birodalomhoz lehetne hasonlítani őket.

A dicső sereg és az ellen.

A karakterek nagyon jó elemei az animének. Mindenki egytől egyig szerethető, nincs olyan, akit nagyon megutálna az ember. Itt is főleg Welkin barátait ismerjük meg legjobban, a többi gall és birodalmi karakter pedig körülbelül egyformán van bemutatva. Az anime végén kapunk több információt az ellenfelekről, de sajnos ez kevés, lehetett volna több is. Jellemüket tekintve mindenki egyszerű ember, sablonos célokkal. De lássuk sorban a fontosabbakat.

Welkin Gunther: Kedves, őszinte személyiség és természetesen okos. Végzett biológus, és néha közvetlenül harcok előtt is megőrül egy újonnan látott állatfajnak. Van pár alkalom, amikor természetismerete segíti győzelemre őket.

Alicia Melchiot: A bruhli péklány, közvetlen, aranyos és mindenki gondját szívén viseli. Szeret segíteni másoknak és biztatja a csapatot, de fontos szerepe van a harcokban is. Nem nagy titok, hogy a készítők egy kis románcot is beleszőttek a Welkinnel való kapcsolatukba.

Isara Gunther: Welkin húga. Ő vezeti a csapat mindent kibiró tankját és ő is szervizeli. Mondhatni, ő a csapat technikai tisztje, szűkszavú, csendes, de kedves lány. Szereti maga megoldani a problémáit. Isara egy darcs. Ez egy embercsoportot, vagyis inkább egy külön rasszt jelent. Az anime mesél a valkűrökkel folytatott háborújukról, több ember szemében közületnak örvendenek régebbi tetteikért. Némi részletet közöl erről az anime.

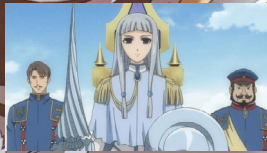
Erre viszont jobban kitérhetek volna a készítők. Lett volna rá lehetőségük.

Faldio Landzaat: Bár ő nem a 7-es osztaghoz tartozik, hanem az 1-hez, mégis sokat van főhőseink mellett. A két osztag általában együtt megy bevetésre. Faldio egy jóképű legény, és persze csapja a szelet Aliciának (megvan a szerelmi háromszög is). Jó katona, határozottan vezeti az embereit. A rossz hangulatot bármikor képes feloldani és szeret viccelődni, ám ha komoly a helyzet, akkor bizony ő is komoly. Ő Welkin legjobb barátja.

Többiek: Még vannak jó páran a 7-es osztagban, akik Fontosabb szerepet töltenek be az anime történetében. Közülük a kissé nyers Brigitte Stark van kiemelve, akinek folyamatos problémái vannak Isarával. Továbbá Largo Potter egy testesebb harcedzett katona. Mindkét karakternek kicsit a múltjába is betekinthetünk.

Ellenség: A birodalmiak oldalán igen kevés karaktert ismerhetünk meg és egyik sem olyan kiemelkedő. A főgonosz Maximilian, a császár fia, hideg fapofa és érzéketlen. Két hú alattvalója van, Radi Jaeger és Selvaria Bles. Radi, egy laza karakter, aki elég nemtörődöm és szereti az életet, de a parancsokat komolyan veszi és végrehajtja, míg Selvaria egy karót nyelt domina, aki csak akkor beszél, ha muszáj.

Ők a fontosabbak, még sok karakter felbukkan, de nincsenek kiemelve, inkább a környezet miatt fontosak. Egy komolyabb animében nem állnák meg a helyüket, de ebbe teljesen beleillenek, így nincs is velük különösebb baj.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Howy a dolog kinéz.

Egy 2009-es animéről van szó. A grafikai színvonal elfogadhatónak mondható, egyszerű, részletszegény, főleg pasztellszínekkel dolgozik. Különlegessége, hogy például a karaktereken bizonyos helyeken afféle ceruzaszatfrozás látható. Ez kimondottan tetszett, érdekes megoldás. Az árnyékolás is minimális. Az animáció megfelelő, nincs vele baj, az anime szintjéhez teljesen illik.

A zenei felhozatal szintén nem kiemelkedő, egyszerű OST-ok, amik teljesen felejtethetők, de jelenetekhez illőek. Az openingek nem lettek annyira rosszak, de pár meghallgatásnál többre ezek sem viszik. Az endinek talán a zenei kínálat leggyengébb részei, végtelenül egyszerűek. Az animéhez amúgy mindegyik illik, de nagyobb címeknél lehűzők lennének.

Vizszont a szinkronhangokra nagy hangsúlyt fektettek. Minden seiyuku nagyon jól teljesít és átjönnek a karakterek érzései, megnyilvánulásai. Welkin hangja Chiba Susumu, akit a 07-Ghostban hallhattunk Castorként vagy a Gintamában Isao Kondoként. Aliciát Inoue Marina szó-laltatja meg, aki a Date A Live-ban

Tohka Yatogami, a Hayate no Gotokuban Wataru Tachibana. Galloktól még Faldio Landzatozt említeném meg akinek Sakurai Takahiro a hangja, akit a Psycho-Pass Makishima Shougojaként ismerünk vagy a Code Geassból Suzaku is az ő nevéhez köthető.

A birodalom oldalán is három szinkront emelnék ki. Az első maga Maximilian, akit Fukuyama Jun alakít. Őt a Code Geassben Lelouch szerepében hallhattuk vagy a Kuroshitsuji-ban Grell Sutcliff is az ő hangján szól meg. Radi hangja Akio Otsuka, aki a Bleachben Kyoraku vagy a GitS-ben Batou. A harmadik pedig Selvaria, akit Ohara Sayaka alakított Layla Hamiltont vagy a Fairy Tailben Erza Scarletet.

Amiből lett és a többi cucc.

Mint említettem, nem játszótam a játékkal, ezért csak pár alaphinformációt mondánék róla. A játékot Valkyria Chronicles címen adta ki a SEGA

2008-ban PS3-ra. Műfaját tekintve TRPG és TPS. A sztorija ugyanaz, mint az animéé, tehát úgy néz ki, egy jó adaptációról van szó. Mivel a játékban a gall sereg katonáit irányítjuk, így talán nem is meglepő, hogy az anime ezt az oldalt mutatja be sokkal jobban. PSP-re még két folytatás érkezett Valkyria Chronicles II és III néven 2011-ben. Utóbbiból szintén készült egy kétszer fél órás OVA.

A Valkyria Chroniclesben sikeres volt,

de meglepően sok bizonyítékot nem találtam, minthogy sokféle formában adaptálták. 2008

júliustól 2010 májusáig futott a manga. 2008 októberében jött a játékadaptáció, majd egy évre rá az anime, amihez egy 9 részes rövid special is tartozik. Ebben az sorozat utáni események is helyet kaptak, ami nagyon ritka az ilyen kis specialokban. Csak ezért külön dicséret az alkotóknak. 2010 januárjában jött a játék folytatása, amit októberben követett a manga, utóbbi 2011 szeptemberéig futott. Ennek spin-off és alternatív mangája is van, viszont animeadaptációt nem kapott. Majd 2011 januárjában jött a játék harmadik része, amit áprilisban a már említett két részes OVA követett. Ennek viszont mangaadaptációja nincs.

Az animén látszik, hogy az A-1 pictures nem tett bele minden erőforrást. Igyekeztek megtartani a játék képi világát, így viszont sikerült. Ha egy független anime lenne biztos, hogy sokkal szigorúbban értékelném, így viszont ezek elnézhetőek. Ez egy egyszerű, könnyed játékadaptáció, és nem is akar több lenni annál. Függetlenül is élvezhető és érthető, ami nagy szó. Aki szereti az ilyen stílusú alkotásokat, annak kötelező darab, de bárki szórakozhat rajta és biztos, hogy talál magának kedvenc karaktert.





Cím: Elf wo Karu Monotachi

- Those who hunt elves

Bemutatták:

1996 – 1997

Hossz: 2×12 rész

MAL: 7,2 pont

Nálam: 8 pont

Források:

http://myanimelist.net/anime/1045/Elf_wo_Karu_Monotachi

http://en.wikipedia.org/wiki/Those_Who_Hunt_Elves



ELF VÁDASZOK

// pintergreg

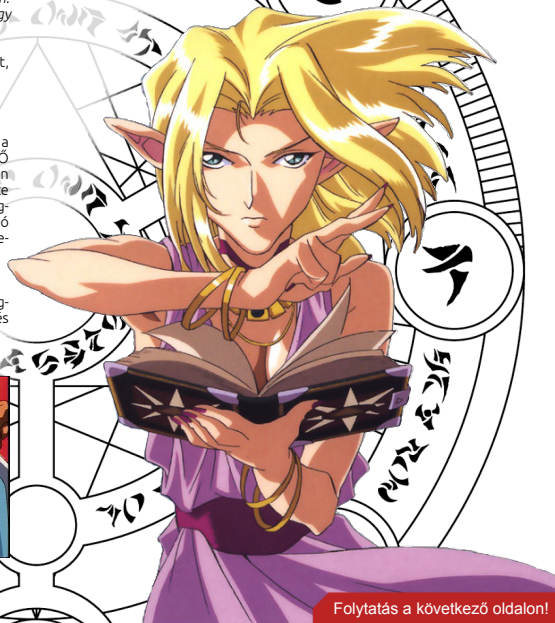
Nyilván feltetted már a kérdést, hogy mi történne, ha egy Oscar-díjas színész, egy harcművész és egy fegyvermániás iskolás lány valamilyen oknál fogva egy Type 74-es tankkal együtt átkerülne az elfek és mágia világába. Nem? Akkor a válasz közelében sem járhatsz, így a legbólcsebb amit tehetsz, hogy megnézed az Elf wo Karu Monotachi című animét.

Adott tehát egy világ, ahol viszonylag békésen, összhangban élnek emberek, elfek – akik nem mellékesen képesek mágiaát használni –, állatok, növények és ezek kombinációi. Majd megjelenik három idegen különös öltözkében és egy tankkal. A nyugalom és béke (eltelintve az időnként falvakra támadó mágikus szörnyektől) egy csapásra megváltozik az idegenek érkezésének hatására. Természetesen ők nem szeretnének semmi rosszat, csupán hazajutni szeretett otthonukba, Japánba. Ehhez pedig a legjobb megoldásnak az elf-vadászat mutatkozik. Emlegettem ugye, hogy az elfek képesek mágiaát használni, és ki másnak lenne hatalma segíteni rajtuk, mint a mágiahasználó elfeknek. Téves! Nem ez az elf-vadászat oka. Az elfeket azért vadásszák, hogy meztelenre vetkőztessék őket. Szó sincs persze semmi perversz dologról, mindezt nem szórakozásból teszik, hanem mert nem tehetnek mást, ha haza szeretné-

nek jutni. De ez egy hosszú történet, előbb nézzük a szereplőket!

Ryuzouji Junpei

Nagyjából úgy néz ki mintha a Street Fighterből lépett volna ki. Ő vívja a (közel)harcokat és jellemzően ő vetkőzteti az elfeket is. Ereje szinte emberfeletti, azonban nem egy lángész, leginkább az alvás-évs-bunyó hármassal lehetne jellemezni szerepét. Mellesleg ő jelenti a csapat egyetlen férfi tagját. Legjobban kedvenc eledelet, a curryt hiányolja ebben a világban, s bár az étel megtalálható itt is, de az íze mindig más, és sosem az, amire vágyik.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Komiyama Airi

Rendkívül intelligens, ő a csapat esze, tábornokként vezeti az „egységét”. Színészi képességeivel könnyedén képes másokat manipulálni, a szerepéből sosem esik ki és leginkább ezzel segíti a csapatot céljuk elérésében.



Inoue Ritsuko

Egy 16 éves fegyvermániás iskolás lány, aki odavan a katonai cuccokért (egyszer egy gíroszkópikus iránytűt kért karácsonyra). Egy rakás fegyvert tart magánál, melyekkel távolról fedezi a többieket, ha úgy alakul, valamint ő vezeti a tankot is. Mindezek mellett persze megmarad lánynak, aki odavan a kis aranyos állatokért.



Marieclaire Celcia

Az elfek egyik nagyhatalmú vezetője, aki igyekszik segíteni az elf vadászokat a hazajutásban, Junpeijel sokat vitáznak akár a legapróbb dolgokon is, a csapat „fegyvertárát” mágiájával erősíti.



Rajtuk kívül természetesen több más visszatérő szereplő is fel-fel bukkan az eme történekek helyszínéül szolgáló világban. A világban, ahol nagyon sok minden megtalálható, ami a miénkben is, csak egy kicsit másképp. Például egy fa gyümölcséből préselve lehet gázolajhoz jutni, egy apró cucció fehér maci ürüléke pedig nem más mint egy tekercs kétrétegű toalettpapír, a curry mint étel minden csak nem curry ízű (mert ezt az ízt bizony valami más birtokolja), valamint a Téalapó létezik (persze nálunk is). Ezeken kívül a legvalószínűbb dolgok képesek megenni az emberrel (vagy elffél).

Ugyanakkor talán mondanom sem kell, hogy az elf társadalom nem túlzottan rajong az elf-vadászokért. Az elfek idővel a vezetőiket sürgetik, hogy tegyenek lépéseket az elf vadászok ügyében. A helyzet azonban nem is olyan egyszerű, mint amilyenek látszik. Celcia, mint az egyik leghatalmasabb varázserő birtokosa megpróbálta őket visszaküldeni a saját világukba, de egy baleset folytán a varázsigé darabjai szétszóródtak és különböző elfek testén manifesztálódtak...

Összegzés

Yagami Yu mangaka azonos című mangája 1994 és 2003 között futott és 21 kötetet élt meg, az anime változat két 12 részes évadot kapott és sajnos kissé lezáratlan. Készült belőle videójáték is Sega Saturn és Sony Play-Station konzolokra. Az első évad openingje ugyanaz mint a játéké, a második évadra új nyitó és záró főcímet kapott.

Az animét elsősorban a könnyedebb, szórakoztató műfajok kedvelőinek tudnám ajánlani, feltéve, hogy nem elf az illető, mert ebben az esetben a műsorszám a nyugalom megzavarására alkalmas képi- és hanghatásokat tartalmazhat.



Cím:
폭주 배달부 반야
Hossz: 5 kötet
Első megjelenés: 2004
Korosztály:
16+ rengeteg véres jelenet van benne
Magyar Kiadó:
1-4 kötet Fumax
5. kötet Goodinvest Kft
Kötés: puha
Fordító: Puller István
Oldalszám: 188 – átlag
Ár: 1990 Ft ma már 200-900 forint

Bania - a pokoli mánhwa

Ha éppen a MÁV-val vagy a Volán busszal utazol egy nyári tábor felé, ha hűsítő 42 Celsius fok van a szobában, vagy egész egyszerűen már attól tartasz, hogy az unalom ől meg téged és tényleg nincs semmi tenni valód, akkor a Te képregényed a Bania.

Szubjektív vélemény

Szívbőlő sajnálom ezt a képregényt, mert egészen jó dolgokat lehetett volna belőle kihozni. Egy postás/futáros történet minimum sok izgalmat tartogathatott volna, de hát ez nem az a cucc. Szívem szerint egy Gallery Fake-hez hasonló stílusban jobban el tudtam volna képzelni a történetet. Tehát magáról a postáról szólt volna: ritka bélyegek, elfelejtett levelek, értékes képeslapok, történelmi jelentőségű táviratok stb. De nem. A történet játszódhatott volna korunkban is, amikor a nagy cégek háborújában egy ifjú próbál érvényesülni a Phedex és a DHL versenye közt. De nem.

Mit kaptunk akkor? Egy hihetetlenül gyenge történelmi (?)s-fantázia világban játszódó történetet. Pontosítok, a történet inkább fantasy jel-

legű, de szemlátomást a szerző kevés képzelőerővel van megálva. Mert ahhoz, hogy a fantasy világok igazán jól tudjanak működni, kell képzelőerő, méghozzá sok, ami itt egész egyszerűen hiányzik. A tájak és a szereplők ötlettelenség, semmi izgalmas nincs bennük, ahogy a szereplőkben sem. Végig azon törtem a fejemet, hogy egyáltalán mi szükség volt erre a kitalált világra? Mi célt szolgált? Mire volt ez jó? Bizonyára azért kellett, hogy tudjon Kim Young-ho nagy bestiákat rajzolni és legyenek torrennek (ez is milyen név már?) Meg tuareg nindzsák (OMG). De komolyan csak ezért? Azt meg főleg nem tudtam feldolgozni,



hogy minek bekeverni ide a történelmet? Valami hitelességet akart adni a saját fantázia világának? Mert az úgy kúl? Komolyan nem értem.

De ezek még csak a kisebbik rosszazak, mert van ennél lejjebb is. Ha egy történet nem jó és maga a világ sem tökéletes, akkor a karakterek még mindig sokat tehetnek hozzá egy világhoz. De nem. A karakterek maguk sablon földről érkeztek és vélhetően csak a szerencsének köszönhették, hogy itt főszereplők lettek, mert más-
hol, tucat háttérkarakterek lehetnek volna csupán. A főszereplő fiú, akinek titokzatos múltja van és jesszumepi



színváltós hajjal rendelkezik. A Mei nevű csaj, aki szegényke nemhogy 2D-s lenne, hanem egyenest 0,5 dimenziós. Ő még mindig jobban járt, mint Kong, akinek a karaktere már a dimenzióit sem éri el és a többi szereplő nála lentebb van. De szegénykének csak az első 2,5 dimenzióban szerepeltek, onnantól kezdve pedig teljesen új szereplők jelentek meg akár a semiből. A titokzatos szerzetes lány, akinek valamilyen bűn miatt kellett vezekelnie, a tébolyodott tábornok(?), aki úgy akar uralkodni a világon, hogy az előbb elpusztul, de a legfárasztóbb dolog az maga a sárkány, aki Meier Link klónjaként jelenik meg, csak neki a kardja pófázik annyit, mint D balkeze. Már csak azért is fárasztó, mert egy magára adó bármilyen világelpusztító lény nem az utolsó másodpercben szokta magát meggondolni, hogy ja, bocsika mégsem töröltem el a földet.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Objektívan

Mint sejthető, ez nem a világ legjobb képregénye – legalábbis számomra. De akkor most legyek egy kicsit objektív is. Az interneten fellelhető információk szerint a képregény hazájában népszerű volt. Sokak fantáziáját megmozgatta a mindig „Gyorsan. Precízen. Megbízhatóan.” szállító Gaya-i postahivatal mindennapjait bemutató történet. Az apokaliptikus világban a biztos pontot pont a futárok adják azzal, hogy minden küldeményt eljuttatnak a címzetthez kerüln, amibe kerül. Bár a történetben sokszor elhangzik, hogy a postahivatal mindenkitől független, én komolyan hiányoltam egy olyan történetet, ahol éppen a torreneknek teljesítenek szolgálatot. Sajnos ez elmaradt.

A világ maga, mint utaltam rá eléggé fantasy jellegű, leginkább olyanak lehetne leírni, mintha a Gyűrűk Ura csak Mordor földjén játszódott volna jelentős sivatagi beütéssel.

A rajzok nem kimagaslóak, de azért távol vannak a közepszerűségtől is. Különös módon az izmokat tudta jól megrajzolni Kim, amit talán több ismert mangaka is tanulhatna tőle. A koreai képregénynek megfelelően erősen hatott rá a japán manga művészet és ez leginkább az SD-ken látszódik meg, de nem esik túlzásokba Kim. További dicséretet is lehet itt mondani, hiszen az egész művön keresztül a rajzok élénke és nyüzsgőek. A tónusozás és az árnyékolás szintén csak dicséretet érdemel.

Pozitívum, hogy a kiadó megőrizte az eredeti formátumot, ami koreai könyv esetében balról jobbra történő olvasást jelent. Aki tehát kezdő



keleti-képregény olvasó annak talán jobb egy illennel kezdenie; ő, hiszen könnyebb eleinte csak a történetre odafigyelni nem még pluszba az olvasás irányára is.

Szintén a Fumax számlájára írható, hogy a színes oldalakat nem spórolták ki a kötetekből, így azok tényleg nagyon szépek lettek és még jobban láthatóak a rajzok. Illetve a fordító olyannyira friss és eredeti nyelvezetet használ az öt kötetben, amiért gratisz megéri elolvasni a Baniat.

Abűnelkövető

Kim Young-oh nevű dél-koreai lakost kell keresni, aki 1976. április 19-én született. 1999-ben díjat is kapott, mint a legjobb kezdő író. Első munkája a *High School* nevet viselte és egy fiúknak szóló vicces, akciódús 12 kötetes manhwa volt. Majd követte a Bania. Majd 2006 és 2008 közt dolgozott a *Ghost* (귀 (鬼) GWI (GUI)) manhwán illetve illusztrátorként az Oh Rae Balg EÜM-ön (오래 밝음). A történet a *Booking* antológiában jelent meg és 5 kötetben át élvezhették az olvasók a történetet.



„...leginkább olyanak lehetne leírni, mintha a Gyűrűk Ura csak Mordor földjén játszódott volna jelentős sivatagi beütéssel.”

BLEACH

// Edina Holmes



Több mint 587 fejezet, 63 kötet és 80 millió eladott példányszám Japánban. Amerikában pedig az egyik legkeresettebb manga. Röviden ez jellemzi a Bleachet, amit Kubo Tite ír és rajzol. Lássuk részletesebben is!



A cikk spoilereket is tartalmazhat!

Ebben a cikkben csak a mangáról olvashatsz, az animét a következő számban veszem górcső alá.

A történet

A kezdetek kezdetén Ichigo kénytelen kelletlen megszerzi Rukia halálsteni erejét, így át kell vállalnia a lány feladatait (hollowk irtása, plusok átküldése Soul Societybe), míg a lány ereje vissza nem tér. Ichigóra ezután számtalan kaland vár, amire most nem térünk ki, mert megleve vele az egész magazin, de az Arc-ok leírásában röviden elolvashatod a lényegét.



A sikertörténet

2001 augusztusában debütált a Bleach a Weekley Shounen Jump magazinban. Az első kötete pedig 2002. január 5-én jelent meg. A manga azóta is tart. A sikerét pedig az bizonyítja, hogy csak Japánban több mint 80 millió példányt adtak el összesen belőle és Amerikában is a legkelendőbb mangák közé tartozik. Illetve számos nyelvre lefordították, amiben a magyar sajnos nincs benne.

Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy az elmúlt pár évben csökkent az érdeklődés a Bleach iránt, de még mindig sikeresnek mondható. Ez viszont már nem tart sokáig, hisz Kubo a mostani Quincy arc elején bejelentette, hogy ezzel a történet ível végleg befejezi a mangát, ami 4-5 évig fog tartani. Ebből körülbelül kettő telt el. Szóval, még egy ideig el leszünk látva.



A történet kulturális háttére

A mangaka a Bleach elkészítéséhez ihletet merített a japán, angol, német és spanyol kultúrából, de még a kereszténységből is. A japán kultúrából az emberek és a szellemek egymással való kapcsolatát vette át, ami lényegében a jó és a gonosz állandó harca. Illetve, a halálistenek és kardjaiknak a neve is innen származik. A keresztény vallásból pedig a Quincykhez vett ötleteket, ami leginkább a ruhájukon látszik meg.

A Bleach eléggé sokszínű és ez a benne használt beszélt nyelveken is meglátszik. Igaz, ezeken a nyelveken nem csevegnek, de a karaktereket és a hozzájuk kapcsolódó dolgokat gyakran az adott nyelven szólítják. A már említett Quincyk (és a Bountok) a német (Wanderreich, Sprenger, Seele Schneider, Vollständig), az arrancarok a spanyol (Espada, Las Noches, Menos, Cero), míg a Fullbringek az angol (Xcution, Bringer Light, Clad-Type) nyelvel vannak barátságban.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Cím: Bleach
Hossz: Eddig 61 kötet
Első megjelenés: 2002
Műfaj: Shounen, akció, szupererő
Mangaka: Tite Kubo

Képek forrása:
A magyarra fordított mangaoldalak a Bleach-fan.hu oldalról valók.

A többi kép forrás a Facebook.



A történet címe

Először furcsán hangozhat a Bleach (fehérítő) cím, és akik nem olvasták a mangát vagy nem látták az animét, nem is értik. Ami meg is látszik az interneten terjedő meme-eken. Viszont a magyarázat roppant egyszerű. A Bleach a hollowk megtisztítására, a bűneik eltörlésére utal, amit a halál-istenek hajtanak végre a kardjukkal. Viszont nem ez volt az egyetlen cím, amit Kubo adni akart leendő mangájának. Először a Black (fekete) címet adta volna, amivel a shinigamik fekete kimonójára akart utalni. De mivel ezt túl sablonosnak, semmitmondónak találta, ezért elvetette. Utána jött képe a fekete ellentéte, a White (fehér), amivel már szintén a gonosz lelkek megtisztítására akart utalni, de ez is úgy járt, mint az előző. Végül, azért adta mangájának a Bleach nevet, mert ez hasonlított leginkább a white gondolatmenetéhez.

Az a hír is járja, hogy Kubo nagy Nirvana rajongó. Nekik pedig van egy Bleach című daluk és innen jött az ötlet a manga címéhez. Hát, meglehet, hogy közrejátszott, de szerintem jól jártunk. A többi változathoz képest mindenképp.

A történet műfaji jellemzői

A Bleach mangát a shounen műfaj jellemzi, ami általános és középiskolás fiúknak készül. A mangák hősei is általában tizenévesek. Gyakori téma az ilyen mangákban a barátság, humor, sport, küzdelem, bajtársiasság, harc és az akció. Elég csak a Dragon Ballra vagy a Narutóra gondolni. Nézzük is (a teljesség igénye nélkül), hogy milyen shounen elemek bukkannak fel a Bleachben.



Főhős, aki sose adja fel és csak egyre erősebb lesz: Kurosaki Ichigo

Potenciális főhős, aki folyton marakodik a főhőssel: Ishida Uryuu

A főhős „oldalbordája”: Kuchiki Rukia

Nagymellű csajok, akik nagyon bügyutak tudnak lenni: Inoue Orihime, Matsumoto Rangiku

Nagymellű csajok, akiktől még a férfiak is becsinálnak: Shihouin Yoruichi, Shiba Kuukaku

Főgonosz, aki kellően arrogáns és még istennek is hiszi magát: Aizen Sousuke



A nőcsábász: Kyouraku Shunsui
Sunyi, de jó akaratú karakter: Urahara Kisuke

Bölcs öreg, aki összetartja a népet: Yamamoto Genryusai Shigekuni

Kabala állat: Kon

Elhunyt családtag, akinek a halála mély nyomot hagyott a főhős lelkében: Kurosaki Masaki

Ichigo a legtöbb híres shounen főhőssel (Son Goku, Luffy, Naruto) elmenttben nem egy nagy zabagép, viszont Orihime eszik helyette is bőven. Viszont, ha ingyen kaja van, természetesen, mindenki siet a vályúhoz. A nem normálméretű (értsd: egy méternél kisebb vagy nagyon kövér) női karakterek pedig jó nővé tudnak változni.

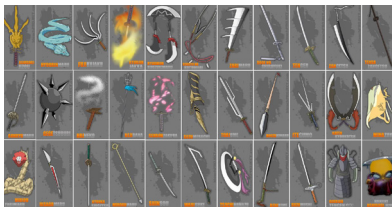
A történet rajzolása

Kubo senseit érheti egy pár vád a mangával kapcsolatban, de azt még biztos nem rótták fel neki, hogy a rajzolás nem az erősege.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



A Bleach itthoni helyzete

Sajnos, Magyarországon elég gyér a felhozatal. A manga nem is jelent meg kis hazánkban és az animé is csak a 167. részig (3. évad végéig) adta le az Animax. Az animén kívül még az első két mozifilm ment le a csatornán és már több nem is fog, hisz az Animax megszűnt idén márciusban. Arról pedig nincs hír, hogy más tv adó egyhamar a műsorára tűzné a Bleachet. Viszont, aki szeretné, az a 41. rész megvásárolhatja itthon dvd-n az animét, akár díszdobozos változatban is. Na de, nem kell keseregni! Hisz a neten a manga összes része le van fordítva magyarra és az animéhez is vannak magyar feliratok. Szóval, aki akar, az el tud merülni a Bleach érdekes, változatos és izgalommal teli világában.



