

AniMagazin



Yuri!!! on Ice



Shuumatsu no
Izetta



Drifters
manga



Lelouch figurák



Akiba's Trip
játék

www.anipalace.hu





35. SZÁM

Impresszum

Szerkesztők:

Alapító: NewPlayer
newplayer@anipalace.hu
 Főszerkesztő: Catrin
catrin@anipalace.hu
 Tervezőszerkesztő: Hírotaka
hírotaka@anipalace.hu
 Lektorok: Strayer8
strayer8@anipalace.hu
 pingterreg
pingterreg@anipalace.hu

További munkatársak:

Iskariotes, Lady Marilyn, tomyx20,
 Miichan, Szimun, Ricz, A. Kristóf

Elérhetőségek

Cikkek beküldése:
bekuldes@anipalace.hu
 Információ, kérdések:
info@anipalace.hu

Weboldal: anipalace.hu

Facebook: [facebook.com/anipalace](https://www.facebook.com/anipalace)

Szerkesztői levél:

Írta: Hírotaka

Köszöntök mindenkit 2017 első AniMagazinjában, mindenki túl van az évváltáson és újult erővel vetette bele magát a munkába/fiskolába. Így január vége felé bandukolva elhozzuk a 35. számot, melyben igazán remek cikkeket sikerült összehozni, és ezért minden egyes cikkíróknak hatalmas köszönet jár. De most még egy kis magazinnyitót elméledő:

A szezonos animék nemcsak azért lehetnek érdekesek sokaknak, mert új felhozatal, új történetek, új karakterek, új kalandok. (Bár sajnos egy idő után az ember rájön, hogy az esetek nagy százalékában ugyanaz a recept ismétlődik, így ez unalmassá teszi a várakozást.) De van egy másik megközelítése is a dolgoknak. Már jó pár éve figyelem/figyeljük az aktuális szezont és mikor először ránézek a chartokra, már akkor el lehet agyalni, hogy na vajon mi lesz az új hypecím, már ha lesz egyáltalán. Az adott évben vajon melyik évszak lesz kiugróbb, bár X idő tapasztalataiból meglátja az ember, mikor figyeljen jobban oda az új címekre. És akkor a folytatásokról még nem is beszéltünk, de azok már megalapozták sikerüket, vagy sikertelenségüket, így a fenti eszmefuttatásba aligha szólhatnak bele.

Az ősztől általában néhány kivételtől eltekintve jó címeket várunk. Most sem volt ez másképp, és persze ahogy kell meg is lovagoltuk a lehetőséget. A *Yuri!!! on Ice* tarolt, efelől semmi kétség, épp ezért került az ismertetője a címlapra, és a fangirl véleményben is a leghosszabb szegmenst kapta. Mindazonáltal nem feledkeztünk meg más cím(ek)ről sem, hiszen pl. a *Shuumatsu no Izetta* is a jobbik táborát erősítette (legalábbis nálam). Ha pedig a jövőbe tekintünk, akkor már pár rész erejéig belekóstoltunk a téli szezonba. Épp ezért semmiképp sem érdemes kihagyni a szezon véleményes cikkünket.

De a fantevékenység nem áll meg az animéknél, ahogy az AniMagazin sem, mert szeretünk mangát olvasni, filmet nézni, rendezvényekre járni, cosplayezni, játszani stb. Szóval alaposan nézzétek át a következő oldalon található tartalomjegyzéket. Ez itt a 2. oldal, a vége 91-nél lesz.

Zárásképp pedig mint mindannyiszor, most is köszönöm munkatársainknak a munkát, melyet ebbe a számba fektettek, a cikkíróknak a sok megerőltetést, és persze nektek olvasóknak, hogy letöltitek és elolvassátok a véleményeinket, örülünk ha ezek alapján kedvet kaptatok valamihez. Továbbá ne feledjétek, folyamatosan várjuk cikkeiteket a magazin bármely témájába. Az elérhetőségeket itt bal oldalt az impresszumban találjátok.

Jó olvasást és jó szórakozást kívánok!

Előző szám



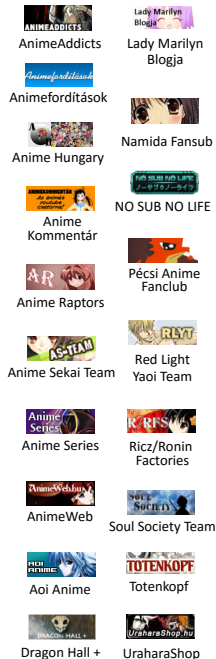
Töltsd le az
 AniMagazin
 többi számát is
 weboldalunkról:
animagazin.hu

Facebook esemény

Kattints IDE és csatlakozz facebook eseményeinkhez, hogy értesülj a magazin készítésének legfrissebb információiról.

Várjuk cikkeiteket
 az AniMagazin
 bármely
 kategóriájába.
 A részletekért
 kattints ide!

Partnerek



Tartalom



ANIME

04

Shuumatsu no Izetta

11

Watashi ga Motete
Dousunda

15

Téli szezonajánló

19

Szezonos animékről röviden

24

Loups=Garous

40

MANGA

Drifters

44

Puramai Junkie

50

Usu to Kiss

52

FIGURAVILÁG

Code Geass: Lulu figurák

54



LIVE ACTION

58

Hacksaw Ridge (2016)

KONTROLLER

63

Akiba's Trip:
Undead&Undressed

68

The Falling Sun

RENDEZVÉNYEK

70

Animekarácsony

TÁVOL-KELET

73

Nissan: a mi autónk!
- is lehetett volna I.

KREATÍV

79

501-es légió
magyarországi helyőrség -
Chimaera Squad interjú

KÍNAI KÜTYÜK

86

EKEN H9 Action Camera



Yuri!!! on Ice

Írta: Catrin



Talán nincs is köztetek, akinek be-
lene mutatnom a legújabb hype címet,
de már novemberben - az igazi függésem
előtt - úgy éreztem, hogy a Yuri on Ice cím-
lapot érdemel. Az őszi szezon elején még
gondolhattuk ugyan, hogy „szokásos sport
anime, szokásos fujoshi-baittel”, de hamar
ránk ráfolt: ennél messze többről van szó.
Megkaptuk 2016 egyik legösszetettebb,
legszórakoztatóbb, legérzelemdúsabb
sorozatát.

Tartalmas sztori

A műkorszola könnyedén megvette a
nézőket: szép, látványos, animékben ritkán
megjelenő téma. Igazán nagyot viszont a
nemzetközi szintérré emelése szól. A mű-
korszola Grand Prixen (GP) különböző or-
szágok legjobbjai mérközhetnek egymás-
sal, ami izgalmasan hangzik a középsulis
sport animék felhozatala mellett. Kapás-
ból Japán egyik legjobb korszolajójának,
a 23 éves Katsuki Yuurinak a „vereségével”
indítunk. Yuuri először vett részt a GP-n,
és a hat legjobb versenyző közül pont



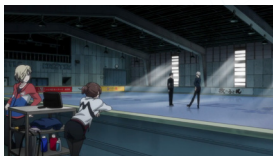
ővé lett a 6. hely, ami eléggé elkeserítte.
Hosszú távollét után, kissé meghízva,
bizonytalanul érkezett haza Hasetsuba,
az onsenes fogadót vezető családjához,
ahol mindenki boldog addigi eredményei-
től illetően. Yuuri sincs teljesen letörve,
bár elhagyta magát, de kori szenvedélye
és tehetsége nem csappant. A hasetsui
jégpályán ezt bizonyítja is: példaképének
a 27 éves ötszörös világbajnoknak, Viktor
Nikiforovnak legutóbbi programját hatal-
mas odaadással korszolázza el barátai-
nak. Yuuri tudtán kívül előadásáról videó
készült, mely roham tempóban terjedt a
neten. Főhősünknek felfogni sincs ideje
népszerűségét, máris az onsenjükben
találja orosz példaképét Viktort,
aki a videó hatására azért
jött, hogy Yuuri edzője
legyen. Ennél na-
gyobb motívá-
ció és

lehetőség nem is zuhanhatott a nyakába,
így újult erővel vág neki a következő, ter-
vei szerint utolsó szezonjának.

A 12 rész alatt végigkövethetjük,
hogy vágnak neki ismét a Grand Prixnek,
mennyit fejlődik Yuuri, mennyire lehet
sikeres edzőként is Viktor, milyen előver-
senyeken jutnak el a döntőbe, és sikerül-
megetszerelniük az aranyat? Közben megis-
merjük a kialakuló, folyamatosan egymás-
ra ható kapcsolatukat és a többi tehetsé-
gebbnél tehetségesebb versenyzőt is.

A Yoi egyik legkényesebb eleme a tem-
pója, mivel rengeteg min-
dent présel-
tek az egyes
epizódokba
folyamatos

pörgés van: ömlenek az infók a karakte-
rekről, a versenyekről, egymás szájában
vannak az előadások, eközben még a ka-
rakterek kapcsolatán és némi slice of life
pillanatokon is időzünk. Nincs nyugis, nincs
megállás, elképesztően mozgalmas ré-
szek, ugyanakkor úgy is érezhetjük, hogy
kevés neki ez a 12 rész. Így túlszűfolt, túl
kapkodós minden, ráadásul annyira meg-
szerettetik velünk a
karaktereket,
hogy még
több
infót,





még több átvezető jelenetet és gondolatot szeretnénk tőlük. Mindenesetre kapunk 12 lényegre törő részt, zseniálisan hatásos - bár még kapkodósabb, így sokakból hiányérzetet kiváltó - zárással. Folytatni pedig könnyedén lehet, a sikerre való tekintettel és a „see you next level” záró képpel felváltva pedig tükön ülhettünk, mikor is jön majd el ez a pillanat.

Maradva a meneténel, mindenféle romantikus és fanservice eleme ellenére tömény műkorcsolyát kapunk, ami alatt a folyamatos versenyeket értem. A gyakorlás, edzéseken csak minimálisan időzik az anime 1-2 rész 1-2 jelenete erejéig, a hangsúly a nemzetközi megmérettetésen van, melynek során nem csak sok másik karaktert, hanem azok előadásait is meg-

ismerjük, Yuuri mindegyik riválisára marad egy kis idő. Elsőként kiemelendő közülük a 15 éves orosz tehetség, Yuri Plisetsky, aki egyben harmadik főszereplője is az animének, így Yuuriké mellett még az ő előadásai és jelenetei kapják a legtöbb időt.

A versenyek hangulata, közvetítése profi módon zajlik, akár a pályák és kiírások részletességét, akár a szakmabeli kommentátort nézzük. A realitástól viszont annyiban el-elrugaszkozik az anime, hogy olyan ugrás kombinációkat is bevállalnak a karakterek, ami valós versenyen már sok vagy megterhelő lenne. Tálalásban, látványban viszont szerencsére nincs túlzás, nincsenek ember feletti vagy shounen képességek, helyette kidolgozott koreográfiákat kapunk.

A sport melletti fő mozgatórugó, motiváló erő és nézőcsalogató szál egyértelműen Viktor és Yuuri kapcsolata. Tagadhatatlanul azért övezi ekkora hype a Yoi-t, mert rengeteg lány fantáziáját mozgatja meg ez a páros. Első ránézésre mindenki azt hihette, hogy szimpla fanservice-ről van szó, de a karakterek szokatlanul több intimítást, érintést és ehhez társított érzelmeket mutattak más szépíus sport animékhez képest, így felmerült a kérdés, akkor ez most BL vagy sem? Műfaját tekintve semmiképp, mivel egyáltalán nem hordja magán annak stílusjegyeit, nincs a romantika középpontban, nincsenek séma (uke, seme) karakterek, és úgy szumma mindenféle kapcsolati problémát és nyűglődést mellőz. Kaptunk viszont egy meleg párt, akik úgy váltak egyértelművé, hogy ki sem kellett mondanuk, egyszerűen minden rezdülésükből érződik, ahogy folyamatosan háttással vannak a másokra, és ahogy a kapcsolatuk átalakul. Érdekes ketősség jellemzi az ábrázolás módjukat: egyrészt kiváló fanservice és tartalmasabb is annál, másrészt pedig érzelmeiben visszafogott, de sejtetései és többjelentésű mondatai ellenére is teljesen egyértelmű (kvázi többet enged meg magának közvetlenség terén mint egy-két shoujo cucc). Olyan

természetességgel árasztják ezt a vonzó hangulatot, hogy akadályokra semmi szükség. Kihívásokat persze találunk a Yoi-ban, a sportot illetően. De nézzük kicsit jobban a karaktereket.

Katsuki Yuuri

Bár világszínvonalú, tehetséges műkorcsolyázó időnként bizonytalan jellem, sőt önértékelési zavarokkal küzd, hajlamos magába fordulni. Viszont felszabadítja az a szeretetteljes légkör, ami körülveszi. Rá kell éreznie saját képességeire és tehetségére, amire igazán Viktor tanítja meg. Feszültsége, szorongásai lassan feloldódnak és egyre magabiztosabb lesz. Téves önképe ellenére minden másban kitartó, küzdeni vágyó, nehezen talál rá a céljához vezető útra, de elszántan keresi. Engedi, hogy formálják és rájön, hogyan formálhatná magát, ezáltal még sikeresebb versenyző lesz.





Műkorcsolyás tehetsége előadás-műdjában és erőnlétében rejlik. Lassan fárad el, így nehezebb kombinációkat is képes a programja végén előadni. Az ugrásokat, főleg a négyzereseket illetően viszont bizonytalanabb, így sokszor elhibázza azokat, ezzel pontokat veszítve. Célja, hogy ezeket jobban megtanulja és fel-érjen Viktor tehetségéhez.

Kapcsolatait tekintve bár jellemző rá a „visszafogottabb, távolságtartó japán vonás”, egyben érződik, hogy évekig Detroitban tanult és az ismerős külföldiek előtt közvetlenebbé válik. Kedves srác, mókás narrátor, később pedig meglepi az embert mennyivel sokoldalúbb annál, mint elsőre hittük. De az előadásai is kiválóan mutatják, mennyi szenvedély lakozik benne.

Gyerekkora óta rajong Viktorért, olyanira, hogy tele van a posztereivel a szobája, sőt ugyanolyan kutyát kapott, mint amilyet az orosz fiú. Szegényt pont az első Grand Prixekor veszítette el, ami



a cselekmény elején plusz tragikus húzásként nyomta rá Yuuri teljesítményére a bélyeget.

Viktor Nikiforov

Zseniális műkorcsolyázó. Maximalista, első ránézésre túl tökéletes és magabiztos. Az előadásainak zenéjét, koreográfiáját maga választja. Sikerei mellett viszont hiányzerte támad, túlságosan a versenyeire koncentrált, változtatni akar, új motivációt ad neki, hogy Yuurival foglalkozhat. Kiderül, hogy közel sem tökéletes és edzőnek is teljesen kezdő, aki hibákat vét.

Vidám, rámenős jellem, mottója: meglepni az embereket. Yuuri által új megvilágításba kerül számára a sport, ráadásul csüng a fiú tehetségén és fejlődésén. Van egy uszár kutyusa, Makkachin, aki családtagként színesíti jeleneteiket.

Yuri Plisetsky

Még csak kölyök, de 15 évesen már indulhat a Grand Prixen. Vágya túlszárnyalni Viktort és tanulni tőle, ezért féltékeny lesz, hogy példaképe egy japán edzését választja további

versenyzés vagy az ő mentorálása helyett. Szépfíú, aki még fejlődésben van, teljesítményét tekintve maximalista. Hirtelen felindulásból Viktor után megy Japánba, megmérkőzni Yuurival. Nagyszájú jellem, aki nem kedveli Yuurit, de nagy hangsúlyt kap, ahogy végül egymást motiválják. A névegyezés miatt ráaggatják a Yurio becenevet. Ismertetőjegye, hogy szereti a párdúcintás cuccokat, állatos ruhadarabokat.

Többi versenyző

A hazai, japán versenynél Minamit ismerjük meg kicsit, aki kedves, fiatal srác, rajong Yuuriért. A kínai kupa alatt már profibb a léggör, emellett mégis családias és barátságos, vidáman telik, színes egyéniségekkel. Kiemelendő Pichit, aki Yuuri diák társa volt még Detroitban, vidám, közvetlen thai srác. Neki még mindig Celestino az edzője, aki korábban Yuurinak is volt.



Christophe az erotikus és rámenős svájci, Viktor nagy rajongója, akit demotivál a tény, hogy vetélytársából edző lett. Úgy érzi, nincs ki legyőznie. Az orosz Georgi, Viktor korábbi edzőjének Yakovnak egyik tanítványa, kinek előadása tiszta tragikomédia.

Az orosz kupán már sokkal feszültebb a léggör, ismét találkozunk Yurioval, aki végre megmutatja milyen balerinává vált. Fontos még a kanadai JJ (Jean-Jacques Leroy), kiről süt a beképzeltség és az egoizmus. Rendkívül magabiztos, bosszantja a többieket, különösen Yuriót. Izgulhatunk mellettük még a koreai Seung-gilért, aki csendes, magányos figura vagy az olasz Micheleért, aki hűgával elég testvérkomplexusos párt alkot.

És van, akit csak a döntő előtt ismerünk meg, Otabek, a kazahsztáni versenyző, aki Yurioval próbál haverkodni.

A kevés idő mellett is úgy érezhetjük, hogy eleget kaptunk belőlük, az előadásai nagyon kifejezőek.



Edzők és szurkolók

Említettem már Yakovot és Celestinót, kiemelkedik még Lilia, Yurio koreográfusa, aki szigorú vonású, de szimpatikus személyiség, anyáskodónak is tűnik. A többiek edzői is jófejek, JJ-t pl. a szülei edzik. Szurkolók közül főként Yuuri családját és barátait ismerjük meg, emlékezetes pl. balett oktatója, Minako, aki a versenyek helyszínére is elutazik, hogy szurkolhasson nekik. Apró negatívum viszont a hármaskörrel irrealitása, gag karakterek, így túl felnőtteken viselkednek a korukhoz képest (felesleges animés túlzás, amit mással is megoldhatnak volna, szerencsére viszonylag keveset szerepelnek). A többiek mellett is találunk fontos személyeket, pl. JJ jegyese, Yurio

nagypája, viszont Viktor oldaláról semmit sem tudunk (nyilván mert edzőként ez nem fontos, és nem is lett volna rá idő, de jó lenne az ő hátterét is jobban megismerni), Yurio családjáról is lehetett volna több infó, hiszen még gyerek (fangirl táborá persze már most van).

Profi zene és seiyuuk

Hanghatásokban zseniális, amit nyújt a sorozat. Az előadásoknak köszönhetően nagyon erős a zenei felhozatal. Vegyes (klasszikus, áriás, pop, techno, van itt minden), fülbemászó és kifejező. Még a dalszövegeik is szervesen kapcsolódnak a cselekményhez. Többször előfordul, hogy nem csak az adott korishoz, hanem Viktor



és Yuuri jeleneteihez is kötődik a többiek zenéje. Yuurinak sikerült talán a legjobbat választani, mind az *Eros* (rövid program), mind a *Yuri on Ice* (szabadprogram) erősen kataritikus, érzelmes és pergős. De Yurio zenéi is hasonlóak, eleve jó húzás, hogy először ugyanazt a számot kapják két különböző stílusban. Az *Agape* szentimentális, az *Allegro* pergős. Személyes kedvencem még Otabek előadása Beethoven 9. szimfóniájának egy velős változatára, JJ king nótája mókás, Minami terrája pedig öserővel bír. Hangsúlyos még a Viktor előadásánál használt *Stammi Vicino* (szerencsére kétféle változatban is).

Emellett erős openinggel nyit, akár animációját, akár szövegét nézzük. Fujioka Dean színészkedése mellett tehetséges zenész is, egy motíváló és az animére több szempontból is ráillő dalt írt, ráadásul szél-

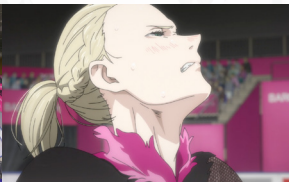
pen énekel angolul, igazi siker a History Maker. Hatano Wataru endingje visszafogottabb, de nagyon kellemes szám, jól mutatnak alatta a boldog instagramos képek.

A seiyuuk most is remek színvonalat nyújtottak, érződött, hogy sok munkát belefektettek, új oldalukat is meg tudták mutatni. Annnyira természetes, lendületes volt a játékuk. Pl. Suwabe Junichitől szókatlan volt ez a lány vidámság Viktorként, Toyonaga Toshiyuki pedig egy darabig nem fogja túlszárnyalni Yuuri alakítását, annyira ráillett a szerep.

Hibával együtt is határos látvány

Kapkodása melletti másik nagy gyenge pontja a YoI-nak az animáció. Elégg ambivalens, vannak nagyon szép jelenetek, mozgások, különösen az elején, legtöbbször viszont elnagyolt, egyszerűsített, időnként zavaróan gyenge hatást kelt. Cserébe minden versenyző előadásából kapunk részleteket, szegényes, de folyamatos animációkat. A koreográfia és a zene kettőssége sokszor még így is annyira jó, hogy feledtetni a látvány hibáit. Máskor viszont sajnáljuk, hogy nem kifejezőbb, nem szebb, pedig mennyire az lehetne. Ugyanez igaz néha a karakter dizájnnal is, ha távolabbiak vagy ha mókáznak, akkor nagyon egyszerűek és rondák. Reméljük a BD-re javítják az elrajzolásokat és minőségibb animációt is kapunk.





Apróságok és érdekességek

Kívül-belül tele van infóval a Yoi. Nem is vállalkozom ezek felsorolására, csak néhányat emelnék ki, amikre az ember még pluszban felfigyelhet.

- Az előadások koreográfiájért és kommentárjéért természetesen szakmabeliek feleltek (Miyamoto Kenji, Katou Taihei).

- A Katsuki Yuuri név kanjijainak jelentése beszédes: győzelemre született, bátorságot nyerő.

- Az eltérő nemzetiségű karakterek természetesen angolul kommunikálnak egymással (ez néhány angol kiszólásból is látszik), időnként egymás nyelvén is megszólalnak, továbbá érződik mikor váltanak akcentusra ennek érzékeltetése kedvéért.

- A Yuri on Ice cím az animén belül is megjelenik: Yuuri nevezi el így a szabadprogramjára készült zenét. Egyúttal mókás, hogy a címből a Yurio nice is olvasható, ami illik a másik főszereplőre.

- A 10. epizód eltérő endinget kapott, ami minden bohókás - Másnaposok Film

zárása emlékeztető - és fanservice hangulata mellett történetileg egy fontos elem. Az utána lévő jelenet pedig új megvilágításba helyezi az addigi eseményeket és jellemeket.

- Feltűnő látvány eszközök: pl. mellbimbó a pasikon, fényes ajkak, állandóan megcsillanó gyűrűk.

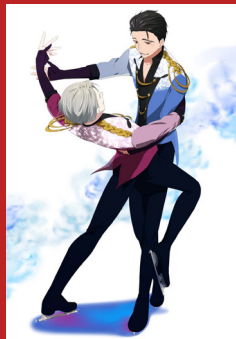
- Homoszexuális utalások a részletekben: két a témában konzervatívabb nemzet fiúja találnak egymásra, a gyűrűs jelenet pedig a nyitottabb Spanyolországban zajlik, stb.

- A történet mögött két hölgy áll: Yamamoto Sayo és Kubo Mitsuro. Yamamoto már rendezett egy-két sorozatot (*Michiko to Hachin*, *Lupin the Third: Mine Fujiko to Iu Onna*), Kubo viszont eddig mangákat készített (*Moteki*, *Again!!*), ez az első, hogy animéhez írta a sztorit. Interjúban meglepi, hogy a nyugatiaknak konkrétum kell a csók jelenetet illetően, a japánok nem kérdezik erről. Elmondása szerint a történetben senkit sem ítélnék el azért, amit szeret, és reális kapcsolatot

akart ábrázolni.

- Felkeltette több műkorcsolyázó figyelmét is, vannak akik meg is nézték, kedvelik a Yoi-t (pl. Evgenia Medvedeva), ráadásul mintaként is szolgáltak a karakterek megírásakor (pl. Johnny Wier, Hanyu Yuzuru).

Összességében egy komplex, újító élményt nyújt Yuuriék története. Könnyedén veszi az akadályokat, folyamatosan fejleszti a karaktereit. Drámázás szinte nincs, illetve nagyon minimális, a végén elképesztően jól jönnek ki belőle, sokkal inkább vidám és izgalmas a hangulat. Bárkinek ajánlom, aki nem retten el a fiúfiú vonaltól, nem csak lányoknak, mert üdítő élmény. A *Fujoshik* vigyázzanak, ez nem tömény yaoi, annál visszafogottabb, de érzelmeket bemutató darab. A sport rajongók pedig számoljanak vele, hogy a folyamatos korizás mellett hangsúlyos a karakterek kölcsönhatása, és megkapjuk a kánon párt.



Original
Év: 2016

Hossz: 12 rész

Műfaj: sport, vígjáték

Stúdió: MAPPA

Rendező:

Yamamoto Sayo

Seiyuuk: Toyonaga Toshiyuki, Suwabe Junichi, Uchiyama Kouki

Értékelés:
MAL: 8,52

Yuri!!! on Ice

Kattints a képre és töltsd le
a vezércikkünkhöz járó
hátteret!



ANIPALACE



Shuumatsu no Izetta

Írta: Hirotaka



Folytatom az előző számban elkezdett olyan irányú törekvéseimet, hogy minden számba írrok egy általam nézett szezonos animéről ismertetőt. Remélem a jövőben is sikerült ezt betartani.

Valahogy úgy érzem ezt a cikket most csak férfítársaim fogják olvasni, mivel a hölgyek legjavát elvesztettük a Yuri!!! on Ice cikknél.

Boszorkányság a történelemmel...

...vagy egy kis történelmi boszorkányság, mondhatnánk könnyelműen, és ezzel ebbe a két szóba bele is foglaltuk az anime lényegét. No de azért terjesszük ki ezt a dolgot.

Egy alternatív Európát kapunk, 1939-ben a Német Birodalom szisztematikusan kezdi lerohanni a kontinens országait. Ismerős ugye? Megkaptuk a II. világháborút náci nélkül. További különbség még, hogy Németország itt királyság. Az okkult megszállottságot a mágia helyettesíti, amibe német barátaink jócskán beleássák magukat. A modern politikát szintén kukázták a sztoriból, ne is várjunk komoly megbeszéléseket vagy nagy stratégiai húzásokat, de talán nem is akkora baj ezen a szinten. Egy-két taktikai értekezletre kerül csupán sor.

1940-re a hatalmas birodalom egyik célpontja egy kis alpesi ország Elystadt. Az anime némi múltba merengés után ott kezdődik, hogy kis országunk hercegnője

Ortfiné (Fine) vonaton utazik hazafelé, és persze német barátaink őt keresik. Némi vonatos akciózás után Fine és társai távozni kényszerülnek a mozgó vonatról. Rövid szabadságuknak azonban ismét vége szakad egy időre és hercegnőnk megint az ellenség társaságában, egy repülőről élvezheti az Alpok látványát. A bajos egyének egy helyen tartásának jegyében a még kómában fekvő Izettát, a boszorkányt is a gépen szállítják. Szinte adja magát a következő jelenet: Izetta felébred (újra)találkozik Finével, majd újabb akció és látványos repülés üldözés mellett puskán szárnyalva átrepülnek az Alpok hófödte csúcsai felett egyenesen Elystadtba.

A két lány története innentől összefonódik. Izetta felajánlja erejét barátnőjének és az országnak annak ellenére, hogy nagymamája évekel ezelőtt arra tanította, hogy ne használja az erejét. De így legalább Elystadt a többi szövetséges állammal karöltve próbál ellenállni a német területi hódításoknak.

A bevezető epizód után két részre osztanám a cselekményt. Az anime első felében Fine és Izetta kapcsolata van a fókuszban, de mellettük megismerünk több elystadti embert is. Ezekre a részekre főleg egyszerű, lineáris történetvezetés, látványos, rövid harcok jellemzőek. Minimális a külvilág bemutatása, ez mindössze egy tárgyalásra koncentrálódik a szövetséges nemzetekkel.



A Shuumatsu no Izetta egy 12 részes original történet és az Aija-do stúdió kezei közül került ki, akik eddig nem képviselték dominánsan magukat a szezonos animék világában.





Mégis örömteli ez a felosztás, mivel így sikerült megszerettetni Izettát és Finét. Sok mindent megtudunk a boszorkányokról is, ami viszont lehetne részletesebb, kidolgozottabb. A két lány kapcsolata teljesen rendben van, mondhatni testvéri kapcsolatalakul ki köztük.

Az anime második fele már több izgalmat tartogat. A Német Birodalom is mozgolódni kezd és nem hagyják annyiban Izetta és Eystadt ténykedését. Több karaktert is megismerünk a német oldalról, megjelenik a kémkedés és a kisebb összecsapások mellett ez válik fontossá. Ebből erednek az anime nem várt kisebb fordulatai, aminek hála az anime kiemelkedik a sablonos, kiszámítható egyszerűségből és lesz megragadó, élvezhető és kevésbé felejthető. Megbeszélésekből is egy szállal többet kapunk. Félreértés ne essék, ettől még az Izetta nem lesz különleges, kihagyhatatlan darab, pusztán olyan elemeket építettek be jól a sztoriba, melyekre nem biztos, hogy az első megítélés alapján számíthatnánk.

„...az Izetta nem lesz különleges, kihagyhatatlan darab, pusztán olyan elemeket építettek be jól a sztoriba, melyekre nem biztos, hogy az első megítélés alapján számíthatnánk.”

Szereplők

Kár lenne tagadni az Izetta legnagyobb gyenge pontja a karakterek. Ezen belül is a jellemük az, amire nem fordítottak kellő figyelmet a készítő, sajnos megragadtak a középszerű sémák használatánál. Szerethetőek, belepasszolnak a történetbe, de sok maradandót nem hagynak, a jellemfejlődést pedig el is felejthetjük.



Finé és Izetta kapcsolata a legdominánsabb az animében ezt kár is tagadni. A többi elystadt emberke kisebb hangsúlyt kap, így nem is nagyon fűz hozzájuk semmilyen érzelm. Kapunk itt pár egyszerű katonát, egy titkosszolgálati parancsnokot és tisztjeit. Az anime megmutatja mivel járulnak hozzá az ország védelméhez, harcához, de semmi több. Az anime első felében a német oldalt teljesen elhanyagolják. Az első két epizódban feltűnő fontosnak tűnő szereplők az anime második felében kezdenek mozgolódni és szerencsére cselekedni is. Még pont nem annyira későn, hogy érdektelenek legyenek, de ettől még nem



emelkedtek ki a felejthetőség tengeréből. Izetta is megkapja méltó ellenfelét egy másik gonoszabb boszorkány képében, akinek hála az orszosat íve ellentétes irányba görbül, ezzel megmentve az animét a teljes érdektelenségtől. Többet nem is írok a szereplőkről, mert nem lenne értelme.

Megvalósítás

Bár az előbb a gyenge pontról volt szó, most jöjjön ismét egy dicséző fejezet. Ez maga a grafika és az animáció. Sok stúdió a dinamikus jeleneteket tartalmazó animéknél hajlamos a részek előrehaladtával





spórolni az animáció minőségén. Örödi kör, hogy az akciódús sorozatoknál pont a vége felé pörögnek fel az események. Nos az Izettának ettől nem kell félnie, az utolsó részig remek grafikát és animációt kapunk. Bár szórászhasogatásként azt azért megjegyzem, hogy a látványos kameramozgásokkal már csinják bántak.

