

アニ雑誌

AniMagazin

Japán Fanatikusoknak!

JMovie

Az utolsó samuráj

Amerikai, de valahogy mégsem...

JSeries

Tokiói jóbarátok

„Mi volt az első álmod?”

Betekintő a Japán „Jóbarátok” sorozatba.

Klub Riport

Pécsi Anime Fandub riport

Egy otaku közösség születése...

Múltidézés és riport egyenesen Baranya megyéből....

**Suzumiya Haruhi no Yuutsu
avagy szórakozásból sosem elég!**

25 oldalnyi Otaku életmód!



Szerkesztői jegyzet

Főszerkesztői levél: // NewPlayer

A folyamatos fejlődés jegyében egy nagy ráncfelvarráson esett át a magazin. Immáron elérte azt az állapotát, ami nekünk is tetszik és így már nagyon nagy változás egy jó ideig nem várható, csak kisebb foltoztatás, javítgatás. Hamarosan elkészül az új weboldalunk is, de mivel azt én csinálom, ezért az lassan halad.... Ezután már nem igazán várható újítás a dizájnban, inkább a tartalom részére akarunk ráfeküdni az oldalon és a magazinra. Reméljük ezt a számot is élvezni fogjátok, mert mi nagyon élveztük az elkészítést, úgyhogy csapjunk is a lovak közé és nézzük meg, hogy mi is történt az animék világában!

Támogatók



Borító design

Kurosaki
kurosaki191@gmail.com
Hirotaka
animart.hirotaka@gmail.com

Logo & Design

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

Kurosaki
kurosaki191@gmail.com
Hirotaka
animart.hirotaka@gmail.com

Fő Szerkesztők

NewPlayer
karasztamas@gmail.com

Kurosaki
kurosaki191@gmail.com

Catrin
eugenieccc@gmail.com

Hirotaka
animart.hirotaka@gmail.com

Lektorok

Catrin
eugenieccc@gmail.com

Strayer8
strayer8@gmail.com

Cikkírók

Castiel

oPal

Ricz

Russel

Sayuu



Ismertető

Suzumiya Haruhi no Yuutsu **3**

Mahou Shoujo Lyrical Nanoha Movie 1st **6**

Klub Riport

Pécsi Anime Fancub riport **7**

Rendezvények

Év végi conkavalkád **9**

JNews

Szigetországi napló **11**

Jmovie

Az utolsó samuráj **13**

JSeries

Tokyo Friends **15**

JGamer

Princess Punt **17**

Rusty Hearts **19**

Olvasói Gondolatok

Az Anime története 2. rész **22**



Cím:
Suzumiya Haruhi no Yuuutsu

Kiadási év:
2006

Típus:
TV sorozat

Kategória:
vígjáték, misztikum, sci-fi, paródia, iskolai élet

Hossz:
14x23 perc

Rendezte:
Isihara Tatsuya

Karakter dizájn:
Ikeda Shouko

Animáció:
Kyoto Animation

Zene:
Kousaki Satoru

Szinkron:
Suzumiya Haruhi: Hirano Aya
Kyon: Sugita Tomokazu
Koizumi Itsuki: Ono Daisuke
Nagato Yuki: Chihara Minori
Asahina Mikuru: Goto Yoko

Író pontozása: 7/10

Suzumiya Haruhi, avagy szórakozásból sosem elég! // Catrin

Unalom az élet. Unalom. Unalom. Unalom. Unalmas suliba járni, hát még japán közésuliba! Szörnyen laposak a klubtevékenységek is. Unalmas, hogy mindennap ugyan úgy telik, hogy nem történik semmi érdekes, hogy hétköznapi, átlag emberek vagyunk, hogy a természetfeletti, misztikus dolgok nincsenek mindennap reálisan az arcunkban... Kedves magazin olvasók, ti is így gondoljátok? Nos, Suzumiya Haruhi mindenképp ezt látja, ám egy nap léket kap a páncélba zárt, hiperaktív agya, és rátör a tenni akarás. Nem ismétlem tovább a szavakat, nézzük meg hogyan válik színesebbé pár fiatal élete.

Alapszitu:

Kyon, az átlagos főszereplő srác osztályában felfigyel egy különc lányra, Haruhira. A pletykákból és a mindennapokból hamar kiderül, hogy Suzumiya Haruhi éltanuló, az összes klubnak már tagja volt a suliban (persze mivel megunta őket hamar ki is lépett belőlük), a hét napjaira más-más egyedi frizurát visel és még folytathatnám. Kyon bármilyen furcsaság ellenére lazán beszélgetni kezd a lánnyal, így ő is személyesen érzékelheti, hogy Haruhi rosszkedvű, unott és totálisan elégedetlen az életével, környezetével. Sajnálatos, hogy nincsenek körülötte varázslények, eszerek, földönkívüliek, más természetfeletti, paranormális lények, akikkel szívesen együtt töltené idejét. Annak ellenére, hogy Kyon sem jeleskedik különleges képességekben, ismeretekben Suzumiya érdekesnek találja és - bár nincs kimondva, látszik, hogy - a fiúba kapaszkodva létrehoz egy saját klubot, és cselekedni kezd. Igen, főszereplősrácunk az, aki meglékeli a melankolikus kisasszony koponyáját, ő szabadítja ki a bezárkózott, kreatív egót. Hiszen egy ilyen elégedetlen embernek, fiatalnak miért kéne valahová becsatlakoznia, miért ne alakíthatna magának saját tevékenységi, szórakozási kört. Ezzel az apró elhintett ötlettel Kyon nem is sejtette, hogy az ő átlagos életének is vége. Főhősnőnk számára is kezdetét veszi egy színesebb élet, egy saját klub, melynek az SOS Brigád nevet adja, és a különleges ügyekkel való foglalkozás lesz a feladata.

Természetesen Kyon sem engedheti el magától, hiszen végre talált valakit, akivel változtathat. Hogy ne csak ketten szórakozzanak, szerez még pár klubtagot, ha kell, kissé erőszakos módon.

Az anime Suzumiya tombolását, ötleteit, a brigád mindennapjait, pörgős eseményeit, örült ügyeit mutatja be. Nem kell nagy dolgokra gondolni, a nyuszi ruhába öltözött szexi lányos reklámozás, a szigetes, fürdőrucis, halálos, nyomozós kiruccanás, a filmforgatás vagy a sulis koncert teljesen átlagos elemei lehetnek egy szokásos laza anime vígjátéknak. Amitől Suzumiya története mégis extrább az az, hogy a lány képes alakítani a körülötte lévő világot, formálja azt kedve szerint, ergo mondhatjuk, hogy az általa ismert világ istene. Haruhi azonban erről semmit nem tud, nincs tisztában ezzel a tulajdonságával, így azzal sem, hogy a különleges lények valóban körül vesznek. Ez a szál adja a 14 részes történet fő mozgatórugóját, a szereplők problémáit, kapcsolatát.

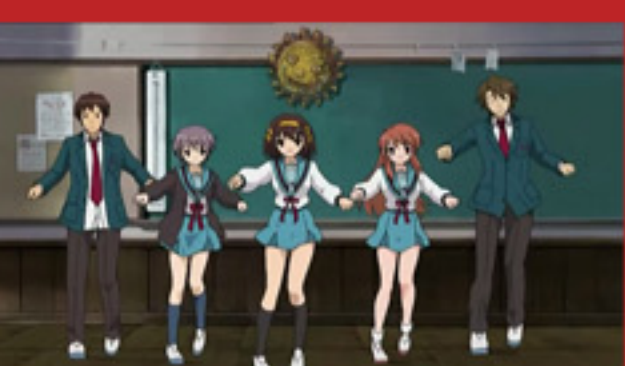
Az uralkodó és hűséges szolgálói:

A karakterek viszonya ezzel az alcímmel talán elég jól jellemezhető. Elvégre a másik négy klubtag, ha akarja, ha nem, teljesíti Haruhi kívánságait, ötleteit. A történetben persze kérdés az is, hogy ők ezt élvezik-e, ha igen, miért, és ha nem, miért aktív részesei még is. De nem kell aggódni, mint ahogy az már lejöhetett a címmel ellentétben nem a rosszkedvről szól a történet. Az anime teljes címe ugyanis *Suzumiya Haruhi no Yuuutsu* (Suzumiya Haruhi melankóliája), a főszereplő lelkiállapotára utal, a cselekmény pedig azt szolgálja, hogy lássuk a lányt ebből kimászni.



Folytatás a következő oldalon!

■ Anime ismertető



Ezért is szurkolunk a karaktereknek, hogy hozzanak össze valamit, mert ha Haruhinak rossz, mindenkinek az lesz, vagy ezért fárasztja a nézőt, hogy már megint mennyi baromság zajlik eredménytelenül. Mert, bár változatosan, de minden kezdődik előről. Suzumiya, ha egyszer elindult nem tud leállni, mindig akadhat valami, amivel nem elégedett. És most következzenek a szerencsések, akiknek ezt ki kell bírni. Kyonról már írtam pár dolgot, de ami a leglényegesebb, hogy az egész történetet az ő szemszögéből követjük végig, így az ő gondolataival, érzéseivel mindig találkozunk. Egykedvű, nyugodt, stabil srác, akit persze az események ebből jó párszor kizökkentenek, még is végig képes megőrizni önmagát. Második számú alattvaló Nagato Yuki, aki egy csöndes, visszafogott lány, és őt ebből az állapotból bármi történjen nem lehet elmozdítani.

Miután elárulja magáról, hogy ő egy földönkívüli (azon belül is intelligens adathordozó rendszernek, vagy hasonlóan nevezném) már meg sem lepődünk változatlan fején. Persze ő is aktív részese az eseményeknek, és mindig árad belőle a kockaság, értsétek: amikor megszólal, úgy beszél mint egy gép, a környezet neki mind adatok halmaza és rendszere. Rendkívül érdekes és poénos karakter számomra, monotonnak tűnhet, de nem az. Harmadik beosztott Asahina Mikuru, akinek talán a legtöbb megpróbáltatást kell kiállnia. Természetesen ő a suliban az egyik legszebb (ha nem a legszebb) lány, nagy mellekkel is rendelkezik, ami elengedhetetlenül fontos nem csak a fiú nézőknek, hanem Haruhinak is. Továbbá a lány szokásos egyszerű, naiv, kedves, félénk, pirulós, ecchis animekarakter és időutazó is. Szóval a jövőből érkezett, ami szintén ad pár még érdekesebb percet a történetnek, így drága Mikuru nem csak „szexi cuki Haruhi eszköz”-ként örvendeztet meg minket. Negyedik inas egy derék fiatalember, Koizumi Itsuki, a rejtélyes iskola váltó esper. A különleges képességein kívül, hasonlóan Kyonhoz nyugodtság jellemzi őt is, de lazább, humorosabb figura.

Ők négyen tehát a fő klubtagok, vezetőjükről pedig már korábban tettem említést, bővebben nem fogok, nem szeretnék mindent elárulni Suzumiyáról. :) A karakterek mind nagyon szerethetőek, érdekesek, és élvezet nézni az együtt megélt élményeiket.

Keverem, kavarom:

Akik ismertető, előzetes információ nélkül kezdenek neki az animének, vagy csak az általam is eddig bemutatott tényekkel rendelkeznek egy valamin biztosan meg fognak lepődni. Haruhi története ugyan is egyáltalán nem úgy kezdődik, amiről eddig szó volt. Az első rész egy idétlen mahou shoujo animére emlékeztet, persze látszani fog, hogy ez az animén belüli forgatás terméke.

Mindez azért van, mert a készítők még jobban csavarni akartak a történeten és az epizódokat kevert sorrendben adták ki. Elárulhatnám a helyes történeti sorrendet, de szerintem ezt mindenki fedezze fel magának. Egyáltalán nem zavaró, sőt kreatív ötlet ez a megbolygatott időrend, így még élvezetesebb, egyedibb az anime.

Istenből ennyi nem elég!

