

アニ雑誌
AniMagazin

usoknak!

Anime Ismertető

Bartender

Moziterem

Ichi the Killer

Kontroller

Valkyria Chronicles

BARAKAMON



Logo & Design terv

Fren Laboratories Design
Empire
Lord Fren

frenlabs@gmail.com
Hammer on The Nail

Szerkesztők

NewPlayer (alapító)

newplayer@anipalace.hu

Catrin (főszerkesztő)

catrin@anipalace.hu

HirotaKa (grafikus)

hirotaKa@anipalace.hu

Strayer8 (lektor)

strayer8@anipalace.hu

pintergreg(lektor)

Beküldés & Info

Cikk beküldése

bekules@anipalace.hu

Információ, kérdések

info@anipalace.hu

Cikkírók

Iskariotes

Lady Marilyn

Daisetsu

Edina Holmes

Dokuro-chan

Baliboy

Blueghost

Yuki

Szerkesztői levél:

// NewPlayer

Nem olyan rég, kb. megjelenés előtt három héttel beszélgettem az egyik barátommal, aki szóba hozta az AniMagazint. Arra kért, hogy egy kicsit lassítsunk és esetleg pár szám erejéig ne jelenjünk meg, mert minden számban talál olyan animét, amit nézni szeretne. Ennek nagyon örültem, mert ez azt jelenti, hogy anyukámon kívül más is olvas minket! Viszont el kell, hogy szomorítsalak Ferikém: idén is maradunk annál a megjelenési ütemtervnel, aminél az előző évben. Egy dolog zavarhat be, ha Hiro magazin összerakás helyett majd GTAS-tel játszik (*Bizony, bizony - Hiro*). Mivel én már végigtoltam, így csak a mostani szám készítése alól húztam ki magam.

Egy másik örömteli dolog, hogy egyre több és több megkeresést kapunk mind partneri kapcsolatra, mind arra, hogy cikket szeretne valaki írni. A cikkíróknak különösen örülünk, mert 23 számmal ezelőtt, azzal a céllal alakultunk meg, hogy azok a rajongók, akik szeretnék írásukat közölni a többiek felé, ezt megtehesék. Bár látszódik, hogy kialakult egy úgymond keménymag, akik kéthavonta mindig jelentkeznek valamilyen írással, de szinte mindig akad egy-egy bátrabb jelentkező, aki kipróbálná magát. Én csak arra tudok továbbra is buzdítani mindenkit, hogy írjatok nekünk akár egy facebook üzenetet, ha azon gondolkodtok, hogy cikk írására adnátok a fejeteket. Természetesen a partnerek jelentkezését is szívesen fogadjuk. Én kifejezetten örülnék valakinek, aki arra kér fel, hogy kínai telefonokat teszteljek, vagy ps-es játékokat :)

A januári szerkesztői levélben nagyjából el szoktam mondani, hogy miket is tervezünk az adott évben megoldani. Az előző évben inkább a weboldalra összpontosítottunk, de a magazinban is történtek változások. Az idei évben első lépésben szintén a weboldalon szeretnénk egy új funkciót bevezetni, remélhetőleg mindenki nagy öröme! Ha minden jól megy, ezt már februárban, márciusban láthatjátok is. Erről többet nem is nagyon szeretnék elárulni, csak annyit, hogy figyeljétek a híreket az oldalon vagy facebookon. Amint elkészül, azonnal életék tárjuk és már használhatjátok is! Ami még biztos, hogy a belépési rendszer is át lesz egy kicsit alakítva. Mivel sok probléma volt vele, ki fog kerülni a twitteres belépési lehetőség és megpróbálunk más közösségi oldalas beléptetőket bevezetni helyette.

A magazinall kapcsolatosan az előző évben elkezdett kis apró módosításokat folytatjuk és csiszoljuk tovább. Egy régóta dédelgetett vágyam, hogy mintacikkkel lássunk el titeket, amik alapján megírhatjátok a sajátotokat. De szeretnék az anime és manga ismeretöknél egy értékelési rendszert is bevezetni, hogy egyből látni lehessen kinek mennyire tetszett egy-egy mű.

Bár minden ötletünk és kezdeményezésünk hiábavaló lenne, ha nem lennél Te, kedves olvasó. Az egész csapat nevében szeretném megköszönni, hogy megtartottad jó szókódod és minket választottál idén is! Köszönöm még a cikkíróknak, hogy billentyűzetet nem kímélve írták meg cikkeiket, hogy utána mi azt a közönség elé tárhassuk! Nem is akarom tovább szaporítani a karaktereket, ezennel megnyitom az AniMagazin 2015-ös évének első számát!

Eddigi számaink:

2014/11 - 22. szám

2014/09 - 21. szám

2014/07 - 20. szám

2014/05 - 19. szám

2014/03 - 18. szám

2014/01 - 17. szám

2013/11 - 16. szám

2013/09 - 15. szám

2013/07 - 14. szám

2013/05 - 13. szám

2013/03 - 12. szám

2013/01 - 11. szám

2012/11 - 10. szám

2012/09 - 9. szám

2012/07 - 8. szám

2012/05 - 7. szám

2012/03 - 6. szám

Facebook esemény

24. szám megjelenése

25. szám megjelenése

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

AniMagazin felhívás

Támogatók

AnimeAddicts



AnimeHunter



Anime Kommentár



Anime Mánia



Anime Örültek.:3



Anime Raptors



Anime Sekai Team



Anime Series



AnimeWeb



Aoi Anime



BeHind Fansub



Chihana Cafe



Dragon Hall +



Will of Fire



Elhaym Blogja



Fanservice Factory



Fashion In Japan



Lady Marilyn Blogja



Lady Marilyn Blogja



Namida Fansub



Pécsi Anime Fanclub



Red Light Yaoi Team



Riz/Ronin Factories



Soul Society Team



Totentkopf



UraharaShop



Will of Fire



Gokukoku no Brynhildr 8



Real Gamer interjú 17



A karaoke útja 27

Anime Ismertető

Barakamon	4
Gokukoku no Brynhildr	8
Corpse Party	11
Bartender	14
Disznók királya	15

Riport

Real Gamers	17
-------------	----

Rendezvények

Animekarácsony	20
----------------	----

Szigetországi Napló

Hírek+Téli szezonajánló	22
-------------------------	----

Cikkirői felhívás

Jelentkezz cikkírónak!	26
------------------------	----

Ázsia Titkai

A karaoke útja	27
----------------	----

Moziterem

Ichi the Killer	32
-----------------	----

Kontroller

Valkyria Chronicles	36
---------------------	----

Olvasói Gondolatok

Miket néz egy fangirl az aktuális animékből? 12.	40
--	----

Miket néz egy fanboy az aktuális animékből? 8.	46
--	----

Mayo Chiki	48
------------	----

Padak - Akváriumban az élet	51
-----------------------------	----

Nuihani Műhely

Cosplay gyorstalpaló XVI.	52
---------------------------	----

Kínai kutyúk

LG LB630V tv	54
--------------	----



Ichi the Killer 32



Fangirl vs. Fanboy 40



Mayo Chiki 48

BARAKAMON

// Edina Holmes



Barakamon, avagy egy kalligráfus szigetre száműzésének története sok nevetéssel, jó karakterekkel és történettel.

A cikk tartalmaz némi spoilert!

A történet

A 23 éves **Seishū** az apja egy szigetre küldi, miután kiütötte az egyik kalligráfiai verseny öreg kurátorát. A megérkezés után összebarátkozik a helyi gyerekekkel és kezdetét veszi a kaland és persze főszereplők önkészése.

Szereplők

Azzal nem mondom semmi újat, ha azt állítom, hogy a főszereplőn van leginkább a hangsúly az animében. Ő az egyetlen, aki jellemfejlődésen megy keresztül. A többiek meg mint ha csak azért lennének, hogy poénforrásként szolgáljanak és semmi több. Ami nem is nagy gond, hisz a gyerekek aranyosak. Közülük a sensei „nagy” barátja, **Naru** viszi a pálmát, akit én – töredelmesen bevallom – benéztem fiúnak. Csak akkor jöttem rá a bakimra, mikor lányként említették.

A felnőttekkel sincs nagy gond, kivéve sensei anyját, ugyanis a mama némileg leragadt egy hisztis és ritka



idegesítő kiskamasz szintjén, ami számomra inkább zavaró, mint vicces és ez le is vont egy kicsit a Barakamon élvezhetőségéből. Még jó hogy csak pár részben szerepelt.

Külön kiemelném a kurátor és a sensei kapcsolatát, míg az elején a frusztrált ifjú sensei behúz egyet a művét kritizáló öregnek, addig a végén bocsánatot kér tőle és segít is neki.

Alkotók

A magát Yoshino Satsuki írja és rajzolja. Rádásként tavaly októberben egy spin-off sorozatba is belekezdett, ami a sensei középiszkolás éveit mutatja be. A **Barakamon** a **Gangan Online**-ban, míg a **Handa-kun** a **Monthly Shonen Gangan**-ban jelenik meg. Eddig 10 kötet jelent meg az eredeti történetből és idén nyáron debütált animeként is, ami szorosan követi a manga történéseit, nincs lényegesebb eltérés. Az anime képi világa gyönyörű, főleg az idillisztikus Falusi környezet. A szinkronhangoknál



is minden stimmel. Egyáltalán nem éreztem, hogy valamelyik seiyu ne illene a karakteréhez. A mozgóképes változatot a **Kinema Citrus** (Black Bullet, Code: Breaker) készítette, **Tachibana Masaki** rendezte, **Sugiura Pierre** pedig írta.

Plusz információ, hogy 2014 februárjában a Yen Press Észak-Amerikában is megjelentette a Barakamot. Kis hazánkban nem kapható semmilyen formában és valószínűleg ez így is marad.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Cím: Barakamon

(ぼらかもん)

Hossz: 12 rész

Év: 2014

Műfaj: vígjáték, slice of life

Stúdió: Kinema Citrus

Értékelés:

MAL: 8,53

ANN: 8,16

AniDB: 8,1



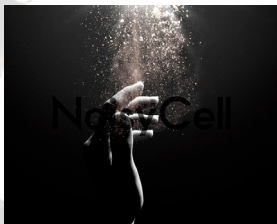
Opening, ending, háttérzene

Az opening és az ending zene is emlékezetesre sikerült. Nálam a **Super Beaver Rashisa** opening dala beette magát a zenelejátszómba, de a **NoisyCell Innocence** ending zenéje is jó lett és még illenek is az animéhez.

A háttérzene is kiváló lett, amiért **Kawai Kenjit** (Ghost in the Shell, Gantz) illeti díszület. Az egész OST-ot érdemes végighallgatni, mert nagyon jó és sokat tesz hozzá az anime hangulatához. Nekem a kedvenc dalom a soundtrackből a *Shodouka no Seichou*.



Szerintem a Barakamon volt az idei nyár legjobb animéje (szoros versenyben a Gekkan Shoujo Nozaki-kunna!). Amikor olvastam a leírását, azonnal gondoltam, hogy nagy kedvenc lesz és igazam is lett. Csak ajánlani tudom. Mindenképp nézz bele vagy lapozz bele, ha szeretnél egy jó, aranyos, vicces slice of life történettel gazdagodni.



Kawafuji Takao: Seishū barátja, aki felügyeli a kaligráfusunk bizniszt, százalékért.
Szinkronhang: Suwabe Junichi

Karakterleírások



Handa Seishū: 23 éves kaligráfus. A gyerekek és a falusiak csak senseinek szólítják, ami tanárt, mestert jelent japánul. Kora ellenére gyerekes és gyorsan felmegy az agyvíze.
Szinkronhang: Ono Daisuke



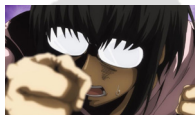
Yamura Miwa: Naru és Tamako barátja. Természetes fiús. Naru sok dolgot tőle tanul meg.
Szinkronhang: Furuki Nozomi



Kanzaki Kōsuke: Egy középiskolás kaligráfus, aki elhoppolja a sensei elől az első helyet egy kaligráfiai versenyen.
Szinkronhang: Kaji Yūki



Kotoishi Naru: Az elsős Naru igencsak energetikus és kíváncsi. Odavan Seishūért és a bogarakért.
Szinkronhang: Hara Suzuko



Arai Tamako: Miwa barátja. Mangaka karriert dédelget és szereti a yaoi mangákat.
Szinkronhang: Ōkubo Rumi



Kido Hiroshi: A középiskolás Hiroshi a korához képest érett. Eleinte nem kedveli a senseit. A Falufőnök fia.
Szinkronhang: Uchiyama Kōki



Kubota Hina: Naru legjobb barátja. Szégyenlős és könnyen elsírja magát, főleg idegenek közelében.
Szinkronhang: Endō Rina



Handa Seimei: Seishū apja, szintén kaligráfus. Elégge szigorú(nak tűnik).
Szinkronhang: Meguro Kōsuke
Handa Emi: Seishū idegesítő anyja, aki igencsak félti egyetlen gyermekét.
Szinkronhang: Takamori Yoshino

BARAKAMON

Kattints a képre és töltsd le a vezércikkünkhöz járó meglepetés Full HD háttérképet!



ANIPALACE

極黒のブリュンヘルデ

BRYNHILDR IN THE DARKNESS

// Blueghost

A jelen lévő páciensünk igencsak kétarcú anime, ezért elég nehéz róla írnom. Sokak szerint szörnyű, átgondolatlan, mások szerint izgalmas és élethű, megint mások szerint pedig egyszerűen még nem indult el teljes gőzerővel. Én az utolsó csoportba tartozom, mivel nekem igencsak tetszett, de mert kritikusként kéne nézmem, így már nem nagyon teljesít a szeren. Szerintem, ez jellemző a Brynhildr in the darknessre. De meglehet, hogy én nem látok valamit a sötétől?



Történet



Ha egyesek nem tudnák, a Brynhildr az azonos címen futó manga alapján készült, és be kell valljam, az anime nagyon jól követi az eredeti történetet. A sztori középpontjában egy Murakami Ryota nevű középiskolás srác áll, aki nem tudta elfelejteni Kuronekót, a gyermekkori barátját, akit egy szerencsétlen balesetben elvesztett. Murakami ígéretet tett a lánynak, hogy bebizonyítja, igenis léteznek földönkívüliek. Ezért belépett egy csilagászati klubba, melynek úgy néz ki, ő az egyetlen tagja. Hiába, Japánban úgy látszik, a fiatalok iskola után csak a konyháig tesznek hosszabb utat egy kis italért, mielőtt visszaülne a PS4 elé. Egy nap viszont egy Kuroha Neko nevű cserediáklány érkezik az osztályba, aki megszóalásig hasonlít Kuronekóra. A fiú már azt hiszi, hogy tényleg a barátja tért vissza, Kuroha viszont nem emlékszik rá. Ahogy kiderül, a lány azért jött, hogy megmentse két diákot, akiknek aznap meg kéne halniuk, az egyik pedig pont Muraka-

mi! A fiú viccként fogja fel, és kísérti a sorsot azzal, hogy nem marad a csilagvizsgálóban, Kuroha intelme ellenére, hanem elindul haza. És a jóslat majdnem be is következik: jön egy sziklaomlás, ami megölhette volna Murakamit, ám Kuroha ott termett, és természetfeletti erejével megmentette a fiú életét. A lány később elmondja, hogy ő egy „magiaüző”, és egy földönkívülieket vizsgáló laborból szökött meg barátjával, a lebélt Kanával. Murakami megpróbál mindenben segíteni nekik, hogy rendes életet élhessenek.

Tabletták és űrlények, mi lesz még?

Azzal, hogy megszöktek, Kuroha és Kana még nem lehet nyugodt. Az animében boszorkánynak nevezett, szökött kísérleti alanyoknak ugyanis szedniük kell egy tablettát, mely nélkül a bőrük harminc órán belül szétnyílik, harmincöt órán túl pedig elsorvadnak a szerveik, és meghalnak. Ám a Brynhildr világában nem annyira az egész, hogy lemegyünk a patikába, kérünk belőle egy dobozzal, aztán megvagyunk. Ezek a tabletták nincsenek forgalomban, így lopni kell őket a titkos laborból.

Mivel Kana és Kuroha kifogytak a tablettákból, Murakami kieszel velük

egy tervet, hogy hogyan szerezzék meg a tablettákat. És hogy még nehezebb legyen az életük, a kutatólaboratórium vadászik rájuk, és ebben a helyi hatóságok is támogatják őket. Ehhez segítségül bizony kell egy hacker. Sajnos, nem a Watch Dogs Aiden Pearce-jét kérik fel, hanem Kuroha egyik barátját, Kazumit.



Szerény megvallásom szerint Aidennel jobban jártak volna, mert ő egy vaskos fizetési csekket kérne, nem a tabletták felét! Kemény ár, de az üzlet az üzlet. És most az animéről szakszűrűn, legelőször a karakterekről.

Murakami a sorozat egyik legvitatottabb karaktere. Egyesek szerint csak teher a boszorkányok vállára, mert vigyázni kell rá. Ezt én elég nagy butaságnak tartom. Igaz, Murakamit

szokták megmenteni, és nem fordítva, de ettől függetlenül fontos tagja a csapatnak. Mivel észből sokat szökött neki a sors, ötletei sokszor mentették meg a társai életét.

Kuroha, a legvitatottabb karakter jelleme nem túl egyszerű. Nem kifejezett parti arc, de tud ő is vidám lenni. És hogy miért ő a legvitatottabb karakter? Mert az első évad közepé táján egyik pillanatról a másikra óriási jellemváltozáson esik át. A kínos pillanatokon elpiruló, szótlan, sőt néha egy picit féltékeny lányból egy komoly, sokszor féltékeny szereplő lett. Nem kell mondanom, nem nagyon örült neki a közönség.



„Ahogy kiderül, a lány azért jött, hogy megmentse két diákot, akiknek aznap meg kéne halniuk, az egyik pedig pont Murakami!”

Folytatás a következő oldalon!

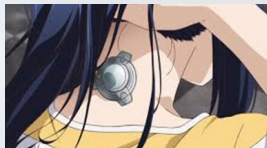
Vissza a Tartalomjegyzékhez

Értékelés:
MAL: 7,11
ANN: 6,88
AniDB: 6,27

Mondjuk, ez nekem sem tetszett. Hiszen egy jellemváltozás általában hosszú folyamat, egy animében akár a sorozat végéig eltarthat. Ezt nem lehet csak úgy az egyik részben ilyen, a következőben már olyan mentalitással csinálni! Aztán most jön Kazumi a legjobban utáltam a sorozatban. Azért, mert neki semmi más nem számít, csak az, hogy Murakami egy éjjel elvegye a szüzességét, persze saját akaratából, hiszen a fiúnak ez nem nagyon kívánatos dolog. Ebből két dolog szerűhető le: ez a sorozat sem ússza meg az erotikusnak szánt poénokat, és hogy Kazumi... nyomdafestéket nem tűrő szavakkal illethető. Nos, ezután jöjjön az én kedvencem, Kana. Bizony, én a legjobban a benuált lányt kedveltem meg, mert nagyon jó a humorérzéke. Kanáról érdemes tudni, hogy csak a bal kezét tudja mozgatni. Van egy kis gépe, amellyel tud kommunikálni. Emellett tud jósolni, így igencsak értékes része bandának.

Fontos elmondanom, hogy a Brynhildrben fontos szerepet kapnak az űrlények is. Ami érdekes, mert a boszorkányok és az űrlények között hatalmas a szakadék. Ezen viszont átível egy erős, de mégis rugalmas híd. A híd neve: harness. Ez egy kicsi, kör alakú szerkezet a boszorkányok nyakában.

Három gomb lelhető fel rajta: a jobb alsó a „késleltető”, mely megnyomása után a boszorkány egy napra elveszti a mágikus erejét. A bal alsó megnyomása viszont nem ennyire kíméletes hatást gyakorol az alányokra: kibocsájt egy enzimet, mely feloldja a testét, ezáltal megölve őt. Hogy érthető legyen, a gomb megnyomása után a boszorkányból általános iskolai menza étel lesz, csak ezen több lesz a hajszál és ruhadarab. A felső gomb megnyomásának hatásáról viszont még nem tudunk biztosat. Már ebből is kikövetkeztetheti a kedves olvasó, hogy a Brynhildr világa bizony nem babazsúr. Ez az anime elég vérdús, és ez csak egy dolog miatt



van. A Brynhildr nagyon szeretne „nagy” sorozat lenni, és ehhez az életszagúságot a sok vérrrel szeretné elérni. Ám ezzel éppen az ellenkezőjét éri el. Mivel érződik rajta, hogy a készítő csak megpróbálták a mangát követve egy sikersorozatot csinálni, és még most is összeszorított farpofákkal várják az eredményt. De még ennek ellenére is a Brynhildr in the darkness egy „nézhető” sorozat.

Összefoglalva

A Brynhildr in the darkness nem jó sorozat. Nem botrányosan rossz, láttam már sokkal rosszabbakat. Ez egy kis gyengus. De hozzáteszem: még! Mert a sorozat története nem áll meg az első évadnál. Legalábbis, reméljük, mert rengeteg elvarratlan szál maradt a finálé nyomán. És ezeket vagy a folytatás, vagy egy nem kívánatos OVA rész tudná bepótolni. A folytatás mellett érvel, hogy ezt a sorozatot még nem rontották el (annyira). Lehet szeretni, lehet utálni, de azt senki sem mondhatja, hogy egy nem túl jól kezdődött széria nem arathat sikert. Reméljük, már munkához láttak, csak a dolgok gyors haladása miatt nincs idejük szólni a második évadról. A manga részei már sokkal előrébb tartanak (ez persze érthető), így tudjuk, hogy a sztorinak van folytatás, csak anime változatban nincs. Ha lesz, az még valószínűleg messze van.



A Corpse Party egy igazán hátborzongató anime. Amely egyszerre rémíti meg és ragadja magával a nézőt. Az anime négy részből áll, amelyek jól elvannak különítve. Magáról az animéről annyit még érdemes tudni, hogy készült belőle játék. Sőt a játéknak már a második része is kijött.