A karaktereket és az érzelmeket is kiválóan ábrázolja, a csaták pedig kidolgozottak.

A slash page-ek (két szemközti oldalt kitevő rajzok) is gyönyörűek. Élvezet nézni. Viszont, ha teheti, kerülje a háttér részletes ábrázolását, inkább a karakterekre koncentrál. Ezért is játszódik a legtöbb harci jelenet fent az égen, nem pedig a földön, épületek közt. Van akinek ez tetszik (pl. e cikk szerzőjének), van akinek nem. Kubónak négy gyakornoka van, akikre a háttér rajzolását szokta bízni. Nincsenek túlterhelve, az biztos. Bár most a Quincy arcban több a háttérrajz.

Már olvastam több fórumon is, hogy sokak szerint Kubo jobban rajzol, mint ahogy írja a történetet. Ha a Fullbring arc-ot nézzük, akkor igazuk van, de ha az egészet nézzük, akkor szerintem nem. Semmivel se rosszabb, mint a shounen műfaj többi képviselője. Persze olykor becsúsznak gyengébb jelenetek, fejezetek, logikai bakik, de hát semmi sem tökéletes.

Sokan felróják azt is, hogy némely karakterek nagyon hasonlítanak egymásra (ez szintén probléma más mangákban is), pedig még távolról sem rokonok. Például: Aizen-Askin Nakk Le Vaar; Kuchiki Byakuya-Hashchwalt; Riruka-Bambietta.

Kubo rajztudása folyamatosan fejlődött a Bleach készítése közben és mára már kialakult a saját stílusa is. Ezt ő maga is megerősítette.

ARC-OK LEÍRÁSA (röviden)

Agent of the Shinigami Arc

Ichigo megszerzi Rukia halálísteni erejét, így át kell vállalnia a lány feladatait (hollow-k irtása, plusok átküldése Soul Society-ba), míg annak az ereje vissza nem tér.

Soul Society Arc

Rukia súlyos büntetést kap Soul Society-ban, amiért átadta az erejét Ichigónak. Főhősünk és társai a megmentésére sietnek, de számtalan halálísten áll az útjukba.

Arrancar Arc

Néhány halálísten épp Karakurában tartózkodik, mikor arrancarok jelennek meg a városban. Ichigo eközben új barátaital, a visardokkal edz. Orihime pedig eltűnik.

Hueco Mundo/Espada Arc

Ichigo, Ishida és Chad Orihime megmentésére sietnek. Elmennek Hueco Mundóba, ahol szereznek néhány arrancar barátot, de jóval többen szeretnék őket holtan látni.



Rukia rajzai

senkinek sincs olyan tehetsége, mint neki..

Fake Karakura Town Arc

Míg Ichigóék elvannak Hueco Mundóban, addig Aizen az Espadával együtt támadást indít Karakura város ellen. Szerencsére, a halálistenek is tudják, mire készülnek, ezért már ott várják őket.

Fullbring Arc

Másfél évvel az előző arc után folytatódik a történet. A Fullbringek felveszik Ichigóval a kapcsolatot. De vajon mit akarhatnak? Barátok? Vagy Ichigo újabb ellenségeket szerzett magának?

Thousand Year Blood War Arc

Quincy-k ezer év után találkoznak lendülnek Soul Society ellen. A halálistenek hullnak, mint a legyek. Ichigo most sem marad ki a buliból.

Futottak még:

The Beginning of Order

Visszatazunk 110 évet az időben, hogy megtudjuk Urahara mért tengeti az életét az Élők Világában és, hogy a visardok miképp jöttek létre. Ichigo most kimarad a buliból.

Isshin's desertion

Isshin elmeséli fiának, Ichigónak miért is él Karakurában és hogy jött össze az anyjával, akiről meglepő információkat kapunk.



KUBO TITE

Fontosabb tudnivalók a Bleach mangakájáról:

- 1977. június 26-án született Japán Hiroshima prefektúrájában.
- Már általános iskolás korában eldöntötte, hogy mangaka lesz, de előtte foglalkoztatta az építészet és a design is.
- Masami Kurumade *Saint Seiya* mangája hatására tette le végleg a voksát a manga készítés mellett.
- Az első rövid története 1996-ban jelent meg *Ultra Unholy Hearted Mashine* címmel. Ezt követte

még két rövid történet (*Rune Master Urara*, *Bad Shield United*).

A Bleach manga előtt futott a *Zombiepowder* (1999-2000) című mangája. Ami nem bizonyult túl sikeresnek, ugyanis 4 kötet után megszüntették és így befejezetlen maradt.

- A *ZombiePowder* főszereplője ugyanakkor „tovább él” a Bleachben, hisz Grimmjow karakterét róla mintázták.
- A *ZombiePowder* után, 2001-ben Kubo a Bleachen kezdett el dolgozni, ami a mai napig fut a *Weekly Shounen Jump* magazinban.
- Az emlékek az esőben OVA-ban Kubo kölcsönözte Konnak a hangját.
- Részt vett a 2008-as san diegói Comic Conon.
- Shogakukan Manga Awardot nyert 2005-ben a Bleachsel.
- Az animéhez is ő készíti a karakterdizájnát.
- Nem szeretné, ha film készülne a Bleachből. Ennek ellenére a megfilmesítési jogot megkapta Warner, akik a Harry Potter sorozatot is készítették.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

PILOT MANGA

Avagy miben különbözik a Kubo által kitalált eredeti történet a már jól ismerttől.

- Ichigo haja nem narancssárga, hanem fekete színű. Zanpakutouja normál méretű és a shinigami ruhájának kar részén van két csillag.
- A Kurosaki családnak nem klinikája, hanem temetkezési vállalkozása van.
- Rukia ereje elvesztése után összemegy olyanira, hogy elfér Ichigo zsebében. Ráadásként a fiú bögéréjében fürdik és még varázspálcája is van.
- Rukia itt nem a 13. osztály tagja, hanem a 3-é.
- Orihimét nem a bátyja, Sora öli meg, hanem az apja, viszont az ok ugyanaz.
- A plusok jegy segítségével tudnak átkelni a Lelkek Világába. (Ez egyébként még feltűnik a mangában, csak kissé más formában.)
- A hollowknak nincsen maszkja.



BLEACH OMAKE-EK (EXTRA FEJEZETEK)

Leírás és teljesség igénye nélkül:

Manga:

- 25.2 things like loneliness
- Bleach Pirate Team
- Byakuya's Gift
- Christmas in Carmine
- imaginary number 01. the unforgiveness
- Keigo and Tadanobu
- Phone Crazy on Stage & When You Are The Punchline
- Shigekuni Claus
- The Official Captain's Guide to Gotei 13 Cleaning

Anime:

- Arrancar Encyclopedia
- Karakura Town: Secrets of the Seven Mysteries
- Kon-sama's Ultimate Shinigami Illustrated Guide
- Quincy Encyclopedia - Shinigami Illustrated Picture Book
- Shinigami Zanpakutō Introductions
- Substitute Shinigami Work Diary
- Xcutition Dictionary

Egyéb:

- Tedious Everyday Tales
- Colorful Bleach
- Volume Sketches
- Bleach Pilot Chapter

BLEACH OVA-K:

- Memories in the Rain
- The Sealed Sword Frenzy

BLEACH KÖNYVEK, NOVELLÁK:

- All Colour But The Black
- Bleach: Official Bootleg KaraBuri+
- Bleach: Official Character Book SOULS
- Bleach: Official Animation Book VIBES
- Bleach: Official Character Book 2 MASKED
- Bleach: Official Invitation Book The Hell Verse
- Bleach: Official Character Book 3 UNMASKED
- THE REBOOTED SOULS
- Bleach: Letters From The Other Side
- Bleach: The Honey Dish Rhapsody
- Bleach: Spirits Are Forever With You
- Bleach: Memories of Nobody
- Bleach: The DiamondDust Rebellion, Another Hyōrinmaru
- Bleach: Fade to Black, I Call Your Name



A Magyar AMV Rettenet

// Daisetsu

Aki érdeklődik a Magyar AMV Rettenet iránt, az megtalál minket a Facebook oldalunkon, megnézheti a korábbi részeket, vagy akár bekapszólódhat a jelenleg készülő 6.5-ös részbe.

FACEBOOK

MAR Premierék:

MAR 1:

Sakuracon 2008

MAR 1.5:

online premier 2008

MAR 2:

Sakuracon 2009

MAR 3:

Sakuracon 2010

MAR 4:

Tavaszi Mondocon 2011

MAR 5:

Tavaszi Mondocon 2013

MAR 5.5:

Őszi Mondocon 2013

MAR 6:

Tavaszi Mondocon 2014

A kezdetek

A világon rengeteg országban akadnak animeparódiák, akár az ismert videómegosztókon, akár bárhol a világon, egy Mondoconhoz hasonló rendezvényen. Több országban rendeztek már a MAR-hoz hasonló videót. Ezek közül talán a legismertebb az amerikai MAR Hell, de azon kívül van „külföldi MAR” Lengyelországban és Oroszországban is.

Kis hazánkban 2008-ban egy Jaaku nicknével megáldott ember fejéből pattant ki a MAR ötlete. Nagyon sokan támogatták, és 2008 tavaszára meg is lett hirdették az első Magyar AMV Rettenetet. Rengeteg volt a beküldő, így össze tudtak állítani egy negyedórás videót a szervezők. A siker nem maradt el; elkészült rá fél évre az 1.5-ös, és újabb fél év elteltével a 2. AMV Rettenet - ami egy 2012-es kihagyást leszámítva - minden évben megrendezésre kerül legalább egyszer. Azért „legalább”, mert az érdeklődés annyira megnőtt, hogy egy sikeresebb részü után az ősi conokra is készítenek már egy-egy új kiegészítő epizódot. Sajnos a hosszuk nem jelentős, így néhány percnél alig tartanak tovább, illetve azoknak még nincs olyan nagy hagyománya.

A Magyar AMV Rettenet nevének

Bizonyára sokaknak ismerősen csengenek ezek a szavak. Nem is csoda, hiszen a Magyar AMV Rettenet már 2008 óta szórakoztatja a hazai animés közönséget. Sok AMV készítő fáradságos munkája által a tavaszi Mondoconok kedvelt programjairól részletesen most olvashattok először itt, az Animagazinban.



kitalálása nem okozott a rendezőknél különösebben sok fejfájást. Lényegében Jaaku teljesen random módon alkotta meg a címet egy-két emberrel, amit semmi sem lehet visszavezetni. Ez hangzott a legjobban, ráadásul még „MAR”-ra is le lehet rövidíteni.

A MAR-t Jaaku rendezte, pontosabban rendezte. Általában mindig többen dolgoznak rajta, viszont nem származik ebből bevételük, így kimondhatjuk, hogy ennek az egészen a lebonyolítása teljes mértékben hobbi szintű. Csak akkor van MAR, ha valaki képes rászánni egy kis időt a szabadidejéből a Mondocon szervezői közül. Jaaku a második AMV Rettenet után lemondott a szervezésről (hogy miért, az legyen az ő dolga). Mindenesetre a MAR sikerességét nem lehet kétségbe vonni, hiszen sokakat vonz a Mondoconra.

A Mondo főszerkesztője, Markovics Roland (nickneve: Luggeriano), a 3. Magyar AMV Rettenetnél vállalta át a rendezést. Lényegében innentől vett a MAR új lendületet. Luggeriano ugyanis arra törekedett, hogy a MAR minőségét feljavítsa, adjon neki egy fajta hangulatot.

A MAR készítésének folyamata

Meghirdetésére már hónapokkal a Mondoconok előtt sor kerül. Bárki jelentkezhet, de a nevezéshez több dologra kell figyelni. Először is minimum két videó szükséges, hogyha valaki részt akar venni. Ezeknek meg

kell felelniük a minőségi előírásnak (ne legyen pixeles a kép, csatorna logók ne legyenek, a fansub is kizáró ok), illetve a nevezéskor le kell írni a videó mellé azt, hogy melyik animéből dolgoztunk és mit vágtunk rá. Szükséges a név megadása is, ahol általában beceneveket, nickneveket használnak a beküldők.

A videók eljuttatása többféleképpen történhet. Lehet e-mailben nevezni, facebookon (privát üzenetben a MAR hivatalos oldalánál), vagy ha felvethet a kapcsolatot Luggeriano-val vagy más szervezővel.

A beküldéstől függetlenül a videók Luggeriano-hoz kerülnek, aki leellenőrizi a beérkezett fájlokat.



„Kis hazánkban 2008-ban egy Jaaku nicknével megáldott ember fejéből pattant ki a MAR ötlete.”

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Megnézi a videókat és kiszűri azokat, amik javításra szorulnak, esetleg szabálytalanok (rossz felbontás, a videó körül fekete keret, túlzásba vitt káromkodások, néha felnőtt tartalom). Ha egy videó 100%-osan megfelelt az előírtnak, akkor a fájlt továbbítja Luggeriano a zsűrinek. Számuk eléggé változó, a legtöbb esetben 70 és 100 körül volt a beküldött videók száma, de ez az adat a MAR 5-nél felcsúszott rekord 140-re. S bár a lelkesedés kicsit mintha megtorpant volna a MAR 6-nál, még így is összejtött 110 videó, ami még mindig jónak mondható.

A videók értékelése régebben szavazással történt, de mivel ezzel problémák adódtak, ezért a szervezők a zsűrizés mellett döntöttek. A bekerülésről tehát egy zsűri dönt. A zsűritagok minden videót külön-külön pontoznak. (Luggeriano nem tagja a zsűrinek, viszont beküldeni beküldhet videókat ő is.) Megszabnak egy minimum ponthatárt, hogy mi az, amit az értékelés során a videóknak el kell érniük. Ha ez nincs meg, akkor az adott videó nem kerülhet be. Persze az elvárt pontok száma is mindig változik, így kevesebb videónál lejjebb is

csúszhat a minimum ponthatár. Tehát elmondható, hogy a minimál pontok számát általánosságban a körülmények szabják meg.

Természetesen itt is van beküldési határidő, ami néhány nappal a Mondocon kezdete előtt jár le. Ekkor kezd neki Luggeriano az új MAR elkészítéséhez, de erről most nem szeretnék többet írni. Inkább megkérdeztem erről Luggeriano barátomat, aki örömmel elfogadta meghívásomat a következő interjúba.



„....legtöbb esetben 70 és 100 körül volt a beküldött videók száma, de ez az adat a MAR 5-nél felcsúszott rekord 140-re.”



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Szia Lugeriano! Köszönöm, hogy beleegyeztél az interjúba! Az első kérdésem az volna, hogy a Magyar AMV Rettenet - vagy nevezzük így "MAR" - miért a tavaszi Mondoconra van szervezve, netán akkor a legnagyobb a tömeg?

Hello! Én is köszönöm a lehetőséget, és egyben üdvözlöm az olvasókat!

Az évenkénti új részek tavaszi debütje részben a hagyományoknak köszönhető – az első conon leadott rész vetítése akkor éppen tavaszra esett –, másrészt ekkor van az embernek a legtöbb egybefüggő szabad idejük a téli és tavaszi conok között, ami körülbelül négy hónap, ami évközben a többi egymást követő con között jóval kevesebb. Ha egy akkora projektből, mint a MAR (vagy inkább, amivé kinőtte magát az évek alatt) a lehető legjobbat akarod kihozni, biztosítani kell megfelelő mennyiségű időt az ötleteléshez, alkotáshoz, szerkesztéshez, ezért a legideálisabb így pont a tavasz. Tömeg szempontjából nyilván eleve a kétnapos Mondoconok az ideálisak, de valójában nincs számottevő különbség a tavaszi és őszi rendezvények nézőinek átlagos létszáma között, tehát nem ez a döntő tényező.

Mióta foglalkozol AMV készítéssel?

2008 eleje óta foglalkozom AMV-vágással, 2008 és 2010 között aktívan vágtam (hazai és nemzetközi versenyekre készítettem AMV-eket), majd 2010-től inaktívan vágok (a MondoCon AMV-versenyét és a vetítést szerveztem, közvetve tehát vágtam, de ezek a programjaimhoz köthető videók - versenyintro, átvetétek, szpotok - voltak), a szervezés felé fordultam, viszont saját kis kreatív vágó tevékenységemnek megmaradt "hobbiként" a MAR projekt.

Készült a MAR-ra 1.5 és 5.5 verzió is. A legutóbbi a 2013-as őszi Mondoconon volt levetítve "Kici, ócó, de a miénk!" címen. Ezek szolgáltatója a "repetát" azoknak, akik nem tudnak várni a tavaszi conig?

Az első, anno csak online közzétett 1.5-ös rész amolyan „amik már nem fértek bele az első részbe, bővített plusz ráadás” gondolat mentén készült. Az 5.5-ös rész inkább egyfajta őszi minirésznek, hiánypótlónak és egyben felmérésként is jött létre, amivel a nyári szünet cirka 3 hónapja alatt a potenciális vágók aktivitását teszteltem. Mert a visszajelzések alapján korábban is megvolt már a sűrűbben

kiadott új részekre az igény a közönségtől, de ehhez nyilván alkotói aktivitás is kell, hogy legyen elegendő mennyiségű és értékelhető minőségű alapanyag, amiből elkészül. 2012-ben épp egy rendhagyó helyzet állt elő: bizonyos körülmények miatt az őszi rendezvényre lett időzítve a szokásos új, 5. rész, de akkor egyszerűen alig érkezett be annyi videó (ennek megvoltak a tapasztalatként levonható okai), így átkerült a MAR5 a már megszokott tavaszi időpontra. Viszont épp emiatt jött a gondolat, hogy egy rövidebb részt azért lehetne közbeiktatni, mert annyira elég aktivitás azért volt. Az 5.5-ös rész tapasztalatai, és a kapott visszajelzések megerősítettek abban, hogy ez a modell – tavasszal a nagy rész, ősszel pedig egy mini rész - talán működőképes alternatívát jelenthet a jövőben. Közben már el is indult a Facebookunkon (keresésámba „Magyar AMV Rettenet”-et beírni) a 6.5-ös rész szervezése, és kiírása, szóval akit érdekel és szívesen küldene be videót, nyitva áll a lehetőség!

Ahogy említettem, a MAR 5.5-nek a stílusa a "Kici, ócó, de a miénk!" cím körül forgott. De volt már itt Való Világ, Hungarom és is. Mi határozza meg egy adott MAR résznek a stílusát?

Az újabb részeknél biztosan elmondhatom, hogy igyekszem én, valamint a szerkesztőtársaim is figyelni a lehetőségekhez mérten a környezetünkben (offline és online) felbukkanó aktualitásokra, ami valahogy kiaknázható/kapcsolható egy új rész koncepciójához. Az új részek témájának megtervezésénél feldobjuk egymás közt ezeket az ötleteket, ütköztetjük, variáljuk és ez menet közben szervesen formálódik, de egy bizonyos ponton túl egységesíteni is kell, hogy a MAR szerkesztésében legyen valamilyen egységes keret is (intro-átvezetők-reklámblokk-csattanó-credits), ami vizuálisan is egyértelműen átjön és értelmezhető a nézőknek. Persze vannak random felmerülő ötletek és megoldások is, amelyek mögött épp nem volt tervezett tudatosság, csak felbukkantak és menet közben beépültek valahova.

Ha sorba vesszük az eddigi MAR-okat, a korai részeknél nem volt ennyire egységes, észrevehető a megszerkesztettség. Az első nyomokban a 2. résznél lehetett felfedezni, a 3. résznél már erősebben jelentkezett, és továbbra is fejlődő tendenciát mutat.

A következő részek (az őszi 6.5 és a jövő tavaszi 7) kapcsán már (meg)vannak a tarsolyban a jól hangzó témaötletek, amikre szeretnénk építeni...hacsak nem találunk menet közben még jobbat, potenciálisabbat vagy aktuálisabbat, de ez szerencsére mindig szépen kialakul menet közben, ahogy eddig is történt.



Az AMV Workshop-ban már említett, hogy valamikor segítséget kérsz egy-egy MAR rész elkészítéséhez. Ez teljesen érthető, hiszen az ember nem mindig éri utol magát. Gondolkodj itt a vágásra, Facebook oldal üzemeltetésére, a képek, videók megosztására. Az egész MAR-os dologhoz te mennyi segítséget kapsz?

Ez már a korai részeknél bebizonyosodott, hogy nem rendelkezek végtelen idővel, és nem értek mindenhez a szerkesztéssel és szervezéssel kapcsolatban, így ezt csapatmunkával, bizonyos feladatok vagy részek kiszervezésével lehet hatékonyan és a határidőket tartva megoldani. A segítség kérése/bedolgozás hagyománya így fokozatosan, lépcsőként alakult ki részről részre.

Jelenleg a MAR-ral járó összes terhelés és munkafolyamat úgy oszlik meg, hogy a marketing és community management (pl. Facebook oldal üzemeltetése, hirdetés) részét, valamint a beérkező videók első körös szűrését/adminisztrációját magam végzem. Együttel én tartom a kapcsolatot a stáb többi tagja és a zsűri között is, mint koordináló személy.

A grafikai munkákat (pl. videók közti átvezető) Shioru készíti az 5. rész óta (ezeket korábban Velho vagy én készítettem), míg az 5.5-ös rész óta Wolfi a MAR végi credits gyártását vállalta el.

Illetve illik megemlíteni a zsűritagok munkáját is, hiszen nélkülük sem lenne véglegesített válogatás. A véglegesített pontozás alapján szintén én szoktam összerakni a vágóprogramomban a bekerült, sorbarendeztet videókat, na és a felvezető intrókat is kitalálom, megvalósítom... aztán pedig lehet kirenderelni és személyesen gondoskodni arról, hogy a premiervetítés rendben menjen a conon.

A MAR 5-re 140 videó érkezett meg a számítógépre. A MAR 6 szervezésekor pedig 110. Elégedett vagy a beküldőkkel, szerinted milyen munkát végeztek?

A beküldött videók mennyiségét nem érheti panasz, hiszen a korai részek óta ez folyamatosan növekvő pályán van, és a 100 feletti szám egészen jól mutat, illetve az elmúlt két rész óta ez stabilan tartja magát. Nincs csökkenő tendencia, tehát van egy biztos aktivitás a vágói oldalon. A videók beküldő mezőnyre változatatosan oszlik meg: vannak régebbi részekből ismert nevek, és szerencsére új arcok is feltűnnek a beküldők között. Ami erősen szórászt mutat és objektívabban megfogható, értékelhető, az a beküldött videók minősége. Bár van az első részek óta egy lassú javuló tendencia, illetve tavaly történtek külön erőfeszítések arra, hogy egy általánosabb segédlet is szabadon a beküldők rendelkezésére álljon (MAR Tutorial néven érhető el a Facebook csatornámon), mégis a videók jó része technikailag feladja a leckét. Mivel a projekt teljesen nyitott, és így nem előfeltétel profi vágónak lenni a készítéshez, ez önmagában még egyáltalán nem baj. A nehézségek ott kezdődnek, hogy nekem el kell döntetem, hogy mit is kezdjek egy videóval, ugyanis amit a pályázó beküld, az nekem szerkesztőnek nyersanyag, és csak abból a

kép- és hangminőségéből gazdálkodhatok, amit az tartalmaz. Ezeket drasztikusan feljavítani nem igazán vagy csak nagyon sok plusz munkával és trükközéssel lehet. Valahol bosszantó helyzet, hogy pár apróságra való figyelemmel és utánajárással mennyivel másabb eredmény lenne elérhető, és ehhez tényleg nem kell videguruvá sem válni, a segítség (információ formájában) lehetősége pedig adott.

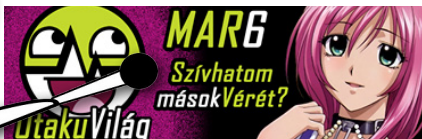
A videók értékelését zsűri végzi. Kérlek, adj nekünk valami képet arról, hogy kik is a zsűritagok! Vagy ez nem publikus?

A zsűzés – ahogy ez az AMV-versenyeknél is zajlik – elengedhetetlen része a MAR-nak, a zsűzésben részt vevők közreműködése nélkül nehéz lenne egy több szempontból megfelelő válogatást megejteni.

A korai részekben a tapasztaltabb AMV-vágók közül került ki ez a pár fős (átlagban 3-6 fős) csapat, de ez a rendszer fokozatosan átalakult, hiszen ahogy a nézők elvárásai és humora is sokféle, illetve változik, úgy az értékelési szempontok is. Ezért mostanra egy jóval sokszínűbb stáb értekel. Persze mindig van közte AMV-vágásban jártas delegált is, de a csoport nagyobb része inkább aktív AMV-fogyasztó/néző.

A tagokat lehetőség szerint változtatni szoktam egy-két részenként, hogy legyenek új hátterű, izlésű bírák is benne. Ez történhet közvetlen felkérésre általam, de olyanra is volt már példa, hogy direkt megkerestek és ajánlkoztak. Plusz alapelveim, hogy mivel az egészet átfogó szerkesztő vagyok, illetve szinte minden részbe készítek saját videókat is, így az összeférhetetlenség elkerülése miatt nem zsűrizek. Természetesen ez áll a zsűritagokra is; aki értékel (1-től 10-es skálán szoktak végezni) az nem vág, illetve pontozáskor elsősorban a videó viccességére figyeljen.

Egyetlen szigorú megkötésem van a zsűritagokkal szemben, amit elvárok: a megbízhatóság. Értsem ezalatt azt, hogy tartja a kért határidőt (igen, a zsűrinek is van egy határideje, ameddig ki kell értékelnie az összes beküldött videót), és ehhez aktívan kommunikál velem; azaz például ha valami nem egyértelmű számára, rákérdez, hogy mivel az egészet véleménye és értékelése, és amit vállalt, a megbeszélte feltételek szerinti határidőig megcsinálja. Vagy ha valami váratlan közbejön, időben jelzi felém. Nem nehéz belegondolni, hogy mennyire borulhat a projekt a befejezéséhez közel, ha annak akármelyik folyamata megkéne bármilyen okból, jobb ezért be (vagy túl) biztosítani a dolgokat.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Volt már olyan, hogy nem értettél egyet a zsűri döntésével, legyen szó a saját videóról vagy máséről?

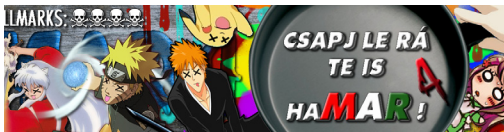
Az, hogy mi vicces, eléggé szubjektív. A zsűri általában a „több szem többet lát” elv alapján dolgozik, eléggé nagy a szórás abban, hogy egy adott videó mekkora humorfaktort jelent az értékelőknek. Persze megesik, hogy a zsűri értékelése meglepően egyöntetű, legyen az negatív vagy pozitív irányú, de általában szép nagy az eltérés a személyenként kiosztott pontok között egy videónál.

Természetesen voltak a MAR történetében olyan döntések, amikkel nem értettem egyet, ez is szerves része a dolognak, hiszen nincs mindig tökéletes egyetértés mindenben. A saját videóim kapcsán is volt rá példa, de itt az elsőleges elv érvényesül, vagyis szerkesztőként kivonom magamat ebből, így el kell fogadni a zsűri összesített értékelését és legközelebb jobbat, humorosabb ötletet.