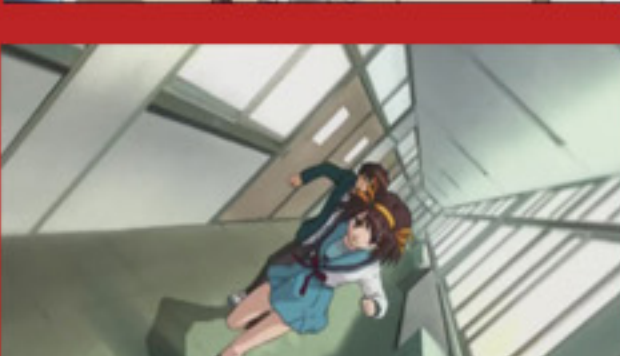
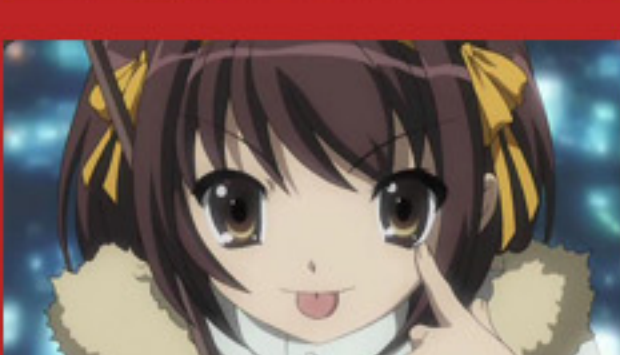
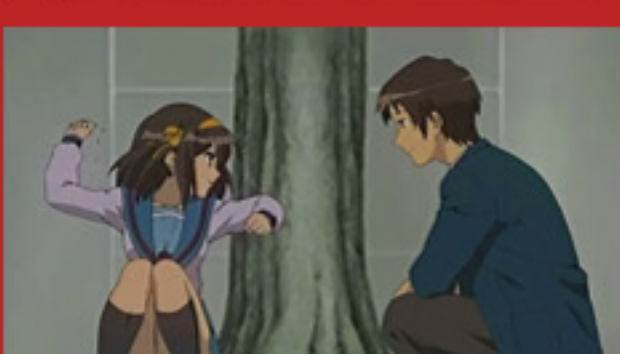
De nem ám! Istennőnk történetéhez készült még egy második évad, két mini sorozat és egy film is. 2009-ben egyszerre indult a két rövid paródia: a *Nyoro-n Churuya-san* és a *Suzumiya Haruhi-chan no Yuuutsu*. Előbbi 13 részes, 2 perces epizódokból álló szösszenet, középpontjában az egyik (eddig nem említett) mellékszereplő, Tsuruya áll. Kis poénosnak szánt, egyszerű, szerintem igen gagyi animéről van szó.

Utóbbi cím pedig 25 részes, 5 perces epizódokkal rendelkező, valamivel jobb chibis paródia. A második évad is 2009-ben indult, ez a *Suzumiya Haruhi no Yuuutsu* (2009) címet viseli. Sajnos a készítőknél nem sikerült elég kreatívnak maradniuk, ismét leadták a 14 részt, de ezúttal megfelelő sorrendben, plusz kiegészítették még 14 epizóddal a történetet (bele tették azokat a megfelelő részek közé), és ezt kaptuk második évadként. Lényegében ez a 14 kiegészítő nem lenne rossz, de kissé túlzásba estek. Az első ilyen rész érdekes, jól sikerült, a sorozat hangulatát visszaadó (sőt a film hangulatát megelőlegező) epizód lett. Ezt követi a „végtelen nyolcas”, azaz nyolc rész, amiben ugyan az az esemény történik. A szereplők újra és újra átélnek ugyan azt a nyári szünetet, már nem is emlékszem hány ezerszer, szóval örülnünk kéne, hogy mi csak nyolcat látunk belőle, de én ezt túlzásnak éreztem. Igaz, minden epizódban változtattak valamit, mások a ruhák, más néha a szöveg, a képek állása, az események ideje, de így is fárasztóra sikerült.



Folytatás a következő oldalon!

■ Anime ismertető



Az ötlet amúgy nem olyan rossz, de kevesebb ideig is elég lett volna ezt érzékelteni, azért végig lehet nézni. Nos miután a brigádnak nem kell mégtöbbször újra élnie a szünetet még öt rész következik. Ezek a filmjük forgatását mutatják be, szintén gyengébbre sikerültek, de nem olyan rossz epizódok.

2010-ben azonban végre érkezett a tényleges folytatás egy film formájában. A *Suzumiya Haruhi no Shoushitsu* remek anime, és számomra a legjobban tetsző darab Suzumiya világából. Jó ötletnek tartom, hogy nem egy újabb évaddal folytatták, ez lett szerintem a legjobb Haruhi történet, ebben már nincs felesleges hülyeség. A majdnem 3 órás hosszúsága sem gond, és nem is fáraszt, mint ahogy azt elsőre hittem. Pörögnek benne az események, persze itt is van, ami túlzás, de még így is jó lett. Szerintem a filmben végre sikerült kihozniuk miért is annyira jó a Suzumiya alapszituációja. Míg a sorozatot a sok komolytalanság, hülyeség mondhatni szokásos tinivígjátékká tette, addig a film egy érdekesebb, komolyabb, kerek sztori. Többet a movie-ról és a cselekményéről nem írnék, ez akár külön cikket is érdemelne.

A tálalás:

Megvalósítását tekintve a Kyoto Animation kiváló munkát végzett. Már az első sorozat grafikája is szép, rendben van, a második évad és főleg a film pedig remek, látványos darab. A két mini sorozat az, ami szándékosan nagyon egyszerű képekből és grafikából áll. A zenéje is jó, szerintem túlzottan nem kiemelkedő, de illik az animéhez. Az openinget és az endinget is Haruhi szinkronhangja Hirano Aya énekli. Az endingben szereplő tánc, a *Hare Hare Yukai* is nagyon népszerű lett a rajongók körében. 2006-ban a legjobb animesorozat díját is elnyerte a történet.

Csak nyersen:

Haruhiék sztorija nagy agymenés, sok-sok bolondsággal tele. Összességében szerintem jó animesorozat, nem tartozik a kedvenceim közé, de érdekes, szórakoztató darab. Nagyon egyedien ragad magával ez a laza, fiatalokról szóló vígjáték, és a drámaibb elemek is mindig jó időben, jó helyen vannak benne. A karakterek is mind egyediek, imádni valóak, kalandjaik fenntartják érdeklődésünket.

Nekem (mint azt már említettem) a film lett a személyes kedvenc, sajnos a többi plusz alkotás közepesre, vagy rosszabbra sikerült, nem lett az igazi. De, aki szereti az első sorozatot, érdemes megnéznie mindent Haruhi kalandjaiból. Nyilván másoknak a 2009-es darabok is nagyon tetszhetnek.

A cikk elején feltettem egy kérdést, hogy szerintetek is unalom vesz-e körül minket, magatokat. Az én válaszom a kérdésre nem, és a hangvételem magam felé egyértelműen ironikus volt. Akik igent feleltek a kérdésre, szerintem nézzék meg az animét, és ha örült Haruhi ötletet nem is (lévén nem gyárthatunk magunknak igazi misztikus lényeket :D), szórakoztató percekert szerezhetnek maguknak. Természetesen, akik nemet feleltek szintén ne hagyják ki, mert nagyon érdekes és színes sorozattal gazdagodhatnak. Röviden: minden anime kedvelőnek bátran ajánlom.





Cím:
Mahou Shoujo Lyrical Nanoha
Movie 1st

Kiadási év:
2010

Típus:
Film

Kategória:
akció, varázslat, magical girl

Hossz:
130 perc

Rendezte:
Keizou Kusakawa

Karakter dizájn:
Yasuhiro Okuda

Animáció:
Seven Arcs

Zene:
Hiroaki Sano

Mahou Shoujo Lyrical Nanoha Movie 1st

// Russel

A Mahou Shoujo Lyrical Nanoha univerzum igencsak mozgalmas. Ennek ellenére az első évad felénél nem sokan jutottak tovább, mert a 'hét szörnye' történetet megunták. Az igazán jó harcok (igen, ugyanis Nanoha nem a szeretet erejével próbálja ellenfeleit meg/legyőzni, hanem beveti ördögi tűzerejét) a történet második felében indulnak be, azonban addigra már a nézők többsége feladja.

Ezzel a folyamattal szakít a Movie 1st. A készítő az első évad feldolgozásával egy pörgős, harcokra koncentráló filmet hoztak össze kicsit több, mint két órában. Természetesen nem az évad lett összevágva, a film teljesen új, modern grafikát kapott. A történet alapja persze ugyanaz, mint az első évadé: Takamachi Nanoha egy átlagos általános iskolás, még családjában is neki van a legkevesebb terve a jövőjére nézve. Azonban már a movie elején eltérünk az eredeti sorozattól, hiszen Yuunóval való találkozását egy látványos harc előzi meg, jelezvén, hogy itt bizony nem átlagos varázsolgató, nevetgélő események várhatók. Miután Nanoha összebarátkozik menyétünkkel, rögtön harcolnia kell. Ehhez nyújt segítséget a Raising Heart, az intelligens mágikus eszköz. A sorozathoz képest most beszédesebb lett, ami szerintem pozitív változás. Szörny legyőzve, mágikus lány élet indul! A film igazán innen vesz más irányt, kihagyja a gyűjtögetős részt, és rögtön belevág a közepébe. Megjelenik a rivális Fate személyében, aki ugyanazt keresi, mint Nanoha, de vele ellentétben ő sokkal harciasabb. A csaták csak úgy jönnek egymás után, nincs idő unatkozni. Ez azonban egy picit a többi szereplő megismerésének rovására megy, de talán arra ösztönöz, hogy az eredeti sorozatot is megnézze az ember.

Azonban a filmből jobban megismerhetjük Fate múltját, mely a sorozatokból nem derült ki ilyen világosan.

A két főhős, Nanoha és Fate harci ruhája (barrier jacket) kicsit megváltozott, ahogyan az intelligens fegyvereik (device) módjai is. Akit érdekel, az nézzen utána az eredeti sorozatban, a fő változás, hogy a tüzerő jelentősen megnövekedett.

A grafikai változás is sokat segít az új nézők megfogásában, hiszen a csatajelenetek kidolgozására nagy hangsúlyt fektettek. Aki látta az első évadot, annak is ajánlom, hiszen a film inkább a harcra lett kihegyezve, nem olyan lassan bemelegedő, mint a sorozat. Aki pedig eddig csak szemezett a történettel, de a mahou shoujo műfaj miatt nem vágott bele, az inkább ezt nézze meg az első évad helyett. Elég keményen zúznak benne a lányok! És persze az sem mellékes, hogy Nanoha láthatóan nem csak baráti érzelmeket táplál Fate iránt, ami az utolsó jelenetben - bár igen burkoltan - ki is derül. Az pedig, hogy ezt még viszonozza is a "szomorú szemű" lány, csak hab a tortán!

A készítő bejelentették, hogy a második évad is feldolgozásra kerül film formájában, a mostani grafikájával és remélhetőleg a történetvezetésével is. A címe már kiderült: Mahou Shoujo Lyrical Nanoha The Movie 2nd A's.





PAF KRÓNIKÁK

// oPal



Név:
Pécsi Anime Fanclub

Alapítási év:
2007

Honlap:
www.paf.w5.hu

E-mail:
paf@w5.hu



A kezdetek könyve

Kezdetben, az internet hajnalán még a magyar animetársadalom is csak kialakulóban volt. A fiatalok kevésbé tudatosan, de figyelmüket az új, a szokatlan felé fordították, és a fásuló világ üde színfoltjait keresve a modern Japán művészetet is felfedezhették az Amerika-szócso mellett. A Kezdetek előtt a környezet ideális volt ahhoz, hogy remek barátságok születhessenek, még akkor is, ha jellemzően online és nickek mögé bújt emberek között is alakult ez ki. IRC, DirectConnect, fórumok megteltek velünk, elkezdtünk élni, szervezkedni. A Magyar Anime Társaság is megalakult, majd elindította a conok sorozatát, mely új színteret adott a baráti társaságoknak ahhoz, hogy már a való életben is találkozassanak. Az első ilyen rendezvények után kezdtük észrevenni, hogy nem vagyunk egyedül, ráadásul a környezetünkben sem, sőt, kifejezetten sokan vagyunk, és a legváratlanabb pillanatban is köthetünk új ismeretségeket. A Pécsi Anime Fanclub pár tagja már 2005 óta alkotott egy laza közösséget, de az igazi kezdet 2007-ben valósult meg. A 2007-es tavaszi con volt az, amikor több, kisebb baráti társaság egymásra talált, és egy közös csoport gondolata vetődött fel. Yuriko-chan, Kiharu, Kazame, Hury, kaminari és oPal 2007. július 21-én mondta ki először, hogy Pécsi Anime Fanclub! A Pionírek elindultak, minden hónap találkozója sikertől új embereket meggyőzni, megalapozni a jó hangulatot, beindítani a párbeszédet. Már a 2007-es év ünneplése is elég nagy körben zajlott - köszönhetően Puding édesanyjának -, a Pécsváradi Kultúrházban.

