

AniMagazin



新米 龍空

Ghost in the Shell



Seiyuu Awards



Nyári szezonajánló



Tamako kedvenc
receptjei



Kobayashi-san Chi
no Maid Dragon



37. SZÁM

Impresszum

Szerkesztők:

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

További munkatársak:

Iskariotes, Lady Marilyn, Aqualuna,
 tomyx20, Miichan, Szimun,
 A. Kristóf, Jucuky, Venom

Elérhetőségek

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

Weboldal: anipalace.hu

Facebook: facebook.com/anipalace

Sziaosztok!

Először is köszönöm a szülinapi kérdőívünkre érkezett rengeteg választ, sosem kaptunk még ennyi visszajelzést, nagyon örülünk neki és profitálunk belőle. Ebből kifolyólag szeretnénk megfelelni a seiyuu cikkek iránt mutatkozó olvasói igénynek egy új rovattal, aminek vezetésére felkértem Jucuky-t. Ezúton is köszönöm, hogy vállalta, így végre nem hagyjuk el az anime ipar egyik legimádottabb szegletét. Továbbá a japán receptek iránt érdeklődők is remek cikket olvashatnak Aqualuna jóvoltából.

Gazdagodtunk egy másik új, lelkes íróval, Venommal is a cosplay.hu-tól, aki rögtön két cikkel (*Kobayashi-san* anime ajánló, *Persona 5* játékkismertető) örvendeztetett meg minket és már most rengeteg további terve van. Idekapcsolnám a Kontroller rovat miatt, hogy Ricz a fansub oldalának felélesztésébe merülve áttolta a *HuniePop* bemutatót a magazin következő számába.

Kibővült a szezonajánló rovatunk Hírotaka jóvoltából, hogy még informatívabb legyen, nézzetek rá a nyári felhozatalra, továbbá letámadtuk Garai Timit (Fullmoon) egy interjúra a MondoConos programokkal kapcsolatban. De nem is sorolom tovább a tartalmat, fedezzétek fel, ahogy mondani szoktam. Inkább ajánlok néhány animefilmet, amikből lehet valamelyik számunkban majd cikket is olvashattok: jó minőségben elérhető már a *Kimi no Nawa*, *Koe no Katachi* vagy a most megjelent *Blame!* movie (mellesleg manga ismertető róla Kristóftól ebben a számunkban!).

További örömhír, hogy hosszú idő után ismét 100 fölötti oldal számmal és változatos cikk kategóriákkal érkezünk! Minden cikkírónak és szerkesztőnek köszönöm a befektetett energiáját! Azt pedig csak remélni tudom, hogy Iskariotes az általa régóta áhított *GitS* címlap live action mivoltától nem fog kiborulni.

Mindenkinek előre kellemes nyarat, Jurionájsz BD revacsot, a 10 éves Mondo magazinnak boldog szülinapot, az AniMagazin-hoz pedig jó szórakozást kívánok!

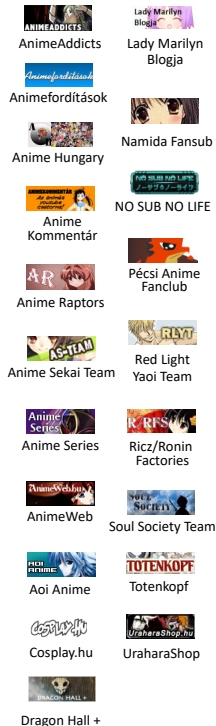
- Catrin



**Korábbi számainkat
keresd
a weboldalunkon:
animagazin.hu**

**Légy te is az
AniMagazin
cikkírója!**

Van egy kedvenc animéd, vagy man-gád, amit széles körben bemutatnál, vagy esetleg más japános dologról írnál? Ha igen, akkor kattints ide a részletekért!



Tartalom



ANIME

- Kobayashi-san Chi no Maid Dragon 4
- Planetarian 10
- Tamako Market 15
- Nyári szezonajánló 20
- Szezonos animékről röviden 32
- Seiyuu Awards 40

MANGA

- Blame! 44
- Boyfriend 49
- A nagy számok éve 2. - Detective Conan 50

FIGURAVILÁG

- Figura vásárlás: Milyet, honnan? 57



LIVE ACTION

- 63 GitS - Páncélból kizárt szellem
- 68 Csendbe fordult Némaság

KONTROLLER

- 76 Persona 5

RENDEZVÉNYEK

- 83 Tavaszi MondoCon

RIPORT

- 88 Interjú Garai Timivel

TÁVOL-KELET

- 96 Látogatás Tama-yában, avagy Tamako kedvenc receptjei

KREATÍV

- 103 Nyam Nyam Boom interjú

KÍNAI KÜTYŰK

- 109 SJ4000 sport kamera

小林さんちの
メイドドラゴン
Miss Kobayashi's Dragon Maid

Kobayashi-san Chi no Maid Dragon

Írta: Venom



Egyszer volt, hol nem volt, a Csendes-óceánon is túl, egy Japánnak nevezett szigeten élt a szegény és magányos programozó, Kobayashi. A munkahelyi stresszt levezetvén, gyakorta nézett a pohár fenekére, hogy az alkoholos mámor elfeledtesse a mindennapok gondjait. Egyik este, italozásból hazafelé dülöngélve, találkozott egy hatalmas sebesült zöld sárkánnyal, melynek hátába méreates kardot szúrtak és emiatt szinte mozdulni sem tudott. Kobayashi természetesen azt tette, amit minden hozzá hasonló csatak részeg ember tett volna a helyében: felmászott a sárkány hátára és egyetlen rántással kihúzta a kardot, ezzel megszabadítva a szörnyet a fájdalomtól. Majd eme hősiességet után, mintha mi sem történt volna, vidáman italoztak tovább kettesben az éjszaka hátralevő részében.

A következő nap Kobayashi kissé más-másos fejfel indult volna munkába, ám az ajtaja előtt ott tornyosult a tegnapi



sárkány, aki egy pillanat alatt átváltozott aranyos szőke leányzóvá (hatalmas keblekkel) és boldogan adta tudtára kissé meglepett hősünknek, hogy - a 'jó tett helyébe jót várj' elven - ő lesz innen-től Kobayashi "cselédlánya" és mellékesen még fülig szerelmes is belé. Tohru, merthogy így hívták a sárkányt, ezzel a lendülettel be is költözött a kis lakótelepi lakásba és nyomban munkához is látott, hogy bebizonyítsa elszántságát. Kobayashi unalmas, átlagos élete pedig innentől végleg a feje tetejére állt...

Coolkyoushinja neve talán ismerős lehet egyeseknek, bár nem az a kimonodottan híres mangaka, mégis az elmúlt években elég sok címen dolgozott. Én igazából a "Danna ga Nani o Itteiru ka Wakaranai Ken" (I Can't Understand What My Husband Is Saying) anime után figyeltem fel rá, főleg a nagyon szókimondó és "felöltt" (néha kissé alpári) humora miatt, majd némi keresgélés után megtaláltam a többi munkáját is, köztük a Kobayashi-san Chi no Maid Dragon-t. Kellemesen kis egyszerű fantasy-yuri-parodiának könyveltem el, melyen egész jól szórakoztam, nem is lepődtem meg nagyon, mikor pár hónap múlva jött a hír, hogy hamarosan anime készül belőle. "Akár még jó is lehet", gondoltam én, majd el is feledkeztem az egésztől egészen tavaly őszig, amikor egy olyan bejelentés érkezett, amire nem sokan számítottak: az adaptáció felett nem



más, mint a legendás Kyoto Animation bábáskodik. Mit ne mondjak, ezen én is meglepődtem, de innentől fokozottan kezdtem figyelni a híreket. Az első promóciós videó után egyértelmű lett, hogy itt valami eszement dolog készülődik, főleg, hogy stúdióin belül az a csapat kapta a feladatot, akiknek az olyan komédiákat köszönhetjük, mint a Lucky Star, Nichijou vagy az Amagi Brilliant Park, vagyis várhatóan humorban (és mellekben) nem lesz hiány.



Fajok közti kommunikáció

A Kobayashi-san Chi no Maid Dragon látszólag egy teljesen egyszerű, mára már szinte klišés alapokra épül: egy unalmas átlagos srác/lány egyik nap találkozik egy különleges, emberfeletti képességekkel rendelkező lánnyal, aki valamilyen módon beköltözik az életébe majd hamarosan hozzá a barátait is (általában egy lolit és egy idősebb szexi hölgyet) és közösen próbálnak éldegélni, miközben kibontakozik valami esetben románc is, melyet az írók a végtelenségig húznak.

Ismerős? Persze! Szinte minden évből kijön legalább egy hasonló sablonra felhúzott anime.



Talán a legismertebb sorozatok ebben a zsánrban az Oh My Goddess vagy a Tenchi Muyo lehetnek, bár biztosan mindenki tudna legalább tucatnyi hasonló példát mondani. Viszont a Dragon Maid, csak a felszínen hozza a kliséket, ami alatta van, nos, az valami teljesen más.

A címszereplő, Kobayashi-san már önmagában egy érdekes karakter, hiszen amit megtudunk róla az alapján teljesen egyértelmű, hogy ő maga a japán átlagember tökéletes megtestesülése. Nem is tudjuk meg a teljes nevét, csak szimplán "Kobayashi", aki egy 20-as éveiben járó hölgy, bár a viselkedése és megjelenése meglehetősen androgün. Csak a munkájának él, nincs kimondottan jövőképe, magányosan tengeti mindennapjait a kis panellakásában, ahol két túlóra között animéket nézegetve próbálja elütni az időt. Szociális élete közel nulla, csak a vérbéli otaku kollégájával járogat el iszogatni esténként. Lássuk be, Kobayashi egyáltalán nem hős alkata. Nincsenek titokzatos képességei, sem nagymamájától ráhagyott gyanús nyakéke vagy gyűrűje.

Ő a senki és a mindenki.

Kobayashi életébe betoppanó Tohru viszont a szöges ellentéte. Mivel egy másik világból érkezett, így számára minden új, bár meglepően gyorsan adaptálódik az új környezetéhez, mégis a történet egyik

központi humor forrása, ahogy a sárkányok (mert bizony több is lesz belőlük) kapcsolatba próbálnak lépni a modern világunkkal. Legyen az egy mosógép, telefon, játékkonzol vagy bármí, ami számunkra mindennapos használati tárgy, az nekik egy ismeretlen masina, amit néha egészen érdekesen próbálnak megfejteni. Tohru, természetesen az egyik leghatalmasabb sárkány az egész vi-

lágban, emberi szemmel nézve szinte isteni hatalommal rendelkezik. Nem csak hogy szinte végtelen a fizikai ereje, hanem a varázserejével majdhogynem bármire képes (amire épp az adott szituációban szüksége van). A mi világunkban ezeket ugyan csak titkokban használhatja, de még így is napi szinten okoz fejfájást Kobayashinak, a néha teljesen agyament ötleteivel vagy megoldásaival. Tohru nem is titkolja, hogy halálosan szerelmes Kobayashiba, és lát-szólag teljesen lényegtelen számára nem csak az a tény, hogy mind a ketten a női nembe, de még az is, hogy teljesen másik fajba tartoznak. Persze imádata tárgya ezt a vonalmat nem igazán kívánja viszonzóni, de Tohru optimizmusa kimeríthetetlen...

A történet harmadik központi szereplője a pici, még kislánynak számító "goth loli" sárkány, Kamui Kanna. Sokaknak ő a sorozat igazi nagy sztárja, gyakorlatilag teljesen meghódította az internetet, kifogyhatatlan alapokt adva a "meme gyártóknak". A Non Non Biyori sorozat Rengéje óta nem láttam ennyire hihetetlenül aranyos kislányt, már azon is viccelődtünk, hogy a karakter animátora tuti a saját kislányáról mintázta a minisárkány jeleneteit. Kanna, ellentétben Tohruval a mi létsímkunkon ragadt, mert egy csínytevése miatt kizárták a saját világából, így kénytelen szintén beilleszkedni az emberi társadalomba. Kanna viszont ezt egyáltalán nem is bánja, mert Kobayashiban valahol megta-





lálja az igazi pótmamát, és Tohruval együtt hármásban egy igazi kis családdá válnak apránként.

Sárkányok és a társadalomkritika

És itt jön el a lényeg, amire már korábban is utalhattam. Hármójuk közt hamarosan kialakul egy nagyon szoros kötődés. A sorozat pedig hihetetlenül szívmelengetően adagolja a folyamatos fejlődésüket. A kissé rázós kezdetek után egyre jobban összekovácsolódnak, és Kobayashi bizony szembesül azzal a ténnyel, hogy nincs már egyedül, családja lett. És ez nem is olyan egyszerű dolog, hiszen innentől felelősséggel tartozik irántuk, Kannát be kell írtni az iskolába és új lakásba is kell költözniük, hogy elférjenek. Ráadásul hamarosan új barátok tűnnek fel, akik Tohruhoz és Kannához hasonlóan a másik világból érkeztek. A kissé perverz és látszólag butuska, de nagyon jó szándékú azték istennő, Lucoa (akinek még Tohrunál is

*„A sorozat igazi lényege nem csak a térdcsapkodós poé-
nokban, vagy az arcpirítóan bájos „lolisárkányokban” rejlik.
(...) Szinte minden részben Kobayashi valami olyan helyzettel
szembesül, ahol kénytelen átgondolni azt az életet, amit
eddig ismert.”*

nagyobb mellei vannak), a mindig morcos Fafnir és végül Elma, az éhenkórász víz-sárkány. Ilyen társaságban egy idő után az abszurdítás a mindennapok részévé válik.

Avagy felrobbantja a lakást egy sárkány? Ez is csak egy átlagos csütörtök reggel...

A sorozat igazi lényege nem csak a térdcsapkodós poéknokban, vagy az arcpirítóan bájos „lolisárkányokban” rejlik. Az író időnként egészen komoly kérdéseket kezd el boncolgatni. Szinte minden részben Kobayashi valami olyan helyzettel szembesül, ahol kénytelen átgondolni azt az életet, amit eddig ismert. Legyen szó szerelemről, családról, tradíciókról, az emberek egymás iránti elidegenedéséről vagy akár magának az életnek a végességéről. Néha egészen

megható mélységeig képes eljutni az anime a filozofálásban, például mikor Kanna készül az iskolára és Kobayashi magyarázza Tohrunak, hogy miért hord mindenki egyforma ruhákat és eszközöket. Mert az emberek félnek a másságtól, az emberek kivetik maguk közül azt, aki nem hozzájuk hasonló. Nem lehet nem észrevenni az utalást a merev japán társadalomra, vagy akár a szinte mai napig tabutémának tartott homoszexuális kapcsolatokra. Persze egyértelmű válaszokat nem kapunk, de Kobayashi önvallomásai néha kifejezetten megindítóak, mint amikor a szüleitől való felszakadásáról vagy a párkapcsolattól való féltelmeiről beszél. Aki az ilyenekre érzékeny, az bizony könnyekig is meghatódhat egyik másik jeleneten.

Maga a történet, vagy talán annak hiánya is megemlítené. A sorozat a "slice of life"-nak nevezett kategóriát képviseli, vagyis a hangsúly a szereplők mindennapi életéről és nem pedig valami egybefüggő történetről szól. Minden epizód egy-két téma köré van felfűzva, mint vásárlás, ünnepek, strandolás vagy csak egy erős unalmas délután. Persze időnként kapunk némi utalást a sárkányok világára, Tohru és Kanna múltjára, melyek nagyon érdekesek és egészen jól össze lehet belőle rakni a hátteret, de ezek nagyrészt csak rövid visszaemlékezések.

Külsőségek és belsőségek

Ami mellett nem lehet elmenni, az a sorozat látványa. Noha érezhetően alacsonyabb költségvetésből készült, mint a pár hónappal korábbi Hibike! Euphonium 2, mégis elképesztő néha amit látunk. Mivel a KyoAni minden projektje "in house", vagyis soha semmit nem adnak ki külsős csapatoknak, hanem mindent önerőből





oldanak meg, így sosincs az az érzésünk, hogy egyes epizódok minősége nem üti meg a szintet. Elképesztően kreatív megvalósításokat láthatunk, meglepően kevés CGI-t használva. Az animáció szinte mindig tökéletes, öröm nézni a sok apró mozdulatot és részletet, a színek ugyan nem annyira harsányak, mint azt a stúdiótól megszokhattuk (sokkal inkább a Lucky Star és a Nichijou látványvilágát idézi), de nem lehet okunk panaszra. A háttérnek néha egyszerű vízfestékes, szinte vázlatszerűek, máskor meg aprólékosan kidolgozottak, ahogy épp az adott jelenet megkívánja. Az olyan apróságok is érdekesek lehetnek, hogy pl. sárkányokat végig kézzel animálták, semmi 3D, de nagyon profi munka. A zenék és a szinkronok is hasonlóan minőségiek, az opening és az ending kifejezetten vigyorgósan fülbemászó. A színészek pedig remekelnek, különösen Tohru és Kanna seiyuu, akik bár viszonylag kezdők, mégis nagyon nagy átééléssel adják elő magukat.

És itt zárhatnám is a cikket, hogy minden nagyon szép, minden nagyon jó, mindezzel megvagyok elégedve, de...

Ugyanakkor az is biztos, hogy nem mindenkinek fog tetszeni, sőt lesznek akiket akár meg is botránkoztathat az anime, mert lássuk be, humorban képes kissé átesni a ló vagyis inkább a sárkány túlsó oldalára. Pedig a KyoAni erősen cenzúrázta az eredeti mangát, ahol bizony nem egy jelenet erősen perverz vagy szük-



ségtelenül szókimondó. Ezek nagy része ugyan belekerült, bár eléggé finomítva. Erősen öncélúnak vagy kifejezetten hangultrombolóan éreztem azt is, hogy szinte minden epizódba raktak legalább egy (vagy leginkább több) "boing boing" hanggal kísért mellugrálás jelenetet. Ezek igazán kimaradhat- tak volna. Értem, hogy valahol kell a fanservice,



mert egyeseknek ez a humor, de néha a kevesebb több lett volna.

És akkor még nem is beszéltünk Kanna és az osztálytársnője, Saikawa között bimbózó... khm khm, barátságáról. Tekintve, hogy sacra mind a ketten maximum 10 évesnek néznek ki, nos, aki ezt nem veszi teljesen humorra, az bizony kellemetlenül fog fészkelődni.

De ennyit a negatívumokról, a Kobayashi-san Chi no Maid Dragon a 2017-es téli szezon, de talán kimondhatjuk azt is, hogy az egész év egyik legnagyobb meglepetése. Arra a zajos sikerre, amit aratott még én sem számítottam, a kritikusok és a közönség is nagyon pozitívan fogadták. Sajnos csak 13 epizód, szóval egy hosszabb délután alatt letudható, de ha valaki nem előítéletekkel ül le elé, hanem csak szórakozni és nevetni szeretne, annak szinte garantált lesz a szórakozása. Én majd' minden percét imádtam és bátran ajánlom mindenkinek, hogy adjon neki egy esélyt, mert szerintem nem fogja megbánni.



Műfaj: slice of life, vígjáték, fantasy
Hossz: 13x24 perc
 +specialok
Stúdió: KyoAni
Futott: 2017 téli szezon

Értékelés:
 MAL: 8,26
 ANN: 8,22
 Anidb: 7,7

Kobayashi-san Chi no Maid Dragon

Kattints a képre és töltsd le
a cikkhez járó
háttérret!



ANIPALACE



Planetarian

Írta: Hirotaka



Ha valaki azt gondolja, hogy kevés karakterrel, helyszínnel, világbemutató nélkül nem lehet jó animét csinálni, azt biztosan állíthatom, hogy téved.

Ha az ember animéket néz, akkor hamar rájön, hogy rövid játékidő alatt is hatalmas hangulatot és sok érzelmet lehet átadni a nézőnek, mindezt komplex, világmegváltó gondolatok nélkül. A recept lényege az egyszerűség, csak azt a kevés hozzávalót kell jól egybegyúrni. A *Planetarian* pont ezt teszi és nagyon jól.

Az anime egy öt részes ONA formájában valósult meg tavaly nyáron, amely tavaly ősszel kapott egy film folytatást.

A csillagok alatt

A világról röviden és tömören annyit, hogy poszt-apokaliptikus, az emberiség tönkretett mindent, amit lehetett és kikapálhatjuk a nukleáris háborút is. Az űrkolonizációs program kudarcot vallott. Ha



ez még nem lenne elég, harci robotok is vadásznak az emberekre. Nos valljuk be, ez nem egy szép új világ. Mindezeknek köszönhetően az eget évek óta nem látta senki, folyamatos savas eső esik. Ebben a korban él Kuzuya, aki épp az egyik kihalt városban kutat használható dolgok után, amit a kis kolóniákban élő emberiség megmaradt tagjai használhatnak. Ez az első percekben kiderül és nem is tudunk meg többet bolygónk helyzetéről, megjegyzem nincs is rá szükség, mert az anime nem erről szól.

A robotok elől Kuzuya olyan helyre menekül be, ami végérvényesen megváltoztatja az életét. Váratlanul egy lány áll előtte és kedves hangon üdvözi a planetáriumban. Kuzuya értelemszerűen meglepődik, nem hitte, hogy emberi hangot hall a városban, hogy egyáltalán él itt valaki. Ekkor vizualizálja, hogy a Hoshino Yumemi néven bemutatkozó személy robot.

Yumemi a planetárium kabalája, előadója stb. Így munkájának megfelelően Kuzuyát is arra invitálja, hogy nézze végig az előadást. Mi ebben a különleges? Alapjában véve semmi, de ha összerakunk pár információt, hogy Kuzuya a planetárium 2.497.290. látogatója, viszont harminc éve az első, plusz, hogy főszereplőnk azt sem tudja mi ez a hely, mire való, egy kellemes varázst ad az animének, és itt kezd el ér-

dekelni a nézőt, hogyan is lesz tovább. Nos a bonyadalom egyszerű, mint a kőbalta. Kuzuya marad az említett előadón, ám annak kezdetén kiderül, hogy a projektor elromlott, és mikor Kuzuya távozni készül, valami mégis viszatartja, nekiáll megjavítani a vetítőt.





Itt meg is állók a történet mesélésénél. Az anime lelke Yumemi és Kuzuya kapcsolata, kicsit személytelen beszélgetésük, amit a környezet elhagyatottsága és a kint szakadó eső tesz bensőségesé, érzelmetelivé, még akkor is ha Yumemi "csak" egy robot. Végigkövethetjük ahogy Kuzuya számára olyan fontossá válik a planetárium és Yumemi, hogy még az életét is képes lenne rááldozni.



Karakterek

Yumemi: Egy robot, a planetárium "alkalmazottja". Alapvető feladatkörébe tartozik a látogatók fogadása, köszöntése, az előadások megtartása és az elköszönés. Mivel 30 éve nem volt látogató, ezért takaréki üzemmódban volt, de most újra felébredt. Elképesztően sokat beszél, mindig érdeklődik a látogató hogyléte felől. Ez az elején bosszantó lehet, de szép lassan megszokjuk és nem fog zavarni. Ez azért van így mert egyrészt ez a munkája, ez van a programjában, hogy foglalkoznia kell a vendégekkel, invitálni őket a planetáriumba még akkor is, ha nem jön senki. Másrészt ezzel meglátjuk a "szellemet a gépben", ha élhetek ezzel a klasszikussal, bár nem hasonlítom össze vele. Megtapasztalhatjuk, hogy a beépített program ellenére Yumemi tényleg szereti az embereket, a látogatókat, és ez nem beépített algoritmus. Végül egyre emberibb beszélgetéseket folytat Kuzuyával.

Kuzuya: a városokat járja használható cuccok után, mikor betéved a planetáriumba. Teljesen ismeretlen számára a hely. Kezdeti gyanakvása, féelme Yumemi iránt hamar ellilán és megszállja a hely különleges varázsa. Yumemi és a planetárium teljesen megváltoztatja az életét. Nem mondanám egyedi vagy különleges jellemnek, kicsit talán nyughatatlan típus, ami érthető



„Az anime lelke Yumemi és Kuzuya kapcsolata, kicsit személytelen beszélgetésük, amit a környezet elhagyatottsága és a kint szakadó eső tesz bensőségesé, érzelmetelivé...”

a munkája miatt. A film új jelenetei főleg rá koncentrálnak, itt már egy bőlcsebb, nyugodtabb karakter áll előttünk, láthatjuk milyen hatást gyakoroltak rá az ONA eseményei.

Nem is tűnik fel több fontos karakter az ONA alatt, akiket még látunk azok a Yumemi emlékében lévőek. Ez a filmben is hasonló, de kicsit több szereplő tűnik fel, akik révén bepillantást nyerhetünk, hogy élnek az emberek a világban, mekkor probléma az élelmiszerhiány. Egyszerű emberek, sokmindent nem lehet rólok mondani. A film leírásánál említem őket.

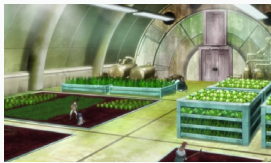
A film

A Planetarian Hoshi no Hito című film, folytatás és flashback egyben. A közel két

órás játékidő bő felében viszontláthatjuk az ONA nagyrészét. Általában az ilyeneknek nem szoktam örülni, de most jól jött, mert a filmet a cikk írása előtt néztem meg, az ONA-t viszont még tavaly nyáron. Jól jött a felelevenítés.

A film kezdetén egy idős, ősz férfit látunk, aki a hóban próbál előrehaladni, ám a fáradsága erősebb nála. Három gyerek találja meg, és a közeli kolóniára viszik, ahol már nagyon kevesen élnek. A férfinél egy hordozható projektor van és a története, az élete. Amit részben el is mesél a gyerekeknek, részben pedig visszagondol a múltjára, arra a pár napra, amikor megváltozott minden. Sok évtizeddel az ONA után járunk.

A férfi célja, hogy átadja a tudását a csillagokról a következő generációnak.



A filmben a kolónián élő felnőtteket és főként három gyereket ismerünk meg, őket varázsolja el leginkább a csillagok léte és fénye. Megláthatjuk, hogy az embereknek a legnagyobb problémát az élelem megteremtése jelenti, a férfinak pedig egy lehetőség adódik, hogy örökséget hagyjon, és beváltsa régen tett ígéretét.

Dramából jeles

Az anime nagy erőssége, hogy jól adagolja és jól használja a drámát. Nincs túltolva, nem nyálás, nem mű. Az idő múlásával egyre többet megtudunk Yumemiről, kikkel dolgozott, kikkel beszélt. Ahogy Kuzuya megért és megtapasztal egy szeletet az elmúlt világból, úgy szippant be minket is az anime.

Szeretni szoktam azokat az animéket, ahol csak nézni kell a művet és sodródni az árral, nézni amit mutat és látni, amit mond. Módfelett hangulatos ahogy ezt az elhagyatott helyen élő mementót, egy meleg oázist bemutatják.



„...csak nézni kell a művet és sodródni az árral, nézni amit mutat és látni, amit mond. Módfelett hangulatos ahogy ezt az elhagyatott helyen élő mementót, egy meleg oázist bemutatják.”

Az első részben Yumemi csak egy robot és mit sem törődünk vele, hogy egyedül van, az utolsó részben már sajnáljuk, hogy nem volt egy látogató sem. Ajánlja Kuzuyának a környékbeli boltokat, de mindenki tudja, hogy oda már csak maximum szellemek járnak. Amíg az ember nézi több kérdés is felvetülhet benne: Mi hajtja Kuzuyát, hogy megjavítsa a projektort és maradjon? Yumemi látja milyen a környezete, akkot miért várja továbbra is a látogatókat? Biztos, hogy csak a beépített programja miatt?



Aki végignézi, az meg fogja találni ezekre a választ. Ha elmondanám, elveszne az anime esszenciája.

Talán túlságosan is emberi tulajdonságokkal ruházták fel robotlányunkat, de csak így érte el célját. Igen, így tudjuk őt sajnálni, így tudunk vele együttérezni, és így akarnánk újra hallani az előadását.

A film hasonló hatást akar elérni, csak éppen Kuzuya esetében. Hogy sikerül-e? Igen. A konklúziója azért lesz hatásos, mert reális, nem meszeszerű. Az időjárás sokkal rosszabbra fordult, havazik, az itt élő emberek napról napra élnek. A gyerekeknek az idős férfi meséje a csillagokról reményt ad, utat mutat.

A kupola alatt

Az egyenként 18 perces epizódok többnyire lassú tempójúak. A végén akarjuk a folytatást, amit meg is kapunk egy film formájában. Olyan zárást ad a történetnek, amit ritkán látni. A grafika nagyon szép, a környezet részletes, kevés





kívétellel főleg tompa színeket kapunk. A hangulatot állóképekkel, lassú kamera és egyszerű karaktermozgásokkal oldották meg. A planetáriumi előadás kóprázatosan magával ragadó, tényleg mintha egy igaziban lennénk. Nagy szerencsénkre nincs ronda számítógépes animáció, egyedül a projektor mozgásánál használták, amivel nincs is baj.



A stúdió a David Production, a rendező pedig Naokatsu Tsuda, akik a Jojo animeverziónak is elkövezték. A stúdió legutóbbi műve pedig az idei szezonban futó Sakurada Reset.

A zene nagyon lágy, melankolikus, és nem mondanám megmaradó darabnak, úgyhogy ha mást nem is, ezt fel tudom róni hibának. Emellett még azt, hogy szerettem

volna többet megtudni a planetáriumról, pár plusz képet kapni a városról, és a film története is lehetett volna bővebb.

A *Planetarian: Chiisana Hoshi no Yume* visual novel adaptáció, melyet Japánban 2004-ben, nyugaton 2014-ben adtak ki, többféle platformra, mint Windows, PS2, Android. A fejlesztő a Key, aminek a Kanon, Air, Clannad, Angel Beats! címeiket is köszönhetjük.

A film már túlmutat a VN vonalán, a folytatás története egy light novelből jön, amit Suzumoto Yuuichi írt, szintén dolgozott az Air és a Clannad visual noveleken.

Az utolsó csillag

Inspiráló hatása van az animének. Mikor néztem az ONA-t, utána muszáj volt elmennem a hazai planetáriumba egy előadásra.

Egy nagyon kellemes művet ismerhetünk meg a Planetarianban, amit hamar lehet nézni. Aki szereti ezeket a típusú műveket, könnyen belevész és csak les, mikor véget ért. Lehet sokan tartalmatlannak, semmitmondónak gondolnák és valahol igazuk is van, de nekem pont azért tetszett, mert ilyen, és a kellemes drámavonala megvett. Semelyik része nem ad olyat, amit eddig ne láttunk volna már valahol, mégis egy maradandó élmény volt számomra.



Címek:

ONA: Planetarian: Chiisana Hoshi no Yume

Film: Planetarian: Hoshi no Hito

Hossz: 5x18 perc + 1 óra 57 perc

Műfaj: sci-fi, drama

Stúdió: David Production

Értékelés (ONA és Film):

MAL: 7,61 és 8

ANN: 7,93

Anidb: 7,09 és 7,15



Tamako Market & Love Story

Írta: Aqualuna (animeweb.hu)



Sok anime esetében lehet már annak is külön története, hogy hogyan kezd el az ember nézni. Ebben az esetben én egy AMV-t láttam először a Tamako Love Storyból, és ekkor döntöttem úgy, hogy megnézem az animét. Halvány fogalmam sem volt róla, hogy ennek az aranyos romantikus történetnek előzménye is van, vagyis az egész mese a Tamako Markettel kezdődik, de a Love Story megnézése után azonnal megkerestem a sorozatot is.

Ami mindkettőt legjobban jellemzi, az egy szó: kawaii. Elképesztően cuki, de még az emészthető mértékben. Egy derűt, vidámságot árasztó, kicsit örült történet, kicsit dilis szereplőkkel - de csak annyira, amilyenek mind lehetünk.

Az alapszituáció

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Usagyiyama - azaz Nyúlhegy - nevű bevásárlónegyed egy városkában. Egy



Mochi

Ugye mindenki hallott már a mochiról? Mert ha nem, akkor ezt most sürgősen be kell pótolni, amiben nem mellesleg a Tamako Market sorozat igencsak nagy segítségül lehet. Szóval, a mochi tradicionális japán rizsleisztből készült édes sütemény, melynek a tésztaját kemény munkával sulykolják, hogy megfelelően nyúlós-ragacos állagú legyen. Ezek után megformázzák és különböző dolgokkal ízesíthetik, tölthetik, díszíthetik, például matchával (zöldtea) vagy ankövával (az édes adzuki vörösbabból készült paszta, ami Japánban kb. az töltelékben, mint nálunk a lekvár, azaz alap dolog). A mochinak nagy hagyománya van, különösen ünnepekkor, de jeles alkalmakkor vagy ajándékba is adják, és megvan, milyen évszakban vagy ünnepkor milyen mochit szokás készíteni/fogyasztani. **(MOCHI RECEPTEK A 96. OLDALON)**

nyüzsgő, vidám hely, ahol minden nap kicsit olyan, mint egy fesztivál, legalábbis lakói szerint. Volt ott mindenféle bolt: virágárú, tofuzlet, sashimi bolt, a Csupa Husi nevű, krocketteiről híres kis hely, udon étterem, könyvesbolt, tisztító, lemez-bolt-és-kávézó (egyben!), de még közösségi fürdőház is, Nyúl Fürdő néven. És volt... KÉT mochikészítő üzlet.

A két mochiüzlet pont egymással szemben állt. Az egyik a Tama-ya nevet viselte, és éppen három nappal korábban nyílt meg, mint a másik, amely eredetileg Ooji-ya néven futott, majd a modernizáló hajlamú családfő megváltoztatta az amerikanizált Ricecake Oh! Zee-re (ahol az Oh! Zee pont úgy hangzik, mint az Ooji, a családnevük). A Tama-ya ellentétben riválissával, szigorúan hagyományhű elveket vall, s ez - és még számos más dolog - folyto-

nosan alkalmat ad a két családfőnek, hogy heves perpatvarban törjenek ki egymással. Ami már gyerekeik születése idején is így lehetett... Mit ad ég, pontosan egy évben született meg ugyanis mindkettőjük gyereke, az egyiküké egy fiú, aki a Mochi Napján (október 10-e) jött világra, ezért aztán nevében is viseli a mochit - Mochizou-nak nevezték el. A másikuké, a tradicionális Tama-yában pedig egy kislány, Kitashirakawa Tamako, aki történetünk névadó főhősnője lesz. Mochizou és Tamako gyakorlatilag együtt nőttek fel, és a fiú - bevallatlanul - szerelmes Tamakóba.

Tamako egy mondhatni teljesen átlagos középiskolás lány, a maga hibáival és erőnyeivel. Vidám, jólelkű, de néha kissé szeleburdi és picit bolondos. Szinte más sem jár a fejében, mint a mochi, és nem

az a kifejezett IQ világbajnok, de mégis mindenki szereti. Imádja a bevásárlónegyedüket. Tagja az iskolai mazzorettcsapatnak, de katasztrofálisan béna, ami akár a mazzorettbot, akár bármilyen más tárgy sikeres elkapását illeti. Nem tud úszni, szemüveges lenne, de már egy ideje kontaktlencsét visel és... említettem már, hogy szinte minden második gondolata a mochi? Például ő - apjával, a mogorva Mamedajjal ellentétben - szívesen újítana és folyton új mochi dizájnoknak meg ízesítéseken tőri a fejét. Tamako éppen Bálmszerterkor szüle-





tett, ezért sajnós arra van ítéltetve, hogy a születésnapjáról rendszeresen mindenki megfélekedezik, mert a bevásárlónegyedben és különösen a mochiüzletben, ez az év talán legnyüzögőbb és -elfoglaltabb időszaka. Van egy kishúga, Anko, aki folyton azért kardoskodik, hogy csak Annak szólítsák (ki szeretné, ha egy vörös-bappüréről neveznék el?). Anyukájukat sajnós már elvesztették, de volt egy dal, amit folyton dúdolt, és Tamako is állandóan azt dudorásza és szeretné megtalálni az eredetijét (amit nem könnyű, tekintve, hogy édesanyja, mint kiderül, pirinyót botfűlű volt és irtó hamisan énekelt).

A történet ott veszi kezdetét, amikor egy szép napon Tamako az iskolából hazafelé tartva, mint mindig, útján bevásárolva benéz a virágüzletbe. Ahol is egy csokor tubarózsbán egy alélt fehér madárra bukkan. A madárról, miután magához tér, kiderül, hogy igencsak különös szerzet:

1. Tud beszélni.

2. Derának hívják. Dera Mochimazzu-nak, na most a mochi részt mindenki érti, a „mazui” viszont azt jelent, hogy valami rossz, izetlen, gusztustalan. Szóval nevezzük magyarosítva Mochiungusztinak. Amely név nem kis felhördülést okoz a mochikedvelő Tamako és pereputtya részéről.

3. Dera azt állítja magáról, hogy egy déli szigetről jött, ahol egy királyi családot, konkrétan egy herceget szolgál, és éppen neki keres menyaszonnyt.

4. Meg van győződve róla, hogy Tamako első látásra beleszeretett - amiből láthatjuk, hogy nem az a szerény, önkritikus típus - ugyanis a lány a virágüzletben rátűszentelt, ami Dera otthonában a vonzalom és udvarlás kifejezése. És minél erősebben tűszentenek rád, annál erősebbek az érzelmeid! (Ami azt illeti, a jövőben még másról is elhiszi madárkánk, hogy belébolondult, pedig csak tollallergiája van.)

Szóval Dera megérkezik, majd marad. Először is a hideg miatt, mert ekkor pont tél van. Másodszor pedig Tamako vendégszeretete - és saját feneketlen mohósága - következtében túl sok mochi-t zabálva irratóatosan elhízik, ami röpképtelenné teszi „átmenetileg”.

Az anime epizódjaiban a már említett szereplők és a bevásárlónegyed többi lakója, valamint Tamakóék iskolatársai mindennapi életébe kapunk mókás, szórakoztató, mulattató, aranyos bepillantást. Valentin-naptól Dera főgyókurájáig, kísértetház rendezéséig iskolai fesztiválig másíroznak a témák. Ott van Mochizou, aki képtelen összeszedni magát és bevallani érzéseit Tamakónak, de Dera, a „szerelmi szakértő” megpróbálja elenyegtetni útját. Ott van Tokiwa Midori, Tamako osztálytársnője, legrégebbi barátja, aki látszólag mindenben szuper, összeszedett lány, de mégsem fogadta el még egy fiú közeledését sem, mert úgy tűnik, Tamakóhoz senki sem fogható a szemében. Ő a helyi játékboltos unokája, aki gyengébb, elesettebb énjét folyton rejtgeti,





pedig még mindig a játékmacikhoz kötődik. Ott van Makino Kanna, az ács lánya, aki kicsit „nem-evilági” elvont teremtés, hatalmas ambíciókkal, azzal a mániával, hogy mindent megjavítson, megszereljen, aki szemre tud szöveget mérni, viszont tériszonyos, és nagyon eredeti figura. Vajon tényleg megsütné a túlhízott Derát gyömbérrrel és fokhagymával? Ott van Asagiri Shiori, a tipikus intelligens, szemüveges, visszahúzódo, csendes és mindig udvarias lány, aki a tollaslabda klubban van és csak lesi, hogy a mazsorettlányok rendszerint milyen jól szórakoznak, neki ugyanis nehezére esik barátságokat kötnie. Míg egy napon Tamakóval egy osztályba nem kerül és közelebbről is megismerkednek, továbbá az a kétes szerencse éri, hogy Dera szívserelme lesz. Ott van Anko, aki okos és szókimondó a maga módján, de ugyanakkor cukin szégyenlős is, ha az egyik fiú osztálytársáról van szó. Ott van a futóbolond tanárunk, aki folyton friss feleségével és házassága boldogságával dicsekszik, a



kedves krockettes néni a Csupa Husinál, a kövérkés Shimizu-san, aki tofut árul, és reménytelenül szerelmes a Nyúl Fürdő tulajdonosának lányába, a lemezboltos, aki Tamako apjának gyerekkori barátja, és mindig bölcs(nek tűnő) mondásokkal fűszerezi meg az amúgy keserű kávékat, amit felszolgálnak...

