Ingyenes, online magazin, kereskedelmi forgalomba nem hozható! 2018.03 - 42. szám

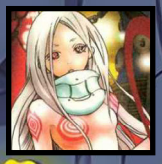
# Anime Magazin



## Love Live!



Tavaszi szezonajánló



Deadman Wonderland



Boueibu seiyuuk



TOP10 tsundere karakter

## Impresszum

**Alapító:** *NewPlayer*
**Főszerkesztő:** *Catrin*
**Tervezőszerkesztő:** *Hirotaka*
**Lektor:** *pintergreg*

**Szerzők:**
*Iskariotes, Lady Marylin, tomyx20, A. Kristóf, Szimun, Venom, Ricz, Jucuky, Szalamandra*

## Elérhetőségek

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

**Weboldal:** *animagazin.hu*
**Facebook:** *fb.com/anipalace*
**Twitter:** *twitter.com/anipalace*
**Youtube:**
*youtube.com/user/AniPalace*

## Írj cikket!

**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 küldd el nekünk a *bekuldes@anipalace.hu* címre.

Less rá a *Cikk kategóriáinkra*, hogy mely témában, milyen cikk jelent már meg.

## Előző szám




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

## Kiemelt partnerek

Animefordítások · Anime Raptors · Cosplay.hu · Figuracsatorna · Lady Marilyn Blog · Ricz/Ronin Factories · AniPalace Youtube

## További partnerek

AnimeAddicts · AnimeKommentár · Anime Sekai Team · Anime Series · AnimeWeb · Aoi Anime · Dragon Hall+ · Namida Fansub · No Sub No Life · PAF - Pécs · Red Light Yaoi · Soul Society · Totenkopf · Uraharashop · Yaoi Blood

# 42.

Hét éves az AniMagazin. Banzaiiiii!

Térjünk is a lényegre: az évforduló alkalmából új dizájnnal jelentkezünk, nagy köszönet érte Hirotakának, aki megálmodta a mostani látványelemeket és elrendezésüket. Az oldalarány is változott: végre 16:9-es lett, a tartalmi kategóriák és azok sorrendje viszont maradt a régi. Ami pedig a kedvencem az egészben: kikerültek a színes/halványított hátterek, mindenhol a letisztult, egységes fehér lesz ezentúl, persze a kategória színek továbbra is dominálnak (de így talán nem fog a böngésző pdf nézegetőkben sem túl katasztrofálisan kinézni). Remélem, hamar megszeretitek!

Másik lényeges változtatás a magazin új honlapja az *animagazin.hu* címen. Nagy köszönet érte pintergregnek, aki a megjelenés előtt gyors összehozta nekünk. Mi nagyon szeretjük, egyszerű és teljesen magazin orientált. A hozzászólás is praktikusabb, Disqus alapú lett, így könnyebben tudtok nekünk írni. Az *anipalace.hu* cím is megmarad, jelenleg NewPlayer alakítgatja, amennyire ideje engedi. Még mindkét honlap fejlesztés alatt van.

A mostani szám tartalmi szempontjából is van némi érdekesség: a szokásos anime-mangás felhozatal mellett kissé túltoltuk a Kontroller rovatot. Elsőként köszönthettük új írónkat, Szalamandrát, aki a ritmusjátékokról hozott egy átfogó bemutatót. Jucuky ehhez kapcsolódóan konkrét példával, az I-Chuval állt elő, Venom is jelentkezett egy FF és egy Secret of Mana ajánlóval, majd Ricz is felbukkant Hunie élményeivel. Nos, éreztem egy kis késztetést, hogy egész évre szétszórjam a rovat termését... Csak viccelek! Sokkal inkább támogatom a beérkező cikkek minél előbbi publikálást aktualitástól függetlenül. Így nem bánom, ha hullámzik a témák előfordulásának aránya.

Kiemelném az interjúkat is, amiből most hármat is sikerült hozni. Dracke cosplay és Gyűrűk Ura Cosplay Club interjút, továbbá az AMAI-t is faggattuk legutóbbi sikeres Ghibli koncertjük és további terveik kapcsán.

Most, hogy már megint én írtam a szerk. levelet (nem sóztam se Hiróra, se a többiekre a feladatot), ismét megköszönhetem személyesen itt is minden írónknak és szerkesztőnknek a sok-sok munkáját! Ezer köszönet!

Külön köszönet az olvasóknak, amiért eme sorok közé is betévedtek, és persze, amiért olvassák a magazint! Jó szórakozást a legújabb számhoz, várjuk véleményeiteket! Hamarosan, még a következő szám megjelenése előtt a tavalyihoz hasonló olvasói kérdőívvel jelentkezünk.

- Catrin

## ANIME

04 Love Live!
*Hirotaka*

13 Love Stage!!
*Catrin*

16 Yuyushiki
*pintergreg*

19 Spriggan
*tomyx20*

23 Tavaszi szezonajánló
*Hirotaka*

34 Szezonos animékről röviden
*Catrin, Hirotaka, Venom, NewPlayer*

44 TOP 10 tsundere karakter
*Venom*

49 Avatar
a Dalai Láma akciósorozat II.
*iskariotes*

57 A Boueibu seiyuuk
*Jucuky*

## MANGA

66 Deadman Wonderland
*A. Kristóf*

70 Blades of the Guardians
*A. Kristóf*

## FIGURAVILÁG

74 Godoka - Madoka figura
*Szimun*

## KONTROLLER

77 Ritmusjáték kezdőknek
*Szalamandra*

83 I-Chu csodálatos világa
*Jucuky*

92 Final Fantasy XIV
*Venom*

96 Secret of Mana
*Venom*

99 HuniePop és HunieCam Studio
*Lehocki Péter (Ricz)*

## RIPORT

105 AMAI interjú
*Hirotaka, Venom*

## RENDEZVÉNY

108 AMAI Sound - Ghibli koncert
*Hirotaka*

112 Cosplay Farsang
*Hirotaka*

## KREATÍV

115 Dracke cosplay interjú
*Lady Marylin*

121 Gyűrűk Ura Cosplay Club interjú
*Lady Marylin*





















LOVE LIVE!
ÍRTA: HIROTAKA

*Ne adjuk fel az álmainkat, a vágyaink érdekében tegyünk meg mindent, és haladjunk a cél felé vezető úton. Ha esetleg időközben eltévelyednénk, vagy nem látjuk jól a kijelölt utat (és ez minimum egyszer tuti előfordul, mert a készítők úgy akarják) támaszkodjunk a barátainkra, ők segítenek felállni, erőt nyerni, visszavezetnek a helyes irányba, hiszen úgyis közös a cél. Ez az egyszerű, szentimentális kliségondolat minden második animére érvényes, főleg ha azok helyszíne egy középiskola. Ha mindez megvan, akkor énekeljünk és táncoljunk!*

## A fellépést megelőzi a próba

A Sunrise fogta ezt az egyszerű gondolatot, és erre az alapra húzott fel egy szimpla sulis keretet. Az egészet pedig megtöltötték a nagy népszerűségnek örvendő idol jelenséggel. A Sunrise szeret nagy franchise univerzumokat építeni, erre a *Gundamnél* nincs jobb példa, és a *Love Live!* sem különb ennél. Szóval a címet hosszútávon el kell adni, ami egy ilyen animénél egyértelműen a karakterek feladata. Viszont ahhoz, hogy minél szélesebb körben el lehessen adni, ahhoz sok ember ízlésének vagy inkább fétisének megfelelő szereplőket kell alkotni.



2010-ben a Sunrise amolyan próbaként kiadta a *Snow Halation* című zenés videót, akkor még ebben a műfajban a *The Idolmaster* bontogatta szárnyait (mindössze egy sorozatattal és egy OVA-val rendelkezett ekkor), a *K-On!* pedig méltán saját sikerében fürdött. Úgy tűnik, ez bejött az embereknek, így nem lehetett csak úgy hagyni, hogy a „cuki lányok zenélnek” toposz kifulladjon, mikor még nem csináltak belőle sok és még több pénzt. A stúdió a következő három évben csepegtette az idolos cuccokat. 2011-ben is kaptunk egy zenei videót, N*atsu-iro Egao de 1, 2, Jump!* címmel, amivel már nőtt a csali a Sunrise pecabotján, és egyre mélyebbre dobta a rajongók tavába: bikiniben táncoltak és énekeltek a lányok. Kinek ne tetszene ez? 2012-ben a kötelező cseléd-lány ruhát is kipipálták a *Mogyutto “Love” de Sekkinchuu!*-val. Ugyanebben az évben követte ezt a *Wonderful Rush* és a légi-utaskísérő egyenruha. Közben 2012 és 2016 között a Sunrise a Bandai Namcóval karöltve indította el az *Aikatsu* idolszériát, ami rengeteg epizódszámot kapott (178), ám az kevésbé lett sikeres.



A Sunrise szárnypróbálgatása közben az Idolmaster még jobban kibővült, sorozattal és OVA-val egyaránt, valamint elstartolt az *AKB0048* két szériája.

Végül 2013. január 6-án indult el a *Love Live! School Idol Project* és sikere azóta töretlen, mondhatni maga mögé utasította a többi idol animét. Nem is lett nagy meglepetés, hogy az első széria a már kiadott klipekhez igazodott, és az azokban szereplő bandát, a μ’s megalakulását és karaktereit ismerhettük meg. 2016-ban pedig két tv-sorozat, egy film, sok klip és recap után elindult a következő banda, az Aqours kalandjai. Ennél a második évad tavaly év végén fejeződött be, és most várunk a filmre. Ezek után kötve hiszem, hogy a Sunrise ennyinél megállna. Nem is lenne sok értelme.

Hogy is néz ki a Love Live! világa? Nem kell nagyon tekergetni az agyunkat.



Vették a mai Japánt, célkeresztbe tették a lánybandát, olyannyira, hogy 90%-ban róluk szól az egész, a maradék pár emberke meg a szükséges töltelék. Teljes egészében kihúzták a férfi karaktereket, amivel elkerülték 1-2 fiúidolos anime hibáját, melyekbe feleslegesen belepakolnak egy lélektelen női szereplőt, ami mondhatni lehűti a kedélyeket. Végül pedig létrehozták a Love Live! event-sorozatot, ahol iskolai (lány)énekesbandák versengenek meg egymással, a nézők pedig szavaznak rájuk. Lényegében ennyi. A történetek mozgatórugója egyrészt ennek a rendkívül népszerű, presztízsértékű, túlmisztifikált fesztiválnak a megléte, és a nyerni akarás, másrészt a középpontban lévő bandák (μ's, Aqours) tagjainak egyéni célja. Mert ha egy átlagos japánnak a középiskola az élete csúcspontja, akkor egy iskolai idolnak a csúcspont, hogy a Love Live!-on énekelhet.

Az animében globálisan véve a Love Live! a legnagyobb szórakozási forma, amit kitaláltak, a karakterek szempontjából pedig egy eszköz céljaik eléréséhez, ami persze végül élvezetté, szórakozássá, ugyanakkor komoly próbává válik, teszteli, fejleszti karaktereink összetartását, kapcsolatát, barátságát.



## Love Live!

Az első széria középpontjában az Otonokizaka középiskola és a μ's (Muses) nevű idolcsapat kalandjai állnak. Az első részekben kiderül, hogy a középiskolát be fogják zárni a kevés hallgató miatt, így az úgynevezett főhős Kousaka Honoka fejébe veszi, hogy megmenti a sulit bármi áron. Mi segíthetne ezen jobban, mint az iskola népszerűsítése, amihez a legjobb eszköz az idolcsapat alapítása. Honokának nem is kellett több az ötleten kívül és olyan energikus lett, mint kisgyerek a játékboltban. Egyből beszervezte két barátnőjét Kotorit és Umit akár akarták, akár nem, és hárman indultak el azon a rögös, drámáktól sem mentes úton, amin végül a kilenc főre bővült csapat (mondtam, hogy minél több ember érzékét meg kell venni) ismert legyen és felléphessen a Love Live! színpadán.



Az első és a második évad szorosan kapcsolódik egymáshoz, együtt adnak ki egy teljes sztorit, a film már csak plusz egy mélyre nyúlás a rajongók zsebébe, amiből megtudhatjuk, hogy a Love Live event Amerikában is hódit.
Ebben a 26 részben teljesen az elejétől követhetjük nyomon a μ's megalakulását, bővülését, sikereit és kudarcait. Azt, hogy a Love Live! nem holmi sufnibuli, hogy annál is több energiát kell beleadni, mint amennyit képzeltünk. Szépen lassan kibontakozik, ahogy a karakterek ráeszmélnek, a siker nem hullik az ölünkbe, és nem lesz egyből telt házas koncert a suliszínpadon. Minden kezdet nehéz! De ha már nyeregben érezzük magunkat, a toplistáról így is könnyű lecsúszni. Az idol világban kemény a verseny, sokan állnak sorba, hogy a legjobbak közé kerüljenek.





Az anime pedig nem lenne anime a tipikus karakterdrámák nélkül. Ebben a tekintetben a Sunrise nem mert kockáztatni, a bevált receptet használta. Kisebbet-nagyobbat egyaránt találunk, és itt is igaz, hogy minél tovább tart a dráma, minél nagyobb ívet jár be, annál feleslegesebb, annál mesterkéltebb. Jó példa erre Honoka és Kotori viselkedése az első évad végén, aminél minden egyes további perccel érezzük, hogy fárasztóbb, sablonosabb. Jó példa is akad azért, ilyen Eri és Niko problémái, amit hamar - vagy legalábbis kevesebb műsoridővel - sikerült lezárni, és így kicsit közelebb is kerülnek hozzánk a karakterek. Persze Honokával és Kotorival sincs semmi baj, csak ahogy kezelik a gondjaikat az borzalmas.

Az első Love Live! szerethetőségét egyrészt az újdonság ereje adja, másrészt egy jól összerakott karaktergárda, amiből mindenki megfeleltethető egy tipikus egyenkarakternek, mint a „cuki", „tsundere", „ártatlan", „hibbant" stb.

Jól működnek együtt, a szereplőknek sikerül áthidalni a problémákat és jó látni, ahogy igazi csapattá válnak. Az iskola bezárása, mint történeti elem, teljesen megfelelő katalizátora az eseményeknek. A μ's tagjai két frontról érkező nyomás alatt csiszolódnak: mentsük meg a sulit és közben nyújtsunk maximumot a Love Live!-on. Teszik ezt az iskolában, egymás otthonában, csapatépítő kiránduláson stb. Ám igazán ez majd a Sunshine alatt csúcsosodik ki.

## Karakterek

### Kousaka Honoka (seiyuu: Nitta Emi)



A frontember, a csapat főmotorja. Ő találta ki az egész idolcsapatot. Könnyen lelkesít másokat, biztat, inspirál, egyben tartja a bandát. Egyszerűen gondolkodik, ezért pozitív, optimista. A első évad végén van egy borzalmas hülyesége és drámája, de a többiek kisegítik a mélypontról.



### Sonoda Umi (seiyuu: Mimori Suzuko)



Az átlagos félénk lányt testesíti meg. Ugyanakkor nyugodt és higgadt, ezért képes logikus döntéseket hozni, józanul megítélni a szituációkat. Ő a csapat dalszövegírója. Sokat segít Honokának, elvégre egyik legjobb barátja.

### Minami Kotori (seiyuu: Uchida Aya)



Honoka másik legjobb barátja, vele teljes a triumvirátus. Rendkívül kedves lány, aki mindenki problémáját képes átérezni, és senkit sem szeret megbántani, ebből is adódik némi konfliktusa Honokával. Ő a csapat dizájnere, ruhatervezője. Okos, intelligens, anyukája az iskola igazgatója.

### Nishikino Maki (seiyuu: Pile)



Egy rendkívül fontos tagja a csapatnak, ugyanis ő szerzi a zenét. Honokának őt már nehezebb volt beszerveznie, mivel nem voltak ilyen ambíciói. Elég magának való lány, némi tsundere beütéssel. Persze jól beilleszkedik a csapatba, és néha a belső érzései is kitörnek, akármennyire is magában tartja.



### Koizumi Hanayo (seiyuu: Kubo Yurika)



A tipikus félénk, halkszavú karakter. Inkább másokra hagyatkozik, ha dönteni kell. Lassan oldódik fel és barátkozik. Viszont a Love Live intézményének nagy rajongója, mindig figyeli az ezzel kapcsolatos híreket és tájékoztatja a csapatot.

### Hoshizora Rin (seiyuu: Iida Riho)



Hanayo legközelebbi barátja. Vele ellentétben, rendkívül extrovertált, pörgő stílusa Honokáéhoz hasonlít, de nála flúgosabb. Minden dologba benne van, mert jó buli. Szokása a szövegébe beépíteni a „nyan" szót.

*„Jól működnek együtt, a szereplőknek jól sikerül áthidalni a problémákat és jó látni, ahogy igazi csapattá válnak."*




### Yazawa Niko (seiyuu: Tokui Sora)



Niko felsőbb éves tanuló, és először ellenszenvesen, támadóan reagál a μ's-ra. Erre meg is van az oka, de szép lassan meglágyul és végül csatlakozik a csapathoz. Igazi idolkedvelő. Kedvenc bemutatkozása, amit folyton, már túlságosan is sokszor elsüt, a jellegzetes „Niko Niko Nii". Nem szereti, ha elveszik tőle a rivaldafényt és igyekszik felsőbbrendűségét hangoztatni, de sosem bántó stílusban. Inkább vicces, pont emiatt nem veszik figyelembe.

### Ayase Eri (seiyuu: Nanjo Yoshino)



Eri, mint a diáktanács elnöke, a tökéletes diák képét testesíti meg. Eleinte ő is elutasítóan fordul Honokáék idolsága felé. Mindezt érzelemmentes és rideg stílusban teszi, úgy gondolja, hogy az ötlet eleve kudarcra ítéltetett és csettintésre nem lehet sikereket elérni, így nincs is értelme próbálkozni.

Szépen fény derül hozzáállásának okára, és Nozomi segítségével feloldódik. A suli bezárásának gondolata őt is megrémíti, így segít a lányoknak edzeni, és végül csatlakozik is hozzájuk. Innentől egy kedves, segítőkész karakter lesz belőle, aki logikus és értelmes döntéseket hoz.

**Toujou Nozomi (seiyuu: Kusuda Aina)**



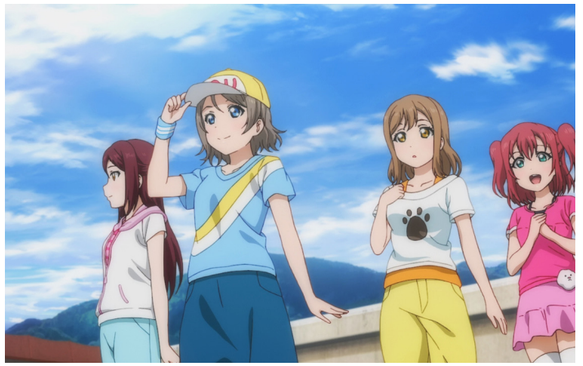
Eri legjobb barátja és egyben a diáktanács alelnöke. Látszólag semlegesen áll a témához, de hisz a kártyajóslásban. Megjósolja, hogy a csapatnak kilenc tagból kell állnia, és ennek megfelelően, titokban ő adja a μ's nevet, a kilenc múzsa után. Bár a végsőkig fenntartja a semlegesség látszatát, próbálja az eseményeket és Erit úgy terelni, ahogy a kártyákban látta. Kedves, a csapat talán legjózanabb tagja, mindig higgadt, ezáltal jó tanácsadó. Kivéve, mikor úgy gondolja, hogy a csapattársai mellét kell fogdosni.




## Love Live! Sunshine

Ha láttuk az első szériát, akkor tökéletesen el tudjuk képzelni, milyen a második. De azért nézzük meg, mi változott. Röviden: semmi. Bővebben: A Sunshine időben is folytatás, az után játszódik, hogy a μ's már elérte a sikert.

Kaptunk új sulit a tengerparton, az Uranohoshit. A karakterek száma maradt kilenc, egy picit átrajzolták őket és más nevet kaptak, de egyébként ugyanolyanok. Annyi a különbség, hogy az Aqours tagjai hibbantabbak és így idegesítőbbek, fárasztóbbak is lettek. Más érdembeli változás nem történt. Ugyanúgy megkapjuk, hogy az iskola be fog zárni, és indulni kell a Love Live!-on, mert a sulit népszerűsíteni kell. Persze lehet ezzel csak én vagyok így, de ezáltal - főleg a karakterek miatt - a Sunshine számomra



unalmasabb, elcsépeltebb lett, és nyomába sem ér az első szériának. De hát tudjuk, hogy a Sunrise a legnagyobb szakértője annak, hogy kell eladni újra ugyanazt. Sajnos ez a történetre is igaz. Laposabb lett, elnyújtottabb, akadozott a cselekmény és jobban ráment a slice of life-ra.



A történetünk Takami Chikával indul, aki egy tengerparti városban Numazuban lakik és másodéves gimnazista. Nagy rajongója a μ's-nak, ezért elhatározza, hogy saját idol csapatot alakít. Ám jön a diáktanács elnöke, Kurosawa Dia, és kategorikusan nemet mond. Pont úgy, ahogy Eri az első szériában. Meg is van rá a saját oka, ami majd kiderül.

Ezek után a két évad majdhogynem ugyanazt az ívet követi, mint a sima Love Live!. A Sunshine esetében hiányzik az a komolyság, amit a karaktereknél kéne érezni a suli bezárása és a Love Live felé. Az Aqours tagjai inkább csak játszanak, bolondoznak, és bár megkapjuk itt is ugyanazokat a drámai momenteket, sokkal felületesebbek, tartalmatlanok.



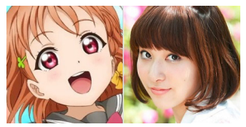
Ha cukibbra, gyerekesebbe akarták őket csinálni, akkor sikerült.

Az első szériában a riválisA-RISE banda helyére itt egy Saint Snow nevű csapat került, ami egyszere tölti be a példakép és riválisszerepét. Ők is gyengébbek és felejthetőbbek lettek az A-RISE-nál. Korábban említettem, hogy a suli bezárása miatti népszerűsítés és a Love Live-on fellépés itt csúcsosodik ki. Ez abban nyilvánul meg, hogy a lányoknak kis időeltéréssel kéne két helyen fellépniük, ami előbb egy kis drámát eredményez, majd egészen izgalmas és vicces konklúziót ad.

Nehéz függetlenül értékelni ezt a szériát, akarva-akaratlanul is összehasonlítja őket az ember. Ha nagyon megerőltetjük magunkat, akkor is látható, hogy a Sunshine jóval gyengébb lett és legnagyobb szerepe inkább az volt, hogy meglovagolja az első széria sikerét. Hogy lesz harmadik széria az nem kétséges, de remélem kicsit több munkát fektetnek majd bele.

## Karakterek

### Takami Chika (seiyuu: Inami Anju)



Chika az örökké energikus középsulis csaj. Rajong a μ's ért, így ő is megalapítja saját idolcsapatát. Könnyen szocializálódik, mindig pozitív és próbálja a dolgok jó oldalát nézni. Igazi optimista, mindig sikerül lelket öntenie a többiekbe.

### Watanabe You (seiyuu: Saitou Shuka)



Chika osztálytársa, apja kompvezető, egyszer majd ő is az szeretne lenni. Energikus, céltudatos lány, igyekszik mindig pozitív lenni, és jellemző rá, hogy előbb cselekszik, mielőtt gondolkodna.

### Tsushima Yoshiko (seiyuu: Kobayasi Aika)



Elsőéves és igazi különc, senki sem érti, mit hadoval olykor valami bukott angyalról meg ördögökről. Ráadásul Yohanénak keresztelte magát. Ezt mindig akkor szedi elő, amikor kényes pillanatba kerül, ami sokszor előfordul, így az egész lénye talán a legfárasztóbb a Love Live univerzumban. Amúgy ő az egyik poénkarakter, mivel alapból nincs nagy szerencséje. Bár engem hihetetlenül bosszantott.



### Kunikida Hanamaru (seiyuu: Takatsuki Kanako)



Elsőéves diák, akinek családja egy szentélyt gondoz. Ruby legjobb barátja, szelíd, csendes és figyel a környezetére. Először nem érezte magát megfelelőnek, hogy idol legyen, de aztán sikerült motiválni. Beszédeiben a mondatokat mindig a „zura" szóval zárja le, ami számomra ismét egy idegesítő megnyilvánulás.

### Sakurauchi Riko (seiyuu: Aida Rikako)



Másodéves, Tokióból költözött a kisvárosba. Kissé visszahúzódó és szereti a beltéri elfoglaltságokat, nyugodtsága néha álca, pánikolós típus. Átlagossága miatt ő sem akart csatlakozni a csapathoz, de Chika végül rávette. Fél a kutyáktól, így találkozása velük, mindig vicces és valahol aranyos is. A második évadban végül legyőzi félelmét.



### Kurosawa Ruby (seiyuu: Furihata Ai)



Ő is elsőéves, Dia húga. Félénk, ezért csak akkor kezd beszédbe, ha feloldódott. Legjobb barátja Hanamaru, akivel gyakran vannak együtt. A félénkség mögött azonban van egy gyermeki játékos oldala is. Csodálja barátait, akik mindig segítenek neki.

### Kurosawa Dia (seiyuu: Komiya Arisa)



Ruby nővére, harmadéves. Érezhető rajta, hogy idősebb, mind stílusban, mind beszédben kijön ez. Mindenkivel udvarias, nem szereti, ha rosszul mennek a dolgok, ezért keményen dolgozik. Épp ezért a Love Live számára csak akkor ér valamit, ha teljesen megnyerik. Rubyra pedig igyekszik mindennél jobban vigyázni.



**Ohara Mari (seiyuu: Suzuki Aina)**



Szintén harmadéves, ráadásul kőgazdag, mivel apjának szállodalánca van. Gyerekkorában külföldön tanult, és most ő az Uranohoshi megbízott igazgatója, mivel az apjáé az iskola is. Nagyon vidám, a gondjait igyekszik maga megoldani és nem másokra ráterhelni. Szereti, ha középpontban van, és szinte mindig told egy-egy angol szót a mondataiba. Ez bosszantó pótcselekvés, amihez hozzájön, hogy rájátszik az angol akcentusra.

**Matsuura Kanan (seiyuu: Suwa Nanaka)**

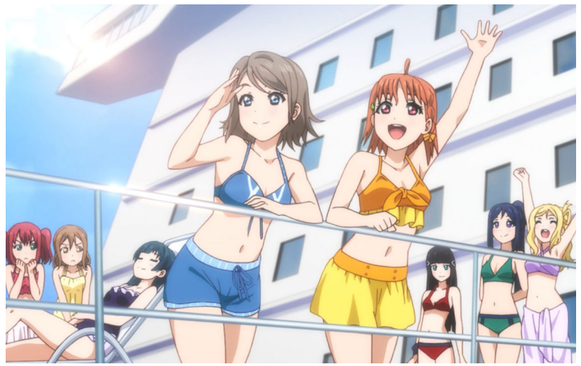


Harmadéves és egy búvárboltban dolgozik. Chikával, Diával és Marival gyerekkori barátok. Nyugodt, higgadt természete van, képes mérlegelni a szituációkat. Fontosnak tartja a barátait és segítésüket maga elé helyezi.

## Színes és csillogó színpad

Egy kritikus ponthoz érkeztünk, beszéljünk a látványról.

Mint azt említettem a Love Live széria a Sunrise stúdió berkeiben készül, és az ilyen nagy és minőséget nyújtó készítőktől elvárjuk a jó grafikát. Kicsit kettős érzésünk lehet, de a Love Live szép. Semmi kiemelkedő, de abszolút megfelel a kor elvárásainak. A karakterek kellően részletesen



vannak megrajzolva, a ruhájuk is szép és, ami fontosabb, változatos. Az egy dolog, hogy minden fellépésnél más öltözékben táncikálnak a színpadon, de amellett is hordanak normális ruhát a sulis göncön kívül. Ez ugyan ma már hozzátartozik az elvárt minőséghez, de még mindig nem általános, szóval érdemes kiemelni, főleg, hogy a csajok kilencen vannak, így kilenc karakterre kell más ruhát adni. Ennek ellenére megemlítem, hogy rajtuk kívül viszont mindenki ugyanazt a szerelést hordja az anime alatt. A környezettel sincs semmi baj, annyira részletes, amennyire kell, de azért itt is akadnak hibák. A fellépések többségénél nincs közönségkép, hangjuk az persze akad. A szimpla sulis, meg városi környezetet mindenki el tudja képzelni.

Az animációt két részre bontanám. Aki látott már idol animét, az tudja, miért. A normál slice of life szokásos rajzolási stílussal készült, szépen megvan animálva, mindenki normálisan

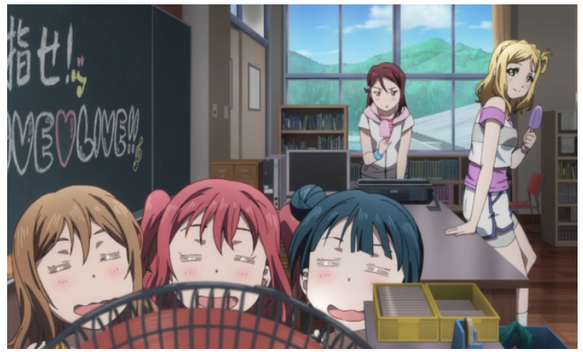


mozog, ahogy annak lennie kell. A színpadi előadásoknál viszont 3D CG-t használtak a készítők. Ezt akár tetszik, akár nem, szokni kell. Először furcsa lesz. A szerencse az, hogy nem lett gáz, csak a két stílus közötti hirtelen váltás okozhat furcsállást sokak arcán. Viszont így könnyebb volt megvalósítani, hogy mind a kilenc csaj totál egyszerre mozogjon. Hozzáteszem, amikor ugyanabban a produkcióban csak 2-3 csajszi van a képen, akkor normál animációt kaptak.

## Mikrofonpróba

Lássuk a zenét. Idolos, éneklős animéről van szó, tehát ez a másik legfontosabb eleme az egész Love Live univerzumnak, meg persze minden hasonló animének. A jelenetek alatti hangok lényegében teljesen elhanyagolhatóak, a fókusz a dalokon van. Értelemszerűen a μ's dalai állnak a középpontban, részesei lehetünk, ahogy egy-egy dal megszületik, felkészülnek rá, és láthatjuk

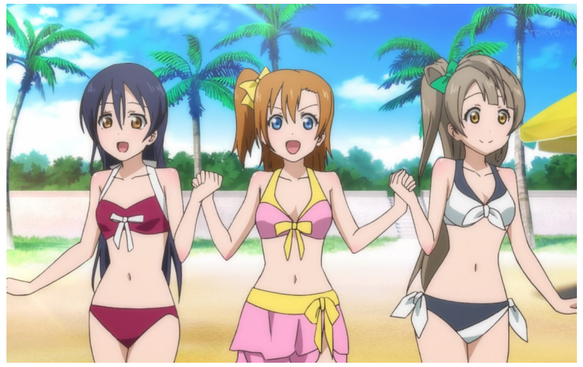


az elkészült produkciót. Ez azért is fontos, mert a felkészülésből nem fogunk rájönni, hogy mit is fognak előadni. A μ's minden egyes, a Love Live eventhez köthető számát láthatjuk, hallhatjuk. A problémám nekem főként az, hogy mind egy kaptafa. Tény, hogy egy-egy egészen jól hangzik, és megkedveltem, de egyik sem olyan, amit betennék a kedvencek közé. Viszont a μ's-nak sokkal több dala van, mint amit az animében láthatunk, ebből már sikerült kedvencet találni.

Persze ezek főleg azok, amiket nem mind a kilencen adnak elő, csak mondjuk 2-3-an a csapatból. Ez azért van, mert mind a μ's-on és mind az Aqourson belül hoztak létre kisebb klikkeket, formációkat, akik előadják saját számukat. Például a BiBi, Eli, Maki és Nico hármasát takarja. Ugyanígy van a μ's-on belül Lily White és Printemps. Az Aqourson belül pedig a Guilty Kiss, Azalea és a CYaRon! Ezek között már van, ami kicsit más stílusú, pörgősebb, dinamikusabb, menőbb. Be kell valljam az első Love Live-ban, az A-RISE zenéi sokkal jobban bejöttek, kár, hogy csak kettő van belőlük.

A Sunshine e tekintetben is rosszabb lett, az ő dalaik, még egysíkúbbak és felejthetőbbek. Egyet találtam mindössze, amit többször meghallgattam már. Nyilván nekik is több számuk van, mint ami az animében elhangzik, így akinek tetszettek, nézzen körbe a neten. A dalok elkészülésébe való betekintés is csekélyebb a Sunshine esetében, ami szintén nagy kár.



Mindentől függetlenül a zenék kellemesen hallgathatóak anime közben, illenek a lányokhoz, így előadva bármelyiket jó megnézni az animén belül, mert ismerjük a hozzá tartozó körülményeket, motivációt, célt, ami hajtja előre a csapatot. És biztos vagyok benne, hogy aki kedveli az idolaniméket, az fog találni magának nem egy zenét, amit többször is szívesen visszahallgat.

Említek néhány szót a seiyuukról is. Nos, ők nagyon jól játszanak, de ebben semmi újdonság nincs. Inkább azt emelném ki, hogy sikerült azt a minimális jellemeltérést érzékeltetni, ami felfedezhető a karakterekben. Plusz a hangokról mindenkit fel lehet ismerni, még ha egy-kettő nagyon hasonló is.

Ha mérlegképet akarnék festeni a Love Live-ról, akkor azt mondanám, az egész cím egy nagy fejőstehén, egy reklám, ami eladja a hozzá gyártott fancuccokat. Ahogy sok más anime is teszi ezt, de a Love Live talán az egyik legprofibb ebben. Ha ezt nem vesszük számításba, akkor egy szerethető, nézhető alkotás, amit még akkor is meg fogunk kicsit kedvelni, ha alapból nem is érdekel minket annyira a téma. Van jó néhány bosszantó eleme, mint a többször szükségtelen, bugyuta dráma, de ezt a japánok sosem hagynák ki, hiszen másképp hogy sajnálnánk, éreznénk együtt karaktereinkkel. Ha addig nem kedveltük meg őket, akkor majd a sajnálatunk imádattá alakulhat. Illetve a Sunshine úgy ahogy van, a sima széria gyengébb klónja, ami az érdeklődést hivatott fenn-, a pénztárcát pedig nyitva tartani.



*Ezenkívül mégis egy kellemes, aranyos, kikapcsoló szórakozás, ami valamilyen szinten nézeti magát. Teljesen kor- és nemfüggetlen, így mindenkinek ajánlanám, bár talán férfitársaim jobban fogják élvezni.*






**Hossz:**
Love Live!: 2x13 rész+film
Love Live! Sunshine!!: 2x13
sok-sok rövid zenei videó

**Műfaj:** zene, slice of life, iskola

**Értékelés:**

Love Live!
MAL: 7,63 ANN: 7,42 Anidb: 6,91

Love Live! Sunshine
MAL: 7,55 ANN: 7,42 Anidb: 6,5

# Ajándék háttérkép a vezércikkhez

# Love Live!




**Kattints a képre!**



# Love Stage!!

Írta: Catrin

*Nem vagyunk eleresztve boys' love animékkel, így elhoztam most azt, ami az eddigi tv-sorozatok közül szerintem a legjobb.*

## Az anime...

Főhősünk **Sena Izumi** egy 18 éves egyetemista, álma, hogy mangaka legyen. Teljesen átlagos otaku lenne, családja azonban a szórakoztatóiparban dolgozik. Apja musical színész, és saját vállalata van, anyja híres modell és színésznő, bátyja pedig ismert idol. Szívesen vennék, ha Izumi is csatlakozna a családi bizniszbe, de a fiú hallani sem akar erről. Pedig apja titkára, Rei, aki talán a legtöbbet törődik a kis otakuval, nem győzi összetörni Izumi mangaka álmait. Elvégre a srác eléggé tehetségtelen a rajzolásban, amivel Reien kívül más nem igazán szembesíti.

Izuminak végül mégis ki kell lépnie a komfortzónájából. Ugyanis tíz évvel ezelőtt szerepelt szüleivel egy reklámfilmben, ahol egy cuki kislányt



alakított. A cég pedig az évforduló alkalmából most kitalálta, hogy újraforgatná a reklám 10 évvel későbbi változatát. És itt jön képbe a másik főhős, a felkapott színész idol, **Ichijou Ryouma**, aki anno a másik gyerekszereplőt, Izumi párját alakította. Ryouma csak úgy vállalja el a szerepet, ha marad a régi stáb, és most is ugyanaz az aranyos lány lesz a párja (titkon reménykedik is egy újdonsült vonzalomban, mivel gyerekként nagyon tetszett neki a lány, így kíváncsi, most milyen lehet). Izumi persze





nemet mond, egyrészt a múltbéli szereplés sem hagyott benne túl kellemes emlékeket, másrészt nem akarja leleplezni, hogy az akkori lány valójában a híres Sena szülők kisebbik fia. Bátyja, Shougo azonban képes őt lefizetni egy limitált kiadású Lalalulu mahou shoujo fancuccal (Izumi kedvenc karakterével), így végül mindenki örömére lánynak öltözik és segít a családi reklámban. Ruhája és sminkje mellett feminin vonásainak is köszönheti újdonsült sikerét… Ryouma már-már 10 éve a lány iránt szűnni nem akaró szerelmet is vallana neki, Izumi viszont ezt már végképp nem hagyhatja, és fiúként áll elő.

Ettől kezdve tanúi lehetünk, miként próbálja feldolgozni Ryouma, hogy vágyai egy fiú iránt is változatlanok maradnak (sőt!), valamint, hogy Izumi miként próbál akár Ryoumának, akár a showbusinessnek ellenállni (egyre kevesebb sikerrel). Alakuló barátságukat és vonzalmukat minimális családi momentek (főként Rei és Shougo révén), valamint Izumi otaku barátai és közege színesítik.



### Love Stage!! manga

Eiki Eiki író és Tsuda Mikiyo rajzoló 2010 és 2016 között alkotta Izumiék történetét, amely összesen hét kötetet élt meg. Az anime majdnem a feléig, a 3. kötet végéig dolgozza fel a történetet, így akár még folytatás is érkezhetne, de sajnos erről nincs hír. Hiányérzetünk viszont nem igazán lesz, az anime eljut addig a pontig, amikor már elégedettek lehetünk. A manga persze sokkal részletesebb, merészebb, lényegesen több és látványosabb szexualitást tartalmaz.

A szerzők 2011 óta publikálnak egy light novelt is *Back Stage!!* címen, ami Shougo és Rei románcát mutatja be (sajnos az animében csak nagyon kevés utalást kapunk hozzájuk).









Aminek a főszereplők talán a legtöbbet köszönhetik, az egy mangaka pályázat, melyre Izumi nagy erőkkel készül, Ryouma pedig szívesen segít neki…

Mindezt követhetjük elképesztően vidám és lökött 10+1 OVA részben, szerencsére csak minimális drámával, sok otakusággal, szórakoztató-iparbéli témákkal, problémákkal és kellően édes BL momentekkel karöltve. Lalalulu karakterének köszönhetően az egészhez mahou shoujo paródia és szimbolika is társul, tükrözve Izumi vívódásait, érzéseit.

A remek hangulatot színes, BL-hez képest szépen kivitelezett látvány, kellemes zenék és kiváló seiyuuk biztosítják.

## ...és a véleményem

Annak ellenére, hogy a Love Stage!! viszonylag tucat BL sorozat, a limonádé könnyedségével és az otaku/idol poénjaival remek, már-már műfajában egyedi szórakozást nyújt.

Hátrányai a tipikus sablonok, mint pl. kezdetben Ryouma átgondolatlan nyomulása és Izumi ellenkezése, a seme-uke felállás, továbbá a mangához képest cenzúrázott ábrázolási mód, a mellékszereplők hanyagolása, és hogy nem viszi teljesen végig a történetet.

Előnyei ezzel szemben a könnyed humor, a szimpatikus, kedvelhető karakterek, az események viszonylag gördülékeny, pozitív és hangulatos alakulása (külön fontos itt a záró OVA epizód, amivel sokkal teljesebb az élmény).

Ami engem eleinte kicsit zavart, az Daigo játéka, ahogy Shougót alakította. Érződött, hogy nem seiyuu és, hogy nagyon rájátszik. A karakterével kapcsolatban pedig azt is sajnáltam, hogy nem vállaltak be több jelenetet Shougo és Rei között, az a néhány utalás is lehetett volna hangsúlyosabb/bátrabb. Plusz a bátyó tulságosan védi Izumit, néha zavaróan túltolja a testvéri szeretetét (ebből a BL kliséből is lehetett volna kevesebb), bár a mókához hozzájárul a Ryoumával való idol "rivalizálása" és nézeteltérései. Izumi és Ryouma kapcsolatának alakulása viszont tetszett, csak lehetett volna kevésbé sztereotipikus is. Sokaknak a Lalalulu jelenetek túlhúzottak vagy zavaróak lehetnek, szerintem mókásra sikerültek.

És bár a sorozat rövid, kellemes kikapcsolódásnak teljesen megfelelő hosszúságú, a lezárással pedig az OVA-val együtt igazán hiányérzetünk sem lesz.

*Eddig számomra a BL sorozatok közül ez lett a legszórakoztatóbb, legkönnyedebb és talán a legszebb kivitelezésű cím. Így mindenkinek ajánlom, aki ismerkedne a műfajjal vagy kedveli, és esetleg ezt még nem látta… Ha pedig többet is szeretnétek kapni a fiúkból, akkor irány a manga!*



**Év:** 2014
**Hossz:** 10 rész + 1 OVA
**Stúdió:** J.C.Staff
**Műfaj:** boys' love, vígjáték
**Seiyuuk:** Yonaga Tsubasa, Eguchi Takuya, Hirakawa Daisuke, DAIGO

**Értékelés:**
MAL: 7,63
ANN: 7,43
AniDB: 6,65



# Yuyushiki

Írta: pintergreg

*Az utóbbi időben rászoktam a slice-of-life animékre. Van abban valami megnyugtató, hogy az ember „életképeket” néz, ráadásul úgy adódott, hogy egyre több 4 paneles manga (yonkoma) került terítékre. Ebben a cikkben egy olyan animéről esik szó, amely mindkét kategóriába beleesik.*

A *Yuyushiki* három középiskolás lányról szól, akik csatlakozni szeretnének az Adatfeldolgozó klubhoz, melynek akkortájt éppen egyetlen tagja sem volt. Attól a ponttól kezdve pedig megismerkedhetünk az elosztott adatfeldolgozás és adatelemzés matematikai és informatikai hátterével, valamint a kifejező adatmegjelenítés fortélyaival. Na persze, majd pont erről fog szólni egy négy paneles manga alapján készült „cukilányos” anime…

Kezdetnek először is ismerjük meg a három középiskolás lánykát. Először is **Nonohara Yuzuko** (a rózsaszín hajú). Nem sokat gondolkodik azon, hogy kimondja-e illetve megtegye-e azt, ami éppen az eszébe jut. Bármikor képes hirtelen egészen megdöbbentő és a helyzetbe csöppet sem illő dolgokat művelni. (Ide tartozik barátnője, Yui letapizása, vagy az, mikor ellenállhatatlan vágyat érez, hogy a klub felügyelő tanárnőjének melleit megfogdossa.) Megjelenése és viselkedése ellenére egyébként meglehetősen okos.

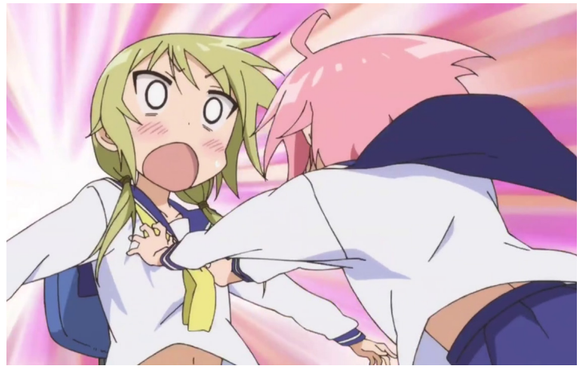
**Hinata Yukari** (a lila hajú) egy tehetős család sarja, kissé butuska és gyakran csatlakozik Yuzuko őrültségeihez, különösképpen, ha Yui ugratásáról van szó. Yuival már gyerekkoruk óta barátok. Yuzuko kissé féltékeny emiatt.

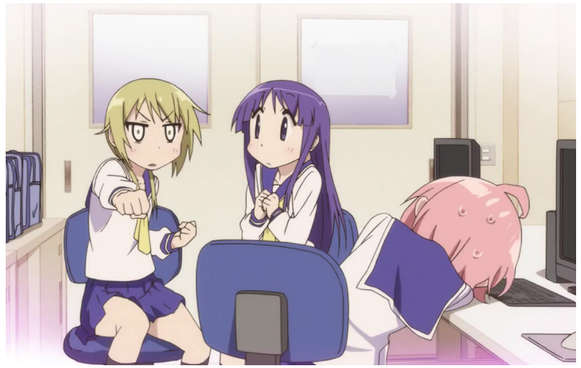
Végül, de nem utolsó sorban **Ichii Yui** (a szőke), aki mellesleg egészen a kedvencem lett. Félénk és visszahúzódó személyiségű, imád olvasni: nagyjából minden zsebpénzét könyvekre költi. Yuzuko és Yukari „unaloműző hülyeségeinek” elsődleges célpontja (mind verbálisan, mind fizikailag), mindehhez cinikus mogorvasággal viszonyul, de szeret együtt lenni a másik két lánnyal. Rendszeresen múlatják az időt Yuinál.

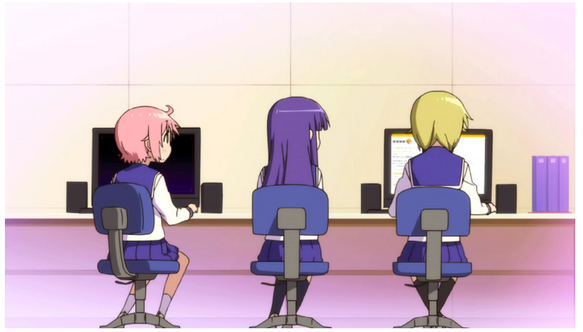
Valójában az anime nem szól túlzottan sok mindenről, mondhatni semmiről azon túl, hogy a lányok másoknak minimum furcsának tűnő beszélgetéseket folytatnak a szünetekben, a klubfoglalkozások során, Yuinál vagy ahol éppen vannak. Életképekről lévén szó, nincs különösebben erős kötés az egyes részek között, mondhatni epizodikus, ráadásul talán szokatlanul gyorsan halad az időben. Az anime 12 része alatt már a második évükbe is bőségesen belekezdenek.

Tehát a klubfoglalkozások csakúgy mint a szünetek, a három lány bolondozásával telnek azzal a különbséggel, hogy az előbbi során a találomra felmerülő témákra rákeresnek az interneten és mindenféle tényeket halásznak elő például a vízről vagy épp a bálnákról… Mint egy rendes klub, a foglalkozás végén összegzik, hogy miről is volt szó, amely gyakran torkollik egy újabb érdekes párbeszédbe.

*„…megismerkedhetünk az elosztott adatfeldolgozás és adatelemzés matematikai és informatikai hátterével…”*







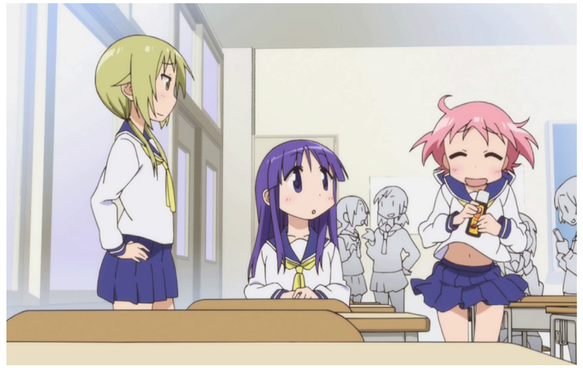


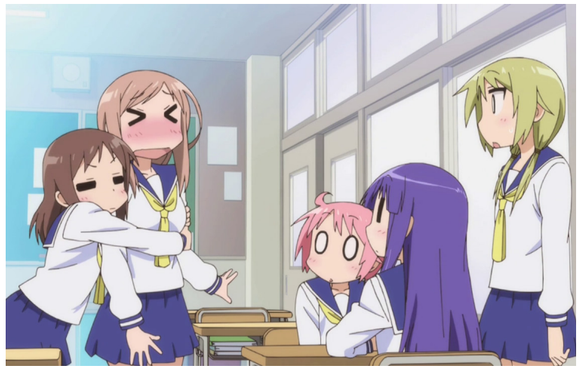


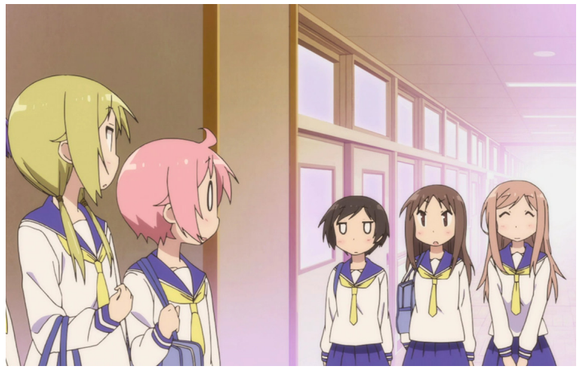
A lányok osztályfőnöke valamint a klub felügyelő tanára Matsumoto Yoriko, akit - elsősorban Yuzuko indíttatására - egyszerűbben „Anyának” szólítanak.

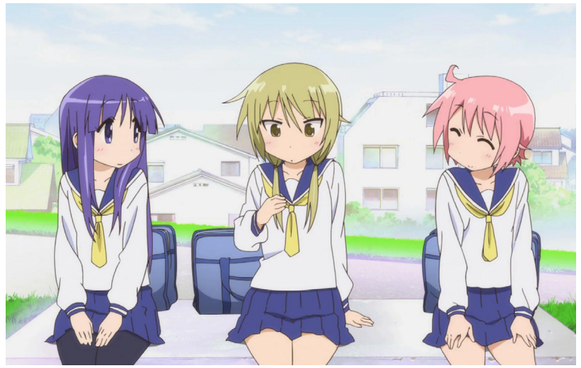
A már említett három lány az anime főszereplői, de a „történet” és az idő előrehaladtával egyre inkább megismerünk egy másik hármasból álló klikket is, melynek tagjai: Aikawa Chiho, Hasegawa Fumi és Okano Kei. (Ja igen, egy lányiskolásban járunk úgy mellesleg.) Míg Chiho szeretne barátkozni Yuival (bár időnként kellemetlenül érzi magát Yuzukoék kiszámíthatatlan viselkedése miatt), Fumi és főleg Kei inkább távolságtartó velük szemben a különc és érthetetlen humoruk miatt, valamint nem szeretnék, ha „ellopnák” tőlük Chihót. Főleg rajtuk keresztül és az ő szemszögükből az anime nem rest azon poénkodni, hogy mennyire bizarrnak is tűnhetnek kívülről a lányok párbeszédei.