Addigra már meghaladtuk a 40es létszámot. Ezek a találkozók többnyire úgy alakultak, hogy összejöttünk valamire a városban, séta amerre az orrunk lát, majd egy vendéglátóhelyen (eleinte a Tearooms - azóta sajnos megszűnt - teaházban) leültünk beszélgetni, később pedig egy kollégiumi klubteremben találkoztunk (Szent Mór - „A” kóli). A programokat színesítettük egy-egy kirándulással, vagy épp esőbe fulladt szalonmasütéssel is. :D Malomvölgy, Dombay tó, Égervölgy, ahova éppen kedvünk volt, oda mentünk. :) A másik, azóta is visszatérő programunk, a conok szervezett látogatása, különbusszal, szállással. Az „after-party”-ről mindig gondoskodunk. :) Taglétszámunk folyamatosan bővült, de továbbra is maradtunk annak, amiként alakultunk: baráti társaság, mindenféle kötelezettség nélkül.

Hosszú Menetelés

A klubélet stabil volt, de korántsem zökkenőmentes. Mindenki követett el kisebb-nagyobb hibákat, de legalább tanultunk is belőlük. :) Még 2007-ben sikerült beüzemelnünk a weblapunkat, fórumunkat, aminek szintén köszönhetjük a remek, és összetartó csapatunkat. Bele kellett tanulni a moderálásba is, olykor ez is okozott pár felhőt, valamint ezzel akarva-akaratlanul is felkeltettük Pécsen kívüli emberek figyelmét is. Sajnos pár reakció nem volt megfelelő, ez némi „versenyhelyzetet” hozott magával más baráti társaságokkal szemben, nem sikerült jól a bemutatkozás se a BATár, se az akkori MAT-fórumos csoportokkal sem.

Folytatás a következő oldalon!

■ Klub riport



Ez részben a kis számban értékesített conjegyekért folytatott harcban mutatkozott meg, hisz a régióként egyenlő leosztás nem mindig volt igazságos. Szerencsére a MAT bevezette a csoportos jegyvásárlást, valamint mi is tanultunk ebből a hibából. Mihelyt rendbe rázódtunk, kerestünk lehetőséget a conon túli eseményeken is részt venni, akár segítőként is. Első lépcső a Keleti Népek Fesztiválja volt, de páran meglátogattuk a Kemacot és a Győri Animecont, illetve ekkorra a budapesti conokra már több csoporttal közösen utaztunk vagy szálltunk meg (a Tolnai csapat, valamint Szentcsongrádi meet is velünk tartott). Ahogy nőtt az igényünk, mi is conrendezést forgattunk a fejünkben, amire be is adtuk a pályázatot. 2010-ben, a PAF 3. évfordulója után ez az álom is valóra vált. A Kulturális Főváros évében egy japán napban is segítettünk, és a con szervezésében a klub nagy százaléka részt vett.

Aranykor

A 2010-es év egy újabb sikert hozott, mégpedig állandó klubhelyet, amit azóta téli időszakban szinte hetente, de nyáron is sűrűbben használunk. Köszönet érte Aure édesanyjának, és a Minerva Könyvtár dolgozóinak (hogy elviselik, hogy időnként munkaidőben is) a vendégeik lehetünk. :) A 2011-es évben a megszokott programjainkon kívül a Japán-Magyar Baráti Társaság Pécsi tagozatával, a Kurabival is felvettük a kapcsolatot, valamint a Minerva Könyvtár – Mindentudó Ázsia előadásait is élvezhettük. A történetünket jelenleg is írjuk, és nem készülünk a világvégére, hanem majd egy NAAAAAGY partival át fogjuk bulizni. :) Ahhoz, hogy erről a korszakról is írassunk, még el kell telni némi időnek, hogy lekristályosodjon. :) Jelenlegi irányelveink: ismét kapcsolatokat építeni a környező klubokkal, Japánnal foglalkozó szervezetekkel, közös programokat szervezni/segíteni bennük (lesz egy Tavaszi Japán-nap, ahol társ-szervezőként szereplünk majd, továbbá nyárra is szervezünk valamit), és az idén megrendezésre kerülő „év animeklubja” versenyre is jelentkeztünk.

Jelenleg írjuk a jövőt, hogy élhessük. :)



■ Rendezvények

Rendezvény neve:
Animekarácsony

Helyszín:
Hungexpo K pavilon

Időpont:
2011.12.10.

Év végi conkavalkád // Hirotaka

A 2011-es év utolsó hónapja igencsak tele volt tűzdelve rendezvényekkel. Mindegyiket meglátogattuk, és szeretném egy rövid leírásban elmesélni milyenek voltak a tavalyi év utolsó összeröffenései.

Animekarácsony 2011

... Volt az expón minden jó, pokémon és naruto...

2011 legnagyobb animés és mangás vásáraként lett meghirdetve és került is megrendezésre az idei animekarácsony, a Hungexpón. Így hát felkerekedtünk és meglestük mit kapunk az év utolsó hónapján, és minderről beszámolunk nektek.

A nap ugyanúgy kezdődött, ahogy minden conos nap. Mivel egynapos rendezvényről lévén szó, a megszokott helyszín a K pavilonra korlátozódott. Tökéletesen elég is volt, és ez a felállás az első mondocon hangulatát idézte még 2009-ből. A csarnok egyik felében kaptak helyet az árusok, a másik részén meg a színpad és a székek, az emeleteken pedig DDR, karaoke és konzol volt. Ez utóbbi az épület olyan részére került, ami a conos közönség számára még nem volt megnyitva, egy kellemes, tágas területre. Programfüzet nem volt - amit sajnállok, mert szeretem eltenni őket -, ezt pótolva a műsorok közben kivetítették a napi programokat. Ha már vetítés, szerintem kissé esetlen megoldás, hogy a vászon nem ott volt, ahol szokott, hanem a színpadtól kb 45 fokkal balra, és kisebb is volt (szintén ilyen volt az első mondoconon is). Ez több szempontból is szerencsétlen döntés lett, ugyanis egyrészt már kis távrolról sem lehetett látni az alját, ez tömegkvíznél necces volt, még ha fel is olvasták a válaszokat. Másrészt a cosplay során a zsűri szerintem nem látta, ami olyan produkciónál gázos, ahol a kivetítő, mint kellék szerepelt.



Elsőként körbenéztünk és költekeztünk. Nagyon jó, hogy a kupont le lehetett vásárolni teljesen, igaz csak bizonyos darabokra, de nekünk sikerült kihasználni. Majd bejártuk az épületet, bedugtuk az orunkat mindenhova. Örömmel láttam, hogy ismét ott volt a Magyar Anime Társaság egy infopulttal és több workshop asztallal. A programok közül a cosplayversenyt néztük először, most ugye kevesebben léptek fel. Különösebb bajom nem volt senkivel, volt a szokásos rossz, közepes és jó cosplayes. A díjazással nem minden kategóriában érték egyet, de ezt úgy is mindenki a maga ízlésének megfelelően értékeli. Ezután jómagam és barátaim elhagytuk az expó területét táplálékszerzés céljából, a *Dragon Ball GT* vetítése és a nagyszínpados *Naruto* konzolverseny amúgy is hidegen hagyott minket. A *Comic Jamre* tértünk vissza, amit én most láttam először és nagyon tetszett. Lényege, hogy van két csapat, a mangarajzoló lányok és a képregényrajzoló fiúk, és rövid idő alatt kellett adott témájú rajzot készíteniük. Például a mangarajzoló lányoknak le kellett rajzolni a fiúkat pokémon alakban, utána a fiúknak azt elpusztítani, majd a lányoknak megmenteni, mindezt egy lapon. Fordulónként a közönség tapsa döntötte el ki nyerte az adott kört. A versenyt végül a mangarajzoló lányok nyerték, nagy örömmre. Szóval ez egy vicces program volt, élveztük. Ezt követte a tömegkvíz, ahol ismét sikerült olyan nehéz kérdéseket összeállítani, amin a legnagyobb animetudós is pocsolyát izzadna maga köré. A nap úgymond csúcsaként jött a színpadtánc, ahol most annyian mentek fel, hogy szólni kellett a táncoló talpakkal bíró emberkének, enyhítsék a színpad szenvedéseit. Végül az eredményhirdetés zárta a napot, ami a szokásos módon zajlott.



Folytatás a következő oldalon!

■ Rendezvények

Rendezvény neve:
Holdfénycon

Helyszín:
Millenáris

Időpont:
2011.12.17

Rendezvény neve:
Hungarocomix

Helyszín:
Millenáris

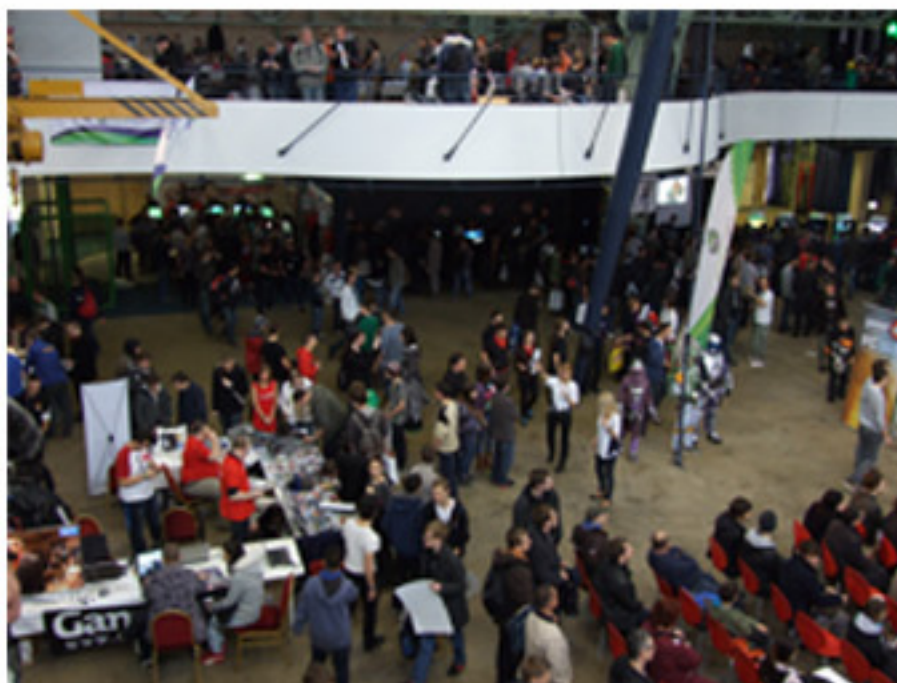
Időpont:
2011.12.11.



Holdfénycon

A Holdfénycon zárta a decemberi bulilistát, ám ezúttal egy alapjaiban más rendezvényt kaptunk. Aki volt például a nyárin, azt most felejtse el. Ugyanis a szervezők fogták az eddigi programok nagyrésztét és kidobták az ablakon, helyette billentyűzetet és kontrollert ragadhattunk és játszhattunk egy nagyot. A Millenáris egy nagy gameconná vált. A színpadi programok keretén belül 20 perces blokkokban próbálták ki a legújabb játékokat a Gears of War 3-tól kezdve a Fifa 12-n át egészen a Skyrimig. Ezek közt bújt meg három részre bontva egy-egy cosplay verseny. A többi részen szintén játékokat lehetett kipróbálni, mint például a Battlefield 3, NFS: The Run, vagy a Fifa 12. Lehetett gyúrni a PS3-at, Xboxot, Wii-t, és akinek valamelyik játék megtetszett meg is vehette az 576 pultjánál. Emellett a PC Guru és a Gamestar sem hagyta ki a rendezvényt. Lehetett figurákat is venni kedvenc játékból. Természetesen az animék és a terepasztalok szerelmesei is találtak maguknak nézni valót. Előbbiek főleg a cosplayesek, kártyások és boltok területein forgolódhattak, utóbbiak meg felállíthatták harcos seregeiket egymással szemben, hogy aztán kő kövön ne maradjon. Ezek a makettek nekem nagyon tetszenek - nézve persze -, szép és aprólékos darabok.

A holdfénycon most uralkodóan a játékok világa körül forgott. Ha egy mondatban kéne leírom, akkor azt mondanám, hogy az animések több kis oázist alkottak a játékosok sivatagában. Elképzelhetőnek tartom, hogy ez a con ilyen lesz a jövőben is. Ebben az esetben viszont kihagyom e jeles eseményt, mivel ez kevésbé köt le engem.