A grafika tehát szép. Mind a közeli, mind a távoli tájak gyönyörűek. A környezet kellően részletes, a karakterek nem lógnak ki, szépen vannak megrajzolva. Nem annyira csúcs CG orgia, mint az ufo-table, de tetszetős a szemnek. Hozza azt, amit 2016-ben elvárhatunk. Nem mellesleg több valós helyszínt is belepakoltak a készítők (Nagy-Britannia, Ausztria, Németország), egész hitelesen, de ez így is van rendjén. A színekkel is jól operáltak, kellően élénkek. Az animációról is hasonló véleményt tudok írni: a mozgások jók, a csaták látványosak. Jók a kameramozgások és a varázslat is mérsékeltlen diszkrét, nem giccses csillámparádé.

A zenét sem mondanám rossznak, csak nem kiemelkedő. Ez persze még nem baj. Az opening egy pergősebb de sablonos szám, az ending viszont egy tetszetős melankolikus drámai dallam, ami azt sugallja nekünk, hogy nem lesz minden karakternek "happy" ez az anime.

A köztes dallamok egész jól hangzanak és változatosságot is felfedezhetünk bennük. Van itt pergős csatazene és kórus által előadott dallam is.

Amit még negatívumként tudok felhozni az Izzetta ellen az a csaták levezénylése. Valahogy olyan üres az egész. Vannak látványos és izgalmas jelenetek, de a csaták tétje valahol elveszik két lövés közt. Nem látjuk a hatását az összecsapásoknak, azonkívül, hogy Elystaddt ismét megmenekült a németekről.

Ítélet

Számomra, akit hidegen hagyott a jég bűvölete az Izzetta egy kellemes csalóadás



volt, minden fentebb említett hiba ellenére. Ezeket már csak azért is el tudom nézni neki, mert alából nem vártam egy komplex, részletekig kidolgozott művet, (miért is várnék ilyen az elmúlt évek szexuális tapasztalatai alapján) pusztán egy szórakoztató boszris sztorit. Ezt meg is kaptam, és ezen még kicsit túl is tettek a készítőik olyan számomra nem várt eseményekkel, melyek spoiler tárgyát képeznek, ezért nem ide írom le.

Nem nagy durranás, de kellemes emlék marad. Aki pedig a sorozat végével kapcsolatos spoileres véleményemre kíváncsi az lapozzon a [fanboy rovathoz](#).



Cím: Shuumatsu no izzetta
Angol cím: Izzetta, The last Witch

Szezon: 2016 őszi
Műfaj: akció, történelmi, katonság

Hossz: 12 rész

Stúdió: Aija-Do

Értékelés
MAL: 6,98
ANN: 7,07
Anidb: 6,66



Watashi ga Motete Dousunda

Írta: Miichan



A 2016-os őszi szezonból két animét követtem hétről-hétre. Egyik a *Yuri on Ice*, másik a *Watashi ga Motete Dousunda*. Persze sok más kedvencem is lett az őszi szezonosok közül. Mielőtt az animét elkezdték volna vetíteni, olvastam pár fejezetet a mangából. Az első kötet elolvasása után felfigyeltem az anime beharangozására és vártam az első részt, majd a másodikát és így tovább.

Pár szó a mangakáról

Junko születésnapja november 28-án van. A CLIP CLOP doujinshi körben munkálkodott. *Prince of tennis* és *Haikyuu!!* doujinshit valamint saját mangákat is készített, mint a *Konbini-kun*, *Kasa no shita futari*, stb. Legnépszerűbb mangája a *Watashi ga motete dousunda*, ami a 2015-ös Kono manga ga sugoi-ban a 4. helyezett, a Kodansha Manga Awards-on pedig a legjobb shoujo manga lett.

Fordított hárem...

A történet főhősnője Serinuma Kae másodéves középiskolás, egy fujoshi (így hívják azokat a lányokat, akik a BL műfajt kedvelik, és szeretik a fiúkat összehozni egymással a fantáziájukban). Tehát Kae mindennapjait kitöltik az otome game-ek, animék, a BL mangák olvasása, sulis időben pedig a fiú osztálytársairól fantáziál. Fontos megjegyezni, főhősnőnk kissé pufi,

„...Kae mindennapjait kitöltik az otome game-ek, animék, a BL mangák olvasása, sulis időben pedig a fiú osztálytársairól fantáziál.”



ami öt egyáltalán nem érdekli. Az osztályban egy barátnője van, A-chan és még jóba van Igarashi-kunnal, aki Kae fantáziájában Nanashimával jön össze. Egyik nap otthon Serinuma nézi kedvenc animéjét a *Mirage Sagát*, ahol Shion (kedvenc szereplője) meghal. Ez mérhetetlenül nagy sokkot okoz, aminek következtében nem megy suliba. Két hét elteltével tesója és anyukája megnézik Kaet, aki csont vékonyra lefogott. Szinte teljesen más emberré vált külsejével, az osztálytársai meg sem ismerték, persze miután fény derült az új lány kilétére, a fiúk odalettek érte. Kae háremének tagjai Nanashima Nozomi, Igarashi Yuusuke, Shinomiya Hayato és Mutsumi Asuma, későbbiekben megérkezik Nishina Shima és Mutsumi Kazuma. Az elkövetke-

zendő 12 részben főszereplőink Serinuma szívéért versenybe szállnak egymással, és persze Kae fujoshi világával.

Szereplőkről bővebben...

Serinuma Kae: Pufók, szemüveges, copfos lány. Elég bizarr és vicces arcomat vág a részek alatt. Nem sértődik meg ha gúnyt űznek belőle. A 2-A osztályba jár, legjobb barátnője Nakano Amane (A-chan). Kedvenc anime szereplője Shion, akire Nanashima hasonlít. Miután „sokkot” kap Shion halála miatt, lefog. Egy nagy mellű, vékony, pici arcú, csini lánnyá változik. Még a szemüvegétől is megszabadul.





Seiyuuje Kobayashi Yuu: *Steins;Gate* – Urashibara Ruka, *So Ra No Wo To* – Kazumiya Rio, *Shingeki no Kyojin* – Sasha Blouse, *Gintama* – Sarutobi Ayame, *Baccano* – Holystone Nice.

Igarashi Yuusuke: Serinuma osztálytársa és Nanashima barátja. Kedves, segítőkész, illedelmes fiú. Beszélt Kaeval akkor is, amikor pufók volt. Ő kezdett a legjobban hajtani Serinumára.

Seiyuuje Ono Yuuki: *Cheer Danshi!!* – Tokugawa Shou, *Hataraku Maou sama!* – Ashiya Shiro, *Hybrid Child* – Kuroda, *Kuroko no basket* – Kagami.

Mutsumi Asuma: A történelem klub elnöke. Naiv, kissé együgyű, irtó rendes. Ő jön rá a legkésőbb Kae iránt érzett szerelmére, pedig voltak pillanatok, amikor cselekedete inkább nyomulásnak tűnt, de jött a sokk, hogy mégis tudat alatt csinál-

ta. Sokszor van Shinomiyával ábrázolva,ők egy jó BL párocska.

Seiyuuje Shimazaki Nobunaga: *Ano natsu de matteru* – Kirishima Kaito, *Diamond no Ace* – Furuya Satoru, *Free* – Nanase Haruka, *Ore monogatari* – Sunakawa Makoto, *Photokano* – Maeda Kazuya.

Nanashima Nozomu: A legfeltűnőbb viselkedésű szereplő. Eleinte csak a kinézete miatt kezd hajtani Serinumára. Van

egy húga, akivel anime számokat szokott énekelni.

Seiyuuje Koumoto Keisuke: *All out!* – Marodo Kosuke, *Another* – Maejima Manabu, *Red Data Girl* – Misaki Youhei, *Tokyo ESP* – Azuma Kyoutaro, Yuusha ni Narenakatta *Ore wa Shibushibu Shuushoku wo Ketsui Shimashita* – Raul Chaser.

Shinomiya Hayato: Elsőéves középiskolás. Elég gyerekes és nem túl férfias. Ő is csak azután szeret bele Kaebe, miután szerd lesz. Próbálja megmutatni, hogy mennyire férfias, hátha felzárkózhat a többiekhez és elnyerheti Kae szerelmét.

Seiyuuje Matsuoka Yoshitsugu: *Absolute Duo* – Kokonoe Tooru, *Aoharu x Kikanjuu* – Yukimura Tooru, *Days* – Kazama Jin, *Hybrid Child* – Tsukishima, *No game no life* – Sora, *Súper lovers* – Kaidou Aki.

Nishina Shima: Nagyon tehetséges és erős személyiségű lány. Gazdag családból származik így lényegében mindene megvan. Doujinshi mangákat készít szabadidejében. Szereti a szép dolgokat. Igarashival rivalizál jobban, mégis mintha ezáltal közelebb kerülnének egymáshoz.

Seiyuuje Sawashiro Miyuki: *Bakemonogatari* – Kanbaru Suruga, *Canaan* – Canaan, *Dantalian no Shoka* – Dalian, *Durarara!* – Celty, *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* – Seo Yuzuki, *Hunter x Hunter* – Kurapica, *Mushishi* – Ginko, *Noragami* – Bishamon.



Mutsumi Kazuma: Mutsumi Asuma bátyja. Elég kibírhatatlan személyisége van. Imádja a testvérét szívatni. Kis korában még traumát is okozott szegény Asumának. Segédtanárként/gyakorló tanárként történelmet kezd el tanítani Serinuma osztályában. Persze ő is beszáll egy-két rész erejéig a szerelmi vetélkedésbe, ezzel is Asumával szórakozik. Seiyuujei Sawashiro Miyuki és Nakamura Yuuichi: *Clannad* – Okazaki Tomoya, *Drifters* – Shimazu Toyohisa, *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* – Nozaki Umetarou, *InuxBoku* – Miketsukami Soushi, *Kimi ni Todoke* – Sanada Ryou, *Ookiku Furikabutte* – Abe Takaya, *Owari no Seraph* – Ichinose Guren, *Sekaiichi Hatsukoi* – Hatori Yoshiyuki).

Egyéb információ...

Az animét a Brain's Base stúdió készítette. Az openinget a négy srác seiyuuje éneklí, címe Prince x prince. Egyszer mindenképp meghallgatható, de nem hagy mély nyomot. Az endinget Murakawa Rie éneklí, a címe pedig Dokidoki no kaze. Az endinget még kevesebbszer hallgattam meg, mint az openinget. A grafika egyszerű, amit a sűrűn használt deform alakokkal dobnak fel.

Végezetül minden BL fannak ajánlom. Lehet képzeletben szövegetni a szerelmi szálakat, a fiú hárem tagjai mind szerethetők, és ami a legjobb, itt a főszereplő lány

„...egy kicsit lehetett izgulni a végén (jéé, tényleg össze fog jönni valakivel? - persze hogy nem, aminek az egyik oka a sok fiú, a másik pedig, hogy a manga nincs lezárva).”

nem idegesítő. Sajnos a vége a szokásos hárem animék csapdájába esett. Nincs rendes lezárás, pedig egy kicsit lehetett izgulni a végén (jéé, tényleg össze fog jönni valakivel? - persze hogy nem, aminek az egyik oka a sok fiú, a másik pedig, hogy a manga nincs lezárva). Így lehet reménykedni a következő szériában. Személy szerint nagyon kíváncsi vagyok, hogy még mit tudnak beletenni, mivel néhol ugyanazokat a poénos elemeket használták fel többször, ami egy idő után unalmas.



Cím: Watashi ga Motete Dousunda

Angol cím: Kiss Him, Not Me!

Év: 2016 őszi

Műfaj: hárem, vígjáték, romantika, iskola, shjo

Hossz: 12 rész

Stúdió: Brian's Base

Értékelés:

MAL: 7,53

ANN: 7,04

Anidb: 6,35



ACCA Jusan-Ku
Kansatsu-Ka

A DOWA királyság 13 államra van tagolva és éppen a fennállásának 99. évfordulóját ünnepli. A 13 államot az ACCA szervezet felügyeli. A történet központjában Jean Otis parancsnokhelyettes áll, aki csapatával az ACCA munkáját felügyeli a királyságban.

manga alapján
Műfaj: dráma, rendőrség
Stúdió: Madhouse
Seiyuuk: Yasumoto Hiroki, Shimono Hiro, Suwabe Junichi



**AKIBA'S TRIP:
THE ANIMATION**

Az Akibai utazás című játékban a játékosok a reprodukált tokiói Akihabara városrészében játszanak. Itt vámpirokkal kell harcolni, cél: letépni a ruhákat és napfénynek kitenni őket.

játék alapján
Műfaj: akció, ecchi, kaland, természetfeletti
Stúdió: Gonzo



Bang Dream!

Toyama Kasumi egy zálogház kirakatában egyből beleszeret egy csillag alakú gitárba. De van még négy másik lány, akik hozzá hasonlóan keresik a lehetőséget, hogy megcsillogtassák zenei tudásukat.

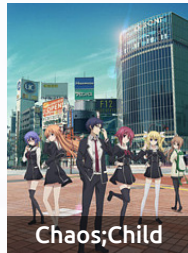
manga alapján
Műfaj: zene
Stúdió: ISSENx Xebex
Seiyuuk: Itou Ayasa, Otsuka Sae, Ohashi Ayaka, Nishimoto Rimi



Chain Chronicles: Hekuseitatsu no Hikari

A Chain Chronicles mobiljáték animeadaptációja. Yuguto földje több területre van osztva és mindegyiket egy-egy király uralja. Kisebb konfliktusokon kívül béke honol egészen addig, amíg egy sötét csoport sötét szörnyei megjelennek.

játék alapján
Műfaj: akció, kaland, fantasy, mágia, shounen
Stúdió: Telecom Animation Film



Chaos;Child

2009. november 6-án 7,8-as erősségű földrengés rázta meg Tokiót. A Shibuya földrengés néven elhíresült tragédiában 3851 ember halt meg és több mint 30 ezer megsérült. A történet 2015. októberében indult. Shibuya újjáépült, ám rejtélyes halálos esetek történnek, amikre a közvélemény is felfigyel, és újra eluralkodik az 5 évvel ezelőttihez hasonló káosz.

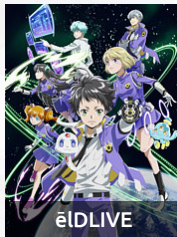
visual novel alapján
Műfaj: hárem, misztikus, pszichológiai, sci-fi
Stúdió: Silver Link
Seiyuuk: Matsuoka Yoshitsugu



Chiruran: Shinsengumi Chinkon-ka

1912-ben egy fiatal nő elhatározza, hogy felkutatja a démoni Shinsengumi igaz történetét. 1859-től kezdődően Hijikata Toshizo különféle emberekkel találkozik, akik a társai lesznek a Shinsengumiban. Az első társ Kondó Isami.

manga alapján
Műfaj: akció, történelmi



Chou Shounen Tanteidan NEO

Demi-chan wa Kataritai

ēDLIVE

Fuuka

Gabriel Dropout

Gintama.

A történet Edogawa Ranpo híres regényéből ismert Kobayashi unokáinak történetét meséli el.

Succubus, dullahan és vámpír, kiket úgy neveznek, hogy ajin vagy demis. Régen üldözték őket, de az elmúlt években elfogadta őket az emberi társadalom. A történetben egy középiskolai biológiai tanár megfigyeli ezeknek a lényeknek az interakcióit és problémáit.

Kokonose Chuuta árva és a nagynénjével él. Egyszer hazafelé furcsa dologgal kerül kapcsolatba és egy fantasztikus lényekkel teli világba, egy űrrendőrállomásra kerül, ahol Rein Brickke a Naprendszer osztály főnöke. Chuutát a számítógép választotta ki, bár Sonokata Misuzu, a főnök helyette nem hiszi, hogy Chuuta alkalmas a feladatra.

Haruna Yuu épp beköltözött a városba és rendszeresen használja a Twitter-t. A bevásárlása közben belefut egy titokzatos lányba, Fuuka Akitsukiba, aki megpróbálja lefényképezni a lány bugyiját. Hogyan fog változni az életük?

Ebben az animében Gabriel arkangyal leszáll a Földre és másokhoz hasonló életet él. Online játékokkal játszik és lóg a suliból.

A Gintama negyedik sorozata.

regény alapján

Műfaj: rejtély
Stúdió: DLE

Seiyuuk: Uesaka Sumire, Hosoya Yoshimasa, Kimura Ryouhei, Eguchi Takuya

manga alapján

Műfaj: vígjáték, fantasy, iskola, seinen

Stúdió: A-1 Pictures
Seiyuuk: Suwabe Junichi

manga alapján

Műfaj: akció, sci-fi, űr
Stúdió: Studio Pierrot

Seiyuuk: Murase Ayumu, Suzuki Tatsuhisa, Kugimiya Rie

manga alapján

Műfaj: dráma, ecchi, zene, romantika, iskola, shounen

Stúdió: Diomedea
Seiyuuk: Lynn

manga alapján

Műfaj: vígjáték, iskola, shounen, természetfeletti

Stúdió: Doga Kobo
Seiyuuk: Tomita Miyu, Hanazawa Kana, Oonishi Saori, Oozora Naomi

manga alapján

Műfaj: akció, vígjáték, történelmi, paródia
Stúdió: BN Pictures

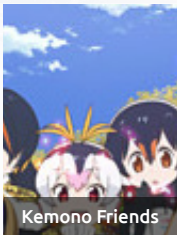
Seiyuuk: Sugita Tomokazu, Kugimiya Rie, Sakaguchi Daisuke, Ishida Akira



Hand Shakers



Idol Jihen



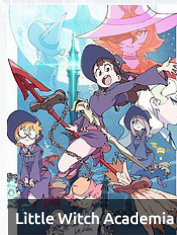
Kemono Friends



Kobayashi-san Chi no Maid Dragon



Kuzu no Honkai



Little Witch Academia

Oszaka, A.D. 20XX. Középpontban az úgynevezett Hand Shakerek állnak, akik párban vannak, és ha megfogják egymás kezét, akkor meg tudják idézni a Nimród nevű fegyvereket. A Hand Shaker párok egymással harcolnak, a nyertes találkozhat "Istennel" és kihívhatja őt.

Minden prefektúrából kiválasztottak egy lányt és így összeállt a 47 tagú idol csapat. Cél megváltoztatni Japánt a tánc és ének erejével, hogy mosolyt csaljanak mindenki arcára.

A történet a Japari Parkban, egy hatalmas állatkertben játszódik, ahol a homokcsillag nevű anyagnak köszönhetően az állatok lány alakot öltöttek. A park nagy népszerűségnek örvend, de egy gyerek eltéved, és az állat lányokkal együtt próbálja megtalálni a kiutat.

Miss Kobayashi egy átlagos irodai dolgozó, unalmas élete volt egészen addig, amíg meg nem mentette egy lánysárkány életét. A sárkány neve Tohru és egyik képessége, hogy lánnyá tud változni, ám a szarva és farka megmarad. Miss Kobayashi élete felfordul az új szobatárssal.

Hanabi és Mugi egy irigylésre méltó pár, mindenki olyan akarna lenni mint ők. De ez a két látszólag tökéletes ember egy titkot őriz, mely megbűjlik a látszólag tökéletes kapcsolatuk mögött.

Akko rajong a népszerű boszorkányért, Fényes Chariotért. Álma, hogy ő is boszorkány legyen, így beiratkozik a Luna Nova Akadémiára, ahová Chariot is járt. Lotte és Sucy személyében barátokra lel, akikkel megkezdí varázslatos életét az akadémián számos csodával és kalanddal fűszerezve.

original

Műfaj: akció

Stúdió: GoHands

Seiyuuk: Morohoshi Sumire, Saito Soma, Murase Ayumu, Kayano Ai

original

Műfaj: zene

Stúdió: MAPPA, Studio VOLN

játék alapján

Műfaj: akció, fantasy

Stúdió: Yaoyorozu

Seiyuuk: Uchida Aya, Ono Saki, Ozaki Yuka, Motomiya Kana

manga alapján

Műfaj: vígjáték, seinen, slice of life, természetfeleltti

Stúdió: KyoAni

Seiyuuk: Kuwahara Yuuki, Naganawa Maria, Tamura Mutsumi, Takahashi Minami

manga alapján

Műfaj: dráma, romantika, iskola, seinen

Stúdió: Lerche

original

Műfaj: fantasy, mágia

Stúdió: Trigger

Seiyuuk: Murase Michiyo, Han Megumi, Orikasa Fumiko, Hikasa Yoko



Marginal#4 KISS Kara Tsukuru Big Bang

A Rejet és Idea Factory által készített Marginal#4 franchise alapján.

játék alapján

Műfaj: zene, shoujo
Stúdió: J.C.Staff

Seiyuuk: Masuda Toshiki, Takahashi Naozumi, Suzuki Yuto, KENN



Masamune-kun no Revenge

Masamune Makabe túlsúlyos. Egy lány, Adagaki Aki folyton terrorizálja, így Makabe elhatározza, hogy bosszút áll. Évekkel később új emberként tér vissza. Jó-képű, sportos alkat, és még népszerű is, ám Aki nem ismeri fel az új cserediákot. Makabe felkészül, hogy visszaadja, amit kapott. Vajon édes lesz a bosszú?

manga alapján

Műfaj: vígjáték, iskola, romantika, shounen, hárem
Stúdió: Silver Link

Seiyuuk: Ohashi Ayaka, Hanae Natsuki, Mimori Suzuko, Minase Inori



Minami Kamakura Koukou Joshi Jitensha-bu

Maiharu Hiromi Nagasakiból Kamakurába költözik. Az első napján biciklivel megy iskolába, de gyerekkora óta nem ült biciklin. Az évnvítő ünnepségre menet találkozik Akitsuki Tomoéval, aki megtanítja hogy kell rendesen biciklizni.

manga alapján

Műfaj: iskola, shounen, sport
Stúdió: J.C.Staff

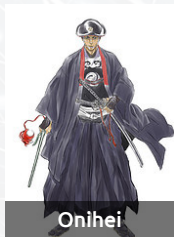


Nyanko Days

Ez az anime Tomoko történetét mutatja be, akit az iskolából hazafelé három macska üdvözöl.

manga alapján

Műfaj: vígjáték, slice of life
Stúdió: EMT2



Onihei

Hasegawa Heizo vezető tiszt, aki védi a várost a bűnözéstől. 1783-ban ő a békefenntartó hivatal vezetője, semmilyen piti bűnöző nem siklik ki a markából. Elnevezik ördögi Heizounek.

regény alapján

Műfaj: történelmi, seinen
Stúdió: M2



Piace: Watashi no Italian

A középiskolás Nanase Morina a Trattoria Festa nevű olasz étteremben dolgozik, ahol természetesen igen sokféle ember veszi körül.

manga alapján

Műfaj: vígjáték, slice of life
Stúdió: Zero-G

Seiyuuk: Hikasa Yoko, Yashiro Taku, Azakami Youhei, Yonai Yuki



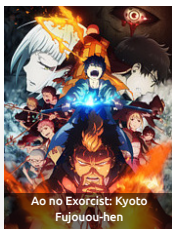
Schoolgirl Strikers:
Animation Channel



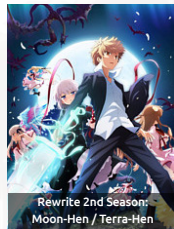
Urara Meirochou



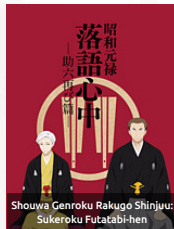
Youjo Senki



Ao no Exorcist: Kyoto
Fujouou-hen



Rewrite 2nd Season:
Moon-Hen / Terra-Hen



Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu:
Sukeroku Futatabi-hen

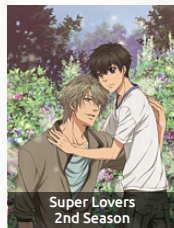
A közeli jövőben, a Goryoukan Akadémia különleges egysége, amely tagjait az iskolából választották, az Oburinak nevezett ellenség ellen küzd.

Meiro-machi a jövődómondás városa. Itt van az Urara üzlet, ahová az egész országból jönnek, hogy jóskok legyenek. Chiya a hegyekből érkezik és találkozik a mindig komoly Konnal, a nyugati dolgokat kedvelő Kouméval és a félnék Nonóval. Együtt élnek vidám napjaikat jóstanonként.

A háború első soraiban ott egy szőke, kék szemű, fehér bőrű lány. Ő Tanya Degurechaff. Valójában ő volt Japán legjobb üzletembere, de miután fehérszített egy magát istennek nevező lényt, kislány formában született újjá. Előnybe részesíti a hatékonyságát és a saját karrierjét, ezáltal ő a legveszélyesebb lény a birodalmi seregben.



Reikenzan:
Eichi e no Shikaku



Super Lovers
2nd Season



Kono Subarashii Sekai ni
Shukufuku wo! 2

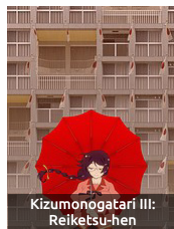
játék alapján
Műfaj: akció, iskola
Stúdió: J.C.Staff
Seiyuuk: Sawahiro Miyuki,
Hidaka Rina, Hanazawa
Kana, Ogura Yui

manga alapján
Műfaj: vígjáték, seinen,
slice of life
Stúdió: J.C.Staff

regény alapján
Műfaj: mágia, katonaság
Seiyuuk: Yuuki Aoi



Yowamushi Pedal:
New Generation



Kizumonogatari III:
Reiketsu-hen



Digimon Adventure
tri. 4: Soushitsu



Szezonos animékről röviden

Írta: Catrin, Miichan, Hirotaka

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



Catrin véleményei

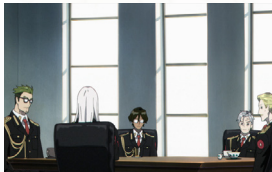
Elindult a téli szezon, így rögtön bele is kóstoltam néhány animébe, ennek taglalása után kicsit fangirlködöm még az őszi szezon zárásán, végezetül pedig egyéb, jelenleg is futó, nyakamon maradt címekről szólok néhány szót. Ez összesen 12 cucc, szóval csak röviden... Miichan és Hirota különben is még sok-sok új címről írtak nagy örömmre.

Téli szezonban kezdődtek

ACCA: 13-ku Kansatsu-ka

Lehet, hogy két rész után meg is találta a szezon kedvencemet? Madhouse-ék most egy nemrég befejezett mangába telereltek, ráadásul Ono Natsume művébe (*Ristorante Paradiso, Saraiya Gouyo*), akiből sugárik a kreativitás. Maga a dizájn is egészen stílusos, ez a fiktív, de modern világ pedig nagyon látványosra és színre sikerült. Madár kontinens békés

államaiban jól mutat ez az ACCA nevű, a közfeladatokat ellátó szervezet, az ellenőrző részlege pedig még csábítóbban hangzik, de még így is a karakterek fogtak meg igazán. Eleve öröm itt is, hogy nem sulis, hanem dolgozó arcokat látunk, szöke főhősünk pedig egy jelenség. Az első részben szinte nem volt jelenet, ahol ne gyújtott volna új cigire, rég láttam ekkora bagó showt (a 2. epizódban már visszább vettek), ráadásul itt már-már presztízs



kérdése a dohány. Jean emellett halál laza srác, a munkatársai jófejek, a hucigája normális, a haverja érdekes, a felettések pedig kavaró „vén bishik” (egyiküknek ráadásul Suwabe Junichi a hangja, akit furcsa ismét ennyire mélyen hallani Viktor cukiskodása után). Emellett van itt még szép nő, érdekesnek kinéző, egyelőre ködös történet szál, szóval nem epizodikus slice of life-ba fog kifutni a dolog. Már most várom a következő részt.

Az opening még, ami félelmetesen jó, a színkavalkádjával és egyedi látványával azonnal lehangol, a fülbemászó pop is

egész jó alatta a rap betétekkel. Az ending ezzel szemben nagyon visszafogott, szép táncos rajz animációval (egyre sűrűbben nyúlnak ehhez).



Chäos;Child

Új pontosvesszős cím, nem is igazán értem miért adok nekik újabb és újabb esélyt (*kininarimasu*); a *Steins;Gate O*-tól is tartok a visual novel spoilerok alapján, de a többi még annyira se csábító. Kapásból összeletrettettem az *Occultic;Nine* első epizódja a stílusával, a hadarásával és a tögylánnyal. A C;C most viszont egész nosztalgikusnak hat, elvégre a *Chäos; Head* vonalát folytatja, amivel ez az egész érdeklődésem elkezdődött, és ami anno könnyed szórakozás volt. Most meg is kapunk annak az évadnak az összefoglalóját (2009-es év eseményei), majd ugrottunk 2015-re, hogy kezdődhessen az új sztori. Első ránézésre a korábbi másolja, de nyilván bonyolódni fog, a karaktergárda kevésbé irritáló, de teljesen sablonos. Úgy

éreztem mostanság nincs kedvem az ilyen középsulis háremes komolykodáshoz. Az alaphangulata és misztikus-pszichológiai vonala kicsit viszont még érdekelt.



Kuzu no Honkai

Huh. Azt sem tudom hol kezdjem, így hogy kimentítáltam magamból a szitkozódást a magazin hangulatának védelme érdekében. Talán ott, hogy érdekelt mit hoz most a zseniális *Fune wo Amu* után a noitaminA blokk. Annyit még azért informálódtam előtte, hogy futó mangáról van szó (a fenébe, bár elvileg lassan vége),





melyben egy főszereplő középiskolás pár tagjai valójában nem egymásba, hanem tanáraikba szerelmesek... Bánkódásuk enyhítésére pedig egymásnál találnak vigaszt. Tiszta szappanopera, felkelti a figyelmet, de azonnal el is hinti: mi ez a marhaság? Itt baj lesz, főként ha az egész reális problémák és megoldások helyett óriási drámázásba megy át. És naná, hogy átmegy! Eleve az első résznek ez a komor, fájdalmas, esetlen hangulatvilága, kész kínzás. A karakterek nonszimpatikusak, fanatikusak és



buták. Ráadásul nem elég, hogy tanárok a kiszemeltek, az egyik még oniichan is (nem tudtam mi hiányzik). De a lényeg: a két szerencsétlennek első ránézésre észbe sem jut úgy összefogni, hogy valamilyen tervet kieszelve, mondjuk magukba csábítsák a kiszemeltet, amúgy pedig haverkodjanak (hasonlóan a *Toradorához* cukiskodás, hülyélés vagy akármí); vagy legyenek szeretők, oké, enyhítsék a hiányt, de hogy ezt ilyen drasztikus hangulatban tegyék mellőzve a haverkodást vagy a lazaságot. Mondjuk lehet a japán mentalitás vagy a szüziesség kezelése miatt fut ki ez ennyire

kínosba, csak... A fenéket akarom én meintegetni őket. Mindegy, úgymis a szexualitása és a műbalhéja miatt fogják ezt nézni az emberek... Bűnös élvezet? Egyelőre csak fájdalom. A második részben tovább bővült a kör két szerencsétlennel, akik a főhősökre szerelmesek. A leszbikus lány még értelmesebb is lenne, de ő se maradt ki a saftos jelenet szórásból.



Onihei

Érdekes, hogy ebből a szigetországbán népszerű címből (csak) most készül anime is. Az eredetije egy 1967-ben indult regény, mely az Edo-korszakba, egy ördögi bűnülőző, Hasegawa Heizou nyomozó történetébe kalauzol. Első látásra mindezen vonz: karakterek, közeg, hangulat, lát-



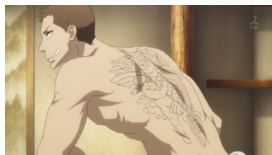
vány, zene... A története az, amitől tartok egy kicsit, remélem nem fullad érdeklenségbe vagy unalomba. Mindenesetre meggyőzően indult, végig lekötött az első eset, a brutalitása is nekem tetsző mederben folyik, és volt egy nagyon jó család jelenet is a végén. Külön tetszenek a rajzolás megoldásai, valamint ahogy ötvözi a 2D-t és a 3D-t.



Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu 2

Várós volt a Rakugo folytatás, még úgy is, hogy nálam nem talált be annyira a drámája. Azért azt nem vitatom, hogy a tavalyi év egyik legszínvonalasabb animéje lett. Nem spoilereztem le magamnak a mangából semmit, így érdekel, hogy alakul Yota karrierje, Konatsu anyasága és Kiku élete. Ki vagyok éhezve a karakter interakciókra, mivel az volt az egyik legjobb szegmense a múltas évadnak is. Aztán persze itt vannak nekünk még mindig a zseniális seiyuuk. Seki Tomokazu mondjuk ritka fárasztó szerepet kapott, de bízom benne, hogy egyre szimpatikusabb lesz (még ha nem

is vetkőzi le teljesen Yota baromságait). Ami pedig az érzelmi töltet illeti, jó lenne, ha itt most nem futna ki az egész hasonló drámába. Mondjuk Kiku halála zárásként reális, de azt egyáltalán nem bánám. Inkább a többiek részéről ne legyenek túl nagy életfájdalmak és akkor jóban leszünk (ennek fényében lehet még az előző évadal is közelebb kerülnék egymáshoz).





Őszi szezonból befejeződtek

Fune wo Amu

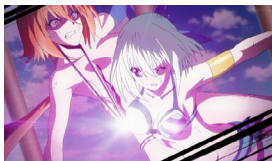
Körülbelül decemberig úgy éreztem megtaláltam a 2016-os kedvencemet a szótárszerkesztők személyében. Zseniálisan elhivatott, hétköznapi és családi hangulat, szimpatikus karakterekkel és slice of life-fal. Aztán berántott a Yo! háj, így a Fune a második helyre került, de annyi baj legyen! A nagy időugrás mondjuk elég hirtelen jött, de egyáltalán nem bántam, sőt! Így volt az igazi. Érdekes volt látni Kaguyá-



seit illeti, egyáltalán nem bántam, hogy így alakult a végére, dobott az egész anime realitásban még egyet. Szumma a Fune ment a kedvenceim közé, nagyon kedves, kerek, és emlékezetes darab.

Keijo!!!!

Valahol a Yuri on Ice utolsó epizódja előtt már annyira nem tudtam mit kezdeni magammal, hogy gondoltam amolyan elterelő hadműveletként gyors ledarálom a segg-mellbedobással bunyós lányokat. Azt kaptam, amit vártam: mókás perceket. Ritka nagy baromság, de a szórakoztatóbb fajtából, csodálkozom is, hogy a fiúk körében itthon nem szólt ez nagyobb. Mond-



ék mennyire a hivatásuknak élnek, kaphatunk volna tőlük kicsit több romantikát is (talán Majime konzervatív személyiségével volt a legnehezebb azonosulni). A végén lévő mini jelenetük, mondjuk még így is (szimbolikusán és ténylegesen is) megkoronázta a sorozatot. Külön öröm volt viszont Nishiokát és Remit gyerekekkel egy családiként látni. Rendesen szurkoltam, hogy kapjunk egy ilyen jelenetet, szerencsére befért. Ami pedig Matsumoto-sen-



juk az ecchi fanservice egész normális mértékben folyt, így lehet vannak, akik nem kaptak eleget... A Xebec amúgy tetszetős látványt nyújtott, kedvelem az ilyen vastag körvonalakat, a zenéi pedig kellemes, fülbemászó, egyen darabok.

Kedvenceim a jobbnál jobb képeségek, ezeken nagyokat nevettem. Legmeredekebb jelenségek talán a bimbós támadások voltak. Ott már köpni-nyelni nem tudtam. Mindenesetre hasonlóan a Touken Ranbuhoz számomra ez sem emelkedett felül középszerűségén, mivel mindegyik karakter érdektelen maradt (nem-hogy a nevékre, már a kinézetükre sem emlékszem *kis túlzás*), sztorit illetően nincs miről beszélni. És hogy beváltotta-e elterelő célját? NEM! Ó, ha tudnátok mennyi dolgáról asszociáltam folyamatosan a Yo!-ra. Hehe.

Touken Ranbu: Hanamaru

Uhh, nálam ez kéz a kézben járt a Keijo-lal. Szórakoztató, de középszerű maradt. Az aranyos szépfiúk hol mókások,



hol érdektelenebbek. Viszont továbbra is állítom, hogy a játék rajongóinak ez egy szuper ajándék sorozat lehet. De nekem, mint kívülről nézőnek totálisan távoli, megfoghatatlan és tömény maradt. Ami pedig még rontott az összképen az a végén lévő hangvétel. Miért kellett komolyabbra venni a figurát? A harcba vonulós betétek amúgy is sokszor a legunalmasabb részek voltak. Mindegy, várom az ufotable változatot. Bár nem hiszem, hogy az sokkal inkább nekem való lesz. Kíváncsi vagyok a fangirlöknek hogy csapódik majd le egy komolyabbnak kinéző sorozat. Lehet inkább néznének helyette Hanamaru 2-t?





Yuri!!! on Ice

ÖMLENGÉS KÖVETKEZIK Konkrétan meglepődtem, hogy a múltkori számban mennyire visszafogottan és röviden nyilatkoztam az év animéjéről! Előre elnézést kérek, hogy a sorozatról most is csak keve-



set, ellenben az élményemről rengeteget ide vetek, továbbá a csapongószámért is (lehet, hogy még mindig nem tudom a rajongószámot szalonképesen tálni, vagy csak túl sokat engedek meg magamnak?). Ajánlom az ismertető cikket, ha valaki esetleg elkerülte volna, és bővebben érdekelné a Yoi. Persze a hájpom nekem is valahol akkor vált egyértelművé, amikor Viktor és Yuuri többé váltak pusztá fanservice-nél, attól kezdve pedig csak növekedett és azóta sem áll meg. Imádom! Valahol persze mindenki azt látja, hogy itt ez a meleg pár, erről szól az egész, erre nyáladzanak a lányok, de lényegesen többről van szó. Minden részletébe szívesen merül el az ember, az egész gondosan megtervezett a koris dolgoktól kezdve a zenéken át a karakter

célokig és kapcsolatokig. (Érdekes egyébként, hogy vannak akik pont azt sajnálják, hogy nem lett igazán BL a cucc, én pedig piszkosul örülök, hogy mentesült annak klišétől. A canon pár tényét tagadókat pedig nem is próbálom megérteni.)

Szumma nem igazán érdeklődöm sem a sport, sem a bishouzen animék iránt, ettől is csak egy kis Free!-hez hasonló szórakozást vártam, de nagyon durván rám cáfolt. Az ismertetőben valamennyire próbáltam ezt (az elsől látásra fel nem tűnő) egyediségét bemutatni, bár a fangirl ködötől nehéz szüles volt, ezt elismerem. Kévs anime moztogatt meg ennyire (folyamatos infók olvasása, egy rész többszöri megnézése, epizódonként aktív élvezetes fórumozás, fanart keresés), olyat pedig nem igazán szoktam, hogy a - rengeteg néző miatti - gyenge minőségű élő adást kövessem a neten (kész kínzás volt egyébként a japán reklámblokk az utolsó rész előtt).

Eddig ha összeszámolom, körülbelül háromszor láttam és tervezem a magazin megjelenése után ismét újranezni a Yoi-t.



Nem lehet betelni vele, és még így sem vagyok teljesen elégedett. Kapkodós volt, az utolsó epizódba félelmetes, hogy mennyi mindent belezúfoltak, nem is fért bele minden, amit terveztek: a páros kori csak félig ment le, Yuurio utolsó záró korija teljesen kimaradt (pedig még a zene is megvan hozzá!)... És még így is azt mondom, hogy szeretem ezt a hirtelen zárását, ahogy a főszereplők egymásra hatottak, zseniálisan koriztak és a konklúzió (nem teljesen ezt vártam és mégis sokkal jobban örülök neki)!

A zenéjét azóta is széthallgatom, reménykedem páros figura kiadásában és egyéb lázas tevékenységek. Magam is

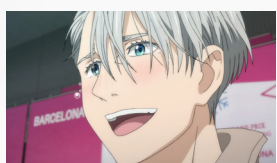


melegpödtem mennyire betalált nálam.

Remélem a BD-re az animáció is javul, mert az sokszor egészen rémséges volt, de a poén, hogy még így is érződött az adott előadás színvonala.

Néhány imádni való moment a sorozatból spoileresen, hogy valami konkrétumot is írjak:

- Viktor onszenes fanservice jelenetei
- Yuri poszterektől hemzsegő szobája, és ahogy kénytelen lesznedni azokat
- a katsudon mánia (nem egy étteremben teszteltem azóta)
- az Agape és az Eros ötlete
- összes ViktorxYuuri jelenet, különösen: Viktor fejének megérintése, a parkolós vita, a csók, az előadások előtti inspiráló mondatok, a reptéres viszontlátás, a közös hotelszoba, Yuuri páros esküvői gyűrű vásárol, a lényegében eljegyzős jelenet, a többiek reakciója a pubban, a gyűrűk állandó csillogása és fókuszja, a tény, hogy valóban Yuuri invitálta Viktort, Viktor sírása az utolsó részben, az utolsóként tökéletes szabadprogram, az ezüstöt illető öröm, a karrier folytatásának elhatározása, a közös





Fellépésük, az orosz találka, tuti van, amit kihagytam

- a többiek előadásai, különösen Yuri-é, vagy a végén JJ nagy bukása

- ahogy Yurio a végén kikorizza a lelkét azért is, hogy maradásra motiválja Yuurit, ezzel pedig épphogy megnyeri az aranyérmét

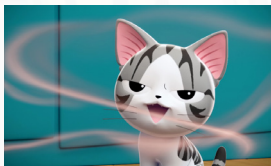
- Otabek kellemes megjelenése, és az általa behozott 9. szimfónia, mint legkreatívusabb zene

Mit mondhatnék? Irány a következő cím véleményezésére különben itt ragadok.

Egyéb futó cím

Chi's Sweet Home (2016)

Továbbra is imádom Chit és a Yamada családot ebben az új formátumban is. Félelmetesen működőképes ehhez a kódomo sorozathoz ez az egyszerű, de szépséges full CGI. Egyedül az opening az, ami még mindig agybaj. Szeretnivalók és szórakoztatók cicánk kalandjai, ráadásul azt is



megtudtam, hogy Youhei anyját Miwának, apját pedig Kentónak hívják (ez a korábbi sorozatnál vagy elkerülte a figyelmemet vagy nem említették). Egyedül az zavar, hogy a régihez képest vannak sokkal butább megmozdulások, akár a karakterek, akár a történetvezetés részéről. Néha ritka nagy hülyeséget csinálnak Yamadákék. Elég csak az egyik legutóbbi fázis részre gondolni, ahol az egy dolog, hogy senki nem takarozott vagy öltözött be jobban, de az anyuka végig meztláb tolta!!! Történetileg pedig totálisan kiverte nálam a biztosítékot az éjjeli macska diszko. Mégis ki a fene találta ezt ki? Miért így oldották meg a titkos találkát? Miért lett ennyire kínosan róhejes? Többet ilyen ne, és minden rendben.

Dragon Ball Super

Ahogy múltkor említett, most filler epizódok mennek február elejéig, amikor megkezdődik az új arc. Ráadásul a spoilerrek szerint Bulma tehetségével kezdődik (Brának már épp ideje érkezni). Véeéegreee a sorozat eleje óta erre a Fanservice-re vá-



rok! Szóval már most ki vagyok készülve az örömtől. Addig is hülyébbnél hülyébb és mókásabbnál mókásabb kitöltő epizódokat kaptunk. Pl. baseball meccs az univerzumok között, külön poén volt benne Yamcha szivatása, Goku megasszaszinolása és arcoskodása Hittel, Gréto Szájában film forgatása, amiben Gohant megcsókolja egy random idol csaj, de Videl intelligensen nem balhézik, sőt. Meglepően szórakoztató egy-két rész, ahhoz képest, hogy közben gagyik is. De nincs mit tenni, így szeretlek DB. Ja, és új ending érkezett, ami az előzőhöz képest kevésbé katasztrofális. Ráadásul februárban új opening is érkezik, ez lesz a Superben az első OP váltás, szóval tudtjára még hány résznek nézünk elébe!



Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans 2

Itt is érkezett így a fele után új OP és ED, amik gyengébbek az előzőeknél, de szintén élvezetesesek. Magáért a sorozatért



amúgy kár. Túl sok felesleges karakteren időzik, ahelyett, hogy csak 1-2-re koncentrálna rá jobban. Így hiába szimpatikusak, nem lehet eléggé megszeretni őket. Még mindig Mikazuki a legnagyobb arc, vicces ahogy a két lány epekedik utána. Ismét volt úrstríci és hárem epizód, mintha csak az első évad felélné járnának... történetem már valami. A szóke bishi is csak jól néz ki a nagy kék szőnyegen a szokós irodájában, kár hogy veszett nagy loli fan. Nemrég is volt egy elég pedit jelenete a kicsajjal. Ez még hiányzott az eddigi Gundam élményeimből, szóval most kipipáltam, nem szívesen.



Miichan véleményei

Nagyon vártam a januárt, a sok kiszemelt anime miatt. Ugyan elkezdtem olyat is, aminél kijelentettem, hogy nem fogom követni, és kiderült hogy egész nézhető, de akadt olyan is, amit az első pár másodperce után abbahagytam. Nézzük sorban mit is néztem.

Masamune-kun no Revenge

A történet középpontjában lévő Ma-kabe Masamune kiskorában el volt hívva, emiatt gúnyt üztek belőle mások. Egy lányba volt szerelmes, akit gyerekként megismert, neve Adagaki Aki. A lány a „malac” gúnynévvel vissza is utasította. Emiatt a múltbéli esemény miatt a fiú kemény edzéseknek köszönhetően megváltozott (lefogyott, pötytyet nárcisztikus lett). Jövőbeli célja és bosszúja, hogy Adagaki Aki beleszeressen.



A téli szezonból ezt vártam a legjobban, még az előzetesét is megnéztem, amit nem igazán szoktam megnézni. Nagyon szeretem a szép grafikával készült animéket/mangákat, ez mondhatni nálam az első számú szempont, mikor animét/mangát választok. Nem a legjobb ötlet így választani, de kevés esetben választok rosszul. A legjobb, hogy a Masamune-kun no Revenge túl is tett az elvárásaimon, hiszen nem elég, hogy káprázatos a grafika, nagyon jó az opening és az ending is, ráadásul még a történet is jó. Na jó, az openingben csak annyi kifogásolnivaló van, hogy feleslegesen leplezték le a fényképen lévő szereplőket. Ez mély nyomot hagyott bennem. Visszatérve a többire, a szereplők is tetszetősek. A kedvencem Yoshino Kowai és Kojuurou Shuri. Nagyon cuki a megjelenésük, Kojuurounak még a személyisége is aranyos. Adagaki hűvös viselkedése is találó. Masamune viszont néhol elég idegesítő, néhol menő és van amikor röhejes. Az első két rész alapján

az egész nagyon megfogó. Már az elején vannak váratlan történések. Szerintem többször megnézhető animére számíthatunk. Mindenkinek ajánlom az elkezdését.

Fuuka

Január 6-án kezdték el a zenés, romantikus iskolai animét. A történet kezdetén megismerjük Haruna Yuut, aki Tokióba költözött a növéreihez. Épp a délutáni bevásárlás után tart hazafelé, közben twitterizik (magába forduló, twitteren kommunikáló kocka a főszereplő), majd váratlanul ráesik egy lány akit Akitsuki Fuukának hívnak. A lány azt hiszi, hogy a bugyiját szeretné lefotózni, ezért összetöri



a fiú telefonját, felpofozza és tovább áll. Fuuka nem veszi észre, hogy ott hagyta az egyik CD-t a földön. Vajon ennek a CD-nek köszönhetően fognak újra találkozni és közelebb kerülni egymáshoz?

Már az első rész egész eseménydús volt, mondhatni egy pillanatra sem tudtam lenni a szemem a képernyőről. A később



biekben várható drámai pillanat, amire az openingben rá lehet jönni, mégis az első rész nagyon életvidám, Fuukának köszönhetően. Amit sajnállok, hogy jó esetben csak egy hetet kell várni a folytatásig. Miután megnéztem az első részt, már kerestem volna a másodikra, persze még nem tudtam megnézni. A főszereplő telefonba bújása szimpatikus, de az egész történetben eddig Fuuka megjelenése, stílusa tetszik a legjobban. A grafika itt is nagyon szemet gyönyörködtet. Az opening kicsit jobban tetszik, mint az ending, de plusz pont, amiért pörgős az ED is. Azt hiszem a többi résznél is végig fogom hallgatni. Á, és az előzetesben mutatnak még egy fontos szereplőt, emiatt naaaagyon várom a következő részt. Aki szereti a romantikus, zenés/idolos/bandás animéket, amikben szerelmi sokszög és dráma van, az kezdjen bele, nem fog csalódást okozni. Persze még a további részben elronthatják, de remélem nem fogják, mert az nagyon lehangoló lenne.



Kuzu no Honkai

Ebben a történetben két középszerű fiatal szomorú viszonzatlan és tiltott szerelmének leszünk a részesei. Hanabi Yasuraoka az osztályfőnökébe Kanai Narumiba szerelmes. Awaya Mugi pedig a volt magántanárába Akane Minagawába. Az első részben megismerkedünk a szereplőkkel és láthatjuk milyen kapcsolatban állnak egymással, és hogy jutottak el odáig, hogy a két fiatal járni kezdjen.



fókuszáljon. Nagyon drámai, tényleg, de eltűzött. Jaj nehéz úgy írni bármit, hogy közben ne lőjem le az egészet, de simán lehetnének barátok, akik segítenek szétválasztani a két tanárt, hogy esélyük legyen azzal lenni, akivel szeretnének. Mivel itt a két tanár is kezd érzéseket táplálni egymás iránt. Sajnos így elveszti az értékét a sorozat, maximum annyi marad, hogy hátha a két szereplő egymásba szeret, és annak lépései, ahogy megváltoznak. Vagy végigszenvedik az egészet, és a végén a néző is eret vág a drámai hangulatban. Megemészte az első részt, rosszabb benyomást kelt, mint mikor néztem. Viszont az opening és ending nagyon passzol az egészhez, olyan elborult. A grafika elemgy kategóriába esik, nem csúnya, nem is olyan, hú de szép. Dobni nem fogom, de várni se fogom a további részeket. Ajánlani se ajánlanám.

Seiren

A történet középpontjában Souichi Kanata, egyszerű középszerű tanuló áll.

A való életben is eljön egy diák életében a pályaválasztás, és a vele járó aggodalmak (kivéve, aki már kiskorában rájön, mi szeretne lenni). Szegény fiú nem tudja mivel szeretne foglalkozni, és igazából nem szeretné abbahagyni a diák életet. Barátja Ikuo Nanasaki segít neki nyelvtanból, nehogy megbukjon. Ezt miért említettem meg? Mert Kanata elkezd a tanulásra fókuszálni, későbbiekben pedig osztálytársuk Hikari Tsuneki (az osztály legnépszerűbb lánya) is csatlakozik hozzájuk. De vajon mi a terve Hikarinak azzal, hogy elkezd közelebb kerülni Souichihoz? Hát ez majd kiderül.



Ebben az animében a három főhős-nő és Souichi a lényeges karakterek. Mint ahogy az Amagamiban is történt: van egy főhősünk, aki mindig más lánnyal jön össze, az egész, mint egy VN. Kapcsolódik is az Amagamihoz, de nem kell hozzá ismerni, külön története van, új szereplőkkel. Egész ígéretesnek tűnik az első rész alapján. Ez a pályaválasztási rész beleillik,

érdekes, az egész komoly hangvételű, ami keveredik Hikari Tsuneki vicces megjegyzéseivel, amivel ugatja a fiút. Az egész olyan édes savanyú. A komolyság keveredik a humorral. Az opening-ending egyszer nézhető, nagyon nem fogtak meg. Mikor először megpillantottam, hogy ki jött a rész, eldöntöttem, hogy nézni fogom. Nem bántam meg, várom a folytatását is. Minden sulis anime kedvelőnek ajánlom, főleg annak, akinek az Amagami SS tetszett.



Kobayashi-san Chi no Maid Dragon

A történetben megismerjük Kobayashit, aki irodai munkát végez. Egy nap részegen megment egy sárkányt és megkérdezi, van-e kedve nála lakni. Másnap a sárkány elmege az otthonába, hogy tényleg vele éljen. Kihinné, hogy Kobayashi végül megengedi.

A borító alapján viccesnek tűnt, ezért döntöttem az elkezdése mellett. Jól is



választottam, mert egy humoros animébe botlottam, bár sokra ne számítsen senki. Mivel slice of life, így hatalmas története nincs, viszont nagyon jó egy-egy fardatbb nap után. A mindennapi élet egy kis misztikummal és rengeteg vicces pillanattal jót tesz a nevető izmoknak. A kivitelezés viccesen alacsony költségvetésű, de pont megfelelő. Az opening és ending elmeig, egyszer nézhető és hallgatható. Mindenkiné ajánlom, hisz a fiúk is láthatnak pár óriási mellet.



Nyaneko Days

Konagai Yuuko első éves középiskolás lány. Nem túl beszédes, nehezen illeszkedik be az osztályába. Kedvenc helye az



kitalált barátához beszél. Mivel a műfajnál slice of life jelölés volt, így kissé másra számítottam, de vicces, és meglepően nem túl perverz. Plusz pont, hogy csak 4 perces. Ajánlom a fiúknak, egész aranyos.



otthona, ahol három imádni való cicalány várja. Ezek a csepp cicák ember kinézetű macsek, és a lehető legcukibbak. Egy rész mindössze két perc, így mindenkinek ajánlom, aki szereti az imádni valóan kuki dolgokat. A grafika nagyon megtetszett, és annyira édesek a cicák. Konagai pedig átlagos, mégis valamiért annyira édes a megjelenése. A későbbiekben további szereplők is megjelennek. Ez az anime olyan, mint egy finom torta: szemet gyönyörködtető és édes.

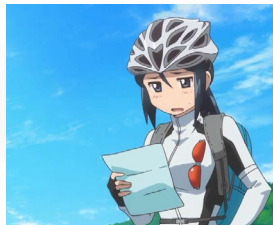
Minami Kamakura Koukou Joshi Jitensha-bu

Maiharu Hiromi Nagasakiból költözött Kamakurába. Az első évet a Minami Kamakura középiskolában kezdi meg. Az évnytő napján biciklivel indul iskolába, pedig utoljára kiskorában biciklizett. Úgy száguldot le egy dombról, hogy még azt se tudta, melyik a fék, vagy hogy a pedállal hajtjuk a



biciklit. Bele is botlik Akitsuki Tomoéba, aki segít neki megállni. A két lány ugyanabból az iskolából való. Hiromi Tomoe segítségét kéri a biciklizés újratanulásában. Az élete megváltozik, miután hallja osztályfőnöke beszédét és látja a szélsébeben száguldo biciklis lányokat.

Az anime műfajilag sport, iskolai és én még a slice of life-ot is hozzátenném. Elsőre tipikus slice of life-os hangulat érződött. Az első rész kis bemelegítés a későbbiekhez. Az iskolai beszédek (például az igazgató és az osztályfőnök beszéde nagyon tetszett), a szinkronhangok karakterhez illőek. A két lány egész gyorsan összebarátkozott. Maiharu Hiromi olyan kis butácska, ettől egész komikussá válik az egész. Itt is a barátság és az emberi célok elérése a legfontosabb mondanivaló. Plusz pont a végén lévő rövid előszereplős részlet. Az első rész végén például azt magyarázzák el, hogy válasszon az ember biciklit. Pár perc az egész, mégis hasznos tudnivalók-



One Room

A történet rövid és egyszerű. Van három lány és a főszereplő, azaz a néző. Effektív semmi érdemleges nem történik, hétköznapi dolgoknak, mint pl. egy vásárlásnak lehetünk részesei, és a lány hozzánk beszél. Mivel ez alapjáraton férfiaknak készült, így elég nevetséges volt nézni, én inkább egy pszichés problémával küzdő lánynak gondolnám, aki egy nemlétező,



kal lesz gazdagabb a néző. Az opening tetszetős, a címe *Jitensha ni Hana wa Mau*, az ending nekem jobban tetszett zeneileg, a címe *Niji Yume Road*. A sportkedvelőknek ajánlanám elsősorban az animét. Fontos még megjegyezni, hogy az anime csupa lányból áll.

Marginal#4: Kiss kara Tsukuru Big Bang



A történet egy négytagú fiú idol csapatról szól. A tagjai név szerint Nomura R, Nomura L, Kirihara Atom, Aiba Rui. Az első rész elején debütálnak egy fesztiválon. Egyből azt hihetnénk, hogy valamilyen fényűző iskolába járnak és egy újabb mesészip környezetű idolos animében van részünk. A Marginal#4 tagjai viszont egyszerű középiskolások, az anime betekintést nyújt az átlagos hétköznapjaikba is.

Mivel egyaránt szeretem az idolos animéket és a bishiket, persze hogy el-

kezdtem. Tetszik az anime egyszerűsége, egyedül a koncertek, amik varázslatosak, a többi mind átlagos. A szereplők nagyon kedvelhetők (főleg az ikrek, hehe, és még



egy plusz pont Atom és Rui egymás felé viszonyulása). Az anime elején lévő *Hyakuman kai no ai Revolution* című szám tetszik eddig a legjobban, vagy ötször meghallgattam, miután láttam az első részt (sikeresen megtaláltam a teljes verziót belőle). Az ending zeneileg egyáltalán nem tetszik (*We Me* a címe, és szintén a Marginal#4 seiyuui éneklük).

Urara Meirochou

A jóstanoncok tanuló helye a főváros, Meirochou. Minden 15. életévét betöltött lány meghívást kap a fővárosba, hogy megtanulja a jóslás rejtelmét. Céljuk a 10. szintről felemelkedni az 1. szintre, ahol az Urara címet lehet megszerezni. Ezért a címért indul Tatsumi Kon, Natsume Nono és Koume Yukimi. Az egyedüli, akit más



cél hajt a főszereplő, Chiya. Már kiskorától várta a napot, amikor lejőhet a hegyről Meirochouba, bár nem tudta hogy mibe keveredik. A négy lány elég hamar találkozik egymással, és viccesebbnél viccesebb helyzetbe kerülnek Chiyának köszönhetően, hisz a hegyen nevelkedett lány igazi vadember módjára viselkedik.

Ez a misztikus anime először a borító alapján tűnt érdekesnek. Az első rész hihetetlenül gyorsan eltelt, kérdéseket hagyva maga után, amikre a későbbiekben kaphatunk választ. Ez a sorozat is az aranyos kategóriába esik, a szereplők ultra cuki kislányok. Érződik az animén a férfiaknak szánt szándék is, mivel a meztelenséget nem bírták kihagyni. Szerencsére ez szintén vicces helyzeteket szül, így nem lehet panaszom rá. A zene aranyos, az opening címe Yumeji Labyrinth, az ending címe Go to Romance. Remélem a komédia mellett egy érdekes rejtélyre is fény derül, addig is várható a következő részt. Szerintem egy belepillantást mindenkinek megérhet, már aki szereti a misztikus történeteket.

Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo! 2

Az utolsó nagy harc után járunk, mikor Kazumát készülnek letartóztatni. Elsődleges cél kiszabadítani vagy bebizonyítani ártatlanságát. Eljött az idő megmutatni, mit tudnak hű társai. Az anime hozza az előző széria színvonalát vicces jelenetekben, még az opening zenéje is jó. Az egyetlen mérhetetlenül kiakasztó dolog, amiért eláshatják magukat a készítő az nem más, mint a grafika. Szemmel láthatóan rosszabb lett. Nem is értem minek sürgették a folytatást, ha ennyire nem figyelnek oda rá. Nagyon vártam, de amit látok az nem túl rózsás. Most tényleg csak a poénok teszik nézhetővé, amiknél ugye ha nem figyelnek unalmassá válnak, és akkor lesz vége.

Körülbelül ennyit kezdtem el, egy-kettőt kihagytam, de se baj. Összességében ez a szezon egész ígéretesnek tűnik. Remélem, nem fogják a további részeket elrontani a még el nem rontott animékben.





Hirota véleményei

Magamhoz képest egész sokmindent nézek, ami fut, meg is lepett, hogy mennyit írtam. No sebj. Kezdjük a friss címekkel, utána pedig a őszi szezonos címek jönne

Chain Chronicle

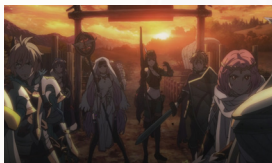
Fantasyt rég néztem, épp ezért most bevasztottam egyet. Kissé félve egy játékadaptációt kezdtem el, szerintem nem kell ecsetelni, hogy miért para. Simán lehet unalmas, még akkor is, ha nem ismerjük a játékot. Hiro flashback: "Ez a Blazblue egy katasztrófa".

Egyelőre azonban úgy néz ki szerencsém lett. Hála az első film korai kiadásának, bővebben tudok véleményt mondani az animéről. Mindezt teszem úgy, hogy nem ismerem az alapművet.

A játék a Sega fejlesztésében és kiadásában, mobilalkalmazás formájában jelent meg 2013-ban. Az RPG műfajú játék természetesen semmiféle újdonságot nem vonultat fel, a tipikus fantasy vonalakat kapjuk. Aki látta a Deltora Quest című animét, nagyjából tudja az alapfelállást is: virágzó birodalom, mindenki boldog, de jött a gonosz (kreatív nevek: Black Army és Black King). Továbbá kell egy varázstárgy is, ez lesz a Chain Chronicle nevű könyv. Perse vannak, akik ellenállnak a fekete

seregnek, az ő kalandjaikat követhetjük nyomon.

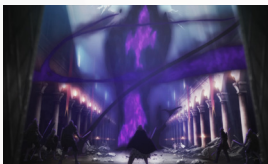
A cím egy 12 részes sorozatból és 3 filmből áll. Ez utóbbi egy az egyben a sorozatot dolgozza fel. Az első film ennek megfelelően az első 4 résszel egyezik, amit streameltek is a Crunchyrollon. Szóval már előbb tudhattuk mi lesz a tv sorozatban, mint ahogy azt leadták volna.



Ami tetszik

A grafika gyönyörű. Nagyon szép, részletek a távoli tájak és a közeli környezet is. A nagy totálokat pedig öröm nézni. A karakterek is kelően részletek, bár a tájra kicsit jobban ügyeltek. Mondjuk az annyiaval könnyebb, hogy nem mozog. A páncélok, fegyverek is tetszetősek. Az eddigi harcok látványosak, dinamikusak, jók az animációk és a kameramozgásokban is találunk remek szöveget (FPS mód ütött). A Graphinica és a Telecom Animation derék munkát végzett.

Ennyi idő után még a karakterek is jók, nincs olyan, akit utálnék, vagy idegesítene. Jók, szerethetőek.



Ami nem

A történet nem tartalmaz semmi extrát, amit eddig ne láttunk volna. A fantasyknál megtanultuk, hogy ne kérdezzünk rá mindenre, ami nincs megmagyarázva, csak fogadjuk el. Az anime végéig vagy elmondják vagy nem. Ez itt sincs másképp, fel tudnám tenni sok helyen, az "ez miért van így?" kérdést. De megkönnyítem a dolgom, ha azt mondom, "ok, így van és kész", vagy szimplán elfogadom, hogy ez egy olyan elem, ami benne volt a játékban és rajta volt a kötelező elemek listán, amit át kellett emelni. A baj akkor van, ha ebből sokat kapunk. Szerencsére a Chain Chronicle még nem tart itt.

