



Manizin

AZ ELSŐ INGYENES ONLINE ANIME-MANGA MAGAZIN

2008/03 IX. SZÁM

FÓKUSZBAN:

GUYVER

DESIGN VÁLTÁS

ISMERTETŐK:

PARADISE KISS >

DETECTIVE CONAN >

ÉS MÉG SOK MÁS



A magazinban szereplő ismertetőik és művek mind a saját szellemi termékünk. Másolni csak engedéllyel lehet.

SZERKESZTŐI PILLANATKÉP

Amint azt láthatjátok rengeteg változáson ment keresztül ebben a hónapban a mi kis magazinunk. Nézzük hát szép sorjában. Először is teljesen **új design-t kapott**, hála **Lord Frennek**, aki fáradtságot és időt nem kímélve birkózott meg ezzel a feladattal. Ez úton is ezer köszönet neki érte! Aztán kapott egy teljesen új, külön bejáratos **honlapot**, amire bárki feljöhet, megismerheti a cikkírókat, a régebbi számokat (ha még nem ismerné azokat), véleményezheti külön-külön azokat, írhat a szerkesztőknek fórum üzenetet, ám ha valami személyes problémája vagy kérdése adódna valakinek, akkor az üzenetét akár emailen keresztül is elküldheti nekik, nekünk. Azt viszont előre bocsátom, hogy a honlap kinézete egyelőre csak ideiglenes, ez még változni fog.

A tartalmát illetően nem sokat változtattunk. Megpróbáltunk több cikket összehozni nektek, hogy legyen mit olvasni :-). Bár ha az oldalszámokat nézzük, akkor lehet, hogy kevesebb, mint ami eddig volt, de sokkal több az oldalakon a cikkek hossza és több érdekesség is van. Ez csak a formátum megváltoztatása miatt van. A következő számtól **újabb témákat** fogunk felhozni a japán kultúrával kapcsolatban, szóval érdemes lesz majd abba is belekukkantani, de miről is beszélek, hisz csak most jelent meg a márciusi szám, de én már az áprilisin gondolkodok. :P

Szeretném megragadni az alkalmat arra, hogy **köszönetet mondhassak a szerkesztőknek**, név szerint Rangikunak, Hellának, Jakabnak, Rukianka, Darthnak, és Darkrosenak és fő designerünkek Lord Frennek a rengeteg munkáért, kitartásért és elnézést kérek a folytonos zaklatásaimért.

Valamint nem győzöm mondani, hogy **akárki! írhat cikket a Manizinba**, csak legyen meg a megfelelő téma, amiről szívesen írna. Követelmény csak annyi, hogy legyen meg a 3/4 oldal. Az email címünket remélhetőleg már tudjátok (impresszumban megtaláljátok), oda küldjétek el nekünk. Akár egyszer akár többször szándékozik írni nekünk, azt nagyon szívesen várjuk!

Egy másik téma, amit fel szeretnék hozni, az a múlt havi **fanart verseny** eredménye. Nagyon örültünk, hogy ilyen sokan neveztek a versenyre, és annak talán még jobban, hogy ennyien szavaztatok a versenyzők rajzaira. Összesen 368-an klikkeltek. Ami viszont talán nem a legjobb dolog, hogy sajnos volt olyan, akire csak egy ember, vagy annyi sem szavazott. :-)

Ahogy azt már az előző számban említettem, mindenki fog kapni emléklapot, ezt emailben fogom elküldeni, de felteszem a weboldalra is, valamint természetesen az első két helyezettel felvesszük a kapcsolatot legkésőbb március 10.-ig, hogy megbeszéljük a részleteket és az ajándék dvd-(ke)t.

Íme hát a fanart verseny győztesei:

- 1) **Bencze Lilla** 114 szavazattal
- 2) **Tóth Tímea** 78 szavazattal

És akik nem értek el nevezést:

- 3) Orosz Viktória
- 4) Kovács Réka
- 5) Kiss Dóra
- 6) Nyúl Gábor
- 7) Kökényesi András
- 8) Ryuzaki
- 9) Náczi Róbert
- 10) Bene Dániel
- 11) Nita
- 12) Csorba Gabriella
- 13) Megellai Dávid
- 14) Bóta Nikolett

Köszönet mindenkinek, aki hű olvasója és támogatója a mi kis magazinunknak, reméljük sok örömet okozunk vele nektek. Olvassátok most is sok kedvvel!

IMPRESSZUM

Szerkesztők:

Nesreca | nesrecamortlamia@freemail.hu
Szoty | N/A

„Ideiglenes főszerkesztő” és Designer:

Lord Fren | lordfren.kapemaker.tm@gmail.com

Tartalom

2008 03 havi Manizin tartalma:

Detective Conan	3. oldal
Guyver	5. oldal
Divergence Eve	14. oldal
Divergence Eve : Misaki Chronicles	15. oldal
Paradise Kiss.....	16. oldal
Koi Kaze	18. oldal
Somedays Dreamers	20. oldal
Medabots	22. oldal
.....	
Yu-Gi-Oh! Kártyák	23. oldal
Design váltás:	25. oldal
Anime fejlődés 1970-től	26. oldal
.....	
L'Arc-en-Ciel.....	28. oldal
Matsumoto Jun	30. oldal
.....	
Studio 4	32. oldal
Fandub és Fansub.....	34. oldal
Mech.....	36. oldal
A hónap Naruto Sztárja: Nara Shikamaru.....	38. oldal
FunFic folytatás	40. oldal
Manga Rajzolás kezdőknek (A test 2.)	43. oldal
Be lett szólva	46. oldal



A Detective Conan egyike a legismertebb, a mai napig is futó mangáknak. Japánban a valaha kiadott legsikeresebb mangák sorában az 5. helyen áll. Az anime változat pedig már több mint a 300.-ik résznél tart. De minek köszönhető ez a vitathatatlan siker?



A történet kezdetén megismerhetjük Shinichi Kudo-t. Főhősünk egy 17 éves középiskolás, akinek nem mindennapi hobbija van: A rendőrségnek segít, mint detektív. Mivel bármelyik nyomozót megszegyenítő logikával rendelkezik, igen hamar nagy ismeretségre is tesz szert. A lányok körében is nagy népszerűségnek örvend, ámbár őt csak egyetlen egy lány érdekli:

A gyermekkori barátja Ran Mouri, aki viszont neheztel rá, mert tevékenysége miatt az apja nem kap munkát. Na, nem minta egy lecsúszott, alkoholista, láncdohányos nőcsábász magádetektív nem volna önmagában sikeres. Persze Shinichnek sincsenek épen mintaszülei. Apja Yusako Kudo világszerte ismert író, anyja, Yukiko Kudo világszerte ismert színésznő. Viszont mindketten Amerikában élnek, fiukat pedig itt hagyták Japánban tanulni, ezért érthető, hogy nincs velük jó viszonyban. Shinichi példaképe Sir Arthur Conan Doyle ismert regényfigurája, Sherlock Holmes és az a nagy álma, hogy egyszer belőle is egy hasonlóan híres mesterdetektív legyen.

A történet kezdetén Shinichi megold a vidámparkban egy gyilkosságot, ahová Rant vitte el. Miközben hazakíséri a lányt két gyanús alakra lesz figyelmes. Megígéri Rannak, hogy mindjárt visszajön és utánuk oson, nem is sejtve, hogy nem lesz képes teljesíteni a z ígését. Shinichi



éppen egy pénzátvételnek lesz szemtanúja, ám vesztére észreveszik és az egyik feketeruhás férfi leüti. Végezni akarnak vele, de a pisztoly túl nagy zajt keltene, így más eszközöz folyomodnak. A szervezetük által kikísérletezet új mérget próbálják ki rajta, amely állítólag halálos mértékben szétroncsolja sejteket.

Viszont legnagyobb meglepetésére Shinichi magához tér és rendőrök találnak rá. Viszont nagyon csodálkozik, hogy miért bánnak vele úgy mint kisgyerekekkel. Egészen addig, amíg tükörbe nem pillant és rá nem jön, hogy 7 éves önmaga néz rá vissza. Megunván a gyerekes bánás módot megszöki a rendőrségről és megpróbál hazajutni. Szerencséjére szomszédja a zseniális, de kissé örült Agasa professzor észreveszi őt.

Egy kis eszme-futatás után Shinichi meggyőzi a professzort arról, ki is ő valójában. Együtt rájönnek, hogy valószínűleg a mérgek hit gyógyszerből fiatalodott meg és most rejtőzködni kell, mert ha a feketeruhások rájönnek, hogy még életben van, akkor ez nem sokáig marad így. Balszerencséjükre betoppan Ran és Shinichit keresi. Hősünk hirtelen ötlettől vezérelve felveszi apja régi szemüvegét és Conan Edogawanak nevezi magát (krimi írók nevének a kombinációja), mint a professzor távoli rokona. Mivel saját nevében nem nyomozhat, így Ran apjának a nyomozóirodáját kell felfutatnia, ezért Ranékhoz költözik. Agasa találmányaival és saját tehetségével felfutatja Kogoro irodáját és várja a feketeruhások fölbukkanását. Közben persze általános iskolába jár és titokban tartja valódi személyazonosságát mindenki, de főleg Ran ellőt. Persze ez nem mindig sikerül tökéletesen.

A Detective Conan egy hamisítatlan krimi-sorozat. A kötetek kisebb önálló történetekből állnak, amelyek többnyire függenek egymástól. Mindenkinek csak ajánlani tudom, persze csak 12-es korhatár fölött a történet komolysága és pár véres képsor miatt.



A manga grafikája borzasztóan jó kidolgozott és a stílusa is nagyon egyedi. Gosho számos más krimimanga szerzője, de a csak a Detective Conan lett igazán híres.



A mangát csak dicsérni tudom. Minden egyes történetből akár külön krimit is lehetne írni. Azonkívül nem az olyan krimik közé tartozik, ahol a megoldás az utolsó percben derül ki egy eddig nem is látott bizonyíték következtében. A megoldásra és a gyilkos személyére bárki rájöhet még a végkifejlett előtt, ha megfelelő logikával rendelkezik. (Mondjuk



én matematikát tanulok, így jó logikával rendelkező embernek tartom magam, de csak kb. minden 20. esetben jöttem rá, hogy ki a gyilkos.)

A manga stílusa a humoros jelenetek ellenére is meg tudja őrizni kellő komolyságát. Elemzi az emberi természetet és a gyilkosságok értelmét. A gyilkosok egyike sem bűnöző vagy örült, hanem hétköznapi emberek. Mi vezérelte őket? Megérdemelte az áldozat a halált? Megérte gyilkolni? Ezekre és ehhez hasonló kérdésekre kereshetjük a választ, amit néha csak mi magunk tudunk eldönteni.



A mangához kitartás szükséges, mert a több mint 50 kötetes történet igencsak próbára teszi az embert. Viszont aki veszi a fáradságot, az biztos, hogy nem bánja meg. A mangát bátrán nevezem korszakalkotónak. Ebben a műfajban senki nem talál ennél jobbat.

Írta: Darth



Bio Booster Armor Guyver (Kyōshoku Sōkō Gaiba) egy manga sorozat Takaya Yoshiki készítésével. A manga eredetileg Shoten Tokuma Shonen Captain magazinjában jelent meg 1985-ben. Miután a magazinnal 1997-ben felhagytak, a mangát Shoten Kadokawa felkarolta és az összes eddigi művet, melyet eredetileg Tokuma adott ki most ő jelenítetett meg. A mangát ezek után Kodakawa havi magazinjában a Shonen Ace-ban adták ki.

A Guyver történetet adaptálták egy 12 részes animeként (mely az első négy kötetre épül), egy movieként: Guyver Out of Control, két live action movieként The Guyver, The Guyver 2: Dark Hero, és 2005-ben egy újabb 26 részes animeként, de egyik adaptáció sem mutatja be a teljes történetet, ezért az itt később felsorolt karakterek, és technikák nem mindegyike látható az animekben.



Történet:

Minden egy normális napnak indult a középiskolás Fukamichi Sho életében, csak hogy a sorsnak tervei voltak a fiúval. Egy ismeretlen tárgy csöppen az ölébe, ő és barátja Segawa Tetsuro csak bámulják a furcsa micsodát, mikor

az, hirtelen Shora veti magát, és borzalmas kínok között egyesül a fiúval. Így megalkotva a Guyvert.

A baj nem várat magára sokáig. Katonák veszik körbe Tetsurot, és a Guyver páncélban levő Shot. Ám ez még nem minden, egy hatalmas csúf szörny is kíséri a katonákat. Egy Zoanoid, egy emberfeletti képességekkel rendelkező monstrum.



Ez a bizarr teremtmény rátamad a Guyverre, ám esély sincs ellene. Sho könnyedén elintézi a támadót. Csakhogy ezzel még nincs vége, épp ellenkezőleg. Csak most kezdődnek a problémák. A Chronos, amely a katonákat, és a Zoanoidot küldte mindenáron meg akarja szerezni a Guyver egységeket. Eme cél érdekében mindent megtesznek. Shonak és barátainak most nehéz időket kell átvészelnük, miközben a fiú egyre jobban megismeri, a páncél nyújtotta lehetőségeket, és újabb Guyverek bukkannak fel, akik azonban nem mindig barátságosak. Végül minden út egy bizonyos Erekléhoz vezet, ahol Sho azt hiszi, hogy megtudhatja az igazságot a Guyverről, a Zoanoidokról, és Chronosról, de amit találnak ott az, alapjaiban rendíti majd meg elképzeléseiket a Világról.



Karakterek:

Fukamachi Sho:

Ő a főszereplője a sorozatnak, 17 éves másodikos középiskolás diák. Chronos ellen csak azért küzd, hogy megvédje barátait.

Segawa Mizuki az első igazi szerelme, akinek bátyját a legjobb barátjának tekinti. Mivel először ő aktiválta a Guyver egységet ő lett a Guyver 1.

Segawa Tetsuro:

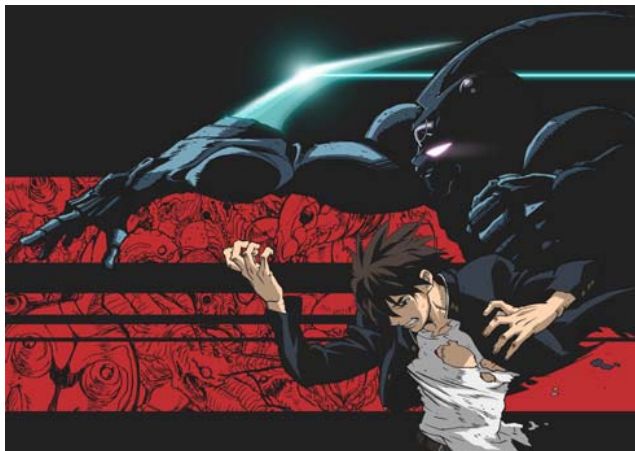
Sho legjobb barátja, nagyon intelligens, és gyorsan tud gondolkodni, ha kell. Nagy Science fiction rajongó, és az iskolában a sci-fi társaság vezetője.

Segawa Mizuki:

Sho nagy szerelme, aki eleinte Makishima Agito iránt érdeklődik, de később Sho iránt kezd vonzódni.

Makishima Agito:

Egy harmadéves hallgató ugyanabban az iskolában, mint a többiek, de öregebbnek néz ki. Soha nem engedi, hogy érzelmek állják útját. Fondorlatos, és számító. A Chronos elit tagja volt, de aztán áruló lett. Ugyan még Oswald a Lisker előtt aktiválta a Guyver egységét, de később mutatkozott benne, ezért lett ő a Guyver 3. Agito a Guyver sok képességét mutatja be. A Chronos hódítása után Agito egy ellenállási mozgalmat vezetett Zeus No Ikazuchi (Zeusz Villámai) néven.



Fukamachi Fumo:

Sho apja, Chronos által egy Guyver ölé Zoanoiddá alakult, végül a Guyver 1 ölte meg harcban.

