

アニ雑誌

AniMagazin

Japán Fanatikusoknak!

Manga Ismertető

Árnybíró

A messzi kelet magányos jötevője

Ázsia titkai

Japán Kertek

A nyugalom és béke szigetei

Otaku Tutorial

Gundam Kronológia I.

A mecha óriás idővonala

FÉLBEVÁGVA IS
FATE/
GYŐZTES!
ZERO



Szerkesztői jegyzet

Főszerkesztői levél: // Catrin, NewPlayer

Lassan vége lett a hideg télnek és kezdődik a jó idő, kezdődik a tavasz, új erőre kapnak a növények és mi is új erőt merítünk magunkba az elkövetkezendő számokhoz.

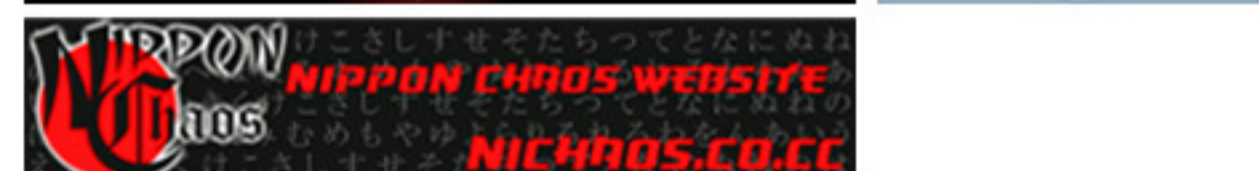
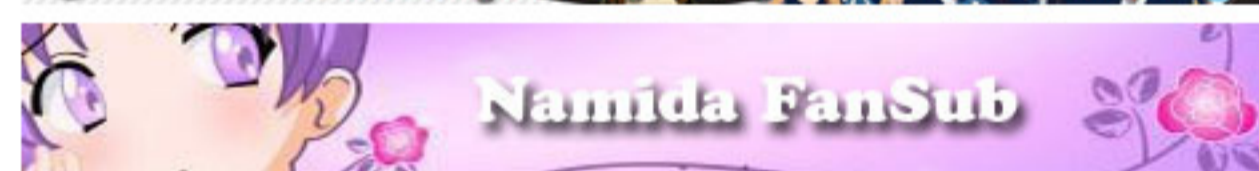
A magazin egy éves fennállása alatt elég sok mindenen ment keresztül, amik közül talán a leglátványosabb a dizájn váltásunk volt, amihez nagyon sok segítséget és ötletet kaptunk barátainktól és ismerőseinktől.

Egy másik nagy változás az elérhetőségeink. A régi domain nevünk már nem működik, helyette az anipalace.hu címet használjátok. A régi email címünk még él, de már életbe léptek új címeink is. Általános információs címünk: info@anipalace.hu, cikkek beküldésére pedig használjátok a bekuldes@anipalace.hu címet. Ezzel egy időben megváltozott twitter elérhetőségünk is: twitter.com/anipalace címre. Valamint kísérleti jelleggel egy új facebook oldalt is elindítottunk, hogy megismerkedhessünk a timeline-nal: facebook.com/anipalace. A régi AniMagazin-os facebook oldalunk így hamarosan meg fog szűnni, és helyette ezt az új AniPalace-est fogjuk majd használni!

Fontos még megjegyezni, hogy változtattunk a kategória neveken is. Így, hogy kikerült a sok J-s elnevezés, bízunk benne még egyedibb és kreatívabb lett a magazin.

A levelem végére nem maradt más, mint hogy mindenkinek megköszönjem ebben a számban nyújtott teljesítményét, a sok sok beérkezett cikket, amiből még a következő számra is maradt, valamint azt, hogy Te, kedves olvasó, virtuálisan kezdedbe vetted a magazin 6. számát!

Támogatók



Logo & Design

Fren Laboratories Design Empire

Lord Fren
frenlabs@gmail.com

Hammer on The Nail

Kyou
alexkakacs10@gmail.com

Hirota
hirotaka@anipalace.hu

Alapítók

NewPlayer
newplayer@anipalace.hu

Kurosaki
kurosaki@anipalace.hu

Főszerkesztő

Catrin
catrin@anipalace.hu

Vezető dizájn

Hirota
hirotaka@anipalace.hu

Lektorok

Catrin
catrin@anipalace.hu

Strayer8
strayer8@gmail.com

Cikkírók

Iskariotes

HikaruTakaheshi

Naylee

Maya-chan

Sayuu



Ismertető

Fate/Zero **3**

Kimi ni Todoke **5**

Manga Ismertető

Itthon kiadott mangák 1: Árnybíró **7**

Riport

Krall Bruth interjú **10**

Rendezvények

Yamato koncertbeszámoló **13**

Szigetországi napló

Hírek **15**

Ázsia titkai

A japánkert **17**

Dorama sziget

Kurosagi **21**

Kontroller

Game Dev **23**

Naruto Ultimate Ninja **24**

Fanfiction

Helsing vs Alucard **27**

Otaku tutorial

Gundam kronológia I. **30**

Házunk táján...

Körkérdés a szerkesztőkhöz **33**



Fate/Zero

// Hirotaka

A 2000-es évben alapított *Type-Moon* visual novellek gyártásával szerzett magának hírnevet, az olyanok, mint a *Tsukihime* vagy a *Kara no Kyoukai* nagy népszerűséget hozott a stúdióknak. Nem is beszélve a *Fate/Stay Night*ről, ami minden rekordot megdöntött és nagyon hamar óriási rajongótáborra tett szert. A fenti három cím természetesen anime sorozatot is kapott később. A csak saját munkáiból dolgozó *Type-Moon* tavaly az *ufotable* animációs stúdióval karöltve megajándékozott minket a *Fate* univerzum egy újabb darabjával, ez pedig a *Fate/Zero*.

A *Fate/Zero* tulajdonképpen a *Fate/Stay Night* (továbbiakban: FSN) előzménye, ami a 10 évvel korábbi, azaz a 4. grálháborút mutatja be. A rajongóknak biztos nem kell bemutatni, de akik esetleg mégsem ismernék az animét, azoknak röviden vázolnám a sztorit. A történet a jelenkorban játszódik, pontosabban Fuyuki városában zajlik a cselekmény. A Szent Grál kiválaszt hét mágust, akik megidézhetnek maguknak egy szolgát. Amikor minden mester és szolga „megjelent”, akkor hivatalosan is elkezdődik a háború, azért a szent ereklyéért, ami majd teljesíti a nyertes egyetlen kívánságát. Természetesen a normális hétköznapi emberek erről mit sem tudnak, az egy-egy harc pusztításáról a híradóból értesülnek (pl.: gázszivárgás az FSN esetében). A háború lényege egyszerű, a mesterek a szolgálk segítségével harcolnak egy másik páros ellen, és aki a legvégén marad, az nyer. Persze mindenki más módszerrel harcol, van, aki bujkál, van, aki csak megfigyel és van, aki büszkén kiáll a harcmezőre magára rajzolva a céltáblát, hogy „ide lőjete, állok elébe”. A dologban azért van egy csavar, ugyanis nem biztos, hogy a háború végéig egy szolga ugyanazon mester oldalán harcol, mint aki az elején megidézte. Különbő okokból egy szolga egy másik mesterrel is köthet „szerződést” (pl.: a mestere meghal, vagy harcra alkalmatlanná válik). Aki kiesik a háborúból, és persze nem hal meg, szövetséget köthet egy másik szolgálival, ha van ilyen, vagy elmehet a Kotomine templomba, ami demilitarizált övezet, így a mester biztonságban van a háború végéig.



A történet részleteit viszont a *Fate/Zero* sokkal mélyebben és részletesebben elmagyarázza, mint elődje, így hát érdemes figyelni. Nézzük, hogy ki kicsoda. A mesterek igazából simpla emberek, vagyis mágusok, akik bizonyos szintű varázslatokra képesek. A szolgálk pedig mind hősi lelkek, akik a valódi történelemben vagy mitológiában megjelennek. Itt az anime eltér az FSN-től, ugyanis értelemszerűen mind mesterek, mind szolgálk tekintetében nagyon kevés átfedés van a két anime között. Minden szolgálknak van egy fajta kasztja, ezek: Archer, Assassin, Berserker, Caster, Lancer, Rider, Saber. A történetvezetést nem bonyolítják túl, elég könnyen megérthető mi miért történik, ám ezúttal nagyobb hangsúlyt fektettek a mesterek cselekedeteinek megértésére. Ugyanis a 25 részes sorozat első fele (13 rész) jó részt taktikázásból, megbeszélésből, esélylatolgatásból, ergo dumálásból áll, tehát aki nagy harcokat vár végig, az csalódnia fog, és várnia kell a folytatásra. Biztosra veszem, hogy abban a harc több lesz. Itt emelném ki a sorozat egy nagy hibáját, hogy a maradék 12 részt csak áprilisban láthatjuk. Nagyon durván ketté lett vágva, ami engem érzékenyen érint. Megjegyezném még, hogy a *Fate/Zero* komolyabb alkotás lett és látszik rajta, hogy idősebb korosztálynak szánták.

Cím:

Fate/Zero

Epizódyszám:

25 (13+12)

Eredeti készítő:

Gen Urobuchi (Type-Moon)

Gyártó:

Aniplex, Nitroplus, Notes, Seikaisha, ufotable

Animáció:

ufotable

Rendező:

Aoki Ei

Zeneszerző:

Yuki Kajiura

Eredeti karakterdizájn:

Takashi Takeuchi

Forgatókönyv:

Akihiro Yoshida, Akira Hiyama, Kazuharu Sato, Takui Miyajima

Értékelés: 10/10

Most térjünk is rá ténylegesen a karakterekre, amik remekül sikerültek, rengeteg különféle embertípus megfordul: a sznob egós, a taktikus harcos, a háttérben meghúzódó sunyi, az óvatos és kissé gyáva, az aberrált állat és még sorolhatnám. Mindenki máshogy gondol a grálháborúra, máshogy kezd neki a stratégiája kidolgozásának és máshonnan közelíti meg az ellenfelét. Ennek okán sokszor mester és szolga nem is ért egyet, de persze lehet kényszeríteni a szolgát egy adott parancs teljesítésére, amit a mester kezén lévő mágikus jel, az úgynevezett vezérvarázslat testesít meg. Természetesen ebből összesen három darab van, így igencsak érdemes megfontolni ennek használatát. Fentebb említettem, hogy eltérnek a szereplők a két sorozatban, de van átfedés. Mesterek tekintetében itt van az FSN-ből a most fiatalabb Kirei, aki Assassin mestere, csavaros eszű és ravasz, valamint az FSN-ben csak néhány jelenetben lévő, de a Fate/Zeróban lényegi szereplő Emiya Kiritsugu, aki egy mágusgyilkos és az Einzbern család oldalán, Saber mestereként száll harcba. Ő egy igazán céltudatos, hideg és kegyetlen harcos. Láthatjuk, a még kislány Rint, akinek első kalandjára egy egész epizódot szenteltek a készítők és apját, Tohsaka Tokiomit most mesterként ismerjük meg. Szerepel még Illya is, aki az FSN-ben Berserker mestere és Matou Sakura is feltűnik kicsit, itt ők is még kisgyerekek. Szolgák tekintetében, csak Gilgamesh és Saber, aki ugyanaz a hősi lélek, és egyesek biztos sajnálják, de most csak Saber az egyetlen női szolga is.

A grafikáról csak jókat tudok mondani, az ufotable hozza a tőle megszokott magas színvonalat, amit már a Kara no Kyoukaiban is bemutatott: gyönyörű éles színek és mesteri animáció. A Fate/Zero sötétebb lett elődjénél, ami nem is baj, alpból is teljesen más a hangulata, mint az FSN-nek. Komorabb, és komolyabb egyaránt. A fény-árnyék összhatás tehát nagyon szép, a képek részletesek és a néhol belefűzött lassítás vagy speciális kameramozgás és beállítás is nemcsak, hogy jól néz ki, de hatalmasat dob a hangulaton. Egyáltalán nincs erre nézve panaszom, sőt egy-egy résznél percekig az államot kerestem, mert a szememet nem voltam képes levenni a képernyőről. A karakterdizájn azert csiszoltak, elvégre mégis haladt az idő, továbbá a változatosságot növeli, hogy a szolgákat is sokszor látjuk hétköznapi öltözékben és nem csak páncélban.

Essen egy pár szó a zenéről is, az opening és ending elképesztően jól sikerült, én bátran állítom, hogy 2011 legjobb főcímdalai lettek, persze ez szubjektív. Mindig meghallgattam mindet. Az aláfestő dallamok is tetszettek, igaz most nem Kawai Kenji volt a zeneszerző, de így is egy nagy névnek, Yuki Kajiurának köszönhetjük a jelenetek alatti muzsikát, ami zseniális lett. Természetesen a készítők egy-egy régebbi dallamot is belecsempészték az animébe, de az új zenék is remekül helytállnak és hozzáadnak a hangulathoz, tényleg szépek lettek és jó őket hallgatni. A hangeffektekről is ugyanezt tudom elmondani.

Összességében tehát nem csalódtam, egy remek animét kaptunk a Type-Moontól, kitettek magukért, mint mindig. Kérlek nézzétek el nekem, hogy kissé elfogult vagyok, de a négy hónapnyi szüneten kívül nem tudok a sorozatnak más negatívumot felróni. Azt mondom, hogy, aki Fate rajongó annak kötelező darab, és aki még nem látta az FSN-t, az is kezdheti ezzel nyugodtan, mert ilyen szempontból függetlenek egymástól. Valamint, ahogy azt a cikk elején is említettem, a Fate/Zero az előzmény történet.





Kimi ni Todoke

manga, anime, live action

// Sayuu

Azt hiszem sokaknak ismerős lehet a Kimi ni Todoke, mivel nemrég fejeződött be az anime változat, de előfordulhat, hogy valaki nem hallott még róla, ezért szeretném bemutatni nektek ezt a nagyszerű shoujót. Biztos vannak páran, akik már a műfaj hallatán a fejüket fogják, és eszeveszett lapozásba kezdenek, mert úgy gondolják ez vagy nagyon távol áll tőlük, vagy már nem tud újat mutatni a számukra. Nekik csak annyit üzennék, hogy tegyenek egy próbát, lehet, meglepődnek azon, hogy még mi mindent tartogathat egy shoujo számukra.

Gondolkodtatok már azon, hogy milyen érzés lehet, ha nincsenek barátaitok, ha az emberek félnek hozzátok szólni és minden próbálkozásotok kudarcba fullad, mikor beszélgetni akartok másokkal? Főszereplőnk ugyanis így éli mindennapjait. Kuronuma Sawako egy kedves, barátságos lány, akinek minden vágya, hogy az osztálytársai elfogadják és a barátjuknak tekintsék. De mint minden történetben, itt sem mennek egyszerűen a dolgok, mivel Sawako akármilyen melegszívű is, sajnos nagyon ijesztő kisugárzás zületett, és ha ez még nem lenne elég, hasonlít a Kör című film főszereplőjére is. Ez az oka annak, hogy még gyerek korában az osztálytársai Sadakónak kezdték hívni a filmben szereplő lány után. A történetünk kezdetére ez már annyira megszokottá vált, hogy az igazi nevét senki nem ismeri és csak végszükség esetén mernek a közelébe menni. Ennek ellenére Sawako igyekszik minden lehetőséget megragadni, hogy az emberek segítségére legyen, amihez egy mottója is van: „Minden napra egy jó tett”. A herceg? Kazehaya Shouta történetünk másik nagyon fontos szereplője, az osztály legnépszerűbb diákja. Ezt a címet azzal érdemelte ki, hogy mindenkire odafigyel, nem hagyja magára az embereket, és éppen ezért mindenki kedveli. Sawako is nagy tisztelettel néz fel rá, és minden vágya, hogy egyszer ő is olyan emberré váljon, mint Kazehaya, aki képes másokra hatni. Amikor pedig egy véletlen folytán beszélgetésbe kezdenek Sawako élete teljesen megváltozik, történetünk pedig kezdetét veszi.

A két főszereplőt elnézve persze jogos a kérdés, hogy mégis mi teszi olyan különlegessé ezt a shoujo művet, mi teszi jobbá a többinél? Erre egy szóval válaszolnék: a mélysége. Ugyanis a történet nem marad meg a szokásos szeret-nem szeret szinten; persze a műfajtól megkövetelt sablonok megtalálhatók benne, de sokkal mélyebb érzelmi töltet áll mögöttük.



Manga:

- Író: Shiina Karuho
- Év: 2006-
- Eddig 16 kötet, ebből 12 angolul is
- Kiadó: Shueisha
- Magazin: Betsuma

Anime:

- 1. széria:
 - o 2009-2010
 - o 25 rész
- 2. széria:
 - o 2011
 - o 12 rész
- Főbb seyuuk:
 - o Kazehaya – Namikawa Daisuke
 - o Sawako – Noto Mamiko
 - o Kurumi – Hirano Aya
 - o Yano – Sawashiro Miyuki
 - o Chizu – Sanpei Yuko
 - o Ryu – Nakamura Yuichi
 - o Pin – Ono Yuuki
- Stúdió: Production I.G.

Live Action:

- Év: 2010
- DVD és Blu-Ray: 2011 március
- Hossz: 128 perc
- Szereplők:
 - o Tabe Mikako - Kuronuma Sawako
 - o Miura Haruma – Kazehaya Shota
 - o Watanabe Natsuna – Yano Ayane
 - o Renbutsu Misako – Yoshida Chizuru
 - o Aoyama Haru – Sanada Ryu
 - o Arata – Pin
- Stúdió: Nippon Television

Író értékelése:

- anime: 10/10
- manga: 10/10
- live action: 8/10

■ Ismertető

Kodansha Manga Award:

A legnagyobb japán kiadó, a Kodansha által szponzorált éves díj, amelyet az előző évi mangák között osztanak ki. Négy kategóriában díjaznak a műveket, mégpedig a kodomo (gyerekeknek készült), a shounen (fiúknak szóló), a shoujo (lányoknak szóló) és az általános kategóriákban. Az első díjat 1977-ben adták át, ám akkor még csak shoujo és shounen kategóriákban, majd 1982-ben került be az általános és 2003-ban a kodomo kategória.

Amikor Sawako Kazehaya segítségével igaz barátokra talál és később majdnem elveszíti őket, vagy amikor egy lány jelenik meg, aki a háttérből irányítja az eseményeket, akkor Sawako minden egyes érzést, minden egyes eseményt és fájdalmat újként él meg. A lány minden vívódását, gondolatát nyomon követhetjük a történet előrehaladtával. Ennek köszönhetően, bár sokszor előfordulhat, hogy nem értünk egyet a döntésével, mégis teljesen el tudjuk fogadni, hogy miért cselekedett úgy ahogy.

A *Kimi ni Todoke* másik fontos előnye, hogy a többi szereplőt sem hagyja elveszni a történetben.

Sawako két új barátja, Yano és Yoshida, valamint Kazehaya barátja Ryuu és persze az elmaradhatatlan, testnevelés tanárból osztályfőnökké avanzsált Pin is szerves részei a cselekménynek, hogy Kurumiról, az aljas csábító szerepét betöltő lányról ne is beszéljek. Mindenkinek van saját története és mindenki egyedi személyiséggel rendelkezik. Éppen ezzel tudnak a legjobban hozzájárulni a végkifejlet eléréséhez, miközben a főszereplőkkel együtt maguk is rengeteg változáson mennek keresztül.

Ami a *Kimi ni Todoke* előnye, azt bizonyos szempontból nevezhetnénk a hátrányának is, mivel elsősorban az érzelmekre koncentrál, ezért a történet nagyon lassan halad előre, minden érzelmet megél, minden kétségbe belekapaszkodik.

A barátság kialakulásának minden egyes mozzanata és a komolyabb érzelmek megjelenésének folyamata, a két főszereplőnek a saját és egymás érzéseiben való megingása sokak számára talán túlerőltetettnek, mesterkéltnek hathat. Azonban ha egyszer valakit magával ragad a *Kimi ni Todoke* világa, azt többé nem ereszi.