A felsoroltakon kívül egyébként nem nagyon jelenik meg más karakter, vagy legalábbis csupán szürkével megrajzolva, névtelenül, kb. funkciótlanul a háttérben.









A grafika egyszerű, de igényes, az opening és az ending stílusában remekül illeszkedik az animéhez, előbbi zeneileg pörgősebb, fülbemászó dallamú, képileg mozgalmasabb, míg utóbbi egyszerűbben animált, lassabb szám.

Az animéhez tartozik hat darab rövid extra, amelyben a lányok nekomimi chibiként próbálnak valami cuki és vicces dolgot művelni egy-két percben. Véleményem szerint mint általában az ilyen speciálok, meglehetősen felejthető élményt nyújtanak. Készült továbbá egy OVA epizód is, 4 évvel a sorozat után, amely nagyjából ott folytatja a bolondozást, ahol a tévésorozat abba hagyta. Meg kell jegyeznem azonban, hogy a grafika mintha romlott volna: Az animáció sutább lett, a karakterek rajzolása pedig mintha kezdetlegesebb lenne. Bár ugyanaz a stúdió (Kinema Citrus) készítette mint a sorozatot, de azért négy év csak eltelt, úgy vélem nem ugyanazok az animátorok dolgoztak rajta, vagy csak ennyivel kisebb volt a költségvetés. Pedig nem mintha egy akciódús, komoly animátori munkát igénylő animéről lenne szó. A folytatás tekintetében talán mégis bizakodásra adhat okot a tavaly megjelent OVA.

*Az én tetszésemet bőven elnyerte ez az anime a könnyedségével és a humorával, aki szereti a hasonló műveket, az tekintse meg nyugodtan.*




**Cím:** Yuyushiki
**Év:** 2013
**Hossz:** 12x23 perc
**Műfaj/téma:**
vígjáték, slice of life, iskola, seinen
**Stúdió:** Kinema Citrus

**Értékelés:**
MAL: 7,43
ANN: 7,1
Anidb: 6,95




# SPRIGGAN

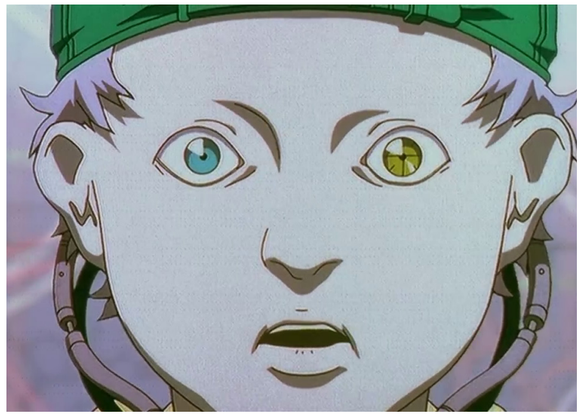
## AVAGY AMIKOR A FŐELLENSÉG EGY KISISKOLÁS

ÍRTA: TOMYX20
(TOMYX20.WORDPRESS.COM)

Ezúttal nem lesznek macskák, bélgázzal működő mutáns halak vagy csak szimplán fingemberek. De attól még a Studio 4°C *(Gőzfiú, Tekkonkinkreet, Emlékek, Mind Game) Sprigganja* sem gyerekeknek való. Ráadásul van hozzá magyar felirat Animeaddictson.

## Mi történik?

Tudósok találnak egy szobrot egy hegy belsejében, amely hangjával elpusztítja a hegyet és lerobbant egy műholdat az égről. Ezzel a nem túlmagyarázott jelenettel indít filmünk. Később aztán kiderül, hogy ezek ősi szobrok, melyek kis háromszögeket rejtenek. Majd jön egy kőtábla is, amire ez van írva: „Tudásunkat visszaküldtük a sötétségbe, melyből vétetett. Ekképpen nem lehet újra összegyűjteni.” Az összegyűjtés a kis háromszögekre (is) vonatkozik, a többi a történet szempontjából nem annyira lényeges.



A főszereplő persze, hogy egy középiskolás katona. Nem az a Sousuke Sagara, hanem képzett katona, de azonkívül átlagos középiskolásként él. Egyik osztálytársa eltűnt pár napra, de előkerül egy bombával a testén, pólójára azt írták „Noé lesz a sírotok”, majd megpróbálja hősünket felrobbantani. Ezek után nyilván ki kell derítenie, hogy miért akarják megölni, és hogy mi van Noéval. Az Ararát hegyen pedig az ARCAM megtalálja Noé bárkáját. Főhősünk oda is megy, ahol kap egy különleges páncélzatot, ami felerősíti. Akciófilmektől nem túl meglepő módon pár perc múlva használnia is kell, ugyanis az ellenség megérkezik a bázisra, (a Japánra ledobott atombombák után elnevezett) Kisfiú és Nagydarab. Innentől fog majd beindulni a történet.

## Ateisták része

Nem kell megijedni, nem sok bibliai utalást tartalmaz a mű, amit igen, az alapműveltségből jön, a többit meg elmagyarázzák. A bárka sem az lesz, ami a Bibliában volt, erről később fogok is még írni.

*„Tudósok találnak egy szobrot egy hegy belsejében, amely hangjával elpusztítja a hegyet és lerobbant egy műholdat az égről.”*

## Kik ezek?

Jó sok szereplő és szervezet van ebben a nem túl hosszú filmben, úgyhogy azokról érdemes itt külön megemlíteni pár dolgot.

**ARCAM:** egy magánhadsereg, ügynökei a Spriggannok, el akarják zárni az ősi romokat, mivel egy kőtáblán az ősök erre figyelmeztették a későbbi civilizációkat.

**Ominae Yu:** 17 éves középiskolás, 1. számú Spriggan, ő a főszereplő.

**Jean-Jaques Mondo:** Yu társa.

**Dr. Miesel:** szintén az ARCAM-nak dolgozik, éppen Noé bárkáját vizsgálja. Ő készíti Yunak a páncélját.

**Az Egyesült Államok Mechanikus Alakulata:** Ők az ellenség, meg akarják szerezni Noé bárkáját.

**Mac Dougall tábornok:** Az előbb említett szervezet tábornoka. Egy percig sem titkolva ő áll minden mögött, ő a főellenség. Egy gyerek telekinetikus képességekkel, mágneses erősítő berendezés van az agyában. A hangja is egy óvodásé (s nem egy nő szinkronizálta, hanem egy 11 éves fiú).

**Nagydarab:** Yu volt kiképzője, aki most már az ellensége, a tábornok beosztottja.

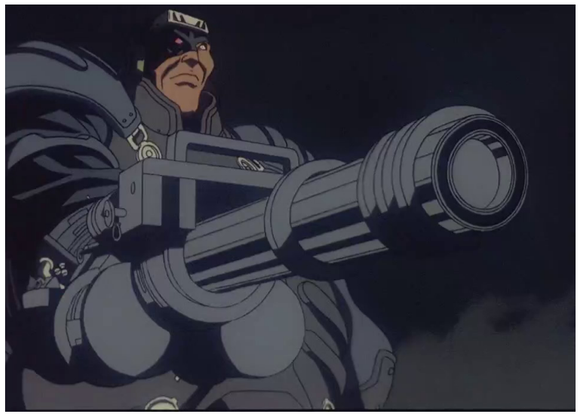
**Kisfiú:** zongorahúrokkal támad, mint a Hellsingben Walter.

Néhány szereplőnél kitűnik a leírásból is, hogy nem jut nagy szerephez. Ez akciófilmes klisé, jönnek sorban a gonoszok, akiket le kell győzni.



## Hogy néz ki?

Szépen megrajzolt környezetet kapunk valósághűen, mint pl. a Monsterben, azaz, ami Törökországban játszódik, az úgy is néz ki. Bár a végén kapunk egy kis ocsmányságot, de az még belefér.



Ezt még kézzel rajzolták, lévén, hogy 1998-as, és hozza az akkori animék színvonalát. Illetve a képi megvalósítás Noé belsejében megváltozik. Érdekes lesz, a legbelső részében olyan, mintha leették volna a filmszalagot, a külsőben pedig olyan, hogy megjelennek rendes sebességgel a képkockák, csak nem 1/24 másodpercig maradnak, hanem mondjuk két másodperig és rétegelik őket egymásra, ezt most így én sem tudnám elképzelni, de ilyet én sem láttam ezelőtt.

A zenék is illenek a jelenetekhez. Gregorián is van benne, ami animénél ritka (DN), viszont a kicsit vallásos téma miatt indokolt. '90-es évekbeli hangulatú, aki akkor nőtt fel, annak tetszeni fog.

## Mi a spriggan?

A spriggan egy a cornwalli mitológiában szereplő groteszk és csúnya lény. Képes magát felpuffasztani, ekkor az emberek azt hiszik, hogy egy öreg óriás szelleme. Gyermekeket rabol, és csúnya spriggan babákat hagy ott helyettük. A termést pedig szélviharokkal pusztítja. A történet nem róla szól, de róla kapta a főhős a rangja nevét.

*„Azért is lehet ilyen feszes a tempója, mert egy 59 fejezetes mangából kellett egy történetívet kiszedni és másfél órába sűríteni. (...) ez csak egy részlet a mangából, tehát itt a történet még nem ér véget, csak a film."*

## Miért jó?

Mindig történik valami. A pár másodperces jelenetek, mikor csak a tájat mutatják, jól jönnek, mert olyankor van idő megpihenni. Azért is lehet ilyen feszes a tempója, mert egy 59 fejezetes mangából kellett egy történetívet kiszedni és másfél órába sűríteni.

Más, kicsit hasonlít az Akirára hangulatban és rajzolásban (ami nem véletlen, hisz Otomo Katsuhiro felügyelte ezt a filmet, aki az Akira manga és animeváltozatát is készítette), szerintem azzal együtt kéne emlegetni, pedig eddig még nem nagyon hallottam erről a filmről. Valószínűleg a vége miatt, ami nem rossz, de nem bevállalós, hanem olyan, mintha ez csak az első rész lett volna. Ennek oka, hogy ez csak egy részlet a mangából, tehát itt a történet még nem ér véget, csak a film. Annyira szörnyű pedig nyilván nem lett, ha adtak ki a film után 1999-ben egy játékot belőle Playstationre *Spriggan: Lunar Verse* címen.

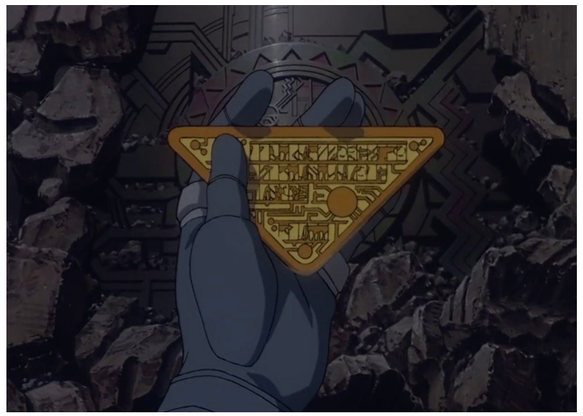
## Amikről még szól

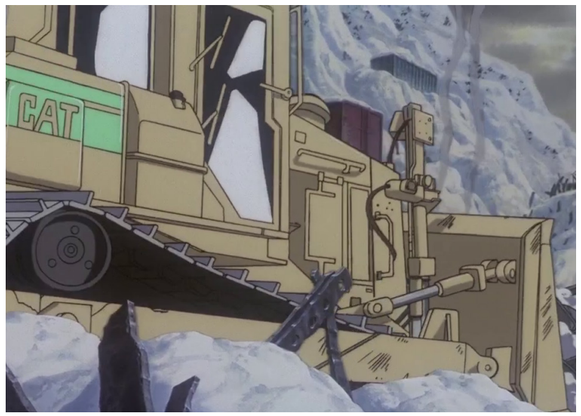
Főhősünknek túl kell lépnie a múlton, szerencsére nem a szenvedős, depizős módon, hanem ahogy egy katonához illik.

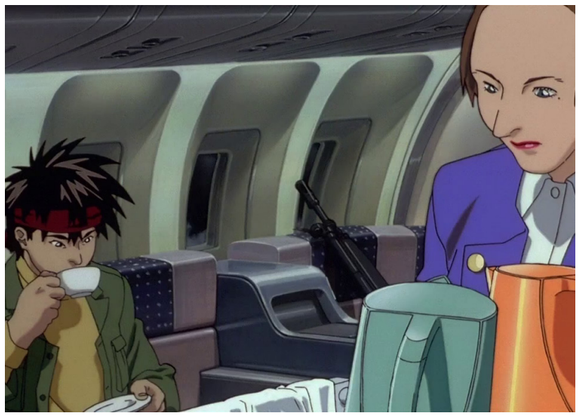
**Továbbá felmerülnek kérdések, mint:**

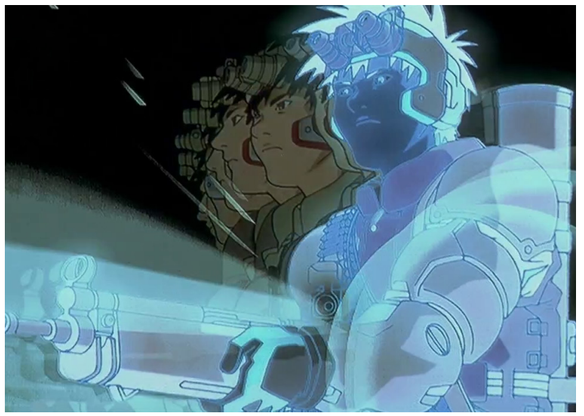
Mi van, ha a bárka okozta az özönvizet? Felmerül ez a kérdés, miután kiderül, hogy egy atmoszféra vezérlő berendezés. Ezzel az isteni ítéletet teszik emberi tetté, hisz isten csak az eszközt adja hozzá. Megjegyzem, hogy ez a Bibliában történteknek pont a fordítottja.

Ki szolgálja Istent, aki használni akarja a szerkezetét vagy aki el akarja zárni? Nyilván a jók azért zárják el, hogy a kisgyerekek ne játszanak vele, illetve senki se akarjon istenné válni, de ha már adott ez az eszköz, s mint minden eszköz, van egy célja, amit szolgál, akkor miért lenne probléma használni.





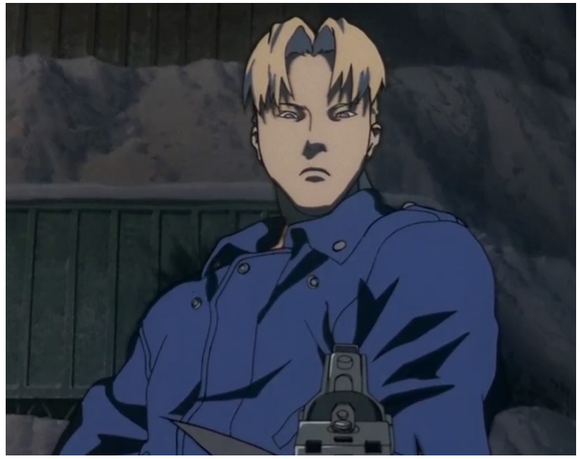


Itt inkább a használat módján van a hangsúly, mert nyilván nem túl pozitív cselekedet kipusztítani az emberiséget vele, de nem csak ez az egyetlen funkciója.

Noé kísérletezte ki az állatfajokat a dinoszauruszokból? Igen, itt keveredik a bibliai történet az ősrobbanás elmélettel, amit én szeretek. Itt annyi az eltérés, hogy nem minden állatból kettő van, hanem felpakolták az összes dínót, és alakítgatták őket. Ebből következően az emberekből is lehetne ezzel a módszerrel tökéleteset alkotni. Bár én nem tudnék elképzelni tökéletes embert, de nem rossz ötlet. Akit ez jobban érdekel, az Ozma című anime mélyebben foglalkozik a tökéletes emberek problematikájával.

## Miért nem annyira jó, mint az Akira?

Beleesik tipikus hibákba, mint azt a szereplőknél, illetve a befejezésnél is említettem már, ezenkívül pedig ott van, hogy a főhős a legjobb, legerősebb harcos, és fel kell turbózni. Kap egy öltözetet fegyverekkel, amik megnövelik az erejét és a sebességét. Ő az egész szervezet legjobbja. Nyilván van legjobb, nem lehet mindenki szar, de attól még felszerelhették volna a többi katonát is, hogy ne pusztuljon el a fél szereplőgárda a gonoszok első támadásakor.



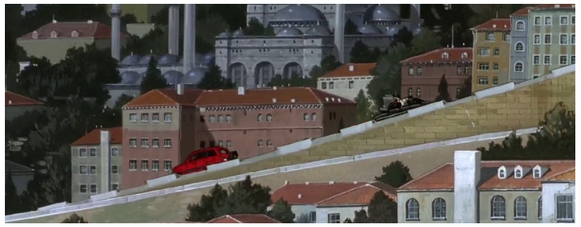
## Milyen a mangája?

Több kis történetből áll. Az első fejezetben Yunak Megiddó Tüzét (ami elégette Szodomát és Gomorát) kell visszaszereznie az amerikai katonáktól, akik el akarják vele pusztítani Japánt. Itt is megtalálható egy istent játszó ellenség és a szuperhatékony páncélzat. Nekem jobban tetszett, mint maga a film. A második történetben Yunak egy nyelvészt kell őriznie, miközben a CIA és a KGB is ugyanazt keresi, mint ők, a tűz oltárát. A harmadik történet a palenquei maszkról szól, amelyben egy maszkot kell elkapnia Yunak, és ez sem csak neki kell. Sajnos angolul is csak ennyi van belőle, mivel a 11-ből az első 3 kötetet kiadták Amerikában (átnevezve és kevésbé Amerika-ellenesen). Úgyhogy ez kis túlzással a japán Indiana Jones.



## Kinek ajánlható?

Szerintem egyszer bárkinek megéri megnézni, véres, de nem elviselhetetlenül. A karakterdizájn nem fog mindenkinek tetszeni, de jó lesz változatosságnak a mai animék mellé. Ha tudsz angolul, a legelső fejezetet mangasee.co-n érdemes elolvasni előtte vagy utána. Aki pedig a nem teljesen lezárt történeteket nem bírja, az próbáljon optimistán állni hozzá.






**Cím:** Spriggan
**Hossz:** 1 film, 59 fejezet
**Év:** 1998, 1988-1996
**Műfaj:** történelmi akció-kaland
**Értékelés:**
MAL: 6,82 és 7,31
ANN: 6,458 és 6,758
AniDB: 4,48
Imdb: 6,6

**Források:**
*animeaddicts.hu*
*animenewsnetwork.com*
*mangasee.co*
*topszotar.hu*
*www.annwn.hu*



# Tavaszi szezon

## 2018

Összeállította: Hirotaka

## 3D Kanojo: Real Girl




manga alapján

**Stúdió:**
Hoods Entertainment

**Műfaj:**
shoujo, romantika, iskola

**Seiyuuk:**
Uenishi Teppei, Serizawa Yuu, Terashima Takuma

### Leírás

A középsulis Tsutsui Hikari igazi 2D otaku. Egy bizarr esemény vezeti őt romantikus kapcsolatba a gyönyörű Igarashi Irohával. Hikarinak nehéz napokkal kell szembenéznie, hogy elhagyja otaku énjét.

### Ajánló

Tinik, otakuk és romantika. Sok ilyen volt már, millió egy tucat. Noozaki-kun például. Az biztató, hogy a manga már lezárt, ez Nanami Mao második mangája. A megvalósítást a Hoods végzi, akik legutóbb a **Marchen Madchent** és a **Drifterst** vitték képernyőre. A rendezői székbe Takashi Naoya ülhet, aki eddig a **Tokuen Ranbu Hanamarut** irányította.

## Butlers: Chitose Momotose Monogatari



original

**Stúdió:**
Silver Link

**Műfaj:**
vígjáték, természetfeletti

**Seiyuuk:**
Satou Takuya, Suzuki Tatsuhisa, KENN

### Leírás

Az anime két főszereplőt mutat be. Jinguji Kouma egy okos és jóképű diáktanács elnök. A mosolya rabul ejti a női szíveket. Hayakawa Tsubasa tehetséges és kedves asszisztens egy kávézóban. A bagoly mintás latte kávéja nagyon népszerű a női vásárlók körében. Ők ketten az időn át utazva harcolnak ősellenségükkel. A két sármos „komornyik” természetfeletti csatákat vív, de megtapasztalják a vidám iskolai életet is.

### Ajánló

A női rajongókat célozza meg az anime. Két bishi és még harcolnak is. A Silver Link, ami általában cuki moe lányokat hoz nekünk, most a hölgyeket szeretné megszólítani original sorozatával. Jó, ha egy stúdió kicsit kitekint a megszokott kerékvágásából. A rendező Takahashi Ken lesz, aki már rendezett a Silver Linknél, méghozzá az **Illya 3. évadát**, animátorként pedig számtalan címben benne volt. A nyitózenét a lányok nagy kedvence, az OLDCODEX adja.

## Caligula



játék alapján

**Stúdió:**
Satelight

**Műfaj:**
akció, sci-fi

**Seiyuuk:**
Sawashiro Chiharu, Umehara Yuuichirou, Ueda Reina

### Leírás

A történet középpontjában egy virtuális idol, μ áll. A felhasználók érzései miatt öntudatot nyer, ami alapján úgy ítéli meg, hogy az emberiséget meg kell mentenie. Az embereket ezért folyamatosan csábítja be a virtuális valóságba, a Mobiusba, majd bebörtönözi őket, ezzel megmentve a valós világ gondjaitól. Egy Going Home Club nevű csoport azonban ki akarja szabadítani az embereket ebből a világból.

### Ajánló

Az alapötlet megint nem találta fel a spanyol viaszt, szóval a kérdés inkább ennél az animénél az, hogy a téma elemeit mennyire fogja jól használni. Az önálló tudatra ébredt gép téma kedvelőinek érdemes tenni vele egy próbát. Nekem kicsit a **Macross Plus** jutott eszembe az idolos vonal miatt. A rendező Wada Junichi lesz, aki már dolgozott a **Gosick-ban** és rendezte a **Nagato Yuki** animét.

## Comic Girls




manga alapján

**Stúdió:**
Nexus

**Műfaj:**
vígjáték, slice of life

**Seiyuuk:**
Akao Hikaru, Takahashi Rie, Hondo Kaede

### Leírás

Moeta Kaoruko 15 éves középsulis diák és mangaka, aki egy Chaos névre hallgató tollat használ. Miután az olvasói értékelés alján végzett, Kaorukot a szerkesztője egy mangaalkotók számára fenntartott kollégiumba küldi. Szobatársai a shoujo mangaka, Koizuka Koyume, a tiniromi szakértő, Irokawa Ruki és a shounen mangaka, Katsuki Tsubasa. Ők támogatják egymást, hogy jobb alkotók legyenek.

### Ajánló

Akit bármilyen formában érdekel a mangakészítés, mindenképpen nézze ezt az animét. Plusz még cuki csajok is vannak benne. Hanzawa Kaori még futó mangáját adaptálják, aki az **Aldnoah.Zerohoz** és a **Sakura Trickhez** is készített már mangát. A megvalósítást a Nexus végzi, ami főleg besegítő stúdió, a **Wakaba Girl** vagy a **Rakudai Kishi no Cavalry** tartozik a munkáik közé. A rendező Yoshinobu Tokumoto lesz, aki egyszerre két címet fog rendezni, a másik a **Devils Line**.

## Devil's Line



manga alapján

**Stúdió:**
Platinum Vision

**Műfaj:**
akció, dráma, romantika, seinen, vámpír

**Seiyuuk:**
Matsuoka Yoshitsuu, Ishikawa Yui, Kamiya Hiroshi

### Leírás

Tsukasa főiskolai diák, akit egy ördög támadásától egy vámpír ment meg. A megmentő Anzai egy különleges egység tagja, ami a démonok támadása ellen jött létre Tokióban. Anzai és Tsukasa között kötelék alakul ki.

### Ajánló

Mintha rég lett volna vámpíros anime. Talán mostanában lejjebb ment a rajongás. Mindenesetre most ismét kapunk egyet. Itt is még fut a manga, ami Hanada Ryou első alkotása. A Platinum Vision viszi képernyőre a művet, akik a **Servampot** vagy a **Saiyuuki Reload Blastot** készítették. A szinkront emelném még ki: Matsuoka Yoshitsugu, Kamiya Hiroshi, Sakurai Takahiro, Miyano Mamoru. Fangirlök, rajt! Aoi Shouta énekli majd az openinget.

## Dorei-ku The Animation




manga alapján

**Stúdió:**
TNK, Zero-G

**Műfaj:**
dráma, pszichologiai

**Seiyuuk:**
-

### Leírás

Mi lenne, ha szolgáddá tudnál tenni valakit, akit szeretnél? Az SCM ezt lehetővé teszi. Ha viseled, akkor lehetőséged nyílik arra, hogy szolgáddá tegyél mindenkit, aki SCM-et használ. De ahhoz előbb nyerni kell.

### Ajánló

Leginkább egy hentaiban tudnám ezt a történetet elképzelni, de lehet túl perverz a fantáziám. A manga befejezett, Okada Shinchi és Ooishi Hiroto készíti, többször dolgoztak már együtt. A TNK stúdió a **High School DxD**-ről, a Zero-G-ről és a **Dive**-ról ismert. A rendezői feladatokat Kuraya Ryouichi látja el, aki **korábban a** Tsugumomót is irányította.

## Full Metal Panic! Invisible Victory



regény alapján

**Stúdió:**
Xebec

**Műfaj:**
akció, mecha, katonaság, sci-fi

**Seiyuuk:**
Seki Tomokazu, Yukino Satsuki, Yukana

### Leírás

Sagara őrmester és Kaname kalandjai sok év után anime formában is folytatódnak.

### Ajánló

Ki ne ismerné ezt a címet? Szerintem nem is kell bemutatni Sagara őrmesterünk kalandjait. Az első szériát a Gonzo, a másik kettőt pedig a KyoAni készítette el. A mostanit a Xebec kapta, ahol teljesen jó kezekben van. Igazi mecha szakértők (lásd **Fafner**), a grafikával így tuti nem lesz gond. A seiyuuket a magyar szinkron miatt sokan csak a harmadik évadban ismertük meg, a stáb maradt: Seki Tomokazu és Yukino Satsuki személyben. A rendező Nakayama Katsuichi, aki az **EVA** alatt csiszolódott.

## Ginga Eiyuu Densetsu: Die Neue These - Kaikou




regény alapján

**Stúdió:**
Production I.G

**Műfaj:**
akció, kaland, dráma, sci-fi, űr

**Seiyuuk:**
Miyano Mamoru, Umehara Yuuichirou

### Leírás

A távoli jövőben a kolonizált űrben az emberek két birodalomra szakadtak, az egyik nyugatias, modern, demokratikus szellemű, a másik a klasszikus német császári, nemesi világot idézi vissza. A történet a két birodalom, azon belül is két zseniális hadvezér, Yang Wen-Li és Reinhard von Lohengramm csatáját mutatja be.

### Ajánló

Akik ismerik az eredeti címet, azoknak nem kell mondani semmit, akik nem, azoknak megjegyzem, hogy alapjában véve egy nagyívű űreposzról van szó, nincsenek mechák, tinihősök, csak katonák, űrhajók és katonai, szociális stratégiák, mindez elképesztően részletesen. A Production I.G biztos nem fog minket cserben hagyni a minőség tekintetében, a rendező Tada Shunsuke, aki tapasztalt, a **Kuroko no Basketet** is ő rendezte, ahogy a karakter dizájner is a kosarasoktól jött. A seiyuu kedvelőknek külön ajánlott, mert tele lesz a sorozat ismert nevekkel.

## Golden Kamuy




manga alapján

**Stúdió:**
Geno Studio

**Műfaj:**
akció, történelmi, kaland, seinen

**Seiyuuk:**
Kobayashi Chikahiro, Shiraishi Haruka, Itou Kentarou

### Leírás

Hokkaidón járunk, Sugimoto túlélte az orosz-japán háborút. Most az aranyláz kerítette hatalmába annak érdekében, hogy bajtársa özvegyét megvédje a háborútól. Nyomokra bukkan egy rejtett kinccsel kapcsolatban. Egy Ainu lánnyal szövetkezik, hogy túlélje az északi zord időjárást, és ezzel egy kalandba is belecsöppen.

### Ajánló

Érdekes kor, érdekes helyszín és még az Ainu kultúra is feltűnik benne. Ezek összessége eléggé újszerű. Hogy a történet izgalmas lesz-e, az már más kérdés, de a kaland kedvelőinek érdemes tenni vele egy próbát. A még futó mangát Satoru Noda készíti, ami a második munkája. A Geno Studio a Manglobe utódjaként szépen dolgozik, a **Kokkoku** is szép lett. Ígéretes a tapasztalt, régi motoros rendező is, Hitoshi Nanba, aki a **Gosick**ot rendezte, de dolgozott az **FMA**-ban, **Anpanmanban, Hajime no Ippóban** is.

## Gundam Build Divers



original

**Stúdió:**
Sunrise

**Műfaj:**
mecha, sci-fi

**Seiyuuk:**
-

### Leírás

A Gunpla Force Battle egy nagy verseny, amit évente egyszer rendeznek meg. Az utolsó fordulóban a bajnok Kyoya Kujo irányításával az Avalon, Rommel vezetésével pedig a 7. páncélos divízió mérkőzik meg. Kyoya kezd a Gundam Age II Magnumjával. A versenyen nagyon sok Gunpla vesz részt.

### Ajánló

Mert minden évben kell egy Gundam. A Sunrise nem akar elszakadni az építhető Gundamek történetétől, így az **Orphans** után ezzel újra a fiatalabb korosztályt célozza meg. Az új Gundam dirigálásával Shinya Watadát bízták meg, aki a **Gundam Age**-ben és az **Unicornban** is dolgozott, továbbá a **Love Live** és a **Xamd** néhány epizódja is hozzá köthető.

## Gurazeni



manga alapján

**Stúdió:**
Studio Deen

**Műfaj:**
seinen, sport

**Seiyuuk:**
-

### Leírás

Natsunosuke Hona profi baseball játékos nyolc évig a Spiders nevű csapatban játszott. A játékosok fizetését teljesítményük határozza meg, és Honda a legjobban fizetett. Így könnyen le tudja mérni, melyik játékos mennyire jó, de mindig keresi a kihívást és igyekszik a legjobb maradni.

### Ajánló

A sportanimék szerelmeseinek kedvez ez az anime, és itt kapásból egy profi játékost kapunk. De nem csak ez a jó, hanem, hogy a manga befejezett. Az alkotó Yuuji Moritaka, aki főleg sportmangában utazik. A rendezői széket Watanabe Ayumu kapta meg, aki rengeteg **Doraemonban** dolgozott és rendezett is, továbbá az **Uchuu Kyoudai** és a mostani **Koi wa Ameagari** is az ő műve. A Deent újabban nagyon szeretem, remek darabokat hoznak a szezonokban, jó minőségben.

## Hinamatsuri



manga alapján

**Stúdió:**
feel.

**Műfaj:**
vígjáték, sci-fi, seinen, slice of life

**Seiyuuk:**
Tanaka Takako, Nakajima Yoshiki, Hondo Kaede

### Leírás

A történet két szupererővel rendelkező lányt mutat be, Hinát és az újdonsült jakuza tagot, Nittát. Hina egy nap hirtelen megjelenik Nitta szobájában és felruházza emberfeletti képességekkel. Ezenfelül együtt élnek.

### Ajánló

Jakuzás ökörség, ráadásul a grafika is elég furcsára sikeredett. Számomra elég nagy marhaságnak ígérkezik, inkább paródiára gondolnék. Ohtake Masao mangája még fut, de ennél talán nem lesz gond, hogy nincs befejezés. A rendező Oikawa Kei, aki a **Yahari Ore no Seishun**… vagy a **Minami-ke** rendezője. A feel, mint stúdió pedig elég vegyes, a **Tsuki ga Kirei** nagyon kedvelt volt tavaly, ahogy a Yahari és a **Dagashi Kashi** is, de a többi címük kevésbé. Mindenesetre érdemes odafigyelni rájuk.

## Hisone to Masotan




**original**

**Stúdió:**
Bones

**Műfaj:**
fantasy, katonaság

**Seiyuuk:**
-

### Leírás

Az egyenes és ártatlan Makasu Hisone egy újonc önvédelmi tiszt. Zavarta a gondolat, hogy embereket bánt, akaratlanul azonban csatlakozott a légi önvédelmi erőkhöz, hogy bizonyos távolságot tartson az emberektől. Ez a döntés azonban sorsfordítónak tűnik. A bázison egy sárkány rejtőzött és Hisonát választotta pilótának. Azt mondják, a sárkányok a kulcs a világ jövőjéhez.

### Ajánló

Műfaji besorolása ellenére elég gyermetegnek tűnik az anime, de aki szereti ezt a kategóriát, annak érdemes tenni vele egy próbát. A Bones fogja képernyőre vinni ezt az original animét. A történet megalkotója Toshinao Aoki, aki az itthon is vetített **Kimi no Koe** című animét is megálmodta. A rendező Kobayashi Hiroshi, aki főként epizód rendezőként tevékenykedett eddig olyan művekben, mint a **C, Kill la Kill, Tiger&Bunny,** a **Kiznaiver** pedig teljesen a kezei alatt készült.

## Juushinki Pandora




original

**Stúdió:**
Satelight

**Műfaj:**
mecha, sci-fi

**Seiyuuk:**
Maeno Tomoaki, Touyama Nao, Ishizuka Unshou

### Leírás

Hét évvel járunk a Xianglong válság után, melyben egy energia kísérlet katasztrófába torkollott. A világ és az emberi faj is megváltozott, elmosódott a határ ember és gép között, az evolúció felgyorsult. Leon, Neo Xianglong szélén él Chloe Lauval, akivel saját kutatásokat végeznek. Nyugodtan élnek, de a múlt egyre jobban kísért.

### Ajánló

Újabb original alkotás, így szerencsére ennek is lesz vége. Bevallom, nem is lenne rossz egy ilyen sci-fit nézni, a műfaj kedvelői mindenképp tegyenek vele egy próbát. A történetet valamint a karakter- és mechadizájnt is Kawamori Shoji alkotta, aki az **AKB0048**-at és a **Macross F**-et rendezte, de több Macrosson is dolgozott már. Mint mecha rajongó, én várom.

## Kakuriyo no Yadomeshi




regény alapján

**Stúdió:**
Gonzo

**Műfaj:**
démonok, természetfeletti

**Seiyuuk:**
Toki Shunichi, Konishi Katsuyuki, Touyama Nao

### Leírás

Aoi középsulis diák, aki örökölte nagyapja képességét, hogy lássa a szellemeket. Aoi büszke főzőtudományára, és étellel kínál pár mezőgazdasági szellemet. Ekkor megjelenik a mennyek fogadójának mestere és magával viszi Aoit. Elárulja, hogy nagyapja adósságai fejébe a lány a menyasszonya. Aoinak nem tetszik a dolog, és helyette inkább ledolgozza az adósságot a Tenshinyában.

### Ajánló

Egy kellemes fogadós anime, évente egyet mindig sikerült gyártania a japánoknak. De meg kell hagyni, van egy hangulata, ráadásul keverték a démonokkal, amik szokás szerint bishiket jelentenek. Így talán a hölgyek fognak elsősorban örülni az animének. A Gonzo az utóbbi egy évben újra aktívkodik, reméljük, kapunk pár jó címet tőlük. A light novel egyébként még fut, Okuda Yoshikónak ez lesz az első rendezése, de dolgozott az **AnoHanán** és a **Black Lagoonon.**

## Last Period: Owarinaki Rasen no Monogatari




játék alapján

**Stúdió:**
J.C.Staff

**Műfaj:**
akció, fantasy, mágia

**Seiyuuk:**
Murase Ayumu, Kikuchi Mika, Tamura Yukari

### Leírás

Egy fantasy világban járunk, ahol a „Sprials”-nak nevezett szörnyek élnek. Azokat, akik le tudják győzni őket „Period”-nak nevezik. Haru gyakornok Period az Arc End 8. egységénél. Azonban egy rejtélyes rablási incidens miatt gazdasági összeomlás következett be, és a 8. osztályt megszüntetik. Így már csak három Period maradt: Haru két társával azon dolgozik, hogy újjá élesszék egységüket.

### Ajánló

A fantasy rajongók ismét örülhetnek, megint kapnak egy egyszerűbb darabot. Igazából kimeríthetetlen a téma. Akik ismerik a játékot, azoknak talán még érdekesebb lehet. A J.C.Staff vállalta magára a megvalósítást, akik elég vegyes minőségben szoktak dolgozni, de pl. a Souma az szép. A rendező Yoshiaki Iwasaki lesz, nagyon tapasztalt, rendezte a **Hayate no Gotoku**t, az **El Hazard 2-t,** a **Love Hinát**, de dolgozott a **Slayersen** vagy a **Turn A Gundamen i**s stb.

## Layton Mystery Tanteisha




játék alapján

**Stúdió:**
LidenFilms

**Műfaj:**
vígjáték, gyermekeknek, rejtély

**Seiyuuk:**
Hanazawa Kana

### Leírás

A történet Londonban játszódik, Katrielle kalandjait követhetjük nyomon, aki rejtélyeket old meg Sherl nevű beszélő kutyájával.

### Ajánló

Gyerekek és nyomozónak. Nekem elsőre a **Conan** ugrott be, de ez nyilván nem olyan nagy ívű. Inkább vicces, szórakoztató jellegével akarja megnyerni a nézőt. Egy 2009-es filmmel rendelkezik már, de az független ettől. A megvalósító LIDENFILMS-nek köszönhetjük az **Arslant,** az új **Berserket** vagy a **Killing Bites**-t. Az animét Susumu Mitsunaka fogja irányítani, aki a **Haikyuu!** rendezője. Szinkronhangként pedig az igen népszerű Hanazawa Kana emelendő ki.

## Lost Song



original

**Stúdió:**
LidenFilms

**Műfaj:**
fantasy, zene

**Seiyuuk:**
Suzuki Konomi, Tamura Yukari, Koyama Tsuyoshi

### Leírás

Rin egy energikus lány, aki szeret enni és egy határ menti faluban él. A királyi palota falai közt Finis, az énekesnő magányosan tölti napjait. Mindkettejüknek különleges képessége van, amely képes sebeket gyógyítani, vizet és szelet teremteni az ének erejével. Háború fellegei lengik be a birodalmat, amely semmit és senkit nem kímél. A két lány sorsa találkozik és talán egy igazi dal megmenti a reményt.

### Ajánló

Akárhonnan nézem ez egy Disney mese. Legalább-is nekem ez jutott eszembe. Mindenesetre egy aranyos, egyszerű fantasynak tűnik, lányokkal a főszerepben, de lesznek hercegek, némi dráma, és persze dalok is. Az anime amúgy original ONA-sorozat lesz, by Netflix. A LIDENFILMS olykor vegyes minősége most is meglátszik: a trailer alapján lesznek szép képek, de CG is.

## Mahou Shoujo Ore



webmanga alapján

**Stúdió:**
Pierrot Plus

**Műfaj:**
vígjáték, fantasy

**Seiyuuk:**
Hatano Wataru, Ishikawa Kaito, Yusa Kouji

### Leírás

Saki Hino egy új idolcsapat, a Magical Twin tagja. Csodálja Mohiro Mikagét, a Star Rice népszerű idolját és bármit megtenne érte. A kívánsága valóra válik egy nap, amint férfi mahou shoujóvá válik.

### Ajánló

Ha valaki azt hiszi, hogy a mahou shoujo műfajban nem lehet újítani, az téved. Bár már a **Bouei-bu** látványosan ellőtte a mahou shounen húzást, itt normál lányokból lesznek férfi varázs„lányok". A manga befejeződött 2014-ben, Icchokusen Moukon sokadik műve ez már. A rendező Kawasaki Itsurou, aki például a Tsukiutát rendezte, de dolgozott a **GitS SAC**-ban, a **Mirai Nikkiben** és a **Pschyo-Pass-ban** is. A Pierrot Plus nem új stúdió, hanem a Studio Pierrot leányvállalata, csak régebben Studio Kikannak hívták.

## Mahou Shoujo Site



manga alapján

**Stúdió:**
production doA

**Műfaj:**
dráma, horror, pszichológiai, természetfeletti

**Seiyuuk:**
-

### Leírás

Asagiri Aya egy lány, akit a suliban és az otthonában is zaklatnak. Egy nap, a számítógépén felvillan a Mahou Shoujo weboldal, és üdvözli őt ebben a világban.

### Ajánló

A leírásból és a trailerből ítélve egy komor hangulatú, kimondottan drámai, sötét mahou shoujo animét várhatunk. Talán a **Madoka** volt hasonló, ami egy igazán remek darab. Ezt viszont egy igencsak friss stúdió fogja képernyőre vinni, így amiért aggódhatunk kicsit, az a minőség, de reméljük a legjobbakat.
A rendező viszont ígéretes, főként kulcsanimátorként tevékenykedett a **GitS:SAC**-on, a **Gosickon** vagy a **Kuroshitsujin**, és epizódrendező volt a **Tokyo Ghoulban.**

## Nil Admirari no Tenbin



játék alapján

**Stúdió:**
Zero-G

**Műfaj:**
fantasy, történelmi, romantika

**Seiyuuk:**
Osaka Ryota, Kaji Yuki, Sakurai Takahiro

### Leírás

A Taishou-korban, családja érdekében egy lány hozzámegy egy férfihoz, akit nem is ismer. A ceremónia előtt a lány öccse öngyilkos lesz, és egy régi könyvet találnak a kezében. A lány előtt megjelent a Birodalmi Könyvtár eszközkezelő ügynöksége, akik elmondták, hogy léteznek Maramonok, olyan könyvek, melyeknek olvasása nagy hatással van az olvasóra. A lány úgy dönt, hogy kilép az aranykalitkából: féltékenységgel, gyűlölettel, együttérzéssel, szerelemmel találkozik. A császári fővárost körülöleli az árulás. Vajon a lány eléri az igazságot?

### Ajánló

Egy kis misztikus romantika, ilyen még nem volt ebben a szezonban. Mivel otome játék alapján készül, főként a hölgyeknek ajánlom figyelmébe. A Zero-G-ről már volt szó az ajánlóban, a **Dive!!** és a **Tsugumomo** alkotóit jelenti. A rendezőnek sem volt túl sok munkája eddig, a **Super Seisyun Brotherst** rendezte, ezenkívül inkább rendezőasszisztens és epizódrendező volt. A seiyuuk kedveltek: Sakurai Takahiro és Kaji Yuki is szerepelni fog.

## Persona 5 the Animation



játék alapján

**Stúdió:**
A-1 Pictures

**Műfaj:**
kaland, iskola, misztikum, természetfeletti, szupererő

**Seiyuuk:**
Fukuyama Jun, Yuuki Aoi, Satou Rina

### Leírás

Az Atlus 2016-ban megjelenő játékának anime változata. Vélhetőleg történetben követni fogja a játékot.

### Ajánló

Egyértelműen a játék kedvelői a célpont, szóval főleg nekik ajánlott. Persze ettől még a műfaj kedvelői is probálkozhatnak vele. Az A-1 Picturestől óva intek mindenkit, sajnos elég vegyes minőségben képesek dolgozni. Masashi Ishihama bár rendezőként kezdő, tapasztalt alkotó is: dolgozott a **Yojouhanon, a Speed Grapheren, a Shinsekai Yorin**, az **SnK**-n és még sok máson. A seiyuukból pedig Fukuyama Junt, Sugita Tomokazut és Yuuki Aoit emelném ki.

## Piano no Mori



manga alapján

**Stúdió:**
Fukushima Gainax

**Műfaj:**
vígjáték, dárma, zene, iskola, seinen

**Seiyuuk:**
Saitou Souma, Hanae Natsuki, Suwabe Junichi

### Leírás

A történet két eltérő sorsú fiúról szól. Kai egy prostituált gyermeke, és egy elhagyatott zongorán játszik az erdőben. Syuhei egy neves zongorista családból származik, így életpályája egyértelmű. Ők ketten sosem találkoztak volna, ha nincs a zongora.

### Ajánló

A történet nem új keletű, készült már ebből egy nem túl népszerű Madhouse film, amit itthon Anilogue-on is vetítettek. Egy nagyon kedves, kicsit drámai, de szerethető történet, amit bátran ajánlok mindenkinek. Aki pedig látta a filmet, annak kötelező darab. A stúdió a Gainax egyik alcége, talán nem volt nehéz kitalálni. Isshiki Makoto mangája 1998 és 2015 között futott, 26 kötetet élt meg. Örülnénk, ha az egészet feldolgoznák.

## Rokuhoudou Yotsuiro Biyori




manga alapján

**Stúdió:**
Zexcs

**Műfaj:**
seinen, slice of life

**Seiyuuk:**
Yamashita Daiki, Ono Daisuke, Suwabe Junichi

### Leírás

Négy srác: Gure, Sui, Tokitaka és Tsubaki egy japán teaboltot üzemeltet Rokuhoudouban. Amikor valaki betér a boltba, melegen üdvözlik és teát szolgálnak fel neki, ami gyakran segít a vendég bármely problémáján.

### Ajánló

Újabb bishis anime, ismét a hölgyek előnyben. Itt az anime hangulatára hívnám fel a figyelmet, valószínűleg egy nagyon nyugodt, lassabb történetet kapunk, némi bolondozással. A manga még fut, és Shimizu Yuu első munkája. A Zexcs már jó pár éves stúdió, náluk készült a **Frame Arms Girl,** a **Fune wo Amu**, a **Diabolic Lovers**, a **Mangaka-san** stb. Ono Daisukét és Suwabe Junichit emelném ki a seiyuuk közül.

## Saredo Tsumibito wa Ryuu to Odoru



light novel alapján

**Stúdió:**
Seven Arcs Pictures

**Műfaj:**
akció, dráma, fantasy, sci-fi

**Seiyuuk:**
Hosoya Yoshimasa, Shimazaki Nobunaga, Hosino Takamori

### Leírás

Egy alternatív világban járunk, Eridana városában. Az Orielal folyó ketté választja a Tseberun Dragon birodalmat és a Seven Cities szövetséget. Ebben a világban létezik egy jushikinek nevezett képesség, amiknek fegyverrel kiegészítve, varázslatszerű hatása van. Ezeket szintén varázshasználó lények ellen vetik be,mint a sárkányok, aoinok, vagy enormesek.

### Ajánló

Fantasy világban harcolós anime. Sokadik a tengerben, nem is tudom mit emelnék ki belőle. Az alapmű még fut, Nishikiori Hiroshi fogja rendezni, aki pl. anno az **Azumanga Daioht**, a **Jyu Oh Sei**-t vagy az Index sorozatokat is irányította, így tapasztalatból nincs hiány. A Seven Arcs pedig még nem gyártott ilyet, az **új Basilisk** a legkomolyabb művük és az elég kettős lett minőségben.

## Steins;Gate 0



visual novel alapján

**Stúdió:**
White Fox

**Műfaj:**
sci-fi, thiller

**Seiyuuk:**
Miyano Mamoru, Imai Asami, Hanazawa Kana

### Leírás

Okabénak nem sikerült megmentenie Kurisut, teljesen magába roskad és elfeledett múltját keresi. Egyszer csak feltűnik Kurisu egyik ismerőse, aki elmondja, hogy létezik olyan szerkezet, amely képes tárolni az emlékeket. Ezzel szimulálva a személyiségét, Okabe egy kísérletbe kezd, hogy megtalálja Kurisut.

### Ajánló

Aki szerette a Steins;Gate alapsorozatot, annak ez kötelező darab, lényegében azok kezdjenek ebbe bele, akik ismerik az előzményeket. A seiyuu gárda és a stúdió is maradt a régi. A rendező viszont nem, Kawamura Kenichi a **Qualidea Code**-ot és a **SoniAnit** rendezte, de dolgozott az **Iron Manen** vagy a **Tenjou Tengén** is. A White Foxot szerintem nem kell bemutatni, a **Re:Zero,** az új **Utawarerumono** és az **Akame ga Kill!** is hozzájuk tartozik.

## Tada-kun wa Koi wo Shinai



original

**Stúdió:**
Doga Kobo

**Műfaj:**
vígjáték, romantika

**Seiyuuk:**
Nakamura Yuuichi, Iwami Manaka, Shimono Hiro

### Leírás

Mitsuyoshi Tada egy fiú, aki nem ismeri a szerelmet. Amikor a cseresznyevirágokat fotózza, találkozik egy luxemburgi cserediákkal, Teresa Wagnerrel. A lány mikor Japánba érkezett, leszakadt útitársaitól és eltévedt. Mitsuyoshi segít neki és elviszi a nagyapja kávézójába.

### Ajánló

Egy nagyon kedves, aranyos, romantikus animének néz ki. Ráadásul némi városnézés és kellemes környezetbemutató is lehet benne. Arról az előnyről nem is beszélve, hogy az egész original. A Doga Kobo több ismert címet adott az elmúlt időszakban, mint a **Touken Ranbu** vagy a **New Game!**. Az animét a **Hakkenden** és a **Nozaki-kun** rendezője, Yamazaki Mitsue irányítja, aki dolgozott pl. a **Drrr!**-n, az **Itazura na Kissen** és a **Mawarun.**

## Wotaku ni Koi wa Muzukashii



manga alapján

**Stúdió:**
A-1 Pictures

**Műfaj:**
vígjáték, romantika

**Seiyuuk:**
Itou Kento, Date Arisa, Sugita Tomokazu

### Leírás

Egy gamer otaku és egy fujoshi ugyanannál a cégnél dolgoznak, ráadásul most találkoznak először középiskola óta. Néhány munka utáni piálás után randizni kezdenek. Vajon tökéletes lesz a kapcsolatuk?

### Ajánló

Az ismertetőt olvasva már jól szórakoztam, elég sok vicces jelenetet lehet ebből kerekíteni. Reméljük a romantika része nem lesz nagyon kínos, esetleg nyálas. Az A-1 Picturestől sajnos nem várok sokat, mert ami nem húzócím, arra nem költenek. A manga még fut sajnos, a rendező Yoshimasa Hiraike, az **AKB0048**, az **Amagami,** a **Kaleidostar** és a **Working!!** rendezője, remek választás.

