

AniMagazin

Chuunibyou Movie



Mirai no Mirai



Őszi szezonajánló



TOP 10
Isekai anime



Bellatrix Sparrow
cosplay interjú



Impresszum

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

Szerzők:

*Iskariotes, Lady Marilyn, tomyx20,
 A. Kristóf, Szimun, Venom,
 Saci, Flash*

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

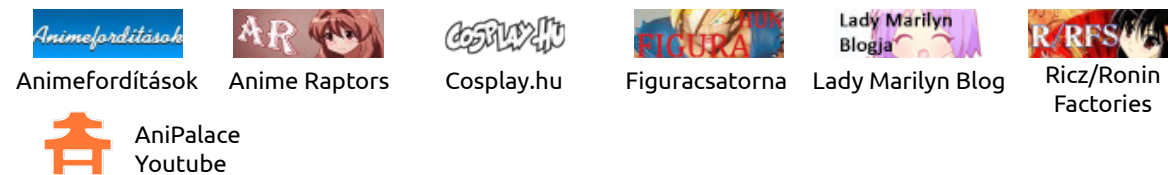
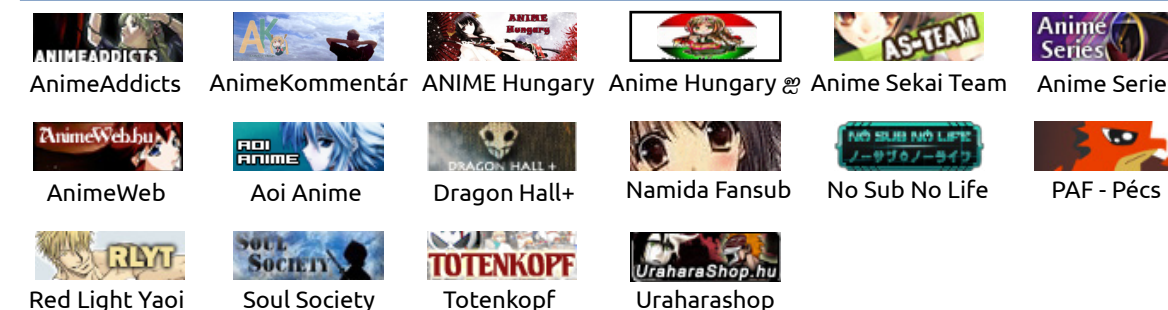
Írj cikket!**Légy te is az AniMagazin cikkírója!**

Van egy kedvenc animéd, vagy mangád, amit széles körben bemutatnál vagy esetleg más japános dolgról 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**További partnerek****45.**

Talán nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy egy-egy magazin számnak sosincs előre kitalált tematikája. De aztán valahogy (nem mindig) mégis kikeredik belőle valami koncepció, köszönhetően a kreatív cikkíróinknak. Persze az egész számra ez nem kiterjeszthető, de kis szegmensben igenis érvényes. Erre a legjobb példa a mostani szám animefelhozatala, azonbelül is az első három cikk, ami nem elég, hogy mind film, de mindegyik idén jelent meg, sőt a Maquia még ki sem jött DVD-n/BD-n. Emellett pedig valahogy mindegyik kapcsolódik a család fogalmához, a Maquia és a Mirai elég szorosan. Szóval összeszervezni se tudtuk volna jobban.

A témák közt szemezgetve még a kínai vonalra érdemes odafigyelni. Az elmúlt időszakban több kínai gyártású anime, saját nevén donghua került fel a szezonos listákra. Ezek közül a *Hei Bai Wu Shuang* és a *Mo Dao Zu Shi* került bele az új számba. Utóbbit a „Szezonos animékről” cikkben találjátok. Ha pedig Kína, akkor legyen manhua is, ajánlom figyelmetekbe a *Fenh Shen-ji* ismertetőjét.

Bevallom kapkodós volt ennek a magazinnak a készítése, mivel elég későn tudtuk csak elkezdni, ugyanis kint jártunk Japánban és eltöltöttünk ott egy hetet. Belemértünk Akihabarába és megjártuk az egyik japán cont, a Comiketet is. Olvassátok el a beszámolómat itt a magazinban. Úgyhogy mire visszarázódtunk a hétköznapokba, már pörögni kellett, hogy minden remekül összejöjjön. Arról nem is beszélve, hogy a Fantasy Expós beszámolómat a megjelenés előtt két nappal tudtam csak megírni. Szóval nem unatkozunk, de örülünk, hogy ismét egy remek AniMagazint tudunk elhozni nektek, amiben reméljük, minél többen minél több érdekeséget találtok és olvastok el.

Köszönöm a cikkíróknak ismét a remek munkát, ahogy a szerkesztőknek is, és természetesen neked, kedves olvasó, hogy letöltötted a legújabb számot. Várunk minden érdeklődőt az AniMagazin új hivatalos facebook csoportjába, ahol lehet kérdezni, beszélgetni a cikkírókkal meg persze velünk, szerkesztőkkel is. Igyekszünk minél több kulisszatitkot megosztani veletek.

Jó szórakozást és olvasást az AniMagazin 45. számához!

- Hirota

A 46. szám várható megjelenése:
2018.11.24.

ANIME

04 Chuunibyou demo Koi ga Shitai! Movie: Take On Me
Venom

10 Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou
Hirota

15 Mirai no Mirai
Iskariotes

23 Hei Bai Wu Shuang
Flash

26 Őszi Szezonajánló
Hirota

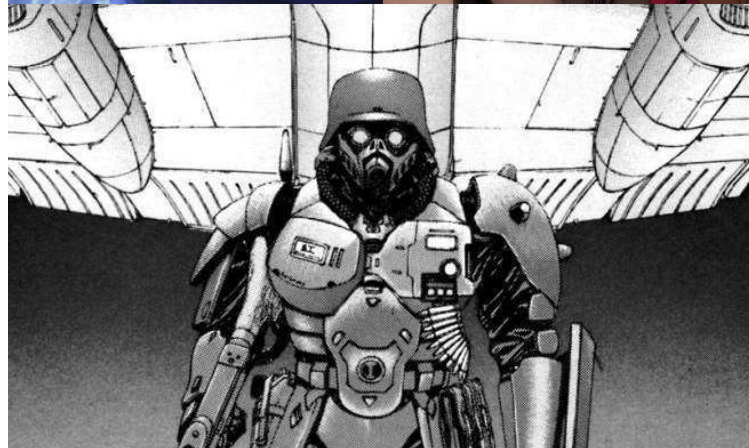
39 Szezonos animékről
Catrin, Hirota, Venom

53 TOP 10 Isekai anime
Venom

MANGA

59 Kerberos Panzer Cop
A. Kristóf

62 Feng Shen Ji
A. Kristóf



67 **FIGURAVILÁG**
AnoHana: Menma
Szimun

70 **KONTROLLER**
Dragon Ball Legends és Dokkan Battle
tomyx20

73 Darkstalkers
tomyx20

80 **RENDEZVÉNY**
Fantasy Expo és Anime Piac
Hirota

83 **TÁVOL-KELET**
Tokiói kiruccanás
Catrin, Hirota

92 Tokyo Tower
Saci

96 **KREATÍV**
Bellatrix Sparrow interjú
Lady Marilyn





CHUUNIBYOU DEMO KOI GA SHITAI!
MOVIE: TAKE ON ME

ÍRTA: VENOM ([COSPLAY.HU](https://cosplay.hu))

AVAGY MENEKÜLÉS A FELNŐTTKORBA

Hát ezt is megértük! A Kyoto Animation végre pontot tett a valahol kicsit keserűdes módon félbehagyott Chuunibyuu sorozatára. Bár mindenki reménykedett egy harmadik szezonban, de a stúdió láthatólag nem igazán szereti a végtelenségig húzni a sorozataikat. A történet végét egy mozifilmmel zárták, melytől én kezdetben nem is tudtam, hogy mit várjak, hiszen már a második szezon is kicsit erőltetettnek tűnt, a zseniális első után, bár kétségkívül roppant szórakoztató volt. Viszont amit kaptunk a végére, az garantáltan nem fog csalódást okozni a rajongóknak!

Oké, oké, lehet nem mindenki tudja, miről is van szó. Nekik javasolom az AniMagazin korábbi számait, mert volt róla egy komolyabb ismertető (*AniMagazin 24.*), és én is kétszer zengtem dicsőhimnuszt róla, a top 10 legjobb Kyoto Animation sorozat kapcsán (*AniMagazin 30.*) és úgy is, mint általánosan minden idők egyik legszórakoztatóbb romantikus komédiája (*AniMagazin 43.*). Ezért

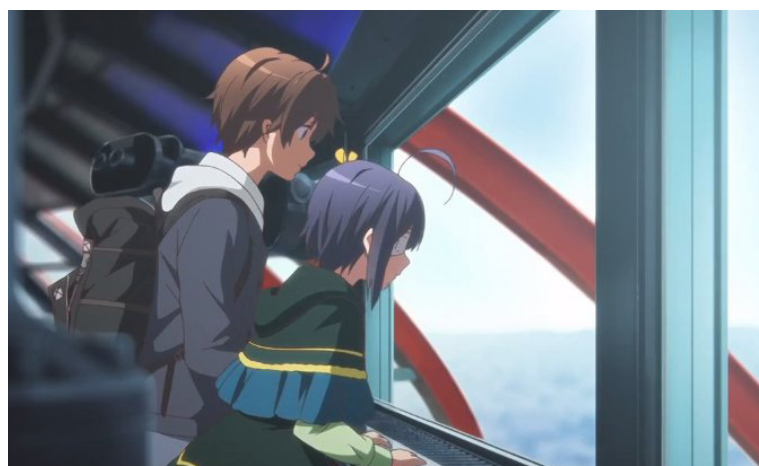
nem is mennék bele nagyon mélyen az alapokba, de annyit azért felvázolok nagyon röviden, hogy miről is van szó: Yuuta és Rikka, a sulis legfurább szerelmespárja, ugyanis mind a ketten hajlamosak a „chuunibyuu”-ra, avagy a gyerekes fantázia világban való elmerülésre. Bár a srác már -saját bevallása szerint- kinőtt belőle, de Rikka bizony a nap 24 óráját tölti a furcsa álmvilágában, amivel rendszeresen kiborítja a családját és zavarba hozza a környezetét. Persze Yuuta így is szereti és elfogadja őt, egyre jobban kezelve a lány örületeit. A sulis klubjukban pedig ott vannak a barátai, akik legalább annyira „dilisek”, mint ők... bár van, aki ezt kikérné magának, hogy ő nem is chuuni, csak szimplán látja a tündéreket.

Yuuta és Rikka szerelmesek egymásba, kétségbe sem lehetne vonni, hiszen az évek alatt jól összecsiszolódtak. Egyetlen kis baki, hogy Rikka nem igazán kezeli jól a srác testi közeledését, mivel rettenetesen félénk, Yuuta pedig egy idő után feladta, így a kapcsolatuk legintimebb momentu-

ma, ha kézen fogva sétálnak. A baráti kör persze mindent elkövet, hogy ugyan lépjenek már túl a gátlásokon és legalább egy csók csattanjon el, de hiába, van amikor nem ilyen egyszerű a dolog.

A mozifilm története ott indul, hogy hőseink harmadévesek lettek a suliban, ami azt jelenti, hogy hamarosan elballagnak és belépnek az úgynevezett felnőttkorba. Rikka jövője viszont nem túl fényes, a tanulmányi eredményei kriminálisak, a családi helyzete problémás, a továbbtanulása kérdéses, munkát vállalni meg a chuunibyuu állapota miatt szinte lehetetlen. A helyzetet pedig tovább bonyolítja, hogy a nővére, Touka, ismét visszatér Olaszországból, ám ezúttal nem csak látogatóba érkezik, hanem feltett szándéka, hogy Rikkát magával vigye Európába. Ám a szerelmespár nem hagyja magát, egy kis noszogatás után úgy döntenek, hogy kettesben elsöknek Touka elöl és belevágnak a nagyvilágba.

Persze kezdetben cél nélkül, szinte csak a vicc kedvéért menekülnek, de mintha Touka nem is bánná, hogy így alakult a helyzet. Némi rábeszélés után (avagy szokásosan kőkemény és kegyetlen zsarolással) ráveszi Shinkát és Dekomorit, hogy „vadászák le” a két szökevényt.



Ezzel elindul a kezdetben jóformán burleszkbe forduló hajsza, földön, vízen és levegőben, a helyzet pedig hamarosan elkezd eszkalálódni. Yuuta és Rikka ráébred, hogy ez a kis kaland alapjaiban fogja megváltoztatni az életüket és a kapcsolatukat.

KyoAni és a mozifilmek

A történet bizonyos pontjaira még visszatérek, de most térjünk át egy kicsit a technikai oldalra. A látvány... nos, Kyoto Animationról beszélünk, vagyis indításnak tegyük is be a legfelsőbb kategóriába, bár azért nem tökéletes az öszszkép. A kötelező KyoAni elemek természetesen adóttak: elképesztő hátterek, zseniális kamera effektek, mesteri kompozíciók, fények, árnyékok és színek, melyekről ódákat lehetne zengeni. Aztán ott vannak az apróságok, mint a hihetetlenül részletes arcmimika, a test apró mozdulatai, a haj animációja és sok-sok más, amit elsőre talán észre sem veszel, de pont ez benne a jó. Minden kis dolog igazi japán precízióval és alaposággal van megalkotva.

Na de akkor mi a gond? Már a *Silent Voice* (*AniMagazin 38.*) és a *Tamako Love Story* (*AniMagazin 37.*) kapcsán is feltűnt, hogy a KyoAni ugyan a fentebb felsoroltakban szinte verhetetlen, ugyanakkor elég gyakran kapunk nagyon elnagyolt karakteranimációkat. Kifejezetten szembántó tud lenni, amikor a szereplők futnak vagy valami nagyobb, komplexebb mozgás van a jelenetben,



ugyanis láthatóan spóroltak az animációs fázisokkal, ami itt különösen előjön és nem egyszer szisszentem fel, hogy „naaa, ez mi volt kérem?!”. Persze, amikor „harcok” vannak (erősen idézőjelbe téve, tudjuk miért), akkor persze mosolygunk, hogy az animátorok jól szórakoztak, de cserébe lesznek jelenetek, ahol meg szúrósan nézünk, hogy azért ez egy TV epizód színvonala.

Félreértés ne essék, így is nagyon profi munka, de azért talán pont emiatt bántó, amikor kicsit igénytelenebb jeleneteket látunk.

A hangok és zenék továbbra is nagyon profik, különösen a hangkeverés és hangeffektek, melyeket több hollywoodi stúdió is megirigyelhetne (tényleg kíváncsi lennék, hogy ezt is házon

„...nagyon szépen néz ki a film, bár valahol érződik rajta, hogy azt a költséget, amit egy lehetséges harmadik szezonra szántak, inkább ebbe tölték bele.”



belül oldják meg vagy kiszervezik). A seiyuuk is hozzák amit kell, bár sosem tagadtam, hogy szerintem van pár szereplő, akiknek nagyon irritáló a hangja (Kumin senpai csipogásától fálnak tudok menni).

Összefoglalva nagyon szépen néz ki a film, bár valahol érződik rajta, hogy azt a költséget, amit egy lehetséges harmadik szezonra szántak, inkább ebbe tölték bele. Hogy ez most jó vagy rossz, azt majd mindenki eldönti maga.

Egy spirituális utazás

Mint olvashattátok, a történet nagyrészt egy Japánon belüli nagy utazás fogja kitölteni. Persze a kezdetek nagyon humorosak, Yuuta és Rikka sem veszi túl komolyan, eleinte még céljuk sincs, csak a második napon találja ki a srác, hogy keressék meg Rikka anyukáját, aki Hokkaidóban dolgozik és végre elmondják neki hivatalosan, hogy ők egy pár.

És itt kezd el az utazás egy kicsit több árnyalatot felvenni, mert míg a felszínen egy tényleg komikus üldözés folyik, menekülve Touka és a két „szolgája” elől, alatta viszont egy amolyan spirituális utazás veszi kezdetét, ahol a két fiatalnak újra kell értékelnie önmagát, a kapcsolatukat és a jövőjüket.

És igen, megint ide lyukadtunk ki, a Kyoto Animation egyik kedvenc témájához: a felnőtté váláshoz és az önmagunkkal való szembenézéshez. Akárcsak a *Tamako Marketben*, *Silent Voice*-ban, *K-On*-ban vagy akár a korábbi *Clannadban*, így itt is kénytelenek a szereplők szembesülni azzal a ténnyel, hogy a gyerekkoruk hamarosan véget ér. Yuutának és Rikkának jóformán hónapjaik maradtak gyerekként, aztán belépnek egy olyan világba, amire egyáltalán nincsenek felkészülve. Elvégre felnőttként már nem lehet képzeletbeli tündéreket kergetni, démonokat idézgetni, eljátszani, hogy hatalmas varázslók és harcosok vagyunk.

Vagy mégis? Valóban el kell dobnunk minden álmunkat és fantáziánkat, ha felnőttek leszünk?

Mi marad akkor belőlünk? Mások leszünk hirtelen? És ha igen, akkor mi lesz velünk utána?

Képes-e egy kapcsolat megmaradni ártatlannak?

Ezek nagyon súlyos kérdések, melyeket a két fiatal kénytelen lesz megválaszolni, mert egy idő után rájönnek, hogy Touka célja talán nem is az, hogy elkapja őket, mert lássuk be, ha ő el akar valakit kapni, akkor az el lesz kapva... expeditíven! Talán inkább az a szándéka, hogy válaszokat csikarjon ki belőlük olyan kérdésekre, amelyeket tudat alatt már sokszor feltettek maguknak. Képes lesz-e Yuuta szeretni Rikkát és kitartani mellette? Rikka képes lenne-e megváltozni és feladni a fantáziáját Yuutáért? Valóban szeretik egymást annyira, hogy együtt maradjanak jóban és rosszban? Van-e közös jövőjük?

Kezdetben kacagva mondják, hogy „persze!”, de ahogy közeledik Hokkaido egyre nagyobb a hallgatás és a bizonytalanság.

Take On Me!

A film végén minden kérdésünkre választ kapunk, melyeken aztán lehet elmélkedni, hogy helyes-e vagy sem. Mind a ketten megküzdnek a belső démonaikkal, Yuutát ebben főleg Touka és Rikka anyukája segíti, míg Rikka a szembesítést a hozzá nagyon hasonlóan chuunibyous Shichimiyától kapja. Persze nem lövöm le a végét, hiszen azt mindenki élje át maga, ugyanis a lezárás tartogat nem egy elég komoly meglepetést, amit még csak említeni sem szeretnék.

Természetesen minden eddigi szereplő kap egy kis szerepet a történetben, bár itt azért vannak olyan apróságok, amik nem fognak mindenkinek tetszeni. Mint például Kumin és Isshiki kis-

sé erőltetett szerepeltetése, főleg az utóbbinál néztem nagyot, hiszen érezhetően erőltetetten oldották meg a jelenetét, amit simán ki lehetett volna hagyni a filmből. Shinka és Dekomori párosa akárcsak a sorozatban, továbbra is a humor fő forrása, elképesztő (komikus) módon képesek marni egymást, ezzel teljesen paródiába fullasztva az üldözést.



Persze érződik, hogy a legjobb barátok és ugyan nagyon vicces, ahogy ölik egymást folyamatosan, de azért örültem volna, ha kaptunk volna valami mást is tőlük, bár az is igaz, hogy a második szezonban lényegében az ő barátságuk történetét lezárták.

De aki igazán viszi a pálmát, az Touka, aki valójában nem is szerepel az eredeti regényekben, itt viszont szinte körülötte forog a cselekmény. Már a sorozatban is imádtam, nem csak mert gyönyörű és okos, hanem imádnivalóan „gonosz” is egyben, akit nem lehet nem szeretni. Ő a történet igazi antagonistája, akitől jogosan félnek a gyerekek, pedig tudják jól, hogy jobban szereti Rikkát mindenkinél, és tényleg, őszintén aggódik értük, mindent megtéve azért, hogy segítse őket. Csak a módszerei, nos... hát igen, Touka nem riad vissza semmitől, legyen az erőszak, zsarolás vagy fenyegetés, a célját el fogja érni, bármi áron. Mindezt teljes (szintén komikus) póker arccal, amivel jól leplezi, hogy talán valahol a szíve mélyén ő maga is élvezi azt a nagyon furcsa és infantilis álomvilágot, amiben Rikka és a barátai élnek.

Touka valami olyat szimbolizál Yuutának, ami elől menekülni kell: a felnőttkort. Ő az, aki -néha szó szoros értelmében, leveses kanállal- szétzúzza a gyerekes fantáziálást és szembesít mindenkit a valósággal, ami bizony néha nagyon fájdalmas. Touka pontosan úgy követi a hőseinket, mint a realitás, ami elől lehet futni, de úgymint utolér

elkerülhetetlenül. Talán jobb inkább szembenézni vele, ezzel elfogadva, hogy már nem vagyunk többé gyerekek. Mert ki tudja, lehet a valóság nem is olyan szörnyű és akár még kifejezetten kellemes meglepetéseket is tartogathat... Pont, mint a film végéig.

És mi a végszó? Az, hogy hiányozni fog ez a sorozat, hiszen nagyon szerethető volt, de ugyanakkor örülök is neki, hogy ilyen közel tökéletes lezárást kapott. Ritka manapság az ilyen. A KyoAni nem hagyta cserben a rajongókat, szépen lekerekítette a történetet, nem maradtak elvarratlan szálak, pontosan ott ért véget, ahol kellett. Yuuta és Rikka megküzdöttek egymással és a világgal, hogy a végén megkapják a jutalmukat. És igen, a néző is megkapja azt, amit várt. Aki látta a sorozatot az tudja, mire gondolok, mert bizony ezúttal nem marad semmi függőben.



„Touka pontosan úgy követi a hőseinket, mint a realitás, ami elől lehet futni, de úgymint utolér elkerülhetetlenül. Talán jobb inkább szembenézni vele, ezzel elfogadva, hogy már nem vagyunk többé gyerekek.”



Cím: Chuunibyō demo Koi ga Shitai!
Movie: Take On Me

Hossz: 98 perc

Év: 2018

Műfaj: slice of life, vígjáték, dráma,
romantika, iskola

Stúdió: Kyoto Animation

Értékelés:
MAL: 8,32
Anidb: 7,71

AJÁNDÉK HÁTTÉRKÉP A VEZÉRCIKKHEZ

CHUUNIBYOU DEMO KOI GA SHITAI!

MOVIE: TAKE ON ME

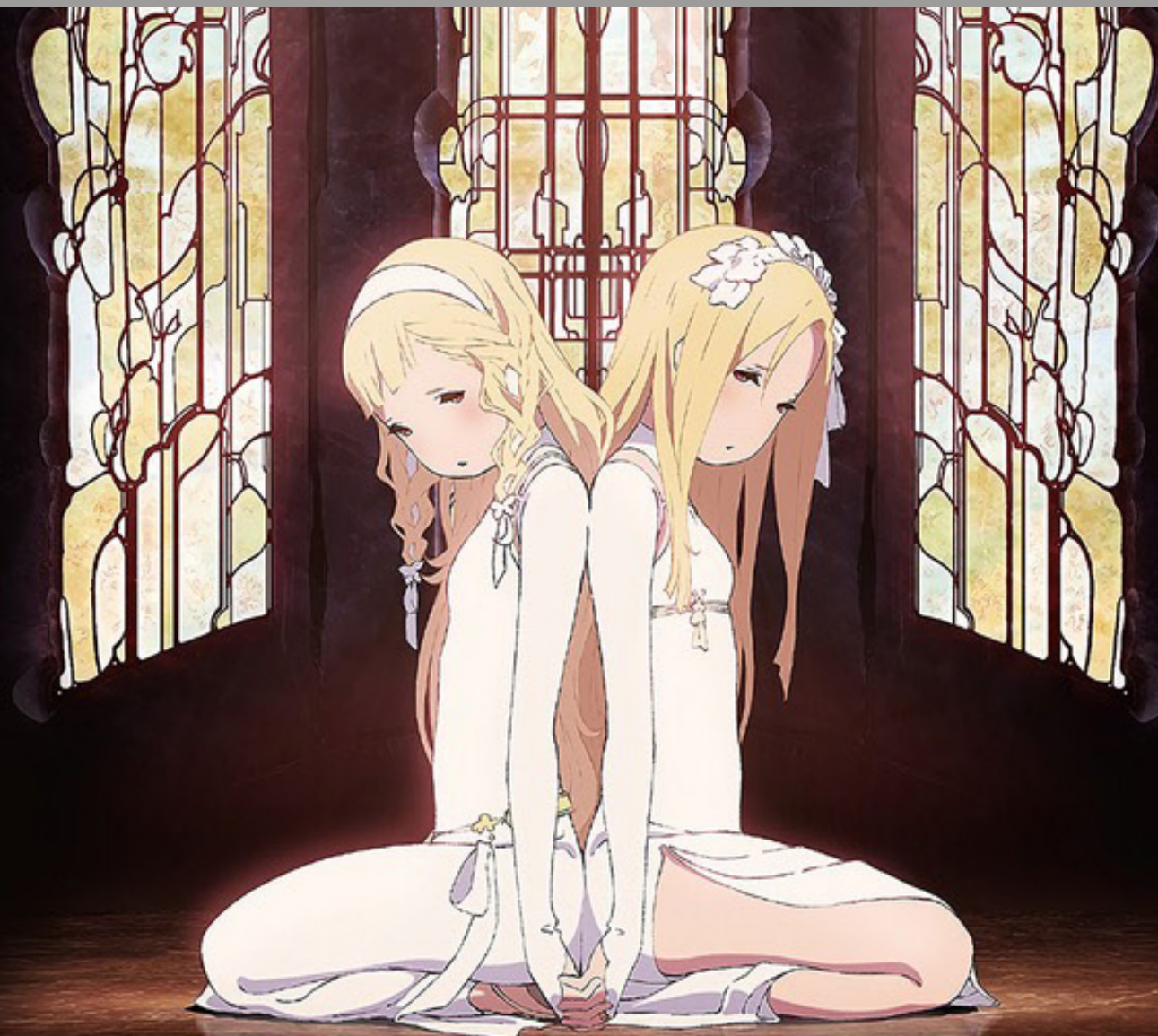


Kattints a képre!

MAQUIA

ÍRTA: HIROTAKA

SAYONARA NO ASA NI YAKUSOKU NO HANA WO KAZAROU



Okada Mari a sajnós kevés, de annál tehetőségesebb animekészítő hölgyek egyike. Számtalan sorozaton dolgozott már, mint az *AnoHana*, *Basilisk*, *FSN*, *Gosick*, *Kuroshitsuji*, *Toradora* és még lehetne sorolni. Már rég itt volt az ideje, hogy rendezzen is. Mivel a hölgy kimondottan népszerű hazájában, nemcsoda, hogy filmjét is nagyon várták. Ez lett a *Maquia*, vagy japán címén *Sayonara no*

Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou, ami egy nagyon életszerű és reális dráma egy európai-középkori fantasy környezetben.



Kiűzetés a paradicsomból

Főhősünk a címben szereplő Maquia, egy fiatal lány, aki egy paradicsomi világban és körülmények között él, ráadásul mindenki fehér ruhát visel, mint az angyalok a mennyben. Ha erre gondolunk, nem is lövünk nagyon mellé, ugyanis az itt élők csupán a tinédzserkorukig öregednek.

Az idilli életet nem élvezhetjük sokáig, egy királyság hadserege érkezik ide, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy megleljék a halhatatlanságot, és a legszebbnek tartott leányt Leiliát elviszik feleség gyanánt. Persze ennek nem örülnek és kitör a pánik. Maquia, elmenekül, elszakad hazájától és egy ismeretlen helyen tér magához. Alighogy felfogja, hol van, talál egy gyermeket halott anyja kezében.

Habár még ő is gyerek, elhatározza, hogy felneveli. Egy közeli farmon talál menedéket, ahol egy ideig jól ellesznek, Maquia sokat



tanul az életről, de úgy dönt, hogy elköltözik egy városba, ahol dolgozhat és önállóan tudnak élni. Közben persze visszaköszön a múlt, Maquia régi barátait sem hagyja ki a történet, bár ez a vonal kevésbé hangsúlyos. Sok év után találkozik Climmel, aki ki szeretné szabadítani Leiliát. Akármi történik is Maquia és nevelt gyermeke, Ariel marad fókuszban, hogyan talál munkát, hogyan boldogul a gyereknevelés feladatával stb. A film esszenciája, hogy ezt hosszan és részletesen mutatja be. Fontos része a gyermekkori ragaszkodás a szülőhöz, a tinikori lázadás és veszekedés, majd az elszakadás, munkába állás, családalapítás. Ám a film több ennél, elmélyíti a fent le-



írtakat, de túlmutat mindezekén, ám ennek részletei maradjanak titokban. Mellékszálként pedig Maquia társainak sorsa összefonódik a királyságéval, így néznek szembe a közelgő konfliktussal.

Nagyvonalakban ez a történet. Egyszerűnek látszik, ugyanakkor rengeteg érzelmet ültettek a karakterekbe, viszont maga a sztori lehetett volna szerteágazóbb is. Egyértelműen látszik, hogy a filmet nem világsikernek szánták és nem is csodálnám, ha hazánkban még a címét sem ismernék. Ugyanakkor mégis egy kellemes élmény marad, már csak azért is, mert nem lett mesterkéltség vagy színpadias, ahogy sok más rendező hasonló témájú műve. Nyálás meg végképp nem.

„Fontos része a gyermekkori ragaszkodás a szülőhöz, a tinikori lázadás és veszekedés, majd az elszakadás, munkába állás, családalapítás. Ám a film több ennél, elmélyíti a fent leírtakat, de túlmutat mindezekén...”

A fellegek alatt

Nézzünk kicsit mélyebbre az anime belsőjébe. Maquia és társainak paradicsomot idéző lakhelye nagyon szép, békés, nyugodt, élvezik az életet, közben pedig szönek. Ám Maquiában hamar felismerjük a magányt. Nincs igazán társa (féltekeny Leilia és Clim szerelmére), így nincs olyan, akivel minden gondját megoszthatja. E nép vezetője hivatott erre a feladatra, de Maquiának ez kevés, nem feltétlen csak bölcs tanácsokra van szüksége, hanem megértésre, szeretetre, támogatásra és valakire, akinek ezt viszonzhatja is. Ám óvintik az úgynevezett „kinti” ergo valódi világban lévő emberektől. Ők mások, ezért távolságot kell tartania.

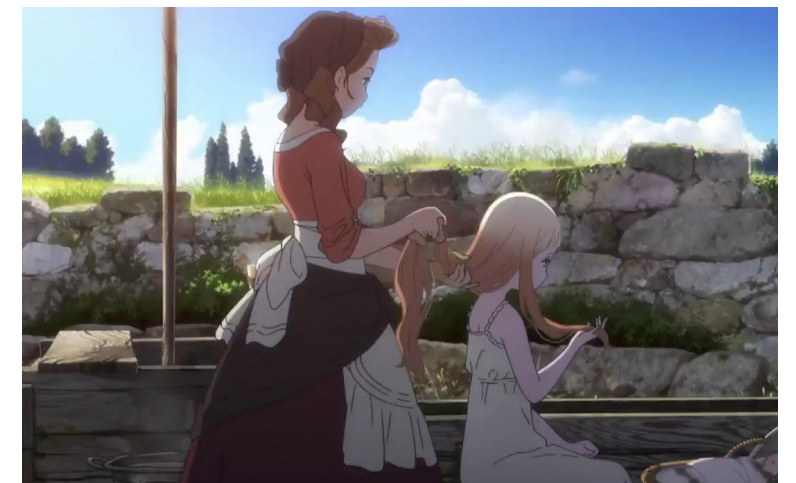
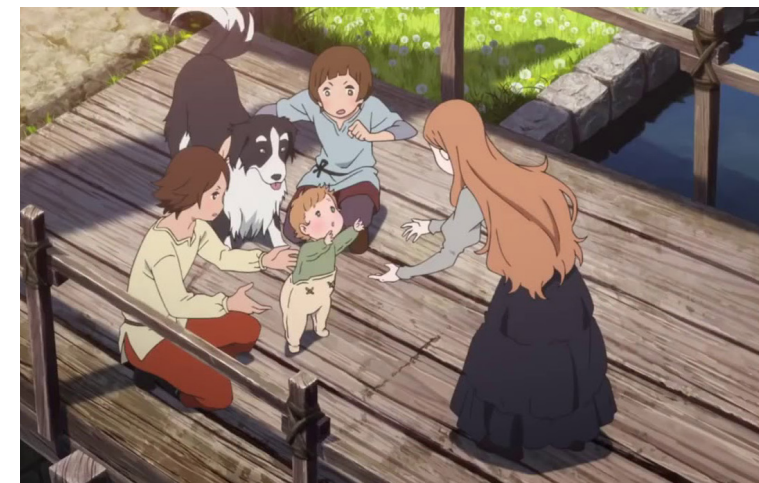
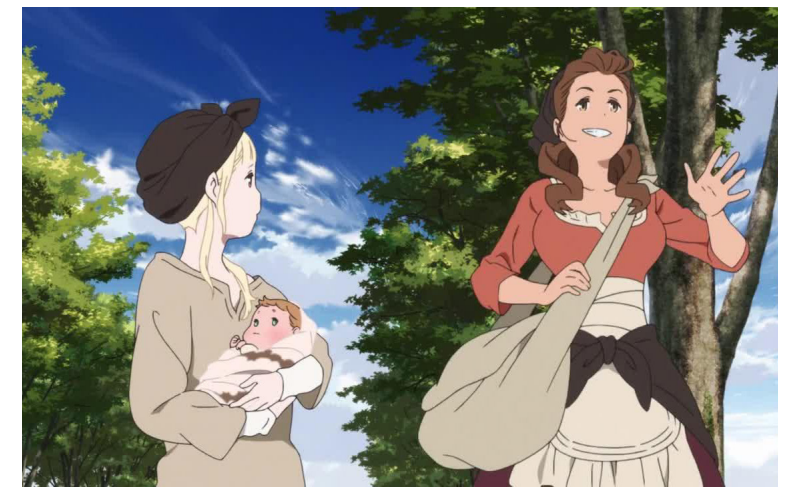
Az emberek inváziójával lényegében Maquia kívánsága valóra válik, de nem így szeretne volna, nem barátai elvesztése árán. Talán mondhatjuk, hogy kompenzációként, de rátalál a fiúgyermekre, akit Arielnek nevez el. Benne meg-

találja azt, amit keresett, akire vigyázhat, akit szeretethet. Ő viszont még mindig társ nélkül maradt. Találkozik Midóval, a tapasztalt háziasszonnyal, aki megint másmilyen kapcsolatot jelent Maquiának. Mido megtanítja arra, hogyan kell élni ebben a világban, hogy kell bánni egy gyerekkel, felnevelni, és mennyit kell dolgozni a napi betevő falatért. Ariel szépen nő, kialakul köztük az anya-gyermek kapcsolat, lesznek hasonlókorú barátai, ám mégis „anyja” a legfontosabb az életében. Maquia azonban úgy érzi, másra támaszkodik, pedig egyedül szeretne boldogulni. Rá akar találni a saját életére. Így költözik el egy nagyvárosba, ami igazán a mély víz. A farm, ahol eddig élt, biztos megélhetést biztosított, azonban itt ennek vége. Enni kell, ahhoz pedig pénz kell. Maquiának munkát kell találnia, ami nem egyszerű feladat, pláne ha egy éhes szájat is etetni kell és vigyázni is rá, így a munkalehetőségek csekély választéka is tovább szűkül. Az anime ebben a szakaszban próbál rávilágítani arra, hogy egy gyermekkel, még a mi világunkban

sem könnyű, sőt, sokszor probléma elhelyezkedni. A nagymamai háttér, amit itt Mido testesített meg, megkönnyítette az életet, tapasztalt mód-szereivel, de önállóan nekivágni az életnek már teljesen más tészta.

Maquia végül is felszolgáló lett egy kocsmában, Ariel pedig tinédzserré érett, barátai, saját társasága lett, és már nincs szüksége anyyira anyja támogatására. Itt halványan ugyan, de megmutatkozik az a tinitulajdonság, amikor a gyerek szégyell az anyjával mutatkozni. Ez természetesen Maquiát sem hagyja hidegen, épp ezért jobban ragaszkodik a múlthoz, amikor még Ariel kisebb volt. Kettejük között kialakul egy tipikus családi konfliktus, amit nagyon jól mutat be az anime. Ráadásul Maquia látszólag nem öregszik, ami tovább bonyolítja a dolgokat. Az évek alatt jól megtanulta az anyai szerep feladatait és védőszárnyai alatt tartaná a fiát, aki viszont szabadulna onnan, azzal a jelszóval, hogy már elég nagy,

hogy megvédje magát, szeretne a saját feje után menni. Az anime viszont nem ragad le itt, tovább megy, Ariel érzelmeit, belső vívódását is megmutatja, ő szeretné már megvédeni az anyját, ahogy Maquia tette egész gyerekkorában. Viszonzni szeretné azt az áldozatot, amit érte tettek, amit többet már nem kell, nem akar gondot jelenteni. Ennél jobban talán nem is lehetne bemutatni azt, hogy egy gyerek az anyja szemében mindig gyerek marad, mindig féltetni fogja és vigyázni fog rá.



Ariel itt még nem értette meg, hogy nevelése sosem volt gond, hanem inkább öröm, és az áldozat, amit hoztak érte, akkor térül meg, ha jó és tisztességes felnőtt lesz, aki ugyanezt meg tudja tenni. Talán ez az anime egyik legérzelmesebb, legtöbb karakterinterakciót kiváltó szakasza.

Közben persze a többi karakter sincs elhanyagolva, Mido többször meglátogatja Maquiát, ahogy Arielhez is eljönnek gyerekkori barátai. Hősnőnk újra összetalálkozik Climmel és Leiliával, aki már beletörődött a sorsába. Ez a találkozás, akármennyire is örömteli, valahogy úgy érezzük, Maquia már lezárta ezt a dolgot magában, a jelenlegi életét helyezi előtérbe, hiszen itt van Ariel, akit mindennél jobban szeret, ő testesíti meg azt, amire régen vágyott.