Corpse
Party

// Yuki



Történet

A történet elég gyorsan indítja be saját magát egy bizonyos barátság rituálé hatására, melynek köszönhetően a szereplőink egy másik dimenzióba kerülnek. Habár a helyszín teljes egészében bemutatásra kerül, mégis nehézkesen lehet megérteni pontosan ki hol van és hogyan tudnának kapcsolatba kerülni egymással. Mind-

ezek ellenére egész rövid idő után remek magyarázatot kapunk mindenre. Emellett kicsit jobban megismerhetjük annak a bizonyos régi iskolának a történetét, amely miatt ez az egész megtörténhetett. A múltba tévedve mutatják be a kegyetlenségek sorozatát, amelyek az iskola falai tanúi voltak. Leleplezik a gyilkos kiletét és azt is, hogy miért tette amit tett.

Mindezek után fény derül a lehetséges megoldásra is, ami csak a szellemek megbékéltetésével működhet. Kiderül, hogy a hely képes befolyásolni az embereket és bár mindenki próbálja megőrizni az ép eszét, de ez nem mindenkinek sikerül. Azonban vannak, akik csak torz módon tudják elkerülni az örületet. Persze nem kerülhetők el a tragikus halálesetek sem, melyek a történetnek és a rettegésnek az alapkövei. A történetet teletűzdelték kisebb-nagyobb csavarokkal, melyek közül egy-kettő kiszámítható, de mindenképp meglepődik rajtuk a néző.

Szereplők

Sajnos a szereplőket nem igazán ismerjük meg. Az anime csakis annyit hajlandó közölni a szereplőkről, mennyit muszáj; többet nem, mivel nem igazán lényeges a ki, miért, mikor, honnan jött kérdésekre válaszolni ebben a műfajban. Szerintem ez így van rendjén, habár én személy szerint sajnálattal néztem, hogy a szellemek



ről még annyit se tudunk, mint a csapdába esett tanulókról. Szívesen belemerýedtem volna a múltjukba egy pár perc erejéig. Nyilvánvalóan szerelmi szálát is kapunk az animében, de csak felhózzák és nem bolygatják, meg úgy igazán, emellett ellentétek is vannak a szereplők között.



Új?

Habár semmi újat nem mutat a Corpse Party, a műfajnak mégis a már meglévő és gyakran felhasznált valamint ismételt elemeket remekül párosítja és tudja mikor mit kell bevetni, hogy minél inkább lekösse a nézőket. Persze sok a vér, az erőszak, a brutalitás, de mindezek mellett felmutat egy picit gyengédséget is, melybe sajnálat keveredik, hisz senki sem tehet a sorsáról; a dolgok csak úgy megtörténnek. Ugyan semmi újat nem mutat, de mégis egy rendkívül érdekfeszítő és lebilincselő anime filmről beszélünk, amely remek időöltést jelent minden nézőnek, aki belekezd.



„...vannak, akik csak torz módon tudják elkerülni az örületet..”



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Cím:
Corpse Party: Tortured Souls

Típus: OVA

Hossz: 4 rész

Év: 2013

Műfaj:
misztikum, horror

Stúdió: Asread, Mages

Értékelés:

MAL: 6,4

ANN: 6,96

AniDB: 6,45



Személyes vélemény

Igazából úgy gondolom, hogy a Corpse Party egy remek anime film, mégis vannak benne olyan elemek, amiket sokkalok vagy éppen furcsállok. Ilyen például a holttestek és egyéb törmelékek sokasága a padlókon. Vagy éppenséggel a hirtelen felbukkanó karakterek, akikről a nevükön kívül semmit sem tudunk és sokáig nincsenek is színen csak a brutalitás és kegyetlenség fenntartása miatt kerültek a történetbe. Ellenben sok dolgot kiemelhetünk pozitívként. Kezdjük mindjárt a hanghatásokkal és zenével. Őszintén szólva a zenére egyáltalán nem figyeltem, csak az openinget és endinget vettem észre. A többi feledt elszikkadtam, és csak utólag esett le, hogy volt benne. Maga az opening szerintem tökéletesre sikerült és remekül illik az animéhez is. Az endinget egy kicsit furcsának találtam, de azért az is jól sikerült.

Rátérve a hanghatásokra. Ez az anime legnagyobb pozitívumainak egyike. Rendkívül élethűek a hanghatások. Mindegyik egyszerűen lenyűgöző: a csonttörések, a fanyirkorgások, a becsapódások és ütések hangzása, a visszhangok, de leginkább a karakterek hangsúlya az, ami igazán megragadja a nézők figyelmét, ugyanis hatalmas beleéléssel mondják a nekik szánt szövegeket. A másik legnagyobb pozitívuma az animének a látványvilága. Nem mondom, hogy a legjobb rajzolás, amit valaha láttam, sőt a stílusa még csak nem is tetszett. Azonban ennél részletesebb és igényesebb ábrázolást még nem láttam. Igazán büszkék lehetnek magukra mind a készítők mind pedig a szinkron színészek. Ekkora beleéléssel és ennyi erőfeszítéssel szerintem

nagyobb ismeretséget érdemelt volna meg az animések között. Most következzenek a kisebb jó pontok, ahol az anime szuperül. A légbőr, amelyet megteremt szinte beleránt a történetekbe és súlyosan nehezíti az emberre. Az atmoszféra megteremtése szerintem nagyon fontos az ilyen műfajokban. Hisz nem is a vérengzés, ami megadja az alaphangulatát, igaz? Persze vannak az animének gyengébb pillanatai is amikor egy kicsit vonatottnak érezzük a történetet, de nincs mitől félni, ezek a momentumok nem tartanak sokáig.



BARTENDER

// Strayer8

A Bartender egy hangulatos, rövid anime. Habár a sorozat cselekménye leginkább epizodikus jellegű, az anime remekül átadja egy ideális bár hangulatát és ugyanilyen stílusosan mutat be párat az alkoholos italok és koktélok világ legendáiból.

A sorozat az Eden Hall nevű bárban játszódik, amely egy ideális bárt testesít meg. Nem hivalkodó, így az utcáról alig észrevehető. Csak a szerencsések és a beavatottak lépnek be nehéz ajtaján. Odabent kellemes fény és egy legendás bárpultos várja őket. Ryu arról híres, hogy mindenkinek megtalálja a szívéhez közel álló koktélt, amellyel enyhítheti szívfájdalmát vagy feledtetheti vele kis időre a problémáit.

A manga nagy sikert aratott, élvérszerplős sorozat és anime is készült belőle. Ám a mangával ellentétben az anime nem követi nyomon Ryu fejlődését, hanem rögtön a kiforrott, érett pultost ismerjük meg. Egyetlen epizód erejéig nyerünk bepillantást a kezdő pultos tévedéseibe, amely egyike a legérdekesebb részeknek. Az animét sok támadás is érte a fen-

ti megközelítés miatt, gyakorlatilag elveszett a cselekmény, nincs jellemfejlődés, csupán epizodikus jeleneteket kapunk. Minden egyes rész egy vendéget mutat be: megismerjük a problémáját, Ryu készít neki egy koktélt, ami egyrészt a problémát szimbolizálja, másrészt reményt vagy tanácsot ad.

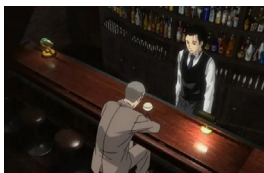
„Az anime legérdekesebb része az egyes italok bemutatása.”

A történetben sok a narratív rész, amit a vendégek egyike ad elő. Előfordul hogy maga a történet unalmas, vagy a vendég háttérsztorija kesernyés utóíz hagyhatja maga után, de ha a rendező elképzeléseinek megfelelően nézzük a sorozatot és az italokra koncentrálnunk valamint azok mondanivalójára, teljesen más

élményben lehet részünk. Az anime legérdekesebb része az egyes italok bemutatása. Ez lehet „egyszerűbb” ital, például whiskey vagy sör, de bonyolultabb koktélok is megismerhetünk. És nem csak a koktélok elkészítési módját mutatja be a történet, hanem a történelmet, jelentőségét is. (Tudjátok például, hogy honnan ered a Margareta koktél neve? Vagy hogy miért a whiskey a skótok nemzeti itala?)

A sorozat legerősebb elemei a fent leírt háttértörténetek, amik valóban érdekesek. Emellett az egész sorozatnak hangulata van. A koktélkészítés mozdulatai és az azokat kísérő hangok zseniálisak. Nem látványosak, nincs csinnadratta, de éppen ettől élvezhető. A narrátor is tökéletes választás volt. A hangja beleillik a hangulatba és az a nyugodt hangneme, amelyben szinte mesél nekünk, mintha egy nyugodt bárpultnál ülne, szerves része az atmoszférának.

Külön kiemelném a zenét. Tipikus, jó ételemben vett háttérzene, amely illeszkedik a hangulathoz. Az opening állandó, ha valaki belehallgat, némileg beleérezhet a sorozat hangulatába. Egy nem animés ismerősöm úgy jellemezte, hogy a hallatán egy japán „szórakozóhelyen” érzi magát. Az endigek érdekesebbek,



ugyanis minden egyes részhez külön ending részlet készült, amelyben egy mixer valóban elkészíti az animében bemutatott italt.

Összességében elmondhatjuk, hogy a Bartender anime unalmasabb, mint a manga, azonban nagyon erős hangulattal áraszt. Ha elegünk van mindenkől, érdemes megnézni egy részt és kiszakadni a mindennapokból.



Cím: Bartender

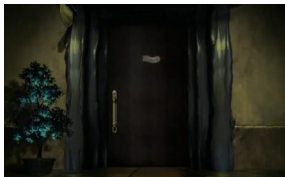
Műfaj: seinen, slice of life, dráma, alkoholos italok

Hossz: 11 epizód

Epizód hossz: 23 perc/epizód

Sugárzó: 2006. október 15. – 2006. december 31.

Értékelés:
ANN: 7.478
MAL: 7.58
AniDB: 7.54



Disznók királya - Ez a fiúk sorsa

// Iskariotes

Középiskolásnak lenni pompás! Extra divatos iskolai egyenruhákat hord az ember, mindig az ablak mellett áll a padja, ebédjét a haverokkal eszi meg a sulitetején, a közösség szuper. Általában befigyel valamilyen szerény világmegváltás, de ha nem, akkor esetleg tagja a legmenőbb szakkörnek, ahol az összes bishi vagy bishoujo ott lesz. Röviden és tömören így lehet összefoglalni, hogy miért is jó gimibe járni; legalábbis a legtöbb anime/manga szerint.

Ezzel ellentétben Yeon Sang-ho filmje, a Disznók Királya, egy sokkal realisztikusabb, sötétebb, mocskosabb és felkavaróbb történetet tár elénk. A cselekmény maga az 1980-as években játszódik, a tinik legnagyobb vágyálma, hogy Michael Jackson Thriller számát hallgassák a legmodernebb Sony Walkmanen. Ebben az évtizedben Dél-Koreában a bizonytalanság volt a legbiztosabb pont az emberek életében: elnökgilkosság, köztársasági formák váltakozása, gazdasági recesszió, politikai és diáktüntetések valamint társadalmi reformok követték egymást (pl.: 36 év után feloldották az éjszakai kijárási tilalmat). Elmondható, hogy akkoriban az a Korea még nagyon messze állt attól, hogy mindenféle popzenével elárasssák a világot. A film nagyon erős képi világgal nyit: egy tömbház sokadik emeleti lakásában járunk, amit csak a hold világít



meg. A családi ebédlő asztalon mindössze egy eltorzult arcú meggyilkolt nő található. A fürdőszobában egy meztelen férfi sír a zuhany alatt, miközben a felesége rászáradt véréet mossa le magáról. Ezek után Jung Jong-suk (a főkarakter) felhívja régi középiskolai barátját Hwang Kyung-mint, hogy találkozzanak este. Jung azzal a Hwanggal akar találkozni, akit aznap megaláztak a munkahelyén és feszültségét egy kis asszonyveréssel enyhítette.

A két egykori osztálytárs 15 év után beszél egymással újra. Mindketten ugyanoda jutottak el az évek során. Jung felemészítette családi örökségét és a kis IT startup vállalkozása becsődölt, nejét megölte, gyereke nincs. Hwang továbbra is egy újságnál dolgozik, el nem ismert grafikusként, miközben az álma, hogy manhwa rajzoló legyen szertefoszlott, mennyasszonyát rendszeresen veri. A kis helyi csehóba így két lúzer alak ül le némi sült hús zabálásra és szeszvedelésre, miközben nosztalgáznak arról, amit eddig a napig el akartak felejteni.

A két **ürember**, **férfi** vesztes arra emlékeznek vissza, hogy 15 évvel ezelőtt milyen is volt gimisnek lenni? Hát maga a pokol. Az iskolájukban kökemény Neander-völgyi hierarchia volt, melynek tejején a gazdag srákok álltak. Ők a kutyák, akik bármit megtehettek azokkal, akik alattuk álltak.



Cím:

Disznók Királya, Dwaejuiui wang

Rendezte:

Yeon Sang-ho

Készítette:

Studio Dashow, KT&G Sangsangmang

Hossz:

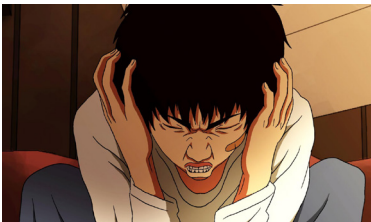
97 perc

Értékelés:

MAL: 6,95

IMDb: 6,6





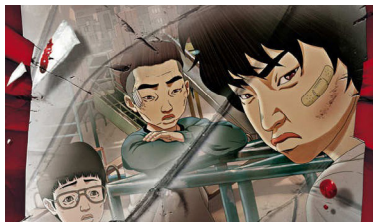
Verbális erőszak, nyilvános megszégyenítés, szexuális visszaélés, verés, kínzás stb.. A két srác ilyen légkörben tengette a napját. Mint a dobermannok a kutyák közt: erősek, magabiztosak, okosak, akaratosak és végtelenül agresszívbabak a náluk kisebbeknél. Velük szemben találhatóak, akik rossz helyre születtek, rossz élet vár rájuk: ők a disznók. Mindössze két cél lebeg a szemük előtt: ne engem faljanak fel a kutyák, valamint tele tudjam magamat tömni moslékkal, mert ami bennem van, azt már nem vehetik el.

Ebbe az iskolai környezetbe - ahol a tanárok inkább kussolnak, semmint tennének valamit - érkezik meg az új ember Kim Chul, aki teljes mértékben felkavarja a poshadt állapotot az iskolában. Chul nem részese a kutyáknak és a disznóknak sem, nem része az osztálynak és az iskolának, de ő nem is akar (látszólag) a rendszer tagja lenni. Így egyik nap, amikor Jungot kicsit keményebben szekírozzák, Chul véget vet a kutyák játszadozásának. Mint feldühödött vadkan tépi szét a bántalmazókat és ezzel vihart kavart az osztályban. De egy ilyen lázadás mibe torkolhat? Hová fajulhatnak az események, ha a sok disznó a kevés kutya ellen szegül?

A film rengeteg erőszakot tartalmaz, néhol kifejezetten durva jeleneteket (lásd: macska ledöfése), de mivel animálva van, így sok esetben szerencsére elveszik az erőszak éle, bár így is elég brutálisan hat egy-két jelenet a nézőre. Az erőszakos jelenetek konstans jelen vannak, gyilkossággal indít és zárul a film, valamint a visszaméltóztatásos részekben minden egyes jelenettel, eggyel nő az erőszak szintje. Így itt is eljutunk a pofontól a kegyetlen gyilkosságig.

Az alkotás végére nem szeretjük meg a karaktereket, nem kezdjük őket sajnálni, nem érzünk velük együtt, sőt talán Hwangot még inkább megvetjük, mint a többiekét. A film utolsó mondatai felkavaróan, frusztrálóan hatnak a nézőre, miszerint rossz a földi lét és ez ellen semmit sem tehetünk, hát tegyünk rá.

A film mindössze 150.000 dollárból készült, ehhez képest figyelmet lekötő alkotást kapunk, nem is olyan rossz animációval. Ezt a könyörtelen, ronda, sötét palettával dolgozó provokatív felkavaró seinen alkotást nem ajánlom mindenkinek. Csak olyanok tekintsek meg, akik szeretnék utána egy kicsit elgondolkozni, mik voltak eddigi életükben: kutyák/disznók?



Real Gamers interjú

// Lady Marilyn

A gamer és az anime világ között elég szoros kapcsolat áll fenn. Elég, ha a japán fejlesztésű játékokra, játékkonzolokra vagy a cosplay világára gondolunk. Hazánkban a PlayIt a legnagyobb rendezvény, de vidéken is szerveznek összejöveteleket más társulatok. Ilyen közösség a Real Gamers is. Ebben az interjúban őket ismerhetitek meg Tóth László, főszervező válaszain keresztül.

Hogyan mutatná be a Real Gamers Next Level rendezvényét pár szóban? Miben tér el ez a rendezvény a többi gamer rendezvénytől?

A „Real Gamers” elnevezés rendezvényünk elsődleges célja, hogy kulturált környezetben és megfelelő technikai feltételek mellett hozzuk össze a játsszani vágyó fiatalokat kortól és nemtől függetlenül. A hagyományos „LAN-Party” fogalmát újraértelmezzük és gazdagon kibővíttük egy olyan közösséget szeretnénk összekovácsolni, ahol nem csak PC-sek, de konzolok is otthon érik magukat a szoftveres játékok birodalmában. Továbbá célunk, hogy kis hazánkban egyre népszerűbbnek mondható e-sportot olyan szintre emeljük, mely megállja mind szervezésben, mind színvonalban, mind pedig díjazásban a helyét nyugati szomszédjainkhoz képest.

Rendezvényeinkre elsősorban 14 éves kor fölötti játékosok jelentkezését várjuk. Az eseményeinken résztvevők vállalják, hogy a több mint 24 órás időtartamra elhozzák saját személyi vagy hordozható számítógépüket, becsatlakoznak LAN hálózatunkba, és igény szerint részt vesznek az egész napon át tartó játéklehetőségekben, versenyekben. Nálunk lehetőség van előre megszervezett versenyeken, színpadi kvízzjátékokon részt venni, ám ugyanakkor alkalom nyílik az ismerkedésre és a kötetlen, egész napos játékra is. (Akár általunk biztosított számítógépek segítségével is). Eseményeinket tovább színesítik a Kecskeméti Games csoport által szervezett konzolos verseny- és játéklehetőségek, melyekre minden résztvevő jogosult. Legyen szó tét nélküli gyakorlásról, Oculus Rift szimulátorról, vagy éppen 1v1 bajnokságról, nálunk mindenki megtalálja a hozzá leginkább illő szórakozási formát konzolon is.

Maga a rendezvénysorozat ötlete valamikor 2013. év végén fogalmazódott meg.

Kérlek, mesélj a kezdetekről! Hogyan jött mindez létre?

dott meg. A cég, ahol jelenleg is főállásban dolgozunk, közel 20 éves informatikai múltja tekint vissza, mely nemrégiben egy újnak mondható innovációs és inkubációs tevékenységgel bővült ki. Lényegében innen származik az alap elképzelés, hogy ha már adva van egy kimagasló színvonalú, kulturált és minden tekintetben modern helyszín (értsd: irodaház), akkor miért ne lehetne összekapcsolni az informatikai téren szerzett tapasztalatokkal, mindezt pe-

dig kiegészítve a szoftveres játékok iránti rajongással? A cégvezetésnek előterjesztett korai terveket hamarosan költség- és programtervezet váltotta fel, melyeket végül a kivitelezés követett. Így alakult, hogy 2014. április 19-én és 20-án egy nyitórendezvény keretei között elindíthattuk a Real Gamers rendezvénysorozatát. Azóta három eseményen vagyunk túl, melyeket később külön-külön is bemutatunk.

Bizonyára nagy az érdeklődés egy ilyen rendezvény iránt, de lássunk egy kis statisztikát! Beszéljenek egy kicsit a számok a korábbi rendezvények és a nemrég megrendezésre kerülő összejövetel tükrében!

Nos, mivel 2014 tavaszán indult az egész rendezvénysorozat és mivel már három eseményen vagyunk túl, így elég frissen mondhatóak mind az élmények mind pedig a statisztikai adatok.

Nyitórendezvényünk 2014. április 19-én és 20-án került megrendezésre, mintegy 40-50 játékos részvételével. Új kezdeményezéséknél akkoriban még senki nem ismert bennünket, így hát félve, bátortalanul álltak hozzánk és magához az egész gémer rendezvényhez az emberek. Ez a kezdeti „ismeretlenség” aztán a második rendezvényünkre szinte teljesen megszűnt. Második rendezvényünk 2014. július 5-én és 6-án került megrendezésre, ez alkalommal a „Summer Edition” nevet viselve. Itt már több mint 100 játékos, és közel ugyanannyi néző vett részt. Ez az esemény már nem területi rendezvényként futott, hiszen az ország számos pontjáról voltak mind versenyzőink mind pedig látogatóink. Legtöbben persze Bács-Kiskun és Pest megyéből érkeztek, de ugyanakkor voltak debreceni, pécsi, sőt még győri résztvevőink is.

Legutóbbi rendezvényünk pedig 2014. november 22-én és 23-án került megrendezésre a „Next Level” alcímet viselve.



Riport

Az elvezetés egyáltalán nem véletlen, hiszen szeretttük volna megmutatni a magyar játékos társadalomnak, hogy igenis lehet egy igazán színvonalas és program dús valódi e-sport rendezvényt lebonyolítani, természetesen mindezt kulturált keretek között és a megfelelő technikai feltételeket biztosítva. A visszajelzések és a statisztikai adatok alapján pedig büszkén és elégedetten állíthatom: célba értünk! Összesen több mint 250 résztvevőnk volt (játékosok és kísérők együttesen), nem számolva a saját szervezői, támogatói és a segítői gárdát. Rengetegen voltunk, ekkora létszámnál egyszerűen fenomenális a hangulat és hatalmas maga a közösség összetartó ereje. A résztvevők ekkor is az ország legváltozatosabb pontjairól érkeztek, sőt országhatáron kívülről is volt egy 5 fős csapat.