## Néhány folytatás a tavaszi szezonban:

Binan Koukou Chikyuu Bouei-bu Happy Kiss!



Boku no Hero Academia 3




Captain Tsubasa (2018)



High School DxD Hero



Hoozuki no Reitetsu 2nd Season Part II



Koneko no Chii Ponpora Dairyokou




Lupin the Third: Part 5




Shokugeki no Souma: San no Sara - Toutsuki Ressha-hen





# Szezonos animékről röviden

Írta: Catrin, Hirotaka, Venom, NewPlayer

## Kattints az író nevére, hogy az adott véleményhez juss!

Koi wa Ameagari no You ni - Catrin
Violet Evergarden - Catrin
Yuru Camp - Catrin, Hirotaka, Venom
Dragon Ball Super - Catrin
Basilisk: Ouka Ninpouchou - Hirotaka
Fate/Extra: Last Encore - Hirotaka
Ito Junji Collection - Hirotaka
Kokkoku - Hirotaka
Sora yori mo Tooi Basho - Hirotaka
Hakumei to Mikochi - Venom
Mitsuboshi Colors - Venom
Karakai Jozu no Takagi-san - Venom
Citrus - Venom
Nanatsu no Taizai 2 - NewPlayer
Death March kara... - NewPlayer
Overlord 2 - NewPlayer
Godzilla - NewPlayer
Hajimete no Gal - NewPlayer

## Catrin véleményei

### Koi wa Ameagari no You ni

Tartottam tőle, hogy zavaró lesz a főszereplők korkülönbsége, ehelyett tetszik, ahogy Akira belezúg a főnökébe, és Kondou is aranyos, ahogy ezt próbálja kezelni illetve felfogni. A hangulat nagyon kellemes: üdítő, a nyári légkör, a kávézó, az iskola és maga a város is látványos tálalást kapott. Így a körítés is remek, kicsit lassú, kicsit elgondolkodtató, többnyire kedves és érzelmes. A többi karakter viszont nem sokat járul ehhez hozzá, valaki mókás, valaki bosszantó és így kb. ennyi. Akira barátnője hangsúlyosabb kicsit, ahogy aggódik a barátságukért, Kondou fia pedig tüneményes gyerek.

Örülök, hogy nem megy el tényleges kapcsolat felé az irány (nem hinni a pucér illusztrációnak!XD), a két karakter érzelmei, hozzáállása





teljesen jól bemutatja a problematikát (ahogy barátkoznak, ahogy tanulnak az egészből).

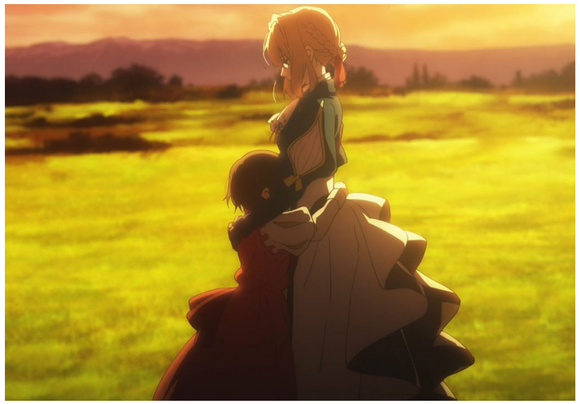
A manga is pont most fejeződött be, így remélhetőleg animében is illeszkedő zárást kapunk.

Amit kifejezetten szeretek még, az az ending: Aimernek ez nagyon kifejező száma lett! Megy a kedvencek közé.

### Violet Evergarden

Sajnos nem tudok túl pozitívan nyilatkozni Violet kalandjairól, pedig szerettem volna! Olyan hangulatosnak, színvonalasnak, elgondolkodtatónak próbált mutatkozni az első 1-2 rész alapján, aztán jött a csalódás: tucat epizodikusság felszínes karakterekkel és KyoAni drámázással. Végül semmi újat nem tudott nyújtani, egy picit a stúdióhoz képest „másként” szép dizájnon kívül. Pedig a világ érdekes, Violet karakterében és történetében van potenciál, de sajnos random szeleteket





nézhettünk, amik elég erőltetett melankóliával alakítgatták Violet nehézkesen realizált érzéseit. Ráadásul elvileg a sorozat nagy része filler epizód! Kíváncsian várom, a maradék részekben sikerül-e a regény sztorijának valamit még felmutatnia vagy teljesen középszerű marad az egész...?

Maga a postahivatal is szimpatikusra sikerült, kár, hogy random karakterek, random levelei helyett nem az ottani munkával és brigáddal szocializálódott igazán a szöszi. (Illetve lehet úgy is, csak nem ott volt a fókusz)...

Amit kifejezetten megszerettem a látványon túl, az itt is a hatásos ending.

### Yuru Camp

Egyértelműen szezonkedvenc lett a cuki lányok kempingeznek cucc! Valami elképesztően ellazító, boldogító, motiváló és szórakozottan ismeretterjesztő, ahogy követhetjük a lányok szebbnél szebb kemping állomásait, valamint láthatjuk hol profi, hol amatőr kivitelezési és főzési tudományukat.

Kicsit kár, hogy nem az őszi szezonban futott az anime, mert pont azt az időszakot láthatjuk egészen karácsonyig - úgy hétről-hétre még hangulatosabb lett volna. Ami még kicsit kettős érzéseket kelt bennem, az az anime második fele/vége. Egyrészt imádom, ahogy kicsúcsosodik végre egy nagy közös kempingezésbe az egész, erre úgy vár az ember, kell, mint konklúzió. Másrészt, így, hogy már ennyien nyüzsögnek a kemping közben, kicsit veszít is a varázsából, a zen közegéből az élmény. Szívmelengetőbb volt, mikor külön-külön fedezték fel a dolgokat, és ahogy ezt megosztották egymással... különösen Shimarin szála az igazi iyashikei vonal, Nadeshiko pedig elképesztően lökött és aranyos. Persze a többiek is szimpatikusak, de senkitől sem kell nagy mélységeket várni.

Szumma azért kedvelem, hogy a végére mégiscsak megkapjuk közös programként a Fudzsi ismételt megkörnyékezését. És az utolsó rész is imádni valóan hangulatosra sikerült, szóval nem panaszkodom!

A látványt, különösen a természetképeket nagyon megszerettem... bár a lányokon lévő állandó sálviseletet kicsit túltolták. A zene kellemes.

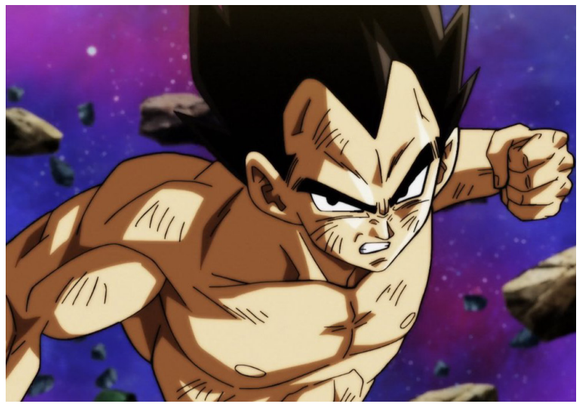




## Dragon Ball Super

Kicsit bánom, hogy az utolsó részről nem tudok nyilatkozni (nem mintha bármi érdekességet tartogatna), de legalább ez is véget ér! (Hogy decemberben jöhessen az új film, aztán valamikor pedig a folytatás.)

Így a végére rendkívül fárasztó és unalmas lett, hogy a viadalból az epizód 20 perce alatt, mindössze 1, azaz egy telik el. (Bizony, már hetek óta csak percek voltak hátra belőle!) Igen-igen, tudom, ez még mindig a Dragon Ball! Nem is vártam mást, de a végére már nehéz volt tartani a lelkesedésemet. Az utolsó ending sem vett meg, Vegita sem lett főhős Goku helyett (XD), ráadásul a szereplők kiesési és szereplési metódusa sem volt könnyű menet. Mivel két részenként ciklusosan ugyanúgy ütötték ki egymást, az ember már azt hitte 1-2 karakterről, hogy végre kiesett... aztán kiderült, hogy mégsem. Ez valahol előnyös is: nem





csak Goku villog utolsóként. Szóval valahol még mindig mókás, de izgalmasnak kicsit sem izgalmas a dolog. Jó lesz most felhagyni ezzel a heti dózissal, mert már nem élmény!

Remélem az új film szórakoztatóbb lesz (bár az első minielőzetese nem erről győzött meg).

## Tervek a tavaszi szezonra

- **Ginga Eiyuu Densetsu új sorozat** - Szeretem a 110 részes retrót, így egyenesen elborzasztott az új külleme, ennek ellenére kíváncsian várom, milyen lesz így felfrissítve!
- **Full Metal Panic folytatás** - Mivel mindegyik korábbi cuccát láttam, így ezt is nézni kéne (amúgy is hanyagoltam mostanában a szezonos mechákat), de lehet, nem lesz rá időm.
- **Hoozuki folytatás** - Alap! Az utóbbi évek egyik legmókásabb sorozata, amit ősszel teljesen megszerettem.
- **Piano no Mori** - Anno vetítették itthon Anilogue-on a movie változatát, amiből már nem sokra emlékszem, de arra igen, hogy tetszett. Kíváncsian várom, most milyenek lesznek a benyomásaim.
- **Steins;Gate 0** - Az alapsorozat még mindig az egyik 10/10-es kedvencem, szóval ezt sem hagyhatom ki. Remélem izgalmas lesz végigkövetni, miként oldja meg Okabe, hogy el tudja küldeni magának a múltba a Kurisu-mentős üzenetet.
- **Tada-kun wa Koi wo Shinai** - Aranyos, hangulatos romantikus sorozatnak tűnik, ha nem lesz túl béna és nyálas, akkor végignézem.
- **Wotaku ni Koi wa Muzukashii** - Dolgozó otaku és fujoshi románc? Iiiggggeennn! Remélem nem csak szórakoztató, hanem tettre kész is lesz!
- **Koneko no Chii folytatás** - Garantált a heti cukiság adag.



## Hirotaka véleményei

### Basilisk: Ouka Ninpouchou

Az eredeti 2005-ös Basilisk nagy kedvencem, jó úgy ahogy van. Kerek, egész, lezárt történetet kapott, semmiféle hiányérzettel. Nem volt szükség folytatásra.

Az új Basiliskkel több gond is akad. Spórolós a grafika, vannak jó megnyilvánulásai, de lehetett volna szebb is, kimondottan érvényes ez a túl sötét jelenetekre és az egymásra halmozott jelenetképekre. Azzal, hogy az első öt részben gyerekként mutatták be a karaktereket, valószínűleg mélyíteni akarták a jellemeket, de csak egy lassú, nyögvenyelős történetkezdést nyertek vele. Nem volt rá szükség. Az eredeti Basilisk gyors, tempós eseménylánca illenne ehhez is, de itt rúgdosni kell a történéseket. A zene elnyerte a tetszésemet, azt sikerült eltalálni, de nem kiemelkedő. A karaktereket továbbra sem sikerült megkedvelnem, valahogy nem lettek olyan érdekesek. Az ellenfelek folyamatosan csak kerülgetik egymást kevés összetűzéssel, ami nem vált előnyére az animének. A képességekkel viszont nincs bajom, azokat jól eltalálták.





Nagy történetívet akartak, de semmi szükség nem volt rá. Talán a mostani résztől már izgalmasabb lesz, de az eddigiek sokat levonnak majd az értékelésből.

### Fate/Extra: Last Encore

A Fate/Extra feladata az volt, hogy a Fate/Apochrypha borzalmát elfelejtesse velünk. Nos, ez csak félig sikerült. A Shaft megvalósításához sok reményt fűztem, de csalódtam. Gyengébb minőséget kaptunk, mint amit a stúdiótól elvárhatnánk. Van, amikor egészen szép, de vannak furcsa pillanatok is. Ami számomra a legkevésbé szimpatikus, az a karakterdizájn. Nem mondom, hogy nagy baj van vele, de nekem nagyon nem tetszik, néhol túl gyermeteg és aránytalan, elég csak Rinre gondolni.



A történettel nincs bajom, az normálisan halad, 1-2 részenként van egy szolga, változatos környezetben. Ez egy kicsit kilóg a Fate széria soraiból a függőleges dungeon szerű elrendezésével és mechanikájával, ami eléggé tetszik. Van benne érdekesség, hogy nah vajon, milyen lesz a következő szint. A legutóbbi kislányos szintet sikerült nagyon szétshaftkodni, és kimondottan nyomasztóra is sikerült.

A történetmenet szerkezetének köszönhetően viszont elveszik a szolgák egyénisége. Mivel egyik szinten sem töltenek sokat Saberék, így nem sok időnk van a többi szolga megismerésére, amit azért hiányolok. Tahát csak vöröske és az umuja az egyetlen maradandó a szolgák közül sajnos.

Bár sokkal jobbnak és élvezetesebbnek gondolom az Apokriptánál, azért maradok az eredeti Fate-nél, és várom a Heaven's Feel filmeket.



### Ito Junji: Collection

Vártam ezt a sorozatot, mert szeretem Ito mangáit, bár még nem jutottam el addig, hogy minden művét elolvassam. A Deen nagyon szép munkát csinált, remekül áthozta a mangaka stílusát az animébe és egy nyomasztó, idegölő karakterekkel teli világot adott, ahogy kell is. A zenéjéről is legalább ilyen pozitívumot tudnék mondani, remek lett. Viszont az érem másik oldala, hogy ez egy válogatás, így fontos, milyen történeteket kapunk. Sajnos nem sikerült a legjobbakat kiválasztani, vagyis mondjuk úgy, hogy amiket bevállogattak, azoknak a nagy része nem tetszik. Vagy szimplán csak Ito művei jobban működnek mangában... Valahogy kicsit eluntam a dolgot az anime felénél.

*„...azért maradok az eredeti Fate-nél, és várom a Heaven's Feel filmeket."*

## Kokkoku

Ez számomra a szezon talán legnagyobb csalódása. Nagyon jól indult, érdekes volt a szituáció a megállított idővel, és az abban való fogócskával, de aztán az egész kifulladt ennyiben. Nem lettek érdekesebbek a karakterek, tovább kergették egymást, lényegében minden érdekesség nélkül. Sokmindent megtudtunk a helyzetről, annak hátteréről, de mire mindenre fényderült, addigra már nem érdekelt. Jellegtelenek lettek a karakterek is. Még a főgonosz örökélet-célját is a sablonkalapból húzták elő.

A grafika szép ugyan, de ezt úgy kell nézni, hogy háttéranimációt egyáltalán nem kellett csinálni, mert megállított időben vagyunk. A zenével sincs bajom, az opening pedig kimondottan tetszik. Érdekel, hogy mi lesz ebből a végére, mert haladtunk azért a történetben, de sokkal többet is ki lehetett volna ebből hozni. Túl hangsúlyos lett az egymás keresése, így tartalmatlan és eseménytelen animét kaptunk. A végére azért kicsit visszahozott valamit a kezdeti érdekességéből. A Sagawával való összeütközések értelmesek voltak, így szerencsére nem csak egy ostoba fizikai harc lett, különösen a kisbaba világra jötte tetszett igazán, ami afféle újjászületést akart szimbolizálni.



## Sora yori mo Tooi Basho

Tudtam, hogy ez az anime egy jó választás lesz. Először kicsit aggódtam, hogy túl hosszúra nyújtják az elindulás, meg a rákészülés részét, amit fent is tartok, de még épp időben léptek, hogy ne keltsen rossz szájízt. Kellett, hogy megismerjék egymást a karakterek, hogy felkészüljenek egy ilyen útra, és hogy átküzdjék magukat azon az akadályon, hogy középiskolások azért mégse mehetnek csak úgy az Antarktiszra. No de elindultak, és fantasztikusan jók voltak a részek. A hajó legénysége, az út a tengeren, a jégtörés, bázis






elfoglalás, mind nagyon érdekes, hangulatos és egyedi lett. Animében nem nagyon láttunk ilyet. Persze a hangsúly a lányokon van, ők vannak a középpontban, épp ezért nem mutatják be teljesen egy ilyen expedíció részletei, de így is sok információ és élethelyzet előfordul. Nem is bánom, mert a lányok nagyon aranyosak, és a kis apró-cseprő drámáikon is hamar túljutnak. Ezt kicsit mondjuk feleslegesnek érzem, de nem is bánom, hogy bővítik a karakterek jellemét. A mellékszereplők is teljesen normálisak, ők persze már felnőttek.

Az egész összességében pedig egy nagyon kellemes, egyedi, aranyos, kalandos slice of life, amit nem lehet nem szeretni.

## Yuru Camp

Nemhogy a szezon legjobbja, hanem nagyon esélyes, hogy az év egyik legjobbja is legyen. Ez áll nálam a legelső helyen, az előző Sora yori mo szorosan a második.

Az elejétől fogva vicces, szórakoztató, kedves, nyugtató kempingezésre buzdító és a természet nyugalmát bemutató anime. Egyszerűen beszippantott már az első egy-két részével, és Japánban is hatalmas sikere lett.

A zene kellemes, fülbemászó, amit nagyon eltaláltak. A grafika is a helyén van, a tájképek, a helyszínek fantasztikusan részletesek és szemet gyönyörködtetőek. A karakterek pedig a nyugalmas tájba merengést szakítják meg humorral, cukisággal, kellemes csevellyel. Nagyon tetszik, ahogy egymástól távol is megosztják egymással élményeiket chaten keresztül. Megmutatják, milyen eszközökkel kempingezzünk, hogy főzzünk, állítsunk sátrat stb. A sorozat lezárásaként pedig együtt mennek a karakterek kempingezni, amin nem lehet nem szórakozni és nem vágyni rá, hogy ott legyünk velük. Csak azért nem adnék rá 10 pontot, mert nem tart tovább. De ettől még lehet, annyi lesz.



## Venom véleményei

*Ez az év valami borzasztóan erősen indult animék frontján, nem is emlékszem, mikor volt olyan szezon, ahol ennyi sorozatot követtem hétről hétre. Nagyon remélem, hogy ez a lendület kitart az esztendő végéig (bár őszintén szólva a tavaszi felhozatalt nem tartom annyira érdekesnek, de majd kiderül ugye). Mivel én mindig keresem az amolyan "hidden gem"-eket, amiket a közönség annyira nem kap fel a sok kommersz sorozat mellett, így most is inkább azokból szemezgetek egy kis ajánlót, amik felett sokan elsiklanak vagy előítéleteik miatt átugranak.*

### Citrus



Ne kerülgessük a dolgot, mondjuk ki nyíltan, ez az anime két lány homoszexuális kapcsolatáról szól. Általában ezt ugye "yuri"-nak szoktunk nevezni (csúfolni), de valahol ez nem az a rózsaszín, habos tündérmese a két szerelmes lányról, amit az évek alatt megszoktunk. Ez bizony nem önti le sziruppal a témát, még akkor se, ha a kötelező klisék megvannak, nem mondható egy túl vidám sorozatnak, bár kétségkívül megvannak a komikus pillanatai, amikor nem veszi magát túl komolyan.
A *Citrus* is egy manga adaptáció, méghozzá Saburo Uta mangakától és bizony a yuri rajongók körében már évek óta nagyon híres széria. Jellemzője a végtelenített shoujo dráma (nincs 2 perc üresjárat két probléma között), de valami hihetetlen szép és igényes rajzokkal körítve. A sikerét mi sem bizonyítja jobban, hogy nemcsak több milliós eladásokat produkált, de még pl. a *Yuru Yuri* sorozatban is feltűnt, amint az egyik szereplő Citrus mangát olvasott.

A történet igazából nem bonyolult, Yuzu az igazi gyaru lányka (szőkére festett, agyon ékszerezett plázacica lényegében) az anyja újra házasodása után egy lánygimnázumba került, kénytelen szembesülni azzal, hogy a suli szigorú és gyönyörű diákelnöke, Mei, az ő új mostohahúga. A kezdeti ellenszenv nagyon gyorsan átcsap egy se veled, se nélküled kapcsolatba, ugyanis Yuzu azon kapja magát, hogy fülig szerelmes lett Meibe, aki viszont kiismerhetetlen számára. Elcsattan az első csók, amit aztán nem éppen a várt románc követ, főleg, hogy nem is mindenki nézi jó szemmel a bimbódzó (?) kapcsolatukat.

Kinek is ajánlom? Főleg azoknak, akik szeretik, vagy legalábbis nem ellenzik a yurit és bírják az erősen tolt drámázást. A témájához képest



meglepően igényes, bár szerintem lehetett volna jobb is a megvalósítás, de lassan annak is örülni kell, hogy legalább egy stúdió bevállalt egy ilyen kényes témát.

### Yuru Camp



Érdekes, hogy ezt a sorozatot már több éve behirdették, majd egy időre semmi hír nem volt róla, és mikor kiderült, hogy a téli szezonban elstartol végül, egy lyukas garast sem adtam volna arra, hogy bárkit is érdekelni fog. Elvégre kit érdekelne egy olyan sorozat, amiben pár iskolás lány sátorozik a Fudzsi lábánál? Ja, hogy mindenkit? Mert közben a Yuru Camp kimondottan szép népszerűségre tett szert, olyannyira, hogy Japánban újra elkezdtek kempingezni az emberek, felkeresve az animében látott helyszíneket. Pedig maga a sorozat végtelenül egyszerű, sőt kicsit szájbarágós is, mint valami "hogyan sátorozzunk" útmutató. Lehet, hogy eleve annak is készült, de így vagy

*„...a Yuru Camp kimondottan szép népszerűségre tett szert, olyannyira, hogy Japánban újra elkezdtek kempingezni az emberek, felkeresve az animében látott helyszíneket."*

úgy, nagyon szórakoztató lett, köszönhetően a szerethető karaktereknek, a fülbemászó zenének és a csodálatos tájképeknek.

A történet faék egyszerűségű, de ez kicsit sem számít. Lényegében a már megszokott iskolai klub életét mutatja be, ami most történetesen amolyan "sátorozó klub". Persze a lényeg itt is nagyon a szereplőkön és a kifejezetten aranyosan vicces dialógusokan van, amiket a modern idők miatt a legtöbbször mobiltelefonon folytatnak amolyan "chat" formájában.



Közben táboroznak, bemutatják hogyan kell sátrat állítani, tüzet rakni, stb. Iszonyatosan kedves, ártatlan és nyugis az egész.

Ajánlom mindazoknak, akik maguk is rajonganak a túrázásért, a szép tájakért vagy csak a nagyon cuki dolgokért, mert tuti nem fognak ebben a sorozatban csalódni. Az animáció bár nagyon egyszerű, mégis igényes, a tájképek meg mesések. Szerintem simán ez a szezon egyik legjobbja.

## Hakumei to Mikochi

Amikor már Dunát lehetne rekeszteni a klisés fantasy sorozatokkal, már kedve sincs az embernek követni ezeket. Most komolyan, érdekel még bárkit egy olyan fantasy, ahol a főhős srác átkerül egy másik világba és ott háremet alapít? Sejtem a választ... Nekem szinte felüdülés, amikor jön egy olyan sorozat, ami képes egy olyan mese-





világot bemutatni, ahol végre nem a világot kell megmenteni két bugyi villantás között. Ilyen volt számomra tavaly a talán méltán az év animéjének tartott Made in Abyss, és most a jóval kedvesebb és aranyosabb Hakumei and Mikochi. Stílusát tekintve ez inkább "slice of life" sorozat, szinte semmi akció nincs benne, mégis képes apránként bemutatni egy nagyon kedves és bájos fantasy világot.

Hakumei és Mikochi két alig 9 centis manó lány, akik egy erdei fa odvában élnek. Hakumei vörös hajú és kicsit fiús, imád barkácsolni, és mivel korábban sokat vándorolt, így elég jól ismeri az erdőket. Mikochi ezzel szemben az igazi háziasszony, aki süt, főz, takarít és mindenki imádja, mert végtelenül kedves és barátságos. Kettőjük barátságát mutatja be a sorozat, ahogy a többi hozzájuk hasonló manóval és az erdő állataival ismerkednek, bogyókat gyűjtenek, vagy csak a kis manóvárosban vásárolnak.

Ez az anime is olyan, hogy 3 éves kortól 99 éves korig bárkinek ajánlható. Annyira békés, humoros és meseszerű, hogy biztosan mindenki szeretni fogja. Nekem valamiért a gyerekkorom Hupikék Törpikék emlékeit idézte fel, elég hasonló a két sorozat, csak itt nincs Hókuszpók, legfeljebb egy nagy rémisztő bagoly…

## Mitsuboshi Colors

Őszinte leszek, fogalmam sincs, miért tetszik annyira ez a sorozat. Semmi nincs benne, amit ne láttunk volna már ezerszer és mégis, valahol számomra annyira nosztalgikus élményt adott, amit talán csak a Non Non Biyori tudott átadni (na az is megérne egy külön mesét). Nehéz is erről bármit írni, hiszen az ilyen végtelenül egyszerű slice of life sorozatok szinte már futószalagról jönnek, ám a Mitsuboshi Colors mégis egy olyan témát dobott fel, ami azért annyira nem gyakori: az igazi gyerekkort.

Kotoha, Sacchan és Yui három elválaszthatatlan barát, akiket a környékbeliek csak "Colors"-ként ismernek. Három talán 10 éves, de nagyon rosszcsont lány, rendkívül élénk fantáziával megáldva, elvégre gyerekek. Ők a környék védelmezői, akik megvédik az embereket… az éppen kitalált hülyeségeiktől. Ha kell nyomoznak, ha kell akkor harcolnak (vagyis halálra szekálnak), és szinte végtelen az energiájuk.

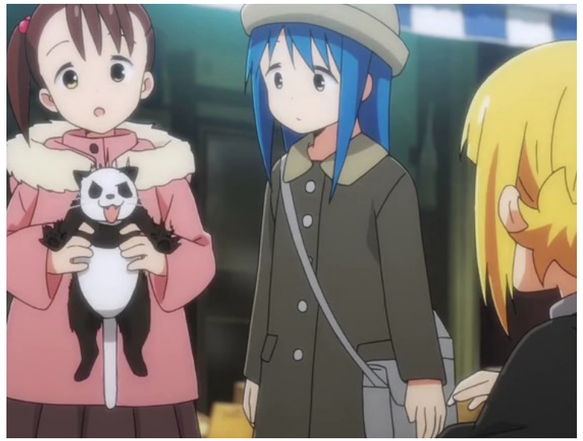




Pontosan ez a sorozat humora, amikor tényleg gyerekeket látunk, akik még nem értik a világot, de közel sem olyan ártatlanok, hiszen Kotoha már most eléggé világhódító dolgokról ábrándozik (és holtesteket akar keresni), Sacchannak fixációja van a kakira (uhm, jah...), Yui meg… nos ő sodródik a másik két kiscsaj hülyeségével. Ősellenségük a környék egyik rendőre Saito (mert csak), akit bár látszólag nagyon idegesít a három hiperaktív kislány, de azért minden játékukba belemegy.

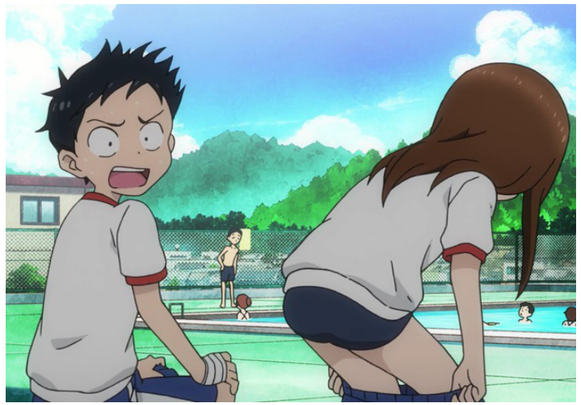
A Mitsuboshi Colorst azoknak tudom ajánlani, akik szeretik a gyerekeket (esetleg maguk is szülők), vagy csak szeretnének egy kicsit visszaemlékezni az alsó osztályos időkre, amikor a nyári szünet legnagyobb kalandja az volt, hogy éppen milyen fagyit együnk, meg hasonlók.

Akiket viszont irritálnak a nagyon hangos és lecsaphatatlan gyerekek, azok messzire kerüljék el ezt a sorozatot!



## Karakai Jozu no Takagi-san

Ha van olyan sorozat idén, amit az első pillanatától kezdve végigvigyorogtam, akkor az ez. Karakai Jozu no Takagi-san egy végtelenül egyszerű kis történet egy fiú és egy lány kapcsolatáról. A fiú, Nishitaka egy teljesen átlagos srác, leszámítva, hogy hajlamos végtelenül túlkomplikálni dolgokat fejben, míg a lány, Takagi pedig mindent elkövet, hogy a srácnak legyen is min gondolkodnia. Ők ketten padtársak a suliban, és bár sosem mondanák ki (legalábbis Nishitaka), de a legjobb barátok, vagy akár jóval többek is annál. Takagi minden nap kitalál valami kis egyszerű játékot, amolyan ártatlan fogadást, ahol a nyertes azt kérhet a másiktól, amit csak akar. Nishitaka legnagyobb problémája, hogy Takagi nagyon ravasz tud lenni és szinte mindegy egyes alkalommal van valami apró csel a fogadásban, amit a srác annyira túlkomplikál fejben, hogy bizony mindig veszít.



Persze Takagi erre még extrán rá is játszik, aranyosan cukkolva a fiút, akinek egy idő után zavarában már vöröslik az arca és a füle, mire a lány mindig hangosan felnevet. Nishitaka pedig sosem adja fel, célja, hogy egyszer ő nevessen a végén, de Takagi eszén nehéz túljárni… mindig ő jön ki nyertesen. Hogy ez ne legyen túl unalmas a nézőnek, időnként a történet átvált egy másik baráti társaság mindennapjaira, de őszintén szólva nem túl érdekes és elég semmitmondó.

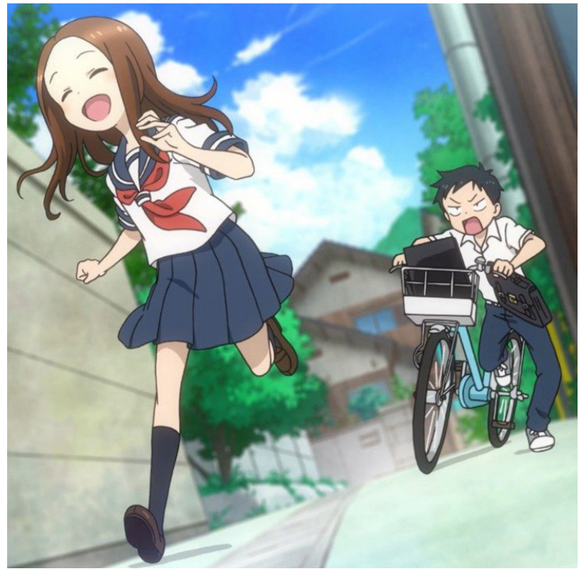
Ezt a sorozatot 100%-ig Takagi viszi el a hátán, valami elképesztő lazasággal csavarja az ujja köré a srácot, aki észre sem veszi, de a sok szekálás alatt szépen fülig beleesik a lányba, akinek pontosan ez a célja. Nem is mondanék erről többet, hiszen inkább nézzétek meg.

Jah, és jegyezzük meg Takahashi Rie nevét, aki Takagi seiyuuje, hiszen a hölgy még csak alig pár éve van a szakmában, de már most lerakott három fantasztikusan emlékezetes alakítást:



Megumin a KonoSubából, Emilia a Re:Zero-ból és most Takagi. Úgy érzem még sok jó szerep vár rá, nagyon tehetséges.

*Ennyi lett volna az én ötös ajánlóm, persze ezeken kívül van még sok érdekes sorozat, amiket bátran ajánlhatok, mint a Violet Evergarden (amire még a következő számban visszatérünk), a Sora yori mo Tooi Basho (amire szerintem még sokáig fogunk emlékezni) vagy a nagyon népszerű Mahoutsukai no Yome (ritka alkalom, mikor egy shoujo fantasy tényleg működik). Nézzétek meg őket, amíg nem jön el a tavasz, mert aztán irány a természet és a sátorozás, hátha találtok az erdőben pár tündért vagy pici manót!*



## NewPlayer véleményei

### Nanatsu no Taizai 2. évad

Még 2014-2015-ben ment az anime első évada, ami engem már akkor nagyon megfogott. A gyors, pörgős történet, a különleges rajzolás, mind-mind magával ragadt. Az már csak hab volt a tortán, hogy az anime egyszerre volt vicces és komoly is.

De most, így 3 év után végre itt az új évad, és a történetet ott folytatják, ahol abbahagyták. Sajnos még csak pár rész ment le a 24 részesre tervezett animéből, de engem már megint magával ragadott az az érzés, ami az első évad nézése közben is elfogott.

A grafikája nekem továbbra is tetszik, a karakterek szerethetőek, és a 20 perces rész úgy röppen el, hogy pislogni sem nagyon marad időm. Akinek az első évad tetszett, annak kötelező nézni a folytatást is! Aki pedig még nem látta, annak nagyon tudom ajánlani!

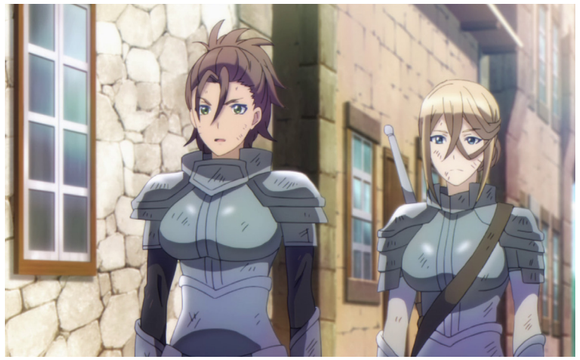


### Death March kara Hajimaru Isekai Kyousoukyoku

Az utóbbi időben nagyon rácuppantam az „isekai” történetekre. Tudjátok, amikor a főszereplő valamilyen oknál fogva átkerül egy másik világba, ahol az esetek 99%-ában valamilyen mágikus erők uralkodnak, és számára teljesen idegen az egész környezet. Na ez az anime is pontosan ilyen! De, amit elképzeltetek, az megvan minden. Semmi több!

Egyáltalán nem egy nagy meglepetés a történet, szinte az összes klisét felvonultatja, amit a kategóriától elvárunk. Az erős főszereplőtől kezdve a rabszolgák megsegítéséig van minden, ami egy másik hasonló műben is fellelhető! Grafikáját tekintve sem egy nagy durranás az egész anime. A karakterek egyszerűen vannak ábrázolva, egyedül talán a harcjeleneteket tudnám egy kicsit kiemelni. Főleg az első részben lévő varázslást, az nekem nagyon tetszett. Minden más tekintetben a sorozat erős közepes, se nem jobb, se nem rosszabb, mint egy tucat anime.

Egyetlen egy dolog van, ami megfog benne, az pedig, hogy sok esetben látjuk a főszereplő szemszögéből az eseményeket. Azt látjuk, amiket ő lát, és mint egy játékban, ott vannak a felnyíló menük vagy a QuickBar a varázslatoknak. Ha pedig nem is a szereplő szemszögéből figyeljük az eseményeket, akkor is fel-fel ugranak “értesítések”, hogy éppen milyen képességet használt-fejlesztettet-tanult meg.

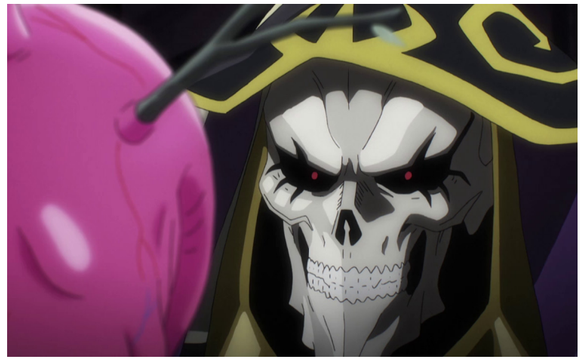




Így azt mondanám, hogy akinek ez az apróság nem elég, vagy nem akar megnézni egy újabb animét az „átkerültünk egy másik világba, jaj, most mi lesz?” kategóriából, akkor ebbe inkább ne kezdjen bele!

### Overlord II

Az Overlord első évada mikor kijött, hirtelen nagy kedvenc lett! Minden héten már a körmömet lerágtam, hogy mi fog történni az aktuális részben, úgy vártam!



Viszont most ennyi idő után, nem tudnám visszaidézni, hogy mi minden történt benne. Izgalmas volt, jó volt, de valahogy nem hagyott mély nyomokat.

A második évad, amikor elkezdődött, akkor ugyanazt éreztem, mint az első évadnál, az első 2-3 részt úgy vártam, mint a messiást! De utána… valahogy ellaposodott az egész.

Sok kritikát is kapott az Overlord II, hogy átment National Geographicba, és az egész másról sem szól, mint a gyíkfélék életéről. És valóban… Már egy kicsit sok volt belőlük, el lehetett volna ezt intézni pár rész alatt is, nem kellett volna a fél évadot erre pazarolni! Ott meg majdnem töröltem az egészet, amikor a párzási szokásaik kerültek terítékre. Ezt most miért kellett?

A karaktereknél egyébként én nem emlékszem rá, hogy Ainz (a főszereplő), ennyire gonosz lenne. Nekem úgy tűnik, hogy átment egy kicsit véreskezű diktátorba.



A grafikáját tekintve nekem továbbra is tetszik az anime, nem tudok rá panaszkodni.

Az biztos, hogy most már végig fogom nézni a második évadot, ha már idáig kiszenvedtem, de az is biztos, hogy nem ez lesz ebben a szezonban a kedvencem!

**A végére két nem szezonos cím:**

## Godzilla





Flash beszélt rá erre a mozira, ami még 2017 novemberében jött ki a Netflix gondozásában. Meg kell mondanom, hogy én nem vagyok nagy rajongója semmilyen Godzillának sem. Az valahogy nem az én világom. Flash-sel erről sokat beszélgettünk a YouTube csatornán, úgyhogy itt csak összegezném a gondolataimat.

A történet szerint a Földet el kell hagynia az emberiségnek, mert Godzilla megállíthatatlanul pusztít! Így egy űrhajó segítségével egy lehetséges közeli bolygóra menekülnek. Ám a bolygóra érve kiderül, hogy az lakhatatlan, ezért a hajó megmaradt csapata úgy dönt, visszatér a földre. Nem akarom ugyanazokat a problémákat leírni, amit youtube-on is átbeszéltünk, de ez az egész így nem jó. Én ezt nem tudom befogadni. Miért nem mentek akkor tovább? Miért csak ők fordulnak vissza? Megannyi kérdésem van, amire egyszerűen nem kapok választ…

A grafikáját tekintve a mű teljesen CGI alapú, amivel nem is lenne gond, ha nem lenne a mozgás annyira fura. Azt egyszerűen nem tudtam megszokni. Arról nem is beszélve, hogy maga a főszörny is olyan bénán néz ki, mintha nem tudták volna kitalálni, hogy mi is legyen a kinézetével.
A karakterek számomra felejthetőek. Főleg a csaj karakter…, akinek egy szerepe van: ő a csaj karakter. De, hogy kicsoda ő, miért van itt, és miért azt csinálja amit, azt már talán sosem tudjuk meg…
Igazából ha Flash nem erőlködik, hogy nézzük meg és beszéljünk róla, akkor én ezt az animét kihagytam volna, és szerintem semmit nem veszítettem volna vele!

## Hajimete no Gal



Hogyan tévedtem én ide? Pedig ez a gyaru stílus nekem nem is szimpatikus… Mondjuk nem is lettek szimpatikusak a karakterek… De ne rohanjunk ennyire előre!

Történetünk ott kezdődik, hogy főhösünket az örök vesztes, Junichit arra kényszerítik, hogy szerelmet valljon az osztály legszebb lányának, aki a gyaru stílust követi. Hősünk minden bátorságát összeszedve meg is teszi az első lépést, és térdre ereszkedve kéri meg Yukanát, hogy járjon vele. A kedves néző itt talán azt hiszi, hogy visszautasításban részesül Junichi, és akkor haladhatunk tovább, de nem így lett! A lány belemegy… és ezzel kezdődik a 10 részen át tartó bonyodalom, ami még plusz egy OVA-ig is kitart (eddig)! Mint mondtam a karakterek nekem nem voltak szimpatikusak, ez főleg az öltözködési stílus miatt van.

Ez a gyaru nem az én stílusom… A srácok viszont viccesek voltak. Néha teljesen magamra vagy az én haverjaimra ismertem arról, amiket ezek együtt agyaltak, marhultak. Teljesen jók voltak!

Megmondom őszintén nagyon sokat tépelődtem rajta, hogy kell-e nekem ez. Történet alapján nem az én stílusom, nem én vagyok a célközönség. Mégis egy unalmas este úgy döntöttem, márpedig ebbe belenézek. Úgyhogy végig is néztem az összes részt egy ültő helyemben…

Az animét nem mondanám sem grafikailag, sem zeneileg olyan nagyon kiemelkedőnek. Egyedül a történet volt az, ami annyira magával ragadt - „most mi lesz a szereplőkkel a következő részben?” -, hogy sikerült az egész estémet erre az animére fordítani. Nem tudom azt írni, hogy rááldozni, mert nem bántam meg! Nem lesz a kedvencem, de ez most egyszerűen csak jó volt. Egy nagyon remek kikapcsolódás az egész.



# Top 10 Tsundere

Írta: Venom (cosplay.hu)

Tsundere, lassan szinte nincs is olyan anime, amiben ne lenne egy olyan karakter, akire ráillene ez a kifejezés. Mindenki ismer tsunderéket, lehet őket szeretni vagy utálni, de sok-sok éve az anime világ meghatározó szereplői. De mi is a tsundere pontosan? Általában azok a - főleg női - karakterek, akiknek viselkedésük roppant szélsőséges, mondjuk alapból kedvesek, megértőek, de amint egy bizonyos illető feltűnik (az esetek 99%-ban a leendő vagy már meglévő szerelmük), hirtelen hidegek, arrogánsak lesznek vagy egyenesen agresszívvá válnak, nem ritkán a verbális vagy akár a fizikai bántalmazástól sem riadnak vissza (persze leginkább ezek humoros jelenetek). Vagy a teljes ellentéte, mikor a hölgy alapvetően rideg és elutasító, esetleg csak karót nyelt úrilány, de amint feltűnik a kiválasztottja, hirtelen elkezd vörösödni az arca és lehullik róla a méltóság és magabiztosság. Maga a szó egy rövidítés, pontosabban két szó vagy kifejezés összevonása: a "tsun tsun" (durva, agresszív, mogorva) és a "dere dere" (kedves, aranyos). Rengeteg ilyen karakter van, sokan a legelsőnek és egyben eme jellemtípus kezdetének a *Urusei Yatsura* főhősnőjét, Lumot tartják (lehet benne valami, de Rumiko szerintem egy másik figurájában tökéletesítette a tsundere típust), de szerintem mindenki tudna mondani kapásból 10 tsundere karaktert… vagy ha nem, akkor itt a segítség! A (számomra) top 10 női tsundere az elmúlt 30 évből. Persze ezt a listát akár top 100-asban is meg lehetett volna írni, de mivel kevés rá az idő és a hely, így maradunk a tízes kivonatnál.

## 10.
## Tendo Akane - Ranma ½
## (seiyuu: Nagai Noriko)

*„Ranma no baka"*

Akane a Tendo família legfiatalabb lánygyermeke. Kedves, segítőkész, szeretnivaló és nagyon csinos, bár egy kicsit "tomboy" és kedveli



a harcművészeteket, de a fiúkkal hadilábon áll… szó szerint. Az iskolába menet rendszerint meg kell küzdenie az udvarlói hadával és az sem könnyíti meg az életét, hogy az apja szerzett neki egy vőlegényt, Ranmát, aki nem igazán egyszerű eset (tekintve, hogy ha hideg víz éri, akkor lánnyá változik, apja pedig egy panda, de ez már részletkérdés). Akane és Ranma kapcsolata finoman szólva sem békés, napi szinten harcolnak, veszekednek, de egy idő után azért összecsiszolódnak, bár ez nem menti meg a srácot az időnkénti veréstől.

Takahashi Rumiko számtalan ikonikus karaktert adott a világnak és bár Lum volt az első tsunderéje, szerintem mégis igazán Akane lett az, aki emlékezetes maradt még ennyi év után is.

## 9.
## Sohryu Asuka Langley
## Neon Genesis Evangelion
## (seiyuu: Miyamura Yuko)

*„Anta baka?!"*

Asuka volt a 90-es évek definíciója a tsunderére. Undok, indulatos, öntelt, de talán aranyból van a szíve (néha-néha megcsillan). Asuka nagyrészt német és csak negyedrészben japán, de 100%-ig tsundere. Géniusz gyerek, aki már fiatalon egyetemi diplomát szerzett, mechát vezet, több nyelven beszél és halálosan büszke ezekre. Az egója kikezdhetetlen és kezdetben nagyon rosszul viseli a nyápic és félős Shinji társaságát. A kapcsolata Shinjivel a sorozat egyik legvitatottabb, de kétségkívül legfontosabb eleme. Amolyan se veled, se nélküled románc-barátság, szövetség, aminek a végkimenetele nem éppen vidám. Asuka vita nélkül a mai napig meghatározó alakja az anime kultúrának és minden tsundere karakter egyik achetipusa.



## 8.
## Narusegawa Naru - Love Hina
## (seiyuu: Yurie Hori)

*„pervert...”*

Akamatsu Ken mangája és a belőle készült anime sorozat volt a kétezres évek elején az egyik legfelkapottabb romantikus komédia, amit egyben valahol a máig is híres-hírhedt “hárem animék” előfutárának is neveznek. A főhősnője Naru, a látszólag átlagos, szemüveges, csendes lányka, akinek csak egy célja van: bejutni az egyetemre, ahogy azt a gyerekkori barátjával megígérték egymásnak. Hogy ki is az a barát, az egy kicsit zavaros, mert nagyon fiatalok voltak, de lelkesedése töretlen. Ám amikor a Hinata házba, ami amolyan lánykollégiumként üzemel egy fiatal srác érkezik, mint gondnok, nos, Naruból kibújik a vadállat. A srác, Keitaro kénytelen szembesülni azzal, hogy Naru nem csak nagyon prűd és hirtelen haragú, de hihetetlen nagyokat is tud ütni… nem ritkán orbitális pályára állítva ezzel a szerencsétlent. És bizony nem is lenne romkom, ha nem adódna elég alkalom a félreértésekre és az ezekkel járó nagyon morbid üldözési jelenetekre és verekedésekre. Persze a Naru és Keitaro közötti románc ha lassan is (és fájdalmasan), de azért szárnyra kap, mi pedig azóta is vigyorgunk a Love Hina őrültebbnél őrültebb jelenetein.



## 7.
## Tohsaka Rin - Fate sorozat
## (seiyuu: Ueda Kana)

Hu, bele se megyek abba, hogy Rin mennyi animében, mangában vagy mozifilmben szerepelt, hiszen a *Fate univerzum* folyamatosan tágul, olyannyira, hogy én már követni sem tudom. Rin a Fate sorozat Asukája, csak nem mechát vezet, hanem mágus, de a külseje és viselkedése meglehetősen hasonló (még a frizurájuk is, bár ez már azóta tsundere tradíció). Valójában sokkal előrébb kellene lennie ezen a listán, hiszen szinte az egyik olyan karakter, aki a tsunderét definiálja, de ez nem is meglepő. Rin bárkivel is kerül párba, ott sistereg a hangulat. Részemről a kedvenc verziója a *Fate/kaleid liner Prisma☆Illya* sorozatban lévő változata, ahol egy hasonlóan arrogáns varázslólánnyal kerül párba, és az finom kifejezés, hogy egy kanál vízben is meg tudnák egymást fojtani… hogy aztán a végén a legjobb barátnők legyenek. De a tsunderéknél ez már csak így megy.





## 6.
## Sugiura Ayano - YuruYuri
## (seiyuu: Fujita Saki)

*„TOSHINOU KYOUKO!!!”*

Talán ennek a listának a legártatlanabb tsunderéje Ayano, egy végtelenül jószándékú és (talán) reménytelenül szerelmes 15 éves lányka. A suli diáktanácsának elnökhelyettese, aki alapvetően csendes és udvarias, de van egy kis versengős hajlama, hogy szeretne az évfolyam legjobb tanulója lenni…

ebben csak egy valaki a riválisa: Toshinou Kyouko, a suli legnagyobb bajkeverője, aki soha egy hülye viccet sem hagyna ki, és ha ebben az is benne van, hogy neki legyen a legtöbb pontja a vizsgákon, akkor annak sincs akadálya. Ám nagyon gyorsan kiderül, hogy a rivalizálása Kyoukóval amolyan álca, ugyanis fülig szerelmes az idiótába, aki ebből természetesen semmit sem vesz észre… vagy mégis?

Sosem lehet tudni nála. Ayano hihetetlenül szemérmes, még akkor is, ha tsundere módba kapcsol, inkább csak hangos, mintsem agresszív, és ikonikus lett a *„Toshinou Kyouko”* kiáltása, amivel felcsapja az ajtót, hogy nekirontson Kyoukónak valami elmaradása miatt, aminek mindig ugyanaz a vége: pirulás és zavart hablatyolás.

## 5.
## Aisaka Taiga - Toradora
## (seiyuu: Kugimiya Rie)

*„Orrrra!”*

Kugimiya Rie karaktereivel eleve meg lehetne tölteni ennek a listának a felét, hiszen a színésznő nem véletlenül híresült el arról, hogy ő az igazi tsundere-királynő. Taiga talán mégis a leghíresebb szerepe, hiszen a mélynövésű, undok, agresszív, de titokban halálosan szerelmes zsebtigrist nem lehet nem szeretni. Taiga szerelmes egy fiúba, de mivel tsundere, ezt képtelen



a tudomására hozni, így kénytelen szövetkezni a srác legjobb barátjával (aki meg történetesen Taiga legjobb barátnőjébe szerelmes), hogy közösen szerencsétlenkedjenek végig egy teljes sorozatot, miközben a néző meg hangosan röhög. Persze sejthető a vége, a Toradora mégis az egyik legjobb romkom, Taiga pedig azóta is tsundere ikon.