Hungarocomix

Az animekarácsonyon is hirdették, hogy másnap aki tud, látogasson el a Hungarocomixra, ami a Millenárison került megrendezésre, december 11-én. Ez volt az eddig legnagyobb Hungarocomixos rendezvény, a 200Ft-os belépődíj pedig kellően csábított, hogy egy kicsit benézzünk. Képregény hegyek vártak, új és régi kedvencek. Röviden minden félét be lehetett szerezni, úgyhogy biztos mindenki talált magának kedvére valót. Volt cosplay és hasonló képregény csata itt is, mint az animekarácsonyon. Sajnos nagyon kevés ideig tudtunk ott lenni, de a programlistát végignézve nagyon színes esemény volt. Előadásokkal, mint például a Vitéz László bábelőadás, beszélgetésekkel, bemutatókkal várták a képregényrajongókat. A L'art Pour L'art társulat tagjai is jelen voltak a most megjelenő Besenyő család képregény kapcsán.



Szigetországi Napló // Hirotaka

Üdv mindenkinek, ezúttal minden hírek rovatban lesz kis bevezető, hogy felvázoljam a dolgokat. Mivel szűkös a hely, nagyon nehéz azokat a híreket kiválogatni, amiket ide beteszek. Bizonyára tudjátok, hogy rengeteg hír érkezik, nap mint nap és ezt megszüntetni úgy, hogy egy kéthavi magazinba a lényegesebbek férjenek bele, ez nagyon nehéz. Pláne, hogy sokan biztos követtek valamilyen hírforrást, ennek ellenére remélem, hogy az eddigi számokban és ezután is sikerül olyan válogatást összehozni, amiben sokatok talál új és érdekes infót. Jó olvasást kívánok!

Egy fertőzött agyvelő rendel!

Érdekes vállalkozásba kezdett a Capcom, ugyanis éttermet nyitott Tokióban, ahol a *Resident Evil*, a *Sengoku Basara*, a *Monster Hunter* és a *Gyakuten* témájára készült ételek fogyaszthatóak. Természetesen még a rendelés megérkezése után, vagy levezetesképp játszhatunk is egyet. Így hát, bárki, aki arra jár nyugodtan fogyasszon egy agyvelő piskótát vagy egy zombiból készült marhasültet. Jó étvágyat kívánunk!

Ipon



Elhunyt a Yu-Gi-Oh karakterdizájnere

A Sponichi News bejelentette, hogy december elsején 74 éves korában, szívrohamban elhunyt Shingo Araki. 1964-ben lépett be a Mushi Production-hoz és többek között az *Ashita no Joe* grafikai rendezője volt. De ő volt a *Saint Seiya* vagy a mindenki által ismert *Yu-Gi-Oh!* karakterdizájnere is.

MAL



Új Code Geass infók

Végre bővebb információt kaptunk a legújabb *Code Geass* animéről. A *Code Geass Gaiden: Boukoku no Akito* idén nyáron érkezik, ha minden igaz dupla epizóddal. A történet ugyanabban az időben fog játszódni, amiben az első két sorozat, és épp ezért lesz is kapcsolat közöttük.

Kiegészítésként még megemlíteném, hogy egy special is érkezni fog *Nunnally in Wonderland* címmel, szintén idén. Ha ez még nem elég, a Sunrise a háttérben már a *Code Geass: Hangyaku no Lelouch* filmet is hegeszti.

MAL

Ken Watanabe az Akirában

Ember legyen a talpán, aki képes figyelemmel kísérni az *Akira* körüli változásokat, szinte nincs olyan hét, amikor ne változna valami. Ezúttal a Warner Bros egy új szereplő jelölttel állt elő, ő pedig Ken Watanabe (*Az utolsó samuráj*, *Egy gésa emlékiratai*), akit Shikishima ezredes szerepére kért fel a stúdió.

ANN



Hosoda Mamoru új filmje

A *Summer Wars* rendezőjének új filmje az *Ookami Kodomo no Ame to Yuki* (*The Wolf Children Ame and Yuki*) idén júliusban kerülhet a mozikba. A film témája a szülők és gyerekek közti szeretet. A történet 13 évet ölel fel és a 19 éves Hanával kezdődik, aki találkozik és beleszeret egy farkasemberbe. Házasságuk után 2 gyermekük születik, az idősebb Yuki és a fiatalabb Ame. Hosoda a film forgatóköny írója és rendezője is egyben és Yoshiyuki Sadamoto lesz a karakterdizájnere. A stúdió még kérdéses, de eddig a Madhouse neve merült fel.

MAL, ANN



Folytatás a következő oldalon!

2-án
Black*Rock Shooter (TV)

3-án
Ijime (OVA)

4-én
Berserk Golden Age Arc I:
Egg of the Supreme Ruler (Film)

5-én
Smile Precure! (TV)

15-én
Hellsing IX (OVA)
Yuri Seijin Naoko-san (OVA)

Minori Scramble! (OVA)
Gyo (OVA)
Ai no Kusabi #2 (OVA)

17-én
Negima! Anime Final -
Akamatsu Ken's Cut (Film)

22-én
ToHeart2 Dungeon Travelers (OVA)
Ikoku Meiro no Croisée: Yune & Alice (Special)
Steins;Gate (Special)

24-én
Eiyuu Densetsu: Sora no
Kiseki The Animation Vol.2 (OVA)
Maken-Ki! (Special)



Lopott One Piece manga

A hatóságok letartóztattak egy 26 éves férfit, aki egy könyvesboltból ellopta az eddigi össze One Piece mangát. Tavaly karácsony előtt egy férfi bement egy könyvesboltba egy utazótáskával és belepakolta a 64 kötetből álló gyűjteményt egy kasszától távol eső helyen. Csak másnap vették észre, hogy az egyik polc teljesen üres. A rabló elmondta a rendőrségnek, hogy eladta a mangákat 23000 yenért, ami egyenlő az eredeti árral. Ha ezt mind egymás tetejére tennénk, akkor 1 méter magas lenne és 10kg-t nyomna.

Miyazaki új filmje

Egy interjúban Toshio Suzuki a Ghibli stúdió producere nyilatkozta, hogy a mester következő munkája nem olyan, hogy a néző csak leül és relaxál. Suzuki szerint az az alapkonceptió, hogy valami valóságosat szeretnének alkotni. Hozzátette, hogy a mű egy önéletrajz, ám az kérdőjel, hogy kié. Sajnos többet nem mondott el a producer, mivel még nem történt meg a hivatalos bejelentés. A film várhatóan 2013 nyarára lehet kész.



ANN

EVA: közel a vég

Az *Evangelion 4.0* lesz a befejező filmje a népszerű animének, alcíme még nincs, de valószínűleg 2013-ban láthatjuk. Az előző számban már elmondtam, hogy az *Eva: 3.0 You can(not) redo*, idén ősszel jön.

Bandai store: offline

A Bandai közleményben jelezte, hogy december 29-én bezárta online boltját és februártól már a leányvállalat, a Namco sem fog új DVD-t vagy mangát ajánlani. Természetesen, amíg a készletek tartanak, addig folyik tovább az árusítás, és gyárt is majd új készletet a lincenszek lejártáig.

MAL

Öngyilkosságok száma

A japán rendőrség közzé tette, hogy tavaly országsszerte 30513 ember lett öngyilkos, ami 1177-tel kevesebb, mint a 2010-es évben. Ebből 20867 férfi és 9646 nő volt. A legtöbb öngyilkosság a katasztrófa sújtotta területeken volt.

JapanToday

Új energia

Elindult az első geotermikus hő kinyerő erőmű Naganoban. Az új rendszerben hőkivonó csöveket használnak, amiket befűrnak a földbe az erőmű alatt. A geotermikus hő ezeken a csöveken vezetik ki, amit forrásként használnak vízmelegítőkhöz és légkondicionálókhoz. Ez az energia, mind stabilitásában, mind költségeit tekintve kitűnik. A kormány azt várja, az új technológiától, hogy radikálisan csökkentse az üzemanyagfogyasztást és az szén-dioxid kibocsátást. Ha a rendszer beválik, akkor kiterjesztik más területekre is. A geotermikus energia talán a legígéretesebb megújuló energiaforrás, abból a szempontból, hogy van jövője. Soha ki nem merülő forrásról van szó, mivel az energia vagy hő, a radioaktív izotópok bomlásából származik. Kőzetlemezek szélén érdemes használni, mert itt kis mélységben is nagy a hő, ezért érthető, hogy Japán miért szorgalmazza ezt a módszert. Magyarország is jó helyen van ilyen szempontból, termálvizei révén.

Fukushima feltámasztása

Yoshihiko Noda, miniszterelnök szokásos újraválasztási beszédében megígérte, hogy teljesen újjávarázsolják a márciusban katasztrófa sújtotta Fukushimát és területét. Noda hozzátette, hogy a kármentesítés az egészségügyi ellenőrzés és egyéb kompenzáció közben fog zajlani. Időkeret azonban nincs, a kormány szerint több évbe is telhet, mire a kitelepítettek újra vissza tudnak térni. Noda a nyilatkozat után látogatást tett Fukushimában, hogy meghallgassa a károsultak véleményét. A miniszterelnök még sok másra is kitért beszédében, de ezeket nem részletezem.



JapanToday



Az utolsó szamuráj

Amerikai, de valahogy mégsem...

// Sayuu

Mikor azon kezdtem gondolkodni, hogy milyen filmekről is kéne írnom a magazinban, amit tényleg érdemes megnézni, elkezdtem kutatni a neten. Rengeteg japán készítésű filmbe botlottam, sőt amerikai koprodukciókba is. De mi is lehetne az a mű, ami valahogy egy kicsit más, ami más szempontból mutatja be a sokak számára oly misztikus világot? Ekkor jutott eszembe egy film, amit már nagyon sokszor láttam, és mégis minden egyes alkalommal nagy hatással van rám. Ez nem más, mint egy amerikai filmremek: **Az utolsó szamuráj**. Most biztos azt gondoljátok, hogy minek nekünk amerikai, ha annyi japán film van, amiről szívesen hallanátok. Ezt teljesen megértem, de kérlek, csak az után alkossatok véleményt erről a műről, miután elolvastátok, amit meg szeretnék veletek osztani, vagy megnéztétek a filmet és megértitek miről is szól valójában.

Film infó:

Cím: Az utolsó szamuráj
Kiadási Év: 2003
Kategória: Akció, kaland, dráma
Hossz: 154 perc
Rendezte: Edward Zwick
Írta: John Logan
Történet: John Logan
Forgatókönyv: John Logan, Edward Zwick, Marshall Herskovitz
Zene: Hans Zimmer

Szereplők:

Tom Cruise , Ken Watanabe
William Atherton, Chad Lindberg
Ray Godshall Sr. , Billy Connolly
Tony Goldwyn, Masato Harada
Masashi Odate , John Koyama
Timothy Spall, Shichinosuke Nakamura
Togo Igawa, Satoshi Nakai, Shintaro Wada

DVD infó:

Szinkron: magyar, cseh, lengyel, orosz ,török
Felirat: magyar, angol, arab, bolgár, cseh, észt, héber, horvát, kínai, lengyel, lett, litván, orosz, portugál, román, szerb, szlovén, thai, török.
Kép formátum: 16:9
Lemezek: 2 lemez
Gyártó: Warner Home Video
DVD megjelenési dátum: 2004. Máj. 04.