Aptom (Aputomu):

Egy harci szörnyeteg, mely más Zoanoidokra vadászik, hogy azoknak egy kevés DNS kiszakításával, átvegye erejüket, és kinézetüket. Képes regenerálódni, még, ha csak egy aprócska darab marad belőle, akkor is. Zoanoidokra kezd vadászni, hogy ő legyen a legerősebb ilyen szörny, több harcban szövetségesként lép fel a Guyverekkel. Két legközelebbi barátját Solmot és Dymet harcban megölte a Guyver 1, amiért bosszút esküdött, de idővel megkérdőjelezte motivációit, és végül Chronos ellen fordult. A rajta végzett kísérleteknek hála mentesül a Zoalordok agykontrolja alól.

Bio-Freezer/Hayami Toshiaki (Baio Furiza/Hayami Toshiaki)

Egyike Dr. Odagiri asszisztenseinek, ő az egyetlen túlélő abból a csoportból, mely az ereklyével foglalkozott. A tudósokat egy halálos vírus támadta meg, legalábbis Chronos azt hitette el velük. Két lehetséges választásuk volt, hogy elkerüljék a halált. Ebből az egyik az volt, hogy Zoanoidokká alakulnak. Az egyetlen út, hogy úgy váljanak Zoanoidokká, hogy a Zoalordok irányítása alól mentesek legyenek, ha elveszett egyedek lesznek. Hayami volt az egyetlen, aki túlélte az átalakítást, és így lett Bio-Freezer.



Makishima Genzo

Chronos Japán részlegének az igazgatója. Nagy nyomás alatt van, mikor elveszítették a Guyver egységeket. Ő volt az első, akit Enzyme



Zoanoiddá alakítottak, melyet kizárólag azért fejlesztettek ki, hogy a Guyver páncélt elpusztítsa a speciális savval,

melyet kiválaszt magából.

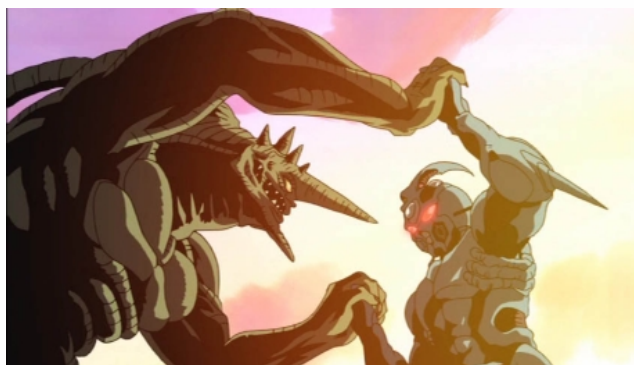
Oswald A. Lisker (Ozuwarudo Ei Risuka)

Egy Chronos ügynök. Lisker azért volt Japánban, hogy irányítsa az inaktív Guyver egységek szállítását. Mikor a sérült egységet visszaszerezték, Lisker egy pillantást vetett rá, és így lett belőle a Guyver 2. A sérült irányító fém harc közben meghibásodásokat okoz a páncél működésében, végül ez lesz majd Lisker veszte.

Zoalordok:

Archanfel (Arukanferu)

A Föld legerősebb lénye. Ő az alapítója, megteremtője, és birtoklója Chronosnak. Hatalmas szellemi ereje van, és még nagyobb harci képességei vannak. Archanfelt az „Alkotók” hozták létre, hogy ő legyen a Zoanoidok, és az emberek vezére. A Zoakristályoknak, melyek minden Zooid erejének kulcsát alkotják, Archanfel kristálya szolgált alapul. Mikor az Alkotók elhagyták a Földet, el akarták azt pusztítani egy Mars nagyságú meteorral, de Archanfel megmentette a Bolygót.



Hamilcar Barcas (Hamirukaru Barukasu)

Chronos társ alapítója, és a legjobb tudós, és a második legöregebb tagja a Tizenkettek Tanácsának. Ő felelős a legelső Hyper Zoanoid megalkotásáért, és a legtöbb Zoalord befejezésében fő részt vállalt. Több mint 400 éves, és ő ébresztette fel Archanfelt hosszú álmából. Nagyobb telepatikus erővel rendelkezik, mint a többi Zoalord.

Sin Rubeo Amniculus (Shin Rubeo Amunikarusu)

Barcas fedezte fel 370 évvel ezelőtt Örményországban. Közeli barátja Freid'rich von Purg'stall-nak. Barcas után ő a harmad parancsnok. Egyik legnagyobb képessége, hogy igen messze levő célpontokat is meglepő precizitással tudja elpusztítani.

Fried'rich von Purg'stall (Furidorihi Fon Purukushutāru)

Barcas 215 éve fedezte fel Bécsben. Jobban könyörül a civil nemzettségen, mint a többi Zoalord. Az egyik leggyengébb a közelharcban, de a villám alapú támadásai

félelmetesek.



Luggnagg de Krumegnic (Rugunaku Do Kurumeguniku)

Egyike a három lázadó Zoalordnak, akik meg akarják buktatni Chronost, és meg akarnak kaparintani egy Guyver egységet.

Cablari Khān (Kaburāru Hān)

Egy másik lázadó Zoalord. Csaliként használva Aptomot törbe csalja a Guyvert, és Aptom Zoaformáját irányítva harcra kényszeríti a Guyver ellen. Cablari elő Zoaszintje, a Brain Mode, megengedi neki, hogy több száz Zoanoidot irányítson, és magába olvassza őket, hogy erősebb legyen. Hosszú csápokat növeszt, melyeken arcok vannak, és ezekkel támad.



Ha egy fejet elveszít, az visszánő. Második szintje a Dragonlord, melyben hatalmas sárkányszerű alakja lesz. A harmadik, és végső formája a Destruction Mode, ebben két nagy szárnya nő a hátán. Ebben az alakban a legerősebb, szárnyaiból lövedékeket lőhet. Cablari Khannak ugyanolyan képessége van, mint Aptomnak, magába tudja olvasztani más Zoanoidok képességeit, és erejét. Cablari képes át tudja ültetni sejteit, másokat irányítani tudjon.

Edward Caerleon (Edowādo Kārureon)

Egy művelt külsejű férfi hosszú göndör hajjal. Páncélja vízzel áll kapcsolatban.

Jabir Ibn Hayyan (Jābiru Bun Haiyān)

Még egy lázadó turbánja van, és a Zoakristályra látható.

Waferdanos (Waferudanosu)

A második Zoalord akit Barcas talált meg. Ő az egyetlen Zoalord, akinek nincs emberi formája, egy hatalmas élő erdő alkotja testét, Waferdanos a neve a szigetnek, vagy a királyságnak, ahol él. Öregebb, mint Archanfel, vagy az emberiség. Egy Bio fegyver volt, melyet a Teremtők alkottak.

Tuatha Dé Galenos (Tuaha De Garenosu)

Úgy néz ki, mint egy kőből készült férfi. Egy támadását mutatta csak be, mikor a száját használva elpusztította a teremtők ereklyéjét.

Lǐ Yǎn-Tuí (Ri Yan Tui)

Egy titokzatos férfi. Egy Zue Kong Zhan nevű technikát alkalmaz, mellyel dimenzió közti féregjáratokat hoz létre. Koordinátákat jelöl meg melyeket egy „ablakkal” összekapcsol. Ezt arra használja, hogy gyors helyzetváltással megzavarja az ellenséget.

Richard Guyot (Riharuto Gyuō)

Egy erős kötésű férfi, kitűnik nagy szőke haja, és abnormális szemei miatt. Erős személyiség. Zoalorddá alakították, és megkapta azt a képességet, hogy irányítsa a gravitációt, ezzel második legerősebb Archanfel után. Nyomáson, és gravitáción alapuló fegyverei vannak. Mint a Gravity Bullet, mely gömbökre hasonlító lövedékeit az ujjából lövi ki. Meg van az a képessége, hogy összesűrítsen a gravitációt, és robbanásszerűen kiengedje, mint egy vulkán



kitörést. Legerősebb fegyvere az Artificial Black-Hole, mely egy fekete lyukat hoz létre, ami mindent magába szív. Ezt a technikát tilos a Földön használnia. Guyot a többi tíz Zoalord előtt ismerte a Guyver titkát (Archanfel a kezdettől tudta), és hiú ambíciókat táplált, hogy összeolvadjon az egyik egységgel, és átvegye Chronos irányítását.

Imakarum Mirabilis / Masaki Murakami (Imakaramu Mirābirisu/Murakami Masaki)

Masaki egy riporter volt, akit Chronos elfogott, és kísérleti alanyként használt a Zoalord programjában. Egy prototípus test Guyot számára. Dr Yamamamura, egy tudós, aki részese volt a Zoalord programnak, négy tanítványának kísérleti testeket adott, hogy megállítsák Guyot, de végül csak Masaki maradt életben. Összefogott Shoval, hogy bosszút álljon Chronoson. Emberi formában, egy hatalmas háromlövéses fegyvert hord, melyet a Zoanoid Busternek neveznek. Akkora ereje van, mit egy Zoalordnak, és meg van az a képessége, hogy Zoanoidokat irányítson, melyet emberi formában is képes használni. Mikor Guyot végzetesen megsebezte őt Archanfel megmentette, és teljes értékű Zoalorddá alakította, hogy átvegye a bukott Guyot helyét, és onnantól Imakarum Mirabilisnak nevezték.

Állandó telepatikus kapcsolatban van Archanfelel, ezzel biztosítja lojalitását. Erősebb lett, mint Guyot, és megkapta annak Zoakristályát.



A Guyver egységek:

A Guyverek titokzatos szimbióta bio-mechanikus organizmusok, melyek összeolvadnak egy testtel, akinek emberfeletti erőt ad, és nagyon nagy regeneratív képességeket.

Guyver 1:

Egység hordozó: Fukumachi Sho, Nem: férfi, Magasság: 174cm, Súly: 261kg.

Guyver 2:

Egység hordozó: Oswald A. Lisker, Nem: férfi, Magasság: 210cm, Súly: 360kg.

Guyver 3:

Egység hordozó: Makishima Agito, Nem: férfi, Magasság: 191cm, Súly: 328kg.

Guyver 4?:

Egység hordozó: ismeretlen, Nem: nő, Magasság: ismeretlen, Súly: ismeretlen.

A Guyverek Fegyverei:

- ☞ *Vibration Globe*: két gömb a Guyver szájánál nagy frekvenciájú hanghullámokat gerjesztenek, ezt nevezik Sonic Buster-nek is.
- ☞ *Mega-Smasher*: két nagy erejű részecske ágyú melyek a Guyver mellkasi páncéljában vannak. Ez a legerősebb részecske ágyú a Földön. A továbbfejlesztett verziója a Guyver Gigantic-ban százszor erősebb, mint az eredeti, és Giga-Smasher-nek hívják.
- ☞ *Head Beam*: Egy több irányú lézer a Guyver irányító féme felett van, a homlokán.



- ☞ *High Frequency Sword*: pengék, melyek a Guyver alkarjaiból nőnek ki. Ezek a pengék nagy frekvencián rezegnek, és ez megengedi, hogy szinte mindent szétvágjanak.
- ☞ *Gravity Control Orb/Controller*: egy másik dimenzióból szív el gravitációs energiát. Két féle alkalmazása lehetséges: tud vele repülni, és nagy erejű gravitációs ágyúként is működik, amelyet Pressure Cannon-nak neveznek.

Zoalordoknak is elég erejük van, hogy megsemmisítsenek egy Guyvert, és néhány Hyper Zoanoid is képes rá. Végül a Teremtők létrehoztak egy eszközt mely kitörli a Control Metal-ból az aktuális gazdatest adatait, és a Guyver egységet inaktív helyzetébe kényszeríti, ez a Unit-Remover. A Guyvert a Teremtők űrhajóinak irányítói használták, később Shonak sikerül a Control Metal segítségével telepatikus úton kommunikálni egy ilyen hajóval.

Más Guyver Rendszerek:

Control Metal (irányító fém): A Guyver homlokán helyezkedik el, szabályozza a páncélt, és meggátolja az idegen parazitát, amely alkotja a Guyver páncélt, abban, hogy bekebelezze a gazdatestet. Elraktározza a gazdatest genetikai információit, és emlékeit, így hogyha megölik, újra tudja teremteni a vele összeolvadt organizmust. Ha a Control Metal megsemmisül, a páncél felfalja a gazdatestet. A Control Metal hosszú hosszú csápokkal rendelkezik, melyek a gazdatest agyába nyúlnak, és így teszik lehetővé, hogy irányítani tudja a Guyver rendszereit. A Guyver két daganatot hagy a gazdatest nyakán, melyek egyfajta összekötők a Guyverrel. Ha a gazdatest kimondja a Guyver szót, ez egy jel a páncélnak, hogy megjelenjen. Mikor nincs a páncélra szükség, az egy másik dimenzióban várakozik, és minden hova követi a gazdatestet. Mikor a Guyver aktiválódik, egy nagy erejű kitörés megsebzti a körülötte pár lépésre tartózkodókat.

Ugyan nagyon ellenálló, de mégis van néhány lehetőség, hogy egy Guyvert elpusztítsanak. Az Enzyme-típusu Zoanoidokat pont a Guyver ellen fejlesztették ki, ők speciális savat választana ki mely feloldja a páncélt. Egyértelmű, hogy a



A Guyver páncél képes egy bizonyos határig önnálán cselekedni, ha a benne levő gazdatest valami miatt nem képes őt irányítani, ilyenkor saját biztonsága érdekében bármit megtesz. Az első Guyver a Teremtők egy kísérlete volt. Kíváncsiak voltak, hogy a frissen fejlesztett fegyvereik milyen hatással vannak a páncélra. A Guyver (melyet Guyver 0-nak neveztek el) megtámadta a teremtőket, és az egyik űrhajójukat is elpusztította. Az ember, aki a páncélt viselte, hiába parancsolták neki, nem vette le azt. Ezek után a teremtők az embereket telepatikus úton befolyásolhatóvá teremtették. Miután az ember nem hallgatott a teremtőkre a Guyver nevet kapta, mely a nyelvükön irányíthatatlant jelent. Odaadták a Unit Remover Archanelnek, aki elválasztotta az embert az egységtől, és elégette őt.





Guyver Gigantic

Miután Sho és Agito az ereklye ponton veszítettek, Sho aki össze volt kötve az ereklye hajóval kérte azt, hogy segítsen rajta, és barátain. Így a hajó irányító gömbjei összeolvadtak, és Agitot valamint Sho maradványait magukba zárták, hogy megvédjék őket. Nem sokkal később Agito talált egy bábót, melyben Sho volt. Sho több erőt kért, hogy megvédhesse a társait, és, hogy harcolhasson a Zoalordok ellen. Az összeolvadt irányítógömbök a Guyver felfejlesztett modelljét hozták létre. Egy év után feltámadt Sho mint a Guyver Gigantic.

A Guyver Gigantic ereje a normál páncél hússzorosának felel meg. Csak egy ilyen Gigantic páncél létezik, de ezt Sho is és Agito is használhatja. Egyszerre csak egyikőjük használhatja, és ha mindketten használni akarják, vagy egyikőjük már használja, akkor annál jelenik meg, illetve átszáll arra, akinek nagyobb akarata van. A Guyver Gigantic ugyanazon fegyverekkel rendelkezik, mint a normál Guyver, plusz még néhány egyébvel is

1. *Power Amps*: ez megengedi a Giganticnak, hogy egy erőteret vonjon maga köré.
2. *High Frequency Sword*: most hajlékonyak és hatalmasra nőhetnek.
3. A Gigantic három *fejléért* kapott, ezek közül a középső tizenötször erősebb a normálnál, a két szélső ugyanolyan erős, mint a normál Guyveré.
4. Két további *Vibration Orb*.
5. A *Giga-Smasher* mely 100x erősebb a Mega-Smasher-nél, ezt két plusz gravity orb-nak köszönheti.