Legutóbbi összefoglaló videó: <https://www.youtube.com/watch?v=wiQClbHGpCE>

A tervezéstől a lebonyolításig milyen lépéseket kell megtenni? Libbenjen fel a függöny, vezesd be egy kicsit kérlek, az olvasókat a kulisszák mögé!

Egy-egy rendezvény kivitelezése nem kis feladat. Körülbelül 3-4 hónapos tervezés, előkészítés előzi meg magát a lebonyolítást. A rendezvény napján sem kevés a feladat és a felelősség, hiszen 24 órás LAN és e-sport rendezvényről beszélünk, ám akkor is a legtöbb munka a korai és közép szakaszában adódik egy-egy rendezvénynek. Eleinte névválasztás, programtervezés, weboldal átalakítás a legjellemzőbb feladat, mindezt pedig a költségtervezet követi. Milyen programokat tudunk megvalósítani, milyen „sztárvendégekkel”, hány versenyjáték legyen, azok díjazásait kikalkulálni, a segítőkét, lebonyolítókat honorálni, szóval igencsak komplex a feladat. És akkor még nem beszélünk a promó videó elkészítéséről, utómunkálatairól, a támogatók felkereséséről, a streamerekkel folytatott megbeszélésekről és még mesélhetnék. A lényeg, hogy korántsem olyan egyszerű mindezt tető alá hozni, mint ahogyan azt sokan elképzelik, vagy gondolják. Mi is csak azért tudjuk rendezvényeinket ilyen igényesen és növekvő látogatottsággal megvalósítani, mert egy olyan stabil pénzügyi befektető áll mögöttünk, aki a fent felsoroltaknak az ellátását, mondhatni „supportolását” a kezdetektől fogva segíti és támogatja.



Versenyjátékok PC-n és konzolon, bizonyára nem egyszerű a választás. Mi alapján dönt el, hogy mi kerül be a rendezvényre?

Rendezvényeinkre elsősorban a legpopulárisabb versenyjátékokat igyekszünk behozni, már ami a PC-s részét illeti. Itt fontos kiemelni, hogy prioritást élveznek a „Free to Play” játékok, hiszen ezekhez mindenki könnyedén hozzáfér és talán ami a legfontosabb: mindezt ingyenesen! Szerintem a legtöbb hazai játékosnak felcsillan a szeme, ha meghallja a League of Legends, World of Tanks, Hearthstone, vagy esetleg a Counter Strike nevét. És ez szerintem így van jól. Próbálunk tényleg a lehető legváltozatosabban, majdnem minden létező kategóriát lefedni egy-egy rendezvény alkalmával. Legyen szó MOBA típusú játékról, stratégiáiról, FPS-ről, az nálunk szinte biztos, hogy valamilyen formában előkerül.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

A PC-s kategóriát kipááltuk, mi a helyzet a konzolokkal?

Konzolos vonatkozásban pedig a Kecskemét Games csoport az illetékes. Ők végzik a játékok kiválasztását és a versenyek szervezését a rendezvényeink során. Itt általában egy-egy friss cím, vagy szezonális játék kerül elő, természetesen itt is a népszerűség alapján. Ha azt mondom, hogy Mortal Kombat, PES, Worms Armageddon, Bomberman, Soul Calibur, esetleg Tekken, akkor itt is egyből mindenki tudja, hogy miről is van szó. Itt is törekszünk a változatosásra, és hogy két egymást követő rendezvényen ne legyen ismétlődés.

A nyereményjátékok, díjazások szerepe kulcsfontosságú elem az ilyen típusú rendezvényeken. Ez bizonyára Nálatok sincs másként, főleg, hogy úgy hallottam elég értékes nyeremények lettek gazdára, de miről is beszélünk konkrétan, amikor a nyereményekről esik szó?

Ahogy fejlődünk a rendezvények tekintetében, úgy növekedtek fokozatosan a nyereményeink is. Sajnos, vagy nem sajnós még mindig a pénzdíjazás az egyik legnagyobb motiváló erő egy-egy verseny során. A másik ilyen „csalogató” tényező a hardveres díjazás, mely a legutóbbi „Next Level” eseményünket abszolút meghatározta. Több mint 650.000 Ft értékben osztottunk ki a dobogós helyezettek között Roccat, valamint Speedlink termékeket. Ezekben a hardveres csomagokban voltak billentyűzetek, egerek, egérpadok, fejhallgatók és egyéb gémer felszerelések is. Úgy gondolom, hogy nem multi rendezvényhez képest egyedülállóak és kimagaslóak vagyunk ilyen tekintetben, az országban. Mindezek mellett persze voltak apróbb tárgyeremények, eredeti szoftveres videójátékok és apróbb, más jellegű felajánlások is, ám ha mindezeket összeszámoljuk, akkor a végén egy szép nagy szám jön ki. Bizony, nem titok, legutóbbi rendezvényünkkel átléptük az 1.000.000 Ft-os ösz-szdíjazást! Kérdem én: hol máshol az országban lehet ilyen színvonalas helyen, ilyen kimagasló értékű nyereményekért versenyezni? Ráadásul ár-érték arányban abszolút nem drága belépőjeggel. És még egyszer kihangsúlyoznám, hogy magánrendezvény vagyunk, nem pedig multi! Szóval hölgyek és urak tessék elgondolkodni, tessék mérlegelni!

2014. NOVEMBER 22-23.
REAL GAMERS
NEXT LEVEL

Zárásként jöjjön egy kis „spiler veszély”! Mik a jövőbeli tervek, elképzelések?

Nagy titkot nem szeretnék elárulni a közeljövőre vonatkozóan, hiszen hamarosan beindítjuk a következő projektünket, nemskóra minden kiderül! ☺ A távoljövőre nézve pedig biztos, hogy továbbra is a minőség, a színvonal lesznek a legfőbb szempontok, mondhatni a Real Gamers alapkövei, hiszen ez a mi „védjegyünk”. Kulturált szórakozás, igényes helyen, igényes környezetben, mindezt pedig megfűszerezve kimagasló díjazású nyereményekkel. Továbbá szeretnénk még változatosabbá, még színesebbé tenni a Real Gamers Közösség nyújtotta programlehetőségeket, hogy ne csak játékosok, vagy ne csupán e-sport rajongók érezzék jól magukat egy-egy ilyen rendezvényen, hanem a legváltozatosabb korosztály nemtől függetlenül. Szeretnénk megőrizni jó partneri kapcsolatunkat a jövőben is eddigi segítőinkkel, támogatóinkkal, magukkal a versenyeket közvetítő streamerekkel és mindenki mással, aki a kecskeméti Real Gamers Közösségben tevékenykedik. Röviden-tömören ennyi, hamarosan találkozunk!

Tóth László főszervezőnek ezúton is köszönöm.



Animekarácsony

// Hirota

Teljesen új köntésben várta látogatóit az idei Animekarácsony. A tavalyinál nagyobb Millenáris Teátrum és D csarnok adott otthont a rendezvénynek december 14-én.

Megérkezésünkkor, a D Csarnokhoz iszonyatosan hosszú sor állt. A Teátrumnál akkor még senki. A rendezvény terv szerint nyitotta meg a kapuit a közönségnek. A csarnokok hamar megteltek az érdeklődőkkel és beindult az élet. A teátrumban kapott helyet a nagyszínpad, a sci-fi és fantasy klubok, a DDR és a karaoke. A D csarnokban pedig az árusok, (ahol változatlanul ugyanaz az árufelhozatal, egy-két új dolgot kivéve) az előadások, a konzolok, a kártyaversenyek és a teaház volt.

Nagyon öröndetes, hogy ezúttal elég animeközpontú programokat szerveztek (kivételek a CP, a kockaszal és a konzolos részleg, de ez nem baj). Nyitásként a véget érő Narutónak állítottak emléket a helyszínen jelenlévő Naruto cosplayersnek. Véleményem

szerint ez igazán kedves gesztus a szervezőktől. Ezután jött az amv verseny, amit ezúttal nem néztünk, mert egy szívünkhoz igazán közeli program-számon vettünk részt.

Ez az animés kerekasztal beszélgetés volt, ahol Fullmoon, a Mondo Magazin cikkírója és a beszélgetés moderátora a meghívott vendégekkel (Catrin, az AniMagazin főszerkesztője, Kvankond, a teazsúr.hu alapítója, Luggeriano, a Mondo Magazin főszerkesztője [MAR interjú az [AniMagazin 20. számában](#)] és Ricz, a Ricz/Ronin Factories alapítója [interjú az [AniMagazin 8. számában](#)]) a téli szezonos animékről mondták el véleményüket. Az előadás jó hangulatban telt, remek beszélgetés volt és bár még vannak gyermekbetegségei, elsőre tetszősen sikerült, jó lenne minden conon

ilyet látni. Ez mindig aktuális, mindig érdekes, hiszen minden évszakban vannak új animék.

Az utána következő első AMV Mortal Kombatot is megnéztük, ami szintén vicces és érdekes program. Ennek lényege, hogy Luggeriano, a program szervezője népszerű és ismert amv-eket műfajokba rendezett. A program interaktív, mert mind a műfajok versenysorrendjét, mind a megmérvőző amv-ek is a közönség húzza ki. A nyertest pedig tapssal lehetett kiválasztani. Szintén egy tetszetős program, reméljük lesz még ilyen. Ez az előadó terem egyébként nagyon jó volt, a kinti zaj nem volt zavaró és a mikrofonoknak hála mindenkit jól lehetett hallani. A kultúr kórnerben Csillagkapu előadással, távol-keleti versformák workshopkal és cosplayes előadással folytatódott a nap, majd a novelláiró beszélgetéssel zárult. Egybevetve tehát nagyon kellemes és jó programokat raktak össze a kórnerbe. Ja, és majd elfelejtetem, akit érdekelt a parapara alapjai, az délelőtt megtanulhatta őket. Az emeleten lévő kisteremben tartották délelőtt a közkedvelt otaku szócsatát és gettócospayt is.



Az AMV Mortal Kombat után volt egy kis üresjáratunk, melyet például NewPlayerrel a Mario Kart kipróbálásával töltöttünk. Mivel a CP-t lekéstük, utólag néztem végig és a véleményem nem sokat változott az elmúlt évben, ezért rövid leszek. Nem élvezem. Egyrészt, mert én az animés CP-t szeretem, (szerencse, hogy ezek akadnak versenyen kívül), a vicc az, hogy a versenyről kb. teljesen kiszorult az anime kategória, ellenben minden más viszont van. Másrészt a csoportos craftmanship szinte teljesen átmegy performance-ba, kevés kivétel azért akad. A hab a tortán, hogy azért szüntették meg az egynapos conokon a performance-t, mivel silány volt a minőségük.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Rendezvény neve:
Animekarácsony

Helyszín:
Millenáris Teátrum és D csarnok

Időpont:
2014. december 14.

További képek:
[AniPalace Facebook](#)





Viszont attól még, hogy a fellépők előadást csinálnak a craft-ból nem lesz jobb. De igazából mivel így rossz kategóriába neveztek, nem is kéne engedi a fellépést vagy legalábbis nem így. Ha így marad, akkor kár volt megszüntetni a performance-t. Viszont a jelmezek minősége teljesen jó, igazán szép jelmezek készültek. Végzőként az original kategóriát még mindig kínzásnak érzem.

A Cosplayt követte a kockasztal, melynek díszvendége Szirmai Gergely volt. Ezt kihagytuk, mert nem érdekelt minket.

A következő program, amire beugrottunk a conbeugró volt, ami kimondottan viccesre sikerült, szintén népszerű programszám, biztos vagyok benne, hogy a továbbiakban is lesz jövője. A tömegkvíz kérdései nagyrészt animék voltak, de sajnos mindössze három cím körül forogtak: Claymore, South Park, Ghibli. Ez a program nagyon változón teljesít, sokat van negatív státuszban. Úgy gondolom, hogy valaki másra kéne ezt a feladatot bízni, aki változatosabb kérdéseket tud feltenni. Kár, hogy ez egy elhanyagolt programszám, akár hosszabb is lehetne.

Az este a tánc jegyében telt, egymást követték a táncos produkciók: Just Dance tömegtánc, táncos amv-k és Parapara. Azt



viszont nem tudom, hogy a parapara műsor-szám alatt miért van fullra véve a hangerő, míg a táncos amv-knél nem, így lényegében semmit nem lehetett a színpadon hallani a zenéből.

Annak ellenére, hogy a táncos amv-k remek programszám, és kimondottan népszerű, de ezt is kissé elhanyagoltnak érzem. Ám most új szízmokat is hallhatunk, aminek örültünk. A nap a szokásos eredményhirdetéssel zárult.

Elképesztően sokan voltak, szinte alig lehetett megmozdulni. A hangulat jó volt, a programok nem csúsztak.

Mind a nyári mind a mostani egynapos conok nagyszámú látogatottságát azzal tudom magyarázni, hogy akik nem tudják és nem akarják kifizetni a két napos jegy árát egy napra tavasszal és ősszel, azok ezekre a conokra jönnek el.

Sajnos azonban fekete leves része is volt az idei Animekarácsonynak, ami talán az előbbi gondolat miatt alakult így. Ugyanis a helyszín 11-fél12 körül megtelt, és csak adagoként engedtek be embereket azok helyére, akik már kimentek és akik kimentek, nem jöhettek csak úgy vissza. Ez tűzvédelmi és

balesetvédelmi okokból van így, mindenhol van ilyen és kell is. Az Animekarácsony szervezősége 13-án szombaton közzétette azt az információt, hogy mivel nagyon nagy az érdeklődés, előfordulhat, hogy a Millenáris leállítja a beléptést, így mindenki számoljon ezzel. Továbbá vasárnap is jött több közlemény a szervezőktől, hogy igyekezzenek minél több embernek biztosítani a beléptést, de eléggé meg van

kötte a kezük. Miért történt ez? Nos a helyszín befogadó képessége körülbelül 2200 fő. Ennek ellenére 6500-an jelentek meg az eseményen. Ami bámulatos látogatószám. Érthető tehát, hogy miért nem engedtek be több embert. Még délután 4 óraker is volt sor. Így, aki nem vett előre jegyet vagy elővételes volt és később jött, annak a hosszú, akár több órai várakozás és fagyoskodás maradt, és még ez sem volt garancia a bejutásra. Nem csoda hát, hogy elég sokan mind a helyszínen mind a közösségi oldalakon paprikás hangulatba kerültek és hosszasan fejtették ki nem tetszésüket. Sajnáljuk, hogy ez így történt.



Összefoglalva, jó connak ítélem meg a 2014-es Animekarácsonyt, az emberek jól érezték magukat. Sokkal jobbak és szórakoztatóbbak voltak a programok, mint mondjuk ősszel. Azt sajnálom kicsit, hogy az elmúlt évben minden conra jutott olyan esemény, ami túl sok rajongónak okoz csalódást. De előtűnk az idei év, és már készülhetünk a következő conra, ami április 11-12-én lesz.

január

3-án:

- Tantei Kageki Milky Holmes TD (TV)

4-én:

- Minna Atsumare! Falcom Gakuen SC (TV)

5-én:

- Doomajger D (TV)
- Kamisama Hajime-mashita © 2nd Season (TV)

7-én:

- Kantai Collection: KanColle (TV)
- Military! (TV)
- Seirei Tsukai no Blade Dance Specials
- Witch Craft Works (2015) (OVA)

8-án:

- Ketsuekigata-kun! 2 (TV)
- Pankis! 2 Jigen (TV)
- Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor – Exodus (TV)
- Tokyo Ghoul √A (TV)

9-én:

- Death Parade (TV)
- Gekijouban Psycho-Pass (movie)
- JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders – Egypt Arc (TV)

Hírek

// AniMagazin

Rendezvények

Január 31. (szombat): DérCon - Debrecen, Ifjúsági Ház (Simonffy u. 21.)

Február 7. (szombat): HikariCon: Budapest, A Grund (1082 Nagy Templom u. 30.)

Március 28. (szombat) Tavaszhozó Japándob koncert a TAIKO Hungary Együttessel: Ibs, Budapest, Tároगतó út 2-4.

Április 11-12: Tavaszi Mondocon - Budapest, Hungexpo

Április 25: PlayIT - Budapest, Syma Csarnok

Az aktuális programokért látogassatok el az anipalace.hu-ra, vagy nézzétek az [AniPalace Facebook](http://AniPalaceFacebook)-ot.

Jön az új Gintama!



A Sunrise weboldalán lett közzétéve, hogy jön az új *Gintama* sorozat. A rajongóknak 2015 ápriliséig kell várni. Ahogy az eddigi sorozatokat, ezt is a TV Tokyo fogja vetíteni.

Japán whiskey a világ legjobbjá



Egy japán whiskey maga után utasította a híres skót és amerikai márkákat a legfrissebb "2015-ös Whiskey Bibliában" (Whiskey Bible 2015), amelyet 12 éve minden évben felállít egy híres whiskey szakértő.

A nyertes Yamazaki Single Malt Sherry Cask 2013 97,3 pontot ért el a lehetséges 100-ból.

Külön fájdalmasan érintheti a skótokat, hogy egyetlen skót whiskey sem került be a legújabb top 10-be. Persze kérdés, hogy meddig sikerül az élvonalban maradnia a japán italnak, de tény, hogy a szigetországi whiskeyjei már 20 éve egyre elismertebbek és népszerűbbek.

Napfarm épül Japánban



Fukushima óta a japánok annyira tartanak az atomenergiától, hogy azóta sem üzemel egyik reaktor sem. Ez persze azért van, mert mindegyiket felülvizsgálják és korszerűsítik. Ennek az a hátránya, hogy a villamos energia több mint 80%-át importálnia kell a szigetországnak.

Ezt szeretnék csökkenteni azzal a beruházással, ami a Jamakura-gát víztározóján fog létesülni. A Kyocera egy francia céggel karöltve a víz felszínén 180 ezer négyzetméteren létesít napfarmot. Az 50 ezer napelmele majd 5000 háztartás energiaigényét fogja ellátni. A szakértők szerint 8000 tonnával kevesebb szén-dioxid fog így a légkörbe jutni.

Élőnye, hogy nem a szárazföldön települ, így megmarad a termőföld. Hátránya viszont, hogy a vízfelületre kevesebb napfény jut, aminek következtében csökken a hőmérséklete és sötétebb is lesz, ami az algák szaporodását igencsak befolyásolja. Ezen számolva a farm a tározó első részére kerül, ahol kevesebb élőlény található. De a tényleges hatás csak az üzem beindulásával derül ki.

A napfarm a mérnököknek is kihívás, ugyanis a rendszernek és egységeinek vízállónak kell lennie, és ellen kell állnia a korróziónak. Ezen felül még azt is meg kell vizsgálni, hogy a víz minőségét semennyire ne befolyásolja a rendszer, mert a víztározó elsősorban ivóvíz forrás. Összeszköztve ezt az alga és ennek okán a többi élőlény populációját, igencsak komplex környezeti problémát kapunk.

Az időjárását is figyelembe kell venni, hisz tudjuk, hogy Japánban milyen gyakori a tájfun és a cunami. A földrendéstől ezúttal kevésbé kell tartani.

■ Szigetországi napló

10-én:

- Aldnoah.Zero 2nd Season (TV)
- DOG DAYS* (TV)
- Durarara!!x2 Shou (TV)
- Idolmaster: Cinderella Girls (TV)
- Shounen Hollywood: Holly Stage for 50 (TV)
- Strike Witches: Operation Victory Arrow Vol.2 (Film)

11-én:

- Kuroko no Baske (2015) (TV)
- Sengoku Musou (TV)
- Yoru no Yatterman (TV)

16-án:

- Mushibugyou (OAD)

28-án:

- Gugure! Kokkuri-san Specials

31-én:

- Gekijouban Aoki Hagane no Arpeggio (movie)

február

1-jén:

- Go! Princess Precure (TV)

4-én:

- Nisekoi (OAD)
- Seirei Tsukai no Blade Dance Specials

11-én:

- Brothers Conflict (OVA)

13-án:

- Anime de Wakaru Shinyounaika (ONA)

GitS live action



Néha a hírek böngészése közben, meglepődöm, hogy milyen, a feledés homályába merült események kerülnek elő.

Így történt ez most is, amikor a Variety közzétette azt a hírt, hogy Scarlett Johansson (*Lucy*, *Bosszúállók*) fogja játszani Kusanagi Motoko szerepét a készülő *Ghost in the Shell* amerikai adaptációjában. Bár tény, hogy egy ideje pletykaként terjedt a hír.

A DreamWorks (az élen Steven Spielbergel) által készített filmet Rupert Sandert (*Hófehér és a vadász*) fogja rendezni és ha minden igaz a történet az eredeti mangán fog alapulni. A forgatókönyvet Bill Wheeler (*Kétkedő fundamentalista*) írja.

Egyéb információ azonban még nem látott napvilágra, így változatlanul nem tudni, hogy mikor láthatjuk majd a filmet a mozikban.

Naruto: új film

BORUTO

— NARUTO THE MOVIE —

A *Naruto: Shippuuden* folytatásaként jön a *Boruto: Naruto the Movie*. A film 2015 augusztusában érkezik.

Hivatalos oldal: <http://boruto-movie.com/>

Vége az Ao Haru Ride mangának



GitS: új film és Arise sorozat érkezik idén



Nemrég adtuk hírül, hogy a *Ghost in the Shell* live action főszerepét ki fogja játszani, és ha már témánál vagyunk akkor addig üssük a vasat, amíg meleg. Merthogy még több *Ghost in the Shell* anime érkezik. Kellemesen növekszik a Shirow Masamune által kreált univerzum így aki belevág, az tetemes mennyiségű animét nézhet végig. Ezúttal újabb darabokkal bővül a sor.

A *Ghost in the Shell: New Movie Edition* névre keresztelt film idén kora nyáron látható a japán mozikban és a készítőik voltak annyira kedvesek, hogy a stábot is közzétették.