A 3. MAR és az utána következő részek - az 5.5 kivételével - messze meghaladják a 20 percet. Mennyi idő egy AMV Rettenetet elkészíteni?

Őszintén szólva, még sosem számoltam ki, hogy nettó mennyi időt jelent egy rész elkészítése. Inkább egyfajta hosszú távú (hiszen hónapokon átnyúló, sok apró kis elemmel) folyamatmenedzsmentnek kell tekinteni, ahol különböző dolgokat előre meghatározott időkből/ideig kell elindítani és foglalkozni vele, hogy minden rendben és időben meglegyen. Természetesen különbséget kell tenni a végleges változatok hossza, a beérkezett „nyers”, a még zsúríztetlen videó időtartama, és ténylegesen a végső verzióban létrejött hossz között. A legtöbb a teljes MAR összevágásakor a rengeteg különböző formátumban és minőségben beküldött anyag ellenőrzése, az apróbb szépséghibák lehetőséghez mérten való javíthatása és egységesítése viszi el.

„egyfajta hosszú távú (hiszen hónapokon átnyúló, sok apró kis elemmel) folyamatmenedzsmentnek kell tekinteni”



Egy anime átlagosan 20-25 perc és a MAR videók hossza is nagyjából ennyi. Minden alkalommal arra törekedsz, hogy a MAR elérje a 20 percet, vagy ez csak véletlen?

Nagyobbrészt véletlen, hogy így alakul ki. Szerencsére, amíg kapunk elég videót részről részre, addig megvan az esélye, hogy ilyen átlagos hosszúakra sikerüljenek. Persze egy nagy résznél azért már csak a hagyományok miatt is „illik” nem pár percnyi összeállítással kiszűrni a nézők szemét, de egy 10-20 perc közötti hosszúságú rész szerintem már teljesen jónak mondható. Szerencsére az utóbbi részek tartják ezt - persze ha a kóritést (intro-átvezetők-credits) levesszük - akkor a „nyers” videók már nem biztos, hogy elérik a 20 percnyi összájtékidőt.

Az 5-ös MAR-tól folyamatosan feltűnik egy sárga smile fej a videóknak. Ez a ti saját reklámarcotok, logótok?

Az első részekben az Azumanga Daioh-ból (és a MAR ötletadóijában a klasszikus AMV Hell részekben is feltűnt többször) ismert és ikonikussá vált „IQ-bajnok” karakter, Osaka volt a kabala, majd fokozatosan a logókba a neten elterjedt vált LOL/awesomeface mém került (bár az 5-ös MAR reklám bannerein direkt visszakerült Osaka nosztalgia céljából). A mém már a 3-as rész creditsében is feltűnt burkoltan, szóval egyfajta lassú átmenet volt itt, tekintve hogy a főbb grafikai munkákat is más végzi az 5. résztől.

Most kicsit áttérek a szerkesztésre: milyen videószerszámokat ajánlanál azoknak, akik esetleg csinálnának videókat a következő MAR-ba?

Egyértelműen a Sony Vegas valamelyik újabb (8-asról felfele) részét. A hazai AMV-vágók döntő része ezt használja, könnyen megszokható, megtanulható és mivel sokan használják, könnyen lehet találni róla neten leírásokat, vagy megkérdezni valakit. Természetesen vannak még más, akár még egyszerűbb alternatívák is, viszont ami mindegyik programnál fontos, hogy milyen minőségben kerül az a videó kimentésre. Ehhez pedig az információk - a MAR Tutorialban vagy rákérdezve - elérhetőek.



Te mennyi videót szottál készíteni egy AMV Rettenetre?

Ez erősen változó, volt, amikor megcsináltam majdnem 40 videót is, és volt, amikor egyet sem tudtam: fennmaradó szabadidő, ötletek, rendelkezésre álló jelenet/anyag függvénye. Bár az utóbbi két résznél már egy viszonylag bejáratott rendszert dolgoztam ki magamnak, így átlag megvolt részenként a kb. 25-30 videó. Pofonegyszerű a dolog: ha éppen nincs lehetőség az általános random asszociációval beugró ötletet, akkor azt le kell jegyezni, hogy később felhasználható legyen.



Készítettetek egy segédletet a videókészítéshez, amit fel is töltöttetek több helyre az interneten. Ezek után szerinted változtak valamit a beküldött videók minőségileg? Milyenek a tapasztalataid?

Egyelőre az a tapasztalatom, hogy nem váltott ki akkor hatást, mint vártam tőle. Talán nem volt elég egyértelműen hirdelve, vagy fennállt az emberi tényezőből fakadó TL:DR (too long, doesn't read) hatás, talán még más is közrejátszik. A tapasztalataim a minőség terén elég vegyesek, most két fő tényezőt emelnék ki, ami a beküldött videók minőségének átlagban vett javulását több rész óta hátráltatja.

Az egyik problémám ott van, hogy a pályázók alapvetően nem szeretnek olvasni: egyrészt a szabályzatban is említve vannak azok a formai kritériumok, amelyek betartásával garantálható a megfelelő minőség és a nekem ezzel járó kevesebb meló. Másrészt a megfelelő minőségű alapanyag beszerzése és a kész videó kimentése is részletesen, lépésről lépésre meg van írva a Tutorialban, harmadrészt ha valami nem világos az idegen technikai fogalmakkal kapcsolatban, még mindig lehet a MAR FB-n vagy mailben tőlem kérdezni.

Itt leledzik a másik problémám, miszerint a pályázók nagy átlagban nem szeretnek kommunikálni. Tisztelet a kivételnek, de azt tapasztaltam, hogy a videók eljuttatása után a pályázó letudva dolgát eltűnik az éterben, és nagyon nehezen vehető rá a válasza, netalán például olyanra, hogy a kizáró technikai hibákat tartalmazó, vagy kritikán aluli képminőségű videója cserélje/javítsa (akár felajánlott technikai segédlettel). Ezekről így általában nekem kell döntenem, hogy egy meghúzott minőségi határhoz viszonyítva mit engedek be és mit nem. Sajnos megsejtett már, hogy nem egy alapvetően jó poént tartalmazó videót kellett kizárni azért, mert annyira vállalhatatlan volt a kép- és hangminősége. Felmerülhetne olyan, hogy ezeket a videókat javítsam és cseréljem én házon belül szerkesztőként, de sajnos erre egyéb feladataim mellett sem időm, sem pedig kapacitásom sincsen.

Úgy tartom, hogy beküldős projekt lévén a videójaért elsősorban a pályázó felel. A kisebb kizáró hibákat (TV logó, égetett credits, fansub stb.) azért az összeszerkesztés alatt ki szoktam javíthatni, viszont mint említettem, az eleve szegényesen kimentett kép- és hangminőséggel nem tudok érdemben mit kezdeni. Tényleg csak pár alapvető dologra

kell(ene) figyelni, és egyrészt megnőne ezzel a bekerült, decensen kinéző videók száma, illetve az egész egybefűzött videó is egységesebb képet mutatna.

A videófelhozatal nagyon sokszínű, akadnak zenére, reklámra és stand up-ra is vágott videók. Szerinted melyik videók a legnépszerűbbek?

Nehéz megítélni, ez mindig változik organikusan részről része. Voltak hangsúlybeli elmozdulások az évek alatt, például a zenére vágott videók már nem annyira népszerűek, és kevesebb is érkezik be, ellentétben a korai részekben ezek voltak inkább többségben. Ez talán összefügghet azzal is, hogy a magyar dalok mennyisége egyrészt korlátozottabb a külföldiekhez képest (és egy részüket már ellőtték a készítő az évek alatt), illetve kevesebb/egyre kevesebb magyar zenét ismernek/hallgatnak a beküldők manapság, így nincs mire építeni.

Tipikusan megfigyelhető jelenség az is egy ideje, amikor egy-egy felkapottabb anime (gondoljunk csak például a felülprezentált *Code Geass*, *Magi* vagy *Shingeki no Kyojin* alapú videókra) vagy friss mém éppen visszaköszön egy részben, olyankor tömegesen kapunk ilyen forrásból vágott jelentkezéseket. Az viszont egyértelmű trend, hogy egyre több a beszédre (filmrészlet, stand-up) építő jelenet, a reklámok „kétés” népszerűsége pedig különösen megnőtt a küldött videók között. Ez végül...is nem baj, hiszen minden szépen lassan változik, és ezt a MAR-ra beküldött anyagok is így vagy úgy visszatükrözik mintegy lenyomatoként.

„Az egyik problémám ott van, hogy a pályázók alapvetően nem szeretnek olvasni.”



„másik problémám, miszerint a pályázók nagy átlagban nem szeretnek kommunikálni.”

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

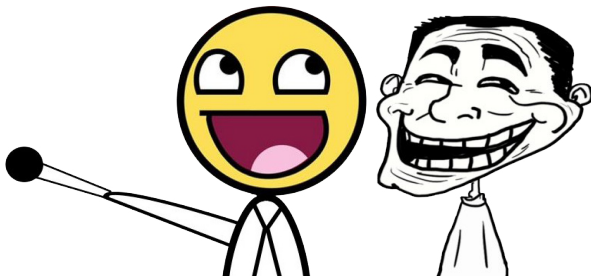
Annyi fix, hogy te rendezed a MAR-t, de ez vajon meddig lesz így? Nem untad még meg a fázadozást, és rendezést vagy még hosszú távon folytatni akarsz?

Két dolog függvényének tartom a folytatás kérdését: legyen rá továbbra is érdeklődés, és az élethelyzetemből kifolyólag elegendő idő a szerkesztéshez/szervezéshez. Azt sosem tagadtam, hogy voltak és előfordulhatnak mélypontok, amikor csökken a motiváció, vagy az ihlet az ötletekre, de eddig mindig úgy alakultak a dolgok egy rész készítése ideje alatt, hogy túllépve ezeken az ideiglenes akadályokon, végül mindig összehoztuk a következő részt. Egyelőre amíg lehet, szeretném szerkeszteni az újabb részeket... hogy mikor teszem le végleg vagy adom át másnak a stafétát, az jelenleg még a jövő titka.

Az utolsó kérdéshez érkezünk! Neked melyik AMV Rettenet tetszett a legjobban?

Elég fogós kérdés, mivel számomra mindegyikben van nem egy olyan videó, olyan konkrét rész vagy a készítése miatt megmaradt emlékezetes háttér, ami miatt tetszik. Az viszont biztosan tudom állítani, hogy az utóbbi két nagy résznél a körítésbe és az általános minőségbe beleölt meló több volt az előzőekhez képest.

„az utóbbi két nagy résznél a körítésbe és az általános minőségbe beleölt meló több volt az előzőekhez képest.”



Köszönöm szépen a válaszokat, további jó munkát kívánok neked a MAR-hoz és a Mondóhoz is!

Köszönöm a jókívánságokat! A MAR stábjával azon vagyunk, hogy - ha egy rövid időre is kiemelve a hétköznapi rutinjából - könnyed szórakoztatást biztosítsunk mindenkinek, aki megtekinti ezeket az évek óta jelentkező, válogatott MARhaságokat.



Aki érdeklődik a Magyar AMV Rettenet iránt, az megtalál minket a Facebook oldalunkon (<https://www.facebook.com/pages/Magyar-AMV-Rettenet/338523526259892>), megnézheti a korábbi részeket, vagy akár bekapcsolódhat a jelenleg készülő 6.5-ös részbe.

■ Rendezvények

Rendezvény neve:

Nyári Mondocon 2014

Helyszín: Hungexpo

Időpont: 2014. 07. 19.

További képek:

AniPalace facebook

Nyári Mondocon

// Hirotaka

Verdőfényes napsütésben telt el a nyári mondocon, sok cosplayessel, nagy társaságokkal, tehát rengeteg emberrel. A hungexpót rég nem látott tömeg töltötte meg, hogy szórakozzanak együtt.

A bejáratnál iszonyatosan hosszú sor állt, számítottam arra, hogy sokan lesznek, mert ez a nyár egyetlen nagy budapesti hasonló témájú rendezvénye, így sokan jöttek fel a fővárosba. A helyben vásárlás sor túlnyúlt a buszmegállón, az elővételes sor, bár rövidebb volt, az is tekergett egyet. Örültem, hogy most a kapu fölé kiírták, hogy melyik sor melyik, így nem volt az, mint korábban, hogy eltévedtek az emberek és a kapu előtt váltottak sort. Tehát hihetetlen tömeg volt, biztos vagyok benne, hogy rekordot döntött a látogatottság. Többen voltak mint az utóbbi időkben a kétnapos conok szombatján. Rég nem láttam ennyi embert conon.

Nekünk volt karszalagunk így sorban állás nélkül bejutottunk. A nagy-színpad ismét kint volt a szabadtéren a 25-ös (vásárlás) csarnok mellett. Sajnos ilyenkor nem nagyon lehet a nap elől elmenekülni. Elég rossz lehet délután 14-kor a cp alatt aszálódni. (A

25-ös másik, szintén árnyékos sarkán is lehetne nyáron az a színpad...)

A nagytermet ezúttal a játékosok vehették birtokba, itt kényelmesen elfértek. Többféle játék versenye volt: Heartstone, LoL, World of Tanks, Starcraft, Naruto, Just Dance. A con kockarészlege amúgy tavasz óta a Mondo Games nevet viseli.

A többi programszám a helyén volt. Az előadások a K épület 1. emeletén, a karaoke meg a 2. emeleten. Itt volt amúgy az amv verseny is. Elsőként beszereztem hön áhított - Kenshin mangámát. Jeee. Meg egy kis nasit és így ennyi. Nagyon örültem, hogy most a szavazólapok ismét „régi fényükben pompáztak”, nem tépték őket és nem ferdén vágták vagy nyomtatták őket, hanem rendesen. A programfüzet helyett most programlap volt, de ez nem gond, megfelelt és a papír is jobb mint amit tavasszal kaptunk. A programok tekintetében

ahogy láttam a harcművészek elmaradtak, vagy nagyon sokat késtek. Ezúttal délelőtt volt a tömegkvíz, majd a Home Made Asia csapata szórakoztatta a közönséget. Eddig ezek a programszámok teljesen rendben vannak, az hogy én nem vagyok oda a HMA-ért, az egy dolog. Megnéztük viszont az AMV versenyt. Ami most szokatlanul jóra sikerült, több jó amvt láttam, örültem neki. Annak viszont nem örültem, hogy állítólag össze már GMV-vel vagyis Game Music Videóval is lehet készülni. Szórtsuk ki innen is az animékét, gyérünk! Innen a cosplayversenyre mentünk át, ahol szintén rég nem tapasztalt számú jelentkező indult. Tapasztalat viszont, hogy az animékékből beöltözők száma ezúttal sem nőtt. 48 versenyzőnek kb. a negyede volt anime, a legtöbb jelmez valamilyen játékból volt. De volt még nem egy a halálomból, az originalból és egy pár film.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



A versenyzőknek egyébként nagyon jót tesz, hogy kevesebb a con, mert tényleg látható, hogy jobb minőségű cos-playek születnek, volt sok jó (bár tavasszal jobbak voltak). Akadt azonban több értékelhetetlen is. Egyébként a nem versenyző, csak conon járkáló cosplayeresek jó része jobb, mint akik fellépnek, így a saját cp versenyemet úgy fogom megrendezni, hogy leülök egy padra egy órára és akiket látok értékelem. Nagyon jó, hogy a szervezők úgy döntöttek, hogy nyáron nem lesz performance. Nemcsoda, hiszen egy ideje az előadások minőségére kritikán aluli és értékelhetetlen. Kiváncsi vagyok milyenek lesznek ők.

A cp verseny előtt elvileg volt Gyűrűk ura bemutató immáron legalább ötödször, a cp után pedig jöttek a vikingek legalább harmadszor. A délután közepén az SF portál tartott kerekasztal beszélgetést, majd az Eurocosplayt láthatta a közönség.

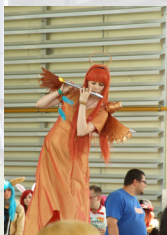


Ezeket nem láttam, mert szükségem volt egy nagyobb időre, hogy klimatizáljam magam valami kellemesebb helyen. Volt az otaku szócata ádáz küzdelme, és ismét lehetett táncolni AMVkre. Gondolom megint ugyanazokra. Ismét szerveztek conbeugrót, ami a népszerű beugró című televíziós játék conos változata. Majd a Parapara és HMA zenés produkciói után az eredményhirdetés zárta a napot.

A karaoke teremben az AMV-versenyen kívül csak karaoke volt és japán zenei videók. A kultúr kornerben legyezőkészítést tanulhattunk gettó módra. Ezt egyébként egy jó programszámnak tartom. Volt még itt helyben nevezős haiku verseny is. Szintén jó ötlet. Késő délután steam-punk és Disney előadásokat tartottak sokadjára.

Áruk tekintetében szokásosan az ismert 3-4 cím ismételte magát és a programok is tökéletesen igazolják a nyári uborkaszézon fogalmát. Érdekeltenek voltak.

Akinek nem adta be a nap és a meleg, még mehettek éjjelre tombolni egyet a Kék Yukba az afterpartira.



Így telt tehát a con, mindenki jól érezte magát. Szerintem a legnagyobb vonzódereje most az volt, hogy ez a nyár egyetlen olyan fővárosi nagy conja, ahol a barátokkal találkozhatnak az animés - gamer emberek. Sajnos engem a programok többsége nem tud megfogni, ami nemcsoda 7 évnyi conra járás után, és kb. 37 cconal a hátam mögött, tényleg csak a barátok miatt megyek, meg hogy írjak róla nektek. Egyetlen nagy negatívum volt, hogy a belső helyszínek mindegyikében, de különösen a vásárlás csarnokban örületes fűledt meleg, levegőtlenység, és egy idő után izzadság szag keveréke áramlott. Garantált fogyókúra. Már kiderült az ősi mondocon kejeje is, ami október 4-én kerül megrendezésre.





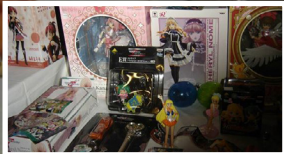
Japán nap a Babits Gimnáziumban

Május 24-én idén is megrendezésre került a Babits Mihály Gimnáziumban a Japán nap, mely igen sokszínű programokkal várta az érdeklődőket. A jelképes belépőből (mely egyben tombola is volt) befolyt összeget pedig teljes egészében jótékonyági célra ajánlották fel. A rendezvényen meg lehetett ismerkedni az origamival, a karutával, kendővel, kyūdōval, karatével, ninjutsuval és taikoval, valamint ezeket ki is lehetett próbálni (én magam a kyūdōt és a karutát próbáltam). Ezen programokat pedig zenés előadások is színesítették. A programok közül talán az előző számban bemutatott Bukyukai Kyudo Sportegyesület kyūdō bemutatója és workshopja volt az egyik a népszerűbb, amely a workshopkal együtt a rendezvény szinte teljes ideje alatt az érdeklődők rendelkezésére állt, de szintén sokak próbálták ki a takio japán dobokat is (a kendő, karate, ninjutsu harcművészeti workshopokon nem vettem részt).

Egész nap lehetőség volt még kimono próbára, de volt még büfé is japán különlegességekkel, szendvicsekkel és süttikkel, DDR, kalligráfia, Go és shōgi, bonsai kiállítás és sok minden más.

Conpót 2 - Anime Piac

Július 21-én a Müsziben került megrendezésre a Conpót 2, vagyis az anime piac, ahol bárki megszabadulhatott megunt animés-mangás fancuccaitól. Ha az árusok száma elsőre talán nem is tűnt soknak, de meg kell hagyni, hogy igen sokféle áru közül lehetett válogatni, közöttük egészen ritkaságnak számító cuccokra is lehetett lelni. Magyar és idegen nyelvű mangák, plüssök, kitzők, poszterek, figurák kicsitől a nagyig és számtalan egyéb apróság, melyeket elég barátságos áron lehetett megvásárolni, adott esetben jó bazárhangelathoz illően némi alkudozással. A kezdeti roham után már nem voltak olyan sokan, egyéb program hiányában a nap végi tombolat sem várta meg mindenki, merthogy a belépőhöz tombola is járt, amelyhez ajándéktárgyakat az árusok ajánlottak föl portékájukból. A helyszínen elég sok üdölkalmazást lehetett találni, ahol beszélgetéssel lehetett eltölteni a vásárlás és a tombola közötti időt. Szerintem a kezdeményezés kifejezetten jó, a hely hangulata is rendben volt (háttérben némi animezene is fel-fel csendült időnként), remélem nem ez volt az utolsó ilyen rendezvény.



A Conpót 2 képek forrása: [Conpót facebook](#).

Július:

2-án:

- Kyoukai no Kanata (OVA)

3-án:

- Free! Eternal Summer (TV)

5-én:

- Sailor Moon Crystal (ONA)
- Girls und Panzer: Kore ga Hontou no Anzio-sen Desu! (OVA)
- Sore Ike! Anpanman: Ringo Bouya to Minna no Negai (film)

6-án:

- Space Dandy 2 (TV)

7-én:

- Witch Craft Works (OVA)
- Yami Shibai 2nd Season (TV)

8-án:

- Ai Mai Mii (2014) (TV)
- Re: Hamatora (TV)

9-én:

- Yama no Susume: Second Season (TV)

10-én:

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

11-én:

- Kuroshitsuji: Book of Circus (TV)
- Persona 4 The Golden Animation (TV)
- Strange+ 2 (TV)

12-én:

- K: Missing Kings (film)
- Sword Art Online II (TV)

Hírek

// AniMagazin

Rendezvények

Július 30. (szerda): Varázslatos Japán (17:00-21:00) - Budapest, Eötvös10 Községi és Kulturális Szintér

Augusztus 14-17: Adamas Tábor - Atkár

Augusztus 16. (szombat): II. Home Made Asia találkozó (11:00) - Budapest, Városliget

Szeptember 13. (szombat): TomaCon - Tamási Művelődési Központ (7090 Tamási, Szabadság u. 50.)

Október 4-5: Mondocon - Hungexpo

November 29-30: PlayIT - Syma csarnok

Az aktuális programokért látogassatok el az anipalace.hu-ra, vagy nézzétek az [AniPalace facebook](https://www.facebook.com/anipalace)-ot.

Sidonia no Kishi 2. évad



A *Sidonia no Kishi* utolsó epizódjában láthatuk, hogy második évad is lesz. A címe *Sidonia no Kishi: Daikyu Wakusei Sen-eki*. További részlet később.

Arpeggio filmek

A nemrég futott *Arpeggio of Blue Steel* sorozathoz két film érkezik 2015-ben. Az első film újrameséli a sorozatot néhány új jelenettel, míg a második filmnek teljesen új története lesz.

Psycho-Pass új manga

A Comic Blade magazin jelentette be, hogy a *Psycho-Pass* animéből újabb manga feldolgozás készül. Ami június 30-tól indul *Psycho Pass: Kanshikan Kougami Shinya* címmel. A rajzot Sai Natsuo készíti és a történetet a Production I.G berkeiben munkálkodó Gotou Midori (*Hoozuki no Reitetsu*) írja.

Fairy Tail spin-off

Két új spin-off manga érkezik a *Fairy Tail*hez. Az egyik a *Fairy Girls*, amely a világ két legerősebb lányára helyezi a hangsúlyt és november 20-tól indul. A másik a *Fairy Tail Blue Mistral* és a főszereplője Wendy, egy 12 éves mágus lány, aki a sárkány völgyének titkaival néz szembe. A manga augusztus 2-án indul.

Steins;Gate folytatás



Folytatódik a *Steins;Gate*. Az augusztus 29-én érkező regény 6 évvel az eredeti mű után játszódik.

Miwa Coughirou írja a történetet és Yoshida Tadasu készíti a képeket.

A novel 2016-ban fog játszódni, szintén Akihabarában. Okabe miután diplomát szerzett folytatta eddigi tevékenységét, egy nap Nae (Mr. Braun lánya), aki időközben 17 éves lett megkéri Okabét, hogy kutassa fel az apját, de persze örült tudásunk emlékszik a korábban történetekre. Ezen felül ismét felbukkan Suzuha is.

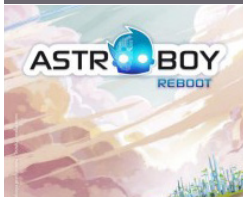
Kurisu szintén befejezte tanulmányait és egy kutató csoport tagja lett, emellett távkapcsolatban él Okabéval.

Mayuri továbbra is a labor munkáját segíti és vigyáz Okabére és a kapcsolatukra Kurisuval. Daru a labortagságon kívül telefonos alkalmazkodásokat és biztonsági programokat tervez. Magánéletében Amane Yukival randizgat. A regény címe: *Steins;Gate – The Committee of Antimatter* lesz.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Új Astro boy film



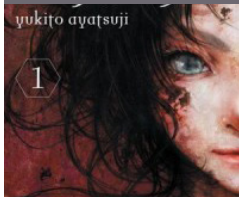
A Shibuya Productions a Tezuka Productionnal karöltve egy 26 részes animét készít *Astro Boy Reboot* címen. A cselekmény a jelenben játszódik majd és a gyerek közönséget célozza meg. Az első trailer szeptemberben érkezik.

Hitsugi no Chaika 2



A *Hitsugi no Chaika* hivatalos twitterén jelentették be, hogy 2. évad is lesz. Az új sorozat idén októberben, tehát az őszi szezonban indul. Az első évad jelenleg is fut és 12 részes. Ezenkívül még egy OVA is érkezik, de ez csak 2015 márciusában.

Another 2



Another 2 címen indul Aya-tsuji Yukito új regénye, ami ősszel érkezik. Az író megkérdezte a rajongókat hogy 2001-ben vagy 2009-be játszódjon a történet, végül előbbi tehát a 2001 nyert. Az eredeti regényt 2009-ben adták ki, ezt egy manga, majd egy anime is követte. Ezen felül, még egy folytatás regény is van, *Another Episode S* néven, ami szintén kapott animeadaptációt.

Prince of Tennis

A *The New Prince of Tennis: vs Genius10* öt részes OVA sorozat első része október 29-én érkezik. A rész címe "*Kakumei heno Zensoukyoku*" (The prelude to the Revolution). Az OVÁkhoz egy Flash anime is készül, ami Kenichi Sakura spin-off mangájából a *The Prince of Afterschool*ból készül.

Tsubasa Chr. manga



A sokak által ismert CLAMP újabb mangát készít a *Tsubasa Chronicle*-hez. Az új történet kapcsolódni fog az *xxxHolic: Rei* mangához. Az új manga augusztus 20-án érkezik.

Kuroko 3. évad

Nem maradunk kosaras fiúk nélkül sem. A *Kuroko no Basket* folytatódik, jön a harmadik évad. A vetítés dátumát viszont csak később fogják közölni, ami vélhetőleg még az idén lesz.

Új Kenshin manga

Az új *Rurouni Kenshin* manga címe *Honou wo Suberu - Rurouni Kenshin: Uramaku* (Controlling Flame-Rurouni Kenshin: Hidden Chapter). A történet Shishio Makoto és Komagata Yumi találkozását meséli el. Megtudhatjuk, hogy Shishio hogy alakította meg a Jupponganatát. Az első fejezetet július 4-től olvashatjuk a Jump SQ magazinban.

K manga



A K anime új mangaadaptációt kap, ami Hatsu Kiss magazinban fog futni június 13-tól. A manga címe *K-Lost Small World* lesz és azt fogja elmesélni, hogy találkozott Yata Misaki és Fushimi Saruhiko, és hogyan váltak szét útjaik. A mangát Okita Yoru rajzolja. A K-nak már több mangája is van, *K: Memory of Red*, *K-Days of Blue*- és a *K: The First*.