6. A hátán levő *jet*-nek köszönhetően nagy sebességgel képes repülni.
7. *Gravity Fist/Power Punch*: nagy erejű ütés melyet a hátán levő jet-pack-el kombinálva használja.
8. *Gravity Ram*: kinyitva a mellpáncélt, és energiát koncentrálna az erőterébe, és az össze gravity orb-ot ellátja energiával, és a hátán levő rakétákkal felgyorsulva olyan hatást ér el, mint az Aptom Hifrequency Spear-ja (lándzsa). A környezetét teljesen kiradírzza.
9. *Gigantic Exceed*: egy átalakulás, mely a Gigantic nagyságát 50-60 méterre növeli. Ereje egyenes arányban nő a nagyságával.
10. *Black Hole Cannon*: egy új fegyver melyet Sho használt Gigantic Exceed alakban. Ahogy neve mutatja, egy fekete lyukat hoz létre, mely mindent magába szív. Ezt azonban jobban tudja irányítani, mint azt előző ellenfelei tették a saját ehhez hasonló technikáikkal.
11. Sho használni akarta az *Exceed Giga-Smasher*-t, de inkább a *Black Hole Cannon*-t választotta, mert a Giga Smasher túl nagy kárt okozhatott volna.

Zoform

A Zoform az a folyamat mikor egy ember átalakul Zoanoiddá.

Zoalordok:

Ők Chronos vezetői, mindannyijuknak vannak Zoakristályaik, kikristályosodott anyagok melyek a homlokukon helyezkednek el, és nagy pszihikai és bio-erőt kölcsönöznek nekik. Ezt az erőt használva képesek repülni, és nagy erővel támadni anélkül, hogy Zoalord harci formába



váltanának. Különböző módon mindegyikük képes pszihikailag manipulálni, gravitációt, és a körülöttük levő energiákat irányítani, de mindegyik Zoalordnak meg van a saját egyedi ereje. A Zoakristály nélkül egy Zoalord azonnal meghalna.

Zoanoidok

A Chronos kifejlesztette a technológiát, amivel embereket képessé tesz, hogy azok szuperemberi monstumokká, Zoanoidokká alakuljanak. Ezek a „normál” Zoanoidok a sorozat ágyútöltelékei, és szinte percenként látni, ahogy egyik-másik darabokban hullik szét. Mikor meghalnak, teljesen szétbomlanak, így semmilyen hulla nem marad utánuk, sem emberi, sem szörny. A legtöbb Zoanoid a Chronos tagja, de a társaság kísérletezett, hogy úgy alakítsanak át embereket Zoanoidokká, hogy azok nem tudnak róla. Ezeknek az embereknek kitörlik az emlékeit, miután átalakították őket. Ezeket Bármely Zoalord aktiválni tudja nagy távolságokról. Ezek az emberek telepatikus tudatirányítás alá kerülnek. Nagyon sok fajtájú Zoanoid létezik, néhány nagyon specifikus, mint az Enzyme és a Hyper Zoanoidok, és sok van belőlük. Mások, mint Gregole, Ramotith, és Vamore irányító típusúak, és kevesebb van belőlük. Nem minden ember lehet Zoanoid, kevésnek van meg a potenciálja. Női Zoanoid nem is létezik, habár elméletileg lehetséges.



Hyper-Zoanoidok

Elit Zoanoidok hatalmas erővel. Minden Zoanoid egyedi genetikai tulajdonságokkal rendelkezik,

és nem lehetséges a „sorozatgyártásuk”, mint a normál Zoanoidoknak. Hyper Zoanoidok nagyon nagy erővel rendelkeznek, és különböző egyedi feladatokat látnak el a harctéren kívül, vagy a harctéren belül, néha több emberes kommandókba szervezik őket, mint a Hyper-Zoanoid Five-Man Team (ZX-Tole, Thancrus, Gaster, Derzerb, és Elegen).

Lost Numbers

Ezek bukott kísérletek túlélői. Elveszítették a szaporodási képességeiket, és már genetikai úton sem lehet őket másolni. Ez hasznavethetlenné teszi őket Chronos számára. Gyakran olyan fegyverek vannak melyek nem konvencionálisak, és már nem léteznek az eredeti alakjukban. Minden Lost Number képes ellenállni a Zoalordok telepatikus behatásainak.



Battle Creature

Ez Aptomra vonatkozik, aki Dr. Barcus kísérlete, akit egy Lost Number-ből valami mássá akarta alakítani. Aptom fő célja az volt, hogy minél több Zoanoidot nyeljen el, ez tette lehetővé, hogy egyre erősebb legyen. Hat különböző lépésen ment keresztül.

- ☞ Form 1: Lost Number szint, ezzel képes volt leutánozni mások képességeit. Ezzel leutánozta a Guyvert is, de elég gyengén.
- ☞ Form 2: Barcus kísérleteinek hála kombinálni tudta Gregole, Vamore, és Enzyme 2 képességeit ezen a szinten, de nem csak utánozta, hanem ki is



- ☞ bővítette azok képességeit. Szeretett a celluláris összeolvadás képességére, mellyel apró darabokból is regenerálni tudta magát.
- ☞ Form 3: A Hyper Zoanoid csapat három tagját magába olvasztotta ezek Elegen, Gaster és Dazerb
- ☞ Form 4: Ebben a formában tud lézert használni, van egy pár szárnya ZX-Toletól, Elegen elektrosokkjai, Gaster bio-lövegei, és Dazerb ereje.
- ☞ Form 5: Ez az a szint mikor Aptomot Cablarl Khan irányította, és Evil Aptom-nak nevezték. Cablarl felfejlesztette Aptomot, így sok új fegyvert kapott: Molecule Vaporizer, High Frequency Vibration Spear, és a láthatatlanná válás képessége.
- ☞ Form 6: Ez a legjobban fejlett formája. A 4. szint karakterisztikája jellemző rá, összevegyítve Bio-Freezer-el, és pár másik Zoanoiddal. Ez az evolúciójának vége, és kezd hasonlítani a Zoalordokhoz. Lehetséges, hogy Cablarl DNS-éből egy keveset magába olvasztott.



Érdekességek:

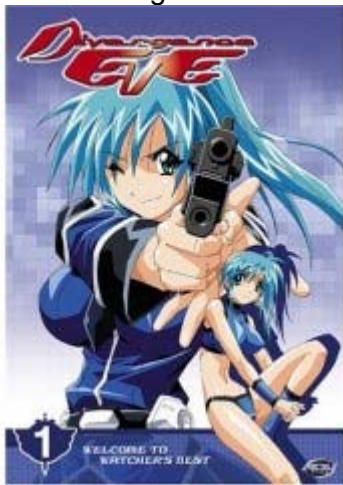
- ☞ A Guyver fő fegyvere a Megasmasher a Godzilla atom
- ☞ leheletének befolyására készült, és a Hades Project Zeorymer nevű mangában az egyik mechanika is hasonló támadása volt.
- ☞ A huszadik részben Ötsuka Eiji azt vallotta, hogy a Guyver-nek Tokusatsu legendás Kamen Rider szolgált ihletül, melyet Ishinomori alkotott.
- ☞ A Guyver több új alkotásra volt hatással:
 - Seven Star Fighting God Guyferd: hasonló cselekmény, és megjelenés.
 - Yu-Gi-Oh! GX: Elemental Hero Neos alakja.
 - Bloody Roar: Hasonló cselekmény, és karakter design.

Írta: Szotyí



A Watcher's Nest űrbázison járunk, a messzi jövőben. Egy kis bolygó köré építették a bázist, melyen a párhuzamos dimenziókból ghoul-k próbálnak áttörni. A ghoul-ok gonosz lények, s céljuk az univerzumunk elpusztítása. Eme lények ellen a bázis egy különleges osztagot hozott létre, s küzdenek ellenük. Folyamatos küzdelem folyik, mely végbeláthatatlannak tűnik.

A különleges osztag egyik tagja a történetünk főszereplője. Neve Kureha Misaki, aki képes a ghoul-hoz hasonló lényévé átalakulni. Már az első részben át is alakul, s legyőz egy ghoult. Nem igazán mondhatnám, hogy a történetet az első rész után érteni lehetne. Mivel a történet inkább kezdődik a második résszel, mintsem az elsővel. A második részben érkeztek a különleges osztag tagjai, s itt ismerkedünk meg velük



A sci-fi történet nagy része számítógépes jelenet. Vagyis nem törődtek sokat a rajzolással. Nincsen túlzottan szépre kidolgozva a történet és annak karaktereinek design-ja sem. Nem is beszélve a történet sok-sok női szereplőiről, akik hatalmas keblekkel rendelkeznek. Számomra ez már túlzás... De a férfinézőknek biztosan jobban tetszik. :D A gépek meg, amiben harcolnak a ghoulok ellen, hát nem a legkiválóbb. Majdnem olyan, mint a mai világban egy

Na, de hogy valami jót is mondjak, a karakterek jelleme rendkívüli módon jól van kidolgozva. Főleg a főszereplőnké, avagy hősnőnké, Misaki-é. Nem is csoda, hisz majdnem csak róla szól a történet. A zene nagyon jó a sorozat alatt. Azonban a jpop-os closing nem épp a legjobb.

Valahogy eltér a sorozat műfajától.

A sorozat nincsen valami jól befejezve, vagyis befejezetlennek tűnik. Ám lehet a készítő, észrevették, vagy tudom is én, de készült egy folytatás, egy másik sorozat is. Miben már csak Misaki-ról van szó, megismerhetjük múltját és érzéseit. Néhány egyrészes szereplők is feltűnnek benne. A folytatás már inkább csak lélektani dráma, mint sci-fi, de sokkal jobb is. :)



Ajánlom a sci-fi és a nagy mellű lányokat kedvelőknek. A sci-fi és a meztelenség egyaránt megtalálható benne. :D

Írta: Hella



A Watcher's Nest úrbázison járunk ismét. A szereplők ugyanazok. Ám a teljes középpontban most is Misaki Chronicles van. Ugyan láthatjuk, mi történik a többiekkel, de Misakiról szól az egész.

Az elején is már ő játszik sorsdöntő szerepet. Nagyon ari volt kicsinek. :D



Azért majd feltűnnek egyrészes szereplők/történetek is.

Nem lehet nagyon mit írni róla, mert ezt csak úgy üresen nem igazán lehet megnézni. Ahhoz kell látni a Divergence Eve részeket is, mivel ez a folytatása. Itt is hatmas mellei vannak a karakterek, ami számomra továbbra is irritáló. Ez a sorozat sokkal szebb lett. Külsőleg és belsőleg egyaránt. Az előző csomag is szép volt, de ez valahogy mégis szebb lett. Nekem jobbnak tűnnek a rajzok, sőt még a számítógépes jelenetek is. Viccesebb is és aranyosabb (főleg mikor az elején mindent elbaltáz...:D).

A zene ismét tökély. :P Az oppal kezdek kibékülni, és a closingot végre átalakították. Sokkal jobb lett!!!!

Írta: Hella



Egy biszex srác esete a stréber lánnyal. Röviden, tömören ennyi a sorozat alapvető témája. Persze erre még rádobott egy jó lapáttal a szerző, így kerül középpontba a modellkedés és annak világa.

Yukari egy teljesen átlagos, gimnazista lány, akinek életét jelenleg egy valami köti le: a tanulás. Minden erejével azon van, hogy felvegyék az egyetemre, más dolog nála szóba sem jöhet. Ám az élete egy nap hirtelen hatalmas fordulatot vesz: hazafelmenet először egy telepierciengelt srác szólítja le, hogy nagyon csinos, lenne-e modell, majd egy nő állja útját: a lány rémülten ájul el az utca közepén.

Felébredve egy furcsa helyen találja magát, amiről aztán kiderül, hogy egy műterem, és az emberek, akikkel Yukari találkozott, diákok a Yazawa művészeti suliból, akik ruhatervezéssel foglalkoznak, sőt már saját márkájuk is van, a Paradise Kiss.

A csapat tagjai, Isabella, Miwako és Arashi elmesélik a lánynak, hogy idén is megrendezik az iskolai ruhabemutatót, amire kéne egy modell is, és annak híján nagy pácban lesznek. Persze Yukari letámadja őket rendesen, hogy ő ugyan nem lesz modell, mire a kissé heves vérmérsékletű Arashi rögtön leribancozza a lányt, aki elszalad, otthagya noteszát, amiben benne van plátói szerelme, Tokumori képe. Yukari öltni tudna a képért, így nagyon elcsodálkozik, amikor a suliból kilépve egy igazi úriember fogadja, George, aki szintén a ruhatervező csapat tagja, (jobban mondva ő a tervező és nem melleleg biszexuális!) kezében tartva Yukari életét jelentő noteszát. Persze a srác azt kéri cserébe, hogy legalább gondolkozzon el az ajánlatukon. Kisebb kavarodások közepette a notesz visszakerül a lányhoz, aki hosszas töprengés után úgy dönt, kihúzza a diákokat a bajból.



Azzal, hogy Yukari elfogadja a csapat ajánlatát, élete teljesen megváltozik: az addig oly hétköznapi lány hirtelen életre kel, sőt, két kanállal kezdi habzsolni az élvezeteket. Szép lassan rájön, hogy csak anyja miatt akart annyira egyetemre menni és úgy dönt, nem hagyja magát többé bábként irányítani...

Szereplők: a főszereplő Yukari, a többiek ugyan szervesen részt vesznek az életében, azonban ők mégis csak mellékesek. Yukari a sorozat folyamán óriási változásokon megy át: a gyakran esetlen hernyóból határozott pillangó lesz, aki igazán helytáll a mindennapi életben.

A sorozat érdekessége, hogy az összes szereplőről kiderül, hogy nem az, akinek látszik. Példa erre George, aki



eleinte igazi úriembernek mutatkozik, ám később kiderül, hogy gyakran viselkedik faragatlan tuskóként.

Vagy Isabella, aki női kinézete ellenére férfi, és szintén ide sorolható még a nagyszájú Arashi is, aki a látszat ellenére nem is akkora bunkó, illetve Miwako, aki nem is olyan ártatlanka, mint amilyennek az első részben megismerhetjük.

Az anime két szálon is fut, így két alapvető dologról szól: a modellkedésről és a szerelemről. Elvileg két pár lenne a sorozatban: Miwako Arashival és Yukari George-dzal, de itt jön a képbe Tokumori

is, aki Yukari régi (plátói) szerelme. Vajon a lány kit választ majd: a mindig kedves Tokumorit, vagy a hangulatember Georgeot? Na, ti kire gondoltok? Nézzétek végig és kiderül!

Visszagondolva egy kedvenc szereplőm sem volt a Paradise Kiss-ből: eleinte Miwakot részesítettem előnyben, ám a 2. résztől fordult a kocka. A szereplők sajnos túl "darabosak", nehezen megemészthetők. Csapongó jellemük az emberben kétségeket ébresztenek: szinte sosem lehet tudni, hogy az adott szereplő éppen mit fog tenni.

Valahogy nekem egyik szereplő sem tudta magát belopni a szívembe, de mint anime szereplőket, nagyon jól eltalálták a tulajdonságaikat, ami ilyen nagy jellemváltozásoknál nem lehetett túl könnyű.

Grafika, zene: őszinte leszek: az animében egy dolog volt az, ami igazán megfogott: az opening. Mondhatni ez sarkallott arra, hogy végignézzem a 12 részt, mert ha valaki megnézi az openinget, ráérez az egész sorozat hangulatára. A zene nagyon szép (még mindig az mp3-mamon csücsül!) és a képanyagról is ugyanez a véleményem. Egy jó opening aranyat ér! Sajnos az ending már nem volt ilyen szerencsés választás: maga a zene, illetve a képanyag nagyszerű lett volna, de nem egy ilyen műfajú animébe!