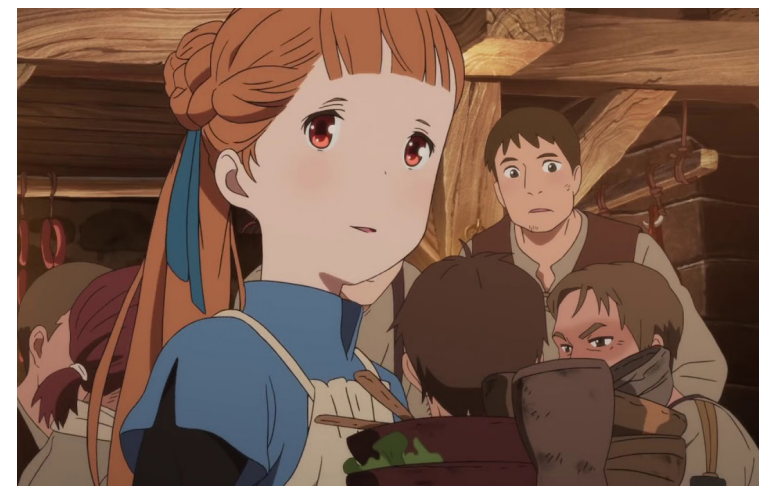
Az anime természetesen ezen a szakaszon is továbblép és az eddig különálló szálak összefutnak, de továbbra is Maquia és Ariel kapcsolata marad a központban. Ennek megfelelően változnak az érzelmek is. Egymásra találás, ragaszkodás,



félelem, öröm és persze a beteljesített ígértet... Az anime utolsó harmada egyre kapkodósabbra veszi a tempót, inkább az események kerülnek előtérbe. Eddig a pontig a karakterek cselekedete határozta meg a történéseket, de itt megfordul, és inkább utóbbiban látjuk sodródni szereplőinket, akik igyekeznek alkalmazkodni a kialakult helyzethez.

A film vége minden eddiginél előbbre mutat, ami váratlan és drámai. Szomorú, ugyanakkor örömteli is. Maquia, aki még maga is gyermek volt a történet elején, nagyon sokat fejlődött, még ha testében nem is, de jellemében teljesen felnőtt és tapasztalt lett. Felnevelt egy gyereket, akiért megérte dolgozni és áldozatot hozni, mert olyan ember lett, akire bármely anya büszke lenne. A zárás katartikus.

Igyekeztem minél kevésbé spoileres lenni és szerintem sikerült is, a többi eseményt fedezték fel ti. Nagyon tetszett, hogy nem mindent rágott a szánkba, nem minden érzelmi megnyilvánulás egyértelmű és érdekes a viselkedés mögé nézni, a valódi motivációt keresni. Leírva kicsit más, látni a filmet sokkal hatásosabb. Ha felszínesen nézzük, akkor lehet túl egyszerűnek és laposnak gondolhatjuk. Azért írom ezt, mert nincs túldrámázva, nem folyik szét a nyáltól, nem töltünk hosszú perceket ugyanazon a témán pörögve, mert a film túllép és halad tovább, ha nem gondolunk bele, elvész a lényeg.



„Maquia, aki még maga is gyermek volt a történet elején, nagyon sokat fejlődött, még ha testében nem is, de jellemében teljesen felnőtt és tapasztalt lett. Felnevelt egy gyereket, akiért megérte dolgozni és áldozatot hozni...”

Könnyen bele lehet kötni abba, hogy az anime egy-két dolgot miért nem mutatott be, de tessek elgondolkodni rajta és meglesz a válasz.



Az iparosmunka

Essen szó a megvalósításról. A filmet a P.A. works animálta, akik az utóbbi években kerültek a figyelem középpontjába. Többen ismerhetitek tőlük pl. a *Shirobakót* vagy az *Uchuten Kazokut*. A *Hanasaku Iroháról* pedig cikket is írtunk (*AniMagazin 39.*). Szeretnek foglalkozni a felnőtté válás témájával, ezt a *Sakura Quest* vagy az ősszel érkező *Irozuku Sekai no Ashita kara* című anime is erősíti. Szépen dolgoznak, az animációra és a grafikára nem szokott panasz lenni.

Ennél a filmnél sem hazudtolták meg magukat. A film vizuálisan teljesen a helyén van, nem azt mondom, hogy ez a legszebb film, amit valaha láttam, de korrekt. A karakterábrázolás kellően részletes, főleg a mimika nagyon jól kidolgozott, de a többi mozgással sincs baj. A környezet is gyönyörű, mivel ezek általában statikusak, szebbre is rajzolták, a folyton mozgó karaktereknél, ahogy sok filmnél lenni szokott. Viszont nem ütnek el.



Azért pozitívum, hogy igyekeztek sok háttérrel valami mozgó dolgot tenni, pl. hőésés vagy kerék. Főleg pasztell színekkel dolgoztak, amit én szeretni szoktam, mindig ad egy letisztultabb, komolyabb hangulatot a műnek annál, mintha élénkcsili-vili színezést kapott volna.

A zenei szekciót egy szóval le tudom írni: felejthető. Tényleg nem kiemelkedő, illik hozzá, de semmi extra.

A seiyuuk viszont - ahogy azt megszokhatunk - remekül szerepelnek. Maquia hangját Iwami Manaka adja, aki nem régóta van a szakmában, de remekül hozza a karaktert. Több itthon is kedvelt műben szerepelt már, mint a Tsuki ga Kirei, a Tada-kun, vagy a Re: Creators. Ariel hangja már a nagyobb tapasztalattal rendelkező Irino Miyu, aki a Code Geass: Akito filmekben, a Haikyuban vagy a Gundam 00-ban szerepelt. Mellékszerepben pedig Kayano Ait, Sawashiro Miyukit, Sugita Tomokazut és Kaji Yukit hallhatjuk.



Mindent egybevetve remek munkát végzett a P.A. Works, egy szép, reális érzelmekkel teli animét tett le az asztalra, és számomra külön jó pont, hogy nem pakoltak hozzá felesleges és túlzó marketingkampányt, így a hájp is kisebb. Az anime idén februárban debütált a mozikban, szóval még nem érhető el, mi is csak Japánba ment tudtuk megnézni a repülőről, köszönjük az Emiratesnek.

Néhány szó a rendezőtől

Okada Mari vendég volt a nyár végén tartott Crunchyroll Expón, ahol beszélt a filmről. Szerinte a legfontosabb dolog a karakterek érzelmeinek kimutatása, mert ezek sokkal többet mondanak egy párbeszédnél. Ez az animáció egy különleges része, mivel a kimondatlan szavakat a legnehezebb kimutatni. Okada szerint, amit a karakter



mond az egy dolog, de teljesen más a gondolat, amit érez. „Úgy vélem, ezek a csekély, de összetett érzelmek adnak mélységet a munkámnak” - nyilatkozta Okada. Elmondta még, hogy nagyon örül, hogy egy igazán őszinte animét tudott gyártani és a P.A. Works adott neki erre lehetőséget. Továbbá hatalmas szabadságot is kapott a film elkészítésében, ami az animeiparban olykor nehéz, igencsak megbecsülendő. Okada már dolgozott a P.A. Worksnek, ám az interjúból kiderült, hogy még sok közös munkájuk lesz a jövőben, aminek mi csak örülni tudunk.

A Maquia október 26-án jelenik meg dvd-n, javasolom, hogy aki szereti a karakterközpontúságot, a család és a felnőtté válás témáját, az mindenképpen nézze meg, amint lehet. Egy szép film, szórakoztató, elgondolkodtató, és újabb bizonyítéka, hogy szeretjük a női rendezőket.



Japán cím: Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazarou

Angol: Maquia: When the Promised Flower Blooms

Hossz: 125 perc

Év: 2018

Stúdió: P.A. Works

Műfaj: dráma, fantasy

Értékelés:

MAL: 8,35

ANN: 8,66

Anidb: 8,36

ボクは未来に出会った。

MIRAI NO MIRAI

ÍRTA: ISKARIOTES



A világhírű rendező metronóm pontossággal készítette el legújabb filmjét a *Mirai no Mirai* (未来のミライ), amely egyszerre szól a gyerekekhez és a szülőkhöz.

Cselekmény

A film Yokohama kertvárosában játszódik, valahol Isago és Kanazawa területén. Itt él a mozi főszereplője, a négyéves Kun. A kisfiú gondatlanul éli mindennapjait: jó sokat játszik a vonatjaival, apukája és anyukája körülötte foglalatoskodnak, ha még sincsenek vele, akkor óvodában játszik vagy éppen a nagyszülők sűrögnek-forognak körülötte. Ha még ez sem lenne elég, ott van Yukko is, a házi kiskutya, akivel jó nagyokat lehet labdázni a ház kertjében. Tökéletes.

A gondatlan idilli létnek azonban hamar vége szakad, amikor papi és mami hazaállítanak egy kishúggal. Kun elsőre nagyon izgatott a kistest-



vére miatt, de hamar rá kell jönnie, hogy egy pár napos csecsemő nem túl izgalmas játszótárs – még vonatozni sem lehet vele. Ha ez nem lenne elég, a szülei minden erejüket és idejüket a kis jövővény köré csoportosítják: fürdetik, etetik, altatják stb. Kun-chan egyre nehezebben éli meg, hogy egykori birodalmában már nem ő az egyedüli kiskirályfi, hanem osztoznia kell a trónon egy hime-samával is.

A helyzetén úgy próbál változtatni, hogy egyre több bosszúságot okoz a szüleinek, így akar több figyelmet kizsarolni tőlük. De hiába próbálkozik mindennel, leginkább ő kerül büntetésbe. Egyszer végül lefut a házukban álló fához, ami csodák-csodájára teleportálja a fiút egy másik világba. Ott megismerkedik egy késői harmincas herceggel, aki elmondja, hogy régen ő volt a ház ura, de Kun érkezése óta folyamatosan háttérbe szorult. Eleinte mérges és szomorú volt, de megtanulta elfogadni a helyzetet, és most már a pozitívumokat látja a dolgokban, például azt, hogy Kun sokat labdázik vele. A fiúcska hamar

megérti, hogy a herceg valójában Yukko, a kutyájuk és a tőle tanultakkal megpróbálja jobbá tenni a helyzetét.

A film során Kun-chan ötször lép be fájuk idő és tér teleportjába, ami a mozi őt nagy egységre tagolja. Mágikus utazásai során jobban megismeri a hozzá közel álló embereket, akik egy másik időben és másik helyen éltek/élnek. Útjai folyamán a fiú mindannyiszor az épp aktuális életproblémájára kap tanácsokat, amiket sikeresen be tud építeni az életében. Nehéz eldönteni, hogy a fa ereje az, ami mindig a legmegfelelőbb emberhez szállítja el a fiút vagy Kun intuitív módon érzi meg, hogy hova kellene kerülnie.

Bár elsőre elég repetitívnek hathat, a történet mégsem válik azzá. Ez leginkább Hosoda érdeme, aki rendkívül jó érzéssel rakta össze a történetet és a karakterek is jól passzolnak egy-egy problémához. A *Mirai no Mirai* nem annyira akciódús, mint a rendező két korábbi filmje, a *Nyári Háborúk* vagy a *Fiú és a Szörnyeteg*, de nem is annyira érzelemdús, mint a *Farkasgyermek*.

Ha valamihez lehet hasonlítani, akkor sokkal inkább a *Yesterday – Vissza a gyermekkorba* és a *Totoro* szerelemgyermeké ez a film.

Születése

Ez az anime talán a legszemélyesebb, amit Hosoda eddig készített. A film alapélménye teljesen valós: a mesternek két gyermeke van, a fia az idősebb, a fiatalabbik pedig lány, akit bónuszként Mirainak hívnak. A filmben el is hangzik, hogy a mirai a jövőt is jelenti, ahogyan Hosoda is nyilatkozta egyik interjúja során: „a gyerekek maguk a jövő”. De még Yokohama – mint helyszín – is családon belüli ötleten alapszik, hiszen a rendező apósa ott él. Kun-chan dédapja pedig ténylegesen szolgált a haditengerészetnél, és ő is megsérült.

A rendező pontosan láthatta, hogyan hat a csemetére az új jövővény.



Megtapasztalta, hogy az emberek miképpen szomjaznak a figyelmet – fogalmazott a Variety-nek adott interjújában. Gyermekeknek a féltékenység inspirálta arra, hogy ezt az alkotást elkészítse. Több helyen elmondta, ő egyedül nőtt fel és a testvéri érzés olyan, amit soha nem tapasztalhatott meg. Sőt Kun-chan alvó pózait is egyenesen a fiáról másolta, akit órákig nézett, amikor ő aludt.



Erre bőven volt lehetősége, hiszen otthon dolgozott. Korábban, az első gyermeke születésénél, éppen a Fiú és a Szörnyetegen dolgozott, így rengeteg időt töltött a családjától távol. Amikor felesége újra áldott állapotba került, megkérdezte tőle, hogy megint nem lesz otthon a kicsivel? Hosoda ekkor változtatott a munkamódszerén, hogy otthonából is tudjon dolgozni. Már csak azért is juthatott erre a döntésre, mert apját saját bevallása szerint nagyon ritkán látta, inkább egy fogalom volt számára, semmint valós személy. Úgy gondolom, a rendező ezt a filmet leginkább saját magának vagy inkább a családjának készítette el, semmint a közönségének. A film létezéséről legelőször a nagyérdemű 2016 márciusában értesült, ekkor még csak annyi derült ki, hogy a mester valamin dolgozik. Az év októberében Hosoda megjegyzete egy rendezvényen, hogy készen van a forgatókönyv első verziója és éppen a producerek olvassák át. Megjegyzendő, hogy mint az előző filmje esetében, most sem kérte Okudera Satoko segítségét a forgatókönyvhöz, akivel 2006 és 2012 között dolgozott együtt. A munkálatokhoz egy igazi építész, Makoto Tanijirit is alkalmazták, hogy minél hitelesebbek legyenek a tervrajzok és Kun családjának a háza is.

Hosoda ebben a filmjében sem támaszkodott profi seiyuu gárdára. Ennek alapvetően az az oka, hogy a mester szereti a jeleneteknél az összes résztvevő színészt együtt látni. Ez természetesen sok időt vesz igénybe, a sokat foglalkoztatott seiyuuknek erre nincs idejük. Illetve meg



lehet említeni még egy okot. A rendező véleménye szerint egy professzionális hangszínész teljesen önjáró, kevés utasítással is képes elvégezni a munkáját. Ezzel szemben egy amatőr vagy félprofi seiyuunek több támogatást kell adni, akik ráadásul pontosabban is követik a direktori utasításokat, hiszen Hosoda minden egyes jelenetnél személyesen is jelen van. A főszereplőt alakító Kamishiraishi Moka eredetileg a gimnazista Mirai szerepére jelentkezett és a rendező is oda képzelte, de végül rá bízta Kun-chan karakterét. A japán sajtó véleménye szerint Kamishiraishi elhanyagolta a karakterét és nem volt reális a szerepében. Érdekeség, hogy Moka nővére Mone első szerepét pont a Farkasgyermekekben kapta meg, és azóta csak egy szerepe volt még, a Kimi no Na wában a női főszerepet kapta meg. Kun dédapjára Hosoda sokáig nem találta meg a megfelelő színészt, végül Fukuyama Masaharuban, a népszerű zenészben találta meg az ihletett hangot.



„...Kun-chan alvó pózait is egyenesen a fiáról másolta, akit órákig nézett, amikor ő aludt.”

2017 májusában már Cannes-ban jelentette be a rendező, hogy új filmjét már elkezdték készíteni, a címe akkor még csak annyi volt, hogy Mirai. Az év decemberében pedig már az első trailert is kiadták, ekkor már Mirai no Mirai címen. Idén márciusban egy újabb kedvcsináló érkezett a mozihoz. Végül áprilisban a harmadik trailerhez az a hír is megjelent, hogy a mozi a világhíres Cannes-i filmfesztiválon mutatkozik be. Ez lett az első anime, aminek a premierje itt történhetett meg. A japán bemutatóra július 20-án került sor. Megjegyzendő, hogy Olaszországban vagy Nagy-Britanniában csak valamikor az ősz folyamán lesz bemutatva a film, ehhez képest Magyarországon már augusztus 10-én sikerült a premiert összehozni.

Hosoda csodafája

Hosoda Mamoru újból neki fut a család definíciójának ebben a filmjében is. Ezt a témát kezdte el a *Nyári Háborúkkal* (2009), ahol egy klasszikus, tradicionalista történelmi nagy családot láthatunk. Majd folytatta az anyaság problematikájával a *Farkasgyermekben* (2012), amiben foglalkozott még az egy szülős család modellel és a nem japán-japán együttéléssel is. Ezt az apaság követte a *Fiú és a Szörnyeteg* (2015) című filmjében, de itt is előkerültek más témák, mint a mozaik vagy pszeudo családok esete. Azt is bemutatja, hogy olyan emberek közt is lehet családról beszélni, akik között nincs is vérszerinti rokonság. A mostani alkotása a testvériség és a generációk közti kapcsolatokat tárja fel.

A családokat és magát a család fogalmát sokan valamilyen tradicionalista, nosztalgikus bájjal keverik össze, és nem akarnak szembenézni a valósággal. Ahogyan – egy Japan Timesnak adott

– interjújában fogalmazott, a család nem egy betonba öntött fogalom, hanem egy élő idea, ami mindig változik és fejlődik. A család egy identitást ad az embernek, márpedig a rendezőnél primordiális téma az identitás keresés. Hosoda elmondása szerint erre azért van szükség, mert Japánban az identitás kérdése nem jelenik meg a társadalmi diskurzusban, ugyanis sokan szeretnék azt látni és láttatni, hogy az egész állam uniformizálódott. Mindegyik filmjében a főhősök saját maguk identitását vesztik el vagy legalábbis újra kell magukat definiálni.

A *Mirai* esetében a család, bár hagyományosnak látszik, mégsem az. A nagyszülők nem élnek együtt a gyerekekkel, tablettel videózzák a kis Mirait, valamint Kun családjának szerves része Yukko is, a kutya. Ugyanígy mutatja be azt is, hogy a mai Japánban vállalt 0 és 1 gyerek helyett itt kettő is van. Ráadásul nem az apa, hanem az anya megy vissza dolgozni. A rendező épp úgy szembesíteni akarja a japán társadalmat a család problematikájával, mint ahogyan Koreeda Hirokazu tette az idei Cannes-i Arany Pálma díjas filmjével, a *Manbiki Kazukóval*. De szintén érdemes felidézni Ozu Jaszudzsiro filmjeit is, amik a kortárs japán társadalmat mutatták be, egy-egy családon keresztül, legjobb példa az 1953-as *Tokiói történet* (*AniMagazin* 44.).

Az *Idő fölött járó lány* és a *Farkasgyermek* után ismét egy olyan filmet készített a rendező,

ahol nem hagyjuk el a saját világunkat. Kun-chan időutazásai inkább hatnak mágikus realizmusnak semmint valamilyen mélyen átgondolt, nyakatekert időutazásnak a *Steins;Gate*-ben. Maga az alkotó nem is mágiának nevezi ezeket a dolgokat, inkább alternatív valóságoknak képzei azokat a világokat.

A cselekmény központjában Kun-chan található. Már a neve is érdekes, hiszen a kun-t a (kis) fiúk neve után szokták használni. Itt ráadásul a chan-t teszik a neve mögé, amit inkább tipikusan a (kis)lányok neve után szoktak tenni. A névvel való játszadozás nem véletlen, hiszen *Mirai* neve is kétértelmű a filmben. Mindkét gyermekszereplő esetén a kettős névválasztás nem véletlen. Hosoda a *Farkasgyermek* kapcsán nyilatkozta azt, hogy a kisgyerekek, de különösképpen a pólyások, bár emberi alakjuk van, mégis ösztönlények. Így valahol az ember és az állatok közti mezsgyén leledzene.



Érdeemes megjegyezni, hogy a film viszonylag szűk térben játszódik, ebből kifolyólag kevés szereplője van, mivel egy négyéves kisfiú szemszögéből látjuk az eseményeket, aki a legtöbb idejét otthon tölti, és zömmel csak a családjával érintkezik. A kis Kun egyébként virtigli japán. Imádja a vonatokat, de nemcsak játszani szeret velük, hanem – mint minden tisztességes négyéves – fejből tudja az összes shinkanzen nevét (persze mások a dinoszauruszokat ismerik így). A filmet tehát végig a kisfiú szemszögéből látjuk, így nagy erőssége a mozinak, hogy Kun-channak olyan problémái vannak, amik ténylegesen foglalkoztatnak egy kis óvodást. Nem kerül felnőtt helyzetekbe és nem is kell úgy viselkednie.

Kun gyermeteg világával élesen szemben áll a szülők nagyon is realista világa. Kiváltképp az anya és az ő jelenetei, amik nagyon realiztikusok, néha már naturalistán valósak. Nem is csoda, hogy ezek így sikerültek, hiszen a direktor az anyát, saját feleségéről mintázta. Dialógusait pedig szintén a feleségétől vette át. Hosoda egy percre sem akarja titkolni, hogy egy kisbaba megjelenése a család életében milyen komoly változásokat tud generálni. A fáradtság, a kimerültség vagy éppen szülés után visszatérni a munka világába (Abe miniszterelnök pedig nagyon is tapsikol ehhez a fordulathoz) nagyon is valós problémák. A rendező nem törekszik fetisizálni a szülőséget és a családot, ezért került bele a filmbe veszekedésszerű jelenet is. Igaz, az előző két filmjével ellentétesen



„Kun gyermeteg világával élesen szemben áll a szülők nagyon is realista világa. Kiváltképp az anya és az ő jelenetei, amik nagyon realiztikusok, néha már naturalistán valósak.”



most nem csonka vagy megszűnt családokat mutat be.

A filmben fontos szerephez jut a família fája, ami egyfajta literális családfát szimbolizál. Facilitátorként működik Kun életében. Intuitív, etikus nevelésben részesül a kisfiú. Mint egy jó zen buddhista, a tudás fáját, azaz élet szekvenciákat nem elmagyarazzák neki, hanem a gyakorlatban, az életben tanulja meg.

Hosoda ezen alkotása egyszerre nyúlik vissza az Idő fölött járó lányhoz és a család ciklusához is. A direktor úgy vándorol korok, valamint helyszínek és valóságok között, ahogyan Makoto tette azt. Ezzel párhuzamosan nem lehet azt mondani, hogy a Mirai képes reprodukálni azt, amit a család ciklus többi alkotása megtett. A Nyári Háborúk, a Farkasgyermek és a Fiú és a Szörnyeteg mind-mind olyanok, mint egy káprázatos freskók, amiken epikus harcok láthatóak, és amiket újból és



újból megszeretne nézni az ember. A Mirai ezekre nem képes, de talán a Farkasgyermek után ez az a film, amiben a lélek szentsége leginkább ki-domborodik. A film már most látszik, hogy nem lesz akkora sikerű, mint a Fiú és a Szörnyeteg, az a mozipénztárnaknál 5,85 milliárd jent termelt, míg ez jó esetben 2-2,5 milliárdot fog hozni. A filmet 55 országban már biztosan bemutatták vagy be fogják mutatni. Hosoda bevallása szerint, ha a producerei is egyetértenek vele, akkor a következő filmje a szerelemről fog szólni.

Hosoda, aki nem Miyazaki

Hosoda Mamoru 1967-ben született, Hashimoto Katsuyo néven is alkotott. Szülőhelye a Toyama prefektúrába található Kamiichi volt, iskoláit Nakaniikawában járta. Gyerekkorában nagy hatást gyakorolt rá a Tate-hegy, a maga 3000 métert is meghaladó magasságával.

Már 12 évesen azt írta házi feladatában, hogy anime rendező szeretne lenni. Pontosan abban az évben látta Miyazaki rendezésében a *Lupin III - Cagliostro kastélyát*, ami további inspirációt nyújtott neki. Plusz megkapta a film artbookját és innentől kezdve nem volt megállás számára.

Hogy álmát realitássá formálja a Kanazawa egyetem olajfestészet szakára járt és közben minden Miyazaki filmet megnézett. De nagy hatást gyakoroltak rá az olasz Erice Víctor filmrendező munkái és a svéd Anders Zorn festményei. Tanárai közt pedig egy bizonyos Shigeru Miyamoto is

megtalálhatunk, aki később olyan játékokat fejlesztett ki a Nintendónak, mint a *Super Mario*, a *Zelda* vagy éppen a *Donkey Kong*. Szabadidejében filmezett, közel 50 kisfilmet hozott össze 8 mm-es gépére, illetve egy darab 1 perces animációs filmet, amiben harci repülő cikáztak.

1991-ben végre eljött a várva várt pillanat és beadta jelentkezését a Ghibli Stúdióhoz, közel 150 rajzzal. Bár sikeresen elverekedte magát az utolsó felvételi körig, ott elbukott, Miyazaki egy kézzel írt levelet adott a fiatal tehetségnek, amiben azt írta, ha most alkalmaznák, akkor nem tudna úgy fejlődni ahogyan azt a tehetsége megkövetelné.

Ezek után a Toei-hez került, ahol bár rendező szeretett volna lenni, inkább animátorként alkalmazták – amiért a mai napig hálás a cégnek. Itt volt alkalma megismerkedni Yamauchi Shigeyasival, akitől sok mindent tanult. Olyan címeken dolgozhatott, mint a *Dragon Ball*, a *Sailor Moon*, az

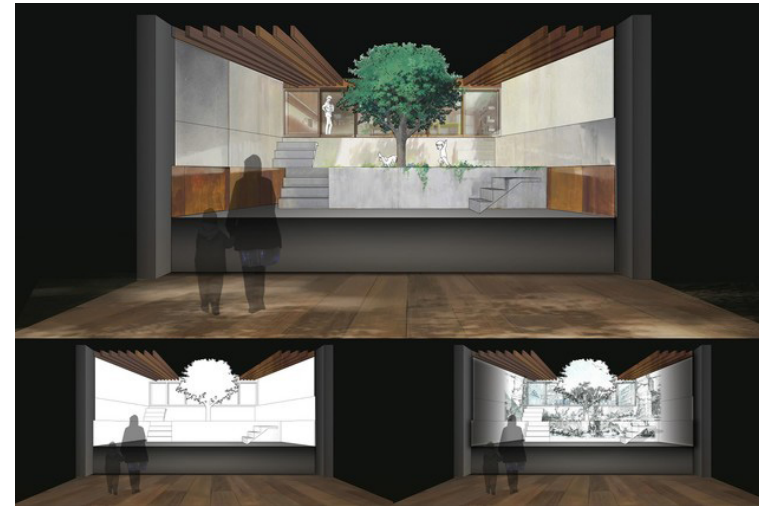
Utena vagy a *Yu Yu Hakusho*. 1995-ben már epizódokat is rendezhetett, olyan sorozatoknál kapott lehetőséget, mint a *One Piece*, a *Digimon* vagy a *Samurai Champloo*.

Végül a Ghibli is felfigyelt rá a *Digimon Adventure* miatt és 2000-ben magukhoz csábították. Miyazaki akkor éppen megint visszavonult és kerestek valakit, aki az új mozifilmjüket, a *Vándorló Palotát* fogja rendezni. Hosoda örömmel fogadta el a meghívást. De 8 hónapnyi munka után Hosoda még csak 2 tucat vázlatot tudott bemutatni a komplex forgatókönyv helyett. A Ghibli vezetése elbocsájtotta a kezdő rendezőt, így aztán Miyazaki készítette el a filmet, amit teljesen újraszabott és eltért Hosoda világától.

2003-ban visszatért a Toeihez, ahol az extravagáns Murakami Takashi kereste meg, hogy rendezzen egy kis reklámfilm a Louis Vuitton számára. Következő mozija a 2005-ös *One Piece: Baron Omatsuri and the Secret Island* nagyon sö-

tétre sikeredett, egyértelműen még a Ghibli hatása alatt állt a rendező. A Toei kiváló hely egy kezdő animátornak, hiszen sok mindenben dolgozhat és sok mindent tanulhat itt az ember. De kreativitásra egy gyárban (márpedig a Toei egy anime gyár) nincs lehetőség. Hosoda így váltott, de amit ott tanult, azt magával vitte: a rajzok iránti tisztelet és a szórakoztató mesélés. Ezek után került a Madhouse-hoz, ahol Kon Satoshi is dolgozott. A stúdió akkori színvonalát jól jellemzi, hogy ugyanabban az évben készítették el a *Paprikát* és az *Idő fölött járó lányt* is. Utóbbit eredetileg nem Hosoda rendezte volna, hanem Oshii, de őt jobban izgatta a *Blood+*, így Hosoda rendezhette meg a filmet. A Madhouse nem nagyon bízott a filmben, első körben csak 14 kópiát adtak ki hozzá. A mesterterv az lett volna, hogy egy sorozatot készítsenek belőle. De a közönségnek és a szakíróknak is tetszett a film, így egyre több helyen kezdték el vetíteni és nemzetközi karrierbe is kezdett.





Hosoda időközben megnősült és egy hatalmas családba került be, ami 80 tagot számlált. Ez adta az inspirációt a 2009-es Nyári Háborúkhöz. A 2012-es Farkasgyermekhez szintén személyes élmények inspirálták. Édesanyja meghalt, de felelősége terhes lett, ez a kettősség adta meg neki az ötletet az anyaságról szóló filmhez. Ezzel párhuzamosan megalapította a világ legkisebb stúdióját - ahogyan nevezni szokta a Studio Chizut, aminek létrehozásakor a példa számára a Ghibli volt. A művész bár fiatalon nagyra értékelte Miyazaki munkásságát, később ez megváltozott nála. Először 2006-ban kapta meg az „új Miyazaki” kifejezést, de akkor nagyon kellemetlenül érezte magát miatta. Hosoda úgy nyilatkozott a Szél Támad premierje után - amikor elvileg Miyazaki befejezte a filmezést -, hogy ez jól tesz az anime iparnak. Miyazaki jelenléte túl nagy tehert tesz az ipar vállára. Hosoda nem akar Miyazaki 2.0 lenni és ehhez meg is vannak a saját eszközei. A mitológiát vagy

„Hosoda elmondása szerint nem akar túl animés filmeket készíteni, amiket csak Japánban tudnak megérteni. De el akarja kerülni, hogy olyan univerzális mozikat szállítson, mint a Disney.”

a varázslatot nem használja. Úgy fogalmaz, hogy ami irreálisnak hat az csupán azért van, mert az ember életében valóban léteznek irreális helyzetek. Ez abból következik, hogy a rendező alaptézise, hogy csak olyan filmet készít el, ami élőszereplős alkotásként is meg tudná állni a helyét. Hosoda elmondása szerint nem akar túl animés filmeket készíteni, amiket csak Japánban tudnak megérteni. De el akarja kerülni, hogy olyan univerzális mozikat szállítson, mint a Disney. Ettől függetlenül kedvenc alkotása a Szépség és a Szörnyeteg '92-es feldolgozása. De továbbra is kézzel rajzol, Japánban a legnagyobb anime kasszasikereket eddig mind kézzel rajzolt művek tartják.

Sokan ráadásul Hosodát és Shinkai Makotót is összekötik, sőt egyesek szerint ők ketten az új

Miyazaki-Takahata duó. Hosoda elmondása szerint ő jobban kedvelte Takahata munkásságát és leginkább vele tudott azonosulni. Akkor Shinkai lenne inkább az új Miyazaki?

Krizantémtrón harc

„Még ma is játszanom kellene.” – Így reagált a legendás MTK-s szélsőjátékos Sándor Károly arra a felvetésre, hogy megtalálták-e már utódját a klubnál. Mondta ezt visszavonulása után 40 évvel. Valahogyan Miyazaki Hayao is így lehet a filmkészítéssel. Szívesen visszavonulna, csak éppen nincs senki, aki át venné vagy akinek átadhatná a Ghibli pilótafülkéjének a kulcsát. A „hivatalos utódnak” Yoshifumi Kondō (1950-1998) volt ki-

nevezve, de ő karōshiban halt meg. A stúdió több másik rendezővel is próbálkozott, így szóba került Morita Hiroyuki (1964-), de végül külön váltak az útjaik. Michaël Dudok de Witte (1953-) végül csak kreatív együttműködésig jutott a Ghibli.

A cég jelenleg három emberben bíz, az egyik Miyazaki Gorō (1967-), de ő csak azért került erre a pályára, mert az apja a stúdió alapítója. Akinek tehetsége, valamint karizmája és fantáziája is van, az Yonebayashi Hiromasa (1973-). Az eddigi rendezései nem voltak világklasszisok, de még fiatal és jó úton jár azon, hogy egy nap méltó utódja legyen a Ghiblinél. Kitarō Kōsaka (1962-) személyében minden megtalálható ahhoz, hogy Miyazaki utódja legyen. Rengeteg tapasztalata van, olyan filmeknél dolgozott, mint az *Akira*, az *Angel's Egg*, a *Honnêamise* és 1997 óta az összes Miyazaki film. Mindene megvan a „cím elnyeréséhez”, de sajnos eddig keveset rendezett.

Kíváncsian lehet várni az *Okko's Inn*-t, hogy milyenre sikerült, a traeilerek mindenesetre elég biztatóak.

Természetesen mindig is voltak olyan rendezők, akik felértek Miyazakihoz vagy legalábbis közel jártak hozzá, de még sem lettek utódok. A következő rendezői korosztályt olyan zsenik jelölik, mint Otomo Katsuhiro (1954-) és Oshii Mamoru (1951-). De ők nem olyan filmekben gondolkodtak, mint Miyazaki, még ha igazán önálló animés rendezéseik időben közel is estek egymáshoz. Oshii *Dallos*-a 1983-as, Miyazaki *Nausicaa*-ja 1984-es, míg Katsuhiro *Neo Tokyo*-ja 1987-es. Miyazaki a filmjeiben a természettel való harmóniára törekszik és a világ alapvetően pozitív. Katsuhiro és Oshii munkáiban ezek hiányoznak, egyikük sem tekinti partnernek a természetet, és a világ szertintük megérett a pusztulásra.



A következő generáció megint nem szűkölködik a kiváló direktorok sorával. Kon Satoshi (1963-2010), Yuasa Masaaki (1965-), Watanabe Shinichirō (1965-) és Shinkai Makoto (1973-). Természetesen vannak olyan művészek, akik valamiért nem férnek bele a kritériumokba, például Michael Arias (1968-) nem japán, Murakami Takasi (1962-) még Masaakán is túltesz az extravaganciájával. A tragikusan elhunyt Kon Satoshi lenyűgöző életművet hagyott hátra, de sem történeteiben, sem technikában nem követte Miyazakit, ez természetesen nem azt jelenti, hogy rosszabb lett volna. Egész egyszerűen a rendezőt más kérdések foglalkoztatták, amikre más animációval közelített. Masaaki egész egyszerűen nem tud nem extravagáns lenni, márpedig Miyazaki stílusának egyik alaptézise az egyszerűség. Watanabe minden bizonnyal mára A Legnagyobb Anime Rendező lenne, ha akarta volna, ha szerette volna.



na. De nem szerette volna. Inkább elment a Jupiterre jazzt hallgatni. Shinkai eddigi pályafutása alatt folyamatos fejlődést mutatott. Animációterén egyértelműen a világ egyik vezető alakja volt a *Byōsoku Go Senchimōtoru (5cm per second)*, 2007) óta. A *Kimi no Na wa* sikere után pedig már a történetmesélés terén is jelentősen fejlődött. Francia szaklapokban már inkább rá kezdik aggatni az „új Miyazaki” kifejezést, semmint Hosodára.



Cím: Mirai no mirai

Év: 2018

Hossz: 103 perc

Műfaj: kaland, dráma, fantasy, idő utazás, vígjáték,

Rendezte: Hosoda Mamoru

Forgatókönyv: Hosoda Mamoru

Stúdió: Studio Chizu

Zene: Masakatsu Takagi

Producer: Saito Yuichiro

Értékelések:

MAL 7,4



BLACK AND WHITE WARRIORS

HEI BAI WU SHUANG

ÍRTA: FLASH

Background story

Tavaly nyáron futottam bele először kínai animébe, név szerint a *The King's Avatar*ba (*Quan Zhi Gao Shou*) (*AniMagazin 39.*), és a „kellemesen csalódtam” kifejezés nem tükrözi azt a pozitív élményt, amit szereztem akkor, de mivel igyekszem gátat szabni a fanboy énemnek, mégiscsak maradjunk ennél.

Azóta egyre jobban érdekelt, hogy ez a kínai animés feltérképezetlen terület, mégis milyen élményeket rejthet még magában. Nemrég rávettem magam egy kis kutatómunkára és találtam egy videót (értsd a YouTube feldobott egy random „Top Chinese Animation You Should Watch” videót), amiben kb. 15-20 komolyabb címet említenek meg trailerrel stb., amit érdemes megnézni, és így találtam rá erre az animére, amiről most írni szeretnék.

Azt meg, hogy vajon a *The King's Avatar* csak egy kivételes, „az ezerből egy” esete, ami-

ben pont összejött minden, és a kínai animációs ipar annyira erőn felül teljesített, hogy még idáig is eljutott a híre, vagy tényleg egy ilyen színvonalas „anime piaca” van, amiből véletlenül pont ezt az egy címet kapta fel az internetes közösség, azt hamarosan eldöntheti mindenki. (Bár két címből messzemenő következtetéseket levonni nem biztos, hogy a legokosabb dolog, de így hangzott jól az előző mondat...)

Fekete és Fehér Harcosok

Az anime világa szerint három birodalom létezik, az Emberi Birodalom (Human Realm), a Mennyei Birodalom (Heaven Realm) és a Köztes/Határ Birodalom (Boundary Realm), amiket egy úgynevezett Szellemi Aura nevű energia tart össze, aminek a szabályozását és állandó körforgását pedig az úgynevezett Fekete és Fehér Harcosok tartják fent. Ezek a harcosok gyűjtik be azoknak az embereknek a lelkét, akiknek lejárt az ideje, kóbor lelkekre, megvadult szellemekre és egyéb bajkeverőkre vadásznak. Közéjük tartozik a főszereplő testvérpár is, akik... hát nem a rend krémjét képviselik, konkrétan mióta munkába álltak még egyetlen „küldetést” sem sikerült végrehajtaniuk. Ez az anime kiinduló pontja...

Ami a folytatást illeti...

A sorozat elsőre egy könnyed vígjátéknak tűnhet, az első részekben kapunk pár random



ügyet, amiről nem túlzás azt állítani, hogy nem nagy durranás, viszont ezekbe is sikerült pár erősebb jelenetet berakni. Ezután a negyedik részben egy nagyon éles váltást kapunk, konkrétan az az érzése az embernek, hogy kimaradt 1-2 rész, mivel jön egy kb. 10 másodperces visszaemlékező összefoglaló és máris egy hatalmas ügy közepébe keveredtek a szereplők. Nagyon röviden és nagyon minimális spoilerrel annyiról lesz szó, hogy meggyengült egy ősi pecsét, amivel elzárták az akkori kor 100 legerősebb szellemét, és azok szökdösni akarnának. Szóval az anime első évadának ez lesz a fő cselekménye, ami a második évadba is át fog nyúlni.

Mint említettem az első részek egy könnyed vígjátékot sejtetnek, de ahogy haladunk előre, egyre sötétebb lesz, a második évadot meg már teljesen átjárja egyfajta kellemes, melankolikus hangulat, de nem csap át érvágósan depresszívbe.