A kezdetek

Az eredeti történet 2006-ban manga formájában jelent meg, Shiina Karuho keze nyomán, amelyet mára már anime és live action formájában is feldolgoztak, kedvezve így mindhárom műfaj szerelmeseinek.

A manga

Ahogy azt fentebb is leírtam a manga 2006-ban indult útjára, még ma is fut, s azóta több mint 50 fejezetet számláló sorozattá nőtte ki magát. Két évvel az első fejezet megjelenése után 2008-ban elnyerte a 32. Kodansha Manga Awardon a Legjobb Shoujo Manga díját, amelyet korábban hasonló kategóriában a *Sailor Moon* (1993), a *Honey and Clover* (2003) és a *Nodame Cantabile* (2004) is magáénak tudhatott, hogy csak párat említsék közülük.

A mangának nem ez volt az első műve, ezért mondhatjuk, hogy tudta mit csinál, mikor ebbe a történetbe kezdett, így talán nem véletlen a manga népszerűsége.

Itt szeretném megemlíteni, amit korábban a történet leírásakor kihagytam, hogy a szerző milyen mesterien dolgozta ki a háttereket, milyen gyönyörű képeket rajzolt, fokozva ezzel is az érzelmi hatásokat. Mindent megtett azért, hogy a történet az egyszerű olvasó számára is átérzhető legyen.

Az anime

Az anime a Production IG gondozásában indult el 2009 októberében, amely a manga első 25 fejezetét dolgozta fel, majd 2011 januárjában 12 részben folytatódott Sawakónak és barátainak története. Az anime nagyszerűen dolgozta fel a manga eseményeit, visszaadja azokat az érzéseket, amik miatt sokan beleszerettek a történetbe. A gyönyörűen kidolgozott hátterekben és a színvilágban, amelyek még jobban hozzájárulnak ahhoz, hogy a néző beleélje magát a történetbe, teljesen el lehet veszni.

A live action

Eme feldolgozás 2010 nyarán került a Japán mozivásznakra, és 2011 márciusában jelent meg DVD és Blu-ray kiadásban. Az Oricon szerint, a *Kimi ni Todoke* a 3. helyen állt azon sorozatok között, amelyet a japán olvasók szerettek volna élőszereplős változatban is látni, így nem véletlen a film hatalmas sikere sem. A főszerepekben Tabe Mikakót és Miura Harumát láthatjuk. A film körülbelül 2 órában dolgozta fel az eredeti történetet és teljesen le is zárja azt, ennek ellenére nem érezzük, hogy összezsápták volna. Azonban, ha valaki ezt a fajta feldolgozást választja a többi közül, nem árthat, ha egy kicsit részletesebben utána olvas a történetnek. Mert bár egy igazán jó feldolgozással van dolgunk, sokkal élvezhetőbb, ha kicsit jobban megismerjük a szereplők személyiségét, mielőtt belefogunk a film megnézésébe.





Itthon kiadott mangák I.

ÁRNYBÍRÓ

// Iskariotes

Jó és rossz örök küzdelme, vére szomjazó túlvilági bestiák és egyszerű porhüvelyű emberek harca, A Gyűrűk Urát idéző csaták, igazság és álnokság, posztapokaliptikus világ, reménytelen és hősi szerelmek, valóság és álmok, nyugati világ kontra keleti világ, mindez koreai történelemmel és mondavilággal egyesítve, majd leöntve egy kis fantasyvel. Röviden és tömören ez az Árnybíró.

A Mangafan volt az első kiadó, ami magyarul jelentetett meg manhwát (vagy mangát, de akkor nem beszélhetünk az elsőről), mindenesetre ez a mű indította el hazánkban az igazi keleti képregények zuhatagát. Illetve, a maga 17 kötet hosszúságával s közel 3400 oldalával jelenleg a leghosszabb hazánkban megjelent ilyesfajta kiadvány. Mindemellett az egyik legszínvonalasabb (keleti) képregény is, ami eddig országunkban megjelent.

“A 3400 oldalnyi képregényt eredetileg 2001 és 2007 között jelentették meg – hatalmas munka, évi 680 oldal, azaz annyi, mint heti 13, vagyis még akkor is közel két teljes oldalt kellett megrajzolni naponta, ha az alkotók elhanyagolták a vásár- és ünnepnapok megünlését. És nagyot kockáztatott a magyar kiadó is, amikor ezzel a kiadvánnyal indította tevékenységét.” - olvasható egy itthoni netes cikkben.

Az első kötet 2006 októberében jelent meg az Őszi AnimeCon alkalmával. A kiadó hatalmas energiákat mozgósított, hogy ez a kiadványa sikeres legyen, hiszen ettől függött, hogy a jövőben milyen műveket tud megvenni. (Ha csak az azóta megjelent Nanára vagy a Narutóra gondolunk, akkor elmondhatjuk, hogy sikeres munkát végeztek vele.) Így lehetett megszerezni Árnybíró kitűzöt, matricát, moziposzttert, amiket például a Shinobi című japán filmhez adtak ajándékba.

Bár ez az egyedi sorozat két koreai művész munkája – Youn In-Wan író és Yang Kyung Il rajzoló – először a japán Gekkan Sunday GENE-X oldalain bukkant fel havi rendszerességgel, majd a dél-koreai Young Champban is, így egyszerre volt jelen két képregény nagyhatalom piacán is. Igaz japán megrendelésre született a mű, így is sok benne a koreai mondavilágból átvett elem, de ugyanígy megtalálhatók benne a félsziget történelmi emlékei (még kimondottan Japán-ellenes részek is megelevenednek). Továbbá sok történelmi monda illetve szereplő (pl. a főhős, Mumszu) is megtalálható a 17 kötet alatt. Szerencsénkre Youn In Wan sok hasznos és informatív adattal szolgál egy-egy karakterről, ezáltal jobban megértjük a cselekményt és azt is, hogy mi mozgatja az egyes szereplőket. Ezek a leírások nem csak kis ismertető jegyzetként funkcionálnak, hanem a szerző elmagyarázza, hogy bizonyos részekben vagy történeteken keresztül milyen üzenetet szeretne átadni ifjú olvasóinak (a nők fontosságától kezdve egészen a totalitárius diktatúrák elutasításáig).



Kiadás dátuma:
2001. Japán, Shogakukan

Magyar kiadó:
Mangafan

Műfaj:
dráma, fantasztikum, horror,
akció, kaland, történelmi, seinen,
misztikum, melodráma

Magyar címe:
Árnybíró

Egyéb címek:

- Shin Angyou Onshi (jap.: 新暗行御史, kor.: 신암행어사)
- Le Nouvel Angyo Onshi (francia)
- Âm Hành Ngự Sứ (Vietnámi)
- Shin Angyo Onshi -der letzte krieger (német)
- Blade of the Phantom Master
- Phantom Master: Dark Hero from Ruined Empire
- The New Secret Royal Inspector

Hossza:
17+1 kötet, 76 fejezet

Író értékelése:
9,999/10

Epikus mű

Egy ilyen hosszú művet lehetetlen ilyen rövid terjedelemben bemutatni, ráadásul maga a cselekmény nonlineáris, és mint látható, rengeteg zsáner keveredik benne. Ennek megfelelően sokfajta szereplő tűnik fel: van itt szado-mazo børszerkóban gyilkoló lány, zombi kardforgató, Voldemort lepipáló varázsló, tébolyodott trónörökös, és ők még a társaság normálisabb fele.

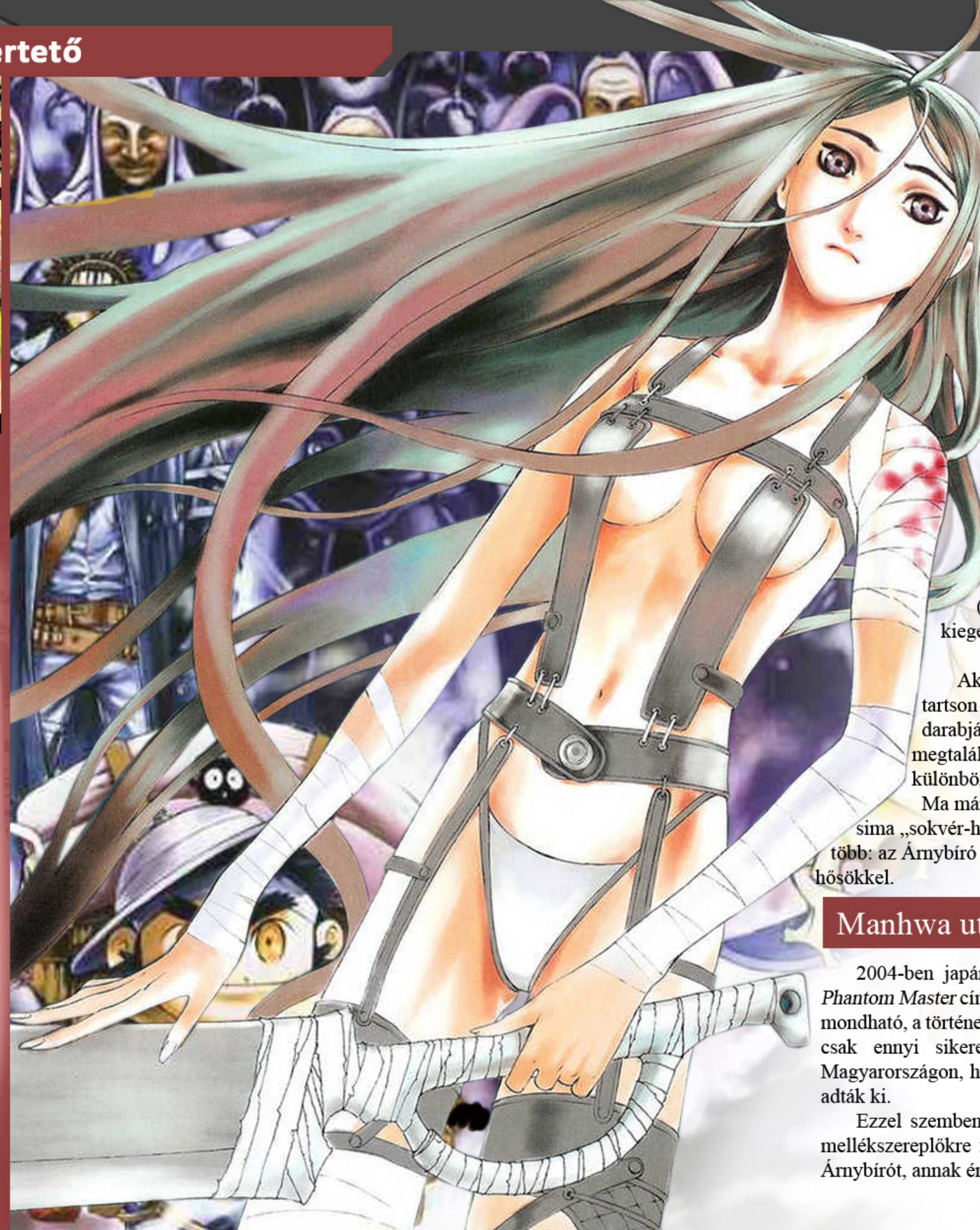
A történet maga egy XIX. századi feudális államba, a volt Dzsusin (Jushin) Birodalomba kalauzol el. A nem is oly rég, a szörnyek felett aratott háború utáni prosperitást élvezte az ország, de a rend és a béke egyszer csak véget ért. A birodalom darabjaira hullott, éhínség, korrupció, önkény, szörnyek, tirannusok és egyéb kevésbé mókás dolgok nehezítik meg az egyszerű halandó mindennapjait. Ahogyan lenni szokott, ilyenkor felbukkan egy „hős” jelen esetben egy árnybíró, aki reményt hoz és hint szét a volt birodalomban. Amíg a birodalom állt, létezett az árnybírói (angyo onshi - koreaiul: Amheng Osa) hivatali rang is, mely nem volt más, mint az uralkodó kinyújtott keze. Sokan voltak, akik járták a vidéket, és ahol elnyomást vagy igazságtalanságot tapasztaltak, ott a Mahai pecsét segítségével rendet teremtettek.

A történet főhőse nem más, mint egy árnybíró, nevezetesen Munszu, aki egy manapság oly gyakran használt antihős, antiszociális figura, bár a jót szolgálja, nem rest azt akár rossz eszközzel is megtenni. Így kedvenc bíránk “hazudik, csal, kegyetlenül bánik” ember, aki bizalmatlan, ráadásul olyan sötét a múltja, mint Spike-nak a Cowboy Bebopból, olyan gátlástalanul szól be az embereknek, ahogyan azt Dr. House szokta tenni (és mit ad Isten neki is van egy betegsége), az arcán pedig olyan mosoly ül, mint amelyet a spagetti westernekben megszoktunk Clint Eastwoodtól.

De hogy egy élő legenda miért dönt úgy, hogy árnybíró lesz, és mi motiválja, hogy egy ilyen világban is megtartsa egy halott barátjának adott ígéretét? Milyen nyomasztó titkot cipel egy ilyen komplex szereplő? Nos, többek közt, ezért kell elolvasni a sztorit.

Természetesen főhősünk nem marad egyedül: először egy mini denevér, majd egy Csunhjang nevű lány szegődik hozzá, aki a szandója, azaz testőre lesz. Majd egy nem oly magas „mágus” is csatlakozik Munszuzhoz, aki bangdzsaként funkcionál mellette (leginkább a személyasszisztens munkakört tölti). Míg végül egy komplett hadsereg is csatlakozik Munszuzhoz és kicsiny csapatához. A 17 kötetet leginkább úgy lehet csoportosítani, hogy az első 4 kötet a bevezetője a történetnek, megismerjük a csapat tagjait és minden fontosabb szereplőt, ráadásul Munszu balladái homályba vesző múltjáról is kapunk információmorzsákat. A következő 5 kötet jól felépített dramaturgiát követ: eleinte epizodikus ellenfelek tűnnek fel, majd egyre nehezebb és komolyabb ellenségek érkeznek, míg végül eljön a várva várt Munszu – Adzsite találkozó is. Ezt követően 5 kötetnyi visszaemlékezés következik (tehát az addigi lineáris történetmesélés megszakad és egyfajta retroprospektíva váltja fel), ami természetesen rengeteg érdekesítő történetet mesél el, illetve az Árnybíró egyik legjobb, ha nem a legjobb harcával is megajándékoz minket. Sajnos a befejezésre és a lezárásra mindössze 2,5 kötet szolgál, ami érzésem szerint méltatlanul rövid (főleg ha azt vesszük, hogy a műltra 5 kötetet használtak el).





Grafika-Kiadás

A magyar kiadást figyelmes szerkesztés és fordítás jellemzi. Szerencsére megmaradt az olvasási irány, így mindenki olyan kezű maradt, mint amilyen az eredetiben is volt. Másrészt az első kötetet leszámítva – ami két különböző borítóval jelent meg – az eredeti borítóval jelentek meg a kötetek. Emellett megmaradtak az extra oldalak a speciális színes oldalakkal és jó pár vázlatrajzzal egyetemben.

A fekete és a fehér színek aránya és ereje jól van használva. Rendben van az arcok és a testtartások ábrázolása is, az igényesség az egész sorozaton át érezhető. A narráció és a nézőpontváltások jó ütemben váltják egymást. Láthatjuk, hogy a grafika folyamatosan fejlődik a tizenhét kötet folyamán és a színes oldalak káprázatosak. Kiemelném még, hogy a harci jelenetek bámulatosak és minimum olyan gigásziak, mint A Gyűrűk Urában.

A képek néhol túlfoltak (egy mangához mindenképpen), ami inkább a manhwa-kra jellemző, ugyanakkor a szereplőknek nincs olyan légius alakjuk, mint más koreai képregénybeli karaktereknek, ebben inkább a mangára emlékeztet. De meg kell jegyezni, hogy a szemek lágyan vannak megrajzolva, illetve több férfi karakter is finomabban megrajzolt (pl.: Hemuszu). Másrészt nemcsak a karakterek aprólékosan kidolgozottak (ráadásul rögtön tudni lehet, hogy a szereplő fiú e vagy lány), hanem a kiegészítők és a tárgyak is.

Aki még nem olvasta az Árnybíró, az nyugodtan kezdjen bele, egyáltalán ne tartson a 17 kötettől; hamar elreppenek az oldalszámok. Meg is lehet vásárolni darabját potom 1500 forintért, de érdemes körülnézni, hiszen könyvtárakban is megtalálható, aki pedig saját példányt szeretne, de sokallja ezt az összeget, annak a különböző web aukciós oldalakat ajánlom.

Ma már rengetek „keleti képregény” kapható hazánkban szerencsére ez a mű nem a sima „sokvér-hentelés-még-harc-többszörny” négyesben dagonyázik, hanem ennél jóval több: az Árnybíró a keleti képregények esszenciáját adja az időtlen történettel és az eposzi hősökkel.

Manhwa utóélete

2004-ben japán-koreai koprodukcióban készítettek egy rajzfilmet, ami a *Blade of the Phantom Master* címre hallgat és alig 87 perces. Grafikája még így közel 10 év távlatból is jónak mondható, a történet maga pedig az első és a második kötet egyes történeteit dolgozza fel. Sajnos csak ennyi sikeredett belőle, pedig egy tisztességes sorozatot is megélhetett volna. Magyarországon, ha jól emlékszem a 2007-es Őszi AnimeConon mutatták be, de DVD-n nem adták ki.

Ezzel szemben kiadták a *Shin Angyo Onshi Gaiden* című antológiát, mely leginkább a mellékszereplőkre fókuszál: Bangdzsara vagy éppen Vonszulra. Mindenesetre, aki szereti az Árnybíró, annak érdemes elolvasni ezt a kis kötetet is.

KRALL BRUTH

interjú

// Maya-Chan

Ma egy nem mindennapi interjút sikerült készítenünk, ugyanis lehetőségünk nyílt egy magyar képregény rajzoló és író párossal beszélgetnünk. Két fiatal tehetségről van szó, akik megpróbálják vegyíteni a keleti és a nyugati képregény stílusjegyeit, és ebből egy olyan művet összehozni, amiben mindenki megtalálja a számára tetsző részeket. Debütálásuk alkalmával és a 3. Szegedi képregény fesztivál apopójaként kérdeztük őket.

Sziaztok, mutatkozzatok be nekünk pár mondatban!

Ron: Sziaztok, Ron vagyok, az én feladatom a képregény történetének, párbeszédeinek kidolgozása, valamint minden egyéb olyan háttér munka, amit el tudok végezni.

Kuyuko: Sziaztok, én meg Kuyuko vagyok, és én rajzolom meg Ron történeteit.

Miért álnéven írtok?

K: Azt vettük észre, hogy nagyon sokan, főleg a fiatalabbak, nem akarják úgy megvenni, hogy magyar kiadásról van szó. Így inkább ilyen külföldi hangzású névvel próbálkozunk. Meglepő módon így jobban megy a dolog. Ha magyar írja, rajzolja, akkor nem érdekli a vásárlókat. No, meg persze a magánéletünk megvédése érdekében. :)

Hogy jött az ötlet, hogy készítsétek közösen egy képregényt?

K: Azt hiszem, hogy egy nyári szerepjáték tábor alatt történt. A kevés alvás és a sok gyorskaja miatt lehetett... Egy játék alatt történt, hogy megöltük Bruth-ot, az egyik karakterünket, és ekkor jött az ötlet, hogy milyen jó kis élete volt, milyen jó kis képregényt lehetne ebből csinálni. A szerepjáték kitalálójának is tetszett az ötlet és áldását adta rá. Ám ez sajnos abba is maradt akkor, és elég sokáig váratott magára a dolog. De egy évvel később nekikezdünk a munkálatoknak.

Mit tartotok főbb inspirációs forrásaitoknak? Honnan jönnek az ötletek? (a képregénnyel, az írással és a rajzolással kapcsolatban is)

R: Egy szerepjáték könyvet, aminek a neve Nemundir. Ez egy kedves ismerősünk szerepjáték szabálykönyve. Ennek a könyvnek vagyunk mi a fő tesztelői. 2007 óta van forgalomban a könyv, ám sajnos nem nagyon terjedt el. Már kezdetek óta ezzel foglalkozunk, fejlesztjük, teszteljük. Ennek a világa fogott meg minket.

K: Elsős korom óta olvasok képregényeket. Főleg a Garfieldot és a Snoopyt. Emlékszem is rá. Az osztálytársam a pad alatt olvasott egy képregényt, elkértem tőle, és nagyon megtetszett. Néhány évvel később találtam már hosszabb képregényeket is, nem csak ilyen rövidet. És akkor csodálkoztam rá, hogy jé ilyen is lehet!

Folytatás a következő oldalon!

Kiadási dátum:
2011 augusztus

Stílus:
fantasy, krimi, manga,
alternatív

About:
C.A.Ron & N.C.
Kuyuko - Krall Bruth,
egy fejezet naplója

Leírás:
Nemundir a mi vilá-
gunk testvérvilága,
ahol szintén globális
civilizáció épült fel.

Kiadó:
Delonaran

Nem. Ez egy
kény-kölyök.

Akkor adj neki
egy kis lóvét
küld el!



Kuyuko, mióta rajzolsz?

K: Mióta az eszemet tudom! Általában jó jegyeket kaptam rajzból. Aztán felvettek a Tömörkényibe. Itt egy kicsit rossz volt, mert nem kaptunk dicséreteket. "Úgy sem fognak felvenni a képzőbe". Ott mondjuk kerámiát tanultam... Ez onnan jött, hogy a nagypapám műkereskedő, és ott nagyon megszerettem a kerámia babákat, én is ilyeneket akartam készíteni.

R: Erre van egy nagyon jó viccem! Ha megszületik a gyerek, akkor felsír. Kuyuko megszületett, kért egy papírt, és lerajzolta ahogy felsír.

És Ron, te mióta írsz?

R: Az írást alapvetően nem tanultam. Gimiben, unalmas perceimben kezdtem el írni. Sok verset írtam, amit utána betüzeltem, ami azért vicces mert most a kötethez is kellett volna pár vers. Lesz egy dal is, ami kiegészíti a kötetet történetét. Elég sok minden meg van zenésítve. Mivel már 12 éve szerepjátékozom, megfogtak a történetek, amiket végigéltem, így a szerepjátékozás keretein belül elkezdtem regényt írni, ami nem tetszett miután végig olvastam, inkább úgy döntöttem, hogy mégsem írok. A leíró részekkel sok bajom van, inkább hangulatokat írok le, így viszont elsiklom a környezet felett. Ezért jó képregényt írni, mert Kuyuko le tudja rajzolni a világot. A vázlat a fejemben van, ehhez ő hozzá ad, és így készül el a képregény. Ezért jól kiegészítjük egymást, én kitalálom a karaktereket, a párbeszédet, ő pedig a környezetet.

Honnan jött a történet ötlete?

R: Minél többet gondolkodom rajta, annál több ötlet jön hozzá, és persze nem azt írtam le, amit végig is játszottunk. Rengeteg plusz karakter került bele, sok mellékszál, és sok olyan részlet, ami inkább csak a világképet egészíti ki. A fő szálakat egyébként nem velünk, hanem egy másik társasággal játszották végig.

Milyen hosszúra tervezitek a történetet?

R: Nehéz ezt megmondani, mert nehéz erről kalkulálni. Mondjuk azt, hogy 10 kötet, de nem tudjuk előre megmondani, ezt a mostanit sem egy kötetbe terveztük eredetileg. És a későbbiekben már több harc lesz, ami miatt még hosszabb kötetekre számíthatok.

Hogy képzelitek el a jövőt? (munka - a képregény jövőbeli tervei)

K: Nagyon sok tervem van, a Bruth-on kívül is. Néhány éve támadt egy ötletem egy lányról és a hét főbűnről. A lány találkozik egy démonnal, aki teljesíti a kívánságait, de csak addig, amíg a hősnő nem követi el a hét főbűnt. A démon persze mindig el akarja érni, hogy a nő kísértésbe essen.

R: Ezt úgy kell elképzelni, hogy Kuyuko kitalál valamit, majd elgondolkodom, hogyan lehetne ebből egy hosszabb dolog. Van egy másik ötletünk is, ami az ipari forradalom idején játszódna, és egy steampunk történet lenne.

K: Egyik tervünk pedig egyfajta paródiája is lehetne A Karib-tenger kalózáinak, valószínűleg online képregényként jelenne meg a Bruth weboldalán. Nagyon szeretem Karinthyt is, és szívesen készítenék az ő novellái alapján is paródiát.

R: Szóval ötlet az van bőven, de idő szűkében vagyunk. Csak egy papírt termő fa kéne meg egy terülj terülj asztalka.

Folytatás a következő oldalon!



Próbálkoztok külföldi terjesztéssel is?

K: Igen, Angliában lakik egy rokonunk, hozzá látogatunk ki nyáron comicconra, remélem, ott lesz érdeklődő valamelyik képregény ötletünkre. Tehát igen, nyitunk külföld felé, a szerepjáték könyvet is próbáljuk külföldre eladni.

R: Együtt lenne a legjobb, bár alapvetően a képregény nem a szerepjáték reklámjának készült, hanem csak szeretetből, mert imádjuk ezt a világot. Talán ha mások is megismerik akár a képregényt, akár a szerepjátékot, érdeklődni fognak a másik iránt.

Hogyan osztjátok meg a munkát? Elárultok nekünk néhány műhelytitkot?

K: Mondtam Ronnak, hogy panellezze be az oldalakat, ám ez nem jött össze. Majd mondtam neki, hogy csinálja meg a buborékokat. Ez sem sikerült, mert sok ugrálás volt a párbeszédok között. Egyik szereplő itt beszélt, a másik meg ott.

R: Megpróbáltuk felosztani a munkákat, de nem jött össze, így én írok, Kuyu, pedig a képi megjelenéssel foglalkozik.

Mennyit nyomtattatok a képregényből, és mennyi maradt meg belőle?

K: 50-et nyomtattunk, abból kb 17 db maradt. Nagyon sokat elvittek. Egy párat elajándékoztunk és kb. 10-et eladtunk viszonteladásra.

Miért csak ennyit?

R: A puding próbája az evés. Ki akartuk próbálni, hogy mennyire megy el. De nagyon sok hibát találtunk benne. De majd a második kötetben...! Így is rengeteget tanultunk ebből - hogyan kell kérni a nyomtatást, átadni a nyomdának az alapot, valamint hogy milyen minőségben legyen. Szembesültünk, hogy mégis mit hogyan kell csinálni. Meg kellett tanulnunk eladni is. A szerzői képregényeket nem nagyon veszik, de a könyvesboltokban lévőket igen.

ÁH! Jól van!
De csak negyed
óra, értetted?
Egy perccel se
több!

Hehe! Ki
ha elm
hogya Seb

Van már weboldalatok?

R: Igen, január elsejével indult! Nagyon sok tartalmat akarunk oda is feltölteni. És szeretnénk az egészet egy kicsit élővé tenni.

K: Pl. akarunk feltenni egy térképet is, valamint rövid kis történeteket, amiket nem tervezünk külön kiadni, de a weboldalon megjelenhetnek. Készül egy ének is, amit én fogok felénekelni zenekari kísérettel! Majd feltöltjük YouTube-ra is. Azon is gondolkodunk, hogy a későbbiek folyamán akár minden kötethez is készíthetnénk egy kis zenés, hangulatkeltő részt, ami a weboldalon megtalálható lenne.

Igaz,
kik?

Köszönjük szépen az interjút és nagyon sok sikert kívánunk a továbbiakban!
Akiket még jobban érdekel a téma az látogasson el a Krall Bruth facebook oldalára.

ami miatt
még a
pénzéről is
lemondott?

YAMATO - GAMUSHARA

// Sayuu

Alig fél év telt el a Gocoo látogatása óta (*AniMagazin 3. szám*), és újra kis hazánkba köszönthettünk egy másik, nem kisebb hírnévvel rendelkező taiko zenekart, a Yamatot, akik immár negyedszer tettek látogatást kicsiny országunkban.

Minden alkalommal, amikor egy taiko dob együttes lép fel a közelben, valahogy felidéződik bennem az a földöntúli hangulat, amit egy-egy előadás kelthet, és nem tehetek róla, egyszerűen érzem, ott kell lennem. Mert ha nem, akkor egy pótolhatatlan élményt szalasztanék el, és a mai racionális világban ez nem megengedett, hiszen valami hihetetlen misztikus erő lengi körbe ezeket a fellépéseket. Ezekről az ember feltöltődik, elgondolkodik, és egy kis időre elszakad a valóságtól.

A YAMATO

A társulatot Masa Ogawa a Nara prefektúrabeli Asukában alapította meg 1993-ban. /A várost sokszor a japán kultúra bölcsőjének is nevezik./ Az együttes első előadását a narai Kashihara-shi-ben lévő Toichi szentélyben rendezett fesztivál alkalmával tartották meg. Egy Hyuga című darabot adtak elő, melyet Masa Ogawa komponált, és amikor az újságírók az együttes nevét kérdezték, a 'Yamato' szó volt az első dolog, ami az eszébe jutott. Így vált ez a csoport hivatalos nevévé.

A társulat már a kezdetektől fogva hatalmas sikereket ért el. 1994-ben, egy évvel a megalakulásuk után, Kínában már 20.000 fős közönség hallgatta őket mindössze 4 előadás keretein belül. Kezdetben csak ázsiai országokban léptek fel, de pár évvel később már a dél-amerikai közönséget kápráztatták el előadásaikkal. 1998-ban részt vettek a világ legnagyobb művészeti eseményén, az 'Edinburgh Festival Fringe' elnevezésű rendezvényen, ahol megszerezték a „Spirit of the Fringe” díjat. Mára többször is körbekerítették a világot, így jutottak el hozzánk 2007-ben, 2008-ban, 2010-ben és idén, 2012-ben.

„Elmenni mindenhova, ahova hívnak, és egy kicsit boldogabbá tenni a világot.” Ezzel a jelszóval járja a társulat az országokat, és azt hiszem, bátran mondhatom, hogy hívek maradnak a jelmondatukhoz.

ÉLETSTÍLUS

Az életüket alárendelik a zenélésnek. Minden napot 10 km-es futással kezdenek, amit egész napos edzés és gyakorlás követ. Az év 6-10 hónapjában külföldön vannak, de ennek ellenére nézelődésre nem igazán van lehetőségük, hiszen idejük nagy részét gyakorlással vagy utazással töltik. Saját bevallásuk szerint ezt egy kicsit sem bánják, hiszen az előadásaikra évente több mint 300.000 rajongó látogat el, és számukra az jelenti a legnagyobb örömet, hogy ilyen sok emberrel találkozhatnak a fellépéseik alkalmával.

A KONCERT

Már ez előadás előtt érezni lehetett, hogy ismét egy nem mindennapi élményben lesz részünk. Ahogy közeledtünk a Kongresszusi Központ felé, észrevettem, hogy egyre több és több emberrel találkozunk, és mind egy irányba tartanak. Amikor beléptünk az épületbe, nagy meglepetésemre a legkülönbözőbb korú nők és férfiak, idősek és gyerekek kerültek a szemem elé. Lehet, hogy csak én vagyok szűk látókörű, de valamiért azt hittem, hogy egy effajta előadás nem érinthet ekkora réteget. Kellemes meglepetés volt.



Folytatás a következő oldalon!

■ Rendezvények



Persze, ha jobban belegendoltam volna abba, hogy csak Budapesten öt előadást terveztek, amit végül még eggyel meg kellett toldani, hogy minden érdeklődő eljuthasson rá, akkor talán még sem ért volna olyan váratlanul ez a helyzet.

Amikor beértünk, már indulhattunk is a helyünkre, de előtte sort kerítettünk egy kis szuvenir nézegetésre és vásárlásra is. Egész sok dolgot lehetett kapni, a csuklószorítótól kezdve a törülközőn és a pólókon keresztül a fellépéseket bemutató DVD-ig. Mi végül a közepes kategóriába eső emblémás törülközők közül választottunk, így már senki nem vonhatja kétségbe, hogy ott jártunk. Mire beszereztük a szuvenirét és a helyünkre botorkáltunk, lassan kezdetét is vette a műsor.

Hiába készül fel az ember arra, ami egy ilyen előadás során várja, amikor az elkezdődik, mégis olyan elsöprő erővel hat rá, hogy váratlanul tűnik. Ahogy a színpad elsötétült, majd megszólaltak az első dobok, felgyulladtak az első fények, máris éreztük, hogy elragad minket a varázslat. Az előadás kezdetén a halk és hangos dobszó váltakozott, mintha folyamatosan, lépésről-lépésre akarnának bevinni minket ebbe a zenei fantáziába. A dobszó nem is maradt magányos, szinte azonnal ének csatlakozott hozzá, ezzel már az elején arról biztosítva mindenkit, hogy ez az előadás teljesen más lesz, mint a Gocoo volt.

Ahogy szép lassan körülöngött minket az ütemes zene, azt kellett észrevennem, hogy a társulat tagjai egymással viccelődnek, szórakoznak, miközben tökéletesen a zenére koncentrálnak. Először nem akartam hinni a szememnek, de amikor a közönséget, azaz minket is belevontak ebbe a játékba, már csak nevetni tudtam a körülöttem lévőekkel együtt. Elképesztő volt, ahogy az előadásukba beleszórték a humort, ahogy tapsolásra bírtak minket, megisméltették velünk a hallott ritmusokat, és közben a mosoly ott játszott mindegyikük arcán. Látszott, hogy legalább annyira, ha nem jobban élvezik a játékot, mint mi az előadást. Innentől nem volt menekülés, egyszerűen megszerettük magukat a nézőkkel, és egyszerre lehetett őket valódi embernek és valami magasabb létformának látni. Úgy éreztem az előadásukban minden benne van, amiért beleszerettem a japán kultúrába, amiért megkedveltem az ő „világukat”. A dobok közben csak szóltak, hol hangosan, hol halkán, hol erősen, hol gyengédebben, s közben egymás ugratása sem maradt el. Ha emlékeztek, a Gocoo előadást az istenek felé szóló imádságként írtam le, ezt az előadást inkább a zene iránti tiszteletadásnak, annak élvezetének mondanám. Úgy éreztem, szívesen felállnék, és körbetáncolnám a képzeletbeli máglyarakást, és egybeolvadnék a zenével, a ritmusokkal. Mikor a műsor véget ért, számtalanszor tapsoltuk vissza a társulatot, nem akarván elengedni őket és a hangulatot, amit beloptak az színpad közepébe. Ők pedig újra és újra visszajöttek hozzánk. Fantasztikus élmény volt. Nem egy egyszerű taiko előadást, hanem egy igazi dobshow-t láthattunk, zenével, fényjátékkal és igazi humorral. Remélem, hamarosan újra eljönnek hozzánk, hogy ismét megmutassák nekünk a zene valódi „küllemét”.

Szigetországi napló

Áprilisi premierek:

1-jén

- Furusato Saisei Nippon no Mukashibanashi (TV)
- Saint Seiya Omega (TV)
- Uchuu Kyoudai (TV)
- Shiba Inuko-san (TV)

2-án

- Zetman (TV)
- Pabu & Mojizu (TV)
- Gon (TV)

3-án

- Naruto SD:Rock Lee no Seishun Full-Power Ninden (TV)
- Gakkatsu! (TV)
- Ginga e Kick off!! (TV)
- Kimi to Boku. 2 (TV)
- Yurumates 3D (TV)
- Beyblade Zero-G (TV)
- Queen's Blade: Rebellion (TV)

4-én

- Amagami SS+ (Special)
- Arashi no Yoru ni. Himitsu no Tomodachi (TV)
- Medaka Box (TV)

5-én

- Sengoku Collection (TV)
- Shirokuma Café (TV)
- Natsuuro Kiseki (TV)
- Kore wa Zombie Desu ka? of the Dead (TV)
- New Lupin III Series (TV)

6-án

- Accel World (TV)
- Acchi Kocchi (TV)
- Sankarea (TV)

7-én

- Uchuu Senkan Yamato 2199 (Film)
- Pretty Rhythm Dear My Future (TV)
- Kuroko no Basuke (TV)
- Jewelpet KiraDeko! (TV)
- Uputte!! (TV)
- Nazo no Kanojo X (TV)
- Baku Tech! Bakugan (TV)

8-án

- Kikansha Thomas (TV)
- Cardfight!! Vanguard: Asia Circuit Hen (TV)
- Phi Brain: Kami no Puzzle 2nd (TV)
- Saki: Achiga-hen episode of side-A
- Tasogare Otome x Amnesia (TV)
- Fate/Zero 2nd Season (TV)

Hírek

// Hirotaka

Az elmúlt időszakban a díjátadóké volt a főszerep, ezért a következőkben két ilyen fontosabb rendezvény eredményéről számolunk be. Ismét betettük a közeli anime premiereket is, hogy eldöntsétek mit néztek legközelebb. Ezenkívül pedig a szokásos, aktuális, szerintünk fontos hírekkel szolgálunk.

Tarolt a Madoka és a Tiger

Megszülettek az idei Tokyo Anime Award nyertesei. Szóval, aki olyan animét akar nézni, amit a szigetországban díjaztak az lesse meg az alábbi listát.

Az év animációja: Kokurikozaka Kara

Legjobb TV sorozat: Mahou Shoujo

Madoka*Magica és Tiger & Bunny

Legjobb hazai film: Kokurikozaka Kara

Legjobb külföldi film: Tangled

Legjobb OVA: Mobile Suit Gundam Unicorn

Legjobb rendező: Shinbo Akuyuki (Mahou Shoujo

Madoka*Magica)

Legjobb forgatókönyv író: Urobuchi Gen

(Mahou Shoujo Madoka*Magica)

Legjobb művészeti rendező: Tanji Takumi

(Hoshi wo Ou Kodomo)

Legjobb karakter dizájnner: Katsura Masakazu

(Tiger & Bunny)

Legjobb szinkronszínész: Hirata Hiroaki (Tiger & Bunny)

Legjobb zenei rendező: Takabe Satoshi

(Kokurikozaka Kara)

MAL

A vég hete

Egy korábbi hírben említettem, hogy befejeződik a *Bleach* anime. Azon a héten ugyanez a sors vár a *Gintama'* és a *Beelzebub* (AniMagazin 4. szám) című animére. Előbbi 51 rész után március 26-án, míg utóbbi 60 epizód után március 25-én fejeződik be.

MAL



Új light novel a Toaru alkotójától

Kazuma Kamachi, a *Toaru Majutsu no Index* alkotója új projekten dolgozik, *Waltraute-san no Konkatsu Jijou* néven, ami márciusban startol. A történet középpontjában egy szokásos fiú és egy nagy erővel bíró fiatal női harcos szokatlan kapcsolata áll. Műfaját tekintve egy romantikus vígjátékot kapunk majd.

ANN



Bleach - óceánon innen és túl

Eljött a pillanat, amikor beszámolhatunk arról, hogy véget ér a *Bleach* anime, ráadásul hamar, március 27-én. Mindazonáltal a manga még tart, igaz már az is a végső stádiumba lépett, ám jó pár fejezete lehet még. Természetesen lehetséges még valamiféle folytatás egy kis szünet után vagy egy OVA sorozat formájában.

A Warner Bros megkaparintotta a *Bleach* megfilmesítési jogait. A forgatókönyvet Dan Mazeau fogja írni, a rendezői székbe pedig Peter Segal (*Csupasz Pisztoly 3, 50 első randi*) ülhet majd. Producerként szerepel Michel Ewing, Masi Oka (*Hősök*) és Jason Hoffs. Még semmilyen részlet nem derült ki, de reméljük nem lesz ugyanaz a huzavona, mint az *Akira* esetében.

MAL, ANN

Japán Nap

Első tavaszi animés összeröffenésként érkezett március 17-én a Magyar Anime Társaság által rendezett japán nap a Csillagvár bevásárlóközpontban. Az eseményen lehetett sushit emni, kimonóba öltözni, és különféle előadásokon vehettek részt az odalátogatók. Sajnos az esemény csak a facebookon volt hirdelve, így akik nem járnak oda, azok bizony erről lemaradtak.



Folytatás a következő oldalon!

- 10-én
- Jormungand (TV)
- Haiyore! Nyaruko-san (TV)
- 12-én
- Eureka Seven Ao (TV)
- Sakamichi no Apollon (TV)
- Tsuritama (TV)
- 13-án
- Shining Hearts
- Shiawase no Pan~(TV)
- 14-én
- Detective Conan Movie 16: The Eleventh Striker (Film)
- 20-án
- Un-Go (Special)
- New Prince of Tennis (Special)
- 21-én
- A Letter to Momo (Film)
- 23-án
- Hyou-ka (TV)
- 25-én
- C3 (Special)
- Seitokai Yakuindomo (OAD)
- Kore wa Zombie Desu ka? (OAD)
- 26-án
- Ai Mai! Moe Can Change! (OVA)
- 29-én
- AKB0048 (TV)

Májusi premierék:

- 2-án
- Amagami SS+ (Special)
- 19-én
- Niji-iro Hotaru ~Eien no Natsu Yasumi~ (Film)
- Mobile Suit Gundam UC (OVA)
- 23-án
- Yondemasu yo, Azazel-san. (OAD)
- 26-án
- Another (OAD)
- 31-én
- Guilty Crown: Lost Christmas (Special)

Még tavasszal várható:

- Kenichi the Mightiest Disciple (OVA)
- GOTHICMADE – Hana no Utame (Film)
- Deva Zan (Film)
- Train Hero (TV)

A legjobb seiyuuk

Idén hatodszor ismét átadták a legjobb szinkronszínészeknek járó díjakat.

Legjobb színész: Hiroaki Hirata

Szerepek: Tiger & Bunny (Kotetsu T. Kaburagi), One Piece (Sanji), Air Gear (Yasuyoshi Sano)

Legjobb színésznő: Aoi Yūki

Szerepek: Puella Magi Madoka Magica (Madoka Kaname), A-Channel (Tōru), Ben-To (Hana Oshiroi)

Legjobb mellékszereplő: Ryohei Kimura

Szerepek: Haganai (Kodaka Hasegawa), Angel Beats! (Hideki Hinata), Eden of the East (Akira Takizawa)

Mamoru Miyano

Szerepek: Gundam 00 (Setsuna F. Seiei), Death Note (Yagami Light), Antique Bakery (Eiji Kanda)

Legjobb női mellékszereplő: Emiri Katou

Szerepek: Puella Magi Madoka Magica (Kyubey) Black Butler (Meirin), Darker than Black (Kiko Kayanuma)

Legjobb felfedezett: Takuya Eguchi

Szerepek: Gosick (Kazuya Kujō), Mobile Suit Gundam AGE (Asemu Asuno)

Yoshitsugu Matsuoka

Szerepek: Heaven's Memo Pad (Narumi Fujishima), Campione! (Godō Kusanagi),

Battle Spirits: Brave (Rugain)

Legjobb női felfedezett: Ai Kayano

Szerepek: AnoHana (Meiko "Menma" Honma), Guilty Crown (Inori Yuzuriha), Kamisama Dolls (Hibino Shiba)

Shiori Mikami

Szerepek: Yuruyuri (Akari Akaza), Shining Hearts -Shiawase no Pan- (Airy), Kämpfer (Masumi Nishino)

Legjobb megszemélyesítés: Yuka Iguchi

Szerepek: Toaru Majutsu no Index (Index), Bakemonogatari (Tsukihi Araragi), Fractale (Enri)

ANN

Tiger & Bunny film - Új rendező

A *Tiger & Bunny* első filmjét nem Sato Keiichi, a TV sorozat rendezője fogja dirigálni, hanem Komenati Yoshitomo ("*GaoGaiGar*", *Doraemon: 2112: The Birth of Doraemon*). Mindazonáltal Sato sajnálja, hogy ennek a nemes feladatnak nem tud eleget tenni. A film a sorozat újrafeldolgozása lesz, új jelenetekkel kiegészítve. A producer elmondása szerint, azt szeretnék elérni, hogy ne csak egy sima recap legyen, hanem a közönség élvezze a történet azon részeit, amit nem mutattak be a sorozat keretein belül.

MAL

Rendezvények:

Március 31-én két esemény is vár az animésekre, egyik a debreceni **OSzAKE** (Országos Szerepjáték, Anime és Képregény Est), mely negyedik alkalommal kerül megrendezésre. Másik pedig a **szegedi képregény- és játékbörze**, melyet az őszi sikeres képregényfesztiválok után elsőként tartanak meg. Ezenkívül három fontos rendezvényre szeretném felhívni még a figyelmet. A **Holdfénycon** nyitja majd az áprilisi hónapot 7-én, majd egy héttel később ezt követi a **Mondocon**, április 14-15-én. Ezek után 13.-tól 21.-ig fog tartani a **Titanic filmfesztivál**, amely során animéket is szoktak vetíteni. Az idei program a cikk írásának idején még nem került kihirdetésre, de március végére ígérik. Lehet, hogy mire ezt olvassátok már meg is van. Szóval akit érdekel, figyelje a hivatalos honlapot.

Hakuouki kibővítve

Nemrég jelentették be, hogy újabb epizódot kap a novemberben befejeződött *Hakuouki Sekkaroku* OVA sorozat, amely a „Chikage Kazama” alcímet kapta, és várhatóan idén júniusban láthatjuk majd.

Ezenfelül megtudtuk, hogy szintén nyáron *Hakuouki Reimeiroku* címmel harmadik évad indul. Természetesen az openinget Kurosaki Maon (*Hakuouki Sekkaroku* ending), az endinget pedig, ahogy eddig is, Mao prezentálja majd. 2013-ban pedig egy két részes filmet is kapunk új történettel, az openinget szintén az első két évadból ismert Yoshioka Aika adja.

MAL, ANN



Felhasznált irodalom:

- Mitsui Sen:
A japánkert titkai
- terebess.hu
- inout-home.hu
- japankert.bbnet.hu
- Kertbarát magazin
2005. 9-10. szám
- newgarden.hu
- helpfulgardener.com
- angol wikipédia
- bonsaimuveszet.hu
- bonsai.tc
- hazlaz.hu

A japánkert

日本庭園, nihon teien

// Sayuu

Amikor az ember a japánkertre gondol, függetlenül attól, hogy járt-e valaha is egyben, illetve hogy ismeri-e a keleti kultúrát, az első két szó, amely befészkel magát a gondolataiba az a harmónia és a nyugalom. De vajon miért van ez?

Talán az ok abban keresendő, hogy a japánkertek kialakulására nagy hatást gyakoroltak a különböző korok vallásai, filozófiái, természetfelfogásai, és szép lassan formálódtak, változtak mire elnyerték a mai „formájukat”.

Történelem és hatások:

A japán kertművészet több, mint ezer éves múltra tekint vissza, ugyanis a természetszemléletük alapjainak tekinthető shinto vallásból - egy ősi természetvallásból - alakult ki. Ennek a művészetnek - hiszen joggal nevezhető művészetnek - a kialakulására nagy hatást gyakorolt a kínai és a koreai kertkultusz, ahogyan a kínai tájfestészet is.

A VI.-VII. század közötti időszakban, a buddhista tanokkal együtt bejutott Japánba azok természetfelfogása, ami nagyon hasonlított az ősi vallások szemléletéhez, így a shinto természetes módon olvadt össze ezekkel a tanokkal.

A következő nagy hatást a Heian-kor (VIII-XII. század) hozta. Ebben az időben a buddhista kínai kultúra volt a művészet alapja és ez által érvényesültek a koreai és a kínai hatások a kertépítészetben. A XI. században jelent meg az első szakkönyv a *sakutei-ki*, melyet Tachibana Toshitsuna állított össze, s amely könyv a kertépítés alapelveinek ma is érvényes összegzését tartalmazza.

A Kamakura-korban (XII-XIV. század) terjedt el a zen buddhizmus, amely szintén befolyással bírt a japán kultúrára, s megteremtette az összhangot az egyén és a külvilág között. A zen szerint az embernek önmagában kell megtalálni a megértést, és ezt elmélkedéssel, meditálással lehet elérni. Mivel az elmélkedés legjobb színhelye a természet maga, ezért rohamos fejlődésnek indult a kertkultúra is.

Muromachi-korszak (XIV-XVI. század). Ezen időszak kezdetén Japánban a feudalizmus volt a jellemző társadalmi forma, aminek következtében a zen templomokra hárult a kultúra megőrzésének feladata. A későbbi időkben alakultak ki a teaszertartások, mely hatására ismét egy új elemmel bővült a kertek funkciója. Ekkorra tehető a *cha-niwa* típusú kertek megjelenése és elterjedése.

Az Azuchi-Momoyama-korszak a késő feudalizmus időszaka volt, melyben a kertművészet már nem korlátozódott a zen templomokra.

Az Edo-korszak idején hozták létre a kiotói palotakerteket és a császárok nyaralóinak kertjeit, melyek hatalmas méretük ellenére is teljes összhangban voltak a környezettel. Majd a városi polgárság megerősödésével a lakóházak körüli kis kertek is megjelentek.

A Meiji-, Taisho-, és a Showa-korszak képviseli a legújabb időket, melyben a korábban elzárkózott Japánba, kapuinak megnyitásával bejutott a nyugati kultúra. A kertek már nem csak elmélkedés, hanem a pihenés és a játék színterévé váltak, de eközben megmaradt eredeti funkciójuk is.

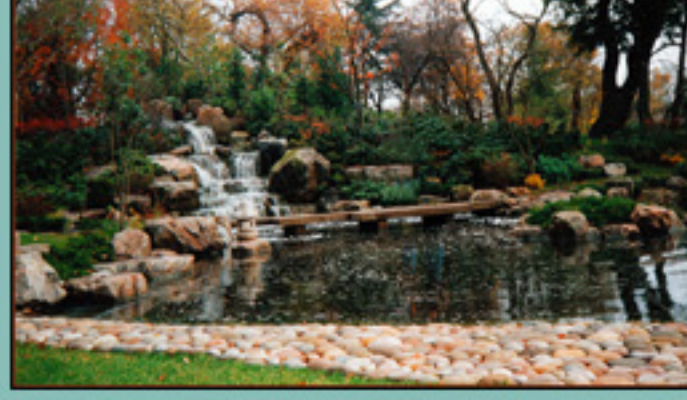
Ha az ember közelebbről kezd ezzel a kertkultúrával és a benne rejlő tartalmakkal foglalkozni, akkor rá kell döbbsennie, hogy a japán keretek világa olyan, akár egy csodás történet, amiben mindennek jelentése, története van.

Filozófia és szimbolika:

A kertek a japánok számára az elmélkedés a kitarulkozás színhelyei, ahol eggyé válhatnak a természettel. Nem jellemző rájuk a túlszűfolttság, hiszen csak akkor lehetünk képesek egy adott dologra figyelni, ha más nem zavar meg benne minket. Éppen ezért, a kertek kialakításakor arra törekednek, hogy visszaadják magát a természetet, és a benne rejlő elemek mind ezt igyekeznek szimbolizálni. Mintha a természetes kicsinyített másai lennének, elválasztva az őket körülvevő világtól.

Ahhoz hogy távol maradjon a külvilág zajától, hogy beléphessünk az elmélkedés helyére, elengedhetetlen egy kapu jelenléte, ami az elhatárolódást még valóságosabbá teszi. Ilyen lehet például a *Torii*, a pirosra festett oszlopokon álló keresztgerendás építmény, a shinto kertek és más szentélyek bejáratai, ami az istenek világába vezető átjáró legkézzelfoghatóbb megjelenési formája. A japán kerek másik hasonló építménye a *Nantei*, amely a valós és a képzeletbeli világ határa. Ez a képzeletbeli vonal, amely elválasztja egymástól a kert bejárható részeit azon helyektől, amelyet csak a tekintet érinthet.

Folytatás a következő oldalon!



A víz/Misu:

A víz nem más, mint az életerő szimbóluma, az élet születését, körforgását és elmúlását egyszerre jelentő elem. A japánkertek legfontosabb eleme. Éppen ezért, ha lehetőség van rá, akkor valódi formájában jelenik meg a kertekben, nem pedig mesterséges formában, így például szökőkút nem is található bennük. Néhány megjelenési formája:

Vízesés:

A víz eredetének legmarkánsabb előfordulása. Nem csak a látvány, de a hangzás is nagyon fontos részét képezi a nyugalom megteremtésének.

Folyók, patakok:

Természetesen és kanyargósan jelenik meg a kertekben, nyugalmat árasztva, akárcsak az igazi. Sok esetben helyeznek mellé lámpásokat, hogy együtt jelképezzék a jint és a jangot.

Tó:

A VII-VIII. században, gyakran műhegyeket, szigetet emeltek bele, mivel ez idő tájt magát a kertet is egyfajta szigetnek tekintették. A vízből kiálló kövek „egyéni sorsok hajóit” jelentik.

Ugyanakkor sokszor előfordul, hogy a valódi víz használata akadályokba ütközik, ezért más szimbólumokkal helyettesítik. Leggyakrabban kavicsokkal, vagy homokterítéssel, amelybe vonalakat húznak, és ezzel helyettesítik a hullámozást.

A kő/Ishi:

A sziklahegyeket vagy az isteneket szimbolizálja. Az örökkévalóságot jelképezik. A japán hit szerint lélekkel rendelkeznek, ezért tisztelettel bánnak velük. A hegyeket szimbolizáló sziklák védelmet nyújtanak a gonosz szellemek elől, a magas kövek elfogják, a laposak földre kényszerítik őket. Más kövek a jó szellemek otthonául szolgálhatnak.

A híd/Hashi:

A híd jelenti az ember utazását a létező síkok között. A hídon való átkelés, átlépés az emberénél szélesebb, minden létezőt magába foglaló világba. Vannak magas, majdnem félkör alakú hidak is, melyeken az ember nem tud átkelni, ezek a szellemek útját biztosítják.

Növények/Shokhobutsu:

A növények a változatosságot, az évszakok múlását, az életet szimbolizálják.

A kertek növényvilágának nagy részét az örökzöldek teszik ki, ilyen például a fenyő, a szép kilátás és a hegyek fája. De más növények is megjelennek:

A juhar:

A természet változását, körforgását jeleníti meg az évszakokkal változó színeivel.

A cseresznyefa:

Elsősorban a parkok fája, de előfordulhat a kertekben is. Japánban nemzeti jelképnek számít, minden év márciusában hatalmas tömegeket vonz a cseresznyevirágzás, amely köré fesztiválokat is rendeznek. A cseresznyevirágzáshoz tartozik egy kisebb legenda is, mely Konoha Sakuya-himehez, a virágok hercegnőjéhez fűződik. A hercegnő tavasszal életre kelti a virágokat, és velük borítja be a hegyet, amely a tavasz eljövételének jele. A babona szerint, akire ráhullik a cseresznyefa virága, az boldog és szerencsés lesz.

Folytatás a következő oldalon!

■ Ázsia titkai

Néhány kerttípus

Rinsen:

A szó jelentése: rin(növény) sen(forrás), azaz olyan tájkert, amely víz motívumokat tartalmaz. Belőle alakult ki a shinden-zukuri, amely teljes összhangot alkotó shinden típusú palota és kert együttese. A főépület a shinden, a déli oldalon található a kert nagy tóval, szigetekkel. A keleti oldalon pedig a melléképület foglal helyet.

Cha-niwa:

A teaszertartások helye, a váróhelyiség, a teaház és a kert együttese. A zen kertek egyik típusa. Kialakításával a természetességre és egyszerűsége törekedtek. A kert az önzetlenséget, a kunyhó a múlandóságot, annak belső tere pedig a Nirvánát jelképezi.

Hira-sansui:

Nem sétára, kikapcsolódásra, hanem elmélyülésre szolgáló kertek. A kertek fodros elgereblyezett fehér kavicsból és néhány ódon sziklából állnak.

Tsukiyama:

Hegyvidéki típusú kert, melynek a vízesés és a tó a fő motívuma. A cserjék által eltakart épületek és a kert felépítése igyekeznek a szemlélő figyelmét a távoli hegyek felé irányítani.

Karesansui:

„Száras tájkertek.” Főképp a zen buddhizmus hatott rá, ezért általában található egy meditációra alkalmas zen templom a kertben. Más kertekkel ellentétben itt nem jelenik meg a víz természetes formájában, hanem gereblyezett kavicsokkal és homokkal érzékeltetik a jelenlétét.

Moha-templomok:

A Muromachi-korszakban kialakult kertek, az időtlenség szimbólumai. Feltehetőleg kezdetben nem volt része a kerteknek, de a természet utat talált magának és a részévé tette.

Néhány érdekesség:

A bonsai:

A bonsai Kínából származik, a VI-X. század környékére teszik a kialakulását. Kezdetben Kína északi részén pensai, délin punsai néven emlegették, ami 'táj nélküli fát' jelent. Később penjing néven jelent meg, majd a X. század környékén kapta meg mai nevét a bon(lapos edény) sai (növény) írásjegyek egyesítésével.

A legenda szerint a III. század környékén élt kínai Csiang Feng varázsló a kertekben kialakított tájak mágikus erejét azzal gazdagította, hogy a hegyekkel, fákkal, folyókkal, házakkal, emberekkel és állatokkal együtt olyan kicsivé varázsolta őket, hogy egy tálban is elfértek.

A bonsai-ok az ember és a természet harmóniájának jelképei. A növény emberi kéz által alkotott létrehozása egyfajta alkotóművészet. Az ember általa részévé válik a természetnek.

Sisiodosi:

A bambusz szerkezetű kopogtató, melyet a víz működtet. Régen a vadak elijesztésére használták, innen ered a neve is: „özriasztó”. Ma már szerves része a japánkerteknek, valahogy misztikusabbá varázsolja a kert hangulatát.

Kerti lámpa:

A toro fém, fából, kőből egyaránt készülhet, eredetileg a láng védelmét szolgálta, de mára a kert fontos díszítő elemévé vált.

Önmagában is több szimbólumszintet jelenít meg. Öt részre osztható, két felső ötöde az eget, a két alsó a földet, középső ötöde pedig összekötő kapocsként magát az embert jelképezi.

Chozu:

A teaházakba és a pavilonokba csak az előttük elhelyezett kőmedencékben a kéz és az arc megmosása után lehet belépni. Ez egyfajta szellemi megtisztulást jelent.

A japánkertek, nem csak egyszerű kertek, sokkal többek annál. Minden részletük, minden bennük lévő tárgy jelentéssel bír, és együtt alkotnak egy olyan nagyszerű egészet, amely méltán alkalmas arra, hogy az oda tévedő ember képes legyen részévé válni a természetnek, megérteni és tisztelni annak csodáját.



Kedves Olvasók!

// AniMagazin

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

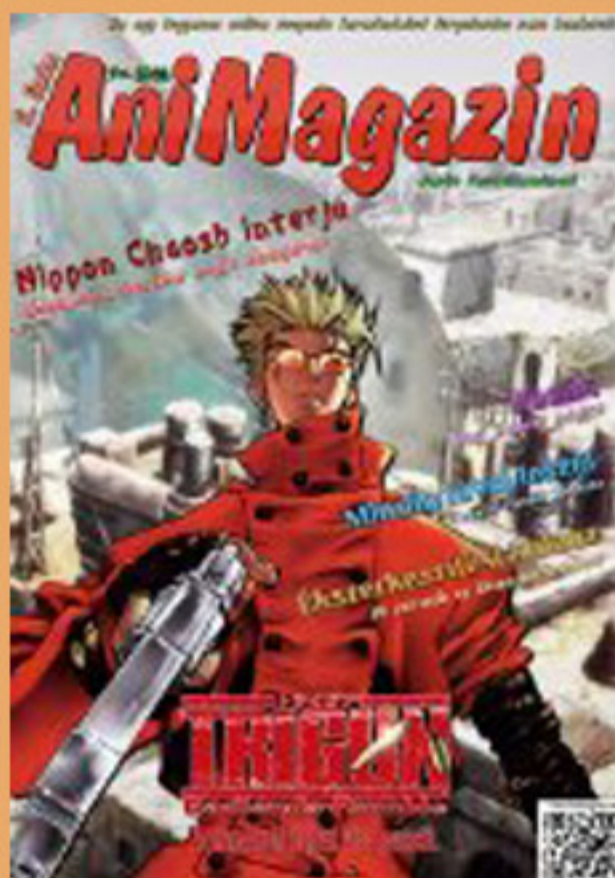
Az AniMagazin elsődleges forrása Ti vagytok, mivel egyrészt olvastok minket, másrészt írtok a cikkeket. Azonban szeretnénk még jobban rátok hangolódni, ezért megkérünk benneteket, hogy írtok meg nekünk, milyen témáról szeretnétek olvasni a magazinban. Várunk tehát bármilyen Japánnal vagy Ázsiával kapcsolatos témákat, ötleteket. Akinek van ötlete és írma is szívesen, vagy nincs ötlete, de írma, és nem tudja, hogy kezdjen hozzá, az is bátran keressen fel minket és örömmel segítünk az indulásban.

Röviden: agyaljatok ezerral, vagy vetődjete rá a billentyűzetre és írjatok cikket, aztán dobjátok nekünk egy mailt. Ebből következik, hogy továbbra is várunk a magazin profiljába illő cikkeket. Nem biztos, hogy az írásotok rögtön a soron következő számba bekerül, de amelyiket elfogadjuk, az mindenképp meg fog a későbbiekben jelenni.

További felhívásként említeném, hogy ha valaki egyéb írói vagy rajzolói vénával rendelkezik, az írjon nekünk fanfictiont, vagy küldje be régebbi történetét, fanartját és viszontláthatja a magazin oldalain. Ezen kívül még várjuk kedvenc japán vagy ázsiai ételeitek receptjét is, ami szintén bekerül a magazinba.

Elérhetőségünk:

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





KUROSAGI

// Sayuu

Yamashita Tomohisa

Mostanában, ha az ember bekapcsolja a TV-t rengeteg különféle csalásról hallani. Mindenkit átvernek, és néha el se tudjuk képzelni, hogy a mai világban, hogy képesek egyesek minden ígéretésnek bedőlve, rögtön elutalni a sokszor irreális összegeket az ismeretlen ismerős számlájára. De sajnos ez a helyzet, hiszen ki ne hallott volna már átvert idősekről, megtévesztett fiatalokról, és ami a legmeglepőbb, intelligensnek tartott férfiakról és nőkről, akikről sose hinnénk, hogy egyáltalán figyelemre méltatják az ilyen felhívásokat.

Vajon tényleg odáig fajult a világ, hogy senkiben sem bízhatunk, hogy mindenkitől személyit, TAJ kártyát, jogosítványt, adópapírokat, stb. kell kérnünk, hogy elhiggyük, a személy, akivel beszélünk tényleg az, akinek mondja magát? Mi van, ha a sok elővigyázatosság ellenére mégis becsapnak, átvernek, megtévesztenek minket és elveszítjük mindenünket?

Hát, ha jó helyen vagyunk, jó időben, akkor nem kell aggódnunk, úton a segítség, ugyanis van egy ember, akinek eladhatjuk azokat az információinkat, amiket a csalásról és a csalóról tudunk. Az összeg, amit pedig ezért az információért cserébe kapunk megegyezik azzal, amennyit elveszítettünk. Jól hangzik nem?

„Ebben a világban háromféle csaló létezik. A Shirosagi (Fehér swindler), aki áldozatai pénzét csalja ki, Akasagi (Vörös swindler), aki az ellenkező nem érzéseit kihasználva téveszti meg áldozatait és végül Kurosagi (Fekete swindler). Az ő küldetése, hogy elpusztítsa a Shirosagikat és Akasagikat, azzal hogy visszaszerzi az áldozataiktól kicsalt pénzt.”

Történet kezdete:

Yoshikawa Tsurara (Horikita Maki) nagybátyját átverték, és kicsalták vállalkozása minden pénzét. A nagybácsi képtelen elviselni ezt a terhet és a vonat elé vetné magát. De az utolsó pillanatban egy ismeretlen „szépfiú” félrerántja az útból, majd minden teketória nélkül közli vele, hogy a bácsi a pénzén áll. Az ezt követő nagy kavarodásban azonban a nagybácsihoz siető Tsurara a vonat elé esik, és a titokzatos megmentő kénytelen ismét cselekvésre szánni magát. Majd minden szó nélkül eltűnik. De később az idegen ismét felbukkan, ezúttal a család házában, mert korábban meghallotta a bűvös szót: „csalás” és hirtelen nagyon érdekelni kezdi a család története. A rejtélyes megmentő nem más, mint Kurosaki avagy „művésznevéen” Kurosagi (Yamashita Tomohisa, YamaPi), aki abból él, hogy a Shirosagiktól visszaszeresse a kicsalt pénzeket. Így fel is ajánlja szolgálatait Tsurara nagybátyjának, és szép lassan megkezdődik a művelet, mely során a pénz visszakerülhet eredeti tulajdonosához.

Egy másik kezdet:

De vajon miért adja egy 21 éves, jóképű fiú arra az életét, hogy csalókat füleljen le és tegyen tönkre, amikor ezer más dolgot is tehetne? A kérdés egyszerű, azonban a válasz szomorú és fájdalmas. Ugyanis Kurosaki édesapja 6 évvel ezelőtt bedőlt egy Mikimoto nevű Shirosaginak, aki elcsalta minden pénzét, és ennek következtében a férfi elkeseredésében megölte feleségét és lányát, majd öngyilkosságot követett el, magára hagyva egyetlen fiát a mardosó büntudattal. A fiú ezután úgy döntött a maga kezébe veszi az ügyet és persze egy éles kést is, és felkereste a csalás kieszelőjét, Katsuragi Toshiot (Yamazaki Tsutomu), hogy végezzen vele.

Folytatás a következő oldalon!

Film infók:

Cím: Kurosagi / クロサギ

Kiadás éve:

Sorozat: 2006

Film: 2008

Kategória: Akció, krimi, romantikus

Epizódok száma: 11 + Film

Hossz: 70 perc/ epizód

Eredeti mű:

Takeshi Natushara: Kurosagi

Szereplők:

Yamashita

Tomohisa/YamaPi:

Kurosaki

Horikita Maki: Yoshikawa

Tsurara

Yamazaki Tsutomu:

Katsuragi Toshio

Reina: Osawa Yuuno

Aikawa Show: Kasima

Masaru

Ichikawa Yui: Mishima

Yukari

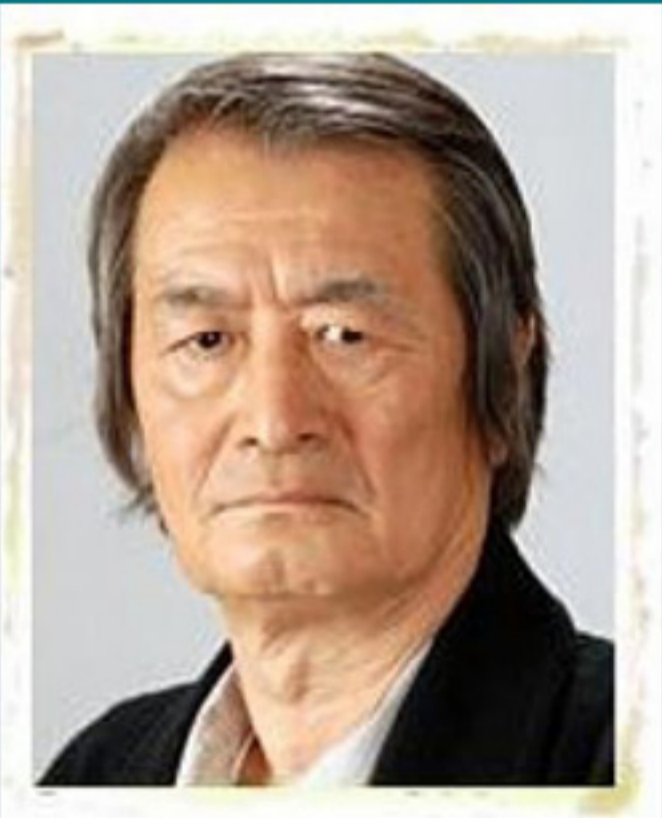
Értékelés: 9/10

ImDB: 7.5

■ Dorama sziget

Érdekesség:

YamaPinak és Horikita Makinak nem ez az első közös szerepe. Sokan láthatták őket együtt játszani a Nobuta wo Produce című dráma sorozatban, ahol Kamenashi Kazuyaval együtt mutatják be, hogy három teljesen más világban élő középiskolás, hogyan foghat össze egy közös cél érdekében.



Ekkor azonban váratlan esemény történt, ugyanis az azonnali bosszú helyett Kurosaki beállt azok közé a csalók közé, akik Katsuragitól veszik az információkat csalásaikhoz. Elhatározta, hogy tönkreteszi az összes Shirosagit, majd végez Mikimotoval, Katsuragit pedig meghagyja bosszúja főfogásának. Addig is „szövetségesének” tekinti a „vénembert”. Így kezdődik meg ez a kissé képlékeny, de mindkettejük számára jövedelmező kapcsolat, melynek során Kurosakiból, Kurosagi válik.

Egy érdekes kapcsolat:

Miután Tsurara nagybátyjának ügye lezárul, Kurosaki végre megszabadulhat a minden lében kanál lánytól, aki folyamatosan azzal zaklatja, hogy bűnt követ el, nem tisztességes, amit csinál, annak ellenére, hogy nagybátyja pénze visszakerült a megfelelő kezekbe. A sors azonban közbeszól és Tsurara pont abba a házba költözik be, aminek Kurosagi a főbérője, így alakulhat kettejük érdekes kapcsolata. Az ügyésznek készülő lány, amikor csak teheti, megmondja a véleményét a fiúnak, ő pedig inkább igyekszik nem is törődni vele, de ez egyre nehezebbé válik. Hiszen mióta elvesztette családját, nem igazán volt közelebbi ismerőse sem, főleg nem olyan, aki foglalkozik is vele. A kettejük kapcsolata szinte folyamatosan változik, miközben megismerik az okokat, indokokat.

YAMASHITA TOMOHISA

Ahogy általuk betekintést nyerünk a céljaik mögött álló valóságba, jobban megértjük a cselekedeteiket is. Ez azonban a történetnek csak kis része.

Az igazi csalók:

A sorozat nyomán folyamatosan betekintést nyerünk a csalók világába, módszereikbe, megismerjük a fortélyait, és rádöbbenünk, hogy miért is dőlnek be rengetegen ezeknek a sok jóval kecsesítő ajánlatoknak. Hirtelen nem is válik olyan hihetlenné az a sok történet, amit a tévében is hallani. Az események folyása, a történet kibontakozása nagyon sok izgalmat tartogat a néző számára. Miközben Kurosaki a célja felé vezető úton halad és sorra veri át a maguktól teljesen önelégült csalókat, rengeteg fordulatot láthatunk. Amikor pedig már azt hisszük vége, neki annyi, akkor egy végső csavarral mégis a maga irányába fordítja a helyzetet. De meddig folytatható ez?

Még egy ellenség:

Igen, szép számmal vannak átvert csalók Tokió-szerte, de van valaki, akinek más oka van arra, hogy leszámoljon főszereplőnkkel. Kurosagi azonban inkább csak mintegy kellemetlenségként tekint a rá vadászó Kasima Masarura (Aikawa Show), és igyekszik lépten-nyomon tréfát csinálni belőle, de néha nincs könnyű dolga. Kasima Masaru ugyanis nem más, mint egy rendőr, aki úgy döntött, hogy leszámol a Tokióban működő csalókkal.

Így szerez tudomást a hasonló céllal, de kevésbé törvényes módszerekkel munkálkodó Kurosagi nevezetű „városi legendáról”, és jóformán főellenségének kiállítja ki az ismeretlen jótévőt. De vajon mi oka lehet egy rendőrnek ennyire gyűlölni a csalókat?

És a többiek:

A történet felvonultat még pár szereplőt. A leírás elején bemutatott Katsuragiról és a neki dolgozó Osawa Yuuno (Reina) érdekes párosáról is egyre többet tudunk meg, majd belép a szereplők sorába egy család áldozataként Tsurara barátnője is, Mishima Yukari (Ichikawa Yui). A lány szinte azonnal Kurosagi rajongójává válik, és ezzel okoz neki jó pár kellemetlen pillanatot, miközben Yukari igyekszik minél több csalót felvonultatni neki. A Shirosagik hadáról sem érdemes megfeledkezni, nem kis repertoárt felvonultatva képesek áldozatokra vadászni és elcsalni tőlük minden vagyonukat. Rengeteg az ügyes csel, a jól kigondolt trükk és a kétkedők meggyőzésére alkalmazott technika, a nagyszerű színészi játékról nem is beszélve.

A történet tehát nem sorolható a vígjáték kategóriába, persze azért megbolondították néhány vicces jelenettel az amúgy komoly sztorit. A színészek fantasztikus munkát végeztek, nagyszerű alapot szolgáltatnak a karakterek megszemélyesítéséhez. A sorozat openingjét, a Daite Senioritát, a főszerepet játszó YamaPi énekli, ami kiváló a sorozat hangulatának megalapozásához.

HORIKITA MAKI



GAME DEV STORY

Egy játék, amiben játékfejlesztők lehetünk.

// NewPlayer

Van valami varázslatos a tycoon játékokban. Mindig is szerettem az ilyen fajta menedzser és stratégia kihívásokat, már a Transport Tycoon óta, ezért is annyira kedves számomra ez a játék. Na meg persze azért, mert megrögzött játékos vagyok...

A fő feladatunk, nagyon meglepő módon, egy játékfejlesztő cég vezetése. Készíthetünk saját fejlesztésű játékokat, vagy akár vállalhatunk alkalmi megbízásokat is, amivel bár kevesebb pénzt kereshetünk, de nagyon jól jönnek az üres járatokban. Akik játékfejlesztésre adják a fejüket, azoknak első körben ki kell találniuk egy alapkonceptiót és egy alaptípust, amire a játék épülni fog. Ezenfelül pedig még lehetőségünk van néhány plusz pont szétosztására különböző tulajdonságok közül, mint amilyen pl. a kezelhetőség vagy éppen az innováció. Ha mindent beállítottunk a saját szánk íze szerint, akkor már csak a csapattagok munkájában és felkészültségében bízhatunk.

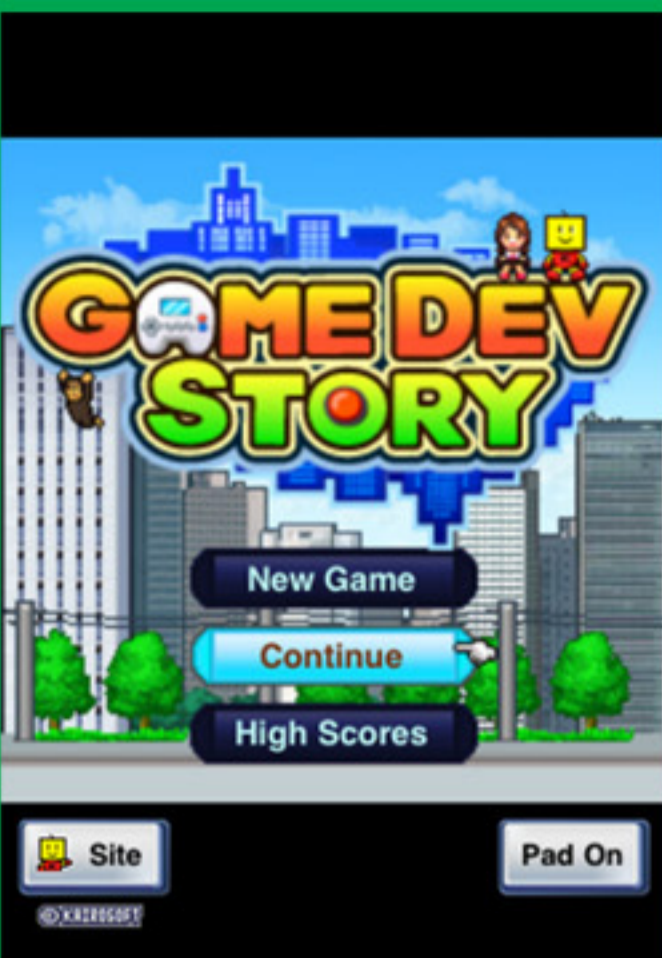
A kezdetben elérhető néhány játéktípust és történet típust a játék előre haladtával, az embereink fejlesztésével és új emberek felvételével bővíthetjük, majd egyedi párokba rendezhetjük őket. Így ha éppen kedvünk szottyan, akkor készíthetünk egy kalózos autóversenyt vagy éppenséggel egy, a jövőben játszódó datingsimmet. Amikor a nagy közönség által kedvelt típusokat párosítunk, az hirtelen megugrasztja az eladási adatokat, de lehet próbálkozni egészen bizarr párosításokkal is. Ez a kritikusoknak lehet, hogy nem fog tetszeni, de a megszállott fanjaink így is úgy is meg fogják venni.

Ha pedig nem vagyunk megelégedve a munkatársaink teljesítményével, akkor vagy keresnünk kell helyettük egy másikat, vagy pedig el kell őket küldenünk továbbképzésre. Mind a kettő pénzbe kerül.

Míg a keresés általában több pénzt igényel, de szinte azonnali eredménnyel végződik, addig egy-egy továbbképzés csak hosszútávon lesz igazán eredményes.

Munkatársak keresésével próbálkozhatunk a hagyományos szájról szájra terjedő módszerrel is, vagy bérelhetünk fel profi fejedáraszokat, akik nagyvárosokba ellátogatva keresik a tehetséges embereket. Ezt érdemes megfontolnunk, mert az új emberek több kitartással, új képességekkel és néha még egyéb extrákkal is érkehetnek. Nekem volt olyan, hogy egy ilyen felvétel alkalmával hirtelen két új játéktípussal is bővült a repertoárom.

Csak ajánlani tudom ezt a játékot minden megszállottnak, aki még a wc-re is telefonnal jár. Garantáltan nem fogtok aludni este sem, mert "csak még egy játékot piacra dobok, és csak még egy hetet várok az eladási statisztikákkal..."