## 4.
## Nibutani Shinka Chuunibyou demo Koi ga Shitai!
## (seiyuu: Akasaki Chinatsu)

Oké, oké, ő egy kicsit kilóg a listáról, hiszen nem egy túl populáris tsundere, de szerintem méltatlanul mellőzve lett az idők folyamán, plusz az egyik személyes kedvencem, így nem maradhatott ki. Shinka első éves tanuló, méghozzá látszólag igazi mintapéldány. Ő a legszebb, a legszorgalmasabb, a legszerethetőbb. Mindenkihez van egy kedves szava, minden klubba belép, ahova csak meghívják. Büszkén kampányol, hogy ő lehessen a suli diákelnöke. De a közeli barátai tudják, hogy a kedves felszín alatt, egy végtelenül cinikus, erőszakos, képmutató tsundere rejtőzik. Shinka nagy titka, hogy maga is „chuunibyou”, fiatalon „Mori Summer” néven blogolt, hogy ő egy sokszáz éves papnő, aki tündérekkel és szellemekkel beszél. Azóta persze ezt állítása szerint már kinőtte és a kínos múltjának legkisebb említésére is azonnal kiborul. Hogy eltüntesse maga után a nyomokat, semmitől sem riad vissza, de nem egyszerű a dolga, mert a (kezdetben kényszerű) baráti köre ritka dilis bagázs, akik mellett nagyon nehéz fenntartani a jókislány álcát.



## 3.
## Misaka Mikoto – Toaru Majutsu no Index / Toaru Kagaku no Railgun
## (seiyuu: Satou Rina)

Mikotóval találkozni egy igazán megrázó élmény. A szó szoros értelmében, ugyanis a hölgyemény egy kétlábon járó dinamó, ami annyi áramot termel, amivel egy várost el lehetne pusztítani. És bizony nem fél használni, amit bonyolít, hogy igazi, vérbeli tsundere. Bár alapvetően kedves és barátságos, de van egy-két személy, akik rendszeresen játszanak élő villámhárítót.

Mint mondjuk Kuroko, a legjobb barátnője, aki történetesen nem csak halálosan szerelmes (fájdalmasan egyoldalúan) Mikotóba, de még veszélyesen perverz is. Kész csoda, hogy még életben van, annyi elektromos sokkolás után, amit nap, mint nap elszenved. Mikoto gyengéje Touma, egy srác, akibe szerelmes, bár ezt sosem vallaná be, és emiatt kiváló célpontja a tsundere kirohanásainak.



## 2.
## Senjougahara Hitagi Bakemonogatari (seiyuu: Saito Chiwa)

Senjougahara az egyetlen a listában, aki nem csak tisztában van saját „tsundereségével”, de még büszkén is vállalja. Nem egy egyszerű eset a hölgy, mert roppant sötét és morbid a humora,



amit mindig teljes faarccal prezentál, ezzel szinte teljesen összezavarva mindenkit. Alapvetően jólelkű, de sosem lehet nála tudni, mikor viccel és mikor vérkomoly, amitől valahol rejtélyesnek vagy egyenesen rémisztőnek tűnik. Amikor kijelenti, hogy ő bizony tsundere, akkor nem tréfál, amit bizony a fiúja, Araragi kénytelen a saját bőrén megtapasztalni, még szerencse, hogy egy közel halhatatlan félvámpír. Senjougahara mellett a srác sosem unatkozik, de a kapcsolatuk mennyire boldog, az már nem olyan egyértelmű...

## 1.
## Suzumiya Haruhi The Melancholy of Haruhi Suzumiya (seiyuu: Hirano Aya)

Nem volt semmi kérdés, talán minden idők legnagyobb tsunderéje maga az „istennő”, Haruhi! Bár az ő esetében a „tsun tsun” rész szinte teljes dominanciát élvez, és bizony a „dere dere” oldalát csak nagyon ritka (és pont emiatt szívmelengető) pillanatokban mutatja meg.

Haruhi egy forgószél erejével pörög mindenen, ami érdekes számára (és teljesen ignorál minden mást). Nála önzőbb és egoistább embert nehéz elképzelni, amit nem könnyít meg az a tény, hogy jóformán isteni hatalmas van (amiről maga sem tud), nem kis fejfájást adva ezzel a „barátainak”, akik mindent elkövetnek, hogy az őrült tsundere jól szórakozzon, nehogy unalmában elpusztítsa az egész világot.

Nem könnyű eset. Haruhi pontosan annyira imádni való, mint amennyire gyűlölhető, de az elvitathatatlan, hogy nála nagyobb tsundere nem létezik az egész univerzumban!





# Avatar

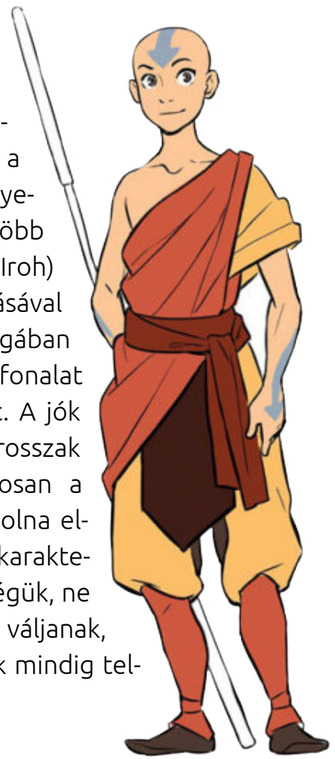
## A dalai láma akciósorozata II.

Írta: iskariotes

*A cikk első része az AniMagazin előző számában olvasható.*

## Karakterek

A sorozat egyik nagy erőssége, hogy kiváló karaktereket tudott összegyűjteni. A kulcsfigurák dinamizmusa és a személyiségmodellek leosztása jóra sikerült. A szereplők a tinédzserkor majdnem egészét lefedik, a kis tiniktől egészen a nagyokig. Szintén ilyen pozitívum, hogy a hősök etnikai diverzitásról tesznek tanúbizonyságot.



A készítők aspirációja volt, hogy a főhősök ne legyenek tökéletesek. A jó karakterek hibázzanak, de rájöjjenek a hibájukra és készek legyenek azt kijavítani. Akár több évtizedes késéssel (Iroh) vagy az életük odaadásával (Jet) is. Az Avatar világában ez jelenti az igazi vörösfonalat a jók és a rosszak közt. A jók tanulnak a hibáikból, a rosszak nem. Ezzel párhuzamosan a BryKe páros szerette volna elérni, hogy a gonosz karaktereknek is legyen mélységük, ne csak egydimenzióssá váljanak, amit sajnos nem tudtak mindig teljesíteni.

**Aang** a történet során finoman változott. Nincsenek nála olyan paradigmaváltó pontok, mint Zuko életében. Folyamatosan csiszolódik és formálódik, hagyja, hogy a chi folyjon benne és alakítsa őt. A sorozat kezdetén elszeretné titkolni valódi kilétét, inkább játszana, semmint tanulna. Később fokozatosan elfogadja saját magát és a sorsot, amire determinálva lett. Szinte nem is vesszük észre, de a jégbe fagyott fiúból az utolsó részre egy avatar válik.

**Katara** a történet anyafigurája, ami nagyon jól kidomborodik a „Sivatag” című részben. A sorozat kezdetén finom, mondhatni ártatlan kislányként tűnik fel. Kalandjaik során fizikálisan és szellemileg is felnő. Aangnak, Toph-nak és természetesen saját bátyjának is anyapótlékként viselkedik. Mos, főz és varr a bajtársaira, de nem marad meg ebben a sztereotip szerepkörben. Harciasan szembeszáll a szexista Pakku mesterrel, amikor nem hajlandó őt tanítani. Élvezi, hogy igazi előkelő kisasszonyként bánnak vele Ba Sing Se-be, közben szerelmi élete is alakul. Eleinte gondos nővérként tekint Aangra, de fokozatosan megváltoznak az érzelmei. A „Szerelmesek barlangjában” már csókot is vált(?) a kopasz szerzetes fiúval.



Amikor Aang éktelen haragra gerjed a homokidomárok miatt (akik ellopták a repülőbölényét), ő az, aki lenyugtatja a fiút. A II. évad végén pedig szerelmét úgy tartja a kezében, ahogyan Szűz Mária Jézust Michelangelo híres szobrán, a Piétán. Az igazi változást a nézőnek a „A nyugati Levegő Temploma” rész hozza. Ebben Katara semmilyen gátlást és határt nem ismerő módon megfenyegeti Zukót, hogy ha bántani meri Aangot, megöli. Döbbenetes szavak egy olyan karaktertől, aki addig mindig a kedvesség és szeretet megjelenítője volt. Személyisége tovább sötétül, amikor fejébe veszi, hogy leszámol anyja gyilkosával. Bosszúhadjárata során nincs olyan technika, amit ne vetne be, még véridomítást is alkalmaz. Az erőszakosság útját járva Katara érzelmei is megváltoznak. Aang közeledését elutasítja, a legfontosabb ütközet napján pedig Zukóval tart Azula ellen. Csak találgathatjuk, miért tesz így. Bosszút akar állni a hercegnőn, aki majdnem megölte Aangot? Vagy Zukót akarja megvédeni?











Esetleg a dühét akarja kiengedni, amit sem Zukón, sem pedig Yhon Rán nem tudta? A harcok lezártával Katara lelke is megnyugszik, és végül élete szerelme mellett találja meg a boldogságot.

**Sokka** karaktere kapta meg az átlag tinédzser szerepét. Könnyen együtt tudunk vele érezni, nincs semmilyen különleges képessége, nem tűnik túl eszesnek és fizikai ereje sem felülmúlhatatlan. Szerencsére a széria elég hosszú ahhoz, hogy mindezen változtasson. Bár különleges képességre továbbra sem tesz szert, megtanul térképet olvasni és a stratégia kezdetleges alapelemeit is elsajátítja. Technikai és mechanikai ismereteit el tudja mélyíten, személyiségé nem esik át drasztikus fordulatokon.

**Toph** a csapat renitense, minden értelemben. A lány bár a világ egyik leggazdagabb nemesi családjának egyetlen gyermeke, a szociális életben járatlan. Vakként született, így a szülei nem akarják, hogy mások bántsák vagy visszaéljenek a helyzetével, saját maga határoz az elszökése mellett. A legtöbb szériában nincsenek sérült női karakterek, ha mégis vannak, akkor ők cukik és sebezhetőek (lásd pl. Nunnally Lamperouge a Code Geassből). Egy aranykalitkában kénytelen élni (mondhatni ebben hasonlít Mayhez). Mivel soha nem voltak barátai, nehezen tud az avatar csapattal zöldágra vergődni. Tapasztalatlan nem csak az élet dolgaiban, de az emberi kapcsolatok terén is. Hiányosságait durva, magabiztos, erős, akaratos, cinikus és botrányos viselkedésével palástolja. Hajlítási tudománya nem szorul már csiszolásra, mindent tud, amit egy földhajlító mesternek tudnia kell, sőt annál is többet. A lány nehezen tanít, ugyanis az ő mentorai nem emberek voltak, hanem hatalmas borzvakondok. Amit tud, azt autodidakta módon sajátított el, a fémidomítás során addig ütötte a fémet, amíg meg nem értette azt; testi épségét figyelmen kívül hagyta. Nincs benne tisztelet senki iránt, aki nem bizonyítja, hogy megérdemli. A szabályokat nem tartja sokra és ennek jó oka van, hiszen a földhajlítás egyik alapszabálya volt, hogy fémet nem lehet idomítani, de ő ezt megtette. Ha egy több évezredes megkövült szabályt így meg lehet szegni, akkor más emberi törvény megtartása mi célt szolgálna?





Fizikális ereje bárki elleni harcra alkalmassá teszi. Nem neki kell tartania a világtól, hanem a világnak kell félnie tőle. Hiába látszik igazi tomboynak, legbelül hiányolja az emberi kapcsolatokat. Sokka iránti szerelmét (vagy legalábbis vonzalmát) próbálja titkolni. Amikor a halászfiú nem közeledik hozzá, próbál Zuko felé nyitni, de az ő szemében még annyira sem tűnik lánynak, mint az előző kiszemeltjénél. Toph lelki fejlődésének egyértelmű mozzanata, amikor az „Avatár és a Tűz ura” részben félénken kérdezi meg, hogy vajon a többiek hisznek-e a barátság erejében? A választ Aang és Katara adják meg neki azzal, hogy megfogják a kezeit.

**Iroh** a sorozat öreg bölcse, mentora és lelki vezetője egyszemélyben. Esetében a vezérmotívum a pozitivista humanista szerep. Hitében a sorozat alatt soha nem inog meg, ő megengedheti magának ezt a luxust. Bízhat az emberekben. Mit tudnának tőle elvenni már? Apja, anyja, felesége



és fia már meghalt. Öccse kvázi kitagadta, unokahúga mélységesen megveti. Egyetlen egy emberbe plántálja minden szeretetét, ez pedig Zuko herceg, éveken át tanítja és csiszolja, hogy megtalálja a helyes utat. De ez nem jelenti azt, hogy másokkal ne lenne kedves vagy éppen megértő. Az első évadban a hajóján szolgálókkal beszélget el, és családi titkokba vezeti be őket. A Víz könyvének évadzáróján inkább szembe fordul a királyságával, csakhogy a természet harmóniája ne bomoljon fel.



A második évad alatt előbb Toph-fal, majd Aanggal beszélget, és segít nekik túllépni aktuális lelki mélypontjukon. A Föld könyvének a végén megint szembeszáll hazájával, csak azért, hogy az avatar elmenekülhessen. A harmadik évadban még a börtönből is tovább segíti Zuko útkeresését, és amikor Sokka fordul felé tanácsért, neki is segítséget ad. Végül pedig a zárórészben felszabadítja azt a várost a Tűz uralma alól, amit régen ő maga is 500 napig ostromlott.

Azula és Zuko, a két inverz szemléletű testvér esetében a szellemi-lelki kálváriájukat követhetjük nyomon.



**Zuko** szinte minden évadban szekvencia szerűen több személyiségváltozási stációt él át. A kezdet kezdetén hübriszként viseltetik mindenki irányába. Zuko az első részben azzal akarja megszégyeníteni Aangot, hogy szemére veti, nincs családja és nem is tudhatja, mi az. Igazából itt csak a herceg frusztráltsága tör ki. Anyja már évekkel ezelőtt elhagyta a királyi palotát, apja utálja őt, húga lenézi. Az egyetlen embert, aki szeretettel fordul hozzá (Iroh), pedig ő nem tartja sokra. Iroh-t többször és nyilvánosan megalázza, legénységét nem tartja sokra, ellenségeit lebecsüli. Az első ráeszméléses alkalom számára az, amikor rádöbben, hogy aggódik az avatárért és az avatar sem tekinti eredendően gonosznak őt. Eközben meg kell tapasztalnia, hogy a nemzete újfent cserben hagyta. A második évadban elsőként felismeri, hogy saját útját kell járnia, ezért elhagyja a nagybácsikáját, egyedül indul el, és próbálja megtalálni a helyes utat, ami visszavezeti Iroh-hoz. Második alkalommal a Laogai-tó mélyén kell megvilágosodnia, a „Ki vagy te? Mit akarsz magadtól?” kérdésekre kell választ adnia, aminek az a vége, hogy kvázi elengedi addigi életét. A széria fináléjában ugyanakkor nem bír ellenállni a vágyának. Mindenkit elárul és megtámad, csakhogy megkapja azt, amiért az elmúlt években harcolt. Zuko a harmadik évadban egyre gyorsabb lelki hullámvasúton vesz részt.



Miközben a múltja folyamatosan belülről marja, egy új, szép énképet akar magáról felépíteni. Csak sehogy sem jön össze ez az idealisztikus kép számára. Iroh, aki az elmúlt években a lelkivezetője lett, el lett zárva. Apja továbbra sem törődik vele, Azula szemlátomást őrült idegeskedésben tartja fivérét. Zuko mindenre egy hedonisztikus élettel reagál a szürke aurájú Mayjel karöltve, aki testiségen kívül Zuko számára nem tud mást nyújtani – ekkor még. Zuko egy Iroh-val folytatott beszélgetése után fatalista állapotba kerül. Nem tudja, hogy ami egész életében történt vele, azt csupán valami nagyobb erőnek köszönheti vagy egyáltalán volt beleszólása. Tehet-e mást, mint hogy elfogadja a végzetét? Eddigi élete során a végzetét akarta beteljesíteni, de most, amikor kristálytisztán kiderült, mi is az, vajon tényleg készen áll rá? Ott és akkor nagybátyja börtöncellája előtt nem tudott rá választ adni. Az utolsó és egyben legnagyobb lelki fejlődése az volt, amikor szembeszállt apjával és beállt Aang csapatába.



**Azula** a Tűz hercegnőjének személyében az egyetemes animáció történetének legnagyobb és legkiforrottabb női gonosza. Aszociális viselkedését legjobban Zuko foglalja össze, amikor saját magának mondogatja, hogy „Azula mindig hazudik”. Ezt a gyermekkori mantrát még álmából felkelve is mondja. Azula az első megjelenésétől kezdve tökéletes. Mind lelkileg, mind pedig fizikálisa is erős, tudatos, valamint precíz és higgadt. Olyan szinten manipulatív, mint Light és Lelouch. Empátia képessége szinte a nullával azonos. Talán nem túlzás kijelenteni, hogy az egyik, ha nem a legerősebb tűzhajlító az ATLA-ban.





Azula végig célorientáltan viselkedik, céljától senki és semmi nem tudja elvonni a figyelmét. Kisgyerekkora óta háború, árulás és szülői háborúskodás zajlott körülötte. Apja megvetette Zukót, anyja pedig Azulát. Rettegett attól, hogy egyedül hagyják, ezért mindenki felett manipulatív technikákat vetett be. Ha kellett, hízelgéssel, árulással vagy éppen erővel érte el céljait. Jellemét mi sem bizonyítja jobban, hogy egy tengerparti röplabda játékot is képes volt élet-halál harcnak beállítani. Belső bizonytalansága folyamatosan felemésztette a végére, az egész lényét eluralta a paranoia.

A sorozat elején megismert tökéletes herceg kisasszonyból egy skizofrén, lelkileg összetört, megtört szívű lány lett.

**Ty Lee** bár nemesi családból származik, szabadságát és boldogságát egy cirkuszi egyesületben találta meg. A lány folyamatosan mosolyog, és bájaival a fiúkat is könnyen megszerzi magának (persze egy fiút szeretne csak, de ő más valakire vár). A legnagyobb fegyverténye, hogy képes az ember chi pontjait blokkolni.

**May** szintén nemesi családból származik. Ő Ty Lee szöges ellentéte. Nem mosolyog, ő nem szeret semmit, csak utálni szeret. Az életet már fájdalmasan sztoikus nyugalommal szemléli, semmi és senki nem tudja felizgatni (látszólag). Ő sem idomár, de kunaijal könnyedén tud bánni.

**Zhao** tengernagy kellemetlenül üres karakter lett. Semmilyen ethosz nincs a szerepében. Célja is végtelenül primitív, valahogyan legendává akar válni, és ezért képes bármilyen áldozatot meghozni, akár az ismert természeti törvényeket is áthágni. Katonáit és tanácsadóit mélyen lekezeli, ellenfeleit nem tartja sokra. Utolsó jelenetében nem hajlandó elfogadni Zuko segítségét, inkább meghal, semmint bukott tábornokként kelljen élnie.

A másik semmit mondó figura ezen a téren **Ozai**, a Tűz Királya lett. Ritkán tűnik fel, és a legtöbbször csak flashbackben láthatjuk őt, arcát csak a harmadik évadban ismerjük meg kristálytisztán. Zhaóval hasonlatosan nincsen nagy fantáziája, nem egy karizmatikus vezető. Életének legnagyobb győzelmét akkor aratta, amikor Iroh-t meg tudta fosztani az elsőszülöttséggel járó trónöröklési jogától. Utána mindenkit elvesztett maga körül. Feleségét száműzetésbe küldte, a trónörökös fiát, Zukót és bátyját, Iroh-t az avatar felkutatásával megbízva szintén elkergette a központból. Az utolsó nagy csatája előtt Azulát is ellökte magától. Élete legfontosabb ütközetére tehát úgy ment el, hogy a királyságát egy lelki összeomlás szélén tántorgó kamaszra bízta. A fia elárulta, a bátyja pedig ellene fordult. Sokat elmond róla, hogy míg a nagyapja egy optimista világképpel nyitotta meg a háborút, ő egy destruktív vízióval akarta azt lezárni.

Rengeteg mód és lehetőség lett volna bemutatni Ozai lelki viharjait (elvileg Ursa nem tőle volt terhes Zukóval és erről Ozai is tudott). De nem. Semmit nem kaptunk ebből. Szerepe arra redukálódott, hogy az utolsó két részben megküzdjenek Aanggal. Ennél nagyobb szerepet nem kapott. Hogy érzékeltessem: Zhao egy évad alatt szerepelt 8 részben, míg Ozai három évad alatt 11-szer volt képernyőn. (Mondjuk az meg már érdekesség, hogy Hakoda, Sokka és Katara apja is ennyi részben volt jelen.) Ozai egyetlen egy előnye az volt, hogy Új remény/Utolsó Jedi lovag, Mark Hamill adta a hangját.

### Mi is az az „avatára”?

Mi is az az „avatára”? A hinduizmusban az avatára (avagy szanszkrittül: अवतार, azaz alászállás) az istenség alászállása vagy leszállása a Földre. Az istenség megtestesülése halandó emberként, de akár egy állat formájában is megjelenhet. Célja a világmegmentése, a törvények uralmának helyreállítása vagy a híveinek a megvédése. Az avatárának alapvetően két típusa létezik. Az első típusban az istenség maga száll alá a Földi létsíkra, és itt veszi fel egy halandó testét. Ezt nevezzük elsődleges avatárának. A másodlagos avatára alatt pedig azt értjük, amikor az istenség egy embert isteni erővel ruház fel, hogy helyette harcoljon.



## Zene

A szériának Jerry Bruckheimer - Jeremy Zuckerman szerezte a zenéjét, és nem csak nyugati hangszereket használtak, hanem ázsiai zeneszerszámokat is, így például kínai erhut vagy ku-csenget. De hallhatóak japán taiko dobok is. Az ATLA-ban nem hallhatók elektronikus hangszerek, mert – ahogyan érveltek – abban a világban még nem volt elektromos áram. Ha tehették, akkor egy Cwejman analóg szintetizátort alkalmaztak a hangok helyrerakásához, semmint digitálisat. Sőt, az első elképzelések szerint még nyugati hangszert sem alkalmaztak volna, de végül ennyi engedményt tettek maguknak a készítők. Iroh legendás tsongi kürtjét pedig két létező hangszerből gyúrták össze: a harsonából és egy örmény népihangszerből, a dudokból. Zuckerman azt nyilatkozta, hogy a zenéknek nagyon átfogóknak kellett lenniük, epikusságot, szomorúságot, de néhol bolondságot és szeszélyességet kellett megmutatnia.



## Seiyuu gárda

A főszerepet az akkor 12 éves Zach Tyler Eisenre bízták, neki ez volt a legfontosabb szerepe, azóta gyakorlatilag semmilyen színészethez kapcsolódó munkát nem vállalt el. Katara szerepét Mae Whiteman kapta meg. Tizenhét éves kora ellenére már rengeteg szerepen túl volt. 1997-től ő volt a *Johnny Bravóban* a kis Suzy hangja, az élőszereplős *Chicago Hope* sorozatban Sara Wilmette-et alakította. Visszatérő szerepe volt az Ítélet családban, és jelenleg az *Amerikai Faterban*, a *Clevland show*-ban és a *Family Guyban* dolgozik. Legnagyobb jelenlegi szerepe pedig az új *Mutáns Tini Nindzsa Teknőcök* sorozatában April O'Neil. Testvérét Sokkát Jack De Sena alakította, azóta a legnagyobb szerepe, amit megszerzett a *„100 dolog, amit meg kell tenned a gimi előtt"* című Nickelodeonos élőszereplős sorozatában volt. Zuko szerepét az akkor majdnem harminc éves Dante Bosco kapta meg. A sorozattal párhuzamosan vitte Jack Long karakterét az *Amerikai Sárkányban*, manapság pedig a *Star Wars: Lázadók* sorozatban játszotta Jai Kell szerepét. A közönség kedvenc Toph-nak Jessie Flower adta a hangját, akinek ez volt eddig a legnagyobb szerepe. Azóta nem nagyon találkozhattunk vele. Zuko és Azula nagybácsikáját előbb Mako keltette életre, majd halála után Greg Baldwin hozta a karaktert, ő leginkább a Samurai Jackből Akuként lehet többeknek ismerős.

Találós kérdés is lehetne, hogy mely karakter hangját lehet hallani a legtöbbször? Innen már lehet sejteni, hogy a válasz nem Aanggé lesz.

Nos egyetlen egy olyan szereplő van, aki mindegyik részben hallattat magáról, ez pedig Momo. Őt Dee Bradley Baker alakítja, aki egyben Appának is adja a hangját. Baker az egyik legfoglalkoztatottabb hangszínésznek számít Amerikában. Azulát pedig a világ egyik legtöbbet foglalkoztatott hangszínésze alakította, Grey DeLisle, szokásához híven pazarul. Zhao tengernagynak Jason Isaac adta a hangját (Harry Potter univerzumban ő alakította Lucius Malfoyt), akitől csupán azt kérték, hogy hozza a Hazafiban (The Patriot) játszott karakterét, William Tavington ezredest.

Érdekességként megemlítem, hogy egy pár mondatos szerepre még a világ egyik legjobb teniszezője, Serene Williams is megmutatta tehetségét.







## Nézettségi adatok

Érdemes szem előtt tartani, hogy a Nickelodeon elsődleges célcsoportja a 6-11 évesek korosztálya, és a második körbe tartozik bele a 2-11 éves teljes csoport. Tehát ennek a csatornának nem célja 11 évesnél idősebbek megszólítása. Egy ennyire szűk csoportban óriási nézőszámnak számított, hogy az ATLA II. évadát átlagosan 2,9 millióan követték nyomon, míg a csúcs 4,4 millió volt.



2006 szeptemberében a 2-11 évesek közt 7,6 millióan nézték, míg a főcsoportnak számító 6-11-ben pedig 4,2 millióan. Ami igazán váratlan volt a csatorna vezetőségének, hogy a 9-14 éves (úgy nevezett serdülő korosztályban) is hasított a sorozat, ráadásul mind a fiúk, mind pedig a lányok körében. A hónapban így a 15. legnézettebb tévés műsor volt a sorozat az USA-ban. Az ATLA III. évadzáróját pedig 5,6 millióan nézték. Magát a sorozatot végül 105 országban sugározták.

## Díjak

A sorozat nem csak a rajongók körében szerezett népszerűséget, hanem a kritikusok is értékelték. Az 1972-ben alapított animációs Annie-gálán összesen 7 jelölést gyűjtött be, és ezek közül ötöt díjra is tudott váltani. Kapott 2005-ben Pulcinella díjat, 2008-ban pedig Nickelodeon Australian Kids ‚Choice Awards díjat. De bezsebelt Genesis Awards-ot, Primetime Emmy Awards-ot és Peabody



Awards-ot is. Továbbá díjra jelölték az Annecy-n, a Satellite Awards-on és a Golden Reel Awards-on.

## Mozifilm

Jó napot kívánok! K ügynök vagyok. Ő pedig itt a társam, J ügynök. Kérem, nézzen ide! Ez a film nem történt meg, a tér és az idő bármilyen vetületén is járjunk, ön ezt a filmet nem akarja megnézni.

## Merchandeising

A Nick egészen a második évad közepéig kivárt (mert a csatornánál ez az ortodox szabály érvényes), hogy mi lesz a sorozattal, de miután látták, hogy nagyon lelkes rajongóbázisa lett a sorozatnak, így a Vaicom csoport egész PR hadtesteket küldött a sorozatra. 2006 augusztusa és szeptembere közt a Burger King Avatáros ajándékokat adott a gyerek menüje mellé. Ezt követően pedig az egyik legnagyobb gyerekpark, a King



Island kapott egy avatáros hullámvasút festést. A jóból USA második legnagyobb bevásárlóközpontja, a Mall of America sem maradt ki, amikor területén felhúztak egy komplett Nickelodeon élményközpontot, benne egy avatáros hullámvasúttal. 2007-ben a Nicknél már teljesen elszabadult az Avatar áradat, miután 121 millió dolláros bevételt termelt a sorozat, az adott évben a csatorna vezetője büszkén mondta, hogy „ez a mi Harry Potterünk”. A rekordot egyébként a 2009-es év hozta el a maga 254 millió dollárjával.



Az idők folyamán természetesen kijött rengeteg kártyajáték, ruházati termék, kitűző valamint Lego készlet is belőle. Ahogyan lenni szokott, videojátékok is megjeletek.

**2006**: Avatar: the Last Airbender (PSP, Wii, NDS)
**2007**: Avatar. The Last Airbender
- A Burning Earth (Xbox 360, Wii, NDS)
Avatar: The Last Airbender
- Into the Inferno (Wii, NDS)
**2008**: Avatar: Az Aréna legendái

## Nyomtatott Avatar

Még 2006-ban a Nickelodeon magazin egy külön Avatar számmal jelentkezett. Majd 2007 szeptemberén (tehát a III. évaddal párhuzamosan) az All Avatar magazin jelent meg, amiben gyakorlatilag csak az új szezont promózták.

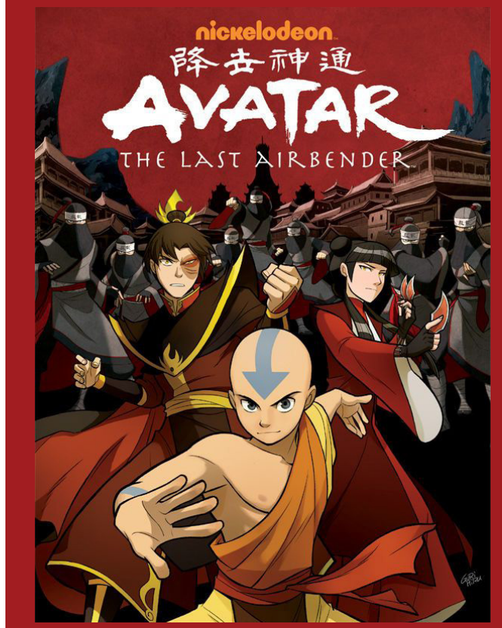
Ezenkívül 2010-ben kiadtak egy képregényt a live action premierjéhez igazítva, ami a Zuko's Story nevet kapta. 2011-ben napvilágot látott az „Avatar: The Last Airbender - The Lost Adventures" kiadás. Történetileg a sorozattal egy időben játszódik. Leginkább olyan eseményeket mesél el, amikre külön nem tértek ki, de azért megtörténtek. Ilyen volt például Zuko és May első közös vacsorája még Ba Sing Sében vagy egy történet még Aanggal és Kuzonnal.

Ezt követte 2012 és 2017 között egy 5 kötetes képregény folyam. Ebből három kötet nagyon komolyan vitte előre a cselekményt, és sok érdekes dolog történt benne. Hova tovább megtudtuk, mi is történt Ursával. A maradék két kötetben pedig kiderült, hogy Toph kibékült az apjával. A probléma az, hogy az eddigi rajzoló kiszállt a képregényből, így nem tudni, lesz-e folytatása, és ha igen, az mikor várható. Pedig le kéne zárni már a szálakat, ha már kibontották őket!

## Hátrányai

Az ATLA alapvetően kevés hibával mozog, mégis találhatóak benne néhány bosszantásra alkalmas dolgok. A legfájóbb, hogy a szűk játékidőt néha marginális kérdések és problémák köré építik fel. A „Szurdok" vagy a „Villám" részek keveset vagy éppen semmit nem tesznek hozzá a cselekmény építéséhez. Ez pedig azt jelenti, hogy egyes karakterek jellemfejlődésének a bemutatása aszimmetrikusan alakul. Szinte fájó, hogy Appa egy külön epizódot kap, míg Toph-ra és Iroh-ra nem jut ennyi játékidő.

Szintén problémának lehet látni, hogy bár a világa hibátlanul működik, az ázsiai kultúra kicsit túl van fétisizálva. Nincsenek európai vagy afrikai kulturális utalások, még nevek vagy tájak tekintetében sem.







**Cím:**
Avatar: legend of the last Airbender
Avatar: az utolsó léghajlító legendája, Avatar: Aang legendája

**Epizódszám:** 61 x 23 perc (20+20+21)

**Eredeti ötlet**
Michael Dante DiMartino és Bryan Konietzko

**Gyártó:** Nickelodeon

**Animáció:**
JM Animation, Moi Animation, DR Movie

**Rendező:**
Giancarlo Volpe (19 rész) Ethan Spaulding(12)
Lauren MacMullan(10)
Dave Filoni(9) Joaquim Dos Santos(8)
Michael Dante DiMartino,
Anthony Lioi (2-2) Bryan Konietzko (1)

**Zeneszerző:**
Jerry Bruckhaimer - Jeremy Zuckerman

**Eredeti karakter dízájn:**
Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko

**Műfaj:**
kaland, fantasy, shonen fight, dráma, vígjáték

**Év:** 2005-2008

**Értékelés:**
IMDB: 9,2 / Metacritic:9,4 / Mafab: 86/100 / Port: 90 / Saját: 9,0

**Spin-off:** Avatar: legend of Korra



# A Bouei-bu seiyuuk

Írta: Jucuky

## binan koukou chikyuu bouei-bu love!

*Az elmúlt hetekben sokat hoztam példának együtt vagy külön a Binan Koukou Chikyuu Bouei Bu LOVE! című mahou shoujo paródiában játszó öt fiatal seiyuut, szóval hadd használjam ki az alkalmat, hogy bemutassam őket kicsit részletesebben.*

2015 végén egy élő adás keretében jelentette be Takamatsu Shinji rendező, hogy kiket választottak legújabb projektjének főszerepeire. A bejelentés világossá tette, hogy míg a mellékszerepekre olyan neves seiyuuket választottak, mint Kamiya Hiroshi, Terashima Takuma, Fukuyama Jun vagy Sugita Tomokazu, akik egyébként korábban már dolgoztak együtt a rendezővel, a főszerepeket friss tehetségekre bízták. Ketten közülük viszonylag tapasztaltak voltak. A Hakone Yumotót életre keltő **Yamamoto Kazutomi** 2013-ban Seiyuu Awards díjat kapott: a legjobb férfi felfedezettként jutalmazták Shimazaki Nobunaga mellett. A Zaou Ryuu hangját kölcsönző **Masuda Toshiki** többek között az erősen megosztó *Samurai Flamenco* főszeplőjét játszotta éppen Sugita Tomokazu oldalán. Azonban **Umehara Yuichiro, Nishiyama Koutarou** és **Shirai Yusuke** még csak bontogatta a szárnyait. Ume-chan első, animebeli főszerepét 2015 őszén az *Orenchi no Furo Jijou* című műben kapta meg, így ő onnan lehetett ismerős, valamint az akkor már futó *The Idolm@ster SideM* játékból, ahol a Beit énekesének adta a hangját. Ugyancsak itt kapott főbb szerepet Shirai Yusuke, aki Wakazono Harunát, a HighxJoker nevű banda dobosát alakította. Nishiyama Koutarou animében akkor még nem, de különböző rádiókban már rendszeresen szerepelt. Aztán a *Boueibu* sikeres lett, ami jó nagy részben a seiyuuknek is köszönhető. A sorozatot ugyanis egy webes műsor kísérte az öt színész vezetésével. A **Batonama** című adás minden második héten jelentkezett, még egy ideig a sorozat vége után is, aztán később időszakosan, nagyobb bejelentéseknél új részekkel tért vissza. Ezenfelül a seiyuuk mindenféle DVD/BD extrát forgattak, eventeken vettek részt, és ahol lehetett, reklámozták az animét, ezáltal a nézők megszeretették őket, a fiúk pedig egymást. Közeli barátság alakult ki közöttük, ami abban is megmutatkozik, hogy gyakori vendégek egymás különböző műsoraiban és sok közös emlékük van. Nem olyan régen például az Ichibanketsu című játékhoz készült Nico műsorban Yamamoto Kazutomi, Shirai Yusuke és Nishiyama Koutarou volt vendég. Utólag mesélték, hogy Kazutomi fuvarozta a társaságot haza frissen vásárolt autójával, és az úton Boueibu dalokat hallgattak.

**Yamamoto Kazutomi** 1988. január 3-án született Hyogo prefektúrában. A fiatalember hangja nagyon jellegzetes, akárcsak a kinézetében, az orgánumában is érdekesen keveredik a kisfiús és nőies vonás. Pont ezért szeretik a rendezők feminin vagy egészen fiatal fiúk szerepére felkérni. Jelen pillanatban a **Production Ace** nevű tehetségkutató ügynökség tagja, és a Planet Pistachio színházi társulat előadása után döntött a színészi pálya mellett. A hangszínészetben azt szereti a legjobban, hogy egy szórakoztató munka és olyan színész szeretne lenni, akinek a játékát mindenki élvezheti. Csodálja a szüleit, akiket vicces, barátságos embereknek tart. Szereti a videojátékokat, kedvenc itala a Lipton tejes teája, és egy Cheruta nevű házi macska boldog gazdája. Saját bevallása szerint többször hitték már lánynak, hang és kinézet alapján is, így hozzászokott, hogy néha ki kell javítania a beszélgetőpartnerét, illetve a telefonba próbál mélyebb hangon beleszólni, hogy elkerülje a félreértéseket.

Kazutomi-san 2009-ben debütált a *Seitokai no Ichizon* című sorozatban, **Nakameguro Yoshiki** szerepében, amit később nyilván további szerepek követtek.


Yamamoto Kazutomi



Feltűnt a *Makai Ouji* című josei-fantasy sorozatban, ahol a főszereplő Dantalion egyik szolgálóját, **Amont** keltette életre, ő játszotta a *Mitsudomoe* című animében a kisiskolás **Yuudai Chibát** és annak rövid időre feltűnő édesanyját, a *Love Stage!!* című BL animében az egyik menedzsert, **Soutomura Kousukét** vagy az *Anotherben* **Mochizuki Yuuyát**.

Természetesen ő sem kizárólag animékben játszik, hanem játékokban, drama CD-ken is hallani a hangját. A *Touken Ranbu* című, nagy sikerű történelmi-stratégiai játékban, illetve a 2016 őszén képernyőkre kerülő feldolgozásban, a *Touken Ranbu: Hanamaruban*, és annak folytatásában a *Zoku Touken Ranbu: Hanamaruban* a megtévesztően lányos külsejű tantout, **Midare Toushirout** kelti életre. Az *I-Chu* című idolokról szóló játékban (83. oldal) a szintén kifejezetten lányos külsejű **Oikawa Momosukének** adja a hangját. Ugyancsak az idolokat helyezi a középpontba az *Ensemble Stars* című játék, amelyben **Harukawa Sorát** szólaltatja meg. 2016-ban a Touken Ranbu mellett a DMM másik böngésző játékában, az *Icchibanketsu Online*-ban is feltűnt, ahol **Ibaraki Douji** szerepét kapta meg, 2017 decembere óta pedig az *Ayakashi Musubi* című játékban **Tachibana Shinnosukét** játssza. Ezeken felül része a Morikawa Toshiyuki vezette Boitore Danshi projektnek.




A Batonamán kívül jó pár televíziós műsorban kapott feladatot. Mind a két évadban állandó szereplője volt a 2015-ben kezdődött **Seiyuu Danshi Desu ga...?** című televíziós műsornak, melyben fiatal seiyuuk mutatkozhattak be játékos körülmények között. Ebben Kazutomi-sanon, Umehara Yuichirón és Shirai Yusukén kívül Koumoto Keisuke, Uemura Yuuto, Honjo Yuutarou és Kobayashi Yuusuke kapott szerepet. A műsor alapján 2016. december 5-én egy rövidrészes komédia animesorozatot is indítottak *Nananin no Ayakashi: Chimi Chimi Mouryou!! Gendai Monogatari* címen, amelyben a főszereplőket a *Seiyuu Danshi Desu ga...?*-ban szereplő seiyuuk szólaltatták meg. Yamaya Yoshitakával az *Amei-ro Cocoa* című rövidrészes anime második évada mellett futó **AmeCoco Fanclub** című műsor házigazdái lettek, amelyben vidám és könnyed beszélgetéseket folytattak seiyuu kollégákkal. 2016 augusztusának végén a Bouei-bu stábbal együtt vett részt Japán vezető zenei fesztiválján, az **Animelo Summeren**. Szintén 2016-ban járt Amerikában, ahol az **Otakon** elnevezésű rendezvény egyik sztárvendége volt, illetve nem egyszer fordult meg az **AnimeJapan** színpadán. Többször volt meghívott vendége a Tsuyoshi Koyama által szervezett élő karaoke rendezvényeknek, és Masuda Toshiki saját rendezésű fellépésein is állandó vendégszereplő. 2017 elején a **Yorozu ya ourutorezu** című színpadi műsorban is találkozhatott vele a közönség. 2017-ben Murase Ayumuval és Amasaki Kouheijel, mint a **POP'N STAR** tagjai vezették az *I-Chu Award* című műsort, amiben bejelentették, hogy a játékosok szavazatai alapján kik lettek a játék legnépszerűbb karakterei, illetve decemberben hárman élő koncertet adtak.

Nem csak hangszínészként tevékenykedik, említésre méltó a zenei pályafutása is. Képzett zenész, így nem csoda, hogy egy ideje a szórakoztatóipar ezen területén is aktív szereplő. 2014-ben jelent meg a **Click Your Heart!!** című albuma, amelynek címadó dala a Love Stage!! endingje lett. Ezt követte 2015-ben a **Soleil MORE** című kislemez, amely a Triage X című anime egyik főcímzenéjét is tartalmazza. 2016-ban került piacra az első minialbuma **White** címmel. A saját dalai mellett egyéb, animékhez köthető lemezeken tűnik fel a neve.



A *Binan Koukou Chikyuu Bouei Bu LOVE!* főcímdalát a másik négy seiyuuvel együtt énekelte, mellette sok, a sorozathoz kapcsolódó albumon szerepel, úgy a szóló, mint a duettalbumokon. A *Shounen Maid* című sorozat endingjét Yashiro Takuval és Hanae Natsukival adta elő. A fiúk a sorozatban felbukkanó idolbanda, az **Uchouten Kazoku** neve alatt két kislemezt is megjelentettek. Az idolszériás játékok zenei albumain hasonlóan rendszeres szereplő, valamint több karakterdal is köthető a nevéhez.

A Shizuoka prefektúrában, Nagoyában felnőtt **Umehara Yuichirót** a seiyuu szakma felé **A Gyűrűk ura** című filmklasszikus terelte. Bár általános iskolában még asztronauta akart lenni, elsős középiskolás korában annyira lenyűgözte az Aragornt szinkronizáló Ohtsuka Houchu, hogy végül ez lett az első lépés afelé, hogy hangszínész legyen. A sikertelen főiskolai felvételi után próbálta ki, milyen lenne seiyuunek lenni, és a közönség szerencséjére ebben a szakmában ragadt. Legismertebb beceneve az Ume-chan, jelenleg az **Arts Vision** tehetségkutató ügynökség tagja. Hobbija a zenehallgatás – főként a klasszikus zenéket kedveli –, valamint film- és doramanézés. Zeneszerzők közül a világhírű orosz mester, Igor Stravinsky zeneműveit hallgatja szívesen. Mintegy nyolc évig zongorázott és három évig gitározott. Szeretne egyszer elutazni Oroszországba, hogy megtapasztalhassa azt a légkört, amely a kedvenc orosz zeneszerzőit megihlette. Nagyon kedveli Shinkai Makoto munkásságát, és az az álma, hogy egyszer szerepelhessen egy Shinkai-műben. Rajong a macskákért, tud főzni és szívesen is ragad fakanalat, de rossznak tartja magát a sportokban, azok közül is különösen az úszásban. Ha egy lakatlan szigetre csak egy tárgyat vihetne, akkor az egy focilabda lenne, hogy játszhasson, mert ételt biztosan találna. Szabadidejében leginkább aludni szeret, ha megteheti, sokat lustálkodik. Szeret együtt enni vagy inni a barátaival. Korábban szívesen ment karaokézni is, de mióta Tokióba költözött, ez a hobbi kikopott az életéből. 2016-ban a 10. Seiyuu Awardson a legjobb férfi felfedezett díját nyerte meg Murase Ayumu és Takeuchi Shunsuke mellett.

Seiyuukarrierje, ahogy már említettem, animés fronton az *Orenchi no Furo Jijou* című shoujo feldolgozásával kezdődött, amiben **Wakasát**, a bájos sellőfiút játszotta. Rögtön ezután kapta meg Yufuin En szerepét a *Binan Koukou Chikyuu Bouei Bu Love!*-ban, ami megadta a kellő lökést a karrierjének. Azóta számtalan szerepben bizonyította rátermettségét. Ő alakította az *Akagami no Shirayukihime* című sorozatban Zen herceg hűséges testőrét, **Mitsuhidét**; a *Young Black Jack* című sorozat főhősét, **Jacket**; az *Ariát* is jegyző Amano Kozue *Amanchu!* című mangájának feldolgozásában a középiskolás búvárost, **Ninomiya Makotót**; a *Trickster: Edogawa Ranpo „Shounen Tanteidan" yori* című misztikummal megfűszerezett, detektíves sorozatban a fiatal nyomozópalántát, **Inoue Ryout; Ichijouji Teikát** a *Magic-Kyun! Renaissance* című zenés-romantikus műben vagy a *Girlish Number* című, seiyuukról szóló sorozatban a főhősnő bátyját és egyben menedzserét, **Karasuma Gojout**. Több híres idolszériában szerepel. Az *Idolm@ster SideM* mellett a *TsukiPro* által menedzselt SolidS énekese Hanae Natsuki, Saito Soma és Eguchi Takuya mellett; az *Ensemble Starsban* **Hasumi Keitót** szólaltatja meg, és az *I-Chu* című játékban az I♥B nevű banda egyik tagjának, **Lucasnak** kölcsönzi a hangját. A Dynamic Chord-széria apple-polisher együttesében is feltűnik a neve. Mobiltelefonos játékok karaktereiként is találkozhatunk vele. A *Toraware no Palm* című mobiltelefonos játékban **Haruto** bőrébe bújik, a *DAMExPRINCE* című romantikus játékban **Vino** karakterének adja a hangját, a *Sengoku Night Blood*-ban **Date Masamunét** kelti életre, 2018-ban pedig a *Dash!* című fantasy alkotásban **Lucast**, az emberi formát öltött rubint fogja alakítani.


Umehara Yuichirou







A színészet mellett a legismertebb munkája a **Hyorotto Danshi** című rádióműsor, amelyet Nishiyama Koutaruval vezet. A két seiyuu a Batonama felvételei alatt tervezték meg ezt a rádiót. A műsor 2015. áprilisában indult, és azóta is minden héten jelentkezik új adással. A rádiójuk átlag hossza kezdetben mindösszesen nyolc perc volt, nemrégen bővült félórásra. A stúdiómunka mellett több élőszereplős rendezvényen vettek részt, sőt volt részük nyilvános felvételben is. 2016. november 16-án jelent meg az első közös CD-jük, *„Hyorotto Love”* címen. A második kislemezük, ami a *Gakuen Babysitters* című shoujo adaptáció endingdalát is tartalmazza, február 21-én került a boltok polcaira. Ume-chan jelen pillanatban egyedül a Hyorotto Danshiban szerepel állandó jelleggel, de természetesen ő is gyakran megjelenik különféle sorozatokhoz készített műsorok felvételein, és korábban volt egy pár televíziós és rádiós műsora is. A *Seiyuu Danshi desu ga?* mellett



Hyorotto Danshi

látni lehetett többek között az eddig két évadot megélt **Tsukipro ch.** című műsorban, ahol a másik három SolidS tagot játszó seiyuuvel közösen szerepelt, Morikubo Shoutarou egyik segéd-műsorvezetője volt az **Otomate Channel** című műsorban, és ő vezette másodmagával az **Owari no Seraph** című shounen-fantasy animéhez tartozó webrádiót. Szintén 2017 tavaszán érkezett a **Real Takara Sagashi**, amely egy kincskereső kalandműsor. Ebben Ume-chan Yamashita Daikivel volt párban. A vetélytársak szerepére Shirai Yusukét és Enoki Junyát, az *All Out!* rögbis seinen-sport sorozat főhős párosának hangot adó Chiba Shouyát és Adachi Yuutót, Furukawa Makotót és Murata Taishit, valamint Kobayashi Daikit és Nakajima Yoshikit kérték fel. 2015-ben a **Hoshi no Koe** című mű Stage Play adaptációjában kapott szerepet.



Nishiyama Koutarou

**Nishiyama Koutaru** 1991 októberében látta meg a napvilágot Kangawa prefektúrában. Jelenleg a **81 Produce** tehetségkutató ügynökség tagja, ahova 2011 májusában csatlakozott. Már egészen apró korától határozott életcéljai voltak, seiyuu, bemondó vagy karikaturista szeretett volna lenni. A barátai noszogatására vett részt a 81 Produce meghallgatásán, ahol különdíjat és felvételt nyert a stúdió színi tanodájába. Így indult el a pályája. Seiyuuk közül a legjobb barátja **Suzuki Yuuto**, de közvetlen természetének hála sok barátra tett szert a kollégák között. A „**2 h**” rádióban ismerkedett meg a másik közeli barátjával, **Irie Reonával**, és sokat lóg együtt **Yamashita Daikival**. Általában ezek a találkozók egy kellemes éteremben közös étkezéssel érnek véget. Maguk között csak „Nishiyamashita”-ként emlegetik a közös programokat. **Terashima Takuma** az a kolléga, aki megdobogtatja a szívét. **Kakihara Tetsuyával** 81 Produce tehetségkutató ügynökségnél ismerkedett meg. A fiatal fiú, aki köztudottan jó kapcsolatot ápol a senpaiaival, hamar megtalálta a közös hangot Kakkival, akit néha a hercegének nevez. Bár Kakki 2013-ban kilépett a cégtől és szabadúszó lett, a fiatal fiúval való jó kapcsolata továbbra is megmaradt. 2015-ben, mikor Kou-chan megkapta a Boueibu-beli szerepét, ami az első jelentős szerepe lett, Kakki biztató szavai tudták csak megnyugtatni.






Véleménye szerint csak akkor tud örömet szerezni a munkájával, ha azt ő maga is élvezi, így érthető, hogy nem szereti a szabadnapokat, akkor örül, ha van mit csinálnia. A kedvenc íze a görögdinnye, ételekben és italokban is szereti. Szabadidejében szívesen fényképez. Ez a szenvedélye még általános iskolában kezdődött egy eldobható kamerával.