Tartok attól, hogy kicsit ellaposodik a jó kezdés után, és túl sok karaktert pakolnak be a játékból, aminek semmi haszna, csak be kellett tenni. Ennek már látszódnak jelei, de igazából elég csak 5-6-ra figyelni.

A karaktereken meglátszik, mikor használtak CG-t. Szerencsére nem sokszor, és egyáltalán nem zavaró.

Értékelés

Ígéretes fantasy, ami élvezhető. Előnye, hogy nincs 32 része a játéknak, így talál lezárás várható.



Chaos;Child

Újabb pontosvesszős anime. Az őszi Occultic;Nine első részétől szó szerint kiugrottam az ablakon, így azt későbbre halasztottam.

A Chaos;Child egy rész alapján sokkal fogyaszthatóbb, mint a fent említett darab. Az első rész 40 percesre sikerült, mivel az első fele az animének az előzményt, a Chaos;Headet idézte újra. Megjegyzem



nam túl jól, elég kapkodásra is infőszenyire sikerült. A rész második fele pedig a tényleges első rész. Ebből annyit szűrtem le, hogy a *Chaos;Head* gyilkosságait valaki újra felidézi és elkezd gyilkolni, hőseink (akik természetesen iskolások) pedig ebbe keverednek bele. A helyszín ismét Shibuya, és feltűnik egy rejtélyes szumo matrica.



Ami tetszik

Egy rész alapján sok mindent nem tudok és nem is szoktam leszűrni. Inkább azt mondom, ennyiből nincs bajom semmivel. A zene egész jó, hajaz a többi pon-

tosvesszős animére. Az előadó is ugyanaz, a hangzásvilág is dettó. A karakterekkel sincs még semmi bajom. Normálisak.

Ami nem

A grafika lehetne jobb is, az animáció több helyen darabos a karaktermozgásoknál. Minden cselekménytől függetlenül a nemek eloszlása suliháremet ad. Bár ez még nem akkora baj.

Értékelés

Remélem izgalmas lesz és tartalmaz majd olyan fordulatokat, melyeket a franchise-tól elvárunk.

DanMachi OVA

Decemberben érkezett ez az egy részes OVA, ha már tavasszal jön a sorozat második évada. Előre leszögezem, a 2015-ös első évad nem tetszett, így nem esett nehezemre 2 évet várni a folytatásra. No de, most nem a sorozatról van szó, hanem az ováról.



Mint minden második vagy sorozatközi ova ez is miről szól? Nah miről? Hát persze, hogy fürdőzésről és ecchiről.

Bell és csapata a gigászi csatából hazafelé - de még a dungeonban - egy rejtett barlangra bukkannak, ahol mi más lenne, mint egy melegvízű forrás. Természetesen az egyik férfi tagnál van egy halom női für-



dőruha (mert ez kell, ha harcolni indulunk egy szörnyekkel teli régióba) mindenki méretében, egyedül Hestiáé bizonyul kicsinek, el is szakad. Ha ez még nem lenne elég, mármint a fürdőző csajok, akkor mit ad isten, a víz a barlangi szörnynek köszönhetően oldani kezdi a ruhát (FMP: Fumoffu ruhafaló vírus megvan?)

Ami tetszett

A könnyed ecchi téma, de hát férfi létemre ez normális. Jól időzítették az OVÁt, így meghozza a kedvet a második évadhoz. Történetmentessége ellenére közvetlenül az első évad vége után játszódik, tehát nem bárhová betehető rész. Ezt jobban szoktam szeretni.

Számomra a legviccesebb, hogy Welf úgy vezette le a Ryu által keltett "izgalmát", hogy Ryut kifaragta a kőből.

Ami nem

Akár mennyire szeretjük az ecchit, az eszközkészlet gyenge. Bár általában mindig ugyanazokat szokták használni a készítőik. Mindazonáltal az oldódó ruha nem volt rossz.

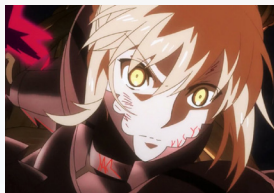
Felesleges epizód, tényleg csak kedvcsináló.

Értékelés

Elvett majd fél órát az értékes időmből.

Fate/Grand Order: First Order

Ennek az egy órás specialnak december 31-én volt a premiere, így ez volt az utolsó anime, amit láttam tavaly. Még az esti buli előtt meg tudtam nézni. Le kell szögezmem, hogy ez inkább csak egy promó a játékhoz vagy éppen kedvcsináló.





Ennek megfelelően inkább bevezető, ami megpendítette a sztorit, innentől pedig játsz tovább. Hőseink feladata nem más, mint a különböző idősíkokat megvédeni azok ellen, akik ezt meg kívánják változtatni. Ehhez kaptunk egy globális szervezetet, ami persze messze a havas hegyek között van.

Ami tetszett

Az, hogy Fate. Saber nagyon menő volt. Szép volt a grafika és az animáció, még úgy is, hogy olyan stúdió nyúlt a Fate-hez, ami eddig még nem. Tetszett Fuyuki city szétrombolva, és ez az első Fate anime, ami kiterjeszti a szent grál háború univerzumát (az illyát nem számolom), ám rövidségéből adódóan nem sokat kezd vele.

Ami nem

Csak egy special. Mivel nem tervezek játszani a játékkal, így ez nekem egy befejezetlen levegőben lógó cucc. A főbb karakterek sem karcoltak meg.



Értékelés

Plusz egy Fate az univerzumban, kedvet csinál legalább a *Heaven's Feel*hez és az *Extrához*. Így az idei év a Fate éve. Jeee.

Masamune-ku no Revenge

Ahogy a *Chain Chronicle*sélnél írtam egy ideje szünetet tartottam a sulis animékben, így itt az ideje visszatérni ehhez is. Ennek fényében választottam ki ezt az animét, bár kicsit elszomorító, hogy még fut a mangája.



Ami tetszik

Két rész alapján még nem sok konkrétum tudok mondani. A zene tetszik, a grafika normális, hozza a színvonalat, amit kell. A karakterek is szimpatikusak. Ez már sokat dob az élményen.

Tetszik az alapfelállítás is, hogy barátunk dagiból szépfíúvá gyúrta magát, és visszatér bosszút állni gyerekkori ellenszenvének forrásán.

A jégkirálynő karakter valahogy jobban szokott tetszeni mint a túl cuki, túlpörgő,



túl félnék karakterek, így ezzel sincs bajom. Ráadásul kellően szeműt is.

Masamune-kun stílusában vannak jó pontok meg elhatározások, de ez még kevés és lehetne úgymond szemetebb, akkor méltó kihívója lenne Akinak. Remélem nem veszi fel a tipikus sulitöcs szerepét. Szegényke túl naiv.

Ami nem

Félő, hogy a fenti aggodalmam valóra válik, mert hát mégiscsak egy suliromi történet, és a két főszereplő egymásnak van rendelve, nem melleleg hárém is. De remélem azért szikrázó és szórakoztató



lesz a kapcsolatuk. Szóval hajrá Masamune-kun, légy férfi és állj a sarkadra!

Szintén tartok a kicsi problémák túldrámázásától is.

Értékelés

Ezidáig úgy néz ki, a tipikus suliromi kategóriában egy jobbik fajtát sikerült kifognom. Rám is férne, mert a "szünetem" előtt elég tré darabokat néztem.

Onihei

Szamarujós animét mindig jó nézni. Általában szeretni szoktam a témát. Az *Onihei* címet viselő anime így eléggé csábított, ráadásul seinen. Nem melleleg a szigetországban is népszerű. Hasegawa nyomozó kalandjait követhetjük nyomon a 18. század vége felé, akinek csapata, vagyis rendőri osztálya elsősorban tolvajokra specializálódott.

Az első rész elég sok mindent bemutat. Az eleje kapásból egy brutális kihallgatás-





sal indul, majd egy nyomozás után a tolvajbanda elfogásában teljesedik ki. Hangulataos címnek ígérkezik.

Ami tetszik

Egyelőre tetszik, amit mutat. Szép a grafika, kellően részletes, és az animációval sincs problémám, tetszetős a zene is, a maga jazzes beütésével. A karakterek eddig még nem tudtak értelemszerűen kitűnni, de első körben nincs velük semmi gond. A kort is jól bemutatja, a ruhákat és karakterkinézeteket megfelelően ábrázolják.



Ami nem

Remélhetőleg komplexebb ügyeket is kapunk majd, illetve jobban látjuk a nyomozás részét, mert az első epizód ebben kissé szegényes volt.

Értékelés

Újabb szórakoztató samurájos anime.

Chi's Sweet Home 2016

Chi cica kalandja még mindig fut, és ha hihetünk a forrásnak, akkor 48 részes lesz. Jelenleg 15-nél tartunk. Chi annyira aranyos, hogy az már szinte bűn, a heti cukiság adagot tuti megadja abban a 12 percben. Bár akadnak benne furcsa megoldások.

Ami tetszik

Elképesztően aranyos, nem lehet megenni egy Chi kalandot sem. Még ha ugyanazokkal a viselkedési formákkal is operál egyszerűen megunhatatlan és vicces.



Erre rátesz a grafika is. Nagyon jól sikerült az animáció, Chi arcai mókások, cukik, egyszerűen szeretnivaló. De ez a többi karakterre is igaz. Mindenki hozza a maga kis bolond formáját.

Ami nem

Körülbelül 3 résszel ezelőtt volt egy epizód, amikor Chi éjjel kiment a parkba, hát az ott megtartott macska diszkótól epilepsziás rohamot lehetett volna kapni. Eddig a Chi viszonylag a realitás talaján vagy közelében igyekezett maradni, de ez durván kimagaslóan hülyeség volt. Nem mellelesleg felesleges is.

Lehet megcsal az emlékezetem, de mintha a régebbi sorozat tartalmasabb lett volna, hiába voltak rövidebbek a részek. Így is hamar eltelik egy rész, de mintha kevesebb lenne benne a "kaland".

Értékelés

Aranyos, egyszerű, felvidító. Látni kell.

Gundam Orphans 2

Továbbra is fut a űr árváinak harca. De már csak egy szezon és vége a második évadnak is. Komolyan kitarás kell ehhez a Gundamhoz (na, nem mintha a többihez ne kéne).

Ami tetszik

Jó ötlet, hogy egy nagy háború után járunk és ehhez kaptunk egy új időszakot is, továbbá most nem kolóniák vannak, hanem a Mars, mint új helyszín. Innen származnak főhőseink is, akik háborút megélt fiatalok, így nem kell átészniük a csataszűzességet, a halált is könnyebben dolgozzák fel.

Amit még kiemelnék: jó, hogy Mikazuki fizikailag amortizálódik a Gundam irányítása miatt, ami gundam hősré eddig nem volt jellemző (Kamillt kivéve).

Ami nem

Valahogy úgy érzem ez a sorozat nem tud mit kezdeni saját magával, erőltén és vontatott. Az anime felén túljutva kije-





lenhetem, hogy a Sunrise megpróbálta a karakterek közti kapcsolatokra, viszonyukra és egymás iránt érzett aggodalmukra ráhelyezni ennek a Gundamnak a sztoriját, de valljuk be, ez nem működik. Ahhoz, hogy jó legyen két dolog hiányzik: jó karakterek és jó kapcsolati rendszer. Az elmúlt pár rész harcosabbra sikerült, azonban az egész sorozatot a dumálás jellemzi, ami jó lenne, ha fejlődnének tőle a karakterkapcsolatok, de nem. Minden ott tart, ahol az első évad első részében. Orga és Mikazuki testvéri kapcsolata a legstabilabb, de az is belefut a saját magába.



Az antagonista oldal sem jeleskedik semmiben.

Az egész történet koncepciója, világfelosztása ködös, és a karakterek maguk sem tudják néha, hogy hova is akarnak kilyukadni.

Értékelés

Ez eddig az egyik leggyengébb Gundam, amit láttam. Unalmas történet, unalmas karakterek. A sok karakterrel nem

tudnak mit kezdeni, nem tudják eléggé bemutatni őket. Ebből a szempontból rossz a rendezés, mindenkin időzik kicsit, aztán tovább áll. Mintha kötelező lenne minden karakternek minden részben benne lennie.

Kiitarou Shounen no Youkai Enikki



Gyakran előfordul, hogy vágyom egy rövid sorozatra, így lestem meg a Yama no Susumét is. (AniMagazin 34. szám). Ezúttal egy rövidebb darabra esett a választás.

A short tv-sorozatok arra jók, hogy ha kevés időnk van animézni, akkor is meglegyen valamennyire az adagunk.

Az első rész megtévesztő lehet azoknak, akik nem komolytalan cuccot várnak az animétől. Különböző démonok esnek egymásnak, harcolnak, bonyóznak. De az epizód vége tisztázza mit várhatunk, amikor egy fiú meg egy lány odaáll egymás elé veszekedni: ki nem takarított ki rendesen.

A sorozat epizódonként négy perces,

főszereplője Kiitarou, akit egy erdőszéli viskóba paterolnak, mivel rossz volt.

Ezután minden rész egy a japán folklórban létező youkait mutat be, persze teljesen komolytalanul. Kiitarou állandó lakótársa, a Suzu névre hallgató zashiki warasi (otthonokban lakó jó szerencsét hozó gyermekszellem). Állandó karakterként megkapjuk még Yuki-onnát és lányát Yukinót valamint egy Kitsune hölgyet. Mint mondtam semmi komolyra ne gondoljunk. Utóbbi perverz, Yuki-onnának pedig a szavaitól is lefagy az ember, annyira lekezelő.

Ami tetszett

A 12 rész alatt több "valós" youkait is megismerünk. A teljesség igény nélkül: Akaname, aki fürdőszobákban fordul elő és hosszú nyelve van, Tenome a szerencsejáték-szellem, kinek szeme a tenyerén van (itt van egy Kajji paródia is), vagy az Ungai-kyou, a youkaitűkór. Ha pedig esetleg valakinek nem esett volna le, hogy az aktuális részben lévő youkai micsoda, annak a rész végén két mondatban elmondják.



A grafika normális, nézhető, mondhatni szabványos animegrafika, semmiféle extra művészi képekkel nem spékelték meg. Opening nincs, csak ending, ami nem olyan rossz.

Ami nem

Kevés epizód, még néznék párat, több youkajal.

Túl gyermetes, kevés helyszín.

Értékelés

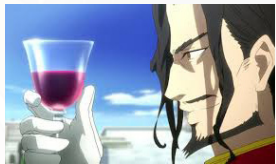
50 perc alatt végig lehet nézni, igaz még fut az alapjául szolgáló manga, de mivel epizodikus, ezért nincs hiányérzet. Rövid szórakozásnak teljesen jó.

Shuumatsu no Zetta

A nagyjából véleményemet és a részleteket leírtam a magazin elején lévő ismertetőben, itt a sorozat második feléről fogok spoileresen írni.

Ami tetszett

Ez a sorozat már az elején is tetszett,



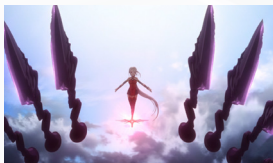


és a végén sem változott meg a véleményem. Örültem, hogy a második fele kicsit sötétebb, vagyis inkább drámaibb tónust kapott. Izetta elfogása, és Berkmann ténykedése révén Sophieval történő csatája valahogy kellett bele. Kellott egy méltó ellenfél Izettának az anime végi nagy csatához.

Örültem, hogy az Elystadti oldalon is történt haláleset és Berkmann árulása is kellemes esemény volt. Ezek mind azok a kis váratlan pillanatok, amiket nem vártam az animétől.

A grafika végig megtartotta a minőségét, a végén is szép volt.

Hozzá kell tegyem a végső csatában



a vonatok és tankok dobálásán eléggé néztem, hogy ez most mi, de még mindig jobb, mintha szívárványszínű varázslatokkal csapkodták volna egymást a boszik.

Mivel alternatív idősíkot választottak a készítőik így el is térhetnek a valós történelemtől. Ez meg is történt a sorozat végén is. Gondolkodok itt a német oldalon lévő atomrakétára és a német birodalom vezetőjének halálára. Ami bár kísértetiesen hasonlított Hitler halálához, az animében ez 1941-ben történt meg.

Egyszerűbb és sablonosabb animék gondoltam, annak ellenére, hogy így sem egy sokáig fennmaradó alkotás. De azért kellemes emlék/élmény marad.

Ami nem

Jobban örültem volna, ha több stratégiai megbeszélést látunk, több jelenetet vagy képet a háborúból, ehelyett túlságosan is rámentek Izetta és Fine kapcsolatára, ami önmagában nem baj, mert így van két karakter, akik kiemelkednek a többi közül. De túlságosan rájuk fókuszáltak, és így minden mást elhanyagoltak. A végén pedig hiába erősítették rá erre, nem tudott kibontakozni.

Értékelés

Aki szereti az alternatív történelmet kis mágiával, boszikkal, és egyszerűbb darabra vágyik, annak tudom ajánlani. Hasonlóan mondanám a Valkyria Chroniclest, ami bár játékadaptáció, és lehetne folytatni, de

karakterekben és eseményekben jóval erősebb. Bár tény, hogy kétszer olyan hosszú. Az Izetta 7 pontot kapott.

Trickster

Ez az anime még mindig rossz. Unalmas, üres, felesleges karakterekkel, gyenge főgonoszal. Komolyan elgondolkodtam, hogy el kéne olvasni valamit



Edogawa Ranpótól, hogy lássam, mit írt ő és mit csináltak a műveiből, mert a tavalyi Ripon Kitan se vett meg, de ez egyenesen katasztrófa.

Ami tetszik

Ő, ez nehéz. Inkább mondjuk azt, hogy tetszene, ha a felnőtt karakterek felnőttesen viselkednének, és egy komolyabb nyomozós sztorit kapnánk. De sajnos nem így lett.

A 10. epizód csak azért tetszett, mert a húszarcú agyilag kínozza Hanasakit, akitől egyenesen a falra mászom már az első rész óta, a bátyja halála miatti hisztériáért pedig

egyenes fejből. Szóval tetszett, hogy végre kikészítik kicsit. A 11. része egész harcos volt, de nem szórakoztatott.

A grafika nézhető, a zene hallgatható.

Ami nem

Hát kb. minden más.

A történet egy nagy nulla, amit a karakterek csak tovább rontanak. Akechin, Kobayashin és max a húszarcún kívül mindenki más felesleges és csak rontja az amúgy sem csodás összképet. A többi karakter használhatatlan. Hanasakinak lenne egyedül haszna, de ő meg túlpörög, és egy hisztis tini. A húszarcú, mint főgonosz rémes. Játsszik Akechivel, mint macska az egérrel, és oké, hogy őt ez szórakoztatja, de az egész teljesen gyermeketeg. Az ok pedig egy szimpla bosszú.

A cucc elvileg a jövőben játszódik, de ennek kb. semmi nyomát nem látjuk a környezetben, akár napjainkban is lehetnének.

Értékelés

Bár ne létezne ez a sorozat.





Loups=Garous
avagy ide most nem tudok írni spoiler nélkül

írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)



Na, most egy csajos animéről lesz szó, ami nem más, mint a Production I.G. 2010-es Loups-Garous filmje. Bár a végére kell majd hozzá gyomor.

A szép új világ

A világot az SVC irányítja, képgyűjtő egységekkel figyelnek mindent, gépekkel irányítanak mindent, és szintetikus ételt készítenek az embereknek. Milyen rendesek. Ők egy biztonsági szolgálat, amely mindenkit figyel és véd. Elvileg. Ebben az idillikus világban élnek főhőseink, középsíkolas lányok (mert miért ne).

Jelenkori probléma a jövőben

A fiatalok kerülik a valós kapcsolatot, számítógépen keresztül kommunikálnak egymással. Erre mondjuk annyira sokat nem is kell várni, hogy bekövetkezzen, pedig ez sci-fi. Mondjuk épp most egy netes újságba írok, úgyhogy nekem kéne a legjobban hallgatnom.

Egy csomó iskolás lány

Szereplőkben nem lesz hiány. Főhősnőnk, Hazuki Makino a kommunikációs zavarokkal küzdő lány, aki egy csapatba kerül, hogy szokja az embereket. Mert otthon is egyedül van, szülei dolgoznak, feltehetőleg nagyon messze. Mintha lenne egy plátói kapcsolata Kono Ayumival,

a szociopata csoporttársával, de nincs. A történet során jellemfejlődésen megy keresztül. Ott van Tsuzuki Mio, aki sokkalta érdekesebb és jobban kidolgozott karakter, mint a főszereplő, de a néző nem tud azonosulni egy a technikában jártas profi hackerrel, aki egy lány (gondolom, hogy ezért nem ő a főszereplő). Neki egyáltalán nincs gondja a személyes kommunikáció-



val, így ő a poénforrás is, valamint tudása lévén, amivel el tud tűnni a megfigyelők elől, a saját korának varázslójává lép elő, sőt ő is figyeli a várost azon technológia segítségével, amivel őt is szemmel akarják tartani. És még ott lesz egy főszereplőink csoportjához csatlakozó Rei Myao, aki jól verekedik. Meg is van a szokásos csapat, a főhősök, akivel könnyű azonosulni, a csendes, menő karakter, a technikai zseni, és a fizikai erőt szolgáltató harcos.



Ki ölte meg Laura Palmert?

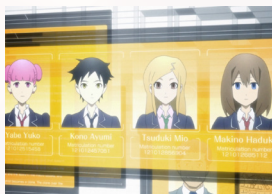
Na jó, most már tényleg nézzük a történetet. 2035. augusztus 11., ma éjjel meghalt egy lány. És valaki tudja, miért. Akár így is kezdődhetne a film, de majdnem. Szóval a lányok osztálytársát megpróbálják megölni, majd eltűnik, ezért a lányok felkerekednek, hogy megtalálják és megmentsék.

Azt mond meg, hogy nézel ki?

A grafika érdekes (kicsit elüt a mainstreamtől), szép a karakterdizájn is. De

nagyon ritkán lehet látni, hogy nem voltak a készítők a rajzolás csúcán, ám ez nem zavaró.

Többnyire melankolikus zenék vannak, amik szépek, de fognak a lányok is énekelni, ahogy próbálnak a csoporttevékenységükre, ami énekes-táncos előadás. Itt meg kell tudnotok, hogy a régi lánybandát bemutató klip nagyon CGI (amivel nincs baj ha jó, csak itt éppen nem az), na az borzasztó lett. Az openinget és az endinget pedig a Scandal (*Bleach, FMA Testvériség*) szolgáltatta, ami egy négyfős lánybanda.





Pro

Lássuk a mű pozitívumait. Nagyon jó kérdéseket tesz fel, és nem is csak úgy bedobja, mint a legtöbb film, hanem tényleg ott vannak, bár a végére már kicsit túlzásba esik, és okosabbnak akar tűnni, mint amilyen valójában.

Megismerhetjük a gazdag gyerekek sorsát, akiket a szülei havonta egyszer sem látogatnak meg, viszont elég szép helyen élnek. Ezt már említettem a főhős kapcsán. Ez tényleg létező probléma, hogy az embernek választania kell a család és karrier között, és egyik sem egyértelműen jó vagy rossz (most a családközpontúak elkezdtek szidni az anyámat, de ettől ez még így van). Mennyivel jobb az, amikor egy családban senki sem dolgozik, de együtt van a család, s van akár 4-5 gyerekük is, és szeretik egymást, csak éppen nem élnek fényűzően, hanem mondjuk mind egy szobában alszanak, és télen a segítyből nem futja a fűtésre (nyáron meg minek fűtenének), mint az, hogy a szülők éjjel-nappal dolgoznak, hogy annyi pénzük legyen, amennyit el se tudnak költeni, a gyerek elég jól él, s mindene megvan, kivéve a szüleit, akiknek meg semmire sincs idejük, esetleg rábízák valakire a csemetét, hogy nevelje fel (volt valami filmben, hogy a gyermek az őt nevelő házvezetőnőt jobban szerette, mint a vér szerinti, egyébként rohadt gazdag anyját). Itt utóbbi esetre láthatunk példát. Tudom, hogy ezek



szélsőséges esetek, ugyanakkor ezekkel könnyű személtetni. Kicsit elkalandoztam, úgy érzem magam, mintha az Animegyetemen lennék, de ez nekem annyira nem áll jól, úgyhogy nézzük is a következő kérdést.

Az elektronikus világra való támaszkodás kontra a valós cselekvés. Jó, ezt is említettem, de tényleg jól körüljárja a témát a film, és ez egyre égetőbb probléma, melyet önmagában a Pokemon Go nem orvosolhat. Vannak emberek, akik annyira hozzászórtak a virtuális dolgokhoz, hogy a valós, emberekkel teli világban nem tudják megtenni azt, amit egyébként gond nél-

„Az elektronikus világra való támaszkodás kontra a valós cselekvés. Jó, ezt is említettem, de tényleg jól körüljárja a témát a film, és ez egyre égetőbb probléma...”



kül, kapcsolatot teremteni (pedig az annyira mindegy, hogy chat vagy személyes beszélgetésről van szó).

„Azt kéne tenned, amit szeretnél.” Kicsit kapcsolódik az előzőhöz, hogy a virtuális térben magukat otthonosan érzők a fizikai világban nem érzik jól magukat, s inkább alkalmazkodnak másokhoz, mint-hogy rávegyenek másokat az alkalmazkodásra, holott ugyanolyan alkalmazkodni az egyik embernek, mint a másiknak, annak ellenére, hogy nyilván nem egyformán megy ez mindenkinek. De holnap nehogy visszahalljam, hogy nem adtátok át a helyeteket a buszon, mert alkalmazkodjon az öregasszony (bár egyébként nincs abban semmi baj)!

Aztán ott van a megfigyelés, mostanában reneszánszukat élik a (jogosan) mélyen elítélt valóságshow-k. Milyen lenne a világ akkor, ha nem csak pár embert, hanem mindenkit megfigyelne valaki. Aki beleszületik és hozzászókik, azt nyilván nem zavarná, de a többiek keresnék az eldugott helyeket, ahol nem láthatják őket.



Nem azért, hogy bűnözzenek, hanem csak azért, hogy ne lássák őket.

„A felhött dolga vezetni a gyerekeket.” Na hát ez a legnagyobb bölcsesség, ami az animében elhangzik, mert pontosan így van. Sőt, ha nem is veszi fel a felhött, hogy ő vezeti a saját gyereket vagy ne adj’ isten tanárként a másokét, az attól még vezeti, s úgy szokták kinevelni a bűnözők/mentális betegek következő generációját, hogy nem jól vezetik a gyerekeket.

Aztán talán kevésbé lényeges, de ott van a szintetikus élelmiszerek kapcsán, hogy nem állatokat és növényeket esznek az emberek, tehát nem kell „megölniük” semmit ahhoz, hogy ők életben maradjanak, és a vadászat illetve húsevés bárbar szokásnak minősül. Azért az igaz, hogy nem mindenki van oda a vágóhidakért. Mondjuk ez nem hiszem, hogy bekövetkezhetne, mert amíg van állat, addig lesz ember, aki megesi (ha már csak kevés marad, akkor a gazdagok kedveléséből).

Még a végére egy másfajta pozitívum, ami kicsit spoileres, úgyhogy kerüljétek:



műfajváltás, nem lesz annyira nagy, mint az Alkonyattól pirkadatigban, de ahogy félig-meddig shoujúból világmegmentő horror lesz, majd vissza, azért elismerésem a készítőknek. Spoiler vége.

Kontra

Na, de vannak hibák. Ott van az Ishida Riichirós történetzál, ahol az SVC nyomoz az eltűnésben, és ott van még a tanárnő, akinek az anyja is hasonlóan megy keresztül, ám ezeknek végül jelentős szerepük nem lesz, jó, hogy benne volt, de kevesebb is lehetett volna belőle. A másik negatívum, hogy 21 perc alatt 8 szereplőt kapunk majdnem ennyi új fogalommal (monitorok, megfigyelőrendszerek, SVC, stb.). Alapanyagát tekintve érthető, hisz egy hosszú mangából készült, erről majd később. Elsőre nem is tűnhet soknak, de azért percenként bombázza a nézőt információkkal nem a legjobb. Aztán pedig R-tartományban játszódik, annyi technológiai nevet kapunk, hogy igazán kitalálhattak volna kreatívabban a betűkkel jelölt tartományoknál, ugyanakkor jól mutatja a bekegerezés szintjét, ahol a világ tart, azaz „ki géppel száll fölébe, annak csak egy betű e táj”. Igaz, hogy volt ilyen az *Excel Ságában* és a *One Punch Manben* (29. szám), de oda jobban illettek.

Na most jönnek a spoilerok: mangarajzoló lányokat ölnek, mert azoknak finomabb a húsup (erre nem tudok mit



mondani). A végén a két lány miért próbálja megostromolni a gyilkosokat? Ők komolyan úgy mennek oda, mintha az egyikük Rambó, a másikuk pedig Chuck Norris lenne. Az ellenfeleik férfiak, akik egyébként is tülelőben vannak, erre még odamennek a saját terepükre, hogy még kevesebb esélyük maradjon nyersen maradni, ezt sem igazán értettem. A végső indok, ami a háttérben volt, eléggé olyan, mintha csak úgy beletették volna, hogy legyen mégis valami indoka az ellenségnek, mert korábban is csak egy erre utaló jel volt, abból pedig csinálhattak volna jobb főgonoszt, mert ez így csak ront az összképen. Meg ahogy eszi a májat... Én értem, hogy nem nyersen ette, de ha mondjuk egy félig átsült lány-

ban tálalva tette volna ugyanezt, én ott rögtön összecsináltam volna magam, így meg gondoltam: lehet, hogy az, de érzélem nem váltott ki. Spoiler vége.

A picture drama

A Blu-rayen, amin megjelent a film, extraként volt hozzá egy picture drama, ami állóképekkel meséli el Hazuki és Kono első találkozásának egy alternatív, viccesebb változatát. Sajnos erről többet nem érdekes írni, hisz 8 perc az egész.

A pilóta

Készült szintén a Blu-rayen extraként megjelent 12 perces próbaepizód is hozzá, ahol megláthatjuk, milyen lett volna TV sorozatnak.

Mangából készült

Egy 30 fejezetes mangából adaptálták, amely 2009-ben ért véget, így befejezett történetből dolgozhattak. Készült még hozzá 2 rövid light novel, az egyik 2001-ben, a másik 2011-ben. Az előbbiből készülhetett a manga, az utóbbi pedig egy folytatás.

Mi a címe?

A lousps=garous a vérfarkas többesszám franciául, a történet ismeretében nem annyira fontos a többes szám.

Ajánlom

Megtekintés előtt annyit tudtam a műről, hogy lesz benne kannibalizmus meg vérfarkas, és láttam a borítóját, ez alapján nem gondoltam, hogy ennyire lányos anime lesz. Lehetett volna élesebb a kontaszt a shoujo/slice-of-life és az erőszakos jelenetek között, de nem rossz. Ajánlom mindenkinek. Aki teheti, az nézze meg. Nagyon fiatalok azért várjanak még vele egy kicsit.

Források:

myanimelist.net
uraharashop.hu

Cím: Lousps=Garous, Lousps=Garous: Kihī Subeki Okami

Hossz: 1 film, 2 special, 5 kötet (manga), 2 kötet (light novel)

Év: 2010, 2006-2009, 2001, 2011

Műfaj: Misztikus sci-fi thriller krimi

Értékelés: MAL: 6,44, 5,57 (picture drama), 5,85 (pilot), 5 (manga), 8,25 (1. light novel), 9 (2. light novel)

ANN: 6,35
AniDB: 4,31
Imdb: 5,4



Drifters

manga alapozó, azaz néhány tudnivaló egy fantáziadús világról

Írta: A. Kristóf



Bevezetőként azzal kezdeném, hogy relatív régóta olvasok mangákat, nézek animéket és alapvetően érdeklődöm az ázsiai kultúrák iránt. Úgy gondoltam megpróbálkozom egy cikk megírásával, melynek témája egyike azon mangáknak, melyet jelenleg is olvasok. Azért választottam pont ezt a mangát, mert szerintem kevés figyelmet kap ahhoz képest, hogy egy igazán élvezhető és személyes véleményem szerint átlagon felüli műről van szó.