A grafikáról annyit, hogy igényesebb kidolgozást érdemelt volna. Legalább Yukarit kellett volna szebben animálni főszereplő és modell révén, mert azért valljuk be: az animében nem ő a szépség megtestesítője. Egyébként mindenkinek ajánlom, hogy pár részt olvasson el a mangából, vagy legalább a képeket fussa át, mert a rajzolás valamivel szebb, az anime verziónál. Mindent összevetve grafikailag elég érdekesre sikerült, főleg ami a szereplőket illeti.

Műfaj: elvileg drámai shoujo, mégis szerintem elég nehéz lenne kategorizálni, így megpróbálom egy mondatba tömöríteni: drámai vígjáték hentai-al fűszerezve. Vagyis: a sorozat első része nagyon csalóka, a vicces jelenetek miatt az ember azt hiheti, ez mindig ilyen lesz, ám kiábrándításként a folytatás úgy jön, akár a hidegzuhany: a nevetető részeket felváltják a drámailag (és erotikusan) túlfűtött, fűszerként szolgáló jelenetek, amik nézése közben elég gyakran eltöprengtem, hogy milyen közel is járunk már a hentaihoz. Amúgy érdekes lenne ez a változatos komponálás, ami a műfajt illeti, de nekem ez túl sok volt: ha valami dráma, akkor ne legyen vígjáték! Néha már én magam se tudtam, hogy mit is gondolnak komolyan a szereplők és mit nem.

A Paradise Kiss egy igazán érdekes anime: Én elsősorban azoknak ajánlom, akiket érdekel a modellkedés kemény világa, mivel véleményem szerint ez a mű legérdekesebb mozgatórugója:

valóban bemutatja azt a világot, amit mi, földi halandók csak felszínesen érzékelünk, és amikor magunkba nyomunk egy hamburgert, gondoljunk bele, hogy ha egy modell ugyanezt tenné, a munkájával játszana!

Vagy ki gondolná, hogy 30 évesen a modellkarriernek búcsút mondhatunk, mert túl idősnek számítunk a szakmában!

Akiket érdekel ez a téma, biztosan kedvüket lelik majd az animében, ami ezeket a kérdéseket feszegeti és emellett természetesen nagyon életszagú sztorit is felvonultat.

Írta: Darkrose





Lányok, figyelem! Most eljött a mi időnk is. Végre egy anime, ami valóságként ábrázolja azt, hogy mi történik, ha beleharapunk abba a bizonyos tiltott gyümölcsbe. Nem egy humorral teletűzdelt extra ecchit láthatunk, néhol megfűszerezve egy kis szerelemmel, hanem egy valóságzagú történetet.

Az anime készítői komolyan vették feladatukat, és elkészítették 2004.-ben ezt a 13 részes, remek kis történetet.

Az anime Motoi Yoshida, 5 kötetes mangáján alapul, aminek a középpontjában egy 27 éves férfi, Saeki Koshiro és a 15 éves lány testvére, Kohinata Nanoka áll. A szüleik még nagyon régen elváltak és a két testvér különvált.

Nanoka már nem is emlékszik a történetekre, mert ő még csak akkor kezdett el járni és nagyon kicsi volt. Koshiro egy társKERESŐ irodában dolgozik és nincs sok szabadideje. Épp most esett túl egy szakításon és teljes lelki válságban van. Na de nem azért, mert annyira szerette volna a lányt, hanem azért mert nem. Tudom, egy kicsit bonyolult, megérthetetlen, de igazából az bántotta nagyon, hogy 27 évesen még sohasem volt szerelmes. A kilátásai pedig nem túl fényűzőek. A sors iróniája, hogy miközben ő szerelmeseket hoz össze, addig



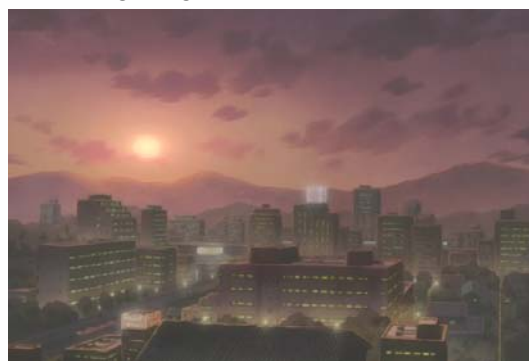
magának nem talál senkit, és magányosan tengeti napjait.

Egy nap viszont megváltozik minden. Végre szerelmes lesz...



Egy véletlen folytán találkozik egy fiatal iskolás lánnyal, aki a metróból kilépve kiejti zsebéből a bérletét, ezt veszi észre főhősünk és nyomban a lány után szalad, hogy visszaadja azt neki. A lány megköszönvén a

segítséget nyomban az iskolába ered. Kicsit később viszont nagy meglepetés éri Koshiro-t. Munkahelyéről kilépve ugyanaz a lány várta őt a bejáratnál, hogy köszönetet mondjon neki a reggeli segítségért. Hamarosan beszédbe is



elegednek és végül egy óriás kerek lenyukadnak ki,

ahol elmesélik a másoknak nagy szívfájdalmukat. Épp szétválni készülődnek, amikor szembetalálkoznak Saeki Zenzo-val. Ekkor kiderül az igazság. Koshiro és Nanoka testvérek.

Nanoka egész eddig apukájára várt, hogy odaköltözhessen hozzá, ugyanis a középiskola, ahova mostantól járni fog, hozzájuk nagyon közel van, így a két szülő



megegyezése alapján Nanoka Zenzo-hoz költözhet, amíg tanul.

A gondok csak ezután kezdenek kialakulni. Koshiro kedves éneje teljesen átváltozik



egy utálatos bátyyá, aki mindenért ordibál a húgával, és mindenáron el akarja magától őt taszítani. Mint mindennek ennek is meg van a maga oka. Koshiro nem tud szabadulni Nanoka gondolatától és még magának sem meri bevallani, hogy mit érez.

Nanoka-nak pedig egyre jobban kezd kialakulni a testvér komplexusa, és mindig bátyjára gondol, vele szeretne elmenni mindenhová (még moziba is) és osztálytársai előtt is folyton róla beszél.



A történet során végig követhetjük a két testvérpár mindennapi életét, ahogy gondolkodnak és emésztik magukat az érzelmeik miatt. Ez utóbbi inkább Koshiro-ra jellemző, hisz Nanako még csak 15 éves, és nem tudja felmérni még úgy a helyzetet, mint 27 éves, érett bátyja. Számomra néhány meghökkentő jelenetet is tartalmazott a Koi Kaze, hisz egy shoujo, romantika és dráma műfajú animénél, nekem

eszembe se jutott volna, hogy mondjuk sejtető mozdulatokkal Koshiro önkielégítést fog végezni. Természetesen nem mutatnak semmit a jelenetből, csak következtetni lehet erre a dologra. A másik pedig az, hogy még eddig egy animében sem láttam olyat, hogy szóba került volna a lányoknál a menstruáció. Itt viszont ezt sem hagyják ki, hisz ez teszi tényleg valóságosá az egész történetet.

A manga legelőször Kodanshas Evening-ben jelent meg, és az animét már akkor elkezdték készíteni, amikor a manga még befejezetlen volt. Annak ellenére, hogy az anime nem teljesen tükrözi az 5. kötet tartalmát, mégis hasonlóan végződnek. A sorozat először a TV Asahi volt látható, viszont a 8. részt nyilvánosan nem vetítették le sehol, mivel az a házassági válásról szól, ami egy tabu téma Japánban. A kiadott DVD-n viszont már látható volt az is.

Írta: Nesreca



Ki ne szeretné, ha létezne a világon mágia, amit lehet használni akaratunk szerint? Szerintem mindenki. De vajon mi történne, ha mindenki szabadon használná? Valószínűleg elszabadulna a pokol és mindenki saját célra fordítaná az erejét.

Éppen ezért kell szabályozni, mint minden mást, ezt is. Persze csak ésszerű keretek között. Ebben a világban megvan rá a lehetőség, hogy az emberek mágusokká váljanak, bár erre még születni kell, és hogy megszerezhessék a mágus címet, először nekik is tanoncoknak kell lenniük, majd levizsgáznuk.

Animénk főhősnője Kikuchi Yume, aki Tono városából épp Tokióba érkezett, hogy egy híres mesternél, Oyamada Masami-nál tanulhasson. Megérkezése sem



volt túl felhőtlen a városba, hisz egyből bonyodalmakba ütközik. Először elesik a zebrán és majdnem elüti egy autó, de szerencséjére hasznát tudta venni az erejének és az autót a levegőbe repítette, majd vissza a földre, így nem esett senkinek sem baja. Majd a fiú, akivel ezelőtt találkozott segített neki eljutni oda,



Nagy kínok közepette végre megtalálta Oyamada irodáját, és először találkozhatott a leendő mesterével. Ekkor is nagy meglepetés érte, hisz arra számított, hogy majd egy nő fogja tanítani, és akkor beköltözhet hozzá, de kiderült, hogy a mestere egy férfi lett, akinek az irodája alatt egy bárja van. Oyamada viszont nagyon kedves volt és megengedte Yume-nak, hogy ott lakhasson nála. Yume lassan megismerkedik Oyamada barátaival, akiknek a későbbiekben majd egy-egy részt szánunk az anime készítői, hogy jobban megismerhessék őket a nézők. Rögtön másnak Yume-nek el kellett mennie a Mágiaügyi Minisztériumba, hogy bejegyezhesse Yume-t a mágiahasználók közé és ezzel, egy gyűrűt adhassanak neki, amivel fel lehet őt ismerni. Most már elkezdődhet a tanítás, de előtte még meg kell néznie egy oktatófilmet a mágia használat és annak szabályairól. Ebből megtudhatjuk, hogy tilos pénzt varázsolni, vagy szerveket, szöveteket

megváltoztatni... A mágiát pedig csak akkor lehet használni, ha azt kérelmezik a Minisztériumon keresztül és Yume oktatása igazából abból állt, hogy ezeket a kérelmeket teljesítse. Persze a mestere felügyelete mellett.

Telik az idő és Yume lelkesedése egyre inkább elkezdi csökkenni. Már nem teljesen biztos abban, hogy hasznos a mágia és tud



vele az embereknek segíteni. Úgy érzi, minden amit tett az hiábavaló volt, vagy teljesen a visszájára fordult. Innentől kezdve az ő lelki viszontagságait követhetjük végig.



Vajon hogy dönt? Elvégzi a vizsgát, hogy belőle is mágus lehessen, vagy inkább meghátrál, eldobja magától a mágiát, és nem használja többé? Nagyon fontos döntés előtt áll a jövőére nézve. Az utolsó részben dönti el a lány, hogy befejezi-e a vizsgát vagy sem.

A sorozat végén a papírsepinket is elő kell vennünk, annyira megindító. Annyit elárulok, hogy a végén nem Yume kapja a főszerepet, hanem valaki más, de ha megnézitek, akkor idő közben rájöttök, majd ti is hogy ki.

A történet véleményem szerint nem mindennapi, de nem is különleges. Békés hangulat, amit egy idő után felvált a bánat, bizonytalanság és a zavarodottság. Jól követhetők az események, a karakterek szerethetőek, bár személy szerint nincs kedvencem közülük. Annyira nincsen jól kidolgozva, valamint jellemfejlődésen se nagyon esnek át. Hiába szól minden mellékszereplőről egy rész, nem tudunk meg róluk annyit, hogy igazán kialakulhasson egy kép róluk.

A rajzolása igen szép, ám volt néhány zavaró dolog, ami mindenkinek

szemet fog szűrni. A párbeszédeknel nem mindig rajzolták meg úgy, hogy mozogjon a karakterek szája, ami szerintem igen nagy hiba.

A zene viszont csodálatos, nagyszerűen eltalálták, és mint az opening, úgy az ending is a kedvenceim közé sorolhatom mostantól. Legalább azokat érdemes lenne meghallgatni. Az endinghez egy külön videoklipp is készült az énekesnővel, a szám címe: The Blue Sky.

A végére annyit még megemlítenék, hogy inkább lányoknak ajánlanám, vagy az ezt a műfajt kedvelő fiúknak. A sorozat folyamán találkozhatunk egy csipetnyi humorral (de tényleg csak egy csipetnyivel), szerelemmel (ezzel is csak egy részig), drámával (csak a sorozat vége felé). Inkább az egyhangúság jellemzi, de viszont nagyon nagy igazságok rejlenek a mondatok között.

Egy estés kikapcsolódásnak teljesen megfelel.

A mangáját 2002-ben Kadokawa Shoten adta ki, mellesleg megemlíteném, hogy itt jelent meg még a DN Angel, X 1999, Chro Crusader és a Neon Genesis Evangelion is. A Somedays Dreamer's 5 kötetes mangaként jelent meg.

A 12 részes animét 2003.-ban a J.C.Staff Stúdió készítette, és kisebb nagyobb változások vannak benne, a mangához képest.

A történetet pedig Norie Yamada találta ki.

Írta: Nesreca



A sorozat főszereplője egy Tenryou Ikki nevű fiú, aki a világ legjobb Robotharc mestere akar lenni. Első lépés, hogy egy robotot, Medabotot vetet magának szüleiével, de jó főhőshöz méltóan nem kezdhet a legjobb csúcsmodellel, a sorozatban ezt úgy magyarázzák, hogy a szüleinek nincs pénzük.

Ezért egy előregedett KBT modellt vesznek neki. Valamint tök véletlenül, ☺ a kutyája talál egy medált. Ez lehel úgymond lelket a Medabotoknak. Miután a medál a robotba került az életre kel és ő lesz Ikki partnere, akit Metabee-nek hívnak.

Gyorsan kiderül, hogy ez a medál nem szokványos, „gyártósori” darab. Először is Metabee nem éppen a szokványos viselkedést tanúsítja, amit egy Medabot-tól elvárnának. Ezek a kicsi robotok ugyanis nagyon hűek és engedelmesek gazdáiknak, de Metabee szinte sportot űz abból, hogy idegesíti Ikkit, és semmibe veszi parancsait/tanácsait harcközben és azon kívül. A medál azonban más furcsa képességgel is felruházta Metabee-t az úgynevezett Meda-erővel. Egy mindent elsöprő erő, mely szinte legyőzhetetlenné teszi Metabee-t, de nem tudja uralni, és nem tudja mindig előhívni, így nem támaszkodhatnak rá. Mikor Ikki már egy kicsit Metabee bizalmába férközött, és robot társa hallgat rá, egyre több harcot

nyernek meg, és egyre több robotalkatrészt, fegyvert nyernek el ellenfeleiktől. A sorozat folyamán kiderül, hogy ami Metabee-ben van az egy Ritka Medál, ezek nagy erejű titokzatos ereklyék, melyeket tudósok, régészek fedeztek fel. Ám ez csak a kezdet a bonyodalmak egy Rokusho nevű Medabot felbukkanásával csak sokasodnak, és Ikki tudatára ébred, hogy ez már rég nemcsak a sportszerű küzdelemről szól (már, ha szólt róla valaha) hanem komoly a Világ sorsát befolyásoló eseménysorozat vette kezdetét, aminek ő és a különleges medált magában hordozó Metabee a kellős közepébe csöppent.



Egy nem éppen elgondolkodtató, vagy megerőltető sorozat, tele harcos kis csata robotokkal, a legkülönfélébb képességekkel. Mondhatni a Pokémon, robotformában.

Nagyon tetszettek a robotok harcai, a fegyvereik, ahogy nem kímélve semmit és

senkit gyepálják egymást humorral fűszerezve, és Ikki meglepettsége mikor Metabee néhány lövege őt is célba veszi. Ez a páros megér egy misét. Fetrengtem a röhögéstől, mikor egymással szúrtak ki folyamatosan.



Írta: Szotyí



Az 5 legerősebb szörny a Yu-Gi-Oh történetében

Ezek a kártyák tiltott lapok, tehát a hivatalos párbajversenyeken tilos használni őket. Egymás közötti párbajozáshoz természetesen használhatók, de ebben az esetben is egyes limitáció érvényes rájuk, tehát egy pakliban csak egy lehet.