Értékelések:

IMDB: 7,7/10

Író: 7/10

Jelölések:

4 Oscar díjra jelölve
15 egyéb kategóriában nyert díjat
39 egyéb kategóriában jelölték díjra.

A történet kezdete:

A film az 1870-es évek Amerikájában kezdődik, ahol épp csak lezárult az indiánok elleni polgárháború, és ahol Nathan Algren kapitány (**Tom Cruise**) - aki személyesen is részt vett a szabadságharcnak titulált mészárlásban - próbál visszatérni a valóságba. A lelkiileg megviselt katonának nem könnyű beilleszkednie az akkora teljesen megváltozott világban, ahol már rég nem azok az eszmék a fontosak, amikért ő az életét áldozta volna. Más megélhetése nem lévén katonai fegyver bemutatókon kell mesélnie a nagyközönségnek „hőstetteiről”. Így amikor azt az ajánlatot kapja, hogy menjen Japánba, és tanítsa meg az ott élő embereknek a modern harcászati eszközök használatát, akkor némi hezitáció után belemegy a dologba. A történet másik főszereplője (**Katsumoto Watanabe Ken**), a régi japán hagyományokhoz ragaszkodó szamuráj, aki kis seregével képes szembeszállni az ifjú császárral. Az uralkodó ugyan is szeretné elhagyni a több ezer éves múltat, és így megújítani, modernizálni a sok évszázadon át külvilágtól elzárt birodalmát. Ennek ellenére Katsumoto mégis úgy gondolja, a császár érdekeit szolgálja tetteivel. Mint láthatjuk a két főszereplő teljesen ellentéte egymásnak: egyikük egy meg-tört ember, a másikuk a becsületéért küzdő szamuráj harcos. De ha egy kicsit jobban odafigyelünk, észreveszünk a hasonlóságokat is. Mindketten egy letűnt kor harcosai, akikre a modern társadalom már nem tart igényt. Amikor Algren megérkezik, mit sem tud a japán kultúráról, nem érti az embereket, nem beszéli a nyelvet, egyszóval számára teljesen idegen világba csöppen. De kap egy társat, aki segít megtenni az első lépéseket a megkezdett úton, és bevezeti ennek a misztikus világnak a

törvényeibe. A kapitány hamar a harctéren találja magát, ahol a szamuráj harcosok minden erejüket megfeszítve harcolnak a hitükért, míg a császár hadai a lelketlen fegyvereik mögé bújva hamar vereséget szenvednek. Így a kapitány a titokzatos harcosok fogságába esik, és ezzel kezdődik meg az a hihetetlen utazás, melynek révén beavatást nyer abba a misztikus világba, ami addig ismeretlen volt számára. Megismeri a japánok tartózkodó udvariasságát, megtanul szamuráj karddal vívni, és közben beszélgetéseket folytat Katsumotóval, aki eleinte csak Algrenre kíváncsi, de szép lassan maga is megnyílik. Talán a beszélgetések, talán ahogy a kapitány mondja a „hely varázsa az”, de szép lassan kezdi megérteni azt a világot, amibe belekerült, és ezzel együtt a néző is betekintést nyer ebbe a különleges kultúrába.

Folytatás a következő oldalon!

A történet, a képi megvalósítás, magának a kis szamuráj falunak az élete és törvényei, egy hihetetlenül jól megkomponált történet révén jutnak el hozzánk. Ahogy a főszereplő révén mi is megismerjük mit jelent szamurájnak lenni, és mialatt maga Algren is azzá válik, eléri azt, ami talán a legfontosabb, hogy képes megbocsátani önmagának, és akár életét adva is harcolni a hitéért. És ezzel válik teljessé az az út, melyet végig kell járnia.

Amikor én először láttam ezt a filmet, még szinte semmit nem tudtam Japánról, pláne nem a kultúrájáról vagy a történelméről. Mégis pillanatok alatt magával ragadott ez a számomra - akárcsak főszereplőnk számára - ismeretlen világ, és maga az egész történet hangulata. Annak ellenére, hogy egy igazi hollywoodi szuperprodukcióról van szó, sikerült megalkotniuk azt a nyugodt és kellemes légkört, ami valahogy ennek a világnak a sajátja. A film azon kívül, hogy igyekszik minél jobban bemutatni a korabeli Japánt - elsősorban a szamuráj kultúrát -, nagy hangsúlyt fektet arra is, hogy az érzéseket is át tudja adni nekünk. Ebben a képi hatások mellett **Hans Zimmer** zenéi hatalmas segítséget nyújtanak.

Zárásként még annyit elmondanék, hogy ez a film tényleg egy remekmű, annak ellenére, hogy nem japán. Talán pont ez a magyarázat, mivel ha Japán alkotást nézünk, akkor a készítő automatikusan feltételezi, hogy ismerjük az adott kultúrát. Ez a film azonban egy kívülálló szemszögből igyekszik bemutatni mindazt a csodát, amit ez a távol-keleti ország tartogathat a néző számára, és így teszi számunkra is átélhetővé ezt a hihetetlen mesét.





Film infó:

Cím: Tokyo Friends
Kiadási Év: 2005
Kategória: Vígjáték, romantika
Gyártó: Fuji TV
Epizódok: 5
Hossz: 50 perc / epizód

Szereplők:

Otsuka Ai: Iwatsuki Rei
Matsumoto Rio: Hayama Hirono
Kobayashi Mao: Abiko Maki
Maki Yoko: Fujiki Ryoko
Eita: Shintani Ryuui
Hiraoka Yuta: Tanaka Hidetoshi



TOKYO FRIENDS // Sayuu

Kiskorától kezdve mindenki álmodik valamiről, mindenki szeretné azt tenni, ami boldoggá teszi, hiszen az életünk legfontosabb része, hogy valóra váltsuk elképzeléseinket. És neked „Mi volt az első álmod?”. Ezt a témát járja körül a Tokyo Friends című dráma is.

A történet egy kis japán halász városban Kouchiban kezdődik, itt él főszereplőnk Iwatsuki Rei (Otsuka Ai), akinek saját bevallása szerint nincsenek álmai, mert abban a poros kisvárosban még álmodni se lehet. Így hát, fogja magát, felszáll egy Tokióba induló hajóra, és csak egy levelet hagy bátyjánál a szülei számára, benne: „A lányotok halott.” üzenettel. Megérkezve a fővárosba azonnal elárasztja a hatalmas tömeg és nyüzsgés, amire mindig is vágyott. Tokió hatalmas, tele reménységgel, és főszereplőnk is elindul, hogy szállást találjon magának egyik régi barátnőjénél, aki évekkorábban jött a nagyvárosba tanulni. Rei épphogy megérkezik, már is remek lehetőséggel találja szembe magát, ugyan is mikor egy srác neki megy, szinte sorsszerűen lát meg egy álláshirdetést: „Szeretnél egy vidám bárban dolgozni? Most nincsteleneket felvesszünk!” A bár pedig nem más, mint a Yume no Kura, ahol inntől kezdve Rei dolgozni fog, és ez az a hely, ahol szép lassan kialakul - és persze dolgozik, vagy épp vendégeskedik - az a baráti kör, amit a cím takar. Rei gyorsan barátságot köt az ott dolgozó Abiko Maki-channal (Kobayashi Mao), aki a Szépművészeti Egyetemen festészetet tanul. Majd egy kisebb csetepaté következtében összeismerkedik Shintani Ryuujival (Eita) és Nagase Mitsuoval (Nakamura Shunta), akik épp „könnyes” búcsút mondanak a bárban bandájuk, a Sabakan (Survival Company) énekesének. Ebbe a verekezésbe keveredik bele Rei is, aminek következtében ráesik a nemkívánatos tag, és elered az orra vére.

Talán ennek ez eseménynek, talán annak, hogy Ryuui nem más, mint az a srác, akinek hála Rei észrevette az álláshirdetést, köszönhető, hogy főszereplőnk elindul azon az úton, ahol megtalálhatja az álmát. Mindenesetre rövid időn belül a lány már a Sabakan énekeseként próbálhatja ki tehetségét. Történetünk következő fontos szereplője Fujiki Ryoko (Yoko Maki), akit szintén a Yume no Kurában ismerhetünk meg. Kezdetben „csak” vendég, aki valahogy mindig náluk köt ki és a két lány barátjává válik. Idővel ő is a felszolgálók táborát fogja növelni a kis bárban, miközben elszántan küzd az álmáért, hogy egyszer feleség lehessen. A negyedik lány pedig Hayama Hironó (Matsumoto Rio), aki a sorozat második részében csatlakozik a társasághoz, és akárcsak Rei, ő is meglátja azt a bizonyos álláshirdetést a Yume no Kura előtt. Neki is megvan a maga álma, híres színésznő akar lenni és szeretné, ha a sempai-ja, akivel még a gimiben játszott egy iskolai darabban, elismerné. Ahogy ebben a sorozatban szinte mindig, a sempai is a Yume no Kura vendége, és így Hironó - akárcsak Rei - itt találja meg az álma felé vezető utat.

A szereplők felsorolásából nem maradhat ki a Yume no Kura tulajdonosa sem, Sasakawa Kazuo, aki nagyon szeret a felszolgálóival foglalkozni, és akinek felesége, Yoshie-chan emiatt nem fél az orrára koppintani. Kazuo-sannak van egy testvére is, Sasakawa Keitaro (Kitamura Kazuki), aki majd később válik fontossá a sztori szempontjából.



Folytatás a következő oldalon!

Érdekesség:

A sorozat 2005. június 3-án jelent meg Japánban. Más drámáktól eltérően nem adták le a TV-ben, csak DVD-s kiadás volt. A sorozat 5, egyenként hetven perces részből áll, melyet egy 2006 decemberében megjelent film zár le. A sorozat és a film sikerét sokan annak tudják be, hogy Otsukai Aina ez volt az első bemutatkozó TV-s, majd filmes szerepe.



香取真澄「東京フレンズ」は、エイベックスと水山純三郎のワグネル・プロダクションのドラマ・マスタ



A történet azért lehet különösen érdekes, mert a négy lánynak és Ryuujinak is más-más elképzelésük van a jövőjükéről, arról hogy hogyan is érhetik el céljaikat. Rei is azért jön a fővárosba, hogy megtalálja az álmát. De amikor sikerül rátalálnia, nem lehet benne biztos, hogy igazán ezt szeretné-e, és hogy megéri-e küzdeni érte. Végül határoz, de ez nem jelenti azt, hogy onnantól kezdve könnyű dolga lesz. Minden lépésért meg kell küzdenie, a Shabakan többi tagjával együtt. Rei-jel ellentétben Maki ugyan kezdetektől tudja, hogy mi is szeretne lenni, mégis bizonytalan magában és szüksége van a visszaigazolásra. Kell, hogy valaki megadja neki a kezdő lökést, hogy tényleg hinni tudjon abban, amit szeretne elérni.

Hirono esete megint más, hiszen ő határozott céllal érkezett ide, tudja, hogy mit szeretne, mégis keményen kell küzdeni azért, hogy elérje amit akar. És amikor végre sikerül, akkor megint rá kell döbbsennie, hogy a dolgok néha nem úgy alakulnak, ahogy hisszük.

Ryoko, aki talán a legfeljebbnek tűnik főszereplőink közül, határozott, ugyanakkor fél a boldogságtól, amit egyszer már eldobott magától, és mikor újra szembetalálja vele magát, megpróbál elmenekülni.

Ryuujit se hagyhatjuk ki, hiszen mind a történet, mind Rei életének fontos szereplője. De fiúhoz illően neki kicsit mások az elképzelései arról, hogy milyen út vezet ahhoz, amire vágyik. Ennek köszönhető, hogy egyedül szeretné megvalósítani az álmát, a saját erejéből véghez vinni, de rá kell döbbsennie, hogy így, barátok, támogatás nélkül ez nem megy.

Mivel minden szereplő más és más személyiség, így mi is könnyedén rá tudunk találni arra, akire hasonlítunk, aki a legközelebb áll hozzánk és azonosulni tudunk vele. Ahogy nyomon követjük az életüket, ráismerhetünk a sajátunkra. Közben pedig rádöbbenünk, hogy mindenki álmodik valamiről, arról, hogy milyen szeretne lenni, vagy arról, hogy egyáltalán rátaláljon arra az álmra, amit megvalósíthat. De ahhoz, hogy elérjük azt, amit szeretnénk, nincs kikövezett út, mindenkinek magának kell megtalálni a módját, és küzdeni kell, mert semmit nem kapunk ingyen.

És talán az egyik legfontosabb dolog, hogy legyen valaki, aki támogat minket, aki meghallgatja a bajunkat, vagy egyszerűen, aki kihívja a mentőket, ha bánatunkban napokig nem eszünk semmit, vagy épp segít meggyőzni egy határozott apukát, aki haza szeretné vinni elszökött lányát.

Egyszóval, ez egy szórakoztató zenés vígjáték, barátokról, szerelemről és álmokról, könnyed köntösbe burkolva, amelyet akár a mi életünkről is írhattak volna, mégis mély mondanivaló bújk meg mögötte. Mindenki számára kellemes kikapcsolódást nyújthat, aki ad neki egy esélyt.

Amit még mindenképp szeretnék megemlíteni, azok a sorozatban és filmben szereplő zenék. A számok, amelyeket Otsukai Ai énekel Reiként a Shabakanban, mind elhangzanak a cselekmény előrehaladtával, és követik az eseményeket, ezáltal gyönyörű körítést adnak ennek az amúgy is nagyszerű történetnek.