Képi világ és animáció

Ami az első évadot illeti teljesen felemás érzés volt nézni, egyszer elénk raknak egy 10-20 másodperces teljesen megalizált akciójelenetet, ami után csak pislogsz, máskor meg egy álló fej is tök gagyin rajzoltak meg. Az egyik epizódban meg konkrétan elszúrták a szájmozgást az egyik jelenetben (többféle kódolással is megnéztem ezt a jelenetet, szóval nem a videóval volt baj). Látod, ahogy a szája elkezd mozogni kb. 1-2 SZÓ! idejéig, de nem ad ki hangot, majd amikor becsukja a száját, a szinkronszínész elhadar 2 teljes mondatot. De mint említettem, ez az egyik rész egyik jelenetében volt, nem jellemző az egész évadra.

„...az első részek egy könnyed vígjátékot sejtetnek, de ahogy haladunk előre, egyre sötétebb lesz, a második évadot meg már teljesen átjárja egyfajta kellemes, melankolikus hangulat...”





Ami viszont a második évről eszembe jut, az a „tisztá minőség” kifejezés, kb. a japán mozifilmekben látsz ilyet, gyönyörűen megrajzolták az összes háttérrel, az animáció pedig első osztályú. Az effektek pedig, amiket a támadásoknál használnak, egyáltalán nem lógnak ki a képből. Indokolatlan CGI viszont volt (ha jól emlékszem csak 1 jelenetben) és az itt sem volt szép, de tudjuk, hogy az sehol sem az...

Karakterek

A szereplők eléggé sokan vannak, neveket meg sem próbálok dobálni, mivel ezeket a kínai neveket teljesen esélytelen, hogy bárki is megjegyezze. Több részben is eljártsszák, hogy be-
dobnak 5-6 új karaktert, a két évadban legalább 35-40 szereplő jelenik meg, és mivel az anime játékideje nagyon-nagyon kevés, a két főszereplőn kívül szó szerint mindenki más a levegőben lóg. 95 százalékukat szó szerint csak megmutatták,

hogy „itt vagyok, ez a nevem, ez a világban betöltött szerepem”, elmondott egy mondatot és soha nem is láttuk többé...Nyilván az anime folytatásában jelentősebb szerepük lenne, mivel elméletileg a legtöbben az anime világának jelentős figurái, csak a történet még nem tart ott, hogy érdemben hozzá tudjanak adni. A főszereplő testvérpárt viszont nagyon jól kidolgozták, az első évadban a fiúval (Wang Heng) foglalkoztak, míg a másodikban a női főszereplővel (Yan Liang). Spoiler miatt nem mennék bele túlságosan, de a két évad alatt nagyon sok minden kiderült róluk, a múltjukról, a kapcsolatuk pedig egy érzelmi hullámvasút lesz végig. Viszont itt a „kiderülnek a múltjukkal kapcsolatos dolgok” nem az az unalmas „lassítsuk le a főszálat, plusz próbáljuk mélyíteni őket valamilyen” című kötelező múltidézés lesz, hanem ténylegesen a történetet befolyásoló dolgokról, előző életükben elkövetett hibákról, és eseményekről beszélünk.

Akkor érdemes-e megnézni?

Nyilván nem írnék róla, ha nem ajánlanám, de akkor röviden összefoglalva: Ezzel a sorozattal újabb pozitív tapasztalatot szereztem a kínai animékkal kapcsolatban. Viszont ezt most érdemes fenntartásokkal kezelni. Az anime nagyon rövid, főleg az első évadban, egy rész kb. 8-12 perc... a második évadban ez is növekszik pár percet, és az utolsó két rész például 20-20 perces volt. A cselekmény egy nagyobb eseményt dolgoz fel, utána



csak átvezet minket a következő nagyobb eseményig, így egy óriási cliffhangert kapunk a végén. Az első évad 2016-os, a második 2017-es, szóval remélem idén év végén kapunk egy 3. évadot hozzá... bár az még bőven kevés lenne az eddig vázoltakhoz. Félreértés ne essék, korán sem tarom egy mesterműnek, ahogy írtam is, látom az animációs és rajzolási bakikat az első évadban, az eddigi cselekmény a semminek is kevés, az összes mellékszereplő a levegőben lóg.... Viszont.

Nekem 500+ cím után is tudott újat mutatni, volt egy nagyon gyönyörű halál előtti látomás az elmúlásról, egy nagyon sokkoló nyilvános kivégzés, ahol mindent láttunk stb. Engem nagyon elkapott ez a melankolikus atmoszféra, ami átjárja a testvérpár kapcsolatát. Voltak látványosan meganimált harcok... Tele volt csupa-csupa olyan dologgal, ami miatt érdemes volt megnézni. Én bátran ajánlom azok számára, akik nyitottak másfajta animés élményre ezt is és a korábban említett the King's Avatar is.



Típus: ONA

Hossz: 12x11perc+12x15 perc

Vetítés: az első évad 2015.07.09-2016.02.25.
a második 2017.08.05-2017.10.14.

Készítők: bilibili, Wawayu Animation

Forrás: Manhua

Műfaj: akció, vígjáték, természetfeletti

Értékelés:

MAL: 6,43

anidb 6.11



ŐSZI SZEZON

2018

ÖSSZEÁLLÍTOTTA: HIROTAKA

Akanesasu Shoujo



original

Stúdió:

Dandelion Animation Studio, Jumonji

Műfaj:

akció, iskola

Seiyuuk:

Kurosawa Tomoyo, Inoue Marina, Koshimizu Ami

Leírás

2018 októbere. Egy vidéki városban élő lánycsapat rituálét hajt végre a Crystal Radio Clubban. A vidámságáról híres Asuka Tsuchimiya a barátaival alapította a klubot. A rituálé ugyan városi legenda, de a játéknak és a kacagásnak hamar vége szakad.

Ajánló

Egy kis iskolai misztikum, ami mókásnak indul, de aztán fordul a kocka. A Dandelion stúdió 2007 óta számtalan címen dolgozott már, mint a *Love Live*, *Haikyuu*, *Yuri!!! on Ice*. Persze többnyire csak belső munkákat végeznek. Az anime original, tehát számíthatunk befejezésre. A kezdőnek számító Abe Yuuichi lesz a rendező, aki pl. a *Gundam Evolve* vagy *SD Gundam Force* animéket is igazgatta.

Anime Yell!



4-koma manga alapján

Stúdió:

Doga Kobo

Műfaj:

vígjáték, iskola, sport

Seiyuuk:

Kusunoki Tomori, Shiraishi Haruka, Izawa Mikako, Yamada Yuina

Leírás

A manga főszerepője Hatoya Kohane, egy fiatal lány, aki szeret másoknak segíteni. A felső középiskolában érdekelni kezdi a pom-pom, ezért alapít egy klubot. Csatlakozik hozzá a tapasztalt Hizume és Kohane gyerekkori barátja, Uki.

Ajánló

Sportanime a pom-pomról, amit fiatal lányok űznek. Az animációt a Doga Kobo készíti, akik a *Tada-kunt*, *Touken Ranbu Hanamaru*t és a *New Game!!*-et is kreálták. Az anime Unohana Tsukasa mangája alapján készül. Ő egyébként a *Clannad*hoz és a *Madokához* is készített már mangát.

Bakumatsu



játék alapján

Stúdió:

Studio Deen

Műfaj:

akció, kaland, sci-fi

Seiyuuk:

Someya Toshiyuki, Satou Takuya, Yonaga Tsubasa, Tada Keita

Leírás

Kiotó, Japán. A főhősnő egy férfival találkozik, aki egy zsebórát ad neki, és az elvezeti egy toriihoz. A kapu beszipantja és a bakumatsu korszakába kerül. Ebben az igencsak eltérő korszakban próbálja keresni a visszatat. Találkozik egy időutazó férfival, aki azt mondja neki, „Érted fogok élni”. Kibontakozik egy szerelmi történet.

Ajánló

Az isekai animék újabb képviselője. A dolog érdekessége, hogy az anime tele lesz bishikkel. Amúgy is a bakumatsu és a bishik együtt járnak, ahogy a Hakuoukiban vagy a *Token Ranbuban* is láthattuk. Az animét a Studio Deen készíti, aminek mostanában vannak egészen jó húzásai, ők sem mindig teljesítenek jól. A rendező Watanabe Masaki lesz, aki a *Seikai-suru Kadót* (*AniMagazin* 38.) vagy a *Bartendert* rendezte.

Beelzebub-jou no Okinimesu mama.



manga alapján

Stúdió:
LIDENFILMS

Műfaj:
vígjáték, fantasy, shounen

Seiyuuk:
Oonishi Saori, Yasuda
Rikuya, Yuuki Aoi,
Okitsu Kazuyuki

Leírás

Murin megkapja álmai állását a démonkirálynál, akitől mindenki fél. Amikor megkezdődik a munka, kiderül, hogy a király egészen más, mint amire számított.

Ajánló

Az animék világában még a leggonoszabb is lehet cuki lány, ahogy azt sokan tudjuk. Mi más lehetne ebből, mint egy furcsa vígjáték. A manga matoba munkája és még fut. A Lidenfilms fogja animálni, ami egész vegyes műfajú animéket tud hozott már, mint a *Hanebado*, a *Killing Bites*, a *Phantom in the Twilight* vagy a *Koi to Uso*. Kazuto Minatónak ez a második rendezése, az első a *Rokudenashi* volt.

Conception



játék alapján

Stúdió:
Gonzo

Műfaj:
akció, kaland, fantasy, hárem, romantika

Seiyuuk:
Ono Yuuki, Kitamura Eri,
Yamaguchi Yuriko

Leírás

A középiskolás Yuuge Itsuki a ballagásán tudja meg, hogy unokatestvére és egyben gyerekkori barátja, Mahiro terhes. Ezek után átke-
rülnek egy mágikus világba, Granvaniába, amit szörnyek szállnak meg. Az egyetlen, aki szembe tud velük szállni, a „csillaggyermek”, akit a 12 csillagkép papnői hozhatnak létre. A győzelemért és, hogy visszatérjenek a saját világukba Itsukinak kell az apának lennie.

Ajánló

A Gonzo egy ideig eléggé háttérbe vonult, de az elmúlt 1-2 évben újra belecsapott az animegyártásba. Legutóbbi munkájuk a *18if*, a *Kakuriyo no Yadomeshi* és a *Tiramisu*. Ez egy cuki lányos játékadaptáció lesz, ami ráadásul hárem is, így szerintem mindenki tudja, mire számíthat. Endou Aya rajongói örülhetnek, hisz az egyik lány hangját fogja adni.

Dakaretai Otoko 1-i ni Odosarete



manga alapján

Stúdió:
CloverWorks

Műfaj:
dráma, romantika,
shounen ai

Seiyuuk:
Takahashi Hiroki, Ono Yuuki,
Hatano Wataru

Leírás

Saijou Takato immár öt éve uralja az idol szakmát. Egészen addig, amíg egy frissen felkapott sztár Azumaya Junta fel nem tűnik. Takato nem bírja elviselni, hogy mindig csak második legyen, így bánata az alkohol felé sodorja. Ezzel sikerül felkeltenie ellenfele, Azuyama figyelmét, aki ezt az információt zsarolásra használja.

Ajánló

BL rajongók figyelem, újabb anime érkezik, ráadásul az annyira kedvelt idol témában. Garantált választás minden fujoshinak. Az anime Sakurabi Hashigo még futó mangája alapján készül. Maga a manga yaoi, ahogy a mangaka korábbi művei a Fubin BL és a Toshoshita Kareshi is. A Cloverworks korábban a *Persona 5*-öt készítette és a *Darling in the FranXX*ban is segédkezett. A rendező Tatsuwa Naoyuki lesz, aki főként a Shaftnál tevékenykedett.

Double Decker! Doug&Kirill



original

Stúdió:
Sunrise

Műfaj:
akció, vígjáték, rejtély,
szupererő

Seiyuuk:
Amasaki Kouhei, Tanezaki
Atsumi, Hayami Saori

Leírás

Lisvalletta városa felett két nap kel fel. Az emberek itt békében élnek, de a mélyét bűnözés és drog hálózta. Gyorsan terjed az Anthem nevű narkotikum. A SEVEN-O speciális egység az Anthem terjedését hivatott megakadályozni. Az egység a Duple Decker rendszeren alapul, aminek működtetéséhez két ember kell. Csatlakozik a csapathoz Doug Billingham, a tapasztalt nyomozó és Kirill Vrubel, aki titokzatos képességgel bír.

Ajánló

A Sunrise a *Gundam*, a *Code Geass*, a *Love Live* és még megannyi cím fenntartója, most újabb saját sorozattal jelentkezik. Szórakoztató, ugyanakkor akciódús animére lehet számítani. A rendezői széket Furuta Takeshi foglalja el, aki az *Uta No Prince-sama* filmet, a *Saint Seiya Omegát* vagy a *Mangaka-san* animét is irányította.

Gaikotsu Shotenin Honda-san



manga alapján

Stúdió:
DLE

Műfaj:
vígjáték

Seiyuuk:
Saitou Soma, Hikasa Yoko,
Hatano Wataru,
Masuda Roshiki

Leírás

A történet középpontjában egy csontváz, Honda áll, aki egy könyvesboltban dolgozik. Mindennapjait követhetjük nyomon.

Ajánló

Meglehetősen groteszk, de talán ezért figyelemfelkeltő. A különleges ségek kedvelőinek érdemes vele tennie egy próbát. Vicces, hogy a mangaka a MAL-on Honda néven fut. A DLE nem túl ismert stúdió, a *Sword Gait* és a *Wakaokami wa Shougakusei!*-t írhatjuk hozzájuk. A seiyuuk közül Saitou Soumát érdemes kiemelni, aki a főszereplő hangja lesz, illetve mellékszerepben Hatano Watarut.

Goblin Slayer



light novel alapján

Stúdió:
White Fox

Műfaj:
akció, fantasy

Seiyuuk:
Umehara Yuuichirou,
Ogura Yui, Iguchi Yuka,
Touyama Nao

Leírás

Egy fiatal papnő megszervezte első kalandját, de a csapat szinte azonnal problémába keveredik. A Goblin Slayer érezik megmentésükre, egy ember, aki egész életét a goblinok legyilkolásának szentelte.

Ajánló

Fantasy rajongóknak mondhatni kötelező darab, ránézésre a teljesen tipikus fajtából. Az animáció a White Fox műhelyében készül, ahol annyi jól ismert cím is: *Steins;Gate 0*, *Re:Zero*, *Shoujo Shuumatsu Ryokou*, *Akame ga Kill* stb. A sorozat előnyére válhat, hogy Ozaki Takaharut kapta rendezőnek, aki a *Shoujo Shuumatsu* is dirigálta. A *Goblin Slayer* mangáról olvassátok el ismertetőnket: (*AniMagazin 40.*)

Hangyakusei Million Arthur



játék alapján

Stúdió:
J.C.Staff

Műfaj:
akció, kaland, mágia, fantasy

Seiyuuk:
Amamiya Sora, Touyama
Nao, Serizawa Yuu,
Mimori Suzuko

Leírás

Az anime a Square Enix MMORPG játéka alapján készül.

Ajánló

A játék rajongói biztosan örülnek egy anime adaptációnak és lehet a fantasy rajongók köréből is gyűjt a Square Enix új játékosokat. Mindenesetre, már most tudni, hogy két évados lesz az anime, a második 2019 áprilisában érkezik majd.

Hinomaru Zumou



manga alapján

Stúdió:
Gonzo

Műfaj:
harcművészet, shounen,
sport

Seiyuuk:
Abe Atsushi, Kumagai
Kentarou, Ochiai Fukushi

Leírás

Egy isteni rituálé, harcművészet, közdősport: ez a szumó. Egy új diák, Ushio Hinomaru jelenik meg az Odachi középiskola kicsi és gyenge szumócsapata előtt. De a nagy és nehéz szavak közül, amik leírják a szumóást, egyik sem érvényes rá. Ushio és a kis szumó csapat célja a Hinoshita Kaisan, a legmagasabb szint a szumóban, ami egyenértékű a Yokozunával.

Ajánló

Ismét Gonzo, ezúttal egy sportanime. Örömkre szolgál, hogy egy tradicionális ágat, a szumót sikerül képernyőre vinni. A manga még fut, Kawade első alkotása. A Gonzo hosszú csend után újra visszakért az animekészítés tabellájára, a *18if*, a *Kakuriyo no Yadomeshi* és a *Tiramisu* a legfrissebb műveik. Itthon a *Gankutsuouval*, a *Kaleido Starral*, a *Csajkommandóval*, és a *Full Metal Panic*-kal lettek ismertek.

Hora, Mimi ga Mieteru yo!



webmanhua alapján

Stúdió:
-

Műfaj:
vígjáték, shounen ai, slice of
life

Seiyuuk:
Murase Ayumu, Uchida
Yuuma, Akito Sarina

Leírás

Ez a történet egy srácról és a szobatársáról szól, aki macskafiú.

Ajánló

A webmanhuából készülő anime egy újabb BL a szezonban. Aki szereti a cicafiúkat, annak garantált élvezet. Az anime kínai-japán koprodukcióban készül.

Ingress the Animation



játék alapján

Stúdió:
Craftar**Műfaj:**
akció, rejtély, sci-fi**Seiyuuk:**
Kiyama Shigeo, Ueda Reina,
Nakajima Yoshiki,
Tone Kentarou

Leírás

Makotónak gyerekkora óta az a képessége, hogy látja a tárgyak emlékét, ha megérinti őket. Képességét titokban tartva a rendőrség különleges ügynökeként dolgozik. Egy új ügy kapcsán, egy ismeretlen anyaggal az „XM”-mel kerül kapcsolatba és rejtélyes emléket lát. Az emlék az egyetlen túlélő, Sarah gyűrűjé volt. Makoto egy komplex konspirációba keveredik, hogy harcoljon az „XM” ellen, ami befolyásolja az emberi elmét.

Ajánló

Az Ingress nevű mobilos MMO játékot talán többen ismerik, most ebben a világban játszódó anime kerül a nézők elé. Remélhetőleg a játék ismerete nélkül is élvezhető lesz, az amúgy igen érdekes, rejtélyes történet. Az animét az ismeretlen Craftar stúdió készíti, a rendező sem tapasztalt, Sakuragi Yuuhei, aki korábban a nem túl ismert, Hana to Alice-t és a Soutai Sekait rendezte. Ezek némi félelemre adhatnak okot.

Irozuku Sekai no Ashita kara



original

Stúdió:
P.A. Works**Műfaj:**
dráma**Seiyuuk:**
Hondo Kaede, Ishihara Kaori,
Chiba Shoya, Murase Ayumu

Leírás

Nagasaki városában járunk, de egy olyan világban, ahol a varázslat a mindennapi élet része. Hitomi Tsukishiro 17 éves és egy boszorkánycsaládban nőtt fel, ám fiatal korában elvesztette a színérezékét. Unokáját féltve Kohaku, a nagy boszorkány, visszaküldi őt 2018-ba. Az akkor 17 éves nagymamával és a többi klubtaggal folytatott beszélgetésekből Hitomi felnőtté válását követhetjük nyomon.

Ajánló

Időutazás és mindennapi élet a fiatal nagyival. Hangsúlyos a felnőtté válás, ami a P.A. Works egyik kedvenc témája (*Hanasaku Iroha* (*AniMagazin* 39), *Sakura Quest*, *Maquia* (18. oldal), *Shirobako*), így vélhetőleg nem fogunk csalódni. A rendezői szerepet Shinohara Toshiya vállalta magára, aki régi motoros, az *Inuyasha* filmeket, a *Nagi no Asakurát* és a *Kuroshitsujit* rendezte, de dolgozott az első *LoGH*-on is.

Karakuri Circus



manga alapján

Stúdió:
Studio VOLN**Műfaj:**
kaland, rejtély, shounen**Seiyuuk:**
Koyama Rikiya, Hayashibara
Megumi, Ueda Chihiro,
Sakurai Takahiro

Leírás

Masaru Saiga egy ötödikes, aki bábmester akar lenni. Miután apja meghal, megörököl 18 milliárd jent. Ezáltal persze célpontba kerül, de két ember megmenti: Narumi Kato, aki kung-fut tanuló, és egy fura betegsége van, a „Zonapha” szindróma, valamint Shirogane, egy ezüst hajú nő, aki az Arurukan bábót irányítja. Együtt különféle összeesküvésekbe keverednek.

Ajánló

Egy darkosabb animét lehet ebből kihozni, de kérdés, hogy mennyire lesz izgalmas. A shounen rajongóknak ajánlom. Érdekes, hogy befejezett manga az alapja, ami 1997 és 2006 között futott, az animét pedig 36 részre tervezik a szakmában régóta ismert seiyuukkal. A mangakája az a Fujita Kazuhiro, aki az *Ushio to Torát* is alkotta. A VOLN stúdió nem sok mindent ért el eddig, az *Idol Jihen*, a *Kimi no Suizou wo Tabetai* és az új *Ushio to Tora* áll a nevük mellett. A rendező Nishimura Satoshi, aki az itthon is ismert *Trigun*t rendezte, de dolgozott az *Utenán* is.

Kaze ga Tsuyoku Fuire Iru



regény alapján

Stúdió:
Production I.G

Műfaj:
dráma, seinen, sport

Seiyuuk:
Toyonaga Toshiyuki,
Ootsuka Takeo, Kimura Juri,
Hoshino Takanori

Leírás

A Hakone Ekiden a legnagyobb egyetemi váltó verseny Japánban. A versenyt minden évben január 2-3-án tartják, Tokió és Hakone között, ami 217,9 km. A barátság két atléta között segít nekik visszatérni a sporthoz és csapatot építeni a hosszú versenyre.

Ajánló

Sport anime ezúttal a futásról. Miura Shion regénye 2006-os, a manga változat 2007 és 2009 között futott, az animét 23 részesre tervezik. Az alkotó egy korábbi műve, a slice of life és dráma műfajba tartozó *Fune wo Amu* (*AniMagazin* 36.) már kapott animét. Ahogy ez utóbbi, így a mostani *Kaze ga* is a felnőtt korosztályt célozza meg, így talán a sport komolyabb oldalát láthatjuk. A Production I.G neve garancia a minőségre, így a megvalósítással biztos nem lesz gond.

Ken En Ken: Aoki Kagayaki



játék alapján

Stúdió:
Studio Deen

Műfaj:
akció, kaland, démonok, fantasy, mágia, harcművészet

Seiyuuk:
Matsuoka Yoshitsugu,
Kugimiya Rie, Mizuki Nana

Leírás

A Xuan-Yuan Sword, egy kínai RPG sorozat adaptációja lesz ez az anime, a TV Tokyoval és néhány tajvani céggel együttműködve.

Ajánló

Ez nem kínai anime, viszont kínai játékot dolgoz fel. Kérdés, mennyire lesz élvezhető, mivel a játékadaptációk ritkán sikerülnek jól. Mindenesetre a fantasy harcos téma rajongói tehetnek vele egy próbát. A Deen mostanában jó címeket hozott, de azért tudnak spórolni, ami sajnos meg is látszik. Előbbire a *Hoozuki*, utóbbira az *Ito Junji Collection* a példa. De a *KonoSuba*, a *Kabukibu* és a *Super Lovers* is az ő munkájuk. A rendező Watanabe Hiroshi, aki pl. a *Slayers* OVA-kat, a *Video Girl Ai*t vagy a *Tactics*ot dirigálta.

Kishuku Gakkou no Juliet



manga alapján

Stúdió:
LIDENFILMS

Műfaj:
akció, vígjáték, romantika, iskola, shounen

Seiyuuk:
Kayano Ai, Sakura Ayane,
Ono Yuuki, Shimamura Yuu

Leírás

“Szeretni vagy nem szeretni.” Juliet Percia és Inuzuka Romio ősellenségek. Mindketten középiskolai kollégiumok vezetői, az egyik a „Fekete Kutya”, a másik a „Fehér Macskák”. Azért harcolnak, hogy irányíthassák a szigetet, amit most meg kell osztaniuk. Percia és Inuzuka azonban a szeretet és a béke oldalán szeretné vezetni a kapcsolatukat.

Ajánló

Rómeó és Júlia története animésítve és iskolásítva. Az alapot leszámítva sima suliromi cuccnak tűnik. A manga még fut és Kaneda Yousuke alkotás, aki korábban egy *Non Non Biyori* antológiát is készített. A Lidenfilms egy feltörekvő stúdió, kezdenek egészen jól dolgozni, például a *Hanebado*, a *Killing Bites* vagy a *Koi to Uso* fűződik hozzájuk.

Merc Storia: Mukiryoku Shounen to Bin no Naka no Shoujo



játék alapján

Stúdió:
Encourage Films

Műfaj:
akció, kaland, fantasy, mágia

Seiyuuk:
Minase Inori, Tamura Mutsu-
mi, Cho, Hanamori Yumiri

Leírás

Ebben a világban az emberek és szörnyek együtt élnek. A főhős Yuu egy gyógyító segéd, aki szörnyszeli-dítő képességgel rendelkezik. Egy küldetéskor - ahol Merc emlékeit kell visszaszerezni - egy palackba zárt lánnyal indul el a kalandra.

Ajánló

Mágia, utazás és izgalmas kalandok. Minden fantasy erről szól, nem sok egyediséget tudok mondani, de a műfaj rajongói örülhetnek. A stúdió már létezik egy jó ideje, de sok címet nem alkottak (pl. *Etotama*, *Love Kome*, *Hitorijime My Hero*). A rendezői széket az *Acchi Kocci* és a *Romeo x Juliet* irányítója Oizaki Fumitoshi kapta.

Ore ga Suki nano wa Imouto dakedo Imouto ja Nai



light novel alapján

Stúdió:
NAZ, Magia Doraglier

Műfaj:
vígjáték, romantika

Seiyuuk:
Kondou Reina, Hatanaka
Tasuku, Aranami Kazusa,
Akasaki Chinatsu

Leírás

Nagami Suzuka egy gyönyörű harmadéves lány az alsó középsikolában. Kitűnően tanul és a diáktanács elnöke. Írt egy regényt egy lányról, akit a bátyjára bízta és díjat is nyert vele. Azonban helyette bátya, Yuu debütált regényíróként Towano Chikai néven.

Ajánló

Ez sem a komplex történetéről lesz híres, ugyanakkor egy kellemes kikapcsolódást nyújthat bárki számára, aki könnyed szórakozást keres. Ebisu Siji mangája 2016 óta fut. A NAZ néhány év alatt olyan címeket készített, mint az új *Tsubasa kapitány*, *Hajimete no Gal*, *Hamatora*, *Dramatical Murder*. Furukawa Hiroyuki kapta meg az irányítást, aki a *Hajimete no Galt* és a *Masou Gakuen HxH*-t rendezte.

Radiant



manga alapján

Stúdió:
Lerche

Műfaj:
akció, kaland, fantasy, mágia

Seiyuuk:
Hanamori Yumiri,
Yuuki Aoi, Park Romi,
Oohata Shintarou

Leírás

Seth feltörekvő varázsló. Mint minden mágus, ő is „fertőzött”. Olyan, aki túlélte az érintkezést a Nemesissel, a lényekkel, akik az égből jöttek és megfertőzik, amihez hozzáérnek. Seth vadász, aki üldözi a Nemesist, a sőt ennél többet akar. Meg akarja találni a Radiantot, a szörnyek központját. Varázslótársaival ezért a világot járja az Inkvizíció figyelő szeme alatt.

Ajánló

Kimondottan virágkorát éri a fantasy, a rajongó nem is tudja, hogy a sok cím közül melyiket válassza. A Radiant központjában a gonosz szörnyek üldözése áll. A Lerchét jól ismerjük már, most az *Asobi Asobase* készült náluk, előtte a *Hakumei to Mikochi* és az új *Kino no Tabi* is. Az animét Kishi Seiji rendezi. Seiji elég tapasztalt, az *Angel Beats!*, az *Arpeggio*, a *Persona 4*, a *Tsuki ga Kirei* és sok más cím van már a háta mögött.

Release the Spyce



original

Stúdió:
Lay-duca**Műfaj:**
akció, iskola**Seiyuuk:**
Anzai Yukari, Uchida Aya,
Noguchi Yuri, Fujita Akane

Leírás

Momo beiratkozik a Sorasaki városi középiskolába. Azonban ő a Tsukikage, egy titkos ügynökség tagja, ami megvédi az embereket. Új tagként a kollégái szárnyai alatt dolgozik, mint a rangidős Yuki és barátai. Együtt teremtik meg a békét a városban.

Ajánló

Kémcsajok akcióban. Először a Princess Principal jutott eszembe, de az egy kicsit eredetibbnek tűnik. Mindenesetre a téma hasonló. Jó hír, hogy original, tehát várható a lezárás. A Lay-duca fiatal stúdió, mégis nagy címekbe nyúlt bele, mint a *Fate/Grand Order* OVA, a *Classroom Crisis* vagy a *Magi Sinbad* OVA. A rendezést egy kezdőre, Satou Akirára bízták, akinek ez lesz az első rendezése.

RErideD: Toki Koe no Derrida



original

Stúdió:
Geek Toys**Műfaj:**
sci-fi**Seiyuuk:**
Ono Kensho, Akaneya Himika,
Ichimichi Mao,
Matsuda Kenichirou

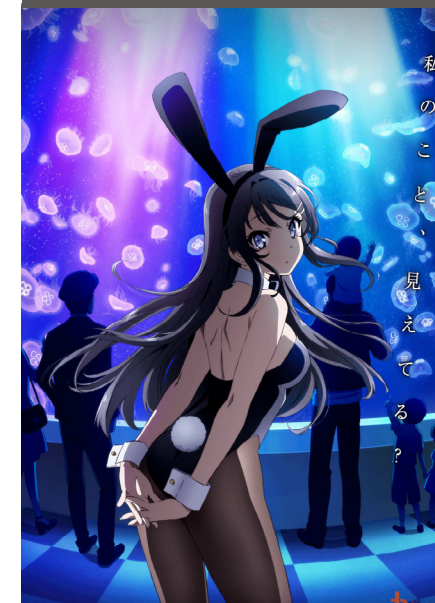
Leírás

2050. Egy fiatal mérnök Derrida Yvain híressé válik az „Autonomous Machine DZ” fejlesztése miatt. Egy nap hibát találnak a gépben, amit Derrida jelez is a főnökség felé, de figyelmen kívül hagyják. Derridát és Nathant nem sokkal ezután megtámadják Nathan lányának, Mage-nek a születésnapja után. A menekülés végén Derrida fagyasztógépbe kerül és csak 10 év után kel fel egy háború sújtotta világban. A DZ-k támadása közben barátja utolsó szavait idézi fel: vigyázz Mage-re.

Ajánló

Egészen érdekes koncepció, egy izgalmas, menekülő akciós sci-fit lehet ebből összedobni. Original a cím, így konklúziót is várhatunk. A rendező neve is garancia lehet, a tapasztalt Satou Takuya számtalan címen dolgozott már, rendezései közül a *Sukitte li na yo*, *Steins;Gate*, *Wixoss*, *Asagao to Kase-san* emelhető ki. Abe Yoshitoshi karakterdizájnya is sokaknak ismerős lehet (*Haibane*, *NHK*, *Lain*, *Texhnolyze*).

Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume wo Minai



light novel alapján

Stúdió:
CloverWorks**Műfaj:**
vígjáték, romantika, iskola**Seiyuuk:**
Seto Asami, Ishikawa Kaito,
Tanezaki Atsumi,
Minase Inori

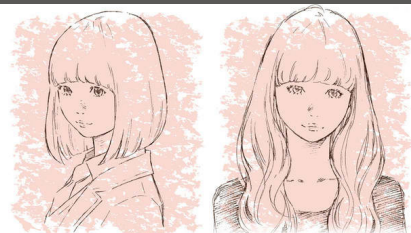
Leírás

Egy pletyka terjeng az úgynevezett pubertás szindrómáról. Például Azusagawa Sakuta esete, amikor egy nyuszilány (Sakurajima Mai) jelenik meg előtte. Mai Sakuta felett jár a suliban, híres színésznő, aki épp szünetet tart a média bizniszben. Valamiért mások nem látják nyúl jelmezben, ezért Sakuta a lánnyal tölti az idejét, hogy rájöjjön a rejtélyre. Később más lányok, ugyanazzal a „betegséggel” kerülnek Sakuta közelébe.

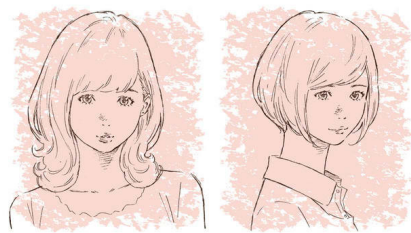
Ajánló

Nagyon úgy tűnik, hogy ez egy fanservice sorozat, azok számára, akik szeretik a nyuszilányokat. Persze ettől még egy sima suliromi anime marad. A CloverWork egyre jobban bejön a köztudatba az olyan címekkel, mint a *Persona 5* vagy a *Slow Start*, de közülük volt a *Darling in the FranXX*-hez is.

Sono Toki, Kanojo wa.



恋する絵本



その時、ナリジョは。

Leírás

Az anime Fukuokában játszódik, ahol négy lány szerelmi életét követhetjük nyomon a középiskolában, az egyetemen és a dolgozó hétköznapokban.

original

Stúdió:
Master Lights

Műfaj:
dráma, romantika

Seiyuuk:
Uchida Maaya, Nao,
Takada Riho, Fukuda Mei

Ajánló

A történet legerősebb pontja, hogy eltérő korosztályokban mutatja be a lányok romantikus kalandjait. A műfaj kedvelőinek igazi csemege. A stúdió teljesen új, Banba Susumunak ez lesz az első rendezése, de Natsuo Saeri írónak sincs még más anime a számláján.

Sora to Umi no Aida



játék alapján

Stúdió:
TMS Entertainment

Műfaj:
kaland, űr

Seiyuuk:
Komeno Maori, Kousaka Ai,
Suzuki Momoko, Inoue Hono

Leírás

A történet Onomichiben, Hiroshima prefektúrában játszódik 20XX-ben. A halak eltűntek az óceánból, a bálnák maradtak csak. A halügyi minisztérium elhatalmossá válik, hatalmas halfarmot hoz létre az űrben. Az Onomichi Univerzum halkutató egysége azért lett létrehozva, hogy megkezdjék az űrhorgászok képzését. Hat új női horgászt választanak ki, őket követi nyomon a történet.

Ajánló

Érdekes, hogy egy animében tűnik fel az a jövőkép, hogy csak bálnák vannak a tengerben. (Pont a japánok vadásznak őket.) Mindenesetre ebből is sikerült olyan világot építeni, amin csak pislogunk. A játék rajongói azért örülni fognak. A TMS Entertainmant meglehetősen híres stúdió (*ReLife*, *Baki*, *Karakai Jozuo*, *Yowamushi*, *Detective Conan* stb.). A rendezést Nigorikawa Atsuishi vállalta magára, aki rendezett már a *Naruto*-ban és az *Inazuma Eleven*-ben.

SSSS.Gridman



original

Stúdió:
Trigger,
Tsuburaya Productions

Műfaj:
akció, mecha, sci-fi

Seiyuuk:
Hirose Yuuya, Ueda Reina,
Saitou Souma

Leírás

Yuta Hibiki amnéziával ébredt fel, de azzal a képességgel, hogy lát dolgokat, amiket mások nem. Barátja, Takarada Rikka számítógépén meglát egy Gridmant, ami azt mondja neki, „emlékezz a hívására”, ám Yuta nem érti, mi lehet ez. Később meglát egy nagy szörnyet, ami nem mozog. Idővel összerakja ezt a két dolgot, majd Yuta bekerül a számítógép világába és Gridmanné válik.

Ajánló

A főhős bekerül a mechába. Mennyi ilyen volt már, de persze ez most egy játékban történik. A Trigger pl. a *Kiznaiver*, a *Little Witch Academia* és a *Kill la Kill* készítője, mostanában kicsit visszafogták magukat. A cím original, rendezésre pedig Amemiya Akirát, a *Ninja Slayer* rendezőjét kérték meg.

Tensei Shitara Slime Datta Ken



light novel alapján

Stúdió:
8bit

Műfaj:
akció, kaland, vígjáték,
dráma, fantasy, seinen

Seiyuuk:
Okasaki Miho, Ichimichi Mao,
Hidaka Rina

Leírás

A magányos Mikami Satoru 37 éves, rossz a munkája, boldogtalan, de miután egy rablás során meghal, új életet kezdhet egy fantasy világban, mint iszapszörny. Ezután új formájában olyan kalandba keveredik, ami örökre megváltoztatja ezt az új világot.

Ajánló

Az ideális isekai, amikor egy szerencsétlen fazon át kerül egy jobb világba. Vagy mégsem. Vicces elem, hogy ezúttal nem a daliás hős bőrébe kerül, hanem egy szörnyébe. Poénos cucc lehet, az alapjául szolgáló light novel még fut. Az animációt a 8bit végzi, ami most a nagy sikerű *Yama no Susumét* futtatja, de a *Rewrite* vagy a *Grisaia* sorozatok is ide tartoznak. Kikuchi Yasuhito a rendező, aki a *Comet Lucifert* és az *Infinite Stratost* irányította.

Tonari no Kyuuketsuki-san



4-koma manga alapján

Stúdió:
Studio Gokumi

Műfaj:
vígjáték, slice of life, természetfeletti, vámpír

Seiyuuk:
Tomita Miyu, Waki Azumi,
Sasahara Yuu, Lynn

Leírás

A középulis Akari elveszett az erdőben és a vámpírlány, Sophie mentette meg. Azóta Akari érdeklődik Sophie iránt, de ő inkább egyedül lenne.

Ajánló

Számomra ez tömény vámpíros komédia, mindenféle komolyság nélkül. A manga még fut, Amatou készíti, aki korábban az *Idolmaster*hez készített egy antológiát. A Studio Gokumi az elmúlt években a *Toji no Mikóval*, a *Tsurezure Childrennel*, a *Seirennel* vagy a *Kiniro Mosaickal* lett híres.

Tsurune: Kazemai Koukou Kyuudou-bu



light novel alapján

Stúdió:
Kyoto Animation

Műfaj:
dráma, iskola, sport

Seiyuuk:
Yano Shougo, Uemura Yuuto,
Suzuki Ryouta,
Ishikawa Kaito

Leírás

Narumiya Minato a kyuudót, avagy a japán íjászatot űzi az alsó középiskolában, de egy bizonyos eset miatt eltávolodik a sporttól. A felsőben Minato új barátokkal találkozik az íjász klubban, akikkel azt a célt tűzik ki, hogy megnyerik a prefekturális bajnokságot.

Egészen különleges sportanime lehet ez. A kyuudó rengeteg animében megjelenik, de az nem nagyon fordul elő, hogy erre építsenek fel egy animét. A KyoAnit bizonyára senkinek nem kell bemutatni, elég csak a *Violet Evergarden* vagy a *Free*-t említeni. A regény még fut, továbbá itt is srácok lesznek a szereplők. A rendező Yamamura Takuya, akinek ez lesz az első teljes rendezése, de sok KyoAni sorozaton dolgozott már.