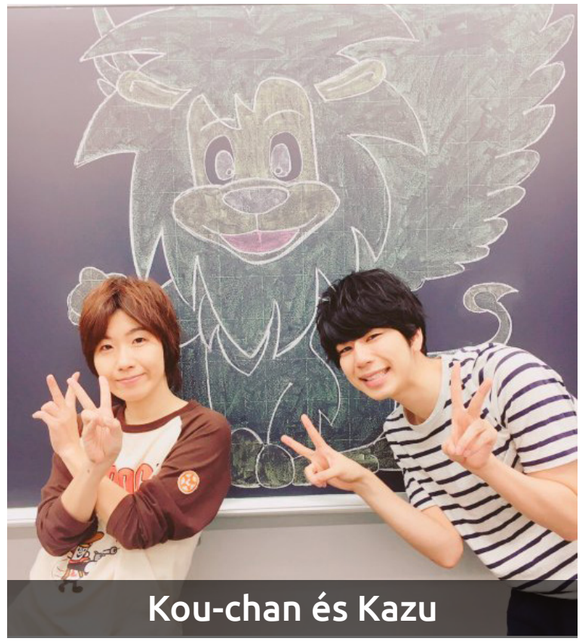
Seiyuuként az első komolyabb szerepét a Binan Koukou Chikyuu Bouei Bu LOVE!!-ban kapta, ahol Kinugawa Atsushit keltette életre, azóta pedig lassan, de biztosan érkeznek az újabb és újabb szerepek. Ő alakította **Suzuhát** a *Noragami Aragotóban*; a fiatal nyomozópalánta **Uesugit** a *Tantei Team KZ* című ifjúsági sorozatban; megkapta **Hisomu Yoshiharu** szerepét a Trigger animációs stúdió sorozatában, a Kiznaiverben és a maffiafőnök kisebbik fiának, **Frate Vanettinek** a szerepét a *91 Daysben*. Persze az animés szerepek mellett játékokban és drama CD-ken is hallani lehetett a hangját. Tagja a TsukiPro kiadó **QUELL** nevű bandájának Takeuchi Shunsuke, Nakamura Shugo és Nogami Sho mellett, akik 2016-ban jelentették meg az első lemezüket *„Beliver”* címen. A banda a **Tsukipro ch**. című műsor második évadának néhány részében is feltűnt. Játszik a *Four Fortune Brothers című* műben Hatano Wataru, Saito Soma és Takeuchi Shunsuke társaságában. Ő kölcsönzi a hangját az idolokról szóló játék, az Ensemble Stars egyik karakterének, **Shinkai Kanatának**. Benne van a nyáron animációs adaptációt kapott *B-Project* egyik bandájában, a KiLLER KiNG-ben, ahol **Teramitsu Yuzuki** bőrébe bújt, ám ez a formáció nem kapott szerepet a sorozatban. Az egyik legnépszerűbb mobiljátékban, az *„A3!”*-ben **Minagi Tsuzurut** szólaltja meg, míg a LIBER másik fejlesztésében, az *I-Chuban* az Alchemist banda énekesének **Uruha Sakunak** kölcsönzi a hangját. 2016 novemberében került sor a BL debütjére Hatano Wataru és Kobayashi Yuusuke oldalán az **„Immoral Triangle”** című CD-n.

Műsorvezetőként régóta aktív. Jelen pillanatban a szezonos sorozatokat promótáló televíziós és rádiós adások, valamint a Hyorotto Danshi mellett több műsor fűződik a nevéhez. Sokáig az ismert énekessel, Geróval vezetett közösen rádiót, illetve szintén sokat szerepelt az I-ris nevű lánybandával közös műsorokban. A **Nishiyama Koutarou’s Taroyume** a saját egyszemélyes rádiója. 2016. április 3-án indult a **Twilight~ Yuunagi no resturant** című műsor, amiben Komatsu Mikakóval és az AOP nevű formációval közösen hallható. Tagja az **Oimachi Cream Soda** nevű seiyuu formációnak, illetve a **Tokyo Otome Restaurant** című műsor egyik részlegében tűnt fel többedmagával. És végül, de nem utolsó sorban **Eguchi Takuyával** a **Kindan Nama** című műsort vezetik, Toriumi Kousukével és Yasumoto Hirokival felváltva. Eguchi Takuyával nem a Kindan Nama az egyetlen közös produkciójuk. Ezek – akár csak a Hyorotto Danshi – egy régi, jó kapcsolatból gyökereznek, ugyanis Egu maga is a 81 Produce tagja. Ezzel indult az Oreiya története, amelyben ők vállalták a műsorvezetői feladatokat.










Shirai Yusuke

Az **Eguchi Takuya no Oretachidatte Iyasaretai** című műsor, avagy röviden Oreiya egy utazós műsor volt, ahol egy-egy prefektúra és Tajvan jellegzetességeit, nevezetességeit, hagyományos ételeit mutatták be vendégseiyuuk bevonásával. A kommentátori székbe **Saito Soma** ült be. A műsor igen szórakoztató és informatív volt egyszerre, és olyannyira jól sikerült, hogy 2016 októberében a második évad, 2017 októberében pedig a harmadik évad is zöld utat kapott. Ezzel egy időben vette kezdetét a **„Nishiyama Koutarou no Sukoyakana Bokura”** avagy a Sukoboku, amely Kou-chan saját televíziós műsora lett. Ebben Kou-chan a kollégáival és közeli barátaival vett részt mindenféle érdekes tevékenységben. A műsor narrátora kedvenc senpaija, Eguchi Takuya lett. 2016. április 28-án jelent meg első, személyes ihletésű könyve.

**Shirai Yusuke** 1986. január 18-án Nagano prefektúrában született. Két testvére van, egy bátyja és egy öccse, akikkel nagyon jó a kapcsolata. Olyannyira, hogy végül a bátyja hatására döntött a seiyuu szakma mellett. Mindig is szerette nézni az animéket, viszont akkor határozta el magát végleg a pálya mellett, mikor a bátyja elmesélte, hogy hangszínész akar lenni. A családja egy művészeti kellékeket árusító üzletet vezet, amit annak idején a nagypapája nyitott meg. A családi hagyományok szerint a legidősebb fiú nevében mindig benne van a „Hide” (“秀”) kanji, ám mivel van egy bátyja, ő nem kaphatta meg ezt a nevet.

Épp ezért kacérkodott a gondolattal, hogy művésznévként felveszi a Shirai Hidesuke nevet. A szülei azt szerették volna, ha szabad szellemben nő fel, ezért is szerepel a nevében a 悠(Yu) kanji, ami ezt az óhajukat fejezi ki. Gyermekkorában az édesapját tartotta a legnagyobb hősnek, akit igazán csodált, és ha utazhatna az időben, a múltba menne, hogy újraélje a gyerekkori emlékeit. Nagy hatással volt rá még az általános iskolás tanára, aki a ballagása után azt mondta neki, éld az életed magadért. Magát egy optimista személyként jellemzi, aki szereti a sportokat, többek között a teke, a foci és a darts a kedvence, illetve saját bevallása szerint az ágyban való fetrengés, amit szintén sportként tart számon. Ha stresszes, karaokézni megy, felfrissíti, ha kiénekelheti magából a dolgokat, bár nem sűrűn van rá szüksége, hiszen nem az a fajta, akiben sok feszültség gyűlik fel. Kedvenc állata a hóbagoly, a kedvenc színe pedig



a fehér. Alsó középiskolásként a baseball klub tagja volt, felső középiskolában pedig a hegymászó klubhoz csatlakozott. Jelenleg az **EARLY WING** nevű ügynökségnél dolgozik. A rajongók egymás között leggyakrabban Whitey-ként vagy Shiraimuként emlegetik. A Whitey becenevet, amely a vezetéknevéből származik, még Nishiyama Koutaroutól kapta a Batonama felvételei alatt.

Bár már egy ideje seiyuuként dolgozik, és korábban voltak néhány mondatos mellékszerepei olyan animékben, mint a *Golden Time* vagy a *Soredemo Sekai wa Utsukushii*, az első főszerepét ő is a *Binan Koukou Chikyuu Bouei-bu LOVE!*-ban

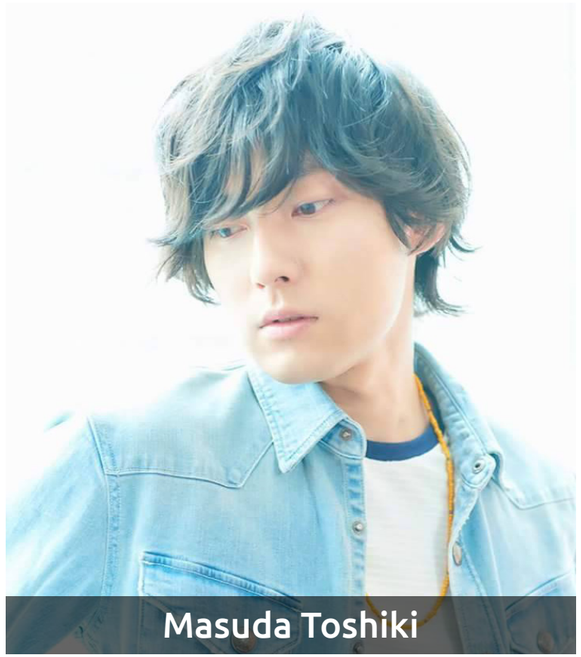

Masu és Whitey

játszotta. Ebben a sorozatban a másodéves Naruko Iónak kölcsönözte a hangját. Ezt lassan, de biztosan követték az újabb és újabb felkérések. Ő kapta meg például **Percivalnak**, a *Divine Gate* egyik karakterének szerepét; a főleg gyerekeknek készült sorozatban, a *Rilu Rilu Fairilu: Yousei no Door*-ban ugyancsak ő alakítja a tündérherceg **Fairilu Got** vagy a *Barakamon* című vidéki slice of life sorozat előzményében, a *Handa-kunben* **Hanada Keit**. Kiváló énekhangja okán szívesen hívják idolokról szóló darabokba. A *SideM*-en kívül a népszerű *Idolish 7* egyik vezető karakterének, **Nikaido Yamatónak** adja a hangját, az *Anidol Colors*-ban **Shiranui Hayatét** játssza, valamint az I-Chu-ban **Sanzenin Takamichit** kelti életre a Lancelot elnevezésű együttesben.

Játékok közül kiemelném az *A3!*-t, amiben az egyik legnépszerűbb karaktert **Usui Masumit** alakítja, és az Icchibanketsut, amiben **Amatsumi Kaboshinak** adja a hangját.

2016. július 29-én debütált BLCD-n: a **Danshi koukousei hajimete no** ötödik részében játszotta **Satotome Keitót**. A partnere **Masuda Toshiki** lett, akivel később többször került még párba. Ezt azóta sorban követik újabb és újabb darabok. Mára az egyik vezető BL seiyuu lett az újoncok közül. Remek műsorvezető, így nem csoda, hogy gyakran kérik fel rádiós és televíziós műsorok vezetésére. A *Batonama* és a *Seiyuu Danshi Desu ga?* mellett Hamano Daiki oldalán lehetett látni az **Animemashitében**, állandó műsorvezetője Kosaka Atsushival és Hamano Daikivel a **Nekorobe Danshi** című szórakoztató televíziós show-nak; és Terashima Junta partnere volt az Abema TV-n futott **Josei no hyakko kanaemasu!** című műsorban Folyamatosan hallható rádióban is. Sok, főleg sorozatokhoz kapcsolódó rendezvényen vett és vesz részt, ahol a színjátszás mellett remek énekhangját is megmutathatja a közönségnek. Fellépett az Idolmaster SideM mindhárom nagykoncertjén, kétszer volt vendég az Anisamán, Japán egyik vezető zenei fesztiválján, ott volt a JAM ROCK STAGE-en, az A3!! első nagyeventjént és természetesen a Boueibu élő, egész estés rendezvényein.

**Masuda Toshiki** 1990. március 8-án született Hiroshima prefektúrában. Már kiskorától érdeklődött a színház és a színészet iránt, középiskolában pedig tudatosan döntött a hangszínészi pálya mellett, miután megnézte a *Code Geass* és a *Gurren Lagann* című műveket. 2008-ban költözött Tokióba Hiroshimából, és iratkozott be egy seiyuu-képző szakiskolába. Egy testvére van, jelenleg a **Space Craft Entertainment** tehetségkutató ügynökség menedzseli. A hobbija a séta, a játék és a főzés. A kedvenc étele a ramen, ugyanakkor nem szereti a nyers zöldségeket és a tormát. Ennek ellenére az egészsége érdekében megissza a paradicsomlevet és a zöldség alapú italokat. Középiskolás korában két palack tejet ivott naponta, hogy nagyobbra nőjön. Kedvenc animéi között előkelő helyet foglal el az Arakawa Hiromu által írt *Fullmetal Alchemist*. A kedvenc városa Kiotó, mert nagyon szereti a tradicionális japán kultúrát. Kedvenc állata a macska. A hangszínészi debütálása előtt énekórákat vett **Hayami Susumutől**. Ha kívánhatna egy hullócsillagtól, akkor az év végi lottó főnyereményét kérné, megint férfiként szeretne újjászületni, mindig magával viszi az IPad-ét, felnéz **Shinohara Ryokóra**, kedvenc színei a piros, a kék, az arany, illetve a fekete, és az embereket maga körül kincsnek tartja. Személyes mottója, hogy ahol akarat van, ott út is lesz.


Masuda Toshiki



Seiyuuként 2010-ben debütált. Bár korábban voltak kisebb szerepei, az első főszerepét 2013-ban, a *Samurai Flamencóban* kapta meg, ahol **Hazama Masayoshit**, a képességek nélküli szuperhőst játszotta Sugita Tomokazu mellett. Ezt újabb és újabb szerepek követték. Ő alakította a Binan Koukou Chikyuu Bouei-bu LOVE! című mahou-shounen sorozatban az egyik varázslatos fiút, Zaou Ryuut, a Wit stúdió szárnyai alól kikerülő *Koutetsujou no Kabaneriben* **Kurusut** vagy a *Boku no Hero Academia* című shounen sorozatban **Kirishima Eijirout**. Az Arii Memeko mangája alapján készült *Hitorijime My Hero* egyik főszerepét is megkapta Maeno Tomoaki mellett. Az általa játszott, kissé zűrös múltú diák, **Setagawa Masahiro** szerelmi kapcsolatba bonyolódik a legjobb barátja bátyjával, a tanárként dolgozó Ooshiba Kousukével. Ő ugyancsak tagja több idolszériának. A Rejet által fémjelezett *Marginal#4*-ban a mindig vidám és lelkes **Kirihara Atom-kunt** szólaltatja meg. A Marginal című műhöz hasonlóan a Rejet fejleszti a *Dear Vocalist* című, idolokról szóló alkotást, amelyben **Re-o-do-t** alakítja. Az Idolish 7 című szériában komoly és felelősségteljes **Izumi Iorit** kelti életre. Része a Tsukiuta projektnek, amelyben a február hónapot szimbolizáló **Kisaragi Koinak** adja a hangját. Az I-Chu című játékban az I♥B együttes tagjának, **Leonnak** a bőrébe bújik, a *Band Yarouze!* című játékban **Maki Sousuke** szerepét kapta meg, az Ensemble Stars-ban **Sakuma Reiként** hallhatjuk, míg a *B-Project: Kodou Ambitious* című műben **Sekimura Mikadónak** kölcsönzi a hangját.


Idolish 7

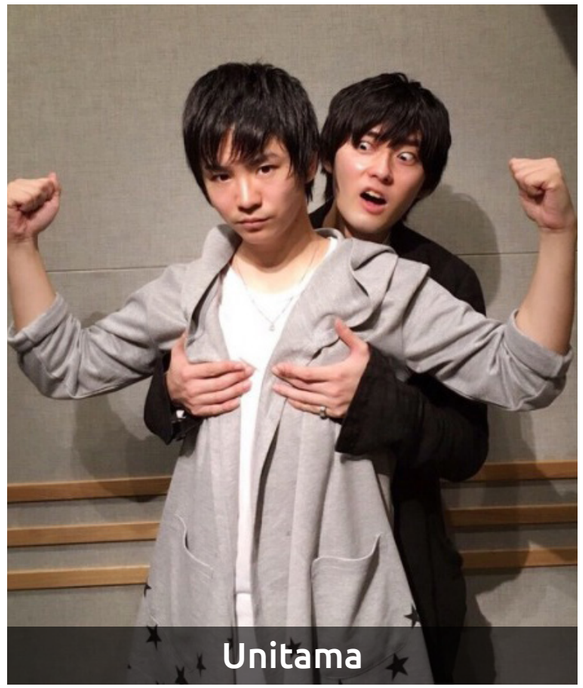
Feltűnik a *Dynamic Chord* című alkotásban is, ahol **Momose Hiroto** szerepét osztották rá. A kollégáihoz hasonlóan ő sem csak animékben szerepel, hanem más területeken, így játékokban és drama CD-ken is rendszeres szereplő. A *Touken Ranbu* című, nagy sikerű online stratégiai játéknak egyik vezető karaktere fűződik a nevéhez. Az életre kelt kardnak, **Kashuu Kiyomitsunak** a hangját adja, aki a Shinsengumi egyik vezetőjének, Okita Soujinak volt a fegyvere. Ugyancsak történelmi alapokon nyugszik a DMM másik böngészős játéka, a *Bungou to Alchemist*. Ám ezúttal nem egy kard, hanem egy valaha élt író, **Kunikida Doppo** szólal meg az ő hangján. A *Taishou x Alice* című, szerelmi drámát megjelenítő otome game-ben **Kaguyaként** találkozhatunk vele.

BL-rajongók számára sem csenghet ismeretlenül a neve. A *Hourou Musuko* című sorozat megálmodójának, Shimura Takakónak az első BL története alapján készült az *Okite Saisho ni Suru Koto* című lemez. Ebben Matsuoka Yoshitsugu partnereként játszotta az érzelmeivel küszködő idősebb testvér szerepét. Szintén mostohatestvérek egymásra találását meséli el a hatalmas sikert aratott, már korábban szóba került *Danshi koukousei hajimete no* ötödik része. A harmadik, testvérszerelmet középpontba helyező mű, amiben közreműködött Kobayashi Yuusuke oldalán a Tamekou mangáját feldolgozó *Deichuu no Hasu* című dráma. A *Hideyoshico Yasaotoko to Sadistic* című mangáját adaptáló lemezen Okitsu Kazuyuki párjaként tűnt fel, mint egy meglehetősen ártalmatlan leselkedő. A *Kurahashi Tomo Ittadakimasu, Gochisousama* című mangája alapján készült CD-n egy 19 éves fiút kelt életre, akit karácsony éjszaka fogad be egy szakácsként dolgozó férfi. Ezen Tamaru Atsushi párja lett. Természetesen a sor hosszan folytatható lenne, hiszen a mai napig aktív BL seiyuu.

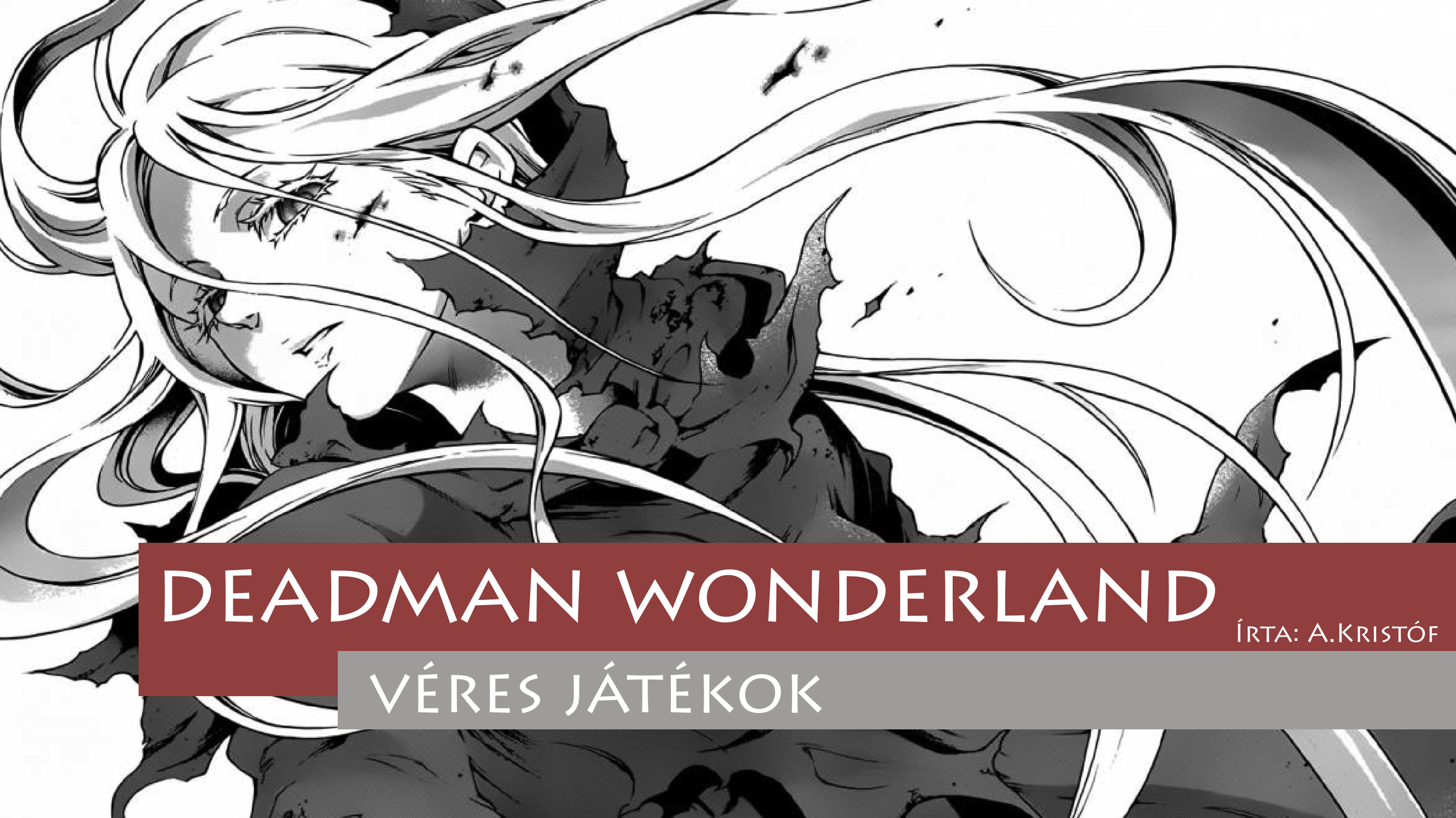
Ő sem csak színészként dolgozik. **Hosoya Yoshimasával** közös, 2011-ben alakult duójuk a **MaxBoys** nevet viselte. Négy lemezt jelentettek meg ám 2013-ban a mai napig tartó szünetre mentek. Hallhattuk **Ichiki Mitsuhiróval** a **Touken Ranbu: Hanamaru** rádióműsorában, a **B-Pro Recommend*Ambitious** címet viselő rádiójában vagy a *Marginal* című zenés animét kísérő rádióműsorban, az **Atom to Rui no Radióban**, **Takahashi Naozumival**. A **Starry Palette Radiót Suzuki Yuuto** partnereként vezette, **Maeno Tomoakival** pedig a **Mission WM**-et. 2017 áprilisának elején indult az **Umitama (Ocean Spirit)** címet viselő rádióműsor, amelyben nem egyedül ült a mikrofon mögé. Műsorvezető társa a szintén hangszínészként dolgozó **Murakami Yoshiki** lett, akivel a Bouei-bu forgatása alatt barátkozott össze és ez idő alatt találták ki ezt a senpai-kouhai rádiót. Még a hangszínészi debütálása előtt, 2009-ben a **Prince of Tennis musical változatában Yukimura Seiichi** szerepét kapta meg, amit utána még követett pár szerep. A színpad felé színészként dolgozó barátai terelték, akikkel az iskolában ismerkedett meg. Több saját rendezésű fellépés is köthető a nevéhez, ezek közül az egyik, az **Omae to shibai shitainja! Act.0 2016**-ban mutatkozott be. Több fotókönyvet jelentetett meg.







Unitama





# DEADMAN WONDERLAND

Írta: A.Kristóf

## VÉRES JÁTÉKOK

## Bevezető...

Először is néhány szót szeretnék szólni a mű alkotóiról, a történet írójáról Kataoka Jinseiről és az illusztrátorról Kandou Kazumáról. Kataoka Jinsei ezidáig kevés mangát írt, és ezek közül is talán a legjelentősebbet fogom most ajánlani, egyéb művei még az Eureka Seven, Smokin' Parade és a Livingstone. Emellett ő még művészként is dolgozik. Az illusztrátorról Kandou Kazumáról még ennél is kevesebbet tudok mondani, ő a manga szakmában mindössze csak Kataoka Jinseijel dolgozott együtt eddig, egész pontosan a Deadman Wonderland kivételével még az Eureka Seven és a Smokin' Parade rajzolását készítette. Így tehát azok, akik ezeket a műveket már ismerik, olvasták, tudják, hogy mire számíthatnak, azonban a többieknek sincs mitől félniük, ugyanis, mind történeti szempontból, mind pedig rajzolási stílusból egy remek műről van szó.

Még mielőtt elkezdeném a történet felvázolását, hadd tegyek pár megjegyzést a manga műfajára. A shounen műfajról mindeki tudja, hogy alapvetően a harcról és az akcióról szól, kevés véres jelenettel. Nos, ez erre a mangára nem igaz, legalábbis az utolsó része, azaz a rengeteg harc és akció, bizony gyakran véres jelenetek is egyben; a harcok során nem maradnak ki a vérontások se, és néha még emberkínzásra is sor kerül. Ez alapján én a manga műfaját inkább a shounen-horror/thriller kategóriába tenném, az erősebb idegzetűeknek és természetesen a horror és gore kedvelőinek ajánlanám.





Hogy miért választottam a véres játékok címet? Egyszerűen csak utalni szerettem volna a történet egyik főmozgatórúgójára, mégpedig arra, hogy a történetben egyes emberek különleges képességekkel rendelkeznek azzal, hogy szabadon tudják irányítani a vérüket. Ezeket az embereket a történetben „deadman"-nek nevezik.

## A történet alaphelyzete...

10 évvel azután, hogy egy ismeretlen eredetű, ámbár hatalmas erejű földrengés Tokió 70%-át gyakorlatilag letörli a föld felszínéről a történetünk főszereplője, Igarashi Ganta, egy 14 éves középiskolás srác éppen hétköznapi életét éli. Szórakozik a osztálytársaival és várja, hogy végre véget érjen az unalmas tanítás, amikor hirtelen megjelenik egy teljesen vörösbe öltözött ember (Red Man). A Vörös ember se szó, se beszéd, lemészárolja Ganta osztálytársait, egyedül őt hagyva életben. Amikor a rendőrség megérkezik Gantát találja meg a sok holtest között, és gyanúsítja meg a mészárlás elkövetésével, majd a bírósági per után halálra ítélik és az úgynevezett Deadman Wonderland börtönbe küldik az ítélet végrehajtásáig. Kicsit talán erőltetettnek és értelmetlennek találhatjuk így a történetet, de ahogy az egy jól megírt történettől elvárható a végén minden szál összefut és kiderül, hogy mindez okkal történt. Természetesen nem spoilerezek, így nem mondom el ezeket az okokat. A fent említett börtön, ahogy azt a neve is mutatja, egy vidámparként működik, azaz a foglyok a vidámpark fenntartásában/építésében dolgoznak, így szerez pénzt a börtön saját maga fenntartására. Ganta azonban hamar rájön, hogy nem ez az egyetlen dolog, ami miatt ez a börtön különlegesebb, mint bármelyik másik börtön Japánban…

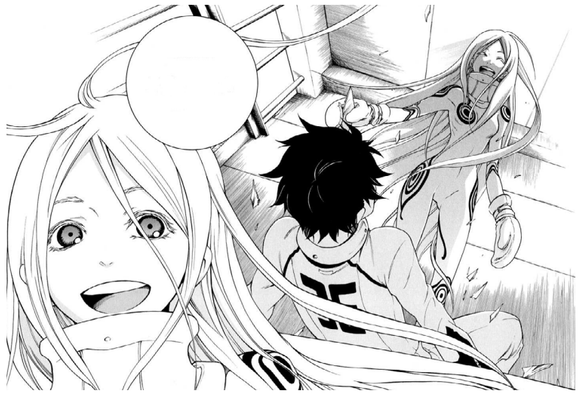
## Szereplők bemutatása...

**Igarashi Ganta:** a történet elején átlagos 14 évesként viselkedik, elborzad az osztálytársai halálán, a börtön kegyetlenségén, és magán az őrületen, ami a Deadman Wonderlandben zajlik. Eleinte az egyetlen ok, amiért hajlandó elviselni a börtönt, az a bosszúvágy a Vörös ember ellen. Ahogy a történet halad előre, ő is egyre inkább hozzászokik a börtönélethez, lassan kitanulja a képességét, és kiismeri a börtön valódi világát.



Ennek ellenére a fő jellemvonásai nem változnak meg a történet során, elszántabb, határozottabb lesz, de megmarad kedves, gondoskodó személynek is egyaránt.

**Shiro:** ismételten az egyik főszereplőről van szó, már a történet elején megjelenik, amikor is Ganta bekerül a börtönbe. Shiro már a börtönben van ekkor, és azonnal, hogy találkozik Gantával, a barátjának állítja magát. Annak ellenére, hogy börtönben van, Shiro gyakran eltűnik, majd a semmiből újra előbukan, mintha nem is vonatkoznának rá a börtön szigorú szabályai. Személyiségét tekintve naiv, nagyszívű és gondosokodó személy.



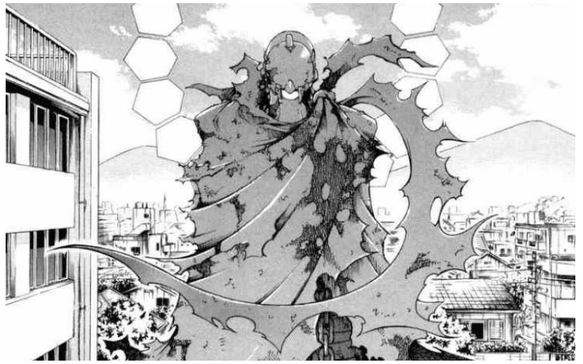
**Senji Kiyomasa:** valamivel idősebb rab, a 20-as éveiben lehet, vele kicsit később ismerkedhetünk meg. Ő is már régebb óta börtönben lévő személy, aki jártas a bentlakó életben. Személyiségét tekintve egy igazi menő figurának adja ki magát, egy félelmet nem ismerő, harcmániás személyként probál feltűnni, de hamar kiderül, hogy ennél sokkal együttérzőbb és kedvesebb ember. Ennek ellenére nincs hiánya harci képességekből és bátorságból.

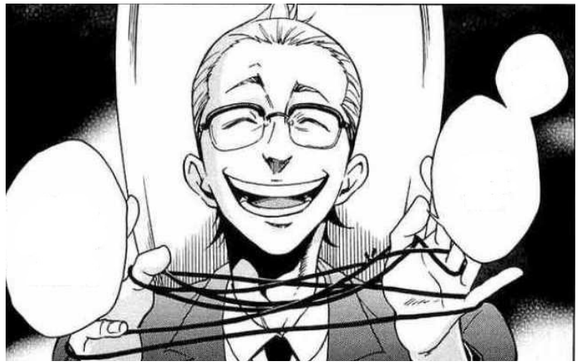


**Vörös ember (Red Man):** a történet elindítója, ezenkívül jóformán semmit se tudunk róla. Az biztos, hogy ő is egy „deadman", és az is kiderül, hogy valahol a Deadman Wonderlandban tartózkodik. Az első megjelenését leszámítva csak a történet végén fog ismét felbukkanni.

**Tamaki Tsuneaga:** a börtön igazgatója, aki már az első fejezetben feltűnik, ugyanis hamisan Ganta védőügyvédjének adja ki magát a tárgyalás során. Személyiségét tekintve a ravasz róka jelző illik rá a legjobban.

**Kiwako Makina Flügel:** a börtönőrök főparancsnoka. Egy határozott és ellentmondást nem tűrő







nő, aki mindig hord magánál egy kardot. Hozzá hasonló karakterrel már találkozhattunk az Area D manga során (Jiga). Mondhatni, hogy egy klaszszikus shounen karakterről van szó, mind a személyisége, mind a történetben betöltött szerepe alapján.

A fent bemutatott szereplőkön kívül a manga még számtalan egyéb karaktert hoz fel, amelyeknek fontos szerepük van, azonban, hogy őket is kellőképp bemutathassam, magából a történetből is el kellene áruljak számtalan fontos részt, így tehát a kíváncsiaknak megmarad a mű olvasása.

## A manga utóélete…

Nos, ha a manga nem is túl ismert, a mű alapján készült anime annál inkább. Az anime a manga első 14 fejezetét dolgozta fel, és nyugodtan állíthatom, hogy alapvetően pozitív visszhangot kapott.



Ha valaki el akarja olvasni a mangát, akkor viszont nem ajánlom, hogy az animével kezdjen, és a 15. fejezettől folytassa. Ezt alapvetően azért mondom, mert az anime készítése során a készítők kihagytak 3 szereplőt a történetből, akik azonban a mangában fontos szerepet játszanak majd a továbbiakban. Így tehát annak ellenére, hogy az anime jól sikerült, mégsem lehet „megspórolni” az első 14 fejezetet vele, ha valaki már látta az animét és emiatt kedve támadt végigolvasni a mangát, azt javaslom, hogy kezdje az első fejezettől. Ezt azért mondom, mert 14 fejezet elolvasása nagyjából 2 órányi időt fog igénybe venni, viszont így már minden részletet ismerni fogsz a történetből, és nem lesznek homályos foltok a későbbiekben. Másodsorban az anime inkább csak a felvezető fejezeteket mutatta be a történetből, az igazi mélysége és komolysága, valamint természetesen az igazán véres és durva jelenetek csak később, az animében felvázolt fejezetek után



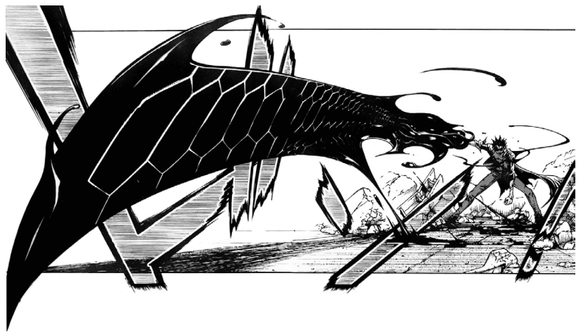
zajlanak le. Ennek ellenére ha valaki csak egy jól összerakott és eredeti alaptörténettel rendelkező shounent szeretne látni, annak bátran merem ajánlani az animét is, sikerült jól átültetni a történet felvezetését, nem fog benne csalódni senki. Ha viszont tetszett az anime és nem gond a véres jelentetek, akkor mondhatni, hogy „kötelező” tovább olvasni a történetet, ugyanis garantáltan élvezetes lesz!

## Személyes vélemény…

Először is a rajzolási stílusról, amint már említettem a bevezetőben szép a manga rajzolása, nem annyira a háttérre, hanem sokkal inkább a karakterek megrajzolására koncentrált a művész. Ez azonban nagyon jól sikerült, minden fontosabb szereplő egyedi, nem csupán arcvonásaikat tekintve, hanem gyakran egyedi ruházattal is rendelkeznek. A karakterek jól felismerhetőek és gyakran sikerült a jellemvonásaikat és viselkedéseiket összhangba hozni a személyiségükkel is.
A történetről is csak jókat tudok szólni, eleinte kicsit összevisszának tűnik, nem igazán találkoznak egymással a dolgok, azonban a végére szépen összeilleszkednek a részek. Az író figyelt arra, hogy minden fontosabb szereplőnek a múltja is valamilyen szinten bemutatásra kerüljön, így a történet kapott egy „mélységet” is, és nem csupán harcból és akcióból áll. Gyakran megjelennek erős érzelmi jelenetek, amelyeket úgyszintén alátámasztanak a szereplők múltjai, amibe betekintést nyerhetünk. A történetnek csak egy nagy hibája van, a befejezés. A shounen mangáknál ez általános hiba/probléma szokott lenni, hogy hogyan is fejezzék be a történetet. Ennél a mangánál nem annyira azzal van a baj, hogy hogyan érjen véget, hanem azzal, hogy az utolsó fejezetekre akkora volt már az érzelmi hullámvölgyezés, hogy őszintén azt mondtam, nem számít, hogyan záródik, csak legyen vége már. Ez azonban szerencsés módon csak az utolsó pár fejezetre vonatkozik, így tehát összeségében még mindig egy kiemelkedő történetről van szó.

## Kinek ajánlom?

Elsősorban a shounen és a horror/thriller kedvelőinek ajánlanám a mangát, ha valaki látta az animét és megtetszett neki, akkor mindenképp érdemes tovább olvasnia a történetet. Emellett ha valaki egy pörgős akcióval teli történetet szeretne olvasni, akkor a Deadman Wonderland az, amit keres.






**Cím:** Deadman Wonderland
**Publikálás éve:**
2007.04.26.-tól 2013.07.26.-ig.
**Hossz:**
13 kötett/58 fejezet (az átlagosnál hosszabb fejezetekkel)
**Műfaj:**
akció, dráma, shounen, horror, thriller, 18+, természetfeletti, tragédia
**Értékelés:**
MAL: 8,17
ANN: 7,88

**Felhasznált források:**
AnimeAddicts
Deadman Wonderland Wikia



# Blades of the Guardians

Írta: A. Kristóf

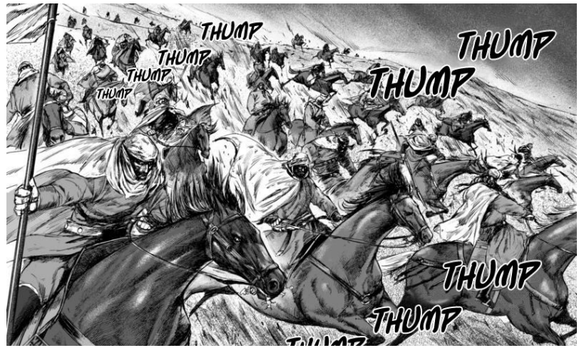
„A politika háború vérontás nélkül,
ameddig a háború politika vérontással” (Mao Ce-tung)

## Bevezető...

Ezúttal valami újjal jelentkezem, eddigi manga ajánlásaim során még nem ajánlottam egy történelmi mangát sem, szóval úgy gondoltam, hogy itt az ideje a történelem kedvelőinek is ajánlanom egy remek alkotást. Számtalan jól sikerült történelmi manga készült és kerül kiadásra jelen pillanatban is, ezúttal én egy kevésbé ismert alkotást választottam, a Blades of the Guardians-t. Hogy miért pont erről fogok írni, arról hadd beszéljek bővebben...

## Történelmi háttér...

A manga (pontosabban manhua) Kína azon periódusát mutatja be, amikor a rövid életű Sui dinasztia a végéhez ér. A Sui dinasztia egy kínai uralkodó család volt, amelyiknek ismételten sikerült egyesíteni a mostani Kína partmenti területeit (központi fennsíkként is szoktak erre a területre utalni), majd ezt követően terjeszkedni kezdett a belső sivatagi területek irányába. A háború és viszontagságok ezen zűrzavara között játszódik a történetünk, ami a valós történelmi eseményekre alapoz. Ez azt jelenti, hogy minden jelentősebb esemény, ami megtörténik a mangában, az a valós történelemben is megtörtént. Ennek megfelelően a történet szereplői is valós személyek, valamint a mangaka nem változtatta meg a nevüket, így tehát az eredeti kínai nevekkel találjuk őket. Természetesen a történet nagyrésze a mangaka fantáziája, azonban az író figyelt rá, hogy a valós történelmet ne módosítsa, és csak a fel nem jegyzett részeket egészítette ki a fantáziájával. Így született meg a Blades of the Guardians történelmi manga.




A történet másik fontos történelmi helyszíne/szereplői az öt szabad kereskedő család (történelmi nevük Hu trade families). Ők azok, akik a sivatagi területeken éltek (a Mu Us sivatagtól egészen a Taklamakán sivatagig), egy semleges övezetet képeztek a Sui dinasztia és az északi kánságok között. Mivel a sivatagi területken nem lehet mezőgazdaságot folytatni (legalábbis nem jelentős méretűt), ezért ezek a családok kereskedelemmel foglalkoztak. Valószínűleg ezért is váltak kívánatos célpontjává a Sui dinasztiának.

*„A manga (pontosabban manhua) Kína azon periódusát mutatja be, amikor a rövid életű Sui dinasztia a végéhez ér.”*

## Fontosabb szereplők...

**Dao Ma:** történetünk főszereplője, egy tetőtől talpig feketében járó „kísérő” (escort*), aki számtalan kardot hord magánál útja során. Emellett egy a cowboyok kalapjához hasonló kalapot hord. Ez nem véletlen ugyanis a mangaka maga nyilatkozta, hogy tudatosan rajzolta így, mivel nagy kedvelője a western filmeknek és a cowboyoknak. Úgyszintén állandóan vele utazik a fia, Xiao Qi is. A történet elején Dao Ma 3 éve él száműzetésben az öt szabad kereskedő család területén, egész pontosan a Mo család védelme alatt. Korábban a központi fennsíkon élt. Jelenleg fejvadászként él, képzett kardforgató, tapasztalt harcos, és jól vág az esze is.



** az escort ebben a mangában egyaránt utal fegyveres kísérőkre, akik a biztonságos utat garantálják, és olyan személyekre is, amelyeket a kormány köröztet.*



**Xiao Qi:** egy 3-4 éves fiú, aki Dao Mával utazik, ő ugyan apjaként szólítja és Dao Ma is úgy viselkedik (tanítja és gyakran fiaként utal rá), de a történet előrehaladtával utalás történik rá, hogy nem Dao Ma a vérszerinti apja a fiúnak. Még nem fogja fel, hogy mi történik körülötte, hiszékeny, jó kedvű, játékos, ahogy az egy korának megfelelő gyermektől elvárható.



**Zi Shi Lang:** egy különös, maszkot viselő férfi, valószínűleg a 20-as vagy 30-as éveiben járhat. Nem tudunk meg róla sokat, mindössze annyit, hogy a központi fennsíkról származik, és hogy oda akar visszajutni, hogy megdöntse a Sui dinasztiát. Fizikailag gyengének mondható, ennek ellenére rengeteg információval rendelkezik, ismeri Dao Mát és a Mo család fejét is, aki felkéri Dao Mát, hogy kísérje el Zi Shi Langot útja során. Tipikusan egy olyan személy, aki mindent tud, rengeteg ideologiáról beszél, jól vág az esze, habár gyakran naiv és gyerekesen viselkedik.



**Ayuya:** a Mo család egyetlen gyermeke és a család jövőbeli vezetője, egy fiatal lány, aki komoly harci képességekkel rendelkezik. Még tapasztalatlan és kissé naiv. Ő is csatlakozik Zi Shi Lang útjához apja kérésére.

**Phei Shi Ju:** őt bízza meg a Sui dinasztia császára az öt szabad kereskedő család megsemmisítésével valamint Zi Shi Lang kézrekerítésével. Egy idős tisztviselő, aki azonban elképesztően ravasz és körmönfont, a cselekedeteiből jól látható, hogy politikai karrierje során rengeteg tapasztalatra tett szert, és nem veti meg a piszkos módszereket sem, mint a zsarolás vagy félrevezetés.

*„...a történetre koncentrál, csavaros eseménysorozatot, ok-okozatosságokat mond el, és nem a véres jelenetekre fókuszál.”*






**Shu:** egy sebhelyes arcú fiatal kardforgató, aki saját ügyét intézve találkozik útja során Dao Mával. Mivel mindketten a központi fennsíkra tartanak a kényszer úgy hozza, hogy kisegítik egymást. Nem beszél sokat, és nem is örül neki, hogy Dao Ma az útitársa lesz, ennek ellenére tartja magát az egyességhez és segítséget nyújt, amikor szükség van rá.

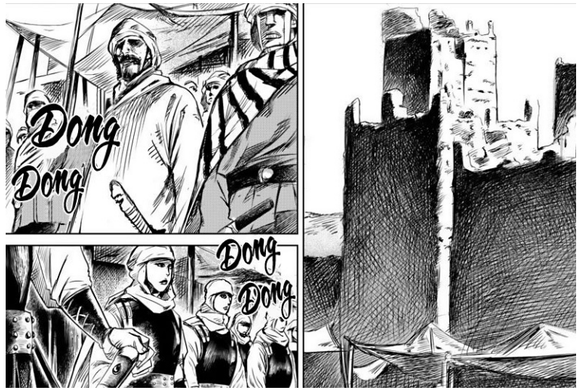


## Személyes vélemény...

Először is a rajzolásról: a manga rajzstílusa alapvetően realisztikus. Talán a szemnek nem a legtetszetősebb, de élvezhető és egyedi, ad egy különleges érzést a történethez. Minden karakter sajátos rajzolási stílussal rendelkezik. A háttér megrajzolása során különösen figyeltek arra, hogy a kornak megfelelő kínai stílusban legyenek. Ez egyaránt vonatkozik az öltözetekre, fegyverekre és épületekre. Mindezek sokat segítenek abban, hogy az olvasó méginkább átélhesse azt a történelmi kort, amiben a mű játszodik.

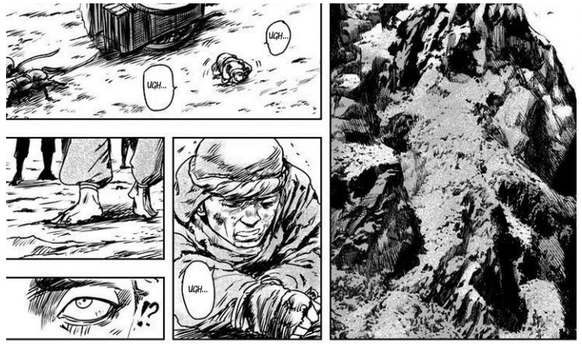
A történetet illetően az első fejezetek (arc) félrevezethetőek lehetnek, ugyanis puszta kitalációk, amelynek mindössze annyi célja van, hogy bemutassa számunkra Dao Mát és azt a világot, amiben ő él. Ennek megfelelően az első fejezet inkább fejvadászos/cowboy stílusban van bemutatva, de ez ne ijesszen meg senkit, a történet nem erről szól. A főszálnak sikerült élvezetesen és jól átadnia a történelmi eseményt, jól bemutatja a történelmi kort, az embereket, akik ekkor éltek, vágyaikat, céljaikat, értékrendjüket.



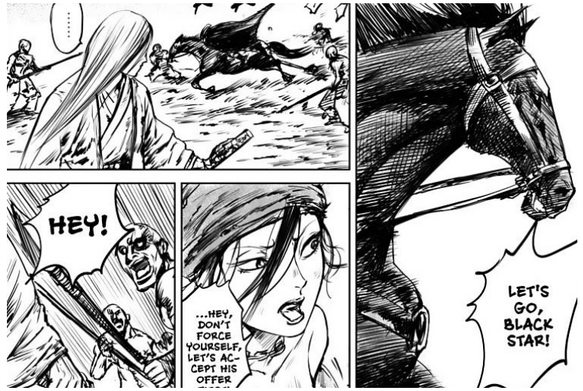



## Kinek ajánlom?

Elsősorban azoknak ajánlom, akik érdeklődnek a történelem iránt, esetleg már olvastak történelmi mangát és megkedvelték a műfajt vagy bárkinek, aki szeretne kipróbálni valami újat. A manga inkább magára a történetre koncentrál, csavaros eseménysorozatot, ok-okozatosságokat mond el, és nem a véres jelenetekre fókuszál. Mindezek mellett némi jóízű humort is sikerült a repertoárba csempészni, tehát nem végig egy komor mangát fog olvasni az ember. Így bátran merem ajánlani azoknak is, akik csak egy jól megírt történetet szeretnének olvasni. A fejezetek nem hosszúak, így gyorsan utol lehet érni az utolsó publikált fejezetet.









**Műfaj:** akció, dráma, történelmi, küzdősport, tragédia...

**Hossz:** jelenleg is fut (20+ fejezetnél tart)

**Publikálás éve:**
2016-tól napjainkig
**Alkotó:** Xu Xian Zhe



# GODOKA

Írta: Szimun

## Mahou Shoujo Madoka Magica

2012 legjobban várt figurája volt és sokáig az egyik legdrágább is a Good Smile Company által gyártott Ultimate Madoka. Mostanra mérséklődött az ára főleg, hogy kiderült van egy gyenge pontja, emellett a méretei miatt nagyon magas a postaköltsége és egy másik gyártó is adott ki tavaly év végén egy hasonló figurát. Talán még további áresés is tapasztalható, de mostanában már az eredeti 14.000 jenes árához képest már be lehet szerezni 7.000-8.000 jen körül is.



Érdemes kivárni a nyári áresést, mert akkor még kicsivel olcsóbbak a figurák.

Fantasztikus figura! Elsőre beleszerettem! Az anime is nagyon jó volt, hát a még így elkészült figura! Kedvenc részeim: a szoknya belső oldala, aminek csillagos ég mintája van, a gyönyörű dús haj és az áttetszőbe átmenő szárnyak. Az összehatás is bámulatos, a karakter tervezőt csak isteníteni tudom és csak szuperlatívuszokban lehet beszélni erről a figuráról. Minden oldalról csak csodálni lehet a méreteit, a kidolgozását, és a részleteit!!! A bevezetőben írtam azonban, hogy van egy gyengesége: két íjjal kiállítható, egy sima rózsás végűvel és egy szellemtűzessel. Utóbbi olyan nehéz a vékony íjnak, hogy letörik idővel, ha azzal van kiállítva és mivel az a látványosabb sokan azzal tették ki. Így szinte minden használt példánynál előfordul, hogy ezt már törötten kapjuk, de mivel jár hozzá egy másik szép íj ez ne riasszon el senkit!

Ha most leírnám Godoka megjelenését az spoiler lenne azok számára, akik még nem ismerik. Madokáról annyit érdemes tudni, hogy egy kedves, nyugodt, barátságos lány, aki először még lelkesen veti bele magát egy küldetésbe. Aztán megrémítenek nem várt események. Végül óriási áldozatot hoz a hatalmas emberszeretetével. A figura határozott arca ezt az elhatározást tükrözi, kicsit talán túl komoly is, de az animét ismerve nem csoda. A világ gondját veszi a vállára.

A ruha gyöngyházfényű. A dekoltázsa sem túl erotikus, még pont az ízlés határain belül marad és a rózsaszín kis kövecskék, amik kiemelik a dekoltázst még külön nagyon szép fényűek. A színeket is jól eltalálták, a fehér a lilával és rózsaszínnel kombinálva aranyos és éteri hangulatot kelt egyszerre. A túl sok lila vagy rózsaszín már gyerekes lenne, de a fehérrel még arisztokratikus is kicsit. A nagy szoknya gyakorlatilag az univerzumot szimbolizálja (természetesen a bugyi se hiányozhat alóla, tipikus japán szemlélet: az univerzum egy lány szoknyája... :D) és a tetején lévő fehér buggyok akár felhők is lehetnének. Három rétegű a szoknya, de a fodrai széléből is kivillan a lila csillagos ég sarka. Bámulatos!