PRINCESS PUNT

// NewPlayer

Szerintem kétféle japán játék létezik. Az ami annyira nehéz, hogy vért izzadunk, mire az első szintet teljesítjük, valamint az, ami annyira agyament ötlet, hogy csak azt kérdezzük magunktól: miért nem tudom abbahagyni? A Princess Punt az utóbbi kategóriába tartozik.

Szerintetek ilyen névvel milyen története lehet a játéknak? (A punt az, amikor az amerikai fociban elrúgják a labdát.) Főhősnőnk egy titkos térképet kap, papírepülőként összehajtogatva (de, hogy egy középkori világban honnan ismerik a repülőket az nem derül ki), ami nem kincses ládikához, hanem a daliás herceghez vezet. Könnyes búcsút véve a királytól és a királynétől a hercegnő útnak ered, de nem egyedül, hanem magával viszi pár kisbarátját is. Szó szerint aprók a barátai, valamiféle törpék vagy koboldok lehetnek. Még alig kezdődik el kalandozásuk története máris egy 5 méter magas makk állja az útjukat. Igen egy makk... Sosem derül ki róla, hogy mit keres azon a környéken vagy, hogy egyáltalán mit akar. Ideje sincsen ezen gondolkodni szegénynek ugyanis a kalandozó hercegnő azonnal rávicsorítja a fogát és flitteres szoknya ide, hercegnői korona oda, megtámadja az ellenséges képződményt, aki hirtelen megrökönyödésében elkezd egy helyben lebegni.

Valahogy így kezdődik a játék. De ennél már csak rosszabb lesz, ugyanis a harc mezőre a hercegnő a pajtásait úgy rúgja be, mint más a focilabdát: magassarkú cipőjében nagy kopácsolás közepette nekifut, majd egy jól irányzott rúgással a harcosok máris a csata sűrűjében találják magukat. Amikor pedig már mindenki a csata mezőn áll, akkor jöhetnek a bombák.

Miután teljes erőnkől áthelyeztük egy kiskatona tartózkodási pozícióját egy az ellenfélhez közelebb eső területre, akkor ő minden körben kötelesség tudóan elkezd támadni, ezzel is fejfájást okozva az utunkba kerülő szörnyeknek. Kiskatonáink más és más tulajdonságokkal rendelkeznek, van aki ügyesen bánik a karddal, míg más a mágiában jó. Ez nagyon meghatározza, hogy milyen közelről képes támadni.

Értelemszerűen a kardosnak nagyon közel kell mennie, míg egy íjász már biztonságos távolságból is ellövellőzhet. Mivel változathatjuk, hogy éppen kit küldjünk csatába, így ez is szintén sokrétű taktikázásra adhat lehetőséget. Ne higgyük azt, hogy egyszerűen csak sorban elég lesz őket indítani, néha igenis kötelező elgondolkodni azon, hogy ha most ezt így vagy úgy küldjük, akkor mi lesz a következő körben!

Ha ez nem lenne elég, akkor az egyes fegyvereket is fejleszthetjük, sőt akár erősebb kardot is adhatunk a hőseink kezébe. Így képesek szintet lépni, tehát több életerőre tehetnek szert, valamint nagyobbakat tudnak sebezni. Ezzel az ügyes mozdulattal be is csempészték a játékba a klasszikus RPG elemeit.

Kiadó:
GungHo

Készítő:
GungHo

Kiadás éve:
2011

Elérhető nyelvek:
Angol, Japán, Koreai

Platform:
Android / iOS

Értékelés:
Grafika: 5 / 5

Zene: 4 / 5

Játékelmény: 4 / 5

Értékelés: 4 / 5

Folytatás a következő oldalon!



A helyszínek igen változatosak. Bár igaz, hogy a bevezető animációban lévő kis térképen csak alig volt távolság - legrosszabb esetben is pár kilométer -, de mégis eljutunk a sarkvidékre, magas hegyekbe, sűrű erdőkbe, barlangokba. Megpróbáltatásaink akkor sem érnek véget, mikor kalandozásunkból visszatérünk az atyai házba, ugyanis itt is egy gonosz ellenség vár ránk.

Az ellenfeleinkről igen nehéz bármit is komolyan, vagy legalább félig komolyan írni. Mikor az embert megtámadja egy dínó szerű lény, esetleg egy óriás rák vagy ne adj isten egy fél kastély, akkor nem igazán tud a játékra koncentrálni. Inkább csak marokba szorítja a telefonját, hogy el ne ejtse a nagy röhögés közepette. A hagyományos ellenfelek mellet egy jó RPG-hez híven vannak Boss-ok is, amiket nem lehet akárhol eltalálni, hanem csak a gyenge pontjaikban. Ugyanis, ha nem ott találjuk el, akkor alig sikerül valamennyi sebzést bevinnünk. Akárhogy is gondolkodom, ha szembe jönne velem egy fél kastély, akkor szerintem nem a gyenge pontjait keresném, hogy utána a túsarkúban bombákat rugdossak rá, hanem lecserélném az íveg cippellőt egy pár nyúl cipőre...

A Princess Punt ingyenesen letölthető Androidra és iOS-re. Fizetős tartalom "csak" az alkalmazáson belül van, és az is olyan tartalom, ami nem kell feltétlenül a játék végigjátszásához. A letöltés után az első indításkor még egy nagyobb pakkot leszed a játék, valamint minden indítás után ellenőrzi, hogy naprakész állapotban van-e. Ha pedig nincsen, akkor megint csak letöltést kezdeményez, úgyhogy vigyázzunk, ha net előfizetéssel rendelkezünk a telefonunkon, nehogy túlszámlázás legyen a vége!





Rusty Hearts

// Castiel

Kiadó:
Perfect World Europe

Készítő:
Stairway Games

Kiadás éve:
2011

Kategória:
Hack and Slash MMORPG

Elérhető nyelvek:
Angol, Koreai

Platform:
Microsoft Windows

Ha visszatekintek a múltba, egyértelműen világossá válik, hogy az MMORPG, mint műfaj, a World Of Warcraft megjelenésével vált a játékos társadalom közismert fogalmává. Előtte is létezett már persze, de ez volt az a pont, ahol ténylegesen oda lehetett sorolni a többi műfaj mellé, nem csak egy magányos remete szerepét játszotta egy kopár sivatag legsötétebb zónáiban. Azóta pedig rakásra jönnek az újabb „klónok” és kópiák, melyek nagy része túlságosan is hasonlít a „nagy” műre. Az ázsiai légtérben is megjelentek a stílus képviselői, habár általában más formában. Jó példa erre a Dragon Ball Online, vagy eme iromány témája is, a Rusty Hearts.

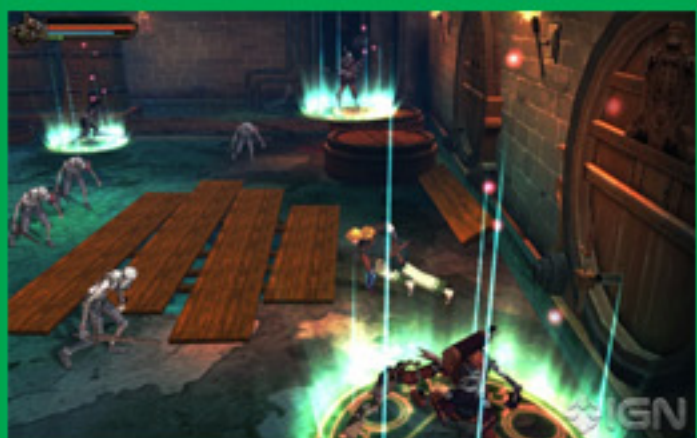
A játék egy júliusi napon indult útnak a Steam nevű programon, ahonnan ingyenesen letölthető. Kis hazánkban sajnos le van tiltva a program, de egy kis ügyeskedéssel hozzá lehet jutni Steamen keresztül is. Magát a játékot egy Xtrap nevű program védi az esetleges csalóktól és hackerektől. A játék grafikailag abszolút idézi a mangás/animés hangulatot. Ez természetes egy ilyen műnél, de az már meglepő, hogy még jól is néz ki a maga nemében. Szóval ez egy jó pont, amit rögtön le is kell vonni a karakterek hangjai miatt. Mivel az angol. Ez a Perfect World nevű kiadó hibája, ugyanis Ázsián kívüli térségekben csak angol nyelven elérhető, bár lehet, hogy én nem voltam elég körültekintő, és ezért nem találtam sehol más választási lehetőséget. A tréning utáni intrónál elröhögtem magam az egyik karakter hihetetlen átélésén. Egyébként a négy fő karakter hangjával meg lehet barátkozni, főleg, hogy annyira rettentően nem beszélnek sokat. Ez szintén egy negatívum, mert túl kevés a konkrét interakció köztük, és a külvilág között (kb. csak a szokásos lekaszabolok 500 MOB-ot, meg néha odamegyek egy NPC-hez beszélgetni). Nagyon ritkán találkozhatunk valamiféle átvezető videóval. Néha mikor megpróbálok átugrani ezeket (ezt sem mindig lehet), akkor a játék elég érdekes dolgokat tud produkálni. Nem hiszem, hogy nálam a hiba, mert más is érzékelte, bár lehet a furcsa beszerzési mód is tehet róla.

A játékban négy választható karakter van. Frantz, aki egy vámpírvadász, kardokkal, esetleg bárdokkal osztja az áldást. Ebből gondolom egyértelmű, hogy közelharcosokról van szó. Kevés skillje van, de brutális sebzést képes bevinni, ráadásul még gyorsan is teszi azt. Van Angela a boszorkány, főként varázslatokkal operál, ő a tipikus szerethető karakter.

Tude pedig a kezével csinál... valamit. Átalakítja, vagy ilyesmi, fogalmam sincs, hogy mit takar ez a metamorfózis, de elvileg ő valamiféle vérfarkas. Végül Natasha, aki távolról lő mindenféle fegyverrel, vagy annak tűnő tárggyal (ő egyébként eleinte nem volt játszható karakter, később került be). Ez a négy karakter helyettesíti, a más MMO-kból ismert karakterosztályokat. A probléma ezzel csak annyi, hogy mindenki ugyanígy néz ki. Nem igazán véltem felfedezni különbséget az én Frantzom, és más Frantzok között, talán egyszer láttam egy árnyalattal másabb színű kabátban rohangálni egy srácot, de ennyi. Persze lehet változtatni, de ehhez kosztümöket kell venni, vagy készíteni, de sajnos, ez nagyon kevés. A másik mód pedig, ha fizetsz, és így új haját kaphatsz. Valamivel fent kell tartani az ingyenes játékokat is, de azért szerintem elég pofátlanság ilyen hülyeségekért elkérni pénzt, akkor inkább kapjanak a fizetők egy testre szabható ruházatot, vagy egyedi karakter skinet. Szóval ilyen téren nem voltak valami kreatívak a készítők. Még fiatal élettartamú játékról van szó, de mégiscsak szemet szúr az ilyen. Rengeteg mindenről lehetne még beszélni, de azok más MMORPG-re is igazak, ezért nem megyek bele minden kis részletébe, csak az olyan dolgokba, amik itt mások lettek, mint az általam ismertekben.



Folytatás a következő oldalon!



Például a quest-rendszer. Itt nem az van, hogy bemész egy faluba/városba, felveszed, amit találsz, kimész a városból, ledarálod a fél világot. Itt az van, hogy a tréning után kidob valahova, hogy vedd fel az első küldetést, az beküld egy dungeonba, amit elsőre csak normál fokozaton tudsz játszani. Megcsinálod a feladatot, ami az esetek 90%-ban a szokásos: szedj össze 20 kecskehajat, keresd meg a titkos ajtót, hozzá 8 üveg bort, mert alkoholisták vagyok, stb. Ez még nem is lenne baj, mert ez ilyen, de itt kevés dungeon van. Az egyik a város csatoreménye, ahol öt szinten mérheted össze az erődet, négy nehézségi fokozaton a rosszakaróiddal, akik általában csontvázak és ilyen félresikerült halemberek. Illetve minden pálya végén szerepel egy csúnya, rossz főboss, aki még csak nem is jelent kihívást (kivéve az egyiket, aki azért a legnehezebb fokozaton elsőre megizzasztott), mert elég öt kaszabolni, a többi ellenség úgyis eltűnik, ha végeztem a főgonosszal. A második pedig nem is tudom mi, de van benne boros pince meg minden. Ebben a dungeon-ban nyolc helyszín van, ezek valamivel eseménydúsabbak, mint a kezdő ötös. Mivel csak ezen a tizenhárom helyen vagy képes bármi érdemlegeset csinálni, hát ezt csinálja is az ember. Legalábbis eleinte, lvl20-ig ennyit kapunk. Aztán jön egy újabb városrész, de innentől a játék nem túl izgalmas (rohangálás ki-be, küldetés leadása, felvétele, páncél javítás, meg ilyenek). Van néhány ötletes főellenség, de itt sem engedték nagyon szabadon a fantáziájukat a készítő, főleg úgy, hogy igazából a sztoriról se sokat tudunk meg, vagy amit igen, az tömény köd.