Augusztus:

5-én:

- Medamayaki no Kimi
Iitsu Tsubusu? (TV)

8-án:

- Stand By Me Doraemon (Film)

9-én:

- Uchuu Kyoudai: Number Zero (Film)

16-án:

- Hanamonogatari (TV)

19-én:

- Terra Formars: Bugs 2
2599 (OVA)

23-án:

- Shin Gekijouban Initial D (Film)

27-én:

- Blade & Soul (OVA)

29-én:

- Muijaki no Rakuen (OVA)

Nyári szezonajnló -

Néhány anime sorozat rövid bemutatása

Július



Hanayamata

Normális megjelenés, intelligencia, művészet, sport... Ezek jellemzik az átlagos 14 éves lányt, Sekiya Narut. Annak ellenére, hogy hősnőket csodál, teljesen normális, átlagos életet él. Azonban egy holdfényes éjszakán találkozik egy tündéri lánnyal, aki megváltoztatja addigi életét. Ez az idegen lány megismerteti vele egy különleges tánc, a yosaki világát.

Műfaj: slice of life, seinen

Stúdió: Madhouse

Rendező: Ishizuka Atsuko

Seiyuuk: Tanaka Minami, Ootsubo Yuka, Okuno Kaya



Himegoto

Arikawa Hime, másodéves középiskolás kénytelen magára vállalni szülei adósságát. Azonban három lány a diáktanácsból megmenti őt. Hime elfogadja a feltételeket és az adósság térítéséért cserébe lányként öltözve magára vállalja a "diáktanács kutyája" szerepet.

Hossz: 13 rész

Műfaj: vígjáték, iskola

Stúdió: Asahi Production

Seiyuuk: Saotome Yuka,

Ono Saki, Toujou Hisako,

Kuwahara Yuuki



Sabagebu!

Momoka középiskolában a Túlélő klub tagja lesz. Az itteni diákok különböző katonai kiképzéseken vesznek részt a bájos és ijesztő elnök, Miou felügyelete alatt. Vajon Momokónak hogy sikerül túlélnie az edzést és Miou társaságát?

Műfaj: akció, vígjáték, shoujo, katonai

Stúdió: Studio Pierrot

Rendező: Oota Masahiko

Seiyuuk: Toyama Nao,

Okubo Rumi, Lynn, Uchiyama Yumi



Seirei Tsukai no Blade Dance

Csak egy tiszta, szüzlány köthet szerződést egy szellemmel. Az Areisha akadémiá nemes családok szüzeit képi erre a feladatra. Azonban egy fiú, Kamito, amikor megkukkolja Clairt fürdés közben, véletlenül szerződést köt egy szellemmel a lány helyett. Kamito így egy szabálytalan szerződő lesz...

Műfaj: akció, vígjáték, ecchi, fantasy, romantika, iskola, hárem, természetfeletti, seinen

Stúdió: TNK

Rendező: Yanagisawa

Tetsuya

Seiyuuk: Kakuma Ai,

Ishigami Shizuka



Barakamon

Egy fiatal jóképű kalligráfus, Handa megüti egy híres kortársát, így büntetésként egy kicsi szigetre száműzik. Handának városi létére alkalmazkodnia kell az új körülményekhez és a hőbortos szomszédokhoz: pl. traktoros; nem kívánt látogatók, akik nem ismerik a bejárati ajtót; idegesítő gyerekek, akik játszótérnek használják az otthonát, stb. Ez egy kedves vígjáték egy városi srác nehézségeiről.

Műfaj: vígjáték, slice of life

Stúdió: Kinema Citrus

Rendező: Tachibana

Masaki

Seiyuuk: Ono Daisuke,

Hara Suzuko, Okubo Rumi,

Han Megumi

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



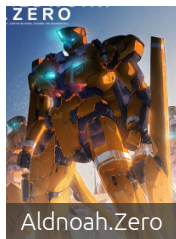
Bakumatsu Rock



Love Stage!!



Gekkan Shoujo Nozaki-kun



Aldnoah.Zero



Jinsei



Shounen Hollywood

A történet a Bakumatsu-korszakban, a sógúnatus végén játszódik, és annak egy igencsak kifordított változata. A sógúnatus a shinsengumi idolicsapat mennyei énekét használja az emberek agyomosására, hogy tovább uralkodhason fölöttük. Azonban Sakamoto Ryouma fellázad ellenük a rock 'n' roll az igazság és a szabadság nevében.

Műfaj: zene

Stúdió: Studio Deen

Rendező: Kawasaki Itsuro

Seiyuuk: Morikawa Toshiyuki, Morikubo Showtaro, Ono Kensho, Taniyama Kishou

Adott egy híres, tehetséges család: énekes apa, filmsztár anya, énekes báty; csak Izumi, az egyetemista otaku fiú lóg ki közülök. Kedvence a Magical Girl LalaLulu, és keményen dolgozik, hogy mangakává váljon. Egy nap azonban nem tud ellenállni egy TV-hirdetésnek. A fiú újraegyesül Ryoumával, a népszerű fiatal színésszel, akivel tíz évvel korábban társak voltak.

Műfaj: shounen ai

Stúdió: J.C.Staff

Rendező: Kasai Kenichi

Seiyuuk: Eguchi Takuya, Hirakawa Daisuke, DAIGO, Yonaga Tsubasa

Chiyo Sakura belehabarodott iskolatársába Umetarou Nozakiba. Amikor Sakura szerelmet vall neki, a fiú azt hiszi, hogy csak egy rajongó, és autogramot ad a lánynak. Majd mikor Sakura közli, hogy mindig vele szeretne lenni, a srác elhívja a házába, hogy segítsen neki néhány rajzban. A lány rájön, hogy Nozaki valójában álnéven egy híres shoujo mangaka, de beleegyezik, hogy az asszisztense legyen...

Műfaj: vígjáték, romantika, iskola, shounen

Stúdió: Doga Kobo

Rendező: Yamazaki Mitsue

Seiyuuk: Nakamura Yuuichi, Ozawa Ari, Miyake Marie, Ono Yuuki

1972-ben a Hold felszínén egy átjárót fedeztek fel, melynek köszönhetően az emberiség a Marsra utazhatott, ahol megkezdtek a kolonizálást. Később ez háborúhoz vezetett a földiek és a marsiak között...

Műfaj: akció, mecha, sci-fi

Stúdió: A-1 Pictures

Rendező: Aoki Ei

Seiyuuk: Hanae Natsuki, Ono Kensho, Amamiya Sora

Akamatsu Yuuki tanácsadóként csatlakozik az újságíró klubhoz. Három lány van, akik még a hallgatók problémáival foglalkoznak, segítséget nyújtanak a tudomány, az irodalom és a sport terén. Azonban a lányok véleménye mindig különbözik, és sosem tudnak megegyezni...

Műfaj: slice of life

Stúdió: Feel

Rendező: Kawaguchi Keiichirou

Az anime az eredeti regény sztorija után 15 évvel játszódik. A történet egy fiktív színhárról, a harajukui Hollywood Tokyóról szól. Itt követhetjük végig a Shounen Hollywood idolicsapat tehetséges tagjainak szorgalmas munkáját és tanulását.

Műfaj: slice of life

Stúdió: Zexcs

Seiyuuk: Kakiyama Tetsuya, Ohsaka Ryota, Ono Kensho, Yamashita Daiki



Egy bomba robbant Tokió szívében. Az elkövető két tinisrác, akik Szfinxnek nevezik magukat. A fiúk elindítanak egy hatalmas játékot, melynek résztvevői Japán lakossága.

Hossz: 11 rész
Műfaj: pszichológia, thriller
Stúdió: MAPPA
Rendező: Watanabe Shinichiro



A történet egy olyan akadémián játszódik, melyben a lányok egy kolostorban tanulnak és művelődnek, minden külső hatástól elzárkózva. Ott járnak a falakon belül megbánásban és bűnhődésben tölti életét. Egy nap Yuuji Kazami, egy fiú diák iratkozik be az akadémia.

Műfaj: dráma, romantika, iskola, pszichológia
Stúdió: 8bit
Rendező: Tanaka Motoki



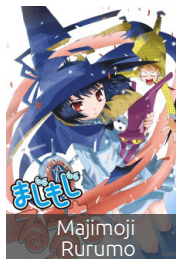
Ez egy Tokióban játszódó fantasy horror anime, ahol rejtélyes lények falják fel az embereket. A vársolákok félelemben élnek ezektől a maszkos ghoulaktól. Egy átlagos főiskolás, Kaneki találkozik egy hozzá hasonló lelkes olvasóval, Rize-zel. A fiú rájön: sorsa egyik napról a másikra megváltozik...

Műfaj: akció, misztikum, dráma, horror, természetfeletti, pszichológia
Stúdió: Studio Pierrot
Rendező: Morita Shuhei
Seiyuuk: Morohoshi Sumire, Hanae Natsuki, Amamiya Sora, Sakurai Takahiro



A távoli jövőben az emberek egy népszerű virtuális bunyós játékkal, a Rhyme-mal játszanak. Aoba hétköznapi életet él, nagymamájával ócskaságokat árul a Midorijima szigeten. Barátaival ellentétben ő nem vesz részt a játékban. Azonban belekeveredik az emberek eltűnésével kapcsolatos ügyekbe. Célja a sziget mindennapi életének védelme.

Műfaj: akció, sci-fi, pszichológia
Stúdió: NAZ
Rendező: Miura Kazuya
Seiyuuk: Nakazawa Masatomu, Hino Satoshi, Matsuda Kenichirou, Takahashi Hiroki



A sulis legperverzebb sráca, Shibaki sikeresen megidéz egy boszorkányt, Rurumót, aki teljesíti a kívánságait. Az anime ott kezdődik, hogy a fiú újra magához hívja a lányt, akinek ahhoz, hogy igazi boszorkánnyá váljon, rá kell vennie a srácot, hogy mind a 666 mágikus jegyet kívánságára használja. Azonban a srác a szerződés miatt folyamatosan veszít az életéből, és ha így halad, a végén meghal. Az utolsó jegynél Shibaki kezében a döntés: segít Rurumónak igazi boszorkánnyá válni, vagy menteni próbálja saját életét?

Műfaj: vígjáték, fantasy, shounen
Stúdió: J.C.Staff
Rendező: Sakurai Chikara



A történet a japán folklór egyik sikerese Momotarónak a sztoriját dolgozza fel egy másik - nőszereplős - kontóban. Momoko egy gyönyörű kardforgató, aki egy őszibarackban született. Együtt él három társával, Inugamival a kutyaisten-nel, Sarugamival a majomistennel és Kijigamival a fécánistennel. Azonban egy nap az ördög király megtámadja a paradicsomot és elloppja a Momokó földjét védő kincset. A lány társaival útrakerül, hogy visszaszerezze a kincset és megmentse az embereket.

Műfaj: fantasy
Stúdió: Project No.9
Rendező: Nozaki Keiichi
Seiyuuk: Taketatsu Ayana, Tsuda Minami, Hatano Wataru, Morikubo Showtaro



Glasslip

“Az üveg másik oldalán megláthatod a holnapot.” A történet Fukumi Toukorról, egy 17 éves lányról szól, aki Fukui prefektúrában született, és az az álma, hogy üvegfúvóvá válik.

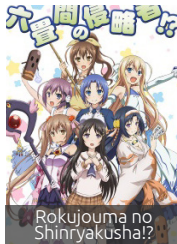
Műfaj: slice of life
Stúdió: P.A. Works
Rendező: Nishimura Junji
Seiyuuk: Fukagawa Seria, Shimazaki Nobunaga, Taneda Risa, Ohsaka Ryota



Rail Wars!

A történet egy alternatív Japánban játszódik, ahol a vasutat nem privatizálták. Naohito Takayama, egy átlagos középiskolai srác, arról álmodik, hogy kényelmes állása lesz a Japán Államvasutaknál. A fiú gyakornokként dolgozik a vasút biztonsági szolgálatánál, ahol furcsa embereket ismer meg, pl. Sakurait, a férfi utólag bajkeverőt. Továbbá képbe kerül egy szélsőséges csoport is, akik privatizálni akarják a vasutat.

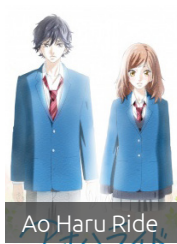
Műfaj: akció
Stúdió: Passione



Rokujouma no Shinryakusha!?

Az anime középpontjában Koutarou Satomi, egy középiskolai sárc áll, akinek sikerül egy olcsó szobát bérelnie. Amikor beköltözik új lakhelyére egymástán jelennek meg a különös szobátársai: a szellem lány, Sanae, a mágus lány Yurika, a földalatt lakó Kiriha, a földönkívüli Theiamillia és szolgálja Ruthkhania.

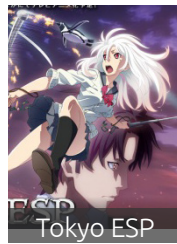
Műfaj: vígjáték, romantika, iskola, természetfeletti
Stúdió: Silver Link
Rendező: Oonuma Shin
Seiyuuk: Naganawa Maria, Suzuki Eri, Tazawa Masumi, Oomori Nichika



Ao Haru Ride

A történet főszereplője Futaba, aki az alsó-középiskolában szerelmes volt Tanaka Kouba. Azonban egy félreértés miatt barátságuknak végeszakadt, amikor a fiú a nyári vakáció után iskolát váltott. A felső-középiskolában Futaba élete fordulatot vesz, mert újra találkozik Kouval.

Hossz: 12 rész
Műfaj: vígjáték, dráma, romantika, iskola, shoujo, slice of life
Stúdió: Production I.G
Rendező: Yoshimura Ai
Seiyuuk: Kaji Yuki, Uchida Maaya, KENN



Tokyo ESP

A középiskolai lány, Rinka szegényes körülmények között él az apjával, így kénytelen részmunkaidőben dolgozni. Élete megváltozik, amikor extrém módon egy különleges ESP-nevű képességre tesz szert (extrasensory perception - természetfölötti érzékelés). Így keresztül tud menni bármilyen szilárd dolgon.

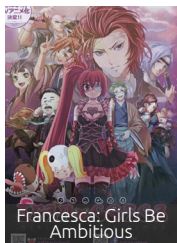
Műfaj: akció, vígjáték, sci-fi, shounen, szuper erő, természetfeletti
Stúdió: Lantis



Futsuu no Joshikousei ga [Locodol] Yatte Mita.

A történet két középiskolai lányról, Nanakórról és Yukariról szól, akik városi idollá, helyi sztárrá válnak Nanako nagybátyjának kérésére. Interjút és koncertet adnak, tévében szerepelnek, fizetésüket pedig a városi adóból kapják.

Műfaj: vígjáték, seinen
Stúdió: Feel
Rendező: Nawa Munenori
Seiyuuk: Misawa Sachika, Itou Miku, Izawa Mikao, Matsui Eriko



Francesca: Girls Be Ambitious

Az anime főhőse Francesca, aki egy élőhalott hokkaidói idol. Formabontó, sok energiával és nagy étvágygal. Gyakran leesnek a végtagjai a helyükről, és bizony előfordul, hogy rossz helyre teszi vissza azokat. A másik szereplő Exorcist, aki folyton Francescát üldözi, és persze mindig a rövidet húzza. Kissé boldogtalan és úgy véli Francesca az ő riválisa.

Hossz: 24 rész

Műfaj: vígjáték, fantasy
Seiyuuk: Makino Yui, Tano Asami



Nobunaga Concerto

Adott egy középkor-lás, Saburou, aki időutazik a középkori Sengoku-korszakba. Itt végül Oda Nobunagává, a Japánt egyesítő hadvezérré kell válnia.

Műfaj: történelem, romantika, shounen

Rendező: Fujikawa Yuusuke

Seiyuuk: Kaji Yuki, Miyano Mamoru, Mizuki Nana, Yuki Aoi, Nakamura Yuuichi, Koyama Rikiya, Sakurai Takahiro, Fukuyama Jun, Sugita Tomokazu



Shirogane no Ishi: Argevollen

Az Ingelmiai Egyesített Államok és az Arandas Szövetség Királysága régóta háborúznak, de a köztük lévő Nagy Fal miatt nem történt előrelépés. A Fal leomlása után a helyzet drasztikusan megváltozik...

Műfaj: akció, mecha

Stúdió: Xebec

Rendező: Ootsuki Atsushi

Seiyuuk: Oonishi Saori, Tsuchida Hiroshi, Ohsaka Ryota, Oohara Sayaka

Folytatások/remake



Hanamonogatari



Sword Art Online 2



Free: Eternal Summer



Space Dandy 2



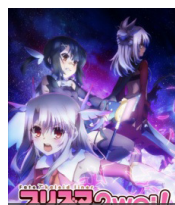
Yama no Susume: Second Season



Kuroshitsuji Book of Circus



Re: Hamatora



Fate/kaleid liner Prisma Illya 2wei!



Sailor Moon Crystal

Kedves Olvasók!

Reméljük, hogy élvezitek a magazint és találtok benne sok olyan cikket, információt, amit érdekes és élvezetes olvasni.

Olvass tovább, ha szeretnéd, hogy a te munkád is bekerüljön a magazinba!

JELENTKEZZ MOST!

Mangaismertető

Mangattack

Az AniMagazin elsődleges forrása Ti vagytok, mivel egyrészt olvastok minket, másrészt íjátok a cikkeket. Így hát a tartalom nagy része tőletek függ.

Aki érez magában egy kis írói hajlamot az ne habozzon, ragadjon billentyűzetet és írjon véleményt, elemzést, bemutatót kedvenc animéjéről, mangájáról, együtteséről, vagy éppen seiyujáról. Akit a kultúra vagy társadalom érdekel jobban, azok munkáit is tárt karokkal várjuk, legyen az akár a történelem vagy a jelen egyik szeglete. Egyszóval bármi, ami japán. Azonban mi nem állunk meg a határnál, szeretünk más, Ázsiával kapcsolatos írásokat is. Sőt magyar vonatkozású dolgoknak is örülünk, legyen az magyar alkotó műve vagy annak bemutatása. Például manga, fanfiction vagy fanart.

Nos tehát a téma nyitott, nincs más hátra, mint írni és elküldeni nekünk. Ha valaki elakad szívesen segítünk, akár a témaválasztásban, akár a cikk felépítésében.

Nem biztos, hogy az írásotok rögtön a soron következő számba bekerül, de az azutániba igen. Erről mindenképp szólunk. Írjatok az alábbi címre, örömmel állunk rendelkezésetekre.

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 keressetek minket a weboldalunkon: anipalace.hu

JAPÁN NEMZETI PARKJAI III.

// Hirotaka

Remélem mindenki kipihente magát az előző nagy túrák és Japán legmagasabb hegyeinek megmászása után. Most tovább folytatjuk utunkat, és nyár alkalmával több tengerparti részt és nyaralóhelyet is érintünk. Ez lesz a Japánon keresztül tartó utazásunk utolsó szakasza. Tíz nemzeti park van még hátra és utunk végén egy kicsit hazatekintünk.



Cím:

Japán Nemzeti
Parkjai 3. rész

Írta:

Hirota

Források:

<http://www.env.go.jp/en/nature/nps/park/>

<http://www.japan-guide.com/e/e2325.html>

http://hu.wikipedia.org/wiki/Jap%C3%A1n_nemzeti_parkjai



Daisen-Oki Nemzeti Park

(Daisen-Oki Nemzeti Park: Alapítva: 1936, Terület: 350.53 km²)

A park a legutóbbi számban utolsóként említett Szanin Kaigan nemzeti parktól nyugatra, a Japán-tenger partján fekszik. Rögtön az elején meg is cáfolom a bevezetőben írtakat, mert ebben a nemzeti parkban az első állomásunk egy vulkán, név szerint a Daisen-hegy. 1729 méteres magasságával a Cugoku régió legmagasabb hegye. Az elmúlt néhány ezer évben nem tört ki. Természetesen található itt is szentély, ez a Daiszendzsi templom. Több hegyi ösvényen juthatunk fel ide, majd kicsit feljebb menve találjuk az Ogamiyama szentélyt. A hegy csúcsa egy éles gerinc, ezért a turistáit kicsit lejjebb halad, de ez semmit nem vesz el a látványból. Az út körülbelül 4 km hosszú és elég megerőltető. Az ösvény első fele sűrű bükkösön visz keresztül, aminek a végén remek kilátás nyílik elénk. Ezek után faúton haladhatunk tovább. A hegy télen a síelőknak ad remek lehetőséget a sportolásra. A Kaszeicsi folyó felső szakasza a hegytől kissé keletre található. A folyó mentén egy vízesést is szemügyre vehetünk. Ez a Daisen-daki vízesés, ami 37 méter magas. A terület természetesen alkalmas a tavaszi és őszi színek megcsodálására. Itt található az Ikkoganaru is, ahol lehet parkolni vagy

akár kempingezni is.

Innen jöcskán északra fekszik a Sendzso-hegy, melyet a helyiek egy paravánhoz hasonlítanak, mivel minden oldala meredek és a teteje lapos. A területen több vízesést is megcsodálhatunk, melyek közt a legnagyobb 60 méteres. Go-Doigo császár ide menekült, miután elűzték Okiból. Ezenkívül persze több más történelmi emlék is van itt.

A Daisen-hegytől dél-keletre elhelyezkedő Karaszugaszen, Sozan és Gibosijama-hegyek által övezett medence a Kagamiganaru egy vízenyős terület. Fűves területek jellemzik, melyek ősszel ezüstszínből pompáznak. Kiváló helye a túrázásnak, kempingezésnek és a hegymászásnak. Kicsit elhagyjuk Honsu szigetét, hogy a Japán-tengerben fekvő Nisinosisima-szigetre lépjünk. Itt található a Kuniga part, melynek nyugati részén 8 km hosszan magas sziklák és barlangok találhatók, melyeket a tenger eróziója alakított ki. A szigeten fűves puszták húzódnak, ahol szarvasmarhák és lovak legelésznek.

A sziget keleti partján található az Akija-part. Itt vörösbarna sziklák fekszenek, és ez a legészakibb része japánnak, ahol korallokat láthatunk. Az itt lévő további szigetek is remek lehetőségek a kirándulásra.

Visszatérve a főszigetre, ideje betérnünk egy szentélybe is. Az Izumo-Ojasiro szentély Izumo városában található a Simane-félszigeten. A régi holdnaptár szerinti őszi tizedik hónapját Kamina-

zukinak, azaz istentelen hónapnak nevezik - kivéve ebben a szentélyben, mert ilyenkor az ország istenei itt gyűlnek össze. A szentély rengeteg látogatót fogad egész évben, több fesztivált is rendeznek itt. Természetesen ennek megfelelően több legenda és történet kering a környező helyekről, melyek valamelyik istenhez kötődnek. Ezek ismertetése elég hosszú lenne, ezért inkább továbbmegyünk utunkon.

Utolsó állomásunk a parkban az Izumo várostól délre elhelyezkedő Szanbe-hegy közelében lévő három tó: az Ukinunono, a Himenoga és a Muro-nouchi. Ezeket a tavakat a Szanbe-hegy vulkanikus tevékenysége hozta létre. Az Ukinunono például vulkáni törmelék által elzárt patakból alakult ki, a Muronouchi pedig egy krátertő. A terület túrázásra, piknikezésre ajánlott.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Képek a Daiszen-Oki Nemzeti Parkból:



Szetonaikai Nemzeti Park

(Szetonaikai Nemzeti Park: Alapítva: 1934, Terület: 627.81 km²)

Most végre tényleg kimegyünk a tengerpartra. A park a Daiszen-Oki Nemzeti Parktól délre helyezkedik el a fősziget másik partján, és egy igazán érdekes terület.

A Szeto-beltenger Honsu, Sikoku és Kjuszu szigetek között fekszik. Ez a körülbelül 400 km hosszan elterülő tenger Oszakától Kitakjusuig terjed és kb. 3000 sziget található itt, melyeknek jó része lakott. Kellemes itt az éghajlat és nyugodt a környezet. A Szeto-beltenger a történelemben fontos kereskedelmi útvonal volt. Ma is több komp járja a vizeket az utasokat egyik szigetről a másikra szállítva. A tengeren több híd is átível, amely összeköti Honsut Sikokuval. A Simanami Kaido híd Hirosima és Ehime között található, a Szeto Ohasi híd Okajama és Kagava között, az Akasi Kaijó és a Naruto Ohasi hidakat pedig Tokusima és Hjogo városa között találjuk. Természetesen a szigetekon több szálloda, üdülőhely és strand várja a turistákat. Különösen népszerűek a keleti szigetek, ahol különféle művészeti fesztiválokat tartanak.

Azért szeretünk magasra menni, mert onnan igazán szép a kilátás. Erre alkalmas pont a Rokko-hegy (931m)

Kobétól egy kicsit északra. Innen gyönyörű kilátás nyílik a környező hegyvidékre, Kobéra és az Oszaka-öbölre. Szintén ezt a funkciót tölti be a Kobéhoz közelebb eső Maja-hegy.

Az Oszaka-öböl nyugati felén elterülő Avadzsi-szigeten több város is várja az oda látogatókat. A szigeten keresztül tudunk eljutni a főszigetről Sikokura. Szóval mindenképp érdemes megállni akár Avadzsi, akár Szumoto városában. A sziget belső területén több hegy és túrázási lehetőség van a fekete fenyvesek között. A tengerpart pedig alkalmas sétára és fürdőzésre egyaránt. Kicsit dél-kelet felé haladva az öbölben találjuk Ako városát, melynek környéke közkedvelt cseresznyefávirág néző hely. A környező városokból rengetegen érkeznek ide. Ehhez hozzátársul a remek kilátás. Láthatjuk az Iesima-szigeteket és a Sodo-szigetet. Emellett ha már itt járunk, ne hagyjuk ki az egyiket Japán 100 legszebb naplementés kilátása közül. Innen nyugatra található a Kanegaszaki, az Aioi-öböl szélén. Innen is remek kilátás nyílik a beltengerre, Himedzsire és az Ishima-szigetekre. Ha erre felé sok osztriga halászt látunk, akkor ne lepődjünk meg. Sok gyalogos ösvény található a tengerparton, igazi romantikázó hely ez. A Nara korszak híres íróit Jamabe no Akahitót és Urajamabe no Akahitót is megihlette ez a hely.

Ezzel elhagyjuk Honsu-szigetét és a következő nemzeti park már Sikoku-szigetén vár ránk.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Asizuri-Uvakai Nemzeti Park

(Ashizuri-Uwakai Nemzeti Park: Alapítva: 1972, Terület: 111.66 km²)

Ez a park Sikoku egyetlen nemzeti parkja, így nem fogunk sokat itt tartózkodni. Kocsi prefektúrába jöttünk, Kocsi városához. Itt találjuk az Oki-partot, ami egyben fenyőerdős és sekély fehér homokos tengerpart, 1,5 kilométeren keresztül húzódik. Aki szereti a szörfözést, annak ez egy remek célpont. Ezenfelül a terület védett természeti érték, hiszen a tengeri cserepes teknős egyik ivási helye. Innen elindulunk délnek a Sikoku-sziget legdélebbi részére. Ez az Asizuri-fok. Itt gránit sziklákon állva megcsodálhatjuk a Csendes-óceán végtelenségét és itt található Japán legnagyobb fehér világítótornya. Tanösvényeket járhatunk végig, ahol Kamélia virágokat és víz által erodált sziklákat láthatunk. Elképzelhető, hogy tengeri teknőssel is összefutunk.

Az Asizuri-foktól nyugatra találjuk a Tatsukusi partot, ahol egy érdekes sziklaképződményre hívnám fel a figyelmet. Ezt a kisebb mélyedésekkel teli sziklát Ningjo Gotennek vagyis Sellőkastélynak hívják.

A közelben lévő Cumadzsiro városánál találjuk a Tacukusi tengeri parkot. 1970 óta működik, mint az első ilyen létesítmény Japánban. 62,8 hektár tartozik a parkhoz és négy zónára oszlik. Megnézhetünk itt víz alatti kiállításokat, de üvegajtós hajón is utazhatunk. Ugyanilyen park a Kasima-szigetnél lévő Uvakai tengeri park.