A szárnyai a lábánál nem illeszkednek megfelelően. Jól maradnak a helyükön, de nem olyan esztétikusan passzolnak, mint kellene. Szerencsére ebből messziről nem sok látszik. A hátán lévő szárnyak szintén domináns elemei a figurának, de a hátába illesztésük sok-sok türelmet és odafigyelést kíván, mert a kusza haj eléggé útban van, és két nagyobb tincs közé kell benyomni az egyiket, erre rá kell szánni némi időt.



A másik türelemjáték a nyilat a tartó kézbe és ujjhoz illeszteni. Nem megijedni, hogy lejár a keze, mert egy gömb végű csuklóról jár le-föl a kesztyűs kéz, hogy könnyebben lehessen a nyíllal machinálni! Jó, hogy két íjat adtak a fent leírt probléma miatt, de még ha jó is lenne akkor is két tábora van az íjnak. Az egyik azt mondja a sima rózsás a jobb, mert nem vonja el a figyelmet a grandiózus figuráról, míg mások azt mondják a lángos íj azért jobb, mert látványosabb. Kinek a pap, kinek papné...A talpazat is külön figyelmet érdemel, mert azt is igazi műgonddal készítették. Bár csak egy púpos körlap, de a rózsaszínből lilába átmenő festés, a kis csillagokkal és a mágikus körrel elképesztő,. Ráadásul kicsit még áttetsző is!

A doboza majdnem akkor, mint egy kisebb dohányzó asztal. A dobozban lévő kis csomag tartalmaz egy kártyát, amelyen a Madoka Magica Online játék promóciós kódja van. Miért volt akkor létjogosultsága egy másik gyártó másik kiadásnak is? Egyrészről már nem lehetett kereskedelmi forgalomban kapni (csak másod piacon) évek óta a Good Smile Company eme verzióját. Kijött folytatása a sorozatnak és Madoka barátnőjéről, Homuráról is készült egy „istennő” figura. Így természetesen jött az ötlet, hogy egy párba állítható figura készüljön. És a technika azért ez alatt a pár év alatt is fejlődött annyit, hogy jobb arcot lehessen készíteni az előzőnél. Azért azzal, hogy páros figurának szánta az Aniplex/Stronger az új Godokát és kicsavart oldal pózba rakta hazavágta a csodálatos szoknya belső oldalát és ha valaki Akuma Homurát nem venne mellé, annak kicsit hiány érzete lehet, mert elég termék kapcsolt figura lett. Sőt, akinek ikeás detolf vitrinje van az is lemondhat arról, hogy az új nyújtót szárnyú Ultimate Madoka beférjen polc kivétel nélkül.

*Az új és a régi Ultimate Madokának is megvannak az előnyei és a hátrányai. Mindenki válaszszon kedvére!*









# Ritmusjáték kezdőknek

Írta: Szalamandra

*Mióta az Uta no Prince-sama berobbant a köztudatba, a sikerük miatt Japán (kis túlzással) ontja magából a 2D-s fiú idolcsapatokat. Viszont honnan jöhetnek ezek a srácok, vagy mi lesz a sorsuk, ha az animéjük elég népszerű lett hazájukban? A válasz mindkét esetben ugyanez: ritmusjáték.*

## Milyen is egy ritmusjáték?

Valószínűleg ezt egyszerűbb lenne megmutatni, mint elmagyarázni, de aki esetleg ismeri a Guitar Hero vagy a Dance Dance Revolution nevű játékokat, akkor már képben is van, hogy nézhetnek ki a mobilos verziók (csak itt nyilván nem egy konzolt vagy a lábunkat, hanem az ujjainkat használjuk játék közben). Ahogy a nevében is benne van, az ilyen játékokban az általunk választott dal ritmusára kell a képernyőn megjelenő formákat (legtöbbször köröket) lenyomni. A formák elhelyezkedése és mennyisége játékonként változó, hol csak egy darab van, hol akár kilenc is, egyes helyeken a képernyő alján vannak ezek a formák, míg máshol a képernyő közepén. Szintén variálható, hogy pl. nem csak lenyomni kell ritmusra érkező formákat, hanem kitartani vagy csúsztatni őket.

Ami a dalokat illeti, mind eredeti, kifejezetten a játékhoz írt számok, amiket az idolfiúink (pontosabban szólva a seiyuuik) adnak elő. Általában négy szinten tudunk velük játszani: könnyű, normál, nehéz és expert, ami körülbelül amolyan mesteri fokozatot jelöl és még a nehéznél is nehezebb. Persze nem lehet a végtelenségig játszani, mert mindig van egy bizonyos számú életpont (röviden LP), amivel gazdálkodnunk kell. A különböző nehézségű dalok LP-t igényelnek (egy könnyű pl. csak 5-öt, míg a normál mondjuk 10-et) és ha az elfogyott, várnunk kell, amíg magától újratöltődik. Szerencsére ahogy magasabb szintre jutunk, úgy nő az LP-nk mennyisége is. Azonban, hogy idáig eljussunk, még sok dolgunk lesz. Vegyük őket sorba.




## A történetek (mert kell az alapozás)

A ritmusjátékokat önkényes módon két fajtára osztanám: az egyik típus a kifejezetten telefonra írt játék, míg a másik inkább adaptáció jellegű. Utóbbi csoportba az olyan játékok tartoznak, amik köré már kialakult egy franchise és egy fandom (pl. az Uta no Prince-sama vagy a Tsukiuta univerzum) és a mobilos verzió csak egy újabb lehetőség, hogy kedveskedjenek a rajongóknak – na, meg persze, kifosszák a pénztárcájukat. A telefonra írt játékok (pl. Idolish7 vagy Band Yarouze!) viszont teljesen új és önálló művek, nem előzte meg őket se anime, se manga, inkább ezekből készülhetnek később adaptációk, ha elég népszerűvé válnak.

Ez az elkülönítés a történetek szempontjából fontos, ugyanis nincs ritmusjáték valamilyen kezdő sztori nélkül. Az előzményekkel rendelkező játékok esetében már ismerjük az eredeti mű alapsztoriját és a szereplőket, így ennek kidolgozására a készítőknek nem kell plusz energiát fordítaniuk. Itt a történet inkább csak egy kis extraként jelenik meg, például a szereplők mindennapjaiból kiragadnak egy vicces részletet, vagy valamelyik fiú/ship/banda kerül előtérbe.

*„...az ilyen játékokban az általunk választott dal ritmusára kell a képernyőn megjelenő formákat (legtöbbször köröket) lenyomni.”*



Ezzel szemben a telefonra készült játékokra – mivel nem rendelkeznek előzményekkel – kénytelenek saját történetet kreálni a készítők, amik így sokkal kidolgozottabbak és mélyrehatóbbak. Ez elengedhetetlen annak érdekében, hogy megismerjük a csapatokat és a szereplőket és megkedveljük őket eléggé ahhoz, hogy biztos hosszú ideig játsszunk még a játékkal.

Legyen akármilyen a történet, a ritmusjátékok elengedhetetlen kelléke, hisz nem kapjuk meg az összes játszható dalt rögtön a legelején. Olvasnunk kell a történeteket, hogy így új dalok váljanak elérhetővé, amikkel ha játsszunk, magasabb szintre jutunk és ettől új történetek nyílnak meg, amik új dalokat adnak. Ez egyfajta végtelen körforgás.

## A bandák és mi

Akár vadonatúj történettel legyen dolgunk, akár egy létező franchise univerzumába készülünk becsatlakozni, úgyis két dolog körül fog minden forogni: körülöttünk és a bandák körül.

Szinte minden esetben részt veszünk mi magunk is a történetben, hisz vagy menedzsert vagy valami egyéb kisegítőként dolgozó hölgyeményt alakítunk. Amellett, hogy a karakterünket gyakran beleírják a sztoriba, lehetőségünk van megadni a saját nevünket (hogy még jobban beleélhessük magunkat a történetbe), és még a banda tagjai is kommunikálni fognak velünk, ami kimerül néhány bejáratott szöveg ismételésében. Sok ritmusjáték erősen rájátszik az otoge jellegre is, azaz a játék és a történetek mellett kiemelten fontos az udvarlás és a romantikázás a fiúkkal, de van, ahol ez teljesen kimarad a repertoárból. A lényeg, hogy gyakorlatilag igazi menedzserekké válhatunk, hisz foglalkoznunk kell a bandatagokkal, mi fejlesztjük és osztjuk be csapatokba őket, erősíthetjük a kapcsolatunkat velük stb.

Fiúkból pedig nincs hiány! Még ha nem is nagyiparban nyomjuk a ritmusjátékokat és csak eggyel szeretnénk játszani, akkor is biztos, hogy első nekifutásra minimum tíz fiút a nyakunkba kapunk (és a számuk idővel még így is nőhet). Tehát majdnem lehetetlenség nem találni legalább egy kedvencet magunknak, de ha a játék sikeresen elvarázsol bennünket, úgyis mindenkit imádni fogunk, így pedig a kártyagyűjtés is könnyebben és nagyobb lelkesedéssel zajlik. Kártyák? Igen, a ritmusjátékok egyik legfontosabb eleme az idolcsapatok tagjait ábrázoló kártyák gyűjtögetése. Ezeket a kártyákat tudjuk később 5-6 (vagy több) fős csapatokba tenni ízlésünk szerint, tehát lényegében saját bandákat alkothatunk, és így tudunk a ritmusjáték résszel játszani. Ez eddig könnyűnek tűnik, de sajnos ez még csak a jéghegy csúcsa.



## Mindennek a lelke: a kártyák

Ha a játék során igazán sikeresek akarunk lenni, akkor szükségünk lesz minél erősebb és minél különbözőbb kártyára.

Egy kártya első és legfontosabb tulajdonsága, hogy milyen a ritkasága. Minél nehezebben tehetünk szert egy-egy kártyára, értelemszerűen annál erősebbnek számít. A ritkasági besorolások bizonyos fokig megegyeznek a különböző játékoknál, de mégis mindegyiknek megvan a maga önálló rendszere. Az például bevett szokás, hogy az N (azaz normal/normális) vagy az R (rare/ritka) kártyák számítanak a leggyengébb daraboknak. Csak arra jók, hogy a tapasztalatlanabb játékosok a könnyebb szinteken elevickéljenek velük, de ha igazán magasra akarunk törni, akkor ennél erősebb csapattagok kellenek. Szintén általános, közel minden játékban fellelhető típus az SR (super rare), ami a középerős kártyákat jelöli, míg sok esetben a legerősebb típusnak az SSR (super-star rare) vagy az UR (ultra rare) számít.

Ha esetleg ez még mindig nem elég a készítőknek, akkor innentől kezdve a variációk határa a csillagos ég, pl. az I-Chu legerősebb kártyáinak az LE/GR (legend és god rare), míg a Band Yarouze!-ban az EXR (valószínűleg extra rare-t jelent) kártyák számítanak. Ha esetleg nincsenek ilyen besorolások, akkor legtöbbször csillagokkal jelölik a ritkaságot (pl. Tsukino Paradise) vagy keverik a kettőt. Ilyenkor minél több a csillag, annál erősebb a kártya.



Nem garantált, hogy a fent említett kártyatípusok minden játékban megfordulnak (az UtaPri és a Yumeiro Cast például nem rendelkezik SSR kártyákkal), illetve létezhetnek olyan ritkaságok, amiket én itt nem említettem, de egész biztos, hogy ezek közül sokkal találkozni fogunk.

A kártyák másik fontos tulajdonsága, hogy milyen attribútumúak. Ezeket mindig színekkel jelölik (vagy a kártya szegélyének vagy a rajtuk lévő szimbólumnak a színét kell figyelni), általánosan a piros, kék és zöld kombinációt választják, vagy valamelyiket a sárgával felcserélik.

A bonyolítás kedvéért az attribútumoknak még neveik is vannak (pl. beat, melody, cute, groove), amik játékonként eltérhetnek, vagy ha azonosak, akkor se biztos, hogy ugyanahhoz a színhez ugyanaz az elnevezés tartozik (pl. egyik játéknál a kék kártyákat melody-nak hívják, máshol coolnak). Erre azért van szükség, mert minden játszható dalnál megszabják, milyen attribútumú kártyát kell használni ahhoz, hogy minél jobb pontokat érjünk el. Nyilván ránk van hagyva, hogy ténylegesen milyen kártyákkal játszunk, a kezünk nincs megkötve, de pl. ha egy dalhoz kifejezetten piros kártyák kellenek, de mi más színűeket választunk, akkor valószínűleg gyengén fogunk szerepelni.




A kártyák ritkasága és az attribútumuk egy okból szorosan összefonódik: a fejlesztés szempontjából. Ha megszereztünk egy kártyát, még rengeteg dolgunk lesz vele. Először is, a legtöbb játékban a kártyák képesek ritkaságot váltani és eggyel magasabb szintre lépni. Ezt szokták legtöbbször „idolizálásnak” hívni, de más kifejezéseket is használnak (pl. awakening/(fel)ébresztés vagy break/törés). Ilyenkor minden esetben megváltozik a kártya kinézete, általában szebbé és csicsásabbá (no meg erősebbé) válik, mint előtte volt és csak ekkor éri el a végső alakját. Hogy ezt miként érhetjük el? Elég változatos módokon. Egyes játékoknál elég, ha ugyanabból a kártyából két egyformát összeolvasztunk, pl. az Idolish7 és az I-Chu ilyen, bár az már megint más, milyen kártyákat kapunk (az I7-ben két R kártya tesz ki egy SR-t, két SR meg egy SSR-t, míg az I-Chuban két R kártyából RR lesz, két SR-ből meg UR). Máshol bizonyos dolgokat, legfőképpen különböző formájú és/vagy nagyságú köveket kell gyűjtenünk, és csak a megfelelő mennyiség elérésekor tudjuk idolizálni a kártyáinkat. Itt jön megint képbe az attribútum, ugyanis a gyűjtendő kövek ugyanolyan színűek, mint a kártyák attribútumai, így nyilván pl. egy zöld kártyát csak zöld kövekkel lehet idolizálni. Hogy tovább bonyolítsuk a dolgokat van, hogy egy kártya nem is vált ritkaságot, csak a kinézete változik meg (az UtaPri tipikusan ilyen, míg a BanYaro-ban a kártya kap egy + jelet és így lesznek SR+, SSR+ stb. kártyák). Fontos tehát az általunk kiválasztott játék esetében utánanéznünk, mik a követelmények a fejlesztéshez.

A kártyák szintje is fontos, mert minél magasabb szinten áll, annál erősebb és annál több pontot tud nekünk szerezni. Értelemszerűen minden kártya az 1-es szinttől kezdi, majd egyre feljebb jut a játék során. Legtöbb esetben az 50/60/70-es szint a legmagasabb, de van, ahol 100-ig fel lehet tornázni a kártyát. Ez teljesen játékfüggő, a szintezés viszont ugyanolyan módszerekkel zajlik. Az egyik módszer az, ha játszunk a dalokkal és a sikereinknek megfelelő mennyiségű tapasztalati pontot (EXP) kapnak a kártyák és így emelkedik a szintjük. A másik és egyben gyorsabb módszer, ha olyan kártyákat olvasztunk beléjük, amik kifejezetten a szintjük megemelésére valók.







Továbbá a kártyáknak képességeik is vannak. Ilyen lehet a pontok megsokszorozása, az elrontott ütéseink elfogadása, vagy ha van életcsík a játékban, akkor visszatölt nekünk valamennyi életet. A képességek előhívását legtöbbször a kombókhoz kötik (tehát, hogy mennyi leütést tudunk produkálni hiba nélkül).

Végül, de nem utolsó sorban az is számít, kit ábrázol a kártya. Ez legtöbbször inkább a játékos személyes preferenciája, sőt gyakran fontosabb szempont, mint a fent felsorolt tulajdonságok bármelyike (hisz elsősorban mindenki a kedvencéről akar kártyákat gyűjteni), de meglepő módon mégsem elhanyagolható tényező. Megéri minden szereplőről legalább egy erősebb kártyát a talonban tartani, mert sose tudhatjuk, hogy egy-egy event alkalmával melyik karakter vagy csapat fog nekünk plusz pontokat hozni.




## Hogy szerezzünk kártyát? – A Gacha rendszer

Ha már ennyit beszéltünk a kártyákról, akkor jogosan következhet a kérdés, hogy mégis hogyan tehetünk szert rájuk? Elég sokféleképp.
Első nekifutásra a kezdetek kezdetén minden játék lehetőséget ad nekünk választani egy közepes kártyát (jobb esetben bárkit választhatunk a felhozatalból, rosszabb esetben vannak megkötések) és kapunk mellé egy csomó gyengét is, hogy azért valahogy el tudjunk indulni. Ezután viszont magunkra vagyunk utalva és félig az ügyességünk, félig a szerencsénk bevetésével tudunk új és erős kártyákat szerezni.

Első utunk mindig a gachához vezet minket. Az elnevezés a gashapon (vagy gachapon) automatáktól eredeztethető, amikhez hasonlókat világszerte bárhol találhatunk. A használatuk nagyon egyszerű, pénzt kell bedobni a gépbe, el kell forgatni egy kallantyút és kis játékot vagy figurát fogunk kapni kapszulában. A digitális, játékbeli verziója hasonló, csak nem pénzt kell használnunk, hanem a játék során gyűjtött eszközöket tudjuk beváltani kártyákra. Ahogy a való életben, úgy a játékban is teljesen véletlenszerű, hogy kiről kapunk kártyát és, hogy az milyen ritkaságú/attribútumú lesz, sok fejfájást okozva ezzel a játékosoknak. Kicsi az esélye, hogy igazán erős kártyára szert tehetünk, ezért sajnos sokszor kell próbálkoznunk, amihez meg sokat kell játszanunk.




Némiképp könnyítés, hogy gachából is többféle lehet, amiket a kártyák ritkaságai szerint osztanak fel. A legtöbb játékban vannak Friend Point-ok, amik a legkönnyebben megszerezető „fizetőeszközök”, ezért csak nagyon gyenge kártyákat (pl. N vagy R ritkaságúakat) tudunk értük beváltani, míg ennek az ellentéte a Gacha Ticket, amiket viszont nagyon nehéz megszerezni, de cserébe erős kártyákat szerezhetünk velük (SSR-t, UR-t vagy erősebbeket). A legáltalánosabb fizetőeszközökért cserébe (amik játékonként eltérnek, mert ezek lehetnek kövek, prizmák vagy lemezek) azonban szinte mindenféle kártya nyerhető, tehát nem nehéz őket gyűjteni, de ezek használata a legnagyobb lutri. Ha esetleg lusták vagyunk játszani, vagy nagyon kétségbeesetten akarunk egy kártyát, akkor igazi pénzért vehetünk játékbeli fizetőeszközöket. Sőt, vannak gachák, ahol csak pénzzel vett kövekkel, medálokkal stb.-vel próbálkozhatunk. Érdemes kétszer is meggondolni, hogy megéri-e nekünk pénzt költeni, mert elég borsos az áruk, a siker viszont így se biztosított minden esetben.

Végül, ha egy játék elég régóta fut, idővel bevezetik a katalógust, ahol tényleg azt a kártyát tudjuk megvenni, ami a mi szívünk vágya.

Természetesen ez túl szép ahhoz, hogy könnyű legyen, tehát a katalógus használatához sokat kell güriznünk. Az Idolish7-ben például a gacha használatáért cserébe kapunk különleges pontokat (röviden SP-t), amikből közel 1800-2000-et kell gyűjteni, hogy kártyát vehessünk. Az I-Chu és a TsukiPara is hasonló, de mégis kissé más rendszert használ.

## Ha már uncsi a játék – Az event-ek

Már tudjuk, miért fontosak a kártyák és hogyan tehetünk szert rájuk. De hogyan szerezzük meg a gachákhoz kellő fizetőeszközöket? Nos, nemes egyszerűséggel játszanunk kell a dalokkal. Minél jobbak vagyunk, annál több ilyen eszközt kapunk, így többször próbálkozhatunk a gachánál, és nő az esélyünk, hogy kifogunk egy erősebb kártyát, amikkel sikeresebbek lehetünk a játékban és így tovább. Szintén egy végtelen körforgás.

Persze más módszerek is vannak a fizetőeszközök gyűjtésére (pl. napi belépő bónuszok, szereplők szülinapjai, játék évfordulók, ünnepek), de idővel kénytelenek leszünk részt venni a bizonyos időközönként megrendezett eseményeken (vagy angol nevén event-eken), ha akarunk még ilyen eszközöket, sőt vadiúj kártyákat szerezni. Ugyanis ha először kezdünk el a játékkal játszani, még az újdonság erejének hála elszórakozunk az „alap lehetőségekkel”, idővel viszont lesz egy csomó erős kártyánk, elolvastunk minden történetet






és kipucoltuk az összes dalt, megszerezve ezzel minden nyereményt. Mi marad? Ekkor jönnek az event-ek. Nehéz az event-ekről írni, mert ha valamikre, akkor rájuk igaz, hogy ahány játék, annyiféle fajtájuk van. Mik a közös pontok? Minden event-nek saját témája van (ez köthető ünnephez vagy bizonyos karakterekhez), kapunk hozzájuk extra történeteket és csak bizonyos ideig tudunk játszani velük (legtöbbször 1-2 hét a lefutási idejük). Továbbá – ahogy fentebb is említettem – sok értékes holmit tudunk nyerni, köztük olyan kártyákat is, amik kizárólag ilyen event-eken szerezhetők meg, sehol máshol, még a gachán sem (ergo az event-ek újabb kártyaszerzési lehetőségek). Viszont az event szabályok olyan sokfélék, hogy jobb az ecsetelésükbe bele se kezdeni. A legáltalánosabb a high score event, azaz a játék során pontokat kapunk és minél többet gyűjtünk, annál több és ritkább nyereményeket szerzünk, de ez csupán egy típusú event, ezenkívül még rengeteg van. Érdemes tehát úgy ügyeskedni, hogyha kiválasztottuk a nekünk legszimpatikusabb ritmusjátékot, akkor olvassunk utána, milyen típusú event-eket tartanak, mert az a 3-4-féle fog benne rendszeresen visszatérni és így később is jobban tudunk rájuk készülni.

## Akkor vágjunk bele!

Mindezek után már csak egy sarkalatos kérdés marad: mégis hogyan játszhatunk ilyen játékokkal? Elvileg sehogy se, mert ezek japán készülékekre tervezett játékok, így letölteni se tudjuk őket. Gyakorlatilag viszont van egy QooApp nevű program, amit ha letöltöttünk, bármilyen androidos japán, koreai vagy kínai játékot le tudunk vele szedni és figyelemmel tartani a frissítéseket.

*Tehát, ha bárki kedvet kapott egy jó kis ritmusjátékhoz, már semmi akadálya, hogy belekezdjen valamelyikbe. Mint látható, én elsősorban fiú idolos játékokról beszéltem, mert főként azokat ismerem, de bőven vannak lány idolos verziók is és a fent leírt szabályok ezekre is érvényesek. Bárki megtalálhatja a kedvére való idolokat, a játékunknak pedig csak a készülékünk tárhelye szabhat határt.*






# I-Chu csodálatos világa

Írta: Jucuky

*Szalamandra cikkének hála bepillantást nyerhettünk az idolos ritmusjátékok világába. Én az általa megemlítettek közül egyet szeretnék részletesebben bemutatni. Ez nem más, mint az I-Chu – vagy más átírásban Aichuu – című játék, aminél nem csak a ritmusérzékre, hanem taktikus gondolkodásra is szükségünk van.*





Az I-Chu 2015 júniusában jelent meg Androidra, amit ugyanezen év júliusában követett az IOS-ra írt verzió. A játékot a LIBER Entertainment csapata fejleszti. Jelen pillanatban 9 csapat 32 tagja alkotja a szériát, azonban ez a szám nem állandó. Legközelebb tavasszal, a főtörténet harmadik részének bemutatkozásával, kilenc fővel bővül a már eddig is népes társaság. Mindegyik együttes saját rajzolót kapott, így jól elkülöníthető stílust vonultatnak fel. A művet a játékon kívül két light novel és két mangaantológia dolgozza fel, 2017-ben pedig Stage Play darabban is bemutatkoztak a fiúk.




A történet szerint Japánban járunk, ahol egy patinás épület ad otthont az Etoile Vio Akadémiának. A tehetséges fiatalok azzal a céllal érkeznek az iskolába, hogy híres előadóművészek legyenek. Ezzel az elhatározással toppan be **Aidou Seiya** is, mint harmadik generációs tanuló. A 17 éves, barátságos, életvidám fiú Amerikában nőtt fel, csak általános iskolás korában költözött vissza a felkelő nap országába, aminek imádja a kultúráját, főleg a szamurájokat. Az első napján ismerkedik meg a különc igazgatóval, a többi ott tanulóval, a csapatának későbbi tagjaival és a Producerrel.

A csinos hölgy azért van jelen az Akadémián, hogy segítse a reménybeli idolokat a pályájuk során. Nincs könnyű helyzetben, hiszen a fiúk nagyon különböző egyéniségek, és mindegyiknek megvan a maga stílusa, amin csiszolni kell, hogy a világot jelentő deszkákra léphessenek. Szerencsére hősnőnk határozott, okos lány, így bátran néz szembe a rá váró kihívásokkal, pártfogoltjaival karöltve.

Mint fentebb említettem jelenleg kilenc csapat alkotja a szériát. A játék vezető együttese a háromtagú **F∞F** azaz a Fire Fenix. A zenéjük fenséges, akárcsak a lángokból újjászülető főnix és Seiya a vezetőjük. Mellette a bandában énekel **Mitsurugi Akira**, a nyugodt természetű, összeszedett fiatalember. Karrierjének kezdetén eléggé apatikus embernek írta le magát, ám eme jellemvonása sokat változott, miután bekerült az együttesbe. Ő a bátyus a csapatában a két másik fiú mellett: mindig rajta tartja a szemét Seiyán, Kanatát pedig gyakran babusgatja. A harmadik tag a 15 éves, szégyenlős cukiság, **Minato Kanata**. Bár első látásra gyerekesnek tűnhet, komoly tapasztalata van a szórakoztatóiparban: már az Akadémiához való csatlakozás előtt reklámfilmekben és sorozatokban szerepelt. A munka iránt tanúsított alázata, az őszinte természete és a segítőkészsége jó hatással van a karrierjére. Hű társa a RabiRabi névre hallgató plüssnyuszi. Az együttes kinézetét **Maruyama** tervezte, a szereplőket **KENN, Toyonaga Toshiyuki** és **Iguchi Yuuichi** játssza.

A **Twinkle Bell**-t a **Kururugi ikrek, Satsuki** és **Mutsuki** alkotják. A fivérek, bár külsőre megszólalásig hasonlítanak, teljesen más személyiségek. Satsuki egy magabiztos, csintalan fiú, aki szívesen talál ki csínyeket és állandóan próbálja lóvá tenni a Producert, ám bájos hölgyeményünk mindig kifog rajta. Mutsuki az ikertestvérével szemben egy hűvös természetű fiatalember. Gyenge a szervezete, ezért Satsukin kívül nem volt más játszópajtása. Nagyon szereti az imádni való kisöcsscsét és nem hogy bánja Satsuki ördögi természetét, hanem néha még bátorítja is a mókázásra.

A két fiút **Shive** rajzolta meg, és **Morikubo Showtarou** valamint **Kondou Takashi** kölcsönzi a hangjukat.

Az **I♥B** öt tagja egytől egyig külföldi származású. A vezetőjük **Noah** tehetős amerikai családból származik és gyerekkori barátok Seiyával. A megjelenése ellenére határozott és meggyőző személyiség, ugyanakkor meglepően szentimentális, amikor a Seiyával közös emlékeire terelődik a szó. **Leon**, az Angliából érkezett cserediák egy igazi energiabomba: állandóan nyüzsög és képtelen egy helyen maradni. A Franciaországból érkezett **Lucas** eléggé zárkózott és barátságtalan ember. Ebből és neveltetéséből fakadóan nehezen viseli a merőben eltérő személyiségű Leon társaságát. Ő az I♥B zeneszerzője és nagy rajongója Torahiko gyerekeknek szánt történeteinek. **Li Chaoyang** kínai cserediákként érkezett az Akadémiára. Meglehetősen konfliktuskerülő, félszeg és eléggé introverált, ugyanakkor tudja magáról, hogy milyen és igyekszik javítani a szocializációján. Az Oroszországból érkezett **Rabi** a csapat közvetítője, általában ő oldja meg a tagok konfliktusait. Fiatal korában kissé balhés jellem volt, és ez a heves természete néha mai napig előtör belőle, ha azt látja, hogy bántják a neki kedves személyeket. **Okazaki Oka** felelt a banda kinézetéért. **Hanae Natsuki, Masuda Toshiki, Umehara Yuichirou, Enoki Junya** és **Nakanishi Naoya** alkotja az együttest.

A hattagú **ArS** a művészetrajongó tehetségek gyűjtőhelye. **Kusakabe Torahiko**, az együttes vezetője egy önközpontú zsarnok. Tehetséges festő, emiatt sokszor kérik meg rá, hogy fessen portrékat, de ő csak állatokat örökít meg és absztrakt műveket készít. Meglepő módon gyerekkönyveket is ír, azonban ezt a titkot csak Lucas ismeri. A pozitív életszemléletű **Orihara Hikaru** kissé nárcisztikus fiú, aki rajong a gyönyörű dolgokért, beleértve saját magát is. A szobrászat a hobbija, azon belül a jégszobrászat a specialitása. Az volt az álma, hogy csatlakozik a Takarazuka Revue nevű társulathoz előadóként, de sajnos férfi mivolta miatt kiesett a rostán, annak ellenére is, hogy nőnek öltözve ment el a válogatásra. **Wakaouji Raku** Hikaru gyerekkori barátja. A zenélés mellett kalligráfiával foglalkozik, amivel sok díjat nyert. **Momoi Kyousuke** egy barátságos, közvetlen fiú. Nagyon szereti az animéket és mangákat, illetve imád rajzolni. Sokat használja az idoltársait modellként egy-egy alkotásához, de ezt a többiek nem sejtik. **Tobikura Akio** kicsit gyerekes és komor fiú. Négy nővér körében nőtt fel, akik miatt kialakult benne egyfajta félelem a nőktől, ezért a Producernek sok idejébe telik, mire eléri, hogy valamennyire megnyíljon felé. Szereti az üvegrézkarcot és Hikaru jégszobrainak a csillogását. **Amabe Shiki** az éneklés mellett kiváló fazekasmester. Van egyfajta frivol természete, és szívesen próbálkozik az udvarlással. Kunimitsu készítette a srácok karakterrajzait. A tagokat Roa Kenji, Matsuoka Yoshitsugu, Hirakawa Daisuke, Tamaru Atsushi, Kagura Hiroyuki és Katsufumi Yachi kelti életre.





A négytagú **Tenjou Tenge** a hagyományos japán dallamokat ötvözi a modern hangzással. A vezetőjük **Rindou Tsubaki**, aki valóban vezetőnek született, hiszen magabiztos, erős egyéniségű fiú, tudatában van a képességeinek, így a csapatát is rátermetten irányítja. Bár néha lekezelőnek tűnik a többi emberrel, becsületes és egyenes srác. Van egy kevés DoS vonása a személyiségének, ami főleg a Producerrel szembeni viselkedésében nyilvánul meg. **Hounoki Touya** önzetlen, kellemes modorú fiú, akinek mindenkihez van kedves szava.





Nem szeret másokra támaszkodni és ezzel zavarni őket. **Kakitsubata Aoi** nagyon komolyan veszi a munkáját. A nőkkel kedves és udvarias, azonban a férfiakkal kifejezetten hűvös tud lenni. Ez alól Hikaru némileg kivétel, mert hasonló a szépérzékük. **Madarao Tatsumi** végtelenül elszánt fiú, ami a karrierjét illeti. Néha szeret egyedül lenni és egyedül utazgatni. Sokat vitáznak Aoival, ám elismerik egymás képességeit. A fiúk kinézetének megalkotására **Coco Kanatát**, míg a négy tag seiyuujának **Ono Yuukit, Saito Somát, Minegishi Keit** és **Kimura Ryoheit** kérték fel.

A **Lancelot** fő vonzereje a jazzes hangzás mellett a három felnőtt tagja, akik izgalmas világot mutatnak a rajongóknak. A vezetőjük, **Todoroki Issei** problémás gyerek volt. Sokszor került bajba és felnőttként is megőrizte a rosszfiús kisugárzását. Középiskolásként találkozott **Akabane Futamival** és **Sanzenin Takamichivel**, akikkel gyakran lógott együtt. A szigorú családból származó, nyugodt természetű Futami, mielőtt az együttes tagja nem lett és be nem iratkozott az Akadémiára, NEET volt, úgyhogy nem is igen dugta ki a képét a lakásból. Takamichi, aki gazdag család leszármazottja, vérbeli tsundere. Bár egy büszke ember benyomását kelti, elég tartozódó és van humorérzéke. Az arcára világosan kiülnek az érzelmei, és hajlamos elpirulni, ami miatt sokat ugratják a többiek. A zenekart **meji** álmodta meg nekünk. A három fiúhoz **Maeno Tomoaki, Shirai Yusuke** és **Uchida Yuuma** neve fűződik.

A **RE:BERSERK** egy alternatív valóságba repíti a rajongóit, köszönhetően annak, hogy a csapatvezér **Eva Armstrong**, egy kiábrándult, tapasztalatlan felnőtt, amit chuunibyou szindrómával leplez. A 29 évével ő a legidősebb tagja az Akadémiának, Bloody Masternek hívja magát, és másokra is előszeretettel aggat fura beceneveket. Kanatát számtalanszor próbálta meggyőzni, hogy Crimson Angel néven hozzájuk csatlakozzon a F∞F helyett. Ezzel együtt igazán tehetséges előadó, így nem csoda, hogy kivívta Mio és Ban csodálatát. **Yamanobe Mio** avagy Death Chronos Eva engedelmes szolgája. Mivel imádja az urát és annak minden tettét, jaj annak, aki az ellenségévé válik, mert kivívja vele Mio gyűlöletét is. **Jumonji Bant** avagy Guilty Crownt Eva ugyancsak engedelmes szolgájának jegyzi. Mivel a fiú ezt szórakoztatónak tartja, nem bánja. Bár ő családnak érzi magukat, Mio kifejezett ellenszenvvel viseltetik iránta, mert kénytelen vele Eva figyelmén osztozni. **Nanaya Kotoe** keze munkáját dicséri a RE:BERSERK tagok külseje. **Shimono Hiro, Kakihara Tetsuya** és **Shimozuma Yoshiyuki** játsszák a srácokat.

A **POP'N STAR** a crossdresser csapat. Mindhárom tag fiú, amit senki nem mondana meg róluk, hiszen csodaszép lányoknak tűnnek és úgy is



hangzanak. **Hanabusa Kokoro** a csapat vezetője és ő alakította ki a bandára jellemző stílust, mivel úgy gondolta, fiúként is aranyos, de lányként még elbűvölőbb lenne. Sokáig szólóban énekelt, aztán meghívta az Akadémiára két barátját, így született meg a POP'N STAR végleges formája. Kokoro egészen más arcát mutatja az iskolatársainak és a rajongóinak. A színpadon egy tüneményes, energikus fiú benyomását kelti, míg a társaival és riválisaival szemben azonban egy kissé büszke és arrogáns srácnak tűnik.

**Kagurazaka Runa** jó ideig rejtegette politikai pályán lévő szülei elől, hogy idol szeretne lenni, ám Kokoro biztatására felvállalta az álmait. Az elején kicsit idegenkedett attól, hogy lánynak öltözzön, azonban egy idő után kíváncsi lett, milyen messzire képesek így eljutni. **Oikawa Momo** energikus, vidám fiú, aki hajlamos elfelejteni, hogy éppen szoknyát visel. Bár néha érezhetően idegen neki ez a lányos szerep, a csapata tagjait abszolút elismeri, és mindent megtesz, hogy segítse őket. Sokszor van vele egy Rikki névre hallgató plüssmókus, illetve közeli baráti viszonyt alakított ki Kanatával. A POP'N STAR kinézetét annak a **Satoinak** köszönhetjük, aki többek között a Diabolik Lovers vagy az Ozmaffia szereplőit is megtervezte. A három férfiseiyuu, aki döbbenetes ügyességgel hiteti el avatatlan fülekkel, hogy lánybandát hall, nem más, mint **Murase Ayumu, Yamamoto Kazutomi** és **Amasaki Kouhei**.

A legfiatalabb együttes az **Alchemist**, akik a rockosabb hangzást képviselik. **Yakaku Kuro** az együttes vezetője régebbről ismeri a Producert és ki nem állhatja a lányt, ráadásul elítéli, hogy az Akadémia tanulói szoros viszonyban vannak egymással. **Baber** rejtélyes fiú, akiről még csapattársai sem tudnak túl sokat. Úgy tűnik, érdeklődik a RE:BERSERK iránt, viszont Miót ijesztőnek találja. **Uruha Saku** azért lett idol, hogy közelebb kerülhessen a Producerhez, akiért megszállottan rajong. Ebből következik, hogy míg a lánnyal kifejezetten kedves, addig a többi tanulóval elég hűvösen viselkedik. Ez alól egyedül a POP'N STAR tagjai képeznek kivételt, akiket nem tart veszélyesnek a megjelenésük miatt. **Kojima Kiichi** neve fűződik hozzájuk, hiszen ő készítette a karakterrajzokat, mellette **Kobayashi Yuusuket, Nishiyama Koutarout** és **Takumi Yasuakit** kell megemlítenem, akik a szereplőket játsszák.

A 2018 elején színre lépett szereplők nem idolok lesznek, hanem menedzserek. Mindegyik csapat egy új segítőt kap, akikkel sejthető módon nem indul zökkenőmentesen a munka és ez megadja az új rész fő konfliktusait. Az F∞F menedzsere **Kizaki Rintaro** lesz, akit **Hatanaka Tasuku** kelt életre. A Twinkle Bell menedzserének **Kisaragi Masahirót** választották, aki **Kajiwara Gakuto** hangján szólal meg. Az I♥B menedzseri posztjára **Hayami Gót** kérték fel, akinek **Murata Taishi** adja a hangját. Az ArS menedzserének, **Utakata Airunak Takatsuka Tomohito** kölcsönzi a hangját.

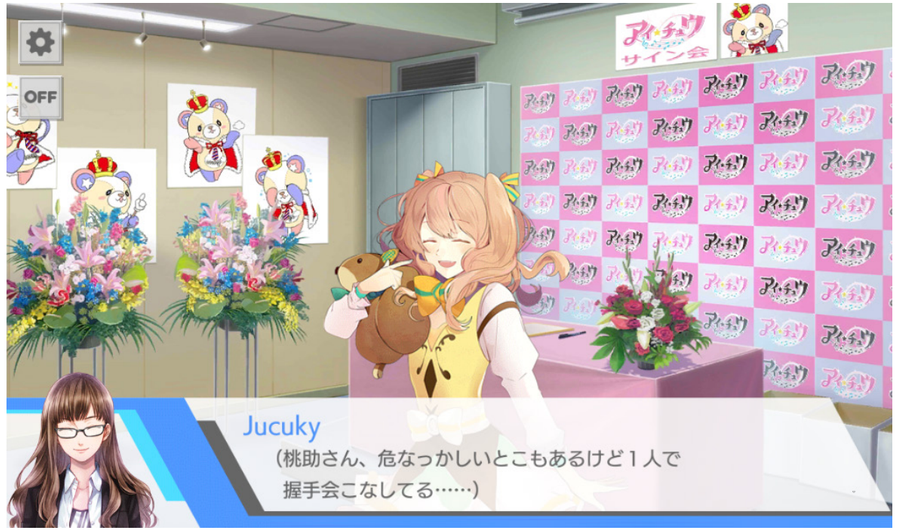
A Tenjyou Tenge menedzserévé **Munakata Atsushit** választották, akit **Abe Atsushi** szólaltat meg. A Lancelotot **Arayashiki Junta** menedzseli, akit **Kohei Fuuji** alakít. A RE:BERSERK tagjait Christopher segíti majd. Az ő seiyuuje **Nakazawa Masatomo** lett. A POP'N STAR tagjainak pályáját **Takara Onimaru** egyengeti, akinek a szerepét **Nagata Takato** fogja játszani. Az Alchemist menedzsere **UJ** lesz, akit **Terashima Junta** hangján hallhatunk.

A **játékmenet**, hasonlóan a többi idolos darabhoz két nagyobb részből áll. Az egyik fele **ritmusjáték** és az ehhez kapcsolódó **történeti rész**. A ritmusjáték során a csapatok dalaival van lehetőségünk játszani. Ha elindítjuk a ritmusjátékot egy kis színpad képe fogad minket, kivetítővel a háttérben. A kivetőn a csapatunk vezetője látszódik, míg a kis színpadon szintén a csapattagok chibi alakjai lejtenek táncot, és néha az előtérben is feltűnnek idoljaink, hogy bíztassanak bennünket. A legtöbb idolos játékban négyféle ütést különböztetünk meg, itt azonban öt is van és ez nem feltétlenül jó hír. A hasonló játéknál a good, vagyis a jó ütések valóban jónak számítanak, azonban itt a good ütések nem azok.








Ha a feladatban az a lényeg, mennyi kis gömböt kapunk el anélkül, hogy elhibáznánk, vigyázni kell a good ütésekkel, mert azok megszakítják ezt a folytonosságot, vagyis a combót. Amikre nekünk szükségünk van azok  a perfekt és a great, azaz a nagyszerű ütések. Ha elhibázzuk a leütést, akkor lehet bad, vagyis rossz és miss, azaz hiányzó ütésünk. És ez sem mindegy. Nos ez combo szempontjából sehol máshol sem mindegy, de az I-Chu esetében duplán rosszul jár, aki ilyen hibát vét. Ugyanis a játék közben van egy életcsíkunk, amiből tekintélyes mennyiség fogy bad és miss ütések esetén. Ha még azelőtt elfogy ez a csík, hogy a szám végére érnénk, akkor vagy feladjuk a dalt és ezzel elveszett a dalért kifizetett pontunk, vagy drága hozzávalók feláldozásával töltjük újra az életcsíkunk. Természetesen vannak trükkök, amiknek segítségével ezen kicsit javíthatunk, de ezekre a kártyák kitárgyalásánál térnék rá. Ez azért is fontos, mert egy-egy dal kijátszása során nyeremények fogadnak bennünket. Az I-Chuban egy dalra három értéket kapunk: egyszer nézi a rendszer, mennyi pontot nyertünk, másodszor nézi a rendszer, hogy mennyi combónk lett és harmadszorra összesíti a teljesítményünk. Az elért eredményünk lehet S, A, B, C és D. Nyilván az S a legjobb, míg a D a legrosszabb a skálán. Ha néha azt érezzük, igazságtalan a rendszer, akkor nem is tévedünk, mert az összesítésnél nem középértéket mér, hanem mindig a rosszabb eredményünk számít. Tehát hiába lett S minősítésünk a pontok alapján, ha csak C minősítést szereztünk a combo alapján, mert az összértékünk nem B lesz, hanem C. Akkor sem kapjuk meg a jobb minősítést, ha nem teljesítjük a feltételeket. Tehát hiába lesz S a pontunk és a combónk is, ha nem lett megfelelő számú perfect ütésünk, a minősítésünk lehet A, de akár B is. A dalokat egyébként itt három szinten játszhatjuk, tehát könnyű, normál és nehéz pályákon tehetjük próbára az ügyességünket. Van expert pálya is, de nem egyszerre az összes dalhoz. Naponta más dalok expert pályái nyílnak meg.

A **történeti rész** szorosan összefügg a ritmusjátékkal, ugyanis nem tudunk haladni az egyikkel a másik nélkül. Ahhoz, hogy új dalokat kapjunk, mindenképpen el kell olvasnunk a visual novel stílusban írt történet megnyíló fejezeteit és ahhoz, hogy elolvashassuk a következő fejezeteket, játszanunk kell a dalokkal. Az I-Chu egy korábban nem létezett sztori, így nyílván itt mutatják be az egész történetet. A főtörténet jelenleg két részből áll, ami több alfejezetre tagolódik. Az I-Chu nem kapott teljes szinkront, így a fiúknak csak egy-egy mondatát hallhatjuk, a többit pedig olvashatjuk. Ezt hallva talán sokan megijednek, de ne tegyék: az angol nyelvű I-Chu wikián folyamatosan fordítják a történetet, így mindenki be tud kapcsolódni. A főtörténet mellett a kártyáknak megvan a saját történetük is.

Ha egy kártyát beteszünk egy csapatba, akkor fejlődik az adott szereplőnek a főhősnővel való kapcsolata és megnyílik a három részből álló saját sztorija. Ezek a romantikusabb lelkű olvasóknak kedveznek. Azt le kell szögeznem, hogy az I-Chu elsősorban nem romantikus játék, tehát nem összehozni kell a főhősnőt a srácokkal, hanem idolokká kell tenni őket. Ilyen szempontból a Producerre nem lehet panasz, hiszen érett, dolgozó nőként, ügyesen, előrelátóan, kedvesen, de határozottan vezeti a fiúkat az idolság felé vezető útón. A főtörténet leginkább erre koncentrál. Viszont, hogy mégse maradjon ki az udvarlósabb vonal a játékból, a készítők úgy döntöttek, a kártyatörténetekben megkaphatják a szerelmes lelkületű játékosok ezt az érzelmet. Azoknak is érdemes azonban elolvasni ezeket a rövid történeket, akik nem annyira rajonganak a románc vonalért, mert értékes hozzávalókat kapnak a fáradságért. Az I-Chu nagyon szigorú ebből a szempontból.













A kártya teljes történetét csak akkor olvashatjuk el, ha megszerezzük a kártya másik felét és idolizáljuk. A könnyen megszerezhető vagy állandóan nyerhető kártyák esetében ez nem gond, csak türelem kérdése, azonban az időszakos, soha vissza nem térő ritkaságok maradhatnak pár nélkül, így a teljes történetet maximum a wikin tudjuk bepótolni.

És ha már szóba jöttek a kártyák, valamint az idolizálás, akkor nézzük az alkotás másik felét, a **kártyajátékot**, amely során a csapatok tagjairól gyűjthetünk szépséges kártyákat. Ahogy azt Szalamandra cikkében olvashattuk, többféle ritkaságú kártyát nyerhetünk. Az N jelűek a kadétok, akiket ugyan fejleszthetünk, de sokat nem tudnak segíteni, és még seiyuut sem kaptak. Az R jelűek már főszereplőinket ábrázolják és erősebbek, őket követik az SR jelű kártyák, végül a legerősebbek és legritkábbak az LE jelű kártyák. Ha idolizáljuk őket, RR, UR és GR kártyákat kapunk. Saját, egyedi háttere csak az LE és GR kártyáknak van, a többiek egyszínű háttér előtt pózolnak. Ahhoz, hogy idolizálni tudjunk, szükség van a kártya párjára, pénzre és egyéb hozzávalókra, amiket a játék során nyerhetünk. Egy ideje léteznek úgynevezett SD kártyák. Őket onnan ismerjük meg, hogy két kis egérfülecske van a kártyalapon. Ha sikerül megszerezni a párjukat, akkor a ritmusjáték során a kis színpadon megváltozik a szereplőnk chibi alakja. Sajnos ezek a kártyák általában szezonális kártyák, szóval csak a tényleg szerencsések ismerhetik egyelőre az SD kártyák titkát. A kártyákat más tulajdonság is jellemzi, nem csak a ritkaság. Különböző képességek birtokában vannak, amik akkor mutatkoznak meg, ha csapatvezetők lesznek. Például fel tudják dobni a csapat teljesítményét, ezáltal pedig sikeresek leszünk a magas pontokat kívánó dalokban, vagy a kihagyott ütéseket meg tudják változtatni perfekt ütésekre. Azonban ez a tulajdonságuk csak és kizárólag a csapatuk jelenlétében aktiválódik, tehát ha azt akarjuk, hogy ez a gyakorlatban is érvényesüljön, össze kell rakni az együtteseket és lehetőleg a vezetővel azonos színű háttérrel rendelkező tagokat kell választani. A kártyák ugyanis lehetnek kék, piros, vagy sárga hátterűek. A legjobb, ha minden csapatból minden színű háttérhez van jó vezetőnk, azzal már nyert ügyünk van. Az I-Chu ugyancsak kivétel abban, hogy nincs szabadságunk a kedvenceinket választani csapatvezetőnek, ha jó eredményt akarunk elérni. Ahelyett, hogy a számunkra szimpatikus szereplő vezetné a brigádot, a kártyák képességeit kihasználva kell taktikáznunk. Ez viszont azt is jelenti, hogy a főoldalon sem az üdvözöl feltétlenül, akit a legjobban szeretnénk látni, hanem az, aki szükséges az adott feladathoz. Vannak játékok, ahol magunk választjuk ki, ki legyen a főoldalon, az I-Chunál viszont az fog köszönteni bennünket, aki a főcsapatunkat vezeti. Ezt ellensúlyozzák a kis telefonhívások, ahol a többi diákkal folytathat csevegéseket az adott leaderünk, illetve, hogy a hátteret, ami előtt állnak,




mi választhatjuk meg. Hat csapatot állíthatunk össze egyébként, és mindegyikben hat fő kaphat helyet. Más játékoknál is érdemes kihasználni a kártyák képességeit, de ilyen mértékben az általam játszott játékok közül csak az I-Chu és a LIBER másik fejlesztése, az A3! igényli. Ez a taktikus gondolkodás különösen fontos az eventeken. Az eventeken két szereplő kerül a középpontba, egy, akiről LE kártyákat lehet nyerni és egy, akiről SR kártyákat szerezhetünk.

Akármilyen eventről van szó, általánosságban el lehet mondani, hogy az esemény főszereplői plusz pontot érnek.

Az I-Chu eventjei mindig nehezek: magas pontokat kell szerezni viszonylag rövid idő alatt, szóval nagy erő- és időbefektetést igényelnek. Ezen könnyíthetünk, ha van bevált taktikánk, ismerjük a kártyáink tulajdonságait, és úgy állítjuk össze az eventcsapatot, hogy az minden szinten eredményes legyen. Pont ezért nem ígérem, hogy könnyű lesz ezzel a játékkal játszani, hiszen akár hónapokig eltarthat, mire teljesen megértjük a játékmenetet, sikerül erős kártyákra szert tennünk és működő taktikákat dolgozunk ki. Cserébe viszont sokáig izgalmas, változatos tud maradni a játék. Az eventek mellé is járnak történetek, ezek öt fejezet hosszúságúak és minden fejezetük lemezt ér. Különleges event a gerillaevent. Általában havonta egy alkalommal három-négy számot újra kijátszhatunk. A dalok olyanok lesznek ilyenkor, mintha még soha nem nyertük volna meg az azokért járó jutalmakat. A számokat nem mi választjuk, hanem a rendszer kínálja fel, de nagyon hasznos, ha éppen mondjuk lemez vagy egyéb hozzávaló szűkében vagyunk. Ezt azért hangsúlyozom, mert a lemez a kulcs ahhoz, hogy erős kártyákat tudjunk szerezni. Kapunk úgynevezett barátpontokat, ha vannak játékos barátaink, és velük játszunk a ritmusjátékon, ám azokkal N és R jelű kártyáknál erősebbet nem húzhatunk. Ha SR és LE kártyákat szeretnénk, lemezekre van szükségünk, amiért meg kell dolgoznunk, ha nem akarjuk kinyitni a pénztárcánkat. Lemezeket kaphatunk S minősítés esetén dalok kijátszásakor, a főtörténet és a kártya sztorik harmadik fejezetének elolvasásért, nyerhetünk eventen, lehet belépési bónusz, valamint kapunk nagyobb eseményekkor, és a napi feladatok teljesítésekor is. Alapesetben 50 lemezért húzhatunk 11 kártyát, de sűrűn felbukkannak az általam csak 25 lemezes húzásnak hívott események. Ezeken különleges kártyákat nyerhetünk és négy lépcsőből állnak. Az első lépcsőn 25 lemezért, a másodikon 40-ért, a harmadikon és negyediken 50-ért jár 11 kártya. Az utolsó szinten biztosan kapunk egy LE kártyát, ami a különleges kártyák közül kerül ki. Ezenkívül gyűjthetünk koronákat, amit a 11 kártyás húzások után kapunk. Ha összegyűlik a megfelelő számú, akkor katalógusból választhatunk nekünk tetsző kártyát. Emellett létezik a prémium jegy. Egy darab jegyért R jelű kártyánál magasabb rangút kaphatunk, öt darabért pedig SR jelű kártyánál magasabbat. Ha felesleges SR vagy annál magasabb rangú kártyánk van és azt pénzre váltjuk, akkor jelvényeket kapunk, amikből 500-at összegyűjtve LE kártya ütheti a markunk. Előfordul a húzásokon, hogy az állandó kártyákból többet is szerzünk az idolizáláshoz szükséges kettőnél. Ilyenkor három lehetőségünk van. Az egyik, hogy pénzre váltjuk a felesleges kártyát, a másik, hogy növeljük vele a többi kártyánk szintjét, a harmadik pedig, hogy növeljük vele a párja képességeit. Néhány hónapja az I-Chu nagy átalakuláson ment keresztül és nem csak külsejében lett más, hanem kapott néhány új funkciót. Ezek közül az egyik pont ez volt, hogy a plusz kártyákat hozzá tudjuk adni a már idolizált párjukhoz. Ilyenkor jobbak lesznek a kártyák képességei. Öt kártyát olvaszthatunk így be egy kártyához, amit egy kis szám jelez a kártya bal felső sarkában. Szintén nagy újítás volt a puzzle rendszer. Belépésekkor, eventeken puzzle darabokat kapunk, amiket lemezekre, nyalókákra és cukrokra válthatunk be.





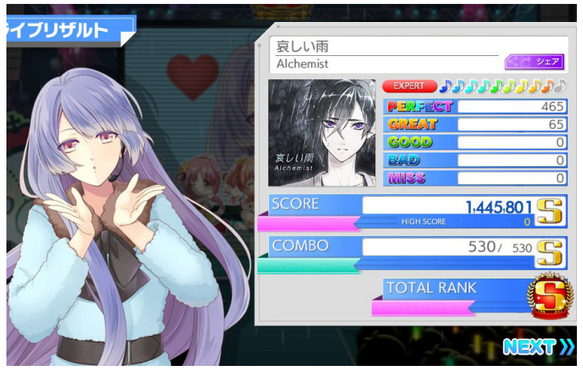
















A nyalókáknak és a cukroknak az idolizáláskor van szerepük, illetve meg tudjuk vele hosszabbítani azt a csíkot, ami azt jelzi, mennyi dallal játszhatunk még.

A másik különleges event, amiről két sort írnom kell, a randievent. Eddig négy fiú kapott randieventre lehetőséget, párokba bontva. Ilyenkor egy hosszabb pályán kell végigmennünk, ami egyfajta randevú útvonalnak felel meg. Minden állomáson ajándék vár, a végén pedig egy LE kártya. Naponta három lépést tehetünk, illetve lemezért vehetünk új lépéseket. Ez talán az egyetlen könnyű event, hiszen csak annyit kell tennünk, hogy bejelentkezünk és menetelünk. Egy hónapunk van összeszedni a két szereplőnek direkt erre az alkalomra készült négy LE kártyáját. Ezekből két GR lesz, amiknek a története meséli el a randevút részletesen. A tapasztalat azt mutatja, hogy az egy hónap bőven elég erre az eventre.

Utolsó pontként nézzük a kártyák fejlesztését. Általában úgy működnek ezek a játékok, hogyha betesszük az adott kártyát a csapatba, akkor magától szintet lép, annak függvényében, mennyire jól teljesítettünk. Az I-Chuban nem. Itt csak úgy tudjuk fejleszteni a kártyáink szintjeit, ha a felesleges kártyáinkat, illetve a macis kártyákat beleolvasztjuk a választott darabba. Macis kártyákat húzásokon tudunk nyerni és az idolkártyákhoz hasonlóan lehetnek R-ek, SR-ek vagy UR-rek. Mindnek más a képessége, egyes kártyák a szintet emelik, más kártyák a képességeket. Amit még itt végszóként megjegyeznék, hogy a játék mérete nagyon nagy. Tehát, ha le szeretnénk tölteni, számoljunk vele, ahogy haladunk előre a történetben, úgy fog egyre több helyet elfoglalni.

Nem tudom, kit sikerült ezzel az igazából nagyon rövidre fogott bemutatóval elriasztanom, de akik még itt vannak velem, azokat hadd biztosítsam róla, hogy ez a játék egy egészen kiváló darab. A dalok szerintem közel sem annyira kimagaslóak, mint mondjuk az Idolish 7 vagy Tsukipara dalai, cserébe viszont igényes grafika, összetett történet, változatos szereplőgárda és rengeteg élmény vár minket vele. Én a magam részéről nem vagyok elragadtatva az erőltetett, sokszor kicsit kínos otome jelenetektől, ami sehogy sem illik össze a jól megírt főtörténettel, de összesen ennyi hibát tudok neki felróni. Ezt leszámítva a főhősnő egy tüneményes, egyáltalán nem mimóza, tehetetlen lány, aki sokat tesz az együttesekért. Kell is ez a belevaló természet ezek mellé a fiúk mellé. Érdekesek a konfliktusok, és bár iskolai környezetbe tették a művet, nem mozdul el nagyon sulis slice of life irányba, hanem az idolsággal foglalkozik. Végigkövethetjük szereplőink első botladozó lépéseit a szórakoztatóiparban, láthatjuk őket sikereket elérni és néha elbukni, megismerhetjük a múltjukat valamint a szövevényes viszonyaikat, miközben próbára tehetjük magunkat stratégaként is. Szóval nincs más hátra, aki úgy érzi, szívesen lenne Producer emellett a 32 bájosan bajos pasi és a 9 új menedzser mellett, ne habozzon, adjon nekik egy esélyt, hogy elbűvöljék.






# Final Fantasy XIV: Stormblood

Írta: Venom (*cosplay.hu*)

## Nosztalgia MMORPG, Final Fantasy köntösben



*A Squaresoft az 1990-es évek egyik legsikeresebb és legjobban tisztelt játékfejlesztő stúdiója volt. A 97-ben megjelent Final Fantasy VII kitörölhetetlen nyomot hagyott nem csak a játéktörténelemben, de több millió játékos emlékeiben is. Pedig előtte már volt egy Final Fantasy VI és egy, azóta minden idők legjobb jrpg-jének kikiálltott Chrono Triggerük is (és még vagy tucat emlékezetes cím). A 90-es évek második felében a Squaresoft neve egyet jelentett a legmagasabb minőséggel, az elképesztő grafikával, a lebilincselő történetekkel… Ki gondolná, hogy így 20 év után azt kell, hogy mondjam, mindez mára már a múlté.*

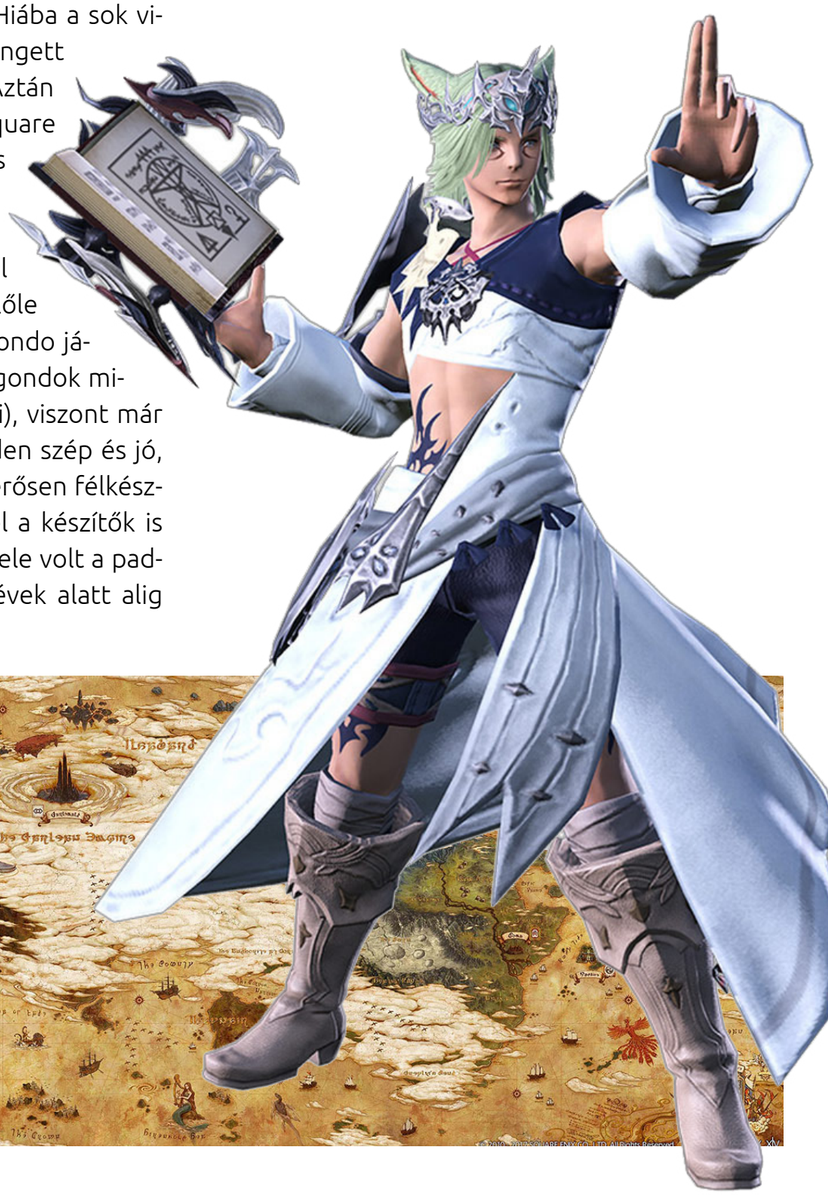
Pedig bármilyen hihetetlen is, a Squaresoft dicső menetelése alig pár évig tartott csupán, a hirtelen jött világméretű sikertől megrészegült stúdió ugyan még a 2000-es évek elején lerakott olyan hihetetlen ütős címeket, mint a Final Fantasy IX és X, na meg a Kingdom Hearts, de a Final Fantasy: Spirits Within CG animációs filmjük kolosszális, közel 100 millió dolláros bukását már nehezen heverték ki. Kénytelenek voltak fúzionálni a nagy riválisstúdióval, az ENIX-szel, hogy megalapítsák közös erőből a ma is ismeretes Square Enix-et. És talán abban mindenki egyetért, hogy azóta a cég finoman szólva sem az igazi. Ugyan a 2006-os Final Fantasy XII (és a korábban kiadott Dragon Quest VIII) ha nem is aratott akkora sikert, mint a korábbi címek, de elvitathatatlanul legendás játékok lettek, minden ami ezután jött az finoman szólva is megosztotta mind a kritikusokat, mind a rajongókat.



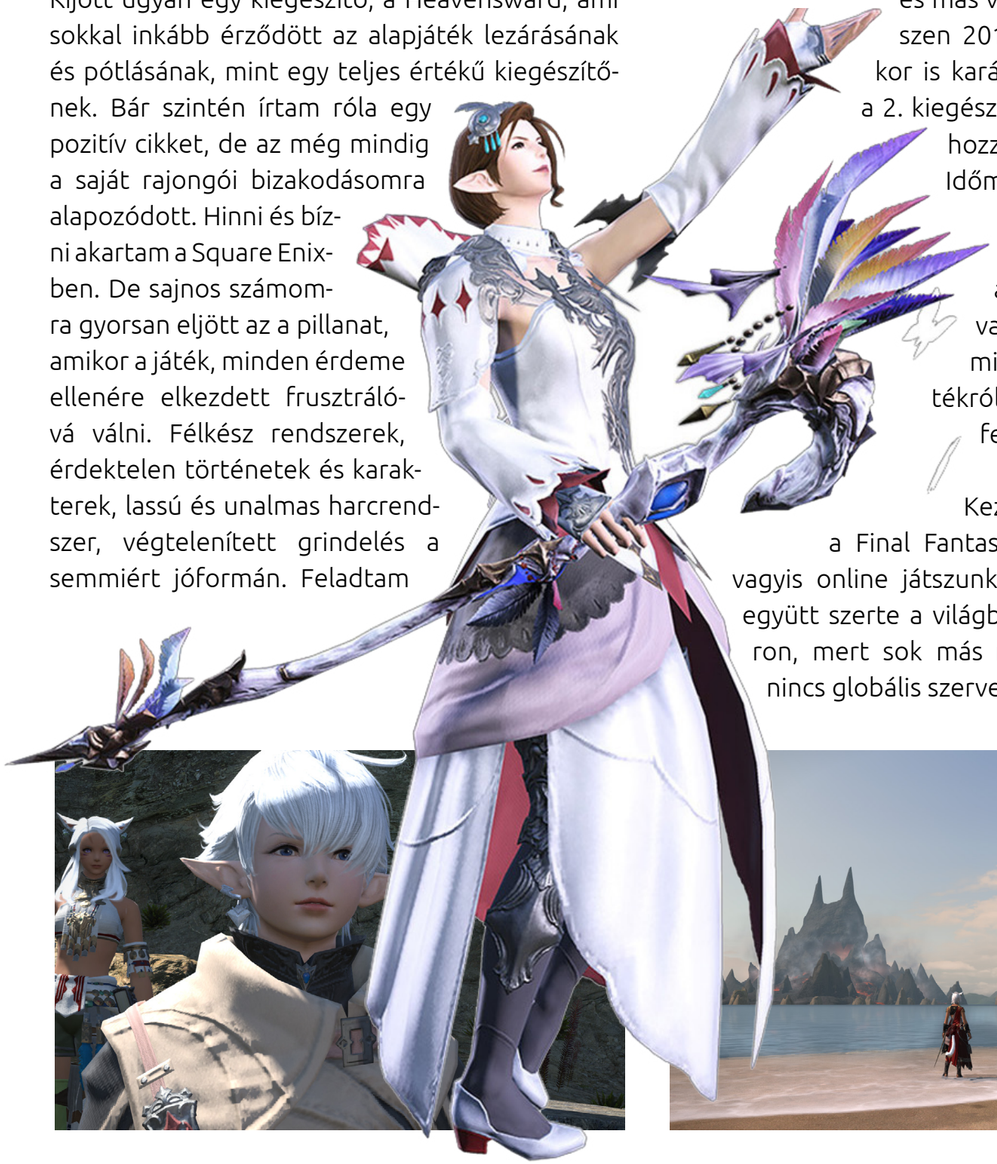
2010-ben jött a nagy hír, a Square Enix elindítja a híres-hírhedt mmorpg-jének, a Final Fantasy XI-nek a „folytatását”, a Final Fantasy XIV-et. Ám a történet nagyon hirtelen vált tragikomédiává, a játék finoman szólva is katasztrofális lett, olyannyira, hogy közel egy évnyi kétségbeesett toldozás-foldozás után feladták a küzdelmet, hogy helyrehozzák a helyrehozhatatlant és úgy döntöttek, hogy ledobják a bombát, a játékot beszüntetik, a fejlesztő csapatot szélnek eresztik, majd alapjaiban átdolgozzák.
Ebből lett közel 2 év után a Final Fantasy XIV: The Realm Reborn.

Mint a legtöbb Final Fantasy rajongó, így én is szinte messiásként vártam erre a játékra, hiszen a Final Fantasy XIII bár nem volt rossz, de mint FF, nagyon elmaradt az elvárásoktól. Hiába a sok viharfelhő, ami a stúdió felett keringett már akkoriban, én bizakodtam. Aztán mikor elindult kiderült, hogy a Square tényleg megtartotta az ígéretét és a The Realm Reborn már nem csak egy korrekt mmorpg lett, de kifejezetten szórakoztató is, mint Final Fantasy cím is. Azonnal írtam is belőle egy kifejezetten pozitív cikket a Mondo játékrovatába (bár a kezdeti szervergondok miatt nem sokat tudtam vele játszani), viszont már akkor is megjegyeztem, hogy minden szép és jó, de abban a formájában 2013-ban erősen félkésznek tűnt még mindig. Persze ezzel a készítők is tisztában voltak, ígéretekkel meg tele volt a padlás, amik aztán a hónapok, majd évek alatt alig vagy egyáltalán nem teljesültek.





Kijött ugyan egy kiegészítő, a Heavensward, ami sokkal inkább érződött az alapjáték lezárásának és pótlásának, mint egy teljes értékű kiegészítőnek. Bár szintén írtam róla egy pozitív cikket, de az még mindig a saját rajongói bizakodásomra alapozódott. Hinni és bízni akartam a Square Enix-ben. De sajnos számomra gyorsan eljött az a pillanat, amikor a játék, minden érdeme ellenére elkezdett frusztrálóvá válni. Félkész rendszerek, érdektelen történetek és karakterek, lassú és unalmas harcrendszer, végtelenített grindelés a semmiért jóformán. Feladtam és más vizekre eveztem. Egészen 2017 decemberéig, mikor is karácsonyra megkaptam a 2. kiegészítőt a Stormbloodot, hozzá 2 hónap játékidőt. Időm volt éppen rá, belevágtam, tisztán a nulláról kezdve újra az egészet. Most itt vagyok, 2018-ban… és mi a véleményem a játékról? Eeeeeehhhh… felemás.



Kezdjük az alapoknál, a Final Fantasy XIV egy mmorpg, vagyis online játszunk vele, sok emberrel együtt szerte a világból. Vagyis csak papíron, mert sok más mmoval ellentétben nincs globális szerver, hanem sok apróbb szerverekre van felosztva a játékosbázis, ami elég kiábrándító tud lenni, főleg, hogy ezek között csak pénzért és bizony nem is kevés pénzért lehet csak átjárni. Sebaj, ezt még el lehet fogadni.

Amivel a játékos elsőnek szembesül, az a grafika, valami elképesztően, fantasztikusan látványos… volt egykoron 2013-ban. Ma már újra megnézve sajnos nem igazán öregedett méltósággal. 5 év alatt nemcsak egy új konzol generáció futott le, de amikor ma már lassan minden a 4K körül forog, az FF14 grafikája sajnos még mindig valahol egy nagyon igényes Playstation 3-as játék szintjén mozog. És sajnos ahogy látom ez nem is fog változni. Nem azt mondom, hogy csúnya, csak egyszerűen felemás. Egyik pillanatban kiakasztóan gyönyörű, hogy aztán a következőben meg pixeles textúrákat és 2000-es éveket idéző baltával faragott tereptárgyakat dobjon az arcunkba. Cserébe viszont tényleg nincs nagy gépigénye PC-n, akár egy régebbi masinán is vígan elfut.

Szóval, ha összegezni kellene, akkor a grafika szimplán közepes.

A hangokról és a zenékről szintén ez mondható el. Nem rosszak, de nem is kiemelkedőek, igazából csak akkor fogjuk felkapni a fejünket, amikor valamelyik korábbi FF-ból hallunk meg valamelyik melódiát. Maga a játékmenet leginkább a korai World of Warcraftos időket másolja. Itt nincs semmi modern mmokra jellemző dolog. A harc még mindig ott tart, hogy kijelölöm a szörnyet és a hotbart végigzongorázva addig ütöm, amíg mozog, majd felmarkolom az Exp pontokat és megyek tovább. A fejlődés teljesen lineáris, szinte semmi beleszólásod nincs semmibe. Léped a szinteket, kapod az új képességeket, miközben felszerelést gyűjtesz. Szimpla, egyszerű, letisztult és borzasztóan régimódi.

És ezzel el is jutottunk valahol a lényeghez. A Final Fantasy XIV 100%-ban a nosztalgia faktorra épít!














A Stormbloodra eljutott oda, hogy már nem is erőlködnek újdonságokat kitalálni, egyszerűen importálják a régebbi címekből. Így lehet az, hogy akárhova megyünk a Eorzea világában, folyamatosan nosztalgikus érzésünk lesz. És pontosan ez a készítők szándéka. Szeretted valamelyik korábbi FF-et, tuti megtalálod benne. Zenéket, karaktereket, pályákat emeltek át csak azért, hogy kiszolgálják a rajongókat. És működik. Ezt a játékot nagyon nehéz - bár nem lehetetlen - úgy élvezni, hogy nem vagy Final Fantasy rajongó, de ha annak tartod magad, akkor imádni fogod, és minden hülyeségét megbocsátod majd neki, még azt is, hogy szégyentelenül pumpálják ki belőled a pénzt. Mert bizony itt mindenért fizetni fogsz. Fizetsz az alapjátékért, a kiegészítőkért, az extrákért, a ruhákért, a hátasokért és ha még ez mind nem lenne elég, akkor bizony még havi díja is van, nem is kevés. És látom azt, hogy egyesek boldogan fizetnek, mert cserébe részesülhetnek a Final Fantasy élményben. Nem tagadom, működik. Mert bizony nagyon szórakoztató tud lenni, csak kapcsold ki az agyad, ne akard tudomásul venni, hogy mennyire eljárt felette az idő. Ez a Final Fantasy jelene... a múltja. Nosztalgiázz, emlékezz vissza, milyen jó is volt 10, 20 vagy 30 évvel ezelőtt! Lényegtelen, hogy maga a játék a megtestesült középszerűség, hiszen ez pontosan olyan, mint a Star Wars iránti rajongás. Az agyad hiába mondja, hogy az új filmek már nem az igaziak, de hát Star Wars, és ami Star Wars, az rossz nem lehet… vagy ha mégis, akkor emlékezz vissza milyen jó is volt régen… és újra szép lesz minden. A Final Fantasy XIV pedig pontosan ugyanezt adja neked. Ami ebben a szomorú, hogy a Final Fantasy sorozatnak nincs igazán jövője, hiába várunk 10 éve arra, hogy visszatérnek a boldog 90-es évek, a valóság az, hogy sosem fognak. A Square Enix pedig abból él, hogy hitegeti a rajongóit, lesz itt még Final Fantasy VII remaster, lesz itt még minden földi jó, a Final Fantasy cím megint szép lesz!
Az lesz...
..egy másik világban.
Csak fizesd meg az árát!
Havonta. Mert amíg fizeted, a Final Fantasy emléke a tied lehet. És ha megfizeted a gyűjtői kiadást, akkor még virtuális bónusz is jár hozzá.

*„...bizony nagyon szórakoztató tud lenni, csak kapcsold ki az agyad, ne akard tudomásul venni, hogy mennyire eljárt felette az idő. Ez a Final Fantasy jelene... a múltja.”*

*Ui. Ha valaki ezek után mégis kedvet kapott a Final Fantasy XIV-hez, akkor jöjjön az Omega szerverre, ott vagyunk sokan…*




**Cím:** Final Fantasy XIV: Stormblood

**Kiadó:** Square Enix

**Fejlesztő:** Square Enix

**Kiadás éve:** 2017

**Műfaj:** fantasy MMORPG

**Platform:** PC, MAC, PS4

**Értékelés:** IGN: 9,2 Metacritic: 87

Szükség van a Final Fantay XIV alapjátékra!

# Secret of Mana

Írta: Venom (cosplay.hu)

## Egy 25 éves legenda



*Tisztán emlékszem arra a régi őszi napra, valamikor talán 1995-ben (fiatalon és boldogan) lementem a helyi „nintendo kölcsönzőbe”, hogy átvegyem a Bécsből - csak nekem - hozott csomagot. A tulajjal nagy haverságban voltam és ígért valami jó kis „mangás” játékot Super Nindendóra. A kezembe nyomott egy szokatlanul nagy dobozt, amire a Secret of Mana felirat volt rápingálva, meg egy csomó német szöveg, ami nekem akkor teljesen kínai volt (azóta is), majd hozzátette, hogy „ez valami menő bunyós játék, próbáld ki!” Akkor még nem is sejtettem, hogy ezzel a játékkal veszi kezdetét a rajongásom a japán rpg-k iránt…*

A Secret of Mana semmihez sem volt hasonlítható, mint amit akkoriban játszottunk, gyakorlatilag a mai hack’n slash rpg-k előfutára volt. Volt benne egy kis Zelda, egy pici mászkálós verekedés, mint pl. a King of Dragons vagy a Double Dragons, és közben meg, mint egy rendes szerepjátékban, gyűjthetted a tapasztalati pontokat, voltak erő meg mágia értékek, stb. Imádtuk, bár a történetből egy kukkot sem értettünk, a játékélményből mit sem vont le, és vicces volt valami sztorit kitalálni hozzá… ami így utólag, nem is sokban tért el az eredetitől. Minden titkát felderítettük, mindent maximumra fejlesztettünk, a kis kazetta kézről kézre járt a haveri körben és bizony még ma is megvan. Aztán eltelt bő 5 év és már felnőttként futottam bele ismét a címbe, amikor is már az internetről okosodva megtudtam, hogy a Secret of Manát nem más híres stúdió készítette, mint az akkor éppen a Final Fantasy-val világhódító útját járó Squaresoft. És ami a legjobb: ez csak egy része egy sorozatnak, méghozzá a második része. Az első része Japánban Seiken Densetsu néven jelent meg, a Nintendo Gameboy-ra, melyet nyugaton Final Fantasy Adventure néven forgalmaztak, hogy meglovagolják az ismert címet. Már a Gameboy verzió is a kezdeti akció rpg-k nagyon szűkös táborát erősítette, de a sorozat a második résszel, a Secret of Manával startolt el igazán. Legalábbis Japánban… mert mint kiderült, valahogy nyugaton nem igazán kapták fel annyira, mint azt megérdemelte volna (idehaza is inkább Diablóztak a népek). Pedig a SoM korszakalkotó volt, és fájdalmas belegondolni, hogy milyen is lehetett volna valójában, ha az eredeti tervek szerint a Super Nindendo akkoriban tervezett CD lejátszójára készült volna el (de ez hosszú történet, aminek az a vége, hogy nem lett SNES CD, de lett helyette PlayStation, a többi meg ugye történelem...).

A mindösszesen 2 megabyte-os (!!) kártyára valami eszméletlen mennyiségű tartalmat sikerült belepréselni a Square-es srácoknak. Az akkori mércével nézve hihetetlenül szép grafika és zene teljesen levett mindenkit a lábáról, mai napig felfoghatatlan hogyan is sikerült azt a rengeteg pályát, ellenfelet és minden mást belesűríteni egy ilyen kis helyre. Mint említettem, a játék korai hack’n slash rpg, vagyis a pályákon felülnézetből követed a hősödet, miközben az A gomb végtelen püfölésével küldöd a túlvilágra a mindenféle megvadult sárga nyulakat meg aranyos íjász macikat (nem, nem vicc). Lehetett fejleszteni a mágikus képességeket, a fegyvereket, amikből rengeteg volt, szóval egy percig sem lehetett unatkozni.











Elképesztő volt, hogy később még egy sárkányt is lehetett szerezni, amivel 3D-ben utazhattunk a világban. De itt nem állt meg a dolog, ugyanis a játék támogatta nem csak a két játékos, de a megfelelő adapter megvétele után a három játékos módot is. Így egyben tekinthetjük a multiplayer rpg ősatyjának is. A sztori a szokásos, jön a gonosz, a főhős a kiválasztott, kap egy mágikus kardot meg két társat maga mellé, és a világot bejárva minden rosszarcot felszecskáznak, majd megmentik a világot. Vagyis semmi újdonság, a Square igazából 30 éve ezt a sztorit hasznosítja újra és újra.



A Secret of Manának hamarosan, szintén Super Nintendóra lett is folytatása, a Seiken Densetsu 3, de ez sajnos bizonyos okokból sosem jelent meg nyugaton, pedig valami elképesztően jó játék (majd egyszer mesélek arról is). A PlayStationre megjelent Legend of Mana viszont már elég szép sikert ért el nálunk is, bár én szerintem valahol ott kezdett a sorozat félrecsúszni. Azóta is jelentek meg Mana címek szinte minden platformra, de valahogy sosem tudtak igazán sikeresek lenni, pedig a fejlesztők mindent megtettek ennek érdekében.

Eljutottunk a jelenhez, 25 évvel a Secret of Mana megjelenése után a Square Enix kiadta modern konzolokra (PlayStation 4 és Vita) és PC-re a teljesen remasterelt verziót. Mint azt az előző Final Fantasy XIV cikkemben (x. oldal) hosszasan boncolgattam, hogy a Square ma már szinte teljesen a 90-es évek sikereiből akar megélni, felülve a hihetetlen nosztalgiahullámra, így nem is volt annyira meglepő húzás.




Milyen is lett a remaster? Nehéz ezt kimondani, de borzasztóan felemás (deja vu, ajjaj). Számomra tapsikolós öröm látni full 3D-ben és HD-ban a régi kis pixelgrafikát, a régi zenékkel, hangulattal, mindennel. Azonnal beszippantott és akkorát nosztalgiáztam, hogy szinte újra 14 évesnek éreztem magam… arra a pár percre, amíg meg nem láttam az első átvezető videót. Merthogy most már olyanok is vannak, és végre (?) a szereplőknek hangjuk is lett… csak éppen a szájuk nem mozog. Nagyon furcsa döntés volt ez a rendező részéről. Ez volt az alapja a rengeteg kritikának, amit kapott, na meg a harcrendszer. És itt van a feketeleves, ugyanis a nagy retró őrületben a harcokat is meghagyták a 25 éves mivoltukban. Ami bizony mai szemmel nézve közel játszhatatlan. Az idő mindent megszépít, szokták mondani, és ez alól a Secret of Mana sem kivétel. Ami két évtizeddel ezelőtt is lassú és körülményes volt, az ma már szinte vállalhatatlan. Nem nekem. Én jót szórakozok rajta, de akik nem ismerték az eredetit, azoknak bizony szembesülniük kell vele, hogy ez nem olyan játék, amit az elmúlt 10 évben megszokhattak.

Ettől függetlenül a hangulata még mindig hihetetlen, minden bugyutaságával, komolytalanságával együtt. A grafika aranyos, a zenék még mindig világklasszisok (tessék az options menüben bekapcsolni a régi OST-t és nem a remasterelt szutykot hallgatni!), a sztori aranyos, hiszen ez még mindig a Secret of Mana. Ha a Square Enix ennyire szeretne remastereket gyártani, akkor remélem, hogy kapunk hamarosan Xenogears vagy Chrono Trigger remastert is (álmodik a nyomor), ha már képtelenek egy épkézláb új játékot összedobni.

*Jah, és akiknek nincs konzolja, azoknak egy mellékes megjegyzés, de a Secret of Mana elérhető mobiltelefonra is… méghozzá az eredeti változatban.*




**Fejlesztő/kiadó:** Square

**Megjelenés:**
**Super Nintendo:** 1993. augusztus 6. (jp), október 3. (usa), november 24. (eu)
**PlayStation 4, Vita, PC:** 2018. február 18.



# HuniePop és HunieCam Studio

Írta: Lehoczki Péter (Ricz)

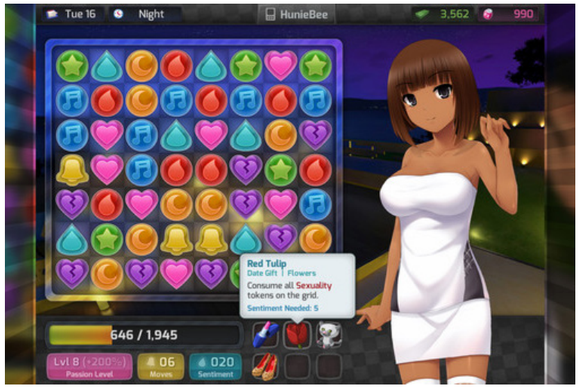
## HuniePop



Randiszimulátorok. Talán az egyik legmegosztóbb játékműfaj, amit lehetne mondani. Az egyik oldal azért utálja, mert a szereplők gyakorlatilag jellemtelenek, a történet az esetek jókora hányadában a legfinomabban szólva is banális, vagy csak pusztán a szexualitás, mint (központi) téma szúrja a szemüket. A másik oldal egyszerűen nem tartja ezeket hitelt érdemlő játékműfajnak (rájuk jellemző, hogy a visual novelekről is hasonló véleményen vannak), inkább csak egy egyszeri időtöltésnek. Vannak azok, akik az első csoporthoz hasonlóan vélekednek, de megfejelik ezt a vasvillák lengetésével és azzal az egysíkú gondolkodásmóddal, hogy lealacsonyítja a társadalomról és párkapcsolatról, a másik nemről alkotott és alkotható komplex véleményeket, pszichológiailag befolyásolva a játékos világképét a természetességről, a viselkedésről és más hangzatos, de teljességben badar és túlzó féligazságokkal. A dologhoz ugyanis meg kell említeni, hogy különféle pszichológiai kutatások ellenben kardoskodnak a műfaj mellett, lévén az aszociálisoknak és az önbizalomhiányban szenvedőknek önbizalmat ad a különféle emberi archetípusokkal való kezdeményezésre, a választási lehetőségekkel pedig rávezetik az illetőt, hogy mindenképp gondolja át, hogy mit fog következőnek tenni vagy lépni, miközben biztonságérzetet teremt azzal, amit a való életben még az utálkozók is szívesen használnának: a mentési lehetőséggel, a visszatöltéssel és az újrapróbálással.




Most, hogy a műfaj miatt a kötelező kört letudtam nektek egyetlen súlyos bekezdésben (higgyétek el, minimum 300 oldalas pszichológia szakos doktori disszertációt lehetne erről írni), rebbenjünk is rá a mostani alanyunkra, ami nem csupán egy egyszerű randiszimulátor, hanem ügyességi játék is egyben.




A játékot a HuniePot fejlesztette és adta ki 2015 januárjának közepén. Meglehetősen újszerű randiszimulátoros élményt kínált, ami gyors hírnevet garantált neki. Hanyagolta a korábbi feltételes rendszert, ami a begyűjthető pontoktól, biztosított állomásoktól (flag) és a tuti választási lehetőségektől függött elsődlegesen, és egy szabadabban kezelhető pontgyűjtős puzzle játékkal váltotta ki. Ezzel ugyan nem találta fel a meleg vizet, az újítás mégis fontos lett, lévén a továbbjutáshoz szükséges helyekre került, de erről kicsivel később.

A történet ugyanis minden, csak nem új. Egyik hétvégén egy bárban ücsörgünk, amikor egy lány leszólít minket. A válaszaink itt igazából még csak mutatóban vannak vele, nem befolyásolják a további játékmenetet, ellenben jobban érezhetjük, hogy milyen karakterből csinálunk alfahímet. Így is, úgy is akképp alakul, hogy az éjszaka meglehetősen görbének tűnik, azonban reggel



otthon szembesülünk azzal a ténnyel: nem, nem volt görbe az éjszakánk, mert spiccesen bedőltünk az ágyba, és a lány pedig egy szerelemtündér, aki megsajnálta a szerencsétlenkedéseinket. A továbbiakban pár napig ő fog bevezetni minket a társkeresés rejtelmeibe, hogy aztán a kezünket elengedve távoli patrónusunk legyen. Ezt teszi mindaddig értünk, amíg kilenc lánynak a bugyiját meg nem szerezzük (nem beszélve a belevalóról), és át nem adjuk neki.

De akkor most beszéljünk az összetevőkről. Minden lánnyal beszélgethetünk, érdeklődhetünk irántuk: mit szeretnek, mit nem, mi a hobbijuk, mivel foglalkoznak, kedvenc színük, a paramétereik (igen, a magasságukat, súlyukat, de még a hármas számot sem rejtik véka alá, nemhogy a kosárméretüket), és nem utolsó sorban a szülinapjuk és a nevük. Igen gyerekek, mint egy hús-vér ember esetében is minimum illendő.

Ezek a kérdéseink nem vesznek kárba: a lányok ugyanis visszakérdeznek, hogy megjegyeztük-e ezeket az adatokat. Ha eltaláltuk, „romantikapont” jár érte, amiből különlegesebb ajándékokat, képességeket fejleszthetünk. Továbbá, ahogy egy találka esetében is, etetni és itatni kell őket, szóval pénzre lesz szükségünk. Ez utóbbit a sikeres randik után járó pontokból fogunk kapni. Egy sikeres randi emeli a kapcsolatunk szintjét, aminek a végén (vagy ha ügyesek vagyunk, akkor egy szinttel hamarabb is) ágyba vihetjük a partnerünket.

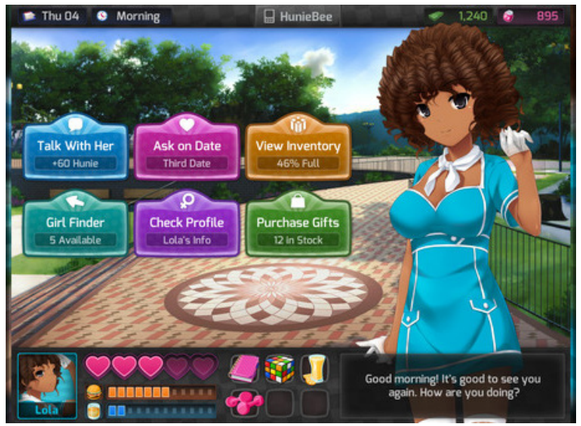
Szép, szép, de eddig mi ebben a puzzle? Nos, ez a randinkon jön elő. Kapunk egy 8x8-as rácsot, tele mindenféle színes kővel, és az a feladatunk, hogy minimum 3 ugyanolyan kerüljön egymás mellé vagy alá. A turpisság ott van, hogy minden lánynak saját preferenciája van, ezektől függenek a megszerzett pontjaink, a szorzónk hatásfoka, ami a következőképpen néz ki:

- a narancssárga félhold a romantikát,
- a kék hangjegy a tehetséget,
- a vörös csepp a szexualitást,
- a zöld csillag a tudást,
- a cián könnycsepp az érzelgősséget,
- a rózsaszín szív a szenvedélyt jelképezi.

Ezek mellett két különleges kő van még: az aranyszínű csengettyű, ami plusz egy kört ad nekünk (merthogy a randit egy meghatározott körmennyiségen belül teljesítenünk kell), valamint a lila megtört szív, ami a begyűjtött pontjainkból von le.

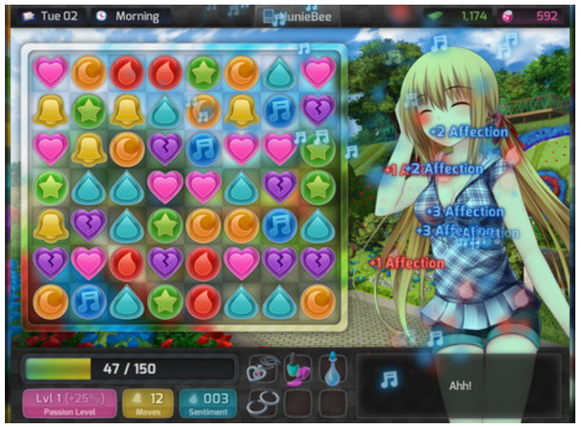
Az érzelgősségért cserébe hat előre kiválasztott randiajándékot használhatunk fel bónuszpontokért, hatásért, kőcseréért, míg a szenvedély afféle szorzóként viselkedik. Ha pedig nem jön össze a mutatvány (és vele a virtuális randi), akkor próbálhatjuk újra, de ekkor a játék úgy veszi, hogy az előző is sikerült, így nehezebb is lesz a következő próbálkozásunk. (Ahogy a való életben is, csak itt jócskán megbocsátóbb a rendszer.)




Egyedül az utolsó puzzle lóg ki a sorból, ha sikerült minden randi: ilyenkor nincs ponthatár, hanem minél gyorsabban kell a köveket társítgatnunk, így szimbolizálva az éjszakai lepedőharc nagyobb, kiemelkedőbb momentumait, miközben hálótársunk kéjesen nyögdicsél. Ha a mérőt feltöltöttük, akkor van vége a puzzle-nek, hiszen partnerünk elért a csúcsra, és a nagy nyeremény is a mienk (a szerelme meg a bugyija).

*„Egy sikeres randi emeli a kapcsolatunk szintjét, aminek a végén (vagy ha ügyesek vagyunk, akkor egy szinttel hamarabb is) ágyba vihetjük a partnerünket.”*




Talán már mindenről szó esett eddig, csak egy lényeges pontról nem: kiket is kell ágyba vinnünk? Addig rendben, hogy lányokat, na de, kik vagy legalábbis mik ők? A legifjabb is elmúlt ugyan 18, így azért legális határokon belül hódíthatunk, ha minden egyes elért szint után kapunk tőlük egy képet, ami őket ábrázolja valamilyen élethelyzetben. Minél magasabb ez a szint, annál fülledtebb és nyíltabb is a kép erotikus tartalma.

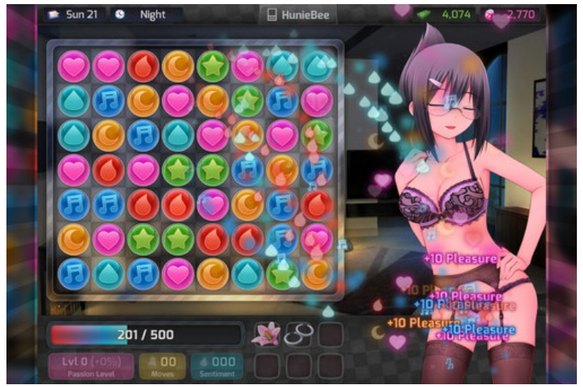
**Tiffany** személyében megkapjuk a szőke iskoláslányt, aki amúgy nem mellesleg a suli csapatának egyik pom-pom lánya is. Ő egy nyíltabb személyiséget képvisel ezáltal, de azon belül is még a kislányos, rózsaszínes, már-már sziruposan klasszikus Disney-románc hívét. Persze, ez nem zárja ki, hogy olyannyira szemérmes is lenne.



**Nikki** a visszahúzódó geek lány karakterét, az afféle „szürke kisegeret” hivatott képviselni, aki korához képest jócskán érettebb. Persze, azért neki is megvannak a gyengéi, mint a játékok, azon belül is a retro (nem vicc, az Atari 2600 joystick és a NES kontroller ott szerepel az ajándékai közt).
Audrey a tipikus plázajáró ifjonc, aki túl a második X-en is lázad. Szójárásban rendkívül szabad, rendszeresen szitkozódik vagy szidalmaz, és emellett nem veti meg az addiktív dolgokat, mint az alkohol, cigi vagy a könnyebb kábítószerek.

**Aiko** a japán származású tanárnő, aki a puszta megjelenésével is képes lenne szerethető tárggyá tenni az általa oktatott tárgyat: a matematikát. A sztereotípiákkal szemben elég könnyelmű, élvezi az életet, és ez leginkább talán a szexuális ingerenciáin mérhető.

**Jessie** az incselkedő facér anyuka, aki a kenyerét felnőtt kategóriájú filmekkel keresi (igen, jól olvastátok: pornó színésznő).



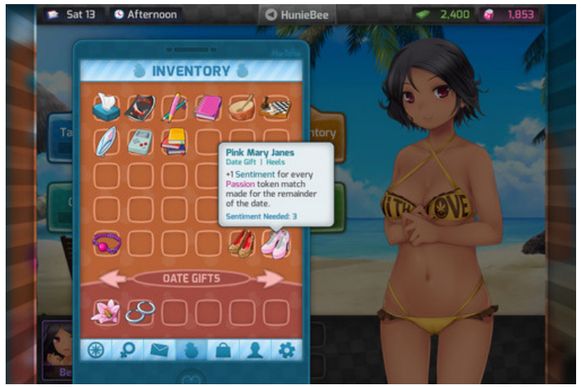

Aikóhoz hasonlóan, ő sem igazán a tartós kapcsolatok híve, viszont jócskán válogat a kínálkozó felhozatalából. Inkább örül annak, ha vonzónak tartják és csapják neki a szelet, de nem rest a kitartást viszonozni. Nem mellesleg Tiffany a lánya.

**Beli** az ügyeletes harmónia, egy indiai jógaoktató. Rendkívül szemérmes, sokkal inkább az ember személyiségét helyezi előtérbe, mintsem a küllemét vagy az intim teljesítményét.

**Kyanna** egy mexikói-latino szépség, akinek a figyelme központjában a testi egészség, a mozgás, a szépségápolás és a jókedv állnak.

**Lola** az afroamerikai stewardess, aki az új dolgok megtapasztalását és az utazást helyezi előtérbe. Belihez és Kyannához hasonlóan ő is a személyiség pártján áll.

Ha mindannyiukkal sikerült végül ágyba bújni, akkor kerül sorra Kyu, a játék elején megismert szerelemtündér, mint bónusz. Viszont a teljességhez még 3 másik karaktert kell kioldani a játék során. Momót, a cicalányt; Celestét, a földönkívülit; Vénuszt, Kyu felettesét, a szerelem istennőjét.
Amennyiben megvan a 12 bugyi, és ezeket át is adtuk párkapcsolati mecénásunknak, a játék ránk kontráz: aktiválódik az „alfa mód”, amikor minden sokkal nehezebb lesz: a randik, a pénzmagunk menedzselése, a lányok igényeinek kielégítése, stb. Egy dolog nem változik: az, hogy mindannyian ismerik egymást, és voltaképp tudnak is arról, hogy mindannyiukkal kavarunk, de nem tesznek rá semmiféle megjegyzést.




Egyébiránt, a fenti leírásból elég jól lekövethető, hogy nagyjából melyik az a korcsoport, amelynek inkább szánták ezt a játékot: a kései tinik, kiskamaszok, kamaszok, „már majdnem aranyifjak” (avagy a 16-24 év köztiek), hiszen a nagyjából ebben a korosztályban lévő karaktereikre fektettek jellemkidolgozásilag is nagyobb hangsúlyt. Egyedüli kivétel ez alól az extra karakter, Celeste, akinek a hátterében volt több munka.

Hogy a játékot magát ajánlom-e? Egyértelműen igen. Voltaképp nem ígér többet műfaji társaitól, noha a puzzle része igencsak addiktív és kihívó tud lenni (szemben például az egyik klónjával, a Purino Party-val, ami szintén ugyanezt a vonalat ülte meg). Randiszimulátorként hozza a szokásosat, elvártat, legfeljebb a lányok kínálata kicsit bővebb, hogy biztosan találjunk egy kedvünkre akadó archetípust, ezzel is segítve valamennyire az önismeretünket, hogy milyen is a saját ideálunk.

Aki pedig attól tartana, hogy szexuálisan túl explicit lenne, annak álljon itt ez a fontos szempont: a játék nem megy túl a 16-os, legfeljebb 17-es korhatár-besorolás korlátain. Erősen szuggesztív képeket kaphatunk, de sose látunk genitáliát premier plánban, és a lányokon igen sokáig rajtuk marad a ruha.

*Tavaly október elsején érkezett hírek és bejelentés szerint pedig készül a második része, amire őszintén kíváncsi leszek, már abban a tekintetben, hogy milyen felhozatalt és játékmechanikát fogunk kapni, illetve csavarnak-e a puzzle-s sikerteszten, vagy a HunieCam Studióhoz hasonlóan egy másik zsánerrel fogják vegyíteni (ami egy menedzselős játék lett, és erős, élénk emlékeket idéztetett fel velem egy már eléggé letűnt, régi játékról, ami azonos témában domborított).*



## HunieCam Studio

Amíg viszont nem érkezik meg az új epizód, addig egy másik, 2016-os játék képében is találkozhatunk a már megismert karakterekkel és mellettük újabbakkal, bővített választékkal. A **HuniePoppal** szemben ez már nem egy randiszimulátor, se nem puzzle, hanem egy humán erőforrás menedzselési darab, amely egy régi-régi, rajzfilmes grafikájú point and click-menedzsment játék hangulatát és mechanikáját igyekszik megidézni: a **Lula** játékokból a **The Sex Empire** vagy **Wet Empire** címen is ismert darabot.

Kyu visszatér, ám most nem mint önbizalom tréner, hanem oktatónk, hogy miként építsünk ki a lányokra egy jól futó pornóhálózatot, és a kivitelezésre kapunk egy hónapot. Mélyebb történet nincs, munkánkat a játék végén különféle lőcsszobrocskákkal jutalmazza a program. A konyulós bronztól egészen a gyémántkeménységű dákó szoborig… Ja, igen. A hasonlatom korábban nem volt alaptalan: ez sokkal nyíltabban kezeli a szexualitást, ezáltal korhatáros is.

Noha történetben meg vagyunk rövidítve, játékmechanikailag aligha mondható el. Ugyanúgy megtalálhatóak a fejlesztések, amelyek a különféle szolgáltatások színvonalán emel, vagy javítja a körülményeket: több lányt (összesen 8-at) vehetünk fel munkára, szélesebb közönségnek tárhatjuk ki a szolgáltatásainkat. Ehhez viszont keményen meg kell dolgozni, mert bizony pénzbe fájnak. És persze, a lányoknak van díja, tehát fizetnünk is kell őket, nem dolgoznak ingyen. Valamint többüknek van valamilyen fokú függősége a cigaretta és az alkohol iránt, így azt a készletet is pótolni kell. Ha a pénzzel elérjük a kritikus csődpontot, ami többszöri fizetésképtelenséget jelent, akkor lehúzhatjuk a rolót.

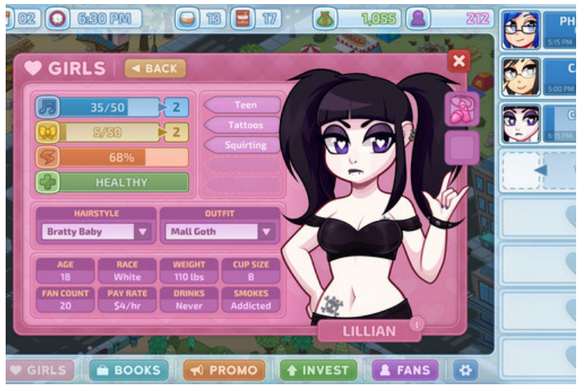
Az említett szolgáltatásaink három részre oszlanak: küldhetjük őket fotózásra, videózásra és eszkortnak is. Ez utóbbi a veszélyesebb, hiszen elkaphatnak valamilyen nemi betegséget, így kevésbé lesznek kívánatosak, egyes tevékenységektől pedig el is lesznek tiltva. Ilyen nemi úton terjedő fertőzések (STI) közt szerepel a tripper, hepatitisz, a chlamydia és az AIDS is. Szerencsére a legtöbbjük gyógyszerrel kezelhető, de amelyikük véglegeset szed össze, az már bizony jóformán csak teher lesz a számunkra.

Jóformán, mert vannak más lehetőségek is: elküldhetjük a trafikok egyikébe dohányért és alkoholért, vagy a shopba szexuális alkalmatosságért vagy fétis holmiért. Az egészséges lányokat ezek mellett küldhetjük szalonba és mozgáskultúrára, hogy fejlesszük a képességeiket. Továbbá felszerelhetjük őket a fétis holmik valamelyikével (maximum hárommal), amellyel az általa bevonzott rajongók számát növelhetjük.




*„…szolgáltatásaink három részre oszlanak: küldhetjük őket fotózásra, videózásra és eszkortnak is. Ez utóbbi a veszélyesebb…”*









Ha megfáradtak, a gyógyfürdőbe küldve őket kipihenhetik a megerőltető munkát (amit egyébként droghasználattal turbózhatunk).

És akkor a fétiseszközök és a lányok. A játék célja a népszerűség, amit követőkben mérünk. Minden követőnek van egy kedvezményezett témája: furry, BDSM, MILF, tinilány külső, latino, szemüveges stb. Ezek egy részét a lányok alapból képesek kiszolgálni, a továbbihoz kellenek az eszközök. A népszerűségünket egyes témák iránt felpörgethetjük reklámozással is.

Összetettnek hangzik? Voltaképp az is. Nagyon sok mindenre kell ugyanis figyelnünk, az erősségeinkre, a lányokra és a véletlenszerűen generált ízléshullámok, lehetőségek meglovagolására. Vizualitásában jobban átdolgozott, letisztult, rajzfilmesített-karikatúrásított karakterekkel, akikhez nem fog semmiféle bensőségesebb viszony fűzni. Igazi üde színfolt ez a „striciszimulátor”, ami egy rég elfeledett témát idézett meg a vártnál jóval nagyobb sikerrel. Persze, a felnőttebb elemek és a profánabb (és perverzebb) szexualitás miatt már inkább az idősebbeknek szól, ami miatt meg is kapta a 18-as korhatár besorolását úgy, hogy a nemiségre példát nem is fogunk találni a játék során. (Legfeljebb valami nagyon fülledt, de még azért visszafogott jutalomképeket a galériában.)

Ajánlani viszont nem feltétlenül ajánlanám akárkinek. Ez már értelemszerűen egy komplexebb játékstílus, -téma és -műfaj, amit nem is fémjelez más jobban, minthogy ebben a témában alig mondható érdeminek nevezhető alkotás. Aki kíváncsi vagy kipróbálná a menedzseri képességeit, azoknak bátran mondom, tegyenek vele egy próbát. Azonban, akinek már a randiszimulátorok vagy az erogék puszta léte is szúrja a szemét… az már biztos rég tovább lapozott. Ha mégsem, akkor mit kerteljek, már tudja, hogy ez nem az ő játéka, mert morál és erkölcsök és mi egyéb szépen hangzó, ám sekélyes kirakati „vélemény”.



















**Cím** HuniePop
**Fejlesztő és kiadó:** HuniePot
**Kiadási év:** 2015.01.19.
**Platform:** Windows, OS X, Linux

**Cím:** HunieCam Studio
**Fejlesztő és kiadó:** HuniePot
**Kiadási év:** 2016.04.04.
**Platform:** Windows, Linux




# Amai Land

Írta: Hirotaka, Venom

## interjú

*Reméljük mindenki végigolvasta a rövid beszámolónkat, hogy milyen fergeteges volt az AMAI Sound Ghibli koncertje, aki nem, az kattintson ide.*

*Ennek okán most egy interjút olvashattok az AMAI Teaház vezetőjével, Molnár Andreával, aki a kezdetekről, a koncertről és a jövőbeli terveikről mesélt.*

## Szia! Azoknak, akik esetleg még nem ismernének titeket, kérlek mutasd be, mi pontosan az AMAI?

Pontosan meghatározni elég nehéz, elég sok mindennel foglalkozik a csapatunk mára. Az AMAI egyszerre mini teaház, matsuri („japán" fesztivál), kawaii bolt és egy picit a programszervezésbe is belekóstoltunk, ami igen kemény kenyér, így tevődik össze az AMAI Land. :-D Mindez Japán ezer arcából azt a néhány irányzatot, trendet hivatott követni, amit az európai ember a kimonón, szamurájon és a szakén kívül kevésbé ismer vagy csak a fiatalok körében ismert.




## Mesélj a kezdetekről, hogy jött az ötlet? Hogy indultatok el, mik voltak a kezdeti nehézségek?

Valójában én mindent szerettem és szeretek, ami egy kicsit is elrugaszkodott a földtől, így a japán kultúrának a mesésebb oldala hamar a szívembe lopta magát. De hol is kezdődött?! Több irányból jött a késztetés, az akkor 15 éves nagy fiam nagyon szerette az anime filmeket, és mint kiderült én is, csak akkor még nem tudtam, hogy azt nézem jó ideje. Ebben a korban a fiatalok nagyon szeretnek csoportosulni, de az ő elmondása szerint nem volt hol, így jött az ötlet… legyen klubház, de akkor már legyen teaház. A másik irány, hogy édesanyámmal akkor rengeteg gyurma ékszert-figurát készítettünk, akkor már legyen bolt is... és ez így duzzadt egyre nagyobbra és természetesen bonyolultabbra. Azt hiszem az első év volt a legdurvább, mivel anyukámmal ketten építettünk mindent. Szó szerint csak nyers formában érkezett a teaházba minden (pl. 280 folyóméter lécet vágtam fel körfűrésszel én… aki még sosem láttam akkor ezt az eszközt közelről), amiből hat hét alatt lett az, amit most látnak az emberek. Persze azóta már vagy százszor átalakult... Aztán nem bírtuk egyedül, és akkor csatlakoztak a mai napig velünk együtt dolgozó munkatársak. Nagyon sokat köszönhetek a családomnak, akik rendíthetetlenül támogatnak mindenben.




## A megalakuláskor volt-e valami távlati cél és ha igen, akkor hol tartotok ennek megvalósításában?

A távlati cél hatalmas és még mindig az, erről nem is igazán szeretnék elárulni sokat, a koncert egy első lépcső volt, de még nagyon az előszobában járunk.

## Hány főből áll most a csapatotok?

Nos a csapat számossága nálunk elég hullámzó, mikor hány emberre van szükség. Azt hiszem talán egy tól-ig számot tudok mondani, ami 5-28 között ingadozik, attól függően fesztiválon kell-e rengeteg embert kiszolgálni vagy csak a teaház üzemel.



## Hogyan jött a koncert ötlete? Hogy sikerült összehozni, milyen lépéseket tettetek, hogy ilyen fantasztikus esemény lett belőle?

A koncert egy viszonylag régi ötlet illetve álom volt, én nagy zenerajongó vagyok, tekintve, hogy táncművész az eredeti szakmám, így a színpad és a látvány nem áll tőlem távol.

Egy év kemény munkája van benne, rengeteg kilincselés, utánajárás, újra számolás, pályázatírás. Ez csak egy aprócska része volt annak, amit szívesen hallanék élőben, és ezt a tervemet sem adom ám fel.

**Hogyan választottátok ki a fellépőket? Miként fogadták a felkérést, hogy anime zenéket kéne játszani? (Gondolunk itt különösen a magyar fellépőkre, de természetesen a japán művészekre is érvényes a kérdés.)**

Mindenkit nagyon meglepett a kérés eleinte. Sok helyről érkeztek zenészek még külföldről is, volt akit az országon keresztül vitt az útja és csak beszállt egy koncert erejéig. A japán fellépők nagyon örültek a felkérésnek, hiszen hazai zeneműveket játszhattak, a magyar zenészek elmondása alapján a hangzásvilág merőben más volt, így nagyon érdekesnek tartották és amennyit én hallottam tetszett nekik, bár mindenkit nagyon megizzasztott az egy óra.



**Mi alapján kerültek kiválasztásra az adott zenék? Továbbá a két ráadás számot, hogy választottátok ki? (Hirotaka nagy kedvence a Fate/Zero, szóval konkrétan elsírta magát a meghatódottságtól). Mind a Ghibli filmek, mind az Inuyasha nagy kedvenc itthon, hogy került bele a Fate?**

Őszinte leszek, ezek mind az én személyes kedvenceim… én válogattam őket össze és mindegyiket láttam is, akár sorozat, akár mozifilm. Nem is fért bele a keretbe mind!

A Fate/Zero az a sorozat, amit azért néztem végig, mert táncolni kellett egy történetet még régen és az akkori táncosaim erre szavaztak, aztán a végén abba sem tudtam hagyni.

**Mesélj kérlek a Matsuriról! Különféle játékokkal szoktatok készülni a conokra, van megszokott és új is. Ezeket hogy találjátok ki, és végül kik készítik el?**

A Matsuri repertoárunk jelenleg 25 legyártott játékkal büszkélkedhet. Ezek a játékok vagy alkalomhoz vagy évszakhoz, de van, hogy tematikához kapcsolódnak és minden esetben van valami kapcsolat japán irányba anime, tradíció, ünnep… stb. Ezekkel a játékokkal a vendégek ingyen és korlátlanul játszhatnak nálunk, már 3. éve töretlen a sikere. Igyekszünk mindig valami újat kitalálni.

A játékok 95%-át mi találjuk ki és készítjük el, nagyon büszkék vagyunk rá, mert rengeteg elismerésest kapunk, és ami nagyon jól eső, hogy ez sokszor japán ismerősöktől érkezik.

**Mik a jövőbeli terveitek? Akár a koncert vonalán, akár a teaház vagy a matsuri oldalán.**

Ami most nagyon fontos számunkra, hogy a koncert vonalat tovább tudjuk vinni, illetve nagyon kis helyen alkotunk és fogadjuk a vendégeket. Nem titok 65 $m^2$-en működik az AMAI teaház, ami mára a mini jelzőt is megkapta, az AMAI shop, ahol rendre cseréljük a termékeket (egyszerre nem férnek ki), és mivel mindent mi készítünk, a műhely is itt üzemel, ahol az AMAI Matsuri játékai is készülnek. Nagyobb helyre szeretnénk vinni az AMAI Land-ot, de hát ez még nagyon a jövő zenéje.



**Hol találkozhatnak veletek a rajongók?**

A MondoCon nevű eseményen, illetve a budapesti kis törzshelyünkön, ami a 19. kerületben található a Fő utca 22. szám alatt AMAI Teaház néven. És természetesen a Cosplay.hu rendezvényein is szívesen részt veszünk.

*Köszönjük szépen az interjút! Sok sikert kívánunk a továbbiakban is, és ajánljuk minden kedves olvasónknak, hogy látogassák meg az AMAI helyszíneit és programjait.*

**Képek forrása:**
*AniMagazin*, *AMAI Land facebook*






ÍRTA: HIROTAKA

Ha jól emlékszem, 2015 nyarán találkoztam először az AMAI névvel. Az akkori nyári MondoConon rendeztek egy Matsurit (*beszámoló 26. szám*). Engem elsőre nagyon megvett, hangulatos volt, újító és kívánta magát, hogy állandó helyet kapjanak a conon. Ez szerencsére így is lett, az AMAI tea- és "játszóház" azóta is többek között a MondoConok és a Cosplay Party-k kelléke. Egy bajunk lehet csak: kár, hogy nem nagyobb.

Aki jobban kíváncsi az AMAIra, kattintson *IDE*, és olvassa el kimerítő interjúnkat. A következőkben a koncertről olvashattok egy rövid beszámolót.

Néhány éve nem is gondoltam volna, hogy egy ilyen anime témájú szimfonikus koncert megvalósulhat Magyarországon, pedig tudatában annak, hogy nálunk, ahol sok távol-keleti, köztük japán fiatal tanul klasszikus zenét, rejtély, hogy miért nem szervezte meg még senki. Ám amikor megláttam az esemény reklámját, nem volt kérdés, hogy részt vegyünk-e rajta.

Az eseményhez egy kisebb Ghibli kiállítást is összehoztak a szervezők, de erről majd később. A helyszín az ELTE BTK-n található Gólyavár volt, ami első körben tökéletesen megfelelt. Ráadásul az esemény értékét növelte, hogy Japán magyarországi nagykövete, Sato Kuni is jelen volt.

## A fellépők

A fellépők többségében hazai művészek, akik kiegészültek japán, de nálunk a Liszt Ferenc Zeneművészeti Egyetemen végzett vagy még tanuló zenészekkel.

A karmester **Kanai Toshifumi**, aki 2015-ben első külföldi hallgatóként kitüntetéssel végzett a Zeneakadémián, emellett Aram Hacsaturján Nemzetközi Karmesterversenyen díjat is nyert. Itthon vezényelte a Magyar Állami Operaház Zenekarát, a Concerto Budapestet, a Duna Szimfonikus Zenekart (ők játszottak a koncerten) és a Gödöllői Szimfonikus Zenekart.

A zongorát **Kawamoto Arashi** bűvölte, aki még hallgató az akadémián. Korábban a Toho Gakuen zenei egyetemet végezte el 2016-ban.

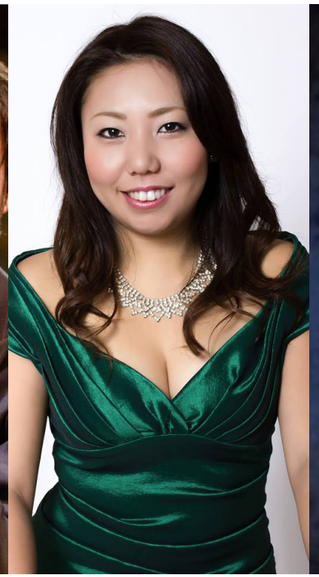
Szintén előadó volt **Imai Ayane**, aki ugyanott végzett, mint az előbb említett két úr, csak ő operaénekes mesterszakon. Hat éve él Magyarországon és kitűnően tud magyarul. Nagyon szereti Lisztet és Kodályt, előszeretettel énekel Kálmán és Lehár operetteket, továbbá egy Nausica dallal 2016-ban Kodály-díjat nyert a Zeneakadémia énekversenyén.

Rajtuk kívül még több japán zenész vett részt a koncerten, volt, aki gitáron, volt, aki cimbalmon játszott.

Az orchestrát a **Duna Szimfonikus Zenekar** neves művészei alkották. A zenekar 1961-ben alakult és a korabeli barokk zenétől a 20. századig, vagy kortárs műveket is játszanak. Sok helyen lépnek fel, mint a Zeneakadémia, a Budai Vigadó, vagy a Művészetek Palotája. De hívják őket Németországba, Franciaországba, Svájcba stb.

Végül, de egyáltalán nem utolsósorban fellépett a **Gaudium Carminis Női Kamarakórus** is. 1990-ben alakultak az isaszegi Dózsa György Művelődési Otthon kórusaként.

*„...az esemény értékét növelte, hogy Japán magyarországi nagykövete, Sato Kuni is jelen volt."*





2016-ban az országos Kóta (Magyar Kórusok, Zenekarok és Népzenei Együttesek Szövetsége) minősítőn a Hangverseny Kórus címet nyerték meg. Minőségi előadásukkal tovább emelték az est fényét.

## A koncert

A terembe belépve, mikor még csak a felszereléseket láttuk a színpadon, éreztük a hatást, hogy ez bizony páratlan lesz, és alig vártuk, hogy meghalljuk az első hangokat.

Egy rövid konferálás után, ami magába foglalta a zenekar bemutatását, és, hogy mit is hallhatunk, kezdődött az előadás. A székeken amúgy mindenki talált egy rövid „műsorfüzetet", amin felsorolták az előadott dalokat. Ezek a következő aminékből voltak: *Totoro, Chihiro, Macskák királysága, Kiki, a boszorkányfutár, Vándorló Palota, Mononoke Hime*. 2-2 számot hallhattunk mindenből. Ráadásként, pedig egy *Inuyasha* OST-t és egy *Fate/Zero* OST-t játszottak.

A koncert olyan szinten magas szintű, fantasztikus, hatásos, pazar, megható, lehengerlő volt, hogy nem is nagyon találnék rá megfelelő szót, és még így napokkal a koncert után is a hatása alatt vagyok. Látszott, hogy nagyon sokat gyakoroltak az amúgy is profi zenészek, és jól felkészültek az előadásra. A Ghibli zenék önmagukban is fantasztikusak, jó hallgatni, de így élőben a megfelelő hangszerekkel, profin előadva páratlan élmény, nem nagyon lehet leírni az érzést, ami a számok hallgatása közben urrá lett rajtunk, abban a körülbelül 1,5 órában.





Ezek a sorok most nagyon szentimentálisak, de máshogy nem tudtam kifejezni azt, ami a fejemben van. Nagyon szeretném ha lenne még ilyen a jövőben, és ha ezt egy nagyobb teremben, pl. egy hangversenyteremben tudnám hallgatni, az még ámítóbb lenne. De most még ezekkel a körülményekkel is meg voltam/vagyok elégedve. Az egész rendezvényen látszott, hogy a szervezők nagyon készültek rá, igyekeztek mindenre odafigyelni és jól összerakták az egészet. A konferáló hölgy az, aki kicsit jobban felkészülhetett volna, de azt az egy-két bakit az izgalom rovásár írhatjuk, semmit nem vont le az este értékéből.

*„A Ghibli zenék önmagukban is fantasztikusak, jó hallgatni, de így élőben a megfelelő hangszerekkel, profin előadva páratlan élmény, nem nagyon lehet leírni az érzést..."*









## A kiállítás

Az Amai a koncerttel egy Ghibli kiállítást is prezentált a Gólyavár alsó részén. Itt a Chihiro és a Mononoke Hime pár jellegzetes helyszínét elevenítették meg hatalamas makettek formájában. Elmondásuk szerint a készítők közel három hónapot dolgoztak rajta éjt nappalá téve, hogy kész legyen, be kell valljam, megérte. A kiállított darabok részletesek, élethűek, méretarányosak voltak. A készítők még elmondták, hogy azért ez a kettő került most lemodellezésre, mert ezek itthon népszerű címek, de terveznek több Ghibli helyszínt is kiállítani. Kíváncsian várjuk.

Az esemény jellegéből adódóan és a bele fektetett munka okán a jegyárak is eképpen alakultak. A legolcsóbb az állóhely volt, 4900 forintért, a középső, már székes szektor 7500 forintba került, míg az első sorokért 9500 forintot kellett fizetni. Nem olcsó, ez tény, de ahol ilyen neves művészek lépnek fel és ilyen magas színvonalú koncertet adnak elő, ez megéri.

*Mindenképpen újító volt az Amai rendezvénye, sokat kellett dolgozni rajta, de szerintem az élmény, a hatás, amit kiváltott nem csak belőlünk, mindenképp megérte a fáradozást. Nagyon reméljük, hogy lesz még ilyen koncert, lehetne akár évente tartani. Mi biztos, hogy elmegyünk.*







**Források:**

Amai Sound facebook
librarius.hu
maestrokarmesterverseny.hu
kota.hu



# COSPLAY FARSANG

ÍRTA: HIROTAKA

*Immár másodjára látogatunk el a cosplay.hu önálló rendezvényére. A most február végén megrendezésre kerülő Cosplay Farsang igazán jól sikerült, remek kis télbúcsúztató szórakozást dobtak össze.*

A nap családiasan indult, ami nagymértékben köszönhető a felhős időnek, amikor kevesekneknek van kedve felkelni. Nekünk is nehezen ment, de azért 1-2 óra elteltével szépen megjöttek az emberek, és teljesen megtelt a Ferencvárosi Művelődési Központ.

Mielőtt a programok bemutatásába és élményeink kitárgyalásába kezdenék, muszáj egyket információt leírnom. Először is téved az, aki a neve alapján azt gondolja, hogy ez csak cosplayes rendezvény vagy, hogy csak cosplayben lehet ide jönni. Tévedés! Inkább kisebb connak mondanám, ami méltán idézi azt az időszakot, amikor kezdődtek itthon a conok. Teszi mindezt modern formában, közvetlen, baráti stílusban. Voltak AMV-k, gamer részleg, DDR, animés előadás és kvíz, vásár, sci-fi és fantasy klubok és persze a cosplayverseny.

Megérkezésünkkor már mentek az AMV-k, de a mindent mellőző körbenézés most is győzedelmeskedett. Kezünkbe vettük a programfüzetet, minden kellő infó rajta volt: programlista, térkép, hol mi van stb.

Az FMK központi része a színházterem, itt zajlott a programok többsége. Az egy órás AMV vetítés után egyből előadások kezdődtek. Ilyen volt például, hogy miként viselkedjünk a színpadon, hogy használjuk ki azt produkciónk során (a cosplayversenyt elnézve erre szükség is van). Ezt követte egy Star Trek előadás, majd a cosplay fotózásról hallhatott értékes információkat, praktikákat a közönség.

Ezután egy animés előadás jött: Animológia, AnimeFan Mode és Tenshin youtuberek beszélgettek shounen animékről. Ezzel kapcsolatban egy olyan meglátásom született, hogy nem biztos, hogy jó ötlet egy témára ráhúzni egy egész órás előadást, legalábbis, ha animéről van szó. Már csak azért is mondom ezt, mert így kevesebb embert vonz be. Persze tudom, hogy a shounen animék nagyon népszerűek itthon, de akik például nem kedvelik ezt a műfajt, mint jómagam, azokat kevésbé fogja érdekelni maga az előadás. Lehet érdemesebb lenne egyszerre több témával foglalkozni. Kettő-három már elég lenne.

Számomra a nap fénypontja ShiroNeko minikoncertje volt. Aki egyébként nem ismerné, az kattintson ide és hallgasson bele a youtube csatornáján lévő videókba. (Korábbi interjú: AniMagazin 40. szám.) ShiroNeko többek között anime openingeket énekel pl. Tokyo Ghoul, Naruto, Fate OP stb., méghozzá nagyon jól, és ebből láthattunk első ízben egy félórás bemutatót. Meg kell mondjam, fantasztikus volt, Neko élőben is szuperül énekel, muszáj többször látni a színpadon. Örvendetes, hogy sokan voltak kíváncsiak rá, és még többen jöttek be a terembe, hallva a koncertet. Kis híján tele is lett az FMK színházterme. Mivel ShiroNeko partnerünk, azonkívül, hogy támogatjuk és videóit megosztjuk az AniMagazin facebookján, természetesen összefutottunk vele egy rövid beszélgetés erejéig. Elmondta, hogy nagyon örült a felkérésnek, és annak ellenére, hogy nagyon izgult, remek tapasztalatokat szerzett, maga a rendezvény pedig nagyon elnyerte tetszését.





















Én kapásból kértem egy autogramot tőle. Remélem, még sokat látjuk fellépni.

A délután folyamán az animés közönség egy anime falatkáknak nevezett blokkokban a Konohana Kitan és a Violet Evergarden egy-egy részét nézhette meg a Ricz-Ronin Factoriesnek és a Haru-subsnak köszönhetően. Később volt még Trónok Harca előadás, és a chatar fajról is megtudhattak sok érdekességet az érdeklődők.

A nap végén egy kimerítő animés kvízjátékban vehetett részt bárki. Ez úgy működött, hogy a közönségből többen feltették a mancsukat, a műsorvezető választott közülük, majd az illető kirohant a színpadra, megkapta a kérdést, válaszolt és kapott Barcraftos ajándékokat/kuponokat. Jó szórakozás volt. Az eredményhirdetés pedig lezárta a napot.

Aki egyébként másfajta kikapcsolódásra vágyott, az a Gamer szobákban tudott szórakozni régi és új konzolokkal vagy VR-ral egyaránt. Versenyek is voltak: Just Dance, Tekken, Mario Kart vagy Injustice 2 játékokkal.

A kreatív tevékenységet végzők igényeit is kielégítette a Cosplay Farsang, az Alkimista Labor különféle workshopokkal, míg a MAT rajzos pulttal várta az érdeklődőket. Ők egyébként az emeleten kaptak helyet, ami véleményem szerint kicsit távol esett a rendezvény többi helyszínétől, mivel minden más a földszinten volt. Bár jól ki volt plakátolva és a programfüzetben is szerepelt, nem tudom, mennyien tartották eszükben, hogy ott is van valami. Szerintem az emelet még kihasználatlan, többféle program elférne még rajta. Pl. karaoke.

Az FMK tornaterme adott otthont a vásárnak. Itt mangákat, könyveket, figurákat, kézzel készült ékszereket, cosplayes kiegészítőket, kitűzőket, nasikat, plüssöket lehetett venni. Továbbá itt kapott helyet a LARPos kardvívás.

A helyszínen volt büfé is, így aki megéhezett vagy inkább megszomjazott, az itt tudott vásárolni. Aki viszont a rendezvényen kívül keresett volna táplálékot, annak a közeli Kitsune kávézót tudom ajánlani.

A nap folyamán egyébként szépen megteltek az FMK termei, mondhatni telt ház volt, ami nagyon sokat dobott a hangulaton.

*Remélem, hogy sokaknak felkeltette az érdeklődését ez a rendezvény, még ha csak pár programot néz meg az ember, akkor is találkozni, beszélgetni a barátokkal egy ilyen rendezvény keretében tökéletesen alkalmas, és a hangulat is adott. Érdemes vele egy próbát tenni.*





# Dracke cosplay

## interjú

Készítette: Lady Marilyn (*ladym.blog.hu*)

*Koltai Csaba, azaz Dracke lett a 2017 legjobb cosplayese pályázat első helyezettje (AniMagazin 41. szám), így most őt faggattuk cosplayes munkásságáról.*

## Hogyan esett erre a művészetre a választásod?

Nagyon sokáig fogalmam sem volt, hogy egyáltalán létezik ilyen.

Mivel nagy Star Wars rajongó vagyok, vásároltam magamnak egy magyar készítőtől egy rohamosztagos sisakot, majd egy E-11-es Blastert.



Gondoltam, milyen jó lenne, ha a páncél többi része is meglenne.

Felvettem a kapcsolatot ismét a készítővel, de számomra akkor egy elég magas árat mondott. Akkor jött a kérdés, hogy mivel elég ügyes kezűnek mondom magam, hátha meg tudnám én is csinálni. Szerencsémre az illető nagyon segítőkész volt, ajánlott egy technikát és egy programot, amivel el lehet kezdeni hasonlót. Onnantól nem volt megállás, elkezdtem az összes filmes, játékos dolgot megcsinálni, először papírból, majd később megpróbáltam ezeket gyantázni. Kísérleteztem foammal is, na persze kisebb-nagyobb sikerekkel.

## Mióta jársz conokra? Mely rendezvényhez köthetők az első conos élményeid?

2015-ben voltam először conon, talán tavasszal a Hungexpón egy Mondoconon.

## Mi a kedvenc programod ezeken a rendezvényeken?

Hát mindenképpen a cosplay és a szusi. =)

## Mesélj a kezdetekről! Hogyan vágtál bele a cosplayezésbe?

Először csak másoló papírból a pepakura program segítségével kezdtem el különféle filmes és játékbeli dolgokat összerakni, majd később ezeket megpróbáltam gyantázni is. Hamar rá kellett jönnöm, hogy ehhez túl gyenge az a papír. Foammal is először csak jóga matrac és polifoam dolgokként találkoztam, és csak később rendeltem rendes Eva foamot Ebay-ről.

Elkezdtem rengeteg videót nézni, és felkutatni azokat az anyagokat vagy azok megfelelőjét. El kezdtem velük kísérletezni és különféle technikákat kipróbálni. Majd 2015 őszére megszületett az első kész jelmezem, amivel egyből el is indultam az őszi PlayIT show-n.



## A cosplayversenyen kívül esetleg más versenyeken is kipróbáltad már magad a conokon?

Nem, más versenyen még nem nagyon, főleg mivel, hogy a legtöbb rendezvényre úgy érkezem, hogy versenyzek az elkészített jelmezemmel.

## Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

Hát egészen most 2017 végéig vidéki voltam én is. Így azért voltam vidéki rendezvényen is, és hála a Cosplay.hu csapatának több nagyvárosi rendezvényen is megfordultam már.

## Jártál már korábban külföldi conon?

Első körben tavaly sikerült eljutnom Londonba az MCM Comic Conra, mint látogató, de ami ott fogadott az valami hatalmas élmény volt, mind a mérete, mind az ott felvonultatottak valami csoda. Szintén tavalyhoz kapcsolódik, hogy neveztem a Bécsi Vienna Comic conra, mint versenyző. Itt az előszűrésen át is jutottam, ami ezek után fogadott, az valami hatalmas élmény volt. Nagyon odafigyeltek a versenyzőkre, amit azért kicsit néha hiányolok az itthoni versenyekről, és emellett még a dobogóra is felállhattam a kategóriámban, ami valami leírhatatlan érzés volt.

## Mióta cosplayezel és mi volt az első munkád?

2015 őszére lett kész az első jelmezem, ami az egyik kedvenc játékomból, a Hellgate Londonból egy Templar volt.

## Sikerült több díjat nyerned az elmúlt időszakban (Cosplay.hu - 2017 Legjobb cosplayese pályázat I. hely, Mondocon - Cosplayverseny III. hely). Ehhez Gratulálunk! Hogyan élted meg a sikert?

Nagyon szépen köszönöm!

Huh… hát mit is mondhatnék. A második jelmezemmel, amivel színpadra álltam, mindjárt két díjat is nyertem. Olyan szinten meg voltam hatódva, hogy szinte hazáig folyt a könnyem és meg sem tudtam szólalni.

## Sokan fordulnak hozzád cosplay készítési tanáccsal? Milyen tippeket kérnek és kapnak a cosplayesek tőled?

Igen, viszonylag sokan fordulnak hozzám és nagyon szívesen segítek mindenkinek.
Általában a „miből csináltad," az első kérdés és, hogy honnan lehet beszerezni. Szoktak technikát is kérdezni, csak sajnos azt látom, hogy a legtöbb ember szeret az általa megszokott anyagoknál és



technikáknál maradni, nem mernek kilépni ebből. Pedig nagyon hasznos, ha egy kicsit kísérletezik az ember, hogy mi hogyan viselkedik bizonyos dolgokra.

## Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb és miért?

Ez egy nehéz kérdés, mivel mindben van valami, ami miatt szeretem, vagy büszke vagyok rá. Talán a legutóbbira, a StarCraft II - Protoss Zealotra. Mindazért, mert ezzel sikerült nemzetközi szinten is remekelni, illetve mivel egy nagyon lehetetlen karaktert úgy sikerült megoldanom, hogy a legjobban visszaadja a játékbelit.



## Honnan nyered az inspirációidat?

Híres külföldi, vagy hazai nagy cosplayesektől és attól, hogy mindig a következő jelmezemmel valami sokkal nagyobbat alkossak, mint az előző.

## Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?

Ez eléggé vegyes. Általában csak kiválasztok egy olyan karaktert, ami nagyon tetszik és tudok egyesülni vele, nincs sok ilyen, és van benne valami kihívás, akár a mérete, az anyaghasználata vagy a hozzá használandó technika miatt.



## Számodra mi okozta a legnagyobb fejtörést, amikor egy adott játékból valósítottál meg egy karaktert?

A Protossomnál volt eddig a legnagyobb fejtörés, hogy a sok ízben tört lábát hogyan lehetne megvalósítani úgy, hogy viszonylag kényelmes legyen és ne nagyon üssön el az eredetitől.

## Mennyire tartod fontosnak a cosplay „play" részét?

Nagyon is! Szeretek úgy felmenni a színpadra, hogy ha valaki végignézi az előadásomat, ne csak a jelmezt lássa, hanem higgye is el, hogy az valóban az a karakter.

**A cosplayezés kreatív hobbi, többféle megoldás létezhet egy részlet megvalósítására, de az eredmény nem feltétlenül lesz komfortos. Milyen eszközökkel tudsz kicsit kényelmesebbé varázsolni egy-egy darabot?**

A komfort első sorban! Amire nagyon érdemes oda figyelni, az a lábbeli! Mivel általában az ember egész nap talpal, ez a legfontosabb része a jelmeznek, mert nem csak passzolnia kell a ruha többi részéhez, hanem nagyon kényelmesnek is kell lennie. Fontos, hogy olyan cipőre építsünk, amit már kigyúrtunk, mert így biztos, hogy nem lesz gond.



**Saját belátásod szerint mennyire vagy kritikus a munkáddal szemben?**

Eléggé maximalista, tehát nagyon is kritikus vagyok és szeretem mindenből kihozni a legtöbbet a tudásom szerint.

**Szíved szerint Te milyen változtatásokat eszközölnél a magyar cosplayversenyek szervezésében, lebonyolításában és díjazásában?**

Ami itthon eléggé nyomasztja az összes jelmezest, azok az öltözők. Eléggé kicsik, zsúfoltak, nincs bent tükör és hasonlók. Valamint apró figyelmesség, de rengeteget számít például egy-egy flakon víz és mellé egy szívószál, mert sokaknak eléggé nehézkes az evés-ivás jelmezben.

**A díjazás:** igazából ezen a téren is lehetne egy kis fejlődés, mert oké, hogy az ember nem azért csinálja, de egy-két jelmez eléggé költséges, és sok versenyző azért sem akar vagy tud fejlődni, mert nem éri meg.






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

Mind a kettőben van nehézség. A beszerzésben is, mert javarészt lehet, hogy külföldről kell megrendelni. A felhasználásnál meg, hogy elég lesz-e, vagy ha új anyaggal dolgozik az ember, akkor meg azért.

**Mely alapanyagok a kedvenceid és miért?**

Az Eva foamot nagyon szeretem, mert egy nagyon jól használható anyag, amiből szinte bármit meg lehet csinálni a megfelelő technika segítségével.

**Amikor cosplay alapanyagokat vásárolsz inkább a jól bevált üzleteket részesíted előnyben vagy szívesen kipróbálsz új helyeket is?**

Általában megmaradok a jól bevált üzleteknél.

**Mi volt eddig a legextrémebb alapanyag lelőhely, ahol vásárolni tudtál?**

Fogorvosi illetve orvosi szaküzlet.

## Ha most vágnál bele a cosplayezésbe csinálnál bármit is másként?

Szerintem nem.

## Rengeteg különböző technika áll rendelkezésre a cosplay készítéshez. Számodra mi jelent igazi kihívást ezek alkalmazásánál?

Szerintem a hely és az eszközök. Az embernek nehéz úgy dolgozni, ha nincs meg a megfelelő helye, ahol alkalmazni tudná a megfelelő technikákat.

## Általában boldogulsz egyedül az átöltözéssel vagy segítséget kell kérned? Mennyi időbe telik átöltözni, ha egy összetettebb cosplayt szeretnél viselni?

Eddig sikerült mindig olyan karaktert találnom magamnak, aminél mindig kellett segítség magam mellé, ha nem is a teljes öltözéshez, de részegységekhez mindenképp.
Általában egy jó félóra legalább szokott kelleni, mire átöltözöm.

## Milyen tanácsokkal látnád el a kezdő cosplayeseket?

Nézzenek rengeteg videót, ne féljenek kísérletezni valamint megkérdezni a tapasztaltabbakat, és ami a legfontosabb, hogy ne adják fel!

## Mit gondolsz, milyen háttértudás jelenthet előnyt a cosplay megtervezéséhez valamint elkészítéséhez?

A jó kézügyesség mindenképpen, és ha valaki ért vagy dolgozott már valamelyik szerszámmal, az is eléggé előnyös lehet

## Számodra milyen egy jó cosplay?

Legfontosabb, hogy mindenben hasonlítson az eredeti karakterhez, és nem csak messziről mutat jól, hanem ha közel megy az ember, akkor is látja, hogy igenis foglalkoztak vele.

## Véleményed szerint milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy jó cosplayer?

Legyen segítőkész, ne nézze le és ne kritizálja a másikat, legyen a saját munkáját tekintve maximalista.

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

Magyarországról Okkido az abszolút példaképem, mivel gyönyörű munkái vannak és a végtelenségig precíz és maximalista minden téren.
A külföldiek közül pedig: Kamui, Bill Doran (Punised Props), S.K.S Props, Egg Sisters. Ők szintén azért, mert hihetetlen dolgokat alkotnak és hatalmas inspirációt tudnak adni.




## Szerinted milyen témájú cosplay klub megalakítására lenne igény, amelyre hazánkban még nincs példa?

Elég sokféle cosplay klub van hazánkban. Így hirtelen nem nagyon jut eszembe semmi sem.



## Hogyan készülsz a conokra és fotózásokra? Ehhez kapcsolódva milyen tippeket adnál a kezdőknek?

Mindig ellenőrzöm a jelmez állapotá. Érdemes a rendezvények előtt otthon többször is felpróbálni, mászkálni benne, lépcsőzni és hasonlók, minden olyan tevékenységet kipróbálni, ami a rendezvényen is adódhat, így fény derül az esetleges gyenge pontokra és nem érhet minket meglepetés.

## Mire szánsz kiemelt figyelmet a közösségi oldalakon a saját cosplayes honlapod kezelése során?

Legtöbb esetben meg szoktam osztani az épp aktuális jelmez folyamatát, képek vagy akár videók formájában.

## Viseltél-e már nyilvános területen cosplayt a con határain kívül?

Természetesen igen, többször is, és jó látni az emberek tekintetét, akik sokszor nem tudják mire vélni a dolgot. =)

## Mi a leghumorosabb élményed, ami cosplay viselése során ért?

Barátokkal kint voltunk a Margitszigeten videózáson és fotózáson, majd mikor jöttünk el, két nagyon csinos lány futott el mellettünk, a barátommal mi csak egymásra néztünk és már futottunk is utánuk.

Erre a két lány mosolyogva futás közben tolt velünk egy szelfit, majd a „nehogy már a fiúk lehagyjanak minket jelmezben" mondat hangzott el. =)
Ezenkívül rengeteg vicces élményünk volt, de ez az egyik, ami a legjobban megmaradt.

## Mi a véleményed a „szekrény cosplay" ágazatáról?

Vannak olyan karakterek, amiket abból is ki lehet hozni. Ami viszont biztos, hogy rajtam nem fogtok látni ilyet sosem. =)

## Mire ügyelsz a cosplay szállítása, valamint tárolása során?

Hogy ne sérüljön, mert utólag lehet, hogy nehezebb javítani az adott felületet.

## Szerinted melyek a legfontosabb szempontok, amelyekre minden cosplayesnek ügyelnie kell a nagyobb kiegészítők vagy ruhák szállításnál?

Szintén, hogy ne sérüljön, és az sem árt, ha moduláris/szétszedhető a cosplay, mert akkor könnyebb szállítani.

## Általában előre tervezel és dolgozol vagy még a con előtti estén is az utolsó simításokat végzed?

Szeretek időben kész lenni, hogy legyen idő felpróbálni és megbizonyosodni a gyenge pontokról és az illesztésekről, de fordult már elő, hogy csak a conra vezető út alatt aludtam, mert előtte reggel lettem kész mindennel.

## Van olyan kiegészítőd, amely mára a szobád dekorációja lett?

Igen, általában a fegyvereimet szeretem kirakni a falra.



## Mik a jövőbeli terveid cosplayezés terén?

Hát az idei terveim egy Ragnar Lothbrok a Vikingek című sorozatból valamint egy WoW-os Ork vezér, egy Grommash Hellsceam.

## Hol találkozhatnak az olvasók veled legközelebb?

Igyekszem az összes rendezvényen részt venni, tehát ne féljetek odajönni beszélgetni vagy egy kép erejéig.

## Köszönöm az interjút!

**Fotók forrása: Filip Blazek (cosplay.hu) ;**
***Dracke's Incredible Armoury facebook***
***Koltai Csaba facebook***



# Gyűrűk Ura Cosplay Club

## interjú

Készítette: Lady Marilyn (*ladym.blog.hu*)



**Kérlek mutatkozz be az olvasóinknak, valamint arra is megkérlek, hogy a cosplay klubbot is prezentáld!**

Zsikla Gergely vagyok, a Gyűrűk Ura Cosplay Clubot 2013-ban alapítottam Faramir kapitányként. A csapat jelenleg 20 főből áll. Jelmezes rajongói csapatunk küldetése, hogy a tolkieni mitológia bemutatásának segítségével élményt adjunk a közönségnek és a rajongóknak. Rendszeresen járunk a magyar conokra, PlayITekre, de felkérést kapunk céges és egyéb rendezvényekre, külföldi conokra is.

**Milyen feltételeknek kell megfelelnie azoknak, akik új tagként, kész jelmezzel szeretnének jelentkezni hozzátok?**

Lényeges szempont nálunk a minőségi, igényes, filmhű jelmez. Természetesen várjuk azokat is, akik olyan karakternek szeretnének beöltözni, aki a filmben nem szerepel. Ez esetben Tolkien könyveinek rajzai és leírásai irányadók. Kritérium a 18 éves kor betöltése, és a kortól független szellemi érettség. Továbbá fontosnak tartjuk a karakterhűséget a megjelenésben.

**Kizárólag a Gyűrűk Ura filmes tagjait megformáló cosplayesek jelentkezhetnek hozzátok vagy a Hobbit filmekből is várjátok az új tagokat?**

Természetesen a Hobbitból is szívesen látunk jelmezeseket, illetve akár, mint ahogy említettem, a könyvekből vett karaktereket is.

**A jelentkezők esetében a bemutatott cosplaynek a filmes univerzumhoz vagy a könyvekhez kell hűnek maradnia? Esetleg más feldolgozáson alapuló (animáció, tv-sorozat, videójáték) cosplayes munkát is el tudtok fogadni?**

Elsősorban a filmek a mérvadóak a jelmezek elkészítésénél, hiszen ott láthatunk rendkívül kidolgozott és részletgazdag jelmezeket, melyek inspiráltak minket. Tolkien leírásaiból, rajzaiból is szép és kidolgozott jelmezek készíthetők, de itt már több teret kap a képzelet. Az egyéb megjelenítés (animáció, sorozat) a jelmez és a karakterhűség szempontjából veszélyesebb, ezért a filmekhez és a könyvekhez igazodunk.



**Kérlek mutasd be a csoport jelenlegi tagjait röviden. Kik ők és mely karakterek bőrébe szoktak bújni?**

Feleségem, Péter-Szabó Kinga Éowyn karakterét személyesíti meg, Rohan fehér leányáét, én, Zsikla Gergely, Faramir kapitány, Ithiliai kósza vagyok, aki a történetben is társa Éowynnek. Koren Péter Kilit testesíti meg, ő a Hobbitból ismert





törp. Csiki Nándor Legolas bőrébe bújt, aki Thranduil tünde király fia. Nemes Dia két karaktert is választott, tündeként Tauriel és hobbitként Bilbónak is beöltözik. Legolas apját, Thranduil tünde királyt Vadász Ákos jeleníti meg. De van nazgulunk, Witch Kingünk, orkunk, easterlingünk, több nemes tünde és hobbit is a csapatunkat erősíti.

## A jelenlegi tagok saját készítésű ruhákkal rendelkeznek?

Is-is. Van, aki maga készíti, de sokunk jelmezét Ligeti Hajnalka profi jelmeztervező készítette. De igénybe veszünk profi kardkovácsot és csizmakészítőt is az igazán filmhű jelmezek elkészítéséhez.



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

Igen, vannak díszleteink, például zsáklak, világító Mória kapu, zászlók, makettek, replikák. A club kiállítási anyaga igen látványos.

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

A legfontosabb a filmhű jelmez. Mindamellett ha még valaki hasonlít is az adott karakterre, az plusz.



## Hogyan készültök a közös fotózásokra?

A standunknál be szoktuk öltöztetni a rajongókat az erre a célra készíttetett jelmezeinkbe és a díszleteink előtt remek képek szoktak készülni velük. Nagyon szeretik ezt a lehetőséget a rajongók.



## Van saját műhelyetek, ahol közösen tudtok dolgozni vagy tárolni a kellékeket?

Nekem van műhelyem otthon, itt készítem a replikákat, ezzel is segítve a csapatot. Közös műhelyünk nincs.

## A filmek világában profi maszkmesterek és jelmeztervezők dolgoznak, ezenfelül pedig a vizuális technika is sokat dobhategy-egy szereplő megjelenésében. Mennyire gyűlik meg a bajotok az ilyen apró részletekkel a cosplay elkészítése során?

Rendesen feladja a leckét néha egy-egy részlet kidolgozása, de igyekszünk visszaadni minden apró részletet. Hiszen az ördög a részletekben rejlik.





## Milyen tanácsot adnál azoknak, akik egy Gyűrűk Ura karakter bőrébe szeretnének bújni egy cosplay keretein belül?

Legyenek kitartóak, adják meg a tiszteletet a rajongásuk tárgyának azzal, hogy minél szebben kidolgozzák a jelmezt. Gondolok itt a minőségi anyagokra. Egy műbőr soha nem olyan, mint az igazi bőr például.



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

Igen, sajnos a könyveket nem ismerik olyan sokan. Évek óta a kiállításunk részét képezi az általam készített legendás Dor-Lómini sárkány sisak, Turin Turambar sisakja, mely csak a Hurin gyermekeinek borítóján szerepel. Nagyon kevesen ismerik fel, pedig nekem a kedvencem.



## Milyen tényezők alapján esett a választásod az általad megszemélyesített karakterre?

A személyisége is fontos, hogy hasonlít-e rám, magamének tudom-e érezni a karaktert. Illetve a jelmeze tetszett nagyon.

## Számodra mely cosplaykészítési technika jelentette eddig a legnagyobb kihívást?

A cosplay miatt tanultam meg az öntőforma készítést, és üvegszálas gyantából készíteni sisakokat. Ezt évekig tartott kitapasztalni, óriási kihívás számomra.

## Mennyire fontos számodra a cosplay szerepjáték része?

Bele tudom élni magam a szerepbe. Jó, ha egy karakter nem csak a jelmezben, hanem a jellemében is meg van jelenítve.

## Szerinted sok cosplayert megmozgat maga a Gyűrűk Ura filmes univerzuma?

Rengeteget! Nálunk is sokan vannak, de Amerikában láttam olyan csoportot, hogy csak a rangerek vannak harmincan.

## A csoport vidéki rendezvényeken is képviseli magát?

Vidéki és több külföldi rendezvényre is meghívtak már minket.

## Külföldön hol jártatok már cosplayes rendezvényeken csoportként?

Voltunk már Belgrádban és Varsóban is. Bécsbe is járnak ki többen közülünk.

## Szoktatok mozi premiereken is cosplayben megjelenni? (Ha igen, erről egy kis élménybeszámolót is kérnénk!)

A Hobbit filmek bemutatója kapcsán 2013-2014-ben a csapat két alkalommal is megrendezte a legnagyobb Gyűrűk Ura rendezvényt Magyarországon a decemberi hónapokban, ahol egy héten keresztük találkozhattak a rajongók a Gyűrűk Ura Cosplay Club tagjaival a Corvin moziban. A rendezvényeken megtekinthettek egy nagyszabású, Középfölde világát bemutató makettet, valamint replika kiállítást is. A rendezvények hatalmas sikert arattak alkalmanként, közel 8000 látogató vett részt a programokon.

## A conokon kívül milyen egyéb rendezvényeken vesztek részt cosplayerként?

Hívnak minket céges rendezvényekre, városnapokra, plázákba, illetve hasonló rendezvényekre, ahol szeretnék jelmezesekkel színesíteni a programot.

## Részt vesztek jótékonysági alapú akciókban? (Ha igen, hogyan készültök ezekre?)

Évek óta járunk a Coshelp keretein belül kórházakba súlyos beteg gyerekeket látogatni, ahol igyekszünk feldobni kicsit őket. Mindig szívesen segítünk ilyen célokat. Az őszi PlayITen például jótékonysági gyűjtést szerveztünk, a befolyt összeget leukémiás gyerekeknek ajánlottunk fel.

## Van kiemelten humoros élményetek, amely cosplayben ért benneteket?

Nagyon sok ilyen élmény van, főképp amikor kimegyünk az utcára jelmezben, nagyon meg tudnak lepődni az emberek. Amikor a Happy videoklipünket forgattuk, sok ilyen eset volt.




## Ti min változtatnátok a cosplay versenyeken, valamint a conos programokon?

Versenyekben nem sűrűn szoktam részt venni. A conokon több interaktív program jó lenne. Valamint jó lenne még több tematikus díszlet, ahol lehet fotózkodni. Külföldi conokon sok ilyet láttam.

## Az elmúlt években az a hír kelt szárnyra, hogy sorozatot szeretnének készíteni a Gyűrűk Urához kapcsolódóan. Mit gondoltok az elképzelésről?

Nagyon kíváncsian várjuk! Remélem, hogy újabb lendületet ad majd Középfölde rajongóinak és ez által hozzánk is többen szeretnének majd csatlakozni.



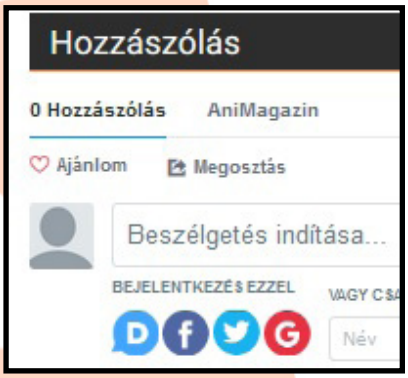

## Mik a jövőbeli terveitek? Hol találkozhatunk veletek legközelebb?

Minden nagyobb conon kint vagyunk kiállítással, standdal. Illetve szeretnénk idén is megrendezni saját rendezvényünket, a Középfölde fesztivált is. Várunk mindenkit szeretettel!

# Megújultunk!

# animagazin.hu

## Szólj hozzá!







## Böngéssz a korábbi számokból!

## Csekkold milyen cikkek voltak eddig!




# AniMagazin

Csak kattints valamelyik szövegre és máris a célnál vagy!