Rendező és karakter dizájnér: Kazuchika Kise (*Ghost in the Shell Arise*)
Forgatókönyv: Tow Ubukata (*Soukyou no Fafner*, *Ghost in the Shell Arise*)
Zeneszerző: Cornelius (*Ghost in the Shell Arise*)
Rendező: Kazuya Nomura (*Sengoku Basara*, *Robotics;Notes*)
Stúdió: Production I.G

Ezenkívül még egy rövid semmitmondó teaser is kaptunk, amiből azt azért megláthatjuk, hogy Motoko dizájnya az első filméhez hasonló. Ha ez nem elég, akkor jön az *Arise* tv sorozat, áprilisban.

Io Sakisaka népszerű shoujo mangája az *Ao Haru Ride* idén véget ér a Bessatsu Margaret februárban megjelenő számában.

A népszerű manga 2012 februárja óta futott és tavaly nyáron egy 12 részes animeadaptációt kapott a Production I.G jóvoltából. Tavaly december 13-án még egy live action is érkezett Takahiro Miki rendezésében, ami azóta 1,4 milliárd yen bevételt termelt és ezzel az egyik legsikeresebb shoujo manga alapján készül filmmé vált.

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Téli szezonajánló - Néhány anime sorozat rövid bemutatása

Mivel még mindig aktuális, itt az előző számban is szereplő szezonajánló. Aki még nem döntötte el, hogy mit nézzen, annak segítségül szolgálhat.

17-én:

- Seitokai Yakuindomo* (OAD)

18-án:

- Nozo x Kimi (OVA)
- Fantasztia Stella (OAD)

20-án:

- Hana to Alice: Satsujin Jiken (movie)
- New Prince of Tennis (OVA)

23-án:

- Hoozuki no Reitetsu OVA

25-én:

- Gogure! Kokkuri-san Specials
- Shirobako Specials

26-án:

- Diabolik Lovers OVA

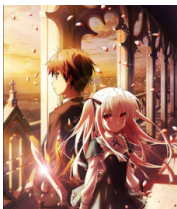


Ansatsu Kyoushitsu
(2015)

Ez az akció-vígjáték anime egy furcsa osztályról szól, melyben a diákok meg akarják ölni új tanárukat, aki egy különleges erejű földönkívüli polip. Miután a tanár elpusztította a Holdat, a Földre is veszélyt jelent. A diákok kénytelenek legyőzni kedvenc tanárukat.

Műfaj: akció, vígjáték, iskola, shounen, természetfeletti

Stúdió: Lerche
Rendező: Kishi Seiji
Seiyuuk: Fukuyama Jun, Fuchigami Mai, Okamoto



Absolute Duo

Kokonoe Tooru miután elveszíti szerelmét beiratkozik a Kouryou akadémiaira és egy Blaze nevű fegyverhez jut, mely az emberek sajtá lelkéből alakul ki. Ez a bosszújához egy remek eszköz... lenne, de neki fegyver helyett pajzsaként működik. Az iskola Duo rendszerének köszönhetően egy gyönyörű északi lány lesz a társa.

Műfaj: akció, ecchi, romantika, iskola, hárem, természetfeletti

Stúdió: 8bit
Rendező: Nakayama Atsushi
Seiyuuk: Yamazaki Haruka, Imamura Ayaka, Matsuoka Yoshitsugu, Yamamoto Nozomi



Biman Koukou Chikyuu
Bouei-bu Love!

A történet egy semmittevő bishi klubbról, a „Föld védők”-ről szól. Mikor két klubtag En és Atsushi áztatják magukat a közfürdőben, megjelenik előttük egy rózsaszín vombat, aki a segítségüket kéri a bolygó megmentéséhez. Másnap a suliban lo és Ryu különleges karperecnek kapnak a vombattól, mely átváltoztatja őket Föld védőkké...

Műfaj: vígjáték, slice of life
Stúdió: Diomedea
Rendező: Takamatsu Shinji
Seiyuuk: Mugihito, Yamamoto Kazutomi, Nishiyama Koutarou, Shirai Yuusuke



Yuri Kuma Arashi

Ez a fantasy egy átiratkozó középsulis lányról, Kureháról szól. Minden éjjel különöset álmodik, melyben misztikus osztálytársa, Ginko medveként jelenik meg.

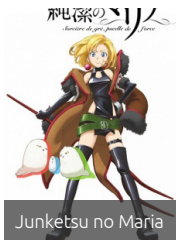
Műfaj: yuri
Stúdió: Silver Link
Rendező: Ikuhara Kunihiko
Seiyuuk: Yamane Nozomi, Ikuta Yoshiko, Arakawa Miho, Suwabe Junichi



Isuca

Shinichirou elhatározza, hogy állást keres. A Shimazu családnál kap munkát, melynek vezetője egy fiatal lány, Sakuya, aki egyébként írja a nemkívánatos lényeket. A fiú elengedi az egyik lényt, amit Sakuya elkapott, így utána összeállnak, hogy együtt kapják el.

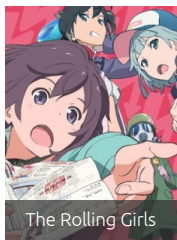
Műfaj: akció, vígjáték, ecchi, romantika, iskola, természetfeletti, seinen
Stúdió: Arms
Rendező: Iwanaga Akira
Seiyuuk: Koumoto Keisuke, Kido Ibuki, Sadohara Kaori, Fujimura Ayumi



Junketsu no Maria



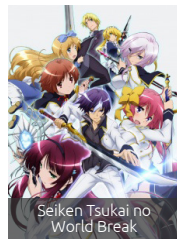
Juuou Mujin no Fafnir



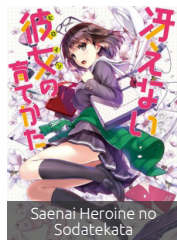
The Rolling Girls



Shinmai Maou no Testament



Seiken Tsukai no World Break



Saenai Heroine no Sodatekata

A történet egy boszorkányról, Mariáról szól, aki Franciaországban a 100 éves háború alatt harcol. Utálja a háborút, ezért különleges képességét használja arra, hogy megakadályozza.

Egy nap üznetet kap Mihály arkangyaltól, mely szerint, ha elveszíti szüzességét, a varázsereje is megszűnik. Egy gyönyörű angyal, Ezékiel szemlélertarta Mariát, hogy az emberek előtt ne varázsoljon. De a lány továbbra is használja mágikus erejét.

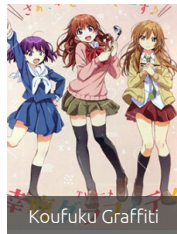
Műfaj: vígjáték, ecchi, fantasy, történelem, mágia, seinen
Stúdió: Production I.G
Rendező: Taniguchi Goro
Seiyuuk: Kanemoto Hisako, Hikasa Yoko, Komatsu Mikako, Hanazawa Kana

A világ megváltozott, amióta a sárkányok megjelentek. Különleges, sárkány erővel rendelkező „D” lányok születtek. Mononobe Yuu, a világ egyetlen „D” fiúja, eltökélva kilétét beiratkozik a „D” lányok iskolájába, ahol meglátja a meztelen Irist, később pedig kishűgával is találkozik...

Műfaj: fantasy, romantika, iskola
Stúdió: Diomedea
Rendező: Kusakawa Keizo
Seiyuuk: Hidaka Rina, Matsuoka Yoshitsugu,

10 éve a nagy tokiói csatának. Azóta Japán minden prefektúrája független országgá vált. Egy nem szokványos történet, szokványos lányokról. Vajon sikerül szokás szerint megmenteni a Földet?

Műfaj: slice of life
Stúdió: Wit Studio
Rendező: Deai Kotomi
Seiyuuk: Taneda Risa, Hidaka Rina, Hanamori Yumiri



Koufuku Graffiti

Egy középsulis srác, Basara mostohatestvéreket szerez, mikor apja újrähazasodik. A két lány, Mio és Maria valójában démonok... Mester-szolga szerződést akarnak kötni a sráccal, de ez balul sül el.

Műfaj: akció, ecchi, fantasy, romantika, shounen
Stúdió: Production IMS
Rendező: Saitou Hisashi
Seiyuuk: Asai Ayaka, Fukuhara Kaori, Sarah Emi Bridcutt, Nakamura Yuuichi

Ryuo egy középsulis egyedül élő lány, aki nagyon ügyesen főz. Ételeivel könnyedén szerez barátokat...

Műfaj: vígjáték, seinen
Stúdió: Shaft
Rendező: Tatsuya Naoyuki
Seiyuuk: Satou Rina, Oogane Asuka, Komatsu Mikako, Iguchi Yuka

Az anime egy magániskola diákjairól szól, akik emlékeznek előző életükre. A suliban kétféle csoport van, a Shiroganék, akik a saját testükből nyert Puraana erővel harcolnak az ellenségekkel; és a Kuromák, akik a mágikus Maana erőt használják a küzdelmekben. Egy új diák Moroha Haimura az egyetlen személy, aki a múltban Shirogane és Kuroma is volt.

Műfaj: akció, fantasy, romantika, természetfeletti
Stúdió: Diomedea
Rendező: Inagaki Takayuki
Seiyuuk: Ishikawa Kaito, Uchida Maaya, Taketatsu Ayana, Ogura Yui

A történet Tomoya Aki-ról, egy középsulis otaku srácról szól, aki rész munkaidőben dolgozik, hogy bluryzen vehesse az animét. Szeretne egy doujin játékot készíteni, de nem tud se jól rajzolni, se írni, ezért a suliból szerez magának hozzásegítő kezeket. A lányokkal összeállva egy játékot készítenek, melyet a Comic Marketen szeretnének majd eladni.

Hossz: 11 rész
Műfaj: vígjáték, dráma, romantika, iskola
Stúdió: A-1 Pictures
Rendező: Kamei Kanta
Seiyuuk: Matsuoka Yoshitsugu, Kayano Ai, Yasuno Kiyono, Oonishi Saori

Reméljük, hogy élvezitek a magazint és találtok benne sok olyan cikket, információt, amit érdekes és élvezetes olvasni. Ha segítenél nekünk, olvass tovább!

Kipróbálnád magad a cikkírásban, de még nem határoztad el, miről írsz?

Csatlakozz hozzánk!

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

Mindenképp írd nekünk ha:

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

Ha a fentiek valamelyike igaz rád, akkor máris tapadj rá a billentyűzetre és cikket küldd el nekünk a bekuldes@anipalace.hu címre.

Ha szeretnél cikket írni, de nincs ötleted és nem tudod miről írnál, akkor is jelentkezz, szívesen segítünk.

A cikkek formai követelményei.

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

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

Ne habozz hát, légy az AniMagazin cikkírója!

Elérhetőségünk:

- Cikk és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: bekuldes@anipalace.hu
 - Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: info@anipalace.hu
- vagy keressetek minket a weboldalunkon: anipalace.hu



A karaoke útja

// Iskariotes



A karaoke célja, hogy a játékos eljuttasson/ előadjon/énekeljen egy adott zeneszámot. Ezt teheti egyedül, esetleg duettben is vagy éppen egy másik játékosal versenyezve. A cél az, hogy lehetőségek szerint minél jobban eltalálja a versenyző a dallamot és a tempót.

Leggyakrabban az énekelendő szöveg színesen jelenik meg a képernyőn és az épp aktuális rész valamilyen plusz kiemélést kap. Egyes programokban csak maga a zene hallható, míg az eredeti énekes hangja nem, illetve olyanra is van példa, hogy a szöveg lefordítva is látható.

Sajnos nem minden országban lehet az eredeti száma karaokézni, mert a dalok jogvédeltség alatt állnak; ilyen esetekben valamilyen kísérő dallam vagy pár alapmotívum hangzik csak el, így Franciaországban vagy Belgiumban is ez a helyzet.

Karaoke története

A karaoke közvetlen előfutárának lehet tekinteni az 1961 és 1966 között az amerikai NBC-n futott „Sing Along with Mitch” (Énekelj Mitch-csel) nevű műsort. Itt gyakorlatilag Mitch Miller és kórusa énekelte a közönség által kért dalokat, miközben a dalszöveget feliratozták, így az otthon ülők is énekelhettek.



A karaoke sikerét többek közt a technikai fejlődés is előidézte, hiszen egyre kisebb adathordozókra lehetett egyre több zenét feltenni. Így a zene sokkal mobilabbá vált az évtizedek alatt, egyre többen hallgattak/hallgattunk zenét akár közlekedés közben is így maga a zene/zenélés/éneklés iránt is növekszik az érdeklődés. Érdemes belegondolni, hogy az új stílusú zenei vetélkedők felemelkedése egybeesett az MP3-as lejátszók, de még inkább iPod lejátszók megjelenésével.

Az első zenegépet már 1967-ben piacra dobták Japánban, de nem ért el olyan sikert, mint várták. A bukás egyik oka a termék ára volt, amit a magas nyersanyagárak okoztak.

Kezdetek 1971 - 1980

A jelenleg is ismert karaoke alapötletét a dobos Daisuke Inoue találta ki, 1971-ben Kobében. Az ötletet az adta, hogy Daisuke utagoe stílusú vendéglátóipari egységekben dolgozott, amik kimondottan zenélésre specializálódtak. Itt a vendégek gyakran panaszkodtak Daisuke-nak, hogy nem csak a zenét hallgatják szívesen, de énekelnének is. A problémát leginkább az jelentette, hogy nem mindenki tudta fejből kedvenc számainak a szövegét.

Maga a karaoke szó is itt, az egyik kobei bárban született: az estére várt zenekar nem érkezett meg, így a közönség énekléssel szórakoztatta magát, majd ezt elnevezték „kara okeszutora”-nak, „üres zenekar”-nak. Végül ez rövidült le a közismert névre.

Daisuke az első karaoke-gépet magnetofonból szerelte össze, az ezen való éneklés 100 jenne került, ekkoriban maximum 40 számot tudott a gép. Nem kell lebecsülni az árat, hiszen akkoriban ez egy kétfogásos ebéd árát jelentette. 1980-ban már 500 jenne fájt egy éneklés a játékosnak. Pechjére elfelejtette levédetni az ötletet és az eljárást, így gyakorlatilag semmilyen hasznot nem szerzett találmányából a profitéhes cégekkel ellentétben.



1980-as évek

A játék leginkább annak köszönhető sikerét, hogy sok hotelben megjelent akár mint a szobák tartozéka. Így ismerkedett meg a játékkal 1975-ben egy Roberto del Rosario nevű úriember is, aki hamar felismerte a termékben rejlő potenciált és hamar elkészítette a saját verzióját a „Minus-One”-t. Ő már nem csak hotelekben házalt a termékével, hanem különböző bárókba is elvitte, ahol a tulajok szívesen vásárolták meg az újszerű szórakoztató gépet.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

A termék neve és ötlete kifejezetten a Fülöp-szigetektől származott. Ugyanis ott a korai 1970-es években gyakori jelenség volt, hogy a magnókazettáknak csak az egyik felén volt zene és szöveg a másik oldalán csak instrumentális zene szólt, vagyis az eredeti szám volt rajta ének nélkül.

Mivel a késői 1960-as és a korai 1970-es években Japánban csak úgy özönltek a Fülöp-szigeteki zenészek, így ismerté váltak az úgynevezett minus-one-os kazetták is. Később tel Rosariónak 1983-ban és 1986-ban is bíróság elé kellett állnia különböző szabadalmi perek miatt, de az igazságszolgáltatás mindkét esetben felmentette.

1990-es évek: a hódítás évtizede

A program egyre ismertebbé vált először Ázsiában (különösen Koreában és Kínában) később pedig a Csendes-óceán partjainál lévő angolszász országokban, így az USA-ban, Ausztráliában és Kanadában. A kezdeti lelkesedés hamar alábbhagyott köszönhetően az akkor még bősze nagy karaoke gépeknek. Ezt a problémát úgy hidalták át a gyártók, hogy a programokat különböző házimozdi rendszerekbe beépítve úgymond bónuszként vagy ajándékként adták a vásárlóknak.



Technikai háttér

A legfontosabb dolog egy audió bemegetet tartalmazó gép beszerzése, valamint ha lehetőség van rá akkor egy audió kimenet magának a zenének, de ez nem feltétel. A legtöbb programban meg lehet adni azt a bizonyos vokális tartományt, amin belül szeretne énekelni a játékos, de a tempót már nem lehet piszkálni, bár a régebbi programokon még azt is be lehetett állítani. Érdemes mindent végigvizsgálni, mert különben csak gyenge teljesítményt fog rögzíteni a gép, ami nem jó.

Az 1980-as és az 1990-es évek elején a Pioneer gyártotta a legjobb minőségű karaoke gépeket, ekkoriban leginkább azon volt a hangsúly, hogy a gépek minél több formátumot le tudjanak játszani, így akár CD-t vagy VCD-t. is. Az áttörést 1992-ben hozta el a Taito cég X2000-es masinája, aminek nem volt olyan jó grafika, mint a Pioneer gépeknek és nem is tudott annyit hordozni



lejátszani, ugyanakkor sokkal kisebb volt és ami még fontosabb: folyamatosan lehetett frissíteni a tartalmát. 1997-ben megjelent az első internetes karaoke oldal is, majd 1998 óta már az MP3-as számokat is le tudják játszani a karaoke gépek.

Karaoke gépek

Jelenleg is több karaoke-gép gyártó van a piacon, pl. az LG, az Evolution, az AST, a MadBoy vagy a Daewoo.

Optikai adathordozók

A két alapvető optikai adathordozó a DVD és a CD. Mindkét hordozó esetében a legfontosabb, hogy milyen hangkártyát használunk a számítógépen vagy a hangszeren. Érdemes odafigyelni a hangszávkra is. Egyes programok a mono hangzást csak próbának tartják, tehát nem lehet vele játszani, a sztereónál a hangnyomás szintre érdemes odafigyelni, hogy ne legyen különbség a kettő között.

A Yamaha, a Roland, a Korg és a Kurzweil hangszereiben természetesen jó minőségű hangkártyák találhatóak, az itt felvett hangok WMA formátumba kerülnek, a profi énekesek is ezt a formátumot használják hangfelvételkor.

MIDI fájlok

A fájl formátumok „MIDI Karaoke” kiterjesztésbe kerülnek, ez a formátumot használják az olyan programok, mint például: Encore! Karaoke Player, KMid vagy PyKaraoke. Ezeket az interneten könnyű küldözgetni, mivel kisméretű „kottafájlokról” van szó.

Karaoke VCD

Ez a megoldás leginkább Délkelet-Ázsiában ismert, olcsósága miatt kedvelik a felhasználók. Továbbá azért is népszerű, mert rengeteg kantoni operaszám található meg ezen a platformon, így Makaóban, Hongkongban és Kínában nagyon kedvelt.

EMP

Ez az egyik legfelkapottabb formátum és ezt használja az Encore! Karaoke Player is. Ez magában foglalja a hangszávet (minusz dallam vokál), a karaoke bárokban leginkább ezt a formátumot használják különösen filmzenékhez.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Játékok

Az első karaoke játékot a Nintendo hozta ki 1987-ben, a játék többszintes volt és természetesen a pontosságot jutalmazta. A játékból 1988-ban egy második rész is kijött. Érdekeség, hogy a dalokat 8 bites formátumba csomagolták össze.



Játék	Fejlesztő	Kiadó	Platform	Premier
Karaoke Studio	Tose	Bandai	Nintendo Family Computer	1987.07.30.
Karaoke Revolution	Harmonix Music Systems	Konami	PS2, XBOX	2003.11.04.
SingStar	London Studio	Sony Computer Entertainment	Playstation 2	2004.05.22.
Boogie	EA Montreal	Electronic Arts	Wii, PS2, Nintendo DS	2007.08.09.

Karaoke Revolution

Az egyik legismertebb játék a Karaoke Revolution, mely PlayStation 2, PlayStation 3, Nintendo GameCube, Wii, Xbox, és Xbox 360 platformokra is kijött. A játék nagy előnye, hogy nem vizsgálja a kiejtést, csupán az eltalált hangsvótot figyeli, ugyanakkor eredeti számokat nem tartalmazott, csak „profi amatőrök” énekeltek rajta.

A játék egyik erőssége a koncert élmény visszaadása. Minél jobban éneklük az adott számot a virtuális közönség egyre jobban és jobban ünnepli az énekest akár ütemes tapsal is. Ha viszont a játékos rosszul teljesít, akkor a közönség fújhatja, sőt ha nagyon rossz a produkció, akkor otthagyják a koncerttermet és a játéknak vége.



A játék során különböző szinteket lehet elérni: a legalacsonyabbnál 12.500 pontért járó arany felvételt kapunk, a maximális 50.000 pontért már gyémánt fokozat jár. De a Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore 2-ben akár 100.000 pontot is gyűjthet, aki elég ügyes hozzá.

SingStar

A játék legnagyobb erőssége, hogy a számokat a valódi előadóktól halljuk, míg a háttérben az igazi videoklip megy, ha van a számhoz természetesen. Maga a játék 2004-ben jött ki a London Studio fejlesztése alatt. A játékban lehetőség van egyedüli éneklésre, duettre, párbajra, freestyle-ra (csak zene szól, de úgy énekelsz, ahogyan akarsz) és csapat éneklésre is. Az első verzióban még egy egész énekesi karriert is végigvihetett az ember. További érdekessége az Eye Toy nevű funkció, ami arra való, hogy a játékos saját magát nézhesse, miközben énekel. Ennél a játéknál a maximális pontszám 10.000 pont.



Számlistája jelenleg több mint 1000 zene számot tartalmaz. A játék összesen harmincöt verziót élt meg, így van külön Abba verzió, nyolcvanas évek slágereit feldolgozó, vagy akár latin számokat tartalmazó verzió is. De PS2-re egy kimondottan anime verzió is készült.



Power Point Karaoke

Ez nem egy hivatalos játék, hanem sokkal inkább egy közösségi játék. A feladat a következő: egy játékmester egy vagy több diára éneksorokat tesz fel - nem feltétlenül helyes sorrendben - majd ezeket soronként beüsztatva mutatja meg az énekesnek, akinek így rögtönöznie kell. Ennél a karaoke-nál már némi színészi, mondhatni improvizációs tehetségre van szükség.