Ha már itt vagyunk ezen a szigeten, mást is nézzünk meg. Régen a Date klán vadászterülete volt. A sziget lakatlan, vadon élnek majmok, akik nem félnek az embertől és szarvasok. Nyári szezon-



ban rendszeres kompjárat indul ide. Lehet a tengerben fürdeni, szabad-tüdős merülésre tökéletes a terület, így megcsodálhatjuk a korallokat is. Nagyon sok szentjánosbogár is él itt. Sikoku dél-nyugati sarkára a Kashivajima szigetre utazunk, ahol lehet búvárkodni és gyönyörködni a tiszta tengerben és a különféle élőlényekben, mivel itt elég jelentős a biodiverzitás. Sikoku belsejébe is érdemes bemenni. A Kocsi és Ehime prefektúra között magasodik a Szasza-hegy, ami a terület egyik népszerű hegymászó helye. Sok színes virág nyílik itt április végén és május elején.

Matsuno városától dél-nyugatra találjuk a Nametoko kanyont. A gránitos területen sima meder, fura alakú sziklák és kanyargós hegyi patakok mentén haladhatunk. Itt is találunk vízesést, ami a Jukivanotaki névre hallgat és 80 méter magas, valamint 20 méter széles.

Utunk végén a Kasima szigettől délre találjuk Komo-fokra érkezünk, ahonnan pazar kilátásban lesz részünk az Uva-tengerre és Kjusura. Késő őszszel itt krizantém virágzik, aminek illata ötvözve a naplementével igazán békés perceket okozhat. A hely vándorló sólymok és szürke arcú ölyvek áthaladási pontja. Elhagyjuk Sikokut és a tengeren átnézve Kjus szigetén folytatjuk utunkat a következő nemzeti parkban.



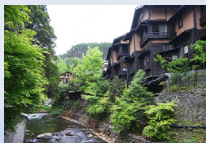
Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Aszo-Kudzsu Nemzeti Park

(Aso-Kuju Nemzeti Park: Alapítva: 1934, Terület: 726.78 km²)

A park névadója az Aszo vulkán és a Kudzsú-hegység, ami Kjusú legmagasabbja. Szintén kiemelkedő célpont a Jufu-hegy, Jufuin onsen és a Curumi-hegy Beppu városa felett. Talán ez a leginkább alkalmas arra, hogy valaki vulkáni területen sétáljon. Itt az Aszo-hegynél testközelből megtapasztalhatjuk egy aktív kráter hatását, az út közvetlen a kúrtó mellett halad el. Épp ezért amikor aktívabb a gázkibocsátás, akkor korlátozzák a látogathatóságot, illetve légzőszervi betegséggel ne töltsünk sok időt a területen. Természetesen ezek a közeli



vulkánok látják el melegvízzel a közeli onsen városokat, Bepput, Yufuint és Kurokawát.

Az Aszu vulkán mellett találjuk a mindössze 80 méter magas Komezukát, aminek a tetején szintén egy kráter helyezkedik el. A legenda szerint akkor keletkezett, amikor Aszu Daimjodzsín - másik nevén Takeiva Tacu-no-Mikoto - istenség ennyi rizst dobott le a hegy tetejéről az embereknek egy nagy éhínség közepette.

Az Aszu-hegy keleti oldalán találjuk a Szenszuikjo Ravine nevű területet, mely híres az azáleákról, amik főleg májusban nyílnak, és a völgy lila és rózsaszín színekben pompázik. Északabbra megyünk a Taiszen-hegyre, ami a Kudzsú vulkán csoport része.



Itt szintén azáleákat csodálunk májusban és júniusban. Él itt azonban egy örökzöld faja is ennek a növénynek, ami főleg itt Kjusun található meg. Épp ezért a hegy és területe 1961 óta természeti emlék.

Egy kicsit észak-keletre innen magasodik a Kurodake-hegy, amit főleg erdősége miatt érdemes meglátogatni. Különféle bükk és juharfa erdők vannak itt, melyek gyönyörű őszi lombjait kár lenne kihagyni. A területen többféle szálláshely van, ahonnan indíthatjuk a túráinkat. Ilyen a Siramizu-fürdő, az Oike-tó és a Kakusimizu. Még három nemzeti park vár minket Kjusun, utána elhagyjuk a fő szigetet és utunk végén lazítunk egyet pár szigeten lévő parkban.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Szaikai Nemzeti Park

(Saikai Nemzeti Park: Alapítva: 1955, Terület: 246,46 km²)

Ez a park Kjusú észak-nyugati sarkán terül el. Utunkat Szaszebo városában kezdjük, ahol az Isidake kilátóba látogatunk el. Innen pazar kilátás nyílik a Minami-Kudzsukusima szigetekre és a Szaszebo öbölre. A fotósok körében népszerű a hely, főleg naplementekor. Ez a kilátás tárult elénk Az Utolsó Szamuráj című film nyitójelenetében. A kilátóból a darvak észak felé tartó vándorlását is remekül megfigyelhetjük.

Szaszebo és az északon fekvő Hirado városa között félúton találjuk a Nagusijama parkot. Ahonnan egyrészt 234 méterrel a tengerszint felett beláthatjuk a környező szigeteket, másrészt itt virágzik áprilisban és májusban a több százezer azálea. A nyugaton lévő Nagusi-hegy szó szerint vörösbe öltözik. Nem meglepő, hogy itt tartják az Azálea fesztivált minden évben. A terület, kempingezésre és piknikezésre remek lehetőség.

Hirado városból indulva, az Ikicukisziget legészakibb részén áll az Obae világítótorony, amely 1958 óta működik. Láthatunk itt darvakat, ölyveket, szürke békát, hēját és egyéb vonuló madarakat. Érdekes napnyugta időszakában menni, mert az odavezető úton ez tökéletesen látszik. Jó időben a távolabb eső Cusima-sziget is látszik.

Aki szeret szűk kis tengeri járatokban és öblökben evezni vagy csak nézelődni, annak a Kjusutól nyugatra található Vakamacudzima és Nakadoridszima szigetek közti területet ajánlom. Szinte az egész részt zátonyos keskeny



vízi járatok, tagolt partvonal jellemzi. Ráadásul itt a víz nagyon tiszta.

Természetesen utunk végét ebben a parkban strandolással zárjuk, ezért még nagyobbat ugrunk Kjusutól. A szintén nyugatra lévő Fukuedzsima-sziget nyugati oldalára a Takahama partra érkezünk. Sekély, fehér homokos tiszta vizű strandokat találunk itt. Teljesen kiépített, fürdőhelyek, parkolók, zuhanyzók és szálláshelyek várják az ide érkező pihennivágyókat. A Takahama Japán 88 legjobb strandjának egyike.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Unzen-Amakusza Nemzeti Park

(Unzen-Amakusa Nemzeti Park: Alapítva: 1934, Terület: 282,87 km²)

Elérkeztünk a következő nemzeti parkba Kjusu szigetén. Földrajzilag a Szakai Nemzeti Parktól délre helyezkedik el és a területe is megközelítőleg ugyanakkora.

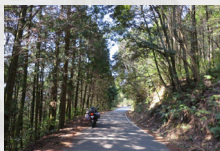
Első helyszín, amit meglátogatunk, mi más lenne, mint egy vulkán: az Unzen-hegy a Simabara-félszigeten. A vulkán ma is aktív és többször kitört már az elmúlt száz évben. Legutoljára 1990-1995 között tört ki, amikor is pirokasztrát ár veszélyeztetett Simabara várost. Több épület megsemmisült. Többen meghaltak. A hegyet tavasszal azálea festi be rózsaszínre, nyáron pedig zöld. Természetesen ide is fel lehet menni, több út és drótkötélpálya vezet fel a csúcsra. Innen remek kilátás nyílik a környező hegyekre, és az Ariake-tengerre. A hegy lábánál találjuk az Unzen onszent, ami remek pihenőhely és kiindulópont mind a hegyre, mind a környező városokba (pl. Nagasaki és Fukuoka). Ha Simabara felé indulunk, megtaláljuk a Heiszei Sinzan természeti központot, amely a hegy által okozott katasztrófáknak állít emléket múzeumi kiállítás formájában.

Az azálea a Nagasaki prefektúra hivatalos virága. Nem csoda, hisz rengeteg helyen virágzik Kjusun. Április végétől az alacsonyabb területeken kezdődik, és fokozatosan nyílnak ki a magasság emelkedésével. Május végén már igencsak gyönyörű látvány tárulhat elének.

Az Unzen-hegytől dél-nyugatra találjuk az Unzen Jigoku területet. Itt a kigőzölög hidrogén-szulfid és szén-dioxid miatt egyetlen növény sem marad meg. A táj sziklás, a levegő kén szagú. A feltörő forró vizet viszont az onsenekben használják fel. A területnek történelmi vonatkozása is van, ugyanis fontos helyszíne a középkorban történő keresztényüldözéseknek.

Az Amakusa-Kamisima és az Ojanodzsima szigetek között található Macusima, ami egyike a három nagy fenyevel borított szigetnek Japánban. Kiváló hely a kirándulásra. A Takabuto-hegyről és a Szengan-hegyről is remek a kilátás a környező területekre. A parton strandolási lehetőség várja az utazókat.

Szintén a körzetben található Kjusutól nyugatra az Usibuka park, ahol örökzöld erdők és tengerparti látvány fogad minket korallalokkal, trópusi halakkal, amiket üvegfenékű hajókról csodálhatunk meg.



Kirisima-Kinkovan Nemzeti Park



(Kirisima-Kinkowan Nemzeti Park: Alapítva: 1934, Terület: 57084 hektár)

Ez a negyedik, vagyis utolsó nemzeti park Kjusu szigetén és annak déli részén található.

Ismét hegyvidéken fogunk barangolni a Kirisima hegységben, amely Mijazaki és Kagosima prefektúra határán fekszik és még ma is aktív vulkáni terület. Eme csodálatos környezetben vannak különböző felvidékek, vulkáni tavak, hévizek. A hely a japán mitológiában is fontos szerepet játszik. A legenda szerint ezen a helyen a nap királylány Amaterasu unokája Ninigi no Migoto lejtött az emberek közé és megalapította a japán császári vérvonalat.

A pihenői vágyókat az Ebino Kogen és a Kirisima Onsen várja, amely a térség két legjelentősebb üdülőhelye.

Ebino városától délre találjuk az Ebinokogen nevű területet, ami a Kirisima hegység északi része és 1200 méterrel emelkedik a tengerszint fölé. Ez több megmászható célpontot is magába foglal, ilyen a Karakuni-hegy, a Kosiki-hegy vagy a Hinamori-hegy. De itt találjuk az Onaminoinke krátertávat is. A Kirisima-hegység déli része is hasonlóan alkalmas mászásra és hegyi túrázásra.

Innen kicsit keletre találjuk a Mike krátertávat. A tó különlegessége, hogy nagy a faji diverzitás, sokféle vízimadár találunk itt. A tavat örökzöld erdő veszi körül. A területen lehet kempingezni, piknikezni, csónakázni és persze horgászni.

A Szata-fok Kjusu legdélebbi pontját jelöli. Ez a terület sokféle trópusi és szubtrópusi növénynek ad otthont. Található itt egy kilátó, ahol a tengert csodálhatjuk és jó időben a Yakusima (ahová nemcsak elutazunk) és Tangasima szigetét is meglátathatjuk.

Utolsó állomásunk ebben a parkban a Szacuma-félsziget. Érdemes ellátogatni az Ibuki Onsenbe, ami a nyitott tengerparti homokfürdőjéről híres. Itt és a környéken lehetőség van többféle szabadidős tevékenységre. A félsziget déli részén találjuk az Ikeda-tavat, ami Kjusu legnagyobb kalderatava és a védett foltos angolna otthona.

Ennyi volt hát Kjusu szigete és ezzel elhagyjuk Japán főbb szigeteit is. Még három park vár ránk, három szigeten, kezdődjön utunk vége.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Jakusima Nemzeti Park

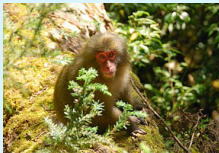
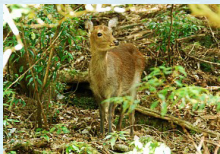
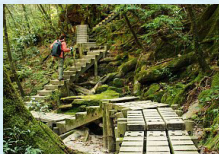
(Yakushima Nemzeti Park: Alapítva: 2012, Terület: 245,66 km²)

A továbbiakban három szigetre látogatunk el. Utunk során a főszigethez legközelebb eső Jakusima sziget következik, ami Kjusutól délre fekszik szubtrópusi környezetben. A szigetet erdő fedi, és egy részét 1993-ban a Természeti Világörökség részévé nyilvánították. Ez Japán legcsapadékosabb helye, illetve a legdélbéli földrajzi hely, ahol a hegyekben még esik a hó.

A sziget központja az Oku-hegység, a jellegzetes alakú gránit sziklák majd 2000 méter magasságig emelkednek. Híres csúcsok a Nagata, a Kurio, az Okina és a Kuromi. Érdemes ide jönni, ha még nem másztunk meg elég hegyet.

Jakusimán sűrű örökzöld erdő található, olyan vadonélő állatokkal, mint a makákók. A szigeten számos turistaút található a tűrőnői vágyóknak. Menjünk is le a tengerpartra. A sziget észak-nyugati részén húzódik a Nagata-tengerpart. A területet 2005-ben bevették a Ramszari területek közé (lásd: Nemzeti Parkok 1. rész). Tavasszal és nyáron az ide látogatók álcserpes teknősöket figyelhetnek meg, akik tojást rakni jönnek a partra.

Végezetül a Kurio tengeri park a sziget dél-nyugati felén található. Itt lenyűgöző trópusi és szubtrópusi flóra és fauna látható. Természetesen a területen strand is működik, így könnyen megmártózkodhatunk az óceánban. Elhagyjuk ezt a szigetet és ezúttal jóval távolabb megyünk a főszigetektől.



Ogaszavara Nemzeti Park

(Ogasawara Nemzeti Park: Alapítva: 1972, Terület: 66,29 km²)

Az Ogaszavara szigetekre utazunk Tokiótól körülbelül 1000 km-re dél-keletre. Kicsit több mint egy napot utazunk hajón a szigetekig. Lakosság csak a szigetcsoport két legnagyobb tagján, a Csicsidszimán és a Hahadzsimán van. Itt mindig meleg van, sok a turista, lehet strandolni, búvárokodni a korallzátonyokon és sétálni a dzsungelben. Láthatunk bálnákat, úszhatunk delfinokkal és még sokféle vízisport lehetőség vár minket. Azért, hogy megóvják a sziget egyedi élővilágát, tilos a kempingezés és a kijelölt utaktól eltérő túráztatás. A szigetet 1593-ban Ogaszavara Szadajori fedezte fel, azonban 1830-ig lakatlan volt. 1875 óta tartozik hivatalosan Japánhoz. A második világháborúban katonai bázist működtettek itt, ami amerikai kézre került és ott is maradt 1968-ig. Azóta ismét Japán fennhatóság alá tartozik.

A Csicsidszima-szigeten van a Mijano-hama strand. A sziget északi részén található, remek fürdő hely. Lehet búvárokodni a korallzátonyon és a sok halfajban gyönyörködni.

A szigetekeken sok a szálloda, ahol megszállhatunk. Rossz idő esetén innen indíthatjuk túráinkat például a Hahadzsimaszigetén lévő Csibusza-hegyre. A mindössze 462 méter magas hegy a sziget központjában található, és remek kilátást nyújt.

Ez tényleg a tökéletes pihenés helyszíne. De nem maradunk tovább, indulunk utunk utolsó állomására, az utolsó nemzeti parkba, amit még nem látogatunk meg.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Iriomote-Isigaki Nemzeti Park

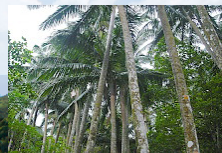
(Iriomote-Ishigaki Nemzeti Park: Alapítva:1972, Terület: 125,06 km²)

Utolsó állomásunk Japán legdélibb és egyben legnyugatibb lakott területe a Jaejama-szigetek. Ez a szigetecsoport, a Mijako-szigetek és az Okinava-szigetek alkotják a három fő szigetláncot Okinava prefektúrában. A környezet trópusi, az emberek vidéki életmódot folytatnak. Sokan jönnek ide nyaralni, pihenni. Minden adott, ami egy ilyen túristaparadicsomban elképzelhető. Számos strand, sportolási lehetőségek, búvárkodás. A Jaejama-szigetek központi része az Isigaki-sziget. Ez a terület közlekedési központja. A többi szigetet uralkodóan dzsungel borítja. A Taketomi-szigeten egy eredeti állapotban megőrzött Rjukju falut nézhetünk meg. (Rjúkjú királyság történelme - AniMagazin 13. szám)

Az Isigaki-szigetről egy 40 perces hajút az Iriomote-sziget. Ez Okinava prefektúra második legnagyobb szigete. A sziget 90%-a érintetlen vadon. Itt él több őshonos állat, mint az iriomorei vadmacska vagy a kontyos kígyászsas. A szigetre rendszeresen szerveznek csoportos túrákat. A szigeten találjuk az Uraucsi-folyót, ami a prefektúra legnagyobb folyója. A környező örökzöld erdő teljesen érintetlen, és a területre való belépést is be kell jelenteni a helyi hatóságoknál. A folyó és környezete főleg tudományos tekintetben fontos.

A folyó torkolatánál egy mangrove erdő alakult ki, ahol sétahajós vagy kenuutazás utazáson is részt vehetünk. A túra egy óráig tart a Marjudu vízesésig, onnan 5 perc sétával érjük el a Kanpire vízesést.

A másik folyó amin érdemes utazni, a Nakama-folyó. Forrása a Goza-hegy és szubtrópusi, örökzöld lombos erdők, ligetek és pálmák veszik körül. Természetesen a terület védett természeti emlék. Itt található Japán legnagyobb mangrove erdeje. Ezen a folyón is lehet sétahajóval vagy kenuval utazni. A túra végén az Nakamagava kilátóhoz megyünk, ahol kilátás nyílik a folyóra és környezetére. Utunk legvégén pedig válasszunk egy szállodát valamelyik szigeten, és egy strandot. Irány a tengerpart és trópusi környezetben, pálmák között és korallzátonyok mellett kipihenjük hosszú utunk fáradalmait. Végiggondoljuk merre jártunk. Sétáltunk Hokkaidón sok-sok mezőn, alpesi erdőkben, megmáztuk a japán alpokat és a Fudzsit, néztünk csersznye és azálea virágzást. Voltunk több onsenben, vulkánnál és néhány szentélybe is ellátogattunk. Igazán tartalmas utunk volt. Köszönöm minden olvasónak, aki velem utazott ebben a pár hónapban és ha a következő oldalon elolvasod a boxot, úgymond „hazaérkezésként” a magyarországi nemzeti parkokat látod felsorolva.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Hazánkban mindössze tíz nemzeti park van. A legkorábbi 1973-ban alapították.

Hortobágyi Nemzeti Park:

1973, 742,22km². A park egész területe az UNESCO világ kulturális és Természeti örökségének listáját bővíti.

Kiskunsági Nemzeti Park:

1975, 481,98 km²: A park nagyrészt az UNESCO bioszféra-rezervátummá nyilvánította. Vízes élőhelyei pedig Ramszari terület.

Bükki Nemzeti Park:

1977, 390,63 km²: Hollókő a világörökség része, valamint a park a Natura 2000 (EU madárvédelmi program) terület.

Aggteleki Nemzeti Park:

1985, 198,92 km²: Az Aggteleki-karsztbarlang a világörökség része.

Fertő-Hanság Nemzeti Park:

1991, 243,88 km²: A park egész területe bioszféra rezervátum és Ramszari terület.

Duna-Dráva Nemzeti Park: 1996, 501,05 km²: Szintén Natura 2000 terület.

Körös-Maros Nemzeti Park:

1997, 510,66 km²: A Fehér-tó és környéke Ramszari terület, és Nemzetközi Jelentőségű Madárelőhelyek listáján is szerepel a park.

Balaton-felvidéki Nemzeti Park:

1997, 607,14 km²: Ez a park is a Natura 2000 program része.

Duna-Ipoly Nemzeti Park:

1997, 603,14 km²: Natura 2000 listáján található ez a park is.

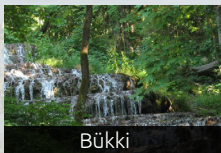
Őrségi Nemzeti Park:

2002, 439,50 km²: Natura 2000 terület, és kiemelt kulturális örökség.

Elmondható, hogy nincs miért szégyenkeznünk, rengeteg fontos természetvédelmi terület van Magyarországon, ahová érdemes el látogatni, mert ahogy Japánban, úgy itt is, ezek a területek páratlan értékek, amit csodálni, tisztelni, védeni kell.



Duna-Ipoly



Bükki



Fertő-Hanság



Őrségi



Hortobágyi



Körös-Maros



MIENETELÉS A HALÁLBAN

Japán az I. világháborúban

// Iskariotes



Kereken száz esztendeje annak, hogy kirobbant az első világháború. De, hogy hogyan és miért kapcsolódott be Japán ebbe a háborúba és miért voltunk egymásnak ellenségei? Ennek járok most utána.

Gyakorlatilag ez volt az első olyan eset a modernkori történelem során, hogy egy ázsiai hatalom le tudott győzni egy európai nagyhatalmat egy háborúban. Talán a kortársak még nem látták vagy nem akarták észrevenni azt, hogy a XX. század talán mégsem Európa százada lesz.



1902. - Birodalmak találkozása

Közel 400 esztendő telt el azóta, hogy utóljára európai és ázsiai hatalom katonai szövetségre lépett egymással. Akkor a katolikus Francia Királyság és az iszlám Oszmán Birodalom volt a két fél, négyszáz esztendő múlva a Brit Birodalom és a Japán Birodalom volt a két szerződő fél.

De miért lépett egymással szövetségre a két birodalom? Meglepő módon egyszerre több válasz is adható erre a kérdésre:

1, Mindkét ország hosszú évtizedeken vagy akár évszázadokon át is, de a kontinentális eseményekre nem sokat adva fejlődött. Tehát két olyan állam kötött szerződést egymással, amelyek hosszú ideje nem vagy csak nagyon laza tartalmú államközi szerződéseket kötöttek.

2, Az angolok többek közt így is megmutatták a németeknek, hogy inkább kötnek egy ázsiai országgal védelmi szerződést, semmint a feltörekvő ger-

mán hatalommal.

3, A két birodalom elég távol volt egymástól, hogy közvetlenül egyik se veszélyeztesse a másik területi épségét, de globális téren pont találkoztak az igényeik.

4, Nagy Britanniára végre olyan partnerre lett, aki képes volt háborút viselni Oroszországgal szemben és ehhez nem kért katonai segítséget.

4/A Japán végre olyan partnerre lett, aki képes lett volna segítséget nyújtania számára, ha egyszerre kellett volna hadakoznia Franciaországgal és Oroszországgal szemben.

A két fél ezt a szerződést még két alkalommal újította meg az évek során. Ez a szerződés alapozta meg 1914-ben azt, hogy Japán belépjen az I. világháborúba Anglia oldalán.

Hadba lépés

Az, hogy végül is Japán belépett a háborúba a kezdet kezdetén még



nem volt teljesen magától értetődő, sőt. Sir Edward Grey brit külügyminiszter 1914. augusztus elsején arról beszélt, hogy nem lenne szerencsés, hogyha Japán belépne az éppen kialakuló európai háborúba. Mint mondta, több problémát okozna, mint ahányat megoldana egy ilyen lépés. Egyrészt így a konfliktus „világméretűvé válna”, másrészt Japán távol-keleti befolyása tovább erősödne, harmadrészt pedig a térség angolszász államai (Ausztrália, Új-Zéland, USA) nehezményezné, ha Japán tovább acélosodna.

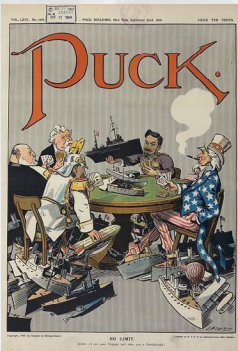
A helyzetet tovább árnyékolta Winston Churchill gondolkodása, aki azokban az években az Admirális Lordja volt (kvázi tengerészeti miniszter). Aki azzal érvelt miniszter társával szemben, hogy a hadihajókat vissza kell hívni a világtengeireiről és az így keletkezett űrt a szövetséges hajókkal kell pótolni, tehát Ázsiában a japán flotta hajóival.

Churchill augusztus 11-én kijelentette, hogy személy szerint nem lát olyan megoldást, amiben Japán nem lépne be a háborúba. A semlegessé-

get nem tartotta kivitelezhetőnek, míg azt, hogy valamilyen félmelegdással szerepeljen Japán a háborúban szintén elvetette. Tehát azt szorgalmazta, hogy a császárság is lépjen hadba.

Ennek következtében augusztus 15-én a japán kormány manifestumot adott ki, melyben felszólította a Német Császárságot, hogy Csiangtao (Qindango) városából és Shandong félszigetéről vonja vissza csapatait. Természetesen erre a német fél nem volt hajlandó; ezt követően augusztus 23-án Japán hadat üzent Németországnak, két nappal később augusztus 25-én pedig az Osztrák-Magyar Monarchia és Japán is hadat üzent egymásnak. Japán és az OMM közt a cassus belli SMS Kaiserin Elisabeth hajó volt. Történetesen ez a K.u.K. hadihajó Csiangatonál állomásozott, a japán fél felszólította a monarchiát, hogy hívja vissza a hajóját különben hadat üzen, Ferenc József ezt nem tette meg, így már hadban is álltunk.





Háború a Távol-Keleten és a Csendes-óceánon

Kínai hadszíntér – Csiangtaói csata

Ha Japán az I. világháború során valahol is komoly szárazföldi harcokat vívott, az kétségtelenül Csiangtao kínai városnál volt, ahol német és monarchista katonákkal kellett harcolnia.

A város jelentőségét mi sem mutatja jobban, hogy amikor II. Vilmos német császár megtudta, hogy a várost megtámadták ezt táviratozta vissza katonáinak:

„Ha Csiangtao japán kézre kerül, az olyan lenne, mintha Berlin orosz kézre kerülne.”

A nagyfokú figyelem nem volt hiábavaló, hiszen gyakorlatilag itt állomásozott a Német Birodalmi IV. flotta színe-java, amit von Spee vezetett.

A japánok a 18. hadosztályt küldték ide, ami 23.000 főt számlált, a sereget Kato Sadakichi vezette. A britek két hajót adtak: HMS Triumph, HMS Usk, továbbá 1500 brit is harcolt, de csak azért, hogy a japánok ne mondhassák el magukról azt, hogy egyedül verték meg a németeket. Az angolokat Nathaniel Walter Barnardiston vezette, aki már a Boxer lázadás során is jelen volt Kínában.

Ezzel szemben a védők 4550-en voltak, közülük 180-an tisztek voltak. A németek helyzetét tovább nehezítette, hogy nem ismerték a japán harcmodort. Német és japán csapatok a történelem során még soha nem csaptak össze. A japán hadsereg is addig mindösszesen egyszer harcolt európai féllel, még egy évtizeddel korábban az oroszokkal.



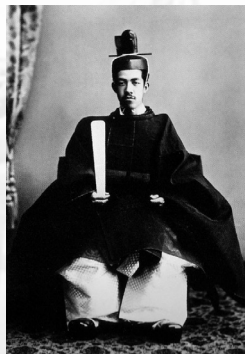
Az, hogy csak október legvégén támadtak a japánok, zömmel három dolognak volt betudható,

1, Rossz időjárási viszonyok voltak, sok tájfűn tombolt akkor a térségben.