Uchi no Maid ga Uzasugiru!



manga alapján

Stúdió:

Doga Kobo

Műfaj:

vígjáték, slice of life

Seiyuuk:

Numakura Manami, Shiraishi Haruka, Katou Masayuki, Izawa Shiori

Leírás

Takanashi Misha fiatalon elvesztette orosz édesanyját, így csak japán apjával él. Kamoi Tsubame, az önvédelmi erők tisztje érkezik Takanashihoz, mint házvezetőnő. Kamoi egy hardcore lolicon, így Misha közelében akar lenni, aki viszont harcol ez ellen.

Ajánló

Itt a szezon tömény marhasága, groteszk humorral. Ez a manga is fut még, ám a Doga Kobo (a *Tada-kun* és a *Touken Ranbu* animációs stúdiója) által kapunk egy évadnyi animét. A rendezői székben Oota Masahiko ül, aki a *Yuru Yuri*, a *Minami-ke*, és a *Himouto! Umaru-chan* rendezője.

Ulysses: Jeanne d'Arc to Renkin no Kishi



light novel alapján

Stúdió:

AXsiZ

Műfaj:

akció, fantasy

Seiyuuk:

Osaka Ryota, Ishigami Shizuka, Oono Yuuko, Tojo Hisako

Leírás

A 100 éves háború idején Montmorency, egy nemes fia a lovagok iskolájába jár, mágiát és alkímiát tanul. Azonban a franciák veresége miatt Agincourtnál, az iskolát bezárják és Montmorency menekülni kényszerül. Ekkor fut bele egy gyönyörű falusi lányba, Jeanne-ba.

Ajánló

Az alternatív történelem rajongói is találhatnak animét őszre. Visszaugrunk a francia középkorba, így mindenki szemügyre veheti Jeanne d'Arc cukiságfaktorát. A light novel még fut, Kasuga Mikage írja, aki az *Oda Nobunba no Yabout* is, az AXsiZ stúdió pedig a Studio Gokumival dolgozott együtt a *Seirenen* vagy a *Ramen Daisukin*. A rendező Itagaki Shin, aki az új *Berserk*, a *Devil May Cry* vagy a *Teekyuu* rendezője.

Yagate Kimi ni Naru



manga alapján

Stúdió:

Troyca

Műfaj:

iskola, shoujo ai

Seiyuuk:

Tadaka Yuuki, Kotobuki Minako, Kayano Ai, Ichikawa Taichi

Leírás

Yuu mindig szerette a shoujo mangákat, így várta azt a napot, amikor szívvel és buborékkal teli szerelmi vallomást kap. Mégis, amikor egy osztálytársa bevallotta neki érzelmeit, nem jelentett számára semmit. Bizonytalanul és összezavarodva jár tovább a suliba, és nem képes választ adni. Ám Yuu meglátja a gyönyörű diáktanács elnököt, Nanamit, aki épp segítségre szorul. A következő ember, aki szerelmet vall Yuunak, az Nanami lesz és a shoujo románc megkezdődik. Talán.

Ajánló

A szezonajánló elején volt egy shounen ai, a végére pedig itt egy shoujo ai, hogy a másik műfaj rajongói is kapjanak néznivalót. A még futó mangát a Troyca, a *Re:Creators*, az *Idolish* sorozat vagy az *Aldnoah.Zero* stúdiója fogja képernyőre vinni. A minőséggel így vélhetőleg nem lesz baj. Az animét a *Sakurako-san* rendezője Katou Makoto fogja irányítani.

Zombieland Saga



original

Stúdió:
Mappa**Műfaj:**
akció, horror,
természetfeletti**Seiyuuk:**
Miyano Mamoru, Tano
Asami, Yoshino Hiroyuki

Leírás

Szokásos reggel, szokásos zene, szokásos önmagunk. Hét lánynak a békés élete hirtelen összeomlott: a halott dolgok mozogni kezdenek, minden a zombik kezében. Most belépnek egy új világba, akár szeretik, akár nem. A „zombiworld” képviseli a legjobbat és a legrosszabbat. A hét lánynak egyetlen kívánsága van: „élni akarunk”.

A Mappa a *Yuri on Ice*, a *Banana Fish*, a *Shingeki no Bahamut*, a *Kakegurui* és az *Inuyashiki* után most a zombiműfajban teszi próbára magát. Horror rajongóknak igazi csemege. A cím a stúdió saját ötletén alapul, a rendező pedig a *One Piece* egyik kulcsrendezője, Sakai Munehisa lesz. Érdekes még kiemelni, hogy Miyano Mamoru kapta a főszerepet.

Ajánló

Néhány folytatás az őszi szezonban

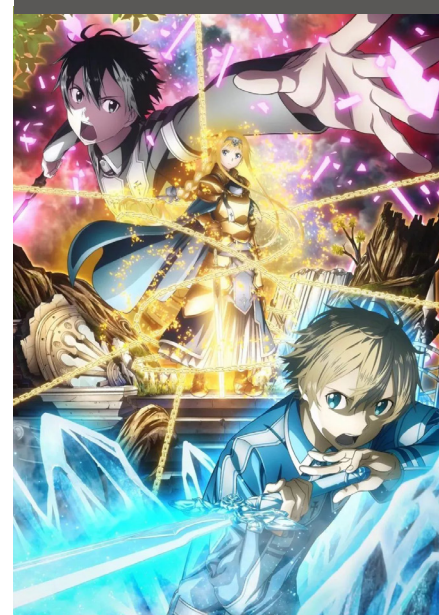
Fairy Tail (2018)



Golden Kamuy 2nd Season

Jojo no Kimyou na Bouken:
Ougon no KazeSenran Kagura: Shinovi Master -
Tokyo Youma-hen

Sword Art Online: Alicization



Toaru Majutsu no Index III



Tokyo Ghouls:re 2



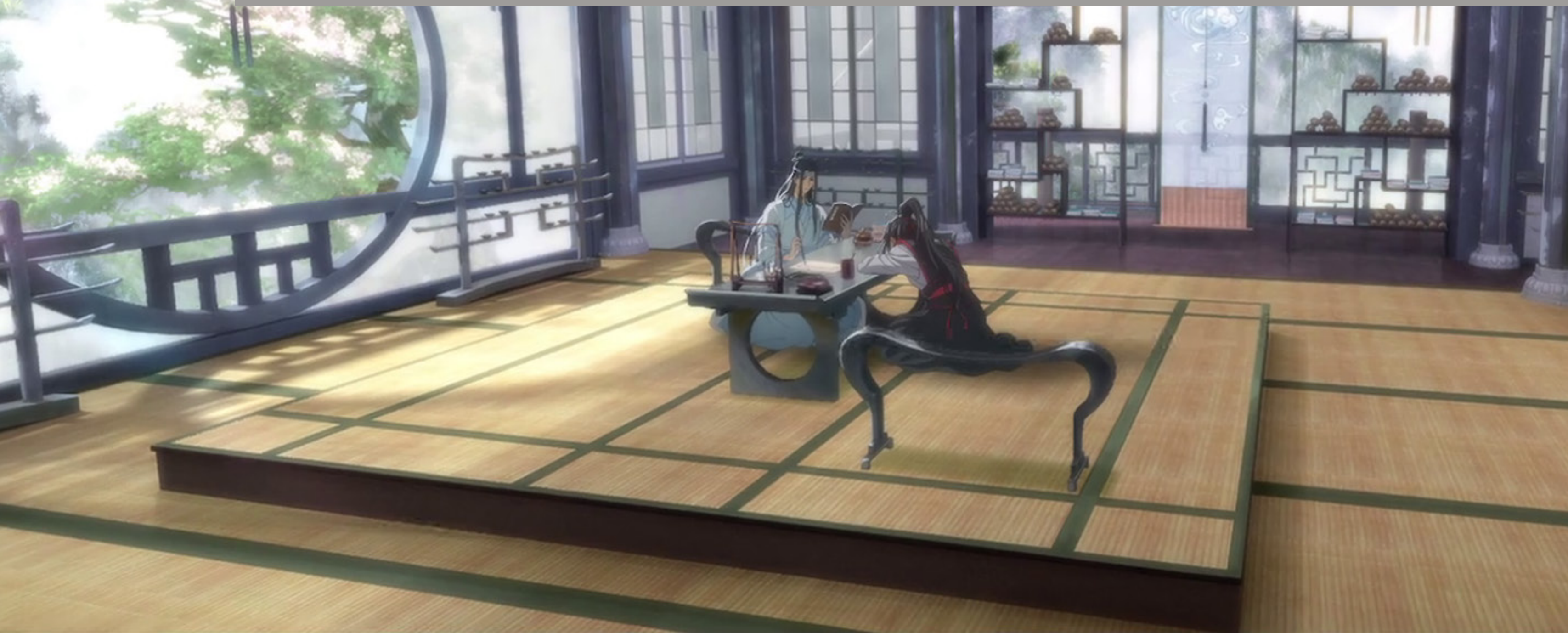
Uchuu Senkan Tiramisu II



SZEZONOS ANIMÉKRŐL

ÍRTA: CATRIN, HIROTAKA, VENOM

BANANA FISH, GRAND BLUE, HARUKANA RECEIVE, KYOTO HOLMES, SNK 3, S;G O, YAMA NO SUSUME 3, KONEKO NO CHII 2, MO DAO ZU SHI, CHIO-CHAN NO TSUUGAKURO, HATARAKU SAIBOU, JASHIN-CHAN DROPKICK, ASOBI ASOBASE, ASAGAO TO KASE-SAN.



Catrin véleményei

Banana Fish

Izgalmas, érdekes, pörgős és drámai, ugyanakkor egy szokásos bosszú, illetve maffia sztori, ami igyekszik a főszereplőket nagyon megkedveltetni. És megsajnáltni - ez külön hangsúlyos minden epizódban, ami azt hittem zavarni fog vagy sok lesz, de nem mondanám. Inkább más a problémám: mindent annyira könnyedén, egyfajta természetességgel és "haladjunk" tempóval nyújt, hogy engem igazán nem tud megérinteni a cucc. Pedig ott volt pl. az egyik karakternek a halála, egy igen drasztikus kimenetellel, azt éreztem, hogy NA EZ EPIC DURVA (tényleg az egyik legjobb jelenet), és mégsem jött később nálam az a meghatottság, az a sajnálat, az az űr, amit a sorozat és a szereplők közvetíteni szeretnének. Valahogy ebben a tempóban és tálalásban pont egyfajta hangulat vész el, amit elvileg a történet magában

hordoz: a fájdalom érzékeltetése. Aztán lehet, hogy én vagyok túl érzéketlen hozzá, de nem érzem, hogy mindig kellően hatásos lenne. Bezzeg ha meg az lenne, lehet nyafognék, hogy túltolják, nyálas, bosszantó, de ki tudja. Ellenpélda mondjuk, hogy sokszor az ending alatt még játszódnak jelenetek, amik így tálalva mindig hangulatosak vagy súlyosabbak, ezek működnek. Vagy ott van Ash és Eiji kapcsolata, aminek fontossága kézzel fogható, és szurkol az ember, hogy Eiji mindig támaszt nyújthasson a meggyötört, de erős fiatalnak. Látszik, hogy nélküle Ash sokkal hamarabb széthullana. Tehát valahol igyekeznek a dráma tálalásában egy lazítóbb középutat találni, de lehet, hogy több részben adaptálva jobban kijönne 1-2 esemény fontossága.

A főszereplők (és 1-2 őket segítő karakter) szimpatikusak, a néző várja az interakcióikat, amit nyugisabb pillanatokban sokkal jobban szeretek, mint akció közben. Apropos akció, erre nincs panaszom, olyan elem, amit jól adagol a cucc, más kér-

dés a humor, ami szükséges, de nem tudom eldönteni, hogy tetszik-e néha az a lazább, mókásabb mentalitás, amit hoznak a szereplők vagy nem illik ide... Ez is-az is. És ami Ash és Eiji kapcsolatának mélységét illeti, támaszként, hűséges társként funkcionál, mélyebb lehet, mint a körülöttük lévő többi kapocs. A homoerotikus vagy inkább romantikus ábrázolás (eddig minimálisan) megjelenik. Viszont minden már együtt átélt nehézségük ellenére úgy érzem, még csak most bontakozik ki



igazán a kötődésük, így biztosan lesz még bőven jelenetük.

Külön-külön is olyan karakterek, akiknek a sztoriját érdemes végignézni, ráadásul hibái ellenére az anime is eléggé leköt és szórakoztat, így nézeti magát. Szezonkedvencnek persze nem mondanám, a már említett hiányzó hatás és súlytalanság miatt, amit érzek. Annyira tömve van a cucc karakterekkel, múltakkal, megrázó eseményekkel, hogy a kevesebb több lett volna. Mangában biztosan jobban működik és még hátra van a sorozat második fele. Kíváncsian várom.

Grand Blue

Takamatsu Shinji neve akármennyire garancia a jó vígjátékra (*Gintama*, *Boueibu*, *Sakamoto-san*, *School Rumble* rendezések), nem terveztem szezonban nézni ezt a bűvárkodós cuccot. Viszont Hirota annyit röhögött rajta, és annyit ajánlgatta, az endingjével is megvett, így végül kedvet kaptam hozzá. Nos igaza lett, nagyon mókás cucc, bár nekem kellett hozzá vagy 4-5 rész, hogy megkedveljem (ha magamtól kezdem el, tuti nem tartok így ki, pedig megéri!).

Az első pár részben egyértelművé válik, hogy a poénok és a menet nem a bűvárkodás körül zajlik, ami nem baj, pedig a másodlagosnál is másodlagosabb lesz, de ha megjelenik, akkor már egész jól prezentál. Addig viszont nézhetjük, ahogy az egyetemisták buliznak. Önismétlő, erőltetett poénok, arcok, meztelenkedés.

Minden az ivás és a még több ivás körül forog két izomagy (mintha egy bara yaoiból léptek volna ki), két bishounen és négy szebbnél-szebb csajszi tálalásában. Persze fellelhetjük köztük a tsunderre, otaku, szerencsétlen stb. sztereotípiákat. Nos, elsőre 1-2 jó poént kivéve nekem ez így sok volt, illetve valahol kevés, mert elég hamar ráuntam, hogy mindig az a legnagyobb poén, hogy bármilyen helyzetben meztelenek a karakterek, na és persze, hogy liter számra döntik magukba az alko-

holt. De ahogy haladunk előre, egyre jobban megkedveljük őket, kiéhezve várjuk az interakcióikat, mindenkinek megismerjük a saját baromságát és "móka-skilljét", és a poénok is egyre változatosabbak és kreatívabbak lesznek a szokásosak mellett, még ha meg is maradnak ezen az örülten egyszerű, túlhúzott helyzetkomikum szinten.

Óriási! Idő kellett, hogy összemelegedjünk, de azóta sírva röhögök én is a részeken. Elképesztően fájdalmas baromság... és a manga még fut... Így, laza kikapcsolódásként tökéletes, a mellékelt példa szerint még talán annak is, akinek elsőre nem jön be. Jah, és imádom az openinget is.

Mo Dao Zu Shi

Először van dolgom teljes mértékben kínai anime sorozattal (vagy ahogy ők hívják donghuával), és eddig nagyon pozitív meglepetés! Ráadásul itt még japán szinkronos változat sem készült, így az eredeti, kínai szinkronnal élvezhetjük, ami szintén pozitív csalódás. Gyönyörű látvány, magával ragadó, jól komponált hangulat, menő karakterek, zseniális zene, egyszerűen színtiszta élvezet! Persze nem hibátlan, amire mindjárt rá is térek, de ha valaki vágyik egy tradicionális köntösű, mégis divatosan távol-keleti hatású, szórakoztató anime sorozatra, az ne habozzon megismerni a kínaiak munkáját.

Miről is van szó? Attól függetlenül, hogy szinte minden részben valamilyen akciót, összecsapást, különböző démon (többször zombi) ölést

láthatunk ez egy bishounen cucc, ami elméletileg (mert gyakorlatilag ez az évad eddig szinte semmit nem mutat), még boys love is, tehát inkább a hölgy nézőknek kedvez. Én mégis azt mondom, hogy a kalandjának, a látványának (+ a bishi fiúk mellett néhány gyönyörű és karizmatikus nő is feltűnik) és a folyamatosan kibontakozó konfliktusainak köszönhetően eléggé uniszex darab. Utóbbira remek példa az a háborús közeg, amit egy-egy rész felvillant, mintha a Hakuoukiba némi Kingdomot oltottak volna... csak hogy érezzük, milyenek is lehetnek a kínai harcász bishounenek. Amellett, hogy szépek, na és persze kiválóan, kitartóan, öszszedolgozva irtják az ellent, egyben változatosak

is, bár mély karakterábrázolásokra egyelőre nem kell számítani. Felelősségteljesek, provokálóak, komolyak, mókások (néha tsunderék és moék is, de visszafogott értelemben), és persze szimpatikusak vagy irritálóak.

A két főszereplő teljesen ellentétei egymásnak, de jól tudnak együtt harcolni, és egyre jobban kiegészítik egymást, még ha a műfaj ígerte vonzalom nagyon kezdetleges is közöttük. Ez eddig arra korlátozódik, hogy a laza, kissé infantilis, de elképesztően magabiztos Wei Wuxian hecceli a merev, kimért, sértődékeny Lan Wangjit, aki látszólag gyűlöli ezt, de minden néző tudja, hogy valójában vonzódik Wuxianhoz.



Kettőjük működő (ám eddig minimálisan tálalt) kémiáján túl a különböző démonűző klánok karakteri, konfliktusa és drámája is egyre érdekesebbé, sőt, sokszor a főszereplőknél hangsúlyosabbá válik, ami könnyedén a képernyő elég szegez.

De ennyi áradozás után, nézzük a hibáit:

- Végző soron ez egy pofonegyszerű, démonölős, egymással háborúzó történet, aminek az úgymond "slice of life" része és az időnként felvillantott komplexebb világképe igazán az érdekes. Csak utóbbiból van sajnos kevesebb. A másik hangsúly elvileg a BL romantikán lenne, ami szintén réteg cuccá teszi, de ezen a téren is van még mit kidolgozni.

- Minden karakter arca (sokszor frizurája) ugyanúgy néz ki. 1-2 fejbágás jellegzetes, de egyébként ránézésre semennyire sem változatosak, szinte csak a ruhájuk és a hangjuk különbözteti meg őket. (Oké, kvázi ritkább az az anime, amire ez ne lenne igaz, de mégis: ennyire durván egyforma fejeket azért nem sok produkál... mondjuk itt nincsenek színes hajak, ami tök jó...)



- Nehéz megjegyezni a totálisan hasonló neveket, bár ez nem a donghua, hanem a néző hibája, ha nincs hozzászokva a kínaihoz. Ráadásul mindenkinek két megszólítása van! (Mondjuk ez inkább csak a főszereplők szempontjából érdekes, pl. a születési nevük Wei Ying és Lan Zhan, míg az udvarias megszólítás a Wei Wuxian és a Lan Wangji. Utóbbi formát használják általánosságban a karakterek, de amikor ők ketten elkezdik egymást az eredeti nevükön hívni - valamennyire piszkálódásból -, az engem totál a japán keresztneves intimitásra emlékeztetett, ami tetszetős.)

- Ezekkel jár, hogy a sok (hasonló) karakter miatt senkin sincs igazán hangsúly, pontosabban a főszereplők többször sodródnak az eseményekkel és a többiekkel, pedig lenne még hová mélyíteni őket. Bár az ábrázolásuk, az élmények adta fejlődésük így is kézenfekvő.

- Érdekesen indul a sztori, kiemelve a múlt szerepét, de azt nem gondoltam volna, hogy két epizód után az évad maradék részét a karakterek múltjával töltjük. Lehetett volna párhuzamos, bár így sem rossz, csak így pontosan tudjuk, mi lesz



ennek a végkimenetele, míg a "jelent" illetően túlkön ülhetünk, már ha érdekel az ottani probléma és a BL szál haladása.

Jó hír, hogy több évados lesz. Merthogy ez egy befejezett regény adaptációja, ahol egyébként párhuzamosabban halad a múlt és a jelen, a BL pedig csak a végén ér révbe (egy-két csókjelenetet leszámítva), szóval igazából nem hibáztatom az animés tálalási megoldását. Elvileg összesen három évados lesz, egyenként 15 résszel, de majd kiderül. Fut most egy webmanhua feldolgozás is, ami eléggé rövidke fejezetekből áll.

Eleinte amúgy fenntartásokkal ültem le elé, azt hittem, unalmas zombisztori lesz, BL "nyál-



lal", majd első ránézésre lassan és szinte semerre sem haladt, ami szintén nem volt túl motiváló. De annyira tetszett a zene (kínai hangszerek, epic hangulat, hasonlóan tradicionális hatású, de populáris OP és ED) és a látvány kettőse (gyönyörű tájképek és helyszínek, részletes hátterek, amibe illeszkednek a rajzolt karakterek, nem zavaró az itt-ott megjelenő cgi sem - bár eleinte sokkal hangsúlyosabb), Wuxian seiyuu-jének játéka (az amúgy is állandó, és megszerethető kínai szöveg-elés hallgatása), hogy végül néztem tovább.

Sőt, azt vettem észre, hogy egyre jobban beszippan, ahogy minimálisan, de tágul a világképe.



Már ott tartok, hogy egyből letöltöm és megnézem rawban is a részeket, mert az angol feliratra egy hetet kell várni. Szóval minden epizód dupla élvezet, azt hiszem így vált valahogy szezonkedvencé a cucc... pedig azt azért még nem mondanám, hogy történetileg vagy karakterileg is új kedvenceim születtek volna, de a hangulata maximálisan a helyén van.

Shingeki no Kyojin 3

Uhh, vegyes érzéseim vannak. Kezdem a pozitívumokkal, hogy utána jól kipanaszkodhasam magam.

A Shingeki eddig se volt a kedvencem (az első évad közepesen hol izgalmas és szórakoztató, hol unalmas és túlhúzott volt, a második évad pedig tömény katasztrófa), de a 3. felvonáshoz elég pozitívan álltam annak ellenére is, mennyire nem tetszett az előző. Sőt, annyira rápörögtem, hogy minden hibája ellenére vasárnaponként tűkön ülve várom. Köszönhető ez annak, hogy azóta begyúrtem az egész mangát, amit már havonta követek, így megkedveltem pár karaktert (Levi, Erwin, Hange) és azok jeleneteit. Tehát már van mit várni, ez a Kenny-s, politizálás, karakterközpontú és múltidéző szakasz amúgy is végre hozza az infókat, már a mangában is érezni lehetett a váltást, hogy innentől lesz igazán érdekes a sztori. Ennek megfelelően ez az évad érdekesebb, eseménydúsabb, hozza a kedvelt karaktereket, ismét



volt nagyon látványos és szép animáció, szóval mondhatom, hogy jobb és szórakoztatóbb számomra, mint az előzőek. Sőt az openinget is elég hamar megszerettem. Először nyafogtam, hogy nyálás a zene, de a jelenetek rá nagyon jók. Azóta rájöttem, hogy a zene baromi jó és hatásos, a jelenetek elgondolása is okés, de valójában utóbbival volt végig bajom: néhány mozgást, animálást, váltást én másképp vágtam volna a zenére. De mind egy. Lényeg, hogy szumma ezt is megszerettem, az ending pedig már kapásból tetszett.

Tehát az új évad hozza a Historia és Eren múltjával kapcsolatos infókat, látszólag okés tempót diktál, Erwinék puccs terve érdekes, és kellően sok jelenetben láthatom badass Levit is. És akkor nyafogás:

Ez mind szép és jó lenne, ha normálisan adaptálnák a mangát. Annak ismeretében viszont ez a szezon a történetnek és a karaktereknek csak egy olcsó utánzata, és baromira irritál, mennyi



mindent hagytak ki és vettek el ezzel a cucctól. Isayama maga mondta, hogy szerinte itt ellaposodott a sztori, és reméli, hogy az animében ezt javítják... ezért (is) ez a nagy sietség (meg azért is, hogy beleférjenek a manga ívei 1-1 anime évadba). És persze, pörgősebb is lett tőle, csak éppen annyi apró, karakterépítő, és azok kapcsolatát mélyítő, valamint az eseményeket jobban kifejtő párbeszédet vágtak ki vagy rövidítettek le, hogy az botrány. Pl. Hange és Levi ténykedéseit a kereskedővel, az újságírókkal - kedvencem volt a teás üzletelés, közben a srácok törődő pesztrálását, Erwin ívéből rengeteg mozzanatot, plusz meg rövidítették a Nile-lel, Pixissel, Hange-val való jeleneteit is, Historia visszakozását a feladattól, és Levi dorgálását stb-stb. Apróságnak tűnhetnek, de a legszórakoztatóbb jelenetei voltak a mangának, és sokkal többet tettek hozzá a korábban nem túl kidolgozott karakterekhez. Ezeknek most csak a töredékét kapjuk, azon már nem is merek nyafogni, hogy kivágták a félmeztelen jelenete-



ket (Erwin öltözik a csonka karjával, Levi sérülését Sasha összevarrja).

Másik nagy problémám, ami a korábbi évadokban is volt: a WIT stúdió vizuális megoldásai. Látványos akciók közé tűzdelt picture drama képek, majd sokszor spórolós, gagyi rajzolás a nyugisabb párbeszédéknél (pedig most még a karakterdizájn is szebb lett szerintem, erre kapjuk a béna rajzokat). De a "kedvencem" az, amikor a hatás kedvéért shounenesen csíkozzák a képeket és túlnyújtják a drámai pillanatokat... Szerencsére ebben az évadban ebből eddig kevés van, és az epic zene igyekszik működésben tartani a szerintem kínosan tálalt hatásvadászatot.

De annyira jó lenne, ha nem tolnák a hangulatot ennyire túl, elég műanyagának, a mangapanelek erőltetett hangsúlyozásának tűnik, amitől nálam nem komolyabb, hanem röhejesebb lesz az egész.

Az apró shingekis poénok és móka viszont a helyén van (már amit nem hagytak ki), kár hogy néha máson is nevetek, kínomban. Sajnálom még azt is, hogy pont a kedvenceim hangjai OnoD és Kamiya nagyon mereven játszanak, amiből csak néha sikerül kilépniük... pedig nagyon várom a hangsúlyosabb jeleneteiket (már ha nem nyirbálják meg).

És akkor lehet aggódni: múltkor már biztosra vettem, hogy huszon részes lesz, Eren előrevevített nyitójelenete miatt, de azóta se írták ki hivatalosan, hogy hány epizód megy most le, így attól félek, hogy kihagynak egy szezont és csak télen folytatják... Ne legyen igazam, és most menjen le egyben! Továbbá félek, hogy más kedvenc jelene-



teim sem lesznek jól adaptálva, vagy mert vágnak belőle, vagy mert kínosan túleffektetik a drámát, de itt se legyen igazam. Mert naggggggon hatásos, fontos és izgalmas jelenetek vannak még hátra! A 12. részt pedig külön várom, mert a 72. fejezet címét viseli, amiben az egyik kedvenc Erwin-Levi jelenetem várható. Ajjajj.

Steins;Gate 0

Uhh. Ugyanúgy kezdhethetném a véleményezést, mint előbb a Shingekinél, bár itt már az indulása előtt elkönyveltem, hogy az alapsorozat nyomába sem érhet, így nagyon megbotránkozni sem tudok. Plusz nem is háborít annyira fel, mint az SnK baklövései, így megmaradt egy közepes, egyszer nézős, néha élvezetes, néha kínos szinten, amiről nem sok újat tudok már mondani. De azért röviden:

A sorozat második fele sem lett sajnos kelőően hatásos, de azért volt pár erősebb epizód

és jelenet: főleg mikor Okabe veszekszik Daruék ténykedése miatt, ahogy átéli a jövő eseményeit, ahogy ismét Houin Kyoumává válik vagy amikor Amadeus Kurisutól is búcsúzkodnak. De Kagari szála még mindig és mindenhogyan kínos, ahogy például az is, hogy a jövőben Darut és Okabét is nagyon helyesen (bár kicsit talán túlságosan is) középkorúvá öregítették, míg a pár évvel fiatalabb Feyris és Rukako ugyanolyan friss hús maradt. Előbbinél nagyon irritált, hogy nem változtattak semmit, utóbbinak legalább előszedték a badass bishounen énjét. Mayuriék küldetésének várása/megmentése és az első sorozatból ismert videoüzenet kivitelezése erősen tartja persze az emberben a kíváncsiságot az utolsó részre is (meg hogy egyáltalán, hogy csapják ezt össze egy epizód alatt). Katarzist természetesen nem várok.

Valamennyire nem volt felesleges az évad: mindig jó újralátni a szereplőket, kaptak nagyon jó jeleneteket, Daru szála külön öröm volt, Maho egész okés mellékszereplő lett, de minden más újdonság erőltetett. Lehetett volna ez sokkal hangulatosabb adaptáció is.

Az OP-ED számokat szeretem és a seiyuuk végül remekeltek itt is. De tényleg, kb. ők vitték a hátukon ezt az új bőrt, annyira óriásit alakított mindenki. Miyano Mamorut annyiból kiemelném, hogy félelmetesen jó volt ismét Houin Kyoumáként hallani, baromira érzi Okabénak ezt az oldalát is, elképesztően mókás.



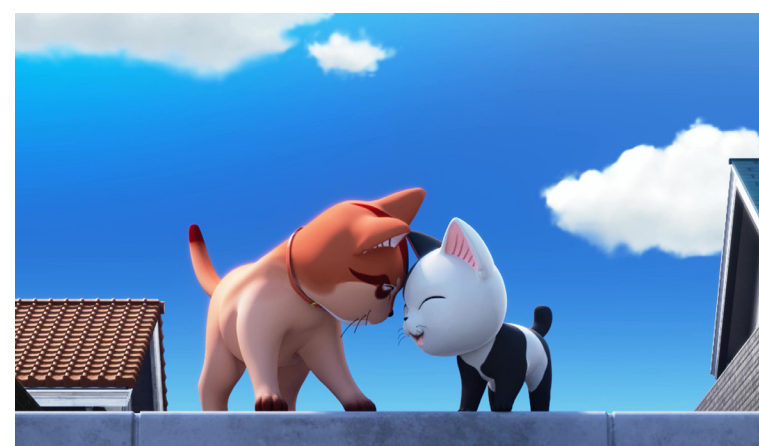
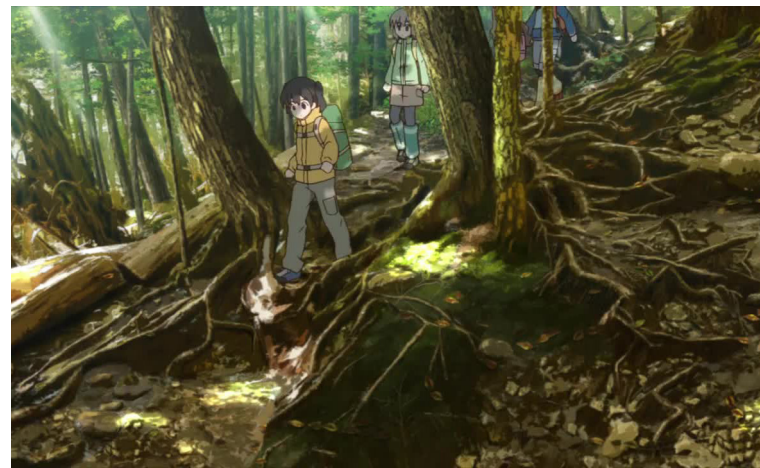
Yama no Susume 3

Ez az évad kicsit gyengébb, mint az előző, több a slice of life, mint a kirándulás, de azért utóbbiból sincs hiány. Előkerült némi dráma is, pontosabban egy kis konfliktus vagy féltékenykedés Hinata és Aoi között. Nem volt zavaró egyébként, az évad végére pedig nagyon jól feloldották a félreértéseket, hogy újra örülni tudjanak egymásnak a barátnők. Nagy gondról és ellentétekről persze nem volt szó, de tapintható feszültségről és a kommunikáció hiányáról igen. Valahol kellett ez is, bár jobban szeretem a teljesen vidám, kirándulós lányokat nézni.

Azért örülök, hogy jött ez az új évad, később is szívesen nézem majd tovább, az OP-ED páros most is fülbemászóan aranyos lett a seiyuuktól.

Koneko no Chii 2

És az utolsó véleményt is panasszal zárom... Ez is gyengébb évad lett az előzőhöz képest. Egyrészt túl sok már az anime original kodomo magic benne, ami nekem, a természetes és mókásan reális Chiihez szokott nézőnek már nagyon erőltetett. Ez a fluffy land vagy micsoda nem az én világom. De már a családi részek sem az igaziak. Kocchi utazása viszont érdekes volt, tetszett, jó volt látni, ahogy otthonra vágyik, ahogy boncolgatta ezeket a témákat egy ilyen gyereksorozat. Persze itt is túl mesésen érkezett haza, de sebj.



Nem tudom, hogy ezt az évadot hány részesre tervezik, de ha nem lesz jobb ismét a színvonal, akkor jó lenne, ha nem erőltetnék tovább. Mondjuk túl sok gyerek szereti így is, nekik pedig megfelelő mese, de nálam már nyilván nehezebben talál be.

Őszi tervek: *Tiramisu 2* mindenképp! Továbbá *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, *Dakaretai Otoko* és *Sono Toki Kanojo wa* vannak tervben. Talán nézem még a *RErideD*-ot (ebből már ki is jött pár rész) vagy a *Tsurunét*.



Hirotaka véleményei

Grand Blue

Első pár rész alapján úgy álltam ehhez az animéhez, hogy elnézegetem, szórakozásnak jó lesz. Nahát azóta teljesen beszippantott. Akkora marhaság, amelyet kevés animében látni. Akik ismernek, tudják rólam, hogy ha egy humor nálam betalál, azon 30-szor is ugyanúgy tudok röhögni (lásd: Al Bundy, Csupasz Pisztoly trilógia). A Grand Blue pontosan ezt adja nekem. Bár a bűvárkodás a téma, arról alig van szó, helyette az egyetemista bulik, alkoholizálás, nők után futkosás, férfiúi öszszetartás és pucérkodás a fő téma. Nagyon bejön, hogy minden szituációban van valami teljesen elborult idiotizmus. A fejkvágások, mimikák nagyon részletesen vannak kivitelezve, ami fontos is, hisz az anime sarkalatos pontja. Az egész egy tömény karikatúra. Ioriék elképesztően hülyék, még a normális helyzetből is képesek rosszul kijönni, lásd



randik, báros jelenet. Fontos részei az animének a lányok, akik "elszenvedői" a furcsa szituációknak, és nagyon örülök, hogy a srácok pucérkodása többnyire egyáltalán nem zavarja őket és mentes mindenféle szende animés kliséktől.

A grafika és a zene amúgy hozza amit kell, az op és end különösen megtetszett és fülbemáshzó.

Harukana Receive

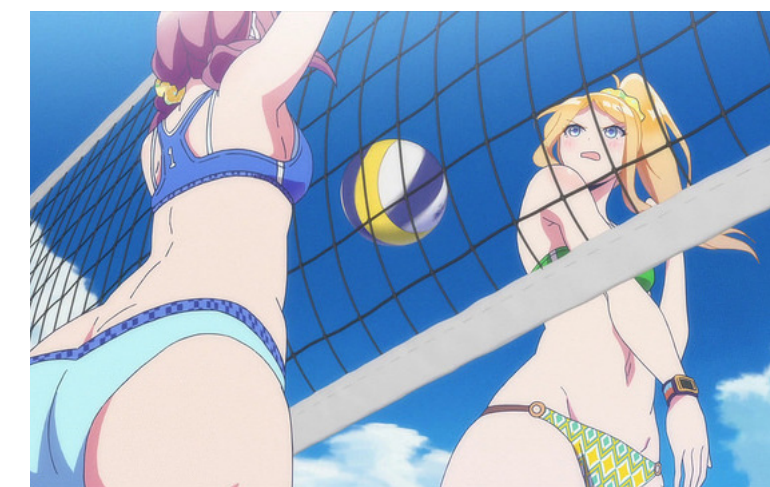
Nem szeretem a sportaniméket, de volt párok, amiért ezt nézem: Lányok, bikini, Okinawa = strandröplabda. Ez így nagyon kellemesen hangzik. Viszont valahogy ellaposodott. Eddig három komoly meccs volt 9 részben, plusz kis gyakorlások, de valahogy erőtlén az egész, azt a kevés történetet is rugdosni kellett a 9. részig és valljuk be, nem túl izgalmas, nem pörögtem rá a következő részre. A röpicsaták persze jók, akkor haladnak az események, jó a hangulat, ezeket jó nézni,



bár sok mindent nem mutatnak meg. Szóval csak a meccsek közti részekkel van bajom. Viszont így a 10. részre már nem maradt kedvem annak ellenére sem, hogy van meccs, ráadásul Claire-ék ellen. Amúgy ők tapasztalt és majdnem profiként miért is állhatnak ki amatőrök ellen? Miért nincs szintezve a verseny?

Jobban örültem volna, ha komolyabban bemutatják a strandröpi világot, és nem azt nézzük, hogy fagyiznak, sétálnak a parton. Akari meg külön bosszant, pláne ha gondolkodik. Pozitívum viszont, hogy semennyire sem tartalmaz ecchit az anime, a strandröplabdában bikiniben kell lenni, pont, de ez nincs kihasználva "úgy", csak enyhe famservice-ként. A fő téma pedig a röplabda marad.

Talán most beindulnak az események, de jobban örültem volna, ha ez a 3-4. részben történik meg. Jah, és még egy dolog, mindegyik pár ugyanolyan, egyik kedves, visszafogott, másik hiperaktív, bolondos.



Grafikailag amúgy viszonylag okés a cucc, a mérkőzések alatt azért megvannak a szokásos sportanime megvalósítások (csíkos háttér, lassított jelenetek stb.). Jah, és pár karakter Okinawán miért is visel melegítőfelsőt, mikor mások a strandon röpznek? Szóval mindezek fényében kijelentem, hogy ahhoz, hogy ezektől eltekintsek, többször kéne a lányoknak bikiniben lenniük és játszaniuk. Egy kellemes élmény marad, de lehetne tartalmasabb, mozgalmasabb. A meccsek is lehetnének látványosabbak, több kameraszöveget is kipróbálhattak volna, ha már ilyen komolyan veszik. Egyszer azért meg lehet nézni, csak tartalmasabbra számítottam.

Kyoto Holmes

Ez egy tök ismeretlen cím a szezonban, nekem mégis tetszik. Röviden: van az egyetemista Holmes becenevű figura, aki egy régiségboltban dolgozik, ami családi vállalkozás.