Röviden a manga világról

Alapvetően a manga egy teljesen más világban játszódik, mint a miénk, egy világban, ahol az emberek kívül tündérek, törpék, goblinok, koboldok, sárkányok, óriások és egyéb mesébe illő lények is élnek. Valamint természetesen a történet főszereplői a mi világunkból származók,



„...a történet főszereplői a mi világunkból származók, akiket két csoportba osztanak „drifters” és „offscourings”. A két csoport jó-rossz párharcot vív, de természetesen ennél sokkal bonyolultabb a történet.”

akiket két csoportba osztanak „drifters” és „offscourings”. A két csoport jó-rossz párharcot vív, de természetesen ennél sokkal bonyolultabb a történet. Ezen csoport tagjai olyan személyek, akik a mi világunkban valaminél fogva kiemelkedtek saját történelmi korukból vagy nagy hatással voltak arra, kiemelkedő stratégiák, harcok,

gondolkodók stb. voltak. Nagy vonalakban így lehetne leírni a történet fő mozgató szálait, de természetesen, ahogy azt a későbbiekben leírom, ennél sokkal összetettebb és komplexebb történetről van szó, valamint számos karakternek megismerjük a világnézetét, gondolkodását, más szóval egy jól felépített történettől és összetett világképpel rendelkező mangáról van szó.

Néhány szó a drifters és az offscourings jelentéséről.

Angolul a „drifter” sok mindent jelent, a manga esetében a legvalószínűbb, hogy „dimenzióutazó”-ként lehetne fordítani. A mangában olyan személyekre utal, akik „átkóborolnak” egy másik dimenzióba a már említett világba.

Az offscouting egy pontosabban behatárolható jelentéssel bír, olyan személyekre használják, akik valamilyen oknál vagy folyamathál fogva kint rekednek a társadalomból, perifériára kerülnek, vagy a társadalom elutasítja őket.

A fontosabb szereplők

Murasaki és Easy: ők nem igazán szereplői a történetnek. Ők azok, akik felelősek azért, hogy a drifterek és offscouringok megjelenjenek a világban.

Murasaki felel a drifterekért, egy alapvetően mogorva fickó, aki egy frásztal mögött ül és újságot olvas, mely a világban tevékenykedő drifterek cselekedeteit írja. Minden drifter először vele találkozik egy folyóson, ahol majd egy Murasaki által mutatott ajtón át jut a világba.

Easy ugyanezt a feladatot látja el csak ő az offscouringokat juttatja a világba.

Pár szó a mangakáról Hirano Koutaról

Hirano neve ismerősen csenghet azok számára, akik jártasak az animék/mangák világában, de leginkább azoknak, akik olvasták a Hellsinget.

Néhány adat Hiranóról, 1973. július 14-én született Adachiban, Tokyóban. Pályafutását segédként kezdte, saját leírása szerint borzalmas és lusta asszisztens volt, majd H-mangákat rajzolt. Eleinte szűk körű sikert ért el az *Angel Dust*, *Coyote*, *Gun Mania* és *Hi-tension* mangákkal, majd az áttörést a már említett *Hellsing* hozta (melynek egy korábbi műve szolgált alapul a *The legends of Vampire hunter*). Ezeket leszámítva persze rengeteg egyéb, ámbar kis példányszámú mangát is írt.

A Hellsinget végül 2008 októberében fejezte be, ami azonban az igazi meglepetés, hogy szinte azonnal egy új és ígéretes mangába - Drifters - kezdett.



Drifters

Shimazu Toyohisa: a történetünk főszereplője, a történelem 1600-ra jegyzi a halálát. Amikor először átkerül a világba súlyosan sebesült, a tündérek segítenek rajta. Ő ugyan nem egy „jelentős” történelmi személy, a történelem bátor harcosként jegyzi, de fiatalon meghalt, mégis ő a manga főszereplője. Ennek köszönhetően alkalmunk nyílik megismerni a személyiségét.

Személyes véleményem, hogy tipikus az a karakter, akit nem az ezért fogunk megszeretni. Féltreértés ne essék nem ostoba és kicsit se így van beállítva a mangában, sokkal inkább egy keményfejű samuráj. A mangában említésre kerül,

hogy 13 éves kora óta járja a harcmezőket és ez az, ami befolyásolja a viselkedését és személyiségét. Olyan személy, aki tör előre saját szavaival elve “a dicsőségért”. Nem egy jó stratégia, de nagyszerű harcos és harcedzett. Ezek megmutatkoznak a későbbi csaták során is. Toyohisa személyiségét talán legjobban Abe no Haruakira (Seimei), egy másik fontos karakter, később szó esik róla is) írja le, amikor azt mondja róla, hogy „egy megállíthatatlan nyíl”. Harci stílusa teljes mértékben a samurájoké, kardokkal harcol és a bushido szabályait követi.

Oda Nobunaga: Híres hadúr, aki a Sengoku-korszakban Japán területeinek nagy részét meghódította. A történelem úgy tarja számon, mint az első embert, aki egyesíteni akarta Japánt. Emellett ő volt az első, aki Japánban muskétásokat alkalmazott a csatatereken, illetve a történelmi feljegyzések szólnak arról is, hogy egy brutális és kemény akaratú ember volt, aki könyörtelenül végzett azokkal, akik szembe álltak érdekeivel. 1582-ben halt meg egy lázadás során, amikor ugyan hatalmas csúcsán volt, de egyik tábornoka, név szerint Akechi Mitsuhide fellázadt ellene és

megölte. (Akechi megjelenik a mangában is mint „offscouring”).

Személyes véleményem a mangában megjelenő Odáról, hogy jól sikerült átvenni a történelmi személy alakját. Ugyanúgy egy nagyszerű stratégia és körmönfont alakként van jelen. A későbbi csatákban nyilvánvalóan visszatükröződnek ezek a tulajdonságok. Oda egy olyan személy, aki mindig hideg fejjel gondolkodik, és racionális döntéseket hoz, nem egy közepes stratégia, megtalálja az ellenfél gyenge pontjait és uralja a helyzetet. Emellett sikerült megjeleníteni azt is, hogy „jó politikus”, gondolok itt arra, hogy szavakkal és tintával is tud csatát nyerni. Összesítésben véleményem szerint elmondható, hogy Oda egy nagyszerű hadvezér egy borzalmas személyiséggel.





Nasu No Yoichi: Pontos halálózási dátum nem ismert, valamikor 1189 vagy 1190-ben halhatott meg, a Genpei-háborúban szolgált Minamoto no Yoshitsune oldalán (ő is megjelenik a mangában a drifterek ellen harcolóként, de semmit nem tudunk ezen kívül róla egyelőre), ahol kiérdemelte a háború legjobb íjásza címet. Tetteit még a Heike monogatari is megemlíti.

Habár a mangában egyike a főszereplőknek és rengeteg alkalommal megjelenik (Toyohisa, Oda és ő a három fő szereplő, akik állandóan jelen vannak) mégis relatív keveset tudunk róla. Az biztos, hogy a rajtaütések és az új nagymestere, valamint az is biztos, hogy kellemetlen emlékei vannak a Genpei-háborúról és Minamotóról (erre utal a manga számos jelenete).



Hannibál és Publius Cornelius Scipio Africanus: őket nem kell bemutatnom, az ókor két nagy hadvezére kik egymás ellen küzdöttek a II. Pun háborúban. Mindketen öregként jelennek meg a mangában és ezúttal egy oldalon driftereként.

Abe no Haruakira (Seimei): 1005-ben hal meg, egy onmyōji volt Kyótóban, Japán egyik ikonikus alakja, akiről számtalan legenda maradt fent.

A mangában az Octobrist vezetőjeként jelenik meg. Az Octobrist egy mágusokból álló szövetség, amely The Black King (később szó esik róla) ellen harcol és többek között célja a drifterek egybegyűjtése és az emberiség megmentése. Relatív keveset jelent meg eddig, így a személyiségéről nem tudok mit mondani, az biztos, hogy egy nagy erejű mágusról van szó. (Ezt a Black King mondja róla.)

Count of St. Germain: 1784-ben halt meg, tudós, filozófus, író, művész. Korának kiemelkedő intellektuális személyisége volt, aki mindezek mellett hírhedt kalandozó is volt. Élete során számtalan nevet használt és állítólag II. Rákóczi Ferenc törvényen kívüli gyermeke volt. Kalandos élete és sokoldalú személyisége számtalan művészt megihletett.

A mangában valamivel később jelenik meg, mint államférfi, aki arra törekszik, hogy valahogy, akár a drifterek segítségével, de megmentse Orte-ot a pusztulástól. (Későbbiekben lesz szó erről is.) Maga a személyisége igen csak sokszínű, mindenképp tanult emberre vall. Egyike a legbefolyásosabb

hűbéruraknak az országban, azonban felmerül annak is az esélye, hogy a mangában megjelenő Count of St. Germain nem a történelmi személy, hanem egy későbbi személy, aki ezt a nevet viseli, ugyanis egy alkalommal a mangában felismeri Rasputint (későbbiekben lesz szó róla), aki viszont jóval később élt, mint a történelmi Count.

Természetesen még sok más drifter is feltűnik a mangában, de róluk és az általuk betöltött szerepről egyelőre túl keveset tudunk.

Offscourings

The Black King: Nem tudunk semmi pontosat a valós kilétéről, jelenpillanatig még az arcát sem láthattuk. Az egyetlen kiinduló pont a kilétére vonatkozóan, hogy a



I WAITED THERE
FOR 5000
LONG, AND
STILL YOU NEVER
CAME BACK!



I MADE ALL
THAT EFFORT
TO PRAG MY
BEHIND OUT TO
GO MEET YOU
PEOPLE,

AND YOU
DIDN'T EVEN
COME BACK TO
THAT RUINED
CASTLE, DID
YOU!



címerén a Fleur-de-lis (a francia liliom) van, ami az európai nemesség ősi szimbóluma. Emellett az, hogy az offscouringok vezetője, egy nagy erejű mágus, akinek az ereje az „élet”. Bármilyen életformát képest kedve szerint növeszteni (egy búzaszemet képes hatalmas mennyiségben szaporítani, sebet azonnal gyógyítani stb.) ennek ellenére fő célja az emberiség eltörlése és helyette egy olyan civilizáció létrehozása, amelyet a szörnyek alkotnak, afféle szörny-társadalom létrehozása.



Akechi Mitsuhide: 1582-ben hal meg, Oda egyik parancsnoka volt, aki fellázadt majd megölte a „shogun”-át. Uralma azonban nem tartott sokáig, mindössze 13 napig. Halálának pontos mibenlétét homály fedi.

Ő a manga egy későbbi szakaszában jelenik meg, klasszikusan újra játszva a Honno-ji felkelést, hogy ezúttal milyen kimenetellel az egyelőre nem derült ki. (Jelenleg a manga ennél a csatánál tart). A személyiségéről nem tudok nyilatkozni, hiszen néhány fejezet óta jelent csak meg.

Hijikata Toshizo: 1869-ben halt meg, 1863-1868 között a Shinsengumi egyik főbb képviselője, ezenkívül egy alacsony létszámú, de jól képzett hadsereg vezetője volt.

A történelmi személy átültetése a mangába ismét jól sikerült, Hijikata a mangában is úgy viselkedik, ahogy az egy vezetőtől elvárható, a kis létszámú csapatokat a Black King seregéből ő vezeti (előőröket, vagy ha rajtaütést kell végrehajtani). A személyiségéről sokat nem tudunk elmondani, ami kiderül a mangából, hogy az egykori kis létszámú seregéhez komoly érzelmi szálak fűzik (gyakran töpreng rajta, hogy a társai miért nem jelennek meg ebben a világban), illetve, hogy mérhetetlen haragot táplál a Shimazu régióból (ahonnan Toyohisa is származik) származók iránt.

Jeanne d'Arc: pontos születési dátumot nem ismerünk, a százéves háború során 1428-1429 között francia hadsereget vezetett paraszti származása és nő léte ellenére. 1431-ben az angolok elfogják és



gyorsított inkvizíciós eljárás után máglyán elégetik. Franciaország egyik nemzeti hőseként tartjuk számon, illetve Szent Johanna néven Franciaország védőszentje.

A mangában fiatal és forrófejűként jelenik meg. Egy olyan személy, aki szó szerint fel akar perzselni mindent és mindenkit maga előtt. Megjelenik az a motívum is, hogy kutat valami után, ami „szomját” onthatná. Róla nem mondható el hogy jó stratégia vagy vezető lenne (holott a történelmi személy vezetett hadsereget), de még a harc terén is komoly hiányosságokkal rendelkezik. Ez utóbbi nyilvánvalóvá válik, amikor megküzd Toyohisával.

Grigori Yefimovich Rasputin 1916-ban hal meg, a cári Oroszország egyik kultikus figurája volt, paraszti származású, zarándok, gyógyító, II. Miklós cár barátja és bizalmasa. Élete zavaros, rengeteg feljegyzés egyszerű emlékeken és elbeszéléseken alapszik, mégis neve szinonimává vált a hatalommal, kicsapongással és keveléssel. Akárcsak élete úgy halála is igen misztikus, szinte legendába illő.

A mangában megjelenő Rasputin egy kissé kapkodó, mégis számító és előretervező, azonban váratlan dolgokra nehezen reagál. Rendelkezik mágikus erővel és egy nagyon intelligens személy. A Black King egyik fő embere, aki igen fontos feladatokat lát el.

Természetesen sok más offscourings is megjelenik, de róluk és a történetben betöltött szerepükről jelenleg keveset tudunk.





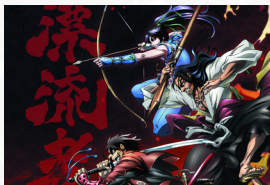
Egy rövid kedvcsináló a történehez

A történet ott kezdődik, hogy Toyohisa sérülten megérkezik a világba, ahol a tündérek segítenek rajta, és ezúton találkozik a már ott lévő Odával és Yoichival, akik úgyszintén közel a tündérek falujához élnek. A tündérek faluja, része az Orte birodalomnak, egy emberek vezette birodalom, mely a terjeszkedés politikájára épült. Azonban a birodalom immár az utolsókat rúgja többek között köszönhetően a Black King megjelenésének és az általa jelentett fenyegetésnek. Vajon ebben az új világban számára teljesen ismeretlen teremtényekkel körülvéve mihez kezd a felkelő nap országának szamarúja?

Drifters anime...

2021. október 7-én debütált az anime, mely december 23-ig futott, 12 részt kapott eddig. A mangát dolgozza fel, sajnos azt még nem tudom, hogy pontosan meddig, ez azért is fontos lenne, mert jelenleg is fut a manga. Az anime az R-17+ kategóriába tartozik.

„...Hirano stílusa, kavalkád és látványorgia, nagyon jó érzéssel váltják egymást a különböző rajzolási stílusok, hol elképesztően precíz és pontos, hol elnagyolt és körvonalas a megrajzolás.”



Nem tervezek részletesen szólni róla, mivel még nem tudtam megnézni egy részt sem, csak azok számára említem meg, akik inkább animében követnék.

Személyes vélemény a mangáról

Ha a rajzolásról kell nyilatkozzak, akkor elmondanám, hogy teljes mértékben Hirano stílusa, kavalkád és látványorgia, nagyon jó érzéssel váltják egymást a különböző rajzolási stílusok, hol elképesztően precíz és pontos, hol elnagyolt és körvonalas a megrajzolás. Mindezek mellett a manga rendelkezik egy fantasztikus és fan-táziadus történettel, rengeteg történelmi személlyel, melyeket sikerült jól megraj-

zolni. Mindenképp látszik, hogy hatalmas utánaolvasással és energiarfordítással készült műről van szó.

A manga jelenleg a 63. fejezetnél tart még bőven fel lehet zárkózni, de már beindultak az események. A személyes véleményem az, hogy a manga rendelkezik azzal a potenciállal, hogy túlszárnyalja a Hellsinget. Igen, ez egy nagy kijelentés, figyelembe véve, hogy a Hellsing is egy kiemelkedő mű, de akkor is azon a véleményen vagyok, hogy Hiranónak sikerült ismét nagyot alkotni, sőt ezúttal talán nagyobbat!



Felhasznált források:

<http://animeaddicts.hu/encyclopedia.php?manga.447>

illetve minden történelmi személynél az adott wiki oldal
Képek a mangából, illetve a következő oldalról:

<https://wall.alphacoders.com/>

Cím: Drifters.

Műfaj: Akció, Kaland, Fantasy, Történelmi, Sienen, Mágia stb.,

Író és rajzoló: Hirano Kouta.

Időtartam: 2009.04.30-tól napjainkban is fut.

Értékelés

MAL: 7,88

ANN 7,6

43P

もうすぐ16歳!
そんな私に待って

ゆうやんの

しゅじた! この夏イチャバ

新

Puramai Junkie

írta: Miichan



Ismét megtaláltam Yuuya Asahina egyik művét, amit már vagy ötször elolvastam. Mondanám, hogy nem lehet megunni, persze ez nem igaz. Én csak egyszerűen nagyon szeretem ezt az egy mangáját. Gondoltam ezt megosztom mindenkivel, hátha akad még olyan, aki nem olvasta.

Egy kis információ Yuuya Asahináról...

1980. szeptember 7-én született, Hokkaidón. Szereti a madarakat figyelni, kirándulni. Twitteren lehet követni, ahová mostanában a Pokemon góval kapcsolatos dolgait teszi fel. 2000-től 2008-ig nyolc mangája jelent meg, amiből négyet lehet online olvasni, a maradékot maximum megrendelni.

Amik megtalálhatók online: Love Luck végig, Puramai Junkie végig, Strange Orange-ból 2 kötet, Yellow Pop végig.

A Puramai Junkie 2004-ben jelent meg a Ribon magazinban. 1 kötet, ami 4 fejezetből áll. Gyorsan olvasható cukiság. Nagy történeteket ne várjon tőle senki. Egy farsztos nap után tökéletes olvasnivaló.

16 évesen házasság, 17 évesen az első lány gyermek megszületése...

A mai gondolkodástól teljesen eltér Nanako Ren elhatározása. Ugyanis Ren



15 évesen, éppen a születésnapja előtti nap elhatározza, hogy megházasodik 16 évesen és 17 évesen gyereket szül. Ez szép és jó, végül is a leghetehetlenebb dolgot találja ki, se baj belefér. Csak szegénykének nincs se pasija, se kismamája. Persze a tények nem veszik el a kedvét. Nem adja fel. Fülét és szemét felkészítve szemtanúja lesz egy vallomásnak. A sulis egyik lánydiákja szerelmet vall Murakami Juuyának, egy népszerűnek mondható srácnak. A fiú elutasítja a lányt, azzal a szöveggel, hogy a sors nem neki szánta. Ez a mondat Ren szívébe hatol és beleszeret, persze nem ilyen egyszerű az egész. Egy ici-píci nehézség is

adódik Murakami Kazushi személyében. Közben Ren húgát is megismerjük, aki szöges ellentéte nővérének.

Grafika: Egyszerűen imádom Yuuya Asahina rajzolását. Kidalgozottsága, mint egy sima shoujo mangának. A karakterekre jobban figyelt, ugyan vannak nála sokkal jobbak, mégis eléri, hogy érdekeljen a műve. A háttér - ahol épp van - szép, de sok a fehér vagy foltokkal kitöltött rész. Engem a szereplők arca és szemük fogott meg. Kicsit mintha nagyobb lenne a fejük, nem olyan, mint más mangáknál. A szemük is tipikusan nagy mégis olyan szép, magára



vonja a figyelmet. A szereplők szája hatalmas, de még egész „normális”.

Végezetül...

Valamilyen szinten értem, hogy Yuuya miért nem adott ki több mangát. Nehéz a manga iparban megállni a szerzőknek a helyüket. Vannak nála jobbak a "shoujo részlegen", ő egy azok közül, akik egy ideig meg tudták fogni a lányokat ezekkel a cukis szereplőkkel és történetekkel.



Cím:

Puramai Junkie, +/- Junkie

Hossz: 1 kötet, 4 fejezet

Mangaka: Asashina Yuuya

Év: 2003

Műfaj: dráma, romantika, iskola, shoujo



Usu to Kiss

írta: Miichan



Ebben a Hónapban az *Usó to kiss* című mangára esett a választásom, mégpedig a tiltott szerelem témája miatt. Nem elég hogy két férfi kapcsolata nem a legelfogadottabb dolog, de megnehezíti a dolgokat, ha éppen kiderül, hogy testvérek. Masara Minase történeteiben gyakran megjelennek a tiltott kapcsolatok, illetve természetfeletti érdekességek.

Masara Minase munkássága...

1996. december 16-án született Iwate Prefektúrában. Tokióban él, szereti a csokit meg a macskákat. Nem szereti a bogarakat meg a vörös bab krémet. Van egy fia meg egy lánya. 2003 óta munkálkodik és adja ki a sorozatait meg a one shotokat. Eddig 43 története jelent meg. Romantikus, sclice of life, dráma, yaoi, shounen ai, iskolai, természetfeletti műfajban írja történeteit.

A féltestvérem vagy mégsem ???

Igarashi Haruka történetünk főszereplője korát letagadva egy bárban vállal munkát. Vajon minek köszönhetően kezd el dolgozni egy 17 éves srác egy bárban? Több oka is van ennek, de a legfontosabb egy jóképű 26 éves üzletember, Tatsuya-san. Haruka bátykomplexusa általában szerelemmé, amint Tatsuya egyik nap kikezd vele. A manga ott kezdődik, amikor



először felfigyel az üzletember a fiatal fiúcskára. Meghallja a zongora hangját és megpillantja a bájos Harut, kis idő elteltével invitálja is egy másik bárba. Haru el is fogadja a meghívást. Az ismerkedés kezdetét veszi, végül Haruka részeg lesz és egy hotel szobában ébred fel. Mivel nem szeretne gondot okozni, elindulna hazafelé, de Tatsuya marasztalja. (Ekkor még meg sem fordul a fejében az ok, amiért ilyen kedves vele.) És most következik a legvicesebb párbeszéd kettejük között, mikor Tatsuya kezdeményez és Harunak leesik,



hogy miért nem engedi haza. Persze nem spoilerizezem le. Az este elteltével reggel együtt kelnek, hivatalosan is szeretők lettek (persze Haru kétkelkedik ebben). Vajon Haruka titka mennyire fogja befolyásolni a kapcsolatukat?

Grafika

Hát nem is tudom, hol kezdjem, nagyon szépek és kidolgozottak a szerző a mangái, nem is tudok olyat felhozni, ami kivétel lenne. Néhány helyszín kidolgo-

zott, néhány egyszerűbb. Az arcok részletesebbek, míg a ruhák nem kaptak annyit figyelmet. Minase volt az első, akinek a szereplőinél feltűnt a fogak ábrázolása. Szegénykének nem az erőssége, mivel ahol ráment az ábrázolására ott pont olyan hatást kelt, mintha fogatlanok lennének.

Mikor elolvastam az első mangát, egyből megtetszett mind a rajzolása, mind a története, így sorban el kezdtem olvasni az összes kiadott mangáját. Vannak kívívőbb történetei, ilyen az *Usó to kiss is*, meg a másik nagy kedvencem a *Gokujou no koibito*. A hosszabb mangák történetei összetettebbek, kicsit komolyabbak. Ágyjelenetekben gazdag, mégsem veszíti el igényességét, végig a történetet helyezi előtérbe és a karakterek érzéseit. Mindenkinél jó olvasást kívánok hozzá.





Code Geass Lulu figurák

Írta: Szimun



A Code Geassnek dupla évfordulója is lesz, mert egyrészt most lesz 10 éves maga az anime, illetve animében szereplő évszámok szerint 2017-ben lép színre Zero. Lentebb pedig elolvashatjátok a figurái miben voltak elsők.

A 2006/2007-es szezon animéje, a Code Geass - ami egy alternatív valóságban játszódik - klasszikussá vált. 2010-ben a Szent Brit Birodalom megtámadja Japánt és 11-es körzetnek kereszteli át. Ez idő tájt hal meg főszereplőnk, Lelouch Vi Britannia herceg anyja és rokkán le szeretett húga (nem elég, hogy megvakul, de még a lába is lebénul) és kettőjükét száműzik Japánba, ahol összebarátkoznak a japán miniszterelnök fiával, Suzakuval. Csakhogy a lerohanás után eltávoznak a barátok útjai, miközben Lulu lelke forr a dühtől, hogy az apja ennyire semmibe veszi a családját és ilyen pusztításokra képes. 2017-ben még mindig van pár ellenálló, de nem jelentenek kihívást se technikailag, se létszámban egy birodalommal szemben. Azonban a harcokat itt is egy „kisember” változtathatja meg, ahogy pl. a Hobbitban és a Gyűrűk Urában is. Lulu már középiskolás, és sorra nyeri a stratégiai játékokat, amikor belekeveredik az ellenállók ügyeibe. Egy furcsa boszorkánytól misztikus hatalmat kap, amivel bárkire rákényszeríti az akaratát. Megalapítja a saját függetlenségi osztagát, a Fekete Lovagok Rendjét. Ok, de mi van ha mindkét oldalon van egy ilyen



„kisember”. Felbukkan Suzaku, a régi barát is, aki közben bevonult a brit seregbe, hogy belülről változtassa meg a rendszert. Érdekes módon pont nem a japán srác a fekete hajú, hanem barna kócoska, mint egy európai, de ez már csak részletkérdés. Akár a saját magyar történelmünkben is találunk a két főszereplőre párhuzamot: Lulu, Kossuth Lajoshoz hasonlóan a gyors változást preferálta, bármi áron az ellenség hathatós elpusztításával, amíg Suzaku Széchenyi Istvánnal rokonítható, a lassan és megfontoltan haladó pártállást követve, az ellenféllal való együttműködésben hitt és az ezáltal változásban. (Spoiler: és még a végzetük is hasonló lesz a 2. évad végére mint a történelmi nagyjainknak: úgyhogy az egyik megszökik (eljártssa a halálát?)

a másik megbolondul a harcok végére (itt ne habozsájú bolondra gondoljunk, csak az elveitől megrészegülte).

A Code Geass alapjában véve nem Clamp történet (a clamp csak a dizájnért volt felelős), de elég sok ismerős motívum fellelhető benne a Clampék alapmo-

tívumaiból. Ez is mutatja, hogy nincs új a nap alatt, csak más megközelítés. (A Clamp artokat a sorozat endingjeiben is láthatjuk, és megjelent hozzá külön artbook.) Rögönt itt van a Geass, Lulu különleges képessége, ami a szemében található. Szinte az összes clamp sztoriban fontos jelentőséget kap valamelyik főbb szereplő szemé, mivel az egyik mangakának annyira rossz az egyik szeme, hogy szinte vak rá. Aztán a főszereplő külseje és jelleme, Lulu kiköpött Kamui az X/1999-ből. Sokan azt hittük, hogy a Death Note Kiráját akarták másolni, ami részben igaz is (a halálosztó logikai ütközetek nem kamuisak), de attól lett szerethetőbb figura Lulu, hogy na-





gyobb részben Kamui. Az első legszembe-tűnőbb párhuzam a két főszereplő fizikai hasonlósága. Vékony, törékeny alkat, rövid, fekete haj, néha ádáz tekintet és még a kor is stimmel. Jó, erre mondhatnánk, hogy minden japán így néz ki, DE az a ruha, amit Kamui hord, mikor az első rész első perceiben / a manga első lapjain leugrik a Tokió Toronyról, szinte ugyanaz, mint amit Lulu Zeroként hord. (Spoiler: Kamui, illetve a clamp főhősök voltak az első olyanok, akik szeretteik jobb léte miatt áldozták fel magukat, úgy hogy közben azt hitték tudják mi a jó a szeretteiknek, miközben nem így volt. Ez pont abban akadályozta meg a

főhősöket, hogy megvédjék szeretteiket, sőt éppen maguk ellen fordították őket. Majd végül a hősök mind odavesztek. Illetve a tragikus véget érő hősnők is tipikus clamp.) Kamui az X/1999-ben, a 90-es évek nagy robbanásában szerepelt egy apokaliptikus világban, hasonlóképpen Zeróhoz a Code Geassben, ami a 2000-es évek eleji nagy dobások egyike volt.

Az első minőségi Lulu figura 2008-ban jelent meg, ami egyben a második figma figurája a Max Factory-nak (akkor még Banprestoval kooperálva, azóta közel 600 féle figmát kiadtak). A harmadik figma szintén 2008-ból: egy Suzaku. Mindkét figura a



figmákon belül is special kiadás volt. 2008-ban ezek a 15 centis akció figurák nagyot robbantak az újdonságerejükkel, hogy nem egy merev pózú, megunható figurák, hanem pózoltatható, cserélhető arcú, kezű és kis kiegészítőikkel feldobhatóak. Az ember gyakorlatilag akár minden nap más-képpen állíthatja ki ha akarja és a többi karakterrel tetszőlegesen kombinálhatja, sőt kisebb történeteket is elmesélhet velük. Lulu és Suzaku iskolai egyenruhában vannak, amin az arany csíkozás az évek alatt ezüstösre, szinte láthatatlanra kopott és nem használttól, csak az állásban. Ez más

figurák aranyozásában is típusihaba. A srá-cokhoz jár egy kedves, egy komor és egy kimondottan ádáz arc. Mindkettőjükhöz jár egy-egy cica, Suzakué kitér a száját, hogy Suzaku kezét bele lehessen illeszteni. Lulu kapott egy Zero sisakot, amit akár a macskán is lehet tartani és eljátszani a lopós jelenetet. Illetve van egy pisztolya, telefonja és két arcán a geass is látszik. Szóval jó szórakozást a játékokhoz.

A nagy rajongók és figuragyűjtők szerettek volna egy komoly scale figurát is Luluról (vagy akár több CG szereplőről is) csakhogyn ebben az időben még nem



volt divat pasiból figurát készíteni, mert a figuragyűjtőket még mindig az erotikus figurákra nyáladzó pasikkal azonosították, és a fiú figurát nem tartották piacképesnek. Mit tehet ilyenkor egy figuragyártó, ha mégis van pasira kereslet? Szerencsére a CG akkorát robbant, hogy a MegaHouse gondolt egyet és csinált egy külön figura sorozatot fiú figurákból. Ha befutna a dolog, és legyen a sorozat neve G.E.M., de első évben ne vigyük túlzásba, csak kettőt adjunk ki. A végén még elkapatjuk a hölgyeket (vagy férfiak is venni fogják vajon? jé, micsoda új fejlemény). Moriwaki Naotót kérték fel szobrásznak, aki elkészítette Zerót 2009 áprilisi megjelenésre és Hitsugaya Tōshirout (Bleachből) decemberre. Moriwaki munkáját dicséri a már általam korábban bemutatott Kenshin (AniMagazin 28. szám) és Natsume scale (AniMagazin 29. szám) figura is, de több Gintama figura is a nevéhez kötődik, egy HxH-es Killua és egy AoT-os Armin is.



vagy fejre erősíthetjük; kétféle fej jár hozzá, az egyiket a geass aktív; a karok cserélhetők, a jobb kar vagy tartja a sisakot vagy nem, a bal kar behajlítva a törzs előtt van vagy pont ellenkezőleg, eltartja magától, mint egy rohamot beharangozva. Aztán



nézzük a ruha dizájnát. Az alapruházat egy barokkos szmoking. Ez a barokkos viselet az összes brit nemesre jellemző a CG-ben, valószínűleg státuszszimbólumként. A köppennyel ellátott Zero ruházatra azt hittem sokáig, hogy fecskét szimbolizál, mint az új világ elhozóját, de mikor utánaolvastam kiderült, hogy sárkány, ami az uralkodó szimbóluma. A clamp artokon is látszik, hogy a jóvá nem hagyott sisakok sárkányosabbak lettek volna. A nyurga testalkat, hosszú karok és lábak szintén clamp hatás. A talpazata se unalmas, a fejezet címek hátterét kapta, amire a geass szimbólumot és a zero feliratot kanyarították. Ahhoz képest, hogy lassan 10 éves figuráról beszélünk, elég jó minőségű még a mai viszonylatok között is. A festés az arany csíkoknál kifut-

hat a vonalból, de szerencsére nem szembevetőd. Az illesztés a cserélhető karoknál jobban kivehető. A figura egyik gyenge pontja a hajában felálló tincs, ami könnyen letörik, viszont ez az aprólékos kidolgozottságnak köszönhető, aminek csak örülhetünk. A ruha is részletesen kidolgozott: a nyakkendő és az ujjak redőitől kezdve, az aranyásvokon át, a színátmenetes köppenyig. Elég tégirényes figura a viszonylag széles kartartásával, köppennyel és közepesen nagy talpazattal, de hát Lulu ilyen, kiköveteli magának a figyelmet.