A 3 egyiptomi istenkártya

Minden egyiptomi istenkártya pályára való hívásához 3 szörny feláldozása szükséges. Speciális előhívásuk esetén csak 1 körig maradhatnak a párbajtéren, utána visszatérnek a temetőbe. Nem hatnak rájuk a varázskártyák, a csapdakártyák és a különleges képességek.

Slifer, az égisárcány



ATK/X000 DEF/X000

Különleges képesség:

Támadó és védekező pontja annyiszor ezer, ahány kártya van a játékos kezében. Ha Slifer a pályán van és az ellenfél lehív egy szörnyet a saját terefelére, akkor Slifer második szája automatikusan 2000 pont sebzést hajt végre a támadópontjaiban. Ha a megidézett szörny támadópontja pont 2000, a szörny megsemmisül. Ha 2000-nél kevesebb a szörny támadópontja, akkor a szörny megsemmisül és a különbséget le kell vonni az ellenfél életpontjaiból.

Obelisk, a megkínzó



ATK/4000 DEF/4000

Különleges képesség:

Ha a játékos feláldoz két szörnyet a saját terefeléről, Obelisk elpusztítja az ellenfél összes szörnyét és 4000 ponttal közvetlenül megtámadja az ellenfél életpontjait.

Rá szárnyas sárcánya



ATK/? DEF/?

Különleges képesség:

A támadó és védekező pontja a 3 feláldozott szörny támadó és védekező pontjainak az összege. A játékos feláldozhatja az összes életpontját egy kivételével és megnövelheti Rá támadópontjait a feláldozott életpontjaival. Főnix-mód: Ha Rá-t speciálisan hívjuk ki a pályára a temetőből, akkor aktiválható a Főnix-mód. Ilyenkor Rá támadó és védekező pontja 0 és nem is adhatunk



neki támadópontot az életpontjainkból és nem is támadhatunk vele.

Ha a saját körünkben hívjuk vissza Rá-t, akkor a Főnix-mód elpusztítja az ellenfél összes szörnyét. Ha pedig az ellenfél körében, akkor a Főnix-mód megvédi minket és a szörnyeinket az ellenfél minden támadásától. Persze mivel speciálisan hívtuk vissza Rá-t, csak egy körig működik.

A 2 legendás kártya

Ezeket a kártyákat csak speciálisan lehet a pályára hívni úgy, hogy eltávolítasz a temetőből egy fény típusú és egy sötét típusú szörnyet.

A fekete fény katonája-A kezdet követe



ATK/3000 DEF/2500

Különleges képesség:

A saját körödben egyszer aktiválhatod az egyik képességet:

- Egy szörnyet eltávolíthatsz a pályáról. Ha ezt a képességet aktiválsz, akkor ebben a körben nem támadhatsz.
- Ha a Fekete fény katonája sikeresen elpusztította az ellenfél egyik szörnyét harcban, akkor még egyszer támadhat abban a körben.

A káosz császár sárkány-A vég követe



ATK/3000 DEF/2500

Különleges képesség:

Ha játékos feláldoz 1000 életpontot, az összes kártyát a temetőbe küldi a mezőről és mindkét játékos kezéből. Az ellenfél annyiszor 300 pontot veszít az életpontjaiból ahány kártya így a temetőbe került.

Írta: Darth

A Darwini elméletből következik, hogy a gyengék elpusztulnak, az erősek pedig továbbélnek és fejlődnek. Mi követjük a Darwini elméletet. Megerősödtünk és megújultunk, elősegítve a túlélésünket.

Gondolom kíváncsiak vagytok ki és micsoda is vagyok én egyáltalán, és hogy merek hozzányúlni a Ti féltett újságotokhoz.

A nevem nem fontos, inkább az, hogy az interneten „Lord Fren”-ként ismernek angol és egyéb európai nyelvterületen, illetve „Sesshoumaru – sama” a japán és keleti területeken.

Közel 8 éve foglalkozom Weboldal tervezéssel és Designnal. Az utóbbi 3 éve azonban, már felsőfokon próbálom művelni ezt a tevékenységemet, és így folyamatosan képezem magam, minden téren. Eléggé jónak is tartom magam, és a visszajelzések is pozitívak a képességeim terén. Kiadványtervezéssel 2 éve foglalkozom komolyabban, aminek a következménye felsőfokú Photoshop és Corel ismeretek. Emelett magas szinten kezelem a Dreamweaver-t, Flash-t, InDesign-t, PaintShop Pro-t, és egy tucatnyi egyéb programot, melyek megkönnyítik az életem. Technikailag elég ennyi infó.

Szóval „Miért és lett ez a Design váltás?” kérdezhetitek okkal. Nagyon egyszerű, egy jó ideje már olvasom aktívan az újságot, és úgy látom, hogy van lehetőség ebben és kihasználatlan potenciál. Vagyis nemes egyszerűséggel, megtehettem, hogy segítek és akartam segíteni ezért fel- E-maileztem Nersreca-t és néhány E-mail váltás után kaptam esélyt, hogy előálljak az ötleteimmel. Már az első tervezetem elnyerte Nersreca és Szotyri tetszését, így megkönnyítették a dolgomat.

Azonban a designváltás nem megy egyik számról a másikra... legalább is nem úgy, hogy közben még kialakítás alatt van. Ezért előfordulhatnak és elő is fognak fordulni idegesítő kis apró hibák, melyeket megpróbálunk orvosolni.

Ehhez azonban visszajelzés kell tőletek kedves olvasók.

Milyen hibákat találtatok, milyen ötleteitek vannak és mi nem tetszett benne.

Ahogy említettem a designváltás még folyamatban van. Ez a folyamat ki fog terjedni a Weboldalra is.

A design váltásról röviden annyit, hogy megy... amit eddig megváltoztattam, az maga az oldal elrendezése. Minden cikkhez minden oldalra került egy fejléc, hogy tudassa melyik cikket is olvassátok éppen. Ezeket a fejléceket keretekkel láttam el melyek jelenleg kék színben pompáznak. A terveim szerint ez a színösszeállítás hónapról hónapra változni fog.

A cikkek háttérét egyszerűsítettem, mivel sokszor fordult elő olvashatósági hiba, ami azért nem kellemes. Ezért egyszerű fehér háttérre esett a választásom. Természetesen ezen a részen még akarok némi változtatást, de gondolni kell arra, is hogy az interneten fellelhető képanyagok egy adott cikkhez sokszor elégtelenek lennének arra, hogy tökéletes összhangba lévő háttérrel adjunk a cikkeknek.

Még komoly változtatás az impresszum és az írói jegyzet rész. Mivel itt egy kis háttértörténetet olvashattok az adott számhoz köthetően, vagy jelesebb eseményeknél arról is olvashattok ott. Ezzel bepillantást engedünk a mi szerkesztői háttérünkhöz hogy, hogy is megy egy adott szám elkészítése. Ezen felül mostantól elérhetitek a cikk íróinkat és a szerkesztőket személyesen az E-mail címükön, mert felsorolásra kerülnek az Impresszumban.

Írta: Lord Fren



Eddig csak a gyerekek voltak a célközönségei az animéknek. 1971. október 24.-én elkezdődött a Lupin III sorozat vetítése, amely Arséne-Lupin-regények alapján készült, melyet Maurice Leblanc írt és egy mester tolvaj kalandjait mutatja be. Ez volt az első olyan anime sorozat, melyet felnőtt közönség számára készítettek és valóságos helyszíneken játszódik. Annak ellenére, hogy a sorozat az elején rossz nézettségi mutatókat produkált, többszöri ismétlése miatt klasszikussá vált. Sikere további két Lupin III tévésorozathoz vezetett, 5 mozifilmhez és még máig futó évente elkészülő tévé speciálokhoz.

Annak ellenére, hogy már az 1960-as években első Science-fiction animéket, mint pl: Cyborg 009 alkottak, ez a műfaj csak az 1970-es években rendszeresítette magát. A történetek, ahol gyakran egy fő gonosz és annak csatlósainak a legyőzése a cél, továbbfejlődnek bonyolultabb történésekké, ahol a jó és gonosz közti határvonal elmosódik. A kezdeti kísérletezgetés stílus és történeti elemekkel még ma is élő általánosságokhoz vezetnek.

1972. októberében indult a Gatchaman Science-Fiction-Anime, melyben először jelent meg a Sentai. A Sentai animék főszereplői ötven (ritkábban négyen) vannak és veszély esetén, egy alteregót vesznek fel, akinek különleges képességei vannak, amelynél minden szereplőhöz egy egyedi szín és szimbólum társul. A Sentai fogalom, mely bizonyos karaktertípusok meghatározását is jelenti és az egymással való viselkedésüket, azóta mindig megtalálható sorozatokban, legyen az világhírű anime siker pl: Sailor Moon vagy előszereplős filmek, mint a Power Rangers.

Pár héttel a Gatchaman indulása után, megjelent egy manga sorozat (1960-as években rajzolta Go Nagai) alapján készült anime a Mazinger Z, amelyre korábbi robot történetek nagy hatással

voltak, mint Astro Boy és Tetsujin 28-gő. Ez a sorozat 1972 decemberétől 1974 szeptemberéig futott a japán tévéadókon. Ez volt az első anime sorozat, amelyben gyerek illetve fiatalokú pilóták vezettek óriás robotokat, hogy a világot megmentésük egy túlerőben lévő ellenségtől. Ez az alaptéma azóta újra és újra át lett dolgozva ezzel a Mazinger Z az előfutára lett egy új műfajnak, melybe számos mű tartozik, mint a Gundam univerzum (1979 óta), Saber Rider and the Starsheriffs (1984–1985), Mobile Police Patlabor (1989–1990), Neon Genesis Evangelion (1995–1996) és Candidate for Goddess (2000–2002). A Mazinger Z japán annyira ismert, hogy 2004.-ben vagyis 32 évvel az első megjelenése után egy 30 részes paródiát készítettek belőle Panda Z címmel, amelyet viszont csak akkor talál viccesnek az ember, ha az eredeti sorozatot már látta.

Az Osamu Tezuka által 1961.-ben alapított stúdió, Mushi Productions 1973.-ban csődbe ment (hogy aztán 1977.-ben újra felépítsék). Egykori dolgozói megalapították a Madhouse Stúdiót vagy áttentek az ugyancsak újonnan alapított Sunrise-hoz. Ezzel fiatal tehetségek vezető pozícióba kerültek, akik szívesen kísérletezgettek és a fejlődés iránt nyitottak voltak.

Egyike ezen kísérleteknek a Miyazaki Hayao és Takahato Isao által együttes erővel megalkotott és a Zuiyo Enterprise által kiadott anime sorozat a Heidi, ami Johanna Spyri svájci író regénye alapján készült, és 1974-ben került a tévébe.

Sikerük arra ösztönözte az 1975-ben Nippon Animationre átnevezett Stúdiót, hogy megalapítsa a World Masterpiece Theater (röv.: WMT) projektet. 1975-től minden évben ezen név alatt egy tévésorozatot készítettek, nemzetközi irodalmi művek alapján. Így készült Niklaas, egy flandriai fiú, Marie Louisa de la Ramée angol író regénye alapján,



vagy Marco, Edmond de Amicis olasz író regénye alapján vagy a Vörös hajú Anne a kanadai Lucy Maud Montgomery műve alapján. Annak ellenére, hogy nagyszerű animációs művészek dolgoztak ezeken a sorozatokon és a nemzetközi népszerűségük máig nem csökkent, Nippon Animation-nak 1997.-ben a WMT Projektet be kellett szüntetnie pénzügyi nehézségek és csökkenő nézettségi számok miatt.

Még a Zuiyo Enterprise ideje alatt belefogott a stúdió az első nemzetközi anime-kooperációba. A német ZDF és az osztrák ORF megbízása alapján Saito Hiroshi rendezése alatt 1974-1977.-ig három sorozat jelent meg: Wickie és az erős férfiak, Maja a méhecske és a Pinocchio.

1974. októberében Nishizaki Yoshinobu által bemutatott és Matsumoto Leiji rendezésével megjelent az első szériája a Space Battleship Yamato science-fiction animének. Ebben, a nagyrészt már elpusztult földön élő emberiség, harcban áll egy nagyhatalmú földön kívüli fajjal, és vesztesre áll, mikor egy újabb Földön kívüli faj a segítségét kínálja az embereknek. Az új csatahajónak Yamato-nak csak 1 éve van, hogy a galaxis másik végére érjen és új technológiákat hozzon a Földre. Az USA-beli tévésorozat, az Enterprise űrhajó (1966-1969) sikerének megfelelően a Space Battleship Yamato, a második világháború történelmi elemeit egy bolygóközi háborúba vetítette át. A komoly hangvétele és a bonyolult karakterábrázolása Japánban az első anime rajongói mozgalomhoz vezettek.

A 43 részes sorozatnak a Mobil Suit Gundam-nél, melyet a Sunrise Stúdió adott ki 1979 áprilisában, először játszottak, a sorozat alapján készült kereskedelmi áruk akkora szerepet, mint maga a sorozat. Egy földön kívüliekkel vívott, jövőbeli háború körül forgó történet,

melyben a Mobil Gundam harci egységek és a fiatal pilótáik állnak a középpontban, képezte az alapját, mindenidők egyik legátfogóbb Science-fiction univerzuma számára. A Bandai, amely minden Gundam Licenc joggal rendelkezik, minden eddigi Sunrise sorozathoz és filmhez egy átláthatatlan kínálatot ad a Gundam figurákból és modellépítő szettekéből.

Írta:



A L'Arc-en-Ciel 1991-ben alakult J-Rock banda, Japán egyik legnépszerűbb együttese.

Alapvetően poprock-ot játszanak, de gyakran használnak techno, punk, vagy komolyzenei elemeket egy adott dalhoz vagy albumhoz. Eddig több mint 15 millió nagylemezt és 30 millió single-t adtak el. L'Arc-en-Ciel szívárványt jelent franciául.

Az együttesnek négy tagja van, Hyde (ének), Tetsu (basszusgitár), Ken (gitár) és Yukihiro (dob).

A zenekart Tetsu alapította 1991 februárjában Hyde-vel. A gitáros szerepét akkor Hiro, a dobosét pedig egy Pero nevű srác töltötte be, de ők a következő évben kiléptek a bandából. Tetsu a barátját, Ken-t kérte meg, hagyja abba egyetemi tanulmányait és csatlakozzon a zenekarhoz. Ken igent mondott, és később egy új dobost is sikerült találni, Sakurazawa Yasunori-t.



1993 áprilisában a L'Arc-en-Ciel kiadta első albumát. A *Dune* hatalmas siker lett és a

nagyobb kiadók rögtön felfigyeltek a fiúkra. 1994-ben leszerződtek a Sony-val, és még abban az évben kiadták második lemezüket, a *Tierra*-t. A banda sikere évekig töretlen volt, '95-ben megjelent a *Heavenly*, majd '96-ban a *True*, az első olyan lemez, amiből több mint egymilliót adtak el.

Ezek után azonban nagy veszteség érte a zenekart. Sakurát őrizetbe vették illegális drogbirtoklásért és emiatt ki kellett lépnie az együttesből. Sajnos Sakura ügye nyilvánosságra került és ez igencsak rosszul érintette a bandát. A lemezek lekerültek a boltok polcairól és azt a L'Arc-en-Ciel dalt, ami egy akkor futó filmsorozat betétdala volt, azonnal lecserélték.

A következő néhány hónapban a tagok trióként szerepeltek, The Zombies néven. Új albumot nem adtak ki, csak szándékosan viccet csináltak a korábbi számaikból. Őszintén szólva nem tudom, hogy ennek a formációnak mi volt az értelme, hála istennek nem tartott sokáig.

Sakura megüresedett helyét Yukihiro töltötte be, így végre rendbejött a zenekar, és 1998-ban megjelent az új album, a *Heart*.

Az új lendületnek hála, '99 és 2000 között további három album jelent meg: az *Ark*, a *Ray* és a *Real*. A *Spirit Dreams Inside* című daluk kiadása után (ami a *Final Fantasy-The Spirits Within* című mozifilm betétdala volt) azonban a zenekar úgy döntött, szünetet tartanak.