A kifejezést lehet használni azokra az egyetemi előadókra/diákokra is, akik csupán az előadásuk pillanatában szembesülnek azazal, hogy mi is van a különböző diákon, így szinte az egész előadást felolvassák.

Egyéb platformok

Karaoke a tévében

A sorozatok nyitó és záró számainak feliratozása leginkább a 2000-es évektől terjedt el Japánban, bár animék esetében korábban is találkozhattunk ezzel.

Karaoke az interneten

2003-ban jelentek meg az első olyan honlapok, amik segítségével az online térben is lehet énekelni, sőt az éppen éneklő személy hallgatására és akár pontozására is lehetőség van.

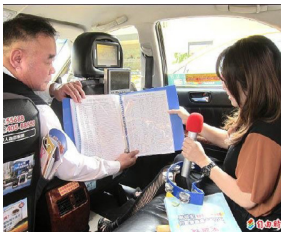
Karaoke mobilon

A lényeg nagyon egyszerű: Midi fájlban lévő számokat lehet énekelni a mobiltelefon segítségével. Az első ilyen játék 2003-ban egy kínai gyártótól jelent meg. Jelenleg már több Nokia, Android illetve iPhone készüléken is elérhető a termék.



Karaoke kocsi

Természetesen a nagyobb limuzinokban vagy buszokon bőven lehet találni ilyen rendezéseket, de személygépkocsiban ez ritka. Ilyen technikai megoldással először a kínai Geely Automobil állt ki 2003-ban a Beauty Leopard nevű autójával (a céget nem kell leénezi, ők birtokolják pl. a Volvót is). A karaoke extrával felszerelt kocsikat elsősorban taxikoknak ajánlják Kínában és Finnországban.



Érdektelen érdekességek

A csoprotos karaoke éneklést az Egyesült Királyságban található Staffordshire egyik szállodájában állították fel: 2009. december 30. és 2010. február 1. között 781 óra 31 percig énekeltek.

Az egyéni világrekordot az olasz Leonardo Polverelli állította fel. 2011-ben összesen 1295 dalt énekel el 101 óra 59 perc és 15 másodpercen keresztül.

Robbie Williams számára karaokeztak egyszerre a legtöbben. 2003-ban Knebworthben 120000-en énekeltek a Strong című számot.

A leghosszabb karaoke maraton rekordját Magyarország tartja. 1011 óra, 1 perc tartott 2011. július 20. és 2011. augusztus 31. között. Minden dal hosszabb volt 3 percnél. A dalok elhangzásuktól számított 2 órán belül nem hangozhattak el újból.



a Takashi Miike film

ICHI

THE KILLER

// Daisetsu

A japánok már számtalan animének elkészítettek a live actionjét – tehát az élőszereplős változatát (Death Note, Nana, Rurouni Kenshin, Ao Haru Ride, Gin no Saji, Parasyte). E filmek tárháza igen változatos, vannak jó live actionök és rosszak. Nem túlzok, amikor azt írom nektek, hogy az ezen filmek többsége rossz, pontatlan. A live actionöknek csak töredéke tartozik a remekművek közé. De a következő film, a 2001-es Ichi the Kill egy jó alkotás lett. Egy nagyszerű manga egy még nagyszerűbb filmmel.





Ez az első alkalom, hogy élőszerreplős filmről írok cikket. Kicsit izgattottan kezdtem neki az írásnak, mert eleinte nem nagyon volt ötletem arra, hogy hol is kezdjem a leírást. Végül döntöttem. A cikkemben összehasonlítom a mangát és a filmet, ezzel szeretnék nektek egy képet adni erről a véres és olykor gusztustalan adaptációról.

Az Ichi the Killer film egy 10 kötetes manga alapján készült. A manga legendás. Mondanivalója főleg a boszszuállásról szól, megkérdőjelezi fontosságát és helyességét. Ugyanakkor komoly lélektan is van benne, ami a főszereplőnk esetében, Ichinél jelenik meg a leglátványosabban, hiszen nála vannak zavarodottságok, memóriaproblémák és állandó félelem. De a manga és a film még ennél is több...

Alaptörténet

A film ott kezdődik, ahol a manga is. Az Anjougumi jakuza csoport vezetőjét (és 17 éves barátnőjét) meggyilkolják. A gyilkos Ichi. A mészárlást követően Ichi bácsikája - akit a mangában a legtöbbször csak „Papónak” hívnak - takarít fel a lakásban saját kis csapatával, akiket a jakuza társadalom már kitaszított magából. Az eset után a gumi vezérélt eltűntetik, pénzét (300 millió jen) ellopják.

Másnapra a gyilkosság helyszínére patyolat tisztán fogadják az Anjougumi tagjait. Kakahara Masao eldönti, hogy mindhárom megkeresi főnöke elrablói. Ehhez minden követ megmozgat és bizonyítékok hiányával is meggyő-

tör ártatlan embereket, hogy valljanak főnöke hollétééről.

Hogy mindez miért volt jó Papónak? Egyszerű: pénz. Papó a legjobb informátor a körzetben, mindent tud mindenkiről, és abból szeretne pénzt csinálni, hogy összeomlasztja, és egymásnak ugrasztja a környék jakuza csoportjait (Naná, hogy 300 millió yen nem elég neki!). A legjobban persze az Anjougumival bánik el, akinek új vezére később Kakahara a veszett s/m rajongó lesz. Papónak csak két eszköze van céljai megvalósításához: a fur-



fangossága, hogy át tud verni akárkit, és Ichi, aki pedig eltűntet a célját. Vajon sikerül-e Papónak a akája? Megkapja-e a vagyont, amire vágyik? Hogy ez kiderüljön, el kell olvasnotok a MANGÁT! A film részben itt is eltér a mangától, így igaz, hogy a film jó, de történetileg a mangát nem helyettesíti. A mangát ismerők a film nézése közben előnyben vannak, hiszen a sok összefüggést jobban érthetik. (A film 10 kötetet préselt bele két órába, egy-két információ a mangában sokkal világosabban van elmagyarázva.)

A film központjába (ahogy a mangában is) mégsem Ichi kerül, hanem Kakahara, aki egy jellegzetes egyéniség. A film inkább arról szól, hogyan teszi tönkre Ichi az Anjougumit. Ezt Ichi, de főleg Kakahara szemszögéből vizsgálhatjuk meg.

Zene és látvány

A filmhez a zenéket Yamamoto Seiichi szerezte, ugyanakkor közreműködött még a Boredoms rockbanda is. A zenék szerintem nagyon jól lettek találva. Nekem főleg a – számomra – „klasszikus” Totem Cheer zene tetszik, amit Kakahara első megjelenésénél is használtak. A film látványra nem egy nagy durranás. Olykor gyors kameramozgás jellemzi, néha kicsit torzítják a képet. Sajnos a film 2001-es, így HD-ban nagyon nem találunk felvételt. Én a CD verzióval néztem meg a live actiont, de ott is gyenge volt a felbontás. Ugyanakkor a film nagyon sötét. A képi világból valahogy a zöld szín teljesen eltűnik, élénk színek csak elszórta vannak (Kakahara virít egyedül az idétlen ruháiban). Talán ez az egyik magyarázat arra, hogy miért tűnt nekem olyan komornak és kicsit hátronzottnak ez a film... De arról sem feledkezhetünk meg, hogy a halálok olykor milyen g a y i n

lettek elkészítve. Itt elsősorban arra gondolok, amikor Ichi kettéhasít egy embert. Egy bábuval is felvehették volna a jelenetet, mert az a kezdetleges 3D-s attrakció nem ütötte meg a léceit. Illetve a gyakori vérspriccelésekből is többet kihozhattak volna, azok már kicsit röhejesnek néztek ki.



Eredeti cím:

Koroshiya 1

Év: 2001

Rendezte:

Takashi Miike

Eredeti történet:

Yamamoto Hideo

Főszerepben:

Nao Omori (Ichi),
Tananobu Asano
(Kakahara)

Műfaj: Horror, Guro,

Dráma, Akció

Korhatár: X (azaz semmilyen korosztálynak nem ajánlott)

Hossz: 2 óra

Jó megvalósítás némi pontatlansággal:

Pontatlanságok	Nagyon jó megvalósítás
Kakihara hajszíne, ruházata	az alaptörténet (viszonylag) pontos követése
néhány jelenet felcserélése	színészválasztás
helyszínmódosítás	Ichi „gyilkolás” felszerelése
egy jelentős mellékszereplő kihagyása	Papó harca
indokolatlan halálok	a manga jeleneteinek csaknem tökéletes lemásolása



A film több szempontból kap piros/ fekete pontot. A cikkben található két táblázatban írtam jó és rossz érveket értékelésként. Ezeket most sorra átvizsgálom!

Kakihara hajszíne, ruházata: A mangában Kakihara feketehajú. Kizárólag öltönyben – vagy szadómazós cuccban – látni. Ellenben a filmben élénk szőke haja van és csicsás – undorító – ruhákban járkal. Gondolom ezzel ki akarták emelni, csak elég bosszantó, hogy a szőke haj – amit elhanyagolhattak volna – itt megvalósult, míg másol nem, ahol meg szükség lett volna rá (A Death Note live action-ben Amane Misának sötét haja van. A mangában pedig szőke).

Néhány jelenet felcserélése: Például a film rögtön egy olyan jelenettel nyit, amit a mangában csak a második kötet végén láthatunk.

Helyszínmódosítás: Itt kisebb-nagyobb eltérések vannak. Jelentős „hiba” a csattanó, ami a tetőtéren játszódik, nappal. A helyszín kicsit más, ugyanakkor éjszaka van ugyanazon jelenetnél a mangában.

Egy jelentős mellékszereplő kihagyása: Az első percekben megismerhetjük Papó bandáját. Papóval együtt a csapat 4 főt tett ki, a filmből azonban mégis kihagytak egy tagot. A karaktert úgy pótolták, hogy amilyen kínzásokat átélt a mangában, ugyanazokat egy másik ember élhetett át a live action során.

Indokolatlan halálok: Míg a mangában csak néhány ember halt meg, addig a filmben „szabályszerű” mézárások vannak. A film végén levő egyik mellékszereplő halála pedig teljesen fölösleges volt (a mangában meg se hal). Emellett olyat is megölték a filmben, akit abszolút nem is kellett volna.

Most jöjjenek a piros pontok!

Az alaptörténet pontos követése: Bár a történet elején – és közben néha – eltér a cselekmény a mangától, de a film remekül adta vissza az eredeti jelenetek sorrendjét. Egy dolog leszámítva semmi olyasmit nem raktak a live actionbe, ami a mangába ne lett volna.

Színészválasztás: Bár Kakiharanál említettem, hogy mennyire furcsa az, hogy a fekete helyett szőke hajú színészt választottak, de ez nem minősíti az egész szereplőgárdát. Kakihara – külsejét nem nézve – ugyanolyan, mint a mangában. Játssza a vadállatot és közben végtelenül kegyetlen.



„Mondanivalója főleg a bosszúállásról szól, megkérdőjelezi fontosságát és helyességét. Ugyanakkor komoly lélektan is van benne,”



Papót, Ichit, a kínai strici karakterét és az ikreket is remekül eltalálták, hasonlítanak a manga szereplőire, mint ahogy a jakuzák egy része is. Egy szóval: a színészek hasonlítanak a mangakarakterekre. Az egyetlen kivétel Inoue, neki eredetileg kopasznak kéne lennie. (Death Note nyomozók: semmi hasonlóság. A Dragon Ball live action karakterekről nem is beszélve!)

Ichi felszerelése: Teljesen megegyezik a mangabeli öltözkékével. A ruhája a képregényben is igen mutatós volt, a filmben pedig egyszerűen zseniális.

Papó harca: Egy kigyúrt törpe lever egy jakuzát? Naná! A film ezen eseményei szinte pontosan megfelelnek a manga jeleneteinek. Ez a rész az egyik kedvencem.

A manga jeleneteinek csaknem tökéletes lemásolása SPOILER: Suzuki kínszáza, Suzuki áruháas átverése, Ichi örömlányának halála, Inoue kivégzése, Kakhira öncsonkítása stb. Ez ritka dolog egy live actionnél: a jelenetek 90%-ban ugyanazok, mint a mangában, semmi ferdtítés, fősós dolog nem került bele a filmbe, ami rontaná a minőséget, ez igen nagy pozitívuma a filmnek. (A live actionoknál gyakori a helyszínváltoztatás – ami itt ritkább –, az olyan párbeszédok belecsempészése a filmbe, ami amúgy meg sem történt.)

Hogy ne tűnjek elfogultnak a filmmel kapcsolatban, ezért most csak 5-5 évről tettem említést, de természetesen több pozitívuma is van ennek a filmnek. Amire pedig máig nem találtam magyarázatot: A női karakterek egy része miért beszélt angolul? Hehe... furcsaság a furcsaságban.



Befejezés

Hogy ezek ellenére miért nem került be a film a hazai mozikba? Ez egy nagyon jó kérdés! Erre biztos választ nem lehet adni. Az interneten két tippet találtam. Az egyik az, hogy ázsiai filmről van szó, amik Európában – és főleg itthon – nem örvendenek nagy népszerűségnek. A második lehetőség pedig az, hogy túl durva a film. Sokak undorítóknak és betegesnek találják az Ichi the Killert (hozzáteszem jogosan), ezért 2001 körül többek között ezért nem próbálkoztak meg a leszinkronizálásával. Pedig biztos akadtak volna rá nézők.

Egy szó, mint száz: Az Ichi the Killer az élvezhető és szórakoztató live actionök egy ritka példánya. Több live actiont is láttam már életemben, de a cikkemben most inkább csak a DN-nel példálóztam - ha úgy adódott -, mert azt nagy eséllyel mindenki látta, így jó viszonyítási alapként szolgálhat nektek.

A horror kedvelőinek ajánlom elsősorban az Ichi the Killert, természetesen ez megköveteli a kellő gyomrot is, hiszen ez a produkció eléggé morbid. A live action megtekintése előtt a manga olvasását ajánlom. Azok, akik ismerik a magánat biztosan jobban fognak szórakozni a filmen. De garantálom, az sem fog csalódni, aki a képregény olvasása nélkül áll neki, hiszen egy szuper horror-akció filmmel bárki remekül szórakozhat!

Jó szórakozást!

„Egy szó, mint száz: Az Ichi the Killer az élvezhető és szórakoztató live actionök egy ritka példánya.”



VALKYRIA CHRONICLES

// Hirotaka

Nem vagyunk elkényeztetve japán fejlesztésű játékok tekintetében, bár még PS-en viszonylag jó a helyzet, de PC-n siralmas. Ezért örömteli hír, hogy a SEGA által fejlesztett és kiadott TRPG-TPS Valkyria Chroniclest 6 évvel a PS verzió után PC-re is átportolták és elérkezett Európába.



©SEGA



Kiadó és Fejlesztő:

SEGA

Megjelenés:

2014.11.11.

Műfaj: TRPG, stratégia, körökre osztott

Értékelés: 8

Pozitívum

- összetett TRPG

elemek

- szinkronhangok

- remek történet

Negatívum

- rétegjáték

- unalmassá válhat

a VN részek és a túl

hosszú, lassan zajló

csaták miatt nincs

nagy kihívás,

- repetitív

Minimum rendszer:

Windows Vista/Windows 7

Processzor: Intel Core2 Duo @ 2.0GHz (or equivalent)

RAM: 2 GB RAM

VGA: NVIDIA GeForce GTS 240 (vagy hasonló)

Tárhely: 25 GB

A játékot bárki megvásárolhatja a Steamen, 19,99 euróért, ami azért nem annyira hűzós ár szerencsére.

A játékot fellelve és elindítva, egy eléggé spoileres openinget néhezünk, ami után bejön a menü.

Ez meglehetősen egyszerű, a képernyő nagy részét a játék címe uralja, és alatta jelez a játék, hogy nyomjuk meg a START gombot, ha hát a billentyűzetet ilyen nem igazán van, de szerencsére bármelyik fontosabb billentyűre taposva (ENTER, SPACE) megkapjuk a menüpontokat.

PC-n megszoktuk, hogy egérrel navigálunk a menüpontok között, de itt ezt felejtsük el. Nincs egérkurzor. Csak a klaviatúrával zongorázhatunk és ebben a játékban jobb ha megszokjuk, hogy az OK a space billentyű. Irány tehát az új játék menüpont.

Itt is egy animációt kapunk, ahol egy narrátor vázolja fel a világot és az alapszituációt. Egy alternatív 20. századi Európában járunk körülbelül a II. világháború környékén. Két nagyhatalom a Kelet-európai birodalmi szövetség és az Atlanti Föderáció harcol Európáért és az első számú nyersanyagért a Ragnite-ért és egy új hadszíntér alakul a kis Galliában. Itt egy kis faluban, Bruhlben kezdjük a játékot, ahol főszereplőinket Welkin Gunther és

Alicia Melchiotot ismerhetjük meg. Igazából a történet teljesen egyezik az anime történetével, így javasolom olvassatok bele az *AniMagazin 20.* számába.

Az első csata

Ha ezeken túl vagyunk, akkor indulhat a játék. A történet fejezetekre van osztva, amiket egy könyvben rendeztek el, kimondottan hangulatos. Itt követhetjük nyomon mit teljesítünk és vissza is térhetünk az egyes fejezetekre. Erről a felületről tudunk még több menüpontot elérni és a játék előrehaladtával innen érjük el a bázist és a skirmish pályákat, valamint itt lapozhatunk az egyes fejezetek között. A skirmishben újrajátszhatjuk a már megnyert csatákat, akárhányszor. A bevezetőben TRPG-TPS-t írtam, ám ez kicsit csalóka. Inkább nevezném interaktív visual novelnek. Ugyanis az első 8 fejezetből mindössze háromszor tudjuk a karaktereket irányítani. A többi – bár szorosan a történet része – inkább egy remek animáció.

Az első indításnál és az első küldetésnél a beépített oktatómód az adott funkció használata előtt egy kis szövegdoboz formájában jelenik meg és felvilágosít a használatáról. Ez

sokszor hasznunkra lesz és elég sok dobozt fogunk kapni.

Ha elindítjuk a küldetést, akkor először egy katonai eligazítás keretein belül magyarázzák el nekünk a feladatot, majd információt kapunk, hogy mi a cél és mitől bukhajtuk el a pályát. Menteni egyébként minden csata előtt érdemes, nincs autosave, ezért ha kudarcot vallunk, az utolsó mentési pontot tudjuk visszaállítani.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Kontroller

A harc körökre osztott, egyszer a mi embereink jönnek, egyszer a gép. A játék elején egy taktikai térkép nézetet kapunk, ahol kiválaszthatjuk kivel kezdjük az offenzívát. Kezdetnek 3 egységet irányíthatunk Aliciát, Guntert és egy random katonát, kicsivel később az Edelweis nevű tankot is megkapjuk. Minden körben annyszor jöhetünk ahány a térképnézetben látott meddők, úgynevezett Command Pointok (CP) száma. Először ez 3, tehát minden karakterrel egyszer léphetünk. Később már többször. Ennek értelmében a csapatá ideje is hosszabb lesz.



A tank lépése 2 CP-be kerül. CP pont viszont nemvész el, csak átalakul. Ha egy körben valamiért nem használjuk fel mindet, akkor a következő körben használhatjuk fel újra.

Ha kiválasztottuk a megfelelő karaktert, akkor kapjuk meg a TPS nézetet és léphetünk. Több mindent tehetünk.

1: mehetünk valamilyen irányba. Értelmszerűen az ellenfél irányába, de nem kapunk nagy szabadságot. Leginkább azon fogunk agyalni, hogy melyik barikád mögé bújunk. A képernyő alján érdemes figyelni az Action Point (AP) sávot, mert ha ez elfogy, akkor se jobbra, se balra és ha fedezék nélkül maradunk, az fájhat.

2: Ha ez megvan, lőhetünk az ellenre. A játék különbséget tesz a testrészek között, tehát jóval kevesebb lövés kell a fejre, mint a hasra ahhoz, hogy fűbe harapjon a gonosz. Emellett információt kapunk arról is, hogy mi hányat fogunk löni. Ezután ugyanezt tesszük a többi emberünkkel, amíg véget nem ér a körünk. Ezután a gép jön.

A mi körünkben természetesen tud minket löni a rosszak társasága, de mi is tudunk löni a gép körében, de sajnos ezt a gép irányítja. Nincs beleszólásunk a dologba, ami nagy kár, hisz lényegében így csak végignézzük mi történik.

Ezek a fő műveletek, persze ahogy haladunk előre, kapunk majd gránátot, társunkat is tudjuk gyógyítani. Az adott karakter, míg egy másikkal harcolunk, gyógyul.

A történet első felében olyan küldetéseket kapunk, mint lödd le az ellenfelet, Gunter jusson

el a város egy adott részébe, és hogy védjük meg a város kapuját. Később báziselfoglalás is lesz.

A grafika meglehetősen egyszerű, ám művészi és kellemes pasztellszínekkel operál. A karakterdíjait jól sikerül átvinni a későbbi animeváltozatba. Bár itt kicsit szögletesebbek az alakok, és a kézi tónusozás is erősebb. A PC-s verzióban mindössze a képek minősége lett a mai kornak megfelelő.