No és ott van Dera „pátriája”. Ugyanis ha Dera elveszti az eszméletét, hirtelen projektorrá változik, és olyankor a szigetéről valók keresik őt, ami odáig megy el, hogy egyikük személyében is felbukkan. Ő egy Choi nevű lány, aki egyrésztől nagyon csinos és helyes, másrésztől viszont lobbanékony és Dera úgy fél tőle, mint a tűztől. Choi ugyanis Dera úrnője, a királyi család jósnője, de nem tud jóslni, ha Dera

*„Tamako nyilván nem igazán rajong a változásokért (...)
Az, hogy az emberek felnőnek, elmennek, szerelmek lesznek, olyan helyzet számára, amire nem tudja, hogyan reagáljon.”*



röpképtelen, pluszban Dera pár füllenéssel igyekezővén menteni magát szorult helyzetéből, eleinte sikeresen csepegtet belé gyanakvást a helyiek szándékait illetően... Choi is a herceg menyasszonyát keresi, pedig nagyon úgy néz ki, hogy nem csupán plátói barátságot érez a kedves és udvarias herceg iránt... aki mellesleg maga sem felnőtt még, és a történet végén szintén megjelenik a fázós Usagiyamában. A Tamako Market 12 epizódja alatt ugyanis pontosan egy év telik el, Szilvesztertől Szilveszterig, teli barátsággal, nevetéssel, megható pillanatokkal és otthonossággal. No és mochival. A folytatásban pedig már kifejezetten Mochizou és Tamako kapcsolatára éleződik ki a téma, bár előtte még van egy kis kitérő, a Minami no Shima no



Dera-chan című kis extra kapcsán, amelyben kirándulást tehetünk Derák szigetére, ahol azóta a Tamakóékkal átéltek hatására már sikeresen meghonosodott a mochi.

Tamako Love Story

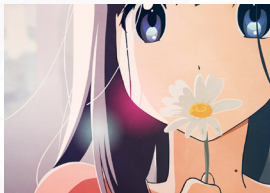
A filmben Mochizou szokás szerint gondban van, ám ezúttal nem csupán anynyíról van szó, hogy képtelen volt bevallani érzelmeit gyerekkori barátjánőjének. Van valami más is, amit el kellene mondania neki. Mégpedig az, hogy Tokióba fog menni továbbtanulni, ahelyett, hogy átvénné a mochikészítő hagyományt apjától, őt ugyanis a filmkészítés érdekli, no és persze kezd úgy érezni, hogy muszáj is lépnie valamerre, hisz Tamakóval nem bírt zöldágra vergődni. Midori közbeavatkozása révén végül aztán csak alkalma nyílik a nagy beszélgetésre, amelytől nem hiába félt, mert leginkább csak azt éri el vele, hogy Tamako borzasztóan összezavarodik és többé nem tud a közelében normálisan viselkedni.



De még a mochi közelében sem, hiszen a mochiról mindig Mochizou jut az eszébe.

Tamako nyilván nem igazán rajong a változásokért, és amilyen egyszerű lélek, eléggé meg is viseli, ha a dolgok nem a megszokott mederben zajlanak. Az, hogy az emberek felnőnek, elmennek, szerelmek lesznek, olyan helyzet számára, amire nem tudja, hogyan reagáljon. De végső soron egyszer neki is fel kell nőnie, döntéseket kell hoznia, és kibogoznia az összekuszálódott szálakat - amihez némi nyíltsággal kell egy kis hazugsággal is kezdeniük - míg ténylegesen eljutunk a történet - végére? Vagy csak majdnom, hiszen az animének nincs konkrét lezárása, konklúziója, mégis kerek egész, mert a legfontosabb választ megkaptuk mi is, meg a szereplők is.

Mindkét anime műfaja komédia, életkép, és romantika elegye. Mindkettőről elmondható, hogy aranyos, és nem egyszer nevetésre ingerel, míg máskor elgondolkodtatnak a nagyon is tipikus emberi reakciók. A szereplői valahol különöcök, ugyanakkor mégis mind hétköznapi emberek, és nagyon könnyen szerethetőek. A dalbetétek és az opening-ending sem fogdjákat nyerni, viszont az a fajta, amit egy idő után önkéntelenül dudorászik az ember. Amiért engem nagyon megfogott, az a vidám otthonosság légköre. A rajzolásra egy fia panasz sem lehet, még olyan részletekre is ügyeltek, mint Tamako nyakán az anyajegy vagy a lány enyhe csámpássága,

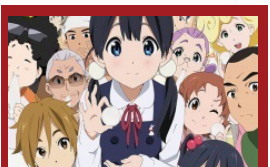


és különösen a mozifilmben számos személynél gyönyörködtető részlet tárul elénk. Ha élőszereplős film lenne, akkor dicsérni kellene a „kamerakezelést” és a vágásokat is. A történetben úgy érzem, még a más animéből észre sem látott kliséket - mint pl. a Valentinezés, a kísértetház, az osztálykirándulás - is sikerült úgy találni, hogy nem unatkozik a néző, mert valami apróság mindig megragadja és továbbviszi a figyelmet. No és az ismeretterjesztő jelleget is a javára kell írnom, mert ha valaki megnézi, aki addig nem tudott semmit a mochiról,

ezek után elég sok mindent fog tudni róla!

Az animét ugyanaz a stúdió készítette, mint a *K-ON!*, és aki azt szerette, biztosan ezt is fogja, mert vannak szembeötlő hasonlóságok. De bárkinek tudom ajánlani, akár a kisebbeknek is, tipikusan az az anime, ami elé akár egy délután odáülhet a család kakaóval a kezében - utána meg kiemennek a konyhába sütit sütni, mert ennyi mochizás után bizony megkívánja az ember! Szóval vigyázat, addiktívem aranyos, csak nehogy olyan következménnyel járjon, mint Derára a mochi!

Kiegészítés: A Tamako Market DVD-verziójához kiegészítésként 6 db Special is készítették. Az első három a Dera bárja főcímet viseli, míg a másik háromban Choi szeleburdiskodik. Tipikusan olyan specialok, amiknél az az érzés az embernek, hogy a készítőik valamivel elhülyültek az időt. Ezek rajzolás szempontjából is inkább csak karikatúrisztikusak, extraként megnézhetők, de sokat nem adnak hozzá, kihagyásukkal sem maradunk le sokról.



Tamako Market

Műfaj: életkép, komédia

Részek: 12 x 23 perc

Vetítés: 2013 téli szezon

Rendező: Yamada Naoko

Zene: Kataoka Tomoko

Animáció: Kyoto Animation

Értékelés: MAL: 7,36,

ANN: 7,16, AniDB: 4,98

Tamako Love Story Alternatív cím:

Tamako Market movie

Műfaj: életkép, komédia,
romantika

Hossz: 83 perc

Vetítés: 2014.04.26.

Rendező: Yamada Naoko

Zene: Kataoka Tomoko

Animáció: Kyoto Animation

Értékelés: MAL: 8,14,

ANN: 7,56, AniDB: 7,24



Nyári szezon

Összeállította: Hirota



Action Heroine Cheer Fruits



original

Stúdió:
Diomedéa

Műfaj:
slice of life, vígjáték,
iskola

Seiyuuk:
?

Leírás:

A történet Hinanóban játszódik, egy csendes városban, ahol gyümölcsstermesztéssel foglalkoznak, de az emberek kissé belefáradtak már a munkába. A várost kedvelő emberekért egy középiskolás lány, Shirogane Misaki és néhány barátja helyi hősnökké válnak. A lányok mindenütt felbukkannak, hogy újjáélesszék a várost.

Ajánlás:

A Diomedéa ebben a szezonban is ontja magából a hasonló műveket. Így aki kedveli a munkáikat, annak most is lesz mit néznie. Az anime a stúdió saját ötlete alapján készül, a forgatókönyvet Arakawa Naruhisa készíti, aki dolgozott többek között a *Spice and Wolf*-on. A rendező Kusakawa Keizou, aki a Diomedéa több címét, mint pl. a *KanColle*-t is rendezte.

Ballroom e Youkoso



manga alapján

Stúdió:
Production I.G

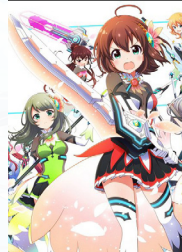
Műfaj:
vígjáték, iskola,
shounen, sport
Seiyuuk:
Tsuchiya Shinba,
Okamoto Nobuhiko,
Sakura Ayane, Morikawa
Toshiyuki

Ajánlás:

A középiskolás Fujita Tataru annyira átlagos, amennyire csak lehet. Szeretne jó lenni valamilyen, de ehelyett mindig csak a helyi buligánok szórakoznak vele a pénzéért. Minden megváltozik, amikor Sengoku Kaname egy csomagot küld neki. Kaname egy profi táncos, amikor beviszi Fujitát ebbe a világba, minden megváltozik.

Egy sport anime, aminek középpontjában a tánc áll. Sajátos téma, ezért nagy újdonság faktorra bír. A 2011 óta futó mangát Takeuchi Tomo készíti, akinek ez az első műve. 2013-ban Manga Taisho díjra is jelölték. Az animét a Production I.G gondozásában kapjuk, akik a *Haikyuu* és a *Kurokót* is készítették. Yoshimi Itazunak ez az első rendezése, de dolgozott már az *FMA*-n, a *Kaze Tachinun* és a *Miss Hokusai*-on (*AniMagazin* 29.).

Battle Girl High School



játék alapján

Stúdió:
Silver Link

Műfaj:
iskola, sci-fi
Seiyuuk:
Sakura Ayane, Tamura
Mutsumi, Amamiya
Sora, Suzaki Aya

Leírás:

2045-ben megjelentek az Irousu nevű lények és megszállták a világot. Az emberek korlátok közé szorultak, a harcot pedig fiatal lányok vették fel velük. A Shinjugamine lányakadémia a harcosok kiképzésére alakult.

Ajánlás:

Mindig előjön a "tucat" érzés, ha hasonló történetet kapunk. De néha beférhet egy ilyen is, ha az ember előtte sokáig más stílusút nézett. A Silver Link a legutóbbi szezonban nem remekelt túl jól. A *Chaos;Child* animációja katasztrófálsira sikeredett. Reméljük ez jobb lesz. A rendező Akitaya Noriaki, akinek eddig a *Bakuman* írható a számlájára.



Centaur no Nayami



manga alapján

Stúdió:

Haoliners Animation

League

Műfaj:

Fantasy, seinen, slice of life, természetfeletti

Seiyuuk:

Fukagawa Seria,
Shiraishi Haruka,
Kuwahara Yuuki

Leírás:

Tinédzsernek lenni nem könnyű, különösen egy kentaurnak. Himeno egy kedves, féltékeny lány, kedveli kortársait. Bár ő egy kentaur, de nincs egyedül. Mindenkinek osztálytársa mitikus lény, akik valamilyen szarvval, szárnnyal, vagy farkokkal stb. rendelkeznek. Himeno legjobb barátja a sárkány szárnyú Nozomi és a csavart szárú Kyoko. Együtt élvezik az életet.

Ajánlás:

Akinek elevenen él még emlékeiben a *Monster Musume*, annak itt egy új kötelező darab, mitikus lények és lányok forgatagával a középpontban. Tehát ha azt szerettétek, valószínűleg ezt is fogjátok, leszámítva, hogy ez nem ecchi. A Haoliners nem egy népszerű stúdió, a tavaszi szezonban a *Gin no Guardian*, előtte pedig a *Reikenzant* készítették. A *Centaur no Nayami* Murayama Kei 2010 óta futó azonos című mangáját adaptálja. Konno Naoyuki szintén kezdő a rendezői székben, eddig főleg karakter dizájnerként dolgozott.

Clione no Akari



regény alapján

Stúdió:

drop

Műfaj:

dráma

Seiyuuk:

?

Leírás:

A főszereplő Minoru egy beteges, árva lány, akit folyton félelemben tartanak. Egy esős nap után nem jelenik meg többet az iskolában, hanem felvételt nyer egy távoli városban lévő kórházba. Két hónap telik el, mikor a lány barátai, Takashi és Kyoko egy feladó nélküli titokzatos mailt kapnak. Az üzenet egy közelgő nyári fesztiválról szól, egy közeli városban.

Ajánlás:

Egy kellemes iskolai történet, aranyos karakterekkel. Az animét Ishikawa Naoya, más néven Isikawa Pro, az egy személyes anime stúdió rendezi. Ismert műve nem nagyon van, a *Magical Chocolate*, *Kutsukiboshi* és a *Binchou-tan* fűzhető a nevéhez.

Dive!!



light novel alapján

Stúdió:

Zero-G

Műfaj:

sport

Seiyuuk:

Kaji Yuuki

Leírás:

A Mizuki Műugró Klub pénzügyi gondok miatt a bezárás küszöbén áll. Az új edző meggyőzi a tulajdonost, hogy ne zárja be a klubot, cserébe megígéri, hogy az egyik sportolójuk az olimpiai csapat tagja lesz.

Ajánlás:

A sport szerelmesei örülhetnek. Egy animében még nem látott sportág, a műugrás kerül célkeresztbe a Noitamena blokkjában. A fangirlök fogják elsősorban élvezni a sorozatot a főként pasi karakterek miatt. Az anime alapja egy 2000 és 2002 között futott regény, melyet Mori Eto (*Colorful*) írt. A történet 2007-ben manga adaptációt is kapott, de az új animéhez is lesz egy. Suzuki Kaoru rendező tapasztalt, bár még ez a második teljes rendezése. Eddig epizód rendező volt a *Psycho-Pass*-ban és az *Inuyashában*.



Fate/Apocrypha



light novel alapján

Stúdió:

A-1 Pictures

Műfaj:

akció, dráma, természetfeletti, mágia, fantasy, történelmi

Seiyuuk:

Sakamoto Maaya, Suwabe Junichi, Sawashiro Miyuki, Hayami Saori

Leírás:

Az FSN világával párhuzamos idősíkon, Trifas városában két frakció harcol egymással a szent grál irányításáért. Mindkét oldalnak megvan a hét szolgálója. A Fekete csapat a Yg-gdmillennia mágus család tagjaiból áll, ők birtokolják a grált, a másik a Vörös csapat, akiket a mágus szövetség küldött, hogy megszerezzék azt. Ám a grálnak is megvan a szolgálója, a Ruler, aki felügyeli a harcot.

Ajánlás:

Minden Fate rajongónak kötelező darab, egy team deathmatchben amúgy is vannak szórakoztató elemek. A Fate animékben még nem látott új szolgáló még izgalmasabbá teszi a címet. A rendező Asai Yoshiyuki, akinek eddig a *Charlotte* fűzhető a nevéhez. Yamada Yuri neve érdekes még, ugyanis ő, mint karakterdízájner vesz részt a sorozatban, akinek ez az első ilyen munkája. Az A-1 Pictures-t szerintem senkinek nem kell bemutatni, nem hiszem, hogy nagy panasz lenne a megvalósításra.

Gamers!



light novel alapján

Stúdió:

Pine Jam

Műfaj:

vígjáték, romantika, iskola

Seiyuuk:

?

Leírás:

Amano Keitának és barátainak, Uehara Tasukunak és Hoshinomori Chiakinak a videójátékok a hobbija. Ám a dolog nem ilyen egyszerű, Tasuku csak titokban gamer, és tökéletesnek gondolja az életét. Chiaki pedig folyton veszekszik Keitával.

Ajánlás:

Főképp azoknak ajánlanám, akik olyan iskolai vígjátékot keresnek, amiben a játék fontos téma. A stúdiónak ez lesz a harmadik sorozata. A hosszát még nem tudni, de az eddigi kettő animéjük short formátumú volt. Aoi Sekina alkotónak ez már a sokadik műve, az eddigiek a hárem vagy a fantasy vonalban mozogtak. A *Seitokai no Ichizon* light noveljéből már készült anime 2009-ben a Studio Deen berkeiben.

Hajimete no Gal



manga alapján

Stúdió:

NAZ

Műfaj:

vígjáték, romantika, iskola, shounen

Seiyuuk:

Nagaku Yuki, Asanuma Shintaro

Leírás:

A tavasz a szerelem évszakja és Junichi barátótn szeretne, de ez nehezebb, mint gondolná. Barátja bemutatja neki Yukana Yamét, de a dolgok nem úgy mennek ahogy várja.

Ajánlás:

A romantikus iskolai vígjátékok kedvelői biztos találhatnak szórakoztatót ebben a sorozatban. Főleg ha kedvelik a kemellő és nagyon nagy mellű főszereplőket. A NAZ stúdió nem nagy név, a *Hamatora* és a *Dramatical Murder* óta nem készítettek sorozatot. A manga 2015 óta fut és Ueno Megurunak ez az első műve. Furukawa Hiroyuki már kicsit többet tud felmutatni, ez lesz a negyedik munkája a rendezőként, az *Muskama ga Seitokaichou* és a *Masou Gakuen HxH* után.



Hitorijime My Hero



manga alapján

Stúdió:

?

Műfaj:

iskola, shounen ai

Seiyuuk:

?

Leírás:

A történet középpontjában Ooshiba Kousuke és barátja Setagawa Masahiro kapcsolata áll.

Ajánlás:

Egyértelműen a hölgy nézőknek ajánlom ezt az animét már csak a shounen ai miatt is. Persze ettől még bárki megnézheti. A mangát Memeco Arii írja és rajzolja, akinek több egykötetes yaoi mangája is készült már. A *Hitorijime My Hero* 2012 óta fut, melynek egyik szereplője, Setagawa Masahiro egy korábbi mangában, a *Hitorijime Boyfriend*-ben is feltűnik.

Isekai Shokudou



light novel alapján

Stúdió:

Silver Link

Műfaj:

vígjáték, fantasy, rejtély

Seiyuuk:

?

Leírás:

A Youshoku no Nekoya egy különleges hely. Az ajtaján egy macskarajz található. Közkedvelt az üzletemberek körében. Látszólag egy nyugati stílusú étkezde változatos menüvel. De van egy titka. A kávézó mindent szombaton csak különleges vendégkegeknek van nyitva. Amikor a csengő megszólal, különféle lények érkeznek, hogy igazán finomat ehessenek.

Ajánlás:

Az anime egy igazán könnyed darabnak ígérkezik. A regény írójának Inuzuka Junpeinek ez az első műve. Akik kedvelik az elvarázsolt kávézó témát, azoknak érdemes tenni vele egy próbát. Mikor először olvastam, akkor a *Flying Witch (AniMagazin 32.)* kávézós részei jutottak eszembe. A stúdió a Silver Link (*Fate/Illya*), akik szeretik a cukiságokat, pláne a moe lányokat. Grafikában pedig remélhetőleg jobbat kapunk, mint a *Chaos;Child*.

Isekai wa Smartphone to Tomo ni



light novel alapján

Stúdió:

Production Reed

Műfaj:

kaland, hárem, vígjáték,

romantika, fantasy

Seiyuuk:

?

Leírás:

Touya Mochizukit véletlenül megölik és bocsánatkéréséért Isten megengedi neki, hogy egy fantasy világban szülessen újjá, bónuszéért pedig megtarthatja okostelefontját az új életében is. Sok emberrel ismerkedik meg, és övé lesz egy ősi civilizáció öröksége. Touyának így olyan hatáskört kap, amivel a világ többi királyának riválisává válik.

Ajánlás:

Már a borítóból is látszik, hogy ez teljesen kimeríti a szokványos hárem fogalmát, a maga minden sablonjával együtt. A regény 2015 óta fut és az alkotónak nincs is más munkája. A rajzoló többeknek érdekes lehet, Usatsuka Eiji illusztrálta a *Zero no Tsukaima* regényt is. A stúdió régóta tevékenykedik és sokféle műfajban találunk tőlük animéket. Ilyen volt a *Nijiro Days* vagy a *Sousei no Aquarion*, de dolgoztak a második *Inuyasha* film-ben is.



Jigoku Shoujo: Yoi Togi

original

Stúdió:

Studio Deen

Műfaj:

horror, pszichológiai,
természetfeletti

Seiyuuk:

Noto Mamiko



Leírás:

Sok év után ismét új évadot kap a Jigoku Shoujo, magyar címén Pokoli lány. A Yoi no Togi évad 12 részes lesz, amiből hat új, hat pedig visszaemlékezés.

Ajánlás:

Az első évad nagyon sikeres volt itthon, és a másik kettő is nagy népszerűségnek örvend. Akik szerették a címet, azoknak ez kihagyhatatlan. Az animét ismét a Studio Deen készíti. Ugyanígy a rendező, Takahiro Omoi is visszatér, akinek azóta például a Durarara!! vagy a Natsume Yuujinchou széria köthető a nevéhez. A karakterterdjén is a régi marad.

Jikan no Shihai

manga alapján

Stúdió:

Project No.9

Műfaj:

shounen,
természetfeletti

Seiyuuk:

?



Leírás:

A Chrono Rulerek harcainak az időevő démonok ellen, amik akkor tűnnek fel, amikor az emberek azt kívánják, hogy forduljon vissza az idő.

Ajánlás:

Ismét egy koreai mű adaptációját kapjuk. Az anime egy 2014 óta futó manhwát dolgoz fel. A készítő Jea Pon, akinek ez az első története. A stúdió eddig a romantika, iskola, shounen műfaj körül mozgott, ami alól ez sem lesz kivétel, bár az utóbbi egy évben passzíválták magukat. Tavaly a *Netoge no Yome wa Onnanoko* volt az utolsó címük. A rendező Matsune Masato, aki a *Chaos Dragont* irányította.

Kakegurui

manga alapján

Stúdió:

MAPPA

Műfaj:

dráma, misztikum,
pszichológiai, iskola,
shounen

Seiyuuk:

Hayami Saori, Sawashiro Miyuki, Tanaka Minami, Tokutake Tatsuya



Leírás:

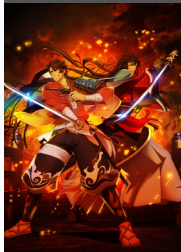
A Hyakkaou magánakadémia nem akármilyen hely. Az intézménynek sajátos tananyaga van. Nem kell atletikus termet vagy könyvmolyság, itt a gazdagok leggazdagabbjai vannak. A kulcsszó: szerencsejáték. A győztesek úgy élnek, mint a királyok, a veszteseknek pedig nincs menekvés. Yumeko Jabami is ebbe az iskolába iratkozik, ő lesz a tanára ezeknek a diákoknak.

Ajánlás:

A szerencsejáték ritkán képezi egy anime fő tárgyát. A műfajban az *Akagi* és a *Kajji* (*AniMagazin 17*) számítanak abszolút klasszikusoknak. Aki szereti a hasonló animéket, annak érdemes vele próbát tenni. A MAPPA akármennyire kis stúdió, a minőségre nem lehet különösebb panaszunk majd. A *Yuri!!! on Ice* (*AniMagazin 35*), a *Zankyou no Terror*, és a *Shingeki no Bahamut* is tőlük került ki. Utóbbi rendezője Yuuichirou Hayashi fogja dirigálni ezt az animét is.



Katsugeki: Touken Ranbu



játék alapján

Stúdió:

ufotable

Műfaj:

akció, fantasy, harcművészet

Seiyuuk:

Saito Soma, Kimura Ryouhei, Hama Kento, Enoki Junya

Leírás:

Újabb anime adaptáció készül a DMM és a Nitroplus játékból, a *Touken Ranbuból*.

Ajánlás:

2016-ban készült már egy adaptáció a Doga Kobo stúdió jóvoltából, aminek folytatása is lesz jövőre. A mostani művet az ufotable készíti, így fantasztikus látványra számíthatunk. A játékot kedvelőknek, és akiknek megtetszett a cím a *Hanamaru* után, ez kötelező darab. A rendező Toshiyuki Shirai lesz, aki már régóta dolgozik az ufotable-nek, hisz a *Zestirán*, a *FSN: UBW-n* és a *Fate/Zerón* (*AniMagazin* 6.) is dolgozott, de ez lesz az első teljes rendezése.

Keppeki Danshi! Aoyama-kun



manga alapján

Stúdió:

Studio Hibari

Műfaj:

vígjáték, seinen, slice of life

Seiyuuk:

?

Leírás:

A jóképű focisonglőr Aoyama a főszereplőnk. Tiszta játéktípus jellemző rá, nem gáncsol, nem fejel. Ha be kell dobnia a labdát, csak akkor teszi, ha van rajta kesztyű.

Ajánlás:

Újabb darab a sportanimék rajongóinak. A manga 2014 óta fut, Sakamoto Taku írja és rajzolja, akinek ez az első műve. A rendező Ichikawa Kazuya, aki a Studio Hibari berkeiben már rendezte a *Monster Strike*-ot, de az ő számlájára írható a *Flying Witch Petit* és a *Tantei Team KZ Jiken Note* is. Ez lesz a 8. rendezése. A Studio Hibari nem egy "minden szezonban csináljunk 5 sorozatot" csapat, viszont régi, a *Nauszika*-ban és a *Kikiben* is tevékenykedtek.

Knight's&Magic



light novel alapján

Stúdió:

8bit

Műfaj:

akció, fantasy, mecha, iskola

Seiyuuk:

Takahashi Rie, Sugawara Shinsuke, Ohahshi Ayaka

Leírás:

Egy mecha otaku reinkarnálódott egy másik világban, mint Ernesti Echealier, rövidebb nevén Eru. Ebben a világban hatalmas humanoid fegyverek léteznek, amiket Silhouette Knightoknak neveznek. Eru és barátai, Archid Walter és Adeltrud Walter ezen robotok pilótái lesznek.

Ajánlás:

A *Knight's & Magic* egy 2013 óta futó regény, Hisago Amazake első műve. Idén kezdett egy újba, ami a *Junkie Junk Guns* névre hallgat. Yamamoto Yuusuke személyében tapasztalt rendezőt kap a cím. A 8bit berkeiben dirigálta az *Aquarion Evolt*, a *Walkure Romanze*-t és a *Yama no Susumét* (*AniMagazin* 34.), de az *NHK ni Youkosót* is ő követte el. A fantasy kedvelőknek jó választás lehet, ha nem riadnak vissza az óriás robotoktól, amiket itt varázslat hajt.



Koi to Uso



manga alapján

Stúdió:
LIDENFILMS

Műfaj:

dráma, romantika, iskola

Seiyuuk:

Hanazawa Kana, Makino Yui, Osaka Ryota

Leírás:

Hazudni tilos, a szerelem pláne tilos. A közeljövőben, akik betöltik a 16 éves korukat, azoknak a kormány választ szabadastársát. Ezzel mindenki mentesül a párkeresés problémáitól. Nejima Yukari minden tekintetben átlagos 15 éves, az isten háta mögött lakik. Ám szerelemben esik, és nem azzal, akit a kormány javasol.

Ajánlás:

A LIDENFILMS Arslanok és Berserkek után/mellett egy könnyedebb sorozatot kínál. Központosított párválasztás, tiltott szabad szerelem. A téma érdekes lehet, de van félnivalónk a semmitmondó tálalástól, és hogy nem lesz több sulirominál. A manga 2014 óta fut és ez Musawo Tsugumi harmadik mangája. A rendező Seiki Takuno, aki tapasztalt epizód rendező. Dirigált a *Gintamában* (*AniMagazin* 30.) és az *Idolmasterben*. Továbbá teljes rendezőként a *Yamada-kun to 7-nin* is az ő kézigéjét viseli.

Konbini Kareshi



original

Stúdió:
Studio Pierrot

Műfaj:

slice of life

Seiyuuk:

Leírás:

Az első éves Haruki Mishima és Honda Towa alig várják iskolai életüket. Eközben Sanagi Nasa, a főzőklub egyetlen tagja folytatja klubtevékenységét a felső középiskolában is. A másodéves Natsu Asumi ezt az évet egyedül szeretné tölteni. A harmadévesek, Nakajime Mikado és Sakurakoji Masamuna mosolygva néznek rá. Mindegyikük a közeli kis boltba jár, de más okból. Ám ezek az okok szépen, lassan megváltoznak.

Ajánlás:

Hat középiszolás srác, akik élvezik iskolai életüket, együtt bandáznak és dumálnak a helyi kisboltban. Egy egyszerű slice of life-ot hoz nekünk most a Pierrot, amint szerintem nem kell bemutatni. Nem is árt egy kis lazaság a *Tokyo Ghouls* (*AniMagazin* 22.) után és *Boruto* mellé. A *Konbini Kareshi* a stúdió saját műve, és nem kisebb név kapta a rendezői székét, mint Date Hayato, aki a *Narutót* is vitte.

Made in Abyss



manga alapján

Stúdió:
Kinema Citrus

Műfaj:

kaland, Fantasy, sci-fi

Seiyuuk:

Ise Mariya, Tomita Miyu

Leírás:

Az Abyssnak nevezett hatalmas üreg és barlangrendszer az egyetlen még felderítetlen hely a világon. Különös és csodás lények rejtőznek itt, olyan relikviák, amiket az ember nem tud elkészíteni. A Cave Raiders azok, akik lemerészkednek az Abyssba és az életüket kockáztatják. Az árva lány, Rico álma, hogy Cave Raider legyen, mint az anyja. Egy nap Rico elindul felfedezni a barlangokat, és rátalál egy robotra, akinek emberi fiú teste van.

Ajánlás:

Maga az alapszituáció egészen kellemes és rendelkezik némi érdekességi faktorttal, jó fantasy lehet. Ami visszatérhet egyeseket, az a karakterdízajn. A gyerek karakterek kicsit komolytalanná tehetik az animét. A Kinema Citrus nem nagy stúdió, legismertebb címük a régmúltból a *Barakamon* (*AniMagazin* 23.) és a *Black Bullet*. A rendező Kojima Masayuki, aki a már említett *Black Bullet*et irányította, vagy ha nagy címet akarok mondani, akkor a *Monster* (*AniMagazin* 22.) is hozzá tartozik.



Nanamaru Sanbatsu



Leírás:

Koshiyama Shiki a Bunzo általános iskolába jár. Felkéri, hogy vegyen részt az új tanulmányi kvízbajnokságán, de ő kerüli a feltűnést és irtózik az ötlettől. Ha ez még nem lenne elég, az osztálytársa Fukami Mari már akkor nyomja a gombot, amikor épphogy csak elkezdtek felolvasni a kérdést. Shiki ettől még jól veszi az akadályokat. Megismerkedik a kvízklub tagjaival és egy rivállal, Chisato Mikuriyával.

manga alapján

Stúdió:
TMS Entertainment
Műfaj:
játék, iskola, seinen
Seiyuuk:
Kawashima Umika,
Satou Takuya, Ishikawa Kaito, Horie Shun

Ajánlás:

Ki szereti a kvízzjátékokat? Mert ez az anime azoknak készül. Mindez természetesen iskolai köntösben. Mert hát tudjuk, hogy a japánok a világot is a klubtevékenység keretében mentik meg. A manga 2010 óta fut, Iqura Sugimoto készíti, aki a *Summer Wars* mangáját is rajzolta, de számos alkotása van még. A TMS nagy stúdió és jó munkát végeznek, az *Onihei*, a *Nobunaga no Shinobi* és az *Orange* is tőlük került ki.

Netsuzou TRap



Leírás:

Yuma és Hotaru gyerekkori barátok és szomszédok, mindkettőjüknek van párja. Hotaru többször megcsókolja és csábítgatja Yumát. Mindez persze titokban zajlik, és Yuma érzései összekavarodnak.

manga alapján

Stúdió:
Creators in Pack
Műfaj:
dráma, shoujo ai
Seiyuuk:
Igarashi Hiromi,
Kakuma Ai, Osaka Ryota,
Ono Daisuke

Ajánlás:

Férfi társaim figyelem! A mű shoujo ai, nem sűrűn fordul ilyen elő, de nyáron lesz. Természetesen ettől még a suliromi kategóriába fog tartozni. A Creators in Pack szeret TV shortokat gyártani, a *Kiitarou Shounen*, az *Ojisan to Marshmallow*. is őket dicsérik, így lehet a Netsuzou is rövid lesz. A mangaka Kodama Naoko, aki főleg yuri mangákat készít, a *Netsuzou TRap* 2014 óta fut. A rendező Hirasawa Hisayoshi lesz, aki a fent említett művek rendezője is volt.

Princess Principal



Leírás:

A XIX. században London egy város az Albion Királyságban és egy nagy fal osztja keleti és nyugati részre. A történetben öt lányt ismerünk meg, akik kémek és beiratkoznak egy rangos iskolába. A lányoknak használniuk kell minden tudásukat, hogy sikeresen végezhessek munkájukat.

original

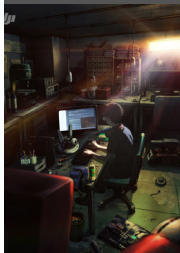
Stúdió:
3Hz
Műfaj:
akció
Seiyuuk:
Imamura Ayaka, Furuki Nozomi, Kageyama Akari, Taichi You, Sekine Akira

Ajánlás:

Ismét egy original művel van dolgunk. A 3Hz kicsi stúdió és már a harmadik saját műveket készítek. Előző a *Flip Flappers* volt. Akát érdekel az ipari forradalom közepén álló London, annak jó választás, mindez persze kicsit fantasy beütéssel és cuki lányokkal kapjuk. A zeneszerző Kajiuura Yuki, felsorolni is nehéz lenne, hány anime lett jobb a műveitől (*F/Z*, *Madoka*, *Gundam Seed*, *SAO* stb.). A rendező Tachibana Masaki, a *Barakamon* és a *Tokyo Magnitude (AniMagazin 27.)* rendezője.



RoboMasters the Animated Series



manga alapján

Stúdió:
Dandelion Animation Studio
Műfaj:
akció, iskola
Seiyuuk:
Ookubo Rumi, Lynn, Umehara Yuuichirou, Yamashita Daiki

Leírás:

Az anime a DJI által szervezett RoboMasters versenyről szól, amely a világ legnagyobb robot versenyé diákok számára.

Ajánlás:

A robotika szerelmesei előnyben. Ez is egy original, ami újdonság a stúdiótól, eddig főleg nagyobb stúdióknak segítettek be. A rendező Yamamoto Yasutaka, aki a Senjou no Valkyriát is remekül dirigálta vagy a *Jitsu wa Watashi wa* is hozzá köthető. Az animét a Da-Jian Innovation, a RoboMasters szervezője támogatja, tehát koprodukciónak van szó.

Shoukoku no Altair



manga alapján

Stúdió:
MAPPA
Műfaj:
kaland, dráma, fantasy, történelmi, shounen
Seiyuuk:
Murase Ayumu, Furu-kawa Makoto, Suwabe Junichi, KENN

Leírás:

Mahmut fiatal pasa és Törökország tanácsában szolgál. Az országra a háború árnyéka vetül, és a tanács két részre oszlik, a pacifistákra és a háború pártiakra. Mahmut célja a béke megtartása. Ahogy belemélyed a politikába egyre több ellenfél és szövetséges kerül elő.

Ajánlás:

Aki szeretné a Magi keleti világát, annak mindenképp javasolom ezt az animét. A MAPPA egy 2007 óta futó magánt kapott elő, de mivel a közel-keleti helyszín nem túl gyakori, így előre izgalmas lehet. Itt is lesznek bishik, lezárás viszont nem. A stúdióról sokat nem kell elmondanom, elég csak a *Yuri!!! on Ice*-t említenem. De van nekik *Shingeki no Bahamut* is. A rendező Furuhasi Kazuhiro, aki korábban a *GetBacker*st és a *Hunter x Hunter*t rendezte.

Tenshi no 3P!



light novel alapján

Stúdió:
Project No. 9
Műfaj:
zene, iskola, slice of life
Seiyuuk:
Hidaka Rina, Inoue Yuuki, Koga Aoi, Endou Yurika

Leírás:

Nukui Kyou első éves középiskolás és hikikomori. A hobbija a vocaloid számok gyártása és közzététele. Egy nap egy fan személyes találkozót kér tőle. A találkozáson három általános iskolás lány várja, akik együttest akarnak alapítani, és Kyou segítségét kérik ebben.

Ajánlás:

Vocaloid és zenélő kislányok rajongói előnyben, ez az anime nekik készült Sagu Aoyama harmadik light noveljéből. Korábbi művei sport témájúak, de most a zene került előtérbe. A *Ro-Kyu-Bu!*-ből készült is anime 2013-ban, szintén a Project No. 9 berkeiben, akik szeretik az iskolai témát (bár a *Jikan no Shihai*sa kilóg ebből a sorból). A rendező Yanagi Shinsuke, aki eddig a stúdió több címét, pl. a *Netoge no Yomét* és a *Ro-Kyu-Bu!*-t is dirigálta.



The Reflection Wave One



original

Stúdió:
Studio Deen

Műfaj:
akció, rejtély, szuper erő
Seiyuuk:
?

Leírás:

A Reflectionnak nevezett jelenség óta a világ minden részén sok embernek fantasztikus képességei lesznek. Néhányan hőssé válnak, néhányan bűnözőkké. Vajon mi okozhatta a jelenséget? A sok megoldatlan rejtély miatt a világ zűrzavarba kerül.

Ajánlás:

A Studio Deen saját műve, és egy ilyen nagy múltú stúdiótól azért elvárunk ezt-azt. A felállás működhet, de féltő, hogy belefullad az egysíkú történetbe. Mindenesetre érdekes grafikával bír a borító alapján. Az anime Nagahama Hiroshi munkája, ő találta ki, és a rendezésen túl még a karakterdizájnért is felel. Nagahama szeret több feladatot ellátni, ilyen volt a *Mushishinél* (*AniMagazin* 27.) vagy az *Utenánál* is. Így talán reménykedhünk egy jó animében.

Tsure-dure Children



4-koma manga alapján

Stúdió:
Studio Gokumi
Műfaj:
vigjáték, romantika, iskola, shounen
Seiyuuk:
Minase Inori,
Ono Kensho, Maeno Tomoaki, Ogura Yui

Leírás:

A fiatal szerelemnek számtalan forgatókönyve van. Adott egy fiú, akiből hiányzik az önbizalom, és nem tudja elfogadni a ténnyt, ha álmai nője elhívja randira. Adott egy lány, aki a saját vérért keveri a csokiba, hogy elnyerje a fiú szívét.

Ajánlás:

Egy újabb iskola-romantika kombó, egy kis japános szadizmussal. A Studio Gokuminak bele is illik a profiljába, főleg iskola, fantasy, akció vonalon mozognak. Legutóbbi sorozatuk a *Seiren* volt. A rendező Kaneko Hiraku, aki a *Seikon no Qwasert* és a *Valkyria Drive*-ot (*AniMagazin* 30.) is irányította. A manga 2012 óta fut, Wakabayashi Toshiya írja és rajzolja, ez a harmadik mangája.

Vatican Kiseki Chousakan



regény alapján

Stúdió:
J.C. Staff
Műfaj:
dráma, rejtély, shounen, természetfeletti
Seiyuuk:
?

Leírás:

Hiraga Josef Kou egy zseniális tudós, Robert Nicholas pedig kriptóanalízis szakértő. Kettőn együtt dolgoznak, mint a Vatikán "csodanyomozói". Utaznak a világban és felderítik a csodák mögött álló igazságot.

Ajánlás:

Viszonylag gyakran használt elem a kereszténység, főleg fantasykban. Ez az anime talán kicsit komolyabban veszi a dolgot, hiszen a főszereplő két pap. Érdemes figyelnie az animére annak, aki szereti a nyomozós történeteket. A J.C. Staff szintén nagy stúdió, legutóbbi címeik pl: a *Shokugeki no Souma*, *Danmachi*, *Prison School*. A rendező Yonetani Yoshitomo, aki sokat dolgozott már a J.C.-nek, pl. a *Soumát* is ő rendezte.



Youkai Apartment no Yuuga no Nichijou



light novel alapján

Stúdió:

?

Műfaj:

rejtély, slice of life, természetfeletti

Seiyuuk:

?

Leírás:

Inaba Yuusi szülei meghaltak, amikor elsőéves volt az alsó-középsuliban, ezért a rokonokhoz költözött. Később kollégiumba akart menni, de az leégett. Pénz hiányában egy régi ház szobáját bérlti, de a házban természetfeletti lények laknak. Ám élő lakatárs is akad. Akine, a szintén középulis lány utálja ezeket a lényeket.

Ajánlás:

Ki szeret természetfeletti lényekkel teli házban lakni? Ebből az animéből megtudjuk, milyen lehet ez a szellemes slice of life. Az anime Hinowa Kouzuki 10 kötetes, befejezett light noveljéből készül, tehát várható befejezés.

Folytatások



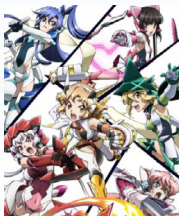
Owarimonogatari 2017



New Game!!



Teekyu 9



Senki Zesshou Symphogear AXZ

Előző szezonban indultak



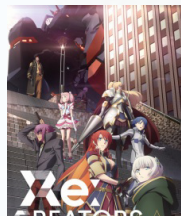
Kyoukai no Rinne 3



Boku no Hero Academia 2



Shingeki no Bahamut: Virgin Soul



Re:Creators



Szezonos animékről röviden

írta: Catrin, Hirota

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



Catrin véleményei

Kabukibu!

Rakugózás után a Studio Deen ismét kulturális színdarabot mutat fel Japánból: a kabuki előadások szépségét. Viszont ez a történet egy középiskolás kabuki klub alapításáról és tevékenységéről szól. Ebből kifolyólag könnyed, vidám hangvétel jellemzi, teljesen sablonos, sulis slice of life érzéssel és jelenetekkel. A karakterek sem nyújtanak újdonságot: lelkes shounen hős (naná, hogy szenvedélyes előadómódja, pont a színpadon nem működik), csendesen megane haver, lázadó laza srác, feminin srác (ő mondjuk érdekes, amilyen arcozásból átvedlett lányoság, csodálom, hogy nem túlságosan meleg), szépfőúrnak kinéző sportos csaj, hardcore fujoshi, tsundere tehetség... Egyébként vannak annyira szerethetőek, mint pl. a Nozaki-kun brigádja, engem kicsit rájuk emlékeztetnek az itteni arcok. Az anime menete jó, tetszik, ahogy



tárlja a kabukit, amennyire hangsúlyozza. Jól mutat az egyes karakterek ellenszenvé, szkeptikussága is a tény iránt: néhány amatőr középiskolás mégis mit képzel magáról, hogy ezzel a műfajjal egyáltalán próbálkozik. De mindegyik buktatón hamar továbblépnek a srácok, így összességében egy vidám, kellemes, szórakoztató kikapcsolódást kapunk.

A látvány sokszor gagyi, de a Clamp karakterdizájnja szeretem. Az OP-ED páros shounen animésen pörgős, vidám, imádni való. Külön öröm, hogy az endinget is seiyuuk éneklik, amihez még live klipet is készítettek.



Egyedül azt sajnálom, hogy még fut a light novelje, így csak egy színdarabot kapunk a történetükből. Viszont érdekes, hogy ahogy a Rakugónál, úgy itt is egy BL alkotó nem BL művét adaptálták.

Souryo to Majiwaru

Ezt senkinek sem ajánlom, szinte bűn sorokat pazarolnom rá. Felkeltette az érdeklődésemet a josei besorolása és a szexizős borítója, de sokat nem vártam tőle (úgy meg pláne nem, hogy végül short lett). Amit kapunk, annak köze sincs a normálisabb joseikekhez, sokkal inkább soft-hentai, egy erotikus baromság, kínosan gyenge tálalásban, amit a cenzúrázatlan változat sem tesz izgalmasabbá. Főszerepben amúgy egy naiv, gyenge butaliba és egy szexéhes, a lányt kedve szerint befolyásoló (elnyomó) szerzetes, akik anno már a suliban vonzódtak egymáshoz, így az újratálcázást (részeg-rape) követően nem is kérdés, hogy házaságra akarnak lépni egymással, beteljesítve szerelmüket. Aha.



Tsuki ga Kirei

Még szerencse, hogy az ilyen Ku-zu&Souryo égetnivalók után van mi ápolja a lelket. Ez a Tsuki ugyanis nagyon cuki (lehet a Tsuki ga Kawaii cím még található lett volna). Az idétlen szójátékom után térjünk a lényegre: ez a sorozat értelmes is. Ráadásul olyan original anime, amiben nagyon odatették magukat az alkotók, figyeltek az apró részletekre, kellemes zárást várok. Két alsó-középsulis főhős első diákszerelmét és hétköznapjait kapjuk, aminek a tálalása szívmengető. Mondjuk majdnem dupla annyit évesen kicsit kínos néha azt néztem, ahogy vacakolnak, kibontakoznak a karakterek, mókás, hogy „szenvetek”, izgulok értük, szurkolok nekik, kiborulok rajtuk. Legjobb az egészben, hogy teljesen a koruknak megfelelően viselkednek. Annyira természetesek. Semmi sincs idegesítően eltűzve, lassan, de biztosan haladnak előre, nem kell a sorozat végéig arra várnunk, hogy összejöjjenek, sőt, egyiknek sincs fászsztó skatulya jelleme. Annyira normálisak.





Az osztálytársaik dettó, igazi kölykök, egyik kedvencem pl. az ending utáni blokk, amiben a többiek interakcióból kapunk mindig új epizódokat. Az ilyen hajszálnyit értebbnek reklámozott Kimi ni Todoke vagy Orange romantika vonalát lazán lekörözi. Pedig nagy visszafogottságot kapunk, mégis úgy érezhetjük, hogy többet és jobban haladnak. Szeretem még a mobilon chatelős jeleneteket, a családi (szűlős, tesós) pillanatokat, a kellemes dizájnt és zenét, a lány sportosságát, a fiú líraiságát. Amit nem kedvelek az a karakterek időnkénti bugyuta ábrázata, és az állandó sóhajok!! Hogy mennyit tudnak

kínosan nyögécselni, motyogni... teljesen hülyét kapok, de érthető ez a seiyuu játék, csak nekem már sok. Persze jól érzékelteti, hogy lesznek nyusziból egyre határozottabb, kibontakozóbb jellemek a fiatalok. Ami még nem a szívem csücske az a tanárnő, aki zavarba jön az egyik diák széptevésétől, nemhogy nem ignorálja/állítja le, hanem még kvázi fantáziál is. Animés baromság.



Shingeki no Kyojin 2

Ha titán fan lennék, biztos bosszantana ez a rövidke szezon, amit most találnak. Szerencsére engem csak annyira érdekel, hogy minél előbb letudjam, tehát a szezonban, adagokban, és akkor talán nem unatkozom rajta. Elutasító hozzáállás egy még formálódó, kérdéseket felvető, futó sorozat iránt? Igen, mivel az első évad túl semmitmondó és elhúzott volt. Több esemény vagy jobban kibontott karakterek kellenének ide. Talán ez az új évad már

most többet nyújt, mint a korábbi második fele, de kétkem, hogy sokkal beljebb lennénk a végére infóüggyben. Viszont hátha szimpatikusabbak lesznek a karakterek. Zavar még a mesterkélttsége, pont az a véresen komoly modor, amitől a legtöbb néző számára menő és izgalmas lesz. Valahogy nálam ez nem működik, bizonyára, mert nem érdekelnek igazán a szereplők. A látvánnyal mondjuk jóban vagyok (kivéve az új gagyi 3D megoldásokat), az OP-ED lehetett volna jobb is az önmásolól, és az amcsi diákkórus dallamoktól. Mindegy, attól tartok ez nem az én sorozatom, de kitartóan követem tovább.



Chi (2016)

Mostanság nagyjából felváltva kapjuk az otthon és a parkban játszódó epizódokat, és utóbbiak is kezdenek egyre jobbak lenni. Mondjuk a papagájt milyen gyerek-horrorként tudták múltkor találni... Nem tudtam eldönteni, hogy fárasztó vagy poén. Viszont Chit jó a tesóival látni, persze Kocchi az igazi poénforrás. Az pedig külön tetszik, ahogy érzékelhető, hogy Chi butább a többieknél, mert bár ezek alatt a találgák alatt más macskáktól tanul, otthon mégis egyedül cica az emberek között.





És az az aranyhal memóriája, ami aktíválódik, ha kaját kap... istenem.

De a Yamada család részeket semmi sem verheti le, úgy sem, ha Chi kicsit háttérbe kerül (Yohei beszédtökídik rész). Még az összefoglaló epizódot is szívesen néztem. Nem tudom meddig tart még ez a sorozat, de minden héten üdítő az a 10 perc, amit Chivel tölthet az ember.

Dragon Ball Super

Órák (tehát további időhúzó részek) kérdése és elkezdődik a nagy univerzumok közti battle royal. Igazából a karakterek mi-



att egészen kedvelem, ahogy Goku összezsedi a csapatot, de mind a C17-es, mind a Tenshinhanos részek elég gagyik voltak. A Gohannal való erőlködés pedig egyelőre nem működik, de majd meglátjuk. Vegetából ezalatt kvázi csak annyit kaptunk, hogy ő tudja a legprofibban pelenkázni Brát, ami tök jó, de több időt velük, plíz. Mind egy az új OP és ED páros mindig felvillanyoz, isteniek. Az viszont már kicsit sem örömteli, hogy megint vissza fogják hozni Freezát Buu helyett. Fenébe, elhísztem, hogy népszerűbb, de ilyen nevétségesen túltolni. Na mindegy, kitartok.



Nyári anime tervek

Ballroom e Youkoso - versenytánc, mit téma? Kíváncsian várom, remélem látványos lesz szerethető karakterekkel, a dizájn tetszik. Mondjuk Production I.G anime, szóval nagyon nem aggódom. Kár, hogy a manga még fut.

Dive!! - A Noitamina nyári animéje, műugró fiúkról, befejezett regény alapján. Újabb sportolókkal igyekeznek meglovagolni a Free és a Yol sikerét... Várom!

Fate/Apocrypha - szerintem nézni fogom, mert Fate-t. Kicsit érdekel a karakterfelhozatal.

Hitorijime my Hero - BL anime, amibe belenéznek, hátha nem lesz túl sablonos, viszont félok, hogy TV short, amittől nagy kibontakozás nem várható.



Ikemen Sengoku - ez biztosan short anime lesz, nem hiszem, hogy szezonban követném, de kicsit érdekel, ebben az otome game-ben milyen arcok vannak.

Jigoku Shoujo új évad - később fogom pótolni, de észben tartom. Meglepő, hogy folytatják, elvárásaim nincsenek, mivel a korábbi évadoknál egyre csökkenőbb volt a színvonal.

Katsugeki Touken Ranbu - a Hanamaru nem volt az én műfajom, viszont érdekel, hogy tálalja a sok bishit az ufotable. Gyönyörűen, az biztos.

Netsuzou TRap - shoujo ai, barátok között, akiknek pasijuk van? Komplikált, kicsit érdekel.

Owarimonogatari 2017 - jaj, ez is most folytatódik? Túl sok cím ez már nyárra... Szigorúban is válogathatnék, az Altai-rost, Vaticanon és egyebet már nem is említem.





Hirotaaka véleményei

Egy kis érdekesség bevezetésnek: Ebben a szezonban teljesen véletlenül csak '5' betűs címet nézek. Ezen vettem magamban, mikor bepakoltam a címeimet a watchingba MAL-on. Előtte valahogy nem gondoltam bele.

Sakura Quest

Egy vidéki kisváros halott turizmusát feléleszteni nem kis feladat. A régen virágzó Chupakabura királyság névre keresztelt minigazdaság tönkre ment, és az itt élők szeretnék visszaállítani régi fényét. Yoshino Koharu, bár nem akarja, mégis eme térség "királynője lesz".

Kimondottan tetszik ez az alapszitu és 25 részben kellően ki is dolgozható. Nem tartom rossz húzásnak, hogy egy olyan karakter a főszereplő, akinek nem közege a vidéki életmód, és valójában gondolom, hogy az elején a hölgycsapat városi tagjainak nem sikerült elkapnia, hogyan is kéne

megbirkózni ezzel a turizmus dologgal. Butábbnál butább dolgokat találtak ki. Szerencsére a készítők nem akarták ezt sokáig húzni, mert tudták, hogy hamar fászsztóvá válna, így is nehéz elhinni, hogy a helyieknek sem jutott eszébe egyetlen értelmes ötlet. Az elmúlt 6 rész arra volt jó, hogy a karakterek összeszokjanak és a kezdeti szokásos vitakörök lemenjenek, de még nem csiszolódt össze a csapat, és vannak számomra feleslegesnek vélt, gyéren kommunikált műhisztik.

Örvendetes, hogy a sok kudarc után valami értelmeset is ki tudtak találni Yoshinóék és szeretném látni, hogy egyre több ilyen lesz, amivel rátehetik a térséget a térképre. A fafaragás, mint helyi kuriózum jó kezdeti alap a további lépésekre, de ha sokáig bukdácsolnak az alapból halálra ítélt ötleteikkel, akkor az egész unalmassá válik és nem lesz több egy bugyuta vígjátéknál. A filmforgatás meg arra tökéletesen megfelelő, hogy még több mindent lássunk a városból, ennek kapcsán a hetedik rész érdekes és szomorú volt egyben. A forgatás



kicsit elvitte a sztorit az eredeti tervtől, de turisztikai reklámnak jó lesz.

Az anime jelenleg kellemes, szórakoztató, nézeti magát, nyugtató hatással bír. Ha hasonló címet akarnék mondani, akkor a Hanasaku Iroha jut eszembe, ami szintén a P.A. Works original animéje, szóval ismét valami hasonlót akarnak letenni az asztalra, ami elég, hogy pozitívan álljak a cím jövőbeli részeihez. Azt egészen élveztem, remélem ez is hasonló lesz, bár ez mintha döcögősebben indulna. Az öt főszereplő lány kedves, szerethető, mind felnőtt, (bár nem mindegyik viselkedik úgy) hála a jó égnek, tehát nem iskolai nyári munkán vannak. Plusz legalább 3-4 garnitúra ruhájuk van, amit változtatnak. A többi karakter viszont már nem rendelkezik a ruhaváltás képességével. A falu lakói vicces társaság, különösen az öreg Kadota, aki az igazi morgó nagyfater karakter, aki kicsit a múltban ragadt.

A grafika szép, viszont szeretnék még több tájképet látni, márpedig 25 részben bőven van erre idő és alkalom, remélem ki

is lesz használva még jobban. A zene kellemes, az opening nagyon vidám, az ending olyan Nanás beütésű. Mindenképpen egy szórakoztató animéről van szó, ami ízig-vérig slice of life.

Sakurada Reset

Egy kisváros, ahol az emberek egy részének különleges képessége van. Ennél agyoncsépeltebb témát nem is találhattak volna. Ezt az animét csak azok kezdték el, akik kedvelik azokat a fajta karaktereket, akiken úgy látni érzelmeket, mint egy golfabdán, ha rátapad a fű. Ugyanolyan arca mindnak a boltba kenyérért és veszik tudomásul, hogy valamelyik barátjuk eltűnt vagy, hogy meghalt egy macska. Lássuk be, ez így önmagában nem túl előnyös, de engem szórakoztat. Nagyon vicces nézni, hogyan nem reagálnak a különféle helyzetekre. Na jó, nagyon minimális mosolyok előfordulnak. Ennyi erővel a főszereplők, Haruki és Kei egymásba is szerethetnek, tetszene ez a húzás.





További előnye ennek a robotüzemelőnek, hogy nem kerítenek minden köré drámai érzelemtornádot és nem csapkodnak egymás fejéhez "mélyfilozófiai" egyértelmű gondolatokat, hanem csak teszik a dolgukat. Hátrány ebben a dologban viszont minden más: a karakternek kb. nincs jelleme, Misorát inkább nevezném bábnak, mint embernek. Ha Kei azt mondja csinálj, Misora csinálja, így kicsit nehezen tud háttást gyakorolni ránk, hogy megkedveljük vagy megutáljuk.



Egylőre Sakurada város ügyes-bajos dolgaival voltak elfoglalva a srácok, de egy halvány szikra megjelent, és úgy fest lesz ebből valami komolyabb sztori vagy szituáció, viszont világot fenyegető eseményt nem kérek, ami például egy kivételével (S;C) mindegyik pontosvesszős animében nevétségese sikerült. Itt sem lenne más képp, szóval ez pozitívum.

Mivel Misora képessége az időugrás, így többször (2-3) élhetjük át ugyanazt a pár napot, ami nem lenne rossz, csak az

események magyarázat nélkül lógnak a levegőben. A többi képesség, mint a macskákat érzékelő lány vagy a fotókba bele-menni képes figura egészen ötletesek.

Az animációról nem sokat tudok mondani, elég sok az állókép, domináns, hogy Harukit és Keit látjuk beszélni. Kicsit többet vártam volna Kawatsura Shinyától, aki a .hack sorozatok, a Kokoro Connect és a Non Non Biyori rendezője, következtelen munka ez. Magával a grafikával, a karakterdizájnnal és a zenével semmi különösebb baj nincs, kisebb hibák akadnak csak.

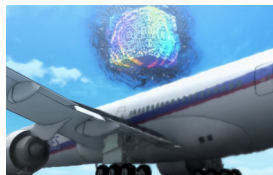
Be kell valljam a cím komolyabban veszi magát, mint gondoltam és ez jelenleg még nem baj. A veszték akkor áll fenn, ha megmaradnak a gyermekes esetek, mert úgy már röhejes lesz. A hatodik rész erre rácafol, mert megjelent a magát "boszorkánynak" nevező hölgy, - monológjából ítélve - a Mátrixbeli építész nagymamásított verziója, aki épp wellness hétvégén van. Nekem legalábbis ez jutott eszembe. Ám ezt is sikerült egy oktan esetben fordítani, szóval egyelőre rossz az irány.



Seikaisuru Kado

A Kado nem kapott különösebb marketinget és nagy hájpot sem csaptak körülötte. A földönkívüli érkezése és a politikai téma kettőse viszont elég volt ahhoz, hogy belelessek, Meg kell mondjam, nagyon megréte, nálam ez viszi a szezonból a pálmát. A Toei original, 12 részes cucca, amiben megjelenik UFO bácsi és elmondja, hogy van nála egy tárgy, egy kimeríthetetlen energiaforrás, amit most az emberiségnek ad, de ez csak a kezdet. Jee, Toei ló, gól. Ennek kapcsán a részek nézése közben pont az jutott eszembe, hogy ha egy értelmes földönkívüli létforma el akarná pusztítani az embereket, akkor miért kezdene pusztításba? Adjon valamit, amin aztán összeveszhetnek az országok, és meg van oldva. Ha csak Japánra korlátozódna a sztori, akkor egy tucat anime lenne belőle. Az ENSZ, és ezzel a többi ország érdekének megjelenítése jó és szükséges elem a történetben, legyen belőlük még több. Továbbá, ez egy japán ego-sorozat is. Mi-

ért? UFO bácsi azért választotta Japánt, mert úgy vélte, hogy ők a legtoleránsabb nép, akik nem fordítanak önző célokra a WAM-nak nevezett energiaforrást. Ezzel kapcsolatban azért nehéz nem szarkasztikusan hozzáállni az animéhez. De még erre is sikerült rátenni egy lapáttal, amikor bejelentették, hogy oké, a várható szankciók miatt átadják a WAM-ot az ENSZ-nek, de egyébként sikerült rájönniük, hogyan kell ilyet készíteni. Ezzel akkora fütyit kapott a világ, mint ide az Androméda kód, még véletlenül sem akarta hangsúlyozni Japán technológiai és tudományos felsőbbrendűségét. Bár meg kell mondanom, ez a házás túl magicnek tűnik.





Az új részben azért kicsit sikerült visszatérni ebből a mélyrepülésből, mivel csak nagyon kevesen tudnak WAM-ot origamizni.

Az UFO szerepében Yaha-kui zaShunina, egy rendkívül higgadt alak, és szeretné megérteni az emberiséget, mint faj és mint társadalom. Tetszetős ahogy próbál mindent elsajátítani és átlátni. Érdekes jellem és bár fapofa, valahogy látni rajta, hogy akar még valamit, kicsit Kyuubey jutott eszembe róla a Madokából, bár neki más célja volt.

Mivel ez főleg politikai/gazdasági történet, így felnőtt kormánykalkulációk és sajtósok a szereplők. Tetszett, hogy mindenki komoly, higgadt és nem tört ki semmilyen pánik, kiemelve, hogy a japán ember, még vészhelyzetben is fegyelmezett. Hamar megkedveltem őket, nagyon jók, különösen Tsukai karaktere, és a közeli barátságuk Shindouval egy igazi színfolt, mivel a többi szereplőnél kizárólag a munkakapcsolat van bemutatva. A történet eddig jól van felépítve, logikus, már az elejétől megfogott, hogy a 2 km-es kockát

először tudományos szempontból közelítették és nem egyből rálóttek. A fontos jelenetek kellően feszült hangulatúak, mereven halad a sztori, nincs leállás vagy kitekintés, csak minimális feszültségoldást kapunk. Most először a hatodik epizódban egy fél részt szenteltek lazulásnak. A kocka átmozgatása vicces volt, Yahakuni legújabb húzása pedig gyönyörű cliffhangert adott a 6. résznek: Mi lenne, ha nem kéne aludnunk?

Amit negatívumként tudok felróni, az a grafika. Sajnos a Toei a 3D CG-ben látta a megoldást, ami miatt a karakterek meganimálása helyenként bémára sikeredett.



Nagy ritkán pedig használják a hagyományos animegrafikát is. Ezen túl kell lépni, minden más kárpótol. A zene is telitalálat főleg az op/nd páros, a nagyon misztikus hangzású, lassú dallamával.

Shingeki no Kyojin 2

Folytatódott az elmúlt évek egyik legnagyobb hájpcíme. Éljen. Lehet, hogy csak én nem vagyok lelkes ezzel kapcsolatban? A rajongóknak majd' 4 évet kellett várni a folytatásig, persze ez idő alatt kaptunk összefoglaló filmeket, OVA részeket igénykielégítés céljából, de aztán csak megkaptuk a közvetlen folytatást is. Ám mindössze 12 részel szűrjük ki a rajongók szemét. Elképzelhető, hogy az évad végén jelentenek be folytatást, de ki tudja. Mindenesetre az új évadban nem hagyják sokáig nyugodni a karaktereket, és a titánok keményen megmutatták magukat a szörmókkal az élen. Reiner és Bertold kiléte is kiderült végre, amit csak azok nem tudtak, akik eddig egy elzárt bunkerben éltek.



Lehet, hogy most mindenki el fog átkozni a következő sorokért, de ez van. Ezt a sorozatot nem lehet rohögés nélkül végignézni, egyszerűen nem tudom komolyan venni. Annyira göröcsösen komoly, mint egy vakbélgyulladás. Az önismétlő történetvezetéséről ne is beszéljünk, mivel a díszes társaság több csapatra volt bontva, ezért megnézhetjük, ahogy mindenki külön-külön megbeszéli, hogy "úristen betörték a falat" "tényleg?", utána találkoznak a prérin és együtt is megbeszéli, hogy "úristen betörték a falat" "tényleg?". Amikor meg Reiner felfedte kilétüket, az annyira színpadias és pózör volt, hogy szétröhögtem az agyam.



Ja és észrevettétek, hogy Eren meg úgy mindenki arcán mindig van izzadságcsepp, az egyik vagy a másik oldalán, és ez komolyan vicces. Még a leglazább pillanatra is feszül minden izmuk. Eren és Reiner harca pedig nem is lehetett volna ennél shounenesebb. Jó példája, hogy shounen fightban az egyik fél mindig megvárja, míg a másik és társai végigmondják/végiggondolják az élet problémáit, amit már eddig is tudtunk.

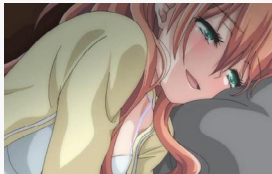
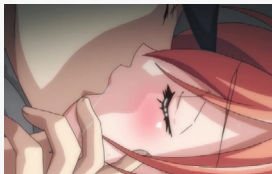
A grafika hozza az előző évadok minőségét, most sincs vele baj, a jelenetek alatti zenék továbbra is hatásosak, többet átvettek a korábbi évadból, így sokat nem kellett dolgozni ezen. Az openinget ugyan-az az előadó jegyzi, ám most ez egy gyengébb darab lett, az ending pedig inkább egy karácsonyi horrorradala emlékeztet.

Souryo to Majiwaru Shikiyoku no Yoru ni...

Mivel ez egy rövid sorozat, ezért röviden is írok róla. Valljuk be, ez az anime ebben a formában nem működik. Az még nem is lenne baj, hogy TV short, de ez kb. egy picture drama. Mozgás szinte semmi, a női karakter egy guminő értelmi szintjével rendelkezik.

Háromféle verzióban adják le, a bárki megnézhetőtől a 18+-os verzióig. Nem sok értelmét látom. A főcikkő pedig egy hajszál híján nem sadista szexmániás.

Szóval ez így ebben a formában rossz és felesleges. Ebből hentaít kellett volna csinálni, bár úgy kevesebben figyelnek fel rá. Pl. akkor én sem nézném.



Nyári szezon

Ballroom e Youkoso: Érdekes ez a tánc téma, szóval vetek rá egy pillantást, bár nem hiszem, hogy hétről hétre követném.

Fate/Apocrypha: Nekem ez kötelező, ha tilos lenne bármit nézmem, ezt akkor is nézném.

Isekai Shokudou: Egy kellemes, hangulatos animének ígérkezik, ez is a "belelesek és meglátjuk mi lesz" kategória.

Kagegurui: A szerencsejáték téma miatt érdekel, remélem egymást szivató karaktereket kapok. Teszek vele egy próbát.

Netsuzou TRap: Shoujo ai-t nem nagyon szoktam nézni. Még meggondolom, hogy kövessem-e hetente, de hamar megfogom nézni.

Vatican Kiseki Chousakan: Valamiért Dan Brown jutott eszembe (bár itt a papok azok, akik nyomozgatnak), és mivel kedvelem ezt a témát, ezért szeretném követni.





A Seiyuu Awards

Írta: Jucuky



2017-ben 11. éve díjazták a seiyuukat, azaz az animeszereplőknek hangot adó színészeket. Az immár több, mint egy évtizede létező díj a seiyuuk Oscar-jának is nevezhető. Erről szeretnék írni néhány sort.

Gondolom nem sok animenézőnek, vagy játékosnak kell bemutatnom a seiyuuket, vagyis azokat a színészeket, aki kedvenc karaktereink hangját adják. Mi itt leginkább szinkronszínészként emlegetjük őket, azonban ez a szakma messze több, mint pusztán az általunk ismert szinkron. Jobban szeretem az angol megnevezés magyaros formáját használni, miszerint hangszínész, ez kicsit pontosabban lefedi, mit is csinálnak ők. Nem pusztán odaállnak a mikrofon elé, és felmondják a kapott szöveget két színpadi darab között, hanem kifejezetten hangszínésznek tanulnak, és bizonyos értelemben megteremtik a karaktert a stáb többi tagjával együtt. A teljesítményük egyenértékűnek számít egy színházi, film vagy sorozatszínészével, és a seiyuu szakma Japánban a színjátszás különálló ága. Egy seiyuu nem kész karaktert kap, hanem beszélőlény van abba, milyen legyen. A seiyuuk sem csupán annyinak tekintik ezt a munkát, hogy felolvassanak egy szövegkönyvet: a napjuk egy jelentős részét teszi ki, hogy a karaktereikről olvassanak, estéknként próbálnak, olvassák az eredeti művet, ha van, beszélnek az eredeti szerzővel, ha van, a rendezővel, jegyzeteket készítenek és akár vitába is

bocsátkoznak. Ez utóbbira remek példa az őszi szezon kedvenc animéje, a *Yuri!!! on Ice*, és a Viktort megformáló Suwabe Junichi. A sorozat írója mesélte, hogy Suwabe Junichi Viktorról való elképzelése távol állt a rendező Viktor alakjától, így le kellett ülni és át kellett beszélni, hogy ki, mit akar ettől a karaktertől. Mint látható, a rendező nem utasította helyre Suwabe-sant, és nem kész tények elé állította, hanem egyeztetve vele a karaktert és közösen formálták meg azzá, akit mi is láttunk a sorozatban. Ez pedig azt is jelenti, hogy a seiyuuk ismerik a karaktereiket. Nincs olyan seiyuu, akit ha kérdeznének az aktuális szerepéről, ne tudna róla beszélni, ne tudná bemutatni. Rengeteg anime, játék, és Drama CD mellé készül interjú velük, ahol kifejtik, milyen

gondolatok fogalmazódtak meg bennük a karakterükkel kapcsolatban.

Persze a seiyuu feladata nem ér véget a stúdióban, hiszen közönségalkalmozókra járnak, rádióműsört vezetnek, TV műsorokban tűnnek fel, énekelnek, koncertet adnak, színházban, filmekben játszanak, ki-ki habitusának megfelelően. Manapság amolyan fél idol státuszban vannak, kíváncsiak rájuk az emberek, szeretnének velük találkozni, beszélgetni. Itt nálunk talán ez érthetetlen, hiszen a szinkronszínészek nincsenek annyira számon tartva, sőt kifejezetten csak szinkronizálásra specializálódott színészeink sincsenek, de Japánban más a helyzet. A seiyuuk valóban egyedülállóak a világon. Természetesen ez a sokrétű, kemény munka nem marad-

hat elismerés nélkül, így született meg a **Seiyuu Awards**.

Az első Seiyuu Awards ceremóniára **2007. március 3-án** került sor az **Akiba 3D Theater-ban Akihabarában**. Azóta kialakult az a szokás, hogy minden Awards díjátadó március elején-közepén rendeznek meg. Az első években a külföldi rajongók teljesen ki voltak zárva a szavazásból, majd megszületett a külföldi közönség kedvencének díja, néhány éve pedig a külföldön élő rajongók is teljes értékű szavazókká váltak. Általában október elején nyílik meg a szavazófelület, ahol bizonyos szabályoknak megfelelően nyolc kategóriában adhatják le a voksukat a lelkes fanok.

7. Seiyuu Awards

Kaji Yuuki lett a legjobb férfi főszereplő, Asumi Kana a legjobb női főszereplő, Suwabe Junichi és Ono Yuuki a legjobb férfi mellékszereplők, Ohara Sayaka és Tomatsu Haruka a legjobb női mellékszereplők, Shimazaki Nobunaga és Yamamoto Kazutomi a férfi felfedezettek, Ishihara Kaori és Ookubo Rumi a legjobb női felfedezettek, Otsubo Yuka és az azóta elhunyt Matsuki Miyu a legjobb énekesek, valamint Iwata Mitsuo a legjobb személyiség.



A 7. Seiyuu Awards győztesei



Ezek a legjobb férfi főszereplő, a legjobb női főszereplő, a legjobb férfi mellékszereplő, a legjobb női mellékszereplő, a legjobb férfi újonc, a legjobb női újonc, a legjobb dal, és a legjobb személyiség.

Vannak más díjak is, de azok életműdíjak, amit nem a közönség szavaz meg. Az első Awards-on a legjobb férfi főszereplőnek **Fukuyama Junt** választottak, a legjobb női főszereplőnek pedig **Paku Romit**. **Ishida Akira**, **Miyata Kouki**, **Goto Yuko**, és **Koshimizu Ami** lettek a legjobb mellékszereplők, **Kakihara Tetsuya**, **Mori-**

ta Masakazu, **Kano Yui** és **Hirano Aya** az év felfedezettjei, a legjobb dal díját Mizuki Nana nyerte el, míg a legjobb személyiségnek, azaz a legjobb TV-s és/vagy rádiós műsorvezetőnek **Asano Masumit** választották. Fukuyama Jun később még egyszer első lett ennek a díjnak a történetében, hiszen az övé volt először a külföldiek kedvence cím 2009-ben, a 3. Seiyuu Awards-on. Hasonlóan az Oscarhoz, itt is előfordult, hogy ez alatt az évtized alatt egy-egy seiyuu több díjat is elhozott innen. Miyano Mamoru, Ono Daisuke, Hosoya Yoshimasa, Suzumura Kenichi, Matsuoka Yoshitsugu,

Sawashiro Miyuki Kugimiyu Rie, vagy Hirano Aya is azok táborát erősítik, akik többször is végigvonulhattak a képletes vörös szőnyegen. Azonban még ezek között a kimagaslóan tehetséges seiyuu között is van valaki, akit rekord mennyiségű díjjal jutalmaztak. Ő nem más, mint **Kamiya Hiroshi**, aki nem csak a legjobb férfi főszereplő, mellékszereplő és legjobb személyiség díját tudhatja magáénak. Őt éven keresztül minden évben rá érkezett a legtöbb szavazat, így egy idő után ezt a díját már csak a Kamiya Hiroshi díjként emlegették a rajongók. 2016-ban került be ezzel a teljesítménnyel a Dicsőség Csarnokába, így mivel idén ő nem kaphatta meg, már nem is osztották ki másnak.

Érdekes tendencia, hogy a legjobb újonc díjat elnyerő fiatal tehetségek látványos karriert futnak be ez után, ha korábban keveset voltak foglalkoztatva. Itt említhetném például **Shimazaki Nobunagát**, aki a díjátadót követően megkapta a *Free!* című, nagy visszhangot kiváltott, úszós anime főszerepét, amit temérdek lehetőség követett. Mostanra meghatározó neve lett a szakmának. De hasonló utat járt be Shimazaki Nobunaga legjobb barátja, Matsuoka Yoshitsugu, továbbá Kakihara Tetsuya, Hatano Wataru, Yonaga Tsubasa, vagy Eguchi Takuya is, akik mára elismert és sokat foglalkoztatott hangszínészek, zenészek és műsorvezetők lettek.

Hosoya Yoshimasa kétszer is megnyerte a legjobb férfi mellékszereplő díját, 2014-ben a 8. Seiyuu Awardson és 2016-ban a 10. Seiyuu Awardson.



Kamiya Hiroshi



Hosoya Yoshimasa



Murase Ayumu

Idén a díjátadó március 18-án volt a JOQR Media Plus Hall-ban, és ez volt a második olyan év, amikor elég felemás fogadtatású eredmények születtek. Eddig csak egyszer volt rá példa, hogy nem főfoglalkozású seiyuu kapta meg a díjat, meghozzá a 9. Seiyuu Awards-on, mikor Kanda Sayaka a *Jégvárás*s című Disney mű szinkronjáért vitte haza a legjobb női főszereplő díját. Idén a *Kimi no Na* wa két főszereplőjét játszó Kamiki Ryunosukét és Kamishiraishi Monet találták érde-

mesnek a nagydíjra. Ők alapvetően inkább színészek és nem seiyuuk, emiatt kicsit meg is bolydult a seiyuuk iránt érdeklődők tábora. Annak ellenére, hogy a két fiatal vitathatatlanul tehetséges, nem mindenki örült neki, hogy nem évek, vagy évtizedek kemény munkája tért meg, mert hát ennek a díjnak elvileg erről kellene szólnia. A többi díjat viszont ízig-vérig seiyuuk kapták. A legjobb női mellékszereplő díját a *Little Witch Academia* főhősnőjét is játszó Han Meguminak, a legjobb férfi mellékszereplőnek járó díjat a *D.Gray-Man Halloween*-ban szerepet kapott Ohtsuka Houchunak szavazták meg a rajongók. A legjobb férfi újoncok között ott találjuk a *Re:Zero -Kara Hajimeru Isekai Seikatsu-Subaruját* játszó Kobayashi Yuusukét, a *Re:Life* egyik sztárját és a szintén seiyuu Uchida Maya kisöccsét, Uchida Yumát, valamint a *Mob Psycho 100* főszereplőjét életre keltő Ito Setsuout. A legjobb női felfedezettnek járó díjat a *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* bájos hősnőjét, Sakura Chiyot megformáló Ozawa Ari, a *Girlish Number* hősnőjének hangot adó Senbongi Sayaka és a *High School Fleet*-ben hallható Tanaka Minami érdemelte ki. A legjobb dalt a *Love Live! Sunshine!!* fiatal idollányait életre keltő együttes, az Aqours énekelte, míg a legjobb személyiség Hanae Natsuki lett, aki olyan nagy sikerű szériákban játszott a rádiós és TV-s szereplés mellett, mint a *Tokyo Ghou!*, a *Nagi no Asukara* vagy a *Shigatsu wa Kimi no Usu*.

Érdekességként elmondom, hogy Hanae Natsuki sem először kapott Seiyuu Awards díjat, hiszen 2015-ben a 9. Seiyuu Awardson Saito Soma és Ohsaka Ryota mellett a legjobb férfi felfedezett díja lett az övé.

Természetesen 2018-ban immár a 12. díjátadó ceremóniával tér vissza az Awards. Rajongók figyelmébe ajánlom a szavazási lehetőséget, amely valószínűleg idén is október 1-jén fog kezdődni a részletes szabályismertetések után.



A 10. Seiyuu Awards győztesei



A 11. Seiyuu Awards győztesei



Blame!

- egy cyberpunk stílusú jövő

írta: A.Kristóf



A manga világáról...

Nos, hogy pontosan hol és mikor játszódik a történet azt homály fedi. A történet helyszíne a „megastruktúra”, egy hatalmas torony, amely szintekre van felosztva, amit a netszféra vezérel és állandóan építi saját magát. A valamilyen oknál fogva kárt szenvedett szinteket kijavítja, illetve egyes szinteket állandóan átépít. A történetből kiderül, hogy ez a rendszer már több tízezer éve működik, ezen idő alatt az itt élő emberek elfelejtettek mindent, amit mi ismerünk, azaz nem ismerik a könyvet, az írást, azt, hogy milyen a Föld vagy hogy egyáltalán mi az a Föld. Így hát joggal mondható, hogy a történet lehet, hogy a Földön játszódik és lehet, hogy a jövőben.

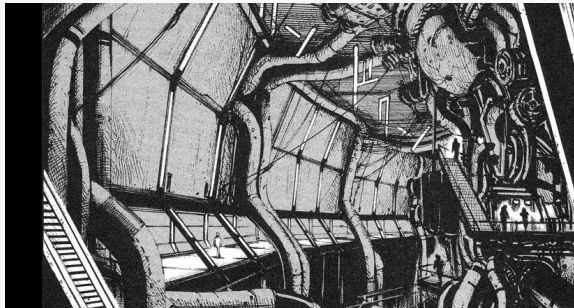
Amit azonban biztosan tudunk, hogy a „megastruktúra” olyan hatalmas, hogy senki nem tudja megmondani a pontos méretét, 4 faj lakja ezt a világot: emberek, humanoidok, cyborgok (szilikon lelkek) és androidok.

A humanoidokkal keveset találkozunk, ők olyan emberszerű lények, akik valószínűleg az emberektől származnak, de alkalmazkodtak az adott szintjükhöz vagy génjeik fertőzést szenvedtek, emiatt már csak hasonlítanak az emberekre. A cyborgok mesterséges (szilikon) lelkek, akik az úgynevezett net-géneket keresik, amivel fel lehet csatlakozni a netszférára és ezáltal irányítani lehet az egész rendszert. Az

Pár szót a mangakáról, Tsutomu Nihei-ről...

1971-ben született Fukushima prefektúrában, építészmérnökként végzett, majd ezen a szakterületen dolgozott New Yorkban. Az itt szerzett tudás és tapasztalat jól látható nyomot hagyott a rajzolás stílusán. Amikor visszatért Japánba elhatározta, hogy mangaka lesz, először Takahashi Tsutomu asszisztenseként dolgozott az Afternoon Monthly (Kodansha) szerkesztőségében. Majd 1994-ben kezdte meg önálló pályafutását egy one shot mangával, ami a Blame! előfutára is egyben. A mangaka relatív nagyon rajongótáborral rendelkezik a tengeren túlról, mivel mangái nagyon jellegzetes cyberpunk művek, egyedi hangulattal, egyedi történetekkel és a már említett valóságos, magával ragadóan megrajzolt épületekkel rendelkeznek. Ezzel az alkotó egyedinek számít a mangák világában.

Nihei történetei a már felsorolt aspektusok által mondhatni magukba szívják olvasóikat, ezt főképp azok tudják, akik már olvasták, esetleg látták valamilyen adaptációban, valamelyik munkáját, mint például: Biomega, Knights of Sidonia (Sidonia no Kishi).



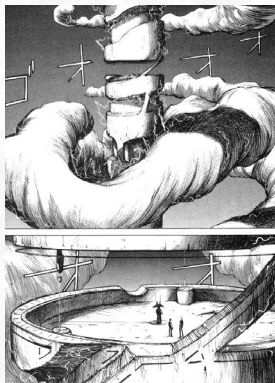
androidok - a mangában inkább hatóságiakként nevezik őket - gyakorlatilag a netszféra biztonsági erői, ők jelentik a legnagyobb veszélyt az emberekre, ugyanis az ő céljuk elpusztítani minden olyan embert, aki nem birtokolja a net-gént. Végül pedig az emberek, általában kis csoportokban élnek, állandó menekülés és harc az életük a cyborgokkal és hatóságokkal szemben. A hosszú éveztizedek alatt a különböző mutációk okán már nem birtokolják a net-gént, legalábbis a túlnyomó többségük már nem „tisztá” génszerkezettel.

A főszereplőkről néhány szót...

Nos, arra nem vállalkoznék, hogy pontos elemzést írjak rólok, mivel a manga

egyik különlegessége, hogy nagyon kevés párbeszédet tartalmaz. Más mangákhoz képest itt sokkal inkább a képi világ (erről később még beszélünk) dominál. Amikor éppen párbeszéd van akkor is nagyon rövid, velős beszélgetés zajlik, többnyire olyan információkat tudunk meg, amiket másképp nem tudna velünk közölni a mangaka.

A történet főszereplője **Killy**, akinek a múltjáról úgy igazán semmit nem tudunk, vannak utalások arra, hogy már nagyon régóta él és lehetséges, hogy van valamilyen közös múltja a hatóságokkal is, de ő maga nem cáfol vagy állít semmit ez ügyben. Amit biztosan tudunk, hogy birtokol egy kicsi, ámbar nagyon erőteljes fegyvert, egy gravitációs sugár kibocsátót. Tudjuk még róla, hogy ő sem birtokolja a net-



gént, de pont ennek a felkutatására tette fel az életét. Tehát azért utazik „felfelé” a „megstruktúrában”, hogy egy olyan tiszta szintre jusson, ahol az emberek még nincsenek megfertőzve, által birtokolják a net-gént.

Cibo, egy tudós, akivel később találkozik útja során Killy. Ezt követően a manga végéig együtt utaznak és többnyire segítik egymást. Cibo célja megegyezik Killy és a cyborgok céljával, net-gént találni és felcsatlakozni a netszférára. Az ő emlékeit bemutatja egy 6 részes anime is, így itt nem részletezem. Az anime 2003-ban

készült és a manga címét viseli, azonban nem ajánlom senkinek, hogy azzal kezdje, ugyanis az a manga történetének egy kiegészítése, mindenképp ismerni kell hozzá a fő eseményeket.

Sanakan, a bistsónási erők egyik tagja, egy erőteljes android, akivel útjuk során találkozik Killy és Cibo. Az ő szerepköre és személyisége változik a történet során, eleinte úgy viselkedik, mint a hatóságiai embere, azaz elkezdi lemészárolni a net-gén nélküli embereket, azonban később az események láncolatát követően egy teljesen más szerepkört kap.

Dhomochevsky és **Iko**, ők úgyszintén a hatóságiai tagjai, azonban különleges modellek. Iko, egy kisméretű lebegő gömb/felhőként jelenik meg, ő az aki támogatja Dhomochevskyt információval a csaták közben. Dhomochevsky egy olyan android modell, amelyik nem ellenséges az emberekkel szemben, hiába tartozik a hatóságiakhoz. Feladatuk, hogy egy olyan szintet védjenek, ami egy ismeretlen hiba miatt nem lett rendesen „szigetelve”, azaz erről a szintről könnyebb felcsatlakozni a netszférára. Amikor Killy és Cibo megérkezik erre a szintre a cyborgok már jelen vannak és ádáz harcot vívnak, többnyire sikerral, Dhomochevsky ellen. Erről a szintről annyival könnyebb felcsatlakozni a netszférára, hogy nem szükséges net-gén, csupán emberi gének kellene.

Ezen a szinten Dhomochevsky ellenfele a mesterséges lelkek vezetője **Davine lu**

Linvega és az alattvalói. Ő jut a legközelebb, hogy felcsatlakozzon a netszférára, de végül főhőseink megakadályozzák sikerében. Viszont sikerül letöltenie létfontosságú információkat, amelyek a manga befejező szakaszában központi szerepet játszanak.

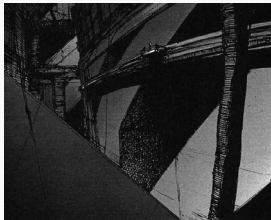
Számos egyéb mesterséges lélek van még a mangában, akiknek saját nevük és képességeik vannak, de nem célszerű őket is felsorolnom, mivel csak mellékszereplői a történetnek, akárcsak a különböző ember csoportok.





A manga hangulatáról...

Erről azért is szeretnék külön írni, mert egyike a manga sajátosságainak. Ahogy a manga stílusát, úgy a hangulatát is nagyban befolyásolta, hogy a mangaka építész végzettségű. Rengeteg olyan oldal van a mangában, amikor részletesen és nagyon mély benyomást keltően megrajzolt épületeket, lépcsősorokat láthatunk. Ezeket normális esetben az ember szemre hamar átszalad, de ebben az esetben más a helyzet, minél többet lát belőle az olvasó annál inkább kezdi beleélni magát,



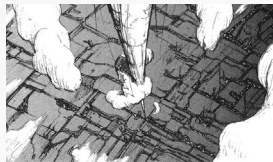
egyre élénkebbé válik a manga képivilága és vele együtt az olvasó is elkezdni átérezni a manga nyomott, komor hangulatát, azt az érzést, hogy csak menetel a semmibe anélkül, hogy bárhol vége lenne a megasztuktúrának. Ez azért fontos, mert ahogy már írtam nagyon ritkák a párbeszédék, így a történet nagy része pontosan ezeken a monotonnak tűnő képeken keresztül jön át. Ez kihatással van a harcokra is, ugyanis a mangában a megszokottól/általánostól eltérően a harcok is teljesen szótlanak. Ezek a jelenetek jól illenek egy robotok által lakott és uralt világba, elvégre itt érzelmnek helye nincs. Ritkán fordul elő, hogy a szereplők valamilyen érzelmet nyilvánítsanak ki, ez véleményem szerint még inkább fokozza a komor hangulatot, ezáltal a reménytelenség érzése még inkább mellbevágóbb az olvasó számára.

Meg kell említenem, hogy a manga maga egy nehéz olvasmány, nagyon köny-

nyen át lehet siklani apró részletek fölött, éppen ezért velem is gyakran megesett, hogy újra kellett olvassak fejezeteket, néha nem is egyszer ahhoz, hogy teljes képet kapjak, éppen miről szól a történet.

Rajzolási stílus...

A manga nagyon szépen kidolgozott és részletes rajzolási stílussal rendelkezik. Ez első sorban a hátterekre vonatkozik, ugyanis a karakterek megrajzolásánál nem törekedett a mangaka arra, hogy ember-szerűek legyenek. Ez végülis érthető, elvégre a történet szereplőinek nagyrésze nem is az, így hát nem kell emberi alakjuk legyen. Azonban még mielőtt felrónánk ezt a mangának el kell mondanunk, hogy az arcok viszont minden jelentősebb szereplő esetében egyediek. Gyakran hasonlítanak egymásra, azonban mindenki esetében felismerhetően egyediek, ez





egy részemről elismerést érdemlő dolog, ugyanis nagyban megkönnyíti az olvasást és a történet megértését, ha már csupán rázésésre meg tudod mondani, hogy az a szereplő kicsoda. Tehát a szereplők nem egy sablon szerint készültek, a fontosabb szereplők, akik valamilyen ráhatással vannak a történetre, kiválnak a tömegből.

Úgyszintén a rajzolás stílusnál nagyon élvezetesnek találtam azt, hogy minden csoport (emberek, humanoidok, cyborgok, hatóságok) sajátos rajzolás stílussal rendelkezik. Ezt azért élveztem nagyon, mert így bármiféle magyarázat nélkül az olvasó rögtön felismerte, hogy milyen csoporttal futottak össze a főszereplőink, illetve hagyott egy szabad gondolkodási időt az olvasónak. A mangában gyakran van olyan jelenet, amikor a főhőseink megpillantanak egy csoportot, majd szótlánul tovább mennek, de valós cselekmény csak oldalak múlva történik. Ezt személy szerint élveztem, mert így a mangaka anélkül mutatta be az új szintet, hogy egy szót is kellett volna írnia.

A manga utóéletéről...

A már említett 6 részes animén kívül, ami Cibo emlékeit mutatja be nekünk, a 2017-es tavaszi szezonban érkezik az eredeti manga feldolgozása. Ez egy nagyszemű hír azok számára, akiket érdekel a téma, kedvelik a posztapokaliszist, a cybert

és főleg az industrialt, de nem szeretnek mangát olvasni. Az anime fordítását magyar funsub oldal, az Urahara-shop is vinni fogja, ami elkészítette a manga teljes magyar nyelvű fordítását is.

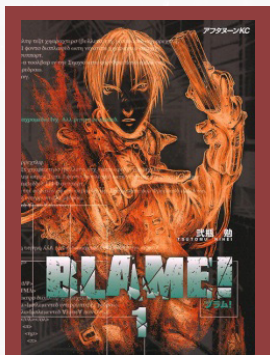
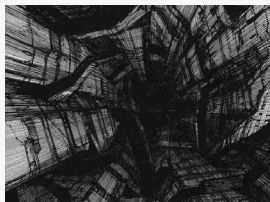
Az animével kapcsolatban plusz pont, hogy az eredeti szerző is részt vesz a munkálataiban és 3D CGI anime lesz. Habár a CGI kategória egy eléggé megosztott témakör az animék világában, de az én véleményem az, hogy ehhez a mangához tökéletesen passzol. Ezt két okból merem állítani, először is mivel a manga egy cyborgokkal, androidokkal teli világot ábrázol



egy hatalmas épület („megastruktúra”) belsejében, ezért szerintem ezt CGI-on keresztül a legkönnyebb visszaadni teljes valóságában. Másod sorban a Knights of Sidonia (Sidonia no Kishi) anime is CGI, szintén a Polygon Pictures gyártásában, ami Nihei Tsutomu egy másik mangáját dolgozta fel. Átlagosan jó értékeléseket kapott és személy szerint én is élveztem. Tehát már van rá példa, hogy jól működhet a mangaka mangáinak CGI feldolgozása.

Saját vélemény...

A manga komoly olvasmány, nem lehet csak úgy átlapozni, ahogy azt először gondolná az ember, mondván úgyszincs benne sok szöveg. Nagy odafigyelést igényel, azonban megér minden percet, amit rá fordít az olvasó. Én nagyon élveztem, és már többször is átolvastam a mangát, személy szerint csak ajánlani tudom, valamint a most megjelenő anime feldolgozásnak is jó alapotként szolgálhat.



Műfaj: akció, dráma, horror, kaland, lélektani, sci-fi, siene, tragédia stb.

Állapot: befejezett,
10 kötet, összesen 66 fejezet

Forrás:

Anime Addicts bevezető lap
Wikipédia alaplapja
Tsutomu Nihei-ről
<https://wall.alphacoders.com/>
Fordítás és képek: [Uraharashop](#)



Boyfriend

Írta: Miichan

Az előző számnál nem volt ihletem shoujo manga téren, amit most pótolok. Egy, már régen olvasott mangát vettem elő újból.

Pár szó a készítőről...

Yamada Daisy Kiotóban született. Shouju, shoujo ai, josei, seinen műfajban alkot. Mangáinak közös eleme a romantika és a dráma. 2005-ben jelent meg első műve, a *Candy Flower*. Azóta évente egy-két mangáját jelenik meg, leghíresebb a *Boyfriend* lett.

Reménnyel teli élet az új iskolában...

A történet elején megismerhetjük Tachibana Hijikit. Ő egy másodéves lány, akit az előző évben, egy másik iskolában terrorizáltak. Összeszedve minden bátorságát új életet szeretne kezdeni, barátokat szerezni, és persze a szerelem sem maradhat ki az életéből. Hijiki segítségére lesz az eleinte mogorva Hourai Utsugi. A külvilág számára hűvös, fiatal zsenivel először az iskola felé menet találkoznak össze.

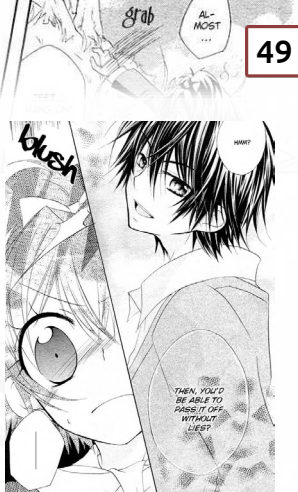
Később közös feladatot kapnak a tanártól, ami érdekesen alakul. Szerencsére az iskolai eseményeknél a fiú mindig a legjobbkor jelenik meg. Persze ez így még nem elég, a 3 kötet (11 fejezet) alatt baráti viták alakulnak ki, megismerjük Hijiki családját, továbbá Hourai múltja és elrendeltetett jövője is a középpontba kerül.

A három kötetet személy szerint kevesnek gondolom, viszont nincs több, ennyivel kell beérni. A történet nagyon komplex, sok mindent megmutat, a szereplők



nagy részét megismerjük. A bonyodalmak/nehézségek jól kitaláltak, csak tömörök. Még olyan 5 kötettel meglehetne toldani. Hijiki betegségét is ki lehetne fejteni, ami a terrorizálás következménye lett. Hourai múltja és családi kapcsolata is bővíthető lehetne. Ezek nélkül tömör, olykor megható kis történetet kapunk. De a pozitívuma a gyors olvashatósága és a mellékszereplőkre irányuló figyelem.

Nézzük a mangaka stílusát is kicsit. A manga karakterközpontú, az emberekre, azok arckifejezéseire irányul. Ahol fontos, ott a háttér is szépen meg van rajzolva, de nem túl kidolgozott. A szereplők ruhája és arca viszont nagyon szép. A történet és az arckifejezések kombinációjától garantált a meghatódás. Néhány színes oldallal is megajándékozott minket a készítő, de nekem a fekete fehér oldalak sokkal jobban tetszenek, ami ritka. Általában oda vagyok a színes oldalakért, de itt az egyenruha és szegény Hijiki nem fest túl jól. Talán még gyerekebb így főszereplőnk.



Végezetül csak biztatni tudok mindenkit, hogy olvassa el eme érzelmekkel teletűzdelt mangát, amit Yamada Daisy 2009-2010 között készített. Ez is picit elgondolkodtatja az olvasót a japán iskolarendszerről, a diákok terrorizálásáról. Mennyire volt durva régen, és mennyit változhatott az évek alatt. Esetleg a mangákat érhetne-e támadás, ami miatt megírta a *Boyfriend*-et. Miután elolvastam, erre gondoltam, viszont a többi mangájában nem tapasztaltam ezt a fajta erős terrorizálást, így elvettem az ötletet.



DETECTIVE CONAN

名探偵コナン

A nagy számok éve 2. felvonás:
Hogyan kezdődött a Conan, a detektív?



Mostanában fogja elérni a Detective Conan mangája az 1000. fejezetet, úgy-hogy ezúttal róla lesz szó, illetve még 2 hónap múlva is. Hogy konkrétan mit tud-hattok meg innen? Először megnézzük, hogy milyen számokat produkált a franchise, hiszen nem csak egy mangából áll, aztán pedig az első 25 fejezet részletes elemzése következik, melyek az első 2 és fél kötetet fedik le.

Számok

- 92 kötet 981 Fejezettel (az 1000. fejezet még csak a Weekly Shounen Sunday-ben jelen meg)
- 20 nyelvre fordították már le a mangát hivatalosan (a rajongói fordításokat nem számolva)
- 3 artbook
- 9 összefoglaló könyv
- 4 Filmhez kapcsolódó könyv
- 860 anime rész
- 21 anime film
- 12 OVA
- 6 Magic Files OVA
- 2 ONA
- 6 TV special
- 12 részes spin-off TV special sorozat
- 24 részes spin-off anime sorozat
- 13 részes előszereplős sorozat
- 4 előszereplős TV special
- 22 Conan által használt eszköz
- több mint 150 karakter
- 44 Opening és 53 Ending

- 22 videójáték
 - 87 single, 9 slágergyűjtemény, 21 mozis zenei CD és 5 CD egyéb zenei gyűjtemény

magyar változat: 2009-ben eredeti japán változat 1-52. része heti két részzel csütörtök estéként ment az Animaxon, 2010 - 1. mozifilm az Animaxon



Most, hogy ezeket tisztáztuk, indulhat az elemzés. 1994-ben kezdődött a manga, melyet Goshō Aoyama készít hétről hétre, műfaja pedig shounen és krimi. Habár a fejezetek hossza annyi, mint általában a shouneneknek (16-18 oldal, kivéve az első 2-t), a felépítése más, hiszen itt az elején még elég epizodikus, de nem fejezetenként, hanem ügyenként, ami azt jelenti, hogy 3-4 fejezet egy ügy. Ebben eltér a teljesen epizodikus shounenektől, ahol a fejezetek között nincs szoros kapcsolat (pl. Yu-Gi-Oh! lelegeje), illetve a nagy történetívvel rendelkezőktől, ahol több tíz esetleg száz fejezetet keresztül építgetnek egy-egy (többé-kevésbé) kerek cselekményt (pl. Dragon Ball Z).

Szereplők a megjelenésük sorrendjében: Kudo Shinichi, Megure, Mouri Ran, Hitomi, Aiko, Kishida, a feketeruhások (Gin



és Vodka), Edogawa Conan, Mouri Kogoro, Agasa professzor (az első két fejezetben már bemutatásra kerülnek a fontosabb szereplők, innentől többnyire az áldozatok, megbízók és tettesek szerepelnek), Tani, Asou, Akiko, emberrabló, Yoko Okino, menedzsere Yamagishi, Akiyoshi Fujie, Ikezawa Yuuko, Toya, Masaki Negishi, Yutaka Abe, Masami Hirota, Kenzo Hirota, Akira Hirota, Conan osztálytársai (Ayumi, Mitsuhiro és Genta), Akio, az anyja és az apja, a Hatamoto család (Natsue, Takeshi, Gozo, Kitaro, Jouji, Ichiro, Mariko, Akie, Tatsuo Hatamoto és Kenji Suzuki).

Az is érdekes, hogy nem lineárisan adaptálták animébe a manga cselekményét, hiszen itt még megtehették. Így majd látható, hogy a 10. fejezetben kezdődő történetet már a második évadba tették, a következőt pedig a 13. és 128. részbe is (erről részletesebben az adott fejezetnél olvashattok). Ezek azonban nem okoznak kontinuitás béli hibákat.

Ennyí felvezetés után szerintem már nézhetjük is a fejezeteket.



1. Fejezet:

cím: A következő Holmes

történet: Kudo Shinichi, a felső középiskolás rendőrségi tanácsadó éppen megold egy gyilkossági ügyet. Másnap, ahogy az újságban olvas róla, és a TV-ben is látja, kicsit elszáll magától, de ekkor Ran, a gyerekkori barátja és a karate csapat vezetője segít neki visszatérni a földre. A lány apja egy Mouri Kogoro nevű magánnyomozó, aki egyre kevesebb ügyet kap, mivel Shinichinek sikerül elhalásznia őket előle. Kiderül, hogy Shinichi Sherlock Holmes rajongó, ezért kezdett el nyomozni. Másnap el is mennek a Tropical Landbe, ahol egy gyilkossági ügybe keverednek (milyen meglepő ez egy kriminél). Az ügy megoldása után hősünk észreveszi, hogy egy fekete ruhás lebonnyolt egy zsarolást nem is kis összeggel, egy másik fekete ruhás azonban megállítja és megmérgezi.



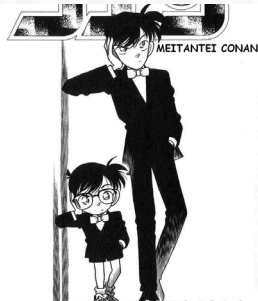
animeváltozat: 1. rész és a 6. TV Special eszközök: a méreg

triviák: A vídám parki gyilkosság sokkal naturálisabban van ábrázolva a mangában, mint az anime 1. részében.

kapcsolatok: - Rant elfogja egy érzes, hogy utóljára látja Shinichit. Ez sokáig igaznak is bizonyul.

- Itt lesz főhősünk 17-ből 7 éves.

- Itt tűnik fel először a Fekete szervezet (2 tagja), mely egyfajta főellenségként fog szolgálni a későbbiekben.



2. fejezet:

cím: Az összemert nyomozó (utalás Shinichi új méretére)

történet: Shinichire rátalálnak a rendőrök, akik nem hisznek neki, mert gyerek-

nek tűnik (mivel összemert). Így a fiú elmenekül, a rendőrök még kutyákkal is üldözik (ami szerintem nem túl bevett módszer). Otthon találkozik Agasa professzorral, akit meggyőz a valódi kilétéről, ezután a professzor ráveszi, hogy ne beszéljen senkinek a történetekről a saját és szerettei védelme érdekében. Ekkor érkezik meg hozzá Ran, aki nem ismeri fel régi barátját új formájában. Agasa pedig ráveszi, hogy vigyázzon rá, így kerül most már Edogawa Conan a Mouri nyomozóirodába.

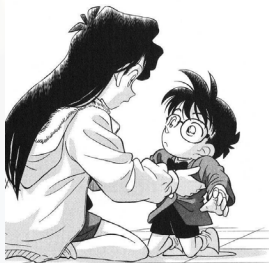
animeváltozat: 2. rész és a 6. TV Special

triviák: - Itt tudjuk meg, hogy Ran apját, Kogorót, elhagyta a felesége,

- Shinichi már 3 éve nem találkozott a szüleivel,

- Shinichi apja krimi író.

kapcsolatok: Itt kapja meg Conan a sorozat további részében használt ruháját.



3. Fejezet:

cím: Kis detektív, kis figyelem (utalás arra, hogy nem figyelnek oda arra, amit Conan a nyomozással kapcsolatban mond)

történet: Kogorót egy gyerekrabláshoz hívják, természetesen Ran és Conan is vele mennek (mert ez még mindig egy krimi). Először csak a cég bezárását követelik, majd pénzt is. Conan pont olyan jól focizik, mint Shinichi, ezt Ran is észreveszi. Amikor megfeti az ügyet, próbálja rávezetni Kogorót is, ám az ügy mégsem olyan egyszerű, mint amilyennek tűnik.

animeváltozat: 2. rész

triviák: Ez az első emberrablási ügy.

kapcsolatok: Itt kezdi el Conan segíteni Kogorót a nyomozásban, ahogyan a sorozat további részében is tesz.

4. fejezet:

cím: A hatodik kémény (a nyom, mely elvezet Conan Akikóhoz)

történet: Egy újabb emberrabló rabolja el a lányt, és ő már váltságdíjat is kér. Azonban a lánynak több esze és önuralma van, mint az áldozatoknak szokás (belekiabálja a telefonba, hogy hol van), a tettesnek pedig kevesebb (nem kötötte be a gyerek száját és/vagy szemét). Ez alapján Conan meg is találja a lányt, azonban a rabló erősebbnek bizonyul nála (talán mert egy felnőtt férfi).



animeváltozat: 2. rész

triviák: - Ennek a fejezetnek a borítóját felhasználták az első endingben.

- Az emberrabló jobban megveri Conant a baseballütővel, mint az animeváltozatban.



5. Fejezet:

cím: Az emberrabló partnere (utalás arra, hogy kiderül, ki áll valójában a bűntény mögött)

történet: Ran megmenti a gyerekeket, majd kiderül az ügy mögött húzóó rejtély.

animeváltozat: 2. rész

kapcsolatok: - Itt zsebeli be Kogoro először a dicsőséget Conantól, ami még jó párszor elő fog fordulni.

- Itt egyezik bele Kogoro, hogy Conan velük maradjon.



6. Fejezet:

cím: Örült nyomozóból nagy detektívet faragni... (utalás arra, hogy Conannak segítenie kell Kogoronak)

történet: Conan átmegy Agasa professzorhoz, aki elmondja, hogy Ran hiányolja Shinichit, de a professor falaz neki. Később beállt a következő ügyfél, aki nem más, mint egy híres idol. Egy zaklató üldözi, és ezt kéne megoldania hőseinknek. Ám itt nem áll meg a történet.

animeváltozat: 3. rész

eszközök: hangátalakító csokornyak-kendő

kapcsolatok: Itt bukkan fel először Mouri Kogoro hőn szeretett idolja, Yoko Okino, aki a későbbiekben sokszor feltűnik még, akár csak utalás szintjén.



7. Fejezet:

cím: Holttest egy híresség lakásán (utalás az alapszituációra)

történet: Yoko lakásában találnak egy holttestet a hátában egy késsel. Hívják a rendőrséget. Szóba kerül még egy idol, és a fejezet végére Megure, Kogoro és Conan is más elkövetőre gyanakszik.

animeváltozat: 3. rész

eszközök: hangátalakító csokornyak-kendő

triviák: Kogoro elmondja, hogy a rendőrségnél Megure felügyelővel dolgozott.





8. Fejezet:
A hasonmás
(utalás a Yoko és Yuuko közti
hasonlóságra, ami fontos
szerepet játszik az ügy
megoldásában)



történet: Ikezawa Yuuko, az új gyanúsított, megérkezik, de nem túl együttműködő. Conan azonban leleplezi a hazugságait, és rávezeti a nyomozókat az igazságra. Kiderül az is, hogy kié a holttest.
animeváltozat: 3. rész

9. Fejezet:
cím: Egy kínos félreértés
(Kogoro téves gyanúsítgatására
utal, amit Conan kijavít)

történet: Kogoro kicsit elhamarkodottan következtet, de Conan kisegíti. Az ügy végül meglepő módon ér véget. A megoldás után pedig Shinichi (!) felhívja Rant.
animeváltozat: 3. rész
eszközök: hangátalakító csokornyak-kendő

triviák: Mivel itt még nincs kábítólövedékes órája, Conan kénytelen egy hamutállal elaltatni Kogorót, hogy átvegye a szerepét.

kapcsolatok: Itt veszi át először Conan Kogoro szerepét.

10. Fejezet:
Egy jövendelőző megfigyelés
(a munkára utal, amit Kogoro a
fejezetben elvégez)

történet: Conan elkezd az általános iskolás, miután kiélte gyermeki hajlamait új osztálytársai között, találkozik Kogoróval, aki éppen követ valakit. Másnap az Akaoni tűzfesztiválon megtalálják a követett férfi holttestét...

animeváltozat: 38. rész

eszközök: rúgó-erő fokozó cipő

triviák: A rúgó-erő fokozó cipő az animében nem ebben a történetben kerül bemutatásra, hanem az 5. részben, ami sokkal későbbi fejezetekből készült.

kapcsolatok: Itt kezd el újra általános iskolába járni Conan.



11. fejezet:
cím: Egy tökéletes alibi (a Kogorót
felbérelő ember alibijére utal)

történet: Kiderül, hogy az előző fejezetben meggyilkolt férfinak nagyon magas életbiztosítása volt, amit az egyik barátja kap meg, nem más, mint aki Kogorót a megfigyeléssel felbérelte. Vajon, hogy ölhetette meg, ha nem tartózkodott a közlemben?

animeváltozat: 38. rész

triviák: - Ennek a fejezetnek a borítóját felhasználták az első openingben.

- A Yutaka Abe név a szerző, Goshu Aoyama egyik segédjének nevéből jött.

- Kogoro elgondolkodik, hogy Conan valóban az a gyerek-e, mint akinek tűnik.

kapcsolatok: Itt jelenik meg először magyarázó ábra, amit a későbbiekben is gyakran fogunk látni.



12. fejezet:
cím: Beszélő képek (utalás a Kogoro által készített fotókra, melyek fontos szerepet játszanak az ügy megoldásában)

történet: Conan vallomást akar kicsikarni a tettestől, ezért a reptérré csal mindenkit, ahol a bűnös már indulna külföldre. Vajon sikerrel jár?

animeváltozat: 38. rész
eszközök: hangátalakító csokornyak-kendő, rúgó-erő fokozó cipő

13. fejezet:
cím: Eltűnt személy kerestetik

történet: Agasa professzor újabb eszközt ad Conannek (meglepő módon pont olyat, amire éppen szüksége lesz). Kogorót felbérelti egy lány, hogy keresse meg az apját. Conan segítségével egy löversenypályán meg is találják. Az igazi ügy pedig csak akkor kezdődik, amikor visszaszolgáltatják a lányának.

animeváltozat: 13. és 128. rész
eszközök: bűnülködő szemüve



14. fejezet:
cím: Egy szegény lány esete...
 (utalhat az előző fejezetben szereplő lányra, aki eltűnt, illetve Ranra is, aki sajnálja a lánnyal és az apjával történeteket)

történet: Rannak rossz érzése támad (nem véletlenül), így elmennek lecsekkolni az előző fejezetben megkerült férfit. Ezzel viszont elkésnek, mert az már gyilkosság áldozatává vált. Megtudják, hogy a helyszínen előkerült a lánya szemüvege, majd az úgy tovább bonyolódik.

animeváltozat: 13. és 128. rész
eszközök: bűnüldöző szemüveg
triviák: Ennek a fejezetnek a borítóját felhasználták az első endingben.



15. fejezet:
cím: Keresd az óriást!
 (az új célszemélyre utal)

történet: Kiderül, hogy egy másik magánymozdító is felberekelt, hogy megtalálja Hirotaát (a lány apja). Conan megjavítja a szemüvegét Agasa professzorral, majd elvezeti a nyomozókat a feltételezett gyilkoshoz, aki már halott.

animeváltozat: 13. és 128. rész
eszközök: bűnüldöző szemüveg

16. fejezet:
cím: Az ördögi nő

történet: Conan egy másik ügyszög kapcsolja a jelenlegit, amire már a 13. fejezet újságjának címlapján, illetve az előző fejezetben Agasa professzor által is utaltak. Kiderül, hogy a lány valójában Akemi Miyano, és kapcsolatban áll a fekete ruhásokkal...

animeváltozat: 13, 128. rész és 6. special

triviák: - A 13. részben nem jelenik meg Gin és Vodka (a fekete ruhások), ezért a történetet újra feldolgozták a 128. részben, ahol viszont módosítottak dolgokat, pl. Gint jobbkezesnek mutatják, miközben balkezes, illetve Akemi vérét cenzúrázták.

- A 6. specialban is feldolgozták Akemi halálának jelenetét, már a mangához hűen.

kapcsolatok: Conan itt tudja meg a Fekete Szervezet nevét.

17. fejezet:
cím: A félelem háza (a ház, ahova Conanék ellátogatnak)

történet: Ayumi egy kísértettájrta házról mesél Conannak, ahova másnap el is



mennek négyen, Ayumi, Conan és két fiú, Mitsuhiro és Genta. Egy titkos járaton, majd egy nyitott ajtón keresztül bejutnak az elhagyatott házba. Mitsuhiro pedig lemegy a pincébe...

animeváltozat: 20. rész
kapcsolatok: Itt jelenik meg Ayumi, Mitsuhiro és Genta, akik a későbbiekben még sokszor fogják segíteni, illetve hátráltatni főhősünket.

18. fejezet:
cím: Az eltűnedező gyerekek

történet: Conan Mitsuhirok után megy. Genta ételszagot érez, és követi, majd ő is eltűnik. Conan és Ayumi egy nőt követnek, aki szintén eltűnik...

animeváltozat: 20. rész
eszközök: nyúlékony nadrágtartó



**19. fejezet:**

cím: Rémálom a pincében (az ügy megoldására utal)

történet: Conan megoldja az ügyet, de az a legcsekélyebb problémája.

animeváltozat: 20. rész

20. fejezet:

cím: A Hatamoto család (az új történet szereplőire utal)

történet: Conanék egy luxushajón tartanak hazafelé egy szigetről hála Hatamotoéknek, akik felveszik őket, mivel lekésték a saját hajójukat. Ennek viszont a család feje nem örül (mint ahogy semmi másnak sem). A vacsoránál Ran kiveri a biztosítékot a családtagoknál, amikor elmondja, hogy Kogoro magánnyomozó.

animeváltozat: 22. rész

triviák: Itt kezdődik az első olyan történet, amit 2 epizódban adaptáltak.

kapcsolatok: Itt jelenik meg először Jouji Hatamoto, aki a 158-159. fejezetben is szerepelni fog, ami az első Kaito Kid történet.

21. fejezet:

cím: Az átjárhatatlan szoba titka (a gyilkosság helyszínére utal)

történet: A család zsembles fejét megölik (mert ez egy krimi), így Kogoróra hárul a gyilkos megtalálásának feladata. Bár a

tettes kiléte egyértelműnek tűnik, Conan talál egy bizonyítékot...

animeváltozat: 22. rész

22. fejezet:

cím: Az örökség helye (utal arra, hogy a család tagjainak az öreg pénzére van szükségük)

történet: Az első gyanúsítottat, Takeshit, bezárják egy raktárba, és kiderül, hogy mindenki jobban szerette a pénzét, mint az öreget.

animeváltozat: 22. rész

23. fejezet:

cím: Családkiirtási szándékok (a gyanúsított feltételezett tervére utal)

történet: Valaki megöli Tatsuót, és Takeshi eltűnik a raktárból, a gyanú beiga-



zoldóni látszik, pláne, hogy tettei a felesége, Natsue zsebe felé sodorják a sokak által hön áhitott örökséget.

animeváltozat: 23. rész

triviák: Az animéből kihagytak egy részt a fejezetből, ahol Jouji a meggyilkolt Tatsuót vádolja azzal, hogy kiengedte Takeshit a raktárból.

24. fejezet:

cím: Csapda a sötétben (arra utal, amikor Ichirout megtámadják)

történet: Ichirout a WC-ben lábom szúrják Jouji egyik késével, amikor elmegy az áram. Kogoróék elkezdik keresni Takeshit...

animeváltozat: 23. rész

eszközök: kábítólovedékes óra, hangátalakító csokornyakkendő

triviák: A kábítólovedékes óra az animében nem ebben a történetben kerül bemutatásra, hanem a 6. részben, ami egy filler epizód.

**25. fejezet:**

cím: Az álom, mely nem fog valóra válni (az ügy végére utal)

történet: Conan megoldja az ügyet, és Kogoro helyét átvéve le is leplezi a tettest.

animeváltozat: 23. rész

eszközök: hangátalakító csokornyakkendő

triviák: Az animében az ending után még egy jelenettel kibővítették a történetet a mangához képest, ahol Takeshi és Natsue beszélgetnek.

Véget ért az elemzés, ha ezek után elolvastátok a mangát vagy megnéznétek az animét, akkor a mangát az Animeaddictson olvashatjátok Misztina fordításában, illetve az újabb fejezeteket a <http://mouri-detectiveagency.gportal.hu-n>. Az anime magyar szinkronos részeit megtaláljátok a Dragonhallon, az azt követő részeket pedig feliratosan az Uraharashopon, a magyar szinkronos részek közül néhányat felújítva pedig az Animefordításokon. Továbbá elolvashatjátok a Nagy számok évének következő felvonását, amiben még mindig Conanról lesz szó.

Források:

animeaddicts.hu
wikipedia.org
wikipedia.hu
detectiveconanworld.com/wiki



Figura vásárlás: Milyet, honnan?

Írta: Szimun



Kedves olvasó a saját példámon keresztül szeretnék beavatni a figuragyűjtés mikéntjébe. Mint minden gyűjtő én is kicsiben kezdtem és arra a kevésre is nagyon büszke voltam. Nem kell szégyenkezni, ha nem tudod megvenni a legdrágább ultra szuper figurát, mert nem ez a gyűjtés lényege, sőt! Nálam minden a kedvenc karaktereim beszerzésével kezdődött és csak utána súcsosodott ki egy nagyobb gyűjtői szenvedélyben.

Ez a szenvedély még a Sailor Moon **összerakhatós figurákkal (Trading Figure)** kezdődött, és a **kulcstartókkal**. Annak idején nagyon büszke tulajdonosuk voltam, pláne hogy ilyen nem sokaknak volt a suliban. Ez általános iskolás korban volt, nem is tudtam még akkor milyen szuper cuccokat árulnak Japánban. Ez még csak a Sailor Moon lázamnak volt betudható, csak



évekkel később kezdtem anime figurákat gyűjteni. Akkor még (90-es évek vége) hol volt az, hogy beszerezem külföldről, vagy hazai eladótól? Örülni lehetett minden apróságnak, ami eljutott hozzánk. Internetet sem igen láttam még akkor. Középiskolás korban ismerkedtem meg jobban az animékkel és már hallomásból tudtam, hogy van ilyen rendezvény nálunk is, hogy Animecon, de el még nem jutottam rá. Mikor már jobban belejöttem a gyűjtögetésbe csak kisebb figurákat tudtam szerezni. Egy-egy Doremi kulcstartót vettem, valamint kaptam ajándékba barátoktól, ismerősöktől. A Lurdy házban nyílt King Comicsban vettem először komolyabb figurát (azóta már bezárt), de az is még kis méretű Trading figura volt (**Sesshomaru** az **Inuyashából**). Még a **Trilliant** és a **Holdfény Team**-et nem ismertem, pedig már léteztek, csak tőlem messze.



Aztán jöttek az egyetemi évek Pesten, és egy kedves barátnőm megmutatta a fent említett két üzletet. Szerencsére közel volt akkor még a Holdfény a sulimhoz (ELTE-BTK) és sokszor be tudtam menni körülnézni, de csak ritkán találtam olyat, hogy „IGEN, EZ KELL NEKEM”. Nos igen, ebből már biztos látszótétek, hogy nálam a szerelem első látásra dolog működik. Az már más kérdés, hogy csak második, harmadik látásra veszem meg szerelmem tárgyát, mert azért nem olcsó mulatság. Ilyen volt a **Kiddy Grade** páros **Eclair és Lumiére**, valamint **Cagalli** a **Gundam Seedből**.

Aztán megismertem egy gyűjtőket összefogó nemzetközi oldalt a **Myfigu-recollection.net**-et, alias Tsuki boardot, ahonnan sok információt felszívtam. Akkor legszívesebben megszereztem volna

a Sailor Moonból az öt főkarakterből a nagymértű (**scale**) Megahousos kiadást, csak hogy nekem túl drágák voltak még, és megjelenés után voltak, tehát nagyon beszerezni sem lehetett őket. Mert ami már nem kapható boltokban, azt leginkább eBay-ről lehet, vagy ha magángyűjtő fölszámolja a gyűjteményét (**pre-owned** figurát árusító oldalak akkor még nem ismertem, lásd lentebb), esetleg újrakiadásra lehetett néha számítani, de ez akkoriban nem volt olyan gyakori mint ma, pláne egy lefutott sorozatból. Ezzel szemben ma már a retro animékéből kiadott figurák aranykorát éljük és én pont a nagy klasszikusok fanja vagyok a mai napig.

De lássuk csak pontosan mik ezek a figura meghatározások, amikkel dobálózok az egész cikkben:





A figurák fajtái

Haladjunk a kicsiktől a nagyokig, mert mindenki kicsiben kezdte.

A **gashapon** sokszor kulcstartó, amit gömb alakú tartó véd és véletlenszerűen lehet kinyerni egy adagológépből. Kider Meglepetés á la Japan.

A **trading** szintén zsákbamacska, de már rendes, összerakható, kb. 5-10 centis figura.

A **petit** már egy fokkal komolyabb trading, ami nem hajlamos a szétesésre fenti társával ellentétben, sokszor csak a feje levehető egyébként egyben van. Chibi alakú figurák innen a kicsi (petit) elnevezés.

Akció figurák, ezeken belül is kiemelten a **figmák**. A figma típust a **Max Factory** cég találta ki, akiket aztán másoltak a többiek más elnevezés alatt, de a mai napig a Max Factory által gyártott akció figurák képviselik a legjobb minőséget (részletek kidolgozása, festés). Az akció figurák,



tudni, hogy egyes karakterek hány centi magasak és arányosan kicsinyítik le őket. A legáltalánosabb méretarány az 1/8-as, ami kb. 20-22 cm (ha nagyobb a méretarány, arányosan nagyobb a figura is 1/7-es kb. 23-24 cm az 1/6-os kb. 25 cm). *(kép a következő oldalon)*

A **resin** már hobbi művészeknek készül, akik szeretik saját maguk összeállítani és kifesteni figurájukat.



ahogy a nevükben is benne van mozgathatók és cserélhetőek az alkatrészeik. Így különböző jeleneteket adhatunk elő több figura szerepeltetésével.

Nendoroid. Gyakorlatilag ezek is akció figurák, de deformált chibi alakban. Kitalálója a **Good Smile Company**, akiket szintén megismertek más gyártók, de az eredeti még mindig utánozhatatlan.

Aztán a **nagyméretű (scale) PVC** figurák, amiket levehetőnk **prepaintednek** is (ez a következő típus ismeretében nyer értelmet). Ezek statikus, nem mozgatható figurák, de olyan művészi pontossággal vannak kidolgozva, hogy nincs szükségük a változatosságra. Némelyikhez azért adnak egy-egy cserélhető póthajat, arcot vagy kart, de ez túl sokat nem változtat rajtuk. Általában méretarányosak, vagyis lehet

Érdekes tisztában lenni a **prize figura** és a művészi PVC közötti különbségekkel. Olcsón nagyméretű figurát csak prize minőségben fogsz kapni, ami abban hasonlít a tradinghez, hogy átlátszatlan dobozos és játék automatából nyerhető ki Japánban, ezért filléres és a minősége is erősen megkérdőjelezhető. Ilyen prize figurákat gyárt a **Banpresto** és a **Sega**. És nézzünk meg még pár gyártót, ha már így belekezdtem. Ezeket azért érdemes ismerni egy lelkes gyűjtőnek, mert a minőségi különbséget is képviselik és a hamisítványokat is könnyebb lefűlelni ennek tudatában. A legszébb és legpontosabb munkát nagyméretű figurákkal az **Alter**, a **Max Factory** és a **Good Smile Company** végzi, ezért kímódottan ajánlani tudom az általuk gyártott figurákat, viszont ezzel arányos az áruk is. Ha kevésbé drága, de szép kidolgozású figurát szeretnétek akkor ajánlom még a **MegaHouse-t** és a **Kotobukiya-t** is.



1/10
(Sailor
Mercury)

1/8
(Mikazuki)

1/7
(Saber)

1/6
(Daisy)

Ezen a gyártókon kívül is vannak még, de ezekkel fogtok a legtöbbet találkozni.

Ismerőeim között többféle gyűjtő is van. Van, aki leginkább a Gashapon és Trading figurákat gyűjti helyszűke miatt. Másnak a nagy méretű, 1/7, 1/8-as figurák jönnek be, amik már szinte szobor szerűek, és részletesebben kidolgozottak, ezért többségében jobban is hasonlítanak a karakterekre, mint a kicsik. Vannak, akik inkább azokat a figurákat gyűjtik, amik

a kedvenc animéjükből vannak. Megint másokat egy ismeretlen figura is el tud büvölni, mert egyszerűen szép vagy érdekes. Én ezek keveréke vagyok. Leginkább a kedvenc anime/manga karaktereimet gyűjtöm kis és nagy méretben is. Van aki azt vallja, hogy az igényes gyűjtemény a kevesebb, de drágább figurából áll, de én ezzel nem feltétlen értek egyet. Többek közt azért sem, mert a kedvenc karaktereimről nem mindig készül nagy figura és nekem kell róluk, még akkor is ha nem a legigényesebben kidolgozottak. Másrészt abszolút

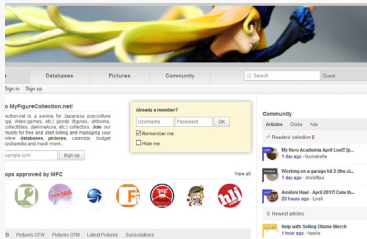
megértem, mert az a szép, rendezett, ha van pár nagy. A sok apróság árából pedig akkor már tényleg lehetne venni egy minőségi nagy figurát. Volt hogy elhatároztam, hogy én is így teszek, de nem mindig az tetszik, amit a nagy figura gyártók produkálnak. Így én mindig a szívem után megyek és tele vagyok apró néppel (petittel, tradinggel).

Sajnos a Vaterát és a Tesz-Veszt már az előtt ismertem, mielőtt a hivatalos helyeket, és rá is fáztam. Mert az első két nagy méretű (scale) figurámat itt vettem hamisan (bootleg). Na persze a feltöltött képek az eredeti figuráról készültek, és a leírásban nem szerepelt utalás arra, hogy nem az eredeti gyártótl származnának. Ugyanez áll az e-Bay-re is, nagyon sok a csaló, én innen sose mernék rendelni, kivéve, ha utána jártam, hogy az adott figurából nincsen bootleg. Sajnos nem csak az internetes vásárlásnál kell odafigyelni, hogy mit veszünk, hanem már az itthoni boltokban is. Amiből rá lehet jönni, hogy nem az eredeti figurát birtokolod, ha megnézed a talpazatot, és csak annyit van az aljára írva, hogy „Made in China”. Az eredetire általában ráírják a gyártó nevét, esetleg a mangakéét, vagy az adott anime/

manga címét, és persze egy copyright jelet. Ez a taktika nem mindig válik be, (főleg ha be van csomagolva az áru) ezért érdemes a festés minőségére is odafigyelni, és összehatni a neten fellelhető képekkel. A MyFigureCollection.net oldalon nagyon szép képek vannak, amik segítenek eldönteni a dilemmát, és azt is feltűntetik, ha a figurának van hamis verziója. Továbbá néhány gyártó eredetiséget bizonyító hologramos címkével látják el a dobozokat.

A MyFigureCollection.net egyben egy közösségi oldalnak is felfogható. Készíthetsz saját profilt magadnak, feltölthetsz saját készítésű fotókat a figuráidról, amiket a figurák adatlapja mellé lehet fűzni, amin szerepelnek a pontos megjelenési adatok már, és persze megjegyzéseket lehet írni a képekhez, ismerkedni másokkal (van magyar fórum), és készíthetsz különböző listákat (kívánság listát, figurálist, eladósat... stb.) és írhatod is a figurás beszélgetéseket, persze itt angolul érdemes írni, de ettől nem kell megijedni, mert nagyon egyszerű a kezelőfelület.

Gyanús nem csak a festés minősége, hanem az ár is lehet. Ha egy nagy figura 10 ezer forint alatt van, attól még lehet eredeti, de az nagy valószínűséggel **prize** figura lesz, vagyis nem egy minőségi, csak egy játékautomatákba szánt kihorgászós darab, amit külföldre simán átlászatlan dobozban árulnak.



Szóval a CSAK, ÉS KIZÁRÓLAG a „Made in China” felirattal ellátott talpazat vagy valószínűséggel hamisítvány. Előfordulnak olyan apró petit figurák, amiknek a talpazata szűkös helye miatt csak a **copyright jel** és a made in china felirat szerepel, ezek attól még eredetiek.

Azóta, hogy elkezdtem az egyetemem és már conokra is járok nyitott még egy anime figurákkal is foglalkozó bolt, az **Ani-meland**, őket is bátran merem ajánlani. Egyetlen hátránya van csak a hazai boltoknak, drágább árakat fogtok ott találni mintha külföldről magatoknak rendelnétek, mert nekik már benne van az árba kalkulálva a külföldi posta, a 27%-os áfa és a haszon. Ellenben ha magatoknak rendeltek az lehet, hogy eleinte macerásabbnak fog tűnni, mert több dologra is oda kell figyelni közben.

Lássuk, hogyan is működik a rendelés külföldről

1. Fő a biztonság! Nem árt, ha az embernek van PayPal fiókja és hozzáfűzött bankkártyája. A regisztráció angol, de utána csak pár kattintás a fizetés a boltokban, ez egy biztonságos lépés, hogy ne kelljen sok oldalon megadnod a bankkártyád adatait, amivel hackerek visszaélhetnek később.

2. Vásárlásra fel! A figuráknak van egy útjuk míg elérnek hozzád: először bejelentik rendezvényeken, hogy készül róla figu (ez történhet csak art kirakással vagy nyers, még festetlen figura kiállításával), aztán pár hónap múlva megmutatják a prototípust, ami már ki van festve és elméletben így fog kinézni a késztermék is, amit aztán kézhez kapsz megjelenés után. A megjelenés még ezután is pár hónap (gyártónként változó), mert le kell gyártani és fel kell mérni rá az érdeklődést is, vagyis még egy előrendelési szakasz van, ahol elkételezed magad a figura megvételére. Azért írom, hogy elméletben így fog kinézni, mert vannak olyan gyártók, akik szeretnek szebb prototípust bemutatni, hogy minél többen megrendeljük, aztán legyártani máb nem sikerül olyan szépen és minő-

segien (ez nem általános - még a felsorolt gyártóknál se -, de ezekkel jobb vigyázni: Bandai, Union Creative). Kiemelve néhány online figura shopot (a továbbiakról érdeklődj a gyűjtőktől vagy tsukiboardon).

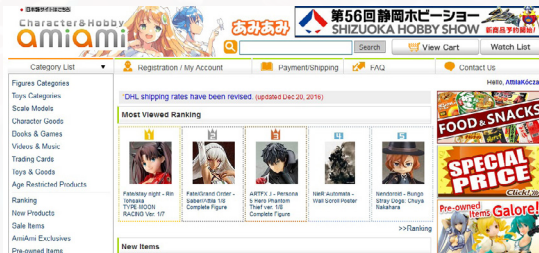
Amiami:

új és használt figurákkal (pre-owned) is foglalkozik, pontgyűjtő rendszert működtetnek, egy-egy lemondás befelé, de módjával, mert kiiltanak, átadható a rendelés a cím átírásával. A használt figurákat három csoportba sorolják, és alapján csökken az ár is: az „A” minőségűek bontatlan állapotúak, a „B” a bontott, de hibátlan, kicsit poros figuk, de kifogástalan állapotúak, a „C” a hibás vagy hiányos figura vagy doboz, ezek a legolcsóbbak, például, ha csak a doboz C-s akkor még bőven megéri, mert ilyenkor általában csak a plexi van be-

nyomódva. Nagyobb hibánál pl. töréskor jobb vigyázni, hogy mi törtött, vagy hogy hiányzik-e a karakterre jellemző kiegészítő. Néhány év alatt a figura a kiadási árának a felére is visszaeshet, de az ellenkezője is megtörténhet, annyira népszerű, hogy megsokszorozódik. Ezért át kell gondolni, hogy amit elő akarsz rendelni az mennyire kell. Meg fogod tudni később is rendelni? Akarsz várni éveket? Én például egy időben kevésbé tehettem meg, hogy előrendeljek, aztán most, hogy dolgozom, innen szerzem be, amit régebben szerettem volna.

BiginJapan:

náluk nem törölhető a rendelésed, az első afférral kiiltás jár, a rendelés átadható itt is. Csak előrendelésekkel foglalkoznak.



BIG IN JAPAN

Home | New products | Forwarding Service | Proxy Service | Delivery | Contact us

Cart (empty)

Welcome | Login | Your Account

Categories

- PVC Figures
- Mecha
- Sci-Fi / US / Comics
- Dolls
- Goods
- Forwarding
- Used Games
- 18+
- Books

We will be closed from May 3 to May 7 included for the Golden Week holidays. All orders and messages will be processed upon our return.

2013.05.08 : please note that starting this day, all combination requests and shipping method modification requests need to be made in advance, before the invoice is issued. Once the invoice for a given order has been issued, we will not be able to accept any such requests. We thank you in advance for your understanding.

About communication issues for certain email addresses : please note that we have been encountering permanent issues with email addresses with the following domain names : mail.ru, prodigy.net, freenet.de, gq.com, mchtl.com, sarlink.net, ahhhost.co.za, jet.net, sbglobal.net, pacbell.net, bellsouth.net and outlook.com. if you wish to place orders on BIG IN JAPAN, please do not use an address with those domain names as most of our messages will probably be rejected. I thank you for your understanding.

Amount: 1000
 FROM: Japanese Yen
 TO: Euro (EUR)
 8.07
 Placed on 8 May 2017

leefo

HobbyLink Japan-on törölhetsz előrendelést, de módjával, mert idővel van kitiltás. Nem csak figura rendelhető.

MyfigureCollection-ön a gyűjtők maguk is árulják figuráikat. Van magyar fórum, ahova a hazai gyűjtők belinkelik az eladóvá vált figuráikat, illetve a figurák adatlapján külföldi eladókat is lehet találni, általában megbízhatóak

3. Megjelenés után küldenek a shopok, (ahol rendeltél) egy számlát, amit PayPal-on keresztül érdemes kifizetni, de egyszerűen megadhatod nekik a kártyád adatait is (több online shop használat esetén nem érdemes mindnek megadni, kockázatos ennyi helyen). 1-2 napon belül feladják a csomagot, aztán már a hazai vámón és postán múlik a gyorsaság. Jobb esetben

egy hét alatt megkapod a csomagod, ha vámmentes.

4. Vám. 22 euro összeg alatti áru nem vámköteles, fölötte már fizetni kell a 27% Áfát és 2500 Ft eljárási költséget. Ez a 22 euro kb. 2700 yen, de úgy tűnik van egy tűrészhatár, mert az a tapasztalat, hogy kb. 4500 yen alatt nem vámozzák meg a csomagot. Vámeljárás indításakor kapsz postai úton egy levelet, amiben egy hivatalos iratot kell kitölteni, de ha mindennap figyeled a nyomkövetőt, amit a regisztrált csomagokhoz adnak, akkor már hamarabb értesülhetsz róla, és a Nav vagy Posta oldaláról letöltve hamarabb visszaküldheted a kitöltött nyomtatványt a vámnak akár szkenelve, ezzel is időt nyerve magadnak. Az iratok feldolgozása is eltarthat egy héttig, aztán továbbítja a postára és a postás-

HobbyLink Japan

"The world's finest hobby kits, figures and toys." PayPal

Current Sales | hobbylink.tv | About Private Warehouse | Newsletters | Wholesale | Help

Shop By Category | All Categories | Search | Go | Cart | My Account

Look for this mark on selected items to get deep discounts!

BARGAIN CRATE! In Stock

List Price: 94,990

Service Rating: 5 stars (24312 reviews) leefo

WEEKLY SALE Hobby-JAPAN

80% Off

80% Off Ends May 24, 9am JST

nak kell kifizetned a vám értékét, ha van.

Ez így először lehet, hogy bonyolultnak hangzik, de nem az. Persze kishazánkban nem jellemző, hogy a fiataloknak lenne annyi pénzüik, hogy vámolandó figurákra költsék. Nekem is születésnapomkor vagy ha nagyobb ösztöndíjat sikerült kapnom, vagy ha spóroltam, volt rá lehetőségem, hogy vegyek valami nagyot, amíg tanultam. Mostmár, hogy dolgozom kicsit könnyebb helyzetben vagyok, de azért ilyenkor is mérlegelnie kell az embernek, hogy mire áldoz és mire nem.

A figuragyűjtés mellett és ellen is vannak érvek, és néha én is ingadozom a kettő között. Persze, ami már megvan és hozzámonót, azt csak a holttestemen keresztül... Kisgyerekkorom óta mindig gyűjtöttem valamit, és egyébként nem egyedülálló a

családunkban. Tehát szerencsére megérett itthon. Kisgyerekkorban telefonkártyát, radirt... Most pedig animékkel kapcsolatos cuccokat. Több helyről is be tudom szerezni a figurákat, ahogy azt fentebb is írtam, így ki tudom figyelni a jó alkalmakat is. Egy kb. 10 kötetes manga sorozat is kerül annyiba, mint egy nagyobb figura, csak ezt egyben kell kifizetni. Te döntöd el, hogy elaprózzod vagy egy előrendelésre félre teszed a megtakarításodat. Arról nem is beszélve, hogy milyen jó érzés nap mint nap „élőben” is látni a kedvenceidet. Régebben például tanulás közben pihenésként odamentem a vitrinhez nézelődni. Megnyugtató, és már nem is annyira félelmetes az a vizsga, vagy manapság inkább ellazít munka után, mint egy jó film. Remélem nektek is van egy-két relax gitukot és sok örömtök telik benne!



Páncélből kizárt szellem

Írta: Iskariotes



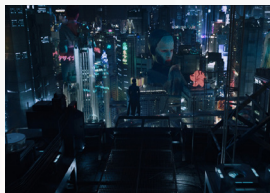
2006. november 27. 19 óra. Ugyan mi a fene történhetett akkor? - kérdezheti a kedves olvasó. Nos, akkor láttam életemben először a *Ghost in the Shell* (GitS) filmet az Odeon moziban. Hatása nagyon nagy volt rám, és ez az az alkotás, ami miatt animés lettem. Az szinte magától értetődik, hogy a GitS univerzumot azóta a szívem csücskének érzem. Van belőle minden jószágom: póló, óriás párna, poszterek, figurák, mangák, dvd-k. Mai napig minden animét, amit megnézek, ehhez mérem, ez az etalon, olyan, mint a méterrúd, amit Párizsban őriznek. A non plus ultra mozgóképalkotás. Senki és semmi nem tudja felvenni a versenyt vele (na jó talán a The Simpsons).

Forgatás és ami előtte volt

Amikor 2009-ben olvastam az első híreket a live actionról nagyon fel voltam tőle villanyozódva. Közben figyeltem, hogy még mi mindenből lesz amerikai feldolgo-



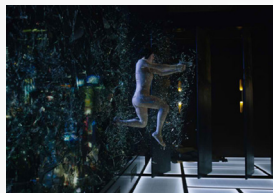
zás: *FMP, Noir, Akira, Death Note, Cowboy Bebop* stb. Aztán szép lassan alább hagytak a remények, mivel nem jöttek friss infók róla. Majd hirtelenjében 2014-ben kezdtek csepegni az infók. Például, hogy az akkor még kevésbé ismert Margot Robbie lesz Motoko, utána pedig kiderült, hogy Rupert Sanders lesz a rendező. Pár hónap sem telt el, de Robbie szerződött egy DC mozifilmhez (*Őngyilkos osztag*), így a Disney (aminél a jogok voltak), a Marvel univerzum birtokosaként kiagyalta, hogy házon belül keresnek egy új színésznőt, aki Scarlett Johansson lett. Fizettek is neki gyorsan 10 millió dollárt. Mikor ez kiderült az internetes jó nép, akik minden apró dolgon képesek felkapni a vizet, elkezdtek til-



taoznoki mondván, hogy whitewashing történik! De sebjaj, a stúdió simán takarozott azzal, hogy Spielberg lesz a producer(ek egyike), hogy a filmet el kell adni, és ahhoz 'A' kategóriás színésznő, meg PR, marketing és bevételek kelljenek.

Majd érdekes módon, ahogy a whitewashingozás csak nem akart abbamaradni a Disney rájött, hogy olyan sok remek filmje lesz 2017-re, hogy a GitS már nem is kell. Ezért eladták a Paramount stúdiónak, amivel a Disney együtt szokott működni. A Paramount azzal kezdte az egészet, hogy két héttel korábban rakta a premiert, mert (jogosan) attól félt, hogy a *Halálos iramban 8* le fogja verni. Úgy gondolták, 2017.

„Először az autentikus helyeken vettek fel mindent, így Új-Zélandra utaztak, ahol az összes zöldposztós jelenet készült. Majd Hongkongba tették át a színhelyüket, ahol a külső jeleneteket forgatták le. (A Japánban játszódó anime meg kapja be.)”



március 30. környékén nem lesz ellenfél a kasszáknál csak valami kisbabás sztori, de azt senki nem fogja választani (de, *Bébi úr* verte meg a GitS-t).

Azt, hogy nincs minden rendben a filmmel mi sem bizonyította jobban, hogy a DreamWorks 2016 őszén a kész forgatókönyvre ráírta, ez egy kalap kukac és oda adta Jonathan Hermannek, hogy dolgozzon rajta. Ohh yess! Addig is csak annyit lehetett tudni a forgatókönyvről, hogy a rendező végignézte az összes GitS művet,





közben jegyzetelt, hogy mi tetszik neki, azt megmutatta a forgatókönyvíróknak, abból készítették valamit, aztán azt átirták.

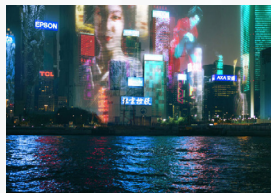
De persze, ha már kifizettek 10 milkát a színésznőnek és több színészt is leszerződtek, 2016-ban el is kezdték a forgatásokat. Először az autentikus helyeken vettek fel mindent, így Új-Zélandra utaztak, ahol az összes zöldposztós jelenet készült. Majd Hongkongba tették át a színhelyüket, ahol a külső jeleneteket forgatták le. (A Japánban játszódó anime meg kapja be.) A stúdió úgy próbálta fényezni saját magát, hogy leszerződtek két nagy nevet: Juliet Binoche-t és Kitano Takeshit. Kitano szerződését nem szorol magyarázatra, de Binoche-t miért is kellett? Ja, igen! Európában a legnagyobb animés piacot Franciaország jelenti, így érdemes onnan is előkeríteni egy ismert színészt.

2016 őszén aztán szépen lassan a Viacom csoport (akié a Paramount, a Nickelodeon, az MTV és a Comedy Central is többek közt) elkezdte brutális kampány gépezetét. Folyamatosan adagolták a fotókat és a kisebb-nagyobb trailereket. Az anime fanok és a moziba járók csak kapkodták a fejüket és olyanokat mondtak, hogy: „Na, nem is lesz ez olyan rossz!” vagy hogy: „Egészen pofás a trailer!”. A Super Bowl reklámszűnete alatt levetített trailer után már többen azt érezték, hogy: „Az év durranása lehet!”. De a sajtóvetések után, amikor az újságírók nem írhattak vé-

leményt, mert titoktartási kötelezettséget vállaltak, már lehetett sejtetni, hogy komoly bajok vannak a live actionnel.

Találkozás a filmmel

A film maga, nos, hát... Homer Simpsonnak van két kollégája Lenny és Carl. Őket egyszer egy tesz filmvetítés után



megkérdézték, hogy tetszett az alkotás:

Lenny: - A jelenetek külön-külön tetszettek, de összességében rühelltem a filmet.

Carl: - Nekem a film egésze tetszett, de a részeket külön-külön rühelltem.

Valahogy én is így éreztem magamat a film után. Természetesen nem okozott olyan szintű traumás sokkot, mint az

Avatar: az utolsó Léghajlító vagy mint a *Dragon Ball Evolution*, de azért ez a film is messze van a tökéletestől. Megjegyzem érdekes, hogy eddig se jó game film, se pedig jó anime film nem született, lehet, hogy a kettő közt valami korreláció van?

Sanders filmje gyakorlatilag kísérletet sem tett arra, hogy a cyberpunk vonalban bármi fajta újítást merjen véghez vinni. A legnagyobb újítása egyértelműen a solograms reklámok megjelenítése volt, amiket akár később maguk az anime-feldolgozások is átvehetnek. Ugyanakkor eredeti probléma felvetései nincsenek. Maga a rendező mondta el, hogy ma már nem lehet olyan meditatív filmet készíteni, mint amilyen volt az eredeti film '95-ben. Részben igaz, hiszen a Némaság pontosan azért bukott meg, mert túlon túl elgondolkodtató volt. Viszont a Westerworld című cyberpunk sorozat rámutat arra, hogy az igényes, elgondolkodtató témáknak van keresnivalója a képernyőn. Az pedig már külön cikket érdemelne, hogy a sorozatok, hogy voltak képesek átvenni a mozik szerepét, ami a történetmesélést illeti. Bár teszem hozzá, hogy 100 millió dollárból csak ennyit lehetett kihozni. Másrészt egy eredeti GiTS film évtizedenként egyszer születik, irreális lett volna, hogy pont ez legyen az az egy film, ami újat teremt a mozgóképkultúrában. De mondom a CG és a látvány nagyon ott van.



A GitS univerzum sajátja, hogy a politikai háttértörténetet szépen felépíti. A live actionben lévő világról szinte semmit sem tudunk meg. A világpolitikára egyetlen egyszer történik utalás, amikor a film elején az Afrikai Unió vezetőjével tárgyal a Hanka képviselője. Ez végtelenül vérszegény az eddig megszokott bőséges ábrázolásokhoz képest.

Az eddigi összes GitS alkotásban az erőszak naturálisan volt ábrázolva. A véres testek, a felrobbant emberi végtagok mind-mind hozzájárultak a világ vizuális ábrázolásához. Ezzel szemben ebben a filmben ez teljesen eltűnt, pedig 16-os karikat tettek rá, nyugodtan lehetett volna sokkal véresebb az alkotás.

Azt pozitívan lehet értékelni, hogy a filmben nem mutatnak diszkriminatív előítéletet az emberek és az androidok vagy

a kiborgok közt. Illetve ide lehet sorolni azokat a különböző feldolgozásokon átvélő anti tarnszhumanista terroristákat, akik mindig jelen vannak. Bár ebben a filmben „csak” lázadó tinédzszerként jelennek meg, csirájukban már ott lebegnek a jövő anarchistái.

Bár magam is azon az állásponton vagyok, hogy a film kevesebb szellemet hordoz magában, mint bármelyik másik elődje, mégis felvet egy érdekes kérdést. Miközben az előző alkotásokban rendre arra lyukadtak ki a szereplők, hogy a legfontosabbak az emlékeink, hiszen nélkük nincs öndefiníció, addig Sanders

„az előző alkotásokban rendre arra lyukadtak ki a szereplők, hogy a legfontosabbak az emlékeink, hiszen nélkük nincs öndefiníció, addig Sanders pont ennek az ellenkezőjéről akar minket meggyőzni (...) azt mondja nem az emlékek, hanem sokkal inkább a tettek azok, amelyek definiálnak minket.”

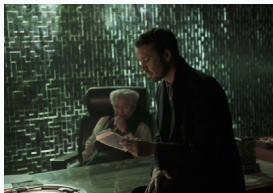
pont ennek az ellenkezőjéről akar minket meggyőzni, és talán nem is reménytelenül. Majdnem mindegyik GitS alkotásban találkozhatunk olyan szereplőkkel akiknek meghekelték az agyát, így az emlékeik, tehát személyiségük elveszett. Sanders azt mondja nem az emlékek, hanem sokkal inkább a tettek azok, amelyek definiálnak minket. S valóban, manapság amikor a hazugságokat alternatív tényeknek kezdik nevezni, amikor egy-egy nagy tekintélyű (online)lap archívumát egy csettintéssel ki lehet törölni, ekkor valóban azt érezheti az ember, hogy az emlékeknél fontosabb az, hogy egy ember mit cselekszik.

A film zenéjével nincs probléma. Persze nem olyan kimagasló mintha Kawaii Kenji vagy Kano Yoko írták volna, de simán elmegy. Ami kicsit bosszantó, hogy Steve Aokit megbízták azzal, hogy az eredeti film híres nyitó

zenéjét dolgozza át. Az átírás nem lett kimagaslóan rossz, de vannak kultikus filmzenék, amiket nem frunk át és pont!

Ami igazán problémás a filmmel, az nem más, mint a karakterek és a színészek. A legnagyobb probléma az, hogy az franchise királynőjét Kusanagi Motokót Sanders brutálisan megerőszakolta. Elvette a nevét, az identitását, a családját és minden jellegzetességét, ami Kusanagi őrnagyot a komplex anime univerzum egyik legerősebb, legintelligensebb és legfüggetlenebb női karakterévé teszi. Természetesen ez sem lett volna akkora baj, ha kaptunk volna helyette valami/valaki mást. De nem kaptunk. Mira Killian semmiben nem tudja felvenni a versenyt Kusanagival, bármelyik megtestesülését is vegyük figyelembe. Nemcsak, hogy nem tudja, de nem is akarja utolérni az Őrnagyot.





A film végén a temető jelenetnél Mira próbálja nyugtatni az anyját, hogy már nem kell többet ide jönnie, hiszen a lánya Motoko még él. Ami ugye szimplán hazugság. Motokónak elvették az emlékeit, elvették a testét, Motokóból készítették el Mirát. Nem lehet azt mondani, hogy a két személy egy és ugyanaz. Nonszensz. Az, hogy a főkaraktert ennyire lenullázták talán a legrosszabb, amit tehettek a készítőik és maga a Paramount vállalat is.

Bár hajlamosak vagyunk azt hinni, hogy az anime szubkultúra alapvetően férfias, ez mára koránt sincs így. A legtöbb képregény/anime találkozik a nemek aránya 60-40% a nők javára. De, ami még ennél is fontosabb, hogy Észak-Amerikában az anime kultúra legnagyobb egyéniségei mind nők. Talán elsőre furcsán hathat ez a kijelentés, de a cosplayt hagyományosan nők művelik többen, illetve a 2000-es években erőre kapó global manga alkotói közt is a nők voltak többségben. Talán nem kellett



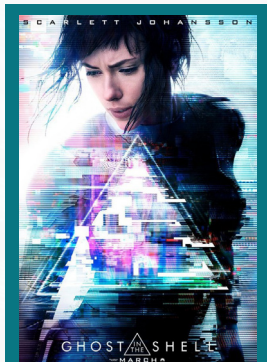
volna őket annyira lenézni, hogy egy ilyen főszereplővel szúrják ki a szemüket, miközben arra számítottak, hogy az emberek ugyanúgy meg fogják nézni ezt a filmet is, mint a Lucy-t. De erről nemcsak a rendező tehet, hanem maga a színész is. Scarlett Johansson egész egyszerűen nem élte át a karakterét. Szinte lélektelenebb volt a vásznon, mint egy üres robot. Később azazal magyarázkodott, hogy Motoko szerepe miatt nagyon nagy elvárásokat fogalmaztak meg vele szembe. Aha.

Michael Pitt egészen jól hozta a szétroncsolt ember karakterét, valamint a vele készített interjúkból kitűnik, hogy már korábban is ismerte és tisztelte a franchise-t. Batou, aki Pilou Asbæk alakította vagy inkább Pilou Asbæk alakította Batout? Nehéz eldönteni, a színész annyira eltalálta a karaktert, mintha mindig is erre készült volna. Ilyenkor szokták azt mondani, ihletlett szereposztás. Sajnos a többi színésszel komolyabb problémák voltak.



Chin Han szerepeltetése Togusaként egyértelműen a kínai közönségért kellett. Kitano szereplése pedig érdekesre sikeredett, mivel egyetlen karakterként végig japánul beszélt. Sikerült a szájába adni a film legtökösebb mondatát, másrészt ez a kényelvűség nem tett túl jót a filmnek, néha idegennek és viccesnek hatott.

Összességében mit lehet erről elmondani? A film kimagaslik az animét adaptáló live actionok közül, amit leginkább a büdzséjének köszönhet. A világ és a látvány jóra sikeredett, és volt benne pár igazán remek megoldás, mind technikailag, mind pedig színészkedés terén. Ugyanakkor nem sikerült olyan szintet hoznia, ami elvárható lett volna ettől a filmtől. Az animefanoknak igazából nincs miért az öklüket rázniuk, de nem is kell örömtüzeket gyűjtani az éjszakában. Ígyunk arra, hogy ennél rosszabb amerikai anime feldolgozás ne szülessen, de készüljön sok jó!



Rendező:
Rupert Sanders
Műfaj: sci-fi, akció
Játékidő:
107 perc
Készítő:
Paramount Pictures,
Dremworks
Értékelés:
Imdb: 6,7



Csendbe fordult Némaság

Írta: Iskariotes



Tertullianus: „a mártírok vége az egyház magja”

A film története arról szól, hogy két fiatal jezsuita szerzetes tudomást szerez arról, hogy tanítójuk Japánban hittagadást tett és elhagyta az egyházat. A két atya lehetetlent nem ismerve a XVI. században Portugáliából Japánba utazik, hogy utánajárjanak igaz-e a hír, amit kaptak. Amikor megérkeznek Japánra pont a keresztény-nyúlódzések tetőfokán jár. A két pap azzal szembesül, hogy nem csak egykori mentorukat kell felkutatniuk, hanem a hívők lelkét is gondozniuk kell. De sikerrel járnak-e? Vagy szembe kell nézniük a legnagyobb félelemmel, Isten hallgatásával. Endo Shuzaku regényéből az Oscar-díjas Martin Scorsese rendezett egy páratlan filmet.

A film genezise

Minden 1988-ban kezdődött New Yorkban. A rendező épp befejezte egyik leghíresebb és sok botrányt kavarró filmjét, a Nikos Kazantzakis regényén alapuló Jézus utolsó megkísértését. Sok konzervatív keresztény csoport hirdetet bojkottot és a legtöbb filmszínház nem tűzte műsorára a filmet. Paul Moore Jr. episzkopális püspök megértette, hogy a rendezőt milyen belső kétségek gyötrik. Így egy magán vacsorán Moore odaadott egy könyvet Scorsese-nak ez volt Endo Shuzaku regénye, a Némaság.

Scorsese Kurosawa Akira kérésére elvállalta Van Gogh szerepét a japán rendező Álmodók című filmjében, ekkor olvasta el a könyvet egy shinkansenen töltött vonatút alatt, miközben a forgatás helyszínére utazott. Már ekkor megfogalmazódott benne, hogy ebből a történetből neki filmet kell készítenie. Szeme előtt egy olyan pap lebegett, mint amelyet Roberto Rossellini Róma, nyílt város című filmjében látott. Végül 1989 augusztusában jutott el odáig, hogy megvásárolja a jogokat.

Türelem

A problémák csak innen kezdődtek. A könyv filmes jogai egy olasz üzletembernél Vittorio Cecchi Gorinál voltak. Gorit viszont nem érdekelte a filmzés, inkább politikusként állt, majd behatóbban kezdte el vizsgálni az olasz büntetőintézmények világát, ahol hosszú évekig személyesen is gyűjtötte az információkat.



Amíg nem volt más elfoglaltsága, Gori 250 ezer dollárt fizetett Jay Cocks-nak és Scorsese-nak, hogy készítsenek el egy forgatókönyvet, valamint kapnak még 150 ezer dollárt, ha befejezték azt. Cocks elmondása szerint súlyos alkotói válságba került, így sehogy sem tudott előbbre lépni a forgatókönyvvel. Scorsese 1993-ban még találkozott a szerzővel, és biztosította az odaadásáról. Endo fia, Ryunosuke így írt a találkozásról: „Emlékszem, apám azt mondta nekem, mennyire lenyűgözött volt Scorsese buzgóságától.”.



Ezt követően Martin Scorsese újabb filmekbe kezdett bele, előbb leforgatta 1995-ben a *Casinót*, majd 1997-ben a *Kundunt*. 1996-ban Endo Shuzaku meghalt.

Gori miután látta, hogy a filmje sehogyan sem halad felkeresett két forgatókönyvírt, hogy ők próbáljanak valamit összehozni. Michael Gordon (*300*) és Nicholas Kazan (*A szerencse forgandó*) bele is kezdtek az írásba, de ők se jutottak közelebb a megoldáshoz. Már 2003-ban jártunk, amikor Scorsese *New York bandái* című filmje kasszasikert hozott, így újra neki tudott fogni a Némaság megfilmesítéséhez.

Ekkor viszont a producernél támadtak igen komoly problémák. A Cecchi Gori Pictures két tulajdonosa Vittorio és felesége Nunnari beadták a váló iratokat. Így amíg nem tisztázódott, hogy ki mit fog birtokolni, az egész Némaság projekt megállt.





Ettől függetlenül Scorsese 2006-ban megírta a forgatókönyvet Jay Cocks-szal közösen. Az első castingok 2007-ben kezdődtek meg, ekkor még Ferreira atya szerepére Daniel Day Luis volt kiszemelve, akivel már dolgozott együtt a New York bandái forgatása alatt, a két fiatal szerzetest pedig Benicio del Toro (*Traffic*) és Gael Garcia Bernal (*Bábel*) alakította volna. Úgy tűnt, hogy 2008 nyarán kezdik meg a film forgatását. Del Toro már úgy nyilatkozott, hogy bár a film majd csak valamikor 2009 után lesz kész, várja a munkálatokat, hiszen végre Scorsesével dolgozhat együtt, akít személyes filmes Yodájának tart.

2008-ban végül Nunnari oadaoda a jogokat a rendezőnek, hogy készítse el a filmjét, de a készülétek még ezután sem tudtak rendben folyni, mert ekkor Vittorio perelte be Scorsesét több millió dollárért. A jogi hercehurcák végül 2014 januárjában egy peren kívüli megegyezéssel és közel 3,5 millió dollár kifizetésével zárultak.

Munka

Miután Scorsese és csapata a forgatásra szánt pénzt egy részét előteremtette, a Paramount Stúdió, (ahol a legutóbbi három Martin Scorsese film is készült) anyagiilag is beszállt a filmbe. Gori cégé végül is csaldódként élte meg a filmet, maguk részéről egy a Hetedik vagy a Bronxi mesék szintű bevételt vártak tőle, de ez nem teljesült.



Miután Cannes-ban bejelentették a film elkezdését hamar meglett a szereplő gárda. Ferreira atya szerepére Liam Neeson választották ki, akinek nem ez az első istenkereső filmje (az előzőt még 1988-ban forgatta *Misszió* címmel). A forgatás elejére közel 9 kilót fogyott, és ahogyan fogalmazott szinte alamizsnáért dolgozott. Az eredmény meg is látszott, Neeson a film elején úgy fest, mintha egy Caravaggio festményből lépett volna ki egy haláraitált. De talán neki ezek a szerepek állnak igazán jól, nem pedig valami vudu szekta

„bár 2009-ben ki lettek nézve az eredeti Japán helyszínek, ezektől elálltak a készítőik, mert közel 25 millió dollárral emelték volna meg a költségvetést. Felmerült Montréal, Vancouver, Új-Zéland is, de végül a Kínai Köztársaság területére, Tajvanra esett a választás...”

tagjaként városokat pusztítani. A két fiatal barát szerepére Adam Driver (Kylo Ren alakította az új *Star Wars* filmben) és Andrew Garfield lett kiválasztva.

Adam Driver kellett Scorsesenek, ahogyan egy neki írott levelében fogalmazott, a színész úgy néz ki, mintha egy 16-17. századi flamand, holland festményről lépett volna ki. A fiatal színész meg is szolgálta a belevetett bizalmat és 23 kilót fogyott a szerep kedvéért.

Andrew Garfield pedig egy jezsuita rendhez járt tanulni és egy hétig be is költözött közéjük miközben némasági fogadalmat tett. Az idei Oscar gálán a *Fegyvertelen katonában* hozott alakításáért jelölték, de talán ebben a filmben még az ott látott szerepét is felülmúlta.

Sokáig úgy tűnt, hogy Ken Watanabe szerepelni fog egészen a forgatás megkezdéséig, de végül kiszállt a filmből. Ő alakította volna egyébként a tolmácsot, amit így Tadanobu Asano (*Thor* filmek) kapott meg, és igen jól hozta a szerepét. Scorsesenek egyébként a japán színészekkel kapcsolatos castingon annyit kérése volt,

hogy olyan színészeket válasszanak ki, akik jól tudnak angolul, mert nem szeretne tolmácsot igénybe venni egy-egy instrukció elmondásánál.

A helyszín kiválasztása nem volt könnyű. Mert bár 2009-ben ki lettek nézve az eredeti Japán helyszínek, ezektől elálltak a készítőik, mert közel 25 millió dollárral emelték volna meg a költségvetést. Felmerült Montréal, Vancouver, Új-Zéland is, de végül a Kínai Köztársaság területére, Tajvanra esett a választás, amit Ang Lee ajánlott a rendező figyelmébe.





Rádásul a tajvani kormányzat jelentős adókedvezményeket biztosított a filmnek. Ahogy Jennifer Jao, a Taipei Film Commission igazgatója elmondta az volt a tervük, hogy ezzel a filmmel feltegyék Tajvant a nemzetközi film térképére. A tajvaniak úgy gondolkodnak, hogy a szigetükön megtalálható mind a kínai, mind pedig a japán építészet nyomai, így aki ilyen helyeken szeretne forgatni, itt könnyen talál helyszínt, de olcsóbb, mintha az eredeti hazájukban tennék meg ezt.

A komplett stáb 750 emberből állt. A forgatás ideje alatt tájfunok szakították meg a film felvételét, amikor pedig nem esett, akkor a híhetetlenül magas pára nehezítette a munkálatokat.

A tengeri felvételeknél Lance és Harry Julian segítettek, akik olyan „vizes” filmeknél működtek közre, mint a *Titanic* vagy a *Waterworld*. A háromszoros Oscar-díjas látványtervező, Dante Ferretti is örömmel fogadta el a mester felkérését.

Valamint a szintén háromszoros Oscar-díjas Thelma Schoonmaker számára is - aki már a *Dühöngő bika* óta Scorsese vágója - hatalmas megtiszteltetés volt, hogy részt vehet kedvenc rendezője szerelemprojektjében. Kathryn és Kim Allen Kluge zenéje szinte csak jelzésértékűen van jelen, de ezzel szolgálja legjobban a filmet. Konklúzióként annyi levonható, hogy a rendező mise-en-scene használata végig nagyfokú volt, és minden egyes jelenetnél pontosan odafigyelt, sehol nem volt egy felesleges tárgy vagy egy oda nem illő fuvallat.

Sajnos a Némaságnak nem tett jót, hogy a Paramount még az Oscar gála előtt a mozikba erőszakolta, reménytelenül díjak után ácsingózva. A filmet több kritika is érte, a legtöbbször a hosszát vetik Scorsese szemére: túlnőtül hosszú és nem tölti ki jól a játékidőt, sőt mondhatni manierista éle van a filmjének. Jó páran azt kifogásolták, hogy nem Japánban készült, megint mások azt, hogy a színészeknek nem volt elég

portugál akcentusok vagy, hogy a latin szövegeket nem a legjobban ejtették ki. De még ezeknél is több kritika érte a rendezőt, hogy érzéketlennek mutatkozott a Japán kulturális háttér bemutatásánál, nem tárta fel annak komplexitását, bár hogy melyik karakternél buzog jobban a kulturális sovinizmus az már egy másik kérdés. Továbbá, sokak szemében ez a film nem több mint egy szokásos „fehér ember jött téríteni a sok primitív ember közé” alkotás, és nem kellőképpen ítéli el a film a kulturális imperializmust. A Némaság ilyen téren hasonlóságot mutat Coppola *Apokalipszis most* című filmjével, amiben a keresett személyt nem is látjuk a film 2/3-áig. Bár azt tegyük hozzá, hogy maga a regény sem foglalkozik ezekkel a témákkal, mert egész egyszerűen nem ez a fontos ebben az alkotásban. Bármilyen más további téma csak elvonná a néző figyelmét a csendtől.

A film anyagilag bukást hozott magára, a rá költött 40 millióból csak 16 térült

meg. A hosszú játékidő és a kemény téma egy dolog. A másik komoly probléma, hogy manapság nem volt trendi elkészíteni ezt a filmet... Amikor emberkék óbégatnak, hogy a keresztény értékrend eltűnik, de a hitük miatt menekülők, elől bezárják kapujukat. Nos, nekik és híveiknek kényelmetlen azt látni, hogy valaki olyan helyzetben, olyan döntést hoz, mint Rodrigues atya.

Gondolatok

A film és a regény képe olyan, mint egy shan shui festmény. Hallgatag, formai és képi világa évszázadon át csiszolódott, jelkép és szimbólum rendszerre egyszerre letisztult és komplex. A taoista és a konfuciusus értékrend pazar leképezése volt ez a festészet nyelvére. A képek nyugodtságot árasztanak magukból, a kód finoman öleli körbe a távoli hegycsúcsot, a patak és a mellette vezető út kecsesen kanyarog egymást kerülgetve.





A képek nem cselekményt vagy hősi tettet ábrázolnak, inkább az állandóságot és a békét adják meg szemlélőjüknek. Ha valami mégis megtöri a csendet, maximum a kabócák koncertje lehet. A cél egyértelmű: a nézőnra varázsolt világ magával ragadja nézőjét, aki így egy időtlen helyre kerül, ahol csak a csend és a világmindenség van körüllette.

Endónak talán azért a Némaság a legismertebb alkotása, mert olyan mintha saját magáról írta volna a regényt. Szinte egy intim meditációval ér fel a könyv, ahogy a film is. A kisregény írója kívülállóan érezte magát Japánban, nem tartozott a többségi kultúrához, egy keresztény volt egy shintoista-buddhista országban. Amikor viszont Európában járt, szintén kívülállónak érezte magát, mert azt kellett meg tapasztalnia, hogy inkább egy japán, semmint keresztény lenne. Egyszer így írt erről az érzésről: „A nyugati formában kialakult



kereszténység olyan öltöny, amely nem passzol a japán ember testalkatához.”

A film rendezője is hasonló - bár talán nem annyira frusztrált környezetből jött, mint Endo. Scorsese New Yorkban születet, de italoamerikaiként. A világon mindenhol amerikai volt, hazájában pedig olasz. Bár fiatal korában templomba járt, azt kellett látnia, hogy a costra nostra emberei is eljárnak a szenthelyekre, miközben embereket ölnek. Ha valaki hívó, akkor miért öl embereket, ha pedig emberek életét oltja ki, akkor miért jár templomba?

Endo mindig is szerette azokat a történeteket, ahol a gyenge hívó került előtérbe, mint ahogyan ebben a történetben is látható vagy olvasható. Leginkább azért, mert saját magát is gyengének tartotta és látta. Természetesen íróként sokkal izgalmasabb az olyan személy, mint Péter vagy a regénybeli Rodrigues atya, sem-



mint azok a tanítványok, akik mindvégig megőrzik erős hitüket, mint János. Éppen ezzel magyarázta később Endo, hogy a buddhizmust miért nem találta jónak. Buddha teljes lelki nyugalommal távozott a világmegforgásából. A szerző tudta magáról, hogy ő erre soha nem lenne képes. Nyugalommal elbúcsúzni az élettől? Itt hagyni mindazokat, akiket szeret, és amiket tisztel? A haláltól mindenki fél, még maga Jézus is megrettent a keresztre feszítés gondolatától. Akkor egy hívó, akinek még annyi hite sincs, mint egy mustármag mit várhat? Emlékezetes a jelenet, amikor a filmben Rodrigues atyát elkapják és két japán keresztény mellé vetik az erdőben. Az atya döbönt arccal fordul a hívők felé: hát ti nem félték? Hiszen mindjárt meghalotok! A nő azt válaszolja, nincs semmi baj ezzel, hiszen akkor a paraisóba kerülnek, ahol nincs többé munka, éhezés, adók és szenvedés. A padre erre csak maga elé néz és ő is próbálja nyugtatni a híveket, hogy igen,



ott a Paradicsomban minden jobb lesz. Bár látjuk rajta, hogy inkább elkerülné a sorát és korántsem várja örvendve az élete végét. Vagy talán arról van szó, hogy nem ismerik kellően az adott országot, ahogyan a főinkvizitor megjegyzi: „*Padre, úgy tűnik, a misszionáriusaitok nem ismerik Japánt!*”

Paraiso. Azaz Paradicsom. Talán itt érhetjük tetten leginkább azt, hogy az új bennszülött hívek nem teljesen értették meg az Igét. Egy jelenetben, amikor egy fiatal pár a babájukat megkeresztelteti, akkor örvendő arccal megkérdezik, hogy ő most már a Paradicsomban van? A két pap Rodrigues és Garrupe egy pillanatilag haboznak, majd Garrupe könyörtelenül kijelent, hogy ez nem a Paradicsom, amiben aztán Rodrigues atya is megerősíti. A pár arcáról lefagy a mosoly, csalódtak. Bár felmerülhet a kérdés, hogy ott és akkor a szülők karjukban a kisdettel nem érezték-e magukat a Paradicsomban?



Ákár csak egy másodpercig is. Teológiailag biztosan nem, tehát nem értették meg a Paradicsomról szóló tanítás lényegét. Bár kérdéses, hogy egy világtól elhagyott kis kunyhóban mennyire fontos a hittudomány minden fundamentumát szó szerint értelmezni? Vagy egyszerűen a japán néplélek másképpen gondolkodik az Istenről, mint európai hittársai. Endo azt írta a Jézus élete című művében, hogy a japánok négy dologtól félnék: földrengés, villám, tűz, és az apák. Nem csoda, hogy ezek után a szerző úgy véli: „Az én Jézusom a szelíd, jóságos, szerető, megbocsátó Jézus.”.

Endo nem tudta elfogadni, hogy a bűn azért rossz, mert azzal magát a bűnöst sebzí meg, ahogyan a buddhizmus tanítja azt. A japán író inkább abban hitt, hogy a bűn leginkább másokra káros, ezért kell azt megakadályozni vagy ellené dolgozni. A bűn csak ott van, ahol szeretet hiány van. Nem hiába, hogy Jézus legfőbb parancsolta is az: „Szeresd felebarátodat, mint tenmagadat.” (Mt. 19:19)

A buddhizmus maga az ürességre tanít, a keresztyéníró Endo ezt nem tudta elfogadni. Szüksége volt az élet lüktetésére. Ezzel lehet talán megmagyarázni Kichijiro árulásait? Ő is inkább az életet választja, semmint hogy meghaljon. Vagy legalábbis azt hiszi, hogy az életet választja, mert Jézus azt mondja: „a ki meg akarja



„Talán Rodrigues is felsóhajtott magában (...) pedig pontosan tudta, hogy őt nem hagyta el az Úr, mint ahogyan tette azt a saját fiával.”

tartani az ő életét, elveszti azt; a ki pedig elveszti az ő életét én érettem, megtalálja azt” (Mt 16:25). Bár kérdés, érdemes-e egy olyan életet választani, ahol a családnak, a gyerekeink már meghaltak. Vagy inkább a velük való sorsközösség a fontosabb? Endo a saját szavaival válaszol a kérdésre:

„Ha engem odahurcolnának például az Unzen-hegy forró kénforrásaihoz - mint ahogyan 16. századbeli japán keresztyényekkel tették, és hátukba sebeket vágva, öntözgették nap, mint nap az égető, maró, bugyborékolva forró kenes vizet rá, én nem tudnék úgy kitartani, mint sok vértanú tette, hanem kibuggyanna számból a hittagadás, hogy így megmeneküljek a kínoktól. Utána persze mindjárt megbánám, amit tettem, és újra keresztyének vallanám magamat, és így minden ugyanúgy előről kezdődne”- írja.

A regény, illetve a filmbeli karakterek sem különböznek tőle. Ferreira és Rodrigues atya is elesnek a hit próbáján azaz aposztatálnak. Amikor a fiatal szenvedő pap ott áll a fiume előtt, ezt hallja: „*Tedd meg! Ne félj! Azért jöttem e világra, hogy megtapossanak!*” A válasz olyan könnyűnek hangzik, de amit hallott a lelkész, az kinek a hangja volt? Jézusé? Aki értünk jött a Földre és egymaga átvette az összes

bűnünket. Sátáné? Aki így akarta rávenni a szegény jezsuitát, hogy elhagyja a hitét. Sajátja? Mert nincs, se isten, se ördög, csak az ember maga, és amit hallott, az csupán a lelkiismeret hangja volt. Isten miért engedi, hogy azt érezhessük, elhagyott minket? Miért hagyja, hogy szenvedjünk? Miért hagyja, hogy mások szenvedjenek az én hitem miatt? Önzés-e ilyenkor nem megtagadni hitemet? És ha kikényszerítik belőlem a hittagadást? Miközben sírva rálépett a szentképre eszébe jutott az, amit Jézus mondott: „*Boldogok, a kik sírnak: mert ők megvigasztaltatnak.*” (Mt 5:4)

Talán Rodrigues is felsóhajtott magában: „*Éli, Éli, lamma szabaktani*” (Mt 24:22; Mk 15:34, de ide vehetjük Zsolt 35:22-t és 44:23-t is) pedig pontosan tudta, hogy őt nem hagyta el az Úr, mint ahogyan tette azt a saját fiával.

Fogadják el azt, hogy a szentképre való lépés „csak egy művelet”? Semmi más csak egy bürokratikus feladat? Nem az. Legfőképp azért nem, mert az inkvizитор alapvetően egy utilitarista állásponton van. Tehát a tett igazolja annak helyességét, ezzel szemben a keresztyéni logika azt mondja, bár egy cselekedet lehet jó, az önmagában még nem visz közelebb az igaz hithez. A magisztrátus így győzködi az alatta gyötröket: „*Nem kívánom töletek, hogy őszintén és meggyőződéssel tapossatok rá. Ez csupán formáság. Nem sérti a meggyőződésedet, ha éppen csak ráteszitek a lábatokat.*”.



Miközben mindenki tudja, hogy egy vallás, egy kultúra legfőbb ismérvei pont a formáságból erednek, különösen igaz ez a Római Katolikus Egyházra.

Robert Heinlen íróknak való probléma/kérdés lett volna, ha az atyák mártírhálált halnak, nem csak egy „újabb vértanúhálált halt papokká lesznek”, akikből már így is rengeteg van. Vagy azzal tudnának leginkább kitűnni, hogy megteszik, amire kényszerítik őket, és így tartják meg a hitüket. A történet egyik legnagyobb csavara, hogy Ferreira és Rodrigues atyák nem válhatnak mártírrá a hitük miatt, viszont Kichijiro akaratá ellenére mégis azzá válik.

De az is felmerülhet bennünk - Thoreau-ból kiindulva -, hogy a szerzeteseknek sohasem szabadott volna megtörniük, hiszen ezzel csak az adott állam gonozságát legitimálták. A történetet tehát úgyis lehet olvasni, hogy az állam képes volt megtörni az igaz hitet.

A bizonytalan némaság volt az, ami teljesen kétségbe ejtette a papot - Rodrigues. Hogyan korábban olvashattuk, illetve a filmben ki is mondja Rodrigues: „Nem tudatja velem Isten, hogy mit vár tőlem, és nem segít azokon sem, akiket kínoznak!”. Kínzó érzés. Rengeteg érzést és gondolatot ébreszt a nézőben. Isten talán üzent, csak Rodrigues nem értette? Vagy nincs is senki, akitől választ várhatnak? Vagy ha van Isten, akkor miért nem üzen? A fatömlőbe zárva egyik kérdés



súlyosabban hat az emberre, mint a másik. De a válaszok talán még súlyosabbak, mint a kérdések, bár a kulcsot se Endo se Scorsese nem adja oda nekünk, mert nem ez a céljuk. A kulcsot nekünk kell megtalálni.

Bár azt hihetjük, hogy Rodrigues atya az inkvizítor éjjeli kínzásától török meg és tagadja meg hitét. De ez nem így van. Ő már sokkal korábban meghasonlott vagy inkább elveszette önmagát és ezt tudja is. A pillanat nem volt egyéb, mint amikor a hegyi patak víztükrében megpillantotta magát és Jézust vélte felfedezni arcképe-



ben. Ugyan egy ember hogyan helyezheti magát Isten Fiává? Ezt pontosan tudta az atya is.

Endónak nem kellett évszázadokig visszamennie a múltba, hogy láthasson apostszátalt papot. A jezsuita pap - Herzog -, akinél megkeresztelkedett otthagya a hivatását. A szerző itt láthatta az emberi viselkedés egyik tipikus példáját: olyan jó ember lennék, ha... Mindnyájan ismerjük ezt az érzést. Olyan jól tanulnék, ha nem lenne ilyen nehéz az anyag. Olyan jól edzenék, ha nem lenne ilyen kemény az edző stb. Herzog is, és a regénybeli Kichijiro is



ezt mondja: olyan jó keresztény lennék, ha nem most kellene az lennem.

Kichijiro a történet egyik legfontosabb alakja, pontosan annyira, mint Júdás a Bibliában. Júdás ott volt a Megváltó dialútjátán. Láttá, hogyan járt a vízen, látta a gyógyításokat és a csodákat, ott volt, amikor a történelemben először elhangzott a „Mi Atyánk” a híres boldog mondásoknál. Ezek ellenére vagy talán éppen ezért ő volt az, aki elárulta a Mesterét. Kichijiro (Yösuke Kubozuka) is pont így cselekszik. Elárulja a feleségét, a gyerekeit, a barátait, a lelkszeit, mindenkit, hogy a saját életét megmentsse. De azzal, hogy árulóvá válik mindig ugyanazt a bűnt követi el. Nem tud kitörni ebből a bűn- és bűnkörből. Ha itt megállna az áruló, könnyebb dolgunk lenne. Ezt szeretné igazából a karakter is. Könnyebb életet. Nem földi Paradicsomot szeretne magának, megelégedne azzal is, ha nem üldöznék, mint keresztényen.

Kichijiro azonban mindig tovább lép. Mindig a feloldozást kéri a papoktól, amit meg is kap. Mi nézők pedig nem tudjuk eldönteni, mi az egészben a legcinikusabb? A pap, aki mindig feloldozást ad egy árulónak? A júdás, aki mindig ugyanazt teszi, és mindig kéri a megbocsátást? Vagy az egész gyónás szentsége cinikusság?

A film és a történet igazi ellenpontja Inoue (Issey Ogota parádés alakítása). Inoue karakterében egyfajta kromatikus kontraszt látható meg.



Miközben az a feladata, hogy embereket becsteljen, kínozzon vagy öltesse meg; addig saját maga egy fáradt öregember benyomását adja. Akít szinte sajnálunk, hogy hosszú lovagutakra kényszerül, a könyörtelen inkvizitor szerepét pedig a szinte nevetségesen magas hangjával és a fogát villantó mosolyával ellensúlyozza. Nehéz eldönteni, hogy egy okos intoleráns bigottal állunk szemben vagy egy hazáját védő patriótával.

Karakterre Jancsó Szegénylegények című filmjében látható kormánybiztosra emlékeztet minket. Nem akar mártírokat csinálni a papokból, nem erőszakkal akarja őket megtérni. Inkább rávezeti, rábeszéli őket és végül, ha másképpen nem megy, erőszakot demonstrál, de itt az erő csupán eszköz és nem a cél. Mondhatni semmi személyes, csak üzlet. Úgy fogalmaz: „Vannak, akik szerint a vallásokat egy átok. Szerintem nem az. Én másképp látom, de veszélyesnek tartom”.

Miközben a papoknak kérdéseik vannak és bizonytalanok saját életükkel kap-

csolatosan, Inoue nem ilyen. A saját kérdéseire tudja a választ és el is mondja azokat. Nem csak a portugál Rodriguesnek, hanem a japán Endónak is választ ad az öreg hivatalnok, buddhizmussal firtató nézeteire: „Nekünk van saját vallásunk, atyám. Kár, hogy nem vetted észre. Azt hiszitek, hogy a buddháink csak emberek. Emberi lények. Tudatlan vagy! Padre! Csak egy keresztény láthatja Buddhát egyszerű embernek. A mi Buddhánk olyan teremtmény, amellyé az ember is válhat. Valamivé, ami nagyobb saját magánál. Mint, aki képes túllépni a képzelgésein. De te ragaszkodsz a képzelgéseidhez, és azokat hitnek nevezed.”.

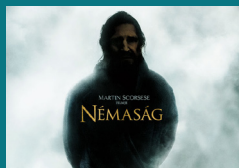
Inoue nem kételkedik abban, hogy kinél van az igazság. Rodrigues atya ezt képtelen elfogadni: „Az igazságot hoztuk Japánba, márpedig az igazságnak az a jellemzője, hogy földrajzi helyzettől független. A keresztény nem tehet mást, mint hogy hirdeti az igazságot minden népnek.”

Inoue: „A tanítás, amit magával hozott, talán igaz Spanyolországban és Portugáliában. De mi is gondosan tanulmányoztuk. Hosszasan és nagyon alaposan. Úgy találtuk, hogy Japánban hasztalan és értéktelen. Arra jutottunk, hogy ez veszélyes dolog.”

Rodrigues atyának talán eszébe juthattak ezekre a vádakra a Korinthusibeliekhez írott első levél szavai. „Mert a kereszttről való beszéd bolondság ugyan azoknak, a kik elvesznek; de nekünk, kik megtartatunk, Istennek ereje.” (I. Kor 1:18)

Van egy német mondás: *Alle meine Lehrer sind tot, außer der Stille.* - Minden tanárom halott, kivéve a csend. Mintha Rodrigues atya is ismerte volna ezt a mondást, de ha nem is tudja, legalább magává tette. Az akkulturáció, amin végigment miközben élete nagy részét Japánban élte, elég időt biztosított számára, hogy gondolkodjon és csendben legyen. Megértette, hogy a csend, amit hallott a börtönben, Isten válasza volt a kérdéseire. Végig ott volt vele és nem szólt semmit, ahogyan szeretteink is ott vannak velünk és nem szólnak semmit, amikor gyászolunk. Csak ott vannak. Rodrigues is elfogadta, hogy mindez azért kell átélnie, mert a Mennyei Atya így rendelkezett felette. Talán így tudta csak megóvni az életét ez volt, amit adhatott neki.

Miközben végzünk a filmmel Tandori Dezső nagyszerű kőnya juthat az eszünkbe: „Némaság a hang helyett. / De a némaság mi helyett?”



Film címe:
Silence (Némaság)

Rendező:
Martin Scorsese

Eredeti könyv:
Shūsaku Endō

Szereposztás:
Andrew Garfield (Francisco Rodrigues)
Adam Driver (Sebastião Garupe / Garppe)
Liam Nesson (Cristóvão Ferreira)
Kichijiro (Yōsuke Kubozuka)
Inoue (Issei Ogata)
Tadanobu Asano (Iolmács)

Zene
Kim Allen Kluge és Kathryn Kluge

Stúdió
Paramount Pictures

Játékidő
161 perc

Premierek
Vatikáni premier:
2016. november 30.
Amerikai premier:
2016. december 23.
Hazai premier: 2017. március 16.





Persona 5

írta: Venom



Szeretnéd kipróbálni, milyen érzés Japánban iskolába járni anélkül, hogy kilépnél a szobádból? Rajongsz az animékért? Szeretnél szuperhősködni, segíteni a rászorulókon? Rajongsz a misztikus, természetfeletti szörnyekért és a csavaros történetekért? Nem zavar, ha órákig kell angolul párbeszédeket olvasnod? Van valamilyen Sony asztali konzolod? Ha mind igen, akkor a Persona 5 csak Te rád vár, garantáltan imádni fogod!

A Persona születése

Bár kevesen tudják, de a Megami Tensei sorozat idén ünnepli a 30. évfordulóját, 1987-ben jelent meg az első része annak a mára gigantikusra növekedett univerzumnak, mely talán a Final Fantasy és a Dragon Quest címek mellett a leginkább formálta a japán szerepjátékok fejlődését. Összeszámolni is nehéz szinte, hogy hány játékot is tartalmaz a sorozat, főleg, mert



szinte minden egyes résznek legalább egy remake-et készítették azóta, de valahol egy ligában van a fentebb említett Final Fantasyvel. A Megami Tensei - ami később Shin Megami Tensei címen híresült el nyugaton - leginkább arról ismert, hogy a cyberpunk stílust vegyítette a létező vallások és népmesék világával, de erősen merített Lovecraft és más horror írók munkásságából is. Nagyon szurreális, néhol scifibe vagy fantasyba hajló modern történetek, ami alatt egy viszonylag egyszerű, amolyan "dungeon-crawler" alapok nyugszanak. Sőt, valahol még egyfajta proto-pokémonnak is tekinthetjük, hiszen a játékmenet nagyrésze abból áll, hogy szörnyeket ölsz, befogsz, fejlesztesz, fuzionálsz, hogy még erősebb szörnyeid legyenek, amikkel tovább harcolhatsz.

A Shin Megami Tensei sorozat nyugaton a 90-es évek végéig szinte alig volt ismert. Bár pár epizód ugyan megjelent angolul, mégis nagyon kevesen foglalkoztak vele. Számomra az első találkozás valamikor a 2000-es évek legelején történt, amikor megjelent a Shin Megami Tensei Persona 2: Eternal Punishment az akkor már nagyon erősen kifutóban lévő Playstation konzolra. Azt nem mondom, hogy szerelem volt első látásra, mert valljuk be, még a konzol szintjéhez mérve is elég csúnyácska volt, de mégis volt benne valami, ami oda ragasztott elé hosszú éjszakákra. Nagyon furcsa és egyedí volt, hogy a mo-



dern Tokióban játszódott és szinte áradt belőle, az akkoriban éppen szárnyait bontogató lovecrafti hangulat. Démónok és angyalok, furcsa bűnügyek, valódi japán helyszínek, sok-sok horrorelem, de mégis kellyos humorral és könnyedséggel tálalva. Kár, hogy mint játék, szinte befogadhatatlanul nehéz és körülményes volt, emiatt soha nem is játszottam végig. Ha nem is volt a legjobb, de megismertette az emberekkel a sorozatot és innenől nem volt megállás.

Eljött a Playstation 2 korszaka és hirtelen nyugatra betört digitális horror mánia. Volt itt minden, utópisztikus cyberpunk horror (Digital Devil Saga 1-2), rettenteseen elvont és a túlvilágon játszódó rémálom (Nocturne), fantasy környezetbe helyezett sorozat (Last Bible sorozat), akció orientált hack'n slash rpg (Raidou Kuzunoha 1-2), és még a gyerekeknek is készült



pár epizód (Devil Children). Ez borzasztó sok, szinte az összes játékelemet betérítették pár év alatt, sőt még a PC-s mmorpg piacra is bepróbálkozott az Atlas, az (azóta megboldogult) SMT IMAGINE-nel. Az igazi nagy durranást viszont nem ezek a címek hozták el (bár kétség kívül remek játékok), hanem a Persona 3 és a Persona 4.



A japán szerepjátékok új királyai

A Persona 3 és 4 a japán szerepjátékok (jrpg) teljesen új korszakát hozták el. Az Atlus nagyon szépen ráértett arra, hogy valami teljesen újat kell nyújtani a közönségnek. A Persona sorozat pedig képes volt megújulni, a felesleges nehezítéseket dobták, a történet sokkal befogadhatóbb lett és behozták a szociális életet a játékba, vagyis a különféle npc-k nem csak úgy "vannak", mint random információs források, hanem a velük való kapcsolatot fejleszteni lehet, ami melléktörténeteket nyit meg. Ezt kicsit megbolondították azaz, hogy a főhősnek csak limitált időt adtak mindenre, a naptárban folyamatosan peregetek a napok, és ha egy év alatt nem teljesítettük a célt, akkor bizony kezdhették előről az egészet. Nappal, mint egy átlagos japán diák élhettük a mindennapokat, este pedig démonokra vadászhattunk.

Mindezekhez jött a hamisítatlan animés kőrités és a bombasztikus rap és metal zene... instant klasszikus alkottak. Erre mondják, hogy zseniális elgondolás és parádés megvalósítás. A Persona 3 és 4 elképesztő sikert aratott: filmek, anime sorozatok, mangák, zenei cd-k, rádiójátékok követték a megjelenésüket, és Japánban elképesztő méreteket kezdett ölteni a Persona láz. Közben már lassan a 2010-es éveket tapostuk, ekkora siker mellett egyértelmű volt, hogy jönni fog a folytatás, immáron már az új generációs konzolokra, és egy ilyen hát-széllal nem lehet veszíteni.

Noha már 2011-ben elkezdődtek a fejlesztések, hivatalosan csak 2013-ban jelentették be, hogy hamarosan érkezik a Persona 5, méghozzá Playstation 3 platformra egy 2015-ös megjelenési dátummal. De valami porszem került a gépezetbe, a 2015-ös időponton lekésték, majd közölték, hogy kicsit csúszik a játék

2016 elejére, de cserébe megjelenik már Playstation 4-re is, majd újabb halasztás nyárra, végül közel egy éves huzavona után 2016 novemberében végre megjelent Japánban, 8 évvel a Persona 4 után. Kis érdekesség, hogy addig halogatták a megjelenést, hogy időközben két színkorcsinész is elhunyt a szereplőgárdából, Tanaka Kazunari és Matsuki Miyu, akinek ez volt az utolsó munkája halála előtt.

A nyugati megjelenésre még ugyan várni kellett közel fél évet, de itt van, megjelent és bátran ki lehet jelteni, hogy megszületett a jelen generáció egyik legjobb szerepjátéka, de vajon tényleg ez a legjobb Persona epizód...?

Tolvajok, fantomok és iskoláslányok

A történet főhőse, félhivatalos nevén Korusu Akira (de úgy nevezhetjük el, ahogy csak sze-

retnének) egy teljesen hétköznapi 17 éves japán diák. Egyik este hazafelé tartva látja, hogy egy marcona férfi erőszakoskodik egy fiatal nővel, Akira a hölgy segítségére siet, de valami nagyon mellé megy, mert a férfi elesik és beveri a fejét, majd a kiérkező rendőrök már a szerencsétlen srácot kapcsolják le, és így lesz egyik pillanatról a másikra "bűnöző". A büntetése 1 év felfüggesztett, ami azt jelenti, hogy új iskolába kell mennie és semmilyen balhéba nem keveredhet egy teljes évig, különben mehet a javítóintézetbe.





Akira beilleszkedése az új iskolába nem egyszerű, hiszen köztudott, hogy "elítélt", így mindenki messziről kerül. Hamarosan összeismerkedik a kis-és forrófejű Ryujival, aki elmondja neki, hogy bizony ebben az iskolában sem könnyű az élet. A tanítónár szinte terrort tart fenn a diákok között, a fiúkat rendszeresen veri, a lányokat pedig moleztálja, köztük Annt is, Ryuji gyerekkori barátját. Persze senki sem tud tenni semmit, a többi tanár szemet huny felette, és pár nap múlva be is üt a baj, az egyik diák leugrik a tetőről, hogy végezzen magával. Akira, Ryuji és Ann összefognak, hogy bebizonyítsák, a tanár a felelős ezért, és nem várt segítséget kapnak ehhez: a telefonjukon megjelenik egy új app, mely képes őket átjuttatni egy alternatív valóságba, ahol a mi világunk kifordított mása található. Itt találkozunk egy Morgana nevű nagydumás beszélő macskával és közösen megalkotják a Fantom Tolvaják csapatát, akik szembeszállnak az ember-i gonoszszálggal. Az alternatív



világban ha valakinek ellopják a legfontosabb kincsét, akkor az kihatóással van a mi világunkra, a bűnös megbánja tetteit és újragondolja az életét. Akiráék pedig nekilátnak a munkának, hogy bebizonyítsák, képek megváltoztatni az emberek szívét...

Nagyjából ennyi lenne a történet felvezetése, igen, kicsit zavaros és furcsa, de higgyétek el nekem, hogy átvélve sokkal jobb, mint leírva. És persze ez csak a kezdet, ugyanis a sztori nem csak hosszú, hanem elképesztően hosszú. Itt konkrétan 100-120 óras

„A helyszíneket a valódi Tokióról mintázták, szinte majdnem egy az egyben. Bejárhatjuk az ismertebb városrészeket, boltokat, kisutkákat és bár nincs akkora szabadságunk, mint mondjuk a Yakuza sorozatban, de így is nagyon látványos és hangulatos lett.”

játékidőről beszélünk, ha csak átrohansz a játékon, és simán a duplája, ha mindent 100%-ra akarsz teljesíteni. Szóval gatyát felkötni, mert ez egy egész nyári elfoglaltság lesz.

Árnyak, maszkok és a macskabusz

A Persona 5 játémenete három részre osztható. A leggyakoribb, hogy átvezetőket nézünk, ahol a szereplők egymás között beszélnek a helyzeteket és a mindennapos dolgaikat. Ebbe itt-ott lesz beleszólásunk, rákérdezhetünk dolgokra vagy válaszolhatunk kérdésekre, bár sokat nem számít mit választunk. Egy-egy ilyen átvezető rész

akár több óras is lehet, szóval javasolt, hogy amint lehetőségetek van menteni, akkor mentsetek, mert egy nem várt áramszünet több órnyi munkátokat dobhatja a kukába (és autواسvas sincs).

A második rész, amikor a városban vagy az iskolában





máskzálnak a legfontosabb, hogy valami elfoglaltságot keressünk magunknak. Ez lehet egy étterem, fürdő, játéktér, könyvtár, vagy bármi, amit épp sikerült megnyitogatnunk a sztori előrehaladtával. A helyszíneket a valódi Tokióról mintázták, szinte majdnem egy az egyben. Bejárhatjuk az ismertebb városrészeket, boltokat, kiscitákat és bár nincs akkora szabadságunk, mint mondjuk a Yakuza sorozatban, de így is nagyon látványos és hangulatos lett. A másik lehetőségünk, hogy valamelyik ismerősünkkel szocializálódunk. A városban szerteszét ismerősökre tehetünk

„Árad belőle a lazaság, a menük, a karakterek, a szörnyek, minden annyira egyedi, hogy ilyet sehol máshol nem találsz. A grafika olyan, mintha egy animébe csöppennél és ehhez jönnek a valódi helyszínek.”

szert, akikkel eltölthetjük az időnket, ezek amolyan melléktörténetek, amelyeket opcionálisan játszhatunk végig. A játék 1-től 10-es szinten jelzi a fejlődésünket minden egyes szereplővel, és ahogy ez a szám növekedik, úgy kapunk új képességeket, tárgyakat vagy akár új helyszíneket. Persze ez nem lesz egyszerű, mert mindenre időlimit van. Vagyis állandóan döntened kell, hogy mire vagy kire szánsz időt, ami bizony nagyon véges. Sőt, még azt is elérhetjük, hogy egy vagy akár több hölgygel is randizhatunk, bár azért ezzel csak óvatosan, könnyen sértődés lehet a vége, ha kiderül, hogy egyszerre több vasat tartasz a tűzbe... ha értitek mire gondolok. Jah, és arról se feledkezzünk meg, hogy a hőseink nappal átlagos diákok, szóval nem árt készülni a vizsgákra és odafigyelni az órán elhangzottakra... bár akár el is lóghatjuk, ha van rá lehetőség. A döntés a játékos kezében van.

A harmadik rész, amikor az alternatív világban kalandozunk a csapatunkkal. A kezdeti 4 fő később kibővül és ezzel

együtt a lehetőségeink is. Egyrészt különféle pályákat kell teljesítenünk, a cél, hogy eljuss a végső kincsig, másrészt pedig rengeteget kell harcolni az árnyaknak nevezett szörnyekkel. Maga a harc ugyan körökre osztott, de nagyon pörgős, maximum pár percig tart a legnehezebb csata is. Ezt a részt nem is nagyon boncolgatnám, mert a játék több órát szán a bemutatására, de aki ismeri a jrpg-eket, annak ismerős lesz.

Természetesen, mint minden SMT játékban, itt is lehet és kell is gyűjtögetni szörnyeket, de ez szintén nagyon egyszerű. Pár óra játék után mindenki rutinos

lesz benne és ha egyszer ráérzel a ritmusra és a rendszerre, akkor onnantól fantasztikusan fogsz szórakozni.

A fényes és a sötét oldal

Már első ránézésre is látható, hogy a Persona 5 valami elképesztően stílusos látványvilággal rendelkezik. Árad belőle a lazaság, a menük, a karakterek, a szörnyek, minden annyira egyedi, hogy ilyet sehol máshol nem találsz. A grafika olyan,





mintha egy animébe csöppennél, és ehhez jönnek a valódi helyszínek. Nincs rá jobb szó, mint hogy mestermunka. Bár PS4-en az igazi, de a PS3 tulajoknak sincs okuk szégyenkezni, mind a két gépen közel egyformán néz ki, egyedül a felbontásban térnek el.

A zenék szintén hasonlóan hangulatosak, ezúttal erősen a jazzes vonalra tértek rá, a szinkron szintén profi és még választható is, hogy angol vagy japán hangokat szeretnének-e hallani.

Oldalakon át lehetne még dicsérni a játékot, de én most mégis egy kicsit fanyalognék, mert egy ilyen fontos címnél, amire 8 évet vártunk, bizony nem mehetek el szó nélkül pár kevésbé pozitív dolog felett.

Az első mindjárt maga a történet és a karakterek. Noha azt kijelenteni, hogy bármelyik is rossz lenne, erős túlzás volna, de mégis, nekem folyamatosan déjávú érzésem volt. Én ezt már láttam, én ezt már átéltem. A Persona 5 valahogy picit remake érzetet kelt, minden eleme valamelyik korábbi játékból köszön vissza. A szereplők

is kicsit olyanok, mint ha a P3 és P4 főhőseit mikrózták volna újra. Ugyanaz a séma, ugyanaz a leosztás, emiatt picit kiszámítható is az egész. Félreértés ne essék, nem azt mondom, hogy rossz, de aki hozzám hasonlóan többször is végigjátszotta a korábbi részeket, annak már valahol nem lesz az a hatalmas "húha" érzése, mint 10 évvel ezelőtt.

A második, és ami szerintem sokkal súlyosabb probléma, az az, hogy a játék mindent elkövet annak érdekében, hogy Te, kedves játékos NE játsz vele. Mit értek ezalatt. Nos, mondjuk úgy, van amikor akár 4-5 órán át konkrétan semmit sem tudsz tenni, azon kívül, hogy nyomod az X gombot. Kapod a végtelen dialógusokat, amelyek nem is mindig érdekesek, sőt néha kifejezetten idegesítően időhúzóak. Pl. szerzel egy kulcsot, ott egy bezárt ajtó... teljesen logikus az összefüggés ugye? Nem, a Persona 5-ben ilyenkor a szereplők néha 10-20 percet diskurálásba kezdenek, hogy vajon a kulcs és a bezárt ajtó hogyan viszonyulnak egymáshoz. Én meg ordítok, hogy "nyissátok má' ki és haladjunk tovább

könyörgök!". És ez mindenre vonatkozik. Végtelenségig vannak elhúzó részek, amik sokszor tényleg az élvezhetőség rovására mennek. Ilyen mondjuk a Memento rendszer, ami egy véletlenül generált labirintus. Megkapod a hozzáférést a játék legelején, de még vagy 20-30 óráig nem fogsz tudni érdemben bejutni, mert egyszerűen nem kapsz rá lehetőséget. És ugyanez vonatkozik a játék többi részére, ott egy bolt, de majd csak pár óra múlva tudod használni, ott egy új karakter, de várnod kell, míg beáll a csapatba. Lehetne folytatni a sort.

Persze ezek sem csorbítják azt a ténytet, hogy a Persona 5 messze a legjobb rpg a piacon és minden fillért megér, még akkor is, ha a 4. rész szintjét nem éri el. Ha valakinek ez az első Personája, akkor annak hatalmas meglepetéseket fog tartogatni. Embertelen mennyiségű tartalom, szerethető karakterek, kellően izgalmas harcok és a pályák is változatosak. A sztori pedig borzasztóan hosszú és fordulatos. Én ezzel a lendülettel megyek is vissza játszani, mert elakadtam valami úrbázison, és ha végigjátszottam, akkor jöhet az igazi kihívás: a new game+.



Fejlesztő és kiadó: Atlus

Platform: PS3, PS4

Megjelenés: Japán:
2016.09.15

Mindenhol máshol:
2017.04.04.

Műfaj: szerepjáték,
társadalom-szimuláció



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 szövegét 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.

Érdekes 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.



Tavaszi MondoCon

írta: Hirotaka



Letelt az év első MondoConja, ami teljesen jó volt, de akadtak hiányzó pontok. Többek között a jó időjárás. Valami átok ülhet az eseményen tavaly nyár óta. Ha máshonnan nem is, a netes mémekből mindenki tudja, hogy a cont megelőző héten olyan hideg volt, ami április közepén, végén csak tíz évente fordul elő. Szerencsére hétvégére kicsit azért melegedett az idő, de a 13-14 fok társulva egy kellemes észak-nyugati széllel, nem mondható tavasz időjárásnak, így bizony hideg volt. Ennyi elég is az időjárásjelentésből.

Szerencsére nem sokakat tartott ez vissza, hogy eljőjenek a conra. Többeket arra sarkalt viszont, hogy otthon hagyják a cosplayüket, különösen szombaton.

Egy másik rendezvény miatt a fogadó és a szokásos bejárat el volt zárva, így kb. száz méterrel arrébb volt a a beléptetés, de ez nem okozott fennakadást, min-



dössze máshol állt a sor szombat reggel. Ennek ellenére még mindig hangosbemondóval kell a tömeget felszólítani, hogy akinek van jegye az ne álljon be a sorba, hanem menjen be.

A fogadó hiányával az árusokat is a D csarnokba pakolták be, ezen átmeneti megoldás okozott egy kis közlekedési káoszt annál a bejáratnál, ahol általában be lehet menni a D-be és a legközelebb van a K-hoz, de aki használta a szemét, az mindenféle dulakodás nélkül juthatott be a többi, mellette lévő bejáraton.

Mit nyújtott a tavaszi con?

Nos körülbelül mindent, amit eddig. Volt új programszám is és volt, amit kivettek.

Az, hogy a szombati nap az AMV-versennyel kezdődik, már olyannyira hagyomány, hogy ha nem így lenne felborítaná az ember bioritmusát. Ám előtte a megnyitó alkalmával a közönség furcsamód demotiváltságáról tett tanúbizonyságot. Valahogy nehezen indult be a taps és a sikoltozás. De, ami nem sikerül elsőre, sikerül másodsorra. Bár néha néhez, ha szánalmasan kínos és erőltetett viccekkel próbálnak feldobni.

Az AMV versenyen egészen sokan mértették meg magukat, és a legtöbbet felhasználó anime díjját ezúttal a Yuri!! on Ice vitte. A közönség még ekkor is nagyrészt demotivált volt, én több sikolyra számítottam. A verseny minősége amúgy vegyesen alakult számomra, de nem sok izgalmasat, vagy hatásvásolat láttam.

Az animés kerekasztal most előrébb jött, és bár sokan kimentek a teremből, sokan is maradtak. A mostani műsorral vegyes véleményem van. Egyrészt az első fele jó hangulatban telt, jó volt a téma. A GitS lényegében kihagyhatatlan aktuális volt, a 100 éves az anime kapcsán pedig igazi nagy műveket próbáltak végigvesézni, bár ezekről magától értetődően főleg Junchi és Ricz tudott bővebben beszélni, meg néha Krisz. Sajnos a másik három meghívottnak (az ifjak), viszont közülük nem volt a témához. Logikus, 2010 előtti anime az nem trendi, nem menő. Ennek értelmében kevesebbet is lettek kérdezve. A





műsor másik felében már több közül volt a dologhoz. Új elem volt az activity, amit annyira felesleges volt betenni a műsorba, mint homokot vinni a sivatagba. Ez abból állt, hogy a résztvevők elmutogattak egy animét és a közönség kitalálta ajándék Mondóért. Egy kör ment le, de mikor Timi bejelentette, hogy lehetne még egy kör, akkor a többiek arcára kiült a "dermesztő rémület" (Csupasz Pisztoly 2 és 1/2 magyar alcíme). Lehet nem kéne erőltetni ezt a dolgot. A műsor végén a szezonos blokk harmatgyenge volt, alig volt értelmes hozzászólás, kimerült az Eromanga sensei kritizálásban és a Krisz kérdéseivel égeti Dóczit párosban, ami lehet egyszerű-két-szer vicces, de sokadjára fárasztó. Activity helyett lehetett volna még pár értelmes hozzászólás, nagyon sok klasszikus címről egy szót sem szóltak, a szezonosok közül is csak a szavazás elején lévőkről. Értelme-sebb lett volna az ígéretesebb címeket elővenni, aki akar, az meg kérdez a műsor után. Mindezekről függetlenül a program nem vesztette el vicces, szórakoztató jellegét. Na, eleget csépeltem a szavakat, tovább is lépek.

A nagyszínpadon a tömegkvíz és a cosplay craft következtek a sorban. A cosplayes nagyváltás óta a szavazólapon nem tűntetik fel,



hogy miből cp-zik a versenyző, ami nekem azért szívfájdalmam, mert így nem tudom visszanezni pl. 3 év múlva. Mivel 2007 óta szinte minden conos szavazólapon megvan, ezért mikor belenézek vicces látni milyen cp-k voltak a menők. Egyébként az infopultnál ki volt függesztve, hogy milyen cp-k várhatóak. A műsort nem néztem meg, mert kb. nincs animés cosplay, és én inkább azt kedvelem. Meg volt más program, ami érdekelt (erről később).



A mostani con talán legnagyobb durranása a Ghost in the Shell amerikai feldolgozásának levetítése volt. Nemrég került a mozikba, de aki szerette volna, és sokan így voltak vele, megnézhettek a conon. Ezért mindenképp egy hatalmas piros pont jár a szervezőknek. Mi moziban néztük és elég friss élmény volt, nem éreztem késztetést az újránézésre.

A cosplay szerelmeinek a cosplayes kerekasztal igazi csemege volt. A külföldi díszvendégekkel beszélgettünk. Ezt követte egy nagyon jó énekverseny. Nekem leginkább a nyertes Macross Delta szám lopta be magát a szívembe. Gratulálok az énekesnek, remek teljesítmény volt.

Ismét kaptunk a szombati napon koncertet, ezért sem Tánchos AMV-t, sem Para parát nem szerveztek. Utóbbi azért különös mert másnap sem volt

most conon, és erre nem is tudom mikor volt utoljára példa.

A nagyszínpadnál egy fél óras csúszást sikerült összeszedni a cosplay craft alkalmával, ez meg is maradt. Amit nem értek, hogy miért fél órára tették a programfüzetben a technikai szünetet, amikor mindig eltart egy óráig.

Az idei con zenekara a Plasticzooms együttes lett, akik igazi zúzós zenéket adtak elő. Lehetett csápolni, tombolni. Az élményt növelte, hogy jól sikerült a hangosítás. Amúgy érdekelne, hogy ilyenkor mennyi emberre számítanak, aki ott marad a koncertre, mert ahogy elnéztem, olyan 200-250-en lehettek.

A K csarnokban ezeken kívül lehetett még karaokézni meg szusit enni.

Evezünk át a D csarnokba. Itt volt minden más, ami nem a K-ban volt (ez





egyébként így hangzott el a megnyitón is, ha esetleg valaki nem tudta volna, mi van a D-ben). Lényeg a felkészült konferáló.

Azonkívül, hogy bekerültek az árusok, ugyanaz volt itt, ami szokott. Amai teaház matsurija a különféle játékokkal, teákkal. Az előadásoknak helyt adó színpad, a gamer részleg, a kézműves termékeket áruló boltok, a DDR, és a nagy kajapult a szusitól a szendvicsig, craftos és szerepjátékos asztalok.

Az árusoknál ismét nagy tömeg vásárolt, én pedig megnéztem ugyanazt az árufelhozatalt, amit tavaly, meg azelőtt. Valamelyik bolt egyébként kisebb áru-



készletet hozott, mint amit a fogadóba szokott. Meghívtak két új külföldi boltot is, akik jól megszerették magukat a Yuri on Ice cuccokból.

Számomra a másik kiemelkedő esemény a conon a figurakészítés bemutató volt. Eljött Natsusaka Shinichiro, aki figurakészítő mester és beszélt a munkásságáról, munkamódszeréről, eszközeiről és helyben kifaragott egy kezét. Akinak van valamilyen figurája otthon - többek közt nekem is -, annak biztos, hogy érdekes, informatív előadás volt. A program árúgy a Japán Alapítvány szervezésében jött el a conra. A műsorvezető úriembert, Seregi



Raymondot muszáj kiemelnem, mert sokadjára látom ebben a szerepben és mindig felkészült, jól vezeli a műsort.

Napközben volt itt még japán nyelvóra, kockaasztal, és ha már aktuális, akkor egy Hollywood vs. japán cyberpunk előadás is befigyelt, kár, hogy pont a GitS vetítésének időpontjába került.

A gamer részlegben LoL és Just Dance versenyek mentek. Kint a szabadban volt a Conaréna, ami egy körbekerített üres szabadtér, itt Airosoftos, Larpos játékokon, rohamosztagos kiképzésben lehetett részt venni. Aki a "csinálj magad" elveket űzi, az szombaton például alpaka ékszereket, masnikat készíthetett.

Ennyi volt a szombat, jöjjön a vasárnap.

Vasárnap=emberhiány. Vasárnap reggel mindig nehezebben kelnek fel az emberek, de napközben azért felgyülemlt a nép. Az AMV Mortal Kombat nyitotta a napot a nagyszínpadon. A műsorvezetők ismét a közönség demotiváltságával találtál szembe magukat, amit szintén



nem segítettek elő a fásasztó poénon. De tényleg! Többször volt úgy, hogy kétszer kellett elmondani a nézőknek, hogy itt most tapsolni kéne. Lehet nem véletlenül készült el a "Nyuffy-kun mondja: szánalom tapost nekik" kép, és került ki többször a képernyőre.

A youtuber kerekasztal folytatta a napot, mint új program. Itt a meghívott feltörekvő fiatal generáció, akik videóikkal "oktják" az animés közönséget. Nekem ez valahogy nem jön át, és nem tudom nem megmosolyogni, de akinek tetszik, annak hajrá. És az ifjú népek tetszik, amit főleg a 20 méteres dedikálásra álló sorból következtem ki.

A nagyszínpadon a délután nagy részét a HMA koncert és a cosplay performance tette ki. Ez utóbbinak a végére értem be, mivel egy másik programon voltam, amit később említek. Nos, továbbra is érdemes kitartani amellest, hogy nem nézünk performance-t. Amit láttam, az annyira volt jó, mint a Puffin lekvár ("dögvész pusztít majd a cápák közt").





Következett a fanszinkron verseny és a szinkronszínész beszélgetés. Előbbi egy vicces program, főleg ha jól sikerül átírni a szöveget, most is volt ilyen. Külön gratula a srácnak, aki eszperente nyelven hebegett el egy kedvenc jelenetet (Death Note). Egy olyan szabálmódosításnak azért örülnék, ami nem engedi, hogy egy ember négyszer menjen vissza a színpadra csak más felállásban. Maximum kétszer elég lenne, és akkor nem csúszott volna a program egy órát. Jó, hogy egyre több animéből lehet választani, ezzel a közönség nem unja meg ugyanazt a jelenetet.

A zsűrit most is két szinkronszínész volt, név szerint Csondor Kata és Zöld Csaba. Aki látott már ilyen beszélgetést az elmúlt egy évben, az tudja milyen. Az interjú vezetője, DV, aki még a nagyszínpadon szokott konferálni, szintén kedvencem. Felkészült, és sikeresen eljut a mondat elejétől a végéig.

A karaoke teremben természetesen karaokezni lehetett, plusz napközben a

zenekvízben mérhették meg magukat az animezene nagy tudorai.

A nagyszínpadon a conkrími, eredményhirdetés és egy újabb vetítés, a Kubo és a varázshúrok zárta a cont. Tancos AMV-k ezen a napon sem voltak. Nem is hiányzott.

A D csarnokban, ami érdekelt az az Anime története című előadás volt Ricz tolmácsolásában. Az előadás informatív és jó lett, így aki többet szeretett volna megtudni honnan is indult ez az örület, amit hétről-hétre vagy napról-napra követünk, az most megismerte. Kicsit több embert is érdekelhetett volna a program, de szerencsére csak 2-3 üres szék volt. Itt a kornerben még cosplayes vendégek előadásai voltak, továbbá Star Trek sorozatbemutató, élő szerepjáték.

A workshopoknál lehetett steampunk goggle-t, vagy kütőt készíteni, vagy akár kalligrafálni. Jó dolog ez a workshop, sokakat érdekelt, és biztos több mindent tanultak is.



Napközben volt teazertartás is a D csarnok kellős közepén. Az ötlet jó, a ma-cha finom volt. A helye viszont nagyon nem volt megfelelő. Az Amai teaházban jobban el tudtam volna képzelni, vagy valahol mellette. A nagy tömegben alig lehetett odaférni.

Vasárnap annyival volt jobb idő, hogy sütött a nap, de ettől még hideg volt, szóval maximum a kedvünket melegítette fel, ami egyébként meg is látszott a közönségen, sokkal többen ültek le, játszottak, bandáztak kint.



Így telt tehát a con, nyújtott annyi szórakozást, mint a többi, adott új, érdekes programokat, de nem is emelkedett ki a conok tengeréből. De miért is kéne? Akik eljöttek, jól szórakoztak - ahogy mi is - akár a versenyeken, akár a barátaikkal. Ilyenkor mindig van idő hosszan beszélgetni azokkal, akikkel amúgy nem szoktál találkozni, és ha már ott vagy, megleped azt a pár programot, vásárolsz, lazítasz. Erre való a con. A következő nyáron, július 15-16-án lesz. Reméljük igazi nyári időben.



2017 jeles év.

Magyarország egyetlen nyomtatásban megjelenő animés magazinja, a Mondo most májusban 10 éves lett. Ezúton kívánnak az AniMagazin szerkesztői boldog születésnapot és további sikeres éveket!



Animés programok a conon

CENSORED

Animés kerekasztal

Fanszinkron verseny

Videókritika verseny

Youtuber kerekasztal

Interjú Garai Timivel

Készítette: AniMagazin



A MondoConokon az elmúlt években nagyobb hangsúlyt kaptak az anime témájú, animékhez kapcsolódó programok. Ilyen például az animés kerekasztal, ami a téma zászlós hajója vagy a FanDub verseny. Ennek kapcsán felkerestük Garai Tímít (Fullmoon), aki az animés programokért felel, és feltettünk neki pár kérdést.

Szia! Köszönjük, hogy elvállaltad az interjút, vágjunk is bele! Milyen általad szervezett animés programokkal találkozhat, aki ellátogat a conra? Hogyan jöttek ezek az ötletek?

Helló! :) Három fő animés programom van, bár ebből kettő megy konkrétan a conon. Az egyik az animés kerekasztal, a másik az animefandub-verseny, a harmadik az animekritika-videóverseny – ez az utóbbi az, ami a con miatt megy, de online. Ezek közül az első program, ami megszületett, azaz animés kerekasztal volt. Igazából azért jött az ötlet, mert nem találtam a helyem a conon. Nem kötöttek le már a programok. Ellenben az új szezonos animékre totál rá voltam függve. Kevésnek éreztem az animés programokat, ezért javasoltam, hogy legyen egy ilyen, ami az új szezonos animékről szól. Mivel régóta ismernek Mondo cikkíróként, így kaptam esélyt az első kerekasztal megszervezésére. Tetszett a közönségnek – juj, még emlékszem, hogy a szavazás eredményeit

papíron osztogattam a látogatóknak :D, meg, volt, hogy egy kis terem előtt állva hívogattam be az embereket a programra. Akkor még alig 20-30 ember nézett miniket. És mennyire izgultam! Jó, közvetlenül a program előtt még mindig izgulok, de a színpadon már nem. :)

Aztán a conos munkatársak kinn voltak egy külföldi conon – talán Lengyelországban – és látták, hogy ott mennyire menő az animefandub-verseny. Kitalálták, hogy csináljunk itthon is, és úgymond megkaptam a feladatot, hogy szervezzem meg. :D Őszintén, először néztem ezen egy nagyot, mert a szinkronos animéket se



kép forrása: Mondo facebook

követtem – leszámítva a gyerekkoromat persze, amikor a Holdtündér még ment az RTL Klubon. Nem igazán éreztem magaménak a programot először, így kisebb is volt a lelkesedésem. De aztán, mikor belefogtam, hihetetlenül megszerettem! Egyrészt azért, mert iszonyat sokan érdeklődtek iránta, másrészt, egy iszonyat jó fej ex-MondoConos kolléga beszállt segíteni (Róka, igen Te), plusz, ott volt Luggi, aki a technikai alkotóemberként mutatta meg, hogy mennyire gigászi munka elkészíteni egy szinkronra kész jelenetet... Igazából e program miatt kezdtem el tisztelni a magyar szinkront. És harmadrészt, maguk a versenyzők szeretették meg velem



„Három fő animés programom van, bár ebből kettő megy konkrétan a conon. Az egyik az animés kerekasztal, a másik az animefandub-verseny, a harmadik az animekritika-videóverseny...”

a programot. Hihetetlen volt azt látni, hogy színészi képességekkel megáldott, szinkronszínész álmodat dédelgető fiatalok jelentkeznek a versenyre, mert így szeretnék esélyt kapni az előre lépésre! És ez hihetetlenül megalapított. Hogy segíthetek nekik abban, hogy ha egy kicsit is, de közelebb kerüljenek az álmuhoz, azzal, hogy igazi szinkronszínészek zsűrizik őket, hogy nyerhetnek, és akár referenciaként felhasználhatják a nálunk készült munkáikat. Lehet, hogy szíruposan hangzik, de így érzem. :)

Ó, és ott a harmadik kedvenc programom, az animekritika-videóverseny. Ennek ötlete a buszon született meg. Nem vicc. Éppen egy con után voltam, és már mindenkit körbe háztaltam a neten, hogy csatlakozzon meghívott vendégként az anime kerekasztalos programomra. Sose akarom mindig ugyanazokat az embereket hívni, hiszen leülne tőle a program, de pár csodás és lelkes rajongón kívül egyszerűen



nem tudtam új arcokat keríteni rá. Minden online megmondó ember szereti a nyilvános szereplést. Ez van. Ekkor jött az ötlet, hogy csináljak egy versenyt, ahol tőlán rábukkanhatok olyan emberekre, akik akár szerepelhetnének az animés kerekasztalon is! Hiszen ha valaki egy videóban meri vállalni a hangját és akár az arcát is, akkor már a nagyszínpadon is nagy eséllyel fogja vállalni azt! Másrészt, egy videóval tudom tesztelni, hogy mennyire színpadképes az illető. Hogy tud-e jól, érthetően fogalmazni, mennyire humoros, mennyire jól tud érvelni stb. Így ismertem meg Dóczy Attilát (aki lényegében a verseny után futott be YouTuberként), Jigokut (aki

Mondo cikkíró lett azóta) és Sacit (aki az Animológiát vezeti azóta YouTuberként). Persze menetközben volt több koncepció is. Hogy alpból a nyertes meghívott vendég lesz az animés kerekasztalon – ez sajnos többször nem vált be. Vagy azért, mert a nyertes nem tudott eljönni a conra, vagy azért, mert akármennyire is próbáltam megnyitni az illetőt a társaságunkban, nem sikerült, hisz nem volt olyan ismerőse a csapatban, akivel elengedhette volna magát. Vagy éppen időközben elköltözött az illető az országból, de olyan is akadt – kétszer is –, hogy párkapcsolati szakítások miatt nem hívhattam meg az egykori párokat együtt, pedig jó volt velük a kémia.



„...annak ellenére, hogy sok nézőt érdekelnek ezek a programok, egyre kevesebben jelentkeznek rájuk. (...) ezeket úgy fogom változtatni, hogy animefandub csak kétszer van egy évben – tavasszal és ősszel -, míg animekritika-videóverseny csak egyszer van, mégpedig ősszel.”

Mennyire népszerűek ezek a programok, mennyit változtatta népszerűségük a kezdetektől?

Mindhárom program népszerűsége nőtt. Ez biztos. Mindig kérdezik tőlem, hogy lesz-e, és mikor. Ám annak ellenére, hogy sok nézőt érdekelnek ezek a programok, egyre kevesebben jelentkeznek rájuk. Emlékszem, volt, hogy önként jelentkeztek résztvevőnek is a kerekasztalra. Az első animefandub-versenyre először 28-an(!) jelentkeztek, idén pedig már csak 15-en. Az animekritika-videóversenyen való részvétel változó. Tavaly ősszel rekordmennyiségű nevezés volt 17 versenyzővel, idén már csak 9. Valószínűleg ezeket úgy fogom változtatni, hogy animefandub csak kétszer van egy évben – tavasszal és ősszel -, míg animekritika-videóverseny csak egyszer van, mégpedig ősszel. A versenyekből látszik, hogy az őszi időszakban tudnak jobban alkotni a versenyzők, amikor még nem köti őket a vizsgaidőszak. Az animekritika-videóverseny esetében egy

videó elkészítése mégiscsak iszonyat nagy erőforrást és időt igényel! Plusz, lehet, hogy a téma megadáson is változtatnom kell. Abban biztos vagyok, hogy erről a programról nem mondom le teljesen, mert most a YouTube-tartalomgyártóké a jövő!

Mi alapján döntöd el, hogy kik lesznek a kerekasztal vendégei? Nem félsz attól, hogy unalmasak válik, ha mindig ugyanazok az emberek szerepelnek?

Dehogynem félek attól, hogy unalmas lesz! Épp ezért próbálok cserélni az embereket, ha tudom. Nálam fontos szempont, hogy jól és érthetően tudjon beszélni a meghívott fél, legyen humorérzéke, legalább egy kicsi, és merjen vitába szállni a többiekkel. Nyilván, a rutin ezt megtudja hozni egy félénkebb résztvevőben, de ha az alapvető beszédkészségek nincsenek meg, akkor nem tekintem jó választásnak az illetőt. Arra is gondolnom kell, hogy a tudása lehet a vendégemnek bármennyire



is nagy, de ha ezt nem tudja érthető módon átadni a közönségnek, akkor az nemcsak rá nézve lehet kellemetlen, hanem a program színvonalára is. Plusz, ami fontos szempont nálam: én nem akarok olyan kerekasztalt, ahol csak mi veteránok vagyunk képviselve. Fontosnak tartom, hogy olyan fiatalabb, kritikus hozzáállású fiatalokat is meghívjak, akiknek vág az esze, van véleménye, és lehet, hogy neki a mostani animék a kedvencei, és még nem látta az összes kultmüvet, de ő az, akivel a leginkább tud azonosulni a szélesebb nézőközönségünk! Mert valljuk be, az animések között a fiatalok vannak többen, és nem az idős, mindent látott réteg (a vén rókák, mint mi :D). Nemcsak magunknak csinálom

a kerekasztalt, hogy megerősítést kapjunk arról ezerszer elmondva, hogy igen, a Cowboy Bebop, vagy a Legend of the Galactic Heroes egy zseniális anime, hanem a fiataloknak is, akik olyan meglátásokat képesek tenni az új sorozatokról, amiket mi veteránok már nem biztos. Ezért próbálok megteremteni az egyensúlyt, hogy mindkét réteg képviseltetve érezze magát, és legalább egy olyan résztvevő legyen a kerekasztalon, akivel érzi, hogy egyezik a véleménye. És éppen a fentiekből kifolyólag: ha valaki az öt főből éppen nem szól hozzá az adott témához, az nagy eséllyel azért van, mert nem is tud, vagy eleve nem akar. Ez ügyben mindig kifaggatom a meghívott vendégeket.

Ha kevesebb vendég lenne, több idő juthatna mindenki véleményére. Ennek ellenére elég nagy a létszám. Miért látod ezt jobbnak?

A megszólalási arányra próbálok most már tudatosan ügyelni. Persze, így is van olyan, akinek a véleménye uralja a kerekasztalt – ha kevesebben lennének, ez akkor se változna. Idén eredetileg más terveim voltak a kerekasztallal, amit aztán elvettem, de az eredeti terv miatt hat főre lett volna szükségem. Nyilván, már utólag nem akartam visszamondani a plusz egy főt. De az ötös vendégszámot szeretném tartani. Egyrészt azért, mert nyitni szeretnék a tematikusabb témák felé az új szezonos sorozatok mellett. Na most, ha ötnél kevesebb embert hozok, figyelembe véve, hogy van veterán és kezdő, elcsúszik az egyensúly, amit kialakítottam. A tematikusabb témákhoz a veteránok tudnak hozzászólni, ezért jó, ha az ötből legalább 3 fő képpen van az adott témával. Új szezonos animéknél pedig az a baj, hogy a veteránok többsége már nem követi őket. Így, ha az új szezonról beszélünk, ott is szeretném, ha lenne 3 fő minimum, akikkel tudunk több nézőpontot átvenni. Persze, akad olyan eset, amikor van jó átfedés, és az öt fős felosztásban ez szokott is jól működni. Plusz, szeretném, ha többen is képviseltetve éreznék magukat. Nemcsak egyfajta animés van. :) A Fujoshi mellett ott

a magáét megmondó veterán, vagy éppen a lelkes fanboy, és így tovább. De, és itt van még egy fontos szempont, mint minden ismeretterjesztő „műsorban” nekem fontos: az infotainment. Ez egy nagyszínpadi műsor, ami már másfél órára. Az ember jó, ha 20 percig tud figyelni egyhuzamban – volt már olyan, hogy jómagam is eluntam magam a saját programomon! -, a mai tinédzsereknél ez az intervallum még rövidebb. Muszáj humorral fenntartani a figyelmet. És ehhez vannak már jól kialakított párosaim, akik bevehetők. Nyilván, ha az egyik jön a kerekasztalra, és nem találok a másik fél helyére egy jó alternatívát, akkor a két emberkének már biztos helye van a programon.

„A tematikusabb témákhoz a veteránok tudnak hozzászólni, ezért jó, ha az ötből legalább 3 fő képpen van az adott témával. Új szezonos animéknél pedig az a baj, hogy a veteránok többsége már nem követi őket. Így, ha az új szezonról beszélünk, ott is szeretném, ha lenne 3 fő minimum...”



A kevesebb lány jelölt miatt lehetne csökkenteni a meghívott fiúk számát, pl. 2-3 lány, 2-3 fiú arányban, mivel egyenlő felállás vagy női többség még nem volt. Tervezel ilyet vagy túlságosan a fiúk viszik a showt?

Most következtek meg ezért, de élőben a lányok visszafogottabbak, kevésbé mennek bele a vitába – tudom, én is ilyen vagyok. Cukik vagyunk, fujoshik vagy visszafogott veteránok. A Fiúk merészebbek, bátrabban „beleállnak” a másikba. Idén szerettem volna 3 lány vs 3 fiú felállást, de nem jött össze. Harmadrészt, megint arról kell beszélnünk, hogy ez egy műsor, ami egy olyan közönség előtt megy, aminek a 80%-a nő. Szerintem ezt nem kell kifejtenem. :) Csak gondoljatok a színpadi yaois poénokra. És igen, egyelőre a fiúk viszik a showt, de ha találok egy olyan lányt végre, aki az adott „szerepre” amint elképzeltem tökéletes, tuti meghívom!

„Nem azt akarom, hogy a kezdő animések úgy érezzék, hogy mi ott a színpadon vagyunk a megmondó emberek (...) Itt nemcsak az a cél, hogy okosakat mondjunk, hanem legyenek érzelmek, vidámság, barátságos legyen a hangulat, és azt érezze a közönség, hogy a kerekasztal részese.”

Mi határozza meg a kerekasztal témáit, milyen témák várhatók a későbbiekben? Meg fog maradni a szezonos animékből a színvonalasabbak kiválasztása?

A kerekasztal témáit mostantól is ugyanúgy az aktualitás határozza meg. Annyi a változás, hogy az egymás utáni kerekasztalok nem ugyanolyan műsorrenddel bírnak. Most tavasszal a GiTS és a 100 éves anime évfordulót vettem előre, részben azért is, mert rengeteg veterán animés jelezte véleményével, hogy szerintük nem jó, hogy mindig az új szezon a hangsúlyos, és a jó témáimra pedig nem jut idő. Ezt szeretném változtatni, mert tudom, hogy van egy másik réteg, akiket meg az új animék érdekelnek. Lesz szezonajánló, de úgy látom most már, hogy sokkal nagyobb az érdeklődés az előző szezon animéi iránt, mint a frissek iránt - főleg azért, mert az aktuális szezon animéiről kevés eséllyel tudunk beszélni, mivel ritkán



jön ki belőle akár az első rész is. Színvonalasabb animék kiemelését szeretném megtartani, de ha élőben nem is jut rá idő, a blogomon mindig megtalálhatják az érdeklődők a résztvevők kiszemelt animéit, illetve az érdekesebb animék bemutatóit pillanatképekkel.

Milyen újításokat szeretnél még eszközölni a kerekasztalon a visszajelzések alapján? Miért gondoltad, hogy a legutóbbi alkalommal játék is legyen további beszélgetések és viták helyett?

A játékokra Dóczy Atis inspirált. A téli kerekasztal után odajött hozzám, és azt mondta: „Te Timi, valahogy interaktívabbá

kellene tenni a kerekasztalt. Hogy a közönség is részese legyen jobban.” Adott tippeket, ezeken elgondolkodtam. Volt egy merész ötletem, a nemek csatája, de aztán túl soknak éreztem. Ezért gondoltam arra, hogy kipróbálom az animés activity-t. Őszintén, nem gondoltam, hogy ennyire imádja majd a közönség és arra se, hogy ilyen gyorsan megfejtik a feladványainkat! Én 20 percet szántam rá a műsorrendben, hát végül lezavartuk az egészet 7 perc alatt. Plusz, szerettem volna a nézőket szórakoztatva tanítani. Nem azt akarom, hogy a kezdő animések úgy érezzék, hogy mi ott a színpadon vagyunk a megmondó emberek, akik fentről beszélnek le hozzájuk. Kicsit próbára teszem a kerekasztal vendégeit – „megszívatom őket” hogy



egyik kollégám szavaival éljek - és egyúttal szórakoztatva segítem megismertetni a kultikus animéket, amiket nem mindenki ismerhet. Hát most nem egy jó teszt volt megnézni, hogy kitalálják-e a Cowboy Bebopot pár mozdulatból, pedig nem is beszélünk róla mélyen, csak Krisz mindig azzal ugratta Atist, hogy nem látta? Vagy mennyire jó volt már látni a mindig kritikusi Riczet, ahogy oroszlánt imitál a Kimba, a fehéroroszlan miatt! Én híve vagyok annak, hogy ahol lehet, ott a fun faktort érdemes bevetni. Itt nemcsak az a cél, hogy okosakat mondjunk, hanem legyenek érzelmek, vidámság, barátságos legyen a hangulat, és azt érezze a közönség, hogy a kerekasztal részese. Persze nem akarom a kerekasztalt cirkusszá tenni, de úgy érzem ez egy rettentően üdítő, és közönséget felrázó próbálkozás volt. Most egy majdnem 50 perces beszélgetés után – mert végül a mély témákról annyit rizsáztunk – kellett valami megmozgató, frissítő. Nekünk is, és a közönségnek is. És ha 10 percen tudunk valami ilyesmit villantani, amit ráadásul imád a közönség, akkor miért ne vetnének be hasonlókat máskor is? Hasonló lesz a következő is, hogy pontosan mi, majd még elvállik. Egyébként vicces volt, mert a kerekasztal előtt, a színpad mellett mutogattuk el egymásnak az animéket, hogy biztos jók legyenek. Szerintem ez a kerekasztal tagjait is közelebb hozta egymáshoz, és jobban feloldotta őket.



Újonnan jött a youtuber kerekasztal, így több vendég két kerekasztalodon is érdekelt lehet, ezt a későbbiekben is így szervezed? Visszatérő program lesz ugyanazokkal a videóssokkal? Meséj arról kicsit!

A YouTuber kerekasztalnak teljesen más a célja és nem akarom összemosni az animés kerekasztallal. Az első YouTuber kerekasztal zsákbamacska volt. Új program, 3 új emberrel, paráztam is, hogy tudom őket majd megnyitni, mennyire lesz érdeklődés a közönség részéről, miket tudok kérdezni, ezért kellett nekem egy biztonsággi pont, vagyis kettő, ezért jött Atis

és Dai a képbe, akik az animés kerekasztal rendszeres vendégei. Plusz, szerettem volna nekik és a munkásságuknak megadni azt a tiszteletet, amit megérdemelnek, azzal, hogy az első YouTuber kerekasztal vendégei között szerepelhetnek. Ám éreztem, hogy így túl sokan voltak, és nem tudtam annyit beszélgetni az új arcokkal, mint szerettem volna. Ha lesz következő YouTuber kerekasztal, akkor biztos, hogy OwnMcKendry visszatér, de mellette kettő másik YouTubert szeretnék hívni, akik még nem szerepeltek. És itt egy fontos dolog: a YouTubereknél nem feltétel, hogy animés-japános vonatkozásuk legyen, lásd. Own sem animefan, csak játszott pár animés játékkal. Ezt a területet már nagyon

Az első YouTuber kerekasztal zsákbamacska volt. A programmal a célom, hogy az ő életüket, munkásságukat bemutassam, plusz, hogy inspiráljam a fiatal con látogatókat önmaguk megvalósítására, akár YouTuberként.

régóta figyelem, bár a magyar YouTuberek nagyjait nem ismerem mind, de tudom, hogy a con célközönségének a 99%-a őket nézi televízió helyett. Ők a mai fiatalok példaképei, és egyébként én is csodálom őket, mert amikor én annyi idős voltam mint ők, még azt se tudtam mit akarok kezdeni az élettel, ezeknek a YouTubereknek pedig már van, hogy saját márkája van, abból élnek meg, hogy maguk vezette műsorokat csinálnak. Lehet őket utálni, de azt nem lehet vitatni, hogy intuitív módon értenek a profi műsorgyártáshoz és hatalmas közösségeket képesek megmozgatni. A programmal a célom, hogy az ő életüket, munkásságukat bemutassam, plusz, hogy inspiráljam a fiatal con látogatókat önmaguk megvalósítására, akár YouTuberként. Hátha jönnek az animés YouTuber trónkövetelők: D.



Esetleg a videókritika verseny résztvevőit is inkább erre a kerekasztalra hívod majd az animés helyett?

Attól függ. A YouTuber kerekasztalt olyanoknak tartom főnn, akik azért már elértek valamit. Ez nem a kezdők terepe.

Ezekkel a programokkal nagy figyelmet kapnak a videók. Miért tartod ezt fontosnak? Milyen terveid vannak ezekkel kapcsolatban?

Fura ezt mondani egy írott médiumnak úgy, hogy jómagam is cikkíró vagyok :D, de sajnos egyre kevesebbet olvasnak az emberek. Igazából én se olvasok már

annyt, mint régen. Munka, hírfolyam görgetés - ennyire van időnk a mai életben. Az információ átadás leghatékonyabb módja pedig szentül megvagyok arról győződve, hogy a videó - először megnéztem Szirmai 10 perces kritikáját a 2017-es Loganról, majd később, ha nagyon érdekel, elolvasok 4-5 cikket - de ez iszonyat ritka ma már. Az meg természetes egybeesés, hogy a jó videó jó beszédképességgel bír. Szépen, érthetően kommunikál, van rutinja, bátran merek vele tervezni. Őszintén, én se lennék moderátor, ha az általános iskolát nem versmondó versenyeken való részvétellel nyögtem volna végig. De ugyanakkor, sokkal komfortosabbnak érzem magam az írásban, mint a beszédben, ezért vagyok inkább moderátor és műsorvezető, semmint vitapartner.

Jó ötlet, hogy a fandub versenyt szinkronszínészek zsűrizik. Hogyan szervezed le, hogy eljöjjenek, és mi alapján döntöd el, hogy épp kiket kerestek meg?

Igazából a zsűribe nem szóltam eddig bele egyáltalán. A Mondonál több szinkronstúdiós múlttal bíró munkatárs van, ők segítenek, és intézik ezt a részt. Nekik megvannak a kapcsolataik, és tudják milyen szinkronszínész az, amelyik jól működhet egy ilyen versenyen. Mindig igyekeznek animés vagy rajzfilmes „hangokat” hozni nekünk, hogy a műfajból adódóan jobban tudjanak tanácsot adni.

Elárulod, kik várhatók még, kiket szeretnétek a legközelebbi conokra meghívni? Voltak, akik nem vállalták?

Szinkronszínészekből volt már olyan, aki visszamondta. De ez sosem a con jellege miatt van. Egyszerűen közbejön nekik egy másik program, szerep, előadás, vagy szimplán a család. Az őszi animefandubra nem tudom még kik jönnek, de amint lesz hír, megosztom veletek. :) A nyári conra egyelőre egy szinkronszínész van tervben, aki egyúttal az animés kerekasztalunk díszvendége lenne, de még nem akarom elkiabálni a dolgot! :)

„Mindig igyekeznek animés vagy rajzfilmes „hangokat” hozni nekünk, hogy a műfajból adódóan jobban tudjanak tanácsot adni.”





2015

2017

2004

2004

Mit tanácsolsz azoknak, akik indulnának valamelyik versenyen, de kicsit bizonytalanok?

Sablonos lesz, de azt mondanám, hogy ne féljete! Mindegyik verseny mókás, és miattatok van, hogy élveztétek. A szinkronszínészeknek mindig van egy-egy kedves szava a versenyzőkhöz, ami szerintem nagy szó, hétköznap senki se találkozik egy profi szinkronszínésszel! Ráadásul minden verseny zsűrije iszonyat meghiúsít attól, hogy mennyire bátrak a nevezők, és mennyi rejtett energia van bennük!

Hogyan bírod ezt a rengeteg programot egyedül kézben tartani? Tervezel másokat is bevonni a szervezésbe vagy elég segítséget kapsz?

Most már kell segítség, mert ez sok egymagamnak, és tervezek bevonni másokat. Például, mostantól az animés kerekasztal programjának kialakításába a vendégeim aktívabban belefolyhatnak – zaklatom is őket kérdésekkel folyamatosan :D – a tavaszi már ilyen volt, a nyári ilyen lesz, oda konkrétan már 3-4 főtől jött az input, hogy miként kéne alakítani, és össze is állt már a menetrend. A fandumnál már négyen fogunk dolgozni a jelenetek kiválasztásánál, ez biztos.

Mennyi visszajelzést kapsz akár a résztvevőktől, akár a közönségtől, más szervezőktől?

Ez érdekes, mert a legtöbb visszajelzés a programjaim résztvevőitől jön, utána a közönségtől. Más szervezőtől alig jön visszajelzés, konkrétan csak egy ad mindig, de azt nagyon hálásan fogadom.

Gondolkodsz új programon/programokon?

Vannak ötletek, de egyelőre elég ennyi. A közeljövőben biztos nem fogok más-sal előrukkolni.

Tervezel saját előadást is tartani, mint amilyen például a japán ünnepekről volt? Beleférsz az idődbe a szervezési feladataid mellett?

Év elején szerettem volna, de előadásokat mindig is úgy fogok tartani, ha többen vagyunk. Egymagamnak túl sok – és unalmas – 60 percen át beszélni. Az előadás eldől még, hiszen most nyáron maximum két programom lesz. De nem szeretném magam túlvállalni, úgyhogy nagyobb az esélye, hogy nyáron animés kerekasztal és YouTuber kerekasztal lesz csak. Plusz, én interjútatom a külföldi cosplay

„Mindegyik verseny mókás, és miattatok van, hogy élveztétek.”

vendégeket is, ami a con csatornáira megy ki később, és idén szeretném kipróbálni a Facebook live-ot a conon. Kommunikációs menedzserként ez is a dolgom.

Mondós cikkekre mennyi energiád marad? És az AMV vágás? A tavaszi versenyen nem indultál...

Ó Mondós cikkekre mindig van időm. :) Sose hagynám abba! AMV-vágásra sajnos már nem. Idei conra akartam egy GitS amv-t gyártani, de hát az idő... Szerintem ebből végleg kivonulok, és átadom a terepet a frissebb, profibb vágóknak. Ők már olyan dolgokat tudnak, amiket én nem.

Még egyszer köszönjük az interjút! Üzennél még valamit az olvasóknak?

Ha bármi észrevételek van, ne féljete nekem megírni azt személyesen. Akár emailben, Facebookon vagy a garaitimi.hu-n is elérték. A műsorokat nektek csinálom, de nehéz úgy fejleszteni, ha nem jut el hozzám a visszajelzés. :)





Látogatás a Tama-yában, avagy Tamako kedvenc receptjei

Írta: Aqualuna (animeweb.hu)



Aki olvasta az *ismertetőt*, vagy látta a Tamako Market animét, az alighanem tétre-helyre-befutóra le tudná fogadni, hogy most mochi receptek fognak következni. A válasz az, hogy igen is, meg nem is. Érdekes módon, ez az anime - noha alapjában nem egy főzéssel kapcsolatos sorozat - elég sok fajta ételről említést tesz, többek között szerepel benne a tonjiru, ami egy sertés-hússal készülő gazdag miso leves, a chuuka manju, ami a nikumanhoz hasonló töltött, gőzöléssel készülő tésztabatyu, s akár sós is lehet, nem csak édes; vagy megtudhatjuk, mi az a daikon oroshi (reszelt daikon retek), amit érdekes módon mochihoz is ehetnek. Azonban ennél a receptgyűjteménynél annál maradunk, amit a Tama-yában is meg lehetne találni.



Aki kicsit is olvasott már mochi témában, az tudja, hogy különleges rizslisztből készül egy fáradságos – és nem is teljesen veszélytelen – mochitsukinak, azaz magyarul mochidöngölésnek/sulykolásnak nevezett eljárással. Így készítik hivatalosan, tradicionálisan a mochikészítő cukrászokban, azonban házi körülmények között szerencsére sokkal egyszerűbben, némi gyúrással és gőzöléssel is meg lehet oldani, még ha nem is 100%-ig lesz olyan, mint a boltban vettek.

Vágyunk is bele!

A Tamako Marketben is említik: egy mochikészítő házában minden reggel az édes vörösbab illatára lehet ébredni. A mochikészítők korán kelnek, és reggelente főzik az ankót, az adzuki babból készülő pasztát, ami olyan alapvető eleme a japán édességeknek, mint nálunk mondjuk a lekvár. (Igen, Tamako kishúga erről kapta a nevét!) Éppen ezért recept-túránkat is ennek az elkészítésével kezdjük.

Recept – Anko, azaz édes vörösbabpüré

Az anko, avagy adzuki babból - édes vörösbabból - készült püré számos tradicionális japán édesség közkedvelt, alap hozzávalója. Gyakran használják töltelékként pl. mochiban, manjuuban stb. Lehet persze kész változatot is kapni, de elkészítése sem igényel ördögösséget, legfeljebb némi türelmet.

Süteménytöltelékén kívül használható édes leves vagy akár fagyj alapként is.

Hozzávalók (4 adaghoz):

- 20 dkg adzuki vörösbab
- 1 bögre cukor (250 ml-es)
- 1 csipet só
- 100 ml víz

Elkészítés:

1. A babot még előző este áztasd be 3 cseste vízbe.



2. Másnap cseréld alatta vizet, és tedd föl főni magas lángon. Ha felforrta a víz, 5 percig közepes lángon hagyd forni, majd mosd át a babot, és cseréld alatta vizet.

sás, vízcseré). Így megszabadítjuk a babot a kellemetlen mellékizektől.

4. Ha ismét felforrta a víz, most már hagyd közepes lángon főni a babot, amíg teljesen puha nem lesz. Figyelj oda, hogy ne forrjon el alóla az összes víz. Ez nagyjából 1-1,5 óra.

5. Ha a bab már puha, önts le róla a felesleges vizet (nagyjából egy kisebb ujjnyi víz maradjon csak), add hozzá a cukrot és a sót.



3. Ismét forrald fel a vizet, és ismételd meg az előzőeket (5 perc forralás, átmo-



6. Kavargasd, amíg a cukor el nem olvad, illetve vegyél elő egy kruplitörőt, és szépen pürésítsd a babot. Nagyjából 3-4 perc alatt a cukor összehúzza a masszát. Ha kész, terítsd szét a masszát, hagyd szobahőmérsékletűre hűlni.





7. Opcionális lépés, ha finom pürésen szeretnéd enni, akkor botmixerrel átturmixolhatod az egészet. A darabosabb anktót tsubuannak, a finomra pürésítettet koshiannak hívják.

8. Nagyjából olyan 600-700 g babpürét fogsz kapni, amit nem tudsz pár napon belül felhasználni, azt csomagold fóliába, és tedd mélyhűtőbe.



Recept-túránk következő állomása egy nagyon-nagyon tradicionális mochi fajta, amit mame daifukunak neveznek. A mame daifuku a daifukumochi egy fajtája. Ezek töltött mochi, a mame daifuku esetében a töltelék tradicionálisan anko, de a mochi tésztaájába is szoktak tenni vörösbabot. A 18. századtól változatlan népszerűségnek örvendenek. (Ja, és Tamako édesapja – Mamedai – és nagyapja – Fuku – is erről kapta a nevét!)

Recept – Mame Daifuku

Hozzávalók:

- ¼ csésze (100 g) shiratamano vagy ¼ csésze (115 g) mochiko (attól függően, melyik mochilisztthez tudsz hozzájutni)
- ¼ csésze (180 ml) víz
- ¼ csésze cukor
- ½ csésze (100 g) burgonya- vagy kukoricakeményítő
- 1 és ½ csésze anko

Elkészítés:

1. Keverd össze a mochilisztet a cukorral, majd önts hozzá a vizet lassan és közben keverd el jól. Ezután gőzöld 15 percig (mint a gőzgombócot szokás: egy edényben vizet forralsz, amire egy lyukacsos szűrőn ráhelyezed a tésztát, hogy csak a gőz érje, a víz ne, és lefeded), féldőben alaposan átkevergetve egy spatulával.



2. Ha készen van a tészta, egy sütőpapírra szórj keményítőt, erre borítsd rá a tésztát, erre is szórj keményítőt bőven, majd nyútsd ki vékonyra. Sütőpapírostul csúsztasd át egy tálcára és tedd hűtőbe 15 percre. Ezután szaggasd ki a tésztát 9 cm átmérőjű kerek tésztakiszúróval (kb. fánksgaggató). Az egyes darabokról söprögess le a konyhai ecsettel a keményítőt, és töltséig folpackkal felváltva egymásra rétegezve tárolhatod őket. A kimaradó tésztát nyútsd újra, és folytasd a kiszúrást, amíg futja a tésztából.



3. A kiszúrt kerek lapot vedd kézbe, középre tégy kb. egy fagyalatoskanálnyi anktót, majd hajtsd össze négy oldalról a sarkokat. Csípd össze őket jól, ezután a többi sarkot is hajtsd fel, és csípd össze alaposan az egészet. A „zárást” mártsd keményítőbe és ezzel a résszel lefelé helyezd a daifukot pl. muffinpapírba. Aztán már csak a fogyasztásuk marad hátra. :)





Az előbbi receptben már feltűnhetett, hogy kétféle lisztet használhatnak mochi készítéséhez. Ezek a következő receptben is előkerülnek.



Recept – Shiratama dango

A dangók – magyarul talán gombócoknak nevezhetnének őket, hisz a mi gombócainkhoz hasonlóan főzést igényelnek – a mochi rokonai, szintén finom, ragacsos-ságot és rugalmasságot biztosító rizslisztből készülnek. Készülhetnek mochikókból, abból a fajtából, amiből az átlagos mochi, de sokan preferálják – ha hozzájutnak – a shiratamako nevezetű rizsliszt változatot.

Hozzávalók (1 személyre):

Ha mochikót használsz:

- 1/3 csésze (55 g, 80 ml) mochiko
- 2 1/2 evőkanál víz
- 1/2 evőkanál cukor

Ha shiratamakót használsz (állítólag könnyebb vele dolgozni, és lágyabb tésztát ad):

- 1/3 csésze (42 g, 80 ml) shiratamako
- 3 evőkanál víz
- 1/2 evőkanál cukor

Elkészítés:

1. Önts össze a mochikót vagy shiratamakót, a cukrot és 2 ek. vizet egy edényben. Keverd jól össze egy spatulával, majd



a kezeddel alaposan gyúrd össze. Apránként add hozzá a maradék vizet, majd a kész masszából lecsipdesve formáld kb. 2 cm-es kis golyókat. A kezedet kicsit meg is nedvesítheted, ha máshogy nem megy, morzsálódik a tészta. (Akkor jó, ha olyan tapintásra, mint a fülcimpád.)

2. Nagyjából 16 db golyócska lesz ebből a tésztából. Picit lapítsd el őket és az ujjaddal nyomj egy kis mélyedést a közepükbe. Ez segíteni fog, hogy hamarabb megfőjenek.



3. Forrásban levő vízben főzd meg a dangókat. Pár perc alatt elkészülnek. Miután feljötték a víz tetejére, vedd ki és tedd át jeges/hideg vízbe őket, hogy lehűljenek. Készen is vannak!



4. A shiratama dango készítése után kb. 30 percig marad lágy és rugalmas. Ha nem használod fel őket azonnal, tartsd benne a hideg vízben és hűtőben tárold. Mivel megkeményednek, tálasás előtt forrásban levő vízben újra kell főzned egyet rajtuk.



Rendszerint hideg édességeket készítenek belőlük. Gyakran találják a tetejükön anková, de gyümölcsekkel, gyümölcslével, fagylalttal vagy jégkásával (mint a Tamako Marketben is említik), szirupokkal is fogyaszthatóak.

Ha a nyugati konyhában gondolkodunk, akár megkóstolhatjátok lekvárral, pudinggal vagy csokiöntettel is.)



A következő recept nevében ugyan mochi, viszont nem rizslisztből készül.

A warabi mochi egy behűtött, a mochihoz hasonlóan rugalmas, zselészerű mochi, amit édes, pirított szójababliszttal,

ún. kinakóval szórnak be és kuromitsu sziruppal (sötétbarna cukorszirup, szó szerint „fekete méz” a jelentése) csorgatnak meg.

Ha még sosem hallottatok ilyen mochi-ról, hát nem vagytok vele egyedül. :) Ezt a típust Japánon kívül nem igazán ismerik, amihez hozzájárulhat, hogy az elkészítéséhez szükséges hozzávalók máshol nehezen fellelhetők.

A mochi tipikusan egy ragadós, nyúlós állagú tésztát adó rizslisztből készül, nem úgy a warabi mochi! A warabi nem más mint a saspáfrányként ismert növény, aminek a rizómájából (gyöktörzséből) nyerik ki a keményítőt, amely a warabi mochi alapját adja. Külön íze nemigen van, csak az édesítéshez használt cukor érezhető, viszont mivel áttetsző zselészerű golyókat/kockákat alkot, a meleg nyárban talán jégkocka képzetét kelti, ezért is kedvelt hűsítő édességként. Néha az igazi mochihoz hasonlóan még töltik is édes vörösbabpasztával.

Mi kell hozzá?

Először is kell a warabi keményítő. Ez sima ázsiai üzletekben nem nagyon beszerezhető, általában kifejezetten japán üzleteket kell keresni. Két fajtája létezik. A Hon Warabiko 100% warabi keményítő, és nagyon, de nagyon drága. A Warabi Mochiko ezzel szemben másfajta keményítőtől áll, általában burgonya- vagy tápióka-ke-

ményítőtől. Nem fogtok meglepődni, de leginkább ezt használják. :D

Recept – Warabi mochi

Hozzávalók:

- ¾ csésze (100 g) keményítő
- ⅓ vagy ½ csésze (80-100 g) cukor
- 1 és ¾ csésze (4 dl) víz
- ¼ csésze kinako, azaz szójababliszt
- kuromitsu (barna cukorszirup)

Elkészítés:

1. Egy közepes lábasban keverd össze jól a vizet, cukrot és a keményítőt. Közepes hőfokon melegítsd, míg forni nem kezd. Ezután vedd le a hőfokot és egy fa spatulával (vagy fakanállal) kb. 10 percg folyamatosan és erőteljesen kevergesd, mintha égetett tésztát készítenél. Akkor jó, miután áttetszővé változott, amihez kell némi türelem és kitartás.



2. Ezután vedd le a tűzről és öntsd át egy kinakóval beszórt lemezre/tepsire a masszát. A tetejére is szórj kinakót és 20 percg hagyd hűtőben hűlni. Más receptek szerint nyugodtan öntheted simán egy tepsire, mert a kinako nélkül sem fog odatapadni. Megint más recept szerint, ne tedd hűtőbe, hanem szaggass a masszából kis darabokat - mintha nokedlit szaggatnál - jeges vízbe.



3. Ha kihűlt, vedd ki, és vágd kis kockákra. Tedd tányérra, szórj még hozzá kinakót és kedved szerint csorgass rá cukorszirupot, aztán itadakimasu! Ha cukorszirup nélkül ennéd, keverhetsz akár a kinakóhoz is cukrot, hogy édesebb legyen a „bunda”.





Ha nem fogyasztod el mindjárt, szobahőmérsékleten 1-2 napig eláll. Ha a hűtőben tartod, megkeményedik és kifehéredik, csak fogyasztás előtt 20-30 perccel érdemes ezéért hűtőbe tenni. Ha véletlenül valódi warabikókból készült mochihoz jutsz, az csupán egy napig tárolható. Online pl. Amazonon kínálnak megvételre „Hon Warabikót”, de attól, hogy ez van ráírva, még nem biztos, hogy tényleg nem kevertek bele más keményítőt, szóval a vásárlásuk légy körültekintő.



Visszatérünk a rizshez, csakhogy ezúttal nem lisztként használjuk, és nem mocht készítünk belőle.

A sekihan vörös rizst jelent. A múltban valóban létezett vörös színű rizs Japánban, amit általában vallásos szertartásokkal kapcsolatban használtak, ám mivel erős tannin ize volt, természetesen szinte teljesen abbahagyták. Ehelyett ragacsossá főző rizst használnak – olyat, mint a mochihoz is – és adzuki vörösbabbal együtt főzik, amely vöröses színűre színezi.

A vörös szín Japánban a boldogsággal, ünnepléssel kapcsolatos, a sekihant különleges alkalmakkor szolgálik fel, mint például születésnapok, esküvők és néhány ünnep pl. a Shichi-Go-San (3 és 7 éves lányok, 3 és 5 éves fiúk ünnepe). A múltban a fiatal lányok felnőtte válását, azaz első menstruációját is ezzel ünnepelték (manapság ez már nem olyan elterjedt szokás).

Legtöbbször frissen, főzés után fogyasztják, de szobahőmérsékleten, ünnepi bentőkban is megtalálható. (A Tamako Market egyik epizódjában látható az üzlet egy tábláján, hogy ünnepi alkalmakra rendelhető a Tama-yában.) Rendszerint ún. gomashióval eszik, ami enyhén pörkölt szezámag és só keveréke. Ám helyenként édesen cukorral vagy amanattou-val (adzuki vagy más babból készült édesség) fogyasztják ehelyett.

Recept – Sekihan

Hozzávalók:

- fél csésze adzuki bab
- 3 csésze mochigome (mochihoz használt, édes, ragacsos rizs)
- fél csésze jó minőségű rövidszemű rizs (nem kötelező, azért használják, mert a mochi rizs túl tömény, sima rizzsel keverve könnyebb a gyomornak)
- 2 és fél csésze víz
- fél teáskanál só
- gomashio vagy pirított fekete szezámag a tetejére (opcionális)

Elkészítés:

1. Mosd meg az adzuki babot és fél napig (vagy egy éjszakán át) áztasd. Mosd meg a rizst (összekeverve az egészet, ha kétfélét használsz), majd csöpögtesd le. A babot tedd egy kis lábosba (ne használj nagy lábost!), önts hozzá annyi vizet, ami



éppen ellepi, majd forrásig melegítsd. Ha felforrt, szűrd le a babot. Utána tedd vissza a lábosba és add hozzá a kimért 2 és fél csésze vizet és megint melegítsd forrásig. Ha forr, vedd le a hőmérsékletet, fedd le a lábost és alacsony hőfokon főzd 15 percig. Akkor van kész, ha az újaid közt szét tudod nyomni a babot (ld. anko készítése).



2. Két külön edénybe a vörös főzövetet és a babot szétöntve, folpackkal lefedve hagyd őket kihűlni.



Tipp: ha cukorsziruppal akarod fogyasztani, a mochihoz használt cukor mennyiségét érdemes szűkebbre venni (80 g max), hogy ne legyen túl édes a végén.

Ha még kalandosabb az ízlésed, próbáld ki matchával, azaz zöldtea porral! Használhatod a „bundázáshoz”, vagy hozzáteheted a mochi masszájához is. Sőt, akár víz helyett is használhatsz előzőleg elkészített zöld teát. ;)



3. A rizst tedd bele az edénybe, amiben főzni fogod (vagy rizsfőzőbe) és adj hozzá 3 csészenyi vörös főzővizet. Ha nincs elég, egészítsd ki tiszta vízzel. Ezután add hozzá a babot és a sót, keverd össze és tedd fel főni fedő alatt. Ha megfőtt, további 15 percig tartsd fedő alatt, a tűzről levéve. Óvatosan keverd meg, majd tálald, megszórva a gomashióval vagy fekete szezám-maggal, ha akarod.



Recept-túránkat az adzuki babbal kezd-tük és most az adzuki babbal is fejezzük be. Az előző recept kapcsán szó esett az amanattou-ról, ami egy tradicionális édesség, amelyet különböző babokból készítenek (lehet használni edamame, adzuki, lima babot, fekete babot etc.), lényegében kandírozott bab. Mondhatni, ez a hagyományos japán cukorka! Tudjuk róla, hogy az Edo periódus Bunkyu korszakában (1861–1863) egy Hosoda Yasubei nevű wagashi cukrász hozta létre. Az akkoriban gyerekkori beceneve - Eitaro - alatt alapított tokiói cukrászdája mai napig is működik.

Az édességet eredetileg amanattou-nak hívták, neve a második világháború után rövidült le. A névhasználat ellenére semmi köze a nattou-hoz, ami erjesztett bab. Érdeklösség, hogy Hokkaidóban amanattou-t használnak a sekihan, az ünnepi vörös rizs elkészítéséhez, amelyet tehát ott édesen fogyasztanak, ellentétben Japán többi részével.

Recept – Amanattou

Hozzávalók:

- 4 csésze megfőzött bab, ne legyenek túl puhák és legyenek szép egész szemek, rajta a héjkkal
- 3 csésze víz
- 4 csésze cukor
- 1 teáskanál só
- 1 csésze szuperfinomra őrölt cukor

Elkészítés:

1. Egy nehezebb lábosban melegítsd gyöngyözésig a víz, cukor és só elegyét. Add hozzá a főtt babot és alacsony hőfokon főzd 1,5 órán át. Ezután szűrd le a babot és hempergesd meg a finomcukorban jó vastagon beburkolva. Terítsd el őket lapos serpenyőn, majd sütőben 180 fokon süsd 10-12 percig, félidőben átkeverve őket. Ezután kapcsold le a sütőt, nyisd ki résznyre az ajtaját, és a teljes kihűlésig tartsd benne a babokat. Az elkészült amanattou-t légmentesen zárható dobozban tárolhatod.

Reméljük élvezted a recept-túrát, és kedvet kaptál egy-két receptet talán kipróbálni, vagy megnézni az animét is! Itadakimasu!



Képek forrása: [Justnecookbook](#)



Nyam Nyam BOOM interjú

Írta: Lady Marilyn (ladym.blog.hu)



Mielőtt Misa On Wheels posztolta volna inspiráló gondolatait a cosplayerek felé; mielőtt beköszöntött volna az a hatalmas cosplay örület, amely a League of Legends új hősei körül jelenleg is zajlik és mielőtt még sötét viharfelhők fenyegethették volna a békés conozók és cosplayersek hétvégéjét a Hungexpoban... arra jutottam, hogy ezúttal nem egy már ismert, hanem inkább egy feltörekvő, de nagyon ígéretes tehetségű cosplayerrel készítek interjút nektek, a magazin és a cikksorozat olvasóinak. Azzal a reménnyel tettem ezt, hogy a kezdő cosplayereket inspirálhatom. Szószaporítás helyett, íme Nyam Nyammal készített interjúm.



Hogyan esett erre a művész-névre a választásod?

Két kedvenc hősöm nevéből állítottam össze. Mileena és Harley Quinn. Akik gyerekkorom óta a példaképeim.

Mióta jársz conokra?

Idén lesz 11. éve. Még a Petőfi Csarnokban zöldfülű nézelődőként voltam jelen és csodáltam minden cosplayerest.

Mi a kedvenc programod a cosplay versenyen kívül?

A játéksorozatok. Legjobban a verekedős, táncos és kaland játékokat kedvelem, szokatlan versenyeken is indulni.

Esetleg más versenyeken is ki szoktad próbálni magad a cosplay versenyeken kívül?

Just Dance-ben sok éven keresztül voltam bajnok. Sajnos nincs meg a játék így pár éven belül alulmaradtam más

játékosokkal szemben. Ezenkívül Mortal Kombat Street Fighter, Marvel vs Capcom 3 játéksorozatokon vettem részt. Mindig találok valamit, amin indulhatok.

Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

Sajnos nem. Remélem ez a jövőben változni fog.

Jártál már korábban külföldi conon?

Igen, most télen Bécsben. Hála a Marvel Magyarország Club jótékonyági farsangbálján nyert jegyemnek. Hatalmas élmény volt. Nem lehetek eléggé hálás nekik. Azért is örülök ennek a lehetőségnek, mert korábban nem jártam külföldön, illetve, mert találkozhattam a cosplayer példaképemmel Yaya Hannal.

Mióta cosplayerzel és mi volt az első munkád?

7-8 éve cosplayerzek. Inuyasha volt az első munkám, mellyel be is kerültem a Mondo magazinba.

„7-8 éve cosplayerzek. Inuyasha volt az első munkám, mellyel be is kerültem a Mondo magazinba.”

Hogyan csöppentél a cosplayezés világába?

Barátaim vittek erre a sötét útra engem. :D De sose bántam meg. Úgy gondolom a cosplayezés egy csodás hobbi. Az ember kiléphet a szürke hétköznapokból és végre önmaga lehet.





Minden kezdet nehéz, de mit gondolsz mi a legnagyobb kihívás, amivel egy első cosplayt készítő személynek szembe kell néznie?

Őszinte leszek, rengeteg eszköz kell ahhoz, hogy egyáltalán el lehessen kezdeni a munkát. Varrógép, varró készlet, páncél készítés esetén hőfúvó, csiszoló stb. és ebben nincsenek benne az anyagok, festékek. A második kényes pont a kellő gyakorlat értelemszerűen. De soha ne adjátok fel!

Sikerült díjat nyerned vagy esetleg más elismerést szerezned a hobbidal?

Sokaknak tetszett, ezért is hoztam létre a cosplay oldalamat is, de díjat sajnos még nem nyertem.

Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb és miért?

Injustice 2 Harley Quinn volt az első komolyabb cp-m, de most nagyon büszke vagyok az új cosplayemre is, mert ennél készítek először páncélt. Remélem szép lesz és tetszeni fog mindenkinek.

„kényes pont a kellő gyakorlat értelemszerűen. De soha ne adjátok fel!”



Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?

Az anime (Inuyasha), a játék vagy épp a mese (Harley) és a saját tervezésű, original világ (Ragn) is egyformán megihlet.

Nálad hogyan zajlottak az eddigi karakterválasztások? Előbb a karakter külseje tetszett meg és később ismerkedtél meg a történetével, a személyiségével vagy épp fordítva?

A szerelem vak. Nem gondolkoztam a karaktereimben. Csak észre veszem, hogy már elkezdem csinálni őket.



„Ne olyan ügyesek akarjatok lenni, mint a profik, hanem ügyesebbek, mint amilyenek voltatok.”

Viseltél-e cosplay rendezvényeken kívül? (Ha igen, ez milyen élmény volt?)

Nem nagyon szeretem. Az emberek a rendezvényeken sokkal elfogadóbbak és kedvesebbek. Az átlagos emberek már más részre tartoznak. A Corvin moziban tartott cosplay versennyel egybekötött Ghost in the Shell premieren Harley bőrébe bújtam, ami más élmény volt, mint ha ugyanez a conon történt volna.

Ha rajtad múlna, milyen egyéb programokat iktatnál be a conok világába, amelyekkel akár a cosplayerek szerepét is erősíthetné?

Több gyerek/családi programot szeretnék. Rengeteg hely van, ahol a 12+ korosztály el lehet, de az igazán kicsiknek sajnos úgy vélem, hogy nincs. Pedig szerintem lenne rá igény. Nagyon sok kisgyerekes családot látni a conokon



Számodra mi nagyobb feladat: az alapanyagok beszerzése vagy azok megfelelő felhasználása?

Felhasználás. Az ügyesség, gyakorlat és a kreativitás csodákra képes. Persze a beszerzés se elhanyagolható.

Milyen tanácsokkal látnád el a kezdő cosplayeseket?

Türelem. Bízni kell önmagunkban, és nem hagyni, hogy pár kisebb probléma



el vegye a kedvünket. Fontos még megjegyezni, ne mérjétek másokhoz magatokat. Ne olyan ügyesek akarjatok lenni, mint a profik, hanem ügyesebbek, mint amilyenek voltatok.

És ami még fontos: Mérij kétszer, vágj egyszer! :)

Szoktál próbaszínkelt készíteni?

Nem tudok sminkelni. Egyáltalán. Yolo, azt hiszem.

Milyen kellékeket rendelsz az interneten és mi az, amit inkább közvetlenül vásárolsz a cosplayhez szükséges alapanyagok vagy kiegészítők közül?

Parókát, kontaktlencsét és páncél anyagokat. Lehetőség szerint itthon vásárolok, mert akkor meg lehet tapizni, körbe lehet járni. Ez szerintem megér egy kis extra költséget.

Számodra milyen egy jó cosplay és milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy jó cosplayer?

A cosplay illjen a gazdájához. Ezért is gondolom úgy, hogy nem olyan karaktert kell elkészíteni, ami másoknak tetszik vagy népszerű, hanem akit igazán szeret az alkotó.

Van példaképed a cosplayes világból? Ha igen, kérlek áruld el nekünk ki az és azt is, hogy miért nézel fel rá!

Yaya Han. Imádom a munkáit, egyszerűen gyönyörűek. Más részről meg vicces és kedves, aranyos ember. Személyesen is találkoztam vele egyszer. Sajnos nem nagyon tudtam kifejezni az érzéseimet írta. :\$

Saját véleményed szerint inkább videóportálokból vagy munkafolyamati fotókból könnyebb ellesni a különböző praktikákat?

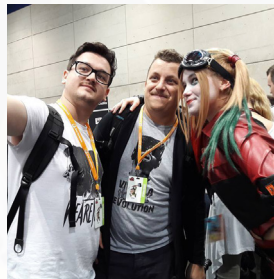
Nem nagyon néztem eddig fotókat. Mindent videókból tanultam.

Mi az a technika, amit még nem próbáltál, de később szívesen tesztelnéd?

Szilikon készítés páncélhoz. Szörnyen bonyolultnak néz ki. Remélem, egyszer el tudom sajátítani.

Min dolgozol jelenleg?

Ragnaros lány változatán. Ragni the Fire Lady-n, amely egy saját tervezésű, originál karakter.



Mik a jövőbeli terveid?

Egy szárnyas karaktert szeretnék valószínűleg. Hawkgirl, talán Demona.

Hol találkozhatnak az olvasók veled legközelebb?

Conon bárkivel szívesen beszélgetek, fotózkodok vagy összemérem tudásomat verekedős játékokban, aki bátor. De aki nem jár conra rám írhat a Facebook oldalamon is. Nyam Nyam BOOM.

Köszönöm az interjút Nyam Nyam BOOM-nak!

Facebook: [Nyam Nyam BOOM](#)



SJ4000 sport kamera

Írta: NewPlayer



Megvettem a második sport kamerámat. Még le is volt árazva, mikor rendeltem. Úgy voltam vele, hogy ezzel olyan nagytot nem bukhatok.

Egy jó ideje üzöm már a kínai dolgok vásárlását, és mindig nagyon figyelni szoktam arra, hogy mit akarok megvenni. De mégis, most behúztak a csöbe.

Történt ugyanis, hogy egy gyenge pillanatomban, megrendeltem a szóban forgó kamerát. A neve SJ400 mini. Nagyon megörültem neki, mert hasonló kamerát kb. dupla enniért láttam más helyeken, így ez egy nagyon jó vételnek tűnt.

De persze csak tűnt, ugyanis azt már nem néztem meg részletesebben, hogy ez nem az SJCAM SJ4000-es kamera, amit én szerettem volna. Ennek csak simán annyi a neve, hogy SJ4000.

Rutinos vásárlóként az ilyenek fel szoktak rajtni, de most egyszerűen átsiklottam rajta. Nincs mit ezen szépíteni. Ezt benéztem!

Csomagolás

Persze ezt már csak akkor vettem észre, mikor megérkezett a csomag. A doboz egy nagyon egyszerű csomagolás volt. Se márka jelzés, se típus jelzés, de még egy normális leírás sem volt a dobozon, hogy mit is tartalmaz belülről. Ez már egy kicsit gyanús volt, de még úgy voltam vele, hogy biztos nem néztem me. Csak rosszul emlé-

szem, hogy amit már fogtam a kezembem SJCAM doboz, az nem ilyen volt.

"Biztos ilyen volt." - mondogattam magamban a lelkelem megnyugtatása érdekében.

Ám sajnos ahogy bontottam ki a dobozt és vettem ki a tartalmát, úgy egyre világosabbá vált előttem, hogy sajnos nem az emlékeim csaltak meg.

Tartalom

A dobozon belüli tartalomra első ránézésre nem lehet panaszom. Megvan a kamera, megvan a vízhatlan tok és még sok egyéb apróság. Sokkal több minden, mint az előző action kamerámhoz.

Ám mikor kibontottam a csomagolásból a tartozékokat egy furcsa érzés kapott el. Ezeknek a fogása nem olyan kellemes. Mintha durva lenne a felülete az egésznek.

Szemmel nem vettem észre semmilyen különbséget, de mégis tapintásra teljesen más érzése volt a műanyag elemeknek, mint amit megszokott már az ember a mindennapi használatban.

A kamerát kivéve az első dolog ami fel tűnt, hogy mennyire könnyű kis szerkezet. Itt még egyszer átfutott az agyamon, hogy az SJCAM az milyen jó kamerákat készít. De a következő gondolatom egyből az volt, hogy ez csak önámítás...

Vereségemet elismerve tettem fel tölthőre és kapcsoltam be a készüléket.

„A dobozon belüli tartalomra első ránézésre nem lehet panaszom. Megvan a kamera, megvan a vízhatlan tok és még sok egyéb apróság. Sokkal több minden, mint az előző action kamerámhoz.”





Maga a kamera

A könnyű szerkezet bele libbent a kezembe és egyből az az érzés kapott el, hogy: jaj, csak el ne törjem. Túl drága lesz ez papír nehezéknék, de ha még el is töröm, akkor meg műanyag hulladéknak meg pláne nagyon drága lesz.

Szóval kézbe fogtam a "csodálatos" kamerát miután töltődött egy kicsit és megpróbáltam bekapcsolni. Az ujjam egy kicsit belefájdult annyira erősen kellett nyomni a gombot, de végül csak felvillant a kis kijelző és rajta a kamera képe.

A menüben lépkedés már könnyebben ment, és a felvétel indítása is egészen egyszerű volt. Azt kell, hogy mondjam, a kamera szoftvere egészen profi volt. Kön-

nyen és gyorsan reagált, és egyszerű volt a menü pontokat megtalálni. Mikor már lemondtam a kameráról, akkor ez egy egészen kellemes csalódás volt.

Az első felvétel

Újult erővel és tele reményekkel készítettem el az első felvételem. Az egész lakásban fel alá járkáltam nagyjából 10 percig csak, hogy legyen szemből, oldalról, felülről és alulról érkező fényekkel készített videó felvételem. Még a teraszra is kimentem, hogy a nappali fénynél milyenek a viszonyok. Minden ami az eszembe jutott, azt megcsináltam.

Izgatosan nyitottam meg számítógépen a felvételt, de már az első másodpercben szertefoszlott az izgatottságom, és a totális csalódottság ült a helyébe. Ugyanis a felvétel sokkal rosszabb volt, mint amire számítottam. Hiába fullhd-s a felvétel, akkora kockák voltak benne mintha egy 320x240-es videót néznék a 90-es évekből!

Sajnos a videóban ez a "minőség" végig jelen volt, így az egész használhatatlan. Próbáltam még több felvételt csinálni



„Izgatosan nyitottam meg számítógépen a felvételt, de már az első másodpercben szertefoszlott az izgatottságom (...) akkora kockák voltak benne mintha egy 320x240-es videót néznék a 90-es évekből!”

más beállításokkal, más helyszíneken, de sajnos sehogyan sem lett jobb! Ez csak ennyit tud.

Megérte?

Mondanom sem kell, hogy nem. Felélegesen kidobott pénz volt a kamera. Sajnos semmire sem tudom használni. Egy dolgot tanultam belőle: mindig nézzem meg, hogy mit akarok vásárolni! Ne ugorjak rá egyből egy dologra csak, mert a

webshop azt írja, hogy féláron adják most. Átverés a kínai webshopokban ez a fél áras kedvezmény! Az egyik nap az a normál ára, másnap pedig már az a kedvezményes ára.

Jelenleg próbálom beüzemelni, hogy legalább műhelyben a gépek működését lehessen róla megfigyelni. Eddig még nem sikerült. Ha webkameraként megpróbálok rácsatlakozni valamilyen lejtőszóval, akkor abban a másodpercben lekapcsol...



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