2, Ahogyan a német, úgy a japán hadvezetés sem ismerte a németeket, így inkább lassabban, de biztosan haladtak előre.

3, Az európai fronton a korai szakaszban a németek gyors győzelmeket arattak, a japánok nem feltétlenül akartak nekiesni Németországnak.

A németek a várost és környékét három védelmi zónára osztották fel. A legkülső részt gyakorlatilag harc nélkül adták fel. A második vonalban már szörványos ellenállást tanúsítottak, szerencsésükre az időjárás is az ő oldalukra állt. Október elején a központi hatalmak csapatai némi ellentámadásba kezdtek. Szörványos támadásaikkal több kisebb japán csapatot semmisítettek meg. A britek Triumph hajója egy támadás után már nem tudott többet segíteni az ostromon. Október 15-re egy hatalmas tájfűn két tucat japán katona halálát okozta, a németek S90-es rombolója elsüllyesztette a Takahihót. Egy másik alkalommal pedig légi bombázással sikerült egy japán hajót elsüllyeszteni. Az utolsó említésre méltó német ellentámadás során 80 katonát tört ki a legbelső védvonalból, de őket a japánok könnyen visszaverték. Október végén a szövetséges csapatok teljes offenzívába kezdtek, több napig folyamatosan



ágyúzták a várost, negyedikére már a víz utánpótlást is elzárták a németektől. Ugyanekkor érte a brit csapatokat a legnagyobb embervesztés, ugyanis lövészárkot akartak ásní, de a talajvíz túl magasban volt, így nem haladtak a munkálatok. A németek a csapatra rátámadva 8 embert megölték és 18-at megsebesítettek. Mint utóbb kiderült, a japánok tudták, hogy az a terület nem alkalmas árokásásra, csak erről elfelejtették szólni az angoloknak. Végül hetedikén megadták magukat a német védők, már csak azért is, mert egész egyszerűen elfogyott a lőszerük.

1914 és 1922 között a város japán katonai igazgatás alatt állt, előbb Mitsuo Kamo, később pedig Mitsue Yuhi volt a terület parancsnoka.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Ezekben az időkben és a következő pár évtizedben a városban közel 20.000 japán élt. A város ostromáról 1963-ban egy japán film is készült.

Huszonegy pont

A japán kormány 1915. január 18-án adta át huszonegy pontból álló követelését a kínai kormánynak. A pontokat öt fő csoportba lehet besorolni:

- 1, Japán hiánytalanul átvehesse minden jogokat, amikkel Németország bírt a Shandongi területen.
- 2, A japánok még több bányakoncessziót és földet kaphassanak Dél-Mandzsúriában és Belső-Mongóliában. Valamint Japán 99 évre kapja meg a mandzsúriai vasútvonalat.
- 3, Biztosítsanak monopóliumot a japán bányavállalatoknak a Jangce-folyóig, 2007-ig.
- 4, Japán biztosítsa Kína területi szuverenitását másokkal szemben.

5, Fucsien tartomány gyakorlatilag japán gyarmat legyen. Az ultimátum után a kínai városokban spontán tüntetések alakultak ki a japánok ellen, és mindenfelé bojkottáltak a japán termékeket. 1915. május 25-én Kína és Japán aláírta a szerződést, melyben gyakorlatilag csak az első négy pontban foglaltakat fogadták el a felek. A szerződés tényét mind az Egyesült Államok, mind pedig az Egyesült Királyság helytelenítette, de akkor egyikük sem tett semmi érdemlegeset.



Nishihara hítelek

A japán kormány 1917 szeptemberében megbízta Nishihara Kamezo ismert japán üzletembert, hogy Duan Qirui kínai hadurat pénzelje, így próbálták a japánok gyengíteni a kínai ellenállást. A hitel összege közel 145 millió jen volt. A pénz, bár megérkezett a szakadár vezetőhöz, jelentősebben nem befolyásolta a kínai-japán harcokat/kapcsolatokat. Később nyilvánosságra kerültek az információk és ez tovább mélyítette a kínaiak Japán ellen érzett utálatát.

Kínai – japán szövetség

1918. március 25-én a Kínai Köztársaság és a Japán Birodalom szövetségre lépett egymással. Igen, bízarr lehet ezt olvasni, de természetesen ennek is megvolt a maga oka. 1917. augusztus 14-én a kínaiak hadat üzentek Németországnak, ebből kifolyólag Japánnak és Kínának ugyanaz lett hivatalosan az „ellensége”. De ez még nem lett volna kellő indok arra, hogy a két ázsiai ország szövetségre lépjen egymással, ehhez kellett egy másik esemény is.

1918. január negyedikén megszületett a Breszt-Litovszki béke, melyben az oroszok külön békét kötöttek a németekkel hihetetlen nagy területeket átengedve nekik. Kína és Japán vezetői az egészből két dolgot vontak le:

1. Németország, a közös ellenség egy lépéssel közelebb került a győzelemhez 2. Oroszország (bárki is irányítsa majd az államot) az elvesztett területeit valahol pótolni akarja és ez az irány a Távol-Kelet lesz. Tehát pont feléjük fognak terjeszkedni. Ezeket összeadva a két ország 1918. január végén kezdte el a tárgyalásokat és hamar, eredményesen le is zárták őket. Legnagyobb hozadéka ennek az lett, hogy Kína 20 millió jen hitelt kapott Japántól.

Csendes-óceáni hadszíntér

Japán bizonyos feladatokat átvett a brit Flottától a Csendes-óceánon és annak közelében. Így a Japán birodalmi flottát ebben a térségben hat részre osztották:

- 1, Shanghai és attól északra található vizek biztosítása
- 2, Csiangtao környékének a védelme
- 3, 2 hadihajó Szingapúr környékét védte
- 4, 7 cirkálóból álló szakasz a Hong-Kong és Shanghai közötti vízi útvonalat biztosította
- 5, Egyéb területek
- 6, Az Ibuki és a Chikuma cirkáló a brit Dzherama nevű hajójához csatlakozva keresték a német Spee admirális flottáját a Csendes-óceánon. Ezeket kívül még 1914 szeptembere folyamán Japán az összes német csendes-óceáni gyarmatot elfoglalta.



Japán az európai hadszíntéren

A háború előre haladtával Nagy-Britannia Japántól is kért segítséget, hogy győzhessen az európai hadszíntéren. Pontosnak csak hadihajókat kért, hogy azok Málta partvidékén védjék meg az Egyiptom-Szaloniki-Marseille útvonalon közlekedő hajókat a központi hatalmak esetleges támadásaitól. A háború során közel 700.000 antant katonát szállítottak a japán hajók.

Japán először 1917 áprilisában az Akashi cirkálót és további nyolc rombolót küldött a térségbe, a háború végére már összesen 17 japán birodalmi hadihajó volt jelen a Földközi-tengeren.

A Matsu nevű cirkáló az OMM flottájához tartozó Erdélyt elsüllyesztette, de közel 3000 embert megmentett a süllyedő hajóról. Ugyanakkor a legnagyobb veszteséget a japánoknak egy K.u.K.-i tengeralattjáró okozta: az U27-es 1917. június 11-én elsüllyesztette Kréta közelében a Sakaki nevű rombolót.

A japán hajók a szakirodalom szerint nagyon hatékonyan működtek egy számukra idegen környezetben.

Német-japán tárgyalások

A német hadvezetés látván, hogy nem fognak gyors diadalt aratni az európai hadszíntéren, máshol keresett magának némi sikert. A legelső ilyen próbálkozás már 1915 januárjában megtörtént, amikor a pekingi német nagykövét Paul von Hintze tárgyalásokat kezdett a japán féllel. A német oldal ekkor csupán annyit ígért Japánnak, hogy ha külön békét kötnek, akkor a jövőben pénzzel támogatják a szigetország hődítási tervét Kína területén. A tárgyalások eredménytelenül zárultak.

A következő próbálkozás német részről 1916 januárjában kezdődött, ekkor a német stockholmi nagykövét Hellmuth von Lucius az ottani japán követtel, Uchidával kezdte párbeszédét. Ez alkalommal sokkal komolyabb és mélyebb megbeszélések szolgáltak, mint egy esztendővel korábban. A tárgyalások első szakasza márciusig tartott, ebben az etapban a németek azt akarták elérni, hogy Japán ne küldjön csapatokat az európai hadszíntérre.

A diplomáciai diskurzus március elején abbamaradt, majd március 25-én új lendülettel folytatódott, amikor is már Hugo Stinnes, korának egyik legerősebb iparmágnása



képviselte a német érdekeket. Az új vezető tárgyalóval új prioritások is érkeztek. Legfontosabb az lett, hogy Japán közvetítsen Oroszország és Németország között egy békeszerződés aláírásához. Ha ez összejt volna, akkor a németek szavatolták volna a japánoknak Csiangtao városát és a Csendes-óceáni térségben lévő japán szuverenitást. A tárgyalások végül is eredménytelenül zárultak augusztus 23-án.

Zimmermann távirat

1917. január 16-án Arthur Zimmermann, Németország külügyminisztere táviratot küldött hazája mexikói nagykövetének, Heinrich von Eckardtnak. A telegramm leginkább azzal foglalkozott, hogy Eckardt vegye rá a mexikói vezetéset, hogy lépjen hadba az USA ellen. Ha ezt megteszi, akkor területekkel fog gyarapodni az USA kárára. (Mexikó végül nem lépett hadba.)

Ami a mi témánkat is érinti, az az, hogy a sürgönyben kitértek arra, hogy a mexikóiak próbálják rávenni a japánokat, hogy újra külön tárgyaljanak egy béketervről. Sőt, amennyiben Mexikó megtámadja az Amerikai Egyesült Államokat, akkor Japán is cselekedjen hasonlóképpen. Amikor kiderült a távirat léte, a német diplomaták, az amerikai és a japán pacifista erők is hamisítványnak próbálták feltüntetni.

Szibériai intervenció

Oroszországban 1917-ben kitört a Nagy Októberi Forradalom, aminek következtében a cárt elűzték a trónjáról. A hatalmat pedig egymással rivalizáló csoportok próbálták megszerezni, de alapvetően két táborra oszlott a birodalom. Oroszország európai felén a bolsevikok, azaz a vörösök vol-

tak túlsúlyban, míg az Urálon túl a fehér jobboldali szervezetek voltak jelen. A nyugati hatalmaknak az volt a céljuk, hogy megállítsák a bolsevikok előretörését és ennek egyik módját abban látták meg, hogy különböző intervenciók seregeivel támogassák a fehéreket. Oroszország távol-keleti részén partra szállt nemzetközi, amerikai és japán intervenció sereg is. A japánokat már 1917-ben megkérték a franciák, hogy avatkozzanak be az eseményekbe, de Japán akkor elutasította ezt a kérést. Közel egy év kellett ahhoz, hogy a szigetország politikusi felfogják, hogy az egész eseménynek mekkora jelentőség van és milyen veszélyekkel jár saját hazájukra nézve.

A japánok 1918 októberében közel 70.000 fős sereggel szálltak partra Oroszországban. Pedig 1918 júniusában csupán a nemzetközi intervenciók seregbe kértek Japántól 7000 fős sereget, ezt végül már 12 ezresre duzzasztották a japánok, és kérték, hogy önálló erőként lehessenek jelen a beavatkozás során. Mire végül elindultak, már az említett 70 ezres létszámmal kezdték el a missziót.

Az intervenció során 5000 japán halt meg és közel 900 millió jenbe került, haszna pedig egyáltalán nem volt. Míg a nyugati országok hivatalosan azért érkeztek, hogy a cseh légiót kimentessék a szorult helyzetből, Japán egyértelműen birodalmi célokkal érkezett ide. Az volt a céljuk, hogy minél nagyobb terület felett szerezze meg a felügyeletet, akár egy báballam létrehozásával is. A meglehetősen drága és veszteséges akció több kárt okozott végül az országnak, mint amennyi pozitívumot hozott.





Hadifoglyok

Természetesen Japán is ejtett hadifoglyokat. Értelem szerűen a legtöbbjük német volt, őket leginkább két táborba szállították: Ninoshimába és Bandóba.

A bandói hadifoglyótábor a mai Tokushima prefektúrában található 4 kis szigetet jelentette. 1917 decembere és 1919 decembere között működött. Üzemelése során 953 német és monarchiabeli hadifoglyot élt itt mindennapjait.

A telepet három korábbi lágérből vonták össze (Marugame, Matsuyama, Tokushima). Összesen 57.233 m²-es volt a tábor, parancsnoka a liberális szemléletű Matsue Toyohisa volt. A tiszték fából készült szállásokon, északon aludtak, míg a közlegények tölük délre foglalták el a maradék hat laktanyát, dél-nyugaton pedig a piac üzemelt.

A táborban mai szemmel is meglepően jól éltek a foglyok. Lehetőség volt földet bérelni és az ott megtermesztett árut a piacon eladni vagy elcserélni más portékára. De mód volt kézműves tárgyak készítésére és eladására, ahogyan mások gyógyszerekkel vagy éppen kozmetikumokkal cseccseltek. A körzetben biztosítva volt a zuhany, de volt meleg víző fürdő is, sőt masszázst is igénybe lehetett venni.

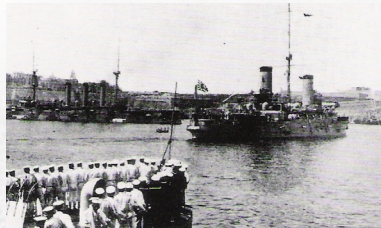
wEmellett a rabok egymásnak önképzést is tartottak. Ez annak volt köszönhető, hogy a fegyverek nem hivatalos katonák voltak, hanem sorozottak, így mindenkinek volt polgári/civil szakmája. A pékek sütni tanították az ácsokat és viszt, az értelmiségiek pedig oktatták a többieket cserébe ők is tanultak valamilyen szakmát.

A kulturális élet is pezsgő volt. A táborban nyomda működött, ahol képeslapokat, okmányokat stb. állítottak ki, de emellett nem kevesebb, mint 4 újság is megjelent, köztük

egy napilap. A körletben négy zenekar is működött; 1918. június 1-jén itt mutatták be Japánban először Beethoven 9. szimfóniáját. A telep működésének 32 hónapja alatt több mint 100 koncert volt hallható és ehhez még hozzá lehet adni a különböző színházi előadásokat is. 1918 márciusában Bando város önkormányzata kulturális és gasztronómiai fesztivált szervezett. Ott a hadifoglyok bemutathatták festményeiket, rajzaikat, szobraikat, de még hazai ételeket is készíthettek, hogy az oda látogatók megismerkedjenek a német konyha remekeivel. Erre összesen 50.095 fő látogató ment el, köztük több iskolás csoport a környékről. Az már meg sem említem, hogy a területen négy sportpálya is üzemelt.

Bár az egész nagyon idilliinek tűnik, természetesen nincsen rózsza tövis nélkül. Így 1918 novemberében a szigeten is végigsöpört a spanyolnátha. Azonkívül bár az újságok megjelenhettek, de csak cenzúrázva. A magánlevelezést erősen korlátozták és azt is cenzúra alá vetették, bár a csekély számú magyar rab, amikor kapott engedélyt a levélíráásra, szabadabban írhatott lévén nem volt magyar tolmács a táborban. Az orvosi ellátás sem volt a legjobb a táboron belül, a mentális betegekkel gyakorlatilag senki nem törődött.

A táborot hivatalosan 1920. február 8-án zárták be és bár a többség visszatért hazájába, többen (pontosan 170-en) letelepedtek a környéken és ott kezdték neki egy új életnek. A bandói tábor komolyan hozzájárult ahhoz, hogy a német-japán kapcsolatok a háború után újra normalizálódjanak. A táborból ma már múzeum lett és 2006-ban Masanobu Deme játékfilmet is forgatott róla Örömdó (Baruto no Gakuen) címmel. De egy hetvenes évekbeli sorozatban is feltűnik ez a telep.



Ninoshimában 545 hadifogly volt (9 osztrák, a többi német). A tábor maga 1915 és 1920 között üzemelt, 1300 négyzetméteren. Itt is volt zenekar és konyhakert; sört és bort készítettek a németek. Ebben a táborban több ismert ember is élt. A legismertebb talán Herman Wals, aki a hotdogot és a majonéz receptjét ismertette meg a szigetlakókkal. Míg a bandói táborban a zenészek alkottak maradandót, addig itt Ninoshimai 11 néven egy foglyó-válogatot is összeállított és komoly szerepe volt abban, hogy Hiroshima és környékén a labdarúgás kedvelt labdjáték lett.

Új globális egyensúly

A Párizs környéki békében Japán is képviseltette magát, mint az egyik győztes nagyhatalom, így a tárgyalásokon ugyanúgy, mint a másik négy nagyhatalomnak, 5 delegáltja lehetett (Kínának csak 2). Ennek ellenére nem nagyon törődött az európai eseményekkel. Leginkább a saját ázsiai hadszíntéren elért sikereit akarta legalizáltatni az európai nagyhatalmakkal. A legfőbb tárgyalók japán részről: Saionji Kinmochi volt miniszterelnök, Chinda Sutemi brit japán nagykövet, Matsui Keishiro párizsi japán nagykövet és Maki-no Nobuaki volt külügyminiszter.

Az I. világháborút lezáró békeszerződések értelmében Japán a Népszövetségtől úgynevezett Népszövetségi Mandátumokat kapott bizonyos területek felett.

Ezek a kerületek a Dél-Csendes-óceánhoz tartozó apró szigeteket jelentették. Japán 1919. június 28-tól egészen 1947. július 18-ig birtokolta a mandátumokat, amikortól is az ENSZ az USA-nak ítélte oda őket.

- Karolin-szigetek (mai Palau és Mikronéziai Társult Államok területe)
- Szamoa
- Guam
- Marianna-szigetek
- Marshall-szigetek

Illetve ami ennél fontosabb volt Japán számára, hogy a korábban megszerzett területeit nem kérdőjelezték meg a nagyhatalmak. Továbbra is gyarmata lehetett Korea, Formosa (Tajvan), a Kuril-szigetek, Penghu és Okinawa szigetek is.



egyenjogú. Az európai és amerikai képviselők nem fogadták el ezt a japán ideát. Számukra kellett még egy világháború, hogy megértésük, mit is akartak a japánok.

A japánok nem valami felvilágosodott eszme által, hanem sokkal inkább pragmatikus okok miatt álltak elő ezzel a gondlattal. Akkoriban Észak-Amerika államaiban erősen diszkrimináltak a japánokat. A nyugati sajtó zugtermékei a sárga veszélyről zúgtak, míg az európai értelmiség egy része közt igen divatos volt az úgy nevezett szociáldarwinizmus, ami azt volt hivatott jelenteni, hogy a fehér államok nem hiába uralkodnak a többi terület felett.

Washingtoni konferencia (1921-1922)

A tárgyalásokon közel 14 állam képviselője volt jelen, így többek közt olyan országok is mint Belgium, Hollandia vagy éppen Portugália. A japán érdekeket Katō Tomosaburō haditengerészeti miniszter, a washingtoni japán nagykövét Shidehara Kijuro és Tokugawa Iwaszava, a parlament elnöke képviselte. A konferenciát azért hívták össze, hogy a háború utáni hatalmi egyensúlyt a diplomácia és jog nyelvére is lefordítsák. Az amerikaiak már csak azért is akartak egy ilyen tanácskozást, mert a Párizs környéki békefolyamatnál majdnem hogy egészében figyelmen kívül hagyták az amerikai érdekeket és kéréseket.

Kína problémája – Ki-lenc hatalmi szerződés

A tárgyalások célja Kína rendezése volt. Kínának el kellett fogadnia a nyitott kapuk politikáját. Tehát Kína nem zárkozhatott el a világ elől ismét, de állami szuverenitását minden

félnek tiszteletben kellett tartania. Valamint ez a szerződés volt hivatott rendezni a japán és kínai fél közt fennálló nemzetkülönbségeket. Az aláírók közt volt: USA, Japán, Egyesült Királyság, Franciaország, Portugália, Hollandia, Belgium, Olaszország és Kína.

Lansing – Ishii megállapodás

A szerződést még 1917-ben írta alá Robert Lansing amerikai külügyminiszter és Ishii Kikujiro japán különmegbíztott. A megállapodás arról szólt, hogy sem a Japán sem pedig az amerikai fél nem fogja kihasználni kínai partnerét a másikkal szemben, tiszteletben tartják a másik fél megszerzett jogait Kínában és az országban fenn kell tartani a nyitott kapuk elvét. A szerződés egészen 1923-ig volt érvényben.

Csendes-óceáni status quo

1921. december 13-án az USA, UK, Franciaország és Japán elfogadták a négyhatalmi szerződést, mely azt rögzítette, hogy a felek elismerik és tiszteletben tartják egymás csendes-óceáni birtokait. A japán diplomácia nagy sikere volt ugyanakkor, hogy se a UK se az USA nem építhetett támaszpontot a Csendes-óceánon.

Tengeri fegyverkezés – Washingtoni Egyezmény/rendszer

Az ötoldalú párbeszéd legfontosabb része kétséget kizáróan az volt, amikor a kor legnagyobb tengeri hatalmai megállapodtak abban, hogy a jövőre nézve milyen korlátozásokat fogadnak el. A brit és amerikai érdekek szerint a hadihajók 10:10:6:3,5:3,5, arányban oszlottak szét Anglia, Amerika, Japán, Franciaország

és Olaszország közt. A japánok által javasolt 10:10:8-as arányt a többi nemzet elutasította.



Shandong probléma

1915-ben a japán kormány egy 21 pontból álló ultimátumot adott át a kínai kormány képviselőjének, amit kénytelen volt elfogadni a hatalmas ország. Az ultimátum lényege az volt, hogy a japánok átveszik a németek által gyakorolt összes jogot Santung tartományban. A versaillesi békében kérdéses volt, hogy a japánok megtarthatják vagy elveszítik az előbb említett jogjaikat. Wellington Koo kínai diplomata azzal próbált érvelni, hogy Santung városa olyan jelentős a számukra, mint a judeokeresztény kultúrkörben Jeruzsálem. Az idealista amerikai elnök, Woodrow Wilson elfogadta ezt az álláspontot, de a pragmatikusabb európai vezetők nem. Végül is az ez elleni tiltakozás hívta életre Kínában az úgynevezett május eszélei mozgalmat. Így Koo nem is írta alá a szerződést és Kína 1921-ben külön békét kötött Németországgal. A Shandongi kérdést megnyitva csakis a Washingtoni konferencián rendezték a felek.

Faji egyenlőség

A Párizs környéki békék egyik hozadéka a Népszövetség megalakítása volt, illetve annak az előkészületei zajlottak Párizsban. A japán követek egy akkor még teljesen haladó gondolatot álltak elő, miszerint minden emberi faj(rassz)

Ország	Hajók száma	Hajótöke - tonna	Repülőgépanyahajó - tonna
UK	22	580 450	135 000
USA	18	500 600	135 000
Japán	10	301 320	81 000
Franciaország	10	220 170	60 000
Oroszország	10	180 800	60 000

Gazdasági problémák

A japán gazdaság 1905 és 1910 között növekedett, de a hirtelen romló gazdasági helyzet következtében 1911-re már államcsőd fenyegette az országot. Ezután egy rövid gazdasági fellendülés következett, amit pont a világháború roppantott meg. 1914-1920 között a gazdaság válságba zuhant, sőt 1920-ra a gazdaság összeomlott. 1920 és 1923 között közel 20%-os volt a munkanélküliség. Az államot pont az 1923-as nagy kantó-i földrengés húzta ki a gödörből.

Japán az első világháborúból győztes nagyhatalomként került ki. Távol-Keleten a helyzete erősebb volt, mint bármikor. Az utóbbi évtizedek katonai, gazdasági sikerei pedig jó alapot adtak a japán katonai nacionalizmusnak, ami belevitte az országot egy olyan háborúba, ami számukra totális pusztulást hozott.

A világháború után elindult az úgynevezett Taisho demokrácia korszaka. A parlamentbe több párt, így baloldali pártok is bekerülhettek, a választásra jogosultak számát pedig 1,5 millióról 3 millióra emelték.

Állami	Halál	Sebesült	Foglyok és eltűntek	Összes veszteség
Német Birodalom	1 773 700	4 216 058	1 152 800	7 142 558
Orosz Birodalom	1 700 000	4 950 000	2 500 000	9 150 000
Franciaország	1 357 800	4 266 000	537 000	6 160 800
Oszták-Magyar Monarchia	1 200 000	3 620 000	2 200 000	7 020 000
Egyesült Királyság és gyarmatai	908 371	2 090 212	191 652	3 190 235
Olaszország	650 000	947 000	600 000	2 197 000
Oszmán Birodalom	325 000	400 000	250 000	975 000
Egyesült Államok	126 000	234 300	4500	364 800
Japán	300	907	3	1210
Teljes	8 538 315	21 219 452	7 750 919	37 508 686

Társadalmi hatások

Az első világháború kirobbanásakor Japánban a lakosságnak nem sok információja volt az európai nagypolitikáról. Sőt egy átlag japán azt sem tudta, hogy egészen pontosan miért is kell Németország ellen hadat viselni. Ezért aztán a kormány a lehető legkevesebb információval látta el a japán sajtót arról nézve, hogy miképpen is alakul a háború helyzete. Amikor Malcolm Kennedy brit katonatiszt a háború során az országban járt, döbbenet tapasztalta, hogy a földművesek, akikkel beszélt nem is tudták, hogy országuk épp hadban áll.



TURBINA Pokémon mester naplója 5. // Turbina

Május 10: Mivel a Pewter városban nincsen semmi érdekes, délnek vettem az irányt, ahol találkoztam professzor Oak egyik tanítványával. Kaptam tőle valamiféle CD-t. Mi a francja jók ezek?

Május 12: Tovább haladtam dél felé és eljutottam egészen Viridianig, ahol egy furcsa nő megtanította KUKACKA-nak, hogy hogyan egye meg az álmokat...Ez vajon mire jó?

Május 15: Közben mire észbe kaptam, már haza is értem és aludtam a kényelmes kis ágyikómban. Egy pár napot pihenek aztán irány tovább!

Május 20: Visszafele egy kicsit gyorsabban tudtam haladni, nagyon siettem átvenni az új biciklimet!

Május 22: Ütközben beugortam az ovijelenleg a víz fröcskölésén kívül nem ba és beadtam SUSHI-t. Hátha fejlődik egy kicsit, mert sok mindenre alkalmas...

Május 30: Visszatértem rumba. Itt kaptam egy kihívhatom a már legyőzött Vermillionba és ellátogattam a Pokémon centizét... egy kis kütyüt... egy valamit, amivel újra Pokémon Mestereket!

Június 1: Megint ellátogattam a Pokémon Klubba! Úgy érzem, hogy idetartozom! Lehet, hogy le kéne itt táboroznom és minden nap ebbe a klubba járni?

Június 12: Az új "Pokémon Mester Újra Kihívó Szuper Szerkezettel" (vagy ahogy csak én szoktam nevezni a PMÜKSZSZ-vel) rengeteget edzettem. Még én is belefáradtam, nemhogy a Pokémon-jaim. Annyt jártunk a Pokémon Centerbe, hogy Joy nővér már előre szokott köszönni! Egy pár napot még edzek, aztán elmegyek Sushi-ért!

Június 18: Most értem vissza Joy nővértől. A pár napos edzésből egy kicsit több lett, nagyon elszaladt az idő! De ez van, ha az ember jól érzi magát és kedves nővérekkel beszélget! Legközelebb viszek neki valami kis ajándékot is! Vajon mi lehet a kedvenc virága?