A tagok a L'Arc-en-Ciel szünete alatt sem hagyták abba a munkát.

Hyde kiadott két szólóalbumot és filmekben szerepelt; Ken a volt dobossal, Sakurával megalapította a Sons of All Pussys zenekart (hm, elég provokatív név); Tetsu megalapította a Tetsu69-et; Yukihiro pedig az Acid Androidban énekelt.



A második nagy visszatérésre 2003 júliusában került sor -miután rengeteg koncertet adtak.

2004 februárjában elkészült a *Ready Steady Go* című szám, ami azonnal sláger lett és a Fullmetal Alchemist openingje. A dal a *Smile* című albumon kapott helyet.

A Fullmetal Alchemist-hez még két daluk kapcsolódik, a mozifilm nyitó és záródalai a *Link* (a *Kiss* című albumon) és a *Lost Heaven* (az *Awake* című albumon).

A tagok ezek után ismét a szólókarrierjeikre koncentráltak, közreműködtek több anime zene elkészítésében, de mint L'Arc-en-Ciel, sokat turnéztak és több dvd-t is kiadtak.

P'unk-en-Ciel

A fiúk a P'unk-en-Ciel-t 2004-ben kezdték el, ami a L'Arc-en-Ciel, csak más felállásban. Itt Hyde gitározik, Ken dobol, Yukihiroé a basszus és Tetsu énekel. A saját számaikat játsszák, de sokkal nehezebb hangzással, pörgősebb, punkosabb az egész. A koncerteken Yukihiro gyakran gázmaszkot, Tetsu pedig egy kalózszemkötőt visel. ^^

A L'Arc-en-Ciel az egyik kedvenc japán zenekarom. Hihetetlenül egyedi és minőségi rockzenét játszanak. Minden számuk eléri a célját -ha kell ellazít, vagy megnyugtat, de ha az kell akkor felpörget és jókedvre derít. Hyde hangja nagyon szép és minden dalban "jó helyen van", persze ez igaz minden hangszerre és effektre amit használnak, jól meg van csinálva az egész.

Diszkográfia

Albumok

Dune (1993)
 Tierra (1994)
 Heavenly (1995)
 True (1996)
 Heart (1998)
 Ark (1999)
 Ray (1999)
 Real (2000)
 Smile (2004)

Dune 10th Anniversary Edition (2004)

Awake (2005)
 Kiss (2007)

Válogatások

Clicked Singles Best 13 (2001)
 The Best of L'Arc-en-Ciel 1994-1998 (2003)
 The Best of L'Arc-en-Ciel 1998-2000 (2003)
 The Best of L'Arc-en-Ciel C/W (2003)

Remix

Ectomorphed Works (2000)

Plusz 37 szólóalbum és 20 dvd. ^^

Írta: Rangiku



Születési idő: 1983. augusztus 30.

Születési hely: Tokió

Becenév: Matsujun, Junsuke, Jun-chan, King (az Arashi minden tagja így hívja)

Vértípus: A

Magasság: 173 cm

Csillagjegy: Szűz

Kedvenc étel: szárított szilva, mangó

Kedvenc szín: fekete, fehér és kék

Hobby: színészet, fényképészet, zene, tánc, olvasás

Matsumoto Junt színészként és énekesként ismeri a nagyközönség. Rengeteg filmben, sorozatban szerepelt már, valamint ő az Arashi nevű népszerű J-pop banda oszlopos tagja.

Emellett táncosként, színpadi színészként, tévés és rádiós műsorvezetőként is tevékenykedik.

Nem igazán szereti ha idegenek megérintik, de nem tartózkodó jellem; inkább gondoskodó, mindig keményen dolgozik, hűséges és nyitott a rajongóival szemben.

Jun karrierje igen korán, 13 éves korában kezdődött, amikor meghallgatás nélkül a szárnyai alá vette a Jonny's Entertainment nevű tehetséggondozó ügynökség.

Az Arashi bandájában 1996-ban debütált énekesként. Az öt tagú együttes tagjai közül Jun

a legfiatalabb, mégis ő a zenekar nem hivatalos vezetője és védelmezője. Komolyan veszi az együttesben betöltött szerepét, ezért a többiek nagyon

megbecsülik.

Az Arashi hatalmas siker. 7 nagylemez, 2 válogatás, megszámlálhatatlan single album, dvd-k, fényképalbumok, tv-műsor szereplések. A tagok külön-külön is elérték színészi sikereket, de több alkalommal szerepeltek együtt mozifilmekben, sorozatokban. (A közös filmjeik közül egyet láttam, a Yellow Tears-t, tetszett, jó volt, ajánlom minden japán film kedvelőnek ^^)

Jun nemcsak híres, de elismert színész is. Sokszor bírnak rá belső problémákkal

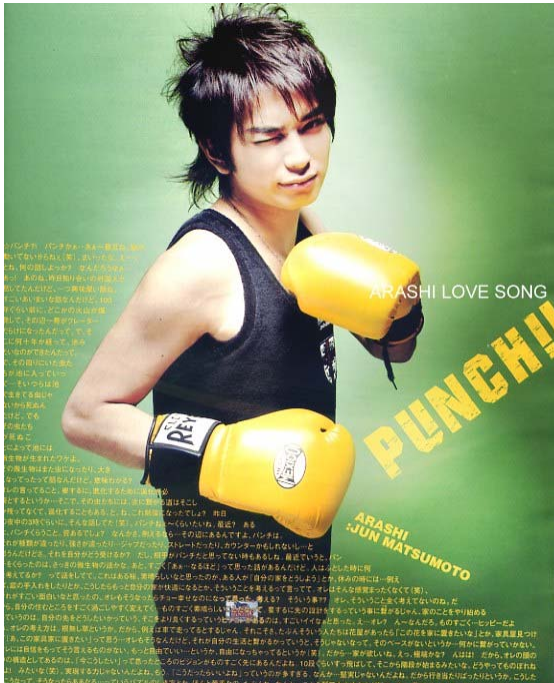
küzdő, vagy nagy szellemi erővel rendelkező karakterek megformázását, de könnyebb, szórakoztató szerepeiben is érződik ez a jellemvonás. (Talán a saját személyisége megcsillanása? Ki tudja. Nekem kicsit olyan ez a fiú, mintha egy mély tó lenne a lelke.)

Legjobb sorozatai közül érdemes párat kiemelni.

A Gokusei 2002-es sikere hozta meg Jun számára az igazi színészi hírnevet. A Gokusei második szériájáról már írtam egy kicsit az előző számban; az első évad története nagyjából ugyan az: rosszfiúk az osztályban

folyton bajba kerülnek, jön az elszánt matektanárnő és mindenkiből jógyereket csinál. Jó humor, sok bunyó -én fekkevettem az egészen. ^^





2003-ban a *Kimi wa Petto* című sorozatban egy fiatal hajléktalant játszott (igazából balettáncos), akit egy sikeres újságíró felszed és a kutyájaként tart... Persze jön a szerelem meg minden.

Hana Yori Dango egy népszerű shojo manga adaptációja, egy jópofa romantikus vígjáték. Dióhéjban: csóró kislány az elit iskolában, sok megpróbáltatással kel szembenéznie, gonoszodik vele a sulis szépiúja, de aztán...

Őszintén ajánlom a sorozatait és filmjeit. Jó színész, és jó szerepeket kap, igazán szeretni való jellem. Azt gondolom megérdemli a hatalmas rajongótáborát, amiért hálás is.

Tv sorozatok

- 2007 Bambino!
- 2007 Hana Yori Dango 2 Returns
- 2006 Yonimo Kimyouna

Monogatari

- 2005 Hana Yori Dango
- 2005 Propose (az első részben)
- 2003 Kimi wa Petto
- 2002 Gokusen
- 2001 Kindaichi Shonen no Jikembo

3

- 1997 Bokura no Yuuki

Filmek

- 2008 Hana Yori Dango -Final
- 2006 Boku wa Imouto ni Koi wo

Suru

- 2004 Tokyo Tower

Közös filmek az Arashi többi tagjával

- 2000 V no Arashi
- 2002 Pika*nchi Life is Hard Dakedo

Happy

- 2003 Yoiko no Mikata (sorozat)
- 2004 Pika**nchi Life is Hard

Dakara Happy

- 2007 Yellow Tears
- 2007 Yamara Tarou Monogatari (sorozat)

Remélem felkeltettem az érdeklődésedet. Kellemes filmnézést,

Írta: Rangiku



Studio 4°C

Studio 4°C (vagy Beyond C) egy japán anime stúdió. 1986.-ban alapította Tanaka Eiko (Elnök és főproducer) Morimoto Kôji (rendező) és Sato Yoshiharu (fő animátor). Nevét a víz anomáliának köszönheti: az a tény, hogy víznek kb: 4 °C-on a legnagyobb a tömörsége, ezzel arra akarnak utalni, hogy a stúdió minden művében sok ötletet akar koncentrálni.

Habár 1986.-ban alapították az első mű a Memories csak 1995.-ben jelent meg. Ennek oka az volt, hogy a stúdió fontos munkatársai még más stúdióknál más projektekben voltak érintettek; Tanaka Eiko pl: a Totoro és a Kiki a boszorkányfutár producereként dolgozott a Ghibli Studio-ban.

60 dolgozójával (2005 májusában) a stúdió, a kisebbek közé tartozik, amely a szokatlan filozófiának is köszönhető, mivel a rendezőknek és az animátoroknak sok művészi szabadságot hagynak, hogy személyesebb műveket hozzanak létre. Ez a cégfilozófia megnehezíti a szponzorok találását az amúgy is telített anime piacon, mivel a művek sokszor nem tömegcikk. Másfelől a munkájukkal fel is hívhatják magukra a figyelmet, mint ez a Wachowski testvérek esetén is történt, akik a stúdióra bízták a 9 Animátrix rövid filmből 5 elkészítését. További példák neves művészekkel való együtt dolgozásra az Extra című dal videó klippje, melyet Ishii Ken szerzett és a Steamboy (Gőzfiú) Otomo Katsuhirótól, melyek a Stúdió 4 °C-nál készültek.

Művek:

Filmek:

- 1995 – Memories (rövidfilm sorozat, Rendezés: Morimoto Koji / Okamura Tensai / Otomo Katsuhiro)
- 1998 – Spriggan (Rendezés: Kawasaki és Otomo Katsuhiro)
- 2000 – Princess Arete (Rendezés: Sunao Katabuchi)
- 1997/2003 – Steamboy (Trailer/Film, Rendezés: Katsuhiro Otomo)
- 2004 – Mind Game (Film adaptációja az azonos című mangának, Rendezés: Masaaki Yuasa)
- 2006 – Tekkon Kinkreet

Előkészületben:

- Genius Party (Rövidfilm sorozat)
- Sachiko (Rendezés: Kôji Morimoto)

Rövid filmek:

- 1997: Noiseman Sound Insect (Rendezés: Kôji Morimoto)
- 2000: Kuchu Izakaya (Rendezés: Kôji Morimoto)
- 2001:



- Mix Juice "Jigen Loop" (Rendezés: Kôji Morimoto)
- Keikaku (Rendezés: Ohara Hidekazu)
- Chicken's Insurance (Rendezés: Hiroaki Ando)
- Trailer: Kin Jin Kitto (Rendezés: Tatsuyuki Tanaka)
- Tsukiyo No Ban (Rendezés: Yaginuma)
- Table & Fishman (Rendezés: Osamu Kobayashi)
- Comedy (Rendezés: Kazuto Nakazawa)
- 2002:
- Professor Dan Petory's Blues (Rendezés: Ohara Hidekazu)
- End Of The World (Rendezés: Osamu Kobayashi)
- Higan (Rendezés: Yasuhi Muraki)

- 2004: Kimagure Robot (Rendezés: diverse)
- 2004–2005: Mahō Shōjo Tai Alice

Video-Klippek:

- 1996: Extra (Rendezés: Kôji Morimoto)
- 1998: Four Day Weekend (Rendezés: Kôji Morimoto)
- 1999: Survival (Rendezés: Kôji Morimoto)
- 2002: Connected

Írta: Nesreca és Szotyri

OVA:

- 2003: Animatrix (5 rövidfilm a 9-ből)
- 2004: Hijikata Toshizo : Shiru no Kiseki (Rendezés: Chie Uratani)

Sorozatok:

- 1997: Eternal Family (Rendezés: Kôji Morimoto)
- 2000: Urarochi Diamond (Rendezés: Kôji Morimoto)
- 2001: Piropo (Rendezés: Katsuhito Ishii)



Fansub

Fansub alatt (angolul rajongó/fan és felirat/subtitle) azt értjük, mikor idegen nyelvű film vagy tv produkciókat a rajongók felirattal látnak el és terjesztik őket. A Fansubok többsége, mostanra Japán anime.

Fejlődés és terjedés

A Fansub először az 1980-as évek közepén jelent meg, és többszörösen lemásolt VHS kazettákon adták tovább az 1990-es évektől pedig CD-ken. A továbbadás személyesen vagy postai úton történt.

Az 1990-es évek végétől a Fansubok előállítására és elterjesztésére főként az interneten történt. Ezek a legtöbbször multinacionális csoportok által előállított és többek között a P2P-n (pl: BitTorrent) elterjesztett Digitális Fansubok-at DigiSubs-nak is nevezik.

Etikai igény

Az alapötlet szerint a Fansubok nem konkurálnak az eredeti feliratokkal, azért hogy ne legyenek célpontjai büntetőeljárásoknak a Fansub készítőket azt követelik, hogy a Fansubok ingyen vagy saját költségre készüljenek. A terjesztést leállítják mikor a mű az érintett nyelven megjelenik.

A japán animék fansubjai

A japán animéknél a Licenc-el nem rendelkezők, gyakran saját maguk szólítanak fel a terjesztés abbahagyására. Vannak esetek, mikor a Licenc-et megsértő bár nem teszi már fel a netre a

Fansubot, de más Fansub készítőket és terjesztőket feljelent.

A múltban még tolerálták az animék jogi tulajdonosai a Fansubok terjesztését, mivel úgy gondolták, hogy ez az ismeretségüket növeli és az ellenük indított eljárások bonyolultak, és drágák lennének. 2004 decemberében azonban a japán anime stúdió, Media Factory Inc. felszólította az USA-beli Fansub készítőket, hogy hagyják abba a terjesztést, különben jogi lépéseket tesz ellenük, és 2006 decemberében egy japán szórakoztató ipari delegáció azt követelte a YouTube videó megosztó portáltól, hogy a japán jogvédett képi és hanganyagot távolítsa el az oldalról. 2007 októberében a japán kormány, hivatalosan is támogatást kért az USA kormányától az anime Fansubok interneten történő terjesztésének megállítására érdekében. Vannak USA-beli Licenc cégek, akik azt a nézetet vallják, hogy a Fansubok az amerikai és a japán anime ipart károsítják. Eddig a japán anime rajzoló és rendezők a saját véleményüket nem tárták nyilvánosságra az anime Fansubokról, most egyre gyakrabban érkeznek az ő köreiből is figyelmeztetések, hogy a Fansubok gyors és irányíthatatlan elterjedése a japán anime ipart egyre jobban károsítja.



Fandub

A Fandub (angol szó a Fanok által készített szinkronokra) olyan filmeket vagy TV-sorozatokat jelöl, melyeket rajongók saját maguktól új hangszávválalátnak el.

Két fajtáját különböztetjük meg: Az első az eredeti hű új szinkronizálás, a másik pedig az eredeti kiparodizálása.

Mivel mostanra már minden PC rendelkezik az ehhez szükséges felszereléssel, ebből kifolyólag nagyon sok különböző minőségű Fandub készült. A jó szinkronizáláshoz megfelelő hangtechnika és tehetséges szinkronhangok kellenek, de ezek nagyon ritkák.