Anti-armor	Anti-Armor Rounds	APM	Range	vs Parts	vs Armor	Jump/aim
		G	800	180	1100	∞ X
Mortar	EZee Mortar	C	350	250	300	2 O
Machinegun	Thinner MAG T1	D	200	35	46	∞ X

CHANGE PARTS

Body Def	480	Thread Def	175
----------	-----	------------	-----

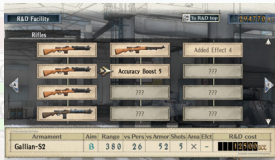
Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Irány a sereg és a bázis

Ha átjutunk a Bruhlos részen, akkor csatlakozunk a sereghöz az Atlanti Föderáció oldalán. Mivel a birodalom támadt ránk, ez egyértelmű döntés. Először sok időt fogunk itt tölteni, mire mindent megismerünk, főleg hogy nem is enged tovább a játék, míg mindent meg nem csináltunk, amit itt kell. Először is Gunter és persze mi, mint játékos megkapjuk a 7. osztag irányítását. Ide katonákat kell választanunk, akik öt csoportba oszthatók. Van „Scout”, ilyen például Alicia, van „Shocktrooper”, aki a hatásosabb gépfegyverrel tüzel, aztán itt a „Lancer”, aki a tankok ellen hatásos, „Sniper”, aki értelemszerűen mesterlövész és az Engineer vagyis mérnök, aki a tank szervizelésére és muniófeltöltésre alkalmas, rá mindig érdemes figyelni, mert ha kifogyunk a munióiból, akkor keresztet vehetünk karakterünkre. Mindegyikből körülbelül 4-et tudunk a csapatunkba választani. Ezek mindegyike sajátos képességekkel rendelkezik. Értelemszerűen a Scout nagy távolságot tud megtenni, ám közelharcban gyengébb, mint egy Shocktrooper, aki viszont jó közelharcban. A Lancer nagyobb páncélja és fegyvere miatt kis távolság megtételére képes, de cserébe nagy támadó erőt kap.

A bázison tudjuk még az egységeinket fejleszteni. A harcok során XP-t kapunk, amit itt költhetünk el. Tuningolhatjuk a fegyvereket, páncélokat, a tankot és a embereinket is, akik így nagyobb HP-vel indulnak a harcba. A bázison kibővül a szereplőgárda is, több fontos karaktert is megismerhetünk. Ilyen Faldio, Rosie, vagy Largo. Szóval a minél sikeresebb csaták érdekében érdemes ide mindig visszatérni.



Ha ezzel megvagyunk, akkor kisebb jelenetek után egy igazi nagy összecsapást vezényelhetünk le. Az előbbi részletes hadműveleti térkép kiegészül annyival, hogy bizonyos pozíciókra mi választanunk a katonáinkból. Itt érdemes megfontolni, hogy milyen harci csoportot hova helyezzünk. Így tehát a kibővült embereink és az ellenségnek hála legalább fél óras csatákat vívhatunk. A játék folyamán tehát egyre komolyabb harcokat vívhatunk, amiknél érdemes elgondolkodni, de komoly fejlődést azért nem fognak okozni. Ez azért kompenzálható a csaták közti visual novel részekért, de végül is ezzel sincs nagy baj, hiszen így jobban elmélyülhetünk a karakter jellemében, kapcsolataiban és az egész történetet maximálisan megismerhetjük.

Továbbiak

A zene remek, kellemes, jelenetekhez illő dallamok csendülnek fel, nem csoda hiszen a zeneszerző a Final Fantasy XII-t is jegyző Hitoshi Sakimoto. Ami nagyon örövendetes, hogy a játékban és az animében is ugyanazokat a zínkronhangokat hallhatjuk. A hangeffektek is jók, a fegyverek hangjait is kielégítőnek tartom.

Az irányítás is megfelelő, a karakterekkel a szokásos iránybillentyűkkel tudunk manőverezni a terepen. Egyedül kicsit a tank irányítása nehézkes, de meg lehet szokni. Igazából az egész játékban kell egy kis idő, mire minden billentyűt megszokunk és mestatosan használunk.



„...bizonyos pozíciókra mi választhatunk a katonáinkból. Itt érdemes megfontolni, hogy milyen harci csoportot hova helyezzünk..”

„.....„Scout”, ilyen például Alicia, van „Shocktrooper”, aki a hatásosabb gépfegyverrel tüzel, aztán itt a „Lancer”, aki a tankok ellen hatásos, „Sniper”, aki értelemszerűen mesterlövész és az Engineer..”

Mindent egybevetve, egyszerű, viszonylag szórakoztató játék lett a Valkyria Chronicles. Akik szeretik ezt a játékműfajt és a visual novel betéteket, azok igazán élvezni fogják. Én inkább a harci jeleneteket kedvelem. Viszont mindenkinek ajánlom mert végre egy igazán animés játék, ami nem verekedős.

Igazából nem nagyon tudom szólni a játékot, teljesen jól össze van rakva, a történet remek és a karakterek is szerethetőek. Egyedül az irányítás megszokása okozhat először gondot a PC-re szokott kéznek, de hamar meg lehet tanulni. Jó taktikai elemek egyesülnek a játékban, melynek köszönhetően biztos mindenki remekül fog szórakozni, aki szereti ezt a játéktípust.

TÉLI SZEZON

// Catrin, Dokuro-chan, NewPlayer



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

FANGIRL MÓD

// Catrin, Dokuro-chan

Ismét ketten jelentkezünk a spoileres-véleményes fangirl rovatban, elsőként most Dokuro-chan élményeivel ismerkedhettek.

Amagi Brilliant Park

A kezdeti fenntartásaimmal szemben (mert az FMP-t személy szerint nem szeretem) az anime végeredményben tetszett. Kb. a közepétől egyre inkább hanyagolták Sento rendszeres fegyverhasználatát, és a kabalák is kevésbé folyomadtak erőszakhoz. Sokkal inkább a történetre irányult az anime, vagyis, hogy elérjük az 500 ezer fős látogatottságot július 31-ig. Az ehhez igénybe vett új fejlesztések illetve ötletek Kanie-kun fejéből pattantak ki, melyet a park dolgozói mindig sajátos, mondhatni elvont módon valósítottak meg, mely egyes helyzeteket eredményezett. A végére sikerült felfokozni a hangulatot, hogy vajon sikerül-e a látogatásom, persze nem kellett nagy meglepetésre számítani, de a szereplők kiváltak annyi szempontból, hogy már izgult értek az ember, hogy sikerüljön nekik. Végül megtudjuk, milyen titok rejlik Latifa múltjában és miért is voltak Kanie-kunnak gyerekkori emlékei Latifáról. Összességében az anime semmi újat nem nyújt, viszont kikapcsolódásnak megfelelő, nem terveztem meg a szezon elején, hogy megnézem, de nem bántam meg. Másrészt örültem,



hogy végre van egy anime, amit szépen rendezes minden szál elvárásával lezártak, mivel mostanában nem ez a tendencia.

Madan no Ou to Vanadis

Őszintén szólva az anime közepé-nél elvesztettem a fonalat, na nem azért, mert annyira bonyolult a cselekmény, sokkal inkább azért, mert már a második percben azon gondolkoztam, hogy holnap mit egyek ebédre. Míg az elején akadtak melléksztorik Tigre és a lányok között, ami némi felüdülést jelentett a harcok közepe, addig a közepétől teljesen rámentek a harcra.



Nekem ez már sok volt, már azt se tudtam ki merre, miért, kit támad. Míg én halálra untam magam, addig legalább Tigre-nek sikerült megmenteni Elzászt és megcsócsórásznia jó pár lányt. Azt hiszem kijelenthetem nem én voltam a célközönség, de ennek ellenére is szerintem nagyon gyenge ez az anime. Végül is le lett zárva, nem hiszem, hogy lesz folytatás, de ha lesz is bármi, én nem fogom nézni...

Inou-Battle wa Nichijou-kei no Naka de

A kezdeti „csak jó lesz ez az anime” gondolatom a 8. részzel kezdett egyre inkább a feledésbe merülni. Eddig ugye tudtuk, hogy Anouéék valahogy szupererőre tettek szert, de kb. csak elszórakoztak vele, inkább a mindennapjaikba voltak elmerülve. Majd a 8. részben tők új szereplők jelentek meg és tündérháborúról kezdtek el beszélni. Mi van? Komolyan meg kellett néznom, hogy jó videót indítottam-e el. Ez most minek is kellett bele? A normális csajszi bátyjáról azt gondoltam, hogy olyan mint Andou. Erre kiderül, hogy valami szervezetben van, és tündérháború meg F tagok, hogy jön ez egyáltalán ide? Kb. a semmiből bedobták ezt a plusz



sztorit, persze Andouééknak is köze lesz hozzá, de annyira fölöslegesnek éreztem. Pláne azért, mert csak úgy random dobálóznak itt mindennel, de hogy mi miért van, miért kaptak végül is Andouék erőt, mi ez a tündérháború pontosan, mi van ezekkel az F tagokkal..., semmi nem lett rendezesen elmagyarázva. Simán kihagyhatták volna az egészet és mehetett volna a sztori továbbra is úgy, ahogy eddig. Másrészt, amit baromira feleslegesnek éreztem, az Hatoko kirohanása és hisztije. Kb. azt gondoltam, hogy „fogd már be és ne rikácsolj már itt”. Ūristen, de szörnyen idegesítő volt az a rész. Sikerült leépíteni a jónak induló animét, olyaná, hogy a végén azt kérdeztem: akkor ez most mi? Szóval nem tetszett, mert a tündérsztori hülyeség volt, nem volt kerek. Chifuyu aranyos volt, Hatoko idegesítő. Jobbnak gondoltam az első fele alapján, de tévedtem.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!



Ookami Shoujo to Kuro Ouji

Alapjában véve nincs bajom az "5. rész után megfogjuk egymás kezét és a végén talán lesz egy csók is" romantikus animékkel, de ez nem igazán jött be. Azt kell mondjam, ami ért is valamit az Sakurai Takahiro hangjátéka, kb. ennyi, amiért érdemes volt megnézni. Kamiyának legszívesebben behúztam volna a monitoron keresztül, nagyon irritált a karaktere. Erika pedig... na őt inkább hagyjuk. Már akkor leesett a karaktere a 0-a alá, mikor elkezdett a plázacákkal álbarátkozni. Az előző szezonból az Ao Haru Ride volt hasonló kaliberű, így mikor elkezdtem nézni egyből arra emlékeztetett. De azt jobban szerettem, még ha nem is jutottak el addig, mint Satáék. Kou sokkal szerethetőbb karakter volt, és a csaj sem volt ekkora idióta, mint Erika. Sata meg valljuk be akárhogy is nézzük egy p@cs. Erika teperése Sata iránt és az előtte való ömlengése szánalmas. Volt azért néhány üdítő folt is, mint például Sata barátja, Takeru (aki szerintem jobban illett volna Erikához), ööö, igazából ennyi. Összességében nem nagyon tetszett, a sztori elmenős, de a karakterek nem jöttek be.



Orenchi no Furo Jijou



Imádtam minden egyes részét. Emlékszem, hogy csak ilyen rövid részek voltak és abból is csak 13, elnéztem volna még Tatsumi és Wakasa mindennapjait a fürdőkádban és barátai kalandját. Végül a medúza fiú után még egy csiga fiú is előkerült, így bővült négy fősré a kádlakók száma, utóbbi a maga nagy pesszimizmusával és önostorozásával szintén vicces karakter volt. Egyetlen nő szereplőként Tatsumi huga is vicces jeleneteket hozott. Nagyon szerethetőek a karakterek, és jó poérok voltak benne. Az opening képkockáit viszont még mindig nem tudom hova tenni az anime vonatkozásában. (Épp ezért csinálhatták volna hosszabbra egy komoly történetet is beleszőve). Elsősorban lányoknak ajánlott az anime, mivel van itt fanservice rendszeren. Nálam ez 10 pontos, semmit nem tudok felhozni ellene, ami rossz lett volna vagy ne tetszett volna.

Danna ga Nani wo Itteiru ka Wakaranai Ken

Az anime a végéig hozta a kezdeti színvonalat, pár perces kis szösszeneteket láthattunk Kaoru és Hajime között. Így pár percben okés volt, valószínűleg ha hosszabb lett volna, engem már untatott volna. Nem voltak annyira erős poérok benne, bajom sem volt vele, de kb. egy a sok közül. A vége azért aranyos volt.



Amiket a téli szezonból nézni fogok, így olvashattok majd róla (a teljesség igénye nélkül):

Binan koukou...mahou shounen, egyértelmű, ki nem hagyom!

Death Parade-az ova mint egy részes különálló darab nem jött be annyira, igazából a legnagyobb gondom az volt vele, hogy csak egy rész, de így, hogy kapott tv sorozatot mindenképp érdekel.

Ansatsu Kyoushitsu – ovája ennek sem tetszett, maga a sztori is egy nagy wtf, de mivel shounen jumpos, így adok neki egy esélyt, aztán meglátjuk.

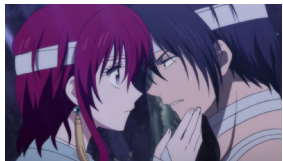
Folytatásos animék: **Tokyo Ghoul, Durarara, Kuroko no Basket, Kamisama Hajimemashita.**

A továbbiakban *Catrin* gondolatai következnek.

Jelenleg 13 aktuálisan futó animét nézek, amiből 8 most januárban indult. Eddig tőlem erősen távol állt az ilyesmi, hirtelen felindulás volt és már azelőtt bántam, hogy megtettem volna. De most így alakult és a "ki akarok tolni magamam" otaku jelenség jegyében egyelőre egyiket sem dobtam, még úgy sem, hogy tudtam, nem fognak tetszeni. Na, elég a bosszantó gondolatokból, nézzük mik csúszták át nálam erre a szezonra és mik az új címek.

Akatsuki no Yona

Végül lassan, de beindult a bishounen gyűjtögetés, Yona "háremre" terebélyesedik, de ez az anime azért továbbra is több ennél. Hangulattal és kidolgozott jellemekkel rendelkezik, a történet is elfogadható. Minden karakteren több részidőnek, visszaemlékezésekkel tüzdelve, nehogy valaki múltjáról, lelkiállapotának és személyiségének gyökeréről lemaradjunk. Ez azonban azt eredményezi, hogy az anime nagyon lassan, komótosan halad, ami összességében nem baj, bár ha hozzá vesszük ezt a középkori-fantasy-erdős-hegyes-barlangos-patakos köntöst még üresség, tisztség és lágyág érzetünk is támad.



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez

Szóval, ha nem vagyunk megfelelő hangulatban ezek élvezésére, könnyen unatkozón vagy fáradtságos kaphatjuk magunkat. Leegyszerűsítve ez egy könnyed... hangulatos anime, de nekem kissé gyenge és nem túl magával ragadó. Valószínűleg nem vagyunk egy hullámhosszon vagy nem hétről-hétre kellett volna követnem, mindenesetre kikapcsolódásnak továbbra sem rossz. Ha például több interakciónak lenne Yona és fő pasija, Hak között, mindjárt kényelmesebben érezném magam. De jelenleg ez csak egy kis fűszer a többi bishi cukki, cukkibb, legcukibb versenyek között, amit kár tagadni. Az új OP zene meglepő váltás volt, az ending kellemes, mint a korábbi.

Sailor Moon Crystal

Fantasztikus, fél év alatt sikerült levetíteniük az anime felét, ami ráadásul 14 részben lezavarta az első retro-széria cselekményét. Szóval nincs megállás és most nyárig élvezhetjük Chibi Usa rózsaszín buksiját is! Ugye milyen nagyszerű?? NEM! Nem az! Mindenesetre az első szál, ebben a feszített tempóban (most a két-három heti vetítéseket nem figyelve) elég fogyasztható lett, de még így sem tudott felülemelkedni bugyuta meséjén. Tehát ugyanannyira tetszett nekem, mint a régi sorozat: közepesen. Queen Metalia legyőzése 2-3 rész alatt



közel annyinak hatott, mint Goku vs. Freeza 30 részben fightja. Szóval nem, még három részben sem kellemes, ha mindenki ötször meghal, hatszor feltámad, hétszer viszi be a végső csapást! Legjobban az tetszett, mikor Usagi kettős-szerelmiöngyilkosságot követ el Mamo-channal, aztán feleszmél, hogy mégse sikerült ledöfnie magát. :D Az új grafikát már megszoktam, a megbecsülhetetlen CG-n kívül viszonylag meg is szerettem, bár animékben még így nem szúrta a szemem, a karakterek epic kicsi szája! A zene helyenként nagyon ütős lett, azt meg kell hangyeni! Szóval gyere kis rózsaszín "Trunks-klón", I'm ready!

Dragon Ball Kai 2014

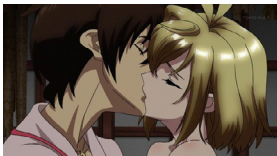


És ha már Trunks, akkor kanyarodjunk is rá a Kaira. Amit rawban követek, mivel még az angol feliratra sem tudok várni (nem is kell hozzá!), olyan szinten kiűjult a DB-fanságom. Szóval élvezem így ezt a szériát továbbra is, pedig most tartunk a Buu-arc leglaposabb részeinél! Sajnos azt mondtam, hogy nem vágtak eleget, Trunks&Goten fúziója nem a szívem csücske, ez a szakasz így hétről-hétre még mindig fájdalmasan lassú, de már nem kell sokat várni a többiekre. Az új, 4. endingjével viszont nem vagyok elégedett, talaló meg minden, de miért csak Goku szerepel benne?? Az eddigi endek olyan jól illeszkedtek az adott szakaszhoz,

most miért csak Goku? Ne már! Szép meg minden, de a többieket is akaroom! Az aprilisi filmhez pedig jöhetnek újabb trailer is, mert már tükön ülök.

Cross Ange

Upsz, nem tartottam a tervezett cím-betűrendet, na mindegy. Ez az anime továbbra is kőkemény Sunrise-fanservice, amit én speciel élvezek (hát még én :) - Hirota). Szóval sokadik látásra is nagy agyemenés a cucc, de szórakoztató. Mintha a stúdió saját magát papofával parodizálná. Leszbi mellett, szép mechák, remek seiyuk, jó zene, sci-fi sablonokból összetákolt, de egyre tetszősebb sztori, idétlen poérok, romantika, Embrió-sama!X'D Mi kell még? Az új op/ed váltást mondjuk nem kicsit tolták el, de ez sem gátol meg abban, hogy minden héten együtt vidámkodjak ezzel a "komolyan veszem magam, de még sem" sorozattal.



Kiseijuu

Egyre hangulatosabb, egyre jobb. Shinichi és jobbkeze kalandjai mindig tartogatnak az ember számára valami szafosot. És, hogy ne csak ilyen rá nem jellemző ecchi-ködben írjak róla, megjegyzem, örömteli, hogy vérengzés helyett főként pszichológiát látunk. Szépen, lassan haladunk előre



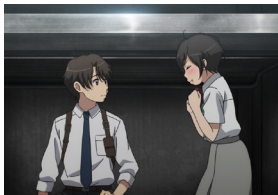
a főhős változásában és az idegenek alkalmazkodásában. Ez a tempó itt egyáltalán nem unalmas, épp ellenkezőleg, totálisan érdekes. Továbbra sem habarodtam belé, de tetszősebb darab és kíváncsián várom mi kerekedik belőle. Úgy néz ki, mintha a Madhouse ezzel és a Death Parade-del egy kis szikrát hintene el köztünk, hogy "nyugi, lesznek még érdekes címek a jövőben". XD

Aldnoah.Zero 2

Az első számú jelölt a feleslegesen nézemen listán. Természetesen senkinek sem sikerült benne meghalnia, ez szokványos. Természetesen semmi nem történt az azóta kijött új részeiben, ez is szokványos. Vajon történni fog valami a maradék 10 részben? Természetesen nem. Persze drukkolok, hogy Slainnek sikerüljön összeházhézni, majd ismét pajtízni, majd balhézni a marsiakkal, majd a Földiekkel összepajtízni, végül orbitális nagy csatában a Marsot és a Fölet egymáshoz közelebb hozni, a hercegnőt és a hasonmását az akváriumban magáévá tenni, inahóval örök barátságot kötni, végül kettős szabadságharcos öngyilkosságban végleg kimúltni. Ezenkívül Inahó jöjjön össze valamelyik, akár több barnahajú lányal és a szöke hercegnővel, hogy Slain egy pillanatra ismét utálhassa. Miket is beszélek? Inahó és a nők? Hehe, jó vicc! Jöjjön össze Slainnel...

Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez



Kívánom, hogy narancssárga mecháján sose találja meg a Gundam gombot, és így alázza progit az összes többi mecht és statisztát; a végén essen ki a műszeme, ne legyen soha gyereke! A kapitány nő jöjjön össze a züllött hajú fickóval. Crutio(?) is támadjon fel, hogy hallhassam még két sablon mondat erejéig Hayami Shót. És vissza a jó zenéssel, mert a mostani op/ed egy nagy nulla! Na, ha valami ilyesmi alakulna, lehet erre is megadom majd a 4 pontot. Tényleg akarom én ezt?

Ansatsu Kyoushitsu

Az már biztos, hogy a következő számban erről nem írok, szerencsére Dokuro-chan majd fog. Meglepne, ha az én véleményem bármit is változna. Igazából azért kezdtem el, mert kicsit érdekel, hogy a francba tudják ezt a "próbáljuk meg kinyírni a világra veszélyes, kinyírhatatlan polipföldönkívülit, aki közben jót szórakozik rajtunk és nagyszerű tanárunk" koncepciót 20 részben eladni. Azon kívül, hogy igazából random sulis slice of life az egész és mindig láthatunk majd pár gyilkolási kísérletet és tiniproblémát, vajon tartalmaz-e mást is? Nem hiszem, pedig ha nem lesz eléggé pl. vicces és hangulatos, akkor végig unkozhajtuk az egészet. Igaz, manga-spoilerezz-

hettem volna magamnak, de nem szokásom. Szóval vagy üdítő lesz vagy nulla. Az első két rész alapján a tanár jófej, a diákok sablonok, az alapkonceptió gyenge, az opening tánc ciki, akadt pár poén és ennyi.