Befogott Pokémonok:

CH'DING (Farfetch'd)
DUMBO (Drowzee)

Aktív Pokémonok:

SUSHI (Gyarados) lvl 20
JANOS (Nidorino) lvl 30
KUKACKA (Butterfree) lvl 28
FRUITY (Dugtrio) lvl 31
TL,DR (Bulbasaur) lvl 30
ELEKTRA (Pikachu) lvl 25

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Június 29: Elementem Sushi-ért az oviba. Már majdnem megnőtt, így egy kicsit még edzünk, aztán mehetünk a Pokémon terembe és legyőzzük az ott lévő mestert!

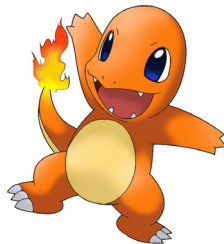
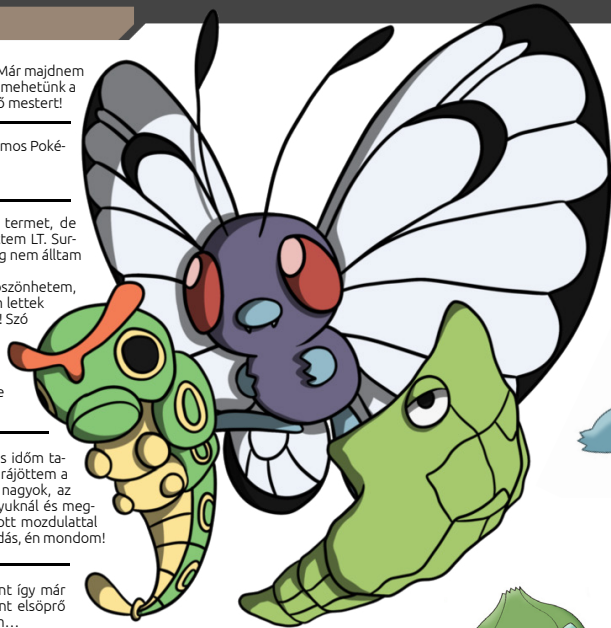
Július 1: Eljött az én időm! Irány az Elektromos Pokémon edzőterem! Vagy hogyan nevezik itt ezt az izét...

Július 2: Még egy napig kerülgettem a termet, de végül is rászántam magam és megküzdöttem LT: Surge-gal! A félelmem teljesen jogos volt, még nem álltam készen erre a megmérettetésre! Egyedül KUKACKA-nak és TL,DR-nek köszönhetem, hogy megszereztem a jelvényt! Ha ők nem lettek volna, lehet hogy sült Torchicként végzem! Szó szerint megrázó élmény volt ez!

Július 5: Sushi még mindig nem változott át! Nem tudom, hogy mi lehet a baj, de nem igazán akar fejlődni!

Július 10: A sok edzés közben volt egy kis időm tanulmányozni a Magikarpok felépítését és rájöttem a legjobb támadási módszerre! Mivel elég nagyok, az ember csak megfogja őket a farok uszonyuknál és megpörgeti a feje fölött, majd egy jól irányított mozdulattal hozzávágja az ellenfélhez! Tökéletes támadás, én mondom!

Július 20: SUSHI végre átváltozott! Viszont így már nem tudom használni a szuper és mindent elsöprő csapásomat, amit pár napja kifejlesztettem... Bánatomat azt hiszem, hogy a közeli tejvóban egy pohár tejbe fojtom!



NYÁRI SZEZON

// Catrin, NewPlayer

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

FANGIRL MÓD

// Catrin

Befejeztem a tavaszi szezont, az előző számban említett animék végül 4-6 pontozási skálán mozogtak. A mostani nyári animék talán majd jobban muszájnak.

Kicsit bővebben: Akuma no Ridikül zárása eléggé fásztó lett, yurit se kaptunk, baromság is volt az egész sorozat, de lekötött (4/10).

A Nobunaga the Foolt nagyon megkedveltem, kimondottan tetszett a zárása is, elképesztően hozzáillő, kerek befejezés! De sajnos összességében nem jó anime, sokkal jobb lehetett volna. A túl sok unalmas randomítás miatt egyelőre csak 5 pontot adtam rá, pedig bizonyos dolgoknak köszönhetően ez maradt a téli-tavaszi szezon kedvence nálam. Talán egyszer majd feljebb viszem.



A Kamigami meglepően szórakoztató volt, ami erősített a közepes színvonalán. Műfajában mindenképp a jobbak közé tartozik (6/10).

És végül a tavasz legjobbnak kinéző animéje (mármint az általam követettek közül), a Soredemo is csak ugyanazokat a köröket járta. Végig tetszett, a szereplők aranyosak és tőkösek, határozottak voltak, jókat

lehetett szórakozni rajtuk. De végül minden rész szinte ugyanazzal telt, a romantikájukon kívül ritkán történt más, ami eleinte kimondottan tetszett, a végére viszont unalmas lett (kicsit túrbózhattak volna még rajta, ha már ez a leghangsúlyosabb). Nike nagyjai fásztó volt (de végül ő kapta meg az anime legszebb énekét!). Az utolsó rész pedig semmilyen várt hangulatot nem nyújtott számomra, de a zárójelenet tetszett. 6-nál végül ennek se tudtam többet adni, pedig nem így látszott.

Most barangoljunk tovább a jelenlegi animékre, melyek közül kb. 10-et (!?) nézni szeretnék, de időhiány miatt a következő címeket csak későbbre tervezem: Space Dandy 2, Fate/kaleid 2, Argevollen, Bakumatsu Rock, Kuroshitsuji 3 és amire majd még késztetést érzek (pl. a véresebbekből). Így máris szűkül a szerencsére a keret. Na de miket is sikerült a nagy fangirlségemben kiválasztani?



Aldnoah.Zero

Igen, ismét egy mecha! Amióta 3-4 éve akarva-akaratlanul megszerettem magammal a műfajt, pár címnek kifejeztem a rabja lettem (és a nagy összességet nézve még bőven van mit mecháznia az ember lányának). Na de ez az Aldnoah már a készítő miatt is megéri a belekukkantást. A lassan Zero-samának elkönyvelt Aoki Ei újabb rendezése, Urobuchi sztorija (Madoka, F/Z), Kalafina zene, Hayami Sho neve! Uhh, mi kell még? Szóval most sem lett ebből mecha szünet...



A sznob, bunkó, csúcstechnológias, kiköltözött, majd visszatüremkedő marslakók vs. „földlakó” vagyok és mindjárt meghalok, taszkete kudaszaji! brigád felállása elsőre hoz egy szépséges sablont. De a tálalás eléggé étvágygerjesztő lett. Látványos pusztítást és tehetetlen katonákat láttunk az 1-2. részben az „isten” erővel szemben. A főhősrác érzéketlen fapofásága és az ellenjének kevés szereplése eddig egész jó. Legalább nem azzal kezdtek, hogy kapásból bepattannak



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



a gépezetbe, megmutatva, hogy ők lesznek az egyetlen janik a vidéken. Majd meglátjuk hoznak-e valami jellem féleséget. Az biztos, hogy az eddig mutatott marsiak majdnem mindegyike egy önelégült pszichopata, a földiek pedig magasan estek a fejükre.

Végülis tetszett a kezdés, minden túlzása ellenére, szóval bizakodó vagyok. Remélem nem lesz túl sablonos, egysíkú és középszerű... Árnyaltabb képeket és megfelelő magyarázatokat kérek!

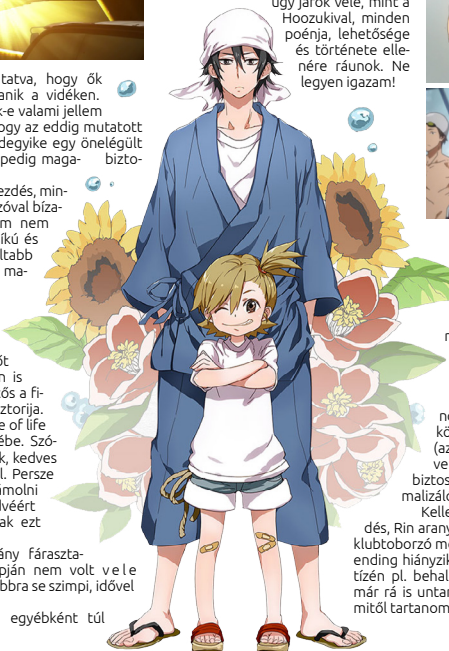
Barakamon

Rövid leszek, sőt erről a fanboy cikkben is olvashatok! :D Tetszetős a fiatal kalligráfus vidéki sztorija. Egy aranyos, vidám slice of life vígjátéknak nézünk elébe. Szóval hangulatosnak tűnik, kedves és lökött karakterekkel. Persze túlzásokkal bőven számolni kell, de a poén kedvéért megengedheti magának ezt az aníme.

Azt hittem a kislány farsztani fog, de 2 rész alapján nem volt vele bajom, bár az arca továbbra se szimpi, idővel biztos megszokom.

A második epizód egyébként túl

random és előreszaladt volt az első után. Nem ismerem a mangáját, de tényleg nem lenne jó, ha kapkodva adaptálják, ez nehogy kinyírja a hangulatot. Szórakozást várok, de félek úgy járok vele, mint a Hoozuki-val, minden poénja, lehetősége és története ellenére ráunok. Ne legyen igazam!



Free!: Eternal Summer



Erről szerepel egy kevéske az ismertető részlegben is. Folytatódik az iwatobi klubélet, ezúttal végre vidám Rin találkákkal. Az eddigi 3 rész lökött és jópofa. Felvet apróbb problémákat, de továbbra is a fiúk vicces szerencsétlenkedése, élményei, úszása és barátsága van terítéken.

Az új karakterek elsőre elmenősek, bár számomra az eddigiek közül sem emelkedett ki senki.. (azért őket már egyre jobban kedvelem). Sousuke unszimpatikus, de biztos némi versengés után majd normalizálódik...

Kellemesen kikapcsol ez a sok ökörködés, Rin aranyos arca, Rei fejlődése és a poénos klubtoborzó momentek is szeretnivalóak. Az arab ending hiányzik, de a mostani is poén. Rin sztriptízen pl. behaltam, de a gifek tömege miatt már rá is untam. XD Eddig igazából ennyi, nincs mitől tartanom, ja, és már a levegő is él!

Nobunaga Concerto

Sikeresen túl vagyok az újabb Nobu cucc első részén. Érdekes találka volt, trailer alapján már felmértem, hogy látványban ez nem lesz egyszerű történet, az alapszítut is ismertem, mégis ledöbrentett, amit láttam. Mi történt az első részben? Igazából nem sok. A link középsulis Saburo, aki magasról tesz a tórianyagra megmagyarázhatatlanul időtazik a Sengoku-korszak végére, hogy ott Oda Nobunaga őt tükörképeként kiszűrhasssa, szerepét rátkulmálhassa majd jól faképnéhagyhasssa. Ez az első 1-2 perc. Innentől a sztori félelmetes lasaságot ölt Saburo személyében.

Elég érdekes egyveleget alkotnak Nobunaga embelei, felesége, öccse és a Saburo nevű jelenség. Utóbbi természetesen kicsit sem fél, kicsit sem aggódik, örlődik, sőt pofátlanul jól lovagol, akciózik és ha kell, kihasználja újdonsult szerepe menőségét. Hogy mindeközben milyen gondolatok gyötrik? Hát semmilyenek! A srác teljes mértékben laza és random. Külön tetszett az az idilli jelenet mikor az asszonnyal és segéddel kirándulás közben rátalál a sulis táskájára, lehuppan velük a földre és érdeklődve nézegeti a törökönyv Nobunagára vonatkozó részét... Ez a sorozat egy vicc, ez egy baromság! Kész vagyok!



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Szóval NobuCon örültem kezdett, a zenéje fantasztikus, akár a NobuFoolé, melyet ugyanaz készített. Az ending pedig minden cg-je ellenére nagyon ütős. Eddig ez nálam a szezon legemlékeztetesebb darabja.

A látványt viszont erősen szokni kell. Biztos vagyok benne, hogy emiatt rengetegen messzire kerülük az animét. Még én sem hevertem ki a dolgot... Idővel talán sikerül. Igazából egyszerre érdekes és tetszik, a hátterek kimondottan jók, de a karadizi és ez a CG animáció borzalmas. Azaz borzalmas lenne, ha nem éreznék helyenként iránta valami, eddig hasonlónál nem jelentkező vonzódást. Kíváncsian várom mi lesz ebből. Nem szeretem a cg-t, átlagos grafikának jobban örülnék, de az első rész hülyeségei remek összhangban voltak ezzel a látvánnyal. Azt hiszem működő ez a koncepció, minden más pedig majd kiderül.

Ja, és micsoda seiyuu gárda! Tele van imádnivaló, népszerű nevekkal, a főszereplőt pedig itt is Miyano Mamoru adja, a korábbi Nobu-módtól egészen eltérően. A szereposztással ha mást nem, a seiyuukért vesztettül rajongókat nagyon igyekeznek megnyerni a készítő. Sőt, Mamorun kívül má-

sok is benne maradtak a Nobu-szerepekörben. Kikre is számíthatunk? Mizuki Nana, Yuuki Aoi, Nakamura Yuuichi, Kaji Yuki, Sugita Tomokazu, Yoshino Hiroyuki, Koyama Rikiya, Sakurai Takahiro, Fukuyama Jun... huhh...

Sailor Moon Crystal



Nem vagyok nagy SM rajongó (XD), gyerekként szerettem és 1-2 éve újra néztem mind az 5 évadot. Szóval viszonylag friss élményem van a régi változatról, melyet így huszoneves fejjel elég középszerűnek gondolok, de azért

kedvelek.

Szóval érdekelt ez az új, elvileg mangahű feldolgozás. Vártam az érkezését, jó sokáig tolták, de itt van.

Nem vártam tőle semmit, így elégedett vagyok. Jó remake-nek néz ki, és remélem helyenként tényleg eltér majd és komolyabb lesz kicsit. Na majd meglátjuk.

Eddig számomra ugyanolyan mint a ,92-es, csak más zenével és külsővel. Az OP egész jó, de nem fogott meg, az ED-ből pedig még nem sokra emlékszem. Usagi CG átváltozása alighanem az új anime legzavaróbb tényezője, pedig amúgy a régi momentek átélése és visszaköszönése nagyon találó.

Képek alapján a karakterdizájn elsőre zavart, pontosabban csak Usagi haja, amiről az egész feje gigászinak és aránytalannak hatott. Összenézve a mangával azt kellett megállapítanom, hogy ez az arc-haj arány nem kompatibilis, emiatt a régi graf, ami bár nem manga hű, sokaknak közelebb állhat hozzá. Viszont eme keserű íz után rájöttem, hogy kissé előre ítélkeztem. Az epizódban, animálás közben nézve ugyanis Usagi egész aranyosan fest ezzel a fejszerkezettel, és nem is olyan feltűnő ez a frizura nagyság. Így a többi karakternél sem zavar ez már.

Továbbá örülök, hogy Usagi hangja ugyanaz maradt, mégha kicsit másképp is szól már. Igazából ilyenkor mindig azon szoktam ledöbbedni, hogy a nagy kedvencemnek, a Gundam SEED-es Ramiusnak ugyanaz a hangja. Isteni :) Örülök annak is, hogy nem hetente jönnek ki a részek. Jó ez az adagolás. Egyelőre nem hiszem, hogy ez a sorozat jobban megfogja a ,90-eseknél, de szívesen nézem végig.



Zankyou no Terror



Két tinisrác terrorcselekményt hajt végre Tokióban. Ezzel és pár sulis momenttal indul az anime. Ugyükbe egyik osztálytársnőjük is belekeveredik. Az egyik fiú vidám, pörgős, a másik érzékeny, komoly. Mi az indítékuk? Mi a céljuk? Mi lesz ezután? Kíváncsian várom. Drámára, keserű műltra, hisztire, sérelmekre és depresszióra valószínűleg számíthatunk...

Érdekes a kezdés és a téma, mégha helyenként abszurd logikátlan hülyeség is. A zene és a látvány eddig okés. Mást most nem is mondanék erről, majd kiderül milyen viszonyban leszünk.

Jelenleg ezeket nézem tehát én, egy fangirl a sok közül. Szeptemberben már sokkal komplexebb élménnyel várom az olvasókat. Jó animézést!

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

FANBOY MÓD

// NewPlayer

Sajnos a nyári anime szezon indulása nem igazán kedvez az AniMagazin megjelenésének. Próbáltuk kicsit későbbre tolni, hogy egy-két részt legalább lássunk mindenből, de nagyon sokáig húzni sem akartuk. Így én most a melegben vajként olvadozva, egy rész után próbálom véleményezni az új szezonos animéket! Ja és még mielőtt belekezdünk: Hol van a KanColle animém? Nekem hajlányokat ígérték!

Rail Wars!

Örömkönnyeimet visszatartva olvastam az új szezonos animék között a Rail Wars leírását és míg ki nem jött az első rész, éjjelenként álmatlanul forgolódtam! Egy anime, ami a vasútról szól!

Az első rész előtt már jóformán aludni sem tudtam, így kb. percenként néztem, hogy na kijött-e már? Van már hozzá felirat?

Majd mikor végre elérhetővé vált, ezer wattos vigyorral és magamban "Az én rózsám vasutas, vasutas" című és kezdetű nótát énekelve elindítottam a nagyon várt művet!

A nagy várakozás ellenére hatalmas nagy csalódás az anime. Hol vannak a vonatok?

Oké, vezettek egy kis gőzöst és fél mondat erejéig szót ejtettek arról, hogy meny-

nyire fontos a szén megfelelő elhelyezése. És másról miért nem beszéltek? Miért nem esik szó arról, hogy hogyan kell a nyomással játszani, hogy hogyan kell elindítani? Vagy hogy egyáltalán hogyan működik egy gőzmozdony? Az pedig, hogy az EF86-osról csak annyit tudunk meg, hogy elektromos és hogy 6 kereke van..... kiábrándító! Én több infót akarok tudni ezekről a tonnás szépségekről!

Remélem a következő rész már leszokolja az agyamat ilyen információkkal, de most ez per pillanat egy nagyon gyöngye kettes!

Glasslip



Élet szelet anime, aminél próbáltam rájönni, hogy miről is szól, de az első rész alapján a baromfi tartás nehézségei lesz a témája. Az opening alapján azt gondolná az ember, hogy egy szerelmi sokszög lesz, de úgy néz ki, hogy nem.

Kicsit egyedi rajzolási stílusa van és a karakterek szemei még az átlagnál is nagyobbak. Az animációk szépek, az elején lévő tűzijátékok annyira jól voltak szerintem megcsinálva, hogy kb. tátott szájjal néztem ki a fejből. Viszont maga a történet nekem nem jött át. A végére azért már nagyjából kezdett körvonalazódni a szerelmi tetráéder, de azt hiszem, erre most nem vagyok bevő. Nyár ide vagy oda, ezt szerintem nem fogom tovább nézni.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Gekkan Shoujo Nozaki-kun

Úgy vihogok, mint egy kislány. Na, ez kell ide! Könnyed, vicces, mennek az események és jópofa karakterek vannak! A történet Sakura Chiyo körül forog, aki megpróbál szelímet vallani Nozaki-kunnak. Nozaki egy mangaka és Sakura vallomása neki inkább olyan volt, mint amikor egy rajongó autogrammot kér. Persze, hogy tovább bonyolódjanak a dolgok, a fiú el is hívja magához a lányt, hogy segítsen neki a manga rajzolásban. Aranyos történet, aranyos szereplők, vicces, egyszerű rajzolás stílus. Teljesen jó könnyed nyári kikapcsolódás, szóval már nagyon várom a következő részt!



Barakamon

Adott egy kalligráfus, aki egyik bemutatóján behúz egy hatalmasat az őt kritizáló professzornak, ezért száműzetésbe vonul egy kis szigetre. Adott egy kislány, aki ezen a szigeten él... vagyis, hogy egész pontos legyek, beköltözik abba a házba, amit a főhősünk bérel.

Valahogy így kezdődik az első rész. Közben pedig mi nevetünk, sírunk, majd a rész végén leginkább félünk! Nekem igazából már a főszereplő érdekes munkája miatt is tetszik. Nem sok embert ismerek, aki abból él, hogy szépen megformázz betűket. Az önkeresés is egy érdekes téma tud lenni, főleg ha ilyen jól tudják tálnai. Már nagyon várom a következő részeket!



Space Dandy 2

Végezetül pedig már csak a Space Dandy folytatása van hátra. Kedvenc ficsúrunk új kalandokra indul a végtelen űrben és már az első részben lesokkolja az ember agyát.

Vannak tipikus, sőt már kötelező sci-fi történetek. A második évad első része is egy ilyen húz elő a hajából (igen, tényleg onnan), ugyanis ellátogatunk néhány párhuzamos univerzumba, ahol megismerhetjük a többi Dandy-t, QT-t és Meow-t.

Mikor pedig kezdjük szétbogarzni az összegubancolódott fonalat, még lesokkol pár olyan karakterrel, amiket nem tudunk hova tenni és csak bámulunk ki a fejükből, mint egy jól lakott óvodás. A grafikán nem változtattak, sőt az első résznél még az intro és az autro is szinte ugyanaz volt. Ez nekem pozitívum! Ami jó, azon nem nagyon kell változtatni. Főleg hogy ezeket már dúdolni szoktam magamban. Akinek tetszett az első évad, annak szerintem ez is tetszeni fog! Viszont amíg nem lesznek újabb részek, én ellátogatok a közeli BooBiesba!



Belenéztem még Pri Parába is, de az első 3 perc után úgy döntöttem, hogy a Love Live után megérdemlek egy kis pihenést és nem kell nekem még egy idolos, éneklős, táncikálós anime. Ha számításaim nem csálnak, akkor a következő számban még a nyári szezonnal fogunk foglalkozni, addig is mindenki hordjon egy kis jeget a pólójában!

Cosplay Gyorstalpaló XIII

// Lady Marylin

A kontaktlencse fontos kiegészítője lehet egy cosplaynek, részét képezi a karakterhűségnek és még esztétikai hatásai is vannak. Mielőtt lencserendelésbe vágnál, érdemes megismerkedni a lencsék világával.

A lencséről általában

Sajnos nem mindenki szeme bírja a lencsákat, érdemes szemészt megkérdezni mielőtt leadod a rendelésed. A jól fedő lencsék az egészen sötétől a világos árnyalatú szemszínig mindent át tudnak varázsolni. Ha tanácstalan vagy, hogy melyik lenne jó számodra, nézd meg, hogy mások, akik hasonló szemszínnel rendelkeznek milyen lencsákat használtak eddig. (Zyl Society csoportban találsz ilyen mappákat!) Tudni kell még, hogy a cosplay lencsék általában drágábbak, mint a sima, színes lencsék. Az első betétel kicsit problémás lehet, érdemes lecsekkolni egy youtube videót, vagy tanácsot kérni. Léteznek speciális, a lencse betételt segítő eszközök, ezekről bátran érdeklődj a lencserendelő csoportokban vagy a cosplayrel foglalkozó csoportokban.



Dioptriák

Ha dioptriás a szemed, érdemes dioptrás lencsét rendelni, de sajnos megesik, hogy a neked megfelelő erősségben nincsen olyan lencse, mint amilyenre szükséged lenne. Ha nem látsz valami jól szemüveg nélkül, akkor kénytelen leszel kompromisszumot kötni. Mivel a lencsék párban rendelhetők és van olyan, akinek az egyik szeme gyengébb, akkor érdemes összefogni olyannal, aki hasonló helyzetben van vagy duplán rendelni.



Ami a lencséhez kell

A lencse mellé be kell ruháznod egy lencsetokra. Rendelhetsz egyszerűbbet vagy vicces figurákat is. Én az Aoi Sora honlapjáról rendeltem facebookon és nagyon kedvezsek, segítőkészek és gyorsak voltak az adminok. Őket tudom ajánlani, de érdemes körbenézni a különböző lencsét árúsító csoportokban is. (Honey Color, Zyl Society)

Emellett még szükséged lesz lencsefolyadékra is. Ez általában három-négy hónapig használható és havonta érdemes a tokban lévő folyadékot cserélni. Rosszbanban, optikusknál vagy interneten is beszerezhető, különböző kiserelésekben.



Mielőtt használnád

Bár sokak szerint ez a lépés elhanyagolható, mások úgy tartják, hogy a lencse felhelyezése előtt a lencse kibontását követő két óráig az átlalad vett folyadékkal feltöltött tokban kell áznia úgy, hogy a folyadék teljesen befedje a lencsét. Ezt követően alapos kézmosás után a lencse csap felé és tükör elé hajolva helyezendő fel. Jól ügyelj arra, hogy a lencse ne legyen szöszös, mert a koszbántaná a szemedet. A lencse ne 0-24-ig legyen rajtad, ha érzed, hogy szúr vagy kényelmetlen, inkább vedd ki!



Még otthon!

Azt javaslom, hogy még otthon, nyugodt körülmények között tedd be a lencséd indulás előtt. Így sokkal kényelmesebb, mint a tükör előtt tolongani, ráadásul mire a rendezvény helyszínére érsz a szemed már meg is szokja a lencsét.





Enjouji Maki mangák 1. -

Erotikus joseire
vágyóknak

// Catrin

Enjouji Maki 2004-től a Shogakukan kiadó Petit Comic antológia magazinjának egyik mangakája. Műveit kivétel nélkül ebben a havonta megjelenő, felnőtt fiatal nőknek szóló (= josei) magazinban publikálja először. Ő a mangák írója és rajzolója is. Eddig 9 nagyobb cím köthető a nevéhez, legutóbbi munkája (Dear Brother!) most áprilisban fejeződött be, és már be is jelentették a következőt. A Petit Comic idei augusztusi számában tehát új címmel, az SP x Baby-vel folytatja pályafutását.

Művei remekül kiszolgálják a célzott közönség igényeit, néhány mangájával nyugodtan próbálkozhatsz joseire vágyó / joseiell ismerkedő férfiak is. Bár teljesen sablonos műfaji elemekre, egyszerű hétköznapi pillanatokra és totál hasonló/egyen-szereplőkre kell számítanunk, a történetek humorának, romantikájának, erotikájának és realitásának egyvelege mindig szórakoztató, kikapcsolódást nyújt. Érzelmekről, gondolatokról, személyiség típusokról, humorról és drámáról olvashatunk, mely végül mind mondhatni nyugodt, aranyos mederbe torkollik. Unalomban és érdektelenségben maximum akkor lehet részünk, ha egymás után, szünet nélkül több Maki-mangát is elolvassunk. Célszerűbb ennél kicsit átgondoltabban adagolni a műveit, minden érdeklődésünk, fanatizmusunk vagy épp a szerző/kiadó által végtelenített ütemben érkező fejezetek ellenére is. Hogy miért? Ha az ember elolvassa az egyik történetét, egyből megtudja miről szól a többi, mit várhatunk, mire számíthatunk. Ez nem meglepő, de részletezzük kicsit.



A Maki-recept: egy felnőtt nő és egy felnőtt férfi szexuális együttléte és az ezt követő kapcsolatuk alakulása. Leegyszerűsítve ez szinte minden sztorijának az alapja. Természetesen vannak kivételek, valamint a többkötetes, újabb műveiben komplexebb, hangsúlyosabb sztorikkal, több szereplővel találkozunk, de korai alkotásaira ez a recept teljesen ráillik.

Tovább részletezve az alapanyagokat újabb, jól bevált sablonokat kapunk. A legtöbb főszereplő 20-as éveiben (annak is inkább korai szakaszában) jár és általában alacsonyabb társadalmi pozícióban, helyzetben van leendő partnerétől. Pl. egy cég aszisztenseként, titkárnőként dolgozik, ápolónő, egyetemi diák, hostess, adósság / pénzhíány terhe nyomja a vállát stb. Ezekhez hozzájön, hogy



néhány esetben még szűz, a pasikkal eddig csak szerencsétlen hősnőről van szó. A férfiak ezzel szemben határozott, rámenős, irányító, gazdag típusok, akiket öltönyön kívül ritkán látunk más ruhákban (a lányok sűrűben váltják le a kosztümöt/munkaruhát hétköznapi szerelésre, ami érthető), szintén 20-as 30-as éveikben járnak. Legtöbbször valamilyen vállalat vagy osztály vezetőjét, esetleg orvos, egyetemi tanár szerepét öltik magukra ezek az urak.