A Fandub ósatjának, az „Értelmetlenül a világűrben című” projektet tekintik, amely az USA-beli tévésorozaton Enterprise: Következő évszázadon alapul. Népszerű lett még a „Lord of the Weed”, egy valósfilm Fandub, ami a „Gyűrűk ura” alapján készült. Japán animék Fandubjai is fel-felbukkannak, melyeket a Licence cégek is támogatnak és bonuszként további hangszávként, megjelennek a DVD-ken. Például a németül is megjelent DNA² és Dragon Ball Z- Szuper csillagharcosok legendája.

Jogi Helyzet

.A Fandub készítmények, mivel eredeti Licence terméket változtatnak meg engedély nélkül, ezért ez a szerzői jogokat sérti, emiatt ez illegális, akkor is, ha az érintett produkció azon a nyelvterületen még nincs levédve. Nem utolsó sorban ezért terjed a Fandub illegálisan az interneten.

Írta: Nesreca és Szotyri



Mech

A Mech a mechanical szóból ered és a Science-fiction-ön belül pilótával rendelkező futó robotokat vagy robothoz hasonló gépeket jelöl, melyek például: hasonlíthatnak humanoidokra (humanoid), bogarakra (insektoid) vagy madarakra (avianoid). A különböző fikciókban a legkülönbözőbb építési formában és méretben léteznek.



Általánosságok

Léteznek – nagy részük már igazából is – kisebb futó és járógépek, melyek kicsi méretük miatt nem tudnak pilótákat hordozni és ezért nem is tartoznak a Mech vagy Mecha kategóriába. Annak ellenére, hogy filmekben vagy sorozatokban ezeket a kicsi gépeket is hívják Mechának, ezek nem tartoznak bele ebbe a kategóriába, hanem helyesen Androidoknak vagy egyszerűen csak robotoknak nevezik őket.

Származás és történet

A Mecha fogalom japán nyelvterületről származik. Az angol mechanical szóból lerövidített és származtatott meka szó ott minden mechanikus dolgot jelöl. Autókat, gépeket, löfegyvereket, számítógépeket...

Csak miután az angolba visszaszármaztatták ezt a szót és a japán kultúra tért hódított nyugaton, azután csökkent le a mecha szó jelentése kifejezetten az itt bemutatott gépekre. A Mech nem licenc védett fogalom. A mecha anime sorozatokból, mint a Robotech és

Macross egészen az akkoriban újonnan kifejlesztett Battle-Tech univerzum, amely az egykori játékcég az FSA (ma WizKids) alapítói által lett bevezetve. Akkoriban néhány író és FASA tag lemásolt néhány mechát a Macross anime sorozatból, átnevezte őket, és hozzájuk adtak, saját a Macross inspirálására megalkotott találmányokat, és ezeket BattleTech regényekben és játékokban szerepeltették. Az így lemásolt Mechek, (mint pl: Marodeur, Uralkodó vagy Harci lövész) ma már a Copyright miatt, nem szerepelhetnek új játékokban vagy regényekben. A rajongó körökben ezeket „Unseen”-nek nevezik és csak a Crescent Hawk játéksorozatokban és a Mechwarrior 1 és 2 PC játékokban fordulnak elő, valamint a fan projectekben, mint például a nem hivatalos Mechwarrior 4 – Mercenaries bővítése a MekTek-nek és NBT-ben (Hardcore). Később ezt a fogalmat más amerikai robot képregényekben is használták és a BattleTech sorozattal Európában is elterjedt.

A BattleTech univerzumban a katonailag használt mechák az ún. BattleMechs dominálnak, ezzel ellentétben a mechákat valamivel szabadabban használják, a civil életben.

A Mecha vagy mech szó főleg a science fiction körökben és a fanok által használt fogalom ezekre a gépekre.

A Valóság

A kevés, már ma is létező ilyen gépek, főleg a civil vagy kutató célokra lettek kifejlesztve. Így például a PlusJack (Forest Walking Machine) az egykori finn kutató és fejlesztő vállalat a Plustech Oy – egyike az első járógép prototípusoknak, melyet 1995-1999.-ig állandóan továbbfejlesztettek. Az ilyen gépeket főleg az erdőgazdálkodásban és elvéve az építőiparban használják. Ezeknek a gépeknek az erősségei abban rejlenek,



hogy olyan területen is képesek mozogni, ahol kerek és a lánctalpas járművek nem, valamint a természetvédelmi vagy érzékeny ökoszisztémájú területeket nem károsítják feleslegesen. Az ilyen területekre a prototípusokon kívül már vannak széria modellek is, mint például a lépkedő kotrógép, melyet lehet mechnak vagy mechnak nevezni.

Mechs

Arm Slaves – a „Full Metal Panic!”
 Evangelions – „Neon Genesis Evangelion”
 Exo-Force – Mecha a LEGO-játékból
 Gundam – rövidítése a „General Utility Non-Discontinuity Augmented Maneuvering”, az azonos nevű Science fiction univerzumból
 Mobile Suit – sorozaton belüli fogalom
 GDI- és NOD-Mechs (például: „Mammut MK 2”, „Moloch”, „Titan”, stb...) – ezek a „Command & Conquer: Tiberium” játékban szerepelnek
 Guymeles – „The Vision of Escaflowne”
 Nightmare Frames – „Code Geass” (2006-2007)
 Labor – „Patlabor – The Movie”, „Patlabor II” vagy „Patlabor the mobile Police”,
 Mech – „BattleTech”-Univerumban:
 AgroMech – földművelésre specializálódott mechnák
 BattleMech – harci gépek, néha építési célra használt mechnákat is így nevezik
 FlugMech (FLUM) – ezek tudnak repülni
 IndustrieMech – nehéziparra specializálódott mechnák
 OmniMech – technikailag a legfejlettebb, egyedi módon terezett ezért a legsokoldalúbbak
 ProtoMech – 4-6 méter magasak, 2-9 tonna nehezek, egyfajta átmenet egy

harci páncél és egy könnyű BattleMech között

Metal Gear – Harci célokra használt mecha az azonos nevű játékban

Ridepod – Számítógépes játék „Dark Chronicle”

Schreiter – mászó robotok, speciális futóművekkel

Tactical Armor – kétlábú harci mecha a „Gasaraki” animében

Walker – „Star Wars”-Univerzum

Wanzer – „Wander Panzer” rövidítése, „Front Mission” starégiai játékban

Nem Mechak:

Android/Gynoid – láthatjuk őket a „Mr. Data”, és a „Star Trek”-Univerumban

Cyborg – például „RoboCop” vagy a „Terminator” filmben

Droid/Droide – például „Droiden” vagy „Astromech-Droiden” „C-3PO” és „R2-D2” a „Star Wars”-Univerumból

Humanoid Robotok – mint például „ASIMO”

Mesterséges gépváz – mint a „Power Loader J-5000” Ailiens-ben, a harci páncél Starship Troopers vagy „Smart Suit” a StarCraft-ban

Mecha – „A.I. – Mesterséges értelem” filmben, ezek nem igazi mechnák, hanem androidok

Robot – „I, Robot” filmben és az azonos című könyvben

Robotok – mint például a rendőrobotok (avoidé) „ED-209” a „RoboCop” filmből és tévé sorozatból

Írta: Nesreca és Szotyri



Nara Shikamaru

A Shika őzet jelent, a maru kört jelent, de ez egy kedvelt rag fiúneveknél. Az Ino, Shika és Cho tulajdonképpen az Ino-Shika-Cho nyerő kombináció szójátéka, melyet a Hanafudában használnak. Családneve a Nara a Nara Ko-en-ből (Nara Park) ered, ahol olyan szarvasok élnek melyek agancsaiból gyógyszereket állítanak elő. A Nara az az időszak volt mikor a Buddhizmust bevezették Japánban.

Shikamarut nehéz motiválni, igazából minden idegesíti. Kedvenc időtöltése a felhők nézegetése, vagy gondolkodó játékok játszása, mint a Go vagy Shogi. Általában tanítóját Asumát hívja ki, ha játszani akar. Vágyai sem nagyok, csupán egy tisztelt nindzsa akar lenni egy szerető családdal, akikhez hazatérhet. Viszont ha valamibe belefog azt, végig csinálja, és legnagyobb erőssége a hihetetlen intelligenciája. Asuma egyszer egy IQ tesztet csináltatott vele, amin kiderült, hogy Shikamaru IQ-ja 200 fölött van. Remek helyzetfelismerő képessége van, és pillanatok alatt egy megfelelő stratégiát dolgoz ki bármilyen problémára. Remekül képes csapatban dolgozni, nagyszerű vezető, és csapata tagjainak erősségeit remekül tudja kihasználni. Bajtársaiért gondolkodás nélkül képes lenne feláldozni magát. Ha valami gondolkodásba ejti, vagy egy új stratégiára van szükség, akkor Shikamaru ujjait összeérinti, hogy azok egy kört alkossanak, becsukja a szemét, ebben a pózban számításba vesz minden lehetséges eshetőséget, analizálja a helyzetet, és egy új megoldást talál. Eme képességeknek hála ő lett korosztályából az első Genin, akit Chuninná neveztek ki. Ezután számos küldetést teljesített csapatvezetőként. Ezek közül az első a Sasuke kiszabadítására indított misszió volt. Ez ugyan sikertelen volt, és a

csapatából Choji és Neji életveszélyes sérüléseket szenvedett, valamint Shikamaru padlón volt, hogy veszélybe sodorta társait, de az apja helyre tette, és onnantól megfogadta, hogy soha többé nem veszélyezteti csapattagjainak életét. Legjobb barátja Choji akivel a kezdetektől egy csapatban van, és nagyon nagy véleménnyel van róla. Azt vallja, hogy Choji a legerősebb nindzsa, akivel találkozott. Noha sokan alábecsülik. Choji pedig feltétlenül megbízik Shikamaruban. Nagyon közel áll Asumához, akivel sok időt tölt, és megfogadta, hogy Asuma és Kurenai még meg nem született gyermekét megvédi. Shikamaru minden nőt parancsolgatónak, és nehéz esetnek tart. Ez valószínűleg anyja uralkodó természetéből ered. Shikamaru eddigi összes ellenfele nő volt. Egy igazán tehetséges nindzsa akinek nem volt szüksége sem Vérvonal technikára, sem testébe zárt démonra, hogy valóban erős, és veszélyes ellenfél legyen. Egy igaz tehetség, aki csak saját képességeire támaszkodott, éppen ezért egyike, legalábbis számomra, a legszimpatikusabb karaktereknek a sorozatból.

Shikamaru Jutsui

Árnyék Imitáció Technika

- Név: Kagemane no Jutsu, "Shadow Imitation Technique", Árnyék Imitáció Technika
- Típus: Titkos, Nincs rang, Kiegészítő, rövid és közép hatótávú. (0-10m)
- Alkalmazó: Nara Klán

Ez a technika a Nara klán ismertető jegye, amely megengedi a használatát, hogy saját árnyékát irányítva az



összeolvadjon az ellenfelével. Ez összeköti az alkalmazó mozgását a célpontéval, ezzel arra kényszerítve az ellenséget, hogy ugyanazt csinálja mint a technika használója. Másfelől ezzel megállíthatja az ellenfél bármely mozdulatát. Ez egy rendkívül sokoldalú technika, az alkalmazó szétválasztathatja és alakját is megváltoztathatja az árnyéknak, így egyszerre több ellenfelet is fogjul ejthet. Az, hogy az árnyék mekkorára tud megnyúlni, az a teljes felszínének a nagyságától függ. Más tárgyakat használva, azok árnyékát hozzá adva a sajátjához, megnyúthatja a normál nagyság fölé. Annyi ideig lehet egy ellenfelet fogva tartani, amennyi chakraja van az alkalmazónak, mivel a jutsut végig fenn kell tartani. Így a jutsu annál bonyolultabb, és nehezebb minnél több ellenfelet tartunk vele fogva, és az ellenfél minnél messzebb van. Az Árnyék Imitáció technikát eredetileg Árnyék Lekötő Technikának nevezték, mivel eleinte csak egyhelyben tartotta az ellenfelet, az utánzás csak később fejlődött ki. Az eredeti technikát technikát Nara Shikaku fejlesztette ki.

Árnyék Nyak Szorító Technika

- Név: Kage Kubi Shibari no Jutsu,"Shadow Neck Bind Technique", Árnyék Nyak Szorító Technika
- Típus: Titkos, Nincs rang, Támadó, rövid és közép hatótávú. (0-10m)
- Alkalmazó: Nara Shikaku, Nara Shikamaru

Miután az ellenfelet elkapta az Árnyék Imitáció Technikával, az alkalmazó képes árnyékát kezek formájában áldozata nyaka köré fonni és megfolytani.

Árnyék Varrás

- Név: Kage Nui,"Shadow Sewing", Árnyék Varrás
- Típus: Ismeretlen
- Alkalmazó: Nara Shikamaru

Ezzel a technikával több indát képes formálni árnyékából. Ezeket különféle fegyverekké tudja alakítani, mint PL.: szűrő fegyverek, vagy más fegyvereket kiegészítenek velük. Ezt egyszerre lehet használni az Árnyék imitáció technikával, szétválasztva az árnyékot.

Árnyék Idéző Technika

- Név: Kageyose no Jutsu,"Shadow Summoning Technique", Árnyék Idéző Technika
 - Típus: Ismeretlen
 - Alkalmazó: Nara Shikamaru
- Miután az Árnyék Imitáció Technikával foglyul ejtik az ellenfelet, az alkalmazó indákat idéz az áldozat testéből, melyeket hasonlóan irányít mint az Árnyék Varrás Technikánál. A "Yose" szó a végső lépést jelzi a go és shogi játékoknál.

Shuriken Árnyék Imitáció Technika

- Név: Kagemane Shuriken no Jutsu,"Shuriken Shadow Imitation Technique", Shuriken Árnyék Imitáció Technika
 - Típus: Ismeretlen
 - Alkalmazó: Nara Shikamaru
- Shakrajat Asuma törjeibe áramoltatva, Shikamaru képes ellenfele árnyékát a földre szögezni, így célpontját mozdulatlaná tenni. Ez a technika nem igényel több erőfeszítést Shikamarutól, de hogy van-e időkorlátja az ismeretlen.

Írta: Nesreca és Szotyí



**Vörös Rózsakehely folyt.
I. FEJEZET
Félelem folyam**

Felpakolta legszebb kardjait, melynek pengéi soha nem kopnak el, kötelet, térképet, és némi étket is, a hosszú útra. Átkelt az Alföldön, és elért a Holt- folyóig. Ahhoz, hogy továbbjusson, át kellett mennie rajta, de tudta, hogy nem ok nélkül az a neve, ami. Nem volt hatalmas folyó, keskeny volt, de még így is csónak kellett ahhoz, hogy valaki átjusson rajta. A folyó partján pedig mindig állt egy, annak, aki olyan bolond, hogy megpróbálkozik az átkeléssel. A parton, végig feküdtek az elrohadt testek, amiket a víz köpött ki magából, mintha nem bírná elviselni a közelségüket. A folyó közelében nem volt aljnövényzet, vagy csak száraz, élettelen. Állat nagyon ritkán tér erre, csak akkor, ha eltévedt. Még ők is messziről elkerülik ezt a helyet.

De Exod bátor volt és esztelen. Nem tudja megkerülni ezt a folyót és más merre menni, mert a birodalmat, ahonnan érkezett, körbeveszi e folyó, és nagyon kevés olyan lény van, aki át tudott rajta menni. Bár egy sem tért vissza, de mindenki reménykedett abban, hogy nekik sikerült. Mittlebamm hatalmas birodalom, melynek határait ez a sodrás jelzi. Innen érkezett Exod is. Ősi nemes, és ezen a helyen, ez egyedi volt. Nagyon kevés nemes ember lakott ezen a helyen. Exod közülük volt az egyik leggazdagabb, és most mégis itt van. A határ szélén, az egyetlen akadály előtt.