A többszöri dungeon bejárások alatt néha minimális változások történnek, például az aktuális feladathoz kapcsolódó személy megjelenik, és elmagyaráz valamit, vagy egy új bosszt kapunk, stb. Aztán mehetünk a haverokkal egyszerre kaszabolni, afféle co-op módban. Nem tudom hányan lehetünk bent egyszerre, de kettőnél nem érdemes többen, mert rémgyorsan és rémegyszerűen végigtölthetőek. Aztán, ha very hard módban összeszedtél kulcsokat, aktiválhatod a Blood módot, ami már inkább unfair baromság, mint kihívás.



A pályák végén random kártyák közül választhatsz egyet, és megkapod, ami a másik oldalán van, általában kis pénzüsszegről van szó. Viszont, ha gyűjtögetted a pályán a mobok által elhullajtott bronz, ezüst vagy arany kártyákat, nagyobb eséllyel választhatsz egy jó ruhadarabot, ami növeli a sebzést. Ez kicsit színesíti a monoton játékmenetet. Aztán vannak pvp eventek, insták, és a szokásos csoportos mókák, amikről én nem kívánok szót ejteni most. Továbbá van egy "játékmód", ami... érdekes és jó, ez a túlvilágra való látogatás. Erről többet nem mondok, aki kipróbálja a játékot annak tetszeni fog.

Na de most jön az igazi probléma. Ez a játék szórakozik az emberrel. Először is beküld egy dungeonba, hogy tisztítsd meg a szörnyektől normál fokozaton. Aztán visszaküld nehéz, és nagyon nehéz fokozaton is. Jól van, ez még elviselhető, más játékokban is van olyan, hogy visszaküld kétszer-háromszor ugyanoda. Itt viszont megcsinálja ezt akár hatszor-hétszer is, ami eléggé irritáló. Mikor egymás után ötvenedszerre láttam ugyanazt, a monitort már majdnem kettéfejeltem.



Folytatás a következő oldalon!



Tudom jól miért így csinálták a fejlesztők, amit csináltak, de ez akkor is egy r... Na szóval, egy alapvetően jó játékot vittek le középszerűvé azzal, hogy monoton, kevés benne a változó, míg az állandókból millió van. Egyszerűen képtelen vagyok magamat egyedinek érezni egy ilyen világban, ahol mindenki egyforma, és mindig ugyanazt csinálom, csak más indokkal. Ez olyan, mintha anyám leküldene a boltba tejet, mert süteményt akar készíteni, aztán leküld megint tejet, mert kellene egy kis tejbegríz is, aztán még leküld hétszer más indokokkal. Egyszerre is vehetél volna huszonhat liter tejet, nem kéne huszonhatszor leküldeni. Ezek után nem tudom eldönteni, hogy ezeknek a részeknek a rövideje pozitívum, vagy negatívum-e. De valószínű, ha kétszer ilyen hosszú lenne egy dungeon, már rég töröltem volna az egészet.

Maguk a dungeon részek is elég sajátosak. Adott egy valahányszor valahányas map, és azt osztották fel részekre, amiket általában kapok, csápok, meg mindenféle akadályok választják el a következőtől. Csak akkor léphetsz át a másik szobába, ha megöltél mindent, ami itt mozog. Monoton? Az. Hosszú távon főleg. Ezt a játékot úgy tervezték, hogy az ember havonta egyszer felmenjen, és egyhuzamban élvezkedjen rá 5-6 órát. A harc maga egyébként jó, de ez nem is kérdés. Leginkább a Devil May Cry sorozatra emlékeztet, csak kicsit gagyibb és egyszerűbb formába öntve. De, mint említettem korábban, még erősen kezdeti állapotban van az egész. Tényleg rettentően kevés helyszín van a játékban, a harminc szint sem túl sok, és akkor a skillek számáról már nem is beszélek. Van mit fejleszteni, de egy fél éves játékról beszélünk, ez így ebben a formában megbocsátható valamelyest, főleg úgy, hogy az egész ingyenes.

A negatívumok többségben vannak, mint a pozitívumok, mégis egy jó játéknak tartom. Hatalmasat dob rajta az, hogy ingyenes, mert nem kér pénzt a butaságaiért, viszont ingyen adja a kellemes perceket. Merthogy vannak kellemes percei. Amikor először elkezdtem vele játszani, alig bírtam elszaggatni magam a géptől, hajnalig oda ragadtam, de ezek után már nem tudott újra igazán beszippantani, mert úgy unalmas.

Végző:
Néha elővenni mókás,
Hosszútávon csalódás.
Lehet várni kéne pár évet,
Hogy jól felturbózzák a gémet.



Az anime története 2. rész // Ricz

A 3. generáció (1948-1999)

A 3. generációs animék egyik fő jellemzője, hogy nem alkalmaztak benne számítógépes grafikát, valamint már nem a készítők munkássága szerint különböztetjük meg őket. Éppen ezért ebben a korszakban készült a legtöbb híresebb és meghatározó darab. 1948-at követően is jelent meg egy-kettő 2. generációs anime, bár már nem volt annyira jellemző. Ezek a '60-as évekre teljesen eltűntek, helyüket a kísérleti és amatőr munkák vették át.

1948-ban megalakult a **Toei Animation** és rá tíz évvel bemutatták az első színes animefilmet, a *Hakujadent* (*The Tale of the White Serpent*, 1958). A film néhol még a Disney-féle tónust alkalmazta, nem pedig a modernebb animék árnyalati gazdagságát, mégis az első teljes mértékben animének számító darab lett. Amerikában csak 1961-ben mutathatták be *Panda and the Magic Serpent* címen. 1958 és a '60-as évek közepe közt a **Toei** folytatta a Disney-szerű filmek készítését, noha később olyan sorozatok gyártásában vett részt, mint az 1986-ban indult *Dragon Ball*, az 1992-ben kezdődött *Sailor Moon* és az 1999-ben kezdődött *Digimon*.

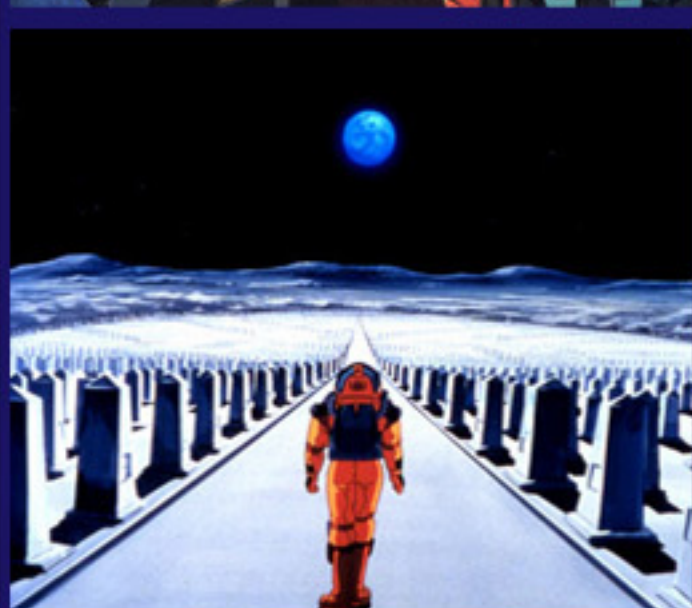
A **Toei** stílusát mindig is az animátorok saját látásmódja határozta meg. Példa erre **Isao Takahata** filmje, a *Hols: Prince of the Sun* (1968) is, amely a kor stílusával az első szakítás és egyben lépés a mai progresszív rajzolású felé, melynek jeles képviselői **Hayao Miyazaki** és **Mamoru Oshii**. A **Toei** egyik animátora, **Yasuo Otsuka** elérte, hogy munkáit az 1980-as években már a televíziók is sugározzák, és a vállalat olyanoknak segíthessen a világban, mint a **Sunbow Productions**, a **Marvel Productions** vagy a **Hanna-Barbera**.

A korszak másik nagy embere, **Osamu Tezuka**, akit „az anime atyjának” is szokás nevezni. A **Toei**-jel rivális gyártóstudióját, a **Mushi Productions**-t a '60-as évek elején alapította. A stúdió első nagy dobása a *Tetsuwan Atom* (*Astro Boy*) volt 1963-ban. A hiedelmekkel ellentétben nem ez volt az első animesorozat, amelyet televízióban is vetítettek: ez a dicsőség az *Otogi Manga Calendaré*, amelyet 1962-ben kezdtek el vetíteni.

Az első anime, amely nem sorozat volt, és mégis tévében adták, az a *Three Tales* volt. Ellenben az első sikeres, folytatólagos cselekményű anime címét tényleg az *Astro Boy* tudhatja magáénak, amely hozzájárul kultusszá és sikerre válásához. 1964-ben az *Astro Boy* megjelent Amerikában is és meglepő, nem várt módon ott is sikeres lett. A *Tetsuwan Atom* sikere hozzájárult ahhoz, hogy egyre több sorozatot kezdhessenek el készíteni és kiadni, köztük **Mitsuteru Yokoyama** *Tetsujin 28-go* című darabját is (amely az első szuperrobot anime, Amerikában *Gigantor* címen jelent meg), vagy **Tezuka** *Jungle Emperorj*át (ismertebb nevén a *Kimba*), valamint **Tatsuo Yoshida** *Mach Go Go Go*-ját (később Amerikában *Speed Racer* címen jelent meg).

A '70-es évek során a nagy vállalatok mellé újak születtek, az animátorok átvándoroltak az olyan stúdiókhoz, mint az **A Pro** és a **Telecom Animation**. A **Mushi Productions** csődbe ment (majd 4 évvel később újraalakult), korábbi alkalmazottai pedig olyan stúdiókat hoztak létre, mint a **Madhouse Production** és a **Sunrise**. A korai '70-es évek egyik ikonikus darabja a *Tomorrow's Joe* (1970) című boxolós anime. A kor másik érdekessége a *Heidi, Girl of the Alps*, amelyet nehéz volt eladni, a japán TV-k egy része nem is vásárolta meg, mégis nemzetközi sikert aratott, főként az európai országokban. Ez volt az első olyan drámai anime, amivel mind rajzolásában, mind történetében főként a gyerekeket célozták meg. Ugyanekkor kezdődött **Miyazaki** és **Takahata** karrierje is, miután a késő '70-es években elhagyták a **Nippon Animation**-t. Két **Miyazaki** munka is ekkor született: a *Future Boy Conan* (1978) és a *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (1979).

Folytatás a következő oldalon!



A '70-es évek más szempontból is újdonságokat hozott: megszületett a mecha, mint műfaj. Ilyen korai gépezetes mű a *Mazinger Z* (1972-74), a *Science Ninja Team Gatchaman* (1972-74), *Space Battleship Yamato* (1974-75) és a *Mobile Suit Gundam* (1979-80). Ezek a címek kezdték el a science-fiction műfajt komolyabban bevonni az anime eszköztárába, valamint az űrvitorlások és az óriásrobotok korszakát is elindították (az űrvitorlásoknak noha hamar vége is szakadt). A *Yamato* és a *Gundam* sikerének tudható be a következő évtized „animebummja”, melyet az anime fénykorának is szokás nevezni.