És ki tudja még milyen jobbnál jobb CG figurák várnak ránk az új évad kapcsán. Illetve lenne még egy-két említésre méltó, de majd folyt. köv.



Fegyvertelenül a háború
poklában:

+

HACKSAW RIDGE

BASED ON THE INCREDIBLE TRUE STORY

Írta: Lehoczki Péter (Ricz)

(<https://librarianwarrior.wordpress.com>)



Valahogy, ez már kellett. Amerika kitolt magából jó néhány háborús filmet az elmúlt időszakból, amelyek többé-kevésbé tocsogtak a heroizmustól, a patrióta felhangoktól, legyen szó akár egy osztag megpróbáltatásairól (13 óra: Bengázi titkos katonái), akár egyetlen személyéről (Amerikai mesterlövész, Bombák földjén). Mindegyik a modern korban játszódott szinte, és igyekeztek az arab világi beavatkozásait valamiképp szentesíteni. Van, amelyiknél jobban sikerült, másutt kevésbé.

Személy szerint szerettem a "Harag", vagy "A bombák földjén" című filmeket is az elmúlt időszakból, amelyek inkább szóltak a katonák megpróbáltatásairól, a kiégésről és a poszt-traumás stressz szindróma begyűrűzéséről, így teremtve egy háborúellenes hangulatot. Igaz, az előbbi végért elcseszték a túlzott heroizmussal ("mert ki állítja meg az SS-hadoszlopot, ha nem mi?"), míg az utóbbinak a legnagyobb bűne az volt, hogy a vége felé kezdett kicsit érdektelenné válni, és egy idő után sutba dobta a karakterre irányuló terhek jelentette gondot (mivel ezt szemmel láthatóan már nem tudta rendesen kezelni, bemutatni).

A fegyvertelen katonával kapcsolatban is lehetne a heroizmusról beszélni, ám nem lenne helyénvaló. Minő meglepő, a filmet Mel Gibson rendezte, akinek a neve halla-

"A film története valós eseményeken alapszik. Desmond Thomas Doss (1919-2006) egyik legbravúrosabb teljesítményét mutatja be: az 1945-ös okinawai csatában a Hacksaw-gerincért vívott küzdelemben 75 sebesült társát mentette meg."

tán már páran biztos elkezdtek emelni a tenyerüket az arcukhoz. Nem is csodálom: volt egy olyan elmegy filmje, amiről máig nem értem, hogy mi akart lenni egy felnőtté válás, életmegváltós történeten túl (Az arcnélküli ember, 1993); egy történelmileg totálisan pontatlan, de filmként egész jól muzsikáló *Rettenhetetlenje* (1995); a teljesen naturalista és brutális ábrázolású, valamint erősen megosztó *Passiója* (2004);

majd a történelmileg teljesen hiteltelen, zavaros *Apocalpto* (2006). Utóbbi két film közben és után pedig nem volt mentes a botrányoktól: részegen tett zsidó- és nőgyűlölő kijelentések, mértéktelen ivászat, ittas vezetés... Az ember azt hinné, hogy az álomgyár elásta egy jó időre, ám 2010-től újra játszhatott kisebb művekben és egy *Feláldozhatók* 3-ban, és most új filmet biztak rá. Érezhetően tisztult a pasas.



A pokolba vezető út...

A film története valós eseményeken alapszik. Desmond Thomas Doss (1919-2006) egyik legbravúrosabb teljesítményét mutatja be: az 1945-ös okinawai csatában a Hacksaw-gerincért vívott küzdelemben 75 sebesült társát mentette meg.

A film eleje a gyerekkort mutatja be, a testvérel való viszonyt, és hogy egy kis elfajult verekedéstől elkezdt feltámadni benne a büntudat, mikor az öccsét téglával verte fejbe, és úgy tűnt, bele fog halni. A hetednapí adventista szellemiségben nevelt, istenfélő gyerekké így beleég a félelem (amire az iszákos apa még rá is segít). Ezt követően ugrunk az időben: valamikor 1940 tájára. Egy utcai balesetben sebesült fiatalembert lát el és visz kórházba, ahol megismeri a leendő feleségét is, aki ápolónőként dolgozik. A kissé fura viselkedésű, ideges fiúval elég hamar összeemelegednek, és alkotnak egy párt.



Aztán valahol a negyedénél-harmadánál Desmond bevonul, megismeri a szakasztársait. Ekkor már időben Pearl Harbor után járunk, a háborús és a reváns hangulat uralja az amerikai társadalmat. Viszont itt kezdődnek a konfliktusai: a katonaság ugyanis gyávnak tartja azt, aki lelkiismereti okra hivatkozva nem hajlandó fegyverhez nyúlni. Emiatt meghurcolják, alantas munkára kényszerítik, a kiképzését pokollá teszik, álmában megverik, és megpróbálják mindenképp kigolyózni. Mire a társai elfogadják, a parancsnok személyesen nyúl bele az eltáv papírokba, és állítja hadbíróság elé parancsmegtagadásért. Ezt a társai egy újonnan elfogadott kongresszusi törvény húzza át, ami véget engedik Desmondnak a fegyver nélküli szolgálatot.

Ez eddig a film fele. Szépen felépítették előttünk a személyt: bemutatják a hitét, kitartását, konokságát, és elmagyarázták mi a különbség a mi, általános kép-

zetünk és az övé közt. A társai ölhetnek, harcolhatnak az ellenséggel (a japánok), de az ő ellensége az idő, a sebesülés, és az ő harca a saját társainak életéért zajlik a szorult helyzetben. Így kerül az eredeti címben szereplő okinawai hegygerinchez, ahol már a néző is megismeri a háború poklát. Az amerikai katonák kétségbeesett próbálkozását a helytállásra, majd visszavonulását. Rengeteg sebesültet hagynak hátra, Desmond viszont fent ragad a gerincen. Az Úrhoz fohászzkodva hallja a sebesültek hangját, és találja meg a kérdésre a választ: hogy mi célja vele, mit akar tőle. Így veszi kezdetét 75 társának, köztük a kiképzőtisztjének kimentése...

A filmről

Kezdjük talán az egyik legfontosabbal: Gibson klasszikus jegyeivel. Igen, a vallásosság jelentős szerepet játszik a történetben, viszont itt indokoltan is, hiszen nem

csak egy háborús drámát kapunk, hanem egyben egy karakterdrámát is. Desmond nem csak a társai életéért harcol, hanem a tudattal is, hogy mibe került bele és hova. Nincs túljátszva a szerepe, szépen vonultatja és adja az ívet, de nem is törik meg. Egy sokkal letisztultabb hitábrázolást kapunk Gibsontól, mint eddig.

Aztán másik jegye a történelmi hitelesség semmibe vétele. Korábban jócskán sok hibát vétett (ajánlott a **History Buffs** csatorna két videója a Rettenthetetlenről és az Apocalyptoról), most viszont mindent pontosan visszaadott, pár apróságot leszámítva: többek közt a fegyvertől irtózás okát és a házasság körülményeit módosították. De a triviákat olvasgatva, a végét sajnálom a legjobban. A mennybemenetele, megváltós szimbolika helyett szívesebben néztem volna a valódi eseményt:

Doss valójában Hacksaw után pár héttel, egy Shurihoz közeli éjszakai támadás során sérült

meg. A Becsületrendi felterjesztésében az szerepelt, hogy két lábát gránát sebesítette meg, és 5 órát kellett várnia, míg a hordágyasok kivihetik, addig viszont a saját sebeit látta el. A kicipelése közben egy japán tank támadt rájuk, mire ő lemászott a hordágyról és egy sokkal súlyosabban sérült katonát kért evakuálásra, majd jöjjenek érte vissza. Várakozás közben egy orvlövész meglőtte a karját, nyíltan eltörve a karcsontját. Egy puskatushoz rögzítette sebtében a sérült végtagját, majd 300 yardot küszört ellátásért az orvlövészek keresztútjében.

Viszont valahol igazat kell adnom Gibsonnak: ez sok lett volna, és elég hihetetlenül teszi a végét, és már azzal, ahogy a Hacksaw-gerincet hosszan bemutatták, végképp emberfelettivé emelték volna.

A másik apróság, hogy Hacksaw előtt már két bevetésen is túl volt: 1944-ben a Leyte-öbölben és Guamon. A film pedig ezzel szemben rögtön odatesz minket a





képzés és a házasság után, mintha ez lenne az első, holott a Leyte-öbölben tanúsított bátorságáért Bronzcsillagot kapott. Igazából ez az egyetlen dolog, ami gondot okozhat a néző számára, hogy 1942 után kimarad 2 olyan év, amiről semmit se tudni (ebből az egyik feltehetően a szanitési képzése volt), viszont 1 szolgálati, aminél már erős azt hinni, hogy nem került bevétre.

Színészi játék terén **Andrew Garfield** (Desmond T. Doss) brilirozott, **Vince Vaughn** (Howell őrmester) egész jól hozott a korábbi ripacsos vígjátékszerepeihez képest. **Hugo Weaving**, mint a részeges apa hozta a kötelezőt, viszont a stáb többi tagja eléggé súlytalannak érződött. A Glover századost alakító **Sam Worthington** elég lagymatag volt, és a **Smitty Ryker** szerepében játszó **Luke Bracey** sem tűnt igazán meggyőzőnek: ő ugyanis eleinte nem ked-

velte Desmondot, de a harc téren hirtelen bepótolta a haverkodását. Akik igazán nem szerepeltek jól az **Teresa Balmer** (Dorothy Schutte, a feleség) és **Rachel Griffiths** (Bertha Doss, az anya). Az utóbbi mentségére szóljon, hogy játékidje se nagyon volt, míg az előbbi szereplőt csak a film első felében alkalmazták (külön kiemelendő, hogy a magyar feliratban elég furcsa volt, hogy a szerelmeként is magázza, és ez a házasság után se változik).

Az operatőri és megvilágítási, díszleti munka viszont nagyon ott van. A szürkés-barnás színvilágot kaptuk, a lőporfüstös, felszaggatott hegygerincet, egy kis

„...a vallásosság jelentős szerepet játszik a történetben, viszont itt indokoltan is, hiszen nem csak egy háborús drámát kapunk, hanem egyben egy karakterdrámát is.”

sötét tónussal megtámogatva. A vágások, szövegek és a beállítások rendjén vannak, relatív egész jól be tudja tájolni az ember magát a csatamezőn. A kamera nem remeg, rángatózik olyan erősen, nem vágnak élesen, mint általában az ilyen helyzetekben szokás.

Végszó

A társasággal, akikkel elmentünk megnézni, nagyjából egyszerre csattantunk fel, hogy "nem, ez nem lehet Mel Gibson film", annyira egyet gondoltunk a filmről. A leírását ismertük, és körülbelül annyi is. (Külön volna: amúgy az *Assassin's Creedet* néztük volna meg, amit addig veséztünk és boncolgattunk, hogy milyen rossz lesz, mi van az alapanyagban, abból mi került át felületesen, mik jöttek ki róla, mit nyilatkoztak az alkotók, és mik voltak a reakciók, hogy inkább visszatáncoltunk arról. És azt kell mondjam, megérte a cserét.) Elképesztően élvezhető és jól összerakott film lett, helyenként noha kicsit sok tudott lenni, de igazából alátámasztotta önmagát is, ami-vel kilóg több új műfajtársa közül.

Témáját tekintve, nyugodtan mondhatom, felültejesített. Egyszerre szólt a háború ellen, kitartásról, a hit nyújtotta erőről, a meggyőződésről, és mutatott be egy amúgy sem mindennapi figurát. Mindezek végett több díjra is jelölték Golden Globe-on és az ausztrál Akadémia (AACTA) berkein belül.



Magyar cím: A fegyvertelen katona

Angol cím: Hacksaw Ridge (2016)

amerikai-austrál dráma

Rendező: Mel Gibson

Műfaj: dráma, történelmi, háború

Hossz: 131 perc

Szereplők: Andrew Garfield, Vince Vaughn, Sam Worthington

Imdb: 8,5

Légy az AniMagazin cikkírója!

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

Mindenképp írd nekünk, ha:

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

Ha a fentiek valamelyike igaz rád, akkor máris tapadj rá a billentyűzetre és cikkedet küldd el nekünk a bekuldes@anipalace.hu címre, vagy gyere fel az anipalace.hu weboldalra és a "Cikk beküldés" menüponton keresztül juttasd el hozzánk írásod.

Ha szeretnél cikket írni, de nincs ötleted és nem tudod miről írnál, akkor is jelentkezz, szívesen segítünk. Érdemes végignézni a [cikk kategóriáinkat](#), ahol témakörökre osztva végignézheted, hogy mely témakörben, milyen cikkek születtek már.

A cikkek formai követelményei:

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

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

Ne habozz hát, csatlakozz te is Magyarország legnagyobb online animés magazinjához!

Elérhetőségeink:

- Cikkek és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: bekuldes@anipalace.hu
 - Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: info@anipalace.hu
- vagy keressetek minket az [AniPalace facebook](#) oldalán.



Akiba's Trip: Undead & Undressed

Írta: Lehoczki Péter (Ric)



Relatív ritkán találkozok az ember olyan kétértelmű címmel a játékvilágban, amely nemhogy képes, de készakarva igazolja mindkét értelmezését. Az Akiba's Trip ilyen: ha csak a logót nézzük, érthetjük „akibai túrának”, de „akibai vetkőzésnek” is. A dologhoz nem kell más csak ruha, lányok, meg valami, ami fogyaszthatóvá teszi az elsőre sekélyes gondolatokat ezzel, a Steamen is megvásárolható címmel.

A franchise-ról pár szót

Úgy van, ebből nem ez az egyetlen játék. Az Acquire fejlesztésében gondozott cím ugyanis 2011 májusában debütált a PSP-re (később Akiba's Trip Plus címen egy frissített, javított verziót is kiadtak). Ezt követte 2012-ben a tisztavirág életű GREE-s verzió: noha Androidra januárban, iOS-re pedig júniusban érkezett a mobilos verzió, novemberben az alkalmazást törölték, a kiszolgálását pedig megszüntették.

Majd jött a második iteráció 2013-ban PS3-ra és PS Vítára, következő évben pedig PS4-re is. Ez volt az első, ami már Japánon kívül is elérhetővé vált az XSEED Games gondozásában. Az észak-amerikai kiadás ugyan a japán PS4-es verzió megjelenése (2014. július eleje) után kerülhetett a boltokba, de még abban az évben mindhárom platformon elérhetővé tették. 2015. május 26. óta pedig PC-n is játszhatjuk. Ez utóbbiról lesz szó majd a továbbiakban.

Ennyiben viszont nem állt meg az egész. Az első mobilos átirat noha hamar megbukott, az Akiba's Trip Festa! címre hallgató „folytatást” 2016 novemberére ígérték be PC-re és Androidra, japán nyelven a DMM Games honlapján.

A sorban negyedik játék, az Akiba's Beat december 16-a óta PS4-re már elérhető japánul, a PS Vitás port megjelenését viszont elhalasztották március 16-ra. Remélhetőleg az angol változatra sem kell többet várni, mivel az XSEED Games 2017

első negyedévére ígérte. Külön érdekessége, hogy a betétdalt „ismét” ClariS fogja adni, akinek a neve már talán az Ore no Imouto két évada, a Moyashimon Returns és a Madoka Magica sorozatok openingjei révén ismerősen csenghet.

A játék sztorijáról

Ez az, amiről elsőre hirtelen nehéz beszélni, mint általában egy akció-beat 'em up játékról. Mert az valami lehetetvékony.

Történetünk ugyanis kimerül abban, hogy van egy vámpírfaj, amely uralma alá akarja hajtani a híres-neves otakunegyedet, Akihabarát (vagy röviden csak Akibát). Ők a szintízerek (synthisters), és már hosszú ideje előlködnek az itt élőkn, vásárlókon, otakukon elszívva szociális igényeiket és élni akarásukat, nem egyet maguk közé állítva. Egyetlen módon győzhetők le: ha közvetlen napfénynek teszik ki őket azzal, hogy megfosztják őket a ruháiktól.

„van egy vámpírfaj, amely uralma alá akarja hajtani a híres-neves otakunegyedet, Akihabarát (...) Egyetlen módon győzhetők le: ha közvetlen napfénynek teszik ki őket azzal, hogy megfosztják őket a ruháiktól.”

A mi feladatunk pedig, miután elfogtak és megszöktünk, hogy az ezeket tömörítő szervezetet, a Magaimonot övező összeesküvést felderítsük, a tagjaival pedig végezzünk.

Ez mindegyik játék alapja. Sok különbözőség nem található köztük: mindig más a fő-





hős, az öt övező baráti kör, akit segítségül hívhat, és a hozzájuk költött történetfelettség (és ez igaz a most indult animére is). Az Undead & Undressed esetében ez Nanashi, egy tipikus középsikolás otaku, aki él-hal a negyedért, és a fogságban ő maga is színtízer lett. Barátai közt van a gyerekkori barátja, Tohko; a saját hikikomori húga, Nana; két barátja, Kaito és Yuto, az ikertestvérek; egy finn diáklány, Kati Räkönnen; az öt megmentő, Éjfaló klánhoz tartozó Shizuku; az országsszerte imádozott idol, Rin; valamint az egyik gyógyszerészeti vállalat 26 éves ügyvezető igazgatója, Shion. A sztorit motiváló erő is adott: a bosszú és a lokálpatriotizmus. Többet, nem is kell tudni a ruhafosztogatáshoz.

Nem a ruha teszi az embert... de legalább jó statokat ad

A játék, mint azt már említettem, egy akció-beat'em up alapvetően. Vagyis sokat fogunk verekedni, gyakorta több ellenfél ellen is. Ezen kicsit dob a szerepjátékos



áthallások sora és a visual noveles tálalás. A sztoriküldetések mellett számtalan mellékületést vehetünk fel, amelyek típusait nézve különbözőek. A „verjük el ezt, páholjuk el azt” felállás mellé felróhatjuk a „menjünk el azért, hozzuk el ezt” típusú feladatok tömkelegét, amiből üde színlóként lóg ki a negyed látványosságainak és „boltcégéireinek” megkeresése és lefotózása. Unalmasnak tűnik? Hosszú távon az is, de legalább van kihívás,

mikor az 52 fős lázadó lányidol banda bugyját kell rojtosra kiporolni, vagy az arénában harcolni az új küzdőtípekért. Nem beszélve arról, hogy ez egy biztos bevételi forrás, ahogy a loot (fegyverek, eszközök, ruhadarabok) rendszeres eladása, és újak vétele, a meglévők fejlesztése drága jó



húgunk kicsiny kacsói által. Ha meg ez sem elég motiváló erő, akkor álljon itt az, hogy az egyik küldetés teljesítése után az erendően fiúkarakterünk női ruhákat is

ölthet. Mert minden fiú álma, hogy lány-nak öltözzön. Itt megteheti, és mellé a játék modellváltás címén rögtön C-kosaras jószágokkal kedveskedik.

A boltok ruhakínálatában nem maradhatnak el a farmerek, bőrszerkók, a lezser pólók, ingek, bársonynadrágok, baseball sapkák, de még az öltönyök sem. Fegyver terén pedig kreatívokdhatunk, hogy közlekedési táblával, billentyűzettel, lappal, monitorral, összetekert poszterrel vagy farkardtal kívánunk nekiesni a nagyobb csoportoknak, vagy találtunk mást, ami

„Unalmasnak tűnik? Hosszú távon az is, de legalább van kihívás, mikor az 52 fős lázadó lányidol banda bugyját kell rojtosra kiporolni...”





jobban a kedvünkre van (pl. esernyő, cosplay kellékek). Ezek mellett a boltokban vehetünk gyűjthető fancuccokat, aminek külön érdekessége, hogy a negyedben a való életben is megtalálható mintegy 130 boltba járhatunk. Emellé érkezik az eredetileg ún. „kollab DLC”-k tartalma, amikor a *Ragnarok Odyssey Ace*, a *Disgaea*, a *Hyperdimension Neptunia*, a *Genshiken*, a *Super Sonico* vagy a *The Legend of Heroes* ruhái és kiegészítőit vehetjük meg, vagy egyszerű végigjártást követően társaink alternatív ruházatát (persze, jó pénzért mindet). És említettem már, hogy járástípusokat is beállíthatunk, ha sikerült kioldani? A jellegzetes lányos, plázatigrises járás módtól az igazi badass formuláig bármit.

Na de, ennyiben ki is merül a szerepjátékos szekció? Igen is, és nem is. Iga-

nincs ráhatásunk. Azok automatikusan növekednek. Ezért is fontos, hogy mit választunk fegyvernek és ruházatnak: nem csak a játéktílusunkhoz, helyzethez kell alkalmazkodni. Az esernyő példának okáért sokat sebezhet, de lassú a használata, gyakran megáll a karakterünk, hogy egy erős csapás előtt meglengesse – így nagy csapat ellen nem célszerű.

Ha már fegyverek: verekedés. A beat 'em up játéktípus nem halott, csak jelentősen módosult. Szerencsére nem mindenki egy jól álcázott tank, hogy leütjük, és visszajön. Ha eléggé megütölegtük, akkor a ruhája szabadon letéphetővé válik. Ha megfosztottuk a felsőtől, nadrágtól/szoknyától, esetleg a tökfödőjétől, egy laza mozdulattal kombóba fűzhetjük az összes

„És említettem már, hogy járástípusokat is beállíthatunk, ha sikerült kioldani? A jellegzetes lányos, plázatigrises járás módtól az igazi badass formuláig bármit.”

zából van egy szintrendszer is beépítve, tapasztalati pontokkal, meg egyébbel, de a statjainkra

leszedését, amit ha elég ügyesek vagyunk, többek ellen is vethetünk „kivégző” (finisher) mozdulatként. Minél nagyobb a kombó, annál jobb a szorzó, több a tapasztalati pont, és biztosabb a loot. Sőt, ha eleget jártunk az arénába nyitogatni a pofonládát, akkor társunkkal közös performanszot is lenyomhatunk.

Jó, jó, ennyiben kimerül a szerepjátékos rész és a beat 'em up, de mi van a visual noveles tálalással? Megkapjuk, annyiban, hogy a karakterek párbeszédét és a belső monológjainkat díszes szövegdobozban olvashatjuk a karakter deréktől fölfelé ábrázolt artjával. Ezen kívül a lányok irányába vannak rejtett történet-

szálak (route-ok), amelyek a főtörténet-szállra nincsenek kihatással. Így fűzhetjük őket kicsit szorosabban is magunkhoz, aminek fejlődését az ikerpár hírszerzője fog szemmel tartani nekünk, és árulja el, hogy épp melyikük kezdett el irántunk érezni valamit, ami túlmegy a barátságon. Csillagó szempárok sokasága ragyoghatott fel, amit most egy laza mondattal ki is ottok: nincs szexuális tartalmú jelenet, mindegyik csak a romantikát helyezi előtérbe. Nem tűnhet soknak, de tekintettel arra, hogy egyes helyzetekben a válaszlehetőségeink közt vannak olyanok, amelyekkel eljátszhatjuk „az élettelen otakut”, akit a passzióján kívül semmi és senki se érdekel... Na, ha úgy döntünk, hogy ekképp játszunk végig a játékot, már az az egy randi az egyik lánytól is akkora előrelépés, mint az első holdrészállás volt az úrkutatásnak.





Verdikt

Technikailag nem fogom boncolgatni a játékot, hogy mennyire szép a grafikája, lévén ez nem kifejezetten állítható pár apróságot leszámítva. Legyen annyi elég, hogy az én ösmasínom (egymagos AMD Athlon64 processzor 2GHz órajellel, 2 GB DDR1-es memóriával és egy 512 MB-os Asus videokártyával) is elég szépen muzsikált, egyenletesen, gond és az fps-szám hirtelen zuhanása nélkül. Szóval az öreg



gépek fellélegezhetnek, ők is tudnak vele szórakozni, és a lehetőségeikhez képest még szépen is fog kinézni, még ha a formák, modellek gyakran élesek is.

Vizont az a lényeg, hogy most mit is mondjak a játékról, ha már sikerült nem egy cinikus és szarkasztikus megjegyzést tennem cikk közben. Ami nekem feltűnt a sekélyes történet és a nagyon casualesen

egyszerű játékmekaniában, könnyen kezelhető harcrendszerben, hogy a játék maga is olyan, mint én voltam eddig. A saját témáját, alapanyagát, vagyis az otaku és geek kultúrát nem kevés kritikával illeti, jó néhányszor elég szarkasztikus hangnemben humorizálva azt. Ilyen az, amikor be kell öltöznünk lánynak egy molesztáló kézre kerítéséhez, vagy mikor az egyik idősebb anyukát kell jobb belátásra bírni, hogy mennyire ciki is az, hogy tőle majd 20-25 évvel fiatalabb lányt cosplayezik fényes



nappal a népes utcán, jóformán mindenét kiteve – hiába „a cosplay mindenkié” és „a cosplay kortalan szólam”, azért némi önkritika is kell hozzá. Ezt viszont a párbeszédok alapján egész jól elénk is helyezi. Sőt, nem egyszer társunktól kapunk vissza valami csípős megjegyzést a fanatizmusunkat látva; valamint a referenciákkal sem bántik szűkmarkúan. És ha valami nagyon is, akkor ez tényleg figyelemreméltó.

Szóval, akkor összességében ajánlom-e? Ha másért nem is, az előző bekezdésben taglalt dolog miatt nagyon is. Ha ez nem lenne, akkor elintézném annyiban, hogy egyszer kiviszem és utána már elég szőköévente játszani vele. Mert a leírásokban „az ígéret földjeként” előadott másodszeri végigjátszáshoz szánt extra lehetőségek (testreszabható modell, akár női is), nem adnak semmi bónusz lehetőséget (vagyis, ha női karaktermodellt használunk, nem valódi nőként játszunk, mert ugyanúgy Nanashi lesz a nevünk, és ugyanúgy fiú leszünk mindenkinek, még magunknak is). Persze, valahol valamennyire megéri, de nem lesz tőle több a játék, valódi lehetőségek kínálatának hiányában.



Feljesztő: Acquire

Megjelenés: 2013.11.07. (PS3),
2015.05.26. (PC)

Műfaj: akció-beat 'em up

Értékelés: 6,5/10

Pozitívum:

- szarkasztikus humor, önpárodia,
- öreg gépeken is stabilan elfut,
- eleinte ígéretes...

Negatívum:

- ...nek tűnik, de valójában elég lagymatag,
- a történet és a játékközpont nem elég motiváló a tartós játékra,
- éppen ezért könnyedén eluntható.



The Falling Sun

Írta: Lehoczki Péter (Riczy)

Előre bocsátom, valahol nagyon sajnálom ezt a játékot. Egész érdekesnek ígérkezett már a koncepciójában is, még ha célműfaját nem is fogja megváltani érezhetően. Aztán jöttek a gondok, ami oda vezetett, hogy 2016 szeptemberében a fejlesztői felhagytak a projekttel munkaügyi okokból (ketten dolgoztak rajta, mindketten egy VR fejlesztő stúdióba kerültek, és időhiány miatt elvetették). Így örökre early access-ben ragadt, ezért sem írok kifejezett kritikát vagy bemutatót, inkább amolyan elmélkedést felelt. Pedig gondoljatok el egy II. világháború burmai

„Ott vagyunk egy szál pisztollyal, angol katonaként a japánoktól hemzsegő délkelet-ázsiai őserdőben...”

dzsungelében játszódó túlélő-horror... És azt, hogy eddig a témában hogyan muzsikáltak más, hullámzóbb kedélyű címek.

Ez elég rövid bemutató lesz a részemről, lévén a játék jó ha egy óra alatt kipörgethető. A

kezdeti ígéretek nem voltak hangzatosak, de annál érdekesebb történetet és hangulatossabb játékot sejtettek. Ott vagyunk egy szál pisztollyal, angol katonaként a japánoktól hemzsegő délkelet-ázsiai őserdőben, és ezek a

húzott szemű sárgák, naná, hogy nem érték be a 731-es egységgel és a háború amúgy sem könnyen elviselhető poklával, de mellé még valami misztikus dolgot is a felszínre ástak, ami elég fenyegető. Ősi buddhista múmiák és zombik, és egy régi legenda újjáéledése. Ebből, ha más nem is, egy visszafogottabb küllemű, ám annál hangulatosabb cím születhetett volna.

Mert a mai túlélő horrorok javában véleményem szerint nincs semmi igazán ijesztő. Az *Evil Within*' se lenne rossz játék,

„Ősi buddhista múmiák és zombik, és egy régi legenda újjáéledése. Ebből, ha más nem is, egy visszafogottabb küllemű, ám annál hangulatosabb cím születhetett volna.”



de az nem horror, amiben hordószámra fröcsög a vér és omlik ki a másik bele. A *Dead Space* ugyan nem mai cím, de ékes bizonyítéka a kiszámítható és olcsó jumpscare-eknek. A *Resident Evil* a 4. rész óta inkább akciójáték (és abból is egyre mélyebbre süllyedő), mintsem horror. A *Silent Hill* meg egy hullámvölgy-szimulátor: hol jó, hol nem. A *Dead Effect* játékok lényegében egy űrben játszódó Resident Evil-klon. Egyik sem volt képes komolyabban hangulatot teremteni már jó ideje. Ugyan voltak olyan címeink, mint az *Amnesia*, ami a régi *Penumbra-trilógián* alapszik játékméletileg, de a második része (*A Machine for Pigs*) már elég banális lett. A *Slender* is egy ideig-óráig volt jó, de igen hamar ideg-





tépővé vált. A *Five Nights at Freddy's*-t lehetne még mondani, ami ilyen volt. Voltak jó ötletei, de ahhoz nagyon szétszórta, hogy a felépített történetét rendesen elmesélhesse (anélkül meg voltaképp egy casual ijesztgetés az egész). A *Layers of Fear* pedig rendes konfiguráció hiányában nem tudok nyilatkozni.