Részmunkaidőben dolgozik itt a középsulis Aoi. Az epizodikus történetek a régiségek, valamint Kiyotaka (Holmes) és Aoi viszonyára helyezik a hangsúlyt. Az epizódok lájtosak, nincs benne különösebb izgalom, sőt nagy kreativitás sem, viszont mókásak a karakterek és az interakcióik. Megismerjük Kiyotaka családját, barátait és a két főhős között felgyulladó gyerekcipőben járó romantikus viszonyt. Nem hiába vannak benne a szezon legnépszerűbb párpai listában. Viszont



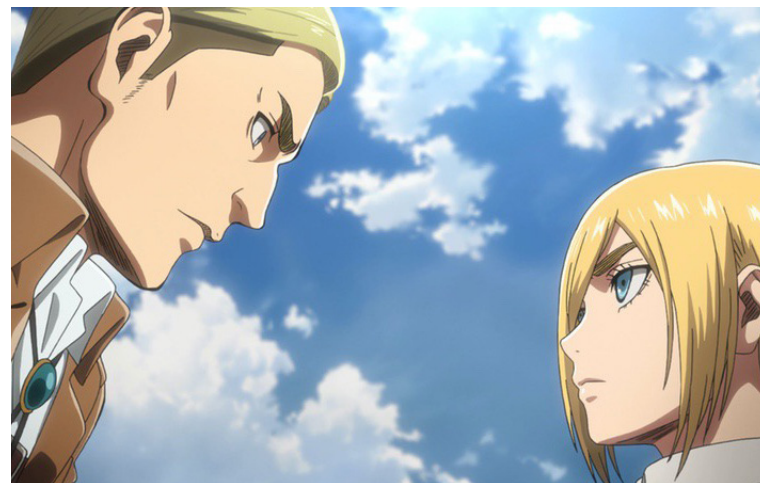
ahogy animékben lenni szokott, pont a megfelelő pillanatban jön közbe valaki vagy valami. Még fut a manga, így ráér az alkotó.

Amúgy az egész nagyon súlytalan, kedves, kikapcsoló. A grafikai megvalósítás is nagy kíváncsival maga után. Egy-két háttér szép, a karakterek közlelől is rendben vannak. De akad részletszegény környezet, távoli arctalan szereplő. Erős pontja az animének a szerethető karakterek teljesen normális helyzetei. Vicces, hogy egymás után három epizódon keresztül valami sznob "antikfan" partin vesznek részt Aoiék.

Aki egy könnyed, romantikus vígjátékra vágyik, amiben szerepet kapnak a régiségek, az tegyen egy próbát vele.

Shingeki no Kyojin 3

Nem szeretem az SnK-t, és bevallom, nem is nagyon érdekel, mi lesz. Mondhatni kötelező jellege miatt nézem. Igen. Tényleg! Nem vagyok



elájulva tőle. Mi tagadás, jobb, mint a második évad, amit valljunk be, nem volt nehéz túlszárnyalni. A mostani évadon már látszik a haladás, amit annak köszönhetünk, hogy sok mindent kivágtak a mangából. Nekem viszont így is kicsit lassú, sokszor érzem, hogy haladjunk már. Mondjuk azért van, mert nem szeretem a karaktereket, különösen Erent nem. Minden percet áldok, amikor nem szólal meg. Példát vehetne Mikasáról, akinek az a kevés dolog is, amit mond, abban sincs semmi értelmes. Bár Eren nevét nagyon jól tudja ismételtetni, egy papagáj sehol sincs hozzá képest.

Mindenkinek az első rész óta zabszem van a seggében és olyan komolyak, mint a vakbélgyulladás. Egyszerűen számomra nevetséges ez a műkomolyság, műdráma. Most lezárul a Kennys szál, egyre többet tudunk meg, és ezután még többet fogunk, ami örömteli.

A grafika lényegében ugyanolyan, max. a karaktereket upgrade-elték kicsit, de bőven előfordulnak picture drama akciójelenetek, kínos



arcvágások, amik betelítik a képernyőt, nehogy a környezetet meg kelljen rajzolni. Ha meg nagyon bele akarnék kötni, akkor azt is mondanám, hogy a haladó szekéren beszélgető karakterek miatt nem rázkódnak, mintha tükörsima aszfalton mennének. Bezzeg a lovasok pattognak, mint hülyegyerek a trambulínon. De ez csak szörszálhasogatás, szóval nem is írtam le. Mindenesetre a cím már eladja magát, tök mindegy, milyen. Ide tartozik a rendezés is, ami botrányos.



Az előző előtti részben sikerült teljesen kidobni a feszültséget az ablakon azzal, hogy Titán Rod üldözése és legyőzése helyett előrementek a városba és neki álltak csevegni, sőt Historiának még átöltözni is volt ideje. És Rod, aki amúgy folyamatosan haladt a város felé, a csevej után is ugyanolyan távolságban volt. Tipikus shounen, tipikus időhúzás. Unalmas.

A zene: hagyjuk! Nem tudom kifejezni, hogy az opening mennyire nem jön be, az ending lájtos, az OST meg a szokásos.

Steins;Gate 0

Folytatódott az időutazás huligánjainak kalandja. Azért meglátszik ezen a címen, hogy csak akartak egy újabb bőrt az S;G-hez és nem is gondolkodtak annyit, hogy minden teljesen logikusan meg legyen magyarázva és körbeérjen. Ettől függetlenül még a jobbak közé tartozik. Az anime közepén sok felesleges időhúzó jelenetet sikerült



megalkotni, és persze, hogy cliffhangerrel zártak a részek. Mindenesetre az utóbbi két részben kicsit mintha magára talált volna a sorozat, persze muszáj volt, mert közeleg a vég és le kéne zárni az animét, el kéne érni azt a Steins;Gate-et. Szóval az utóbbi két rész kimondottan érdekes volt.

A grafika és a zene végig teljesen okés volt, nincs ok panaszra.

Yama no Susume 3

Az igazán remek első és második évad után, itt a harmadik, de ez egy kicsit gyengébb lett, mint az előző. Persze itt is van kirándulás, meg szép tájak, de behozták a teljesen felesleges karakterdrámát. Viszont nagyon örvendetes, hogy ezt nagyon könnyen, okosan és mindenféle mélydráma nélkül tudták feloldani. Ám ehhez a sorozathoz ez egyszerűen nem illik. Ezenkívül viszont jó látni a lányokat, ahogy Japán szebbnél szebb helyeire mennek, túráznak és együtt cukulnak. A grafika

természetesen nagyon szép, a tájak fantasztikusan néznek ki, ahogy a zene is még mindig fülbe-mászó. A kis negatívum ellenére én továbbra is szívesen nézem, tetszik és még simán el tudnék viselni egy negyedik évadot. Szerintem meglesz az. Ajánló (*AniMagazin 34.*)

Lássuk, mi jön ősszel. Több dologgal is szemeztem, de amit tuti lesek majd, az a Golden Kamuy és a Tiramisu 2. évada, az Index 3, az Ingress, és a Karakuri Circus lesz.



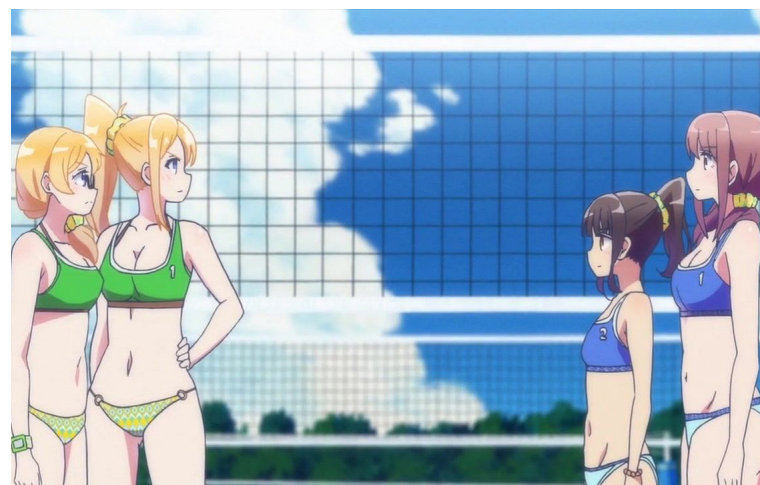
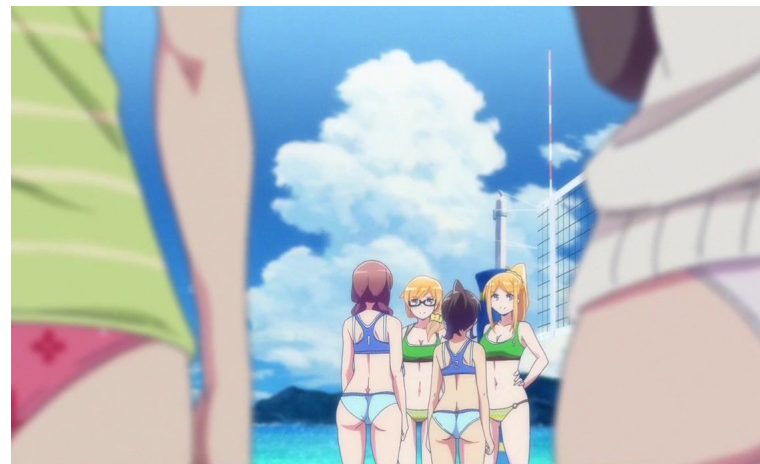
Venom véleményei

A nyár valahogy mindig uborkaszezon, a stúdiók szeretik inkább az év elejére vagy végére időzíteni a nagyobb címeket, így ilyenkor inkább kapjuk a picit könnyedebb vagy éppen felejthetőbb sorozatokat. Persze ezalól mindig van kivétel, hiszen kaptunk egy Attack on Titan harmadik szezont, pontosabban a rajongók kapták, mert valahogy elmaradt a nagy ováció. Folytatódtak az olyan sorozatok is, mint a Steins;Gate 0 és a Persona 5, illetve szinte méltatlanul teljesen észrevétlenül elindult a Yama no Susume folytatása is, melyet nagyon tudok ajánlani a Yuru Camp elvonási tünetekkel rendelkezőknek. Jó szokásomhoz híven a nagyon mainstream és casual sorozatokat helyből átugrottam, mert ugyan biztosan érdekes lehet pl. a Free!! meg a Banana Fish, de érezhetően nem én vagyok a célközönség. Én a mélyben halászok, olyan sorozatokat keresve, amiket a hypevontat elkerül. Persze ez nem jelenti azt, hogy amiért sokan rajonganak az ne lenne jó, de én szeretek adni egy esélyt kevésbé túlpörgetett animéknek is. Néha igazi kincsekre lehet akadni... a sok szemét között. Íme az én top 5 kedvencem a nyári szezonból:

Harukana Receive

Sport anime... nem szeretem a sport animéket. Főleg mert szinte az összesnek teljesen ugyanaz a története: kezdő, aki tehetséges, de

tapasztalatlan, bekerül a profik közé és felküzd magát a dobogóra. A Harukana Receive története is pontosan ennyi, a sportág pedig ezúttal a strandröplabda. Igen-igen, jól gondoljátok, ez bizony igazi bikini parádé. Nagyon szép lányok, gyönyörű helyszíneken, de nem is akárhol, hanem Japán legszebb szigetén, Okinaván. Esküszöm már csak ezért is imádom, hiszen egyszer szeretnék ide eljutni, de maga az anime is kifejezetten aranyos lett. Ahhoz képest, hogy különösen szeret a kamera elidőzni a bikinis lányokon, ez egyáltalán



nem fordul át agyatlan fanservice-be. Szóval aki komoly erotikára vágyik, az itt nem nagyon fogja megkapni, ugyanis bikinik ide, strand oda, a hangsúly mégiscsak a röplabdán van. A lányok aranyosak és nem csak a labdákat dobálják egymásnak, hanem a poénokat is bőszéggel. A történet nagyon sablonos, Haruka megérkezik Okinavára, meglátja a röpladás csajokat, majd eldönti, hogy ő is beáll, sőt versenyezni is fog. Persze kezdetben inkább csak szerencsétlenkedik, de röplabdás társa, Kanata (értitek: Haruka + Kanata = Harukana!) nagyon türelmes vele és még egy kis, khm, yuri-bait is megcsillan időnként (persze tényleg csak a vicc kedvéért). Lényeg, hogy a párosuk egyre jobb, beállnak egy sulis röplabda klubba és ütik a labdákat a mámorítóan gyönyörű tengerparton... mindezt szépen lassítva, hogy legyen időnk megcsodálni a fantasztikus bikinis testeket.

Ha az eddigiek után úgy érzed, hogy ez nem neked való, akkor ott van helyette a Free!!, de ha mégis belevágsz, akkor dőlj hátra és élvezd. Na-



gyon laza, nagyon színes, vicces és aranyos, igazi tökéletes nyári sorozat!

Chio-chan no Tsuugakuro

Nyárból ugorjunk az őszbe, vagyis inkább a suli időre. Sulis animékkel Dunát lehetne rekeszteni (mit Dunát, egyenesen Nílust), minden szezonra jut legalább 4-5 darab, komédia, romantika vagy nagyon ritkán horror kategóriában (a kedvencem). Viszont nagyon ritka az olyan, ahol a történet nagy része nem is az iskola falain belül zajlik, hanem a cselekményt szó szerint kiviszik az utcára. Na a Chio-chan no Tsuugakuro pontosan ilyen. A címszereplő, Chio, egy igazi nerd csajszi, imádja a számítógépes játékokat, egész nap a neten lóg és hatalmas fantáziával van megáldva. Az igazi problémák viszont ott kezdődnek, hogy minden reggel elindul a suliba és útközben bizony néha kimondottan bizzarr helyzetekbe kerül... bár a legtöbb esetben ő maga az elkövető.



Chio ugyanis imádja az olyan játékokat, mint a *Metal Gear Solid*, *Assassin's Creed*, meg alapvetően az FPS-ek és bizony gyakorta késztetést érez, hogy ezeket előben is kipróbálja (jótanács, ti ne hogy kipróbáljátok utána, meghaltok, veszélyes!). Falakra mászik, sikátorokban bolyong, csöveken ugrál és hasonlók, és ha ez nem lenne elegendő, akkor még időnként elég fura figurákba is botlik. Így válik minden egyes reggel egy kisebb abszurd kalanddá, ahol előfordulnak perverz hajléktalanok páróka gyűjteménnyel, szerelmes motoros



gengszterek, lesbikus kabadi mániás csajszi (nem tudod mi az a kabadi?), kis loli, aki szórakozásból mások hátsójába döfködi az ujját és hasonló elmebeteg helyzetek. Chio pedig igyekszik úrrá lenni a kialakult káoszon, több-kevesebb sikerrel, a néző meg vinnyogva röhög közben. Persze, hogy még komplikáltabb legyen a helyzet, Chiót néha elkíséri a legjobb (és egyetlen) barátjánője, Manana, aki látszólag teljesen normális... de hamar kiderül, hogy pontosan olyan dilinyós, mint Chio.

A Chio-chan no Tsuugakuro, mint lejöhett, egy elég súlyos komédia, amit egyedül csak az árnyékol be, hogy az anime elég sokat késett a megjelenéssel, így nem sokat tudott segíteni a manga eladásokon, így az idén szeptembertől megszűnt. Kár érte, viszont az anime tényleg vicces és kellemesen fárasztó. Nekem nagyon bejött!

Hataraku Saibou

Na ez volt az a sorozat, amire szentül hittem, hogy a kutyát se fogja érdekelni, aztán tessék, a szezon egyik legjobbja lett. A kicsit idősebbek még emlékezhetnek egy régen, a 90-es években sugárzott francia animációs sorozatra, az „Egyszer volt... az élet”-re, ahol a testünk belső működését mutatták be, megszemélyesítve a vértesteket, a vírusokat, bacilusokat, stb. amolyan ismeretterjesztő formában, főleg kisebb gyerekeknek. Nos, a Hataraku Saibou akár ennek az újrafeldolgozása is lehetne. Az emberi test itt egy hatalmas „birodalom”, ahol minden lakónak meg-



van a feladata. A vörösvérsejtek szállítják az oxigént, a fehérvérsejtek kíméletlenül harcolnak a bacilusokkal, a kis loli vérlemezkék pedig nagyon aranyosan helyrehozzák a károkat. Mindezt amolyan kicsit „shounen anime” paródia köntösben. Természetesen itt is megkapjuk a folyamatos oktatást, hiszen minden egyes karakter valami sejtet testesít meg, akiről részletesen elmondják, mi a feladatuk és mit kell tudni róluk. A bacilusok és vírusok pedig nagyon vicces szörnyekként jelennek meg, akik kezdetben szabadon pusztítanak, de hamarosan feltűnnek a fehérvérsejtek és harci késekkel szecskázzák fel a rosszakat, ezzel megmentve a gazdatestet. Bár ez talán kevésbé a gyerekeknek készült, hiszen néha kifejezetten „véres” meg rémisztő, de ennek ellenére inkább humoros az egész, mintsem félelmetes.

Ennél többet nehéz is mondani róla, hiszen ezt látni kell inkább, sőt, akik most tanulják iskolában az emberi testet biológiából, azoknak egye-



nesen kötelező, szinte garantált az 5-ös, feltéve, ha nem rajzoltok aranyos kis lolit azon kérdés mellé, hogy „micsoda a vérlemezke?”

Jashin-chan Dropkick

Minden szezonban kell egy agyatlan marhaskodás, most a nyári esetén sikerült vagy 3-4 olyan sorozatot is kapnunk, amire ez tökéletesen ráillik. A Jashin-chan Dropkick, mint szinten minden, egy újabb manga adaptáció, ám ezúttal egy érdekes csavart vittek bele a készítőik: a történetet nem az elejétől kezdik, hanem az első pár kötetet lazán átugrották. Egy gyorsan vázolt felvezető után így azonnal a történetek közepén találjuk magunkat, ami egy kicsit megosztó húzás lett szerintem. Na de mi is a lényeg: Jashin-chan egy igazi démon, kicsinyes, aljas, buta és nagyon agresszív, akit egy Yurine nevű goth loli hölgy „véletlenül” megidéz, és mivel ezek után nem tud visszatérni a Pokolba, kénytelenek egymással élni. Vagyis



inkább halni, mert Jashin-chan feltett szándéka, hogy végezzen Yurinével, de legnagyobb bánatára a goth loli nemcsak méltó ellenfél, de még egy szadista örült is. Jashin-chan ugyan halhatatlan, de nagyon ostoba, így szinte kísérlete a gyilkosságra véres bukásba torkollik. És itt a hangsúly a véresen van, ugyanis Yurine nem kíméli a démonlánykát, felszeleteli, bedarálja, megsüti, lefagyasztja, kibelez, lefejezi, pépesíti, agyonveri, kivézteti... Emlékeztek még a Bludgeoning Angel Dokuro-Chan-ra? Ha igen, akkor pontosan tudjátok, mire számíthatok. Iszonyat mennyiségű fárasztó poénra és sok-sok liternyi vérré és belsőségre. Persze Jashin-chan mindig összerakja magát, még akkor is, ha turmixgépbe gyömszölik és véres koktélt készítenek belőle, de ez lehet, megfekszi pár ember gyomrát.

Előkerülnek még mellékszerepekben más démonok is, mint Minos a „tehénlány” (minotaurusz... lány... értitek?), a kedves, naiv Medusa és

az éhenkórász bukott angyal Pekóra, akik asszisztálnak Yurine és Jashin-chan örökös harcához, főleg mint szemlélők.

Nagyon fárasztó és groteszk egy sorozat, de ugyanakkor szerintem jópofa és vicces is egyben. Bár egyértelmű, hogy nem fog bejönni mindenkinek, de aki képes rákattanni az ilyen blödségre (mint én), az imádni fogja!

Asobi Asobase

Számomra a szezon legjobbjá, pedig mikor elkezdtem nézni még azt se tudtam, mire számítsak, így nem is vártam tőle semmit. Bár a kezdeti felütés egy elég klisés sorozatot sejtet, hiszen a szokásos: három iskolás lány klubot alapít, hogy elüssék az időt délutánonként a suliban. Nem tűnik ez ma már érdekesnek, de aztán jön a meglepetés, mert ez a három lány valami irtózatosan idióta és elmebeteg. A sorozat a Nichijou-hoz ha-

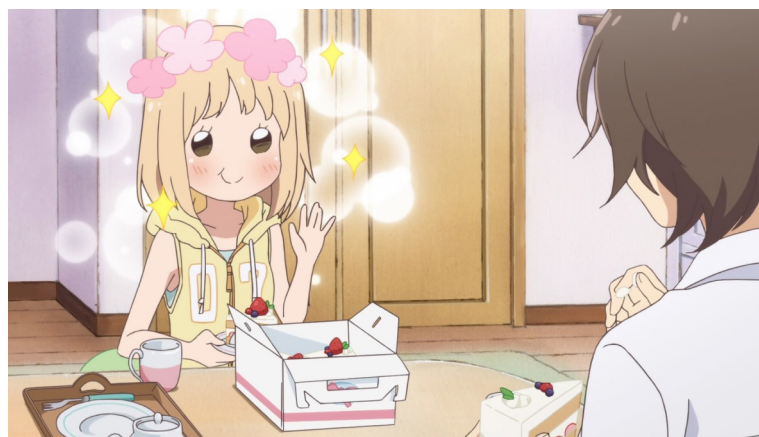
sonlóan a kiszámíthatatlan és erőteljes abszurd humorral játszik. Minden egyes párbeszéd vagy közös program a lányok között valami olyan elborult és szürreális irányt vesz állandóan, hogy a néző csak tátott szájjal nézi, majd óhatatlanul is, de kitör belőle a nevetés... vagy a szörnyülködés. Mert bizony itt sem finomkodnak, kapunk káromkodó szexbabát, a fenekéből lézersugarakat eregető perverz komornyikot, hormonproblémás tanárnőket (tudjátok, NDK-s úszónő), játékosan perverz tanárbácsit és hasonló groteszk figurákat. De a három lány sem normális: Olivia az igazi szőke és butuska, bár európai, de születésétől kezdve Japánban él, így nem is beszél más nyelvet, csak a Japánt. Kár, hogy ezt rajta kívül szinte senki sem tudja, mert az osztálytársai megvannak győződve arról, hogy ő nem is nagyon tud japánul, de cserébe perfekt angolból, Olivia legnagyobb bánatára. Kasumi látszólag egy csendes kis szemüveges könyvmoly, de valójában nagyon félelmetes és

akaratos tud lenni, de az igazi sztárja a sorozatnak az Hanako. Kezdve a seiyuuval, Hana Kinóval... én nem tudom, hogy ezt a fiatal szinkronszínészt hol találták, de valami elképesztő, amikor egyik pillanatban kedvesen csipog, majd minden átmenet nélkül vált át hadaró üvöltésbe, ami csak egyre fokozódik. Sőt a sorozat endingjében még death metált is énekel. Egyszerűen parádés az alakítása. Hanako pedig az igazi suttyó, bunkó, buta, de gazdag csajszi, aki népszerű akar lenni... mondjuk erre esélye sincs. Két barátnőjével együtt minden nap, sulit után, a leghülyébb helyzetekbe kerülnek, amikre néha szavak sincsenek... csak néha egy leégett kávézó marad utánuk.

Agyszibbasztó, ötletes és tényleg humoros, ami sosem válik önisméltóvá. Számomra ez lett a nyár legnagyobb meglepetése, valahol a Nichijou és a Yuru Yuri összekeverése, ami egy nagyon kellemes elegyet alkotott. Ha szereted az abszurd és harsány humort, akkor ezt ne hagyd ki!

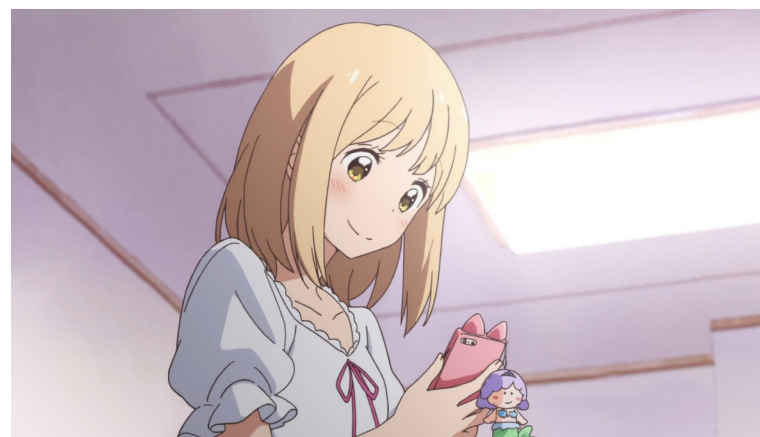
+1. Asagao to Kase-san.

Oké, ez csak amolyan ráadás és egyben kicsit kakukktojás is, hiszen ez nem egy sorozat, hanem mindösszesen egy alig 60 perces rövidfilm, de mégis szeretném felhívni rá a figyelmet, mert tényleg megérdemli. Ezúttal nem humorról van szó, hanem egy hihetetlenül kedves és megható szerelmes történetről, ahol két lány habarodik egymásba. Igen, sejtem, hogy páran már most ráncolják a szemöldöküket, hogy „megint egy buta yuri”, de szeretném hangsúlyozni, hogy ez-



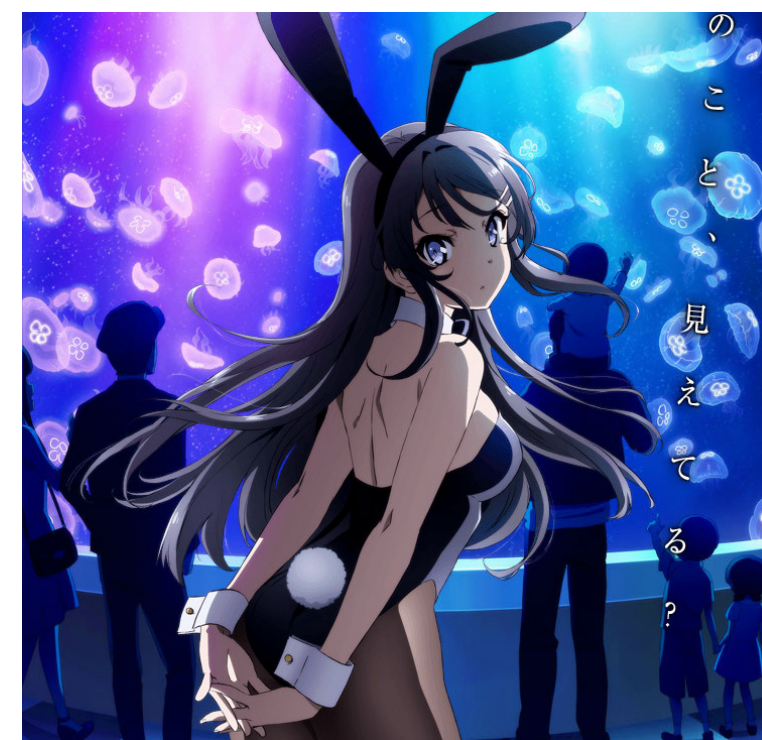
úttal erről szó sincs. Itt nincs szerelmi dráma, meg szenvedés, sem céltalan ecchi poénkodás. Ez egy végtelenül ártatlan kis film, ahol a végén garantáltan kellemesen fogsz mosolyogni. Szintén manga adaptáció, bár ezúttal nem volt egyszerű feladatuk a készítőknél, ugyanis a stúdió folyamatosan visszadobta a tervezetet, azzal az indokkal, hogy a történet túl... egyszerű, nincsen benne feszültség, dráma, vagy komolyabb bonyodalom, de még csak tartalmas dialógusok sem. A rendező, Takuya Satou (Steins;Gate) viszont addig járt a nyakukra, míg legalább fontolóra vették a dolgot. Egy maroknyi lelkes animátorral összeraktak egy nagyon aranyos és hangulatos pár perces animációt, amit ingyenesen elérhetővé tették a Youtube-on, és **ITT** lehet megnézni. A sok pozitív visszajelzés hatására kaptak egy 60 perces filmre elegendő költségvetést, így készülhetett el végül idén nyáron a Kase-san.

A történet nagyon egyszerű, a magányos és csendes Yamada beleszeret egy másik lányba, a sulis magas és fiús futóbjánakába, Kase Yuiba.



Hamar kiderül, hogy a szerelem kölcsönös és elkezdnek randizni, ám mind a ketten annyira félénkek és gátlásosak, hogy elég lassan közelednek egymáshoz. A manga ezt bravúrosan mutatta be, rengeteg belső monológgal, főleg Yamada szemzögéből, ahogy fejezetről fejezetre fejlődik a kapcsolatuk. Az anime ezt bravúrosan adaptálta, bár rengeteg dolog került kivágásra, de mégis minden belekerült, ami fontos. Legfőként a hangulata, amire tényleg nincs jobb szó, csak az, hogy bájos. Yamada és Kase hihetetlenül aranyosan szerencsétlenkednek, egyszerűen imádnivalóak. Bár kimondottan története ezen kívül nincs, csak a kapcsolatuk egyes állomásait mutatja be, melynek vannak szebb és kevésbé szebb pillanatai. Tényleg ajánlom mindenkinek, aki szereti a kedves és megható történeteket és nem taszítja az enyhe LGBT téma, mert a Kase-san egy ritka és apró, de mégis értékes kis darabja az anime történelmének.

Ennyi lett volna a nyári ajánlóm, természetesen ezeken kívül is van még jó pár érdekes sorozat (éppen kimaradt listáról a Grand Blue, a Happy Sugar Life és a Satsuriku no Tenshi), de hamarosan indul az őszi leosztás, ami borzasztó erősnek ígérkezik így elsőre: Sword Art Online: Alicization, Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume wo Minai, Release the Spyce, Goblin Slayer, Yagate Kimi ni Naru, Uchi no Maid ga Uzasugiru!, csak hogy pár érdekesebbet soroljak. Októberben indulnak, készüljete!





TOP 10 ISEKAI ANIME

ÍRTA: VENOM ([COSPLAY.HU](https://cosplay.hu))

Isekai, egy zsáner, ami az elmúlt 30 évben szinte mit sem változott. Aki nem tudná, miről is van szó, akkor csak annyit mondok: egy vagy több fiatal valami mágia/baleset hatására átkerülnek egy másik világba, ahol legtöbb esetben hősök lesznek. Ezt a felütést mindenféle módon szokták variálni, de az alapkonceptió szinte mindig ugyanaz, persze van kivétel, de elég ritka. Olyan népszerű a téma, hogy szinte minden évben kapunk vagy 4-5 sorozatot vagy mozifilmet, aminek ez az alapja. És nem csak Japánban népszerű, hiszen talán a legkorábbi példái az Alíz Csodaországban, az Óz, a csodák csodája, vagy a sci-fi rajongók körében igazán híres 1917-es A Mars hercegnője. A másik világ lehet egy másik bolygó, alternatív létsík, digitális univerzum, álomföld, múlt vagy jövő... szinte biztosan mindenki tudna mondani fejből legalább 10 példát. Én is összeszedtem a szerintem legjobbakat vagy a legjelentősebbeket, amik tényleg fontos momentumai az anime történelmének.



Mielőtt belevágunk fontos kiemelni pár apróságot, hogy mik azok, amiket kizártam a listáról, kezdve a filmekkel, mivel ez egy sorozatos lista, így az olyanok, mint a Spirited Away vagy a Brave Story és a többi -melyekből szinte önálló toplistát lehetne összehozni- sajnos most kimaradnak. Szintén kimaradnak az mmorpg-s animék is, így a Sword Art Online-t és a .Hack-et ne is keressétek, ezek is másik listára érdeemesek.

10. El Hazard: The Magnificent World

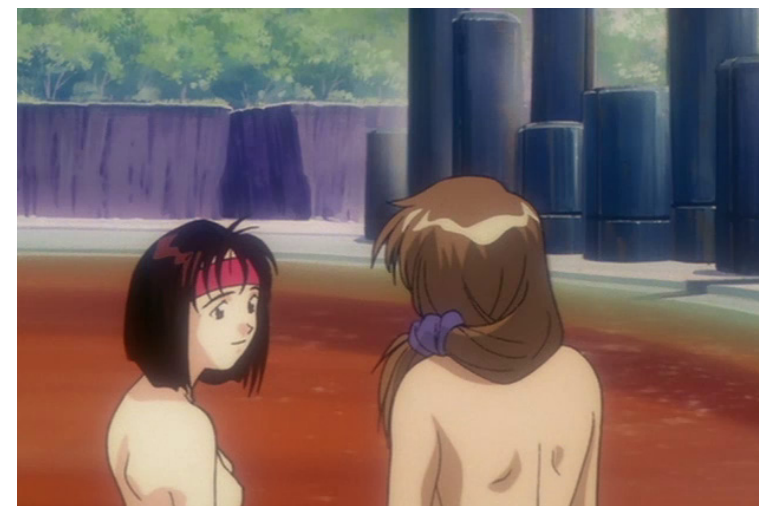
Bár már a 80-as években is voltak Isekai animék, de az igazi nagy áttörés mégis a 90-es években történt meg. Ennek voltak az első jelentősebb állomásai az El Hazard és a CLAMP Magic Knight Rayearth-je. Utóbbin sokat gondolkoztam, hiszen elég népszerű volt akkoriban, de a szívemhez az El Hazard mindig is közelebb állt. A történet, mint



minden esetben, itt is azzal indul, hogy a mi Japánunkból átkerülnek páran egy másik világba, de itt már a helyszín sem a megszokott fantasy klisé, hanem egy erősen perzsa vagy arab alapokra épülő, de mégis kicsit science fictionba hajló birodalom maga El Hazard.

Természetesen találkoznak mindenféle furcsa kreatúrával, hercegnőkkel, de lesznek itt még papnők, egy ősi démon, egy kisebb halálcsillag az égen, háború, nagy szerelmek, kard és mágia, na meg egy kis egészséges erotika, minden ami kell egy igazi nagy kalandhoz.

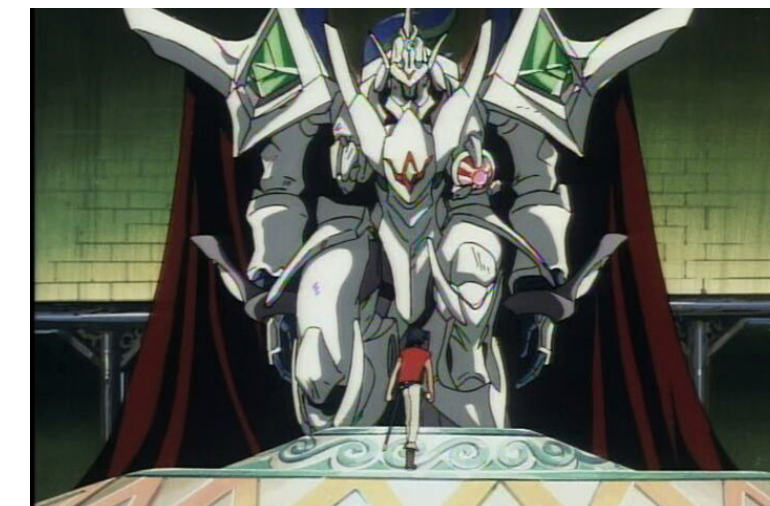
Az El Hazard története üvölt egy remake-ért, amit bár még a 90-es években meg is kapott, de az valahogy gyerekesebb lett, bár szintén elég szórakoztatóra sikeredett. Nagyon sok dologban komoly úttörő volt, ugyanis több LMFT szereplőt is felvonultatott, köztük az egyik fősze-



replővel. Mondjuk pár jelenete ma már sokaknál megbotránkoztató lehet (az egyik főgonosz pl. nyíltan pedofil) és a humora is helyenként elég meredek, de hát ilyen volt a 90-es évek. Az eredeti El Hazardot egyszer mindenkinek látnia kell, de az elég gyengécske folytatásokat és a remake-et már ki lehet hagyni.

9. The Vision of Escaflowne

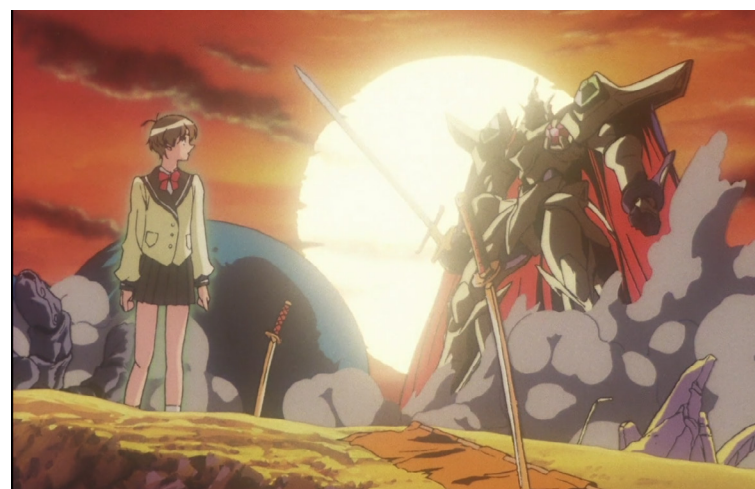
Maradunk a 90-es éveknél, a már akkor borzasztóan híres Sunrise stúdió sem akart kimaradni az isekai lázból (ha egyáltalán volt ilyen, mindenestre jól hangzik). Persze nincs Sunrise hatalmas robotok nélkül, így ebből sem maradhattak ki. Az Escaflowne egy hatalmas projektnek indult, ami bár Japánban nem lett akkora nagy siker, mint a stúdió várta, de nyugaton gigantikus népszerűségre tett szert.





Talán mert a vicceskedő, könnyedebb kalandok helyett egy nagyon sötét, nyomasztó, kicsit steampunkosabb világot és történetet mutatott be. Hitomi karaktere is sokkal drámaibb lett, mint azt megszokhattuk, aki nem csak a háború és az ismeretlen világ kapcsán szenved, de mindjárt két férfiba is szerelmes lesz (talán), ami csak fokozza a feszültséget. Persze itt is sorban jönnek a szereplők, barátok és ellenségek egyaránt, de szinte mindegyikről kiderül, hogy elég sötét vagy szomorú múltjuk van.

Őszintén szólva én nem szerettem az Escaflowne-ét és pontosan azért, amiért a Trónok Harcáért sem rajongok annyira: néha már túltolják a drámát. Persze ez rengeteg embernek bejön, de számomra Hitomi karaktere nagyon ellenszenves volt. A történet is elég klisés volt már akkoriban is, tele nagyon erőltetett helyzetekkel. Ugyanakkor az anime jelentőségét elvitatni nem lehet, hiszen mai napig megállja a helyét minden téren. Sőt, a sorozat zenéje valami olyan bombasztikus, amit



nagyon keveseknek sikerült felülmúlni és Kanno Yoko azóta is legendának számít a zeneszerzők körében. Szintén érdemes megemlíteni még Hitomi kapcsán, hogy az akkor nagyon kezdő, még csak 16 éves Sakamoto Maaya kapta nem csak a szerepet, de a főcímdalt is és parádésan oldotta meg, a kishölgy pedig azóta az egyik leghíresebb seiyuu.

Aki szereti a kicsit sötétebb kalandokat, szerelmi háromszögekkel és sok-sok drámával, annak mindenképpen ajánlom, mert az Escaflowne egy kiváló anime, de lehet lesz, akinek megfekszi a gyomrát.