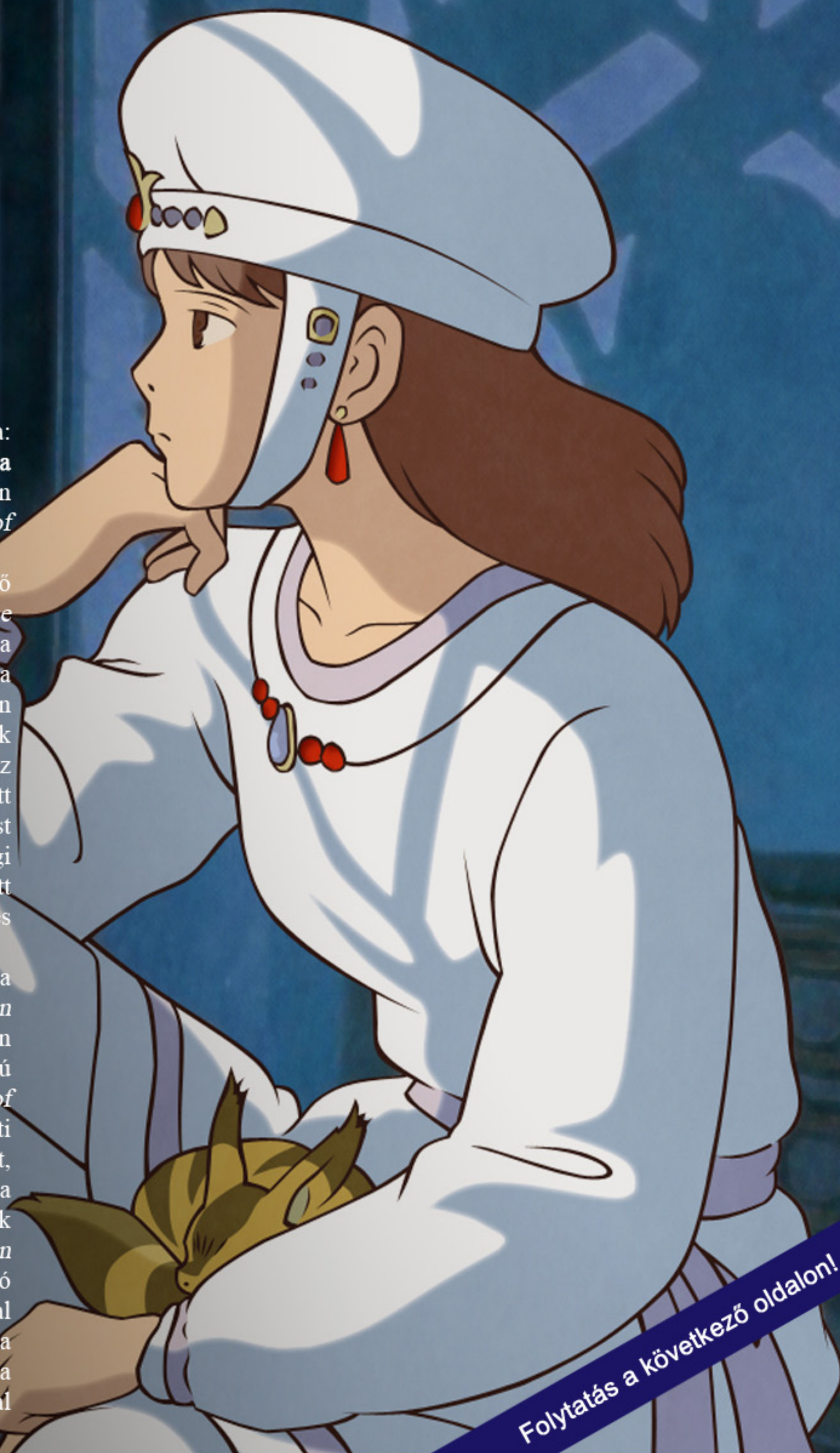
A '80-as években főként sci-fi elemekkel tűzdelt animék születtek, köztük a legkiemelkedőbbek a *Macross-univerzum* és a *Gundam*-széria további darabjai. A *Star Wars* sikerén született '70-es évekbeli *Yamato* és *Gundam* sikerei azt bizonyították, hogy az űroperának igenis van kereslete a piacon. Az otaku kultúra fontos mérföldkőnek tekinti az *Urusei Yatsura* két filmjét (1981 és 1984), amelyeket **Mamoru Oshii** rendezett **Rumiko Takahashi** mangájából. Ugyanis a rendező mert szakítani a korrallal megjelenésben, mind elvárásokban. Fontos még megemlíteni, hogy egy amatőr vállalkozásból, a **Daicon Films**ből ekkor alakult ki a **Gainax**. Az ő főmunkájuk ebben az időszakban az 1987-es *Royal Space Force: The Wings of Honneamise*. **Miyazaki** is ekkor startolt igazán, az 1984-es *Nausicaä* mozifilm volt az ő ugródeszkájuk és egyben a korszak leghatásosabb animéje is lett. A **Studio Ghibli** is ezért alakulhatott meg, melyet **Hayao Miyazaki** és **Isao Takahata** rendezők, valamint **Toshio Suzuki**, egykori Animage szerkesztő alapított. Első filmjük a *Laputa: Castle in the Sky* (1986) lett.

A '80-as években jelent meg a piacon a mozifilmek és a TV-sorozatok mellett az OVA, melyet ekkor még csak VHS-en adtak ki. Az első OVA a *Dallos* volt (1983-1984), ami nem hozott kellő sikert, ellenben az 1985-ös *Megazone 23* már igen. Az OVA megjelenése lehetővé tette a felnőtt tartalmú animék (értsd: a hentai) terjesztését és megalakulását. Ezek első darabjai az 1984-es *Cream Lemon* és a *Lolita Anime*. Valamint lehetővé tette a rövid kísérleti jellegű filmek készítését, mint a *Take the X Train*, a *Neo Tokyo* és a *Robot Carnival* (1987).

A sportanimék is ekkor indultak hódító útjukra: **Yoichi Takahashi** futballmangája, a **Captain Tsubasa** világszerte sikeres lett, ezzel alapot adva olyan történetek születésének, mint a *Slam Dunk*, a *Prince of Tennis* vagy az *Eyeshield 21*.

Mozifilmekben is rengeteg érdekes és kiemelkedő alkotás született: az *Angel's Egg* (1985), a *Night on the Galactic Railroad* (1985), a *Tale of Genji* (1986), a *Grave of the Fireflies* (1988), az *Akira* (1988) vagy a *Kiki's Delivery Service* (1989). Ezek a filmek ma is igen népszerűek, kisebb-nagyobb kultusszal bírnak napjainkban. Az *Akira*, mely egyfajta leszámolás az atombomba okozta posztháborús sokkal, nem lett Japánban sikeres, helyette nemzetközi rajongói bázist szerzett magának. Az *Akira* bukása a gazdasági visszaesés és a buborékgazdaság elharapózódása miatt következett be. Ezt az évtizedet **Osamu Tezuka** 1989-es halála zárta le.

A '90-es évek egyik legmeghatározóbb darabja a **Hideaki Anno** által rendezett és írt anime, a *Neon Genesis Evangelion* volt. Japánban és a világban egyaránt sikeres lett, valamint az otakuk első számú alpművévé lépett elő. Az 1997-es *The End of Evangelion* mozifilm több mint 10 millió dollár fölötti bevételt hozott. Ez az anime indította el azt a folyamatot, amely később a *Cowboy Bebop*-ban teljesedett be: a cenzúra csökkentése, több vér, a szexualitás és erőszak erőteljesebb megjelenítése. Továbbá az *Evangelion* akkora hatást keltett, hogy a későbbiekben a hasonló animéket egyszerűen „poszt-Evangelion” titulussal illeték, mint a *RahXephon*, *Brain Powered* és a *Gasarakit*. Ugyanezen időszak jelentős mozifilmje a *Ghost in the Shell* (1995), amely a *Megazone 23*-mal együtt nagy hatást gyakorolt a *Mátrix* filmre.



Folytatás a következő oldalon!

■ Olvasói gondolatok

Az elsők

az 1. animáció: Imokawa Mukuzo
Genkanban no Maki

(1917. januárja)

az 1. hangos animáció:

Chikara to Onna no Yo no Naka

(1933.04.13.)

az első hosszú ázsiai animáció:

Princess Iron Fan

(1941.01.01.)

az első hosszú japán animáció:

Momotaro's Divine Sea Warriors

(1945.04.12.)

az első színes ázsiai animáció:

Why is the Crow Black-Coated

(1956)

az első színes japán animáció:

The Tale of the White Serpent

(1958.10.22.)

az első szélesvásznú hosszú

animáció:

Boy Sarutobi Sasuke

(1959.12.25.)

az első TV-ben sugárzott anime:

Three Tales

(1960.01.15.)

Az első animesorozat:

Otogi manga calendar

(1961.05.01.)

az első mecha anime:

Tetsujin 28-go

(1963.10.20.)

az első anime űropera:

Space Battleship Yamato

(1974.10.06.)

az első real robot anime:

Mobile Suit Gundam

(1979.04.07.)

az első OVA:

Dallos

(1983.12.12.)

az első hentai:

Lolita Anime

(1984.02.21.)

Újra életre hívtak pár klasszikus darabot: a *Gundam*et és a *Macross*t, melyek újra felélénkítése egyfajta „válaszcsepés” volt a „poszt-Evangelion” művekre, majd az 1997-es *GaoGaiGar* és a 2007-es *Tengen Toppa Gurren Lagann* ötletének lett az alapja. A *Gundam-univerzum*ot újabb darabokkal egészítették ki, bár az óriásrobotos animék újraéltetése a *SEED*-ig (2002) nem sok sikerrel következett be.

A sentai és a mahou shoujók virágzásának is ekkor kezdődött meg az ideje, melyeknek a leghíresebb darabjai a *Dragon Ball Z* és a *Sailor Moon*. Ugyancsak a népszerű videojáték-sorozatok adaptációjának is ez az évtized a kezdete: a *Pokémon* ekkor indult el világhódító útjára, noha a *Dragon Ball Z*-t nem tudta utolérni, amelyet több tucat nyelvre szinkronizáltak le a világ minden táján.

A 3D-s renderelést először **Hayao Miyazaki** filmje, a *Princess Mononoke* alkalmazta, amely az évtized legdrágább (20 millió dolláros) animemozifilmje lett. **Miyazaki** maga ellenőrizte több mint 144 ezer képkockáját a filmnek, és ezek közül 80 ezret újra is rajzolt.

A 4. generáció (2000-napjainkig)

Napjaink animéit a 4. generációs daraboknak számoljuk, amelyekben már jelentős mértékben számítógépes grafikát is elkezdtek alkalmazni (első ilyen komolyabb vállalkozás a *Love Hina* volt). 2010-ig bezáróan számos sikeres animét könyvelhettünk el, valamint megjelent a hype fogalma. Az animeiparba is betört a popkultúra, amelyet sokan nem szívesen nyeltek le. A piacon megjelent a **Studio 4°C**. Új műfajként jött a slice of life is, amely hamar népszerű lett a hárem és a romantikus sorozatok közt (ugyanis ennek a tíz évnek a középpontjában ezek álltak).

Sokan talán az ötletek kifogyásának mondhatják azt, hogy a visual novel és eroge játékokat is elkezdték feldolgozni. Ilyen alkotások a *Green Green* (2002), a *Higurashi no naku koro ni* (2006), a *Shuffle!* (2006) vagy az *ef – Tale of Memories* (2007) stb. Valamint a light novelek is előtérbe kerültek a feldolgozások terén: *Zero no Tsukaima* (2006), a *Shakugan no Shana* (2005-2006), vagy a *Boogiepop Phantom* (2000). Egyre több mangadaptáció is született: a *Fullmetal Alchemist* (2005), *Rozen Maiden* (2005), *Death Note* (2006) stb.

Mozifilmekben sem volt hiány, miután újra a magas költségvetésű egész estés filmeknek lett csak igazán piaca. Ilyen mozifilmek voltak a *Millenium Actress* és az *Appleseed* (2001), a *Paprika* (2006), valamint az évtized legdrágább animéje, a *Steamboy* (2004), amely 26 millió dollárba került.

Az animeutánszatok megjelenése

Az anime igazán a '80-as években lendült bele a világhódításba, mely csak a '90-es évekkel teljesedett csak igazán ki. A koprodukciók megjelenése, mint a *The Animatrix*, az *Avatar: The Last Airbender* mellett megjelentek az utánozók is. Noha a hivatalos vélemények csak hatásokról írnak és beszélnek, nem lehet elsiklani afelett, hogy megvalósításuk egy az egyben utánzata az eredetinek. Ezek közül talán a legmegtévesztőbb a *Teen Titans*, amelyet 2. vagy 3. generációs amerikai japánok készítettek, s valóban van némi köze hozzá. Ám a franciák és a kanadaiak már nem mondhatták el ezt magukról: a *Totally Spies!*, a *Martin Mystery*, a *Code Lyoko* és a *Team Galaxy* csak erős utánzatoknak mondhatók, ám az inspiráción kívül más animés jelleget nem tudhatnak magukénak.

Fate

Zero

フレイムゼロ



A következő számban: