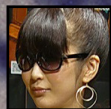


AniMagazin



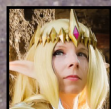
Hanasaku Iroha



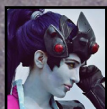
**Yamamoto Sayo
munkássága**



**2,5 hét japán
kalandozás**



**Yuriko és Cosplay.hu
interjú**



**Safira Lanox
interjú**



39. SZÁM

Impresszum

Alapítók: NewPlayer
newplayer@anipalace.hu
 Főszerkesztő: Catrin
catrin@anipalace.hu
 Tervezőszerkesztő: Hirotaka
hirotaka@anipalace.hu
 Lektor: pintergreg
pintergreg@anipalace.hu

Szerzők:

Iskariotes, Lady Marilyn, tomyx20,
 A. Kristóf, Venom, Jucuky,
 Flash, Saci

Elérhetőségek

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

Weboldal: anipalace.hu

Facebook: facebook.com/anipalace

Minden újabb magazin különleges számunkra. Egyrészt azért, mert egy újabb számmal sikerült gazdagítani az AniMagazin családját. Másrészt azért, mert örülünk, hogy megint remek cikkek közzölhetünk a magazin hasábjain, gazdagítva ezzel a hazai szubkultúra írott médiumát.

Külön öröm kerekedik, amikor egy szám kiemelkedő valamilyen. Nos ez a 39. több szempontból is ilyen, ugyanis rekordot döntöttünk az oldalszám tekintetében. A mostani 120 oldalas sikerült, ami fantasztikus. Már a munkálatok felénél látszott, hogy megint - zsinórban harmadjára - átlépjük a 100 oldalt. Emellett a cikkek száma is kellően sok: 21 cikket olvashattok 8 témben. Talán nem meglepő, hogy anime részlegünk a legkiterjedtebb, öt nagyobb anime ismertetőt olvashattok, továbbá egy top10-es Ghibli ajánlót. A nagy számok éve is folytatódik...

A nyári szezont magunk mögött hagyva és kivesézve az őszi szezont is bemutatjuk nektek. Aki esetleg még nem választott, vagy tétovázik, az hasznát veheti.

Seiyuu rovatunk is száguld tovább a színészek szinkronizálásán kívüli médiaszerepléseiről.

A három cosplayhez köthető interjú és a mechatörténelmet pedig még meg sem említettem.

Szóval mindenképp érdemes fejet ugrani a tartalomjegyzéke és elmerülni az AniMagazin 39. számában.

Továbbra is fenntartjuk, hogy a cikk beküldés bárki számára nyitott. Aki animéről, mangáról, vagy a szubkultúra valamely eleméről írna nekünk, az az impresszumban fellelhető elérhetőségen vegye fel velünk a kapcsolatot.

Utolsó bekezdésként pedig szokásos és megérdemelt köszönetnyilvánítás mindenkinek, aki hozzátett ehhez a számhoz, és dolgozott rajta. Nem utolsósorban pedig neked kedves olvasó, köszönjük, hogy letöltötte a magazint. Jó szórakozást kívánunk hozzá!

- Hirotaka

Előző szám
































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

**Légy te is az
 AniMagazin
 cikkírója!**

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

Partnerek

-  Lady Marilyn Blogja
-  Lady Marilyn Blogja
-  AnimeAddicts
-  Animefordítások
-  Animefordítások
-  Namida Fansub
-  Anime Hungary
-  Anime Hungary
-  NO SUB NO LIFE
-  Anime Kommentár
-  Anime Raptors
-  Pécsei Anime Fanclub
-  Anime Raptors
-  AS-TEAM
-  Red Light Yaoi Team
-  AS-TEAM
-  Anime Series
-  Anime Series
-  Anime Series
-  AnimeWeb
-  Shiro Neko
-  AnimeWeb
-  Aoi Anime
-  Soul Society Team
-  Aoi Anime
-  Tutenkopf
-  Tutenkopf
-  Dragon Hall +
-  UraharaShop

Tartalom



ANIME

Hanasaku Iroha 4

YuruYuri 8

The King's Avatar 13

Yami Shibai 18

Genocyber 21

TOP 10 Ghibli anime 25

Őszi szezonajánló 31

Szezonos animékről röviden 42

A nagy számok éve 4. -
Narutótól Borutóig 49

Mechalógia 58

Yamamoto Sayo
munkássága 64

Ha nem seiyuuk, akkor...? 68



MANGA

75 Battle Royal

80 Hozuki-san Chi no Aneki

LIVE ACTION

83 Healer

TÁVOL-KELET

88 2, 5 hét japán kalandozás

RENDEZVÉNYEK

99 Őszi Cosplay Party

RIPORT

102 Cosplay.hu interjú

KREATÍV

106 Yuriko Seira interjú

112 Safira Lanox interjú

KÍNAI KÜTYÜK

116 Banana PI BPI-M1+
a házi szerver



Hanasaku Iroha

Írta: Hirotaka



Nemtudom ki követi/követte a tavasz óta futó Sakura Quest című animét. Nos, én nem vagyok tőle elragadtatva és ennek okán inkább a P.A. Works egy korábbi, egészen pontosan 2011-es, kategóriájában és műfajában ugyanolyan munkáját szeretném bemutatni.

Nem kívánok összehasonlítást végezni a két művel, akármennyire is fedezhető fel több párhuzam a két anime között, mégis a Hanasaku Iroha egy jobban kidolgozott, karaktereiben és kapcsolatukban erősebb alkotás, amibe sokkal könnyebb belemerülni.

A történetünk Matsumae Ohanával kezdődik, aki Tokióban lakik, ám az elég laza tulajdonságokkal rendelkező anyja új pasija miatt a lánynak vidékre, a kissé házsártos nagymamájához kell költöznie.

Aki azt gondolná, hogy innen elindul egy kedves slice of life sztori, ahol minden a szórakozásé, azt el kell keserítenem. A nagymama egy ryokan (fürdővel rendelkező fogadó) vezetője, Ohanának ha tetszik, ha nem, dolgoznia kell, ingyen nem tartják el. Takarítani, felszolgálni, köszönteni a vendégeket és teljesíteni óhajukat, amíg azok pihennek.

Tokiói nagyvárosi lányunk azért nem teljesen botkezű, hiszen anyjára is ő főzött, takarított, de egy fogadóban dolgozni teljesen más. Nem is nagyon bírja az iramot, hibákat vét és ezzel unszimpátiát vált ki a többi ott dolgozó lányból.

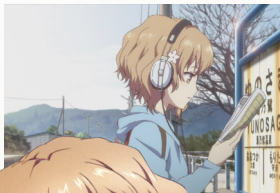
A történet alapjában véve semmiféle bonyolultságot nem tartalmaz, mégis kategóriájában egészen összetett, és sok oldalról mutatja be egy fogadó irányításának feladatait, miközben a konkurencia is tevékenykedik. Mindezek mellett az animének van ideje foglalkozni a karakterekkel is. Végigkövethetjük kapcsolatuk változását, fejlődését, és nem csak etéren, de jellemben is fejlődik szinte mindenki. Szép lassan megtanulnak tökéletes csapatban együtt dolgozni.

Valljuk be, ez elég sablonosan hangzik és kicsit az is. De a Hanasaku Irohában ezt jól nézni.

Sok történeti elem megtalálható a Sakura Questben, de a Hanasaku ezeket sokkal jobban gyúrja egybe, jobban kezeli, logikusabban tálalja és az epizódok előrehaladtával látjuk a fejlődést, hogy hova akar eljutni az anime.

Két főszál találkozik egymással: a vendéglátóipar és a karakterkapcsolatok. Mindkettőt szélesen körben kibontja és jól zárja le.

A szereplők interakciói érdekesek, szórakoztatóak és értelmesek, sokszor látjuk a ryokan személyzetét a reggeli meetingen vagy napközben megbeszélésen, hogy egy adott helyzetben mit csináljanak.





De, hogy ne csak dicsérjem, hanem némi negatívumot is írjak, az animében azért akadnak fásaszto pillanatok, előfordul túlhúzott szituáció, és néhány beszantó cselekedet. Sui mama bár okkal, de néha túl makacs és hajthatatlan.

Az anime négy karaktert helyez úgymond középpontba, ott van ugye Ohana, aztán a konyhán dolgozó kissé morgós Minko, köztük alakul ki a legrosszabb viszony. Következő a mindig kedves Naki és a rangidős Tomoe, aki összetartja a lányokat. Négyük közül ő nem jár iskolába. Bezony ám, a három lánynak napközben iskola, délután melő. Szerencsére az iskola a legjelentéktelenebb elem az animében.

Ami igazán megadja a sorozat fényét az a kiterjedt kapcsolati háló, ami egy ilyen műfajú animének színe-java. Nézzhetjük a karaktereket együtt és külön-külön. Például ott van, Ohana és az anyja kapcsolata, ami a nagymamával triumvirátussá bővíti; Minko szerelmi ügyei; Sui mama konkurenciával és várossal lévő problémái, a fiával,

Enishivel való kapcsolata, aki máshogy képzelet el a fogadó vezetését. Mindezek tetejébe a karaktereknek a fogadót üzemeltetni kell, és elsőrangú, hogy a vendégek jól érezzék magukat.

Bár a négy lányt jobban megismerjük, a többi karakter sem elhangyolható. Ott vannak a szakácsok, Tooru és Renji, akik ugyanúgy részesei az eseményeknek.

A többi melléknek mondható karakter is teljesen rendben van, érdemes őket megismerni.

Újabb negatívum Takakónak, Enishi volt szakértőjének és barátjójának a karaktere. Rémesen bosszantó és bár keveset szerepel, folyamatosan tolja az idegesítő szöveget.

A Hanasaku Iroha 2011-ben készült és 26 részt számlál, ami pont elég. A rendezést Masahiro Andóra bízták, akinél igen jó kezekben volt a mű, hiszen rendezett az FMA-ban, a *Wolf's Rain*-ben és hozzá köthető a *Zetsuen no Tempest* dirigálása is.

A grafika is teljesen a helyén van. A karakterek szépen vannak megrajzolva, a hátterek pedig részletesek. Ezt főleg a ryokan épületénél és a berendezésén érdemes megfigyelni, de a nagy tájképek is gyönyörűen festenek. Az animáció is szép, a karaktermozgás dinamikus. Szuper hangulata van az egésznek. 2011-ben teljesen korrekt alkotás.

A zene sajnos eléggé felejthető, ami jellemző az ilyen művekre. Az opening hangulatos, aranyos, az endingek lágy, jó lezáró dallamok. Az OST-ról nem tudnék bőven nyilatkozni, mindössze annyit, hogy illik hozzá, egyszerű dallamok.

A Hanasaku Iroha tehát bátran ajánlható azoknak, akik szeretik az úgymond tartalmas slice of life-okat, továbbá azoknak is ajánlom, akik a Sakura Questben csalódtak, vagy csak szimplán ahhoz hasonlókat keresnek. A Hanasaku jobb. Mindenléptet lesettek bele, így ősz elején jól is jön.



Cím: Hanasaku Iroha
(angol cím: Blossoms for Tomorrow)

Hossz: 26 rész

Év: 2011

Műfaj: slice of life, dráma, vígjáték

Stúdió: P.A. Works

Értékelés:

MAL: 8,02

Anidb: 7,92



Hanasaku Iroha

Kattints a képre és töltsd le
a cikkhez járó
háttérét!



ANIPALACE



YuruYuri

Írta: Venom



"Akariiiiiin~! Haaaai! YuruYuri hajimaru yo!"

Hangzik fel Akari köszöntése minden epizód elején, legtöbbször némi csavarral fűszerezve, pl. egy háttérben leszálló UFO-val vagy Télapóval, érzékeltetve, hogy itt bizony kéretik minden komolyságot hátrahagyni és élvezni a teljes agymenést. Mert az lesz, nem is akárhogy! Mert ez a YuruYuri!

Oké, kezdjük az elején. Az megvan mindenkinek, hogy mi az a "Yuri"? Gondolom igen, de azért gyorsan vegyük át: a yuri egyfajta kategóriája azoknak a mangáknak/animéknek, ahol a központi téma (vagy legalábbis érintőlegesen) két vagy több lány illetve fiatal hölgy egymáshoz való vonzódása. Legyen az romantikus vagy szexuális, a lényeg az azonos nemű kapcsolaton van. Persze ez végtelenül leegyszerűsítve, de szerintem ebből mindenkinek lejtőt, hogy miről is beszélünk. Vannak humoros, drámái, romantikus és erotikus (és ezek keverékei) yuri regények,



mangák, animék, melyek egyaránt készülnek mind a két nemnek. És mi az a "yuru"... nos, talán úgy fordíthatnánk, hogy "laza" vagy "nyugis". Ebből már sejtethetik, hogy a YuruYuri nem a dráma vonalat fogja erősíteni, és bizony ez egy borzasztóan szellemes yuri komédia, melyet nem szabad és talán nem is lehet egy percig sem komolyan venni.

Bakkin bakkin, Buckingham

A YuruYuri írója és rajzolója Namori, aki 19 évesen már publikálhatta is a műveit a Comic Yuri Hime magazinban 2008-ban. A manga annyira sikeres lett, hogy két év múlva már be is jelentették, hogy anime

készül belőle, aminek sikerét mi sem bizonyíthatja jobban, mint hogy 2011-ben elnyerte a legjobb anime TV sorozat díját a rangos Kobe Awards-on (a számtalan más közönségdíj és seiyuu díjak mellett). A YuruYuri azóta is rendszeresen feltűnik a top10-es listákon, legyen az legjobb komédia, legjobb yuri sorozat vagy a leszerethetőbb karakterek versenyén.

Na, de miről is van szó? A YuruYuri története lényegében ennyi: egy csapat 13-14 éves lány befoglal egy üres iskola

klubházat (a volt tea ceremónia klub házát) és sulit után mint "klubfoglalkozás" egymást szórakoztatják, néha teljesen fázasztó hülyeségekkel. Amikor pedig nem a klubházban lustálkodnak, akkor vagy valamelyiküknél játszanak vagy nagyokat kirándulnak. Lényeg, hogy próbálják elütni az időt, hogy ne unatkozzanak és teszik mindezt úgy, hogy a néző gurul a röhögéstől... vagy fogja a fejét.

A főhősön Akaza Akari, akiről rengeteg lehetne mesélni, mint például azt hogy... meg azt is hogy... jah és persze... De ennyit is Akariról, ugorjunk a sorozat igazi sztárjára Toshinou Youkóra, a szőke, hiperaktív, bajkeverő, perverz, önző és néha teljesen elmebeteg kiscsajra, aki forgószélként rázza fel a barátai minden napjait.





Kyoko mellett nincs unalom, mindig van valami a táskájában, amivel feldobja a csapat napjait, jó és rossz értelemben is, mert bizony imád "trollkodni", bár legtöbbször ez visszacsap rá, de sosem adja fel. Funami Yui a csapat "villámhárítója", csendes, megfontolt, megjelenése kissé fiús, magas, sportos és Kyoko legjobb barátja. Igazi "tsukomi", aki a többi lány örületeire cinikus válaszokkal reagál és próbálja kordában tartani a csapatot (jól titkolva, hogy valójában nagyon is élvezzi Kyoko örületeit).

És végül Yoshikawa Chinatsu, avagy China-chan, a látszólag törékeny, romantikus, kedves kislány, aki halálisan szerelmes Yuiba, de valójában talán még Kyoukónál is perverzebb, nem is beszélve arról, hogy a cuki külső mögött egy pszichopata rejtőzik... persze ezeket igyekezik titkolni, de néha előtör belőle, a többiek legnagyobb döbbenetére.



A kezdeti négyesfogathoz lassan további lányok is csatlakoznak, a nagyon buta, de lelkes Sakurako és legjobb barátja, a kissé tsundere Himawari, továbbá Ayano, a sulis diáktańcsának elnökhelyettese, aki fülig bele van esve Kyoukóba, de ezt sosem merné bevallani, bár annyira egyértelmű, hogy Kyoukón kívül mindenki tudja. Ayano legjobb barátja Chitose, aki szintén a pervezek táboraát erősíti. Bár kedves és aranyos, de a fantáziája nagyon élénk és a legkisebb "yuri" utalásra is azonnal robban az orrából a vér (amit aztán a többiek nem győznek feltörölgetni).

Nai nai, Niagara!

Mint az látható, a szereplők egy picit sem átlagosak és a humor forrása leginkább az egymás közti, néha teljesen abszurdba átszapó beszélgetéseiken alapul. De a YuruYuri nem áll meg itt, bár inkább a mangára jellemzőbb, de az animéből sem hiányzik, hogy a lányok teljesen tisztában

vannak azzal, hogy ők egy manga/anime szereplői, sőt az egyik manga fejezetben még le is ülnek YuruYurit nézni DVD-n, amit viccesen kommentálnak is. Persze röpöknek az utalások más animékre, szinte mindenki kap egy kis fricskát a Dragon Balltól a Magical Girl sorozatokig. Az első két szezon még egy kicsit színházi keretet is kapott, ami a második sorozat fináléjában csúcsoodik ki, egy teljesen abszurd Hóféherke előadásban. Minden rész elején Akari köszönti a nézőket és a többi szereplő is kiszólogat, kommentálva a következő epizódot... erre mondják, hogy a 4. fal teljes ledöntése.

Namori humora szerintem szimplán zseniális, kevés ilyen szellemes mangakát ismerek, aki folyamatosan képes újabb és újabb sziporkázó poénokat kitalálni az önméltés nélkül. Nem csak az olcsó komédiára hajt, hanem néha kifejezetten intelligens nyelvi és társadalmi humort is belecsempész a sorozatba.





Nagyszerűen parodizálja a yuri és a magical girl sorozatok kliséit. Nagyon jól ráérez arra is, hogy pl. mikor lesz már kicsit sok Kyouko örületéből, a történet ilyenkor néha pár fejezetre átfókuszál másik karakterre, hogy aztán később frissülten visszatérhessen az eredeti sémához. Így szinte sosem válik unalmassá. A szereplők is folyamatosan fejlődnek, idővel mindenkiről újabb dolgok derülnek ki, és néha még egy picit komolykodás is belefér... csak azért, hogy utána a végepoén nagyobb szattanjon.

2011 és 2016 között 3 szezon futott le, kiegészülve egy hosszabb és két rövidebb OVA-val.

A sorozat rajza szinte egyetlen szóval leírható: cuki. Színes, szagos, vidám, néha kifejezetten igényes animációval párosítva, így kellemes nézni, bár sokan pont emiatt ódzkodnak tőle, avagy a "nekem ez már túl moe" kifejezés gyakran elhangzik a YuruYuri kapcsán. Ne higgyetek nekik, a gyerekes látvány egyáltalán nem gyerekes tartalmat rejt. Aki a "yuri" tartalom miatt aggódik, az se féljen, ez bizony nem egy romantikus sorozat, itt a leszbikus szerelem (ha ezt annak lehet egyáltalán nevezni) bizony leginkább csak a humor forrása. De vissza a külsőségekhez, egy kis érdekesség, hogy míg az első két szezont a Doge Kobo stúdió készítette, a harmadikat és a OVA-kat már a TYO animation szállította, ez látható több tekintetben is. TYO kicsit



„Nagyszerűen parodizálja a yuri és a magical girl sorozatok kliséit (...) A szereplők is folyamatosan fejlődnek, idővel mindenkiről újabb dolgok derülnek ki...”

változtatott a formulán, kevésbé harsány színvilágot és visszafogottabb animációt hoztak, amiről erősen megoszlik a rajongók véleménye. Nehéz ítéletet hozni, hogy melyik stúdió YuruYurija a jobb, de akiknek inkább az erőteljes vizuális és verbális humor a nyerő, azoknak a Doge Kobo verzió fog tetszeni, a "moe" rajongóknak pedig a TYO animation lesz a tuti.

Ami mellett viszont nem szabad elmenni, az a színészek játéka. A stúdió talán szándékosan is, de szinte teljesen ismeretlen, még kezdő seiyuukat választottak a főszereplőknek és ez nagyon érződik. Mármint kimondottan pozitív értelemben. A négy hölgy valami elképesztő alakítást

nyújt és mivel nem sok szerepük volt eddig, így azt is nehéz rájuk fogni, hogy pl. Kyouko teljesen úgy hangzik, mint XY animéből valaki. Akari (Mikami Shiori) csipogó nyávogása, Kyouko (Ootsubo Yuka) orrhangú hadarása, Yui (Tsuda Minami) halk rekedtes hangja mind mind hihetetlenül karakteres és eltalált.





A The King's Avatárról

szakszerűen

írta: Flash



Egy jó "gamer" anime Kínából?

Ezelőtt nem láttam még jó „gamer” animét. Láttam az összes ismertebb japán címet, ami a videojátékok világához köthető, sőt, rengeteg „no name” alkotást is fel tudnék mutatni a listából „a benntagadtam a VR játékban, jaj de rossz nekem” témától kezdve a sima játékadaptációkon keresztül, a nyomokban videojáték elemeket tartalmazó művekig. De most szűkítjük a kört, maradjunk a tényleges videojátékok világában játszódó és ténylegesen játékosokról szóló animéknel.

Ide tartoznak azok a sorozatok, ahol a szereplők felugró menü keresztül választanak/használnak képességeket. A teljesség igénye nélkül maradt két nagyobb címünk, a *Sword Art Online* és a *Log Horizon*, ezek széles körben ismertek, képviseljük most ők azt, amit eddig kaptunk ezzel

a témával kapcsolatosan. A későbbiekben hivatkozni is fogok erre a két címre összehasonlítási alapként.

Előszó...

2017. április 7-én kezdődött el a *The King's Avatar* című kínai animációs sorozat. Az anime egy kínai webes regényből készült és a G.CMay Animation&Film stúdió nevéhez köthető. Bevallom férfiasan, életemben nem hallottam ezelőtt rólok, rövid utánajárást követően kiderült, hogy volt már néhány más-más témával foglalkozó művük az animációs iparban. Ha hihetünk a MAL statisztikáinak, az összes eddigi művük „népszerűsége” együtt éri el a *The King's Avatar* jelenlegi népszerűségének egyharmadát, szóval valamilyen szinten érthető, hogy eddig nem kerültek fel a térképre.

„...folyamatos az animáció, egy egyszerű szűrás előtt is ötször megpörgeti és megforgatja a lándzsáját egy karakter, teljesen feleslegesen. Szóval annyira színvonalas, hogy már „pazarolják” az animációt...”

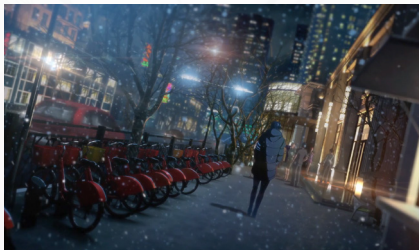
Beszéljünk a sorozatról...

A történet egy alternatív jelenben játszódik, ahol a „*Glory*” című pc-s játék vált a világ egyik legnépszerűbb sportjává. Rengeteg pénz, rengeteg szponzor, rengeteg játékos sorakozik mögötte.

Főszereplőnk “Ye Xiu” (igen... ez a neve, nem egy káromkodás cenzúrája) az aktuális bajnok és a legnépszerűbb csapat kapitánya... volt amíg az első rész legelső jelenetében a klub vezetősége rá nem kényszeríti, hogy hagyja el a csapatot és

vonuljon vissza. Miután átadta eddigi karakterét az utódjának, elhagyja az edzőközpontot, ahol eddig élt, ahol szó szerint az elmúlt 10 évet evésen és alváson kívül a monitor előtt játszva töltötte. Nincs se lakása, se pénze és a játékon kívül semmihez sem ért, valamint a visszavonulása bejelentésétől kezdődően egy teljes évig nem versenyezhet a profi ligában.

Ye Xiu céltalanul bolyong az utcákon a tél közepén, mígnem kénytelen behúzódni egy útjába eső internetkávészóba. Itt egy kicsit mást jelent ez a fogalom... egy hatalmas helyet kell elképzelni több blokkra felosztva és kb. 6-800 számítógéppel. Főhősünk is kér egy helyet, miközben körbenéz, belebotlik egy *Glory* játékosba, aki az újabb veresége után idegesen áll fel a gépe elől, majd káromkodva elviharzik, bejelentkezve hagyva a fiókját. Elindul az újabb meccs és újdonsült veteránunknak sem kell több, leül és másodpercek alatt elkeni a száját az aktuális ellenfélnek, aki az előző játékosnak oly sok bosszúságot okozott. Közben visszasiet a géphez az előbb még oly mérges hölgy, de már csak a „victory” felíratra ér oda.





Nem sokra rá kiderül, hogy ő a kávézó tulajdonosa és rajong a játéknak, valamint éjszakai kisegítőt keres a kávézóba, amire Ye Xiu örömmel vállalkozna. Közben egyre gyűlik a tömeg, mindenkéi a Glory legújabb szerverének indulását várja, az egykori bajnokkal az élen, egy kiöregedő játékossal, aki már mindent elűt, amit lehetett, akinek 10 évnyi munka kázása után, ezen a napon előlről kell kezdenie mindent...

A „szakszerűen” rész...

Na, hol is kezdjük... csináljuk úgy, hogy vizsgáljuk meg akkor pár szempontból részletesebben és próbáljuk higgadt fejjel összehasonlítani, miben más, mint a japán konkurencia ugyanebben a témában. A legvégén pedig eldöntheti mindenki, hogy érdemes-e rászánnia az idejét erre a műre.

A The King's Avatar valami eszméletlenül királyul néz ki, ilyen színvonalú animáció és CG kombót körülbelül a Fate/Zero-ban láttam, csak ez Fate/Zero × 2,



egyszerűen nem spóroltak semmin. A harcok olyan színvonalúak, amiket még egy japán anime mozifilmben se láttam ezelőtt (tv-sorozatban meg még úgy sem). Nemhogy nincsenek állóképek benne, hanem folyamatos az animáció, egy egyszerű szúrás előtt is ötször megpörgeti és megforgatja a lándszeját egy karakter, teljesen feleslegesen. Szóval annyira színvonalas, hogy már „pazarolják” az animációt, mert túl sok a mozgás egy-egy jelenetre (jó a háttérben az mindig fix és mozdulatlan, meg a háttérben mozgó CG emberek itt is rondák és természetellenesen mozognak, mint mindenhol, de láttam azért bőven rosszabbat is ennél).

Az év végi „Top 10 anime fights in 2017” videókat simán össze lehet majd ollózni csak ebből az egy animéből, AKÁR-MELYIK véletlenszerűen kiválasztott harc-jelenetből, úgy, hogy legnagyobb „shounen fight” animékét megemlíteni sem érdemes mellette.

Mondanom sem kell, a cikk elején említett hasonló kategóriába tartozó két címmel, ha ebből a szempontból összehasonlítanánk, a vizes vödört sem cipelhetnék ezután.

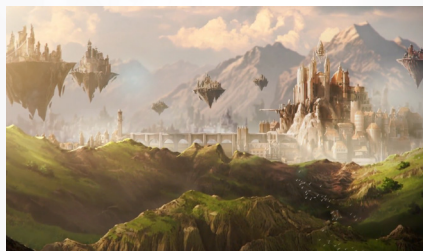
A legnagyobb erőssége a sorozatnak egyben a legnagyobb gyenge pontja is...

A The King's Avatar kis túlzással csak a videojáték összecsapásokról szól. Van itt

erőd kipucolás, útvesztő kipucolás, rejtett főellenség vadászat, 1v1 párbajok, „sok vs. sok” párbajok, elmennek ide, leverik a főellenséget, elmennek oda, leverik ott is, ennek el kell kenni a száját, az megint kihívott párbajra, stb. Ezenkívül rengeteg játékost, klubcsapatot ismerhetünk meg, megtudjuk ki, mit lát a játékban, kit mi motivál arra, hogy 6-8 év után is élvezze a játékot és visszaül elé, ezenkívül semmi másról nem szól...

Szóval, aki erkölcsi, etikai vagy szellemi problémák felvetését és megoldását várja az sajnos csalódni fog.

A SAO és a Log Horizon - ha az epizód-számot nem is vesszük figyelembe - események és történes szempontjából elméletileg vinnék ezt a kört, viszont én személy szerint még mindig szívesebben nézem Ye Xiu interakcióit a volt profiligás ellenfeleivel, mint ahogy Kiritóék nyuggerekét megszegyenítő módon ücsörögnek a hintaszékeikben és a tűzbe bámulva idézik fel a régmúlt (2 hetes) idők kalandjait, vagy ahogy Shiroe bohóckodik azzal a csomó gyerek karakterrel... Szóval most egyezzzünk meg döntetlenben...





A karakterek...

Eddig csak egyetlen nevet említettem, nos ez nem véletlen, A The King's Avatar-ban rengeteg karakter van és kivétel nélkül senkinek sincs „Európa barát” neve. A 12 rész alatt teljesen esélytelen, hogy bárkinek is megragadjanak a szereplők nevei, aki nem járatos a kínai nevekben. Erre jön egy lapáttal, hogy ha nem is „klónok” más-más hajjal, de maguk a karakterek arcai is hasonlóan sikerültek (főleg a játékbeli avatárok), pár fontosabb szereplőről lesz egy kép kirakva a neveikkel ellátva.

Igazából túl sok mindent nem lehet elmondani róluk, komolyabban egyedül a főszereplővel foglalkozik egyelőre ez az évad. A többiek alkalmi kiegészítők, jövőbeli csapattársak, egy epizódos bajkeverők stb.

*„A legnagyobb erőssége a sorozatnak egyben a legnagyobb gyenge pontja is...
A The King's Avatar kis túlzással csak a videojáték összecsapásokról szól.”*



Viszont a főszereplőnk szerintem nagyon jóra sikerült, szimpatikus, van humora, az a tipikus „flegma zseni”, aki azt csinál amit akar, aki mindent elért már, így kinőtt mindenféle bizonygatási vágyból, megfelelési kényszerből. Senkit sem aláz meg vagy néz le, igazi profi, aki folyamatosan érezteti a pályán, hogy ő az, aki most mindent kézben tart és ha azt csinálod, amit mond, akkor minden a legjobban fog alakulni. Nagyon tetszett az animében, hogy nem próbál képmutatni lenni. A társak nem azért tartanak vele, mert ő a főszereplő és csalahatalan erkölcsi irányítú segítségével segít a rászoruló játékosokon, vagy a saját kárán segít minden jöttmentnek és megbocsájt minden rosszakarójának, hanem mert előtte számtalanszor megmutatta, hogy ő legjobb, érdemes követni őt és bízni ben-



ne. Ezzel együtt a jó fegyvereket és ritka tárgyakat sem azért kapja, mert ő a főszereplő és mindenki „láma” körülötte, hanem mert mindenkit lehűz ott, ahol tud... Mivel ő a legjobb, kívülről ismeri az összes típusú karaktert, támadásokat, varázslatokat, mi ellen mivel kell menni stb., ezért minden csapat sorban áll érte, felajánlja neki, amit csak tud, ő pedig eldönti, hogy mi kell neki és kinek segít, vagy éppen ki ellen száll szembe. Teszi mindezeket úgy, miközben a való életében halál laza, a játékban pedig az elsőspró tudás megtestesítője.

Összehasonlítva a japán „kollégákkal” pl. Kiritóval, aki gyakorlatilag egy csapat waifu jelölttel meg egy inkább zseni való, mint komolyan vehető haverral kalandozik és győz le minden akadályt. Hogy hogyan, azt nem tudni...

Vagy Shiroéval, aki hát konkrétan annyit csinál a harcban, hogy behozza a társak ikonjait egy nagy irányító panelbe és támogató varázslatokat meg „potiono-



kat” húzgál rájuk, és mindenki el van ájulva ettől... Jó azért az elég laza, hogy elírányít 40-50 embert egyesével, de, hogy hármójuk közül ki az igazi játékmester, az nem kérdéses szerintem...

Játékbeli helyszínek...

Ugye virtuális fantasy világokról beszélünk, elengedhetetlen, hogy legyenek olyan helyek, amitől az ember eldobja az agyát, vagy éppen változatosság, hogy mindenféle kalandot átélhessenek benne.



A The King's Avatar ebből a szempontból elég gyengén muzsikál. Elméletileg nyílt világú játék lenne, de ebből pl. semmi nem jött át, az egész olyan volt, mintha több hatalmas nyílt terület lenne, amiből nem lehet másik helyszínre átjutni, csak ha kilépsz és másik pályára lépsz át. Van 3-4 helyszín ahová 2-3 alkalommal is visszatérünk majd, továbbá néhány aréna és... ennyi!...

Ebből a szempontból jobb a SAO „bezárt” világa, ahol annyi tere van a játékosoknak, hogy pár km x km-es kockákban voltak, az ég is festve volt a plafonra, de még így is változatosabb és érdekesebb helyek voltak benne. A Log Horizon végtelen világával pedig össze sem lehet hasonlítani, szóval ebben a körben csúfosan alul maradt...

Zenék...

Röviden: jók. Az opening képi világa például zseniálisan jó és színvonalas, az ending síma fanart képek stáblistával és szponzorológokkal. Az alattuk futó zene is



hallgatható, én személy szerint nem dobtam el az agyam egyikőtől se, de lehet valaki odáig lesz tőlük.

A háttérzenék nem toladódoák, de egy-egy epikusabbnak ható „Battle” témazenét elbírt volna. Ami van, az okés, nem rossz, de pl. a konkurencia zenéihez, a Sword Art Online, Swordland című számához vagy a Log Horizon fő témazenéjéhez képest a kanyarban sincsen, szóval ezen a téren volna hová fejlődni.

Még egy kis érdekesség...

A The King's Avatarban valódi szponzorok vannak, igazi termékek és cégek is megjelennek benne. Azért nagyon, de nagyon meglátszik, hogy itt egy-egy epizódban több pénz jut bele, mint jó pár japán animációs sorozat teljes költségvetésébe. Igazából nem tudom, hogy miért nincsenek a japánoknál is ilyenek komolyabb szponzoros témák, ha minden részben tolnak egy McDonald's logót a képmembe és cserébe ilyen színvonalú animációt ka-

„...nyílt világú játék lenne, de ebből pl. semmi nem jött át (...) A Log Horizon végtelen világával pedig össze sem lehet hasonlítani...”



pok, akkor szerintem simán lehetne ennyit áldozni nekik...

Végző...

Nagyon tudom ajánlani mindenkinek ezt a sorozatot, egyetlen egy dolgot nézettek el neki... a kínai nyelvet... Távol álljon tőlem mindenféle rosszindulat, de valami hihetetlenül zavaró, ahogy folyamatosan, ilyen monoton hangon, szavakra nem is emlékeztető hangokat hallatnak beszéd címszó alatt. Igazából 4-5 rész után megszokja az ember, és túl sokat nem is beszélnek benne, de mindenképpen szokatlan lesz elsőre. Aki kellően befogadó és érdekli ez a téma, amivel foglalkozik ez az anime, az egy kellemes élményfel fog gazdagodni.



Cím: The King's Avatar (Quanzhi Gaoshou)

Hossz: 12 rész

Év: 2017

Műfaj: játék, akció, kaland, vígjáték

Stúdió: G.CMay Animation & Film

Értékelés:

MAL: 8,21

Anidb: 7,51



Yami Shibai

Írta: Hirota



Yotterashai, miterashai, yamishibai no jikan da yo!

Talán sehol máshol nincs akkora hagyomány, kulturális értéke a horrortörténeteknek, mint Japánban. Szinte nincs olyan médiaszegmens, ahol ne bukkanna fel egy középkori történethez köthető szellem, démon, túlvilági lény és társai.

A Yami Shibai anime ezzel borzolja a néző idegeit és tálalja egyedi formában.

Az ötödik évadnál járó anime rövid, négy perces, epizodikus formában kívánja a szört felállítani a hátunkon, több-kevesebb sikerrel. Igazából egyén függő, kit mennyire ráz ki a hideg egy-egy történet kapcsán. Még itt a cikk elején meg kell említenem, hogy az anime a modern korban játszódik, így a szellemsztorikat főként a városi legendákból merítették.

Az anime felépítését nem szőtték túl a készítőik, inkább egy egyszerű, de pompás keretet adtak az epizódoknak. Egyetlen

állandó eleme az animének a vészjósló hangon csalogató narrátor, aki egy sárga maszkos figuraként jelenik meg és vonzza a körülötte lévők kíváncsiságát, hogy egy új rémtörténetet mutasson be nekünk.

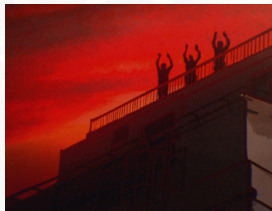
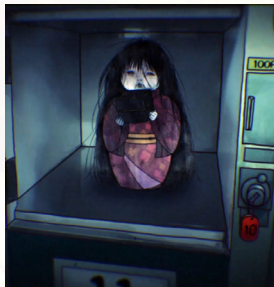
Minden egyes részben más horrortörténetet kapunk, más szereplőkkel és persze mindenkiel valami borzalmas dolog történik. Az epizód zárása ismét a narrátoré, aki a borzalmas végkifejlet után bejelenti az epizód végét. Komolyan, az öt játszós Tsuda Kanji annyira zseniálisan mondta fel azt a két mondatot, hogy jobban megijeszt, mint a rész maga.

Hamar kiderül, hogy komplex történetnek nyomát sem látjuk, még dupla epizódok sincsenek, mivel áldozatunk a rész végére úgymint történelemmé válik.

A részek helyszínét igyekeztek változatosra tenni, de azért ismétlődik. Jellemző a szoba, alagút, iroda, iskola, park este, tehát ahol a klasszikus japán horrortörténetek általában elő szoktak fordulni. A karaterék is

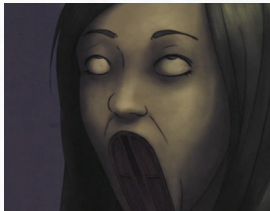
ennek megfelelően változnak, lehet diák, üzletember, háziasszony stb. Ami nagyon közös bennük, hogy mindegyik olyan életvidám, mint az utasok a süllyedő Titanicon.

Sokkal jobban érdemes figyelni a átkokra, amik főként emberi/emberihez hasonló formában jelennek meg, amikor nem, akkor valamilyen undorító lényt kapunk. Viszont kellően elborzasztó. Azonban, mint mondtam, főleg ember függő, ki mitől és mennyire rémül meg. Sajnos alapjában véve kevés idegborzoló történet van, bár javallott inkább sötétben nézni a hangulat fokozása kedvéért.





Az epizódok felépítése is ugyanazt a sémát követi. Teljesen normális, leendő áldozatunk beszél a fent említett helyszínrre, vagy már eleve ott van, majd pár furcsa és megmagyarázhatatlan természetfeletti jelenség után (magától elmozduló dolgok, kialvó lámpa, szokásos rémisztőeszközök) elkerülhetetlenül az átok markába kerül és bár nem mutatják, a sikoltásból tudjuk, hogy emberünk, vagy embereink már nem részei ennek a világnak. Majd jön a narrátor kísérteties hangja.



jól sikerült Kowabon írható még a számlájára.

A zene nem túl maradandó, ezek is a horror érzést erősítő dallamok. Opening nincs, ott a narráció. Endinget viszont kapunk, minden évad más stílusú, de ez sem túl maradandó.

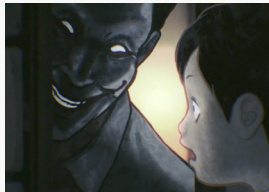
A Yami Shibai jelenleg az ötödik évadnál tart és ki tudja, lesz-e még, elképzelhető. Sajnos azonban nem mondható el, hogy az epizódok odaszegeznék a szemünket a monitorhoz. Ahogy haladunk előre az évadokban egyre laposabbak és unalmasabbak a történetek. Az első évad egyrészt az újdonság ereje miatt, másrészt a történetek kidolgozottsága miatt is a legjobb sorozat. Utána folyamatosan romlik az évadok minősége. Unalmasabb, érdektelenebb történetek, kevésbé részletes rajzo-



lás is tetten érhető. Némi reménykedésre adhat okot, hogy míg a negyedik évadban használtak effektelt valódi kamerafelvételeket, addig az ötödikben ezt már elhagyták, így ez jobb értékelésre számíthat.

A Yami Shibai *mondhatni kötelezően ajánlott a horrorkedvelőknek, főleg ha ezt művészi hatásban kívánják nézni. A sok kis történeten hamar végig lehet mászni, hiszen évadonként 13 rész. Egy évadot így cirka egy óra alatt meg lehet nézni.*

Oshimai



Cím: Yami Shibai - Japanese Ghost Stories

Hossz: 13x4 perc eddig 5 évad

Stúdió: ILCA

Év: 2013 -

Műfaj: horror, demencia, természetfeletti

Értékelés:

MAL - évadok 1-5.

7,2; 6,55; 6,29; 5,54; 6,27

„olyan, mintha mozgó diavetítést néznénk, ahol váltják egymást a képek, és néha a régi filmtekerceses effektet is rátették.”



Genocyber

- avagy félig ördög, félig angyal

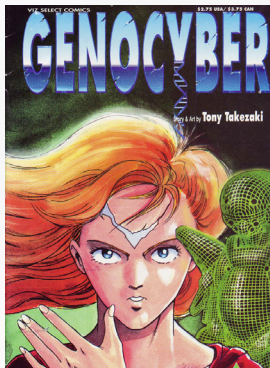


A Genocyber kora egyik legbrutálisabb műve hasonlóan a hazánkban is népszerű Ninja Scrollhoz és a már bemutatott Midori: Shoujo Tsubakihoz (lásd 29. szám), csak míg utóbbi már átlépte mindenki tűrészátárát, addig a mostani mű nem.

A manga

Kezdjük is Tony Takezaki mangájánál, ami 1992-ben jelent meg, de öt fejezet után megbukott annak ellenére, hogy angol kiadást is kapott, sőt magyarul is olvasható a mangalacticon. Tony Takezaki írt még Gundam és Neon Genesis Evangelion paródiákat is.

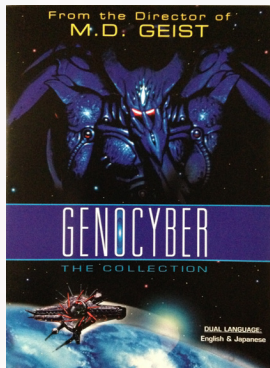
A manga két történetet tartalmaz, az első fejezet a bevezetés, ahol megismerjük a nagyvállalatok által uralt világot, melyben három cyborg vállalati adatokat próbál lopni, de egy magát Genocybernek nevező lány megakadályozza ezt, ahogy átváltozik egy szörnyé. Az utolsó négy fejezet pedig Genocyber születése. Elaine és Diana ikrek. Gyerekkorában Diana előre látta az anyja halálát, voltak ilyen képességei, de mire felnőtt, elmúltak. Aztán az apjuk, Morgan professzor kutatja az erejüket, Kenneth-tel együtt. Diana a kísérlet során életveszélybe kerül, így Morgan professzor leállítja azt, azonban Kenneth ezt nem szeretné, ezért hív egy fegyvergyártó céget. Ők nem is tétováznak, ellopják a gépet, és elrabolják a Morgan családt is, hogy a kísérlet folytatódhasson, és nem melléke-



sen fegyvert is készítsenek belőle. Mivel pénzzel nem lehet rávenni a professzort, ezért inkább erőszakkal kényszerítik a kísérlet folytatására. A címből pedig sejthető, hogy a végére megszületik Genocyber.

Az anime

Az 1994-es öt részes OVA 14 évvel később játszódik (Morgan egyetemi incidensként utalnak a történetekre, amiről vannak az elején jelenetek.) Egyszerre folytatás és átdolgozás (pl. a lányok anyja nem gyerekkorukban halt meg, hanem az apjukkal együtt a manga végén levő robbanásban).



Onnan indulunk, hogy a 21. század elején járunk, mármint az animében is. Feloszlatták a nemzetek hadseregeit, ezért létrejön az Egyesült Nemzetek Hadereje, mikor Japán, Kína és Izrael is beszáll, ami nagyrészt egységesíti a világ hadiiparát. Azért csak nagyrészt, mert a magánvállalatok nem tartoznak bele, mint például a Kuryu intézet, ahol a gazdag alapító pénzén fegyvereket és magánhadsereget gyártanak (hasonló cyborgokat, mint amik a mangában is szerepelnek).

Még mielőtt bárki azt gondolná, hogy ez egy politikai ármánykodásokkal teli há-



borús történet, átkukkantunk Hong Kongba, ahol egy fiút, Davey-t épp püfölnék a barátai. Majd felkel, és észreveszi egy férfi elhagyott karját egy szőke lány, Elaine mellett. A fiú segít neki, azonban kiderül új cimborájáról, hogy elszökött a Kuryu intézetből, így vissza akarják őt vinni.

Pontosabban a Kuryu intézet Hong Kongi részéből csatangolt el, ahol Kenneth (aki a manga óta csak még nagyobb seggfej lett) titokban, a tokiói főnökeiktől függetlenül dolgozott a lányokon, Elaine-n és testvérén, Dianán. Elhitette a gyerekekkel, hogy ő az apjuk, így folytatta az igazi apjuk, Morgan professzor (akire itt szintén fegyverfejlesztőként hivatkoznak) kutatását, hogy felszabadítsa az elméjükben rejlő erőt.

Amikor a fiút bántalmazó társai megtudják, hogy egy lánnyal van, kapnak az alkalmon, és megpróbálnak a tettek mezejére lépni a hölgygel.



Sajnos azonban épp ekkor érkezik meg Diana a speciális öltözékében, hogy hazavigye a testvérét, így a kisasszony gyorsan le is tépi a fiú arcát. Elaine nem akar még hazamenni, ezért menekülésbe kezd a barátjával. Ezt megnehezíti, hogy nem csak Kenneth akarja a lányt, hanem egy háromfős cyborgcsoporthoz is (a tokiói Kuryu csoporttól). S bár a létszámukat Elaine az első adandó alkalommal lecsökkenti, az új barátját sikerül elrabolniuk.

Végül úgy tűnik, hogy Diana megöli Elaine-t, igazából egyesülnek, hogy tovább fejlődjenek, és létrejön Genocyber (kb. ugyanaz, mint Diana életben tartó páncélruhája volt, csak szerves, hazudnék, ha azt állítanám, hogy hasonlít a mangában szereplőre), aminek hangja a Bleach lidérceire emlékeztet. Ekkor az öt üldöző két cyborg is egyesül, hogy megküzdenek vele (jobban mondva lemészároltassák magukat).

Az első rész végére kipusztul az egész szereplőgárda Hong Konggal együtt, csak

a lányok élnek túl, de ők sem a klasszikus értelemben. Ezek után pedig kisebb nagyobb időbeli (több száz éves) és térbeli ugrásokkal „folytatódik” a történet.

Az inkonzisztencia (különbösek a manga és anime között)

A mangában az ikrek a szellemi erüket leszámítva teljesen átlagosak. Az animében Dianának használhatatlan vezérgajjai voltak születése óta, Elaine értelmi szintje pedig egy kismacskaéval vetekszik. Az anyjuk másként hal meg. Genocyber máshogy néz ki (színben, szemek számában és az animében szárnya is van). A mangában Diana Genocyber, az animében inkább Elaine (bár elvileg mindketten azok).

Genocyber képességei

Telekinézis, repülés, emberfeletti erő, bizonyos fokú sebezhetetlenség, át tud

változni kislánnyá (viselkedésben nincs jelentős különbség közté és Elaine között), megnövekedett élettartam, ami alatt képes továbbfejlődni (habár ezt nem magyarázzák meg).

A technikai adatok

Az Artmic stúdió készítette, akik például az Ūramazonokat is gyártották, havi egy résszel, ami OVÁhoz képest gyakori. Az első rész 45 perces, a többi már csak 23. Érdekes, hogy az ikreknek ugyanaz a színkonhangjuk (habár kétpetéjűek).

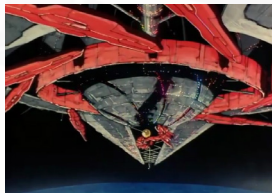
A grafika

Grafikai megoldásai meglepően változatosak, fekete-fehér katódsugárcsőves TV-s videódokumentációval indít, majd láthatjuk egy fiú álmát művészi fekete-fehér egymásba átmenő képsorokban hegedűzenére. Illetve vannak képmegszűnő, gyurmára emlékeztető megoldások is. Néhány érdekesnek tűnő módszer (a képre rátett félig átlátszó kivágott műanyag) inkább volt rossz ötlet, mint jó. Az elmében játszódó jeleneteket 3 részre osztott képernyővel oldották meg. Amikor az agyat mutatják, azt elég szépen megalimálták. Viszont az összes ilyen megoldást elsűtik a legelső részben. Egyébként a grafika hozza, ami egy '80-as évekbeli animétől elvárható, ezzel csak annyi a baj, hogy a '90-es években készült. Az utolsó részben vannak

még vázlatzerű rajzok is. Az opening olcsó kis prűnyitgős zene, viszont az ending már sokkal igényesebb és kettő is van belőle, a Fairy Dreamin és a Koko de Tachidomateru Yori mo. Az angol változat brutális: fekete téglalappal takarják ki az eredeti stáblistát, és helyettesítik az angolul.

Az erőszak

10 percenként van benne belezés. Leszakadó fejek, nem a rendeltetészerű helyen található szervek, gerincritkítés, tizta Mortal Kombat.





A fizikai erőszak ábrázolása hasonló mértékű a Midori: Shoujo Tsubakihoz, azonban ritkábban fordul elő benne. Úgyhogy, ha valaki nem bírja, ha a plafonról is belek lógnak, akkor ne kezdjen bele.

Miért nem kultanime?

Nem túl szerényen szuper kultusz animének hívja magát. Bár erre túl sok oka nincs.

A legnagyobb baja, hogy epizodikus, negyven percenként teljesen más a történet és a szereplők. A főszereplő is csak pár percre tűnik fel, vagy ha jelen is van, akkor sem ő a lényeg, hanem valamelyik aktuális mellékszereplő. Nem lenne az epizodikusság baj, ha lenne a történeteknek közük egymáshoz, de nincs (egyedül a Kuryu intézet terem némi, elhanyagolhatóan kevés kapcsolatot). Az eleje sci-fi akciófilm, a közepe hajón játszódó történet,



„Genocyber vajon az ördög, vagy éppen az az ördög (...), ami ezen „ördög” elpusztítására készült?”

ahol a doktornő nem tudja elfogadni lánya elvesztését, a vége meg két fiatal disztópikus világban játszódó szerelmi drámája. És ez egy 5 részes OVA, nemcsak hogy nem tudunk elmerülni 40 perc alatt az éppen aktuális történetben, de nem is biztos, hogy érdekelni fogja azt a vége, akinek az eleje tetszett, vagy fordítva. Egész egyszerűen zavaró, hogy nincs egy szereplő vagy történetszál, ami összekapcsolná őket.

A felvetett kérdések

Egyetlen pozitívuma nagymértékű epizodikusságának, hogy sok témával foglalkozik. Például hogyan lehet feldolgozni, ha meghal valakinek a lánya, mit tennél meg a szerelmedért, vagy senki sem gonosz, amíg a környezete azzá nem teszi (legyen az akár pénz). Utóbbi még a mangában is

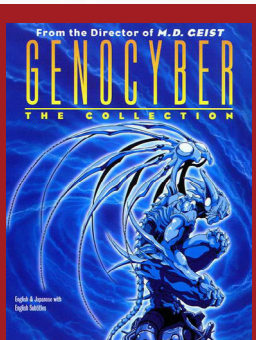


jelen van, hisz Kenneth a kutatást a tudomány miatt akarja folytatni, még ha eszökei erkölcsileg megkérdőjelezhetőek is.

Végig fenntartja a kérdést, hogy Genocyber vajon az ördög, vagy éppen az az ördög (aktuális cyborg), ami ezen „ördög” elpusztítására készült? Angyalnak, démonnak és ördögnek is nevezik, sőt a vége felé már istenként tisztelik, és vallás alakul köré. Az őt elpusztítani kívánó cyborgok pedig önszántukból irtják a népet, és próbálják őt is megállítani, míg szárnyas szörnyünk leginkább önvédelemből cselekszik. Mint ahogy a szörnyes filmekben lenni szokott, itt is inkább az ember a gonosz. Erre a legjobb példa, amikor a város ünnepel, miután lemészárolták a föld alá menekült szegényeket (köztük egy terhes nőt is, aki csak pár napja érkezett). Az meg, hogy emiatt Genocyber kipusztítja a várost, nem gonosz cselekedet, inkább csak mindenki megkapja, ami jár neki.

A címet mindig fontosnak tartom, ez esetben pedig az a helyzet, hogy nem a legjobb. Hisz milyen mű az, ahol épp a címszereplő/főszereplő kapja a legkisebb szerepet.

Szórakoztató anime, csak nem szuper kultusz vagy guro műként kell hozzákeze-deni.



Források: animenewsnetwork.cc, myanimelist.net, tokyoinsider.com

Adatok:

Cím: Genocyber
Hossz: 5 fejezet, 5 OVA
Év: 1992, 1994
Műfaj: sci-fi, akció, horror, cyberpunk

Értékelés:

MAL: 6,1 és 6,07
 ANN: 7,421 és 5,242
 AniDB: 3,8 (OVA)
 IMDb: 6,3 (OVA)



スタジオジブリ
STUDIO GHIBLI

Top 10 Ghibli mozifilm

Írta: Venom



A Ghibli stúdiót szinte mindenki ismeri, hiszen talán a világ egyik legismertebb animációs csapata, élén a sokadjára is nyugdíjból visszatérő Hayao Miyazakival. Az egyetlen japán anime stúdió mely elmondhatja, hogy Oscar díjat kapott és még azok is ismerik a filmjeiket, akik talán egyik-másik animét sem látták soha. Most összeszedtük azt a 10 legjobb filmjüket, amiket biztosan nem érdemes kihagyni, de mint minden toplista, ez is kissé szubjektív, szóval lehet tartogat meglesztéseket. Fontos az is, hogy csak a "teljes értékű" Ghibli filmeket vettem számitásba, így az olyanok mint a *Nausicaa* (még a Ghibli megalakulása előtt készült) vagy a *Vörös Teknős* most kimaradtnak.

10.

The Cat Returns (Neko no Ongaeshi) - 2002

Haru, mint a legtöbb anime főhősnő, egy teljesen átlagos diáklány, kedves, aranyos, szerény, ám egy nap megment egy furcsa macskát a gázolástól, mely a legnagyobb meglepetésére megszólal és megköszöni a segítséget. Hamarosan Harut egy sereg macska látogatja meg, akik elmondják, hogy az a macska, akinek megmentette az életét, valójában a macskák királyának a fia, vagyis egy herceg és roppant mód ragaszkodnak hozzá, hogy a



lány hozzámenjen feleségül. Persze Harunak ez az ötlet annyira nem tetszik, hogy a kissé szorult helyzetéből kiszabaduljon egy hang megsújja neki, hogy keresse fel a Bárót, aki majd segíteni fog neki. A Báró maga is macska (és egyben visszatérő szereplő a listáról éppen lecsúszott *Whisper of the Heart* filmből), aki megígéri Harunak, hogy segíteni fog neki megoldani ezt a kellemetlen ügyet. A király macskái viszont nem tágitanak, sikeresen elrabolják a lányt és átviszik a saját birodalmukba, ahol Haru is lassan macskává kezd változni. A Báró pedig elindul, hogy kimentse a bajba került hölgyet, és megkezdődik az igazi cicharé!

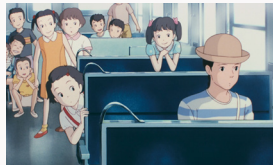
A "The Cat Returns" talán az egyik legviccesebb Ghibli film, amit sokadik megnézés után is végig tudok vigyorgni. Morita Hiroyuki rendezése nagyon vagány, feszes és szinte már-már parodisztikus, de nagyon jól áll neki. Nekem valamiért picit a Macskafogó jutott róla eszembe. Egyedül talán a túl egyszerű látványvilágát lehetne felhozni negatívnak, de ettől még kiváló alkotás, nem csak gyerekeknek.



9.

Only Yesterday (Omoide Poroporo) - 1991

A 27 éves, csinos, de egyedül élő fiatal hölgy, Taeko kicsit belefáradt a nagyvárosi mindennapokba, ezért úgy dönt, hogy vidékre utazik kicsit feltöltődni, besegítve a távoli rokonai sáfrány szüretelésébe. Az odaúton felidézni a 10 éves önmagát, a saját gyerekkorát, az akkori örömeiket és szomorúságokat és az elvesztett álmokat. Jamagatába érkezve összeismerkedik a vele egykorú vidám Férfival, Toshióval, aki bevezeti a vidéki élet mindennapjaiba. Ta-



eko apránként elkezd átértékelni az életét és rájön, hogy talán nem is vesztek el azok az álmok.

Különös egy film az *Only Yesterday*, mivel azon ritka Ghibli filmek közé tartozik, amiben nemhogy meseelemek nincsenek, de még csak nem is gyerekekről szól. Ez egy bájos és nagyon pozitív kicsengésű elmélkedés önmagunk kereséséről, ahogy megéljük, hogy egyre idősödvé mennyire megváltoznak körülöttünk a dolgok, és a saját boldogságunkért bizony nekünk kell megküzdenünk, akár nehéz döntések állnak is. Ezt a filmet főleg az idősebbeknek ajánlom, mert szerintem csak 30 év felett lehet igazán átélni, hogy mit is akar átadni.





8.

My Neighbor Totoro (Tonari no Totoro) - 1988



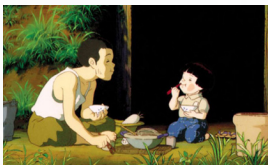
Szerintem aki ezt a magazint olvassa az teljes bizonyossággal látta már a Totorót, hiszen annyira alaplmu, hogy szinte megkerülhetetlen. A története borzasztó egyszerű, egy apa és két kislánya, Satsuki és Mei, hogy közelebb legyenek a szanatóriumban gyógyulató édesanyjukhoz ezért vidékre költöznek (visszatérő Ghibli alapszituáció ez a költözés). A lányok gyorsan alkalmazkodnak a vidéki élethez, bejárják az erdőket, mezőket, megismerkednek a kedves helyekkel és találkoznak az erdő őrzőjével a nagy, szőrös, de roppant barátságos Totoróval.

valahogy nem öregedett túl jól a közel 30 év alatt, bár véletlenül sem mondanám rá, hogy rossz lenne, de érezhetően a rendező egyik nagyon korai filmje. Ettől függetlenül egy nagyon bájos családi mozi, ami elé bátran le lehet ültetni a legkisebb gyerekeket is. A főcímdala meg legendásan fűlbemászó... " Arukou Arukou Watashi wa genki..."

7.

Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka) - 1988

Bár a My Neighbor Totoróval párhuzamosan készült és azonos évben mutatták be, a Grave of the Fireflies egyáltalán nem gyerekeknek készült. Talán a létező egyik legszörnyőbb háborús dráma, ami létezik. 1945-ben játszódik a II. világháború vége felé, amikor az amerikai légierő folyamatosan bombázza Japánt. Egy testvérpár, a kicsi kislány Setsuko és az idősebb fű Seita a bombázások során elárul, majd



miután fokozatosan belátják, hogy senki segítségére nem számíthatnak, úgy döntenek, hogy maguk kezébe veszik a sorsukat. Kiköltöznek a vadonba, alkalmi lopásokból és a környéken talált dolgokból próbálnak túlélni. De mint azt a nyitójelenetből is láthatjuk, nem sok sikerrel...

Amikor ez a film megjelent Japánban érdekes módon hatalmasat bukott a mozikban, ami annak köszönhető, hogy valami furcsa okból a gyerekeket célozták be vele és a Totoróval játszották együtt. Nem volt a legjobb ötlet. Szerencsére a VHS, majd DVD eladások kárpótolták a Ghiblit és a film is megtalálta a maga közönségét. Egyébként talán kevesen tudják, de egy

1967-es önéletrajzi novellából adaptálták, melyet Nosaka Akiyuki írt, amiben elmeséli milyen volt megélni Kobe városának bombázását és a családjának elvesztését. Szomorú és nyomasztó film, de kicsit idősebbeknek nagyon ajánlom.

6.

The Secret World of Arrietty (Kari-gurashi no Arrietty) - 2010

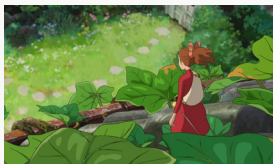
Ismét egy könyvadaptáció, ezúttal a magyarul is megjelent Mary Norton írónő Elvitte a manó regénye alapján. Arrietty a 14 éves ifjú hölgy szinte teljesen átlagos tinédzser, leszámítva, hogy olyan magas, mint egy ceruza, ugyanis ő egy amolyan csenő manó. A szüleivel egy öreg ház alatt laknak békességben, a lakók elől elrejtőzve és csak esténként indulnak felderítő utakra, hogy "kölcsönözzenek" a háziaktól mindenféle apróságot, főleg élelmet.





Egy nap viszont a súlyos beteg ember fiú, Sho beköltözik a házba, hogy felkészüljön a műtétjére, és egyik este véletlenül meglátja Arriettyt, ami nem várt kalandokat eredményez, ugyanis a manócsalád emiatt nagy veszélybe kerül.

Ezt a filmet Miyazakiék közel 40 évig tervezték, de csak alig pár éve sikerült összehozni. Elképesztően gyönyörű az audio-vizuális oldala a filmnek, Arriettyék mikrokozmosza valami hihetetlenül látványos, pedig csak egy átlagos vidéki ház kertjét mutatják. A történet sajnos picit rövid, de izgalmas, aranyos és megható. Totoróhoz hasonlóan az egész családnak kitűnő szórakozást garantál.



5. Kiki's Delivery Service (Majo no Takkyuubin) - 1989

Vissza a 80-as évekbe és ismét egy könyvfeldolgozás. Kiki a 13 éves kis boszorkány családjától és barátaitól elbúcsúzik, majd nekivág a nagyvilágnak, hogy egy városban letelepedve folytassa a tanulmányait (ismét a költözés). Társa az anyjától kapott seprű, amivel boszorkányosan ügyesen tud repkedni és Jiji, az elmaradhatatlan fekete macska, aki tud beszélni, legalábbis Kiki érti amit mond, kissé cinikus megjegyzései vannak. Némi vándorlás után egy tengerparti városkában köt ki, ahol egy barátságos pék házaspár fogadja be. Mivel nincs sok pénze, így kitalálja, hogy amolyan repülő futár lesz és hamarosan be is indul az üzlet. Jönnek a kuncsafatok, megismerkedik a helyi fiatalokkal és új barátokra is szert tesz.



Kiki története szintén nincs túlbonyolítva, de nem is kell, hiszen a figyelem Kikire fókuszál, ahogy tanul, fejlődik, megismeri a világot és egyre érettebb lesz. Persze ez nem megy zökkenőmentesen, mindenféle kisebb kalandokba keveredik, melyeknek hol vidám, hol kissé szomorúság a végkimenetele. Hosszú oldalakat lehetne írni, de inkább nézzétek meg, nagyon kedves kis mesefilm, szintén nem csak gyerekeknek.

4. When Marnie Was There (Omoide no Marnie) - 2014

Amikor először láttam a Marnie-t (*AniMagazin 27.*) elgondolkodtam azon, hogy ha nem tudnám, hogy ez egy Ghibli film, akkor simán ráfognám, hogy egy újabb KyoAni mozit láttam. Stílusban ugyanis talán hozzájuk áll közelebb a téma.

Anna még egész kicsi korában elvesztette a családját és mostohaszülőkhöz



került. A kapcsolata az új anyukájával nem éppen felhőtlen, pedig a nő mindent megtesz a fogadott lánya boldogságáért, de Anna nagyon magába zárkózó és magányos. A helyzetet nehezíti, hogy Anna asztmás, így elküldik vidékre a rokonokhoz, hogy a friss levegőn gyógyuljon (eddig ismerős, ugye?). Miközben felderíti az új környezetét rátalál egy elhagyatott álló, kissé romos házra, amely egyik nap hirtelen életre kel, visszatérnek a lakói, Anna pedig megismerkedik a házban lakó, gyönyörű, de roppant furcsa Marnie-val. A két lány nagyon gyorsan összebarátkozik, de Anna különös dolgokat vesz észre. Mintha a múlt és a jelen, az álmok és a valóság keveredne, de a lányt ezt nem tántorítja el, tudni akarja kicsoda is Marnie. Mire megtudja az igazságot, az egész élete megváltozik...

Egyszerűen imádom ezt a filmet, szívesen szeretem ha nem is az első, de legalább a második helyre tenném, de azt már befoglalták. Nem csak a zene és a látvány gyönyörű, hanem a forgatókönyv is.



Briliánsan oldották meg Anna és Mar-
nie történetét, a végén pedig tényleg
könnyfakasztó tud lenni a végkifejlet. Nem
csoda, hogy Oscar-díjra is jelölték, amit
sajnos nem kapott meg (pedig nagyon
megérdemelte volna). Amúgy szintén
egy adaptációról beszélünk, Joan G. Ro-
binson azonos című regényét dolgozták
át. Nagyon izgalmas és elgondolkodtató
alkotás, mely egy időben úgy tűnt, hogy a
Ghibli stúdió utolsó filmje lesz... de azóta
Miyazaki ismét visszatért, és fel van neki
adva a lecke!



Porco, aki az I. világháborúban pilótaként
szolgált, de azóta csak fejedásként ten-
geti életét kedvenc vörös repülőjével és
légikalózokra vadászik, persze csak ha jól
megfizetik. Korábban ember volt, de a
háború után (ember)disznóvá változott és
azóta magányosan éldegél a kis szigetén,
csak időnként ugrik be a városba. A kaló-
zok viszont összefognak ellene és felkéri
Curtist, az amerikai pilótát, hogy szedje le
az égből, ami sokak meglepetésére (főleg
Porcoéra) sikerül is neki. Persze Porco túl-
éli a zuhanást és Milánóba utazik, hogy régi
barátjától kérjen segítséget egy új, jobb re-
pülő megépítésében. Itt ismerkedik meg



3.

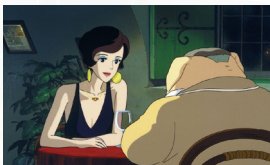
Porco Rosso (Kurenai no Buta) - 1992

Ha van esszenciális Miyazaki film, ami-
ben minden benne van, amit az öreg ren-
dező szeret, akkor az a Vörös Disznó. Van
itt minden: repülők, kalózok, hősök, erős
női karakterek, gyönyörű Adria-tenger
és szigetvilág, háború ellenes mondani-
való és persze a disznók. Vagyis csak egy,



Fióval, a 16 éves, de nagyon okos és bátor
fiatal lánnyal, aki vállalja, hogy megtervezi
az új gépet, és össze is szerelik neki. Porco
pedig felkészül a visszavágóra, de ezúttal
sajnos a fasiszta olasz titkosrendőrség is a
nyomába szegődik.

Ennél "Ghiblibb" filmet elképzelni sem
lehetne. Nagyszerűen idézi fel a 1920-as
évek korszakát, a kaotikus két világháború
közötti Európát, és briliánsan szövi bele a
hősies, mesés elemeket. Igazi klasszikus
kalandfilm, amit ma már nagyon ritkán
látni. A légitársaták bámulatosak, a kalózok
vicscek, Porco és Fio csipkelődése komi-



kus, és mindehhez Hisaishi Joe komponált
felejthetetlen zenéket. Miyazaki régóta
szeretett volna folytatást készíteni hozzá,
de sajnos egyre kevesebb rá az esély, pe-
dig jó lenne ismét elmerülni az Adria-ten-
geren parádézó légikalózok és fejedásköz
kalandjaiban

2.

Castle in the Sky (Tenkou no Shiro Laputa) - 1986

A legelső Ghibli film és egyben Miya-
zaki harmadik rendezése. Bár sokan a
Nausicaa-t tartják az elsőnek, de az a film
még a Ghibli megalakulása előtti időkből
származik. A Laputa viszont nem csak az
első, de egyben a legjobb és legemléke-
zetesebb alkotása a Ghibli történelmének.
Az egész világa, hangulata és látványa mai
napig inspirálólag hat más mozifilmesekre.
Laputa a repülő város, mely egykoron egy
nagyon fejlett civilizációnak adott otthont.





Mára szinte teljesen eltűntek, a város pedig a legendák kódéba vesztett. Sheeta a fiatal lány talán az utolsó leszármazottja Laputa népének, melyre a hadsereg és a légitámaszpontok is felfigyelnek, főleg a mis. Mind a ketten megpróbálják a lányt elfogni, de sikeresen elmenekül, majd összeházaszik Pazuval, a békés bányászvárosban élő talpraesett fiúval és hamarosan közösen kényszerülnek menekülni a Sheetát üldöző katonák és kalózok elől. Természetesen nem árulok el nagy titkot, hogy a közös kalandjaik végső állomása maga Laputa lesz, ahol számtalan titokra is fény derül.



Ez a film.... döbbenetes. Hiába a klisé sztori, vagy a roppant egyszerű karakterek, a tempója, látványja, hangulata 30 év után is lehengető. Mintha csak egy ifjú Indiana Jones kalandjait néznénk, Pazu és Sheeta küzdelme a rosszakkal felejthetetlen és elképesztően izgalmas, na és persze humorban sincs hiány. Mindez bombasztikus aláfestő zenével megtoldva teszi kötelezően megnézendő mozivá. Bár igaz, hogy a Totoróhoz hasonlóan az idő kicsit elszállt

felette, de ez szinte mit sem von le az értékéből. Akár első is lehetne a listán, ha nem lenne a...

1. Spirited Away (Sen to Chihiro no Kamikakushi) - 2001

Azt hiszem, itt nem is igazán volt kérdés, a Spirited Away 2001-ben jött, látott és mindenképp meggyőző, hogy a Ghibli stúdió igenis képes nemzetközi szinten is hatalmasat robbantani. Számtalan díjat, köztük egy Oscar szobrocskát is és megannyi hozsannázó elismerést kapott, nem is alaptalanul. Talán egy modern adaptációja is lehetne a Lewis Carroll által írt Alíz Csodaeországnak, áttemelve napjaink Japánjába.

Chihiro szüleivel új városba költözik (igen, igen, megint költöznek), de útközben picit eltévednek és megállnak egy látványos elhagyott városkánál. Bár senkit sem látnak, mégis találnak egy kifőzdét, melynek asztalai roskadásig vannak finomabbnál finomabb ételekkel. A szülők neki is esnek a lakomának, ignorálva Chihiro aggodalmát... ami bizony nem volt alaptalan. Amint lemegy a nap mindenhol szellemek bújnak elő, a kisvárosról pedig kiderül, hogy bizony korántsem lakatlan. Chihiro döbbenetesen veszi észre, hogy a szülei hatalmas disznókká változtak, de mielőtt



észhez térhetne, egy fiatal fiú, Haku talál rá és elbűntatja egy fürdőházban. A lány itt megismerkedik a hatalmas ház urával, Yubabával a boszorkánnyal, aki elveszi a nevét és munkára kényszeríti. Chihiro Sen néven lesz kénytelen helytállni emberként a szellemországban, és valahogy rá kell jönnie hogyan változtathatja vissza szüleit és juthatna vissza a saját világába.

Mit is lehetne erről többet mondani? Érdekes, hogy mikor 15 éve megnéztem, valahogy nem tetszett, aztán kellett egy jó 5-6 év mire felnőtt fejfel újra megtekintve rájöttem, hogy mennyire nagyot alkotott az öreg Miyazaki 2001-ben. Chihiro talán az egyik legszerethetőbb főhős, nagyon érdekes karakterfejlődésén meggyeresz-



tül a történet folyamán. Az önző, féltékeny és gyáva kislányból egy nagyon talpraesett, segítőkész és bátor ifjú hölgy válik, aki képes kiállni magáért és szereteteiért a legrosszabb helyzetekben is. A Laputához hasonlóan kötelező, nemcsak minden anime rajongónak, de alapvetően minden filmrajongónak megnézni ezt a műalkotást, garantáltan tetszeni fog.

Ez lett volna a szerény kis toplistám, de a végére azért hozzátenném, hogy borzasztó nehéz volt kiválasztani nem is azt, hogy melyik kerüljön be a top10-be, hanem azt, hogy melyik film essen ki. Fájó szívvel ugyan, de a Whisper of the Heartot és a Princess Mononokét ki kellett ejtenem, de a The Tale of the Princess Kaguyán is hosszasan elgondolkodtam. Mint fentebb már említettem ez a lista nagyrészt szubjektív véleményem alapul, de ha valaki hozzáfűzne valamit vagy vitába szállna, akkor az AniMagazin Facebook oldalán ezt megteheti, állók élébe! :)



Őszi szezonajánló

Összeállította: Hirotaka



Anime-Gataris

original

Stúdió:
WAO World
Műfaj:
vígjáték, iskola

Seiyuuk:
Inami Anju, Takahashi Rie, Ito Setsuo, Terashima Junta



Leírás:

Asagaya Minoa tavaszal iratkozik be a Sakaneko iskolába. Egyik osztálytársa Kamiigusa Arisu megkéri, hogy alapítsanak anime klubot. Csatlakozik még egy felsőbbéves, Kouenji Miko, aki szintén szereti az animét. A diáktanács viszont fel akarja oszlatni a klubjukat, de a lányokat sem ez, sem a világvége nem érdekli. Csak élvezik az animékről való társalgást, Akihabarát és egyéb valós helyszíneket.

Ajánlás:

Egy otaku animének ígérkezik a cím. Első olvasásra a *Genshiken* (*AniMagazin 15. szám*) juthat eszébe mindenkinek, ami témáját tekintve verhetetlen sorozat. Ennek ellenére érdemes rá vetni egy pillantást. A WAO World kicsi stúdió, főleg mellék munkákat vállalnak, legutóbb a 2016-os *Time Travel Shoujót* készítették önállóan. Az animét Morii Kenshirou rendezi, aki főleg vígjátékokban dolgozott, mint a *Wake Up, Girl Zool!*, vagy a most futó *Nora to Ujō*.

Black Clover

manga alapján

Stúdió:
Studio Pierro
Műfaj:
akció, vígjáték, fantasy, mágia, shounen
Seiyuuk:
Kajiwara Kaguto, Shimazaki Nobunaga, Yuuki Kana



Leírás:

Asta és Yuno ugyanazon a napon találnak rá egy elhagyott templomra. Yuno különleges mágikus erővel van megáldva, míg Asta az egyetlen a világban, akinek semmi ereje nincs. 15 évesen mindketten megkapják a mágikus könyvet, mely felerősíti a varázslatukat. Astaé a ritka anti-mágia könyv, ami semlegesíti a varázslatot. Yuno és Asta készen állnak az előttük álló feladatokra, hogy elérjék álmukat, ami a Varázslókirályi cím.

Ajánlás:

A történet első ránézésre semmi újdonságot nem tartalmaz. Főleg a mágia téma kedvelőinek tudnám ajánlani. A Pierrotot a shounenhez, így a megvalósítással nem lesz baj. A rendező Yoshihara Tatsuya, aki a *Long Riders!* és a *Monster Musume* irányítója is volt. Akinek felkeltette a cím az érdeklődését, annak ajánlom a 2016-os specialt, amit a Xebec követett el. A seiyuu rajongók is örülhetnek, Yunót, Shimazaki Nobunaga fogja alakítani, míg mellékszerepben Suwabe Niochit is hallhatjuk.

Blend S

manga alapján

Stúdió:
A-1 Pictures
Műfaj:
slice of life, vígjáték
Seiyuuk:
Waki Azumi, Haruno Anzu, Kito Akari



Leírás:

Nomiya Sakura pechesember, üldözi a balszerencse, így mindig bajba kerül. Ismeri Dinót, aki egy kávézó vezet, ahol a pincérmőknek szerepet kell játszaniuk.

Ajánlás:

A kávézós témájú animék kedvelőinek érdemes rávetni pillantásukat. Ha szeretik a cuki, moe lányokat is, akkor meg szinte kihagyhatatlan. Az A-1 Pictures ezúttal egy könnyedebb művet pakol le az asztalra, a rendező Masuyama Ryouji, akinek ez lesz az első rendezése, de több vígjátékon dolgozott már animátorként. Ilyen a *Panty&Stocking with Garterbelt*, vagy a *TTGL*. A mangaka sem kezdő, Nakayama Miyuki kilencedik alkotója, de ez az első, ami animét is kap.



Boku no Kanojo ga Majime Suguru Shoujo Bitch na Ken



manga alapján

Stúdió:

Diomedéa

Műfaj:

vígjáték, romantika, iskola

Seiyuuk:

Yuuki Aoi, Takeda Rarisa Tago, Ichiki Mitsuhiro

Leírás:

A középiskolás Shinozaki Haruka bevallja érzelmeit a gyönyörű osztályelnöknek Kousaka Akihónak. A lány elfogadja és randizni kezdenek, amit Kousaka ugyanolyan komolyan vesz, mint bármilyen más. Azonban igyekszik minden tevékenységet szexualitással megtölteni.

Ajánlás:

Újabb szexuális tartalmú anime. Nemrég futott a *Kuzu no Honkai*, vélhetőleg annak célközönséget próbálja megcélozni ez az anime is. Matsumoto Namiru mangakának ez a második munkája, de a cím a Diomedéánál jó kezeben van, szeretik a hasonló műveket, az évek során a műfaj éllovasává váltak, ami a romantikus iskolai élet bemutatását illeti.

Code:Realize - Sousei no Himegimi



játék alapján

Stúdió:

M.S.C

Műfaj:

kaland, dráma, fantasy, romantika, shoujo

Seiyuuk:

Suwabe Junichi, Hayami Saori, Kaji Yuki

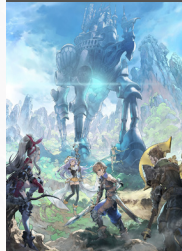
Leírás:

Elzárva egy London külvárosában lévő elhagyott kastélyban apjának tett ígérete miatt Cardia magányosan él. Teste halálos mérget rejt, amely szétrocsol vagy megolvaszt bármit, amihez Cardia bőre hozzáér. A helyiek szörnynek nevezik.

Ajánlás:

Bishifaló hölgyek ősi animéje, csupa híres karakterrel, mint Lupin, Frankenstein, Van Hellsing, Saint-Germain. Yamamoto Hideyo dirigálta a *New Prince of Tennist*, és a *Strike the Bloodot*, ez lesz a harmadik rendezése. Az otome game alapján készülő animében olyan remek seiyuuk növelik a fangörccs faktort, mint Suwabe Junichi vagy Kaji Yuki.

Dia Horizon



original

Stúdió:

?

Műfaj:

akció, kaland, mágis, Fantasy

Seiyuuk:

?

Leírás:

Egy lány kinek titka, hogy nem élhet szabadon. Azt hitte, ha az isten csak szabadság nélküli életet ad, akkor a halál a végzet, a megváltás, amit meg akar osztani.

Ajánlás:

A kissé ködös leírás egy fantasy animét takar, némi kalanddal és mágiával természetesen. A mű original, tehát lezárt történetet várhatunk. Eddig semmi más infó nem derült ki az animéről, így csak némi előérzetünk lehet.



Dies Irae



visual novel alapján

Stúdió:

A.C.G.T.

Műfaj:

akció, szupererő, mágia

Seiyuuk:

Mizusawa Kei, Toriumi Kousuke, Sakakibara Yui

Leírás:

Alternatív II. világháború, 1945. Berlin. A város ostro-makor egy náci hivatalnokokból álló csoport rituálét hajtott végre, ám évekkel később Barátjával Yusa Shirou-val majdnem megölték egymást. Ren megpróbálja értékelni a megmaradt dolgokat, ám van egy álma, amiben megjelenik egy nyaktilló. Megpróbál vizsztatérni a normális élethez, de még mindig hallja barátja szavait: mindenki, aki a városban marad, elveszti az eszét.

Ajánlás:

Az ősz egyik hype címe lehet, az akció és mágia keveréket kedvelőknek érdemes rá odafigyelni. A világháborús alap csak körtésnek kellett, így arra kevésbé érdemes koncentrálni. A trailerek kellően pőzörként és izgalmasként tálalják, majd kiderül tud-e többet a sablonoknál. A rendező Kudou Susumu, aki tapasztalt etérén. Többek között a *Gifts Arise* negyedik filmjét, a *K-t* vagy a *Magic Kaitō*t is ő rendezte.

Dynamic Chord



otome játék alapján

Stúdió:

Studio Pierrot

Műfaj:

zene

Seiyuuk:

Eguchi Takuya, Aoi Shouta, Kimura Ryouhei

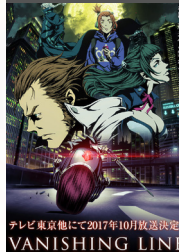
Leírás:

A történet a Dynamic Chord zenei ügynökségnél dolgozó együttesek munkáját és mindennapjait követi nyomon.

Ajánlás:

A rövid leírás mindent elmondott. Fangirlök célkeresztben az újabb fiúbandás animével. Nem melleleg remek seiyuukkal, mint Sakurai Takahiro vagy Tachibana Shinnosuke. Kageyama Shigemori tapasztalt rendező, sokféle műfajban és animében kipróbálta magát (pl. *Naruto*, *Queen's Blade*), de főleg a hentai áll közel hozzá. A zene kicsit új terep neki.

Garō: Vanishing Line



original

Stúdió:

MAPPA

Műfaj:

akció

Seiyuuk:

?

Leírás:

Russel City gazdag város, ám összeesküvés készül, amely a világot fenyegeti. Egy Sword nevű fickó fel akarja fedni az igazságot. Az egyetlen nyom: "El Dorado". Találkozik Sophie-val, az eltűnt bátyját kereső lánnyal, aki ugyanezt az üzenetet hagyta rá. Ketten összefognak, hogy kiderítsék eme kifejezés jelentését. A MAPPA pedig nemrég bejelentette, hogy az anime a GARO franchise-hoz fog tartozni.

Ajánlás:

Ismét egy MAPPA anime. Rendkívül termékeny mostanában a stúdió, nemcsoda, hisz a *Shingeki no Bahamut* és a *Yuri on Ice* (*AniMagazin 35. szám*) kapcsán kellő lökést kaptak. Egy remek akció, nyomozós sorozat lehet ebből, és még a grafika is szépnek tűnik. Ígértes cím. Ami érdekes, hogy koreai rendezőt kap az anime, Park Seong Hu személyben. A karakterdizájnert érdemes még kiemelni, Okazaki Takashi pl. az *Afro Samurai* és a *Summer Wars* karaktereiert is felelt.



Houseki no Kuni



manga alapján

Stúdió:

Orange

Műfaj:

sci-fi, Fantasy, seinen

Seiyuuk:

Kurosawa Tomoyo,
Komatsu Mikako,
Hayami Saori

Leírás:

A jövőben egy új életforma születik, a houseki (drágakő). A 28 housekinek harcolnia kell a tsukijinekkel (hold ember), akik díszekkel akarják őket változtatni. Ezért minden houseki harcos vagy orvos lesz. Phos egy houseki, bár szeretne harcolni, túl gyenge és nincs posztja. A housekik vezetője Kongo egy természetértörténeli lexikon összeállításával bízta meg.

Ajánlás:

Egy futó seinen manga adaptációjáról van szó. Maga az alaptörténet nem kecsesget túl nagy extrákkal, de a lexikon szerkesztése adhat érdekességet a címnek. Mindemellett a trailer alapján a grafika is stílusos. A manga Ichikawa Haruko harmadik és egyben leghosszabb műve. A rendezői székét Kyogoku Takahiko kapta, aki a *Gate*-nél és a *Love Live*-nál is bizonyított.

Imouto sae Ireba Ii



light novel alapján

Stúdió:

Silver Link

Műfaj:

vígjáték, romantika

Seiyuuk:

Kanemoto Hisako,
Kakuma Ai, Yamamoto
Nozomi

Leírás:

A történet néhány fiatal mindennapi életét követi nyomon, a testvérkomplexusos regényíró Hashima Itsukiét, a testvér Chihiróét, a zseni illusztrátor Kani Nayutáét és a legjobb barát Shirakawa Kyotóét. Ehhez adódik még pár karakter a kiadótól.

Ajánlás:

Szexuális töltetű vígjátékok kedvelőinek itt az újabb célanime. A Silver Link gondozásában még nincs is rossz kezében. Sokat tanulak az *Illya* alatt, ami mellett számtalan animéjük van már. Persze tudnak ők rosszabbat is, lásd *Chaos;Child*. A rendező Oonuma Shin, aki igazán tapasztalt (*Illya*, *Baka to Test*, *ef*, *Kokoro Connect*). A regény még fut, Hirasaka Yomi sokadik munkája. Ő írta a *Boku wa Tomodachi ga Sukunait* is.

Infini-T Force



manga alapján

Stúdió:

Tatsunoko Production

Műfaj:

akció, szupererő, seinen

Seiyuuk:

?

Leírás:

A manga története akkor kezdődik, amikor egy Emi nevű lány használ egy ceruzát, ami teljesíti a kívánságokat. Emi egy bolti rablás részese lesz, élete veszélybe kerül. Használva a ceruzát olyan hősré kiált, aki mindenkit megment. Négyen jelennek meg, hogy Emi kívánsága szerint megváltoztassák a jövőt.

Ajánlás:

Bár az anime manga alapján készül, a leírás szerint más történetet kap. Így akár lezárása is lehet. A manga alkotója Kodachi Ukyou, aki egyébként a *Boruto* forgatókönyvét írta. A művet a mostanában nem jeleskedő Tatsunoko Production készíti CG-vel, amire első ránézésre bártrafikozni kell.



Inuyashiki



manga alapján

Stúdió:

Mappa

Műfaj:

akció, sci-fi,
pszichológiai

Seiyuuk:

Kohinata Fumiyo,
Murakami Nijirou

Leírás:

Inuyashikinek van felesége és két gyermeke, de egyik sem érdekli. Amikor megtudja, hogy már csak három hónapja van hátra, eszébe jut, hogy az egyetlen, akinek hiányozni fog, az a kutyája. Röviddel ezután meghal egy földönkívüliek általi kényszerleszállás miatt. Újraépítik, mint egy gép és emberi külsőt kap. Hogyan változik az élete, így, hogy már nem ember?

Ajánlás:

Az Inuyashiki egy idén nyáron befejezett mangát adaptált. Alkotója Oku Hiroya, aki a méltán híres *Gantz* alkotója is. A rendező sem kisebb név, Satou Keiichi a *Tiger&Bunny*, a *Shingeki no Bahamut* és a *Karast* is ő dirigálta. A MAPPA pedig a kisebb stúdiók közül a legnagyobb sikert befutó és legtermékenyebb animékészítő jelenleg, így jogosan várjuk el a minőséget. Emellett a grafikára is érdemes odafigyelni.

Just Because!



original

Stúdió:

Pine Jam

Műfaj:

iskola

Seiyuuk:

Isobe Karin, Ichikawa Aoi,
Murata Taishi

Leírás:

A harmadik középiskolai év vége, a diákok már várták az érettségit, amíg Ő váratlanul haza nem jött. A osztálytársuk volt az általános iskolában, majd messzire költözött, ám most újra találkoznak. Egy hang szólalt meg a diákokban, akik csak azt gondolták, nem ér véget az iskola harsonaszó nélkül.

Ajánlás:

Egy original történet a Pine Jam stúdiótól, akik az elmúlt szezonban a *Gamers!* című animét mutatták be nekünk. A készítőgárda elég vegyes. A rendező Kobayashi Atsushi teljesen új az anime iparban, akárcsak néhány seiyuu, név szerint Isobe Karin és Ichikawa Aoi. A többiek már tapasztaltabbak, Lynn például a *Gate-ben*, Murata Taishi a Soumában bizonyított. A forgatókönyv Kamoshida Hajime (*Orphans*, *Sakurasou*) műve. Utóbbi három név együtt dolgozott a *Gundam Orphans*ban.

Juuni Taisen



light novel alapján

Stúdió:

Graphinica

Műfaj:

akció

Seiyuuk:

Okamoto Nobuhiko,
Hayami Saori, Sakura Ayane

Leírás:

Tizenkét harcos, akik a kínai zodiákus neveit viselik, harcolnak egymással az életükért és a büszkeségükért, hogy valóra váljon egy kívánságuk.

Ajánlás:

Az alapsztori olvasásakor a Fate széria juthat eszünkbe. Az anime alapja egy egykötetes light novel. Sokak számára érdekes lehet, ha megnézzük, hogy az írója Nisio Isin, akit a *Monogatari* címekből minden animerajongó ismerhet. A megvalósítást a Graphinica vállalta magára, akik a *Chain Chronicle*-tel (*AniMagazin 36. szám*) kiváló munkát végeztek. A rendező Hosoda Naoto, aki a *Mirai Nikki*ért és a *Hataraka Maou-sama*-ért is felelt.



Konohana Kitan



manga alapján

Stúdió:

Lerche

Műfaj:

fantasy, seinen, shoujo ai, slice of life

Seiyuuk:

Okamoto Nobuhiko, Hayami Saori

Leírás:

Egy youkaiok lakta faluban néhány rókaszellem egy onsenben dolgozik. A történet az új alkalmazotról Yuzuról szól. Eddig a hegyekben élt, de most új életet kezdett. Feledékeny és ügyetlen, de remekül megvan a többi rókával.

Ajánlás:

Egy shoujo ai címről van szó, így elsősorban férfitisaim figyelmébe ajánlom. Különösen azokéba, akik a rókafületek részesítik előnyben. A mangaka Amano Sakuya, akinek nem ez az első shoujo ai műve, de ő rajzolta a *Gosick* mangát is. A rendezői székben Hidaki Okamoto ül, akinek a *Da Capo II* az ismertebb műve. A Lerche a *Danganronpa* és az *Anatsyu Kyoushitsu* címek után kisebb dolgokba kezdenek. Bár a szintén a szezonban érkező új *Kinó*t sokan várják tőlük.

Kujira no Kora wa Sajou ni Utau



manga alapján

Stúdió:

J.C.Staff

Műfaj:

sci-fi, rejtély, dráma, fantasy, shoujo

Seiyuuk:

Hanae Natsuki, Umehara Yuuichirou

Leírás:

Chakuro 14 éves egy közel utopisztikus szigeten lakik, amely a végtelen homoktenger felett úszik. 10 lakóból 9 meg van átkozva a saimia nevű képesség használatával, amely miatt korán halnak. Charuko és barátai még nem találkoztak olyanokkal, akik nem közülük valók, de most összefutnak egy lánnyal, aki megváltoztatja sorsukat.

Ajánlás:

Az anime még futó magánt adaptált, műfaját tekintve elég változatos, emiatt sokaknak érdekes lehet. Emellett shoujo is. A grafikára érdemes kiemelt figyelmet fordítani. A J.C.Staff nagyon egyedien próbálja ábrázolni, ami jó hangulatot teremthet az animének, annak ellenére, hogy csináltak ők már rosszabbakat is. A rendezői széklet Ishiguro Kyohei, a *Shigatwa Kimi no Uso*, és az *Oc-cultic;Nine* rendezője foglalhatja el.

Mahoutsukai no Yome



manga alapján

Stúdió:

WIT Studio

Műfaj:

fantasy, mágia, slice of life

Seiyuuk:

Takeuchi Ryouta, Tan-ezaki Atsumi, Endou Aya

Leírás:

Hatori Chise magányos életet él, szerelmezhez köze sincs. Családjától távol egyedül néz szembe az élet buktatóival. Amikor már minden remény elveszett, egy szörnyfejú emberrel találkozik, aki megváltoztatja a végzetét. Chise kiszabadul a rabságból: a "mágus" tanítványává és menyasszonyává fogadják.

Ajánlás:

Már készült belőle egy háromrészes OVA, de most tv-sorozat folytatja a történetet. A mágikus animék kedvelőinek érdemes tenni vele egy próbát, pláne ha ezt slice of life elemekkel szeretik. A WIT stúdió óra nem lesz különösebb panasz minőség tekintetében. A rendező Naganume Norihiro, aki a *Hiyokoit* rendezte, de dolgozott a *Hoozokin* és a *Kimi ni Todokén* is. A seiyuuk között pedig Endou Ayának vagy Yamaguchi Kappeinek is örülhetünk.



Netojuu no Susume



webmanga alapján

Stúdió:

Signal.MD

Műfaj:

vígjáték

Seiyuuk:

Ueda Reina, Suzuki Ryouta, Sakurai Takahiro

Leírás:

Morioka Moriko 30 éves NEET. Miután kilépett a valóságból, feladta, hogy teljes életet éljen és netfüggő lett. A netoge világban új életet kezdett, mint egy jóképű karakter, akit Hayashinak hívnak. Még egy Lily nevű karakter is segít neki. Eközben a valódi világban egy sokkaló találkozás vár rá, egy jól menő cég rejtélyes, kék szemű, szőke alkalmazottja személyében.

Ajánlás:

A Signal.MD kis stúdió, így nem is várunk sok animét tőle. Legutóbbi nagyobb címük az *Atom: The Beginning* áprilisban indult, bár azt másokkal együtt követték el. A Netoujuu alapja egy 2013 óta futó vígjáték manga. A téma a sok cím által körüljárt netfüggőség, de látnak még benne lehetőséget a japánok vagy mondjuk úgy, ez örök téma náluk, nem is csoda. A seiyuuk között Sakurai Takahiro és Nakamura Yuuichi is szerepelnek.

Osake wa Fuufu ni Natte kara



webmanga alapján

Stúdió:

Creators in Pack

Műfaj:

vígjáték, romantika, slice of life

Seiyuuk:

Ichiki Mitsuhiro, Kitamura Eri, Asai Ayaka

Leírás:

Mizusawa Chisato egy kiváló és csinos vezető a cégénél. Van egy titka, amit csak férje, Sora tud. Szereti az alkoholt és nagyon aranyos, amikor részeg. Kezdődhet a japán koktélvígjáték.

Ajánlás:

Kezeket fel, aki szereti az alkoholt! Ezt az animét imádni fogjátok. Vélhetőleg többféle italt megismerünk ebben a vígjátékban. Könnyed szórakozásnak ígérkezik. A Creators in Pack főleg TV-shortokat gyárt, mint a *Netsuzou TRap*, vagy a *Kitarou Shounen*. Jelenleg nem tudni, hogy ez is short lesz-e.

Ousama Game



regény alapján

Stúdió:

Seven

Műfaj:

dráma, horror, rejtély, iskola, természetfeletti

Seiyuuk:

Miyano Mamoru, Tachibana Shinnosuke, Ichimichi Mao

Leírás:

Egy középiskolai osztály 32 tagból áll és mind kapnak egy sms-t éjjel. Üdvözlő őket az Ousama game, amelyben 24 óra alatt különféle feladatokat kell végrehajtaniuk.

Először senki nem veszi komolyan, hisz először olyan feladatokat kapnak, hogy csókolják meg a másikat. Ám hamarosan komolyabb feladatok érkeznek, melynél a kudarc halál.

Ajánlás:

Játék életre-halálra. Különféle felállásokban szintén találkozhattunk már a helyzettel pl: *Danganronpa*, *Akuma no Riddle* stb. Az alap egy 2012-ben befejezett regény. A stúdió a Seven, ami azért érdekes, mert sok hentai írható a számájukra. A rendező Sakaki Tokihiro, akinek az önéletrajzában csak az *Ojisan to Marshmallow* található. De a fangirlök figyelmébe ajánlom, hogy a főszereplő hangja Miyano Mamoru lesz.



Saredo Tsumibito wa Ryuu to Odoru



light novel alapján

Stúdió:

Seven Arcs Pictures

Műfaj:

akció, dráma, fantasy, sci-fi

Seiyuuk:

Hosoya Yoshimasa, Shimazaki Nobunaga

Leírás:

A történet helyszíne Eridana, ami két birodalom határán fekszik, és a várost átszeli az Orietal folyó. Ebben a világban a speciális képességeket varázsfórmula-knak nevezik. A sztorinak két főszereplője van, Gaius Sorel és Gigina Ashley-Bufh, akik ezeknek a formula-knak az alkalmazásával foglalkoznak. Sokan fordulnak hozzánk a varázslat használatával kapcsolatban.

Ajánlás:

Egy 2008 óta futó regényadaptációról van szó. A Seven Arcs szereti a harcolós fantasykat, sőt mahou shoujúbán is van tapasztalatuk. Erre példa a *Vivid Strike!* vagy a *Trinity Seven*. A rendezői székét Nishikiori Hiroshi kapta meg, aki a nagynevű Azumanga Daioh és a *Toaru Majutsu no Index* rendezője, szóval jó kezekben lesz az anime.

Sengoku Night Blood



otome játék alapján

Stúdió:

Typhoon Graphics

Műfaj:

fantasy, romantika

Seiyuuk:

Yamashita Daiki, Umehara Yuuichiro, Konishi Katsuyuki

Ajánlás:

Vámpírrajongók figyeltem, ha hiányotok van, akkor nektek való ez az anime. A visual novelt a Typhoon Graphics adaptálta, ami egy elég kis stúdió. Bár 2014-ben alakultak, eddig csak a *One Room* és a *Room Mate* az önálló munkájuk.

Leírás:

Jinga világában járunk, ami egykor egy békés, virágzó birodalom volt. A női főszereplő a kulcs, hogy visszatérjenek a régi szép idők. A káosz akkor kezdődött, amikor a speciális képességekkel rendelkező emberek elkezdtek vámpírokká és vérfarkassá változni, majd harcolni egymással. Egy rejtélyes hölgy, Hime Miko a főhős nő vérével meg tudja gyógyítani az embereket.

Shiyan Pin Jiating



webmanhua alapján

Stúdió:

?

Műfaj:

sci-fi, természetfeletti

Seiyuuk:

?

Leírás:

Egy tudós párt letartóztattak, amiért őt gyermekükön genetikai kísérleteket folytattak. Egyikbe kutya, másikba növényi, harmadikba pók gént, a negyedikbe pedig gondolat olvasási képességet ültettek. A legfiatalabb, Dannis az egyetlen, aki normál emberként nő fel, és próbál megoldást találni, hogy a testvéreit visszaváltoztassa.

Ajánlás:

Többször előfordul az utóbbi időben, hogy embereket és élőlényeket csapnak össze, ilyen a *Monster Musume* vagy a *Centaur no Nayami*, így akik szeretik a témát, azoknak érdemes ezt az animét követni. Még semmit sem tudni a készítőstábról. Az sem biztos, hogy ősszel elindul.



Shoujo Shuumatsu Ryokou



manga alapján

Stúdió:
White Fox
Műfaj:
kland, slice of life
Seiyuuk:
Minase Inori, Kubo
Yurika

Leírás:

A civilizáció halott, de Chito és Yuuri élnek. A Kettenkrad motorjukon járják céltalanul a világot. Minden nap üzemanyag és élelem keresésével megy el. Lényeg, hogy együtt vannak, mégha a világ ilyen is. Az érzéseik és tapasztalataik, amiket megosztanak egymással, töltik tele az életüket.

Ajánlás:

Elpusztult civilizáció, haldokló világ. Lehet ebben érdekességeket találni, például a karakterdizájn, ami egy egyszerűbb megvalósítást kapott. Egy komor, vidám és drámai pillanatokkal tarkított animét várunk. A White Foxnál jó kezekben lesz az anime. Ozaki Takaharunak pedig ez lesz a második teljes rendezése a *Persona 5* special után.

TsukiPro The Animation



original

Stúdió:
PRA
Műfaj:
zene
Seiyuuk:
Eguchi Takuya, Toyonaga
Toshiyuki, Umehara
Yuuichirou

Leírás:

Ez a zenei anime a TsukiPro néhány énekes csapatának a SolidS-nek, a Quell-nek, a SOARA-nak és a Growth-nak mindennapi életét és drámáját mutatja be.

Ajánlás:

Az éneklő bishiket kedvelő fangirlöknek ismét lesz mire rápörögni. Bár a 2016-os *Tsukiuta* című animéhez tartozik, mások lesznek a karakterek. A stúdió változott, a PRA vállalta magára, akik főleg ecchiben jártasak.

Two Car



original

Stúdió:
Silver Link
Műfaj:
sport
Seiyuuk:
Tanaka Aimi, Koga Aoi

Leírás:

Az anime Miyake szigetén játszódik, egy kicsi, gyéren lakott területen Tokiótól délre. Miyata Yuri és Meguro Megumi mindkettő középiskolások és teljesen ellentétei egymásnak, de épp ezért jól kiegészítik egymást a versenyek alatt. Japánszerte oldal-kocsis motorversenyeken vesznek részt. Ellenfeleik pedig változatosak: valaki becsületes, valaki szadista, valaki vicces.

Ajánlás:

Lányok és sport, kell ennél több? Nos, majd meglátjuk elég lesz-e, mindenesetre érdemes lehet belenézni, pláne, ha versenyek különböző helyszíneken zajlanak majd. A Silver Linkre a *Chaos;Child* óta sunyi szemmel nézünk, de tudnak ők jobbat, lásd Ilyla vagy Isekai Shokudou. Tamura Masafumi másodikszor ülhet a rendezői székbe, az *Ange Vierge* került ki korábban a kezei közül.



Urahara



webmanga alapján

Stúdió:

EMT2, Shirogumi

Műfaj:

vígjáték, Fantasy, sci-fi

Seiyuuk:

Haruna Luna, Iwami Marena, Uesaka Sumire

Leírás:

Három középiskolás lány létrehoz egy ideiglenes boltot Harajukuban, amit úgy neveznek el, hogy PARK. Egy nap földönkívüliek érkeznek, hogy ellopják a kerület kultúráját. Ugyanekkor egy rejtélyes lány jelenik meg. A három lány összefog, hogy legyőzzék a földönkívülieket és megvédjék Harajukut.

Ajánlás:

Első olvasásra az Aki-ba's Trip jutott eszembe, bár a vígjátékon kívül nem sok közös van a két címben. Ami érdekes, hogy a rendező egy hölgy, Kubo Amika, aki eddig csak a *This is My House* című 13 perces special producere volt. A főszereplő seiyuuja Haruna Luna lesz, aki egyben az endinget is éneklí majd.

Folytatások



Hoozuki no Reitetsu 2



Kino no Tabi
- The Beautiful World



Kekkai Sensen
& Beyond



Love Live! Sunshine!! 2

Előző szezonban indultak



Ballroom e Youkoso



Fate/Apocrypha



Shokoku no Altair



Youkai Apartment



Szezonos animékről röviden

Írta: Catrin, Hirotaka

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



Catrin véleményei

Dive!!

Kellemes sorozat volt nyárra, a sport műfaj kedvelőinek kihagyhatatlan. Izmos fiúk ide vagy oda, nem vált *Freeze*hez hasonló, mókás fangirl mágnessé. A műugró téma és az olimpia, mint cél vonzó sorozattá tette, amihez hozzájött a srácok konfliktusa, fejlődése, megfelelési kényszere. Szerencsére nem lett bosszantóan shounenes sem, ami talán a regény ügyes adaptálásának köszönhető, de kiemelkedőt nem tudott nyújtani.

Látványra hol szép, hol egyszerű, semmi extra, az ugrások bemutatására sincs panaszom, persze többször kispórolták.

Az opening, mint egy régi sablonos pop sláger, az endinget megszerettem, nagyon kellemes.

Szumma nem vagyok elájulva, ami részben a sport műfaj iránti érdektelenségemben, részben a sorozat fejlettségében

keresendő. Kayoko edzőnő hozzáállását kedveltem, de még ő sem fogott meg igazán a karakterek közül. A srácokból pedig annyi maradt meg, hogy: Kaji Yuki, Sakurai Takahiro, Nakamura Yuuichi, Uchiyama Kouki...

Azért inkább 10 ilyen, mint egy Kuzu no Honkai vetődjön a noitamina blokkba.



Hitorijime My Hero

Úgy fest, ez lett most a szezonkedvenecem. A Hitorijime semmilyen meglepetést nem tartogatott, egy kedves BL egy tanár-diák kapcsolatról és annak problémáiról. A téma nem lett teljesen kifejtve, és szerencsére túldramatizálva sincs (kivéve az utolsó előtti részt, ahol a rendezés már-már bosszantó mértékét ölt). Megmarad könnyed, sulis romantikának, amit a másik pár és a baráti társaság jelenléte is okoz.

Beleolvasva a mangába megállapítható, hogy annak szexuális mértékét szinte teljesen száműzték az animéből, amit a



sztori függvényében nem is hiányoltam. Animében jobban tetszik, viszont a csók-jeleneteket rémesen sokszor kitakarták, amit nem kellett volna. Nem igazán értem, mire ez a nagy „cenzúra”, ha 1-2 jelenetet meg rendesen mutattak. Izgalom fokozás? Nálam másképp működött.

A seiyyuku emlékezetesek, az opening félelmetesen üdítő Hatano Watarutól (hasonlóan kellemes, mint a Yol endingje), a drámaibb endinget pedig a főszereplők seiyyui mindig más felállásban éneklük, amit nagyon megszerettem.



Szumma ez sem lett kiemelkedő sorozat, de műfajában kifejezetten tetszetős.

Lényeg, hogy hétről hétre vártam Kou-suke és Masahiro jeleneteit, ami a szezon többi sorozatáról nem igazán mondható el...

Konbini Kareshi

Itt a másik sorozat, amiért még valamennyire lelkesedtem. Nem sokat vártam tőle, csak, hogy a *Nijiro Days*hez hasonlóan egyszerű, de aranyos suliromai legyen.





Ezt többé-kevésbé hozta is, de nem vagyok elégedett. Még a vártnál is gagyibb, de aranyos, rondább, de aranyos, eseménytelenebb, de aranyos lett. Eléggé aranyos? Ha abból a szemszögből nézzük, hogy nem ölt moe mértéket, akkor igen, ha abból, hogy mennyit szerencsétlenkednek a karakterek, akkor NEM. Így állapodjunk meg az utóbbinál, mivel előbbit nem is vártuk tőle. Mihashi és Honda jeleneteit viszont itt is tükön ülve vártam, szóval nézzük inkább sorban a szegmenseket.

Poszítívumok:

- A PV-ben, borítón, OP-ED-ben látható több páros ellenére végig a négy főszereplőn és az ő kapcsolatuk alakulásán marad a hangsúly, aminek sztori és karakterek szempontjából is örülök.

- Mihashit és Hondát már az első résztől kezdve shippeltem, szerencsére haladtak is ezen a vonalon.

- Mashiki és Mishima is szimpatikus arcok.



- Néhány háttér, különösen a park és a konbini berendezése nagyon szépek.

- Az ending fülbemászó és érzelmes.

Negatívumok:

- A történet elég üres és eseménytelen egy sulis slice of life-hoz képest, a karakterek sem többek.

- A kapcsolatok iszonyat dőcögösen és felesleges húzásokkal haladnak előre, holott minden részben kb. eltelik egy hónap!

- 1-2 képet leszámítva a látvány félelmetesen gagyi. Az animáció és a karak-



terdizáján sokszor kimondottan röhejes és ronda.

- Az opening félelmetesen amcsi gimis szám, de fülbemászó, hogy ***** meg!

- És mik ezek a nevek, most komolyan? Mihashi, Mashiki, Mishima? Csak próbáljuk megjegyezni.

Tsurezure Children

A Konbinivel ellentétben ez már rendezten teljesítette az elvárt sulis romantikát. Édes kis semmiség, epizódonként 12 percen, több párocskával váltakozva. Szórakoztató kikapcsolódás, kár, hogy ezektől az apró szeletektől senki sem nőtt hozzáigazán a karakterek közül.

A tiszterelemnek, az első vallomásnak, csóknak, kapcsolatnak, együttlétnek mind-mind láthattuk valamilyen próbálkozásait vagy formáját. Mókázás az egész, 1-2 jelenet kimondottan megnevetteti az embert, de szinte végig vigyorgásra kényszerít néhány



fárasztóbb momentet leszámítva. Annyi a baja még, hogy ez így kevés volt, sokaságukat tekintve mindegyik párról és szituációról lenne még mit kifejtteni. Bár lehet akkor teljesen öniméltóvá, unalmassá fájulna, most még aránylag elkülönültek az esetek, hiába járták körül ugyanazt a témát.

Talán inkább az utolsó részért kár, ahol két pár szituációját a várt módon bemutatták, de a többiekre és a többi epizódra jellemző teljes mókára így már nem maradt idő.





Fate/Apocrypha

Apokripta. Hirota szereti a Fate-univerzumot és nagyon jól leírta, hogy ezt a darabját miért nem szereti, szóval értelmesebb sorokat arra kerestek. Én annyit mondhatok, hogy a Fate-tel mindig is hullámzó viszonyban voltam, és ez a sorozat valami félelmetesen gáz. Ronda látvány, tucatdízajn, agyonhasznált hangeffekt, idióta opening, felejthető ending, 30 üres karakter, érdektelen események stb.



Katsugeki/Touken Ranbu

Továbbra sem én vagyok a célközönség, de kicsit jobban lekötött, mint a *Hanamaru*, ami az elképesztő ufotable látványoknak, a karakterek limitált számának, és a Hijikata Toshizo körülményeknek köszönhető. Amúgy számomra totál érdektelen még mindig a sztóri is és a karakterek is, így mindössze annyit tudtam megjegyezni a bishikről, hogy az ATOMBISHIT Mikazukinak hívják. A többiek nevét mikor hallom,

tudom kiről beszélnek, és a rész közben meg is jegyzem, aztán úgy kihullik minden tudás, mint egy bemagolt szódolgozat után. Ehehehe. Gyere Hanamaru 2! Várlak, érzem, hogy van még mit fejlődöm.



Yami Shibai 5

Jobb mint a 4. évad, de teljesen felesleges és minden szempontból harmatgyenge ez is. Remélem nem lesz 6., leállhatnának már velem. Az endinge viszont isteni hangzik!



Chi

Jó, hogy végre vége lett, mert laposodtak az epizódjai (vagy csak mókából is megárt a sok)... semmi újdonságot nem tudok róla mesélni, kawaii, leszámítva néhány retard epizódot, mint pl. a nem olyan régi felhő-flash-selős. Egyre inkább úgy érzem, hogy meg kéne rendelnem a mangát és végre jól összenézni a régi és az új sorozattal. Érdekel, mik vannak onnan, és mik a teljesen anime original dolgok (bár vannak határozott ötleteim). Persze ha nem lennék annyira lusta és elfoglalt, akkor online már ezt összenézhettem volna. De az az igazság, hogy az embernek egyszerűen kell Chi a gyűjteményébe.



Élville valamikor érkezik majd a folytatás, így újult erővel várhatjuk majd Chi elképesztően aranyos megnyilvánulásait.



Dragon Ball Super

A lelkesedésem DB ügyben is egyre alábbhagy, köszönhetően az univerzum-fightnak. Olyan szempontból elmegy, hogy a sok ellenfél miatt váltakoznak a kis összecsapások, de én már teljesen a végét várom. 1-2 jelenet poén vagy tetszetős, szumma viszont unom. Zencsánék még mindig nagy trollok, Gokuéktól pedig már hárman kiestek: Krilin, Tenshinhan, Zseniális teknős... Azon jót nevettem, ahogy Beerus megjegyezte, hogy csupa kopasz veszi körül.

Őszi szezon

Várhatóan az *Inuyashikiről*, a *Just Because!*-ről, az új *Kino no Tabiról* és a *Hoozuki 2*-ről fogok írni legközelebb.



Hirotaaka véleményei

Sajnos pont abba a helyzetbe kerülünk, hogy a cikk írásának pillanatában a legtöbb sorozatból még egy rész hátra van, de azért nagyjából teljes képet tudok festeni az általam nézett animékről.

Konbini Kareshi

Catrin tanácsára kezdtem bele végül ebbe a címbe. Egy cuki kis történetet kapunk, ahol a két főszereplő srác próbálkozik a csajoknál, de nagyon lassan és bénán,



sőt már idegesítően bénán. Jó, nem akarnak ajtóstól rontani a házba, de finoman szólva is kissé szerencsétlenek. Ennek ellenére egy könnyed szórakozást nyújtó romi anime. A grafika elég vegyes, az animáció minimális, amikor lehet igyekeznek elkerülni, de amikor van, akkor is kicsit akadozik az a mozgás. A rajzolás sincs tel-



jesen a helyén, a karakterek néha nagyon bénán festenek, aránytalanok. A háttérképek viszont szépek, kelően részletesek. A zene pedig annyira nyálás, hogy kifolyik a képernyőből.

Ennek ellenére szerethető karaktereket kapunk, ha nem megyünk a falnak a töketlenkedésüktől, ráadásul olyan tartalmak, mint egy kirakatbábú. Szerencsére a sztori arrafelé halad, hogy talán lesz is belőlük valami. A legnagyobb baja, hogy próbál több ponton drámai lenni, gondolok itt Mami háttérben lévő családi szigorára, vagy Miharu teljesen felesleges betegségére. Lehet ezzel próbálták mélyíteni a karaktereket vagy izgalmat belevinni a sorozatba. De ezektől csak annyira lettek mélyek, mint egy kapavágás az aszfalton és csak az idegességet sikerült fokozni, felesleges elem.

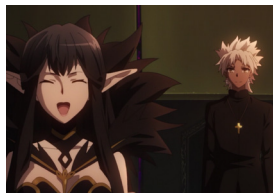
Lehetne tartalmasabb, de nem az, a sulirominak a legegyszerűbb kategóriáját képviseli.

Fate/Apocrypha

Ákár mennyire szeretem a Fate franchise-t, sajnos ez a leggyengébb darabja. A rendezés valahogy nem az igazi, túl összeszedetlen számomra és egy-egy jelenetet is túlhúzottnak érzek, a grafika meg nem méltó a Fate-hez, elképesztően sötét, szinte minden sötétben játszódik. Nem lenne ezzel semmi baj, ha erősíténé a hangulatot és érzékeltetné az események borús oldalát, de nem, inkább csak bosszantó. Maga a sztori sem köt le. Hiába van két csapat, mindenki azt csinálja, amit a saját fejében kifőzött, hiányzik a rendszer, a csapatmunka. Pedig milyen jó lenne ha nem csak párharcokat látnánk, hanem igazi háborút. További negatívum tárgyát képezi, hogy a karakterek egyike sem nőtt a szívemhez, de még a kis lábujjamhoz sem. Jó példa erre a felesleges Hasfelmetező "lolibugyi" Jack, de a többi is kezet rázhat vele. Elképesztően érdektelenek, a párbeszéddek katasztrófálisan egysíkúak,



tartalmatlanok, talán Shirou-ból nézek ki némi agyműködést. Mindezek ellenére, ha bizakodó kedvemben vagyok, akkor úgy vélem, még ki lehet ebből hozni valamit is. Az elmúlt 3 rész egészen jóra sikeredett, tetszetek a harcok, a támadások. A szent grál elorozása is szükséges, jó lépés volt. Frankenstein szörnyének halála pedig kimondottan élvezetesre sikerült. Hangok tekintetében sem jeleskedik az anime, minden csapáshoz ugyanaz a recsegő hang van betéve, mintha az A-1-nek nem lenne több hangeffektje.





Az opening pedig számomra rémes, de az Egoist amúgy is a halálom. Biztos lesz ebből izgalmas végkifejlet, csak már kezdjék el, még van 12 részuk hátra.

Vatican Kiseki

Ez az egy cím van a szezonban, amit élvezek és szeretek nézni. Az első négy rész nagyon jó volt. Szuperül felépített eset volt. Egy egyszerű templomi csodából egy jóval nagyobb üggyé nőtte ki magát, kellően adagolt feszültség, még több gyilkosság, nációk, drog. Volt itt minden. Viszont ez a legjobb eset is a sorozatban, így igazából itt mindent ellőttek, amit az anime még tartogat nekünk. Tehát meglepetés nem fog minket érni a további részekben. Akadnak azért ígéretes elemek is, gondolok itt Juliára, aki bár megúsza az afrikai szituációt, de a mostaniban visszatért, ráadásul pap barátaink majdnem meghaltak. Ez az összekötés nekem nagyon tetszett. Sajnos megmaradt a gyenge grafika, és a túl sötét terek. Rá lehet még mondani, hogy

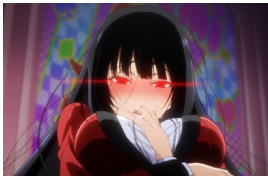


Hiraga és Joseph munkamódszere is mindig ugyanaz, ahogy a történetvezetés is. De mivel én szeretem ezt a műfajt, így ez nem zavar. Kategóriájában még annyiban tudott erősíteni a sorozat, hogy elszakadt Japántól, mint helyszínt, meg az iskolától. Az érme másik oldala, hogy nem tudott élni ezzel a lehetőséggel, és hiába más a helyszín, nem látunk ebből semmit.

Különösebben mély karakterek itt sincsenek, bár ennél az animénél nem is igénylem. Plusz kicsit mélyebben is belemerülhet volna a tudományos nyomozás részleteibe.

Kakegurui

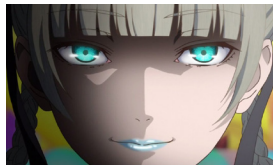
Szerencsejátékokra ráizguló, mondhatni elélvő domina lányok animében. Minden részben játszanak valamit, ami a játék végére egyébként még némi izgalmat is tartogat, mert szerencsére Yumeko nem nyer mindig, bár ettől még a végső diadal az övé lesz.



A játékfajták fejlődtek kicsit, az első részek kő-papír-ollójához és memóriajátékhöz képest már komolyabb szabályú játékok kerültek az asztalra. Ami viszont fájó, hogy bár ez egy szerencsejátékokon alapuló iskola, minden játék kártyaalapú, még az orosz rulett is. Lehet a mangában vagy a folytatásban más is lesz, de az animében csak kártya van, ami kicsit elszomorít. Az, hogy milliókkal és milliárdokkal dobálóznak, mint tét, teljesen neveltséges, ugyanúgy leveleződségben is mérhetnék a tétet.

A karakterek természetesen örültek, maga Yumeko szerencsejáték-megszállott, és a többiek is hasonlóan eljátszották már

azt a meglévő kevés eszközt is. Egyszóval mindenki egy elborult pszichopata. Lehet agyalni, hogy feszült helyzetben a karakter azért izzad, mert élvezi, vagy az azért élvezi, mert izzad. A központi elem az örültség, ami csak magamutogató elem, semmi több. Lehetne értelmesebb feszültséget is teremteni, de csak örültség van. Mondjuk ehhez az animéhez ez illik és aki szereti a stílust, annak telitalálat. A grafika továbbra is szép, az animáció jó, a kameraállítások is figyelemreméltóak. Persze színpadias, de itt ez jól tesz az animének.



Clione no Akari

Szeretek short animéket nézni, mert sokszor olyan remek darabokba futok, amiket sok normál sorozat is megirigyelhetne, akár történetről, akár átadott hangulatról van szó. Ilyen volt a *Yama no Susume (AniMagazin 34. szám)* is például. A Clione no Akari egy sulis anime, de amit a barátságról, összetartásról, megbánásról és a fájó elválásról mutat az átérezhető, megható, elgondolkodtató.





A történet dióhéjban arról szól, hogy a visszahúzódó Minorinak nincs barátja és a suliban is csak bántják. Két társa Kyouko és Takahashi, akik eddig csendben voltak, most közelednek a lányhoz és a barátságukkal ajándékozzák meg. Együtt mennek el az akváriumba és e-mail címet is cserélnek, habár Minorinak addig a pillanatig nem volt szüksége telefonra, mert nem volt kivel beszélnie.



teljesen más a hatása, mint az előbbieken szidott Konbininek.

Az sorozat első felében részben azt hihetjük, hogy egy kellemes baráti anime lesz ebből, cukisággal, de nem. Néhány rész után elkezdik adagolni azt a drámát és feszültséget, ami csak fokozódik az anime vége felé. Abból, hogy Minorin beteg, mindenkinek kiderül, mi lesz a sorsa.

Engem nagyon meglepett mennyire át tudták adni az érzelmeket és a drámai hatást.

A grafika és a karakteranimáció teljesen jó egy short animéhez, szépen meg van rajzolva. Bár többször használnak állóképet és az animációval is spórolnak,



A tavaszi szezonból nyakamon maradt a **Sakurada Reset**, amiben a karaktereknek végéig sikerült papofával és érzelemmentesen, logikátlanul és sokszor követhetetlenül megmenteni a várost és magukat. Mégis egész jól elvoltam ezzel a sorozattal, talán pont ez az abszurditása tetszett. Jó pontot azért nem kapott, de előny, hogy lezár és kerék egész. A karakterek pedig tovább élhetik érzelemmentes életüket. Nem is kéne ebből több.

A **Sakura Quest** pedig továbbfűzte a semmit. Jó lett volna ez a „élesszük fel a fesztivált a városban” ötlet, de még ez is belassultan, unalmasan, érdektelenül tudta tálnai. Az utolsó rész lett végül a fesztivál és a lezárás, ami tökéletesen sikerült (legalább ez). Bár ha már öt-hat részig szenvedtek a fesztivál szervezéssel, akkor egy egész részt rá lehetett volna szánni,



nem csak egy felet. Annyira ráérték mindennel, akkor ezt miért kellett elkapkodni? Jobban „szét lehetett volna nézni” azon a fesztiválon.

Jó ötlet volt a mikrogazdaságok bemutatása, a munkavállalás és felnőtté válás problémája, a karakterek elé gúrgotett akadályok, sőt még a generációk közti nézetkülönbség is érdekes pontja az animének, de az egész túl moésra sikerült. Voltak benne jó ötletek, mint pl. az időseknek a technika megtanítása, de a sorozat gyenge, erőtlén, és amiket fent felsoroltam, azokba jobban, komolyabban bele lehetett volna menni, de a cukiság



elnyomta. Tény, hogy így a nagyközönségnek így maradt szórakoztató. Még mindig inkább a Hanasaku Irohát javaslom a téma kedvelőinek. Az jobban átadja ezt a témát, és élvezhetőbben, még ha több karakter iskolás is benne.

Őszre sok címet szemeltem ki, amit maaaajd megnézek, de most első körben a *Love Live Sunshine 2*, az *Inuyashiki*, a *Hoozuki*, és a *Kino* az, amiket valószínű, hogy követni is fogok.

Ezekon kívül az *Anime-Gataris*, a *Mahoutsukai no Yome* és az *Ousama Game* keltette fel az érdeklődésemet.



NARUTO



BORUTO
-ボルト-
NARUTO NEXT GENERATIONS

A nagy számok éve 4. felvonás:
Narutótól Borutóig, avagy hogyan kezdődtek
az apa és a fiú kalandjai?

Írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)



Októberben a Naruto franchise is eléri a 750. epizódot (a Boruto 30. részével). Ezért most nézzük meg, hogy milyen volt anno az indulásakor a Naruto, illetve most az indulásakor milyen a Boruto.

Naruto

Az elemzés az Animaxos magyar változat alapján készült, mivel a Jetixest a röhejes 4Kidses verzióból csinálták.

Szereplők a sorozatban való megjelenésük sorrendjében: Kyuubi, 4. Hokage, Gamabunta, Naruto, 3. Hokage, Iruka, Sasuke, Shikamaru, Ino, Mizuki, Konohamaru, Ebisu, Hinata, Kakashi, Asuma, Kurenai, Izumo, Kotetsu, Kiba, Shino.

Érdekes, hogy Narutón kívül csak a 3. Hokage szerepel minden részben, és hogy a 4. és 5. rész szereplőgárdája ugyanaz.

Harci technikák a megjelenés sorrendjében: Kakuremino no Jutsu (Láthatatlanná tévő köpeny), Henge (Alakváltás), Oiroke no Jutsu (Szexi jutsu), Bunshin no Jutsu (Klón jutsu), Tajū Kage Bunshin no Jutsu (Tömeges árnyéklón jutsu), álcázás, Hāremu no Jutsu (Hārem jutsu), Kawarimi no Jutsu (Helycsere), Kagebunshin (Árnyéklón), Sennen Goroshi (Ezerévnnyi kín), Narakumi no Jutsu (Pokolba tekin-tő), Gōkakyū no Jutsu (Óriás tűzgyoló), Shinjū Zanshu no Jutsu (Duplaöngyilkos lefejezés)

Zenék: Változatos és véleményem szerint jó háttérzenékkel sikerült a hangulatot megalapozni, mint ahogy ezt már a Shippuudennél is említettem. Ezeknek a címei olvashatók itt a megjelenés sorrendjében: *Nine-Tailed Demon Fox, Strong And Strike, Sadness and Sorrow, Nervous, Bad Situation, Konohamaru's Theme, Naruto's daily life, Sexiness, Morning, Glued State, Sasuke's Theme, Sakura's theme, Victory.*

Az opening és ending elemzéséhez elengedhetetlen a részek ismerete, úgy-hogy most a részek epizódra bontott, némi elemzéssel egybekötött ismertetése következik.

1. rész: cím: Uzumaki Naruto

történet: A 3. Hokage elmeséli, hogy a 4. Hokage (Gamabunta hátán) bezárta a kilencfarkú rókadémont 12 évvel ezelőtt egy gyerekbe, Narutóba, aki összefirkálja a Hokagék képmását, majd tanítás után az egyik tanára, Iruka lemosatja vele, aztán ráment esznek. Másnap hősünk megbukik a vizsgán. Mizuki viszont segít neki levisz-gázni, vagy mégsem?

triviák:

- Az animében üldözik Narutót, a mangában festés közben kapják el.

- Az animében a teremben már látható Sasuke, Shikamaru, Kiba, Shino, Chouji, Sakura, Ino és Hinata is, a mangában még nem.

- A mangában benne van az is, ahogy a címszereplő ellopja a tekercsét, míg az animéből kimaradt.

- Naruto beszél a Hokagékéről.

- Kiderül, hogy Irukának sincs családja.

- A tiltott jutsuk tekercsét az 1. Hokage pecsételte le, aki még kétszer szerepel, a 142. részben és a Shippuuden 495. részében.

- Kiderül, hogy Iruka szüleit megölte a rókadémon.

- Naruto itt tudja meg, hogy benne van a rókadémon.

- Naruto ellopja a tiltott jutsuk lepecsételt tekercsét, amire utalnak a Boruto 8. részében.

manga: 1. fejezet

2. rész: cím: Konohamaru színrelép

történet: Naruto elhülykedik a fényképezést, így a Hokage újracsináltatja vele, ekkor jelenik meg az unokája, aki a következő Hokage akar lenni (mert miért ne) és konfrontálódik is hősünkkel.





3. rész: cím: Sasuke és Sakura, barátok vagy ellenségek?

történet: Naruto első napját genin-ként egy nem akármilyen reggelivel indítja. Aztán bepillantást nyerhetünk Sakura és Ino rivalizálásába. Naruto megcsókolja Sasukét, miközben a tanárok egy kristálygömbön keresztül nézik, és ez még csak a kezdet...

triviák: - Itt alakulnak meg a csapatok, amik elég sokáig elég nagy szerepet kapnak.

- Itt kezdődik Hinata románca Narutoval az animében, a mangában később jelenik csak meg.

- A helycsere jutsu egy valódi nindzsa technikán alapul, a kawarimin, amit a szumóban is használnak. Lényege a gyors helyváltoztatás és a változó körülményekhez való alkalmazkodás.

manga: 3. fejezet



4. rész: cím: Túlélésre játszunk

történet: Naruto megréfrálja új tanárát, Kakashit, aki nincs túlságosan oda-lendő tanítványaiért. Ezután röviden bemutatkoznak, másnap reggel pedig kezdődik a vizsga, ahol az életük a tét. 2 csengőt kell elvenniük a mestertől délig. Naruto pedig szembe is száll vele...

triviák:

- Itt késik először Kakashi és olvassa először a könyvét, amik a továbbiakban szokásossá válnak.

- Itt utal először rá Sasuke, hogy meg akarja ölni Itachit, ami a Shippuuden 138. részében meg is történik.

- Kiderül, hogy eddig mindenki elbukta Kakashi vizsgáját.

manga: 4. fejezettől a 6. fejezet 9. oldaláig



5. rész: cím: Megbukunk? Kakashi végső döntése

történet: Miután ártalmatlanítja Naruto-t és Sakurát, Kakashi harcba bocsátkozik Sasukével, kinek sikerül megérintenie a csörgőt, de még ez sem elég. Naruto megpróbálja békés módon teljesíteni a vizsgát, ám ez sem bizonyul megfelelőnek. Az idejük pedig lejár...

triviák: - A magyar változatban a Naramuki no Jutsu nevét kihagyták, illetve nem fordították le a Shinjū Zanshu no Jutsu.

- Az Óriás tűzgolyó jutsu a mangában csak Uchihák használják, míg az animében és a játékokban nem kötődik hozzájuk ennyire szorosan.

- Az akcióban életüket veszített hősök köve itt jelenik meg először, a mangában kevésbé látványos.

manga: 6. fejezet 8. oldalától a 8. fejezetig

Miután nem képes legyőzni, a mesterevé fogadja, és itt kezdődnek a perverzebbnél perverzebb kalandjai, melynek végén elsajátítja Naruto legpusztítóbb technikáját...

triviák: - Konohamarunak itt válik Naruto a tanárává, majd riválisává.

- Konohamaru felolvassa a chakra jelentését.

- Konohamaru elmondja, miért akar Hokage lenni.

- A 3. Hokage elmondja, miért titkolták, hogy Narutóban van a Kyuubi.

manga: 2. fejezet



Azért csak 5 rész szerepel itt, mert ez a sorozat és az egész történet alapja, innen-től már küldetések következnek.

Opening: R★O★C★K★S (előadó: Hound Dog), 1-25. részig tart.

A szövege az üldözöttségről szól, mely utal Naruto gyerekkorára, amikor katasztrofálisan élt. Aztán rátér a harcra és a szerelemre, hogy küzdjük le a fájdalmat. A véget nem érő álommal végződik, mely előrevetíti, hogy ez a sorozat, vagy ha nem is ez, de utódai nem fognak véget érni. Nem túl meglepő módon a hetes csapattal kezdődik az opening, és amikor elhangzik az első mondat, azt Naruto szájmozdulatai lekövetik, majd feltűnik a cím, amit főhősünk kettévág. Ezután hőseink egy tetőn vannak, ahol Kakashi is csatlakozik hozzájuk. Sasuke egy fa tetején áll, Sakura a földön csinál valamit, Naruto pedig addig alszik egy fa ágán, amíg le nem esik, mutatva ezzel, hogy még sem Sasukéhez, sem Sakurához nem ér fel elhivatottság és tudás tekintetében. Elvernek egy csapat gazembert, ahol Naruto beveti az árnyék-



klónokat. Közvetlen ezt követően hangsúlyozzák a Naruto Sasuke barátságot, ami ezekben a részekben kezdődik el. Végül elstálnak együtt.

Ending: Wind (előadó: Akeboshi), 1-25. részig tart.

A szöveg arról szól, hogy nem szabad sírni, bátran kell élni. Menj előre és nem szabad feladni! Egy pillangóval kezdődik, majd látunk egy baseball labdát és egy ajtót, valamint egy üres hintát. Ezután Naruto árnyéka látszik. A pillangó egy kalitkában van. Naruto a gyerekkori ruhájában látható a pillangóval, mögötte a többi gyerek. Két kéz el akarja kapni a pillangót. Fut egy domboldalon, majd elesik. A pillangó



szabadon elszáll a többivel együtt. Majd Naruto a genin ruhájában fekszik, mellette pedig Sakura és Sasuke van.

Érdesség: ez az egyetlen ending az első sorozatból, amelyiknek csak angol szövege van.



Boruto

Nem túl bizakodva kezdtem neki, de meglepődtem rajta, mert jó volt. Az átlagos animék közül a jobb fajta, amit nem vár minden hétről hétre haját tépve a néző, de nem is bánja meg, hogy belekezdett... legálabbis egyelőre. Most azt hagyjuk, hogy az árnyéklón jutsu tiltott technika, és Boruto nincs jóban az apjával, tehát tőle sem tanulhatta meg, mégis tudja használni.

Szereplők a sorozatban való megjelenésük sorrendjében (a vezetéknevek is szerepelnek, mert a régi szereplők közül vannak, akik klánt váltottak): Uzumaki Boruto, Kawaki, Nara Shikada,

Uzumaki Naruto, Nara Shikamaru, Kaminarimon Denki, Uzumaki Hinata, Uzumaki Himawari, Aburame Shino, Suzumeno Namida, Yamanaka Inojin, Akimichi Chōchō, Yuino Iwabee, Izuno Wasabi, Uchiha Sarada, Sarutobi Konohamaru, Kakei Sumire, Yuino Iwabee, Mitarashi Anko, Metal Lee, Nara Temari, Nue, Gamagorou, Mitsuki, Yūhi Kurenai, Umino Iruka, Ōtsutsuki Toneri, Hyūga Hiashi, Hyūga Hanabi, Kagemasa, Kuroyagi Tayori, Komame, Yamanaka Sai, Moegi, Hatake Kakashi, Shigaraki Tanuki, Sumire anyja, Ōtsutsuki Momoshiki, Ōtsutsuki Kinshiki.

2 rész kivételével (4. és 5.) mindig szerepel Naruto.

Harci technikák a megjelenés sorrendjében: Kagebunshin (Árnyéklón), Dōjutsu, Gouzu Tennō, Kawarimi no Jutsu (Helycsere), Kakuremino no Jutsu (Láthatatlanná tévő köpeny), Chōjū Giga, Konoha Senpu (Ávár Hurrikán), Kage shibari no jutsu (Árnyékfójtás), Henge (Alakváltás), Kuchiyose no jutsu (Idézés), Doton: Doryū-heki (Földfal), Bubun Baika no Jutsu (Óriástest), Rasengan, Gōkakyū no Jutsu (Óriás tűzgolyó), Fūton: Toppa (Áttörés), Raiton: Hebi Mikazuchi (Kigyóvillám), Bubun Baika no Jutsu (Részleges óriástest), Hakkeshō Kaiten (Ökölrötáció), Mail Manipulation Technique (Levélmozgatás), Fūinjutsu: Koshi Tandan (Tigrisszem lövedék), Raiton: Shiden (Lila villám), Doton: Tajū Doryū-heki (Bazi nagy földfal), Nan no Kaizō (Puha





test), Hebi Bunshin no Jutsu (Kígyóklón), Confinement Barrier (Határolt akadály), Shunshin no Jutsu (Teleportálás), Suiton: Suireiha (Vízlélek hullám), Fuuton: Kama-itachi (Vízélsarló), Mizu Bunshin no Jutsu (Vízklón), Suiton: Suitenha, Chakra Edible Creation (Ehető chakra készítés).

A legtöbbet használt technika, az Árnyéklón, két részből maradt csak ki (5. és 7.).

1. rész: cím: Uzumaki Boruto (utalás az első sorozat 1. részének címére)

történet: Felnőtt, félszemű Boruto harcol valakivel a Hokagék hegyén, aki a 7. Hokagét (Narutót) is legyőzte. Néhány évvel korábban pedig elkezdődik a történetünk. Boruto elmegy vonattal hamburgert és kólát venni. Közben meglátja, ahogy egy gyereket bántanak. Hősünk megmenti a fiút, és kiderül, hogy másnap együtt kezdenek az Akadémián. A fiút, Denkit megharapja egy kígyó, minek hatására gonosz lesz, és megpróbál két vonatot egymásnak ütköztetni...

kapcsolatok:

- Hasonlóan indít, mint a Shippuuden (egy jóval későbbi jelenet után kezd az elejéről a történetet).

- Boruto megrongálja a Hokage kőarcot, Naruto is megrongálta az első részben az egyiket, míg ő az első Hokagéét, addig fia az utolsóét.

triviák:

- Denki neve elektromosságot jelent, a Kaminarimon pedig egy Asakusában található kapu neve.

- Naruto munkamániás, ezért Boruto nem kedveli.

- Himawari neve napraforgót jelent, ha pedig megfordítjuk az első kettő kanjit, akkor lehet Hyügának és Hinatának is olvasni, ami az anyja neve.

- Sarada neve megegyezik azzal a Sarada Deviével, aki Rámakrisna felesége volt.

- Suzumeno nevében a Suzume verebet jelent, ami a ruhája hátán is látható.



2. rész: cím: A Hokage fia...!! (utalás az első sorozat 2. részére, ahol az akkori Hokage unokáját ismerhettük meg)

történet: Az Akadémia már általános tananyagot is tanít. Meg is érkezik Boruto az első napján, majd összetűzésbe keveredik a másodszor osztályt ismétlő Iwabével, aki erős, mert már két évvel idősebb osztálytársainál. Végül minden megoldódik, és barátok lesznek.

kapcsolatok:

- Az osztálytársai eleinte nem kedvelik Borutót, ahogy régen Narutót sem kedvelték az övéi.

- Iwabe úgy hárítja Boruto első támadását ahogyan Kakashi Sasukéét az első sorozat 4. részében.

- Boruto úgy rúgja el Iwabét, ahogy Naruto rúgta el Gaarát, amikor megmentette Sasukét az első sorozatban.

- Elmondják a chakra jelentését, mint ahogy az első sorozat 2. részében is.

triviák:

Borutót azért nem kedvelik, mert az apja nevéből híz hasznot. Ez a valóságban



is hasonló, ha azt tekintjük, hogy sokkal kevesebben néznék a sorozatot, ha nem a Naruto Shippuuden folytatása lenne.

3. rész: cím: Metal Lee bevadul...!!

történet: Boruto a suriken órán túlzásba esik, ezért megbüntetik őt és a barátait, meg kell javítaniuk a 7. Hokage kőarcát, amit az első részben lezúzott. Metal Lee nem bírja, ha figyelik, így csak ront a helyzeten. Shikadai fel is bosszantja emiatt. De végül csak úgy magától megoldódik a dolog, majd Shikadai bocsánatot kér.





kapcsolatok:

- Shikadai anyjának természete hasonló Shikamaru anyjának természetére (parancsolgat).

- Metal Lee egy időre piros lesz, mikor bedühödik, mint egy főtt rák, és mint ahogy Rock Lee, amikor feloldotta a kapukat a chuunin vizsgán.

triviák:

- Metal Lee neve utalás a metál zenei műfajra, ahogy az apjéé a rockra utalt.
- Hinata elmondja a Byakugan képességeit.

4. rész: cím: A nemek ninjutsu harca!!

történet: Az idézés óra közben a fiúk összevesznek a lányokkal. Először azon, hogy a megidézett állat ereje vagy kinézete számít-e, aztán pedig minden más. Különösen Boruto és Sarada. Ezért a tanáruk, Shino versenyt rendez fiúk és lányok között, hogy eldöljön, ki a jobb. Naruto megidéz egy kígyószerű valamit, majd



megtanulják, hogy az összefogás néha többet segít, mint az ellenségeskedés.

kapcsolatok:

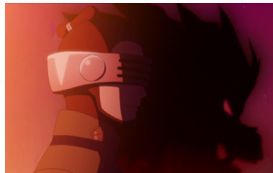
- Utalnak rá, hogy Sarutobi Hiruzen majmot, Hatake Kakashi pedig kutyát tudott idézni, Boruto kígyót szeretne, amit Orochimaru tudott, illetve most Sasuke tud.

- A Boruto-Sarada rivalizálás emlékeztet a Naruto-Sasuke rivalizálásra.

- Shikadai ugyanolyan stratégia, mint az apja, Shikamaru.

5. rész: cím: A titokzatos új diák...!!

történet: Borutóék egy rendbontó üldözése során találkoznak egy sráccal, Mitsukival, akiről kiderül, hogy az új osztálytársuk, és hangrejteki, valamint okosabb Borutonál. Shino tanári karrierbe vetett hite megrendül, aminek végzetes következményei lesznek.



kapcsolatok: Utalnak rá, hogy Orochimaru alapította Hangrejteket, ami az első sorozat eleji chuunin vizsgánál derült ki.

6. rész: cím: Az utolsó óra...!!

történet: Shino Boruto, Shikadai és Mitsuki életére tör. Borutót majdnem meg is öli. Vajon ki jut ki élve az erdőből? Kezdetét veszi a végső leszámolás. Eközben a háttérben minden eddiginél nagyobb erők mozgolódnak.



7. rész: cím: Szerelem és csipsz...!!

történet: Chōchōt követi valaki, akit a lány el is kap egy sikátorban, de kiderül, hogy nem is őt követte. Aztán a dolgok elfajulnak, és olyan események történnek, amikre senki nem számított. A végén pedig a szerelemről is megtudhatunk egy s mást.



8. rész: cím: Az álom jóslata

történet: Borutóék még mindig a háttérben megbúvó gonosz kiletén gondolkodnak. Álmában pedig meglátogatja valaki, majd rájön, hogy a szeme más, mint a többieké. El is látogat nagypapjához, hogy kiderítse az igazságot, de váratlan dolog várája ott.

kapcsolatok: Naruto azt hiszi, hogy Boruto ellopta a tiltott jutsuk lepecsételt

tekercsét, ahogyan azt ő is tette az első sorozat első részében.

triviák: Toneri neve a 7. századi a-lacsony rangú szolgák titulusából származik, de származhat Toneri herceg nevéből is, aki Japán történetének második legrégebbi könyvét szerkesztette. A rendező Ollókezü Edwardról mintázta, mert mindketten egyedül éltek, és képtelenek megérteni az emberi érzéseket.



9. rész: cím: A bizonyíték

történet: Borutónak meg kell küzdenie a nénikéjével, Hanabival, hogy kiderüljön, elő tudja-e hívni a Byakugant. Kiderül, hogy nem, de attól még valami van a szemével. Aztán Kagemasával, egy túlsúlyos színésszel is meg kell küzdenie.

kapcsolatok: Ahogy Sarada eldobja Borutót a klónjával surikenné változva a Kagemasa elleni harcban, ugyanolyan, mint amikor Sasuke dobta el Narutót az első sorozatban a Zabuzs elleni harcban az első sorozat 9. részében.



10. rész: cím: A szellem-incidens: a nyomozás elkezdődik!!

történet: Borutóék folytatják a nyomozást, amit már az apjuk is elkezdének. Aztán az osztály terepünkára megy, Borutóék postásnak állnak.

kapcsolatok: Beszélnek Danzō haláláról, ami a Shippuuden 211. részében történt, és az Anbu Gyökerek feloszlásáról.



11. rész: cím: A bábjátékos árnyéka

történet: Mindenki meglátogatja az előző részben megsérült osztályfelelőst a kórházban. Borutóék folytatni akarják a nyomozást, de Naruto megpróbálja őket lebeszélni, ám ez nem sikerül. Ezután újabb incidensek következnek. Az osztályfelelős sérülése miatt a többiek is segítenek hőseinknek, így végre megtalálják a tettet. Vajon sikerül elmenekülnie?

kapcsolatok: Sai mesél a múltjáról, ami a Shippuudenben meg is tekinthető.



triviák:

Sakura itt jelenik meg először, de csak távolról tűnik fel beszéd nélkül.

12. rész: cím: Boruto és Mitsuki

történet: Borutóék megbuknak egy gyakorlaton (az egész osztály). Mitsuki ellátogat a kórházba, és kiderül, hogy ahogyan neki, úgy Sumirének sincs családja, végül a Borutóéknál töltött vacsorát követően elmondja, hogy ki az, aki után nyomoznak már az első rész óta.

kapcsolatok: Elmondja Shino, hogy a geninek háromfős csoportokban dolgoznak.

13. rész: cím: A démon megjelenik...!!

történet: Sai is rájön, hogy kit keresnek már az első résztől, és el is próbálja kapni, de már túl késő. Borutónak pedig élet és halál urává kell válnia...



kapcsolatok:

- Megemlítik a 4. nagy ninja háborút, ami a Shippuuden 215. részétől a 479. részig tartott.
- Shikamaru említi, hogy Kakashi volt a hatodik Hokage.

triviák:

Shigaraki Tanuki neve utalás egy alakváltó yokaira, a nyestkutýára.



14. rész: cím: Az út, amit Boruto láthat

történet: Boruto még mindig meg akarja menteni a bűnös életét, Mitsuki pedig még mindig végezni akar vele. Vajon melyikük győzedelmeskedik? Az első történet, a szellemincidens, vagy így vagy úgy, de véget ér.



kapcsolatok: Kakashi beszél az idézésről, ahol példának Sakurát és a csigáját, Sasukét és a kigyóját, továbbá Narutót és a békáját hozzák.

triviák: Itt jelenik meg először Sasuke, de csak távolról mutatják, és nem szólal meg.



15. rész: cím: Az új út

történet: Új csapatokat alkotnak hőseink. Az osztály az iskola felújítására szolgáló emelvényeken versenyez. Majd egy csomó rejtélyes ember csinál rejtélyes dolgokat, hogy mindenkinek leessen: még nincs vége a sorozatnak, ez csak a felvezetés volt. Egyfajta kimondatlan ígéretnek is vehetjük, hogy egyszer még láthatunk egy Boruto Shippuudent is.

kapcsolatok: Megalakul az Ino-Shika-Cho legújabb változata.

triviák: Itt nevezik meg először a Jougant, ami Boruto szemtechnikája, tehát nem Byakugan.

Az első történetzáll itt ér véget. Hivatalosan a 19. résztől kezdődik a következő történet, a 16-18. rész csak érdekes kis epizódok (pláne, hogy a 18. rész az eddigi egyetlen Boruto OVÁ-t is tartalmazza, amit tavaly nyáron adtak ki).



Opening: *Baton Road* (előadó: KANA-BOON), a jelenlegi.

A szöveg a generációváltásról szól, megjelenik benne a különös álom, ami Borutónál többször is fontos lesz. Említést tesz a gyerekkoráról és a jövőről. Az elején jön a cím, ami előtt Boruto ugrál. Egy vilanypóznára ugrik, ami az új sorozat jellegzetessége. Kirajzolódik a logó a háttérben Avarrejtkekkel. Majd Borutót látjuk, ahogy felébred, lepacszik a kishűgával, aztán az apjával már nem, ami a köztük feszülő ellentétre utal. Elfut az osztálytársai mellett. A fiúk vele futnak, majd átugra-



nak egy kerítést, ahol felbukkan Mitsuki, aki addig nem volt velük, az ő rendhagyó csatlakozására utalnak így. Aztán kunaik és tegercek jönnek, ahogy ezek lesznek az első feladatok a sorozatban is (célbadobás és idézés). Majd Boruto, Sarada és Mitsuki leugranak és megfogják egymás kezét, ez félrevezető, mert Sarada messze nem kap annyi szerepet és jelentőséget, mint Boruto és Mitsuki, habár ő a női rivális. Aztán mindenki (kiegészülve Namidával, Wasabival és Metal Lee-vel) bemutatja a Hokagék sziklája előtt a rájuk jellemző jutsukat, kivéve Denkit, aki egy lappal inkább a műszaki kvalitásait jeleníti meg. Aztán feltűnik az előző generáció, Narutóval, mint hetedik Hokagéval a középpontban, innen mindenkinek jut némi szerep, Chouji az, aki egyáltalán nem szerepel a 18. részig. Képeket kapunk a városról, és a nap végén Borutó hazaér anyjához és hűgához. Végül feltűnik a háttérben Naruto, előtte Boruto, hogy a váltás leessen azoknak is, akik csak a nyitányig jutnak.





Szereplők a megjelenés sorrendjében: Boruto, Hinata, Himawari, Naruto, Denki, Iwabee, Sumire, Sarada, Chōchō, Inojin, Shikadai, Mitsuki, Namida, Wasabi, Metal, Sai, Shikamaru, Konohamaru, Shino, Chouji, Sakura, Rock, Kakashi.

Ending: Dreamy Journey (előadó: The Peggies), 1-13. részig tartott.

A szövege azzal kezdődik, hogy hát ők tudják még ezt tovább folytatni, ami egyfelől a készítőök önvallomásának is betudható, hisz most már manga nélkül is tudják folytatni a sorozatot, ami 15 éve fut. De itt ne álljunk meg, kezdődik az új kaland. Olyan messzire mennek, amennyire kell, még ha ez meg is ijeszti őket, miközben felfedezik magukat. Ezt pedig be is bizonyítják. Végig úgy éreztem, mintha a Studio Pierrotól lenne szó. Az avarrejteki fejpánttal kezdődik a klip. Majd Boruto, Sarada és Mitsuki jön, mint az openingben. Aztán fejpántok menetelnek és feltűn-

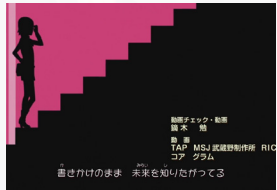
nek a többiek is, Shikadai, Inojin, Chōchō, Metal, majd mind a hetüknek megtudjuk a nevét. Ezt követi Boruto a klónjaival, Sarada mozgólépcsőn (mely már a technikai fejlődést is jelzi), Shikadai a falat támasztva, Inojin a festett lényén, Mitsuki olvasva, Chocho evés közben, Metal pedig edzés alatt jelenik meg. Amint Mitsuki Metal mögé ér, utóbbi elesik, utalva legjellegzetesebb tulajdonságára, a lámpalázára.

Ezután megint a mellékszereplők jönnek a háttérben, míg elől hőseink sziluettei futnak, amik Naruto sziklaképének tetejére mennek. A háttérben levő mellékszereplők közül Tenten és Kiba sem jelenik még meg eddig az animében, holott az endinget már le is cserélték. Végül két kör jelenik meg, a belső kört a már említettek alkotják, a külsőn Wasabi, Iwabe, Denki, Sumire és Namida van. A fejpántok tovább menetelnek, a legvégén pedig Boruto elkapja a sajtóját.

További szereplők: Naruto, Hinata, Himawari, Shikamaru, Ino, Sai, Chouji, Rock Lee, Tenten, Kiba, Shino, Konohamaru, Sakura, Sasuke.

Végezetül, ha kedvet kaptatok hozzájuk, a *Naruto* végig szinkronosan letölthető a *Dragonhallról*, a *Boruto* pedig feliratosan a *naruto-kun.hu*-ról.

Forrás: naruto.wikia





Mechalógia

Írta: Iskariotes



Léteznek olyan műfajok, amik kimonodtan csak az animék-mangák világában tudtak nagy népszerűsége szert tenni. Ezek egyike a mecha. De hogyan is kezdődött minden? Kik voltak az elsők? Valamint miképpen és hogyan alakultak át a mechá az évtizedek alatt? A következő írásom ezekre a kérdésekre próbál választ találni.

Ki építette az elsőt?

Az irodalomtudomány jelen állása szerint az első mechaszerűséget Edward S. Ellis (1840-1916) amerikai író alkotta meg a *The Steam Man of the Prairies* (1868) című regényében. De talán az első igazán ismert mechát Verne Gyula másnéven Julius Verne alkotta meg az 1880-as *A gőzház* (*La Maison à vapeur*) című regényében, *Az acélelefánt* című történetében. Bár ezt a mechanikus elefántot ma már steampunknak kellene hívni, a saját korában kétségkívül mechánek számított (volna, ha tudták volna, hogy létezik ez a kifejezés).

A nagyközönség általában Herbert George Wells regényében, a *Világok harcában* (*The War of the Worlds*)

találkozik először mechákkal – ráadásul ezek nem gőzzel hajtottak. A regényből egy manga is készült *Uchuu Sensou* címen. Szintén sokak számára lehet ismerős a brit sci-fi sorozat, a *Dr. Who* (magyarul: Ki vagy Doki?), amiben az időlordok legnagyobb ellenfelei a dalek, akik egész életüket egy személyes mechában töltik le.

Hogy mikor jelentek meg az animék-mangák világában a mechá, nehéz pontosan megmondani. Jelen tudásunk szerint valamikor az 1930-as vagy az 1940-es években. Ekkoriban zömmel háborús propaganda animációkban a különböző harci eszközök (tankok, repülő, hajók) viselkednek úgy, mint a mai mechá, de ezek az ábrázolások inkább a kor rajzfilm

technológiája miatt lettek így megalkotva. Ezeknek a filmeknek a mestere Yokoyama Ryuichi (1909-2001) volt, ebbe a sorba lehet beállítani pl. az *Osaru no Sankichi: Totsugeki-tai* (1934) című alkotást.



A japán tudományos-fantasztikus irodalomra/animációra/képregényre nagy hatást gyakorolt Robert A. Heinlein (1907-1988) 1959-es *Starship Troopers* című regénye, ahol megjelentek a testhezálló páncélzatok. Heinlein munkássága nagyban hatott Yano Tetsura (1923-2004), aki a japán sci-fi irodalom nagy alakja volt. Az 1987-es *The Legend of the Paper Spaceship* című regénye mind a mai napig érezteti hatását a japán sci-fin. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy bár a mechákat sok helyen használják, de annyira kapcsolódik a mangákhoz és az animékhez, hogy teljes biztonsággal beszélhetünk itt egy endemikus műfajról.

A műfaj alakváltozásai

A japánok az angol mechanical (mechanikus, gépi) szóból rövidítették a mecha (メカ) kifejezést. Az első olyan mangaka, aki ilyen történeteket dolgozott fel, az Yokoyama Mitsuteru (1934-2004) volt. Ő írta és rajzolta többek közt a *Tetsujin 28-go* (1956) című mangát (ami még szobrot is kapott a szerző szülővárosában Kobében). A *Tetsujin*-ban a pilóta és a robot teljesen elkülönült egymástól, hiszen Kaneda a *Tetsujin 28* kódnevű robotot egy távirányítóval irányította. Valamint ide kell sorolni a ma már alaptűnének számító *Giant Robót* (1967) is. Mindkét alkotás, ahogyan a nem sokkal későbbi *Mazinger* sorozat, az úgynevezett „the kid with the remote control” műfajba sorolható be. Ez a fajta mechavezérlés sokáig tetszhalott állapotba került, majd az ezredforduló magasságában több sorozat is ide nyúlt vissza.

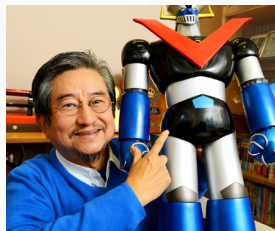




A sőt 1998-ban a *Neo Ranga* nyitotta, majd olyan címek következtek, mint a *Medarot* (1999) és a *Koutetsu Tenshi Kurumi* (1999). A műfaj reneszánszát végül a 2002-es *Rah Xephon* zárta le. A legutóbbi ilyen sorozat pedig a Stan Lee által jegyzett *Heroman* (2010) volt.



A mecha műfaj következő nagy alakja Nagai Go (1945-) lett. A fiatalabb Nagai más-képpen közelítette meg a témát, mint Yokoyama. A mechákat első körben játékként áldotta meg és csak utána épített köréjük történetet, így alkotta meg elsőként a Mazingert világot (1972). Az igazán fontos újítás a Tetsujin 28-góhoz képest, hogy a robotot már gépen belül lehetett irányítani.



Szintén 1972-ben dobták piacra az általa tervezett *Chogokin* nevű robot játékokat. 1974-ben a *Shogun Warriors* játékok kerültek kiadásra, majd pedig a *Grendizer* (1975) és a *Getter Robo G* következett. 1976-ban a *Groizer X* sorozat és a *Koutetsushin Jeeg* sorozat jelent meg, amiből 2007-ben készitettek egy remake-et.

Ez a szuper robotos korszak egészen 1981-ig szinte folyamatosan a képernyőn volt. 1977-ben a *Muteki Choujin Zanbot 3-on* és a *Planet Robo Danguard Ace-en*, 1978-ban pedig az *Invincible Steel Man Daitarn 3-on* volt a sor.

A Gundam okozta sokk után már csak két zéria készült el akkoriban szuper robotos tematikában, az egyik az 1980-as



Space Runaway Ideon, majd ezt követte 1981-ben a *Rokushin Gattai GodMars*. A műfaj ezek után hosszú álomba merült.

A hatvanas-hetvenes években a történetek leginkább a robotokra fókuszáltak. A cselekmény és az ellenségek általában más gonosz mechá voltak, a pilóta és az adott világ másodlagos volt. A helyzet végül 1979-ben megváltozott, amikor megjelent a *Gundam* nevű sorozat. A zéria máig tartó sikerét annak köszönhetjük, hogy megreformálta a mecha műfajt. A robotokra a pilótákra és a kiszolgáló személyzetre helyezte a hangsúlyt. Fontosabbá vált az emberi kapcsolatok alakulása, de a harcokban is változás következett be: már nem hideg masinériák gyilkolták egymást, hanem mindkét oldalon húsvér emberek jelentek meg. Így a harcok izgalmasabbá váltak, hiszen mindegyik fél a saját álmaiért indult a csatába. Valamint a mechá is változáson mentek keresztül. Felépítésük



és működtetésük már bonyolultabbá vált, megjelentek a fizika törvényei is. Érdekes belegondolni, hogy a Csendes-óceán túlpártján a mechára még mindig alapvetően úgy gondoltak, mint egyszerű pusztító fegyverek. Erre a legjobb példa a Csillagok Háborúja, ahol a Birodalmi lépegetők sem voltak többek holmi fegyvereknél.

A Gundam színre lépése után szinte rögtön érkezett a mecha birodalomba egy másik nagy cím, az 1982-es *Macross*, ami szintén bevezetett egy újabb frissítést. Az addigi mechá általában nem voltak mások, mint nagyra tervezett robotok és slussz. Ez alól a legismertebb kivétel az 1975-ös *Raideen* volt. Ezzel szemben a *Macross* mechá (és utána más sorozatok is, példának okáért a *Transformer*sek) már több funkciós-ként viselkednek. A robotok űr/vadászrepülővé tudnak alakulni, az űrhajók pedig amellet, hogy csatában átalakulnak egyben városok is.





A nyolcvanas évek első felében a realiztikus mecha szériák csak úgy masíroztak be a tévén át a nappalikba. 1982-ben a *Mecha Xabungle*-n, egy évvel később a *Kikou Gousei Ki Mospeadán* és a *Soukou Kihei Votoms-on* volt a sor.

Az 1984-es esztendőben a *Choujuku Kidan Southern Cross*-t nézte mindenki, '85-ben pedig az Aoki Ryuusei *SPT Layzert* figyelhették a mecha rajongók. A realiztikus mecha sorozatok sikerkorszaka az évtized közepére abbamaradt, aminek egészen prózai oka volt.

Az 1980-as évekre a japán gazdaság megtorpant, a prosperitás évtizedei után máig tartó pangás következett be. Ekkor született meg a *Bubblegum Crisis* (1987), ami egy cyberpunk-mecha anime. A sorozat az ország belső konfliktusaira fókuszál, de másra is reflektál. A címe egyértelműen a japán gazdasági buborék kipukkanására ad vitriolos reakciót. Emellett további témában is állást foglal: míg a jók mechákat vezetnek, addig a rosszaz cyberoidként (másnéven kiborgként) élnek a napjaikat.

Az 1988-ban megjelent *Patlabor* a mechákat újabb megvilágításba helyezte. Eddig a robotok hősie harcokban vettek részt és valamikor a jövőben léteztek. A *Patlabor*ban szinte már holnapra remélték eme masinák megjelenését, amik nem csak a rendfenntartását, de minden más hétköznapi tevékenység végzését is nagyban megkönnyítik (pl. az építkezési munkálatokat). Bár a *Patlabor* egy pozitív-



abb képet festett a mechás jövőről a depresszió nem tűnt el a vásznonról, erre legjobb példa az *Appleseed* volt. (Bár a japán szerzők oly a nagyon távoli jövőben sem bíztak még a derűlátóan, hiszen a *Ginga Eiyuu Densetsu*ben továbbra is arról szólt a sztori, hogy az emberek hogyan akarják egymást elpusztítani.) A nyolcvannyolcas év második felének talán legoptimistább mecha alkotása a *Top wo Nerae Gunbuster*, ahol az emberek végre elindulnak az űr felé, s még a gonosz lényeket is képesek legyőzni.

A következő nagy újítás 1995-ben jelentkezett, ekkor alkották meg a *Neon Genesis Evangelion* (NGE). A széria legnagyobb újítása a mechák és a pilóták közti kapcsolat frissítése volt. A megelőző évtizedekben a robotok és az emberek külön kezelték egymást. A pilótának a harcokon kívül nem sok köze volt a harci eszközehez. Az NGE-ben pedig a vezető és a gép össze-



kapcsolódik - szakszóval szinkronizálódnak - fizikális és szellemi szinten is. A robot akkor tud igazán jól harcolni, ha a benne ülő pilótája lelki egyensúlyban van (bár hasonló megjelent már a *Gundam*ekben is). Ebből adódóan a szereplők magánéletére még nagyobb figyelem összpontosul, a mechák felépítésére és működtetésére is mélyebb és összetettebb magyarázatokat kapunk, mint előtte.

A szinkronizálással a misztikum valamelyest visszakerült a fősodorba, így a szuper robotos történeteknek újra eljött az idejük! 1998-ban a *Gekiganger* 3-mal kezdődött a sor, majd ezt követte a '99-es *The Big O*, 2000-ben pedig a *Brigadoon Marin to Melan* fejeződött be.

2002-ben egy új sorozat megint megkavarta az állóvizet, ez pedig a *Full Metal Panic!* volt.





Az FMP válasza az NGE által bemutatott gép-ember szimbiózisra az volt, hogy magának a gépnek adtak mesterséges intelligenciát. Így a két fél egymással tudott kommunikálni, korábban a gép csak lekötötte az embert, ettől kezdve az embernek is reagálnia kellett a mechára. Bár meg kell jegyezni, hogy *Chōhei Kambayashi* regényfolyama, a *Yukikaze* (1984-2010) már korábban is foglalkozott a mesterséges intelligenciával, de közel sem olyan pozitívan, mint az FMP. A *Yukikaze* világában a gépi intelligencia kételkedik az ember képességeiben, de hajlandó vele együtt dolgozni. A széria legnagyobb ötlete mégsem ez volt, hanem hogy a szuper robotos és a realiztikus mecha világokból próbált egy

kompromisszumosabb világot felépíteni. A gépek sokkal inkább a valósághoz közelítettek, a hátterük és fegyvereik is valódiabak voltak, mint elődjeiké. Ugyanakkor a hajtóanyaguk már „mesébe” illő volt. A két oldal egységesítése egy eddig soha nem látott mecha fényűzést hozott magával a kétezeres évek közepén.

A három évig tartó ragyogás 2005-ben kezdődött el a *Legend of Daikū-Maryū*-val, utána következett az *Eureka Seven* és a *GUN × SWORD*, majd véget ért a *Sousei no Aquarion*-nal az esztendő. 2006-ban a *Kishin Houkou Demonbane*, a *Soukou no Strain* valamint a *Flag* és az *Air Gear* jelent meg. Az évere és talán az egész korszakra végül a koronát a *Code*



Geass tette fel. A csillogás 2007-ben ért véget a *Dancouga Novával*, a *Heroic Age*-dzel és a *Bokuranóval*. Továbbá ebben az évben jelent meg az anime művészet egyik legjobb mecha sorozata is, a *Tengen Toppa Gurren Lagann*.

Az eddigi utolsó nagy revolúcióra 2011-ben került sor az *Infinite Stratos* bemutatásával. A legnagyobb újdonsága az volt, hogy a mechákat szó szerint az adott pilótára szerkesztik rá. Ebben a variánsban a gép gyakorlatilag az ember külső vázaként funkcionál, az ember pedig szinte egybeolvad a robottal, egyre nehezebb éles határt húzni hol ér véget az egyik és hol kezdődik a másik.

Felépítésük

A mechák alaptípusai három részből tevődnek össze.

1. Irányító központ: Általában ez a robot hasa vagy feje, ahol a pilóta foglal helyet, innen irányítja az egész gépet. Irányításukra az évek alatt két variáns alakult ki:

a, Kézi vezérlés: Itt a pilóta hagyományosan saját kezével és erejével irányítja a gépet, fontos szerep hárul a gépek megismerésére és megtanulására.

b, Szellemi vezérlés: Ebben a variánsban a vezető teljes idegrendszerét rákapszolja a gépre, így szinte eggyé válnak. Sokkal fontosabb a gépek „megérzése”, mint megtanulása.

Bárhogyan is alakuljon, a harcosokat szinte mindig segíti egy központ, ahonnan



folyamatosan kapják az utasításokat. Plusz a mecha számítógéprendszere rengeteg információval ellátja a pilótáját, néhol mesterséges intelligenciáról is beszélhetünk.

2. Törzs: Itt találhatóak a különböző fegyver/lőszer illetve üzemanyag raktárak és egyéb berendezések helye.

3. Végtagok: A legtöbb mecha rendelkezik minimum két lábbal és két kézzel, de ezek száma változhat. A leggyakoribb kiegészítőelem a szárnyak megjelenése, ami a repülést támogatja. Szintén sűrűn fordulnak elő a különböző rakétahajtóművek, amik a nagyobb ugrást vagy a gyorsabb haladást kívánják elősegíteni.



Fegyverzetük

Itt is egy hármast felbontásra figyelhetünk fel, ha elég szemügyre vesszük a gépeket:

- 1. Hagyományos löfegyverek:** különböző aknavetők, géppuskák.
- 2. Klasszikus kézfegyverek:** kardok (katana megléte extra bónuszt jelent), botok, török, lándzsák, esetleg pajzs
- 3. Futurisztikus fegyverek:** általában nagy energiájú lézerek vagy valamilyen futurisztikus anyaggal üzemeltetett harceszközök.



A mecha világot alapvetően két műfaji irányzat dominálja

1. Szuper robotos:

A robotokat általában valamilyen őrlt tudós építi meg a világvégén lévő laborjában. Így senkit sem zavartatva tud összerakni pár ezer tonnás gépeket. A gépek itt általában nagyon nagyok, fegyverzetük jelentős. Energiaforrásuk vagy misztikus erőből származik, vagy olyan technikával teszik lehetővé a működésüket, amiket ma még nem ismerünk. A történet szerint valamilyen oknál fogva egy a nézőközönség korához köthető (fiú) főszereplő érkezik a gonosz prof búvóhelyéhez. Itt valamilyen oknál fogva bekerül a mecha pilótafülkéjébe, és láss csodát, őt az Isten is erre a feladatra teremtette. Ezekben a sztorikban a gépek inkább csak fegyverként jelennek meg. Példa: Mazinger franchise. A történetekben általában más nagy robotok ellen kell szembeszállni, de közben az élet más területein is érkeznek kihívások (tanulás, szerelem).

2. Realisztikus robotos:

A mechák itt már nem valamilyen mágiaként, elfelejtett technológiaként vagy egy technikai unikumként jelennek meg, hanem szervesen beépültek a világ

mindennapjaiba, kiváltképp a hadviselésbe. Tehát a gépeket nem egy tudós építi valahol a Tabernas sivatag közepén, hanem nagy állami fegyvervállalatok vagy esetleg magán konzernek tervezik meg őket. Ebből adódóan a robotok sokkal nagyobb hasonlóságokat mutatnak más harci eszközökkel. Így akár hatalmas tankok, repülőgépek vagy éppen űrrepülő is lehetnek. A cselekményben itt nem feltétlen egy sors/véletlen tereli oda a pilótáját a gépnek, hanem katonai kadétok vagy már kiképzett pilóták a főszereplők. A vezető sokkal többre tartja kapcsolatát a robotjával, mint más variánsban. Érdemes észben tartani, hogy egy valós robotos történet minél tovább tart, annál nagyobb az esély arra, hogy a mecha elkezdjen szuper robotos tulajdonságokat felvenni, különösen az utolsó nagy csatában.

A mechák, mint látható sok területen megjelennek és a MAL adatbázisa szerint több mint 800 olyan alkotás létezik, amiket ide sorolnak be. Klasszikus szöveg, de egy ekkora kínálatban bárki megtalálhatja a neki tetsző világot és mechát, amivel szívesen rendet teremtene akár a Földön, akár kint a mély űrben.



Nagyságuk szerint a következőképpen lehet őket besorolni

- **Kis méretűek:** Közel akkorák, mint a mai tankok vagy valamivel nagyobbak. (*Code Geass, Eureka Seven*)
- **Közepes méretűek:** A legtöbb mechát ide lehet besorolni. Jelentősen nagyobbak, mint az előzőek, de egy személy irányítja. (*The Vision of Escaflowne*)
- **Felhőkarcolók:** Több mint 100 métereseek. Itt akár már több személy is irányíthatja egyszerre a masinákat. (*Space Runaway Ideon*)
- **Város méretűek:** A mechák itt már olyan nagyok, hogy egy komplett városnyi embert tudnak kiszolgálni. (*Sengoku Majin Gōshōgun*)
- **Hold méretűek:** A gépezetek itt egy égitest méretét öltik fel. (*Transformers*)
- **Galaxis méretűek:** A mecha immár méretében eléri egy galaxis nagyságát. (*Tengen Toppa Gurren Lagann*)



Yamamoto Sayo munkássága

Írta: Catrin



Már a *Yuri!!! on Ice* ismertetőnél érezttem, hogy a rendezője külön cikket érdemelne. Azóta igyekeztem jobban kiművelni magam Yamamoto Sayóból, ami munkái szórakoztató mértékét tekintve elképesztően könnyű feladat. Ennek egyik hozadéka volt a múltkorai *Michiko to Hatchin* ajánló is. Maradva tehát az előző szám vonalánál, örömmre szolgál, hogy Yamada Naoko után egy másik zseniális és sikeres nőt is bemutatathatunk anime-fronton.

Karrier

Yamamoto Sayo 1977. április 13-án Tokióban született. Elmondása szerint tizenévesen hanyagolta a gyerekként megszeretett animét (alig volt otthon, nem tévézett), később a Művészet és Dizájn Egyetemen anime rajongók vették körül, így újra előtérbe került nála a műfaj, de inkább előszereplős filmeket nézett.

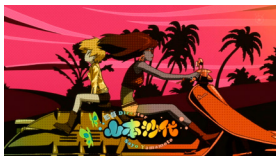
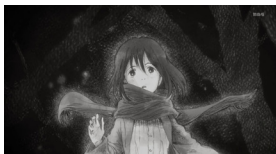
A Kurosawa Akira inspirálta szamurájos pályamunkáját Satoshi Konnak mutatta be, aki bevonta volna a *Millenium Actress* munkálataiba Yamamotót. Bár ott nem alkalmazták, a MadHouse-nál sikerült kisebb munkákat kapnia.

Főként különböző storyboardok készítésében vett részt (pl. *Trava: Fist Planet*, X 22. rész, *Abenobashi* 11. rész, *Death Note* 22. rész, *Redline*, *HotD* 6. rész stb.), továbbá 1-2 epizódot rendezett (*Texhnolyze* 12., 18. rész, *Gunslinger Girl* 10. rész, *Ergo Proxy* 5., 15. rész, *Samurai Champloo* 5.



rész, *Kemonozume* 11. rész, *Space Dandy* 2. évad 7. rész, stb). Ekkor kezdődött opening és ending munkássága is (*Texhnolyze* ED, *Gokusen* ED, *Rozen Maiden Träumend* OP, *Arakawa Under the Bridge* OP, *Shingeki no Kyojin* 1. ED, *Psycho Pass* 1. OP, *Shingeki no Bahamut Virgin Soul* OP, *Kakegurui* OP, stb.).

Többször együtt dolgozott Watanabe Shinichiróval, így került át a Manglobe stúdióhoz, ahol 2008-ban az első teljes sorozatát, a *Michiko to Hatchin* rendezte.



Szabadúszóként folytatva 2012-ben a TMS Entertainment az új *Lupin* sorozatot bízta rá, így lett Mine Fujiko a címszereplő, majd 2016-ban hosszas előkészületek után elkészült harmadik sorozata a *YURI!!! on ICE*. Mondanom sem kell, utóbbi mekkora siker lett, a MAPPA stúdió a *Bahamut* mellett azóta is minden PV videójában hivatkozik rá.

Sorozat rendezések

A Manglobe már 2005-ben is tervezte a *Michikót*, de az akkori forgatókönyv még kevésbé volt dél-amerikai hangulatú, a helyszín ellenére japános maradt. Ezt a hatását teljesen levette magáról Yamamoto ötletei révén. Akkoriban Mexikóba és Brazíliába is elutazott, továbbá a dél-amerikai filmek inspirálták. Zenei producerként Watanabe is részt vett a projektben.

Sayo a sajtótájékoztatón úgy nyilatkozott, hogy főként a dolgozó nőket szeretné bevonni a sorozattal, akik munka után egy sörrel leülnek elé.

Érdekeség, hogy filmszínészeket választott a főszereplő *Michiko* (Maki Yoko), és *Atsuko* (Sakai Maki) hangjára seiyuuk helyett, mert realiztikusabbnak gondolta és nagyon megkedvelte a játékukat.

Kiyozone Yuu (több *Lupin* anime producere) a *Michiko* to *Hatchin* által felfigyelt Yamamoto-ra, ezért megkereste egy sorozat rendezésével.



Sayo ötlete volt, hogy Mine Fujikót tegyék főszereplőnek, mivel egy Lupin központú sorozathoz nem érezte magát kompetensnek. Gyerekként is csak Fujiko szexi jeleneteit várta az epizódokban, így gondolta, miért ne készítene inkább róla egy évadot...

Az ötlet remekül bevált, új színt, egységet vitt a franchise-ba, amiért a Japan Media Arts Fesztiválon díjjal jutalmazták.



A Fujiko közben már javában ötletelt egy új animéről. Arról szeretett volna sorozatot készíteni, amit igazán szeret: Yamamoto hatalmas műkorcsolya fan. Ellátogatott számos versenyre, továbbá rajongóként követte évekig a korcsolyázók közösségi oldalait. Közös hobbiuk révén ismerkedett meg Kubo Mitsurou mangakával, akivel végül együtt tervezték meg a Yuri on Ice-t.

Ötletére nehezen talált stúdiót, mindván, hogy a jégkorit nehéz animálni. Végül a MAPPA járt jól vele. Csatlakozott az animációs és karakterdizájn munkálatokhoz a zseniális Hiramatsu Tadashi is, akinek hála nem aggathatják a stábra, hogy fangirlök készítették fangirlöknek (legalábbis Kubóék ezzel szoktak viccelődni).

Sayókék számos versenyhelyszínt meglátogattak referencia anyagot gyűjtve, az animációs munkákat műkorcsolya koreográfusok segítették, és minden elődshoz új zenét terveztek.

A sorozatot 2015-ben a *Nihon Animator Mihonichi* keretei között Yamamoto zenés-koris animációs kisfilmje, az *Endless Night* előzte meg.



Hiramatsu és Yamamoto

A Yoi óriási közönség sikere mellett a 2017-es Tokyo Anime Award szakmai díját is elnyerte legjobb sorozat és animátor (Hiramatsu Tadashi) kategóriában. A DVD/BD lemezek pedig a 2000 óta kiadott animék közül a 4. legjobb eladást produkálták (a *Bakemonogatari*, *Madoka* és *Gundam Seed Destiny* után).

Stílus

Yamamoto munkáiról süt a komplexitás. A történeteknek, karaktereknek mélységük van, sokoldalú, színes, látványos és logikus, amihez hozzányúl. Szereti a realiztikusságot, a felnőtt, szexuális és nőies témákat, továbbá állandó az LGBT reprezentáció. Témái ellenére sosem túlozza el a kialakuló drámát, könnyedséggel, humorral, vidámsággal ellensúlyozza. Története így egyfajta mesés, idilli hangulatot kölcsönöznek (akár Michiko erejére, Fujiko színes forgatógára vagy Yuriék homofóbia mentes világára gondolunk).





Szeret minél változatosabb és összetettebb emberi kapcsolatokat megmutatni, címkék (mint család, szerető, barát) kimondása nélkül. Inkább láttatja, érezte a nézővel a szereplők kölcsönhatását.

Jellemző még a gondosan megtervezett és gazdag látványvilág: kidolgozott, tárgyakkban, bútorokban gazdag helyiségek, szép tájak, állandóan ruhát és frizurát váltó karakterek. Vannak visszatérő eszközei, mint pl. az alkohol, a rúdtánc vagy a rengeteg napszemüveg. Utóbbi szenvedélyének ő maga is hódol. Ahogy az a képein látható a különböző animés rendezvényeken, közszereplésen nem szereti mutogatni az arcát. Megjelenése így is rendkívül nőies és csinos Sayót nyújt.

Említésre méltó még OP-ED stílus (ami a sorozatai fantáziadús, szimbolikus



pillanatainál is megmutatkozik). Ezeknél szeret kreatívkodni, egyedi animációs látványt és megoldásokat eszközölni. Időnként dominálnak a sötét, komor színek és a ceruzarajzszerű hatás. De színes forgatagai sem mentesek a látványos ötletektől, továbbá a szivárvány színeit szintén szereti feketével ötvözni. Időnként az absztrakt és szürreális vonalat is képviselni. Nem meglepő, hogy a Shaft stúdióval egymásra találtak az Arakawa erejéig.

Jövő

Yamamoto csapatával jelenleg a Yuri on Ice folytatásán dolgozik. Annyit tudunk eddig, hogy mozifilm lesz, és valamikor a 2018-as téli olimpia után érkezik (valószínű kell rá várni még 1-2 évet). Biztatóan hang-



zott az is, amit egyik interjújánál említett: a Yoi 10. részének utómunkálatainál nagyszerű ötletre gondolt és kíváncsi, mi történne, ha tényleg mindent megtesz érte.

Emellett a MAPPA új sorozatainak openingjeit rendezte, így nem lepne meg, ha még készítené párat.

És ez már csak ötletelés vagy fangirlködés, de nemrég érkezett a hír, hogy Ikuhara Kunihiko (*Utena*, *Mawaru, Yurikuma*) következő projektje is a MAPPA stúdiónál készül, ami reményre adhat okot egy Ikuhara-Yamamoto közös munkának. Persze Sayo elfoglalt, így lehet itt is csak egy ending erejéig dolgoznának együtt, de jó eljátszani a gondolattal, mennyire komplex, látványos, szimbolikus, nőcs és/vagy LMBT animét tudnának összehozni.



Kubo és Yamamoto





Ha nem seiyuuk, akkor...?

Írta: Jucuky



Az előző cikkemben azt a témát próbáltam körbejárni, hogy milyen hatással van a seiyuuk magánéletére az úgynevezett féldívdol státusz. Akkor érintettem egy félmondatban, hogy a rajongók egyre inkább kíváncsiak a színészekre a mikrofon mögött. Most azt szeretném egy kicsit bővebben bemutatni, hogy a hangszínészetén kívül milyen más lehetőségek van a rajongóknak, hogy találkozzanak a kedvenceikkel, és hogy milyen változatos munkákat végeznek el a seiyuuk, mikor épp nem stúdiófelvételeket készítenek. Persze abszolút a teljesség igénye nélkül, néhány példát megemlítve, hiszen ez szakdolgozati téma is lehetne, hosszát tekintve, így csak a felszínét fogom megkarcolgatni.



seiyuu súlyosan alulfizetett, így több lábon kénytelenek megélni.

Az első, ami eszünkbe juthat arról, hogy honnan lehet megismerni kedvenc hírességeinket, azok szerintem az újságok és magazinok, és helyes nyomon járunk ezzel. Vannak kifejezetten seiyuukkal foglalkozó tematikus magazinok, méghozzá elég sok. Amiben mégis mások, mint a mi napi- és hetilapjaink, hogy ezek a magazinok nem pletykamagazinok. Vannak benne magánéleti kérdések is, de soha nem több, mint amit az adott seiyuu vállalhatónak érez, a többi része pedig szigorúan szakmai. Ez kötődhet sorozathoz,

játékhoz, Drama CD-hez, zenei karrierhez, de lehet általános, pályafutást bemutató interjú is. Ilyen tematikus magazin például a **Voice Newtype**, a **Cool Voice**, a **Kiki Voice** vagy a **Seiyuu GranPrix**. Természetesen nem csak tematikus magazinba kerülnek be interjúk seiyuukkal, hanem animékkel foglalkozó újságokban is vannak seiyuu rovatok. Nyilván a magazinok interjúk mellé az újságok jó minőségű fotókat közölnek a színészekről, akik profi modellként pózolnak a kamerák előtt. És van, akinek annyira megtetszik ez a munka, hogy saját, úgynevezett fotókönyvet ad ki. Masuda Toshiki, KENN, Maeno Tomoaki, Terashima Takuma, Kaki Yuuki, Tsuda Kenjiro, Tomatsu Haruka, Taketsu Ayana, vagy Hirakawa Daisuke ezen seiyuuk közé tartozik.

A következő terület, amit érdemes kiemelni, azok a rádiók. Ezt többféleképpen lehet csoportosítani, egyrészt vannak a seiyuuk saját műsorai, másrészt vannak a sorozatokhoz köthető, időszakos rádiók, illetve vannak egyéb rádiók, például a játékokat népszerűsítőket. Azt mondom rádiók, de ezek java része webrádió, olykor pedig olyan rádió, amihez valós idejű kép társul, így job-



ban hasonlítanak TV műsorra. Ez utóbbira példa Ohsaka Ryota és Hanae Natsuki közös rádiója, az **Ohsaka Shiritsu Hanae Gakuen** avagy röviden **Ouhana**.





Japán egyik legismertebb seiyuu rádiója Ono Daisuke és Kamiya Hiroshi nevéhez köthető. A **Dear Girl Stories**, vagy röviden **DGS** több mint tíz éve fut rendületlen sikerrel, több Seiyuu Awards díjat nyertek velük a seiyuuk, készültek hozzá filmek, zenei albumok, sőt mangák is. Ez egyébként nem egyedülálló, sok saját műsorhoz lesz előbb-utóbb valami extra. Legtöbb esetben zenei album, de nem ritkák a DVD-n/BD-n megjelent hosszabb-rövidebb filmek sem.

Szintén egyre népszerűbb lesz a két feltörekvő seiyuu tehetség, Nishiyama Koutarou és Umehara Yuichirou rádiója, a **Hyorotto Danshi**. Ennek a rádióknak érdekes története van. A két fiatalember

először Takamatsu Shinji mahou – shou-
nen vígjátékának, a Binan Koukou Chikyuu Boueibu LOVE!-nak a forgatásán találkoztak először, hiszen legjobb barátokat alakítottak a sorozatban. Mindketten kezdők voltak, jelentősebb szerep nélkül, így a másik három taggal együtt elég mély vízbe kerültek. A sorozat mellett futott Nico műsorban annyira megszerették a kettejük párosát a nézők, hogy innen jött az ötlet a saját, sorozattól független rádióra. Az adás a Hidaka Rina és Hanae Natsuki vezette két órás rádióműsor része. Kezdetben mindösszesen nyolc perc volt, azonban nem sokkal e sorok írása előtt fél órára bővült és ma már vendégseiyuukat is hívnak magukhoz. Megfordult a stúdióban például Shirai Yusuke, akivel szintén a Boueibu forgatásán lettek barátok a fiúk, vagy Murata Taishi, Hanae Natsuki kedvenc senpai-ja, aki egyébként gyakori vendég az Ouha-na stúdiójában is.

Ha már Shirai Yusuke és Nishiyama Koutarou szóba került, akkor róluk tudni kell, hogy mindketten nagy rádiósok, jelenleg is több rádiójuk fut, és korábban is szívesen szerepeltek rádiókban. Nishiyama Koutarou műsorainak egyike az Eguchi Takuyával vezetett Kindan Nama. Ez megint csak egy rendhagyónak számító történet, hiszen a **Kindan Nama** eredetileg Toriumi Kousuke és Yasumoto Hiroki rádiója volt, de

egy ideje felváltva vezetik a két fiatal tehetséggel.

Szintén a Boueibu-hoz köthető az **Umitama** című rádió, amit Masuda Toshiki és Murakami Yoshiki vezet. Ők is a Boueibu forgatásán találkoztak és határoztak a közös műsor mellett. Yasumoto Hiroki Hosoya Yoshimasaval vezeti a **Tensai Gunshi** című műsort, amiért Aniradi Awards díjat kaptak. Ugyancsak Aniradi Awards-szal díjazott műsor Hatano Wataru és Satou Takuya kissé pajkos műsora a **Baby Scat Show**. Híres rádióadás az **Unison Radio**, amit négy seiyuu vezet felváltva. Ők nem mások, mint Suzumura Kenichi, aki Seiyuu Awards díjat nyert ezért a rádióért, Kaki-hara Tetsuya, Terashima Takuma és Seki Tomokazu. Murase Ayumu és Yashiro Taku közös rádiója a **Murashiro** rádió, Kobayashi Yusuke és Furukawa Makoto közös rádiója pedig a **Yukke to Mabo!**.



Hyorotto Danshi



Murashiro



Hazawawa Kana és a HitoKana



Misty



Japán egyik legismertebb seiyuu-hölgyének Hanazawa Kanának saját rádiója a **HitoKana**, az egyik legismertebb férfi seiyuunek, Miyano Mamoronak a **Radio Smile**. 2002 óta lehet hallgatni Iguchi Yuka és Sakurai Takahiro közös műsorát, a **Comchat Countdown**.

Végül, de nem utolsó sorban a következő műsor, amiről mesélni szeretnék, már régen véget ért, de a hatása nem múlt el nyomtalanul. Ez nem más, mint a **Radio Misty**, Shimono Hiro és Kaji Yuuki közös adása. A két fiú között a részek felvétele alatt mély barátság szövődött, ami a mai napig kitart.

Anyyira megszerették a közös munkát, hogy rendszeresen vissza-visszatálnak egymáshoz egy-egy projekt kedvéért. Sőt, mikor Kaji Yuukit, mint Eren seiyuujét felkérték a **Shingeki no Kyojin** rádió vezetésére, meggyőzte a készítőket, hogy Shimono Hirót adják mellé műsorvezető társnak,

mert hiányzott neki a Mistys időszak. Így alakult, hogy végül ők ketten lettek a Shingeki rádióknak a vezetői.

Ezzel pedig át is kanyarodhatunk a másik fajta rádióra, a sorozatokhoz kapcsolódó adásokra. Ugyanis a legtöbb sorozatot kísérni szokta webrádió/és vagy Nico-s műsor, amiket a sorozatban játszó seiyuuk vezetnek. Ha már feljött a Boueibu, akkor a második évadot a Beppu ikreknek hangot adó Koumoto Keisuke és Murakami Yoshiki vezette, szintén Anirad Awards díjas **☆Radio☆The☆VEPPER** című adás kísérte a Batonama mellett, amire hamarosan vissza fogok térni.

Az egyik legújabb Gundam sorozat, a **Tekketsu no Orphans** rádióját a Kudeliának hangot adó Terasaki Yuka és a Mikát megszólaltató Kawanishi Kengo vezette. Érdekeség, hogy a műsorhoz készült egy úgynevezett DJCD, ami rádióban nem

ment le, csak boltban lehetett kapni. A CD-n a Shinónak hangot adó Murata Taishit és a Yamagit játszó Saito Somát hallhatták a rajongók. Erre a felvétellel azután került sor, hogy a két fiatalember szerepelt az eredeti, Yuka-chan és Kengo vezette rádióban, és a hallgatók repetát kértek belőlük. A CD eladásai olyan jók lettek, és a ShinoYama páros olyan népszerű még mindig, a sorozat befejezése után fél évvel is, hogy a CD hamarosan folytatást kap.

A **Yuri!!! on ICE** rádiót Katsuki Yuuri hangszínésze, Toyonaga Toshiyuki és Yuri Plisetsky hangszínésze, Uchiyama Kouki vezette. Mindkét Touken Ranbu sorozat kapott rádiót. A **Hanamaru** rádiót Masuda Toshiki és Ichiki Mitsuhiro, Kashuu és Yasusada seiyuu, a **Katsugeki** rádiót Kimura Ryohei és Enoki Junya, Kane-san és Horikawa hangszínészei vezették. És persze oldalakon keresztül lehetne sorolni a

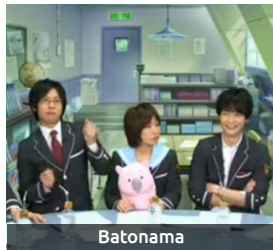
különböző, sorozatokhoz tartozó rádiókat.

Játékokhoz tartozó rádiókra példa a Murata Taishi vezette **Ikemen Revolution** rádió. Ez havi műsor, és minden hónapban a Játékokhoz tartozó seiyuukat látja vendégül a stúdióban. A rádiók esetében előszoktak fordulni nyilvános felvételek, amikor a seiyuuk közterületen, élő közönség előtt vesznek fel adásokat, illetve a ShinoYama CD-hez hasonlóan jelennek meg korábbi adások vagy egészen új felvételek DJCD-ken.

És akkor térjünk vissza a Boueibura, ahogy azt ígértük és vele a **Batonamára**, hiszen azzal megérkezünk a seiyuu műsorokhoz, amiknek a legtöbbje a japán youtube-on, a NicoNamán fut. Ezek szintén lehetnek sorozathoz köthető, időszakos műsorok, illetve a seiyuuk saját neve alatt futó műsorok. A Batonama tökéletes példa a sorozathoz köthető seiyuu műsorra.



Vesper



Batonama



Az öt főszereplőt játszó seiyuu vezette, tehát Kou-chan és Ume-chan mellett Shirai Yusuke, Masuda Toshiki és Yamamoto Kazutomi. Kezdetben csak időszakosra tervezték, míg a sorozat fut, de olyan sikeres lett, hogy a nézők visszakérték, így rendszeresen időközönként, de a mai napig visszatér egy-egy adás erejéig. A fiúk már sok helyen elmondták, hogy a forgatók és ezek a műsorok egy kis családdá kovácsolták őket, és nem csoda, hogy rengeteget felbukkannak egymás műsoraiban vendégszereplőként.

És ha már feljöttek a fotókönyvek, akkor éredekességképpen elmondom, hogy a Boueibu fiúk együtt is adtak ki egyet. Ebben, mint a Védelmes Klub tagjai rengeteg mutatót egyéni és közös képpel örvendeztették meg a rajongókat. De tartozott ilyen, több részből álló seiyuu műsor a **Nijiro Dayshez**, - amiben a négy főhőst játszó seiyuu láthatunk, tehát Matsuoka Yoshitsugu, Shimazaki Nobunaga, Eguchi Takuyat és Uchiyama Koukit -, a **Nanbaka-hoz** - Uemura Yuuto, Kobayashi Daiki és Shoizaki Ire vezetésével -, vagy a **Zankyou no Terrorhoz** - Saito Soma és Ishikawa Kaito kettősével.

Ugyan maga a sorozat még el sem indult, de az ősi szezonban kezdődő **Idolmaster Side M** című, férfiudolokról szóló animéhez, illetve az alapjául szolgáló játékhöz is rengeteg Nico adás készült, amiben az összes, Side M-ben játszó színész szerepelt. Persze itt is sokáig lehetne még



Seiyuu Danshi desu ga...?



Oreiya

sorolnia további címeiket, de ehelyett nézzük azokat, amik a seiyuu saját műsoraik, hiszen nagyon változatos, hogy miket forgatnak és milyen témában. Ha már Kou-chan és Egu párosa felbukkant a rádióknál, akkor beszéljünk a közös műsorukról is, hiszen a Kindan Namához hasonlóan az is egy izgalmas darab. A sorozat az **Eguchi Takuya no Oretachidatte Iyasaretai!!** avagy röviden Oreya címet viseli, ám a két fiú ismeretése jóval az Oreiya és a Nama előtti időkre nyúlik vissza, hiszen seipai-kouhai kapcsolatban vannak, és ugyanannál a cégnél, a 81 produce-nál dolgoznak.

Eguchi Takuya már maga sem tudja, mikor lettek ilyen közeli barátok, ahogy elmondta, egyszer csak azt vette észre, hogy mindig együtt vannak. Ennek a kapcsolatnak lett a gyümölcse végül az Oreiya, ami tulajdonképpen egy utazós műsor: egy-egy prefektúra nevezetességeit, hagyományos ételeit mutatja be. Az utazásokra vendégként ismert seiyuuk kísérik el a műsorvezető párost, kommentátorként pedig Saito Somát halhatjuk. A műsor igen szórakoztató és informatív egyszerre, így nem csoda, hogy ősszel immár a harmadik

évad kerül a képernyőkre. A második évad, valamint a harmadik évad egy-egy spin-off szériával is büszkélkedhet. A második évad mellett Kou-chan **Nishiyama Koutarou no Sukoyakana Bokura** című show-ja futott Egu narrálásával, a harmadik évadot pedig Soma **Saito Soma no Wagakoro o Kimi ni** című műsora egészíti ki Kou-chan narrálásával. A Nishiyama Koutarou no Sukoyakana Bokura egyébként olyan sikeres lett, hogy 2018 tavaszán második évadot kap.

Fiatalt seiyuuknek ad lehetőséget a bemutatkozásra a **Seiyuu Danshi desu ga...?** A műsorban, aminek jelen pillanatban fut a harmadik évada, hét fiú mutatkozhat be a közönségnek játékos körülmények között.



Nishiyama Koutarou no Sukoyakana Bokura



A hét seiyuut mindenféle feladatok elé állítják a készítő, amit legjobb tudásuk szerint kell megoldaniuk. Ebben vannak ügyességi feladatok, erőnléti feladatok, rejtvények, a fiúk új dolgokat tanulnak, és akadnak beszélgetős részek is, amelyben a nézők kicsit beleláthatnak a hangszínészek gondolataiba és egymáshoz való viszonyába. Az ebben résztvevő seiyuuk nem mások, mint Uemura Yuuto, Umehara Yuichirou, Koumoto Keisuke, Kobayashi Yuusuke, Shirai Yusuke, Honjo Yuutarou és Yamamoto Kazutomi. A narrátor szerepére Suwabe Junichit kérték fel.

Shimono Hiro Oogame Asukával vezeti közösen a **Himogame** című műsort, amibe az Oreiyához hasonlóan híres seiyuuk látogatnak el vendégszerepelni. Suzumura Kenichi két Nico sorozatban is szerepel. Az egyik a **Banpresto Lab**, amit Ohsaka Ryo-tával vezetnek közösen, a másikban, ami

a **Famitsu Gamers DX** címet viseli, Maeno Tomoaki a műsorvezető párja.

Japán második legnépszerűbb seiyuu párosa a Nakamura Yuichi és Sugita Tomokazu kettős. Barátságuk évekre nyúlik vissza, hasonlóan Matsuoka Yoshitsugu-höz és Shimazaki Nobunagához lakótársak és még közös műsoruk is van. A **Tokyo Encounter** című sorozatban játékszenvedélyüknek hódolnak, hol kettesben, hol vendégseiyuuk bevonásával.

Terashima Junta egy fiatal seiyuu, jelen pillanatban még nem annyira ismert, ám tehetséges színész és fantasztikus énekes. A Tsukino Talent Production fedezte fel, mikor szerepet kapott a kiadó egyik fiktív idolcsapatában, a Growht-ban. A TsukiPro egyik menedzsere és vezető dalírója Takizawa Akira, vagy művésznéven John-san, aki többek között a Growht-nak írja a dalokat. A közös munka során barátkoztak

össze annyira, hogy azóta közös műsoruk van, az **Inugoya Channel**, sőt már közös daluk is született. A kiadónak egyébként nem ez az egyetlen saját készítésű műsora. A **Tsukipro Channel** című műsorban az együtteseket népszerűsítették, valamint a kiadó tehetségkutatójában felfedezett fiatalokat mutatták be két évadon keresztül.

A **Nekorobi Danshi** Shirai Yusuke, Hamano Daiki, Kosaka Atsushi és Taniguchi Atsushi Nicón futó adása. A négy fiú macskakávészóban tölti az idejét cuki cicák társaságában. Néha hívnak vendéget, néha csak négyesben vannak, de cicarajongóknak kötelező darab. Feltéve, ha befizetnek a csatornára, ugyanis ez azon műsorok egyike, amiért fizetni kell egy jelképes összeget havonta.

Hirakawa Daisuke **Hirakawanchi** című adása egy interaktív, revüszzerű műsor, ám hasonlóan a cicafiúkhöz, ezt sem élvezheti mindenki. A teljes műsort csak előfizetők számára elérhető, aki nem rendelkezik ezzel, az csak az első harminc perc meglepetésére jogosult.

Az **Otomate Channel** a romantikus lelkületű, otome rajongó hölgyeknek szól elősorbán. Korábban Morikubo Shoutarou vezette három fiatal seiyuu társaságban, öt nem régen váltotta le Toriumi Kousuke és Hirakawa Daisuke, akik három új tehetséget mutatnak be. A hosszabb művek mellett akadnak egy-egy részes adások,

amik azért készülnek el, hogy valamit népszerűsítsenek.

A fentebb felsorolt címek mellett léteznek DVD-n, BD-n megjelenő, önálló műsorok is. Ezek általában egy részesek, de ha elég népszerűek, kibővíülhetnek sorozattá is. A Marina Entertainment kiadónak, ami sokféle területen aktív két ilyen híres műsora is van, amiknek összeáll már a többedik részét adják ki.



Nekorobi Danshi



Otomate Channel



Famitsu Gamers DX



A **Real Takara Sagashi** egy kincskereső kalandműsor. A seiyuuknek a játékmester utasításai alapján párokban kell megkeresniük egy térkép segítségével az elrejtett kincset. Ám a térkép nem egyszerű térkép, hanem egy igazi kincstérkép, amelyen nem a valóságos helyszínek vannak feltüntetve, hanem fantáziánévvel ellátott állomások, amikhez csak akkor juthatnak el, hogyha megfejtik a fejtörőket. Nyilván az nyer, aki adott időn belül sikeresen rájön, hol vannak az igazi helyszínek és megtalálja a végső célt. Az első részben nyugati stílusú történetet kerekítettek a keresés köré, a második részben a japán hagyományokra épült a játék. A harmadik rész témája még titok.

A **Jinro Battle - Jinro VS Tantei** egy nyomozós műsor. Mindegyik seiyuu kap egy szerepet: eszerint lehet belőlük farkas,

nyomozó, vagy áruló. Egy hosszú beszélgetés folyamán kell kitalálniuk a résztvevőknek, hogy kire milyen szerep jutott, és a lehető leghamarabb megtalálniuk a két farkast, mielőtt azok áldozatokat szedhethetnének. A nagyvadak munkáját az árulók segítik, akiknek észrevétlenül kell összezavarniuk a nyomozókat. A résztvevőknek beszélgetés végén jelölniük kell valakit, akiről azt gyanítják, hogy ragadozó lehet. Aki a legtöbb jelölést kapta a többiektől, annak távoznia kell az eredményhirdetésig. Ha valóban a farkas esett ki, szerencsésük van, ha azonban nem, akkor az ártatlannak elítélt fél mellett „éjszaka” egy másik is áldozatul esik. Hogy kinek milyen szerepet kell felvennie, az csak a játék elején dől el, de aztán mindenkinek a szerepnek megfelelően kell cselekednie. A farkasoknak elég furfangosoknak kell lenniük ahhoz,

hogy átverjék a nyomozókat, míg a nyomozóknak elég furfangosnak kell lenniük ahhoz, hogy észrevegyék, hogy át akarják verni őket. A szabályokon részről-része picikét változtatnak, de az alapok mindig ugyanazok. Az ötödik rész hasonlóan a Real Takara Sagashihoz ősszel kerül a boltok polcaira.

Shimono Hiro saját sorozata a **Shimono Hiro no mezamashi mono**. Ebben a seiyuu barátait hívja meg magához egy közös főzésre és kötetlen beszélgetésre. Eddig öt része jelent meg DVD-n, a hatodik rész vendége Suwabe Junichi lesz. Kaji Yuuki nem csak a Shingeki Radióban szerepelt mellette a Misty óta, hanem a **Seiyuu Datte Tabi Shimasu** című műsorban is. Ono Kenshónak is van egy, Hirotanéhoz hasonló műsora, ami a **Tabitomo** címet viseli, csak ő nem magához hívja meg a barátait, hanem egy közös utazásra. Négy rész jelent meg eddig, az elsőben Shimazaki Nobunaga volt a vendég, a másodikban Ono Yuuki és Eguchi Takuya, a harmadikban Ohsaka Ryota és Hanae Natsuki, a negyedikben Saito Soma és Ishikawa Kaito.

Tovább is van, mondjam még? Természetesen fogom, hiszen csak a felét vagy a felét sem meséltem el a dolgoknak. A következő részben terveim szerint szót fogok ejteni a zenei karrieréről, a seiyuu formációkról, a színpadi műsorokról, az élő koncertekről, illetve a twitterről és a blogokról.



Jinro Battle - Jinro VS Tantei

Tabitomo



Battle Royale

- ahol a vért még több
vérrel mossák el

Írta: A. Kristóf



Előszó...

Még mielőtt elkezdeném a manga ajánló megírását, fel szeretném hívni mindenki figyelmét, hogy a manga egy határozottan 18+-os kategóriába tartozik. A manga cselekménye során állandó a gyilkolás, az egyszerű tarkon lövéstől a legvéresebb és brutálisabb halálokig mindenféle halálnem megtörténik, illetve nemerőszak is hozzátartozik a történet cselekményéhez.

Tehát annak ellenére, hogy a továbbiakban figyelni fogok rá, hogy ne említsem, melyik karakterrel mi fog történni és hogyan zajlanak le az események, a mű telis-tele van véres és durva jelenetekkel. Aki ezeket nem tudja elviselni vagy csak egyszerűen nem szeretne ilyesmirtől olvasni, annak határozottan nem ajánlom ezt az olvasmányt!

Műfaj és ajánlás...

A manga műfaja: akció, dráma, lélektani, horror, nem gyerekeknek, seinen, tragédia...

Publikálás éve: 2000-2005

Hossz: 15 kötet/119 fejezet

Ahogy az előszóban is írtam, a mű nem egy könnyen emészthető darab, elsősorban a rengeteg vér és erőszakos cselekmény miatt. Így tehát felmerül a jogos

kérdés: kiknek ajánlom? miért érdemes elolvasni?

Nos, elsősorban azoknak ajánlom, akik szeretik azokat a történeteket, amelyek tartalmazznak egy filozófiai árnyalatot. Ugyanis a manga fő stílusa lélektani, az emberi elmét vizsgálja, megpróbálja extrém stresszhelyzetben. Ez az egész erősen meg van fűszerezve rengeteg vérről és erőszakkal, tehát, akik inkább a gore iránt érdeklődnek, azok se fognak csalódní. A vége felé kerül át hangsúlyosan a cselekményszál a lélektani oldalra, addig inkább egyenlő arányban oszlanak meg a gore és a pszichológiai eseményszálak. Emellett néhány szerelmi szál is bemutatásra kerül,

„...az emberi elmét vizsgálja, megpróbálja extrém stresszhelyzetben. Ez az egész erősen meg van fűszerezve rengeteg vérről és erőszakkal...”

de ez inkább csak afféle plusz, amit mestersen adagoltak a történethez, ezáltal még jobban kiélezve a két fő irányvonalat.

Néhány szót a manga előéletéről és a mangakáról...

A szerző Kōshun Takami, aki íróként és újságíróként dolgozik. Legismertebb munkája az 1999-ben megjelent Battle Royale regény. Ebből a regényből készült később egy film is, majd ezt követően 2000 és 2005 között készült el a manga. A három



mű nem teljesen azonos egymással, mindössze néhány, ámbar jelentős különbségek vannak közöttük. A három közül legvéresebbnek a mangát lehet tekinteni.

A manga alaphelyzete...

A történet a Távol-Keleti Diktatórikus Államban játszódik, ahol hatalmas a gyermek bűnözés, illetve a túlnépesedés. Ezt ürügyként használva a kormány egy új oktatási törvényt fogad el, a BR-program létrehozását.





Ez abból áll, hogy a 9. osztályok minden évben „lottón” vesznek részt, a „nyertesek” pedig három napig tartó élet-halál harcot vívnak egy elhagyott területen. A sorsolás természetesen titokban folyik és az áldozatokat csak akkor szembesítik a valósággal, amikor már az elhagyott területen vannak. A diákok mindegyike kap egy nyakörvet, amely robbanóanyag van, ha 24 órán át nem hal meg valaki, akkor ezek automatikusan felrobbannak megölve mindenkit. Ha 72 óra után több mint 1 játékos van életben ismét felrobbannak a nyakörvek megölve minden még életben lévő résztvevőt. Az elhagyott területet a szervezők négyzet alakú egységre osztották fel, melyek közül párat „halálövezetnek” nyilvánítanak. Azaz ha valaki egy olyan négyzetben tartózkodik, ami épp halálövezetnek számít, akkor a

nyakörve felrobban. Ezzel kényszerítik a résztvevőket állandó mozgásra és arra, hogy ne lehessen elrejtőzni ameddig a többiek megölik egymást. Minden játékos kap egy túlélőcsomagot, ami tartalmaz vizet, élelmet és egy véletlenszerű fegyvert. Fegyver lehet egy egyszerű tepsitől kezdve, a GPS-en át egészen az Uziig bármi, pusztán a szerencsén múlik, hogy egy játékos mit kap.

Itt egy változás van a regényhez és a filmhez képest: ugyanis csak a mangában állítják azt a szervezők, hogy ez egy TV műsor és, hogy be vannak kamerázva.

Tehát ezekkel a szabályokkal és feltételekkel arra kényszerítenek 42 diákot, hogy megöljék egymást ameddig csupán egy marad talpon.



Főbb szereplők bemutatása...

Nanahara Shuya: egyike a 3 főszereplőnek, becenevén Shu, egy „Elvis arakó lenni” figura. Viselkedését tekintve mindig energetikus, fittyet hány a szabályokra, ha teheti mindig énekel és gitározik. Ezenkívül törődik másokkal és figyelmes. Sokkolja a játék, de nem annyira, hogy elveszítse a fejét, nem hajlandó úgy játszani, ahogy arra a program kényszeríti. Minden erejével azon van, hogy minél több osztálytársát maga mellé állítsa és rávegye őket, hogy ne játszanak, hanem próbáljanak meg vele együtt a rendszer ellen küzdeni. Emiatt vakmerő és hiszékeny is egyúttal.



Nakagawa Noriko: egy szende lány, szintén egyike a 3 főhősnek. Személyiségét tekintve egy félnék, visszahúzódo karakter, akinek azonban helyes a morálja. Ő is elutasítja a játékot és Shuval együtt mindent megtesz, hogy szabotálja azt. A történet teljes hossza alatt megőrzi az



„ártatlan lány” jellegét. Végig jóindulatú és próbál senkinek sem ártani.

Kawada Shogo: egy cserediák, később kiderül, hogy az előző program győztese. Sebhely található az arcán, amit az előző program során szerzett. A harmadik tagja a 3 főhősnek. Személyiségét tekintve rideg és kímért, minden körülmény között higgadtan és logikusan gondolkodik. Nem vállal be fölösleges rizikót, de hajlandó harcolni azért amiben hisz. Ő is elutasítja a játékot, nem kezd el vadászni a többiekre, inkább a szervezők ellen próbál küzdeni.





Kiryiyama Kazuo: egy elképesztően intelligens és tehetséges diák, aki nagyon gyorsan tanul és elsajátít olyan képességeket, amiket máskülönbön évek gyakorlásába került volna (festészet vagy hegedűzés). Erős személyiség, akinek nincsenek érzelmei. Sikeresen magaköré gyűjtötte az osztály „nehéz fiúit”, így egyúttal banda vezér is. A mangában mindössze egy mondatot mond el: „újra képes vagyok érezni”. A történet során végig határozott és céltudatos, nem veszíti szem elől a célját és semmi se tántoríthatja el tőle.



Souma Mitsuko: beceneve „kőkemény” (hardcore), ezzel együtt igen rossz hírneve van az egész osztályban. Állítólag lányokat futtat, és a jakuzával is vannak kapcsolatai. A játék során a külsejére hagyatkozik, és minden körülményben megjátssza magát. Egy alattomos és körmonfont cselszövő. Neki is van egy bandája az osztályban, mondhatni, maga köré gyűjtötte a zúros lányokat.

Mimura Shinji: beceneve Mim, az osztály klasszikus menő sráca és playboy fiúja, kiemelkedő az iskola kosárlabda csapatában, illetve a számítógépek kezelésében is jeleskedik. Mimura személyiségét tekintve egy törődő, kedves és figyelmes ember, azonban nehezen bízik meg másokban, gyanakvó és elővigyázatos. Emellett intelligens, „inkább észsel, mint erővel” elvet követő személy. Jó barátja Shunak



és ő sem hajlandó játszani, ehelyett közel barátjával, Seto Yutakával egy tervet eszelnek ki a szervezők legyőzésére és megsemmisítésére, hogy ezáltal a teljes osztályon segíthessenek.

Sugimuri Hiroki: beceneve Sugi, közel barátja Shunak. Egy kigyúrt, küzdősportokban jártas személy. Személyiségét tekintve visszahúzó és félnék, habár képzett, nem használja a képességeit a saját javára. Egy jószívű és figyelmes személy, aki szintén elutasítja a játékot és megpróbálja megmenteni osztálytársait.



Kamon Yonemi: a program házigazdája, egy szadista, perverz és könyörtelen személy. Gyakran úz poént az aktuális halálokból, illetve perverz megjegyzéseket. A történet teljes hossza alatt nem mutatja egy aprócska jelet sem az együttérzésnek, sőt gyakran arról áradozik, hogy mennyire élvezi a munkáját és azt, hogy a diákok ölik egymást.





Életkorát tekintve a késő 40-es éveiben lehet. Emellett magasrangú kormánytag, legalábbis erre utal a történet során néhány jelenet.

Személyes vélemény...

A mangát néha összehasonlítják az Éhezők viadalával, mondván, hogy annak egy másolata. A véleményem az, hogy az Éhezők viadala egy teljesen más műfaj, más téma, így a kettő közel sem áll egymáshoz.

Személy szerint nagyon élveztem a művet, először is azt, hogy realiztikus, előfordul, hogy a megsebesült diákok sebei elfertőződnek (ahogy ez a valóságban is történne egy kezeletlen nyílt sebbel), emellett a szereplők lelkivilága nagyon élethűre sikerült. A főszereplőkön túl szinte minden karakternek bemutatásra kerül az élete olyan szempontból, ami megmagyarázza, miért tört meg az illető vagy miért viselkedik úgy, ahogy. Bemutatásra kerülnek olyan esetek, amikor egy karakter azért öl, mert fél a haláltól, felsőbbrendűnek tartja magát, retteg a saját osztálytársaitól vagy pont egy ilyen helyzetre várt, hogy kiélhesse beteg hajlamait. Így tehát a történet nagyon sokszínű és összetett, nem egy egyszerű lázadás a rendszer ellen.

A manga rajzolása nem a legszebb. A hátterek szépek és pontosak, de a szereplők, és itt elsősorban az arcformákra gondolok, igen furcsára sikerültek. Ennek

ellenére úgy gondolom, hogy élvezhető a rajzolás, csak azért nem kell eltántorodni a mangától.

A regényről és a filmről röviden...

A film 2000-ben készült, és az IMDB oldalán 7,7-es értékelést kapott. Személy szerint nem láttam, így véleményem nem tudok róla mondani. A film elérhető magyar szinkronnal is, szóval ha valaki meg szeretné nézni, a nyelv nem akadály.



A regény is megjelent magyar nyelven az Ulpius kiadó gondozásában annak ellenére, hogy magát a könyvet még a japán kormány is be akarta tiltani.

„néha összehasonlítják az Éhezők viadalával, mondván, hogy annak egy másolata. (...) az Éhezők viadala egy teljesen más műfaj, más téma...”



Írta: Takami Koushun

Rajzolta: Taguchi Masayuki

Hossz: 15 kötet, 119 fejezet

Futott: 2000-2005

Műfaj: akció, dráma, horror, pszichológiai, seinen

Felhasznált irodalom:

<http://animeaddicts.hu/encyclopedia.php?manga.48>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_Royale_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_Royale_(manga))

https://en.wikipedia.org/wiki/Koushun_Takami

[http://battleroyale.wikia.com/wiki/Battle_Royale_\(manga\)](http://battleroyale.wikia.com/wiki/Battle_Royale_(manga))



Hozuki-san Chi no Aneki

- egy könnyed kis történet

írta: A. Kristóf



A manga műfaja, terjedelme...

A mangaka Igarashi Ran, aki egy yonkoma manga író és rajzoló. Magáról a yonkoma stílusról azt kell tudni, hogy a klasszikus képregényre hasonlít, azaz egy oldalt több négyzetre osztanak fel, amit fentről lefelé kell olvasni. A klasszikus yonkoma négy egyenlő részre osztja a lapot. Természetesen előfordulhat, hogy más felosztást alkalmaznak és más irányból kell olvasni. Ilyen amikor 2x2-es a felosztás (a lapot elfejezik) és jobbról balra kell olvasni. A cikkben említett mangában a két stílus hibridje figyelhető meg.

A manga stílus: yonkoma, ecchi, iskolai, romantikus, seinen, slice of life, vígjáték
Hossz: 4 kötet/32 fejezet
Publikálás éve: 2009-2011

A történetről...

Nos, itt igazán bajba lennék, ha le szeretném írni a manga történetét, ugyanis



nem rendelkezik ilyesmivel. Legalábbis nem a megszokott módon. A manga két mostohatestvér életébe enged betekintést. A lány, Haru valamivel idősebb, mint a fiú, Gorou. Habár nem vér szerinti testvérek aligha állhatnának egymáshoz közelebb, mivel Gorou vonzódik Haruhoz, aki ezzel tisztában van, éppen emiatt kínosabbnál kínosabb és néha pajzán helyzetbe hozza testvérét. Így tehát a manga rövid (egy-két oldalas) történetekből áll. Ezek az epizódok nem időrendi sorrendben követik egymást, inkább véletlenszerűek. Az egyetlen történet-szál, ami időben halad előre, hogy Haru nemsokára elbballag és elköltözik otthonról, tehát elkerül Gorou mellől.

A szereplők jelleméről vagy tulajdonságairól nem tudok nyilatkozni, a már említett ugratások sorozatát rajzolta meg a mangaka. Természetesen a történet nem ilyen egyszerű, megjelennek még egyéb szereplők, komikus félreértések, és más

humoros vagy mindenképp vidám helyzetek is láthatunk.

Kinek ajánlom?

Erre a legegyszerűbb válasz az, hogy bárkinek. A manga rövid, a történetek úgyszintén, egy könnyed, vidám olvasmányról van szó. Szerintem egyszerű időöltés bárkinek, aki szeretne egy jót nevetni és rá tud szólni 10 percet. A manga olvashatóságán sokat segít, hogy a rajzolása is könnyed, inkább a szereplőkre koncentrál, nem a háttérre. Továbbá kapunk színes oldalakat is.

A manga olvasható magyar fordításban az Urahara-rashop oldalán.

A manga utóélete...

A mangából élőszereplős akciófilm is készült 2014-ben, IMDB-n csak 5,9-et kapott, de komédiától ez szerintem nem rossz eredmény. Magyar felirattal vagy szinkronnal nem találtam, de angolul megtalálható.



Mangaka: Igarashi Ran
Hossz: 4 kötet, 32 fejezet
Futott: 2009-2011
Műfaj: vígjáték, ecchi, iskola, slice of life, seinen

Források:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Yonkoma>
https://en.wikipedia.org/wiki/H%C5%8Dzuki-san_Chi_no_Aneki
<http://animeaddicts.hu/encyclopedia.php?manga.914>

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. Érdemes végignézni a [cikk kategóriáinkat](#), ahol témakörökre osztva végignézheted, hogy mely témakörben, milyen cikkek születtek már.

A cikkek formai követelményei:

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

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

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

Elérhetőségeink:

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



Healer

Írta: Catrin



Rég ajánlottunk dél-koreai sorozatot, de szerencsésen jött a Healer, hogy feltámassza a rovatot. Könnyed, kerek, kidolgozott akció-romantika sorozat egy videójáték hőskéket idéző tolvajról, egy bulvár újságíróról, egy híres riporterről, hármuk szövevényes kapcsolatáról és rokoni háljáról, Dél-Korea sajtójáról, politikájáról.

Csak a szokásos korrupst (részben maffiás) sztori, lágyabb drama közegben, telenovellás sablonokat idézve, de egyszerűen profi.

Történet

Seo Jung Ho 27 éves férfi, nem hétköznapi munkával: Healer fedőnéven „éjszakai futárként” dolgozik. Vagyis gazdag, befolyásos embereknek kézbesít bármit, ha jól megfizetik. Nem kérdez a csomagról, gátlástalanul tör be akárhová, nem tartja lopásnak, csupán szállításnak a munkáját, főnöke és egyben hackere segítségével könnyedén veszi az akadályokat, nem hagy nyomokat, kiváló harcművészeti képességekkel rendelkezik, és még sorolhatnánk (fizimiskáját mintha a Watch Dogsból nyúlta volna).

Hogy minden bünyözése ellenére megmaradhasson „jófiúnak”, kitarat az elvei mellett: megbízási/összetűzése során sosem gyilkol.

Dél-Korea egyik legnépszerűbb riportere és hírbemondója, Kim Moon Ho megbízza a Healert, hogy szerezzen egy lánytól



DNS mintát. Sógornője rég elveszett gyermekét keresi, akit mindenki halottnak hisz. Hosszas kutatás és több próbálkozás után a megszerzett körömminta végre egyezést mutat, így a Healer új megbízást kap Moon Hótól: kövesse és védje meg a lányt.

A kérdéses hölgy Chae Yeong Shin szintén 27 éves fiatal, egy jelentéktelen online híroldalnál, a Someday News-nál dolgozik, legtöbbször parazzakként fut a sztárok után. Egyik példaképe pont Kim Moon Ho riporter, újonnan pedig a különleges éjszakai futár, a Healer íránt mutat érdeklődést, kíváncsiságot, természetesen nem számítva rá, hogy ő a férfi következő célpontja.

Hármuk kapcsolata viszont közel sem nynyire egyszerű, mint ahogy az az erőlte-

tetten egyértelmű, de mesésen bájos jelenékek felvezetéséből tűnik: közös a múltjuk, melynek felkutatásáról, lényegében tisztázásáról szól nagyrészt a sorozat, épp ezéért közös a jövőjük is, mivel együttműködésük barátokká, majd pedig családdá kovácsolja őket...

Karakterek

Seo Jung Ho (álnevei: Healer, Park Bong Soo)

Célja elég pénz gyűjteni, hogy megvehessen egy kis csendes-óceáni szigetet, ahol békésen kipihenheti rohanós életét. Jellemét tekintve merész, nemtörődöm, antiszociális, segítőkész, figyelmes, időn-

ként agresszív. Egyedül él egy raktárépületben kialakított lakásban, kapcsolata megbízójával, a hacker Min Jával és egy segítőjével van.

Bár ő a címszereplő, a két újságíró karaktere is ugyanolyan hangsúlyos. Maga a Healer kifejezés is többször szerepet kap a sorozatban, amellet, hogy álnév, a karakterek múltjához is köthető.

Jung Ho kiválóan végzi munkáját, egyik legutóbbi megbízója azonban gyilkosság gyanújába keveri, amit mindenképp tisztáznai akar. A helyzetet csak tovább bonyolítja, hogy az eddig életunt srác fotót talál magáról Yeong Shin (az új célszemély) szobájában. És ha még ez nem lenne elég, ügyfele, Kim Moon Ho bátyjának házában is talál egy fotót, amit jól ismer.



A kép saját szobáját is díszíti: apja van rajta néhány barátjával. Jung Hón eluralkodik a kíváncsiság és az izgatottság, végre komolyan érdekelni kezd valami: milyen

kapcsolatban áll ezekkel az emberekkel?

Park Bong Soo álnéven beépül Chae Yeong Shin munkahelyére, hogy könnyedén szemmel tartsa. A lány beosztottja lesz, így egyre közelebb kerülnek egymáshoz. Titkos védenca megtetszik neki, ami később mindennél nagyobb hatással lesz rá.



Színész: Ji Chang Wook - Egyik leghíresebb főszerepe az *Empress Ki* mongol kánja, Ta Hwan. A sorozat magyarul is megjelent *A császárság kincse* címen, a színkronban Togonnak nevezik karakterét. Chang Wook idén augusztusban kezdte két éves sorkatonai szolgálatát, így új szerepek addig nem várhatóak tőle.

Chae Yeong Shin
(születési neve: Oh Ji An)

Újságíróként álma, hogy olyan híres és szexi riporter legyen, mint Kim Moon Ho, akinek óriási fanja. Bele van zúgva példaképébe, akivel később nem várt módon sikerül találkoznia és munkatársi, baráti kapcsolatot kialakítania. Jellemét tekintve életvidám, bátor, eszes lány, kissé naív és felelőtlen. Nevelőapjával él, aki ügyvéd, de hobbiból kávézót is üzemeltet.

Yeong Shin imádjja apját, de szeretné egyszer a vérszerinti szüleit is megtalálni, de róluk semmit nem tudnak. Apja ügyvédként számos elitéltnek segített, akik Yeong Shinnel is barátságosak,



többek között megtanították profin zárakat feltörni, aminek később hasznát veszi a Healerrel való találkozása kapcsán (mivel itt minden, mindennel összefügg).

Aprópó Healer, Yeong Shin szerelmes lesz titkos védelmezőjébe, nem sejtve, hogy a férfi már beépült munkatársaként a bizalmába férkőzött. Kettejük kibontakozó románcja és Jung Ho kettős szerepe adja a sorozat másik fő vonalát a múlt feltárása és a média vs. politika vonal mellett.

Színész: Park Min Young - Leghíresebb főszerepei: *City Hunter* - Kim Na Na, *Queen for Seven Days* - Shin Chae Kyung. Érdekesség, hogy csak a Healerben vágták rövidre és festették világosabbra a haját, ami a többi szerepéhez képest egyedülálló különbség volt.



Kim Moon Ho

Legyen bármennyire nagyszerű és neves riporter, múltja rabságában él. Sikerei dacára magányos, boldogtalan és büntudatos gyötört. Távozásgártartó, kissé bizalmatlan, számítógépes figura, emellett kedves, segítőkész és rémesen szentimentális. Bár sokszor tehetetlen, végül felülkerekedik ezen és jó főnöké válik.

Bátyja az egyik legnagyobb hírgyűnök-ség tulajdonosaként részt vesz a politikai élet irányításában, támogatja Szöul polgármesterjelöltjét és öccse előrelépését. Moon Ho mindebből viszont nem kér, célja, hogy bátyja bűnös kapcsolatait és múltját feltárja és nyilvánosságra hozza.



Érőt mindehhez bátyja felesége, Myung Hee nyújt. Moon Ho szerelmes sógornőjébe, aki a múltbéli tragédia miatt elvesztette akkori családját és toloszékbe kényszerült. Moon Ho fel akarja fedni az igazságot és megtalálni Myung Hee halottnak hitt lányát.

Healernek hála egyre közelebb kerül célja eléréséhez, de az anya-lánya szembeállítás több okból is várat magára... Moon Ho látva a megtalált lány lelkesedését és tehetségét elhatározza, hogy Yeong Shint híres riporterré teszi.

Színész: Yoo Ji Tae - doramákat ritkán vállal, számos filmszerepe közül talán az *Oldboy*-ból Lee Woo Jin a leghíradtebb (ő keserítette meg a főszereplőt, Oh Dae

Soo életét). Érdekes látni, mennyire eltérő alakítást nyújt pl. ebben a két szerepében.

Többiek

Mindhárom főszereplőnek megvan a maga ismertségi köre, akik nem meglepően szintén különféle módon kapcsolatban állnak egymással.

Jung Hoo körül legfontosabb Min Ja ahjumma karaktere, aki már-már legyőzhetetlenül profi hacker, kissé anyafigura, emellett pedig poénforrás is. Mellette van még Dae Yong, a motoros csaj munkatársuk és amolyan Healer utód, továbbá Jung Hoo mestere és egyben nevelője, az előző Healer, aki 7 éve magára hagyta a fiút. Jung Hoo anyjával is tartja a kapcsolatot,

műltjük minden nehézsége ellenére.

Yeong Shin körül apját és annak munkatársát valamint a *Someday News*-nál lévő főnökét és kollégáit ismerhetjük meg, többnyire mind szerethető, mókás karakter, akiket csak minimálisan árnyal a történet.

Kim Moon Ho körül a munkatársai (barátbóljól igazgató, lelkes beosztott srác) és a már említett családja (különösen sógornője) állnak.

Bátyja Kim Moon Shik külön kiemelés is érdemelhetne. Mondhatni a sorozat antagonistája, övé az egyik legösszetettebb jellem és hozzákapcsolódnak a főhősök tervét keresztvező szereplők (Oh titkár, Double S csoport, a Főnök és annak nyomozói stb.).

Fontos még a rendőrök, különösen Yoon Dong Won jelenléte, aki jól hozza a sablonosan megszállott nyomozó karakterét. Célja elkapni a Healert, amihez vegyesen társít komolyanvehető és szokásos rendőrosten szerencsétlen húzásokat.

Végül, akiket még állandóan láthatunk, azok a történet kulcsfotóján szereplő fiatal felnőttek, elvágere az ő múltjuk kerül folyamatosan feltárára. A sógornő, a báty, a mester és a két azóta halott apa áll a képen, a fotós pedig a gyerek Kim Moon Ho volt.

Megvalósítás

Poszítívumok

Kidolgozott, jól válogat jelenetek jellemzik, a történet könnyedén gördül előre, bontakozik ki, a szálak logikusan kapcsolódnak, a színészi játék pedig sokoldalú. Utóbbiban különösen erős Ji Chang Wook, akár Healerként számos módon beépülve vagy bunyózza, akár ügyetlen riporterként, szerelmes hősként vagy kétségbeesett és dühös férfiként játszik: látványos, szórakoztató és emlékezetes. De a többiek is mind ugyanígy profik és szerethetőek.

A cselekményben külön figyelemre-méltó, ahogy érzelmileg befolyásolják egymást a karakterek. Nemcsak a kidolgozott és hangsúlyos szerelmi szál, hanem a szülőkkel, kollégákkal való kapcsolat is lényeges.





Negatívumok

Tetszetős, ahogy Kim Moon Ho egyfajta bátyként, mentorként és kétségbeesett barátként karolja magához a fiatalokat, vagy ahogy bátyját egyszerre szereti és utálja. Kim Moon Shik karakterének kiállása, családai oldala pedig könnyedén segíti az események konklúzióját. Szerencsére a fiatalok romantikáját is remekül találják: aranyosak, szerethetőek, eleget kapunk belőlük, és nincs túl érzélgőse véve.

Pozitívum még, hogy a sorozat kerek egész, fővonalai után nem marad hiányérzetünk. Kapunk némi szeletet a dél-koreai médiából, ebből a szempontból külön fontos a történet elején lévő színésznő szál, akinek esete a szexuális szolgáltatásokra kényszerített, öngyilkosságba menekülő Jang Ja Yeon szenvedéseire utal.

A sorozat könnyedsége miatt végig kiszámítható, fordulatai nem okoznak nagy izgalmakat (egy-egy interakciók annál inkább). Témáit kissé mesésen, tipikus családi sorozatosan találja. Jó benne a kiépített kapcsolatháló, lényegében erről szól, de irrealitása és túlzó összefüggései gyengítik a sorozat komolyanvehetőségét. Ezt tovább erősíti a tipikus távolkeleti és sajátosan koreai túljátszás, színpadiaosság, ami miatt a humora sem talál be mindenkinek (én mondjuk végignevettem).

Megosztó és nem túl találó a zene. Önmagában jó, de 1-2 szám túl érzelmes, nyálas, amit sokszor rossz helyre (pl. akció alá) pakolnak. Radásul túlhasználják, a csapból is az *Eternal Love* "it's a beautiful feeling",

"I'm all yours" stb. sorai hangzanak (bár ha szerencsésen megszeretjük a sorozatot, 10 résznyi szájhúzás után átmegy epicbe a dal, és mi is énekeljük "akarom a következő részt" érzéssel karöltve).

További negatívum, Moon Ho helyenként fárasztó megnyilvánulása, 1-2 túlhúzás, cselekmény lassítás, a konklúzió túl kapkodós tálalása, a mondvacinált eset a végére vagy apró logikatlanságok, mint pl.: "lefotóztott titeket a menő szemcséivel és ti úgy visztetek a Boss elé, hogy rajta marad a cucc? really?" és társai.

Szumma elképesztően szórakoztató és kielégítő sorozat a Healer. Könnyed kapcsolódás, kidolgozottsága miatt pedig műfajában a legjobbak közé tartozik.



Cím: 힐러 (Healer)

Megjelenési év: 2014-2015

Epizódyszám: 20x1 óra

Műfaj: akció, romantika, vígjáték, dráma

Értékelések:

MDL: 8,9

IMDB: 8,7



|Tokió | Oszaka | Hirosima | Mijadzsimma | Kiotó |



2 ÉS FÉL HÉT JAPÁN KALANDOZÁS

- Tapasztalatok és élmények 1. rész



Az első és talán a leggyakoribb kérdés, amit Japánba utazásom után megkaptam animés társaimtól, hogy tényleg olyan, mintha egy animében lennél? Örömmel tudatom veletek, hogy igen. Az egész utazás során olyan eksztázisban voltam ettől a gondolatától, ami egyszerűen leírhatatlan. Mivel jó magam is nagy anime rajongó vagyok, így már csak ezért az elképesztően fantasztikus érzésért megérte ellátogatni a szigetországba. Azonban amondó vagyok, kezdjük az elején a kalandozást.

A kezdetek

Annak a gondolata, hogy Japánba szeretnék kilátogatni már vagy 15 éve megfogalmazódott bennem. Tudom, nem siettem el. Viszont ezzel csak azt akarom mondani, hogy sose késő megvalósítani az álmainkat, csupán kitartás kell hozzá.

Az álom 2016 októberében vált valóság közelivé, amikor megvettük a testvéremmel és az egyik legjobb barátommal

a repülőjegyüket. Hármasban terveztünk ugyanis egy teljesen magunk által szervezett utat, amiről így utólag kijelenthető, hogy többszörösen is megérte.

Amikor elérkezett a nagy nap, 2017. május 19., fel se fogtam hova megyek, mit csinálok, és hogy életem vágyálmát fogom beteljesíteni. Pedig a testvérem előtte napi szinten megkérdezte: „Japánba megyünk, felfogtad?”. Azonban én csak a repülőn ülve eszméltem rá, hova is tartok, amitől olyan örömmámor kezdett hatalmába keríteni, mint még soha. A későbbiekben pedig csak fokozódott ez az érzés.

Viszont, hogy ne csak a pozitívumokat említssem, szeretném javasolni nektek, hogy bár a legolcsóbb a kínai légitársaság a Japánba utazáshoz, inkább áldozatok pár

szisszel többet a repülőjegyre és válaszzatok mást. Az állami korlátozásai miatt semmilyen elektronikai eszközt nem lehet használni a gépeiken, és az a kaja... szeretem a kínai kosztot, de a repülő kajakjuk nem nyerte el a tetszésem, hogy finoman fejezzem ki magam.

Tehát úton voltunk a csodálatos Japánba, ahol 20 fantasztikus napot sikerült eltöltenünk, hármasban, egy saját szervezésű úton, és teszem hozzá remekül sikerült minden.

„...én csak a repülőn ülve eszméltem rá, hova is tartok, amitől olyan örömmámor kezdett hatalmába keríteni, mint még soha. A későbbiekben pedig csak fokozódott ez az érzés.”

Első benyomások

Amikor megláttam a repülőből az északi fényekben pompázó Tokiót, már akkor elkaptam a sírógörcs, ami egyébként napokig kitartott. Az a rengeteg fény, egyszerűen káprázatos volt, és ami utána következett csak még csodálatosabb volt. Mindenhol japánok, japán beszéd és nem egy helyen animés helyszínek. Ismerős, mégis új volt minden, hiszen az animék nézése által nem volt már idegen ez a világ.

A nyelvet mi nem beszéltük, így csak az angolra hagyatkozhattunk. De nem kell megijedni, ha semmilyen idegen nyelven nem beszélsz, akkor is könnyen lehet tájékozódni. Nem melleleg a japánok se beszélnek nagyon angolul, csak kevesen és ők is eléggé akcentussal társalognak, így ez se feltétlen segítségek. Ellenben tényleg elég segítőkészek, még ha nem is tudtok közös nyelvet, a mutogatás ősi nyelvével mindenki érti.

Ami viszont meglepett és ellentétes volt az elképzeléseimmel az az animékben, filmekben, képeken tapasztalt cosplayrengeteg teljes hiánya.





Sőt voltak olyan esték, amikor tíz-tizenegy környékén élelmet és vizért kutatva a 7eleven elnevezésű éjjel-nappali boltlátkozatokban és Aszakusza utcáin egy lélek se volt már, ami igen csak elképesztő, tekintve az említett népességét a városnak.

Szóval Tokió folyamatosan képes volt meglepni minket, annak ellenére is, hogy már rengeteget tudtunk az országról. De nem csak Tokió, hanem Japán minden része, minden egyes nap mutatott, adott valami újat, amit eddig még sose éreztem, láttam vagy tapasztaltam és ez kiemelkedő élménnyé tette. Számos európai országban jártam már nem egyszer, de közülük nincs Japánhoz.

A városon belüli utazást általában metróval vagy nyeregvasúttal tettük meg,

amit az automatából vásárolt SuIca kártyára töltött pénzzel finanszíroztunk. Talán nem is kell említeni, hogy nagyságrendileg minden megoldott technikailag az egész országban. A csipantós belépő-kilépő kapukon keresztül, a rendelést felvívó robotokon és mindenféle terméket árusító automatákon át, egészen az okosvecélig.

A nyeregvasutat különben mindenképp ajánlom kipróbálásra, mert végigszelni a főváros belsejében egy metrószerű szerelvényvel eszméletlen. Az egyik városban koralakot leírva ment végig a nyeregvasút és remekül körbenézhattunk vele. Már kívülről nézve is fantasztikus látványt nyújtott, és igen csak animés pillanatokat idézett, hiszen nem egyben láthattunk már ilyen.

Amit még feltétlen ajánlok megnézésére, azok a magas helyek. Mindenki gyűrje le a tériszonyát, mert pl. a Tokyo Skytree 450 m-es magasságáról végigpásztázní egész Tokiót, leírhatatlanul szép. Mi is, amire csak lehetett felmentünk, teszem hozzá mindegyik nagyobb városban van valamilyen kilátó, így nem nehéz találni. Sőt Tokióban több is fellelhető, mint a már említett Tokyo Skytree vagy a Tokyo Tower. Előbbi jól meglepett minket az Attack on Titan tematikájú szintjével, meg azzal, hogy 350 m-ig egy jegy, 450 m-ig még egy jegy. Borsos ára volt, csak erre az egy látványosságra majd' 5 ezer jent otthagytunk, szóval jól tájékozódjatok a látványosságok áráról mielőtt kimentek.

A Tokyo Towerre visszatérve el kell mondjaim, hogy szintén egy animés helyszínről van szó. Aki látta pl. a Death Note animét az tudja, miről beszélek. Már csak ezért is meg akartam nézni magamnak. Nem mellesleg egy One Piece Theme park is található a lábánál, szintén nem túl olcsón, de a rajongóknak feltétlen kötelező.

Akihbara negyedében viszont csalódtam, legalábbis vagy rossz részén voltunk, vagy egyáltalán nem olyan, mint amilyenek én elképzeltem. Sokan hallhattátok már, hogy a technológia fővárosa, rengeteg animés cuccal stb., stb. Utóbbi még igaz is, mert tényleg sok animés relikviát találtunk ott, és persze vásároltunk is, de hogy mi ott a technológiai rész, azt mai napig nem tudom.





Ugyan volt sok üzlet, ami ilyen termékeket árult, de ezenkívül csak a maid cafék döntöttek csúcsot. Erről majd a későbbiekben mesélek még, mert van mit...

Shibuya viszont a híres keresztződésével és a Hachiko szoborral bedobta magát a szívembe. Rendkívül hangulatos volt ott lenni és végigsétálni a világ egyik leghíresebb keresztződésén, ahol napi több millió ember fordul meg. Sajnos bár sokan voltak, az igazán nagy tömeg itt is elkerült minket, ami ebben az esetben szomorú érzést keltett bennem. Ennek ellenére azért élvezetes volt. De ami még ennél is élvezetesebb volt, vagy legalább annyira, az az Asakusa Sanja Matsuri.



A kiutazásunk nem a legideálisabb turista időszak volt, mert lényegében semmilyen fesztivál, esemény, rendezvény nem esett ekkorra. Gondoltuk ezt addig, amíg az első szálláshelyünk liftjében szembe nem jött velünk egy Matsuri, azaz egy fesztivál hirdetése. Én nagyon megörültem neki, és be is iktattuk a másnapi programba. Azonban az öröm csak addig tartott, amíg szembe nem találok az első meztelen japán férfi saggel. Persze ha fiatal, izmos és daliás férfiról lett volna szó, nem panaszkodtam volna, de nagy többségben idősebb emberek hátsófelét láttam mindenhol. Rengeteg volt belőle, és mai napig traumaként élem meg, persze ez csak poén. Elviselhetőek voltak, bár kultúraidegen, ahogy szokták mondani. Legalábbis nálunk ez nem annyira elfogadott, mint náluk. Sőt ez nem csak fesztiválok idején van így, mert Japánban az lényegtelen, mennyire rövid a szoknyád vagy a nadrágod, nem megbotránkoztatód, de ha a kezéd felsőrésze vagy a vállad látszik ki, na az már főbenjáró és túl zsexis. Teszem hozzá, a hölgyek mellkasánál kibugyanó dolgok is ez utóbbinak megfelelő ítéletet kapnak. A pucér hátsófeleket leszámítva viszont kellemes élmény volt egy japán fesztivált első ízben tapasztalni. Ami ezen belül még nagyon tetszett, azok a vásári kifőzdék és ételek, a lezárt utcák, és a hangosbemondókból áradó hangulatos, ekte japán zene. Bődületes, mikre nem képesek a japánok ünneplés terén és a han-

gulat fokozása érdekében. Egyébként a hangulatos zene már reggeltől észlelhető volt Aszakusza egész területén.

Végtelenül sokat tudnék még Tokióról áradozni, és persze részletezni az élményeket, hiszen rengeteg helyen jártunk, sok mindent tapasztaltunk, de érdemes a többi várost is megemlíteni, ezért jöjjön most Oszaka, ahova utolsó tokiói napunk estéjén buszoztunk át.

Oszaka – a fordított Tokió

Először is megosztanám veletek, hogy japán távolsági buszon tölteni egy teljes éjszakát nem is annyira megrázkódtató, mint azt elsőre gondolná az ember... Háhá, gondolod ezt addig, amíg nem két egymást követő éjszakán teszed ezt úgy, hogy két hete megállás nélkül mész, és alig 6 órát alszol minden este. Addig a pilanatig én is úgy vélekedtem a buszon való alvásról, hogy nincs gond vele. Igazság szerint sose volt problémás számomra buszon aludni, hiszen aki tényleg fáradt, annak egy idő után mindegy, hol van. Ezt a japán utcá-

kon is sűrűn tapasztaltuk, mivel ők bárhol és bármikor képesek elaludni, lényegében szokásnak is mondható ez náluk. Viszont visszatérve az első buszos éjszakánkhöz, nem panaszkodhatok. Tényleg egész kényelmesek voltak az ülések, volt töltési lehetőség, lehajtható fényellenző, így összességében túl lehetett élni. Azonban, ahogy már előbb mondtam, az utazásunk utolsó ilyen alkalmait már nehezebben viseltem. Sőt azok már megrázkódtatóak voltak, pedig összesen csak 5 ilyen esténk volt. Lelkem rajta, hogy nem ez volt a fő dolog, ami foglalkoztatott, hanem maga az élményszerzés, ami Oszaka városában is volt bőven.





Tudni kell, hogy Oszaka Tokió fordítottja, mert enyhén szólva a helybeliek nem igazán szívlelik a fővárosiakat. Még egy olyan pólót is láttunk, ahol át volt húzva a Tokió felirat és alatta nagyban ráírták, hogy Oszaka. Nem mellesleg, míg a fővárosban pl. baloldalt kell állnod a mozgólépcsőn, vagy haladnod valahova, addig Oszakában jobboldalt. De csak itt! Őrületes volt, hogy mire megszoktunk egy nálunk nem annyira jellemző mozgási irányt, addigra programozhattuk vissza az agyunkat és újra a mi országunknak megfelelően kellett közlekednünk. Persze ez az autótakant nem volt kivitelezhető, úgyhogy ott maradtak a baloldalt közlekedő járművek. Hihetetlen ez az ország...

Ha már az autótakant, térjünk rá egy kicsit az autókra, amik szintén a fejlett ország képét mutatják Japánról. Leszámítva a fura, kis kocka kocsikat, amik olyanok voltak, mint egy Smart autó sarkosítva, rengeteg hibrid és elektromos személygépkocsit fedeztünk fel a szigetország utcáin. Rendkívül pozitív benyomást tett Japán már a szelektív kukáival is, amik mindenhol jelen voltak, de ez még rátertett egy lapáttal. Szerintem sürgősen és százszázalékos be

kéne vezetni ezt a gondolkodásmódot az egész világon.

Azért egy jó tanács a különleges külsejű autókkal kapcsolatban: a főhéher, sötétített üvegű, amerikai stílusúakat kerüljétek el jószerivel. Gondolom sejtitek, miért, de ha nem akkor elmondom, hogy ez egyértelműen jakuza autó, amit külföldiként ugyan megbámulhatsz, közel mehetsz hozzá, de nézz körbe és utánaod a környéken kószáló japánok viselkedését inkább, akik még a másik oldalra, akár másik utcába is hajlandóak átmenni, hogy elkerülhessék. Konkrétan ilyen esettel nem talákoztunk, de a sötét ablakú autók meg-meg fordultak a környékünkön. Idegen országban jobb félni, mint megijedni, úgyhogy tartásotok nyitva a szemeketek.

Félre ne értsétek, nem akarok senkit sem riogatni, mert különben Japánban olyan szintű biztonságérzetem volt, mint még soha sehol. A táskámat sem féltettem, hogy esetleg kipakolják, míg sétálok, ami itthon sajnos igen csak elképzelhető, vagy más európai országban, hogy ne mindig csak kis hazánkat hozzam fel negatív példának. Sőt ez pont az Osaka Station



egyik részén tudatosult bennem, hogy nem szükséges otthoni stílusban védelem az embereket, amikor is észleltem, hogy az emberek vagy 2 méteres körben kerülnek valomit. Egy napszemüveg volt, amit a tulajja feltételezem véletlen elhagyott, de mivel nem a járókelőké volt, így ők nem is nyúltak hozzá, inkább kikerülték. Mert nem az övék! A mások tulajdonának tisztelete egy mesebeli világ képét vetített elem, ami Japánban már megvalósult. Elképzelhető persze, hogy nem százszázalékos ez a jelenség náluk, de akkor is igen közel van hozzá. Főleg akkor örültem ennek a dolognak, amikor véletlen az egyik ingyenes, ismétlem ingyenes nyilvános mosdóban felejtettem a táskámat. Bár nem sokkal a helyiséget elhagyva merült fel bennem a hiányérzet, így nem telt el sok idő, mert gyorsan visszaszaladtam, de közben azért jöttek-mentek jó páran és a táskám mégis érintetlenül volt pontosan ott, ahol hagytam.

Az ingyenes mosdó fogalma különben nem idegen az országban, mert mindenhol van.



„Oszaka Tokió fordítottja, mert enyhén szólva a helybeliek nem igazán szívlelik a fővárosiakat. Még egy olyan pólót is láttunk, ahol át volt húzva a Tokió felirat és alatta nagyban ráírták, hogy Oszaka.”



Az aluljáróktól kezdve, az utcákon és a plázákon át, egészen az állomásokig, szóval ahol csak akarsz. Mondjuk egy ital automatákkal telepakolt országban illő is, hogy biztosítsanak ilyen, mert szükség. De nem is az volt meglepő, hogy viszonylag tényleg sűrűn lepték el a várost, meg még az se annyira, hogy ingyenesek, hanem ami igazán meglepett ezekkel kapcsolatban, hogy normálisan néztek ki. Nem voltak lelakva, összefirkálva, összetörve, vagy bármi, amit itthon sok esetben tapasztalunk (vagy tapasztalnánk, ha lennének ilyenek), hanem szépek voltak, rendezettek, tiszták, és mindenhol volt wc papír és kézmosó folyadék. Tényleg megdöbbentő, hogy Japánban ez is működő rendszer. Viszont emellett a kérdés is felmerül, hogy máshol miért nem? De inkább ne fesszességük ezt a gondolatmenetet.

A szállásunk Oszakában egy közel 100 éves ház volt, átalakítva hostellé. Talán nem is meglepő, hogy ezért a klasszikus



Japán alvási módon feküdtünk le este, méghozzá a földre. Érdekes tapasztalat, viszont legközelebb inkább kihagyom. Kényelmetlennek nem mondanám, de kényelmesnek sem. Ajánlom kipróbálásra és döntsétek el, ti milyennek ítéltétek. Egyébként a recepciósnk egy rendkívül aranyos, fiatalabb lány volt, aki elég jól beszélt angolul. Ezt kihasználva sok mindent kérdeztünk tőle és örömmel konstatáltam, hogy a kedvenc animéje a Fullmetal Alchemist. Ajánlott is pár manga és anime üzletet a környéken, amiből volt is betervezve eb-

ben a városban is bőven, de anime fanként úgy gondoltuk, sosem lehet elég.

Szintén ő ajánlott estére egy szusi bárát a közelben, ami egyszerűen remek volt. Nagyon kicsi, szűk, pár fős helynek bizonyult, ahol kb. 6-7 ember, ha elfért. Természetesen a pult előtt ültünk le, szerencsére senki sem volt ott, úgyhogy nyugodtan tudtunk beszélgetni a szusi mesterrel, aki viszont olyan minimális angol szókinccsel és persze akcentussal rendelkezett, hogy nekem fogalmam se volt, miről beszél a testvéremmel. Néhány japán szót is elsütöttünk azért, hogy érthetőbb legyen a mondanó, így félig japán, félig angol szavakkal és nagyon sok mutatgatással, hűmmögéssel, de megértettük egymást. Annyira, de annyira cuki volt az a bácsi, és rendkívül finom szusit készített. Viszont, amikor megkérdezte kérek-e majonéz a maki falatkáimra, akkor ledöbbsentem. Hogy mit??? Tisztázzuk, hogy a japánok imádják a majonéz, olyan nekik, mint nekünk a só (ja mert, hogy ők nem iga-

zán sóznak). Mindenesetre ilyen kérdést sose gondoltam, hogy feltesznek egyszer nekem, főleg egy szusi mester... ismétlem, ledöbbsentem. Természetesen nem kértem rá, mert minek is kértem volna? Elrontotta volna az amúgy mennyei ízét, hisz isteni csemege volt. Nem véletlen, hogy a szusi hazája Japán. Közé nincs a Magyarországon vásárolható szusihoz, bár ez talán egyértelmű. Azonban azt nem gondoltam, hogy ennyire nagy a különbség és nem csak ízben, méretben, összetételben is. Japánban a nigirihöz nagyon minimális rizst, és relatíve óriási szelet halat adnak, nálunk meg sok rizs és egy haszálvékony halacska jellemző. Nem is ragozom tovább.

Térjünk vissza Oszaka városára, ami szintén csodálatos felhőkarcolókkal büszkélkedhetett. Illetve kilátóban, parkokban, szentélyekben és érdekességekben itt se volt hiány. Az egyik napon random programváltoztatást hajtottunk végre, ami a hordozható wifi készülékünknek hála sosem okozott problémát.





Míg a testvérem a szomszédos Kobe városába kívánt átkelni, addig mi a haverommal Oszaka rejtelmeit kutattuk tovább, olyan programot keresve, ami nem volt betervezve, de ütős. Így alakult, hogy kézzátétellel megéreztem csodálatos kalandunk következő állomását, és nagy meglepetésemre nem nyúltam mellé. Úgy látszott az oszakai tudományok múzeuma hatással volt a természetfeletti képességeimre.

A térképét fürkésztve felfedeztem egy helyet, ahol park, aquarium, és még egy csomó „fogalmam sincs, mi lehet ez” dolog volt egy helyre besűrítve, és úgy határoztam, menjünk oda. A városrész neve Oszakako volt, amit szegény, nem szegény, de nem bírunk a mai napig nevetés nélkül

kimondani, főleg azután az akcentus után, ahogy a metrón bementék. Lényeg a lényeg, hogy nagyon sok érdekességet fedeztünk fel ott, mint Japán legnagyobb óriáskerekét, ami így utólag szegény, hogy majdnem kimaradt az utazásunkból. Bár szerintem a haverom inkább kihagyta volna, mert csak miattam volt hajlandó felülni rá, tekintve, hogy tériszonyos. Viszont azok után, hogy a világ első (dubai) és második (tokiói) épületében is volt már, nem fogadtam el nemleges választ. Különbösen is ez csak 112,5 méter, mi ez a 450 méterhez képest. Azonban be kell, hogy valljam, nekem nincs tériszonyom, de azért volt egy pont, amikor a kilengés, a szél és a magasság együtthatója engem is kicsit elbátorosított. Élmenygazdag helyválasztás volt az már bizonyos. Még egy kikötőben halászó japánt is megcsodálhattunk a parton sétálva.

Na de kanyarodjunk vissza a történetünk elején említett maid cafékra, ugyanis a Japánban élő magyar barátunkkal, Dobri Andor vloggerrel (interjú *AniMagazin* 31.)

való találkozásunk alkalmával egy ilyen helyre látogattunk el Oszakában. Jó volt egy helyi magyarral társalogni, aki megosztott velünk érdekesebbnél-érdekesebb információkat japán életéről és a japánokról. Nem mellesleg, mint említettem egy „csodálatos” maid caféba vitt el minket, ami szerintem igen csak turista különlegesség. De esküszöm, többet soha nem megyek ilyen helyre és félre ne értsétek nem azért, mert borzalmas vagy béna vagy szörnyű lett volna, hanem azért mert tuti vagy 50 pontot zuhant az IQ-m tőle. Képzeltétek el, hogy cuki, tizenéves, lolinak öltözött kislányok nyivákolnak nektek órákon át, amitől a kawaii faktor is kiadak. Férfiként ez lehet elviselhetőbb, az útitársaim és Andor számára biztosan az volt. Mindenesetre én ezt a frekvenciát nehezen viseltem. Tapasztalatnak jó volt, meg egy bizonyos ideig elviselhetőnek is mondanám, de azt hiszem, legközelebb inkább más érdekességet nézek meg. Nem beszélve arról, hogy már azért fizetni kellett, hogy beülhess...





Nevetséges, és arról nem is szólva, hogy mindenféle „perverz” szolgáltatást lehetett ezektől a kislányoktól igényelni. Állj! Nem olyanra gondolni! Inkább akkor úgy mondom cuki szolgáltatások, amik szerintem totál a perverzeknek szóltak. Bár ha belegondolok, kik voltak ott még rajtunk kívül, talán nem is olyan meglepőek ezek. Az egyik japán férfi? fiú? pasas? konkrétan skinheadnek volt öltözve... nagydarab, fekete ruhás, kopasz (vagy legalábbis nem volt sok haja) és mindezt megpékelte egy halálfejes kendővel a fején. Tehát értitek, miről beszélek... Viszont mindezek ellenére azt javasolom nézzetek meg egyet magatoknak, ha kimentek. Országszerte vannak ilyenek, úgyhogy biztos bele fogtok futni akarla akaratlan.

Oszaka városában nem csalódtam, legalább annyira jó, mint Tokió, ámbár kicsit nyugisabb és barátságosabb. Ha Japánba költöznék, lehet, hogy lakóhelyemnek inkább ezt választanám, mint a fővárost. De az akkor is még mindig a szívem csücske.

Hirosima – szépség és csúfság egyben

Hirosima városát nagy nehezen perseltük bele az útitervünkbe, mert sajnos Nagaszakival együtt igen csak kiestek a körutunkból, de addig hadakoztam, hogy látni szeretném, míg végül a tesóm beleszűrte a megnézendők listájába. Kis



kitérővel Oszaka és Kiotó között, valamint egy újabb „csodálatos” éjszakai buszosz után elértünk Hirosima városába, ahol egy teljes napot töltöttünk el.

Mikor a városban császáltunk eszméletlen volt belegondolni, hogy mi is történt ott. A kisugárzása a helynek mostanra már teljes mértékben baráti, de azért az enyhe negatív, múltbéli hatása ott motoszkált bennem. Rendkívül szépen felújították a várost, mintha mi sem történt volna. Azonban a hirosimai emlékmúzeum tett róla, hogy ne feledjük a múltat. Nagyon jól reprezentálták az ottani tárgyak, képek, videók és megymás a történelmet, ami leírhatatlanul elkéserítő volt számomra.

Viszont jót mosolyogtam, mikor a telefonomat böngészve láttam, hogy pont abban az időszakban hirdették meg Budapesten az Atombomba kiállítását, ahol Hirosima és Nagaszaki emlékeket mutattak be. Érdekes véletlen.

Hirosimában városszerte megtalálhatóak az emlékművek, majdnem minden lépcsőnél bele lehetett futni egybe. Akárcsak



a híres, megmaradt épületbe, amit élőben látni és átérezni szintén megmagyarázhatatlan érzés, egyszerre gyönyörködés a látványban és fancsalodsz el a gondolatból, amiért ilyen csodálatos emléket őrzött meg a múlt sötét oldala.

A városban különben számtalan helyi turista is megfordult. Mint tudni illik, a japánok nem szívlelik annyira a külföldieket, mert kiszámíthatatlanok, és még sok más miatt sem... Illetve aki fehérbőrű, az rögtön amerikaiak van titulálva, akik esetében egyértelmű az ellenszenv oka. Azonban mégis valamilyen úton-módon kurióznak számítanak, és számítottunk mi is.



„Hirosimában városszerte megtalálhatóak az emlékművek (...) Akárcsak a híres, megmaradt épület, amit élőben látni és átérezni szintén megmagyarázhatatlan érzés, egyszerre gyönyörködés a látványban és fancsalodsz el a gondolatból, amiért ilyen csodálatos emléket őrzött meg a múlt sötét oldala.”



Lehet, hogy ez utóbbi az oka, hogy amikor az egyik emlékműnél véletlen összeütköztünk egy idősebb, japán hölgygel, nem sokkal utána közös fényképet kért velünk. Jót kacagtam, mert sose gondoltam, hogy ilyen megtörténhet velem, de persze belementünk, és mint olvashatjátok emlékezetez pillanat volt.

Viszont, ami igazán tetszett ezen a napon az a Hirosima déli részén található kis sziget, Mijadzima volt. Ha bárki megkérdezi melyik volt a legemlékezetesebb vagy éppen kedvenc helyem Japánban, akkor én mindig ezt hozom fel Tokió mellett. Miért? Számomra feledhetetlen élmény volt ezen a kis helyen az a rengeteg

pozitív, csodás dolog. Igazán szabadnak és boldognak éreztem magam, lenyűgözött a sokszínűsége, a látványvilága, a számos érdekessége. Lehet ezzel csak én voltam akkor így, de ott összejött minden jószág, ami összességében egy csodálatos, feledhetetlen emléket adott nekem.

A jobb érthetőség érdekében részletezem egy kicsit. Először is mikor a kompról leszálltam idilli kép tárult elém: dimbes-dombos táj, rengeteg zöld területtel, mindez pedig a tengerbe torkollott. Őzikek szalagáltak mindenfelé, mint a Nara parkban, ahova végül csak a testvérem látogatott el. Utólag viszont így nem is bántam. A tenger rendkívül kellemes volt, aminek a partján meztláb sétáltam végig, hol a selymes homokban, hol a hűsítő vízben. Egészen az egyik leghíresebb torii, amit már biztos mindannyian láttatok. Egy hatalmas, piros kapu, ami a sintó vallás egyik híres jelképe és nem mellesleg a szellemvilág ájtórájának is tartják. Mivel félig-meddig vízben volt, így praktikus ötletnek bizonyult a cipőt levenni, aminek hála könnyedén átsétálhattam a több méteres tori alatt. Nem is tudom, talán nem is lehet szavakba önteni az élményt. Mindennek és még a sok más pozitív hatásnak köszönhetően az egyik legkellemesebb emlékem maradt mai napig.

Ellenben kicsit kedvemem szegte este annak a gondolata, hogy az előző esti buszos utazás után most egy újabb ilyen út vár ránk. Ezenfelül még egy normális szu-

síbrát sem találtunk a közelben, vagyis találtunk, de mikor beléptünk jelezték, hogy nincs se angol, se kénes menüjük, így más helyet kellett keresnünk magunknak, ahol jól lakhattunk az ismételten egész napos sétálgatásunk után.

Kiotó – a szentélyek városa

Sose gondoltam volna, de Kiotó nem hagyott akkora nyomot bennem, mint a kalandozásunk többi állomása. A maga módján különleges és szép volt, de jesszus mennyi szentély található ebben a városban... Mivel már jó pár napja csavarogtunk Japánban találtunk és megnéztünk elég sok vallási helyet, de Kiotóban annyi van

egy helyen, mint összesen az egész országban. Ezzel önmagában nem is lenne gond, de nekem egy idő után mindegyik egyformának tűnt. Mellesleg nem rajongok kimondottan a régebbi, régies stílusokért, ami viszont Kiotót jellemezte. Ennek is meg volt a varázsa, de számomra nem volt elég különleges, vagy nem oly módon, ahogy én azt szeretem. Lényeg, hogy vártam már a következő állomást, de azért itt is szereztünk némi élettapasztalatot.

Elsőnek a szálláshelyünket említeném meg, ami egy fedett, piacszerű hely belső részében volt. Több árus is volt azon a fedett folyosón, amin végighaladva elértünk a szállásunkra. Itt tényleg érezhető volt a tömegnyomor, de nem az emberekre gondolok. Hanem amikor kimentem, teszem hozzá igen nagy nehezen, a teraszunkra, akkor láttam meg, hogy egymás hegyén-hátán vannak az épületek. Konkrétan nem volt semmi, bármerre is néztem, csak háztető vagy szomszéd, aki éppen teregett és inkább visszament a lakásba, mikor meglátott minket.





A külföldiek ijesztőek... lehet ezért nem ültek le mellém a tömegközlekedési eszközökön sem többségében. Különös nép, különös szokásokkal és számunkra ismeretlen, szokszor érthetetlen dolgokkal.

Ahogy kell, Kiotóban is megmászunk minden magas épületet, ellátogattunk egy tucat szentélybe, parkba, és végigsétáltunk a Philosopher's Path hosszú ösvényén. Emellett animés üzletekbe is benéztünk, hogy csökkenjen a teher a pénztárcánkban. Japánban ugyanis az esetek többségében csak készpénzzel lehetett fizetni. Érdekes, hogy a technikai fejlettségéről híres országban nem lehet, csak eltvéve kártyával fizetni. Fura kontraszt, de ez minden dolgunknál megfigyelhető. Az animés üzletek különben fenomenálisak voltak, csak elszomorított, hogy a mainstream, hype, illetve a legújabb anime sorozatokon kívül nem igazán találtam mást. Sajnos az én kedvenceim nem tartoznak ezekbe a csoportokba, így sokszor csak semmivel vagy csak nagyon

minimális szuvenírral távoztam ezekből az üzletekből. Viszont többségében egykeztem találni valamit, hogy azért mégse üres kézzel keljen egy ilyen remek kis boltot elhagynom.

Azonban, ami nagyon tetszett Kiotóban a régi császári palotán kívül, az a Kyoto Manga Museum. Bár nem éppen így képzeltem el, de azért nem is csalódtam. Megszámlálhatatlan mennyiségű mangát őriznek abban a régi iskolaépületben, amit most múzeumnak használnak. Kedves gondolat az alapítótoktól, hogy ahol egykor a tudást átadták a gyermekeknek, ott tovább tanítsák az embereket, csak mangák által. Valami ilyesmí volt ugyanis a lényege annak a leírásnak, ami elmesélte az épület történetét. Különbösen a mangák tényleg százával voltak ott, több emeleten keresztül, kronológiai és abc-sorrendben. Szerintem bármit fellelhetünk a múzeumban, amit csak szeretnénk. A plusz pozitívum a displayban, hogy a végtelen mangákat bárki leveheti a polcraól, leülhet

és elolvashatja őket. Sőt meglepetésésként ért, hogy magyar nyelvű mangák is fellelhetők ott. A régi iskola egyes részeit is megtartották, emlékeket, melyek felidéztek a régmúlt történéseit. Ismét boldogító volt, hogy angolul is minden ki volt írva, így könnyebben tudtunk mi is informálódni.

Még plusznak megemlíteném a Fushimi Inari Shrine-t, a kapu alagutat, ami az Egy gésa emlékiratai című filmből esetleg ismerős lehet számotokra. Százával vannak a nagy, piros tori kapuk egymás után elhelyezve, szűk kis folyósokat alkotva végig a dombon. Meghökkenőtől látványosság volt, a szó pozitív értelmében. Tehát feltélen lessétek meg és sétáljatok végig rajta. Már csak azért is, mert csodás kép tárul elétek felérve a tetejére.

Kiotó habár kisebb volt, mint Tokió, mégsem tudtuk az egészet bejárni, így lehet, egyszer még visszanezék. Ajánlom különben az éjszakába tekintést, amit mi sajnos szintén kihagytunk, pedig érdemes

lett volna az elmondások alapján betekintést nyerni a kiotói gésa negyed éjszakai forgatagába. Kiotó összességében szép élmény volt, viszont húzott a szívem a nagyváros felé, így kezdtek emlegetni a programváltozás lehetőségét.

A következő állomás

Hosszú utazás rengeteg programmal, amiket napokig, hetekig, hónapokig lehet mesélni, ezért egy következő cikkben fogom befejezni tartalmas kalandzásunkat Japánban. Ígérem a többi helyszín is legalább ennyire érdekes lesz, ha nem jobban. Az biztos, hogy több animés helyszín kerül terítékre, és igazi japán vidéki tapasztalatokat fogok elmesélni, meg még sok minden mást.

Addig is keressetek kérdéseitekkel az Animológia YouTube csatornáján, ahol a Japán Vlog videóimmal vizuálisan is átéphetitek kalandzásainkat.

Találkozunk a következő részben...



Őszi Cosplay Party

Írta: Hirotaka



Az idei év első őszi hétvégéjén, egészen pontosan szeptember 2-án került megrendezésre a cosplay.hu önálló rendezvénye, a hangulatos Őszi Cosplay Party és Fantasy Expo.

A Cosplay Partynak a Ferencvárosi Művelődési Központ adott otthont, ami tökéletes helyszín erre a célra, mindenki kényelmesen elfért.

Muszáj leírnom, hogy számomra nosztalgia faktorral is bír a helyszín. Mivel a Ferencvárossal nőtem fel, ezért általános iskolás koromban sokat jártam ide iskola rendezvény keretében. Persze akkor még másképp nézett ki (és sokkal nagyobbak tűnt). Utána pedig csak a 2015-ös Shoujiconon voltam itt.

Enyhén hűvös, de inkább kellemes időbe sétáltunk a Nagyvárad térről a helyszínre, persze villamosra is pattanhatunk volna, de egy megállót levillamosozni nálam annyi, mint egy emeletet lifttel menni. Könnyű léptekkel besurrantunk

a helyszínre és már néztünk is körbe. A kéteemeletes épület földszintjén zajlottak az események, az első emeleten a cosplay zsűrizés ment napközben.

Bizonyára többen nem ismerik a helyszínt, így igyekszem leírni. Az ajtón betérve egy előtérben találjuk magunkat, ahol a társasjáték klubok kaptak helyet, bárki kipróbálhatta az olyan játékokat, mint pl. a Tokió Királya. Az előtér másik felében a popcorn és vattacukor árus volt a nasira vágyóknak. Ezek mellett az infópult is itt volt, ami kissé kiesett a látómezőből.



A bejáráttól nem lehetett látni a popcorn stand miatt. Itt kellett a cosplay versenyre jelentkezni, szavazni stb., így azért napközben meg lehetett találni.

Ebből a térből nyílt egy a színházterem, ahol a programok nagy része zajlott, ezeket később részletezem.

Az előtér melletti teremben kaptott helyet az Amai Matsuri, ahol japán ihletű maszkokat lehetett felpróbálni, a vakmerőbbek pedig pálcikával is pecázhattak. Továbbá lehetett teázni és finom japán édességeket vásárolni. Aki vett valamit, az délután egy tombolán is részt vehetett, lehetett finomságokat nyerni. Ez remélem lesz legközelebb is.

Ebből a teremből át lehet menni az előtérből induló folyosóra. Az onnan nyíló szobákban volt konzol, *Just Dance*, meg DDR is. Továbbá onnan nyílt a tornaterem, ahol az árusok, workshopok, fantasy- és sci-fi klubok kaptak helyet.



A rendezvény jellegéből adódóan főként cosplayhez köthető dolgokat lehetett kapni: paróka, fülbevaló, nyaklánc. De voltak bögrék, kitűzők, matricák, csomó műtyűr. Egész sokan megfordultak itt napközben, jól voltak elrendezve az asztalok. Egyedül az volt a baj a tornateremmel, hogy sajnos hamar levegőtlenné vált, ezzel viszont nem nagyon lehet mit kezdeni.

A helyszín befogadóképessége megengedi a rendezvény bővítését, ha az igény úgy kívánja, vannak még teremk, ahová további programokat lehetne betenni.





Az FMK-nak van kertje is, így aki levegőre vágyott, kiülhetett a szabadba. Beszélgetésre, de természetesen fotózásra is remek volt a helyszín.

Lássuk a programokat, mit kapott, aki ellátogatott az Őszi Cosplay Partyra. 10 órától lehetett bemenni, a programok 11 órától kezdődtek. A napot Yuriko fényképekkel illusztrált előadása indította a Gamescomról. Akit érdekel ez a nagyszabású gamer rendezvény, mint például engem, annak érdemes volt részt venni rajta, tetszett. Utána az Anime Fan Time névre keresztelt animés előadás jött, Saci (Animológia) és Viga (AnimeFanModé) tolmácsolásában. Az alapkonceptió (szezonos, animés, cosplays témák kibeszélése stb.) jó volt, de kicsit üresnek találtam, több helyen pontatlanok voltak a lányok. Jó, hogy van ilyen program, érdemes lenne fejleszteni, továbbgondolni. El tudnám képzelni alkalmanként egy-két vendég meghívását, továbbá a családi hangulat miatt interaktív animés témákat.

A színpadi programokból érdemes kiemelni a cosplayversenyt, ami nem meglepő módon a legnagyobb közönséget vonzotta. Egy órán keresztül nézhetette a közönség a remek jelmezeket, és persze szavazhatott is kedvencére.

Ezekon kívül a színpadon előadások voltak *Star Wars*, *Thor*, *Doctor Who*, *Star Trek* témában. A nap végén a zenekvíz volt, amit sikeresen megnyertünk. A fél óras



programban nagyon tetszett, hogy volt visszazámláló, ami mutatta, mennyi van még a félperces zenei betétből, és hogy hanyadik számnál tartunk. Viszont díjaztam volna, ha a feladathoz tartozó 40 cím, nem egy félbevágott papír két oldalán lett volna, hanem mondjuk egy oldalon, hogy ne kelljen forgatni.

Ezt a programot sem lenne rossz kibővíteni, lehetne egy óras is, másféle feladattal, mondjuk OST felismerés vagy ének nélküli op/end-ek felismerése stb.

A rövid eredményhirdetés után pedig véget ért a nap.

Akiket nem vonzottak a színpadi programok, azok részt vehettek *Tekken* és *Just Dance* versenyen, rajzversenyen, vagy tanulhattak kardozni. Aki cosplayben érkezett, az pedig fotóztathatta magát.

Programfüzet nem volt, helyette pár helyre kitétték a programlistát, ami jól áttekinthető volt.

A programok egész nap pontosan kezdődtek, az utolsó előadás tartott kicsit tovább, ami némi csúszást eredményezett, de nem volt nagy dolog.

Egy remek szombati elfoglaltság volt

a Cosplay Party, egész hangulatosan és családisan alakult. Akinek felkeltette az érdeklődését és a következőkre ellátogatna, annak érdemes a cosplay.hu oldalait nézni.





COSPLAY HU

interjú



Készítette: AniMagazin (A kérdésekre válaszol: Békéssy Ágnes (Salome), Mező Judit (Yuriko) és Lévai Balázs (Venom))



Először is Boldog születésnapot! Gratulálunk a 10. évfordulóhoz! Meséljete a kezdetekről, hogyan született az ötlet egy ilyen oldal/közösség létrehozásához? Meny-nyire ment gördülékenyen?

Venom: Maga a *Cosplay.hu* ötlete valamikor 2006 végén született meg, akkoriban még nem nagyon voltak közösségi oldalak, sem képmegosztók nagyon elterjedve. A célunk az volt, hogy összefogjuk az akkori közösséget és a rendezvényeken készült cosplayes fotókat galériákba rendezzük. A többi funkció időközben csapódott a projekthez, maga az oldal kb. 3 hónapig készült, de azóta is folyamatosan fejlesztgetjük, ahogy időnként telik.

Maga a csapat olyan 2008 körül kezdett igazán összeállni, amikor elkezdtük a hazai cosplayversenyeket szervezni. Ehhez elég sok emberre volt szükség (segítők, konferálók, zsűrik stb.) és lassan kialakult egy

baráti társaság, ami képes lett akár egész rendezvényeket is megszervezni. Általános szervezői mottónk lett a "mi mindent megoldunk". Ami onnan jött, hogy anyai faramuci helyzetbe kerültünk az évek alatt a rendezvény szervezések kapcsán, néha csak pislogtunk egymásra, de valami csoda folytán mindent sikerült megoldani, azóta ha bármi gebasz jönne, csak ezt mondogatjuk egymásnak... eddig bevált.

Kik voltak az alapító tagok és jelenleg hányan vezetitek az oldalt? Illetve hányan vesztek részt a különböző szervezési feladatokban és a Cosplay TV munkálataiban?

Salome: Az oldalt Yurikóval és Venommal alapítottuk hárman, 2007-ben. Jelenleg a teljes csapat kb. 25 főből áll. Nem igazán lehet különvá-

lasztani, hogy ki szervező, ki CosplayTV-s vagy magazinós, mindenki besegít itt-ott, ahol épp tud.

Venom: Hárman kezdtük, de nagyon gyorsan tucatnyira bővültünk és jelenleg is jönnek (és mennek) új tagok. Alapvetően rugalmas itt a munka, hiszen mindenki több feladatot lát el, mindenki azt teszi hozzá a projektekhez, amit éppen tud.

Bizonyára voltak nehezebb és könnyebb időszakok az oldal életében. Hogyan éltétek ezt meg?

Salome: Könnyű időszak soha nincs. :D Minden évnek megvoltak a maga nehézségei, de az, hogy még itt vagyunk bizonyítja, hogy

jól vettük az akadályokat. :) Számomra talán a legnehezebb mindig az volt, amikor számomra fontos emberek tették le a latot. Az elválás mindig nehéz.

A honlap rengeteget fejlődött és változott, a közeljövőben várhatóak rajta további változtatások vagy funkciók?

Venom: Vannak terveink, csak az időnk vagy az erőforrásunk kevés a legtöbb esetben. A galériarendszert szeretnénk teljesen felújítani hamarosan, ami nem kis feladatot tekintve, hogy több, mint 20-30 ezer képről és több száz albumról beszélünk. Nem lesz egyszerű, de... megoldjuk.

Salome: Szeretnénk a jövőben a jelmezes kluboknak kicsit nagyobb jelenlétet szentelni az oldalon. Ennek a hogyanján egyelőre még nagyon agyalunk. Első lépésként a partner klubok kaptak egy külön szekciót az oldalsávonkon és egy-egy bemutatkozó cikket kértünk tőlük.





Természetesen ezt szeretnénk bővíteni további klubokkal, bárki elküldheti a bemutatkozó anyagát és mi szívesen kitesszük. :)

Szerintetek hogyan változott a hazai cosplayerek és az oldal közössége az elmúlt években?

Salome: A cosplayes közösségről tudni kell, hogy nagyon nagy a rotáció. A cosplayeresek 80%-a 3-4 év alatt teljesen lecserélődik. A régiek közül, akikkel anno együtt kezdtük a cosplayezést, ma már csak maximum 10-15-en cosplayeznek.

A másik tényező ebben, hogy a cosplayeresek száma évről évre növekszik. Az egykor 20-50 cosplayerest számláló közösség ma 300-500-ra tehető. Azért ilyen nagyok a számok közti különbségek, mert évről-évre jönnek-mennek az új arcok.

Nyilvánvalóan egy ilyen méretű közösséget nem lehet ugyanúgy megközelíteni, mint a régi 30 fős bandát.

Hogyan segíti a cosplay, ha a hazai közösséget és a teljesen kezdő, kevés tapasztalattal rendelkező cosplayereket?

Salome: A weboldalunk barkács részlegén sok tutorial található, és a rendezvényeinkre is szoktunk szervezni workshopokat.

Yuriko: A rendezvényeinken több workshopot és cosplaykészítéssel kapcsolatos előadást is tartottam már, illetve fogok ezek után is. Időnként online streameket is tartok amikor időm engedi. Az oldalon pedig több tutorialom és cikkem is megtalálható, ha valakinek olvasni támad kedve. :)

Milyennek találjátok a Magyarországi cosplayt?

Salome: Magyarországra, mint minden területen, ide is később jutnak el az újabb technológiák, trendek. Ha a magyarok pénztárcájában akarunk turkálni, kimondhatjuk, hogy sokkal rosszabb helyzetben vagyunk, mint a nyugat-európai, amerikai vagy távol-keleti cosplayeresek. Azonban azt kell hogy mondjam, a magyar egy nagyon leleményes nép és sok csodát láttam már szembőlől összerakva. :)

És ne felejtsük el, hogy számos olyan cosplayeresünk van, akik nemzetközi szinten is bizonyították már tehetségüket. Van mire büszkének lennünk!

Venom: Nekem felemás egy ideje. Egyrészt vannak fantasztikusan tehetséges cosplayeresek (felsorolni is sok lenne) és nagyon szép eredményeket szoktunk elérni nemzetközi versenyeken is. Ugyanakkor nem hiszem, hogy lenne még egy olyan ország, ahol ennyire toxikus lenne a közösség. Az elmúlt 10 évben annyi

dramát láttunk, amivel több szappanopera sorozatot is ki lehetne tölteni, szomorú néha látni, hogy értelmes és felnőtt emberek jóformán pár forintért vagy 5 perc hírnévért pusztítják mások munkáját, balhékat robbantanak ki, vagy nemes egyszerűséggel baráti társaságokat tesznek tönkre. Ezeket rossz látni vagy átélni, de ugyanakkor meg jó látni, mikor egy-egy rendezvény után boldogok az emberek.

Yuriko: Lásd az interjúban adott választom :) (109. oldal)

Milyen rendezvényeket szerveztek jelenleg? Hányszor találkozhatunk a versenyeitekkel egy évben?

Venom: Évente rengeteg rendezvény van, jelen és előreláthatólag ez 2018-ban sem lesz másként. Februárban kezdünk majd a már tradicionális Cosplay Farsanggal, majd jönnek a PlayIt-ek és egyéb kisebb rendezvények.

Legalább 3-4 versenyt fogunk szervezni és van pár tárgyalás alatt lévő komolyabb projektünk is, amikről egyelőre nem beszélhetünk, mert... majd meglátjátok!

Hogyan készültök a szervezési és konferálási feladatokra?

Salome: A szervezőgárda elég rutinos, általában mindenki tudja, hogy mi a feladata.



Kitsuko - Cosplay.hu mascotja

Nem csak az oldal és a csapat lett idén 10 éves, hanem a Cosplay.hu jól ismert kabalafigurája, Kitsuko is. A kis rókalány imád cosplayezni (bár a lila színeitől nem tud megszabadulni) és minden rendezvényre összedob egy új jelmezt. A nevét egy pályázat során kapta, a grafikákat kezdetben Mező Judit (Yuriko), Cseke Gabriella és Bernát Barbara készítette, a jelenlegi aranyos új képeket pedig Géczi Noéminek (Mimi) köszönhetjük.

A rendezvények tavasztól-őszig elég sűrűn jönnek, ezért nagyrészt egyszerre több rendezvény szervezése is fut. A nagyobb rendezvényeken majdnem mindenki részt vesz, ezeket - a kisebb, pár fős egyeztetéseken kívül - heti megbeszélésekkel, öblös táblázatokkal és tengernyi fájlállománnyal tartjuk kordában. A kisebb rendezvényeket leosztjuk kisebb csapatokra. Volt az évben olyan hétvégénk, amikor 3 rendezvényen voltunk jelen egyszerre. :D

Yuriko: A konferálás változó, van amikor több-kevesebb idő jut (versenyző számtól és időkerettől függően) arra, hogy valami pluszt is belevigyek azon kívül, hogy felolvasom a versenyzők karaktereihez írt szövegeket. Az előadásaimat viszont mindig szeretem különféle sztorikkal színesíteni, amellett persze, hogy igyekszem jól felépített formában megosztani a tapasztalataimat a hallgatósággal.

Mik a terveitek a jövőre nézve?

Venom: Természetesen meghódítjuk a világot! Vannak terveink több és nagyobb rendezvény kapcsán, a **Cosplay TV** is szintet lép idén és a partnereink száma is egyre nő (pl. az AniMagazin vagy az Amai teaház). Bizzunk benne, hogy a következő 10 év is annyira mozgalmas lesz, mint az, ami mögöttünk van.

Köszönjük az interjút! Zárásként üzennétek még valamit az olvasóknak?

Venom: Köszönjük mindenkinek az elmúlt (kicsit több mint) 10 évet, reméljük tovább bővül a hazai cosplayes közösség és kicsit kevesebb lesz a széthúzás. Ha bárki szeretne cikket írni, photoshootot beküldeni, vagy bármivel hozzájárulni a Cosplay.hu-hoz, akkor csak bátran tegye, mindig várjuk a lelkes önkénteseket!



A csoportképen az emberek:

Herczeg Szabolcs, Kocsis Mihály, Stefán Tamás, Takács Anikó, Dari István, Boda-Pál Nomémi (konzol), Boda Zoltán (konzol vezető), Pintér Tamás (médiá/CosplayTV), Hazai László (médiá/CosplayTV), Ujvári Gábor, Mező Judit „Yuriko Seira” (konferáló, alapító), Veres Gergő (médiá/CosplayTV), Lengyelóti Kristóf (színpadfelelős (technikai)) Écsi Dávid (fotós), Békéssy Ágnes (klub kapcsolatok, alapító) és Eszti, Lévai Balázs (Főszerkesztő/Főszervező, alapító), Keszei Csaba (technikai és operatív vezető), Balázs András

Fotó: Écsi Dávid

Elérhetőségek:

Weboldal: <https://cosplay.hu>

Facebook: <https://www.facebook.com/cosplayhu/>



Yuriko Seira interjú

Készítette: AniMagazin



Nagy örömünkre szolgál, hogy az egyik legismertebb hazai cosplayer, Yurikót faggathatjuk az AniMagazin hasábjain. A kezdetekről, tapasztalatairól, terveiről és az Eurocosplayről egyaránt mesélt nekünk.

Egy kicsit a kezdetekről: Mi indított el a cosplayerezés rögzös, ám szórakoztató útján? Mi inspirált és mi volt az első jelmezed?

Eleinte a cosplayt főleg csak az internetről ismertem, idehaza még nem voltak olyan rendezvények, amelyeket ma „con”-ként emlegetünk, a cosplay egyáltalán nem volt jelen Magyarországon (szerintem ezt sokan el sem tudják képzelni). A változás 2005-ben következett be, amikor a Magyar Anime Társaság (MAT) megszervezte az első nagyobb hazai animés rendezvényt, ahol már cosplayverseny is volt. Erre a rendezvényre készítettem el – akkor még édesanyám segítségével – az első cosplayemet, ami Yuna volt a *Final Fantasy X-2*-ből.

Mit jelent számodra a cosplay?

Mindig is szerettem a kreatív hobbit, korábban rengeteget rajzoltam, festetem, időnként kis agyagszobrocskákat is készítettem. A cosplay egy teljesen új szintre emeli a kreativitást és a kihívásokat. Rengeteg technikát ötvöz, és nem egyszer

találkozunk gravitációt és anatómiát meghazudtoló ruhákkal, páncélokkal, frizurákkal, melyek újra és újra próbára tesznek minket. :)

Mindezekon túl pedig fantasztikus érzés kedvenc karaktereink bőrébe bújni, vagy a fantázia szülte ruhákat, páncélokat magunkra öltetni.

Melyik a kedvenc jelmezed és miért?

Nehéz kérdés, mindegyik jelmezemhez másképp kötődöm, és más-más élmények kapcsolódnak hozzá. Jelenlegi kedvencem talán Nova (*Heroes of the Storm / Starcraft II*), úgy érzem ez az egyik legjobb sikerült cosplayem, és jól is áll maga a ruha és a karakter. Sok pozitív élményem kapcsolódik hozzá, két alkalommal jártam vele a Blizzard cosplayversenyébe, így azon szerencsések egyike voltam, akik színpadra léphettek -, mindkét alkalommal rengeteg pozitív visszajelzést kaptam nemcsak a látogatóktól, hanem a Blizzard stábtagoktól is.

A Faun és a *Final Fantasy XIV*-es cosplayeim a karakterek miatt szeretem nagyon. A legújabb cosplayemet (*Zelda – Hyrule Warriors*) is szeretem, bár jelenleg újragyártom néhány elemét, hogy kényelmesebb és könnyebb legyen a viselése.

Ma már rengetegféle technika, eszköz áll rendelkezésre a jelmez elkészítéséhez. Az évek alatt, hogy változott a saját technikád/ eszköztárad? Legjobban miket szeretsz alkalmazni?

Visszatekintve a 10-15 évvel ezelőtti állapotokra, rettentően limitálnak érzem az akkori „eszköztárat”. Ma már rengeteg olyan biztonságos, egészségbarát (ez egy nagyon fontos tényező) alapanyag létezik – főleg a cosplays kiegészítők és páncélok terén – mely hatalmas áttörés a múlthoz képest, és felgyorsított folyamatokat.





Köztudott, hogy sok cosplayes elismerést kaptál már. Melyikre vagy a legbüszkébb, melyiket volt a legnehezebb elérni?

Mindegyikre büszke vagyok, nem is tudnám megmondani, melyik jelent számomra a legtöbbet. Nagyon örülök minden díjnak, amit eddig nyertem, akár csak az olyan dolgoknak mint pl. hogy a Blizzard stábtól már második éve rengeteg dícsérertet kapok a Nova cosplayemre akárhányszor a Gamescomon járok, vagy, hogy Kamui megdícsérte az N7 páncéloamat, Jessica Nigri pedig ismerte és lementette a Nighthelf fotómat, de ide sorolhatnám az összes pozitív visszajelzést, amit valaha kaptam, bárkitől. Számomra mind-mind fontos. :)

Ha problémába ütközöl egy jelmez elkészítése során, akkor azt hogyan oldod meg? Nyilván probléma függő, de hogyan közelíted meg?

Először is körbenézek az interneten hogy másvalaki készített-e már hasonló dolgot, és ha igen, akkor hogyan, illetve milyen eredménnyel. Ez általában segít abban, hogy milyen irányba induljak (vagy hogy mit NE csináljak :)).

De volt olyan eset is, hogy olyan dolgot készítettem, amit mások addig csak leegyszerűsítve készítettek el, vagy nem

találni róla semmit, így magamnak kellett kitalálnom a megoldást. Ilyenkor van, hogy napokon át ötletelek, milyen technikát lehetne alkalmazni hozzá.

Van-e kedvenc cosplayesed mind hazai, mind nemzetközi vonalban?

Vannak szép számmal itthon is, külföldön is. :) Ma már rengeteg a tehetséges cosplayes, nem is tudnék szerintem mindekit felsorolni, ezért nem is próbálkoznék mert szinte biztos, hogy kifejejtenék valakit.



Melyek a legviccesebb cosplay élményeid?

Rengeteg vicces szituáció ért már „pályafutásom” során, valószínűleg fel sem tudnám idézni mindet.

Volt már részem fogadásból elkövetett leánykérésben a színpadon (amit a közönség egy része komolyan is vett), „bújóska” a PlayIT cosplayes hostess csapattal (ezt valószínűleg csak ők értik, mire is gondolok :D), cosplayverseny alatt felém repülő tárgyak (amikor a versenyző nagyon belendül az előadásba), vagy éppen, amikor egy fotózás alkalmával a parkban odajött valaki,





hogy hadd készítsen rólam és a teknősérel egy közös fotót (komolyan pont akkor séltáttatta az ékszerteknősét a parkban?). És még sorolhatnám a sztorikat. :)

Mit tanácsolnál a kezdő cosplayeseknek?

Ide sorolhatnám azokat a dolgokat, melyeket sok helyen hallani, mint pl. „válassz olyan karaktert, akit szeretsz, tetszik, illik hozzád stb.” vagy „kezdj egyszerűbbel és haladj fokozatosan a nagyobb kihívások felé” (bár tegyük hozzá, ez nem mindenre igaz).

Ezeket kiegészíteném azzal, hogy a tesztelés fontos dolog. Mielőtt lelkesen egy nekifutásra elkészítesz fáradságos munkával egy darabot, szánj rá extra időt és teszteld minden kulcsfontosságú rész után, legyen az papírminta, nyers kivágott darabok próbája, vagy a kész darabok alapanyagának reakció tesztje különböző festékekre, lakkokra. Nincs annál rosszabb, amikor elkészülsz valamivel hosszú, fáradságos munka után, majd kiderül, hogy nem jó a méret, vagy a festék/lakk marja az anyagot, amivel dolgoztál.

Milyen coplay terveid vannak a jövőre nézve?

Valószínűleg maradok továbbra is főleg a gamer vonalon. Jövőre mindenképp

szeretnék elkészíteni egy szettet a kedvenc játékból, a Final Fantasy XIV-ből. Van két félkész cosplayem is: Link (*Breath of the Wild*) és egy Castanic (*Tera*). Minden évben készítek valamilyen original Fantasy karaktert (pl. Faun) a hollandiai Elfia fesztiválra. Emellett még Tyrande egyik verzióján gondolkodom (Heroes of the Storm), de ki tudja, mit hoz a jövő, cosplayeseknél sosem lehet tudni. :)



Térjünk át a versenyekre. Mit gondolsz a hazai versenyek, rendezvények alakulásáról az elmúlt évtizedben? Visszatekintve mit látsz pozitív, illetve negatív változásoknak?

Azt hiszem egyértelműen észrevehető a fejlődés a magyar cosplay tekintetében. Egyre több igényes és nagyszerű jelmezt látni idehaza, sok a tehetséges cosplayes, és sok szép nemzetközi eredményünk is született már.

Negatívumnak talán azt tudnám felhozni, hogy a magyar cosplayes közösség nagy része még mindig rettenetesen versenyközpontú, sokszor már nem is a színpadi részvétel és a szórakozás a fontos, hanem a görcsös nyerni akarás, ami gyakran a másik (főleg a győztes) iránti gyűlöletbe csap át.

Nem szabad elfelejteni, hogy a zsűri is emberekből áll, különböző ízléssel, stílussal, így ha nem nyerünk, az nem feltétlenül jelenti azt, hogy rosszak voltunk, sokszor rengeteg kis apróságon múlhat a dolog.





Rendezvények tekintetében azt tudnám mondani, hogy a 10-15 évvel ezelőtti állapotokhoz képest most már bőven van miből válogatni, a rendezvények közül vannak, amik nagyon szépen kinőtték magukat és szép nagy látogatószámmal büszkélkedhetnek. Emellett azonban egyre több a sok kicsi rendezvény is, amik véleményem szerint inkább rivalizálnak egymással és megosztják a közönséget, ahelyett, hogy összefognának és közös erővel többet nyújtanának.

Az itthoni cosplayezés eléggé animeközpontúan indult, viszont a craft versenyekeket tekintve a nyugati képregénykultúra illetve videójáték téma a látványosabb jelmezeknek köszönhetően hamar dominánsá vált. Mit gondolsz erről? Látsz esélyt az animés cosplayerek "visszatérére" a színpadon? Esetleg a díjazási kategóriák eszerint változhatnak a jövőben?

Szerintem ez szezonális dolog, adott évben vagy időszakban éppen milyen animék vagy játékok népszerűek (természetesen mindig vannak olyanok, melyek akár évekig képesek uralkodni).

„Nem lehetek eléggé hálás annak a kis csapatnak, akik végig szurkoltak és támogattak, és akik ott voltak és vártak, amikor lejöttem a színpadról. Szerintem ők nem is tudják, mennyit jelentett ez nekem. :)”

A Nyári MondoConon megnyerted az Eurocosplay válogatót, amihez gratulálunk! Milyen volt újra versenyezni itthon?

Be kell valljam, hogy nagyon kedvetlenül indultam neki a napnak, egyrészt mivel nem aludtam semmit (nem várt nehézségek a jelmezzel), másrészt mivel az öltözöbe lépve eléggé fagyos hangulat fogadott irányomban. A zsűri azonban nagyon kedves, türelmes és érdeklődő volt, mindent alaposan és szakmai szemmel átnézték a jelmezen. Tudtam, hogy bármilyen döntést is fognak hozni, azt el fogom tudni fogadni.

A mostani szereplésemre rányomta a bélyegét, hogy semmit nem aludtam a verseny előtt, nem tudtam a 100%-ot kihozni magamból, ezt azonban Londonban mindenképp pótolom. :) Ami meglepett, az a hatalmas szurkolótábor volt. Nem lehetek eléggé hálás annak a kis csapatnak, akik végig szurkoltak és támogattak, és akik ott voltak és vártak, amikor lejöttem a színpadról. Szerintem ők nem is tudják, mennyit jelentett ez nekem. :) Utólag is nagyon köszönöm mindenkinek!



Milyen érzés volt, mikor megtudtad, hogy Te mehetsz Londonba?

Természetesen nagyon örültem neki, először nem is nagyon akartam elhinni, hogy jól hallottam a nevemet. Emellett azonban a con legszebb pillanata számomra még mindig az, ahogyan a „cosplayes gyermekeim” és barátaim kis csapata rohant értem az eredményhirdetés után, amikor lejöttem a színpadról. <3

Hogy készülsz a londoni versenyre? Változtatsz valamit a fellépéseden, jelmezeden?

Ugyanezt a jelmezt (Zelda – Hyrule Warriors) viszem majd Londonba is, de sok részét feljavítom, szebbé, kényelmesebbé, hordhatóbbá teszem. Mivel sajnos az utolsó pillanatban készültem el vele a válogatóra, így nem volt időm alaposan tesztelni, és bár a rögzítések jól meg voltak tervezve és működtek is, mindig van, ami az „első bevetés” után derül ki. :) A legnagyobb változás talán az új lesz: ezt az alapjaitól újraépítem, tanulva az első verzió hibáiból, és remélhetőleg sokkal szebb lesz, mint az elődje volt.



Sikerült időközben találnom egy színre karakterhűbb parókát, így ezen a fronton is tudok javítani kicsit. Van még pár apróság, melyek inkább csak nekem fontosak, nem is biztos, hogy bárki észre venné a módosítást, ezért ezekhez csak akkor nyúlok, ha az idő megengedi. Színpadi díszlettel is készülök, bár ezek Londonba szállítását még meg kell oldanom valahogy.

Utólag is köszönöm mindenkinek a belem vetett bizalmat, igyekszem tisztességgel helytállni a londoni döntőn.)

Számos külföldi rendezvényen vettél már részt, melyek azok, ahová szeretnél még kijutni?

Vannak számomra „visszatérő” rendezvények. A hollandiai Elfia (középkori, fantasy témájú fesztivál) továbbra is töretlen kedvencem, minden évben visszatérek ide. Amikor az anyagiak engedik, a Gamescomra is ki szoktam utazni. Lehetséges, hogy jövőre kinézek a Final Fantasy XIV Fanfest



európai rendezvényére, mivel a FFXIV még mindig az egyik kedvenc játékom. Európában talán még a Star Wars Celebration és a Drachenfest érdekelne, minden egyébrez már jóval messzebb kellene utazni.

Várható további hostess szereplésed külföldi rendezvényeken, vagy indulnál más külföldi versenyeken is?

A lehetőségeket általában megragadom, ha adódnak (gondolok itt most a cosplayes hostess szereplésekre), de, ami biztos, hogy továbbra is fogok indulni külföldi versenyeken.

Mit gondolsz a magyar versenyek színvonaláról a külföldiek tekintetében? Szerinted milyen megoldásokat lehetne átvenni tőlük?

Szerintem a magyar versenyek egyáltalán nincsenek elmaradva a külföldi versenyektől. Sőt, közvetlen szomszédainkat tekintve azt mondanám, hogy az egyik legjobbak vagyunk. Véleményem szerint a Cosplay.hu annak idején nagyon jó alapokat rakott le a szabályrendszer tekintetében, amit később egyébként más külföldi con is átvett egy-egy látogatás után (pl. díjrendszer). Azok a dolgok, melyek nekem jobban tetszettek Nyugat-Európában, azok szinte kivétel nélkül mind az

adott helyszín technikai felszereltségéből adódtak – pl. színház kategóriás backstage (öltözők, kényelmes pihenők, mosdók közvetlenül a színpad mögött), a cosplayesek kivetítőn követhették nyomon, mi zajlik a színpadon éppen, amíg vártak a zsűrizésre és a fellépésükre), vagy igen komoly színpadtechnika (méret, világítás, füstgépek stb.).

Köszönjük szépen az interjút! Zárásként üzennél még valamit az olvasóknak?

Amennyiben ezt a kérdést ill. választ olvasod, valószínűleg hősiesen végigverekted magad egy szép terjedelmű olvasmányon. Köszönöm, hogy időt szakítottál rá, és remélem, érdekesnek találtad.)

Elérhetőségek:

Facebook: <https://www.facebook.com/yuriko.cosplay.hu/>
Instagram: https://www.instagram.com/yuriko_seira/

Fotósok:

Écsi Dávid
Szabó Endre
Varga Csaba
Bas van Anholt
Róde Péter



Safira Lanox interjú

írta: Lady Marilyn (ladym.blog.hu)



Ezúttal Safirával készítettem nektek egy interjút, aki megfordult a Bécsi Vienna Comic Conon!

Kellemes olvasást!

Hogyan esett erre a művésznvre a választásod?

Egyik kedvenc énekesnőm ihlette részben, a többi pedig a fantáziám szüleménye.

Mióta jársz conokra? Mi a kedvenc programod?

Már évek óta, mondhatni rendszeresen látogatom a conokat és hasonló témájú rendezvényeket. Eleinte civilben, de aztán

megtetszett az egész cosplayes műfaj és elkezdtem foglalkozni ezzel.

A cosplay versenyen kívül esetleg más versenyeken is kipróbáltad már magad a conokon?

Nem igazán, több programmal is szemeztem már, de ez volt az, ami leginkább felkeltette az érdeklődésemet.

Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

Igen, ebben az évben számos vidéki rendezvényt meglátogattam a PlayIT keretein belül, sőt külföldre is eljutottam általuk.

Jártál már korábban külföldi conon?

A VIECC-en fordultam meg először, és nagy hatással volt rám. Lenyűgözött a sok tehetséges külföldi és magyar cosplay, amiket ott láthattam.

A Vienna Comic Con Bécsi rendezvényének egyik legizgalmasabb része volt a kijutás illetve a visszaút. Mivel hogy a buszról sajnos lemaradtunk, így máshogy kellett megoldanunk, egyik kedves ismerősömhöz szerencsére még befértünk a páncélja mellé, visszafelé pedig... hát... mindenkinek ajánlom a telekocsi. A rendezvényen rengeteg látványosságot láttam, külön szeretném kiemelni a Star Wars életnagyságú Tie fighter űrhajóját és a Transformerseket. Személyes kedvencem R2D2 volt, haza akartam vinni, de nem engedték. A látogatók nagyon kedvesek voltak, rengeteg pozitív visszacsatolást kaptam, és még ingyen sütit és kávét is, pedig nem csatlakoztam a sötét oldalhoz. Rengeteg fotót begyűjtöttem, ugyanis a rendezvényen nagyon sok helyen ki is nyomtaták nekünk. És még Yaya Hannal is találkozhattam. Összesében mindenkinek ajánlom ezt a rendezvényt, garantálom, hogy rengeteg élménnyel fogtok hazatérni.

Mióta cosplayezel és mi volt az első munkád?

Körülbelül egy évvel ezelőtt esett a választásom Lightningra a *Final Fantasy XIII*-ből. Ez volt az első munkám, amivel nagyobb rendezvényeken is megjelentem.

Sikerült díjat nyerned vagy esetleg más elismerést szerezned a hobbidat?

A pécsi PlayIT cosplay versenyét ugyanazzal a ruhával meg is nyertem, valamint az egyik legutóbbi cosplayemmel több jelölést is elhoztam a nemrégiben megrendezésre került MondoConon.

Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb és miért?

Igazság szerint mindegyikre, sok időm és energiám van mindegyikben, igyekszem a legtöbbet beleadni az összes cosplaybe, amit eddig készítettem. Megvan annak a maga varázsa, ha te rakod össze az egész szettet.

Honnan nyered az inspirációdat?

Mindig olyan karaktereket cosplayezem, akiknek a személyiségük és kinézetük tetszik. A minél jobb karakter hűség az, ami inspirál.





Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?

Final Fantasy javarészből, de az *Overwatch* világa is megtetszett. Ugyaníde sorolhatnám az *AoT*-t is és még sok más.

Számodra mi okozta a legnagyobb fejtörést, amikor egy adott játékból valósítottál meg egy karaktert?

Minden. :D

Mennyire tartod fontosnak a cosplay „play” részét?

Őszintén, én nem igazán élek a szerepjáték részüvel. Kedvenc karaktereimnek vagyok beöltözve és ez nekem elég. Nagy bajban lennétek ha belelőné magam *Widowmaker*, vagy akár a *Nőstény* óriás szerepébe. A színpadon igyekszem minél jobban a karaktert adni, de a fellépés végétével ez megszűnik és önmagam vagyok.

Saját belátásod szerint mennyire vagy kritikus a saját munkáddal szemben?

Abszolút, nagyon maximalista vagyok, mind a hétköznapiakban, mind a cosplay tekintetve.



Szíved szerint Te milyen változtatásokat eszközölnél a magyar cosplay versenyek szervezésében, lebonyolításában és díjazásában?

Nincs olyan hirtelen, amire most tudnék gondolni. A jutalmazási és szervezési rendszer rendezvényről rendezvényre változik, mindig előállnak valamilyen új ötlettel.



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

Az alapanyagok beszerzése az anyagi háttértől függ leginkább, magát a helyet nem olyan nehéz megtalálni. Az már nagyobb kihívást jelent számomra mire megtanulok egy anyagot megfelelően használni.

Van esetleg olyan üzlet, ahová szívesen visszajársz alapanyag beszerzése céljából a cosplay készítés miatt?

Kispesten van egy méterárús bácsi és nála vagyok visszatérő vásárló.

Rengeteg különböző technika áll rendelkezésre a cosplay készítéshez. Számodra mi jelent igazi kihívást ezek alkalmazásánál?

A *Worbla*, nagyon drága anyag és még nem jöttem rá, hogy hogyan is tudnám rendeltetés szerűen használni.

Milyen tanácsokkal látnád el a kezdő cosplayeseket?

Még én is annak vallom magam. Ha mégis tanácsot kellene adnom nekik, akkor az az alábbi lenne: Ne csüggedjen a lelkesedésük akármekkora kihívás elé is kerülnek a cosplay elkészítése közben.

Mit gondolsz, milyen háttér-tudás jelenthet előnyt a cosplay megtervezéséhez, valamint elkészítéséhez?

Mindenképpen előnyt jelent, ha van az embernek valami előképzettsége, de természetesen nem alapkövetelmény. A fantázia és a kitalálás az, ami inkább szükséges.

Számodra milyen egy jó cosplay?

Karakterhű és szépen kivitelezett.



Véleményed szerint milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy jó cosplayer?

Továbbra is úgy tartom, hogy semmilyen tulajdonság nem „kell” hozzá, minden el lehet sajátítani önszorgalomból is.

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

Példaképpel nem rendelkezem. Viszont nagyon sok cosplayer van, akikre felnézek, többek között Kamui, akinek a nagyon szépen kidolgozott munkái fogtak meg. Alyson Tabbithat sem hagyhatom ki, ugyanis tőle sok elismerést kaptam. Általában a kedvenc karaktereimet készítem el, sminkjeivel képes bárkinek az arcát magára varázsolni, valamint Yuriko Seria, akinek a páncéljai és a színpadi energiája nyugtózott le. [\(Yuriko interjú 106. oldal\)](#)

Szerinted milyen témájú cosplay klub megalakítására lenne igény, amelyre hazánkban még nincs példa?

A cosplay és a fantasy számos területet lefedő cosplay klubok vannak jelen hazánkban. Nem tudnék kifejezetten olyat említeni, amit még nem valósítottak meg.

Hogyan készülsz a conokra és fotózásokra? Ehhez kapcsolódva milyen tippeket adnál a kezdőknek?

A conokra készülés nálam a még aznap hajnali cosplay igazításban merül ki. Mindent próbálok tökéletesre megcsinálni. A többieknek és részben magamnak azt tudnám ajánlani, hogy pihenjék ki magukat és léleklében készüljenek fel az egész napos talpon létre. A fotózásokat általában szesz-szmasz sminkelés és helyszín választás előzi meg.

Mire szánsz kiemelt figyelmet a közösségi oldalakon a saját cosplayes honlapod kezelése során?

A követőimre igyekszem minél több időt fordítani és a levelekre/kommentekre válaszolni.

Viseltél-e már nyilvános területen cosplayt a con határain kívül?

Abban szoktam érkezni a rendezvény területére, így nem idegen számomra a városban való cosplayben utazgatás.

Mi a leghumorosabb élményed, ami cosplay viselése során ért?

Az élet egyik legnagyobb humora, hogy a mostani páromat cosplayben ismertem meg. Úgy hívott el a legelső randinkra, hogy még nem is látott civilben.

Mire ügyelsz a cosplay szállítása valamint tárolása során?

Arra, hogy ne sérüljön, ugyan masszív anyagokból vannak a kardok/puska, de egy-egy ütődés nem néz ki túl előnyösen.



Van olyan kiegészítőd, amely mára a szobád dekorációját alkotja?

A kardjaim és a puska az, amelyek a falamat díszítik.

Mik a jövőbeli terveid cosplayezés terén?

Jobbá válni, illetve el akarok kezdeni páncélok készíteni.

Mi volt az utolsó munkád és mi jelentette benne a legnagyobb kihívást?

Legutolsó jelmez, amit elkészítettem a nőstény titán volt. Widowmaker után már könnyebb volt megvarrni a bodyt. A legnehezebb része maga a festés volt, ugyanis minden képer másképp nézett ki a titán. És mint kiderült nagyon nehéz textilfestéssel dolgozni.

Hol találkozhatnak az olvasók veled legközelebb?

Októberben az Őszi MondoConon.

Köszönöm az interjút!

[Safira Lanox facebook](#)



Banana PI BPI-M1+

Írta: NewPlayer



Mindenkinek van otthon kis házi szervere. Ma már ez elengedhetetlen, ugye? Letöltésre (csakis Linux disztribúciókat) és más egyéb dologra is jól jön. Én is kerestem magamnak egy ilyen gépet. Így találtam rá a Banana Pi M1+-ra.

Amikor gépet kerestem magamnak, volt egy pár szempontom: Bírja a 24/7-es műszakot. Legyen kicsi és fogyasszon keveset. Az sem árt, ha rá tudom kötni a tv-re és úgy tudom használni.

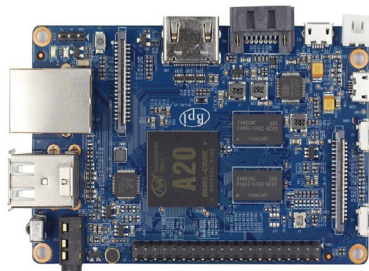
Jó pár évvel ezelőtt vettem is magamnak egy csoda számítógépet, ami mindezt majdnem tudta. Annyi volt a baj, hogy nagy volt, hangos, és sokat fogyasztott. A havi villanyszámlámban kb. +1000 Ft-ot jelentett.

Gyorsan alternatíva után kellett néz-nem, így kerültem szembe a Raspberry Pi-szerű kis gépekkel.

A Banán PC

Sok idő és néhány próbálgatás után egy Banana Pi M1+ mellett kötöttem ki, ami így már több mint féléves műszak után egy elég jó választásnak tűnik, otthoni NAS-nak.

A gépszörnyy lelkét egy 2 magos Allwinner A20-as processzor adja, ami szédületes 1 GHz-es sebességre képes. A programjainkat egy akár 32 GB-os micro SD kártyára is feltelepíthetjük, amik futási időben 1 GB-



on is elterülhetnek! A rengeteg sok csatló felületről már nem is beszélve. A standard GPIO mellett van itt minden, amit akarok: USB 2.0, Gigás RJ45-ös csatlakozó, infra, kamera csatlakozó. Minden, ami ma már alapnak mondható. Vagy inkább idejét múltnak....

Őszintén szólva a nagymamám telefonja jobb paraméterekkel rendelkezik, mint ez a gép.

Egy valamilyen viszont erős a Banán PC, ez pedig a SATA csatlakozó.

Külső vinyó csatlakoztatása

A legtöbb ilyen kis gép nem rendelkezik SATA csatlakozóval, így csak USB-n lehet rá vinyót kötni. Ez a 3-as USB-vel már

nem annyira nagy gond, de azért mégis megvannak a maga határai. Így a keresgélésem egyik fő szempontja az volt, hogy a gép rendelkezzen SATA csatlakozóval.

Sikerült nem is egy ilyen gépet találni, ám akkor még nem tudtam, hogy ezeken a gépeken nem "igazi" SATA csatlakozó van. Ugyanis a legtöbbben azt csinálják, hogy hiába látunk mi SATA csatlakozót, az igazából egy USB port, amit ügyesen átalakítottak.

A részletekbe talán most annyira nem mennék bele, a téma iránt érdeklődőknek csak annyit mondom, hogy a legtöbb ARM proci nem tud SATA-t vezérelni, így egy külön SATA-to-USB chippel van behuzudva a procnak, hogy mi is az a port. Ezzel



még nem is lenne annyira nagy gond, ha a legtöbb ilyen chip működne rendesen, és nem lenne mindenféle sebességprobléma velük. Arról már nem is akarok beszélni, hogy mi van akkor, amikor a proci csak 1 USB portot támogat és arra kötnek mindjárt 4-et, plusz egy ilyen SATA-s csatlakozót is... Olyan csiga tempót tud eredményezni, hogy az valami hihetetlen!

Első üzembe helyezés

A csomagolásról külön nem ejtenék szót, egy nagyon egyszerű fehér dobozban érkezett meg a gép, amire csak annyit volt írva, hogy Banana Pi. A célját, hogy raktározza a szállítást idejéig a gépet, maximálisan teljesítette.



Az első üzembe helyezésem viszont egy kicsit dőcögösen indult. A problémám ott kezdődött, hogy nagyon meglepődtem, amikor kiderült, hogy egy sima USB-s telefontöltővel kell üzembe helyezni a kicsikét. Már teljesen beizzítottam apukámat, hogy bányássza elő az összes univerzális tápot és csatlakozót, hátha valamelyik jó lesz. De hát egyik sem lett jó. A sima telefontöltőmről sikerült elsőnek beüzemelni. Ettől felbuzdulva a telepítést már úgy folytattam, hogy a router USB kimenetére és a tévé HDMI portjára kötöttem rá. A tévé USB-je éppen foglalt volt, na... A telefon töltőm is kellett.... Mi mást tehettem volna? Mindenesetre sikerült életet lehelni bele és persze semmi jelet nem

adott a nagy feketeségen kívül. Úgyhogy előkaptam gyorsan a micro SD kártyámat és telepítettem rá egy Armbiant. Régebbi keresgélesem alatt találtam rá erre a rendszerre és nagyon megtetszett, eléggé jól karbantartják és nagyon sok eszközt támogatnak! Kétféle variáns létezik belőle, a grafikus felülettel ellátott desktop és a csak parancssori felülettel rendelkező szerver. Mivel a Banana Pi specifikáció nem igazán engedi meg, hogy az ember elszálljon és mindenféle csili-vili dolgot csináljon vele, így marad a szerver verzió.

A legnagyobb meglepődésemmre elsőre sikerült minden! Nem volt semmi problémám, fennakadásom. Minden hibátlanul

ment! Rá is kötöttem egy 1TB-os laptop vinyót és gyorsan meg is formáztam, hogy tudjam használni.

Már csak pár szükséges programot kellett telepíteni, hogy a gépet bárholon el lehessen érni és már mehet is a móka!

Mindennapi használat

A gép nem sok törődést igényel. A kis proci a meleggel gond nélkül megbirkózik, a legnagyobb nyári hőségben sem volt gond az elérhetőségével. Azért kapott egy hűtő bordát a biztonság kedvéért. Torrenteket a Deluge segítségével bárholon hozzá tudom adni, és egyből el is kezdi a letöltést. A többi gépemen csak egy olyan

egyszerű torrent kliens van, ami erre a szerverre csatlakozik. A letöltési mappa meg lett osztva, így bárholon el tudom érni, és bármit meg tudok róla nézni. Ha pedig egy kis zenére vágyom, akkor a librespot segítségével a telefonomról tudom a Spotify-t vezérelni és kiküldeni a hangot az otthoni hifimre. Ennél több nekem nem is kell. Valószínűleg a gép sem tudna ennél többet egyébként!

Borítás

A legtöbb ilyen Single Board PC rendelkezik valamiféle tartóval, de ma már minden olyan dolog, amibe be ne építenék. Így tettem én is.



A borítás felső része, amin látszódik, hogy hol kellett levágni.



A gép belseje, ahol a jelszó az volt: nincs olyan probléma, amit egy kis ragasztószalag ne oldana meg!



Egy régi, sajnos már rossz, Super Nintendo Entertainment Systembe építettem bele. A kis SNES ház nem valami tágas, nagyon le kellett csupasztanom a belsejét. Sajnos ha leszedjük a borítást, akkor nem is néz ki valami szépen. De inkább a funkcionalitás volt a cél, nem pedig, hogy szép legyen a belseje.

Kívülről viszont szerintem gyönyörűen néz ki a gép!

Az egész házat lemostam, és ahol csak lehetett, letisztogattam a sokéves kosztol. Nagyon ügyeltem arra is, hogy kívülről semmi bántódása ne essen az építés közben. Arra pedig különösen büszke vagyok, hogy a csatlakozó felületeket is sikerült eltakarnom, ami annyira nem is lóg ki az egész ház külleméből. De szerintem a képek magukért beszélnek!

Egyedül a hátuljával nem vagyok megelégedve még, egy kicsit el lett mérve. De mivel azt nem sokat látom, így még szerintem sokáig ilyen marad.

Teljesítmény

Mint írtam, a gép egy 2 magos 1 GHz-es procival rendelkezik. Az oprendszert és minden mást egy micro SD kártyán tárol. A memóriát tekintve 1 GB áll rendelkezésünkre, ami meg van osztva a Mali 400-as videokártyával. Ezek mellett meg sem próbálkoztam a grafikus felülettel. Szerintem kiábrándítóan lassú lenne. Viszont parancssoros üzemmódban tökéletesen el

tud futni. Igaz, ehhez már egy kicsit hozzáértőbbnek kell lenni.

Csatlakozó felületeket tekintve a szokásos GPIO az jól jön. Lehetne rá kötni ventit vagy valami más érzékelőt, ha esetleg ezzel akar valaki kísérletezni. Én csak egy ventit kötöttem rá, de nagyon nem volt szükség a hűtésre, így inkább lekerült róla.

A legnagyobb figyelmemet két csatlakozó, a SATA és az Ethernet foglalta le. Az Ethernet csatlakozó Gigabitesnek van írva, de azt soha nem sikerült egy teszt alatt sem elérni.

A SATA csatlakozót bevallom őszintén nem mértem ki sebességügyileg. Egy használati tesztet végeztem: torrentezés közbeni FullHD-s filmnézését hálózaton keresztül. Akadás nélkül lejátszotta a filmet. Ez az, amire én eddig vágytam igazából.

Összegzés

Végül is már nem maradt más, mint hogy feltegyem a nagy kérdést: Megérte-e a Banana Pi M1+ az árát? Határozottan igen!

Amire használom, hogy menjen 0-24-ben az Ubuntu torrentje, teljesen jó. Még zenét is tudok róla hallgatni. Alig fogyaszt valamit, csendes, és nagyon jól néz ki a tv alatt!

Csak ajánlani tudom! Nekem nagyon bevált!



Az összeszerelt doboz



Helyére került a letöltő gép

AniMagazin

KÉTHAVI

ONLINE

INGYENES

Anime ismertető, bemutatók

Szezonos animék, vélemények

Cosplayes interjúk

Manga ismertető



Távol-keleti kultúra

Játék-, és filmkritikák