Binan blablabu Love

A későbbiekben ezt is meghagynom Dokuro-channak, főleg mert valószínűleg ő lelkes lesz, én pedig nem. Sailor Moont vártam, meg is kaptam. Szóval gyenge cucc, egyszer nézhető, néha szórakoztató, gyengébb bishi anime. A mahou elemeket senkinek sem kell bemutatni, ezek egyszer voltak viccesek: a trailernél. A srácok részben pécnosak, részben fárasztóak, főként a fősrác, a kis szőkeség irritáló, bár neki is akadnak eltalált jelenetei. Például mikor kukin simizni a vombatot, majd szétveti magán az ingjét, hogy visszasismit követeljen. XD A sailor harcokos cenzúrázása is ütött, de a best of a



halott tanár, akinek a holtteste együtt ázik velük a közfürdőben. És ennyiben majdnem ki is merült az eddigi három rész erenye. Na jó, akadtak még megmosolygató pillanatok, de azokat már el is felejtettem. Szóval gyenge baromság, ahogy az várható volt, amin szimplán a szépfiúk BL hintése nálam nem segít. De biztos vagyok benne, hogy Dokuro-chan barátnóm legalább annyira fogja ezt élvezni, mint NewPlayer barátom a Kantai Collectont. :)

Death Parade



Szinte az egyetlen jónak tűnő sorozat a januárban elkezdett új címek közül. Már az ovája is tetszetős volt, de kicsit tartottam tőle, hogy az epizódikusság miatt hullámzó minőséget kapok, mármint az emberi játszma, érzelmek esetében. És a bírálaton a gyalas sem tűnik hosszabb távon egyedinek. Ezekre kapásból és igen erősen rácafolat a második epizód, ahol az elsőt vették újra csak más szemszögből. A halál játssza végkimenetelének körülményeit szépen megmagyarázták és lelőtték. Persze ez azt okozta, hogy magát a pultost, az eddig határozottan tűnő karaktert, és az anime "ítélkező" értelmét egy csapásra megkérdőjelezzük. Kíváncsian várom milyen meglepetéseket kapunk még. Az opening elég emlékezetes lett, igazából ezzel rávilágítanak, hogy nem is annyira komoly sorozat ez, mint amilyenek látszik.

Durarara!! 2



Ebből még csak az első epizódot néztem meg és nagyobb adagokban haladok majd vele. Az első évad tetszett, remélhetőleg ugyanannyira fog ez is, bár már nem hat az újdonság varázsa... Nagyobb ráfüggés nem fenyeget. Az első rész totálisan enumeráció volt. Végigmentünk az összes szereplőn, akadt pár új arc is. Mindenki rendben van, mindenki ott van, ahol hagytuk, úgy, ahogy hagytuk. A hangulat változatlan, melyhez nagyban hozzájárul, hogy ugyanazokat a zenéket hallhatjuk ismét. Az opening és ending is megőrizte a korábbiak stílusát. Jó lenne, ha Celty közelebb kerülne a fejéhez, és sok Shizuo jelenetet kérek!



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Sengoku Musou



Pasis-nócis történelmire vágytam, ami-re ez a maga 12 részével és a tetszetős korszakával pont kapóra jött. Elsőre nem rossz, de persze nem ájultam el tőle. A tőri részén itt sem időznek sokat, pörgősen haladunk az eseményeken, a fő hangsúly a főszereplő testvérpáron van. Meglátjuk, mennyire kedvelem meg a sztorijukat/harcukat. A többiek "tökös-csöcsös" fanservice gárda, de egészen normálisan, nem ecchisen szerencsére. A látványvilág tetszik, a ruhák már-már túlrészletezettek, de szépek, a zene se rossz. Igazából továbbra is a shounen vonal az, ami ezt és más hasonló sorozatot visszafog egy igazán jó történet-adaptációtól, önmagát ezzel közepesre vagy éppen csak jóra degradálva. Szóval nem feltétlen örülök, hogy ezek az animék egyenlőek a "fiúk, akik egy suhintással kivégzik a fél sereget" klisével. De ez van. Rádadásul a Musou játékadaptáció, amik ritkán szoktak jól sikerülni, de hátha. *És most mélysegen meghajol a tavalyi Nobunaga Concerto előtt, ami kivételesen nem erről a shounen erőről szól, igaz más defektje persze van, de az most mindegy!*

Soukyuu no Fafner: Dead Aggressor - Exodus

Ez már cím. XD Végre folytatódott az egyik kedvenc mechám, már évek óta ígérték! Elvileg csak 13 rész lesz, ami nem baj, csak lépjék meg, amit eddig nem tettek: zárják le/adjanak valami konklúziót/mélyebb ismeretét a Festumokról, mert már illene! Akárcsak a Drrr, ez is enumerációval indult. Itt is mindenki rendben van, mindenki idősebb lett, dolgozik pl. orvosként, tudósként, tanárként, persze a főhősünk szakácsként. Ismét paradicsomi az indulás, ahogy anno az Angela or énekelte, de hamarosan úgyis mindenki mechába pattan és bizonyára ebben a szezonban is lesz, aki nem ér a végére. Sajnos sok új kölyköt is behoztak, kérdés, hogy mi lesz belőlük? Utánpótlások vagy feloldozhatóak? A zene a régi, így fantasztikus, ahogy a látvány is. Az OP nagyon tetszik, majdnem annyira, mint a korábbi Angela számok, szóval hozták magukat. Az ending viszont elég gyenge lett.



Yuri Kuma Arashi

Ez az egyetlen közös cím most a fanboy rovattal, szegény NP biztos nem örül, hogy emiatt lett a cikk-címdoldalán szereplő kép is YKA. Fanboyunknak ugyanis nagyon nem tetszik ez a cím, javasolom olvassátok el a véleményét, ha még nem tettétek, mert tetszetős gondolatokkal bízhatja



ezen anime kerülésére az embert. Ha ezzel megvagytok és nem rettentetek el, tovább olvashatók a véleményemet. Az alapkonceptió baromságán igazából én már nem tudtam leakadni, és mivel a tavalyi "yuri" próbálkozásom az Akuma no Ridiküell nem jött be, így elővettem ezt, hátha! És igen, megkaptam a lesbijeimet! Csak társul hozzájuk pár probléma: 1. Minden túlságosan pink, nem elég, hogy a dizájn fele pink, még a kislányok bőre is folyamatos rózsaszínben pompázik, ezzel is jelenve a hormontünet-gésüket, mintha mindenkit maszturbáció kaptunk volna rajta! 2. Az arcol túl idétlenek, hogy még gyermekibbnek vagyis inkább naivnak, butácskának, tudatlannak, ártatlannak hassanak. Jó csel, jó csel, de irritáló. 3. A "yuri kuma" és "kuma shock" soundtrackek, melyek az anime legvisszatasztóbb dolgai. 4. UNALMAS.

Legalábbis az első két epizódot eléggé



untam minden megkapott lesbij jelenetem és erőltetetten szeniális csigalépcsőm el-elintem. A harmadik epizódban sikerült egy színtel feljebb lépnie a sztorinak, így kicsit jobban lekötött. Lehet az a probléma, hogy a mahou shoujo - medve jelenetekből már most túludagolódtam, mondjuk a medve-bishik viccesek. A tálalás az, ami igazából az anime erőnyének mondható, az említett problémáimon kívül ez az ami megfog és kicsit is érdekelt benne. A dizájn pl. tetszik, ha megfeledekzem a lányok rózsaszínben tocsogásáról és buta pofijáról. Hiába más,



most mindenki a Shaft-hoz fogja hasonlítani, erre csak ráörösz, hogy pl. a főszereplő csaj-sz lenyúlta a Madokából Homura sarok-házát. XD (Jó, ezzel máshol is találkozhatunk, de Homuráé most friss élmény...) Továbbá, akármennyire irritál a Kuma Shock zene, összességében az OST nagyon illik az animéhez és hozzájárul a yuri sztorihoz. Szóval elsőre ez elég gyenge, hogy még utólag szúrjak belé valamit: lesbiket akartam, de igazság szerint a Cross Ange fanservice jelenetel ilyen téren tetszetősebbek lettek.

FANBOY MÓD

// NewPlayer

Valahogy az elmúlt időszakban majdnem minden szezonnál az volt, hogy kb. 1 vagy 2 animét akarok belőle megnézni. Ez a mostani ténél sem volt máshogy. Ahogy végig futottam a címeket és leírásokat a legtöbbnél az az érzésem támadt, hogy ilyen már volt, ez egy folytatás, ehhez pedig nem volt kedvem. Egyetlen egyet találtam ebben a szezonban amit vártam, akartam és figyeltem, hogy mikor is indul el!

Absolute Duo

Mintha én ezt már láttam volna valahol (nem jut eszembe sajnos, hogy hol, de marhára ismerős). Alaphelyzet tömondatokban: az emberek képesek megidézni egy fegyvert a belső energiájukból. Ez általában valamilyen kard, vagy lándzsa vagy valami hasonló. A főhősünknek persze nem ez van, hanem egy pajzsa. Az iskolát pedig ahova bekerültek, párokban fogják teljesíteni, mint egy harcos duo. Szóval az alapsztori nagyon ismerős lehet, így én ettől nem is várok sokat. Kis kikapcsolódás nagymellű iskolás lányokkal és sok harccal, ahol közben egy háremet építünk.



Grafikára nem lehet nagy panaszunk, szépen van megrajzolva, a harcok is látványosak. Tökéletes esti kikapcsolódás, ami semmi újat nem fog mutatni, csak egyszerűen pihentet egy hosszú nap után. Eddig 2 részt néztem meg, de tuti meg fogok nézni többet is.



Shinmai Maou No Testament

Ha az előzőnél azt mondtam, hogy én ezt már láttam valahol, akkor erre sem tudok mást mondani. Itt viszont már konkrétan tudom, hogy ez High School DxD. De ez nem is baj, mert az adagom így megvan áprilisig, amíg elindul a Born.

Aki elkezdi nézni az számítson pont jó helyre beeső tárgyakra, az ablakon beszűrődő erős fényre, a fürdőben lévő sok gőzre és a hajszálak pont megfelelően állására egy tigris bukfcnc közben. A többi így már ki is található.

A történet valahol ott kezdődik, hogy apuka újraházasodik és bemutatja fiának a két új lánytestvérét. A lányokról nagyon gyorsan kiderül, hogy nem egyszerű halandók, hanem a démonok népének oszlopok tagjai. Ám ezen a világon az emberek kívül nem csak démonok, hanem istenek és hősök is élnek. És hát előle nem láttható fordulat: a főszereplő fiú sem egy átlagos ember,



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!





hanem a hősök klánjának tagja.

A grafikát tekintve, cenzurázott az egész, szinte nincs olyan perc, ahol ne lenne valamilyen ecchi utalás. Az animáció nagyon gyenge, sok, egyszerű, ismétlődő dolog van benne, ami eléggé szemet szúr és már zavart a második rész végére.

Eddig csak két részt néztem meg, de áprilisig majd nézek belőle valamennyit, aztán majd meglátjuk. Őszintén szólva nem

Yuri Kuma Arashi

Próbálnám valahogy leírni az érzéseimet, amik bennem kavarnak miközben az első részt néztem, vagy hogy pontosabban fogalmazzak: első rész egy részének nézése közben. Kb. az opening utánig jutottam.

Ami miatt dobtam az pedig a történet: A földet meteorit becsapódások érik, amit hatására a medvék két lábra állnak és elkezdenek embert enni. Amit az emberek úgy próbálnak megoldani, hogy védőfalakat emelnek maguk köré. Erre két medve beszólik a közeli suliba emberi alakban és így próbálja megenni őket. Mind ezt persze ahogy az anime címe is mutatja yuri köntösbe bujtatva.

En ezt nem tudom felfogni. Már bocsánat, hogy ezt mondom, de ez egy baromság. Nem azt mondom, biztos, hogy van



olyan aki erre kapható, de én ezt az ökörséget nem bírtam tovább nézni, mint nagyjából 5 perc. És ami még hihetlenebb, hogy ez egy 2014 februárjában indult manga alapján készült, ami még most is megy. Ki veszi ezt? Ki az aki egyáltalán engedte ezt nyomtatásban megjelenni?

Egyszerűen nem bírok elfölni a hülyeség fölött napirendre térni. Ne kezdjétek bele, inkább válasszatok mást ebből a sze-



Kantai Collection

zonból!

Már annyit fohászokdtam az anime után és már annyit sírtam miatta még itt az AnimeMagazin hasábjai között is, hogy talán egyértelmű, hogy én csak ezt az animét vártam ebben a szezonban! Azt pedig megbocsáthatatlannak tartom, hogy az AnimeKarcásonyongon lévő kerekasztal beszélgetésen úgy lehúzták. Hiába szerepelt benne Catrin, ezt akkor sem tudom nekik elnézni!

Próbálok kevésbé ömlengeni, és objektív maradni, így kezdjük is egy hibával:



A harci jelenetek sajnos nagyon gyenge CG animációra sikerültek. Látható, hogy ez már nem az a stílus mint a többi részen, hanem mintha egy másik animét néznénk. Sokszor elég gyors váltogatás van az úgymond hagyományos rajz és CG rajz között, ami engem márháza zavar és nem tudom megérteni, hogy ezt miért kellett? Nem volt elég pénzük? Aadtam volna pedig.....

Akik nem ismerősek a KanColle világában azoknak csak tényleg nagyon gyorsan: egy böngészős játék, ahol a lányok hajók és a gonosz ellen harcolnak. Az anime pedig egy ilyen szereplőt mutat be: a kis Fubukit, aki egy könnyű romboló hajó.

Akit ennyi nem győzött meg azt valószínűleg már semmi sem fogja. Ez egy olyan anime, ami rajongóknak készült. Olyanoknak, akik tudják értékelni az apró poénokat és utalásokat, mint pl. amikor Akagi kilő egy nyílvesztőt, akkor az egy idő után átváltozik Mitsubishi Zero repülőgéppé, mert hogy ő egy repülőgép hordozó. Vagy hogy a főszereplő Fubuki nem igazán tud megállni a lábán, mert a hajót egy kicsit instabillnak sikerült építeni és át kellett építeni pár év használat után. Bár a legnagyobbat akkor röghogtem, amikor Fubuki meg akarja látogatni Akagit a javító dokknaknál, ami igazából egy fürdő. Bent pedig Akagi külön áztatja magát éppen és a feje fölött táblán megy a visszaszámoló, hogy mennyi idő van még a javításig. Egyszer csak megszólal

egy csengő és egy vödörben friss meleg víz érkezik egyenesen az admirálistól, amit beleöntenek Akagi vízébe, aki így egy pillanat alatt meggyógyul! Mondanám, hogy fanoktól fanoknak, de akkor igényesebb lenne a harci CG.

Eddig sajnos még csak 2 részt láttam, de azt már kb. 128-szor, így azt mondhatom, hogy jelenleg kielégítik a csatahajók iránt érzett rajongásomat. A CG-n kívül egy apróságot említenék meg: hol van Yamato? Ha az utolsó részekben kerül elő és beugrik a lövedékek és torpedók elé, akkor meg fogom bocsájtani, hogy eddig nem szerepelt. De ha nem kerül elő, akkor kárpótlást követelek: PS4-es KanColle-os játékot!



Még nagyon a szezon elején járunk és most csak ennyi fért bele a kis áttekintőmbö. Kíváncsi vagyok, hogy lesz-e még olyan anime, ami érdemes lesz az első rész kivételével tovább nézni!



// Baliboy

A Mayo Chiki! először light novel formában mutatkozott meg a nagyérdemű előtt még 2009. november 21-én, Hajime Asano tollából. Ebből aztán két manga készült, melyek egy évvel később (2010) kerültek ki a boltokba, ezt követően pedig 2011-ben megkaptuk a 13 részes anime változatot is.



Jó pár hónapja döntöttem el, hogy nekiesek az animék kritizálásának, viszont nem nagyon találtam olyan alanyt, amivel jó lett volna kezdeni, ezért halasztottam az ötletet egészen mostanig. Pár nappal ezelőtt felgörgettem a „tervezettek” listámat az AnimeAddicts oldalán és rátaláltam a Mayo Chiki! animére, de már nem rémlik, hogy miért is raktam bele. Feltehetőleg azért, mert seinen és ecchi a besorolása... Tehát csak most néztem meg és azt kell mondjam, egy igencsak kellemes sorozatra találtam. A Mayo Chiki! először light novel formában mutatkozott meg a nagyérdemű előtt még 2009. november 21-én, Hajime Asano tollából. Ebből aztán két manga készült, melyek egy évvel később (2010) kerültek ki a boltokba, ezt követően pedig 2011-ben megkaptuk a 13 részes anime változatot is.

A történetünk középpontjában a 17 éves Sakamachi Kinjiro áll, akinek egy igen érdekes főbiája van, ugyanis fél attól, hogy a nők hozzáérjenek. Pontosabban nem fél, de ha egy lány hozzáér, akkor az orra vérezni kezd, hiszen gynophobiában (nőiszzony) szenved. Ez úgy alakult ki, hogy a húga

(Sakamachi Kureha) mindig különféle pankrátor mozdulatokkal kedveskedik neki, és az édesanyja is profi pankrátor. Így már érthető, hogy miért is tart attól, hogy hozzáérjenek a nők. Az anime kitér arra is, hogy miért pont orrvézés a reakció. Röviden annyit, hogy amikor vérezni kezdett, leálltak a bántalmazásával, de ez azóta kihat a mindennapjaira is. Ám akadnak páran, akik segíteni akarnak neki, hogy kigyógyuljon ebből. Az iskolában adott egy nagyon népszerű lányt, akit dekoratívnak és csinosnak ábrázolnak, ennek tetejébe még az igazgató lánya is. Előkelő családból származik, a neve pedig Suzutsuki Kanade. A személyisége egy kissé erőszakos, de nem látszik annak. Jobban mondva inkább ravasz.

Van egy komornyikja (mint a családja minden tagjának), aki egy erőteljes és segítőkész karakter, Konoe Subaru. Konoe karaktere eleinte egy titokzatos alak, akiről nem sokat tudni, csak annyit, hogy a lányok körében nagyon népszerű. Azonban neki is van egy titka. Konoe valójában nem komornyik, hanem komorna. Vagyis nem férfi, hanem nő. Ezt azonban titkolnia kell. (Háttértörténet: Suzutsuki családjában, mindenkinek Subaru családjából van komornyikja, viszont Konoe az egyetlen utód és még ennek tetejébe lány is.) Említettem, hogy Suzutsuki édesapja az igazgató az iskolában, így Konoe csak úgy járhat iskolába, ha fiúnak álcázza magát. Ezt úgy oldotta meg, hogy a komornyik ruha mellé

még a mellét is lekötötte, hogy senkiben ne keltsen gyanút. Bevallom, először azt hittem Trap-Karakter a keresztbeöltözés miatt, de szerencsére nem. Egy óvatlan pillanatban Sakamachi rányitotta a fiú mosdóban, mikor éppen a bugyiját húzta fel „kisdolga” elvégzése után. Ezek után Konoe konkrétan meg akarja ölni Jirou-t (innenől így hívom, mert nem titok, az animében is így fogják hívni), ám a biológia teremben egy véletlen baleset miatt Jirou letaperolja Konoe kebleit, így kiderül a nagy titok, hogy Konoe Subaru valójában lány. Később megismerjük Usami Masamunét és Narumi Nakurut, akik igazából csak mellékszereplők, de a jelenlétként fontos. Usami határozottan az anime „legtsunderébb” szereplője, hiszen Jirou közelében nagyon szeszélyes. Hol kedves vele, hol pedig fel akarja nyársalni. Narumi pedig egy mangaka, aki a „Yaoisták” közé tartozik, még egy saját történetet is ír, amiben burkolatlan Konoe és Jirou a szereplők. Természetesen ők is úgy tudják, hogy Konoe fiú, ám Usami később rájön, hogy lány, de a titkot nem adja ki senkinek.

„...Sakamachi Kinjiro áll, akinek egy igen érdekes főbiája van, ugyanis fél attól, hogy a nők hozzáérjenek. Pontosabban nem fél, de ha egy lány hozzáér, akkor az orra vérezni kezd, ...”



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Lényegében a Konoë-Suzutsuki-Usami trió próbálja a nőfőbiájából Jirout kigyógyítani, több-kevesebb sikerrel. Konoë édesapja Nagare is feltűnik a szeren és egyáltalán nem burkolva utálja Jirout, mint Luffy az éhséget.

Az anime főmozgatórugója talán ez, hogy titokban kell tartani, hogy Konoë lány. Azonban rengeteg minden történik emiatt. Később egyre többet beszélgetnek, és az iskolában az kezd elterjedni, hogy Jirou és Konoë melegek, mivel Konoë fiú (legalábbis annak hiszik.). Valamint Konoë egyik rajongó táborra el akarja tenni láb alól Jirout, mert „elvette” tőlük Konoét. És ez még csak a jéghegy csúcsa. Jirou kishúga is azt hiszi, hogy Konoë fiú és természetesen beleszeret Konoébe.



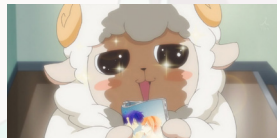
/////SPOILER VESZÉLY/////

Jirou köré egy valóságos hárem épül fel. Ott van Konoë, aki egy jelenetben az uzodában szájon át lélegezteti, szóval megcsókolja. Ott van Suzutsuki is, aki később szeret bele és egyszer meg is csókolja, valamint még Usami is beleszeret, pedig elmondása szerint idegesítőnek tartja. Ennek tetejében még a tizenharmadik részben Narumi is beleszeret. Egy srác, négy lány. Gondoljon mindenki arra, amire akar. Nem, nem fognak mahjongozni. Egyébként Konoë pont tovább is akarna lépni Jirouval a kapcsolatukban, de a srác vagy nem veszi a lapot, vagy csak racionálisan gondolkodik, hiszen tovább lépnek, de a legjobb barátság szintjéig. Még együtt is alszanak, ahol majdnem megesis az első alkalom (seinen anime, nem shounen), de Jirou a főbiájára reflektál, hogy az állapota miatt nem lehet. A tizenkettedik rész végén pedig kapunk egy Jirou-Konoë csókot, amely rendes csók, nem pedig szájon át lélegeztetésre fogott. Ez lehetett volna az anime zárópillanata is, azonban kellett csinálni egy tizenharmadik részt is (mert miért ne...), ahol a negyedik lánnyal, Narumival meg randizni és itt Narumi is beleszeret Jirouba. Röviden: Mind a négy lány szerelmes Jirouba.



Az anime megrajzolása gyönyörű. Remekül játszik a fényvel és a színek is rendkívül élénkek. Ahol szomorúbb a hangulat, ott kicsit fakóbbak, ahol pedig boldogságot fejez ki, ott élések és teltek a színek. Az opening és az ending engem nagyon megragadtak. Mind a két dal remekül illik az animéhez, csilingelő, kellemes hangzásúak.