Játék infók:

Kiadó: Kairosoft

Készítő: Kairosoft

Kiadás éve: 2010

Elérhető nyelvek:

Angol, Japán

Platform: Android / iOS

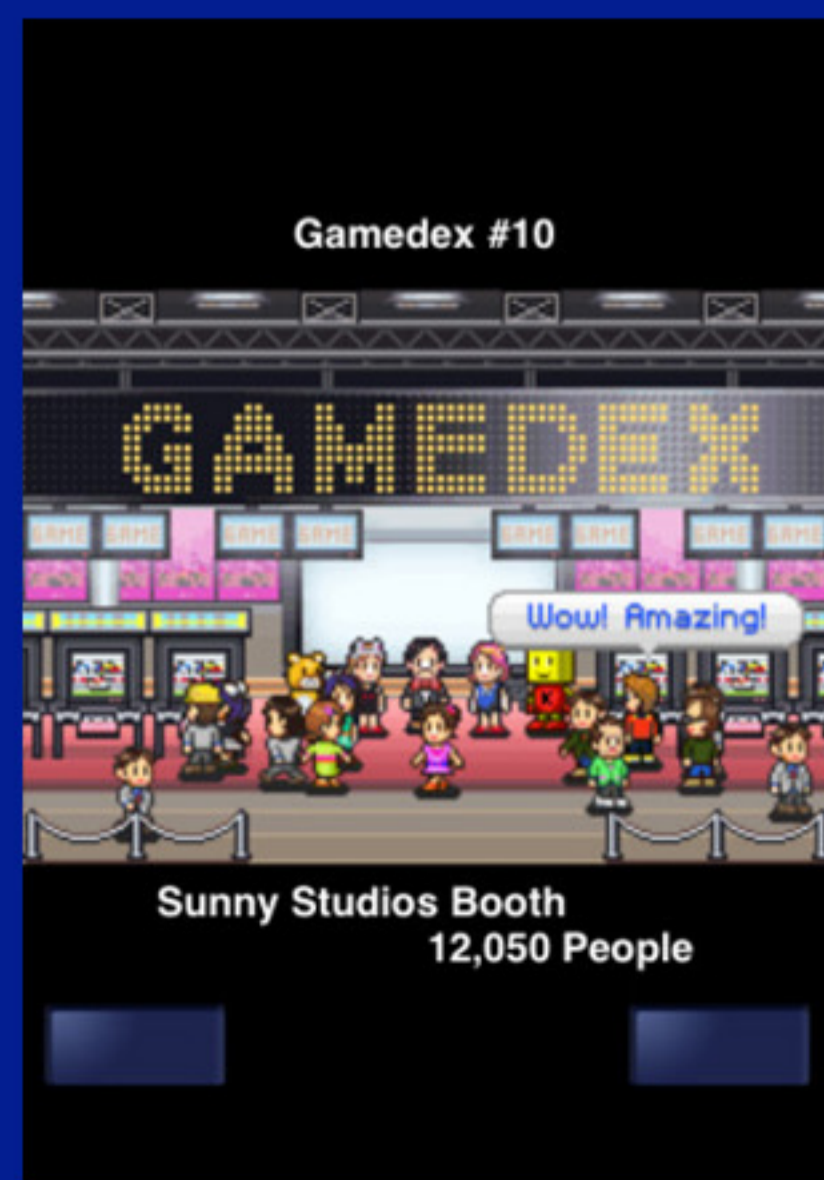
Értékelés:

Grafika: 4 / 5

Zene: 3 / 5

Játékélmény: 5 / 5

Értékelés: 4 / 5



■ Kontroller



NARUTO ULTIMATE NINJA

Shinobi, utad a PlayStation2-n kezdődik

// HikaruTakaheshi

A Bandai egy újabb remekművét mutatom be a kezdetektől – a gyönyörön és izgalmon keresztül – a kiteljesedett játékig, melynél – ha maradt még egyáltalán az előző játékok után – a maradék nyálad is kicsordul. A Bandai híres arról, hogy szeret animéket adaptálni játékaikhoz, örömeinkre hiszen feldolgozták a méltán híres és népszerű Narutót is. És mi történik, ha a Bandai összeáll egy szívós kis csapattal? Hát, miután összeálltak a CyberConnect2-vel mindezt meg is tudtuk. Úgy értem, a Naruto Ultimate Ninja egy igencsak jól sikerült címmé vált.



Író értékelése:

Naruto Ultimate Ninja:

Zene: 8
Grafika: 8
Játékélmény: 7

Naruto Ultimate Ninja 2:

Zene: 7
Grafika: 7
Játékélmény: 7

Naruto Ultimate Ninja 3:

Zene: 6
Grafika: 8
Játékélmény: 7

Naruto Shippuden Ultimate Ninja 4:

Zene: 8
Grafika: 6
Játékélmény: 6

Naruto Shippuden Ultimate Ninja 5:

Zene: 8
Grafika: 7
Játékélmény: 8

A játéksorozat első része Japánban 2003 októberében jelent meg PS2 exkluzívként, mivel az Xbox vagy egyéb konzolok, melyek elvitték volna a játékot nem túl népszerűek Japánban, és a Bandai amúgy is jóban van a SONY-val. Más országokban különös módon jóval később jelent meg – valószínűleg, mivel a játék elsőre nem volt túl népszerű – 2005. február és november között. Az igazi J-Gamereknek már az is csodálatos érzés lehet, amikor a kezükben tarthatják a játékot, de amikor berakják a konzolba és elindul az intro Naruto stílusú – egyébként elég menő – zenéje, a kedvenc szereplőink felsorakoznak, és kiírja a főcímet, akkor már lehet sejteni, hogy ez a játék nem kis életérzéssel fogja eltölteni a játékost. Maga a főmenü nem nagy szám. Elsőként Iruka sensei áll – le is lehet cserélni más karakterekre természetesen – és bemutatja a különböző játékmódokat, stb. Ez egy tipikus bandai-os elem és a játékban még sok sablonnal találkozhatunk, de ez inkább egy stílust ad az egésznek ahelyett, hogy unalmassá tenné. Természetesen itt is található egy történet mód, melyben a Naruto szereplői közül választhatunk, s majd az ő szemszögükből hat harcon keresztül megnézhetjük a Naruto eseményeit egészen Homokrejtek támadásának végéig. Ezen belül a harcok előtt a manga és az anime stílusát ötvözve láthatunk képsorozatokot, melyben bemutatják az eseményeket, indulatokat stb. Ez egy elég jól sikerült elem, hiszen korrektül visszaadja a Naruto stílusát, bemutatja, hogy ez egy manga alapján készült játék.

Na, de a sok rizsa után térjünk végre a lényegre. A játéksorozat. Itt ismét egy tipikus Bandai elem lelhetünk fel, hiszen miközben 2D-ben mozgatjuk a karakterünket, igen könnyen ráismerhetünk más bandai-os játékokra. Ettől függetlenül az viszont már egyedibb megoldás, hogy ugyan teljes mértékben csak 2D-ben mozoghatunk, de mégis 2x2D-ben, hiszen két sáv áll rendelkezésünkre. A harc közben katakaának jelennek meg – pl. ha elesünk –, hogy jelezzék a hangokat, ami szintén jól visszaadja a Naruto manga jellegét. Mindent egybevetve a játék lényege, hogy minden eszközt bevetve legyőzd ellenfeledet.

Nézzük, milyen eszközök is állnak rendelkezésünkre? Összesen 12 karakter közül választhatunk, melyek mind szerepelnek a történetben. Érdekesség, hogy az eredeti játékban Sasuke átokbillog és Naruto kilencfarkú módját csak harc közben átalakulással lehet felvenni, azonban a később kiadott verziókban már külön választható karakterek. És ha nem nyújtana elég hatalmas élményt, hogy kedvenc animénk szereplőit irányíthatjuk, akkor a hihetetlenül menő jutsuk és ultimate jutsuk biztosan eleget fognak tenni bárkinek.



Folytatás a következő oldalon!



Nemcsak, hogy minden karakter más-más jutsut használ, de az ultimate jutsuk mindegyik karakter saját specialitását mutatják be izgalmas gombnyomogatás kíséretében, mely akár a csatát is eldöntheti, épp ezért ez talán a legjobb eleme a játéknak. Különlegesség még, hogy harcodat nem feltétlenül egyedül vívod. Választhatsz magad mellé egy segédet is – nem feltétlenül az alap 12 karakter közül –, aki igencsak megkönnyítheti a küzdelmet. A csatamezőn speciális tárgyakat is vehetünk fel, melyek szórakoztatóbbá teszik a játékot és a sokszínű pályák is több értelmet nyernek.

A játékmenet elég könnyű, ezért a kritikusoktól meg is kapta a magáét, de jó sokáig ez volt a legjobb Naruto játék, amit játszhatott az ember. A Bandai rá is jött, hogy ebből még többet lehetne kihozni. 2004 szeptemberén megérkezett a játék második része Japánban, de az időeltolódás itt is megvolt, más országokban csak 2007-re jelent meg.

A játék kicsit ellaposodott, mivel az első rész az első volt, ez a rész viszont nem tudott olyan sok újat hozni. Már se a doboz, se az intro nem volt olyan izgalmas, hiszen a játék 3D-s grafikáját kapjuk mangás árnyékolással – persze ez menő, de nem az igazi – és kicsit unalmas zenéjével. A történet onnan folytatódik, ahol az első rész befejeződött, és addig tart míg megtalálják Tsunadét. Persze új karaktereket is kapunk, a japán verzióban 33 nindzsa közül választhatunk, azonban a külföldi kiadásokból kivették Doto Kazahanát, az első Naruto mozi szereplőjét. A játéknak a történet módjához hozzáadtak mini játékokat – pl. Naruto kézen álló versenye/edzése Lee-vel –, amik valóban szórakoztatóra sikerültek.

Valójában a két játék együtt ugyanúgy hatalmas élményt nyújt, de külön a második okozhat némi csalódást, hiszen kevés a játékban az újítás, így pénzkidobásnak tűnhet. De nem kell aggódni, hisz a készítő nem haboztak és 2005-ben a japánok már játszhattak is a sorozat harmadik részével, és reménykedhettek, hogy jobbra sikeredett. Nos, aki ebben reménykedett, az se nem csalódott, se nem örvendezhetett. Az intro hasonló az előzőhöz, bár a ritmusa megfogja a játékost, de a 3D-s grafika már nem annyira.

A főmenü hasonlít az első játékéhoz, de ne álljunk meg itt. A történet folytatódik is meg nem is – jó sok kavarrással az egész történet benne van –, ami megint csak rontja az összképet, de azt hiszem ezzel fel is soroltam a rossz elemeket.

És akkor mi is, ami ezt túl ellensúlyozza? A játékhoz olyan elemeket csatoltak, melyek bőven elválasztják az előző részeketől. A történet folyását ezúttal nem csak képkockákon keresztül, hanem jól sikerült animációkkal mutatják be. Ezúttal be lehet járni Konohát – és tárgyakat gyűjtögetni –, ami igen jó húzás volt. A játék Naruto Sasuke elleni harcáig folyik, és el kell ismerni: ez a harc – muszáj hisz két része erre várunk – nagyon ütős. Pláne az új, még jobban felturbózott grafikával, ami sok agyeldobásért felelős.

Ezúttal a játékrendszeren is sokat fejlesztettek. 42 nindzsát irányíthatunk, melyek harc közben új harci módokat is alkalmaznak – mint pl. Lee-nél a nyolc kapu technika – és ezek sokszor nagyméretet is felvehetnek, ami ellen nagy élmény harcolni. Továbbá, ha harc közben két egyformán erős támadás egymásnak ütközik, a játékosoknál múlik, hogy ki nyer.

Egyik játék sem igazán ütős eddig, de talán a harmadik rész az, ami meg állná a helyét a nagy játékok között. Persze együtt ezek a játékok nagyszerűek, de még érezhető volt, hogy van hova fejlődniük.

2005-ben a *Naruto Shippuuden* anime is megjelent. A Bandai erre rögtön reagált, hiszen a negyedik rész már a Shippuudenre alapszik. Igaz, a történetet még valamivel korábbról kezdik, de ez legalább tartalmat ad a cselekménynek. A játék nagyban hasonlít előző részeihez – hála az égnek, végre nem vettek ki semmilyen fontos elemet – és igen nagy népszerűségnek örvendhet. Sok rajongót megfogott, hogy játéktechnikai újítások helyett csak a karakterek változtak (újultak). Persze nem kell félni, attól függetlenül, hogy Naruto főleg már tiniként szerepel a játékban, játszhatunk gyerek Narutóval is, mert a játék nem csak az új szériát dolgozza fel. A harc menetét illetően nem sok változás van, hiszen a kiegészítő elemek – mint például két támadás összecsapása, kawarami no jutsu és hasonlók – mind-mind megmaradtak.



Folytatás a következő oldalon!



Viszont a játék grafikailag inkább visszafejlődött, mivel a harmadik részben mutatott grafikát kivették – talán az új karakterek miatt lett volna nehezen megvalósítható – és egy, inkább a második részben látható grafikához hasonló képvilágot kínálnak.

Persze itt is van kivétel. A fentebbiek ellenére az ultimate jutsuk teljesen megújultak, nem a választék, hanem az ábrázolásuk. A grafika nem, de maga a kamera mozgása látványossá teszi az egyes karakterek egyedi ultimate támadását. És ez csak egy dolog, amit a grafika ellenére nagyon szépen megvalósítottak. A másik a történet béli bevágások. A történéseket nagyon látványos és jól összerakott 3D-s animált videókon nézhetjük meg. És nemcsak a videók, de a háttérzene is említésre méltó, hiszen ismét nagyon jól komponált számokat kapunk a főmenüben, a történetben és még harc közben is.

A történet módnak leginkább az animációi jók, mivel az előző részekben lévő városban mászkálást egy teljesen új szintre emelték. Rajongótól függ, hogy tetszik-e neki az új játéktípus vagy nem, de mindenesetre váratlan és nagy újítás, hogy most már nemcsak Konohában, hanem szerte a nindzsák földjén mászkálhatunk, és nem is akármilyen módon.



Mintha egy új generációs Sonic játékban futkároznánk – érdekes, hogy egyes platformok még grafikailag is megegyeznek – és néha mintha egy-egy Sengoku Basara stílusú Beat'em Up-ba kerülnénk. Élvezhetőnek ugyan élvezhető, de az eredeti Narutótól igencsak eltér, ezért inkább csak a történet kiegészítésének mondanám ezt az újítást. Rengeteg játszható karakter – és persze az általuk használt átváltozások – található a játékban, és valóban élvezhető, de az anime megy tovább, így a Bandai sem állhat le.

Nincs megállás azoknak a cégeknek, akik jó játékokat adnak ki.

Az Ultimate Ninja következő része – és egyben utolsó PlayStation 2-es – 2007 decemberére már a japán boltokban volt. Persze itt is volt pár év eltolódás a külföldi kiadásban, de nem is ez a legérdekesebb hír. A megjelenése előtt már egy évvel kapható volt a SONY új konzolja a PlayStation 3. Viszont a Bandai – mint minden nagyobb sorozatánál – itt is kivárta míg az új konzol elterjedtebb lesz, így ez a rész is még a régebbi PlayStationön jelent meg.

A játékot ismét érdemes az elejétől a végéig bemutatni, de túl sok érdekességet nem hozott magával. Ebben a verzióban is az animációk ragadják meg elsőnek a figyelmünket. A játék ezúttal csak a Shippudenben játszódik, méghozzá addig, amíg ki nem szabadítják Gaarát. Épp ezért a karakterek mind a Shippudenből vannak, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy a grafikát feljebb tolták. A sztoriban való mászkálás szerencsére visszafogottabb lett – kivették a nem odaillő futkározós és bunyóztatós elemeket –, de még így is hatalmas területeket járhatunk be a játék során. Persze mindennek van árny oldala is, ami ez esetben az, hogy a harchoz kénytelenek vagyunk segítőt választani, szerencsére ez alól a történet mód kivétel. Játéktechnikailag ismét nem vették lejjebb a szintet, sőt! Néhány igen érdekes elemet adtak a játékhoz, ezek közül is a legkiemelkedőbb a segédkarakterekkel járó speciális jutsu.

Eddig is voltak segédkarakterek, de ezúttal új funkciójuk is van: nem csak harc közben segítenek. Ha jól választjuk ki a nindzsákat, akkor néhány különleges ninjutsut is létre hozhatunk, ami nagyon egyedivé teszi a játékot.

A Bandai itt befejezte a Naruto Ultimate Ninja sorozatot a PlayStation2-re, de ez még korántsem jelenti a franchise végét. A Bandai az összes siker sorozatát – így ezt is – átvitte az új generációs konzolokra, így még bőven van mit bemutatni. A későbbi AniMagazin számokban tehát írni fogok a további játékaikról, pl. az itthon most március 30-án megjelenő Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Generations-ről.



HELLSING VS. ALUCARD // Naylee

1. harc - bevezető rész

A teremben lévők mindannyian lélegzetüket visszafojtva várták, mikor csap le a kíméletlen vadász, ki a prédák legádázabbikát vadássza, könyörtelen szenvedéllyel. A bársony függöny egy pillanatra meglebbent, szinte észre sem lehetett venni, egy árny suhant, mely az áldozata felé tartott. Kékesen ragyogó fény, minden árnyékot jótékonyan megnyújtott, és megvilágította a háttérben a sírboltokat, melyek, mint gombák nőttek ki a földből. Előttük egy alak állt, mintha csak a végzetét szeretné magához csalogatni. Egy penge fémes szisszenéssel csúszott ki hüvelyéből, hogy kövesse forgatója akaratát: öljön.

- Kivágom a szívedet átkozott vámpír kutya! – kiáltotta, majd a kezében megcsillant kardjának ezüst pengéje. Arca eltorzult a dühtől, egyetlen cél lebegett a szeme előtt, meg kell ölnie ezt a vérszívót.

Lenézett az alatta fekvő vonagló, torz testre, ami éppen felemelte egyik karmos kezét, és kegyelemért akart könyörögni. A lány arcán vérszomjas mosoly suhant át, majd hangosan, vérfagyasztóan felnevetett. Kardját még magasabba emelte, fél térdre ereszkedett és egy erős mozdulattal átszúrta a vámpír szívét.

Penge villant, hús szakadt, izmok, erek elpattantak, csont roppant.

A termet a vámpír utolsó vérfagyasztó kiáltása töltötte be. Az éjszaka teremtménye már csak a levegőt markolta, de senki nem sietett a segítségére. Egyedül kellett szembenéznie a kárhozottak utolsó ösvényével. Majd keze hanyagul omlott teste mellé, tompa puffanással jelezte földet érését.

Eddig vörösen izzó szemek tompán fénylettek és egy utolsó sóhaj tört fel gazdájukból, majd teste porrá vált, enyhe szellő messzire söpörte, ezüstös fénnel csillogtak az apró szemek. A kivégző szeme előtt elröppentek, mintha ezzel akarnának köszönetet mondani, hogy megszabadította átkozott életétől.

Vett egy mély levegőt, majd mélyen meghajolt közönsége előtt.

Színpadok mögül lassan kilépkedett ez előbbi vámpír, és Ő is hasonlóan színész társához, hódolattal adózott a közönségének.

A Kkicsiny színházban megcsendült az első összeütődő tenyér, majd a többi követte.

Sonia körbe nézett az alkalmi közönségen és elszomorodott. Egyre kevesebben vannak, egyre több az üresen hagyott szék. Egy-két nézőnek valóban tetszik, ők tapsolnak, a többiek csak szolidaritásból.

Még kétszer meghajoltak, majd eltűntek a nehéz bársony függönyök mögött, távol a kíváncsi tekintetektől.

- Ha ez így megy tovább, lehúzzhatjuk a rolót – mondta Adam, a vámpírt játszó színész, miközben asztalához sietett, hogy kivegye piros kontaklencsáját. Nagy zöldes szemével és félhosszú, tépett barna hajával, valamint szép arcával, úgy nézett ki, mint egy lány. Nem szégyellte, helyette sokszor játszott női szerepeket, melyek során sok férfiszív sínylődött rabigában.

Sonia mélyet sóhajtott és maga is letelepedett az öltöző asztalához.

- Egyre kevesebben vannak – mondta. – Nem mintha valaha is lett volna telt házunk.

- Az emberek nem értékelik a művészetet – mondta tettetett szomorúsággal, de a hangja mögött meghúzódott egy adag öngúny és egy kis sértettség is.

- Valamit ki kellene találnunk. Az emberek nem hisznek a vámpírokban – mondta a lány miközben fekete parókájától szabadult meg. Hosszú combjaig érő szőke haja kibomlott és beterítette a hátát. Zöld szemével érdektelenül szemlélte a tükörképét.

- Persze, miss egyetemista nem hisz a természetfeletti lények létezésében. De nekem hidd el, léteznek. Én láttam már vámpírt – húzta ki magát büszkén.

- Aha – hagyta rá, már ezerszer végighallgatta azt a képtelen történetet, amikor befordult egy sötét sikátorba, és egy vámpír épp egy lányból szívta ki az életet. – Inkább attól kellene félned, hogy ezt az egész kócerájt bezáratják, mert akiket érted küldenek azok rosszabbak, mint bármely szörnyeteg – hergelte Sonia. Adam csak legyintett egyet. Az ő mottója, hogy élj a mának, és csak akkor aggódj, ha már nagy a baj.

- Inkább menj haza, későre jár. Gyorsan összepakolt, majd futó pusztit lehelt Adam arcára, és már az utca kövein kopogtak ütemes léptei.

Végignézett az utcákon, melyeken most nem sok ember nyüzsgött. Némelyik ház romokban állt, az utcán koldusok kéregettek a mai betevő falatjukért, vagy hogy alkoholba fojtsák a hontalanság keserű terhét.



Folytatás a következő oldalon!

Az egész utca valami mély letargiát sugárzott, végső kétségbeesést.

A szegények nagyon szegények voltak, a gazdagok pedig nagyon, mondhatni mocskosul gazdagok. A városrészt, ahol ő lakott egy rablóbanda tartotta a kezében, mely egy kis hal, ahogy mondani szokták. Az ő feljebbvalójuk nem ismert, senki nem meri emlegetni, vagy beszélni róla. Senki nem tudta valójában mi folyik London életének a háttérében, de azt mindenki sejtette, hogy szörnyű dolgok. Az emberek tudatos rettegésben éltek, a halálózási ráták az utóbbi hónapokban megtízszereződtek, az emberrablások hatalmas és szerteágazó méreteket öltöttek.

Veszekedés hangjai ütötték meg a fülét, így gyorsított a léptein. Egy kocsi hajtott el mellette, majd egy látványosat fékezett, bevárta, míg mellé ér és csendben követni kezdte. Sonia már szinte szaladt, ahogy érezte a közeledő veszélyt, érzékei riadót fújtak, de egy kis hang azt mondogatta belsőjében, hogy nem kell félnie.

Már látta a házat, ahol lakik, amikor arra szánta el magát, hogy megáll és megnézi ki az üldözője.

Az autó megállt mellette, és egy komornyiknak kinéző alak szállt ki belőle, arcán behízselő mosoly játszott.

- Sonia Ravenwoodhoz van szerencsém? – kérdezte mézes-mázos hangján.

Sonia egy kissé elbizonytalanodott. Aztán az jutott eszébe, ha el akarnák rabolni, már megtették volna.

- Igen – jelentette ki határozottan, makacsul a férfi szemébe nézve.

- Valóban – hümmögött az idegen, miközben szentelentül méregette.

- Maga kicsoda? – kérdezte magasra emelt fejjel.

- Elnézését kérem az udvariatlanságomért. Jonathan vagyok, a Hellsing ház komornyikja – majd meghajolt.

- Mit akar tőlem?

- Csupán egy órát az életéből – mikor látta a lány ijedt ábrázatát, gyorsan folytatta. – Fontos dologról van szó, ha nem egyezik bele, abba, amit kínálunk, szabadon távozhat.

- Miről lenne szó? – kíváncsiskodott.

- Sajnos erről nem áll módomban még tájékoztatni.

- Még nem hallottam a Hellsingekről.

Jonathan arcán megint megjelent a mindent tudó mosoly.

- Majd fog – jelentette ki.

A lány felé nyújtotta fekete kesztyűbe bujtatott kezét. Sonia egy percig habozott majd behelyezte a sajátját.

Mit veszíthet?

Nagy fekete autó méltóságteljesen gördült végig az utcákon, majd később egy kovácsoltvas kapu előtt állt meg, mely engedelmesen kinyílt megmutatva a háttérben terpeszkedő hatalmas villát.

- Húha, nem semmi – ámult el Sonia amikor beléptek. Minden fekete és zöld színekben pompázott. A padló fekete csempéből volt kirakva, az ablakokat fekete bársony sötétítők fedték.

Márvány lépcső vezetett fel az emeletre, mellette egy pedig az alagsorba. Olyan volt az egész hely kisugárzása, mint egy rég elfeledett, kísérteties szanatóriumé. Jonathan engedte, hogy kinézeldje magát, majd mellé lépett és egy intéssel tudatára adta, hogy kövesse. A falakon festmények voltak, aranyozott keretben. Férfiak és akadt egy nő is, sápadt arca fegyelmet sugárzott, kör alakú szemüvegének a lencséjén megcsillant a fény. Bőr székben ült, egyik kezében szivar füstölt. Hosszú szőke haja volt, ruhája, mint egy férfié, de mégsem ez vonzotta magára Sonia tekintetét, hanem az, hogy abszurd módon, nagyon sokban hasonlítottak egymásra.

- Ő Sir Integra Wingates Hellsing. A Hellsing család előző feje. Sonia bólintott, majd a komornyik után sietett, de az információt elraktározta magában. Jonathan megállt egy faajtó mögött, mire a lány majdnem neki ment a hátának. Hátrapillantott, mire Sonia megvonta a vállát. A könnyed mozdulat mögött azonban feszültség rejtőzött.

Érezte, hogy az ajtó mögött valami fontos fog történni. A komornyik sóhajtott és egy határozott mozdulattal kinyitotta az ajtót, mire ugyanaz az iroda nézett vissza rá, ahol a nőt lefestették. Nehéz barna asztal mögött egy hatalmas bőrfotel alkotta a berendezést. Az asztalon iratok, egy telefon, egy doboz szivar és egy hamutál volt. Sonia elcsodálkozott, hogy mennyire puritán az egész szoba, pedig a gazdagok többet is megengedhetnének maguknak. Enyhe szimpátiát érzett, ő sem volt híve a cicomának.

- Kérem, foglaljon helyet – intett Jonathan a bőrfotel felé. Sonia feszengve leült, de mihelyst helyet foglalt, kinyílt egy ajtó, amit eddig észre sem vett, és két alak lépett be a szobába. Vagyis az egyik egy toloszéken tolt a másikat. A toloszékes egy nagyon öreg férfi volt, mindenféle csövek álltak ki belőle, vagy éppen belé vezettek. A férfit egy fiatal lány tolt, akin egy rendőr ruha volt, mini változatban. Illedelmesen felállt, de amazok intettek, hogy foglaljon helyet nyugodtan.



Folytatás a következő oldalon!

- Köszöntöm nálunk kisasszony – mondta a tolokocsis érces hangján, és megigazgatta monokliját, hogy jobban szemügyre vegye.

- Walter vagyok, a Hellsing ház előző komornyikja. A fiammal már megismerkedett, – itt intett Jonathan felé – valamint ez a bájos ifjú hölgy itt Victoria Seras kisasszony. Sonia végignézett Victorián és magában nyugtázta, hogy jó ízlése van az öregnek.

- Miért vagyok itt? – türelmetlenkedett Sonia.

- Nem is tudom, hol kezdhetném – szólalt meg Walter.

- Talán az elején – közölte szarkasztikusan, miközben kezével egy türelmetlen mozdulatot tett. Szinte nem is ismert magára, úgy érezte magát, mintha egy eddig rejtett énje tört volna akaratosan a felszínre.

- Akkor mindjárt belevágok. Az előző vezetőnk meghalt, úgy hogy nem hagyott maga után törvényes utódot, aki követhetné – darálta Jonathan.

- Fiam, majd én – mondta az öreg, és nyugalomra intette izgatott fiát.

- Sir Integra Wingates Hellsing hat hónappal ezelőtt hosszú betegeskedés után az életét vesztette – itt szomorúság gyulladt a szemében. – Halála előtt megbízott, hogy keressen meg a következő vezetőt.

- Aha, szóval, mivel is foglalkozik ez a... szervezet?
A jelenlévők összenéztek. Elég tanácstalannak tűntek. A szobára nyomasztó csend telepedett. Sonia kényelmetlenül feszengett a széken, mire az enyhe nyikorgással adta tudára nemtetszését.

- Seras kisasszony – mondta az öreg hirtelen, mire Sonia alig láthatóan összerezzent. A lány bólintott és egy pisztolyt vett elő a combjára erősített táskából. Szakavatott mozdulatokkal betárazta, kibiztosította és egyet a levegőbe lőtt. Sonia ijedten rándult össze a pisztoly hangjára, majd felpattant.

- Maguk megőrültek, akár el is találhattak volna valakit! – kiabálta miközben az asztalra támaszkodott.

- Seras kisasszony egy kis bemutatót tart – közölte az öreg, mintha a várható időjárást ecsetelte volna. Sonia mélyeket lélegzett, majd körbesandított a társaságon és visszaült.

- Legyen – préselte ki a szájából a szót. Victoria egy szó nélkül előlépett és a pisztoly egyenesen a szívéhez tartotta, majd meghúzta a ravaszt. Sonia sikoltott, majd a test tompa puffanással a földre hullt. A friss sebből apró vércsermely indult útnak beszennyezve a szőnyeget.

- Maguk örültek! Én itt egy percig sem maradok!

- Nyugodjon meg – mondta Walter. Sonia idegesen az öreg elé trappolt.

- Már hogy nyugodnék meg, hiszen előttem, lőtte le magát ez a lány! Tiszta örültek háza!

- Nézzen hátra – mutatott az ellenkező irányba Walter. A lány önkéntelenül hátra fordult és ott állt előtte a halott Victoria.



FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK...

Felhasznált források:
ANN, MAL, AniDB,
Gundam wikicuccok

Gundam kronológia I.

A mecha óriás idővonala

// Catrin

Gundam. Bizonyára sok animésnek cseng ismerősen ez a szó, akár csak hallásból, akár a közel hetven mű bármelyikének megtekintéséből. Ahogy azt Ricz is írta az animetöris cikkben (AniMagazin, 5. szám) a Mobile Suit Gundam az első komolyabb sci-fi és óriásrobot (mecha) animék közt van. Az 1972-ben létrejött Sunrise stúdió (Code Geass, Cowboy Bebop, Inuyasha) egyik leghíresebb és legnagyobb alkotása a Gundam-univerzum, melynek újabb és újabb darabjai debütálása óta nélkülözhetetlen termékek. Szinte nincs is olyan év, melyben ne jelenne meg egy újabb anime, hozzáadva a mecha császár repertoárjához. Sci-fi jövőkép, Föld körüli kolóniák, politikai érdekellentétek, állandó harcok (űrben, Földön, kolóniákon, űrhajókkal, óriásrobotokkal), fiatal főhős, "örökéletű" fehér gundam, rengeteg szereplő, több aluniverzum, hosszú tévésorozatok és még sok más jellemzi ezt az összetett világot.

Mivel mindig is sci-fi kedvelő voltam és a mechás animék is közel kerültek hozzám, így nem csoda, hogy a Gundam is hamar magával ragadott. Elhatároztam megszeretném ismerni minden kis darabját, ezért már korábban kigyűjtöttem róluk az információkat, csoportosítottam, melyik mű mihez tartozik, hogyan követik egymást. Gondoltam cikket is írni róla, végül úgy döntöttem egy rendszerezést adok az egyes Gundam animék megjelenési sorrendjéről. Így bővebb elemzést és bemutatást ez a cikk nem tartogat, de bízom benne, hogy ezáltal akiket érdekel, jól nyomon tudják követni ennek a rengeteg műnek az idővonalát. Törekedtem mindent megkeresni, de természetesen előfordulhat, hogy 1-2 címet figyelmenlenségéből kifelejttek, vagy, hogy egyes (akár Sunrise által készített) paródiákat, kapcsolódó alkotásokat tudatosan vagy véletlenül nem tartalmaz a lista.

Sok lesz már a bevezetőből, következzen a Mobile Suit Gundam (vagy eredeti címén Kidou Senshi Gundam) rendszerezése évszám szerint (a lista tartalmazza továbbá az anime típusát, hosszát és egy nagyon rövid leírást):

1979:

Mobile Suit Gundam (TV sorozat, 43 rész, 25 perc/epizód, 1980-ban ért véget):

Íme hát az első mű, rögtön egy hosszú sorozat, mely a Universal Century (U.C.) 0079. évében játszódik. A lázadó Zeoni Fejedelemség és a Földi Föderáció harcol egymással, főszerepben pedig Amuro Ray, egy tinisrác, aki egyben az első Gundam pilótája is.

1981:

Mobile Suit Gundam I (film, 1 rész, 2 óra 20 perc):

A sorozat után összevágtak/készítettek belőle 3 filmet is, melynek ez az első darabja. Tehát ez egy összefoglaló alkotás, a sorozat első 13 részéről.

Mobile Suit Gundam II: Soldiers of Sorrow (film, 1 rész, 2 óra 15 perc):

Még ez év nyarán érkezett a második film is, mely a 14-30. részek összefoglalója. (A sorozat 20. évfordulójára ezeket a filmeket újra kiadták.)

1982:

Mobile Suit Gundam III: Encounters in Space (film, 1 rész, 2 óra 20 perc):

Ez az összefoglaló filmek harmadik darabja, mely a sorozat 31-43. részeit dolgozza fel.

1985:

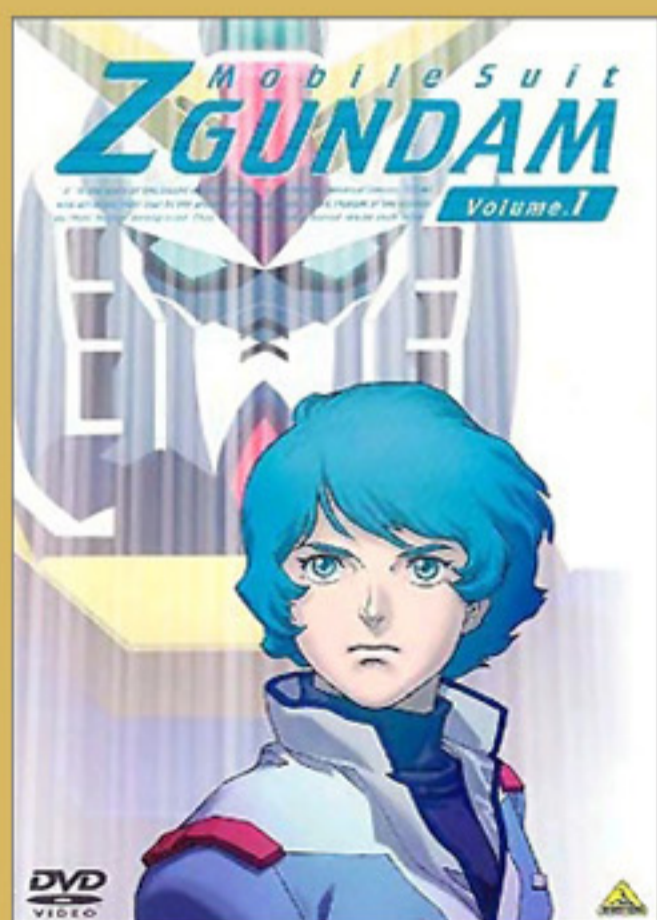
Mobile Suit Zeta Gundam (TV sorozat, 50 rész, 24 perc/epizód, 1986-ban ért véget):

Három évnyi Gundam szünet után végre jött a folytatás. A második sorozat 7 évvel az első vége után játszódik, azaz a Universal Century 0087. évében. Itt már főként a Föderáció a ludas, a zeoniak kezdetben háttérbe szorulnak, és képbe kerül egy új szerveződés az AEUG (Anti-Earth Union Group) is. Főszerepben egy újabb tini, Kamille Bidan, de rengeteg szereplő maradt velünk az első szériából is.

1986:

Mobile Suit Gundam ZZ (TV sorozat, 47 rész, 24 perc/epizód, 1987-ben ért véget):

Elkészült a 3. szezon is, mely közvetlen folytatása a másodiknak, és valamivel könnyedebb, lazább hangvételű elődjénél. A Zeta komolyságát ellensúlyozva itt a humorra fektettek nagyobb hangsúlyt, és a szereplőgárda is tiniorientáltabb, élén az újdonsült Gundam pilótával, Judau Ashtával.



Folytatás a következő oldalon!



1988:

Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack (film, 1 rész, 1 óra 59 perc):

Ez az első igazi mozifilm, mely történetileg is a 3. sorozat után játszódik, az U.C. 0093. évében. Viszontláthatjuk az első évad lényeges szereplőit, Char Aznable-t és Amuro Rayt még egy kis rivalizálásra.

Mobile Suit SD Gundam Mk I (OVA, 3 rész, 10 perc/epizód):

A Sunrise elkezdett egy paródia "sorozatot" is, melynek ez az első darabja. Három rövid kis epizódból álló alkotás az első sorozatból lényeges Egyéves Háborúról, a tv sorozatok főhőseiről és az SD (Super Deformed) Olimpiáról.

1989:

Mobile Suit SD Gundam Mk II (OVA, 3 rész, 10 perc/epizód):

Újabb paródia, ami szintén az eddigi Gundam alkotásokat és szereplőket figurázza ki. (Elvileg ez nyáron jelent meg, később mint az Mk III.)

Mobile Suit SD Gundam Mk III (OVA, 5 rész, 5 perc/epizód):

Tavasszal jelent meg a paródia művek egy újabb darabja, most 5 résszel, bár rövidebb epizódokkal.

All That Gundam (special, 1 rész, 1 perc):

Ez az egy perces kis alkotás a Gundam 10. évfordulójára készült, mely az addigi leglényegesebb Mobile Suit robotokat mutatja be.

Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket (OVA, 6 rész, 30 perc/epizód):

Május-augusztus között jelent meg ez az ova, mely időrendileg az első sorozat végén játszódik, amikor véget ért az Egyéves Háború. A szereplői teljesen újak, a történet pedig a zeoniak akciójával kezdődik, amikor az egyik kolónián próbálnak adatokat szerezni az új Gundam egységről.

Mobile Suit SD Gundam's Counterattack (OVA, 2 rész, 12 perc/epizód):

Bővült tovább a paródiák sora, sulis, chibis, fesztiválos módra. Viszontláthatjuk ismét kedvenc ellenségeinket, Chart és Hamant, valamint a jófiúkat, Amurot, Kamille-t és Judau-t is.

1990:

SD Gundam Gadien (OVA, 4 rész, 30 perc/epizód, 1991-ben ért véget):

Egy újabb kis ova sorozat, ahogy a többi SD alkotás, úgy ez is vígjáték, de itt egy középkori fantasy világba helyezték a Gundameket.

Mobile Suit SD Gundam Mk IV (OVA, 2 rész, 14 perc/epizód):

Úgy néz ki, 1990 a Gundam paródiák éve és ezzel a művel az Mk "sorozat" tovább bővült két kis epizóddal.

Mobile Suit SD Gundam Mk V (OVA, 3 rész, 12 perc/epizód):

Ősszel megérkezett az utolsó Mk darab is, melyben az SD Gundamek visszatérnek, hogy elűzzék a rossz szellemeket Jaburo város romjainál.



1991:

Mobile Suit SD Gundam Musha, Knight, Commando (OVA, 2 rész, 16 perc/epizód):

Ismét egy rövidebb anime következik, melyben három Gundam (Musha, Knight és Commando) valamint egy lány (Riplin) együtt harcolnak a gonosz ellen.

Mobile Suit Gundam F91 (film, 1 rész, 2 óra):

Végre újra itt egy komolyabb alkotás, mely U.C. 0123-ban játszódik, 30 évvel a Char's Counterattack film után. A szokásos tini főszereplő itt sem marad el, Seabook Arno lesz ugyanis a pilótája a Gundam F91-nek.

Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory (OVA, 13 rész, 30 perc/epizód, 1992-ben ért véget):

Ez az újabb OVA sorozat időrendileg a már említett War in the Pocket ova és a második tv széria (Zeta Gundam) között játszódik. Ahogy a cím is mutatja U.C. 0083-at írunk, a háború után a zeoniak tovább szervezkednek és ellopják a Föderáció egyik Gundam prototípusát. Természetesen a Gundam egység visszaszerzése és az újabb háború megelőzése a legfontosabb.

1992:

Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory - The Mayfly of Space (special, 1 rész, 4 perc):

Egy pár perces kis szösszenet, mely az előbb bemutatott ovához kapcsolódik.

Mobile Suit Gundam 0083: The Fading Light of Zeon (film, 1 rész, 1 óra 59 perc):

Ez a film is a Stardust Memory-hoz tartozik, pontosabban annak egy alternatívája, összeállítás.

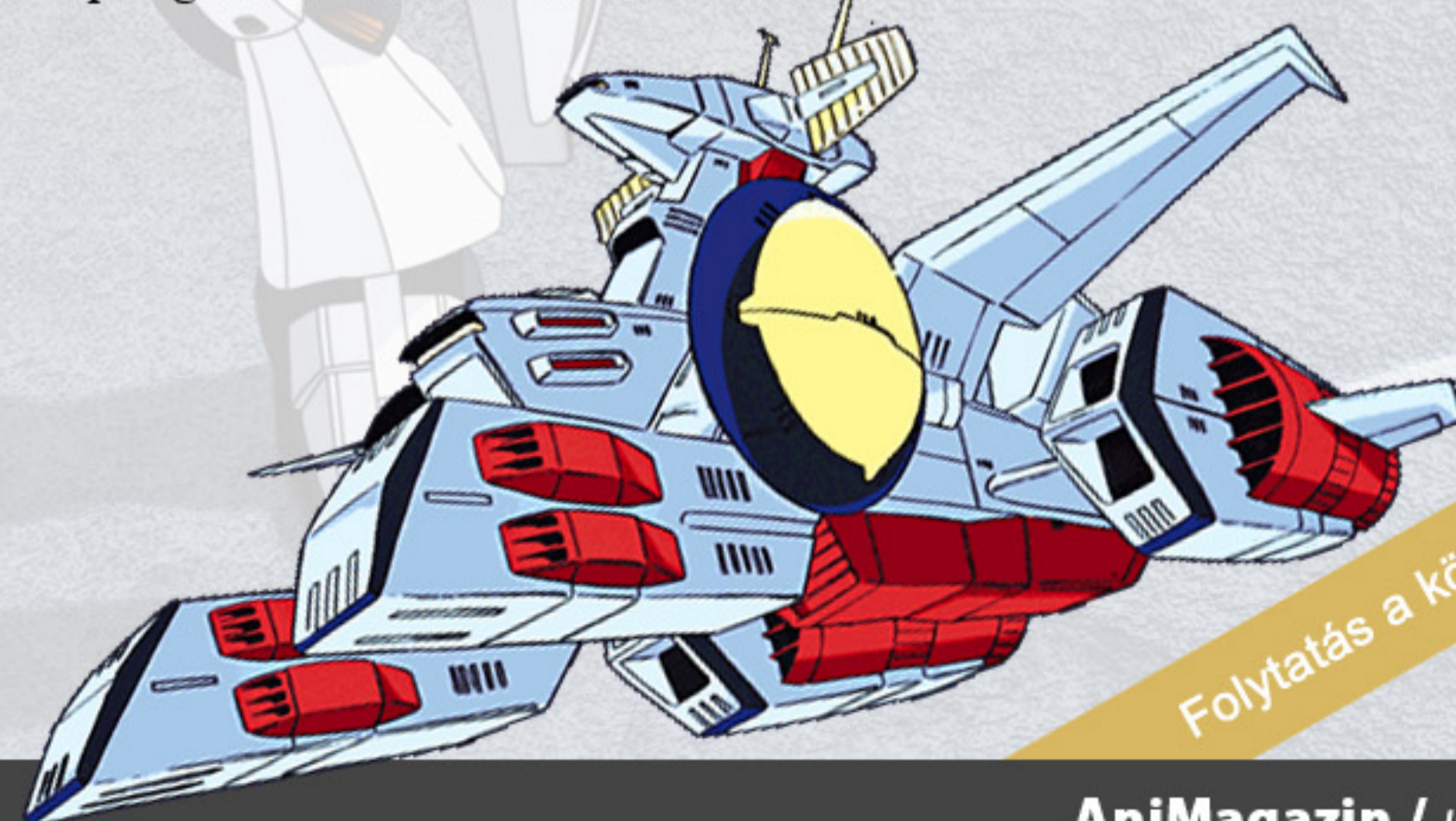
1993:

Mobile Suit SD Gundam Festival (film, 1 rész, 1 óra 21 perc):

Az SD paródiákhoz 1993-ban érkezett egy film is, melynek története három részre tagolódik.

Mobile Suit Victory Gundam (TV sorozat, 51 rész, 24 perc/epizód, 1994-ben ért véget):

Ismét egy újabb, az eddigi leghosszabb sorozat a Victory Gundam, mely U.C. 0153-ban, 30 évvel az F91 film után játszódik. Ezúttal a Zanscare Birodalom jelent veszélyt a Föderációra, a főhős pedig a mindössze 13 éves Uso Evin.



Folytatás a következő oldalon!



1994:

Mobile Fighter G Gundam (TV sorozat, 49 rész, 24 perc/epizód, 1995-ben ért véget):
Ezzel a sorozattal megkezdődött a "U.C.-n kívüli" szériák gyártása. A Fighter G a Future Century (F.C.) időszámításban játszódik. (Tekinhetjük akár aluniverzumnak, vagy alternatív gundam univerzumnak, de akár a múlt/jövő különböző időszámításainak is ezeket az eltérő időjelöléseket.) Az első évadokhoz hasonlóan itt is kolóniák, telepek vannak a Föld körül, ahol négyévente Gundam versenyt rendeznek, F.C. 60-ban Domon Kashuu is erre az eseményre érkezik...

1995:

Mobile Suit Gundam Wing (TV sorozat, 49 rész, 24 perc/epizód, 1996-ban ért véget):
Újabb alternatív sorozat érkezett a következő évben, mely az After Colony (A.C.) 195. évében játszódik. A Kolóniák és a Föld között háború veszi kezdetét, ezért öt Gundam pilótát küldenek a Földre, hogy erős mecháikkal meggyengítsék az ottani erőket.

1996:

Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team (OVA, 12 rész, 24 perc/epizód, 1999-ben ért véget):

Ismét egy U.C.-hez kapcsolódó ova sorozat, melyben 0079 van, tehát a cselekmény az első sorozat eseményeivel egyidőben folyik. Az anime egy újabb "epizódja" a Zeon vs. Föld háborúnak, tehát egy melléktörténetnek is tekinthető, persze új szereplőkkel.

After War Gundam X (TV sorozat, 39 rész, 24 perc/epizód):

A Föld és a Kolóniák helyzetének egy másik variánsa ez az anime, melyben az időszámítás alapját egy nagy háború adja. A történetben tehát After War (A.W.) 0015-t írunk, és egy fiatal srác, Garrod Ran megtalál egy régi mobile suitot, a Gundam X-et...

Mobile Suit Gundam Wing: Operation Meteor (OVA, 4 rész, 1 óra/epizód):

A Winghez tartozó kiegészítő részek, melyekben az öt főhős szerepel. Páratlan és páros epizódokra tagolódik történetileg is az anime, mivel a karakterek neve is valamilyen szám. Eszerint oszlanak meg a szereplők is az ovában.

Mobile Suit Gundam: More Information on the Universal Century (OVA, 10 rész, 3 perc/epizód):

Az addigi U.C. alkotásokról rövid háttérinformációkat adó mini ova sorozat.

1997:

Mobile Suit Gundam Wing: Endless Waltz (OVA, 3 rész, 30 perc/epizód):

Ez az ova a Wing után játszódik, a sorozat befejezésének is tekinthető. A.C. 196. éve van, a háború a Kolóniák és a Föld között véget ért, az öt pilóta is véget vehet Gundam egységének, de újabb veszély fenyeget...



1998:

Mobile Suit Gundam Wing: Endless Waltz Movie (film, 1 rész, 1 óra 34 perc):

Az előbb említett ova film változata, nem sok eltérés van köztük.

Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team - Miller's Report (film, 1 rész, 52 perc):

Ez a történet a korábban felsorolt 1996-1999 között futó MS Team ovához kapcsolódó film, összeállítás, tehát szintén az első Gundam széria Egyéves Háborúja alatt játszódó mellékág.

Gundam: Mission to the Rise (special, 1 rész, 3 perc):

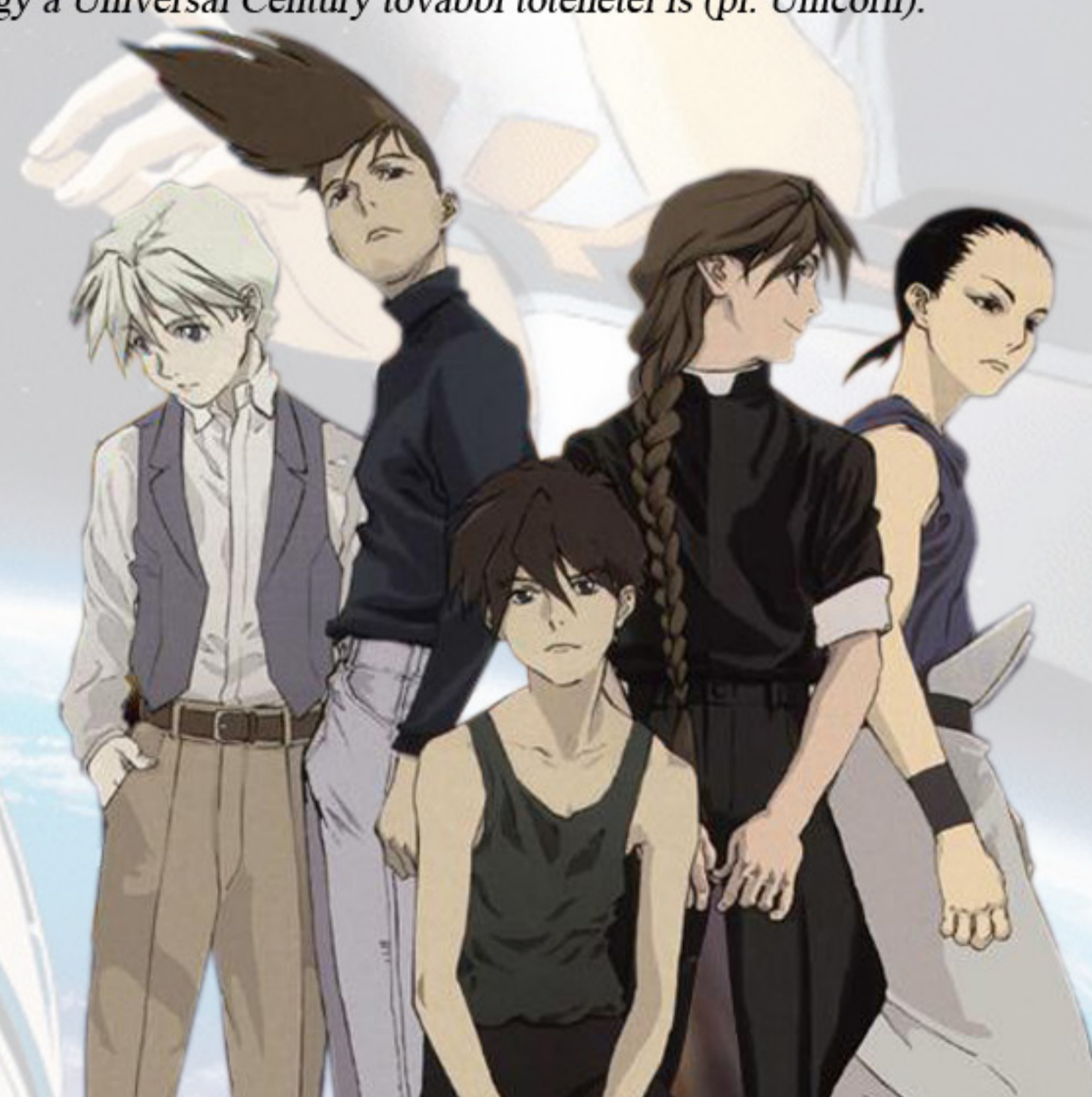
1998 nyarán jelent meg ez a kis U.C. szösszenet, melyben egy zeoni támadás éri a Föderációt.

1999:

Turn A Gundam (TV sorozat, 50 rész, 24 perc/epizód, 2000-ben ért véget):

Nagyon egyedi jövőképet mutat ez az anime, kicsit megvariálja az eddigi Gundam sablont. A Correct Century (C.C.) 2345. évében játszódik, kolóniák már nem léteznek, a Föld pedig ismét a 19. századhoz hasonlatos képet mutat. Azonban a Holdon élnek még, akik a régi fejlett technológia birtokosai, és szeretnének visszajönni a Földre...

Ezzel elérkeztünk a 2000-es évekhez, és a Gundam univerzum kb. fele "bemutatásra" is került. Az AniMagazin következő számában folytatom az áttekintést egészen 2012-ig. Rendszerezésre kerülnek az igazán sikeres Gundam sorozatok (pl. SEED), a legújabb darabok (pl. AGE) vagy a Universal Century további történetei is (pl. Unicorn).



Körkérdés a szerkesztőkhöz

// AniMagazin

Kuro:

Dragon Ball xD amire emlékszem is de lehet, hogy volt előtte más, csak nem tudtam, hogy anime. :D NewPlayer választ olvasva nekem is eszembe jutott, hogy az elsők közt ott voltak nekem a SailorMoon és a Pálya ördögei is. :3

NewPlayer:

Ez egy nehéz kérdés, mert az első anime, amit láttam a tv-ben arról még nem tudtam, hogy anime, ez pedig a Pálya ördögei volt. Ezen időben ment még a Milla a szupersztár és a SailorMoon is, és igen, ezeket is néztem, van egy kishúgom, úgyhogy kötelező volt. Viszont az első amiről már határozottan tudtam, hogy anime, és úgy is néztem hogy anime, az az Oh my Goddess, amit egyik ismerősömtől kaptam kölcsön, és nem is volt meg minden része. A közepéből hiányzott, valamint az utolsó pár rész sem volt meg. Nagyon rossz VHS minőségben.

Catrin:

Hú, van egy kép rólam, max. 2 éves lehetek rajta, és a Spoon Oba-Sanból (Csip-csup csodák, Kalán néni) egy itthon kiadott mesekönyv van előttem. Szerintem ott kezdődött minden. XD Amúgy nekem is Dragon Ball, Sailor Moon, meg talán Nils Holgersson, Candy voltak az elsők. Amit pedig már "tudatosan" néztem, az az Inuyasha volt.

Hirotaka:

Bátran mondhatom, hogy a Nils Holgersson és társai, Barbapapa, stb voltak az elsők, a Mazinga 7-tel karöltve. Bár ezekről még nem tudtam a szélrózsa mely irányából jöttek, de imádtam őket. Első tudatos animézésem a Dragon Ball volt és a Sailor Moon, de csak mert a DB előtt volt. XD

Melyik volt az első anime, amit láttál?

Milyen stílusú animéket szeretsz JOBBAN?

Kuro:

Sok félét megnézek, de így kiemelni egyértelműen a Shounen, horror, schi-fi, krimi, fantasy ééés természetesen a kihagyhatatlan Ecchi műfajt tudom. :P Igazából Yaoi és egyéb homokozóba való dolgokon kívül szinte bármi jöhet. xD

Hirotaka:

Nem vagyok válogató, bármi jöhet a komolytól a nagyon agymenősig. Történelmi, fantasy, sci-fi, horror történetek kötnek le a legjobban. Főleg, amin agyalni kell, csavaros a történetvezetése és váratlan fordulatok tűzdelik. Természetesen ezeket megszakítva poénos animéket is nagy örömmel nézek, mint Ouran, GTO. Inkább a kevert stílusjegyekkel rendelkező animéket preferálom, a kimondott shounen vagy shoujo untatni szokott.

Catrin:

Nekem bármi jöhet, mindenevő vagyok. Ami közelebb áll hozzám az a sci-fi, fantasy, thriller műfajok. Szeretem a misztikus, agyalós, komolyabb alkotásokat, de könnyen magukkal ragadnak a GTO vagy Nodame féle agymenések is. :)

NewPlayer:

Én a fiúk nagy többségével egyet értve Ecchi párti vagyok. De szeretem a Sci-fi és fantasy műfajt is. Sokáig azt mondtam, hogy a Shounen műfajért annyira nem vagyok oda, de ezt ma már nem merném így kijelenteni, főleg mivel az új kedvenceim elvileg ebbe a műfajba tartoznak. De igazából nagyon sokfélét megnézek, ez mindig az adott hangulatomtól függ.

Szeretnénk minél közelebb hozni titeket a magazinhoz, ezért úgy gondoltuk, hogy elindítunk egy új cikksorozatot, amelyben megismerhettek minket, akik szerkesztik a magazint. Megtudhatjátok, mi mit szeretünk, miket részesítünk előnyben az animék világában és persze a távol-keleti kultúrában. Ennek érdekében minden számban lesz három darab kérdés, amikre válaszolni fogunk. Természetesen később a magazinnal kapcsolatos kérdések is helyet kapnak itt.



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

A kérdéseket ide várjuk:
info@anipalace.hu

Melyik a kedvenc animéd/mangád?

Catrin:

Mangát nem sokat olvastam még, többnyire csak itthon kiadottakat. Az Inuyasha volt az egyetlen, amit rendszeresen követtem (rawként vagy kínai és angol fordításokkal), még mindig nagyon imádom. Itthon kiadottak közül pedig a Real/Fake Princess (Makrancos hercegnő), Shin Angyo Onshi (Árnybíró) mondható kedvencnek.

Kedvenc animém több is van, nem szeretek rangsorolni, szóval a teljesség igénye nélkül: Inuyasha (Kanketsu-hen főleg!), FMA-Brotherhood, Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor, Trigun és mostmár Fate/Zero és Steins;gate is bekerült.

HiroTaka:

Erre a kérdésre mindig nehezen felelek, mert sok van amit kedvencnek tartok. Mangák közül csak az itthon kiadottakat olvasom, ezekből az Árnybíró emelném ki és talán a Kenshint. Animék közül a Fate/Stay Night és Fate/Zero nagyon favorit. Emellett még az FMA-Brotherhood, Soukyuu no Fafner, Code Geass és Gundam Seed, amit bármikor megtudnék nézni.

Kuro:

Hmmm, egy éve még rávágtam volna, hogy Bleach, ma már nagyon nem szeretem. xD Egyértelmű 1. helyen nálam Fairy Tail szerepel utána következik a Beelzebub és a Hitman Reborn. Ez a 3 manga az, ami még nem adta le a színvonalat SZÁMOMRA. Animékből szintén ezen az állásponton vagyok, viszont kedvenként még azért megemlíteném az Usagi Droppot és az Angel Beats-et is. Mindkettő kimagaslóan vezeti a Top Listámat. Csak, hogy ne csak hájpolt animéket mondjak. :P

NewPlayer:

Erre nem létezik egyértelmű válasz, ahogy telik múlik az idő ez mindig változik. Ami talán a leghosszabb ideig kedvencem volt az a Hinata Inn és a Chobits. De mostanában a kedvencem a Beelzebub és Aquarion Evol animék. A kedvenc mangámra viszont egyértelműen életem első mangáját mondanám, ami a legnagyobb hatást is gyakorolta rám és az pedig a: GUNMM. Nem ajánlom senkinek sem első mangának, de egy kötelező darab, minden részével, és alternatív befejezésével együtt!

WANTED



DEAD OR ALIVE

A

KÖVETKEZŐ

SZÁMBAN

§

KONO SAKUHIN HA FICTION DETHUNODE JITSU ZAISURU JINBUTSU DANTAI
SONOTA NO SOSHIKI TO DOITSU NO MEISHOU GA GEKICHI NI TOUJYOU
SHITATOSHITEMO JITSUZAI NA MONOTOHA ISSAI MUKANKEIDETH.

MARINE