Tudta, ha itt nem tud átkelni, akkor minden elveszett, nem tehet akkor semmit a lányaiért. Lassan közeledett a csónakhoz. Megáll előtte, és körülnéz. Nem volt túl biztató a látvány. De aztán az égre nézett. A gyönyörűen kék égre, melyet most egyetlen felhő takart, s a nap ezer fényben árasztotta melegét, átszűrve azokat még a vékony felhőrétegen is. Ez volt az egyetlen pozitív dolog, ami most körülvette.

Lép egyet, és most már kiszűrve a külvilágot maga körül beszáll a csónakba, és az evezőkkel ellöki magát a parttól. Lassan, de biztosan halad át a folyón. Miközben tovább halad, azon jár az esze, hogy lehet, hogy talán most látja utoljára gyönyörű szülőföldjét. Talán nem is tér vissza már. Csak abban reménykedik, hogy sikerülni fog az, amiért elindult. Ha nem is találja meg Lavet, akkor csak azt kívánná, hogy lányai hagyják abba az örökös harcot.

Teljesen megfeledkezett közben arról, hogy hol is van, és mire felelsz, addigra a folyó közepénél tart már. A víz hirtelen elsötétült alatta, s nem áraszt már oly melegséget, mint pár pillanattal ezelőtt. Furcsa érzés tör fel belőle. Mintha valami elkapta volna, és a nem tudna szabadulni tőle. Mintha valami markában lenne, és ahogy próbál szabadulni, annál erősebb lesz a szorítás, amit érez. Bizonytalanság és pesszimista gondolatok öntik el a lelkét.

- Vajon mi értelme élnem, úgyse tudom megmenteni egyik leányomat sem a biztos haláltól, és rég elveszett kedvesemet sem találok meg soha, ha eddigi kutatásaim a semmibe vesztek, és nem hoztak semmi információt róla, most így a vak világba hogy találhatnám meg? Úgysem sikerülhet. S talán azt sem bírnám ki, hogy rég nem látott szerelmem arcát újra láthassam. Lehet a boldogságba bolondulnék bele, és ha azt is kiküszöbölném, nem bírnám ki, ha elutasítana. Már semmim sincs a világon... Jobb lenne talán megfogni a Halál kezét, hogy magával rántson, mert már itt nincs remény...

S Exod már nyújtsa a karját jobb oldalára dőlve, miközben a csónak egy kicsit megbillen, de mit sem törődve ezzel, kinyújtja kezét, hogy elérje a Halál markát, aki ott lebeg lelki szemei előtt, a folyó felett, s oly biztosan lépked a vízen, mintha biztos talaj lenne a lábai alatt.

Exod feláll, úgy érzi mintha lebegne, kezét még mindig a Halál felé nyújtja, lábát megemeli, mintha valami akadályt akarna átlépni vele, s már majdnem a vizet érinti a lábfejjével, mikor valami ismeretlen hang szólítja, s megállásra parancsolja őt szavaival. De Exod, mit sem törődve a hanggal tovább folytatja tevékenységét, és már a bokáját veri a víz.

De ekkor egy hirtelen mozdulattal, valami elrántja őt, éles fájdalmat érzett a lábában, és úgy érezte, mintha kitört volna egy szélvihar és a lábánál fogva elsodorta volna. Elillan belőle a halálvágy és újra visszatért belé az életkedv és a remény. Egy hangos puffanás és most már mindene elkezdett bizsergetni és fájni. Kinyitotta szemét és egy alakot látott kibontakozni maga előtt. Egy erős, megtermett, magabiztos emberalakot. De ahogy még jobban magához tért, már nem volt abban biztos, hogy ez egy ember. Fekete tollakból álló, szárnyakhoz hasonlító valami volt a hátához növe.



Exod nem tudta mit tegyen, de nem is kellett ezen gondolkodnia, mert egy másik erős csapás érte a hátát, ahogy felpróbált tápázkodni, és ez vissza is szorította a földhöz. Hálószerű kötél tapadt rá, és a földhöz ragasztotta. Nem tudta honnan jöhetett ez a váratlan csapás, de nem volt érte egy kicsit se hálás, mivel a kezére rosszul esett, és egy nagy roppanást érzett a csuklójában, amit éles, bizsergető fájdalom követett.

Alig látott valamit, szinte minden elhomályosult előtte, mert a könnycsepp ami a szemében maradt, elvakította, s alig látott, de még annyira ki tudta nyitni szemeit, hogy látta, ahogy az idegen felrepült a tó felé, kimeresztve borzalmas szárnyait, és ostorát csattogtatta a Halál kinézetű teremtmény felé.

- Vissza, vissza! Vagy nem állok jól magamért!- ordította a szárnyas idegen

- Nem állhatsz ellen te sem nekem! Te is tele vagy szomorúsággal és halálvágygal, téged könnyű lesz rávennem arra, hogy kioldsd életed... értem. - s elvigyorodott a halál

- Hogy érted?! Ha meg is halok, azt nem érted fogom megtenni! Ki vagy te? Mért akarod mindenki halálát?

-Hogy ki vagyok, arra magadnak kell rájössz. Tudom, hogy tudod... Mindenki tudja, csak nem akar szembenézni velük, velem...

- Félelem? - kissé bizonytalanul, de magabiztosan tette fel neki a kérdést

- Na látod, tudod te azt. S most hadd lám, te mitől félsz a legjobban? - kezébe vette amulettjét, mely a nyakában lógott, életet lehelt rá, ami ettől, mintha életre kelt volna, feltámasztotta a szelet, és csókot lehelt a halálra, ami ettől megdöbbenő arckifejezést vett fel, hirtelen megrettent, és tágra nyitotta szemhéját, még így is, hogy nem volt szemgolyója. - Azt hiszem nekem nincs itt keresnivalóm. Te vagy az! Az egyetlen... Bocsáss meg a kellemetlenségért. Kérlek hagyd meg gyáva életem... Könyörgök neked ó kegyes uram!

- Takarodj, ha fontos hitvány életed!

Mérgező pillantását nem kerülhette el semmi, megállíthatatlan harag kerekedett rajta úrrá, szemei becsukódtak, s míg fekete színben pompáztak addig, most azok izzó parázsként égtek vörösen. S mikor azokat kinyitotta egy lángcsóva repült szélesebben a Halál felé. Neki már nem volt ideje elmenekülni, mire feleszmélt addigra már eltalálta a lángcsóva, ami villámcsapásként érkezett számára, így hát lángra lobbant teste omladozni kezdett, s egy kínzó kiáltás hagyta el utoljára a száját, majd szétrobbant, és cafatokban hullott szét, amik földre érkezően is még lángokban álltak. De pár pillanat múlva a lángok kialudtak, és a cafatok helyett már csak homok maradt.

- Porból lettünk, porrá válunk... -mondta az idegen, miközben arcán mosoly terült szét

Majd a hatalmas szárnyas teremtmény közelebb lépett Exodhoz, és ő csak most látta igazán, hogy milyen hatalmas lény segített neki. Ezernyi gondolat, és kérdés kavargott benne. Hogy vajon ki ez, és miért segített neki, hogy mit akarhat tőle, hisz nincs neki semmilye, csak reményekkel és félelmekkel teli szíve.

Exodot már nem a régi komorság és harag lepte el, hanem a gondok, melyek mély nyomot hagytak arcán. Személyisége és jelleme is akkora változásokon ment keresztül, lányai háborúja óta, hogy még saját maga is sokszor meglepődött azon.

A lény odalépett hozzá, kimeresztette hatalmas karmait, és egy legyintéssel elvágta a köteleket, melyek fogva tartották Exodot.

- Gyere, segíték felállni.

Karon fogta, és felemelte Exodot. Megragadta csuklójánál fogva, hogy talpra segítse, de amikor látta Exod fájdalmas arcát, rögtön elengedte, és vizsgálgatni kezdte törött csuklóját. Exod szótlánul tűrte az egészet, nem szólt semmit. Félt, ha megszólal, a fájdalom eluralkodna rajta, és könnyek zápora lepné el az arcát.

- Hát ez szilánkosra tört. Sokáig tartana amíg magától meggyógyul. Ráadásul ahogy látom a lábad is megsérült. - szemeit Exod bal lábára meresztette, és látta, ahogy a vér egyre csak eluralkodni látszik a combján, ami egy mély vágásból eredt - nem tudom mitől lehet, de most fekjüdj nyugodtan, segíték abban, hogy hamarabb lábra tudj állni.

- Ki-ki vagy...? - kérdezte Exod, fájdalmát már alig tudta bírni, és most, hogy látta, hogy a lábán milyen mély seb van, kezdett úrrá lenni rajta a pánik



- Hogy én ki vagyok? Egy vándor, aki csak annak él, hogy bebizonyítsa igazát, és bosszút álljon azon, aki tönkretette az életét. Bemutatkoznék. A nevem Chris.

Chris, belenyúl köpenye belső zsebébe, és egy magot vett elő. Borsószem nagyságú magot, nem volt semmi különös benne. Legalábbis látszólag. Chris az ujjával ásott egy kis lyukat, éppen akkorát, hogy a mag beleférjen, beleejtette, majd betemette. Exod türelmesen nézte mit csinál, még sohasem látott ilyet. A föld, ahová a mag lett ültetve, hirtelen megmozdult. Pillanatok alatt egy kis szár, majd egy levél, és egy virág bontakozott ki.

Chris határozottan letépte annak levelét, tenyerével összemorzsolta, majd Exod combjára tette, ahol a seb volt. Letépett még egy levelet, azt is ugyanúgy szétmorzsolta.

- Ezt nyeld le, ettől majd összeforr a csuklód, és begyógyul a combodon levő seb.

- De mi ez?

- Ne kérdezz most semmit, inkább tedd amit mondtam.

Exod hirtelen felfedezni vélte Chris pillantásában azt a lángot, amit akkor látott benne, mielőtt megölte volna a szörnyet. Jobbnak gondolta, ha azt teszi, amit mondanak neki, amúgy meg, sebesülten nem sokat tudott volna ártani a lénynek, ha rátámad. Inkább bólintott a fejével, és az ép kezével elvette a törmeléket, és lenyelte.

Nem érzett semmi különöset a levél ízén. Nem volt teljesen biztos abban, hogy jól tette, hogy lenyelte. Chris szemébe nézett, és várta a hatást. Értetlenül bámult maga elé. Nem tudta mit gondoljon. Nem történt semmi sem. Utána émelygés fogta el, és álmoság. Nem érezte magát biztonságban, megölette őt a félelem, és karjai közé fonta. Olyan érzés kapta el, mintha becsapták volna, elkezdett félni. Bizonytalanság vette ezután körül. Nem értett semmit. Vajon miért mentette volna őt meg ez a hatalmas és félelmetes lény, ha ezek után meg akarná őt ölni?! Most akkor mi fog történni. De nem tudott tovább járni az esze, mert az álmoság kezdte leteríteni.

- Mi történik velem? Mit etettél meg velem, te!? ...

- Bízz bennem, nem verlek át. Most aludj el, majd én gondoskodom rólad. - mondta nyugtató hangon

Elnézéseket kérem kedves olvasók. Sehogy sem akarja ez a topic a jót, ezért időhiány miatt nem alkalmazom rá az új designt.

Lord Fren



Egy dolog, amit meg akartam mutatni az, hogy a testet hogyan kell megrajzolni, ha a kéz be van hajlítva. Ezt én elég nehéznek érzem, ezért gondoltam, hogy ezt vegyük át. Ha a kar be van hajlítva, akkor a hát nyújtott, és íves. Egy női test nem annyira kerek, és telt, mint egy férfi. Ne rajzoljátok a felső részt túl keskenyre. Nézzétek meg, hogy a legjobboldalibb mell nem csak egyszerűen befele kanyarodik egy körívben. Jegyezték meg, hogy az nem egy teljes kör, és a váll izmaihoz kötött. Ha mozog a kar a mellek is vele formálódnak.



Most mozgassuk meg a kezeket. A kezek három részre oszlanak, a felkar, az alkar, és a kéz. Mindegyiket felvázolhatjuk íves vonalak skicceiként. Ezt a módszert nem mindenki szereti, nem is muszáj ezt alkalmaznod, ez csak egy lehetséges módja a kezek megrajzolásának. Néhány könyv azt írja, hogy hengerekkel modellezzük, de szerintem az ovális vonalak jobbak mivel jobban hasonlítanak a kar alakjára. Itt ugyan nem látható, de ha a karok lefele pihenő helyzetben vannak, akkor a comb feléig érnek. A könyök derék magasságban vannak.



Miután meg vannak a kezek skiccei, finomíthatok a vonalakon, és élethűbbé tehetitek őket. Ez egy kicsit nehezebb. Mikor rajzoljátok a kezeket, ne egyenesre, és laposra rajzoljátok őket, mivel vannak izmaik. Ne rajzolj egy kezet sem hosszúkás hengerenként (csak ha esetleg chibit rajzolsz). A kar a vállon kezdődik. Nézzétek meg, hogy a váll kiáll egy kicsit, majd visszakanyarodik. A karok egy kicsit befelé hajlanak a könyökig. A könyöknél a kar újra kiszélesedik, ahol a bicepsz van. A könyököt kicsit csüggesztve kell rajzolni. Vegyétek figyelembe a könyök által nyújtott akadályokat, vagyis ne törjétek ki a karakter kezét.



Itt van néhány kar, figyeljétek meg, hogy az egyes részek hogyan fedik át egymást. Néha könnyebb vizuálisan elképzelni az átfedéseket, ha előtte ovális vonalakkal felskiccelitek a kar formáját, de nem muszáj használnod, ha nem akarod.



Ezeket a pózokat kicsit nehezebb kifinomítani. Próbáld meg úgy lerajzolni a kezeket, mintha két külön alakzat olvadna össze. A hengeres felkar, és az alkar, mely úgy néz ki, mint egy tekebábu. Ez segíthet a könyök elhelyezésénél.



Ez kérem egy új topic, ami még kialakulóban van. Remélhetőleg pozitívumokat és negatívumokat és meg tudunk itt beszélni e-mailek és fórumos postok útján, de a legjobbakat kiemelem ide. Remélhetőleg a későbbiekben komolyan fog menni ez a topic is ^^

2008.02.13 16:32

Tök jó lett a Kazuya-s cikk! Imádom őt!!!! Csak ígytovább!

Gina

2008.02.04 21:14

Hali! Csodálom, hogy ennyi ötletetek van a témákkal kapcsolatban. Sőt, hogy már több mint fél éve megy. Nagyon tetszik. Amiket a végszóknál olvastam, hogy összehasonlítja mindenki a Manizint a Mondoval... Hát szerintem felesleges, hisz a kettő teljesen különbözik. Tartalmilag is és azért is, mert a Mondot 30-an csinálják egy profi szerkesztősnél, plusz nagyon drága... sztem nem ér meg annyit. A Manizint meg csak páran szerkesztik, nem profik, mert nem ennek tanulnak és tök ingyen van:P. Azért szerintem meg kéne nézni, hogy két tartalmilag ugyanolyan minőségű újság van. És pár ember ugyanannyi munkát végez egy hónap alatt mint 30ember. Szóval én csak ennyit fűznék ehhez, és annyit akartam kihozni belőle, hogy nagyon frankó a Manizin:P. Hajrá, sok lelkesedést és további jó szerkesztgetést!

Dolorien

2008.02.24.

Sziasztok!

Én (még) nem szeretnék, vagy még nem találtam cikket a Manizin következő számába, de szeretnék ötleteket adni, ha nem zavar. Én és a barátnőm nagyon szeretjük a mangákat és az animékat, és most bátorodom azt írni, hogy ha lehet akkor a Dramconról egy kicsit többet írjatok, és a barátnőm talált egy másik animét amit mindketten nagyon szeretünk ez az Ai Yori Aoshi. És azt szeretném kérni ezzel kapcsolatban, hogy a következő számban szerepelhetne-e egy keveset ez a romantikus és humorban gazdag anime.

U.i:Előre is köszönök mindent a Manizin magazin rajongói nevében^^ Jah és létszi mindenképpen írjatok vissza.:D

Dori-chan