Szerény személyes véleményem pedig annyi, hogy egy kellemes tizenhárom részt éltem meg, az idő alatt, amikor megnéztem, hiszen hol megnevettetett az anime, hol pedig elgondolkodtatott. Sajátos humorral játszik, hiszem rengeteg perverzebb pillanat van benne. Nem egyszer kerülnek a mellék előtérbe - na nem olyannyira, mint a Highschool DxD szériában - és Jirou rendszerezesen ráteszi a mancsát hol Konoë, hol pedig Usami kebleire. Tehát ha kedveled az ecchit és a seinenet, akkor neked való anime, de ha csak ki akarsz kapcsolódni pár órára, akkor is darárd végig, mert nevetésben aztán tényleg nem lesz hiány.



PADAK - AKVÁRIUMBAN AZ ÉLET

// Iskarjotes

Egy akvárium is lehet az élet dzsungelje, ha éppen hal vagy egy halászéteremben. A film egy fiatal makrélá bizonyos Padak végnapjait mutatja be. A halacskát a tengerből fogták ki és onnan egy a tengerparthoz nagyon közeli kis vendéglőbe szállítják, ahol egy akváriumba kerül több más halfajjal egyetemben.

Az akváriumban hamar megtanítják neki a legfontosabb három szabályt:

1. Ha ember jön, tetteesse magát halottnak: így nem lesz annyira kíváncsi, ergo túlél.
2. Az átlátszó falak áthatolhatatlanok.
3. Az öreg lepény hallal ne vitatkozzon.

Nos, úgy gondolom, nem árulok el nagy titkot akkor, ha azt mondom, hogy Padak egyik szabályt sem szereti betartani, ugyanis az ő célja nem a túlvegetálás az akváriumban, hanem az élet a tengeren. De mást sem tart be a hal, így nem eszik olyan halat, amelyet fogva tartói dobnak be neki táplálékként, illetve kannibalizmusban sem vesz részt, hiszen az étel csekély, ezért különféle találós kérdéseket tesznek fel egymásnak, aki veszít, annak az uszonyából haraphat a győztes.

Ellentétben egy Pixar/Disney filmmel itt nincs menekvés a kegyetlen végzet elől és Padak sem tudja azt elkerülni, de azért a lepényhal formájában kapunk egy kis vigasztalást. Pedig a rendező kegyetlen sorsvezetőként többször eljátszik azzal, hogy Padak megússza a kalandot, sőt a nézőt szinte az utolsó pillanatig csábítja a menekülés reményével, hogy aztán kegyetlen húsbárdként hulljon a nyakunkba a könyörtelen valóság.

A film jól használja ki az antropomorf karakterek adta lehetőséget, bár az emberi vonáso-



kat nem terjeszti ki minden állatra (pl.: rákok esetében sem). Az animáció kimondottan a halak esetében Dreamworkssőre sikeredett, míg az emberek ábrázolás inkább valami rossz Cubix háttér karakterre emlékeztet. A film további jó pontokat tudott szerezni az expresszionista hatást keltő zenésbetétekkel, amiket jó volt nézni és hallgatni.

A filmet nyugodtan ajánlom az összes kegyetlen vonalas vegának, mert újabb adalékok kapnak ahhoz, hogy miért ne egyenek halat. Akik eszegetik a halakat, azok biztos egy darabig nem fognak ilyet enni, vérbeli halászkognak meg aztán végképp nem ajánlom a filmet.



Cím: Padak

Rendező:
Lee Dae-Hee

Játékidő: 78 perc.

Ország: Dél-Korea

Értékelés:
IMDb: 6,6

Cosplay Gyorstalpaló XII.

// Lady Marylin

Égető kérdések a cosplay világában

(A cikk írását az AnimeKarácsony Cosplay kerekasztal témái inspirálták)

Önmegevalósítás vagy feltűnési viselkedőség?

A cosplayezés, mint hobbi, mint kreatív tevékenység alapvetően az önmegevalósításról szól, akkor is, ha nem egy saját karaktert, hanem egy ismert figurát választunk akár animéből, akár filmből, játékból vagy mangából, képregényből. Sok esetben dönt egy cosplayer olyan karakter mellett, aki egy kicsit feltűnőbbnek minősülhet (élénk színű vagy kivágottabb ruha, hatalmas fegyver, látványos kiegészítők) és miért is NE tenné? Minden cosplayernek a saját döntése, jó ízlése szabhat határokat abban, hogy épp milyen karakterrel indul akár a Mondoconra, akár a Playltre. **Mikor lépi át a cosplayer azt az egészen halványan megrajzolt „határt”?** Erről megoszlanak a vélemények. Valakinek már az is kicsapja a biztosítékot, ha kivágottabb a ruha, ha rövidebb a szoknya, mások számára a fűrdőruha + paróka cosplay a sok. Talán azonban nem is ezek a merészebb választások elgondolkodtatóak, hanem az a jelenség, hogy néhány cosplayer fehérneműs képekkel kíván előrébb lépni. Ez szintén az ő döntésük (most külföldi cosplayerekre gondolok, mert hazánkban erre még nem láttam példát), de azt megállapíthatjuk, hogy ezáltal megosztják a rajongótáborukat.

Hová vezethet egy szervezési hiba?

Sok versenyző keserű érzésekkel a szívében hagyta el a Syma csarnokot november végén. Ez a kellemetlen élmény, melyet a helyszínen teljes megalázásként éltünk meg, egy óriási szervezési hiba végterméke. Mi is történt valójában? Saj-



nálatos módon a novemberi Playten sem e-mailben, sem a helyszínen nem kaptunk megfelelő tájékoztatást a cosplay verseny menetéről. Az e-mailben „előzűrizésnek”, a rendezvény programfüzetében „selejtezőnek” elnevezett GameStar színpadján zajló program valódi lényege a fél mezőny kipucolása volt, mert túl sok volt a versenyző. Alapvetően a külföldi zsűrivel nem volt problémánk, mert így elkerülhető a részrehajlás, de tulajdonképpen alig kérdeztek tőlünk valamit, nem mondhattuk el mi miből, és hogyan készült.

Az előzűrizés miatt felborult versenyzői sorrend ahhoz vezetett, hogy figyelniük kellett

a konferálóra, hogy ki is a következő, de a hangosítás a nézők felé volt biztosítva, így mi alig hallottunk valamit abból, mi is történt. A cosplayes segítő szó szerint a semmiből kapott elő egy kézzel összeírt sorrendet, ami gyanúsán rövid volt , ezért azt feltételeztük, hogy esetleg hiányos, de valójában arról volt szó, hogy az, akinek nem volt a neve a papíron, nem léphetett fel. Ezzel a hírel azonban csak akkor szembesültünk, amikor közölték, hogy véget ért a cosplay verseny, holott az eredeti programfüzet szerint még egy teljes óráig zajlott volna...

Ha megfelelő tájékoztatást kaptunk volna, vagy ha időben szóltak volna nekünk, akik nem nyerni, hanem kikapcsolódní, fellépni szerettünk volna a rendezvényen; hogy „*bo-csi fiúk-lányok, a helyzet az, hogy a ruhátok sajnos nem ütötte meg a mércét*” vagy hogy „*az eredeti tervektől eltérően csak egy óráig lesz a verseny és csak a huszonöt legjobb mutathatja meg magát a nagyszínpadon*”, akkor most senki sem érezné rosszul magát.

E két kép forrása a PlayIT Facebook oldala.



Én nem kívánom senkinek sem azt az érzést, amit akkor átéltünk.

Magyarország legnagyobb gamer rendezvényén azonban nem csak a szervezéssel, hanem a lebonyolítással is akadtak technikai gondok. Az egyik csapatnak nem találták a zenéjét, pedig előre begyakorolt koreográfiával készültek. Ennek ellenére nagyon bátran felléptek és minden elismerésem nekik, hiszen ezt nem vállalta volna be mindenki.

Visszatérve az eredeti kérdésre, hogy hová is vezethet mindez... Sokan megírtuk, hogy mit láttunk, hogyan éltük meg az eseményeket. Mindenki leírásában vannak igazságok és abban is, amiket mások üzentek nekünk, de abban alapvetően egyetértünk, hogy az, ahová most sokan jutottunk elkerülhető lett volna. Nem egy huszonevesnek jelent ezután problémát az kérdéskör, hogy folytassa-e ezt a tevékenységet, esetleg ideiglenesen függesse fel a cosplayezést, vagy hagyjon fel végleg ezzel a hobbival. Nos, ezt is mindenkinek saját magának kell eldöntenie. Egy kedves ismerősöm vigasztaló szavaival élve: a cosplayt az ember magának csinálja és külön dicséretként kell megélni, ha valaki másnak is tetszik a munkája.



Lehet-e igazán jó cosplayt csinálni szakértelem nélkül?

Sok cosplayernek a munkájából adódik a hobbija. Ért a szabáshoz, varráshoz, jelméztervezéshez, maszkmesteri munkálatokhoz. Szakértelmüknek köszönhetően hihetetlenül szép munkákkal rukkolnak elő, amivel egy átlagos ember nemigen tudná felvenni a kesztyűt, de nem is feltétlenül ez a cél. A cosplayezésben a lényeg, hogy az ember jól érezze magát, hogy kizökkenjen egy kicsit a hétköznapi mókuskerekéből, hogy egy kicsit más valakinek a bőrébe bújjon. Ez történhet saját készítésű ruhában, vagy rendelt, varratottban is, de ha erről van szó, akkor más munkáját egyszerűen nem tartom fairnek sajátként feltüntetni. Nincs semmi rossz abban, hogy a kedves anyuka, vagy xy segítette. A cosplayezésbe belevágni nem kis feladat. Varrást, szabást, rajzolást, festést, hegesztést, fűrást-faragást és még sok más is el kell sajátítani ahhoz, hogy az ember kreatív, mégis pénztárca barát megoldásokhoz folyamodjon, és akkor ez talán csak a jég-hegy csúcsa. Éppen ezért, egyáltalán nem ciki bevallani, hogy „a ruha megvarrásában segítséget kaptam” vagy, hogy „a fegyverem elkészítését szakértő kezekre bíztam”.



LG LB630V

// NewPlayer



A sorozat eddigi részeiben ténylegesen kínai kütyüket, hogy szakszót mondjak gadgeteket, néztünk meg eddig, de szeretném, ha ezek a cikkek többről is szólnának. Így most elhagyjuk Kínát és át-megyünk Koreába, ahol az LG székházát támadjuk be és az egyik még 2014-ben megjelent modelljüket nézzük meg közelebbről.



OS: LG WebOS

Kijelző:

47" FULL HD Led

Csatlakozók:

3db HDMI 1.4

3db USB 2.0

AV

JACK

UTP

WiFi

Méret (lábakon):

960 x 610 x 218 mm

Sokat agyaltam rajta, hogy milyen tévét vegyek magamnak. Eredetileg Sonyt akartam, aztán Samsungot. A Sonyval az volt a bajom, hogy túl drága volt, Samsungoknál pedig nincs szükségem arra a sok okosságra ami bennük van. Nekem jóformán csak egy nagy kijelző kell, amin legyen legalább 3 hdmi és 2 usb. Ha 100%-ig őszinte akarok lenni az sem baj, ha nem lehet vele a tv adást fogni. :)

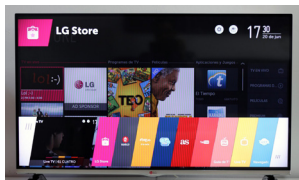
Miért éppen az LG?

Mivel ilyen buta tévét nem igazán árulnak ma már, csak okos tévéket, így nem volt más választásom mint hogy operációs rendszert válasszak a tévéhez. Android lenne jó, sőt már régóta szemezek a Xiaomi MI tévéjével. Persze, ezt nem hogy idehaza, de még Európában sem forgalmazták. Más Android alapú tévét sem találtam idehaza, így maradt más.

A legtöbb tévégyártó valamilyen saját megoldással próbálkozik. Saját rendszer, saját bolt és így saját alkalmazások. Ez talán a Samsungnál látszódik a legjobban. De mint mondtam, a Samsungot inkább kilőttem, mert valami más szerettem volna. Így találtam rá az LG-re és a WebOS-re, azon belül is a 47 colos LB630V-re.

Miért éppen a 47LB630V?

Miután eldöntöttem, hogy akkor LG tévét szeretnék venni, már csak az eredeti feltételnek megfelelőt kellett keresnem. Szóval olyan kellett, amin legalább 3 HDMI és 2 USB port



van, ja és persze legyen Full HD-s a felbontása. A 4k-nak még szerintem nem sok értelme van, főleg hogy a legtöbb tv tévéadás még a 720-at sem éri el. A tévé méretével kapcsolatosan sokáig 40-42 collban gondolkodtam, de mivel nem sokkal drágább a nagyobb kivitel, így végül a 47 colos változat lett. Emellett a típus mellett más konkrét érvem nem volt mikor kiválasztottam. A WebOS, az ár, a méret teljesen elég volt számomra.

Mi az a WebOS?

A WebOS-t még 2009-ben a Palm fejlesztette ki, kifejezetten mobiltelefonok számára. A hatalmat bukott rendszert a Palm egy év után eladta a HP-nak, ahonnan kalandos utak után végül az LG-hez került. A telefonos rendszer így jóformán megszűnt létezni és tévés operációs rendszerként született újjá. A rendszer egyik legnagyobb érdekessége, hogy aki WebOS alkalmazás fejlesztésre adja a fejét annak "csak" HTML-t és CSS-t kell tudnia. (Ezt úgy képzeljétek el, mint a Firefox OS-t)

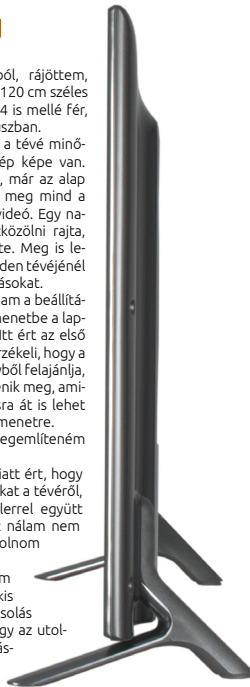
Milyen is akkor a tévé?

Mikor kivettem a dobozból, rájöttem, hogy ez a tv nagy. Még befér a 120 cm széles helyre a szekrényben, sőt a PS4 is mellé fér, de már nem sok hely marad pluszban. Nagyon meg vagyok elégedve a tévé minőségével, szerintem nagyon szép képe van. Nagyon be sem kellett állítani, már az alap beállításokkal is szépen jelent meg mind a tévéadás mind egy lejátszott videó. Egy nagyon minimális beállítást kellett eszközölni rajta, ami igazából csak a fényerőt érintette. Meg is lepődtem ezen, mert eddig a család minden tévéjénél elment pár óra mire belőtűk a beállításokat.

Úgyhogy miután kijátszottam magam a beállításokkal, rákötöttem az egyik hdmi bemenetbe a laptopom, egy másikba pedig a PS4-et. Itt ért az első érdekes dolog. Amikor a WebOS azt érzékeli, hogy a HDMI-n keresztül jel érkezik, akkor egyből felajánlja, hogy átvált rá. Egy kis felugró ikon jelenik meg, aminek a segítségével egy gombnyomásra át is lehet váltani az éppen most aktív vááló bemenetre. De még mielőtt tovább haladnánk, megemlíteném a negatív dolgokat:

Az egyik legnagyobb csalódás amiatt ért, hogy ahol csak néztem videókat, bemutatókat a tévéről, mindenhol a Magic Remote controllerral együtt használták, mert azt adták hozzá. Ez nálam nem így volt, nekem külön kellett megvásárolnom másnap.

A haverom Samsung tévéjében nem tetszik, hogy bekapcsoláskor egy kis menü jelenik meg, ami miatt bekapcsolás után még nyomni kell egy entert, hogy az utoljára nézett adást teljes képernyőben lássuk. Ez LG-éknél szerencsére nem így van. Egyből a nagy képet látom, viszont ha bármilyen extra funkciót el akarok érni, akkor várnom kell pár



Folytatás a következő oldalon!

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

másodpercet, míg a rendszer elindul. A tévé mellé adott hagyományos távirányítóval egyszerűen használhatóan. Minden menüpont és beállítás baromi körülményesen érhető el. Jópofa, hogy van rajta 1-2 olyan gomb, amit elég sokszor használunk, de ha bármi mást akarunk csinálni, akkor a Magic Remote-tal ezerszer könnyebb dolgunk van. Ezzel szemben a Magic Remote annyira faék egyszerűségű lett, hogy sok esetben csak bonyolítja a használatot. Pl. nekem nagyon hiányozna róla a play-pause-stop gombok, amiknek szerintem létjogosultsága lenne ezen a távirányítón is. Tudom, hogy ez így ellentmondásos, de sajnos az a helyzet, hogy így van. A legjobb, ha mind a két távirányítót a kezünk közelében tartjuk és annak megfelelően változtatjuk, hogy éppen mit szeretnénk csinálni.

Amit nagyon negatívnak nem mondanék, de azért csodálkozom rajta, hogy Magyarországon nincsen LG Store. Ezért úgy kellett beállítanom a tévét, mintha Angliában lennék és angol tv adást néznék. Ennek az lett az eredménye, hogy van Store-om és tudok letölteni appokat, de azok a digitális adások, ahol nyelvet lehet választani alpból angolul indulnak el.

És végül, de nem utolsó sorban a legfontosabb: az előző Samsung tévémmek minden csatlakozója a jobb oldalon volt, így mindent oda építettünk fel. Ennek szöges ellentéte az LG, ott ugyanis minden csatlakozó a bal oldalon található. Szóval elő kellett vennem a szekrényből a hosszabb HDMI kábelt, hogy a PS4-et rá tudjam dugni. Hát nem szörnyű? Azt hiszem ennyi lenne a nehézségek listája. Rosszabbra számítottatok?

Mint mondtam, nagyon elégedett vagyok velem. Ezek a "hibák" igazából nem za-

varóak, csak egy kis megszokás kérdése az egész. Simán együtt tudok élni azzal, hogy az a 3 csatorna, amit kb. évente egyszer nézek, de akkor is csak addig, míg átlapozok rajtuk angolul szólanak meg.

Viszont rengeteg olyan apróság van, ami miatt tetszik. A WebOS olyan kis apróságokkal rendelkezik, amik miatt azt mondanám, hogy érdemes lenne más gyártónak is elgondolkodnia, hogy ezt a rendszert használja. Nagyon apróság, de látszik, hogy még erre is figyeltek: a különböző bemeneteknek lehet más nevet adni és más ikonhoz rendelni. Így az eddigi HDMI 1 a kis csatlakozóval átváltozott PS4-re egy kis controller ikonnal. A felületen pedig az appok listáját egyedileg tudom összerakni, így az első helyen nem az eddig csak egyszer használt Deezer jelenik meg, hanem valahogy így néz ki: tévéadás, PS4, PC, Plex app

A tévé médialejátszó képességeire sem lehet panaszkodni. Azok közül, amikkel teszteltem a legtöbbet gond nélkül lejátszotta. Ahogy az várható volt, csak a 10 bites animékkal volt baja. De ezt teljesen kiküszöböltem az otthoni laptop szerver és a Plex segítségével, amiről majd talán egyszer egy másik cikk keretein belül írok többet. De tömören arról



Mi az a Magic Remote?

A Magic Remote-ot úgy képzeljük el, mint egy egeret, amit a tévére kötünk. Csak ezt nem sima felületen, hanem a levegőben kell mozgatni és úgy lehet egy kis mutatót irányítani vele.



Összegzés

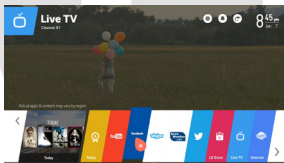
Szóval szerintem megértete a tévé az árát? Simán megértte, mert teljesen jó. Nagyon szép képe van még a rosszabb adásoknak is. Játsszani nagyon jó, a sok beépített beállítási sablont át sem kell variálni, egyből használhatóak.

A WebOS már régóta érdekel és tévéként nagyon pozitív róla a véleményem. De egy kicsit ott motoszkál a fejem hátsó részében, hogy idén elvileg jönnek a Sony Androidos tévéi. Lehet, hogy meg kéne majd azokat is néznie közlebről?

van szó, hogy ez egy médiaszerver és egy lejátszó alkalmazás csomag. A szerver felmegy a gépre, a lejátszó pedig a tévére, mivel van WebOS-es verziója.

Van még itt beépített böngésző, Youtube alkalmazás is. A böngészővel flash tartalmat nem lehet megjeleníteni, de ezt nem is vártam el. A Youtube alkalmazás pedig ugyanaz, mint amivel már PS4-en is találkozhattunk, így semmi nagy meglepetés. Nem próbáltam ki minden alkalmazást a Store-ból, mert rengeteg van. Főleg ha Angliába regisztráljuk be a tévének és nem Magyarországra. Ez is egy nagy piros pont, hogy nem csak pár gyári semhite sem használható alkalmazást lehet elérni, hanem ténylegesen egy bárki által feltölthető app store-t kapunk. Ezt kb. úgy képzeljétek el, mint ha a Google Play áruház egy korai szakaszát látnátok.

Külsőleg sem lehet panaszom. Elég szépre tervezték a tévét kellően magas ahhoz, hogy rá lehessen gyömszölni sok mindent és a lábai kb. semmi helyet nem foglalnak el. Két aprócska kis valami, amiken nagyon stabilan áll a készülék.





Anime Kommentár

Beszélgessünk az animékről!

Daisetsu videóblogja animékről,
mangákról, fansubokról és és
és.....ami eszébe jut.

Facebook

Youtube

Fanservice FACTORY

VIGYÁZAT!

MAGYAR DOUJINSHI, MAGYAR HENTAI!

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

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

Legújabb alkotásom:



AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

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

Töltsd le az eddigi felvételeket: **Innen**

***Sátogass el
hozzánk!***



anipalace.hu



facebook.com/AniPalace



twitter.com/AniPalace