Persze, így is megvolt az esélye a játéknak, hogy a Dead Effect hibáit halmozza sorra, ami jórészt sikerült is. Lassú lett, hosszú szakaszokig nem történik semmi, és a korábbi játékkerziók közt sok volt a különbség. Ha tavaly ilyenkor kellett volna írnom erről, akkor jó eséllyel a fegyverkezelés hanyagságát emelném ki, mikor közvetlen közelről is mellé ment a golyó. Mostanra ez nagyjából ki lett javítva, nagyobb a találati arány, pontosabb a fegyver, de ugyanúgy igaz, hogy ha az



ellenség a közeledbe áll és megüt, hiába van 100 életerőpontod, meghalsz. Ahogy akkor még elég ritkán szerezhettél löszert, nagyon be kellett osztanod, a véglegesen megvehető változatban már jó, hogy nem a zombik dobálják utánad. Ez a ló egyik oldaláról a másikra esete. A pályák lineárisak, gyakorlatilag akkor is csöben mész, mikor egy kicsit nagyobb arénának ható térbe érkezel. Valamint ezen az úton csak néhányszor találkozol zombival. Egészen a végéig, mikor a kijátszhatatlanság, vagy inkább a gyors elvarrás miatt bevet neked egy amolyan „last stand” pillanatot, és elkezdenek özölni a mocskok. Pedig ha valami szépség volt addig a pillanatig, akkor az a történetet adó papírok olvasgatása az elhagyott bunkerekben, járatokban, örsökön, de azokból se tudunk meg sokkal többet annál, mint amit korábban leírtam ezzel kapcsolatban.



És a kezelés mellett most tényleg minden el lett rontva ebben a címben, amit csak el lehetett rontani. A csalódottságot pedig csak a játék már taglalt helyzete súlyosítja. Annyi ötlet és lehetőség volt benne a háborús relikviák gyűjtésének, háborús bűnök bizonyítékainak keresésének és titkos helyek felderítésének lehetőségétől kezdve az ellenfelek variálásán át, a még élő japán katonákkal való harcig, hogy csak na. Nem beszélve a grafika csiszolásáról, a hangok feljavításáról, pár textúra lecseréléséről. De attól még csak túlélő lenne, nem pedig horror. Az Eleusis is ebbe a hibába esett annak idején, csak ott, ha levetted a nehézségi fokozatot, senkivel és semmivel se találkoztl, az útról letérve nem jöttek rád farkasok, az úton pedig nem járőröztek a véredre szomjazó kultisták – ezzel pedig a játék háromnegyedét kinyírhatta magának a játékos, mert nem

volt ki ellen védekezni azzal, hogy felvehet kavicsokat, és azzal dobálózhat.

Steamen továbbra is elérhető, de aki nem akarja megbánni, jobb, ha az olcsón osztogatott kulcsos csomagokig (bundle-k) vár. A jelenlegi teljes árat ugyanis nem éri meg semmilyen formájában.

Fejlesztő: LonePlanetStudios

Műfaj: túlélő horror-FPS

Értékelés:
inkább nem teszem/10.

Megjelenés:
early access (örök időkre)

Positívum:
- alapvetően érdekes történetkoncepció

Negatívum:
- minden más.



Animekarácsony

Írta: Hirotaka



Igaz, hogy már 2017 van, de nem mehetünk el szó nélkül a tavalyi év utolsó nagy animés összeroffenéséről, az Animekarácsonyról.

Ha lényegre törően akarnék fogalmazni, akkor azt mondanám, hogy az idei Animekarácsony olyan volt, mint egy két-napos con vasárnapja. Álmosan kezdődött, nem volt a bejáratnál sor, ahogy az egész rendezvényen sem voltak sokan, és hamarabb is ért véget számomra (mivel nem akartam újranézni a Warcraft filmet).

A szervezők nem bíztak semmit a véletlenre, a jól bevált, megszokott programokkal készültek, így nem is lőhettek mellé. Egy kellemes, laza, vidám napot tudhatunk magunk mögött.

Animés programok

Ezúttal a megszokott idő/helyszín szerinti programbeszámoló helyett először az animés programokat fogom kivesézni, utána a többit.

Kezdeném az AMV versennyel. Egyszerűen muszáj megemlítenem, hogy drága főszerkesztő hölgyünk Catrin AMV-je a 4. helyet érte el. Gratulálunk! A verseny felhozatalát úgy tudnám jellemezni, hogy volt már jobb is. De így szokott lenni, hogy egy napos conon gyengébb a felhozatal. A versennyel egybekötve volt az AMV gála, ahol a meghívott vágók mérhették össze erejüket. Láthatóan magasabb szintet



képviseltek, bár a helyezettek sorrendjével nem voltam elégedett.

A D csarnok Geeks&Craft Korner színpadán Fullmoon egy meghívott vendéggel a japán ünnepekről tartott egy informatív előadást. Érdekes és szórakoztató előadás volt, nem mellesleg aktuális is. Az előadás egybe esett a Zenetippmixel, így arról én lemaradtam, de Catrin tolmácsolásából annyit megtudtam, hogy főleg a Disney címek kerültek látómezőbe.

Aki karaokézni akart, az amúgy egész nap megtehetette.



A következő, talán leganimésabb program, az Animés kerekasztal volt. Mindig érdekes, aktuális időtöltés, bár most kicsit túl sok témát akartak belepréselni az egy órába, ami persze nem is sikerült, majd másfél órára húzódott a program, és ez a csúszás a nap végéig meg is maradt. Két negatívumot tudnék megemlíteni ennyi kerekasztal távlatából, az egyik, hogy egy-egy vendég túl sokat (szinte mindig) kap meghívást a programra, bár tudom, hogy nehéz embert találni. A másik pedig, hogy a "felszólalások" aránya nem kiegyensúlyozott. Valaki iszonyat sokat beszél, valaki meg alig. Bár ez ember függő is.

A tömegvízbe ezúttal Harry Potter varázsolta be magát a legjobban. Néhány animés kérdés tűnt fel csupán. De hát az összes kijött könyv és a film miatt ez nem is csoda.

Több kimondottan animés program nem volt, de nem is annyira baj, mivel ezekkel kellemesen el lehetett tölteni a napot,



és délutánra mindig kell egy kis üresjárat, beszélgetni, vásárolni stb.

További programok

A többi program legnagyobb eseménye a cosplay verseny. Ezt azért nem sorolom animésnek, mert régóta csak nyomokban fedezhető fel anime cp, inkább a game, original, filmek dominálnak. Versenyzőszámtól függetlenül 5-8 között mozog a számuk. (Hiro flashback 2011-12: "A cp mindig jó program" - 2017: "Hát nekem



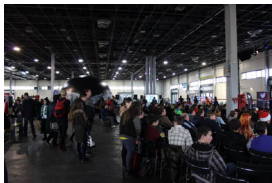


már nem”) Ez van. Ettől még készülnek nagyon szépen kidolgozott igényes jelmezek és nem véletlenül hatalmas hype övezi a programot. Itt is volt gála, amin azok indulhattak, akik az évben kaptak jelölést.

A nagyszínpadon ezeken kívül még conbeugró, és a kötelező parapara is volt. Továbbá egy karácsonyi karaoke show, ahol a leghardcore-abb karaokefanok (akik az egész cont a karaoke teremben töltik) adtak elő karácsonyi dalokat. Plusz megjeliként két anime zene magyar szövegű változatát is hallhattuk magától a fordítótól. Be kell valljam egészen jól sikerültek, nemcsak a szövegük, az előadásuk is.

A gyors eredményhirdetés után fél 7-től a Warcraft filmet vetítették, amit egy jó húzásnak tartok a szervezők részéről. Biztos sokakat érdekelt és elég aktuális még a film.

A D csarnoknak most egy kisebb részec, körülbelül a fele volt lefoglalva. Így kicsit máshogy is kellett elrendezni a területet,



hogy kényelmes legyen közlekedni és ne legyen sehol sem olyan tömegfal, amit tankkal, jutsukkal, karddal, vagy akármirrel lehet csak áttörni.

Ez az elrendezés főleg abban mutatkozott meg, hogy a gamer színpadot 90 fokkal elforgatták de maradt ugyanúgy a csarnok hátsó részében és nagyjából helyet cserélt a DDR részleggel. Ezen a színpadon főleg LoL ment napközben, de volt gamer kvíz is.

Karácsony elé battyogva talán sokan volt érdekes a workshop részleg, azoknak főleg, akik a szeretteiknek valamilyen kézműves műtűrt akartak adni. Ennek megfelelően volt a karácsonyi fülbevalókészítés, szív alakú medál készítés, vagy a kevésbé karácsonyi, de annál érdekesebb steampunk (goggle) szemüveg készítés. Aki híján volt/van a kézügyességnek, az árusoktól tudott vásárolni. A D-ben a kézműves árusoktól, a fogadóban pedig a boltoktól, akik - egy napos con lévén - kevesebb, bár a szokásos árukinálattal érkezek.



Nem említettem még a programfüzetet, ami hála az égnek ismét kezelhető formát öltött, a régi megszokott méretben kaptuk meg. Újdonság, hogy egy QR-kód is kapott helyet rajta, amivel online is megnézhetjük a programokat. Anyit kifogásolnék, hogy egy-néhány program megnevezése nem volt elég egyértelmű. Ilyen volt a Vírusos előadás és az Anyagismeret. Ezeket egyértelműben is le lehetett volna írni. Előbbinél vajon miről volt szó? Biológiai vírusokról, számítógépes vírusokról, esetleg sziroaktokban, filmekben előforduló kórokról? Az anyagismeret is hasonlóan kérdéses. Volt ilyen órák még a középssuli meg az egyetem alatt is, de nem hiszem, hogy itt elektronikai vagy geológiai anyagismeretről lenne szó. Valószínűbb, hogy a cosplayhez van köze, de ahhoz is túl tág a megnevezés.

Epilógus

Körülbelül így nézett ki az 2016-os Ani-mekarácsony, egy kellemes kikapcsolódás

a nehéz hetek után, hogy kibírjuk az év végi nehéz heteket.

A conról hazafelé menet mindig érdeemes megbeszélni, hogy mik történtek aznap és milyen volt a con. Ez segít a későbbi cikkírásban is, főleg ha az embernek van egy kis ideje gondolkodni az irodában, mert foglalt a biliárdasztal, a heti részt pedig már megnéztem. Ennyit erről.

A következő con április végén lesz, addig egy kis szünet, így van idő készülni, AMV-vel, cosplayjel és még ki tudja mivel.





Nissan: a mi autónk! - is lehetett volna I.

Írta: Iskariotes



A Kádár-korszak (1956-1989) alatt a munkások könnyen be tudtak szerezni nagyon sok árucikket, így nem volt probléma a rádió, később a televízió vagy éppen a frizsider megvásárlása. Voltak olyan portékák, amiket kis ügyeskedéssel, jókor jó helyen tartózkodással vagy egyszerűen a nyugaton élő „nagybácsi” segítségével lehetett beszerezni, ilyen volt például a Coca-Cola, az igazi farmer vagy éppen egy Beatles lemez.

De voltak olyan javak is, amikhez rengeteg türelem, várakozás és sok pénz kellett, ilyen volt a személygépkocsi. Az 1960-as évek végén és az 1970-es évek elején ugyanakkor megnyílt az esély, hogy hazánk a krónikus autó hiányát kielégítse egy Nissan gyár építésével. De a japánok miért akartak volna pont itt építeni egy gyárat? Kik támogatták és kik gáncsoskodtak az üzem építése ellen? Tényleg személyesen Brezsnyev mondta ki a végső nyetet? Hogyan is néz ki az igazi magyar Nissan sztori?

Hazi gépjármű park pusztaság

Magyarországnak történelmi okoknál fogva nem úgy fejlődött a (gép)ipara, mint amire az ország Trianon előtti nagysága és ásványkincsei predesztináltak volna. Ebből kifolyólag a hazai gépjárműgyártás sem tudott kitermelni magából egy olyan céget, amely legalább a hazai szükségleteket fedezni tudta volna. A két világháború közt

pedig mindenki olyan kocsit szerzett be amelyet csak tudott.

A II. világháború után Magyarország gépkocsi állománya jelentősen megcsapant. A hazai készlet egy része a háborúban semmisült meg, másik részét előbb a németek, majd a szovjet csapatok vitték magukkal zsákmány gyanánt, végül egy kisebb részük szimplán elavult/tönkre ment az évek múlásával.

De voltak erős korlátozások is, hiszen import autót csak engedéllyel lehetett értékesíteni. Valamint 1946-ban elkezdték gyártani a Pentelényi János által tervezett



Pentelényi János

Pente500-at, mely a magyar FIAT500-as akart lenni, de 1948-ban gyorsan beszüntették a gyártását. De államosították az Uhri testvérek mátyásföldi cégét is, amiből aztán az Ikarust alakították ki.



Így az 1950-es évekre a hazai gépjármű park egy erősen amortizálódott, rendkívül vegyes márkájú és típusú összképet mutatott. 1956-ra a magyar gépállomány 60%-t még a háború előtt hozták be, így a kocsik átlag életkora 15-20 év körül mozgott.

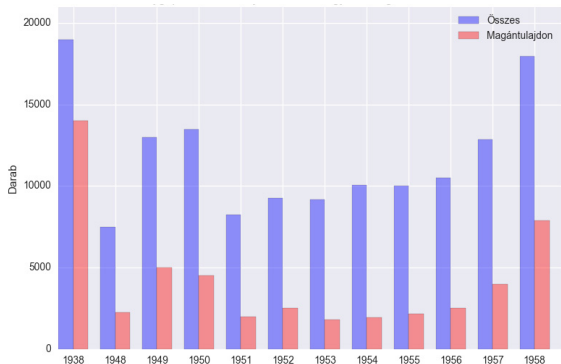
Ehhez hozzá tartozik, hogy a Rákosi-érában (1948-1956) nem volt kiemelt prioritás a benzinkút (ráadásul több évig jegyrendszer működött) és a szerviz hálózat fejlesztése, amely a szilárd burkolatú utak építése is lassan haladt, emellett a privát infrastruktúra is hiányzott, hiszen sok lakókörnyezetben nem volt (elégendő számú) garázs. Tovább nehezítette az autóval rendelkező személyek és vállalatok életét, hogy az alkatrész beszerzés nagyon nehézkessé vált. Köszönhetően annak, hogy sok kocsigyártó egész egyszerűen megszűnt,

megint mások már nem gyártottak olyan alkatrészt, amire a régebbi modelljeiknél szükség lett volna, végül pedig nehezen lehetett kereskedni a nyugat-európai országokkal, ahonnan sok gépkocsi származott. Végezetül ide kell sorolni a humán erőforrás rossz minőségét is. A legtöbb hivatásos vezető minden műszaki előképzettség nélkül került a volán mögé, így még a legelmeibb műszaki javítást/karbantartást sem tudták elvégezni, ami tovább rontotta a géppark állományát. Ez a jelenség legsúlyosabban a mezőgazdaságban jelentett komoly problémát különösen a traktoros lányok megjelenésével.

A következő oldalon található diagram azt mutatja, hogy az utolsó békeév (1938) és 1958 között hogyan alakult Magyarország az összes személygépkocsi állomány, és ezekből mennyi volt magántulajdonban. Az ábrán tökéletesen leolvasható, hogy a II. világháború mekkora pusztítást vitt végig ezen a területen is, valamint, hogy 20 esztendő elmúlásával sem sikerült utolérni a Horthy-korszak utolsó háborútól mentes évét. De ami igazán ledöbbentő, hogy 1953-ban az egész országban annyi magán gépjármű volt, mint Budapesten 1915-ben. Mint látható 1958-ban 17908 darab személygépkocsi volt az országban. Ez a szám 1980-ra egymillióra mászott fel, 1990-ben kétfélmillió lett, manapság pedig hárommillió környékén stagnálódott ez a szám.



A személygépkocsi-állomány alakulása Magyarországon 1938 és 1958 között



A lakosság személygépkocsi és motorkerékpár ellátásával kapcsolatos egyes kérdések, 1959. április

Valamint azt is megmutatja az ábra, hogy a gépkocsik nagyobbik hányada fölött nem magánszemélyek rendelkeztek, hanem leginkább vállalatok, közületi testületek, fegyveres erők, párt és állami szervezetek.

A magánszemélyek egészen szűk köre jutott csak személygépkocsihoz jutni.

Leginkább párt és állami funkcionáriusok, kiemelt státuszú sportolók és művészek, valamint az élet más területén elitnek számító emberek, mint egy-egy orvos, ügyvéd, esetleg mérnök. Igaz ők úgy száguldhattak, ahogyan akartak, hiszen az 1954-ben életbe lépő KRESZ nem határozott meg felső sebesség limitet az autók számára.

De a személygépkocsi állomány csekély száma nem csak a magánszemélyeknél, hanem az egész országon/gazdaságon

érzetelte a hatását. A Budapesten kívüli taxis világ mindössze 750 autóval rendelkezett 1955-ben, ez azt jelenti, hogy a vidék 25 legnagyobb városában átlagosan 30 taxi volt.

A mezőgazdaságban sem volt jobb a helyzet. Bár az 1945-ös 10 ezer darab traktor 1956-ra 25 ezerre duzzadt, ez továbbra is jelentős lemaradást jelentett Európához képest. Egy traktornak Angliában 27 hektár terület jutott, Hollandiában 35, de még más szocialista országok is jobban álltak. A mindig is fejlett gépiparral rendelkező Csehszlovákiában 108 hektár jutott egy gépre, Bulgáriában pedig 251.

A korszak egyik biztató jelét a buszok tömeges megjelenése okozta, különösen vidéken az úgynevezett helyközi járatok bevezetésével. Ezt a közösségi közlekedési formát 1950-ben vezették be, hogy megnyire volt rá igény azt jól mutatja, hogy 1955-ben már évi 100 milliót utaztak rajta. Tegyük hozzá mindezt zömmel itthon gyártott Ikarus buszok bonyolították le, amiből 1905 darab volt. Ez azt jelenti, hogy egyetlen busz átlagosan közel 50.000 embert szállított egy évben. 2013-ban a Volán társaságok már 406 millió utast szállítottak 6503 busz segítségével, így egy busz átlagosan több mint 62.000 embert szállított. A másik pozitívum a közúti teheráru-fuvarozás fellendülése volt. 1950-1955 között 6,6 tonnáról 36,7 tonnára emelkedett ez a szám.

Öröm volt az ürömben, hogy a világgés után a benzin ára gyakorlatilag 1969-ig folyamatosan süllyedt a világpiacra. Ennek köszönhetően, akinek volt itthon autója az olcsóbban tehetett meg vele 100 kilométert, mintha azt vasúttal utazta volna le.

Megállapítható tehát, hogy az 1950-es évek közepére a hazai motorizáció európai mértékkel hátul állt. Személygépkocsi sűrűség terén ekkorra a II. világháborúból kimaradó Spanyolország és Törökország is megelőzött minket. Míg a Magyar Népköztársaságban egy autóra kerekken 1000 ember jutott, addig a két mediterrán országban 231 és 402 volt ez a szám. A két legfejlettebb szomszédos országban, Ausztriában 45,6, míg Csehszlovákiában 95 volt ez a mutató. Európában mindössze a három Balkáni ország volt mögöttünk ezen a téren: Albánia, Jugoszlávia és Bulgária. A több évtizedes autógyártási múlttal rendelkező nyugat-európai országok behozhatatlan előnyben voltak velünk szemben. Nagy Britanniában 13,5, Svédországban 10 ember jutott egy autóra, míg a világallo USA-ban ez a szám 3,2 volt.

Egy márka születik

A márka kezdete egészen 1914-ig nyúlik vissza. Ekkor három vállalkozó szellemű úriember Den Kenjiro, Aoyama Rokura és Taekuchi Meitaro megalapították a nevük kezdőbetűiből összeálló D.A.T. céget. Az első autójuk mindössze tíz lóerős,



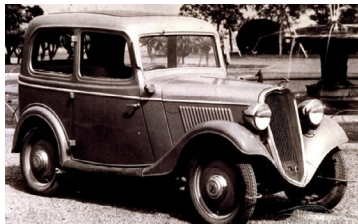
Den Kenjiro

kétkeres személygépkocsi volt, 32 km/h-ás végsebességgel. A kirobbanó I. világháború, a kevés nyersanyag és a rossz infrastruktúra-hálózat miatt a DAT cég nem tudott nyereséges maradni csak a személyautók gyártásával.

1918-ban profilt változtattak, és a folyamatos katonai expanzió arra ösztökölte őket, hogy a hadsereg igényeinek megfelelő teherszállítású kocsikat gyártsanak. Ezt a lépést segítették elő Den kapcsolatai is, hiszen egy ideig Tajvan főkormányzója, utána igazságügyi, majd mezőgazdasági miniszter is volt. 1930-ig bekövetkezett

haláláig tagja volt a japán parlament felsőházának. Taekuchi Meitaro pedig a Waseda egyetem Természeti és Műszaki Karának egyik alapítója, később pedig a japán képviselőház tagja volt két cikluson át. Ekkor a cégen névváltoztatást is eszközöltek, így lett a "sokkal egyszerűbb": Kwaishinsha Motorcar Co.

1926-ban a cég felvette a D.A.T. Motorcar Company nevet, majd fuzionált az oszakai Jitsuyo Motors céggel, ami akkoriban Japán második legnagyobb tehergépkocsi gyártója volt, így újfent nevet változtatott DAT Automobile Manufacturing Co., Ltd.-re. 1931-ben újra megpróbáltak a személygépkocsi gyártással, amit egy új márkanévvel tettek meg: Datson. Ez egy angol szójáték, ugyanis a DAT (mint cégnev) és a son (valaki fia) összevonásával hozták létre. 1933-ban ezen is változtattak, mivel a son japánul veszteségre utal, így átkeresztelték a márkát Datsunra. De ekkorra már kikerült az eredeti alapítók kezéből a cég irányítása. Az első kocsijuk a nem túl fantáziadús Datson 10 nevet



kapta és 495 köbcentis motorral büszkélkedhetett.

1928-ban egy bizonyos Aikawa Yoshisuke megalapította a Nippon Sangyo (kb.: Japán Ipar) céget, aminek a rövidítése Nissan lett. Ez a vállalat - amely a II. világháború kirobbanásáig közel 74 céget tömörített magában - vásárolta meg a Datsun céget is. Aikawa azért vette meg az autósceget, mert az 1908-as detroitli látogatása óta lenyűgözte az autók világa, így amikor lehetősége támadt saját autógyár szerzésére nem késlekedett. Az első Nissan autógyárat Jokohamában alapították '32-ben. Innen az első futószalagon gyártott Datsun személygépkocsi 1935-ben gördült le, Datsun14 néven. A kocsi alapját a brit Austin7-es verziója jelentette a cég számára, bár nem vették meg a szükséges licenct. A japán cég leginkább avval védekezett, hogy csupán egy váz volt a birtokukban, és

abból kellett mindent kitalálniuk. A terv évi 10-15 ezer darab készítése volt, a csúcst évét 1941-ben érte el, akkor 20 ezer autó készült a gyárban.

Az 1930-as években a Nissan lett Japán negyedik legnagyobb vállalata. Amit részben annak az 1935-ös törvénynek is köszönhetett, amiben kimondták, hogy Japánban két autógyár üzemelhet: a Toyota és a Nissan. A háborús érában a

Nissan főleg a hadsereg igényeit szolgálta ki azzal, hogy repülőgépmotorokat, teherkocsikat és autóbuszokat gyártott.



Aikawa Yoshisuke



1956 - Rükvercből váltás

A magyar vezetés az 1950-es évek közepére felismerte, hogy a népek - bármit is tesznek - kell a személygépköcsi. 1955-ben a Kohó- és Gépipari Minisztérium a felismerés élére állt, így egy törpe/mikro autó megtervezésére adott utasítást, mely árban egy oldalkocsis motorral vetekszik, de rendelkezik a kocsik négy kerekével. Ezt a székesfehérvári gyárra bízták, ahol három mérnök kezdett el vele foglalkozni: Bengyel Géza, Kerekes Pál és idősebb Rubik Ernő. Végül két típust hoztak össze a mérnökök: a Balatont és az Alba Régiát. Az elkészült prototípusok 1956. május elsején fel is vonultak egy harmadik társuk, a Debrecenben elkészült Úttörő kíséretében. A cívivárosban egy másik tervezési folyamat is zajlott, amit egy másik minisztérium, a Könyvgyártási Minisztérium finanszírozott, ezt Schadek János tervezte Puskás János és Schwanner István segítségével. A poli-

tika legfelső szintjén úgy döntöttek, hogy 1956 augusztusában egy pályázatot hirdetnek az említett autókategóriában. De az őszi események, mint oly sok mindent, ezt is elmosták.



A magyar vezetésnek azonban rá kellett jönnie, hogy a magyar népgazdaságnak se elég tapasztalata, se elég tudása, sem pedig elég tőkéje nincs arra nézve, hogy egy személygépköcsi gyárat építsen. Így ahogyan már sokszor a magyar ipartörténetben, Nyugat-Európában kerestek megoldást a mérnökeink 1957 nyara folyamán.

Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy miért nem egy baráti országtól kértünk segítséget? Albánia és Bulgária motorizáció terén velünk volt egy színvonalon vagy még nálunk is rosszabb helyzetben volt; Albániában a mai napig nincs autógyár. Jugoszláviában és Lengyelországban gyártottak személygépköcsit, de mindkettő

különböző FIAT vagy Opel licence alapján. NDK-ban rendelkeztek személygépköcsi gyártással, de ott a mérnökök leginkább azzal voltak elfoglalva, hogy olyan autókat gyártsanak, amelyek minél kevesebbet acél kell. Elvileg maradtak volna a szovjetek és a csehszlovákok, de náluk meg a kellő tőke hiányzott.

Tehát maradt a nyugat-európai partner felkutatása. 1957 nyarán magyar küldöttségek jártak Franciaországban, NSZK-ban, Olaszországban és Nagy-Britanniában, de voltak puhatolódások más országokban is. A magyarok leginkább 1000 köbcentinél kisebb autóbán gondolkodtak, valamint nem licenctet akartak szerezni, hanem összeszerelő üzemet ide hozni. Miért így gondolkodtak? Az 1000 köbcentit több okból is ajánlatosnak tartották. A KGST szerződés keretében hazánk, csak az ennél nagyobb űrtartalmú autók gyártási jogáról mondott le. A másik, hogy a hazai viszonyokhoz ez passzolt a legjobban, egy ilyen autó fenntartása olcsóbb volt egy nagyobb szemből szemben. Valamint érdemes felidézni, hogy az infrastruktúra még mindig rossz helyzetben volt, csak egy példa: 1957-1961 között mindössze 1 darab benzinkút épült a Magyar Népköztársaság területén.

Végül a francia Simca gyárra esett a választás. A ma már nem létező márka, kora egyik meghatározó kocsija volt. Az ötvenes-hatvanas évek táján a Simca volt a második legnagyobb autógyár hazájában egyedül a Renault tudta megelőzni. Az

is szerepet játszott a választásban, hogy Simca autómárkát már hozták be Magyarországra. Annnyira a magyar hétköznapok részévé vált, hogy még Örkény is beleszótolt egyik Egy percesébe. A tervek arról szóltak, hogy évi 10.000 darabos összeszerelő üzemet hoztak volna létre hazánkba. Végül azért hiúsult meg a projekt, mert azon a 2000 darabon kívül, ami meg maradt volna hazánkban, a többi nekünk kellett volna értékesíteni külföldön, de ezt nem merete bevállalni a vezetőség.

A meghíúsult tervek után a magyar vezetőség tovább kereste a nyugat-európai kooperáció lehetőségeit. Így szóba került a német Volkswagen és a keleti





blokk nagy kedvence, a FIAT is. A különféle hivataloknál és minisztériumoknál azt a tervet eszelték, hogy a FIAT-tal hitelből építsenek fel egy összeszerelő gyárat, majd miután a hitelt visszafizették vegyék meg a FIAT600-as gyártási jogát valamint a nagyobb FIAT1100-at a közútletek számára (cégek, hivatalok stb. részére). Bár tudták, hogy az utóbbi típus nagyobb, mint amire a KGST szerződések lehetőséget biztosítanak nekünk, ezt úgy védtük volna ki, hogy először a KGST országokból kérünk segítséget egy ilyen gyár építéséhez. Pontosan tudták, hogy sem a szovjet, sem a csehszlovák, sem pedig a kelet-német nem rendelkezik ilyen kapacitással, ezért nemet fognak mondani, de már nem ellenkezhetnek, hiszen mi kértünk tőlük segítséget.

Mivel gyárat nem tudtak hozni Magyarországra az MSZMP vezetői, így az autóhoz való hozzáfutást próbálták meg könnyebbé tenni. Egyrészt 1957 januárjától a Lottón bevezették a tárgynyeremény kategóriáját, amin belül autót is lehetett nyerni; igaz először erre 1961-ben került sor, de javára legyen mondva, mai napig él ez a nyereménytípus. Másrészt 1958-tól már magánszemélyek is vehettek személygépjárművet. Rá egy évre pedig az úgynevezett előjegyzést is bevezették, ami a gyakorlatban azt jelentette, hogy egy vevő először befizette a kiszemelt kocsi felét az OTP-ben, majd éveken át havonta törlesztette az autó árának maradvékát. Jobb



esetben mikor kézhez kapta a kiszemelt közlekedési eszközt, már kifizette az árát, rosszabb esetben még fizethetett.

Bár ezek kétségkívül lazítást jelentettek az elmúlt évekhez képest, mégis paradox helyzet állt fenn. Egyrészt, bár 1957-ben egyszeri 20%-os béremelést hajtottak végre a munkások közt (jó részt külföldi hitelből), ez leginkább arra ment el, hogy az a közel negyedmillió munkavállaló, akinek a bére nem érte el a minimálbért a jövőben legalább meghaladja azt. Akik az átlag szintjén kerestek (1000-1200 forint), azoknak is 4 éves bérüket kellett volna félre tenniük ahhoz, hogy egy Skodát tudjanak

belőle venni; bezzeg erre Csehszlovákiában elég volt 24 hónap is.

Ha ez nem lett volna elég, 1957 áprilisában az olaj, majd 1958 májusában az autó árát emelték fel. Ennek az volt az oka, hogy a kocsikkal rendelkezők olcsóbban tehettek meg 100 kilométert, mint vonattal vagy busszal. A szocializmus/kommunizmus építése során természetesen ez rosszul tűnt fel, így nem a közösségi közlekedést fejlesztették olcsóbbá, hanem a privát autózást drágították.

Az alacsony bérek, a megemelt benzin ár és a kocsik árából azt hihetné az ember, hogy csökken a kereslet a személygépkocsik irányába, de nem így történt. A

kereslet évről évre nőtt, és az egyre nagyobb igényeket a KGST autógyártói egész egyszerűen nem bírták kielégíteni.

Tehát az 1950-es évek közepétől egészen az 1960-as évekig a magyar vezetés mindent kipróbált, amit az adott helyzetben tehetett. Sikertelenül próbáltak hazai gyártással, ide akartak hozni egy külföldi céget, megpróbálták zöldre vergődni a KGST országaival, de közben az alapvető probléma nem változott: a magyar dolgozó népnek autót kell adni! A kérdés már csak az volt, hogyan?

Folytatás a következő számban.

Források:

MNL OL XIX-A-16-J. 3. d. Országos Tervhivatal Belkereskedelmi Főosztály.

Lázin Miklós András: Éljen az autót

Négyesi Pál: Törpeautó-program Magyarországon (Alba Regia, Balaton, Úttörő)

Boros Jenő: Tizenöt éve indult újra a magyar autógyártás

Örkény István: Legmerészebb álmaink is megvalósíthatóak! De Stephen King is ír a Simaról a Remény Rajbaji kiváló regényében.

Balogh Bence: Autoínséges időkben sem kellett mindenkinek a nyeremény kocsit



501-es légió magyarországi helyőrség - Chimaera Squad interjú

írta: Lady Marilyn (ladym.blog.hu)



Szeretném megragadni az alkalmat, hogy megköszönjem az interjút Tóth Zsoltnak. Zsolt, kérlek mutakozz be az olvasóinknak valamint arra is megkérlek, hogy az egyesületről is beszélj nekünk!