Erről a képről akár megállapítható, hogy a főszereplő párost tekintve sok nyugati telenovella vagy épp keleti dorama felállása köszön vissza. Azonban Maki mangáiban megkapjuk azt,

amire az előbb említett művekben vagy évszázadokig vagy hiába várnak. A szexet.

Az ágyi jelenetek Enjouji műveinek kihagyhatatlan elemei, sokszor minden fejezetére jut egy. Túlzott változatosságot itt se keressünk, mindig megkapjuk a szép női mellekkel (szép nő és férfi testekkel) ellátott romantikus-erotikus, egyszerű, realis képeinket. Maki lehetne kreatívabb, a szexet nála szinte mindig a pasi kezdeményezi/uralja, a legtöbb korai története pedig egy nyomulós csókkal indított egyéjszákas kalanddal kezdődik. (Ami pár érzelmileg bonyolított oldal után egy hasonló „együtt vagyunk” szexszel zárul.) Nincsenek olyan szereplőink, akik között ne működne valamennyire a kémia. Az ellenkezőbb nők is pár rámenős kijelentés és erőszakos csók/taperolás után megadják magukat a jóképű férfiaknak.

**„A Maki-recept:
egy felnőtt nő és
egy felnőtt férfi
szexuális együttléte
és az ezt követő
kapcsolatuk alakulása.”**

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

小学館
SHOGAKUKAN

Persze az eddigi leírás egy kissé túlzó, erős általánosítás Enjouji Maki műveire. Mindig vannak kivételek, erősebb nőneműek, öltöny nélküli himnuszok, irreálisabb, túlzó, gyerekes vagy komolyabb sztorik, vagy épp megtudhatjuk, hogy Makinál is tudnak a nők az együttlétek során lentebb test-tájjakra vándorolni. Szóval, ha enyhén is, de lelünk jódságokat, új felállásokat (agyamentebb/érdekesebb alapszituációkat), nem csak szexualitást, amikért érdemes több mangájával is megismerkedni.

A Maki-kötetek varázsa összességében a hétköznapi emberi viselkedésben és mondatokban, mangái egyszerűségében, a problémák könnyed feloldódásában rejlik, a felbukkanó csöpögősebb romantika (romantikus karakterek) ellenére is.

Elégedetlenségre adhat okot, hogy a sztoriknál mindig a nők érzéseire fókuszálva kapjuk meg. A pasik érzései is kiderülnek, de gondolataikat, önálló jeleneteiket sokkal ritkábban látjuk a lányokénál. Erről az arányról nyilván a josei téma tehet, de azért kár érte. Megosztó lehet az a karakterdízajnt/rajzolást érintő általános dolog is, hogy minden szereplő ugyanúgy néz ki. Kisebb szemforma és frizura változtatások akadnak, de



sok karakter totálisan egyforma egy másik kötetben szereplővel. Persze nevük, személyiségük és történetük elkülöníti ezeket az arcokat. Továbbá az sem meglepő, ha a közönség pont hogy ezek miatt a repetitív elemek miatt követi Enjouji Maki történeteit. Hiszen, ha erotikus joseire vágyunk szép karakterekkel, nála biztos nem lövünk mellé.

Jellemző még a rajzolására, hogy totálisan karakter központú, a szereplők rendelkeznek ruhásszekrényvel és mindig csinosak a hétköznapi szerelesekben is. Háttérket nagyon ritkán látunk és akkor sem részletesen kidolgozott. Munkája ettől még szép, tetszetős, igényes, de lehetne még arányosabb (pl. helyenként túl elnagyolt a férfiak teste).

A mangaka kezdetben főként one-shotokat (rövid történet, manga-novella) készített a magazinnak, később ezeket antológia kötetekben is kiadták. 2005 óta pedig hosszabb, többkötetes műveket készít. Pár mangája külföldön is megjelent (pl. németül, franciául, spanyolul), a leghosszabb művét, a *Happy Marriage!*-t pedig a VIZ Media angolul jelenleg is publikálja. Maki-rajongóknak mindenképp érdemes beszerezni, de még szívesebben vásárolná az ember



ithoni kiadótól (bár egy ilyen új josei megjelenésére a hazai piacon most nem sok esélyt látni).

Mangából még nem készült anime adaptáció, pedig más hasonló joseikkel együtt igazán felkarolhatnák legalább 1-2 ova vagy egy 11 részes sorozat erejéig. Ezt az amúgy is ritka anime-josei vonalat nem ártana 1-1 ilyen művel is kicsit megfűszerezni. De ezek egyelőre csak hiú remények.

Egykötetes művek

Most négy korai kötetének rövid leírása, bemutatása következik, az AniMagazin szeptemberi számában pedig ugyanilyen formában felsoroljuk az 5 hosszabb alkotását is.

2004 - Fu Junai

- A manga 6 fejeztből, történetből áll:
1. Maga a címadó sztori, Maki első one-shotja, melyben Onasaka Kumi-köt meglátogatja egy régi ismerőse, Shinohara Yuki. A férfi halálos beteg, így a nő megszánja és megengedi, hogy együtt éljenek.
 2. Yuu egy népszerű hostess, így furcsálja, hogy legújabb kliense, Shin elég zárkózottan bánik vele. Megpróbál a férfi közelébe férkőzni, de több meglepetés is éri.
 3. Ez a fejezet az előző páros történetét folytatja.

"Kisebb szemforma és frizura változtatások akadnak, de sok karakter totálisan egyforma egy másik kötetben szereplővel."

4. Két tanár kerül közel egymáshoz: az osztályfőnök Miyagi, és új helyettese, Kirirani.
5. Nishizawa felettése, Nagase kritikus, szigorú személyisége miatt nem épp a kollégák kedvence. A nő azonban megtudja főnöke egyik titkát: a férfi imádja a macskákat.
6. Ez egy pár oldalas extra, mely a 2-3. fejezetekhez köthető, és Shin egyik kollégájának magányos tengődéséről szól.

2004 - Atashi wa Sore wo Gaman Dekinai

Ebben a kötetben 4 történetet ismerünk meg:

1. A címadó fejezet, melyben Yano, egy irodai alkalmazott teljesen a nő, perverz, szadista Kyoichi szenvedélyének rabja.
 2. Ayumi egy baleset után semmire nem emlékszik, egyedül kapaszkodója a kedves, egyetemi tanár, Tsukasa. A történet az együttélésükről és a lány memóriájának visszatéréséről szól.
 3. Li Sui egyetemista elvesztette szüleit, így apja barátjához költözik. A férfinak három fia van, közülük az egyik ellenszenves Suival, amit a lány nehezen visel. Ez Maki egyik legviszátfogottabb fejezete.
 4. Ez a sztori egy kórházban játszódik, ahol Nai Nai nővérre az egyik titkos betegre, Re Pu szemet vetett. A férfi megállás nélkül hajt Naira. Ketőjük történetéhez később további one-shotokat is írt a mangaka, melyek a Koisuru... kötetben olvashatók.
- A kötet végén szerepel pár poénos extra oldal a 4 fejezethez kapcsolódva



2004 - Tsuiteru Kanojo

Ez Enjouji első hosszabb története, ugyanis a kötet mind az 5 fejezete egy párosról szól.

Yukimi egy szerencsétlen nő, könnyen megszállják a szellemek, így minden randija kudarcba fullad. A sors azonban összehozza egy buddhista pappal, aki segíthet megoldani a problémáját. A férfi meglepő ajánlatot tesz neki...



2005 - Koisuru Heart de Taihoshite

Újabb antológia következik, mely 4 fejezetről áll.

1. Asuka nyomozónő mindenáron le akarja tartóztatni az álarcos bajtevőt, Cerberost. A férfi kvázi Tuxedo Kamen cosplayben járja a várost és még Asukától is csókot lopott...
- 2-3. fejezetek az Atashi... kötet utolsó sztoriját folytatják. Irány tehát a kórház, ahol a kedves nővérek és szerelmének mindennapjaiba/problémaiba nyerhetünk bepillantást.
4. Akemi kénytelen hamar pénzhez jutni, így új munkába kényszerül... Shiina, a rámenős behajtó segít neki a tartozás kiegyenlítésében.



A következő számban:

- 2005-2009 - Private Prince - 5 kötet
- 2006 - Sekai wa Bokura no Tame ni! - 2 kötet
- 2008 - Yoru Café - 3 kötet
- 2009-2012 - Hapi Mari - 10 kötet
- 2012-2014 - Dear Brother! - 4 kötet

COMIC for YOUNG GIRLS



毎月8日発売
http://www.petitcomic.com



円城寺マキプロフィール

- 12月8日生まれ / いて座 / B型 / 東京都出身。
- 趣味...ネコとこころゆくめで戯れること。中途半端なスキー。
- 現在、パチコミックで活躍中。
- 作者からのメッセージ
町を歩くお坊さんを見かけるとつい目で追ってしまう私。煩悩を捨て去る修行をしている身の彼らを追うその目は、煩悩に満ちあふれていたりします。人、それを「坊主明え」という(たぶん)。パチあたりです。でも好き

JXD S7800B

// NewPlayer

Ha létezik az a kategória, hogy gamer tablet, akkor a JXD S7800B-asa tuti, hogy ide tartozik. Egy Androidos tablet, amit mindenhová magaddal vihetsz, így nem a kis telefonodon fogsz szenvedni!



Amikor elindult a Kínai kutyuk cikksorozat, már 3 számra előre megtervezett menetrendje volt. A Mostani számra egy gamer headset volt beterve, de mikor a postás meghozta az új tabletemet, úgy döntöttem, hogy egy kicsit átvárlom a dolgokat és inkább ez lesz a második bemutatásra kerülő kínai eszköz!

A JXD S7800B egy 7 colos tablet, amibe beépítettek egy kontrollert is, így fizikai gombokat nyomkodhatunk a lapos képernyő helyett.

Mindig is úgy voltam vele, hogy az 5 colos telefon mellé minek egy tablet? Főleg egy 7 colos! A reggeli 5 perces netezéshez elég a kicsi kijelző is. Ám ha beépítenek egy kontrollert is, mindjárt más a leányzó fekvése! Be kellett szereznem egy ilyen eszközt!

Csomagolás

A JXD S7800-asnak nagyon szép és ízléses csomagolása van. A tablet kb. akkora, mintha 4 darab 5 colos telefont egymás mellé raknánk, egy PSVitához képest hatalmas. A csomagolása mégsem olyan nagy. A dobozon belül a legnagyobb helyet természetesen a tablet foglalja el, de még így is maradt hely kipárnázni rendesen az egészet, hogy ne legyen semmi baj szállítás közben. A doboz kívülről nagyon szép fekete színt kapott, és egy ízléses, kissé csillogó előlapot. A csomagolás hátulján a technikai leírás mellett még szemügyre lehet venni a tablet hátulját, és oldalát, aminek szerintem nem sok értelme van, de valamivel ki kellett tölteni a helyet.

A felső elemét levéve, két részt tudunk elkülöníteni. A felső nagyobb részben van a tablet, amit teljesen

körbe-ölel valamiféle, kissé bűdös, fekete szivacsos anyag. Szerencsére a tablet nem vette át ezt a szagot! Az alsó rész pedig csak egy egyszerű kartonlapos tároló, ahol a töltő, OTG kábel, micro USB kábel és egy fülhallgató bújik meg. Minden külön becsomagolva és kis átlátszó műanyag darabokkal lefogtatva, hogy szépen egyben maradjon. Egyedül ezt a furcsa szagot ne árasztaná magából ez a szivacsos valami és csillagos 5-öst adnék!

Első indítás

A csomagolásból gyorsan kiszedtem a tabletet és a töltőt, majd egy határozott mozdulattal megnyomtam a bekapcsoló gombot és már indult is a masina.

Viszonylag gyorsan bebootolt és egy gyors vírus ellenőrzés után be is léptem a Google Fiókkal, hogy lefrissítsem, amit csak lehet. Nem sok frissíteni való volt, ezen meg is lepődtem. Elégge naprakész minden. Kipróbáltam az alapfunkciókat és tabletként használva jónak tűnik minden. További teszteléssel nem akartam húzni az időt, mert más jobban izgat!

Így el is kezdtem gyorsan jópár játékot felrakni és kipróbálni őket, hogy melyik hogyan megy, de megmondom őszintén, első próbára egy kicsit csalódás volt a dolog. A Modern Combat 4 valahogy nem igazán akart jól reagálni a gombokra, pedig

sok helyen ezzel hirdették a tabletet, így azt gondolná az ember, hogy ez profin fut majd!

Második indítás

Mivel egy kicsit csalódott voltam utána jártam, hogy van-e rom frissítés hozzá és meglepetésemre az egyik fórumon találtam egy egyedi romot kifejezetten erre a gépre készítve! Nagyon dicsérték, hogy mennyire jól megy utána minden és hogy mennyire egyszerű telepíteni, így adtam neki egy esélyt. Egy kb. 10 percnyi körömrágás után a tablet újra bootolt és láss csodát, mintha nem ugyanazt a gépet fogná a kezemben, mint korábban. Tényleg jobban teljesít és simábban mennek a dolgok!



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Egy aprócska kis probléma volt, hogy amit eredetileg adtak hozzá Happy Chick nevű Game Centert, ez a rom nem tartalmazta. Ám ezt gyorsan orvosolni lehetett és egy kb. 10 perces keresés után rátaláltam az app weboldalára.

Játék funkciók

Most hogy sikerült rendbe rakni a tabletet, nézzük meg közelebbről ezt a beépített kontrollert! Az első ami feltűnt ezzel kapcsolatosan, hogy az Androidban nyomkodva simán lehetett vele vezérelni, lépkedni a menüpontok között. Ez jó hír, mert akkor ez azt jelenti, hogy hardveresen felismeri! Első teszttem a GBA-ban volt, ahol úgy tűnik, felismerte a rendszer a gombokat, sőt ha átállítottam, akkor is jól érzékelte, hogy melyiket mire állítottam.

Második komolyabb próbám már a Modern Combat 4-ben volt, ahol a menüben próbáltam nyomkodni

a fel-le gombot, de valahogy nem működött. Pedig tudom, mikor a telefonomra kötöttem kontrollert, akkor azon lehetett a menüben is lépkedni. Kicsit közelebbről megnézve és végig-nyomkodva minden lehetséges gombot, menüpontot arra a következtetésre jutottam, hogy ez nem egészen olyan, mint amire első körben gondoltam. Ebben az esetben inkább azt imitálja, ahogy a képernyőt használnánk. Tehát úgy néz ki, hogy az emulátorok felismerték hardveresen, míg az Androidos játéknál csak a virtuális controller szerepét látja el.

Ez azért jó, mert így minden olyan játék, amihez alpból nincsen controller támogatás, játszható. Viszont azért rossz, mert minden olyanhoz amihez pedig van, nem tudja kihasználni, csak imitálni. Sok esetben pedig ez azzal jár, hogy eléggé meg kell szokni az irányítást!



Kinézet

Ennyi nyomkodás és próbálgatás után viszont már elég jó kis képet lehet kapni a joystickról és a gombokról. Első ránézésre nagyon furcsa volt, hogy az L1-2 és az R1-2 egymás mellett vannak és nem egymás alatt. Ezt meg lehet szokni, de előfordul, hogy mikor L2-öt akarok nyomni, akkor vele együtt L1-et is nyomok. Amit ennél nehezebben tudok megszokni, hogy a gombok felett vannak a joystickok. Iszonyatosan furcsa és sok esetben már felfelé akarnék nyúlni, hogy megnyomjak egy gombot, de nincsen felfelé és inkább magamra borítom a tabletet. Ezt is meg lehet szokni természetesen, de ez egy nagyon furcsa döntés volt a készítőktől szerintem.

A 4 sima gomb egyébként egy kicsit keményre sikeredett, ezzel szemben a ravaszokat nagyon könnyű nyomkodni. A start, select és androidos gombokkal már más a helyzet. Elég picik, laposak és eléggé lent vannak a tablet alján.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Az én nagy virsli ujjaimmal viszonylag könnyen meg tudom őket nyomni, de bizonyatosan kemények. Nagyon neki kell feszülni a gombnak, hogy egy kis pattanó hangot hallasson magából!

Kínézetre egyébként nem lehet panaszunk. A tablet szép, íves, viszonylag vékony is. Jópofa, hogy az alja egy kicsit meg van van hajlítva, így könnyebb tartani. Cserébe viszont asztalra lerakva képes hintáztatni magát. A 7 color kijelző elég szépen néz ki, jól visszaadja a színeket és a felbontásra sem lehet panaszunk. Napfényben kicsit tükröződik és nehezen látható, de én nem is vártam el tőle többet. A telefonom is olvashatatlan, ha süt a nap.

Anyaghasználatot tekintve a matos fekete műanyag és a fémek oldalcsik eléggé masszív kinézetet kölcsönöznek a tabletnek. Ahogy a kezembe veszem, nem érzem azt, hogy mindjárt szétesik, de azért nem is bíznám rá az életemet! Egy kicsit megrázva az egészet, már azért más a helyzet. Hallható ahogy az L1-R1 gombok ide-oda mozognak és ez egyfajta rossz szájíz kölcsönöz. Ha valami tönkre fog menni, akkor ez a két gomb lesz az!

Még egy nagy negatívumot említenék meg, ez pedig nem más, mint a két sztereó hangszóró elhelyezkedése. A D-pad és a négy gomb alatt kaptak helyet, így sok esetben képesek vagyunk eltakarni őket. A hüvelykujjammal pl. annyira le tudom fedni, hogy semmit nem lehet hallani a hangszórón át!

Happy Chick Game Center

Még zárás előtt meg kell említenem a Happy Chicket, ami a tablettal együtt jött, de Rom frissítés után kü-

lön kellett felraknom.

Igazából ezzel hirdették a tabletet, hogy ez mennyire jó, hogy ezzel egy rakat emulátort lehet futtatni és így több ezer játékhoz férhetünk hozzá! Engem már ennyivel meggyőztek, ugyanis én eléggé szeretek régi konzolos játékokkal játszani!

A legszebb az egészben, hogy a Happy Chicket elég jó keresővel és kategorizálással látták el. Így nem csak névre vagy kategóriára lehet keresni, hanem akár platformon belüli kategóriákra is. Itt találjuk pl. a legújabb, legtöbbet használt, legjobb játékok listáját is. Ha pedig rákeresek a Ridge Racerre, akkor az N64-es verzió mellett megjelenik a PSP-s is! Vannak előnézeti képek és hozzászólások is, így konkrét keresés nélkül is eldönthetjük, hogy érdek-e vagy sem az adott program! Nekem csak egy dolog hiányzik: hogy lehessen nyelvre is szűrni. Sok játék fent van 2-3 nyelven is, így nem csak angolul, de japánul, sőt még kínaiul is!

Az alkalmazást egyébként le lehet tölteni innen: <http://www.xiaoj001.com/> Ne lepődjön meg senki, mert a weboldal teljesen kínai, viszont az app-ban van angol nyelv is!

Összegzés

Szóval mindent egybevéve, megéri-e a JXD S7800B? Azt kell, hogy mondjam: meg! Az ára nem vészes és aki gondolkodik tablet vásárláson és szeret játszani, annak szerintem érdekesebb egy ilyen beszereznie! Persze vannak hibái és a gyári ROM eléggé rossz, de ezek javíthatóak valamilyen szinten.

Én még egy szivacsos tokot vettem hozzá, hogy a táskába bedobva ne nagyon legyen baja!



Körkérdés a szerkesztőkhöz 15.

// AniMagazin

Ebben a cikksorozatban megismerhettek minket, főszerkesztőket. 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!

Alkottatok-e már valamilyen fancuccot (pl. fanart, fansub, stb.)?

NewPlayer: Sajnos rajzolni nem tudok, de egyszer készítettem egy AMV-t. Nagyon sok munkám volt benne, hetekig csináltam és sosem voltam igazán megelégedve vele. Ez úgy nagyjából 10 éve lehetett. Majd később felkerült youtube-ra is, úgyhogy aki szeretné megnézni, az keressen rá a "Gunnm - Hugo (Linkin Park - In the end)" kifejezésre. Később próbáltam fansubot és manga fordítást csinálni, de az annyira bonyolult és nehéz volt számomra, hogy inkább hanyagoltam is. Mostanában fanfic írással próbálkozom, de abból még semmi érdemleges nem alakult ki.

Strayer8: Erre a kérdésre egyből rávágtam, hogy semmit, de szerencsére Catrin (élő anime kalendáriumunk) rögtön kijavított. Manga fordításaim voltak. Vagy 10 éve elkezdtem az *Aishiteru Baby*-t, de ez a projekt pár kötet után elhalt. A *Bokurano* mangát viszont végigvittem, ráadásul egyedül. 65 Fejezet, volt vele munkám. ^^ Ez pár éve volt, azóta nem fogtam újabb fordításba. Amit szerettem volna, már foglalt volt, emellett időm se jutna rá.

Catrin: Van pár fanartom, de nem publikusak. Készítettem egy-két random-gagyí AMV-t is már (hehe, NP, az első alatt nekem is az In the end szót - akkori amatőr divat XD). Ezenkívül hozzám fűződik egy anime movie felirata is. Azért készítettem el, mert zavart hogy a franchise összes fontosabb darabjának van itthon felirata, ennek pedig évek óta nem találtam (ráadásul folytatásról van szó), így végül szívügyemnek éreztem a fordítását. Amúgy nagyon ritkán kezdek bele ilyen fancuccokba, mégha jön is ihlet vagy ötlet, nincs rá se időm, se kedvem. Híróval kétszer cosplayt is készítettünk, ha ide számít...

Hiroataka: Nem tétlenkedtem én sem az elmúlt években. Készítettem már több fanartot, egyedül és partnerrel is írtam már fanficet, ebből a *Hellsing vs. Alucard* olvasható is a magazin 6., 7., 8. számában. Ezenkívül még néhány AMV-t is készíttettem, amiből volt fenn a YT-n is pár, de letörlték. Plusz a Catrin által említett CP.

Az emberek mindenütt az Önéhez hasonlót vállaltak...



Az élő adás hátránya

Tokió 2020

10 órányi dolog a fél nap

Kategória: Bulvár

0

Kategória: Egyéb

0

Kategória: Egyéb

Folytatás a következő oldalon!

Milyen előszereplős sorozatokat kedveltek (nyugati, keletit egyaránt)?

NewPlayer: Viszonylag sok sorozatot nézek, az animék mellett. Amikor nem ez a nyári időszak van, akkor szinte minden napra jut egy sorozat rész. Nemrég befejeződött az Így jártam anyátokkal, amit már kezdetek óta néztem, és a vége egy picit csalódás lett. Valahogy másra számítottam. Folyamatosan követtem még az Agymenőket, ami egy kicsit populárisabb lett, mint az első évad, de még mindig elég kocka ahhoz, hogy nézzem. 13-as raktárt szoktam még nézni, valamint a most második évadjánál lévő Az ellenállás városát. Meg kell még említenem az új 24-et is, amiből az első 8 részt sikerült egy ültő helyemben végignézni, annyira jó volt!

Catrin: Vicceset, nyálasat és sci-fit. Már jó pár éve elvagyok maradva az aktuális sorozatok követésével (öcsém és haverok nyújtanak néha betekintést ebbe-abba, szétspoilereznek nekem mindent, de ez nem zavar). Régebben is főleg csak a tévé által adott cuccokat követtem. Néha felpörgök, hogy belevágok ismét valami nyugati szériába, de se a letöltés, se az online nézésig nem jutok el. Az utóbbi 1-2 évben inkább pár dorama-t néztem, de jelenleg ezekre se szakitok időt. Örök kedvenceim (vigyázat, helyenként nagyon csajos!): Egy rém rendes család, Csillagkapu, Szökés, Dolmen-Rejtelmek szigete, Jóbarátok, Két pasi meg egy kicsi, Csacska angyal (XD), Bűbajos boszorkák, Hazugságok hálójában, Hetedik mennyország; koreaiak közül pl. 49 Days, Silla... De ezek csak kis részét képezik az általam látott sorozat halmaznak.

Strayer8: Keveset tévézem, online pedig inkább animéket nézek. Történelmi sorozatokat nézek főleg, néha nosztalgiaiból belenézek régi sorozatokba, amiket újból lead a tévé.

Hiroataka: Régebben néztem ilyen sorozatokat, ma már nem. A Rém rendes család sok-sok éve No.1, ezt még ma is nézem. Ezenkívül a Jóbarátokat követtem, a Két pasi meg egy kicsiből csak random részeket láttam. Az Alist és a Las Vegasot követtem rendszeresen, de ezekből sem néztem meg még az utolsó évadot.



Nehéz magazint szerkeszteni?

NewPlayer: Nekem nem. Ugyanis én csak néha bedobok valami ötletet, ami miatt a többiek fogják a fejüket és én meg csak nézek az ezer wattos vigyormommal. Ha szökevényben írok is egy cikket, akkor is azzal utána a többieknek háromszor annyi munkájuk van, mintha a nulláról írták volna meg őket.

Catrin: Nem nehéz, de természetesen időigényes, így néha fárasztó és demotiváló feladat, ettől függetlenül szeretem. Érződik is rajta, hogy ez egy hobbi újság, a nagyját igazából Hiroataka viszi a hátán (én néha csak felügyelek a dolgokra, és egy kicsit összehajtom, amit össze kell).

Strayer8: A szerkesztés részével nincs sok gondom: a megbeszéléseken általában mindig csendesen egyetértek a többiekkel, ami a magazin felépítését, cikkszerkesztését illeti. :D Most megszűntek a technikai problémáim, újból a lektorálás lesz időigényes, de ez sem nehéz. A cikkírásról, hírek beküldéséről terveim szerint csak akkor lehet szó, ha végeztem a főfeladatommal, hiszen úgyis van anyag.

Hiroataka: Ilyen válaszok után mit mondjak? Igen, nehéz, nekem. Megkapom a nyers cikket, meg hozzá a képeket (bár sokan lusták adni, ezért azt is nekem kell keresni) és ezeket bedobom egy üstbe, adok hozzá békányát és összeragadnak olyanná amilyené a magazinban látjátok. Nem egyszerű a szöveget és a képeket arányosan elhelyezni, főleg ha utóbbiak pontosan illenek a szövegben írtakhoz. A békányál szerepét a photoshop és az indesign játssza. Természetesen a kész cikkek és maga a magazin nem sikerülhet 100%-osan úgy, hogy mindenkinek tetszen. De minden elismerő szónak és építő kritikának örülünk.

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. Ugy-hogy támadjatok le minket mindenféle kérdéssel, amire az udvari etikett szabályai szerint válaszolni lehet. A kérdéseket ide várjuk: info@anipalace.hu

Fanservice FACTORY

VIGYÁZAT!

MAGYAR DOUJINSHI, MAGYAR HENTAI!

PROJEKT, A JAPÁNBAN OLY NÉPSZERŰ DOUJINSHI KULTÚRA
MEGHONOSÍTÁSÁRA, KIS HAZÁNKBAN!
A KIADVÁNYOKAT KERESD A NAGYOBB ANIMÉS
RENDEZVÉNYEKEN, VAGY LÁTOGASS EL
A PROJEKT BLOGJÁRA:

<http://fanservicefactory.blogspot.hu/>

Legújabb alkotásom:



AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

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

Töltsd le az eddigi felvételeket: Innen

***Sátorgass el
hozzánk!***



anipalace.hu



facebook.com/AniPalace



twitter.com/AniPalace