Sziasztok! Tóth Zsolt vagyok, az 501-es Légió Magyarországi Helyőrségének az első tisztje, valamint a Chimaera Squad aktuálisan megbízott ügyvivője.

A Chimaera Squad nem hosszú múlt-ra tekint vissza, kb. 2 éve alakult meg. A Squad egyik alapítója vagyok, magában a Helyőrségben 2010 óta vagyok tag.

A Squad létrehozásához pár feltételnek meg kell felelni, így eltartott egy ideig mire eljutottunk arra a szintre, hogy akkorára nőjünk, hogy megalapíthassuk az osztagot. Feladata az lenne, hogy a „kisebb jelentőségű” fellépéseket (ahol elég csak a rohamosztagos jelenléte fő karakter nélkül, mint pl.: Darth Vader, Boba Fett stb.) átvállalja az anyaszervezettől, ezzel tehermentesítve amikor túl sok fele kell jelen lenni. Természetesen nem vagyunk függetlenek az anyaszervezettől. Mindenki ugyanúgy jelen van azokon a rendezvényeken is, amire Vader Nagyr, az Uralkodó, vagy bárki más elmegy. Ezek legtöbbje játékonysági rendezvény, gyermeklátogatás, adománygyűjtés. Ezeken kívül természetesen ott vannak a gyerekszírók, céges rendezvények és bármí más.



Az 501-es légiót 1997-ben alapították. Azóta 40 országban közel 10000 tagja van. Hazánkban a helyőrség 2006. decemberében alakult meg, jelenleg pedig 40 aktív taggal büszkélkedhet. Milyen feltételeknek kell megfelelnie azoknak, akik új tagként, kész jelmezzel szeretnének jelentkezni hozzátok?

A csatlakozásnak 3 feltétele van: Betöltött 18. év, büntetlen előélet és egy 501-es referenciának megfelelő felszerelés. A referenciákat meg lehet találni a központi oldalon: 501st.com, de természetesen mi magunk is szívesen segítünk azoknak, akiknek nincs meg a kellő tapasztalata, felszerelése ezek elkészítéséhez.

Inkább ti magatok készítek a ruháitokat, vagy rendelt elemekkel dolgoztok?

A legtöbb felszerelésünket magunk készítjük, vagy Helyőrségen belül készítetjük. Nagyon ritka az, amikor bizonyos elemeket külföldről kell megrendelni, mert Magyarországon nem megtalálható.

Van saját cosplayes műhelyetek?

A cosplay műhely kicsit túlzó fogalom, de nagyon sokunknak van egyfajta külön helyisége ezek összeállítására. Különösen azoknak, akik nagyobb számmal készítenek felszereléseket.

Milyen technikákkal készültek a rohamosztagos felszereléseitek?

A rohamosztagos páncélok leggyakrabban vákuumformázással készülnek. Vannak kivételek mint pl.: a műgyantából, üvegszálból készült sisakok.

Mennyi időbe telik egy rohamosztagos cosplay elkészítése?

A felszereléseink relatív sok ideig tartanak míg elkészülnek. Ez leginkább azért van, mert nem főállásban foglalkozunk ezzel. Általában 3 hónap mire egy felszerelés teljesen elkészül. Ez persze függ attól is, hogy a megrendelő hogyan ér rá felpróbálni a számára készített páncélt. A felszereléseink ugyanis személyre szabotnak, egyénre igazítottak.

„A csatlakozásnak 3 feltétele van: Betöltött 18. év, büntetlen előélet és egy 501-es referenciának megfelelő felszerelés. A referenciákat meg lehet találni a központi oldalon: 501st.com...”



A jelmezeken és az azokhoz közvetlenül kapcsolódó kiegészítőkön kívül más filmes elemeket is készítetek? (Ha még nem, akkor tervben van-e ilyesmi?)

Természetesen folyamatosan bővítjük az elkészíthető felszerelések listáját, de mivel korlátozottak az erre fordítható anyagi források, így elég lassan sikerül haladni. Folyamatosan tervbe vannak véve új/más páncélok, amik iránt van érdeklődés. Ezeken kívül nagyon szeretnénk filmes díszleteket is építeni, de szintén a korábban említett okok ezt is hátráltatják. Jelenleg készülöben van egy Halálcsillag irányító konzol, valamint több hasonló projekt tervbe van véve, mint pl.: Uralkodó széke, Csillagromboló parancsnoki híd, E-web ágyú. Előreláthatólag egy évben egy hasonló fog elkészülni (az egyoldalú változtatás jogát fenntartjuk).

Mi a fontosabb: a karakterhűség vagy a filmekhez való hűség, ha magáról a kész jelmezről van szó?

Nálunk a karakterhűség és a filmekhez való hűség nem igazán tér el. Ezért van a 18-as korhatár, ugyanis a felszeréseinket nem csak hordani, hanem viselni is kell. Mivel a referenciák csak film hű felszerelést engedélyeznek, így akinek már van egy, az reflexszerűen átszemlél a jelmezéhez

függő karakterhez. Aki tisztí ruhát hord, az rutinszerűen feszes tartásba vágja magát, amint elsimította az utolsó ráncot is beöltözés után. Aki rohamosztagos szerelést hord, az képes vigyázállásban állni akár félórát még akkor is, ha 40°C van a ruhában, mert ez a karakterére jellemző.

Hogyan fordul a kocka, ha a fenti kérdést a fellépésekre vetítjük?

Azt hiszem nagy vonalakban fentebb már válaszoltam. Fellépések alkalmával természetesen az a dolgunk, hogy megfelelően keltsük azt a látszatot, hogy mi

mán léptünk le a filmvászonról. Legtöbb esetben ez sikerülni is szokott (kivéve ha éjszótét helyiségben lezúgunk egy lépcsőn).

A filmek világában lehet utólag olyan elemeket csempészni a ruhákba, melyeket az eredeti forgatásos esetleg egy zöld elemmel pótolnak. Mennyire gyűlik meg a bajotok az ilyen apró részletekkel?

Az apró részletekben az a jó és a rossz is, hogy a lényeg a részletekben rejlik. A laikusoknak nem tűnik fel ha egy rohamosztagos szemé zöld helyett csak si-

mán sötétített, de aki ismeri ezeket a részleteket, az bizony tesz érte, hogy ami zöld az zöld is legyen.

Egy másik nagy nehézséggel szembesülnek a cosplayerek akkor, amikor számítógépes játékokról beszélünk (már pedig Star Warshoz kapcsolódó játékból is van választék a piacon). Ez a nehézség az, hogy a tervezők szeretnek „lehetetlen” anyagokkal dolgozni, vagyis olyan textíliákkal, melyek fejtörést okozhatnak. Hogyan hidalható át ez a probléma?

Nálunk is ismerős ez a probléma. Játékokban egyszerűbb megcsinálni, hogy egy ruha 6 rétegből és hatféle mintából álljon, hétféle elrendezésben. Nálunk ilyenkor jönnek a tépőzárak, patentek, ragasztások, mágnesek. sok türelem, sok tervezés és az se hátrány, ha van egy jó varrónő ismerősünk.

Milyen tanácsot adnál azoknak, akik egy Star Wars karakter bőrébe szeretnének bújni egy cosplay keretein belül?

A rajongást nehéz keretek közé szorítani. Rengeteg kedvelt karakter van, rengetegféle kinézettel. Jómagam azt javaslom, hogy próbáljanak meg egy





olyan karaktert választani, akivel érvényesülni tudnak. Természetesen „törpéket is bevesznek rohamosztagosnak”, de nyilván aki 175cm magas, az ne ragaszkodik feltétlenül egy Vader jelmezhez, mert annak legalább 2m-nek kéne lennie. Persze ez csak tipp.

Saját meglátásod szerint nagy fába vágja a fejszéd az, aki olyan Star Wars karaktert valósít meg cosplayerként, akit a közönség esetleg kevésbé ismer?

Elég gyakori eset, hogy nem filmből, hanem regényből, játékból, képregényből



választ valaki karaktert. Ezzel nincs különösebb baj. Aki szereti a Star Warst, az minimális szinten mindegyiket felismeri. Aki nem ismeri, annak meg úgyis mindegy, mert az ő szemében csak egy a sok közül, még ha el is mondanánk, hogy ki is az a karakter.

Szerinted sok cosplayer megmozgat maga a Star Wars univerzum? Mennyire lett népszerű Star Wars-os karakternek öltözni az új filmeknek köszönhetően?

Úgy gondolom, hogy folyamatos az érdeklődés a jelmez iránt. Az utóbbi időben megsokszorozódott a hozzánk belépők száma is. Rendezvényeken is sok jedi/sith ruhás személyt látni, a jelmez kluboktól nem is beszélve.

Tanultok-e külön kardvívást vagy harcművészetet annak érdekében, hogy minél hitelesebb produkciót tudjatok összeállítani?

Igen. Folyamatos vívásedzéseket tartunk Helyőrségen belül, hogy az előadásaink ne csak a felszínét karcolgassák a látványnak, hanem érezzék a lendületet, az erőt, a tempót. Vader, ha mellbe rúg valakit vívás közben, akkor abban erő van. Ha valaki hátra esik, az lendületből teszi. Nem csetlik-botlik. Nem véletlenül kimerítők mind az edzések, mind az előadások.



„Az utóbbi időben megsokszorozódott a hozzánk belépők száma...”

Hogyan készültök a fotózásokra?

A fotózásokra nem igazán lehet készülni. Az az emberáradat, amivel sokszor dolgozunk, arra nem lehet készülni. Rengeteg kérdés, rengeteg megnyilvánulás. Van aki kedves, van aki kevésbé, van aki türelmes, van aki szertelen stb., szinte minden típussal találkozunk ilyenkor. Az egyetlen, amit tehetünk, hogy türelmesen álljunk a sarat és megpróbálunk mindenki kedvében járni.

Van-e kapcsolatotok külföldi légiósokkal?

Természetesen van kapcsolatunk külföldi Légiósokkal. Lévéni nemzetközi szervezet vagyunk ez mondhatni követelmény. Mindezek mellett nem egyszer fordult elő, hogy külföldi Helyőrségek tőlünk kértek segítséget. Az sem elhanyagolható, hogy az osztrák Helyőrség fele hozzánk van igazolva.

Jártatok már külföldi cosplayes rendezvényeken?

Igen, voltunk már külföldi jelmez rendezvényeken, legtöbbször Bécsben. Ami nagyon nagy álmunk lenne, az a Star



Wars Celebration, amit Amerikában rendeznek. Van Europe Celebration is, de azok kisebbek.

Mennyire nehéz mozogni egy rohamosztagos ruhában?

A rohamosztagos páncélban nagyon nehéz a mozgás. Legtöbb esetben csak állni lehet benne, nagy ritkán ülni, de akkor már a töréseket kockáztatjuk. A hajlatok nem igazán tolerálják a lépcsőzést, a síkságból kilátásról nem is beszélve. Nagyon körülményes.

Hogyan készültök az egyes fellépésekre, felkérésekre?

Általában csoportban kiírt szavazással dől el, hogy ki hogyan tud megjelenni egy fellépésen. Ha ez megvan, akkor utána ismertetjük a részleteket, majd a rendezvény kezdése előtt legkésőbb egy órával elkezdünk gyülekezni a megadott helyen, hogy felmérjük a terepet, ahol tevékenykedünk, és legyen időnk beöltözni is.

Legutóbb a Rogue One premierén is találkozhattak veletek a moziba indulók. Milyen élmény volt számotokra egy ilyen eseményen részt venni?

Számunkra ez nagy megtiszteltetés. Első vonalban várni azokat a rajongókat,



„Több szervezettel, alapítvánnyal vagyunk kapcsolatban (...) A gyerekek új erőt merítenek a gyógyuláshoz, a szülők örülnek, hogy van egy kis szín az egyhangú környezetben...”



akik ugyanúgy osztoznak a várakozásban, izgatottságban és örömben. Nincs jobb érzés annál, mikor állunk a mozinál és az egész család Star Wars pólóban, fülgérfő szájjal jön oda, hogy csinálhatnák-e közös képet a családdal, mert ez annyira király.

Most kifejezettebben a jótékonyági munkáitokról kérdezlek. Hogyan készültök a jótékonyági akciókra?

Több szervezettel, alapítvánnyal vagyunk kapcsolatban, akiknél szinte már gyors hívónk vagyunk. Lassan már évi rendszerességgel ugyanazokra a helyekre, napokra hívunk minket, és mindig ugyanolyan nagy siker koronázza az ottlétünket. A gyerekek új erőt merítenek a gyógyuláshoz, a szülők örülnek, hogy van

egy kis szín az egyhangú környezetben, az alapítványok kicsit több adományt kapnak, mert miattunk több látogatója van a rendezvénynek. Ezekre az eseményekre is próbálunk a lehető legtöbbször megjelenni.

Ti választjátok meg a helyszíneket, ahová teljes felszereléssel mentek be vagy ti kaptjátok a felkéréseket?

A legtöbb esetben mi kapjuk a felkéréseket. Általában ismerős ismerőse ahol már voltunk, ajánl minket. Persze van olyan is, hogy ha hallunk egy új lehetőségről, akkor mi keressük meg őket, hogy mit szólnának, ha ott lennénk. Van mikor örömmel élnek a lehetőséggel, van mikor még bizonytalanok, de nem sokkal utána ők keresnek meg.

Egy gyerekkorház látogatásakor mire szántok kiemelt figyelmet? Hogyan reagálnak a kis betegek és az orvosok? Esetleg kaptok visszajelzéseket?

A legtöbb kórház látogatás sikeresnek mondható el (már ha ismerik a filmeket). Leginkább a korlátozott mozgásképességgel rendelkező gyerekekre koncentrálnak, mert ők el vannak vágva szinte mindentől az osztályaikon. Ilyen például a Szent László kórház onkológiai osztálya, ahol múlt pénteken jártunk még egy mozi felé-



pés előtt. A szülők rendszeresen írnak az üzenőfalunkra, hogy milyen jó, hogy ott voltunk, és milyen boldog lett a gyermekük ettől. Számunkra ez öröm, mert ezért vagyunk, ilyenkor végeztük jól a dolgunk.

A karácsony alkalmából volt valamilyen speciális jótékonyági akciótok?

Általában karácsonykor a Mikulásgyárral szoktunk együttműködni, de valamiért idén elmaradt a szokásos rendezvényesorozat.

A médiában való szereplés során mire ügyeltek?

A médiában szereplés nagy lehetőség számunkra, hogy megismertessük a céljainkat. Most a premier idején, amire nagyon ügyelünk kellett, hogy ne kotyogjunk ki semmit az új filmről. Néha nehezebb, mint hinné az ember!

Mi a legviccesebb élményetek, mely rohamosztagos ruhában ért benneteket?

Ilyen van pár. Személy szerint ami velem történt legviccesebb, amikor az egyik conon álltunk a színpadon a reflektorfényben, melegben, izzadságban, és a sisakhűtésem (ami egy processzor ventilátor 9 voltos elemre kötve) ragasztása feloldó-



dott és a ventilátor beleesett a számba és megdarálta a nyelvem. Tette ezt úgy, hogy kívülről nem látszódtott semmi és én se kaphattam le csak úgy a sisakom. Szóval egy darabig eljátszottam vele mire sikerült kiköpnöm. Akkor nagyon bosszantó volt, de azóta csak nevetek rajta. Másik társunk csak elnézet egy lépcsőfokot (az egy fokból). Azzal a lendülettel hasra is vágta magát és kiterült mint egy béka. Pár helyen eltört a felszerelés, de a többiek jót nevettek.

„...Budapest utcáin se mindig néznek már értetlenül mikor con napokon meglátják a jelmezes járókelőket.

Mire szántok kiemelt figyelmet a szállítás alatt, ha a rohamosztagos ruháitokat hosszú út során kell magatokkal vinni?

A felszerelés szállítása az egyik legkényesebb dolog. Sokunknak nincs külön autója, így ügyelni kell, hogy olyan tároló eszközt válasszon magának, ami elviseli a tömegközlekedés viszontagságait. Aki autóval van, az pedig arra ügyel, hogy ha több ember felszerelését viszi, akkor úgy rendezze el, hogy az ne sérüljön a csomagtartó lecsukásakor, az úthibáktól való huppanásoktól stb. Legtöbben masszív utazó bőröndöket, vagy sporttáskákat használnak.

Hogyan és hol tároljátok a jelmezeiteket, ha épp nincs szükségetek rájuk?

Szolgáltatón kívül többen többféleképpen tárolják a jelmezeiket. Van aki lerakja bőrönddel együtt a sarokba. Van aki kipa-kolja és szekrénybe teszi. Van aki otthon próbababára teszi és kiállítja.

Ti min változtatnátok a cosplay versenyeken?

A legtöbb esetben tudni, hogy ki lesz a győztes. Jómagam nem folyok bele ezekben a háttérbe, de sokszor hallani ilyenekről. A változtatást a zsűriben lehetne eszközölni. A legtöbbszor ugyanazok a zsűri. Szinte tudni, hogy kihez kell odamenni „plusz pontért”. Viszont mi nem feltétlen cosplay csapat vagyunk, így legtöbbszor elhatárolódnak ezektől a dolgoktól.

Saját belátásod szerint változott a társadalom hozzáállása a cosplayerek felé?

Ez egy nagyon jó kérdés. Amióta ilyen rendezvényekre járok azt tapasztalom, hogy egyre többen vannak rajtuk, és Budapest utcáin se mindig néznek már értetlenül mikor con napokon meglátják a jelmezes járókelőket. Persze mindig lesznek értetlenek, beszélők, bunkók, de úgy látom, hogy valamelyest javult a hozzáállás.



Harrison Ford jelenleg az országban van. Mit gondolsz, lesz esélyetek találkozni vele?

Sajnos nem lesz esélyünk találkozni vele. Úgy tűnik, hogy nem érdekelt abban, hogy a rajongóinak ennyire közvetlenül a kedvében járjon. Egyik társunk találkozott vele, kezet ráztak, de autogramot már nem adott. Persze ez is érthető. Amint elkezdéné frogatni a fecniket, itt halna meg végelgyengülésben mire szabadulna.

Hogyan éltétek meg, amikor George Lucas eladta az életművét a Disney-nek?

Mikor meghallottuk a hírt nyilván az első reakció a felháborodás volt. Aztán utána olvastunk az okoknak, mi került kinek a kezébe. Mit terveznek mindezzel. Utána jött a kíváncsiság, hogy vajon mit tudnak produkálni. A Karib-tenger kalózái, a Marvel filmek szintén Disney gyártmányok és többségében jók. Bízunk/bizunk benne, hogy ez később a SW filmekkel is így lesz.

Mit remél a csapat a későbbi Star Warshoz köthető moziktól?

Sok jó kalandot, részleteket, látványt. Az Ep.7 kicsit mintha zavaros lenne ugyan, de nyilván 30 éves őr nem lehet pikk-pakk kitölteni. A mostani Zsivány egy már me-

rőben más érzést tartogat. Mivel csak egy eseményt dolgoz fel, így koncentrálhattak a részletek kidolgozására. Nem kellett mindent 2 mondatba besűríteni. Hatalmas lett ez a film. A későbbiekben is hasonlókra számíthatunk.

Szerinted a filmek hatására bővülni fog a magyar helyőrség?

Határozottan állíthatom, hogy igen. A premierre 4 új tagunk regisztrációját fogadták el, és kb. 4-7 jelentkező vár felszerelésre vagy jóváhagyásra.

Mik a jövőbeli terveitek? Hol találkozhatunk veletek legközelebb?

A terveink közt természetesen a rendezvények számának emelése, a jótékonyági rendezvények bővítése az elsődleges. Ezek mellett várjuk az új rajongókat, új tagokat és az új barátokat.

Köszönöm még egyszer az interjút Tóth Zsoltnak!

Nagyon szépen köszönöm a lehetőséget.

<https://www.facebook.com/ChimeraSquad/>





EKEN H9

Írta: NewPlayer

Az ember életében általában eljön egy időpont, mikor megfogalmazódik benne, hogy kéne egy action kamerát venni. Valaki arra akarja használni, hogy a biciklizéseit vegye fel, míg más víz alatti kalandjait szeretné vele megörökíteni. Bennem is kialakult egy ilyen gondolat: jó lenne az RC versenyeket felvenni egy action kamerával.



Így egy leárazás alkalmával vettem magamnak egy EKEN H9-et. A teszt videóik alapján jónak tűnt, egészen szép képeket készítettek vele, talán egy kicsit világosak voltak a videók, de úgy voltam vele, hogy majd a megfelelő beállítással ez jobb lehet.

A legnagyobb félelmem viszont az volt, hogy nem fogja kibírni víz alatt, nem mintha minden nap víz alatti felvételeket akarnék csinálni. Kínai eszköz révén mondom jó lesz, ha az esőt kibírja, nem hogy a tengerbe bele merjem mártani!

Úgyhogy mikor megérkezett a kis kamera az első dologom volt, hogy beledobtam egy lavórnyi vízbe. Ha tönkre megy, akkor legalább úgy megy tönkre, hogy soha semmilyen felvételt nem készítettem vele. Legnagyobb meglepetésemre nem ez történt! A kamera minden gond nélkül vette a vizes akadályt (természetesen a vízhatlan tokjában)! Ezen felbuzdulva csináltam is gyorsan a lakásban még pár felvételt, amik már nem sikerültek annyira jól... mondhatni szörnyen pocscékok lettek.

Csomagolás

De ne rohanjunk ennyire előre! Mire megérkezett a kamera a csomagolása kívülről már eléggé viseletesek tűnt. Kicsit izgultam is mikor kibontottam: "úristen ez már a szállítás alatt tönkre ment! Főleg ha



csak becsavarták a dolgokat egy kis papírba és nem a rendes dobozában van!".

De a rendes dobozában volt a kamera! Ami persze - ahogy az várható volt - már szét is volt szakadva, így nem is nagyon kellet bontanom, magától szétnyílt, ahogy kivettem.

A doboz egyébként nem egy nagy valami. A kamera képe, néhány alap információ és egy biciklivel éppen kanyarodó úr volt látható rajta. Főleg miután összeraktam a szétszakadt részeket.

Ha egyszer valaki vesz magának egy ilyet, ne lepődjön meg: a dobozon márka jelzés nincsen! Ja, és magán a kamerán sem! Semmi! Szerintem a kínaiak ezt a dobozt adják még másik 9001 kamerához is.

Ha egyszer valaki vesz magának egy

ilyet ne lepődjön meg: a dobozon márka jelzés nincsen! Ja és magán a kamerán sem! Semmi! Szerintem ezek a kínaiak ezt a dobozt adják még másik 9001 kamerához.

A doboz tartalma

Mivel a doboz a kezemben széthullott, így a tartalma eléggé hamar láthatóvá vált. Nagyon sok mindent adnak a kis kamerához! Meglepően sok mindent! Vannak itt különböző csavaros és anyás tartók, biciklire szerelhető tartó, de még ragasztós kis tartó izék is.

Az egész olyan, mint egy lego! Szinte minden mindennel kombinálható, össze-csavarható, össze pattintható, vagy valami más egyéb módon összeilleszthető.



„Mivel a doboz a kezemben széthullott, így a tartalma eléggé hamar láthatóvá vált. Nagyon sok mindent adnak a kis kamerához! Meglepően sok mindent!”



Aki sisakra szeretné felszerelni az is talán magának nem egy, nem kétféle módszert arra, hogy hogyan erősítse fel a kis kamerát.

Ami viszont sajnálatos, hogy tapadó korongos autó üvegre helyezhető tartót nem adtak hozzá. Szerencsére ez a csatlódban volt, így utazás közben is ki tudtuk próbálni, de akinek ez fontos lenne, annak vennie kell egyet még külön.

Mindenesetre biciklire, sisakra gond nélkül sikerült felrakni. Még igazából ilyen kis szjakat is adtak hozzá, amivel meg aztán tényleg bármihez hozzá lehet kötni!

A kamerához kapunk kétféle tokot is. Az egyik egy sima kis keret, aminek az alja meg a teteje csavaros, így hozzá lehet

csavarni más tartókhoz. Ezt használtam én is amikor az autóban próbáltam ki. A másik tartó pedig a komolyabb: a vízálló tartó. Mint írtam ezzel kapcsolatban egyébként voltak kétségeim. De ez nagyon gyorsan szertefoszlik amikor az ember a kezébe veszi. Meglepően jó minőségű kis műanyagból van szó. A hátulján tömítő gumival, a tetején pedig egy nagyon erős és szoros csatlóval, amit nem annyira egyszerű kinyitni. Az hogy magától kinyíljon szinte szóba sem jöhet! Egyedüli hátránya ennek a toknak talán, hogy csak az alján keresztül tudjuk rögzíteni, így a sima kerettel ellentétben csak egyféleképpen lehet belerakni a kamerát.



Ezenkívül már csak a szokásos van: töltő kábel és adapter.

Kezelés

A kamerán nincsen sok gomb, 4 egészen pontosan. Bekapcsolás, kikapcsolás és mód választás egy gombon van megoldva, és attól függően hogy mennyire hosszú ideig nyomjuk, úgy reagál. Ugyanez igaz a lefele és a wifi mód bekapcsolására is!

Az alapvető funkciók nagyon egyszerűek: kicsit hosszan nyomom a bekapcsolás gombot, majd mikor elindult egyből nyomhatom a felvételt. Az egész nem tart tovább talán 10 mp-nél. Ha végeztem, akkor a felvevő gomb újbóli megnyomására leáll a felvétel. Ennyire egyszerű!

Viszont ha a beállításokat keressük, akkor azért már meg kell küzdeni. Mind a két kezünkre szükség lesz, és egy jó nagy adag gyakorlatra is, hogy tudjuk melyik esetben melyik gombot kell megnyomni. Nem lehetetlen a dolog, de az elején sokszor jártam úgy, hogy nem a megfelelő gombot nyomtam és kezdeztem az egészet előlről.

A kapott kiegészítők, tartók kezelése szintén nagyon egyszerű. Még sosem használtam action kamerát, így nekem minden új volt, de pár perc bénázás után rá lehet



érezni az izére. Az ember már látja, hogyha a vízhatlan tokra van szüksége, akkor ezt és azt a dolgot kell még használni, hogy fel tudja szerelni a biciklire.

Az egész szereléshez semmilyen számmra sem volt szükség, kézzel simán meg lehetett csinálni mindent.

A kép minőségének beállításával viszont eléggé megszenvedtem. A felbontással nincsen gond: 1080p, 2.7k és 4k felbontások vannak. 4k-ban csak 25fps, de 1080-ban 60fps-el, ami nekem igazából bőven elég!

A videó viszont egy kicsit világos. Mindent átállítottam automatára és 0-ásra, de a szabadtéri felvételek nagyon világosra sikeredtek. Az egész olyan volt mintha a kamera mögött folyamatosan egy bazi-nagy bazi-erős reflektor lenne! És hát itt most be kell vallanom, sokáig nem jöttem rá, hogy a fényerővel lehet játszani a beállít-



- Supports HDMI output
- Waterproof Housing
- Wi-Fi connection



Size

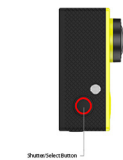
- Height: 41mm
- Width: 59mm
- Depth: 24.6mm

Display

- 2-inch LCD
- 120 by 240 pixel resolution



External buttons and controls



tásokban. Lehet világosítani és sötétíteni a képen, aminek a segítségével már egészen jó felvételeket lehet készíteni. Csak ember legyen a talpán aki még tudja mondani, hogy a 9001 Féle fényerő beállítási opció közül melyiket kell éppen aktuálisan használni. A kamerán van kijelző, de az inkább csak arra szolgál, hogy visszajelzést adjon, hogy a kamera merre néz éppen. Magáról a felvétel minőségéről nem fogunk semmit meg tudni.

Ennek elkerülése végett én a telefonra kötöm rá usb-n keresztül a kamerát, így egy pár teszt felvétel készítése után már kicsit nagyobb kijelzőn láthatom,

hogy mi is a különbség az egyes beállítások között az aktuális fény viszonyokban. Talán idővel már lesz annyi tapasztalatom, hogy meg fogom tudni mondani rá nézésre.

Wifi-n keresztül csatlakozás

Az EKEN H9-es képes arra, hogy wifi-n keresztül rácsatlakozzunk és úgy vezéreljük, mondjuk a telefonunkról. Ehhez mindössze a bekapcsolás után a lefele gombot kell megnyomnunk egy kicsit hosszán és máris elindul a kamera wifi módban. A csatlakozáshoz pedig használhatjuk a telefonunkat, illetve le kell tölteni az Ez iCam

nevű programot, ami elvileg a 3 nagy platform webáruházában megtalálható.

A program használata igazából nagyon egyszerű, csak egy picit félrevezető. Miután elindult a wifi mód, a programon keresztül rá tudunk csatlakozni a kamerára, majd a connect gomb segítségével elérjük a kezelő felületét. Ami nekem nagyon furcsa volt, hogy folyamatosan egy másik kamera képe jelent meg, és azt hittem, hogy arra akar csatlakozni. Kínai programok... ki érti őket?

Miután sikeresen csatlakoztam már nagyon könnyű dolgom volt. Az alkalmazás kezelő felülete roppant egyszerű: van egy nagy piros gomb amivel a felvételt el lehet indítani, meg le lehet állítani. Néhány beállítás elérhető itt is, így nem kell a kamerát finomhangolni, meg lehet tenni azt az appon keresztül is. Kár hogy ez kimerül 4 színkezelési opcióban és kész, ugyanis nem azokat a menüpontokat látjuk, amiket a kamerán is. Így ebben a formában ki lehet pipálni, hogy igen. tud ilyet is, de nem sokat ér, az biztos.

Firmware

A használat során mivel azzal szembe-sültem, hogy nagyon világos a kép, próbáltam firmware frissítést végezni. Mondanom sem kell, hogy ez nem jött össze. És nem azért, mert béna vagyok, hanem azért mert ez a kamera egy olyan változat, amit egyszer legyártottak maradék alkatrészekből, és kész. Elfelejtették.

Még az is terítéken volt, hogy egy másolatot fogok a kezembem és nem egy EKEN-t, de ez kb. egy napos utánajárás és utánalvasás után már biztosá vált, hogy nem igaz. "Szerencsére" csak annyiról van szó, hogy a gyártó készített pár kamerát, ami se nem H9, se nem H9Pro, hanem a kettő között egy kicsit valami. Nem adnak ki hozzá firmware-t, de a bátrak mepróbálhatják frissíteni, hátha bejön nekik a dolog. Én azért nem vagyok annyira bátor!

Vizsgáltam az egész kálvária számomra nagyon negatív pont. Azt azért próbáltam észben tartani, hogy Kínáról beszélünk, örülnöm kéne, hogy a kínai termékem nem egy kínai másolatát kaptam....

Összegzés

Sokat vacilláltam rajta, hogy ajánljam, vagy ne ajánljam az action kamerát. A képminősége nem a legjobb, eléggé sokat kell vele bibelődni, hogy valami nagyjából minősége legyen, és még akkor sem az igazi. Az egész kálvária a firmware-el is és azzal, hogy most akkor át lettem-e verve vagy sem, eléggé negatív szájíz hagyott bennem.

Végezetül arra jutottam, hogy megbánni nem bántam meg a vételt, mert ha kislabilizálom a használatát, egészen hasznos tud lenni. Nyugodt szívvel nem tudom ajánlani, főleg hogy egy újboli leárazás alkalmával vettem már azóta egy másikat is hasonló árkategóriában. Meglátjuk, hogy az mit tud produkálni majd.



Anime Kommentár

Beszélgessünk az animékről!

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

Facebook

Youtube

AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

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

Töltsd le az eddigi felvételeket: **Innen**

***Sátogass el
hozzánk!***



anipalace.hu



facebook.com/AniPalace



twitter.com/AniPalace