8. Fushigi Yuugi

Watase Yuu mangája és az abból készült anime volt talán a 90-es évek animés „Twilight” verziója. Jó kezdés ugye? A Fushigi Yuugi egy igazi, klasszikus shoujo anime, ami nem is igazán az

„isekai” mivolta miatt lett híres, hanem a rengeteg bishounen miatt, avagy a főhősnő minden ujjjára jutott egy helyes srác, akik közül többen is az ő szívéért epekedtek. Oké, oké, kezdek cinikus lenni, pedig a Fushigi Yuugi nem annyira borzalmas, sőt az első fele kifejezetten szórakoztató, és akkoriban még sokkal ritkábbak is voltak a kifejezetten egy célcsoportnak irányzott sorozatok (vagy csak mi voltunk fiatalabbak és naivabbak). A lényeg, hogy az anime hatalmas sikert aratott, többé-kevésbé megérdemelten, az már más kérdés, hogy az isekai zsánerhez nem sokat tett hozzá, de adott évekre elegendő lendületet a yaoi doujinshi alkotóknak. A történet szokásosan nem bonyolult, két iskolás lány, Miaka és Yui egy nap a könyvtárban találnak egy furcsa könyvet, amely átrepíti őket egy mesebeli középkori Kínába. A lányok két külön országban érnek földet, majd hamarosan a helyiek kinevezik őket papnőeknek. Miaka Suzaku, míg Yui Seiryu papnője lesz. Feladatuk pedig, hogy összeszedjék a 7-7 mennyei harcost, megidézzék közösen az adott kínai istenséget, aki cserébe teljesíti három kívánságukat.

Sajnos a Studio Pierrot valamiért 52 részesre nyújtotta az amúgy is inkább karakterekre épülő cselekményt, így néha erősen rétestészta érzetet kelt, de ez akkoriban megszokott volt. Főleg fiatalabb lányoknak ajánlom, mert a kínai világ tényleg nagyon szép, tele helyes srácokkal, sok-sok romantikával, egy kis homoerotikával, és a történet is érdekes, bár a lezárása eléggé megosztotta az embereket.



7. InuYasha

Takahashi Rumiko az egyik leghíresebb mangaka, szerintem nem is kell nagyon senkinek sem bemutatni, hiszen munkássága mára már legenda, legyen az a Maison Ikkoku, Ranma ½ vagy éppen az InuYasha.

Számunkra most ez utóbbi az igazán érdekes, főleg, hogy azon kevés animék egyike, ami magyar szinkronnal is futott a hazai TV csatornákon.

A sztorit szerintem pont emiatt mindenki ismeri, Kagome a diáklány egy misztikus kút által átkerül a középkori Japánba, ahol a sorsa összefonódik egy (nagyon szépfiú) kutyadémonnal és közösen elindulnak összeszedni egy darabokra tört gyöngy szilánkjait, stb-stb.

Az Inuyasha bizonyos szempontból pontosan ugyanazt a formulát követi, mint a Fushigi Yuugi, csak míg az shoujo oldalról közelítette meg a témát, Rumiko szokásosan inkább a shounen kli-séket preferálta. Szintén hatalmas világsiker lett, talán meg is érdemelte, bár az én véleményem szerint ezt is sikerült tényleg borzalmasan elhúzni (vagy 200 rész simán).

Ajánlani nem is kell nagyon, hiszen akit kicsit is érdekelt idehaza az anime és a manga, az már biztos ismeri. Igazi klasszikus.



6. Angel Beats!

Egy újabb verziója az isekai sorozatoknak, ahol a főhős szimplán meghal a valódi világban és egy másik univerzumban reinkarnálódik. Ezúttal nem is akárhon, hanem a túlvilágon (vagy a purgatóriumban), ami pontosan ugyanúgy néz ki, mint egy átlagos japán iskola. Itt vívják kilátástalan harcukat egy angyal ellen a hőseink, miközben egyre jobban megismerik önmagukat és egymás múltját. A poént persze nem lövöm le, bár elég kiszámítható.

Az Angel Beats! szerintem egy picit túlértékelt alkotás, még annak ellenére is, hogy nem kisebb személytől származik, mint Maeda Jun, aki olyan brutális drámákat tett le az asztalra, mint az Air vagy a Clannad. Egyértelműen megvannak a pozitívumai, a humora harsány és tényleg szórakoztató, a szereplők (bár teljesen egyértelműen más animékből lettek összeollózva szégyentele-



nül) jópofák, a történet minden kiszámíthatósága ellenére képes rettenetesen megható lenni és úgy alapvetően egy teljesen korrekt kis anime sorozat. A sikere hatalmas lett, még annak ellenére is, hogy a P.A. works egyértelműen félkészen adta ki a keze közül, ugyanis a tervezett 24 epizód helyett csak a fele jött össze. Azóta is alpműnek tartják és bár számomra nem lett akkora kedvenc, de egyértelmű, hogy mégis itt a helye a listán, hiszen szinte lavinát indított el a hasonló „reinkarnálódó” történetekkel.

5. The Familiar of Zero

Egy újabb klasszikus, amit nem lehetett kihagyni, és ezúttal egy habkönnyű darab. Itt elég sokat gondolkodtam, mert simán lehetett volna helyette a Re:Zero is, de valahogy a Zero felé jobban húzott megint a szívem (és mert a Re:Zero-t nagyon túlértékeltnek vélem). A The Familiar of Zero egy igazi romantikus fantasy komédia, még hozzá a tényleg klisés értelemben. Adott egy misztikus középkori világ, mágiával, lovagokkal és szörnyekkel, na meg egy varázslóiskola, ahol Louise, a nemesi családból származó fiatal varázslólány próbálja elsajátítani a mágia fortélyait, ropant kevés sikerrel, ezért ragad rajta a Zero, vagyis a Nulla becenév, utalva ezzel a sikeres tesztjeinek számára. Egyik alkalommal megpróbálkoznak az idézéssel, vagyis valami másik világból egy szolgát előteremtteni és Zero nagyon sikeresen a mo-



dern Japánból ránt át egy otaku srácot, aki (eleinte) legalább olyan haszontalan, mint ő maga. Saito, a szerencsétlen fiú mielőtt észbe kapna máris egy szolga szerepben találja magát, mint a lány „familiárisa”, amin nem sokat könnyít az a tény sem, hogy egy igazi tsunderével hozta össze a balsors. Innen indulnak a közös kalandjaik, vagyis inkább szerencsétlenkedéseik, miközben szépen lassan egymásba szeretnek és persze az is kiderül, hogy nem is annyira tehetségtelenek.

Aranyos, vicces, komolytalan kis fantasy, enyhe „hárem” beütéssel, mert persze Saito valamiért vonzza magához a csajokat és ezzel együtt Lousie haragját is. Japánban nagyon népszerű lett, ezért kapott is négy anime szezont, szerintem megérdemelten. Tényleg szórakoztató.

4. The Devil is a Part-Timer!

És most egy méltatlanul elfeledett darab, amit nem tudok elégszer ajánlani ismerősöknek. Egy csavar az isekai formulán, hogy ezúttal hőseink, nem a modern Japánból utaznak ismeretlen világba, hanem fordítva! Nem is akárki, hanem maga a hatalmas démon lord, Satan és hűséges tábornoka. Egy hatalmas csata során kénytelenek visszavonulni, de valami porszem kerül a gépezetbe és Tokióban kötnek ki... nyomukban a másik világ legendás hőseivel, aki végezni szeretne velük. A mi világunkban viszont szinte minden erejüket elvesztik, kénytelenek emberi alakot ölteni és bizony beilleszkedni a társadalomba. Mivel semmi képzettségük sincs (a démon lord bármilyen jól is hangzik, de nem bejegyzett szakma), így Satan (Sadao álnéven) egy gyorsétterem kiszolgálójaként végzi, hűséges tábornoka pedig a szerény lakásuk háztartását viszi. De a legendás hős sem járt jobban, aki egyébként egy roppant csinos, ámde meglehetősen tsundere hölgy, ő ugyanis telefonszolgálatos melót tudott szerezni csak magának. Egymással való küzdés helyett a havi számlákkal

harcolnak meg a napi betevőért, és szépen lassan maguk is átlagos dolgozók lesznek... de persze a másik világ lakóinak is lesz ebbe még beleszólásuk. Nagyon ötletes, könnyfakasztóan vicces és fájóan ironikus. Kár, hogy sajnos csak egy rövidke és félbehagyott sorozat, pedig szívesen elnéztem volna még pár szezoni (hátha...). Természetesen egy percre sem lehet komolyan venni, igazi komédia, de annak nagyon kreatív és egyedi. Fokozottan ajánlom!



3. Gate: Thus the JSDF Fought There!

Oké, ez egy Csillagkapu másolat. Egyértelmű. Nem is lehetne letagadni, így aki annak a rajongója, az pontosan tudja, mire számíthat. Japánban megnyílik egy kapu egy másik világra, amiből szörnyek és katonák özönlenek át, a rendőrség és a hadsereg visszaveri őket, de így is sok civil az áldozat. A Japán Védelmi Erők egy speciális különítményt küld át a kapun, tankokkal és teljes katonai felszereléssel, hogy vizsgálják meg mi van a túloldalon, és ha kell, akkor tegyenek rendet. A katonai csapat át is megy a kapun, ahol egy klaszikus fantasy világban találják magukat. Tábort alapítanak, megismerkednek a helyiekkel, megtanulják a nyelvüket, a világukat, és bizony ahogy egyre jobban ismertebbek lesznek, úgy bonyolódik a helyzetük... mind a két világban.



Egyszerűen imádtam ezt a sorozatot, minden butasága ellenére. Eszméletlen hangulata van, nagyon szépen bemutatva azt a helyzetet, hogy mi történne, ha a modern hadsereg bevonulna egy klasszikus Tolkien-es univerzumba.

És nem is finomkodtak, ugyanis a fegyverek nem dísznek vannak, itt bizony néha halomra lövik a jónépet, ha a helyzet úgy kívánja. És mint tudjuk, ha jön egy sárkány... akkor jól jön pár vadászgép. Akik szeretik a Csillagkaput vagy alapvetően a kicsit militarista stílust, azoknak kötelező sorozat!

2. No game No Life

Na most vagyok bajban, hiszen nem tudom, mit is lehetne erről a rövidke kis sorozatról írni. Annyira egyedi, annyira látványos és helyenként annyira vicces, hogy tényleg csak azt tudom mondani, hogy tessék megnézni, mert kötelező!

Sora és Shiro egy nem mindennapi testvérpár, egyrészt elborult gamerek, akik sportot űznek abból, hogy minden egyes online játékot mester szinten kitanulnak... és rommá aláznak párban mindenkit. Nem is nagyon csinálnak mást, hiszen még a lakásukat sem hagyják el, napfényt meg ki tudja mikor láttak utoljára. Az idősebb srác, Sora, egy igazi arrogáns, perverz, suttyó, aki mindezek ellenére szerethető, míg a kishúga, Shiro, egy kicsit aspergeres, csendes géniusz, aki rajongásig szereti a bátyját (ami kicsit betegesen kölcsönös...). Egyik nap egy furcsa idegen átteleportálja őket egy olyan világba, ahol minden, tényleg minden alapja a játék. És minden a fogadásokon dől el, még a háborúk is. Sora és Shiro az igazi paradicsomba kerülnek, itt ugyanis megmutathatják, mire is képesek és bizony nem is szerénykednek, azonnal a trónra törnek... aztán meg az egész világra.

Brillións dialógusok és szituációk sorozata, valami elképesztő vizuális megoldásokkal. Termé-



szetesen itt még egy egyszerű pókerparti is egy nagy kaland, mert a testvérpár (majdnem) mindenki eszén túljár, de nem is akárhogy, hanem fölényesen és parádézva, amit öröm nézni. A sok agyzsibbasztás között kapunk egy kis erotikát is, de semmi komolyra nem kell gondolni. Akár azt is mondhatnám, hogy a No Game No Life az isekai sorozatok királya (és királynője), ha nem lenne a...

1. KonoSuba: God's Blessing on This Wonderful World!

És végül, ami felteszi az i-re a pontot, az isekai sorozatok teljes dekonstrukciója, az összes létező klisé kiforgatása, ami után képtelenség komolyan venni bármi hasonló animét: a KonoSuba! Igen, ez egy totális paródia, ami annyira ügyesen ollózta össze az összes eddig felsorolt sorozat kliséit és történeteit, hogy garantáltan a fejedet fogod fogni... vagy a nevetéstől, vagy a kintól. Mert



bizony a KonoSuba nem akar csak üres poénnal szórakoztatni, sokkal inkább szeretne egy görbétükröt állítani, nem csak az isekai sorozatok elé, hanem alapvetően az anime piac felé is. És bizony ez nem fog mindenkinek bejönni. A készítők több szinten trollkodták szét az egészet, lesznek olyan viccek és utalások, amiket csak sokadik megnézésre veszel észre, ha egyáltalán feltűnik.

A főhősünk (hős?) Kazuma, egy átlagos japán otaku, aki egyik nap hazafelé tartva meghal egy balesetben (lehet számolni a kliséket), halála után átkerül egy fantasy világba, nyakában egy idióta istennővel, Aquával, és természetesen a céljuk, hogy megmentse a világot a nagyon nagy gonosztól. Számoltátok a kliséket? És még el sem kezdődött... a világmegváltás elmarad, Kazuma ugyanis egy nyomorult, szerencsétlen, önző hülyegyerek, aki hősi tettek helyett pitiáner küldetésekre vállalkozik csak, azokat is legtöbbször katasztrofálisan elrontva. Lesz további két társuk is, Megumin a fiatal és szintén totálisan idióta varázslócsajszi és Darkness, aki egy bátor és nemes lovaghölgy... beteges perverzióval.

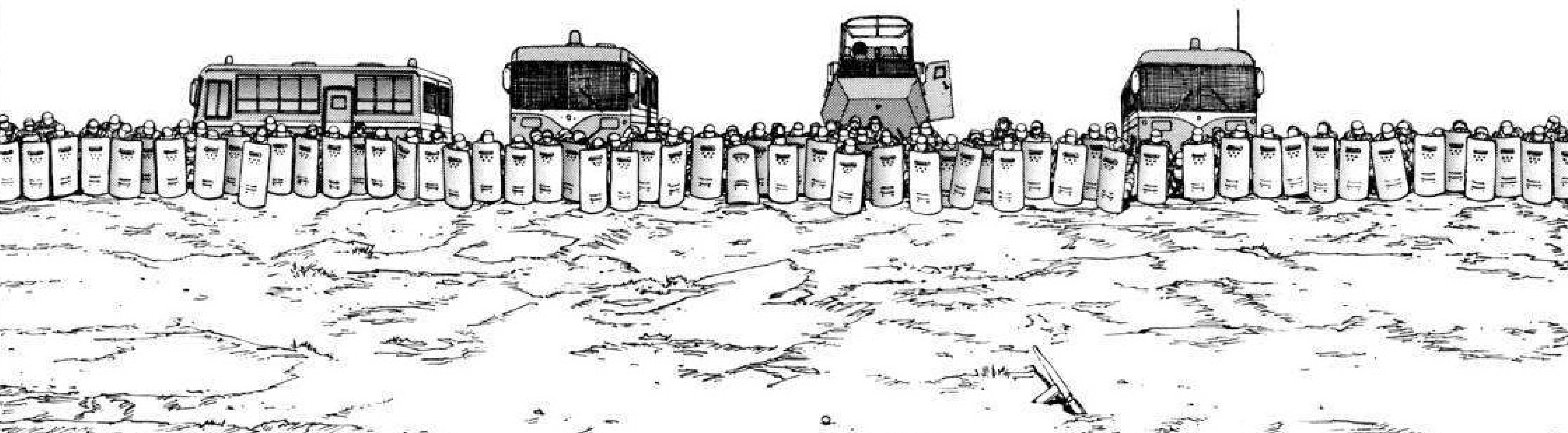
Ez a szedett-vedett csapat nemhogy hősi tettekre nem képes, de legtöbbször több kárt okoz, mint hasznot.

A humor forrása tehát adott, de az igazi csúcs az Kazuma és a végtelenül szarkasztikus megjegyzései, hiszen pontosan tudja, hogy egy

„isekai klisében” szerepel (elvégre otaku) és ennek bizony hangot is ad. Én egyszerűen imádom a KonoSuba humorát, annyira groteszk és merész tud lenni, amennyire előtte nem sokan. Jah és a fan-service... csajok hatalmas mellekkel, mert ugye kell az... na itt megkapjátok... de abban nem lesz köszönet!

Nem is kétséges, hogy a KonoSuba az első... és az utolsó helyezett!





KERBEROS PÁNCÉLOS RENDŐRSÉG

A POKOL ŐREI

ÍRTA: A. KRISTÓF

Bevezető

Először is a címet szeretném megmagyarázni, a kerberos a japán verziója a cerberus névnek, ami a görög mitológiában megjelenő háromfejű kutya neve. A görög történet szerint ez a kutya őrzi a pokol kapuját. A cím azonban nem erre utal, hanem a történetben a nevet magán viselő rendőrségi egység szerepére. A kerberos páncélos rendőrség egy olyan különleges osztag, amelyet terrorcselekmények helyszínén vetnek be. Miért van szükség egy ilyen egységre? Mármint miért egy nyakig páncélozott és komoly tüzerevel rendelkező, majdnemhogy katonai egységre? A válaszhoz meg kell értenünk az alternatív univerzumot, amit az író hozott létre. A történet közvetlenül az első világháború után játszódik (erre utalnak a „le a Weimari rendszerrel” feliratú tüntető táblák), ekkor a lakosság relatív jelentős mennyiségű fegyvert birtokol, valamint a különböző szélsőséges politikai pártok nem riadnak vissza a terrorcselekményektől sem, annak érdekében, hogy az eddig passzív lakosságot szélsőséges cselekedetekre uszítsák. Így tehát - hogy képletesen éljek - az osztag feladata az, hogy ebben a feszültségekkel teli időszakban ne szabaduljon el a pokol Japánban.

Az íróról, Oshii Mamoruról

Azért tartom fontosnak az író személyét külön bemutatni, mert egyrészt egy igencsak színes személyiségről van szó, másrészt pedig számos is-



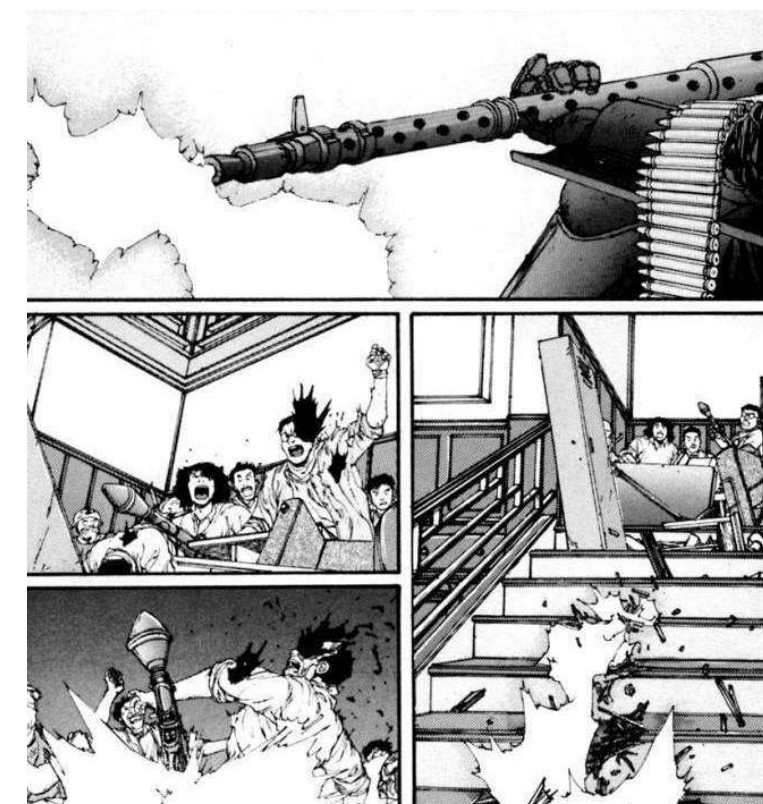
mert anime került ki a keze alól. Olyan művek, amelyek jó kiindulópontul szolgálhatnak az aktuális mű megértéséhez. Oshii Mamoru egy elismert filmkészítő, tv-sorozat igazgató és filmszöveg író. Ami számunkra fontos lehet, hogy az ő rendezése alatt készültek olyan híres animék is, mint *Urusei Yatsura*, *Ghost in the Shell*, *Patlabor 2: A film*.

Ezekből is kitűnik az erős filozófiai irányú történetvezetés, ami alapvetően jellemző az általa írt/irányított történetekre. Ezek alapján joggal számíthat mindenki rá, hogy a Kerberosban is számos filozófiai kérdés fog feltűnni amellet, hogy a történet erősen katonai jellegű.



A történet fontosabb szereplői

Itt nem szeretnék kiemelni különösebben senkit. A történet során állandó jelleggel betekintést kapunk az egyszerű katonák életébe és gondolataiba, a Kerberos vezetőségének a helyzetébe, a többi rendőrségi egység életébe, és valamelyest egyaránt bemutatásra kerül a lázadók/terroristák gondolkodása is. Habár a történet során számos karizmatikus személy feltűnik, maga a történet inkább társadalmi szintre van kiélezve, arra összpontosít, hogy milyen szerepet tölt be a társadalomban a Kerberos osztag, a lázadók, a többi rendőrségi egység stb. A történet filozófiai



jellege is itt mutatkozik meg, míg a katonai jelleg inkább az eseményekben kerül előtérbe.

A manga rajzolása

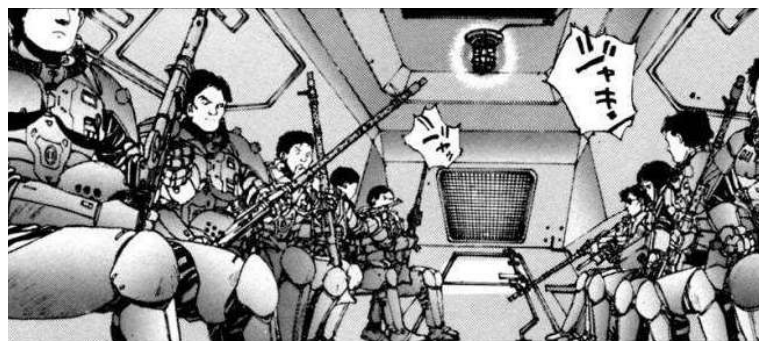
Mivel a manga többnyire a 2000-es évek előtt vagy annak környékén került publikálásra, ezért a rajzolási stílus a „klasszikus” kategóriába tartozik.

A különböző személyek jól elkülöníthetők, de a háttér nincs különösebben megrajzolva. Emellett fontos megjegyezni, hogy a rajzolási stílus teljes mértékben örömet fog okozni a mecha rajongóknak.

Mint már mondtam, a Kerberos osztag tagjai teljes testpáncélban harcolnak, a rajzoló pedig nem fogta vissza magát, amikor ezeket kellett illusztrálni. Szemnek tetszetős stílusban lettek megrajzolva az osztag tagjai, valamint a mangában megjelenő repülőgépek, helikopterek, harci járművek egyaránt részletesen lettek kidolgozva, nyugodtan mondhatom, hogy mindent, amit csak a szem kívánhat, megmutatnak mecha részről.

A manga világáról

Ahogy már utaltam rá a manga világa közvetlenül az első világháború után játszódik, de mivel egy alternatív történelemről beszélünk, ezért



a társadalmi és technológiai szintje a világnak nem egyezik meg az általunk ismerttel. Mint már említettem, a társadalom feszültséggel és terrorakciókkal teli, de amiről inkább írni szeretnék most, az a technológiai szint. Ez a második világháború szintjére vagy inkább pár évvel azutánra hajaz.

A mangában megjelenő fegyverek, repülő és katonai gépjárművek néha a második világháborúban használtakra hasonlítanak, néha a vietnámi háborúban használtakra, néha pedig egy kis steampunk is bekerült, habár utóbbi nem annyira nyilvánvaló.

Kinek ajánlom?

Bárminek, aki szeretne egy csavaros, nem pusztán akcióból álló történetet olvasni, és nincs túl sok szabadideje, tehát inkább egy rövidebb történetre vágyna. Emellett azoknak, akik szeretnek történelmi adaptációkat olvasni (számos utalás van a valós történelmi eseményekre), illetve a mecha rajongói sem fognak csalódnni a mangában.

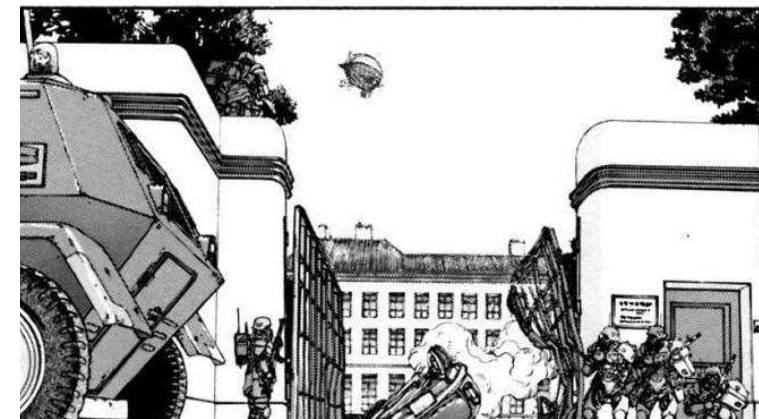
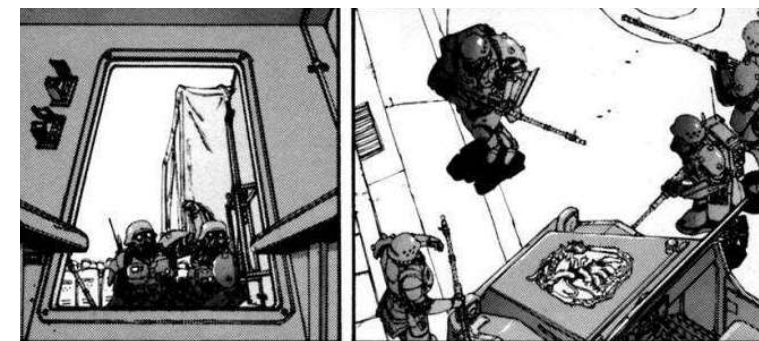
A történet utóélete

A történet számos feldolgozást megélt, a sorozatból készült film, rádió dráma, képregény és animációs film egyaránt. Ezek mellett a 20. évfordulóján újabb rádió dráma és testpáncél készült. Valamint jelen pillanatban készül egy dél-koreai live action adaptáció is. Így tehát, akik inkább

más formában néznék/hallgatnák meg a Kerberos osztag történeteit, nincs miért aggódjanak, számtalan lehetőség áll fenn mindenki számára.

Saját vélemény

A sorozat számtalan részből áll, ezáltal számtalan témát is dolgoz fel, természetesen minden esetben előtérbe kerül a katonai jelleg és a filozófiai történetvezetés, valamint a mecha kedvelői sem fognak sopánkodni. Azok számára, akik kedvelik a történelmi témákat, nem zavarja őket a katonai szemléletmód, vagy kedvelik a mecha megjelenítéseket, ez a mű mindenképp kötelező!



Műfaj: Alternatív történelem, katonai sci-fi, akció, dráma stb.

Hossz: 17 különálló rövid történet, valamint egy kiegészítő melléktörténet 8 rövid történettel

Publikálás: az eredeti sorozat 1987-től 2010-ig, a kiegészítő szál 1984-től 2007-ig.

Alkotók: Oshii Mamoru (író), Fujiwara Kamui (illusztrátor) és Yukata Izubichi (mecha illusztrációk)

Források:

[KERBEROS_SAGA WIKI](#)
[KERBEROS PANZER CORP WIKI](#)
[MAMORU OSHII WIKI](#)



FENG SHENJI

ÍRTA: A. KRISTÓF

BETEKINTÉS A KÍNAI MITOLÓGIÁBA

Bevezető

Ismételten egy ínyencséggel rukkoltam elő, ezúttal egy manhwa kerül terítékre. A fogalom nagyon közel áll a már ismertetett manhwa névhez és nem véletlenül. A manhwa egy kínai képregény stílus, ami szerencsésen ötvözi a manga és a manhwa stílusát. Megőrzi a manga beosztását és olvasási stílusát (balról jobbra, fentről lefele haladva), de átveszi a manhwa azon tulajdonságát, hogy színes megjelenítést alkalmaz. A mangával ellentétben tehát nem fekete-fehér, hanem színes. Emellett a már említett két stílushoz hasonlóan a szimbólumok az adott ország hagyományából merítenek. Így habár nem éppen Japán és nem is manga, de mindenképp rokon stílusról, és rokon műfajról van szó. Mindenkit biztatok rá, hogy adjon neki egy esélyt, különösen azok, akiknek problémát okoz, hogy a mangák nem színesek, és nincsenek annyira vizuálisan megjelenítve.

A manga világa

A manga világa a klasszikus kínai felfogást követi, tehát van a mi világunk, ahol minden élő él, a „fantom sziget” vagy klasszikus nevén szellemek világa, valamint az alvilág, ahová a holtak távoznak. A világok között van átjárás, de nem mindenki számára, főképp nem az átlagos halandóknak. A világ kemény társadalmi osztályokra van felosztva (kaszttrendszer). A hierarchia csúcsán állnak az úgynevezett „istenek”, alattuk teljes

elnyomásban vannak az emberek, akik gyakorlatilag az „istenek” rabszolgái. Végezetül pedig az alvilágba vannak száműzve a „sötét teremtmények” (dark ones). Ezenkívül még különböző szörnyek is feltűnnek az általunk megszokott állatokon kívül, de ezek nem intelligensek és semmiképp sem töltenek be különösebb szerepet a történetben.

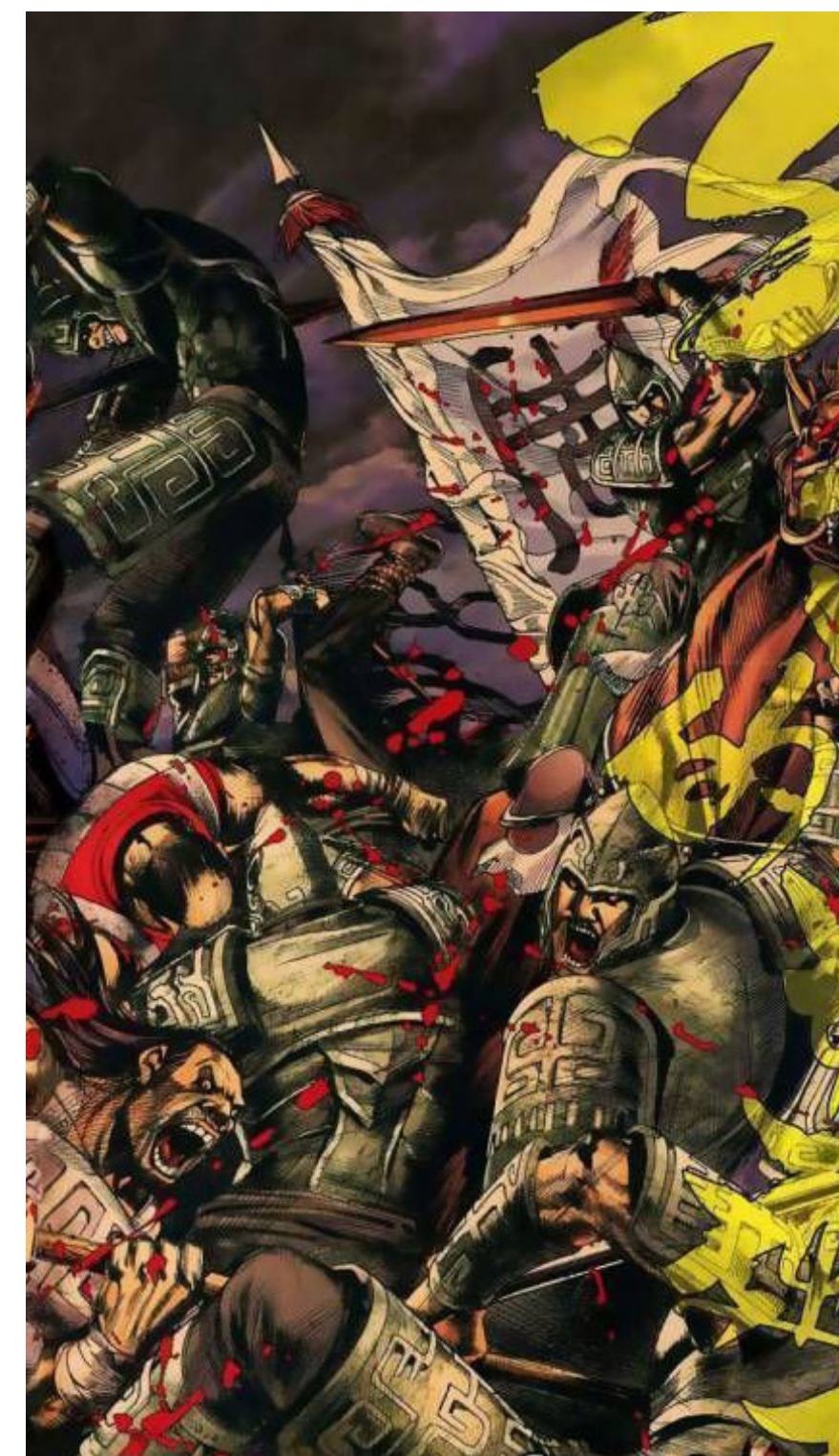
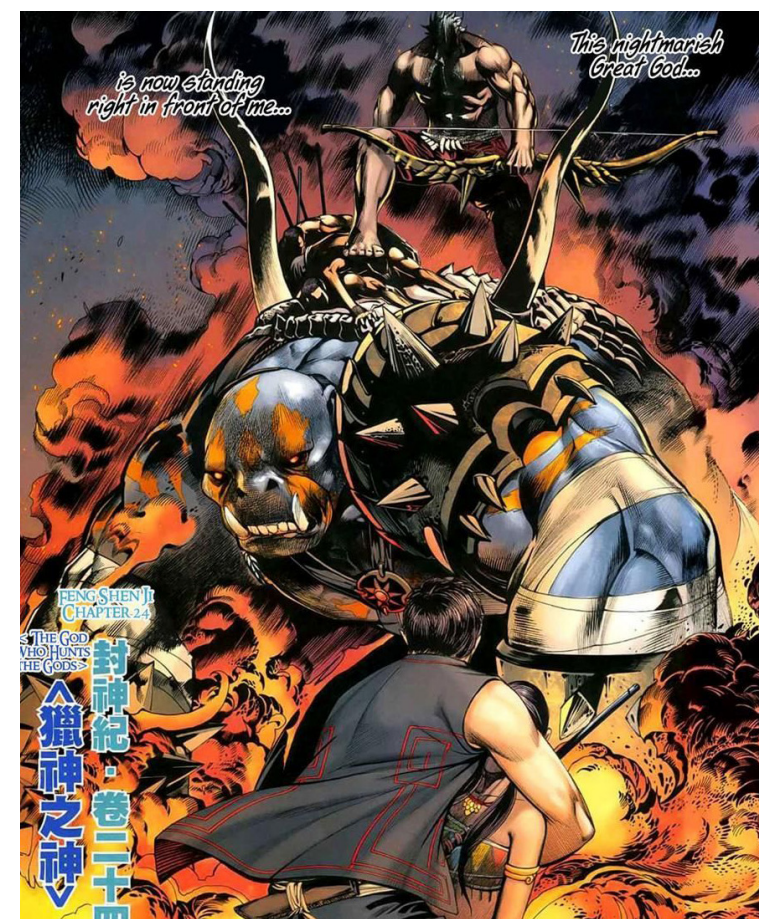
Hogy megértsük, hogy ez a rendszer, hogy alakult ki, tovább kell boncolnunk a világ tulajdonságait. A Feng Shen Ji világában léteznek mágikus erők, olyan képességek, amelyek emberfeletti tulajdonságokkal ruházzák fel birtoklóikat.

Ezeket a képességeket a következő kategóriákba sorolhatjuk:

„**Mennyei erő (Divine power)**”: egy olyan képesség, amelyet csakis az „istenek” birtokolnak. Ezt az erőt nem lehet eltanulni vagy tovább adni,



csak vele lehet születni. Nyolc csoportba lehet sorolni azokat a képességeket, amelyek ebből az erőből származnak: „látnokok tekintete”, „elpusztíthatatlan”, „monokrom”, „örök élet”, „Asura”, „alvilág”, „ősi erő” és „Menny és Föld.” Mindegyik kategória elképesztő képességeket jelent a maga területén, ugyanis nem minden képesség harc típusú. Vannak, amelyek inkább a gyógyításban, szervezésben vagy egyéb téren kiemelkedőek. Ezek a széles körű és elképesztő erejű képességek tették lehetővé az „istenek” számára, hogy vasmarokkal uralkodjanak a világ fölött.



„**Tégely aura (Smelting aura)**”: egy képesség, amelyet kifejezetten az emberek tudnak elsajátítani. A képesség elsajátításához a személynek birtokolnia kell az úgynevezett „elme szemét”, ami lehetővé teszi, hogy észlelje és irányítsa alá vonja a „láthatatlan levegőt”.

Ezt követően ebből a „levegőből” a személy bármit meg tud formálni, bármekkora méretben,



lehet klasszikus fegyver (kard, lándzsa stb.) vagy akár hegyek, óceánok. Innen jön a tégely elnevezés is. Minden személy, aki elsajátította ezt a képességet, járt a Fantom szigeten, ami a hazája ennek az erőnek, egyúttal egy teljesen más világ is (mint az élők és a holtak világa).

„**Lélek energia (Soul power)**”: ez az erő a „sötét teremtmények” különlegessége, habár bizonyos körülmények között az emberek is elsajátíthatják. Ezen képesség során a használók saját lelküket használva jutnak erőhöz, ami megnöveli a sebességüket, fizikai erejüket és még a regenerálódási képességüket is. Ez csupán az első szint a képesség terén, a következő szint a „lélekfelruházás”, amely során az első szintben felszabadított erőt egy kiválasztott fegyverbe irányítja a használó, így a fegyver maga is sokkal erősebb lesz és különleges képességekre tehet szert. A legvégső szint a „határ átlépés”, amely során látványosan megugrik az erőszintje a használónak és még több különleges képességre tesz szert. Habár a nevük nem sugallja, a „sötét teremtmények” ember alakúak.

„**Mantra**”: ezt az erőt bárki használhatja, a klasszikus mágikus erőknél felel meg, varázsigék és varázskörök segítségével a használó képes bármit életre hívni. A varázslatért cserébe a saját életerejével fizet, tehát nem korlátlan hatalom, ha meghaladja a korlátait, akkor meghal.



Fontosabb szereplők

Wu Geng (Ah Gou): történetünk főhőse, egy fiatalember, aki királyi családba születik. Elsőre talán azt gondolnánk, hogy ez egy jó és könnyű életet jelent, főleg, hogy az „istenek” arra utasítják az apját, hogy egyesítse az összes emberi királyságot a segítségükkel, és hozza létre az első császárságot az uralma alatt. Azonban a dolgok gyors fordulatot vesznek, amikor az apja elutasítja a parancsot és fellázad az „istenek” elnyomása ellen. Ő maga megmenekül a vérfürdőből, amivel elfojtják az apja lázadását, de nevet kell változtatasson. Így lesz Wu Gengből Ah Gou, és rabszol-

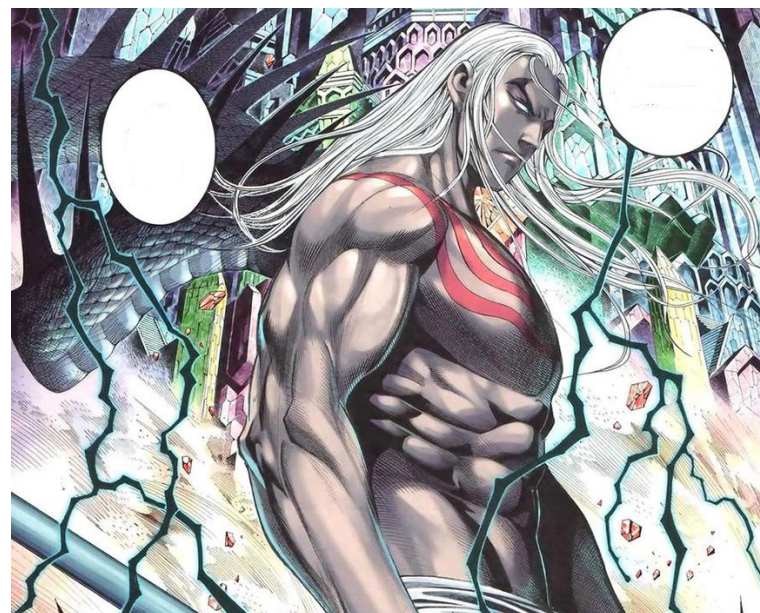


gaként kell újrakezdenie az életét a bányákban. Ezek a tapasztalatok jó hatással lesznek a személyiségére, a kezdeti arrogáns királyfiból egy jó vezetővé válik, természetesen a többi szereplő hathatós segítségével.

Zi Yu: Ah Gou nagybácsija, aki azon kevés ember közé tartozik, aki elsajátította a „tégely aura” képességet. Egy nagyszerű kardforgató, aki a testvére segítségére siet, azonban az „istenekkel” szemben erőtlenné válik. Ő is megmenekül a mészárlásból, majd később újra találkozik Ah Gou-val. Egy erős igazságérzettel rendelkező, jószívű személy, aki többnyire magányosan szeret lenni.



Li Jing: Zi Yuhoz hasonlóan ő is birtokolja a „tégely aura” képességet. Az erejét elismerve az „istenek” alku ajánlottak neki, nem ölték meg és nem is börtönözték be, hanem egy bányát adtak az uralma alá, mindezért cserébe senkinek nem taníthatja meg a mesterségét. Őt legjobban a fia érdekli, minden cselekedetét aszerint ítéli meg, hogy mi a jobb a gyerekének, így viseli el az embertelen körülményeket a bányáiban, ugyanis ameddig a kellő mennyiségű vérkövet kitermelik, az „istenek” nem fenyegetik őt és a fiát. Az ő bányájába kerül Ah Gou.



Tian (Hei Long): a legidősebb „isten” mind közül, több mint 100.000 éves, ő volt, aki létrehozta a ma létező világot. Kérdés nélkül a legerősebb lény, emiatt a történet elején ő tűnik fel, mint a fő gonosztevő, később azonban kiderül, hogy csak is a saját érdekeiért cselekszik, figyelmen kívül hagyva minden mást. A neve is az abszolút miléttére utal, ugyanis a TIAN utalás a kínai nyelvben az istenre. Mármint szó szerint mennyet jelent, ami direkt utalás a legfelső istenre/istenségre. Hei long az eredeti neve.

Shen Yen: az „istenek” között TIAN helytartója, később kiderül, hogy a történet igazi főgonosza. Egy ambiciózus és elképesztően arrogáns személy, aki úgy mond „isten-nacionalista”, olyan értelemben, hogy szerinte csak az „istenek” tud-



ják vezetni a világot, ők a legfenségesebbek és a legmagasabb szintű életformák, mindenki más csak féreg. A háttérben már a történet elejétől kezdve ő irányítja a szálakat.

Ni Tian Er Xing (Ah Man): a „sötét teremtmények” jelenlegi vezetője, egyúttal a legerősebb harcos is közülük. Egy erős és törődő vezér, aki minden tőle telhetőt megtesz, hogy a forradalmuk sikerrel végződjön az „istenekkel” szemben. Az igazi neve Ah Man, a cím, amit visel pedig azt jelenti, hogy „cselekedet a menny ellen”.

A történetben jóval több mint 100 karakter jelenik meg, számos egyéb fontos szereplő tűnik még fel, de nem szeretném túl hosszúra írni a cikket.



Saját vélemény

A manhua több szempontból is kiemelkedő. Elsősorban magát a történetet emelném ki, ami elejétől a végéig jól van megtervezve. Nincsenek elvarratlan szálak, valamint minden történésnek megvan a maga ok-okozatisága. Másodsorban a rajzolási stílusról kell beszélnem, itt nem arra gondolok, hogy színes a megjelenítés, hanem sokkal inkább arra, hogy minden karakter részletesen ki van dolgozva. Még az egyszerű bányászok vagy harcosok is részletesen vannak megrajzolva. Ez az egyik oka, hogy több mint 100 karaktert ismerünk csak névről a történetben. Harmadrészről pedig azt szeretném kiemelni, hogy a történet nagyszerűen ötvözte a kínai hagyományokat a fantázia világával, megjelennek a kínai házak és cserépdények, öltözetek, de a kínai filozófia (taoizmus, buddhizmus és konfucianizmus) és az evési szokások egyaránt.

A történet utóélete

A történet elejét elkészítették animációs feldolgozásban is. Azért írom így anime helyett, mert egy kínai stúdió készítette. Az animáció során CGI-t használtak és itt-ott változtattak a történeten, valamint a szereplők megjelenésén. Összesen 30 rész készült el, részenként 16 perces időtartammal. Az animáció nincs licenc alatt, tehát online megtekinthető angol felirattal.

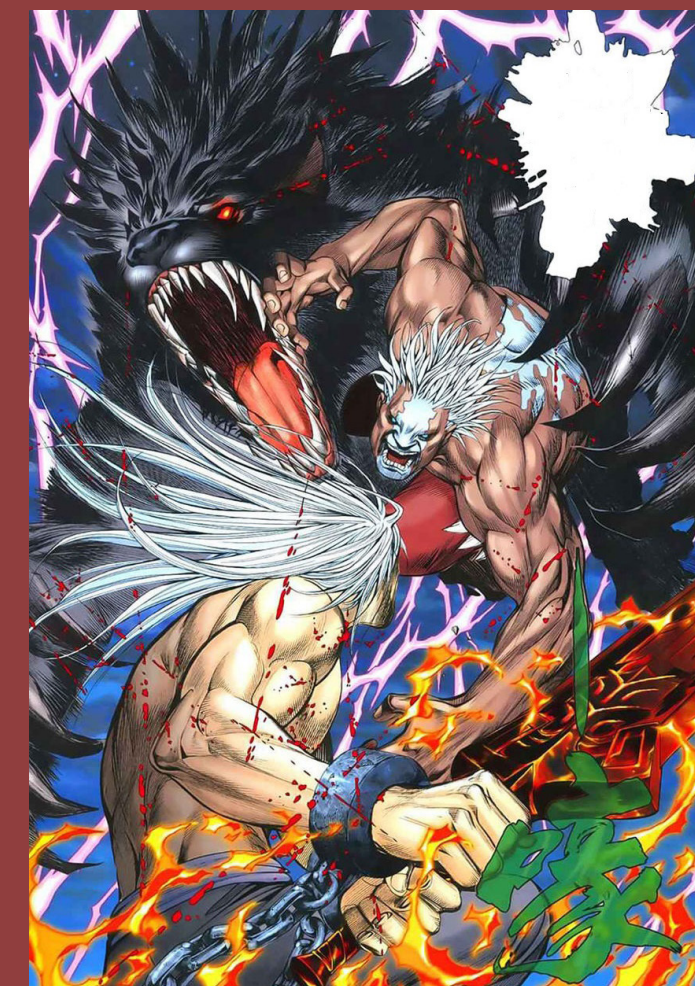
A történet folytatásáról (annak ellenére, hogy a manhua végén volt rá utalás) nem sikerült hírt találnom.

„...elejétől a végéig jól van megtervezve (...) a történet nagyszerűen ötvözte a kínai hagyományokat a fantázia világával”



Kinek ajánlom?

Elsősorban azoknak ajánlom, akik szeretik az akciódús, shounen történeteket. Tele van fantáziával és a kínai kultúrából is rengeteg elemet meg lehet találni benne, tehát, akik inkább ezeket kedvelik, azok sem fognak csalódni. Ha valaki eddig azért tartózkodott a mangák olvasásától, mert nem kedveli a fekete-fehér megjelenítést, annak is bátran merem ajánlani ezt a manhuát.



Alkotók: Zheng Jian He (író), Tang Chei Fai (illusztrátor), Cheng Kin Wo (illusztrátor)

Műfaj: akció, dráma, kaland, fantázia, történelmi, küzdősport, természetfeletti

Publikálás éve: 2010-2016

Hossz: 182 fejezet

Értékelés:
MAL: 8,37



ALTER: MENMA

ÍRTA: SZIMUN

ANOHANA

Rövidülnek a nappalok, elnyílnak a virágok, beérik a szőlő, hűvöseks az éjszakák és a reggelek, kezdődik az iskola. Nyár vége. Még nem azaz igazi őszi hűs és tél eleji komorság, de már valami kis veszteség érzés van a levegőben. Erről eszembe jut egy történet.

Lassan vége a nyárnak és kezdődik a suliban az új félév, hősünk kihagyta az első félévet (japánban áprilisban kezdődik a tanítás a sakura virágzással, a tavasz, a természet újraéledésével). Jintan bezárkózva él, nem jár iskolába és még kényszer képzelet is vannak. Egy gyerekkori barátjának a szelleme tér vissza hozzá, akiről eleinte úgy hiszi, csak a képzelete szüleménye, de aztán túlságosan is élénknek találja hozzá. Jintant nagyon megviselte Menma (gyerekkori barátja) és édesanyja halála, ezért nem túl barátságos, de Menma jó hatással van rá, bár Jintant zavarja sokszor a jelenléte. Menma egy kedves, szeles, kicsit hisztis és elvarázsolt lány, aki imádja volt barátait, sokszor inkább gondol rájuk, mint saját magára. Ugyanis évekkkel ezelőtt hatan elválaszthatatlan csapatot alkottak. Még saját titkos búvóhelyük is volt, amit maguk építettek hullámpalából, gerendákból, valamint szőnyegekkel és apróságokkal tették otthonosabbá. Mostanra viszont mind eltávolodtak egymástól. Látszólag majdem minden barátja megváltozott. Sok kérdés felvetődik: Vajon miért van velem egy szellem a múltból? Erre hamar választ kapunk: egy kívánság teljesítése véget. Milyen kívánság? Hát ezt még maga Men-

ma se tudja megfogalmazni, inkább csak érzi és terelgeti a fiút a beteljesülése felé. Mi lett a régi barátokkal? Mennyire változtak meg? És ha megváltoztak, akkor ez csak a látszat, netán belül annyit nem is változtak vagy igazán nem is ismerték egymást? Mi a jobb, ha nem tépjük fel a sebeket vagy ha igen? Egy másik nyár emlékei keverednek a most elmúlóban lévő nyáréval. Vajon sikerül teljesíteni Menma kívánságát?



Ritka komplett egy figurát kaptunk az Altertől. A karakter személyiségét is nagyon jól visszaadja, és még a talpazat egy helyet is leutánoz az animéből, ami ráadásul tele van utalásokkal. 2012-ben jelent meg először, majd 2016-ban is 1/8-os méretarányban.

Több elválasztható elemet is tartalmaz, mint maga a figura (pöckök nélkül), a napló és az esernyő, a többi rögzítve van. Menmát szinte bár-



hová beültethetjük, ahová szeretnénk a lakásban, például könyvekre vagy faágra. Van egyfajta légiesség a figurában, ahogy lóbálja a lábait, szinte bármelyik pillanatban felemelkedhet az asztról, hogy súlytalanul, egy tollpihe könnyedségével lebbenjen a kis szellem lány, még a ruha fodrai is szinte felhőszerűek. A kék masnija kiemeli a kék szemét, ami pedig szintén mintha csak az ég kékjét hivatott volna tükrözni.

„Ritka komplett egy figurát kaptunk az Altertől. A karakter személyiségét is nagyon jól visszaadja, és még a talpazat egy helyet is leutánoz az animéből, ami ráadásul tele van utalásokkal.”



A fehér ruha kicsit a tipikus japán horror filmekben szereplő halott nők öltözképe is emlékeztet, csak ez sokkal vidámabb és kislányosabb. Vagy hálóingnek is nézethetnénk, ez is lehet egyfajta utalás, hiszen *A kék madár* és Neil Gaiman *Sandman*-ja óta tudjuk, hogy az álom a halál testvére. Az egész figura ezt az energikusságot sugározza, azt a kis örökmozgó gyereket, akit nem lehet leültetni, mert két percre nem tud megülni egyhelyben.



A haja alól kiálló füle is ezt a gyermekiséget hangsúlyozza. A könyöke, térde és bokája részletesen van kialakítva, amire még az árnyékolás is rásegít. Az ujjacskák szép hosszúak és vékonyak, ki vannak lakkozva, és ahogy egy örökmozgó kölyökhöz illik, a lábujjacskái is szétállnak.

Még több utalás is van az élet-halálra a fent leírtakon kívül: a sakura virágszirom megjelenik a talpazat alján, ami a szépséget, de a gyors elmúlást is szimbolizálja, ebben az animében pedig Menmát (az openingben többször változik szírommá), de akár a fiatalkori emlékeket is: szép volt, de rövid ideig tartott. A kis asztalra (egyébként ez az emelet, de itt asztalfunkciója van) helyezhető Menma naplója, amit a srácok Menma anyukájától kapnak meg. A napló is Menma szimbóluma, mint a sakura, hiszen a gondolatait tartalmazza, egy darabkát belőle. Van még két teremtmény, termékenység szimbólum a talpazaton, az esernyő és a szőnyegen a rombusz. Az ernyő véd a gonosz erőktől, betegségtől, rossz gondolatoktól, tehát a lelki erőt is szimbolizálja, amire hőseinknek nagy szükségük van. Csukott állapotban az ernyő fallikus szimbólum. Az együtt épített titkos bázist nagyon részletesen visszaadja a talpazat. A hullámpala, és a deszka asztal/emelet erezetes, sőt még a csapatnevük is bele van vésve, lent a kis gumiabroncs a megszólalásig hasonlít az igazira és még az egyik szőnyeget is megmintázták, ami a falakon lógott. Ennek a szőnyegnek érdekes mintája van, egy rombusz. A rombusz a teremtőe-

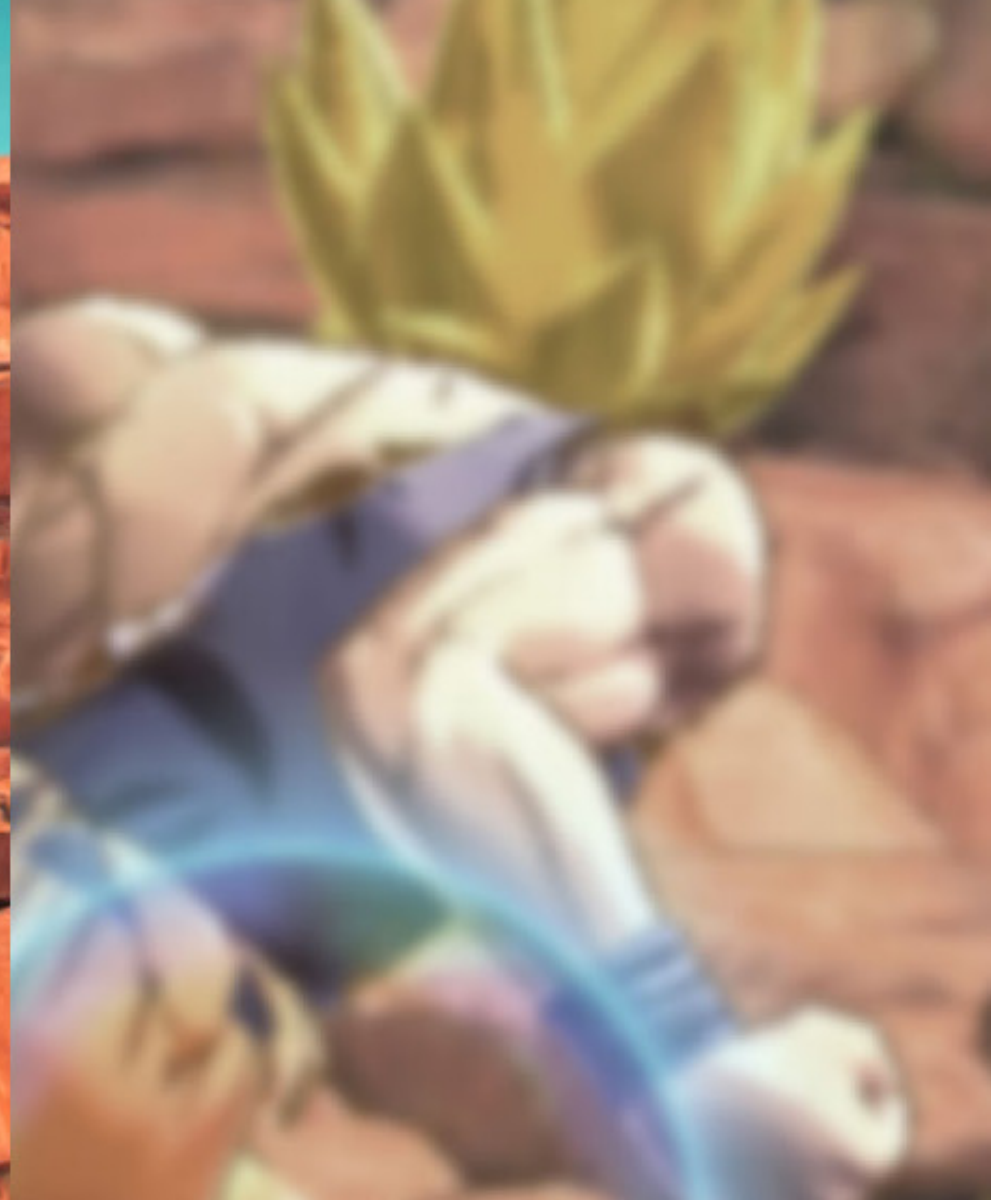
rő, a varázslás szimbóluma, a szabadkőművesség jelképe. Mivel a rombusz az ősznyárhoz, a Földhöz kötődik, ezért a szilárd, anyagi világ szimbóluma, de egyben a túlvilágé is (a nő nem csak életet, de halált is szül). A magyar hagyományokban a rombusz a „lélek tartóhelye”, a szív vagy a fej.

Évek óta vágytam erre a részletgazdag és aktív figurára. Érdemes beszerezni, mert a gyártó neve is garancia a minőségre, hát még ez a látvány, amit visszaadtak! Nem mindennapi megvalósítás!



„Az egész figura ezt az energikusságot sugározza, azt a kis örökmozgó gyereket, akit nem lehet leültetni, mert két percre nem tud megülni egyhelyben.”





DRAGON BALL LEGENDS ÉS DOKKAN BATTLE

ÍRTA: TOMYX20 ([TOMYX20.WORDPRESS.COM](https://tomyx20.wordpress.com))

AVAGY SÁRKÁNYGÖMBÖK A TELEFONON



Az okostelefonokra megjelenő játékok nem szoktak nagy elemzéseket és bemutatásokat kapni, pláne, ha ingyen letölthetők, és csak a játékon belül kell fizetni esetleg mikro-tranzakciókat. Az Androidra és iOS-re megjelenő játékok közös tulajdonsága, hogy egyszerűek, többnyire rövid ideig játszanak velük, és internetkapcsolatot követelnek, ami néha szívás (bár nem tudom, éle még ember rajtam kívül, akinek nincs mobilnete). A legtöbben utazás vagy sorbanállás közben vagy tanórán játszanak velük egyhuzamban, és erre is találták ki őket, úgyhogy, ha túl sokat játszik vele valaki, úgy monotonná válik.

A Dragon Ball videojátékok többsége nem meglepő módon verekedős. És már nagyon régóta gyártják őket, így meglehetősen bőséges a kínálat. Mármint akár lehetne bő is, de 2010-ig (Dragon Ball Online) nem is volt számítógépes játék, viszont az áttörés ott is 2015-ben (Dragon Ball Xenoverse) történt. És mobilos játékból is még csak 2 jelent meg világszerte mindenki számára érthető nyelven (angolul).

Legends

(Idén májusban jelent meg.)

Érődik rajta, hogy a Dokkan Battle az „elődje”, de ahhoz képest sokat fejlődött. Ugyanakkor kinézetre hasonlít egy picit a Xenoverse-re is, mivel a mai készülékek már jobb (3D) grafikát, és interaktívabb harcokat, illetve alakítható fejlődési rendszert tesznek lehetővé, mint a korábbiak.

Itt Shallot vagy, egy csillagharcos, aki menti a világot, és harcművészeti tornákon vesz részt, közben természetesen fejlődik is. A fejlődési rendszer segítségével pedig mi dönthetjük el, milyen legyen (közelharcos, távolról támadó vagy védekezésben erős). Kétféle nehézségi szint van a pályákon: normál és nehéz. Időközönként jönnek belőle az új pályák, így a történet még nincs lezárva (bár azért már vannak fejezetek). Viszont ami eddig kijött belőle, azt még a Super is megirigyelte volna.

Hatfős csapatokat kell összeállítani, főként a Z első feléből, amibe természetesen Shallot is beletartozhat. Majd, amikor csatára kerül a sor, legfeljebb hármat lehet közülük választani, akik



megküzdenek az aktuális ellenfelekkel, viszont a csapat nem harcoló tagjai is fejlődnek, azaz kapnak xp-t (tizedannyit, mint azok, akik harcoltak). Illetve minden karakternek van eleme, amire figyelni kell, mivel így előnybe vagy hátrányba lehet kerülni az ellenfelekkel szemben.

Új karakterek, akiknek a dizájnját Toriyama készítette:

Shallot: a főhős, egy amnéziás csillagharcos, akit mi irányítunk.

Zahha: egy kardforgató mágus a jövőből, aki Shallot társául szegődik.



Piros csukjás csillagharcos: nagyon hasonlít Shallotra, de mégis ellenséges.

Giblet: még nem jelent meg, de azt már tudni, hogy nem csillagharcos lesz.

Miket lehet még csinálni:

- Lehet kalandozni és edzeni, ez azt jelenti, hogy elküldhetjük a karaktereket pár órára, aminek a végén vagy tárgyakkal és pénzzel térnek vissza, vagy xp-t szereznek.

- Lehet másokkal harcolni online, aki pedig tart attól, hogy nem elég jó, választhat baráti meccset, ami nem számít bele a rangba.



Dokkan Battle

(2015-ös játék.)

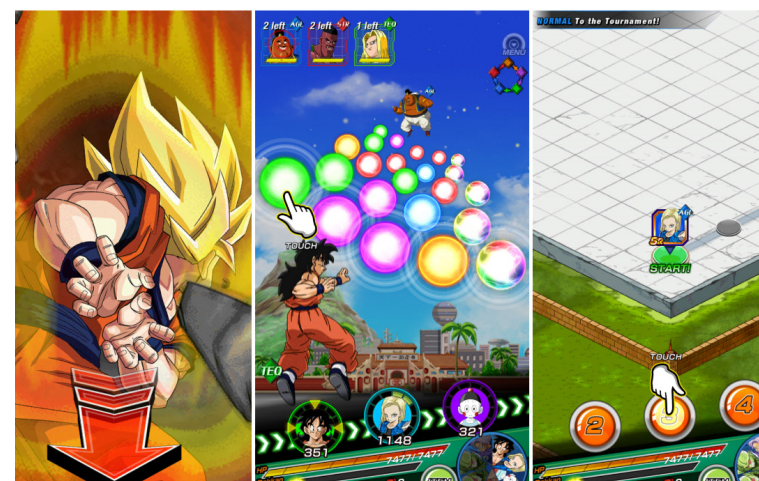
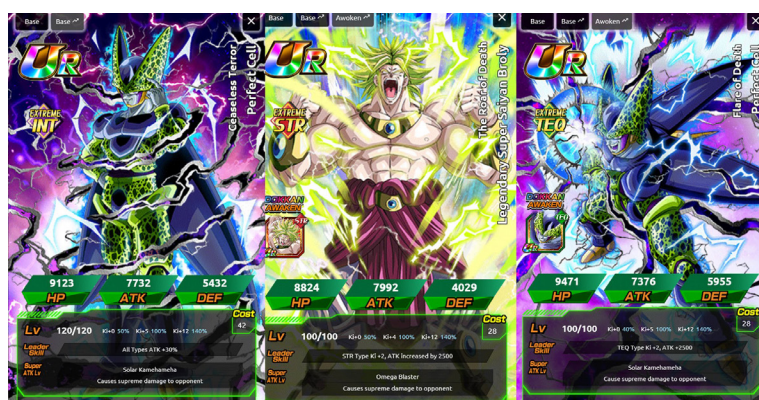
Körökre osztott csaták vannak, amikben ki-gömböket kell gyűjtögetni, és kicsit vannak benne RPG elemek is, például végig kell sétálni minden pályán. Úgyhogy a harcra van a lényeg, de ez inkább puzzle játék, és az ügyesség nem számít.

Lehet, hogy csak azért, mert nemrég kezdtem el, de ez a tényen nem változtat: túl könnyű, legalábbis normál fokozaton, viszont elsőre minden pályát azon kell megcsinálni. Általában a pályáknak 3 nehézségi fokozata van (normál, nehéz

és z-nehez). A Legendshez képest a normál szint gyerekjáték. A grafikája 2D.

Hatfős csapatokat kell összeállítani a DB, Z, GT és Super (több mint 250) karaktereiből, akikkel lehet harcolni. Illetve a küldetésekhez választhatunk egy társat, akinek a kártyáját használhatjuk hetedik tagként, és ezáltal barátkozhatunk is, amikért pontok járnak. Mindenki sorra kerülhet akár többször is, a sorrend viszont véletlenszerű. Minden csapattag egyformán kap exp-t, kivéve a társat, aki kimarad a jóból, az exp a szintek növeléséhez kell. Itt meg kell említeni 7 ritkaságot (normál, ritka, szuper ritka, szuper szuper ritka, ultra ritka, transzcendentális ultra ritka és legendás ritka), mert ezek befolyásolják a maximális szintet, ahhoz pedig, hogy ritkább legyen, fel kell ébreszteni, amihez pedig medálok kellenek.

Van ötféle típus, passzív és kapcsolati képességek, támadások, illetve lehet vinni a csatába szenzút, meg ilyesmiket szükség esetére, amikkel lehet taktikázni.



Érdekességek:

- Minden április elsejére kitalálnak valamit a fejlesztők: 2017-ben Saibaman nevelődést jelentettek be, idén pedig egy randi szimulátort, ahol a Dragon Ball különböző női karaktereivel lehetett volna ismerkedni, ha nem poén lett volna.

- A 3. évfordulóját ünnepelte nyáron, így egy csomó játékon belüli ajándékot és küldetést adott, amivel rengeteg karaktert szerezhettünk.

Mit lehet még csinálni:

- Rengetegféle módon lehet fejleszteni itt is a karaktereket, általában a pályákon elrejtett medálok kell hozzá gyűjteni vagy eseményeken lehet hozzájuk jutni (ahol több exp is gyűjthető). Az alapküldetéseken túl vannak események, melyek nehezebbek, de több dolgot lehet rajtuk szerezni, és néha van Világbajnokság, ahol egymás ellen lehet küzdeni a játékosoknak.



- Összegyűjtve a gömböket, lehet kívánni Shenlongtól és Porungától, előbbitől egyet, utóbbitől hármat.

Egy negatívum van a játék kezdeti nehézségén vagy inkább annak hiányán kívül, hogy túl sok mindent kell gyűjteni, gyűjts zenit, mert az mindenhez kell, gyűjts medálokat a felébredéshez, gyűjts eszközöket az edzéshez, gyűjts ékköveket a vásárláshoz, gyűjts sárkány köveket az idézéshez, gyűjts sárkánygömböket a kívánáshoz stb.

Két poén

- A Legendsben, amikor a tutorialban beteszed Yamchát a pakliba, megjelenik Kaito, és elmondja, hogy mit kell tenni, ha véletlenül rossz karaktert választottunk.

- Kicsit egyenlőtlennek érzem azokat a pályaközi harcokat, amikor Vegitóval harcolok három rendőr ellen.

Mindkét játékot ajánlom azoknak, akik ismerik bármelyik Dragon Ball szériát.

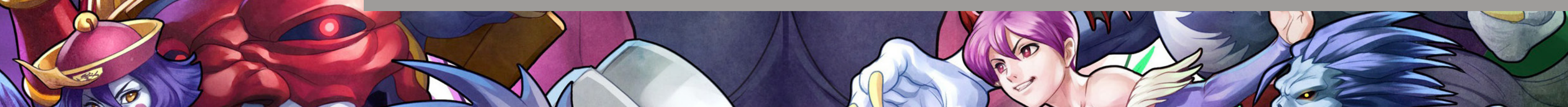
Források:
Google Play
dragonball.wikia.com
geeks.media



DARKSTALKERS

ÍRTA: TOMYX20
(TOMYX20.WORDPRESS.COM)

AVAGY ÁRNYSUHANÓK ELŐ AZ ÁRNYÉKBÓL



A *Darkstalkers* egy *Capcomos* videójáték franchise. Ha megkérdeznéd téged, hogy mi jut eszedbe a verekedős játékokról, akkor vagy a *Mortal Kombat*ot vagy a *Street Fightert* mondanád, esetleg a *Tekkent*, de semmiképp sem a *Darkstalkers*. Viszont Japán és amerikai képregény, könyvek és rajzfilm is készült belőle. Sőt fanartokon és cosplayeken sem ritkán jelenik meg. Úgyhogy tágítsuk ki ismereteinket egy teljesen felesleges, ám egy kicsit azért mégis érdekes címmel. Az esélyegyenlőség nevében nőket is verhetünk benne.

Darkstalkers: The Night Warriors
játéktermek: 1994 PlayStation: 1996

Ez az első játék, és egyben a franchise címadója (ami Japánul simán csak *Vampire*, de ez túl általános az angol nyelvben), egy élvezhető árkád verekedős játék. 8 karakterből választhatunk, amiből 2 nő. Minden karakterhez tartozik egy pálya, és mindenkit le kell győzni, hogy nyerj (kivéve magadat). Tipikus '90-es évekbeli játék: izomhegy férfi karakterek, lengén öltözött nők, energianyálábok és kombók.

Night Warriors: Darkstalkers' Revenge
játéktermek: 1995 Sega Saturn: 1996

A másodikban már 14 karakter van, amiben van egy új nő. A szörnyekből arányaiban többet találhatunk, mint elődjében (van nagyláb, gölem, vérfarkas stb.). 10 pályát kell végigjátszanod,

hogy nyerj. Elődjétől és utódjától eltérően csak Sega Saturnra jelent meg a játéktérmi változat mellett, aminek következtében hamarabb megjelent konzolon, mint a sorozat első része, és jobb értékelést is kapott. Grafikája is szebb, habár nem tudom, miért lett Felicia szőke. Pyron, a boss itt már játszható karakter.

Darkstalkers 3
játéktermek: 1997
Playstation és Sega Saturn: 1998

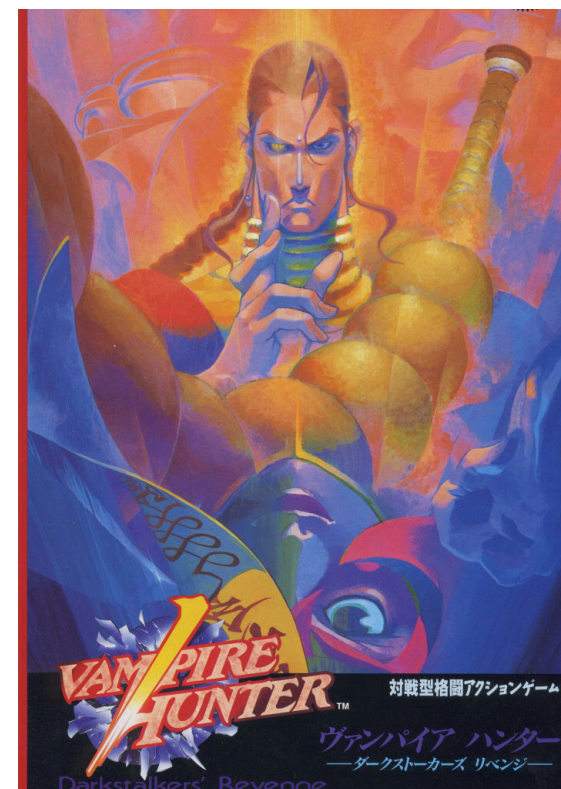
Már 18 karakter van, az újak közül három nő és egy férfi. 7 pályát kell végigjátszani. Grafikája némileg jobb, mint a második részé. Újdonság, hogy személyre lehet szabni a karaktereket (a színeket állíthatjuk meg ilyesmik), és lehet gyűjteni képeket, illetve nem mindig ugyanaz a karakter győzelmi póza és beszólása, mint az elődöknél. Mind a hárommal ugyanolyan nehézségi fokon játszottam, és ez nem csak azért a legkönnyebb, mert a legkevesebb pálya van, hanem érezhetően gyengébbre vették a CPU-t, mint a korábbi részekben.



Vampire Hunter 2: Darkstalkers Revenge és Vampire Savior 2: The Lord of Vampire
játéktermek: 1997

A kettőhöz és a háromhoz képest nem sok a különbség, nem meglepő, hisz azokhoz jelentek meg, csak kizárólag játéktérben és Japánban. Csak 14/15 karakter játszható, mint az elődjeikben. Továbbá a második és a harmadik játék zenéit használják.

„...tágítsuk ki ismereteinket egy teljesen felesleges, ám egy kicsit azért mégis érdekes címmel.”



Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower
Playstation Portable: 2004-2005

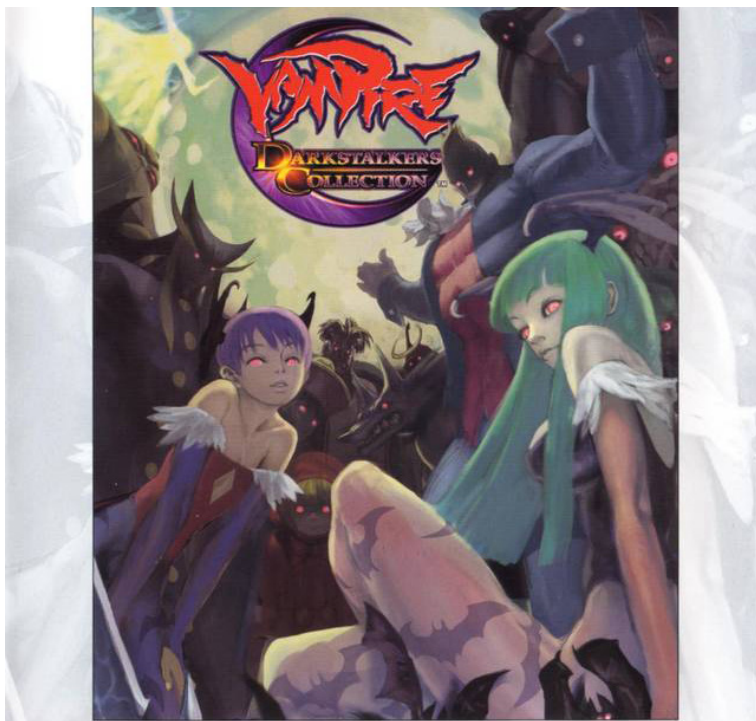
Mind az öt előző játék játszható benne. Ezzel most valószínű, hogy ellenszenvesnek tűnök, de csak két hibát találtam. Az első: 5 játéktérmi árkád verekedős játékról van szó, a második: alaptól 8 karakter megegyezik mindben, tehát sem a játékmenet, sem a játszható karakterek száma nem vág hanyatt, akkor mi értelme van ennek azonkívül, hogy hordozhatóvá tették a játékokat. És hogy a szaksajtó mit gondol róla? A GameSpot jelölte 2005 legjobb verekedős játékának, mint a valaha készült legjobb hordozható verekedős játék, a GamesRadar beválasztotta az öt legfontosabb PSP játék közé, 2011-ben a Complex pedig a valaha volt 41. legjobb verekedős játékának választotta.

Vampire: Darkstalkers Collection Playstation 2: 2005

Az előzőnek a japán verziója. Tartalmazza Donovan és Dee alternatív változatait is. Ez már azért nem kapott annyi elismerést, és csak Japánban forgalmazták.

Darkstalkers Resurrection Playstation 3 és Xbox360: 2013

A HD remake-je az első három játéknak, sok extrával (online torna, online multiplayer, visszajátszás-megosztás, olyan nézet, mintha egy játékteremben játszanál). Kritikailag sikeres volt, de pénzügyileg kudarc.



Fontosabb szereplők

Morrigan: a főszereplő, a démonvilág hercegnője, egy szukkubusz, riválisa Demitri, az ereje felét hűgába, Lilithbe zárták.

Lilith: Morrigan húga, szukkubusz, Jedah bezárta Morrigan erejének egy részét, hogy ne legyen túl erős. Nevét a mitológiai sumér istennőről, Lilitről kapta.

Jedah Dohma: ő a főellenség, vissza akarja állítani a rendet a démonvilágban, ő a legerősebb démon.

Pyron: Minotaurusszerű földönkívüli úr, Huitzilokat (hatalmas robotok, amik kiirtották a dinoszauruszokat) küldött a földre, hogy derítsék fel neki a bolygót, el akarta nyelni a Földet, de Demitri megakadályozta.

Dimitri: legendás román vámpírnagyúr, Morrigan családja a démonvilág uralmáért folytatott háborúban legyőzte és a Földre száműzte.

Felicia: egy zárdában nevelkedett macskalány, mikor felnőtt, híres és boldog akart lenni, azt akarja, hogy az emberek és az árnysuhanók békében éljenek együtt.

Jon Talbain: félig vérfarkas, apja vérfarkas, anyja ember volt, a születésekor meghaltak, harcművész.

Donovan: dhampir, apja vámpír, anyja ember volt, felnőve buddhista szerzetes lett, próbálja elnyomni átkozott vérének, és üldözi az árnysuhanókat, Anita útitársa lesz.

Anita: egy árnysuhanó megölte a családját a sze-

me láttára, ennek hatására elvesztette minden érzelmét, pszichikai képességei miatt pedig boszorkánynak könyvelték el az árvaházban.

Donovan vissza akarja neki adni az érzéseit, leginkább a boldogságot.

Hsien-Ko: kínai vámpír, nővérel egybeolvadva vadászák az árnysuhanókat.

Victor: egy örült német tudós által alkotott gölem, van egy kishúga, Emily, aki szintén egy szörny.

Bishamon: egy samuráj szelleme, aki egy elátkozott pánccélban él.

Anime

Van, hogy filmekből csinálnak játékokat, az felemás eredményeket szül. Van olyan is, amikor a játékokból csinál-



nak filmeket. Na, hát az elég rossz szokott lenni (*Need for Speed, Doom, Street Fighter, Tekken, BloodRayne, Super Mario Bros, Far Cry, Mortal Kombat, Aeon Flux*). Egy videójátékadaptációnál nem várunk el bonyolult és fordulatos történetet, mély mondanivalóval.

Hanem a játékban szereplő karaktereket akarjuk vizsgálni, mintegy fanservice az egész, hisz aki nem ismeri a játékot, esetleg ennek köszönhetően fogja majd, de valószínűbb, hogy nem is találkozik vele. És egy verkedős játékot, hogyan máshogy lehetne jobban reklámozni, mint harccal?

De ez a hazánkban is megjelent *Street Fighter*re is igaz. Elég, ha láthatjuk a játékban használt támadásokat és karaktereket újra. Egy csipetnyi társadalomkritika (ember embernek farkasa) pedig sose árt.

Demitri visszatér a démonvilágba, hogy megbosszulja 100 évvel ezelőtti vereségét, és ez felkelti a Démonvilág úrnője, Morrigan figyelmét is, aki már várja. Demitri eltakarta a napot, ezért



az emberek tűzzel-vassal (illetve szerzetesekkel és papnőkkel) hadba indulnak ellene (de persze nem mindenki) és a Darkstalkerek, azaz árnyshanók ellen. Tovább bonyolítja a helyzetet egy furcsa orr nélküli kislány, Anita, kinek korábban elnyomott érzelmei egyre inkább felszínre törnek. És persze idővel Pyron is mozgásba lendül, akivel végül mindenkinek meg kell küzdenie...

Megismerjük Hsien-ko és testvére, Mei-Ling, illetve Donovan történetét, de a 40 perc hosszúságú részek ellenére is túl rövid az OVA ahhoz, hogy sok karaktert bemutasson. Még úgy sem mindenkinek jutott elég játékidő (csak egy-két jelenet), hogy hagytak ki szereplőket. Habár az, hogy 12 szereplőt bele tudtak zsúfolni ennyi részbe, elismerésre méltó, mégis figyelhetek volna jobban az arányokra.

A zenék pörgősek. A harcok látványosak a játékokból átvett támadásokkal. A grafika korához képest (1997-1998) remek, a Madhouse hozta a formáját. A történet sem mond ellent önmagának, le is zárták, úgyhogy egy rossz szavunk sem lehet rá. Egy izgalmas akció anime tiniknek.

Amerikai rajzfilm

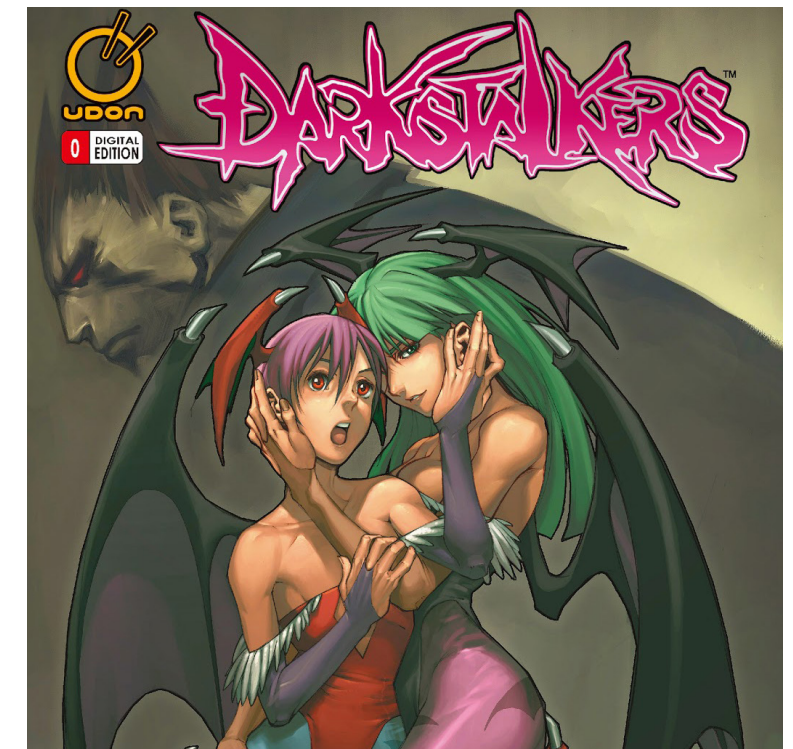
A *Mortal Kombathoz* és *Street Fighter*hez hasonlóan amerikai rajzfilmsorozatot is kapott 1995-ben. S míg a japán OVÁ-kat a hetedik legjobb videójátékadaptációnak választották, addig ezt a második legrosszabbnak, bírálva a silány történet és grafika mellett, hogy a karaktereket ret-



tenetesen lebutították. Ez történik, ha óvodásoknak akarnak eladni tinédzsereknek szánt sztorit. Egyetlen előnye, hogy csak 13 részes.

Képregények

Az Udon Comics főleg *Street Fighter* képregényeket készít Amerikában, illetve számos videójátékhoz adtak ki artbookot (pl. *Dark Souls*, *Devil May Cry*). Ők készítették a *Darkstalkers* képregényeit is.



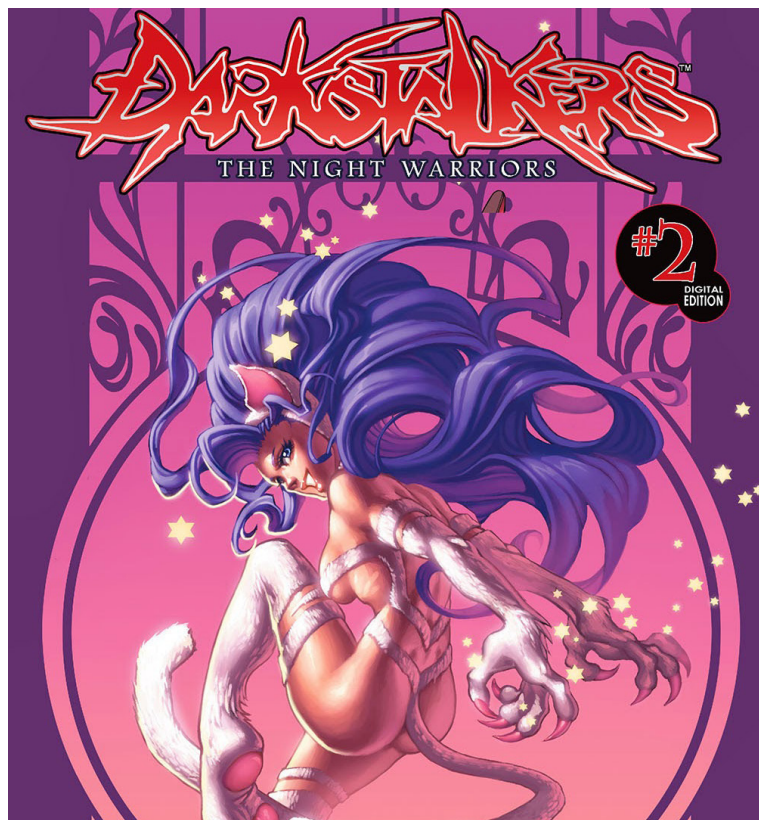
Darkstalkers 0-6. szám (2004-2005)

Morrigan születésével kezdődik, azzal, hogy az ereje egy részét Lillithbe pecsételték. 65 millió éve Pyron a bolygója legerősebbje lett, egyfajta istenné vált, majd miután elnyelte sajátját, szemet vetett a mi Földünkre. Odaküldte a Huitzoloakat, hogy figyeljék az ott élők fejlődését. Árnyshanók vannak a Földön mindenfelé, zombik, félig állat félig ember lények, szörnyek, szellemek, élő páncélok és démonok. Igazából Pyron érkezését vezeti fel azzal, hogy bemutatja a játék néhány főbb karakterét. A 0.-t kivéve minden szám tartalmaz egy egyoldalas humoros képregényt és egy négyoldalas eredettörténetet.

A sztori jóformán el sem kezdődik, hisz jóval hoszszabbra tervezték a sorozatot. Hasonló a helyzet, mint az animénél, hagytak ki szereplőket, de még így is túl sok maradt, hogy elég szerepet kapjanak, ráadásul az anime lezárt történetével szemben itt csak gyakorlatilag felvezetik a semmit. Azaz majdnem...

Darkstalkers: The Night Warriors 1-3. szám (2010)

Folytatja az előző sorozat történetét. Morrigan eljut Demitrihez, Donovan megküzd Bishamonnal, és Pyron megérkezik. Kevesebb szereplőt



mozgat meg ez a történet, mint elődje, de éppen ezért le is tudja zárni a fontosabb szálakat, amiket az előző sorozatban elkezdett, viszont ezért önmagában nem sokat ér. Új szereplőket, ha akarna sem tudna behozni, de ez nem baj. Jobb megoldás lett volna, ha az előzővel együtt 12 részre bővítve készítik el, de hát az anyagiak ezt nem engedték.

Street Fighter VS Darkstalkers 0-8. szám (2017-2018)

Jedah Dohma visszatér Gillel az oldalán. Azam és Rashid elmennek Anakariss piramisába, ahol Lillith már várja őket. Chun-Li, Sagat és Ken egy idegen világban ébred, ahol találkozik Feliciával és Jon Talbainnel. Jedah uralni akarja a világot, és a többiek meg akarják állítani. Az ellentétes érdekek pedig összecsapnak. Ott folytatódik



a történet, ahol az előző sorozatban véget ért, de önmagában is érthető. Ez a legjobban sikerült képregény, kerek, átgondolt, lezárt történet a történet szempontjából fontos karakterekkel. Méltó lezárása a történetnek.

Morrigan szerepelt még a *Street Fighter Legends: Cammy* című 4 részes minisorozatban. Jedah pedig a *Street Fighter Unlimited*ben szerepelt, ami a Street Fighteres előzménye a crossovernek.

Manga

Vampire Hunter 2 kötet (1995-1996):

Az első kettő játék történetét dolgozza fel.

Vampire: Shumatsu no Shisha Victor 2 kötet (1995-1996):

Itt a Náci Németország és a Japán Birodalom hozta létre Victort a II. világháborúban. Morrigan egy kutató, Talbain pedig CIA ügynök. Története érdekesnek, rajzolása elrettentőnek tűnik.

Vampire Hunter: Darkstalkers' Revenge 1 kötet (1996):

A második játék történetét dolgozza fel.

Welcome Nemu Channel: Vampire 1 kötet (1997):

A többitől eltérően ez egy humoros gag manga.

Maleficarum 1 kötet (1997):

Morrigan és Demitri civakodnak, amikor megjelenik Jedah, hogy átvegye az uralmat a démonvilág felett. Donovan megszerzi a kardját. Jon Talbain és Morrigan találkozik. Különálló történetek, de

csak arról mesélnek kicsit, amit a játékokból már tudunk, illetve az amerikai változatba jobban bele van építve.

Vampire Savior: Tamashii no Mayoigo 5 kötet (1998-2001):

Jedah tájékoztatja Morrigan Lillithről, így a szukubusz elindul, hogy egyesüljenek. Eközben Lillith szó szerint beesik John Stateleyhez, egy árva festő fiúhoz, aki megtanítja az élet fontosságára. Így mikor Morrigan megérkezik érte, Lillith inkább választja az életet a fiúval, mint az egyesülést... És jelentek még meg könyvek is, egy hétrészes kínai képregény, illetve antológiák és figurák.



Cosplay

Morrigan és Feliciát gyakran cosplayelik, nemcsak a valóságban, animékben is, például az Ultimate Girlsben. A legikonikusabb videójáték karakterek. Morrigan például Jessica Nigri is cosplayelte már. Lindze Merritt első cosplaje is ő volt, ami annyira jól sikerült, hogy a Marvel Vs. Capcom 3 (lásd a következő szakaszban) hivatalos promóciójára is felbérelték. A spanyol Judy Helsing is cosplayelte, akit pedig azóta már a Playboyban is megörökítettek jelmezben, illetve anélkül is. Feliciát ahhoz képest, hogy mennyire nehéz, szintén gyakran cosplayelik, akár elég élethűen, már amennyire egy macskalányt élethűnek lehet nevezni. Ide a magyar Yuriko Seira és Enji Night jó példa.



„Morrigan és Feliciát elég gyakran cosplayelik, nemcsak a valóságban, animékben is például az Ultimate Girlsben.”

További fontosabb kapcsolódó játékok

Marvel Super Heroes
játéktermek: 1995 Playstation és Sega Saturn:
1997 Playstation 3 és Xbox 360: 2012

Egy átlagos árkád verekedős játék, ahol Anita egy rejtett karakter a japán változatban, és feloldható karakter a 2012-es változatban.

Pocket Fighter
játéktermek: 1997

Playstation és Sega Saturn: 1998

WonderSwan: 2000 Playstation 2: 2006

Árkád verekedős játék gyerekeknek, ennek megfelelően chibi karakterekkel. Felicia, Hsien-Ko és Morrigan játszható benne.



Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes
játéktermek: 1998

Playstation és Dreamcast: 1999-2000

Playstation 3 és Xbox 360: 2012

A Marvel Super Heroes folytatása, itt Morrigan a játszható karakter belőle.

SNK vs. Capcom: The Match of the Millennium
Neo Geo Pocket Color: 1999

Amerikai verekedős Neo Geo Pocket exkluzív játék Morrigan és Feliciával. Baby Bonnie Hood is feloldható benne.



Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes
játéktermek: 2000 Dreamcast: 2000

Playstation 2 és Xbox: 2002 Playstation 3 és

Xbox 360: 2009 iPhone: 2012

A Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes folytatása, itt már Anakaris, Baby Bonnie Hood és Felicia is játszható Morrigan mellett.

Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000
játéktermek: 2000-2001

Playstation és Dreamcast: 2000-2002

Árkád verekedős játék Morriganal, melyben maximum 4 fős csapatokkal lehet harcolni, 30 karakterből lehet összeválogatni a csapatokat.



Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millennium

2001 játékterem: 2001

Playstation 2 és Dreamcast: 2001 Gamecube és

Xbox: 2003 Playstation 3: 2012-2013

Az előző játék folytatása, itt 48 karakterekből lehet összeállítani a csapatokat, de csak Morrigan került bele a Darkstalkersből.

SNK vs. Capcom: SVC Chaos

játékterem: 2003 Playstation 2, Xbox és Neo

Geo AES: 2003-2005

Árkád verekedős játék Demitrirel, az SNK vs. Capcom: The Match of the Millennium folytatása.

Capcom Fighting Evolution

játékterem: 2004 Playstation 2 és

Xbox: 2004-2005 Playstation 3: 2012-2013

Árkád verekedős játék négy játszható karakter van benne (Anakaris, Demitri, Felicia, Jedah) és Pyron a boss.

Namco X Capcom

Playstation 2: 2005

Japán Playstation exkluzív körökre osztott stratégiai játék. Demitri, Felicia, Hsien-Ko, Lilith és Morrigan játszható benne, Huitzil, Lord Raptor és Q-Bee pedig ellenségek.

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars

játékterem: 2008 Nintendo Wii: 2008-2010

Az utolsó árkád 2,5D-s verekedős játék Morrigan-nal.

**Cross Edge**

Playstation 3 és Xbox 360: 2008-2009

Körökre osztott stratégiai játék, amiben csak néhány karakter (Demitri, Morrigan, Felicia, Lilith és Jedah) játszható. Xboxra csak Japánban jelent meg.

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Playstation 3 és Xbox 360: 2011

A Marveles Crossover folytatása. Felicia és Hsien-Ko játszható benne Morrigan mellett.

**Ultimate Marvel vs. Capcom 3**

Playstation 3 és Xbox 360: 2011

Playstation Vita: 2011-2012

Playstation 4: 2016 PC és Xbox One: 2017

Az előző feljavított változata, így kb. ugyanaz a játék, csak jobb, és több platformon jelent meg.

Marvel vs. Capcom Origins

Playstation 3 és Xbox 360: 2012

A Marvel Super Heroes és a Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes remake-je, hasonló a Darkstalkers Resurrectionhoz.

Project X Zone 1-2

Nintendo 3DS: 2012-2013 és 2015-2016

A Namco X Capcom 3DS-exkluzív folytatásai. Ezek is körökre osztott stratégiai játékok, ahol néhány karakter (mindkettőben: Demitri, Morrigan, Lord Raptor, csak az elsőben: Hsien-ko és Jedah, csak a másodikban: Felicia, Pyron, B.B. Hood) játszható.

Marvel vs. Capcom: Infinite

Playstation 4, Xbox One és PC: 2017

A legújabb 2D-s verekedős játék Morrigan-nal és Jedah Dohmával.

És még ezeken kívül is lehetne sorolni játékokat, ahol skinekként jelennek meg, vagy a fegyvereik használhatók, vannak még puzzle és flash játékok, de a felsoroltak a komolyabbak.

A jövő, avagy rövid vélemény

Szerintem a franchise még él, jövőre lesz a 25. évfordulója. Én viszont nem a játéknak (20 éve jelent meg az utolsó saját játéka, ami nem a korábbiak újrakiadása) vagy a mangának (17 éve jelent meg új belőle) látnám az értelmét, hanem a képességnek. Nem kimondottan a játéknak vannak rajongói (kinek mond bármit a Darkstalkers cím?), hanem inkább a karaktereknek (Felicia cosplayjel relatíve gyakran találkozni). Az idén megjelent képesség elég jó lett. Játék úgy lenne jó, ha a Street Fighter V-hez hasonló újításokkal készülne el. Na meg persze egy animében sem csalódnánk.

Források:

wikipedia.com

cosplay.hu

darkstalkers.wikia.com

emuparadise.me



FANTASY EXPO

ÍRTA: HIROTAKA

COSPLAY PARTY - ANIME PIAC

A Ferencvárosi Művelődési Központ (továbbiakban: FMK) már sokadik alkalommal ad otthont a cosplay.hu által szervezett rendezvényeknek. Most szeptemberben, egészen pontosan 22-én két jó ideje futó eseményt kötöttek össze a Fantasy Expo név alatt, ahol animések, cosplayesek és természetesen a fantasy szerelmesei tölthettek el egy remek napot. Persze nem hiányoztak a gamer és társasjáték programok sem.

Miről is van szó? A magazin olvasóinak (meg szerintem sokaknak) nem kell bemutatni a Cosplay Party (AniMagazin 42.) nevű eseményt, jó pár éve létezik már. Ugyancsak több éves múltra tekint vissza az Anime Piac is, ahol lényegében bárki jelentkezhethet árusnak, ha animés, japános, fantasy, sci-fi, gamer, handmade akármit szeretne pénzzé tenni. Mindkét rendezvény évente kétszer van. Ezúttal a szervezők, vagyis a cosplay.hu és az idén 15 éves Magyar Anime Társaság fogta ezt a két eseményt és egybegyúrta, ami kimondottan jó

ötletnek bizonyult. El is jöttek szép számban az emberek, ki cosplayben, ki pedig közönségnek öltözve.

Az FMK alapvetően nem egy nagy hely, de kisebb rendezvények szervezésére tökéletes, ráadásul most esett át egy alapos felújításon, ami által modern belsőt kapott. Bár a színházterem és a slozi még vár a plasztikára.

Fél 10-től lehetett bemenni, a jegye mellé mindenki megkapta a programfüzetet, szavazólapot és 500 Ft levásárlására jogosító kupont. Belépve az előtérben volt infópult és infótábla, térképpel és programlistával, valamint büfé, székekkel és asztalokkal. Továbbá itt és a beljebb lévő teremben kapott helyet a fent részletezett anime piac. Mindenféle cuccot lehetett vásárolni, figurát, kitűzőt, mangát, fülbevalót, cosplay kiegészítést meg még a jó ég tudja, mit. Viszont érdekesebb volt alaposan körülnézni, mivel a legtöbb árus nem egyféle terméket árul, mindenki kedves, és több helyen érvényes a „ha veszel még valamit,

akkor az egyik olcsóbb” vagy „alkudni lehet” filozófia.

A bejáratnál jobbra volt a színházterem, ahol a színpadi programok kaptak helyet, de ezekről később írok.

Az előtérből nyílt egy folyosó, ahol a cosplayes klubok kiállítói kaptak helyet, illetve egy tornaterem, ahol nagyon sokféle társasjátékkal, szerepjátékkal lehetett játszani egész nap.

Itt az egyik teremben lett volna az Amai matsurija is, de sajnos ők betegség miatt nem tudtak jelen lenni. Reméljük, legközelebb minden rendben lesz. Itt voltak a cosplayes öltözők is, ami egyrészt tök jó, hogy van, ám a verseny előtt a folyosón téblábolók elég nagy tumultust okoztak. El lehetett férni, de ha mondjuk a várakozás a folyosó végében lett volna, az megoldotta volna ezt a kis gondot. Persze ez szórszálhasogatás. Inkább csak azért írtam le, mert alapesetben nem zavar a tömeg, de az ember nem akar beleakadni vagy más módon esetleg kárt tenni a cosplayben.

Volt emelet is, ahol a teljes gamer részleg kapott helyet, lehetett tolni a Just Dance-t, vagy az Injustice 2-t. Vagy lehetett nyomulni Nintendo Switch-csel. Versenyből sem volt hiány, itt Mario Tennis, LOL, Tekken és Just Dance volt a palettán. Aki pedig régi motoros, annak a retró konzolok okoztak örömet.

Egész nap jöttek-mentek az emberek, az FMK minden szegletében voltak, hülyültek, dumáltak, vásároltak, nézték a programokat. Egy szóval remek volt a hangulat és nekem, mint ős

conrajárónak sokszor a régi rendezvényeket juttatta eszembe, bár annál azért profibb szinten.

No de lássuk a színházterem programjait. Ám előtte muszáj leírnom, hogy imádom az elrendezését. Mivel a széksorok emelkednek, így nem alakul ki az a helyzet, hogy az eléd ülőtől nem látsz jól.

Mit kínált tehát a Fantasy Expo színpada? 10 órától AMV-k emelték a hangulatot egy órán keresztül.





Itt meg kell jegyezni, hogy egy-két videó lehetne hangosabb. Utána egy kórus előadása következett, akik a Star Warst idézték meg a közönségnek. Nekem nagyon tetszett ez a program és szívesen látnám/hallgatnám őket újra akár más film vagy játék zenéssel. Majd néhány kemény Star Trek rajongó megmérethette magát egy kvízen.

Ezt követően Japáné és az animéké volt a főszerep. Indulásnak az Anime Falatkák néven futó programban a Hakumei to Mikochi első részét vetítették le, majd Yosakoi táncbemutató következett. Bizonyára többen nem tudják, miféle tánc lehet ez, bevallom elsőre én sem vágtam. Ez egy japán táncstílus, ami a hagyományos mozdulatokat keveri a modern stílusú zenével, az első yosakoi fesztivált 1954-ben rendezték Japánban. Meglehetősen látványos, dinamikus produkció volt, szintén mehet a „szívesen látnék még ilyet” halmazba.

Tánc után jöjjön az ének: Shironeko következett a színpadon, akinek immár ez volt a har-

madik koncertje. Fél órában adott elő anime openingeket, pl. *SnK3*, *Tokyo Ghoul*, *Mahoutsukai no Yome*, *Yuri!!! on Ice*, *Naruto*, *Slayers* stb. Összesen kilenc számot hallhattunk, valamelyiket OP verzióban, valamelyiket pedig teljes hosszában. Szuper koncert volt, élveztük, Shironeko sokat fejlődött az első fellépése óta, és bár még kell a tapasztalat és a szereplés, de meglátszik a gyakorlás. Aki egyébként kíváncsi rá, iratkozzon fel a youtube csatornájára, de mi is megosztjuk a videóit az AniPalace facebook oldalán. Továbbá egy interjút is olvashattok vele az [AniMagazin 40.](#) számában.

A fergeteges és közönségvonzó koncert után a cosplayverseny következett, amire nem csak előzetesen, de helyben is lehetett nevezni. Változatos kosztümöket láthatunk, főleg gamer kategóriából, de felbukkant egy-egy anime is azért. Alap, hogy megtelt a színházterem, hisz mindig is a cosplay vonzotta a legtöbb embert.

A cikk elején említettem, hogy idén 15 éves a MAT, nos így nem maradhatott el a beszélgetés sem. A MAT vezetése beszélt a kezdetekről, nehézségekről és persze a remek élményekről. Még az első elnök is hozzászólt, akit Londonból kapcsolnak be a műsorba. Maga a beszélgetés egészen érdekes volt, csak valahogy felkészületlennek éreztem, volt, hogy megakadt a beszélgetés menete, egy-egy ponton úgy éreztem, hogy senki nem tudja, hogyan tovább. Jó lett volna régi képeket is kivetíteni. Bár utóbbit mondták, hogy



valamiért nem jött össze. De vajon mi lehetett a gond?

Ezt követően ismét a zenéé és a táncé lett a főszerep, a Magyar Just Dance bajnokság kapott helyet a színpadon.

Sajnos innentől kezdve nem tudok érdemben beszélni a programokról, ugyanis kajabeszerzés következett, majd a barátunk árupultjára vigyáztunk. Továbbá, mivel betegséggel küzdöttem, ezért 17 óra környékén eljöttünk, amit na-



gyon sajnállok, mert szívesen maradtam volna végig, és legnagyobb sajnálatomra két találkozó sem jött össze.

Mindenesetre akik maradtak, azok a 3D nyomtatásról hallhattak előadást, ez amúgy érdekelt volna, hogy milyen. A lelkeseknek utána kvízzjáték is volt, és a délután sem telhet anime nélkül, ekkor a Mahoutsukai no Yome első részét lehetett megnézni. Az eredményhirdetés után pedig este 7 órakor mindenki egy remek nap élményeivel mehetett haza.

Úgy vélem, hogy igazán szuper kis nap volt ez, aki eljött, az biztos talált magának valamilyen programot vagy aktivitást, amin részt vehetett. A szervezéssel sem voltak orbitális gondok, a látványos emberhiány ellenére minden remekül működött. Sokan találkoztak, bandáztak, vásároltak. Reméljük, legközelebb is ilyen remek lesz.



TOKIÓI KIRUCCANÁS

ÍRTA: CATRIN, HIROTAKA

Az AniMagazin történetében már két japán úti beszámolót olvashattatok, az elsőt Miichan jóvoltából (AniMagazin 33.), a másikat pedig az Animológia youtubere, Saci írta nekünk (AniMagazin 39.). Mindketten máshogy utaztak, és mást láttak kedvenc szigetországunkban. Most pedig itt a harmadik, melyet Catrin és jómagam tettünk meg. Egy hetet töltöttünk Tokióban és nagyon sok mindent láttunk. A kötelező tornyoktól kezdve, Akihabara mélyén és a Comiketén át egészet a Yuri on Ice vagy Shingeki no Kyojin kiállításig.

Utazás és érkezés

Az utazásszervezést nem lehet elég korán kezdeni, ez még a Balatonra is igaz, hát még Japánra. Mivel a foglalásokkal nem akartunk vacakolni, ezért januárban felkerestük a Japán specialista irodáját utazási szándékunkkal. Repülőjegy és szállásajánlatot kértünk, a napi programokat mi szerveztük meg. Körülbelül három hét alatt több

ajánlatot megtekintve, végül az Emirates járatát választottuk Dubai érintésével. Szállásnak pedig a Tokyo Stationtól 15 perc sétára lévő hotelt szemeltük ki. Augusztus 8-án utaztunk, így addig bőven volt idő megtervezni, hogy hova menjünk, melyik napon mit nézzünk meg. Átnéztük a közlekedési hálózatot, meg még sok-sok mindent.

Hosszú volt az út, Dubai-ig 5 óra egy Boeing 777-esen, onnan meg még 10 Tokióig egy Airbus A380-ason, ami jelenleg a legnagyobb utasszállító repülőgép. Akárhogy is nézzük fárasztó volt, de legalább bőségesen kaptunk kaját. Tokióba érkezvén kitöltöttük a szükséges papírokat, kötelezően ujjlenyomatot vettek és lefotóztak, de amúgy minden zökkenőmentesen zajlott és 1 óra alatt a transzferrel a szállodában voltunk. Ekkor már este 21 óra volt, de hát nehogy már aludjunk, tettünk egy kört a környékünkön és a Tokiói vasútállomáson megvettük a Suicát, azt a feltöltőkártyát, ami minden közlekedési eszközön használható. Mivel a tömegközlekedés távolság alapú, a kártyát

csak oda kellett érinteni a kapun lévő panelre belépéskor, kilépéskor ugyanez, és ekkor levonja a megfelelő összeget. A kártya előnye, hogy sok itautomatánál is használható volt. Hazafelé még vásároltunk ezt-azt a sok éjjel-nappali egyikében.

Akihabara

Már a tervezéskor egyértelmű volt, hogy az első nap Akihabarában fog telni. Szerencsére csak két metrómegállóra volt a szállásunk. Nos mindenki tudja, hogy Akiba az animés mennyország, de ott lenni és átélni, bőven több, mint amit el tud képzelni az ember. Anime boltból anime boltba mentünk, összesen 12-ben jártunk, amik egyenként hat emeletesek. Amilyen animés terméket itt nem lehet kapni, az nem létezik. Figura, kitűző, kulcstartó, manga, stb-stb., szerintem nem is kell részletezni. A legújabb címekhez tartozó termékeknek azért megkérjük az árát, de egy mappát, kitűzőt, már 350-400 jenért (800-1000 Ft) lehet kapni.

A mangák olyan 500-800 jen között mozogtak (1200-2000 Ft). Ám, ami már kicsit régebbi, értsd nem a mostani szezonban fut, annak már csökkent az értéke. Sőt a legolcsóbban, akár fancucc, akár manga vagy figura, a second handban



lehet vásárolni. Ezek lényegében teljesen újszerű állapotban vannak, a figurák jó része még kibontatlan. Itt a mangák olyan 200 és 500 jen között mozogtak, figurákból már 2-3 ezer jenért (5000-7500 Ft) egész szépet kapni.

„Anime boltból anime boltba mentünk, összesen 12-ben jártunk, amik egyenként hat emeletesek. Amilyen animés terméket itt nem lehet kapni, az nem létezik.”



Sőt a prize-okat pár száz jenért is kiturkálhatjuk. Egy-két helyen csak úgy nejlomba csavarva 400 jenért voltak figurák, törölközők stb., kitéve egy kosárba. Szóval nagyon változatos az árufelhozatal és az árak is. Hogy saját példát is mondjak: 1200 jenért vettünk kifesthető, összerakható Nausica figurát, a járgányával együtt, 200 jenért vettünk Nozomi chibi figurát a *Love Live*-ből és 2400 jen volt egy nagy *Genshiken* pakk, amiben 10 kis 7 centis figura, plusz kiegészítők voltak. Persze ez utóbbihoz nem volt doboz és nejlonzacsiba volt beleszórva. Tény, hogy nagyon alaposan körül kell nézni, de még így is akkora a választék, hogy az olcsóbb dolgok is viszik a pénzt és észre sem veszed. Bár vannak dolgok, amiket egyszerűen nem lehet otthagyni. Ilyen volt az újnak számító *Fate/Stay Night: Heaven's Feel* mangájának kötete, amit 350 jenért zsákkoltam be.

Kiemelném a fenti mondatomat, hogy fontos volt a körbenézés, mert a boltokra az a jellemző, hogy bár hat emeletesek, mindegy, hogy egy

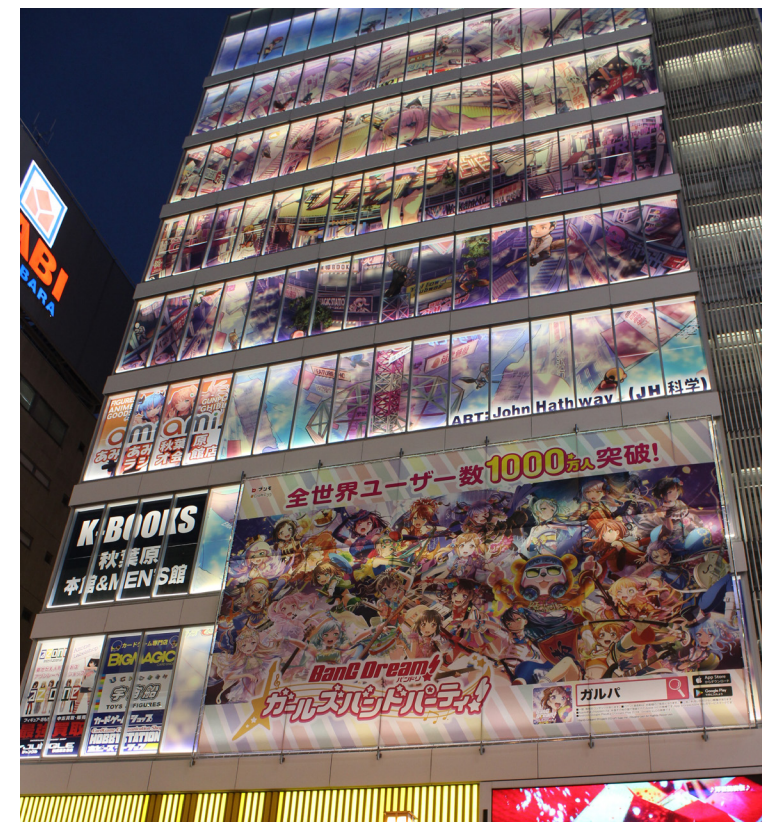
cég vagy több különböző van az épületben, de emeletenként lehet, illetve kell fizetni és sosem tudhatod, mit látsz a következő emeleten. Ezért vásárlásonként jár zacskó, amit leragasztanak, mivel azt már kifizetted.

Szerencsére a boltokban van légkondi, amit életmentő, mert az utcán valami iszonyatosan meleg és fülledt párás volt augusztusban. Az épületeken egyébként animereklámok tömkelege, a legnépszerűbb címekből. És, hogy mi a népszerű náluk, ergo, miből láttuk a legtöbb cuccot? Nos, mindent vitt a *Fate univerzum* (FGO, FSN), ezenkívül szembe jött velünk, ha kell, ha nem a *Love Live*, *Dragon Ball*, *Yuri on Ice*, *Wotakoi*, *Yuru Camp*, *Touken Ranbu*, fiúidolos cuccok, *Steins;Gate*. A mostani szezonból a *Banana Fish*, *Yama no Susume*, *Harukana Receive* és a *Shingeki no Kyojin*. Persze nagy örömmre a *Kingdomot* is mindenhol megtaláltam. Ottlétünkör pedig épp *Bang Dream* event volt. A legújabb mobilos játékok, meg visual novelek abszolút top, ha reklámról van szó.



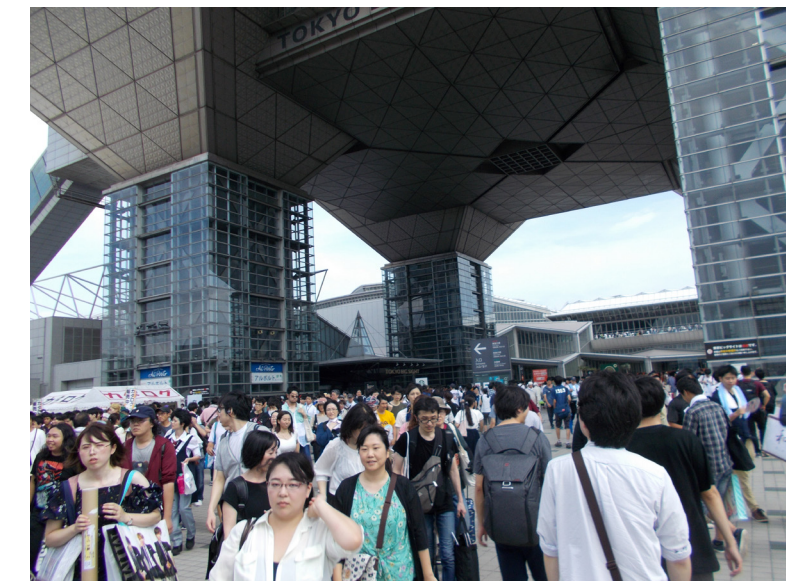
Hamar eltelt ez a nap, és észrevettük, hogy alig ettünk, vacsoraidőben pedig szinte lehetetlen beülni Akibában, így jó otakukhoz mérten beültünk a Burger Kingbe. Mindenkit megnyugtatok, olyan, mint itthon. Leszámítva, hogy nem láttunk be a konyhába.

Este realizálódott, hogy jó, hogy egy egész napot szántunk erre, de nem eleget, így a héten még kétszer visszatértünk ide, mivel a fő stratégia az volt, hogy nem vásároljuk tele magunkat azonnal, hanem mérlegelünk. Ez jól bevált. Persze máshol is betértünk az animés-mangás boltokba: pl. Ikebukuróban, Shibuyában, Uenóban, ami további költsézésre adott okot.



Comiket

Ha már Akibával kezdtem, akkor maradjunk az animéknél, később meg majd jön a többi, kulturális élmény. Pont úgy időzítettük, hogy valamilyen időt el tudjunk a conon tölteni. Ez a Comiket második napjának 14 órától 17-ig tartó időszakára esett (ekkor zárt amúgy). Hát ez egy élmény, nagy élmény. Elképesztően sokan vannak, az animék, amiben láthatjuk, nem hazudnak. A saját termékeiket, főként doujinshiket áruló árusok két hatalmas pavilont kaptak, ami egyenként is nagyobb, mint a Hungexpo legnagyobb, A pavilonja. Itt moe, BL, hentai, és egyéb doujushiket, fanmade kitűzőket lehetett venni. Padsorok végeleáthatatlan sora és asztalonként más árus. Én egy remek macrossos kitűzőt szereztem be, egy vásárlásért nagyon hálás rajongótól. Catrin természetesen YoI és *Macross* cuccokkal lett gazdagabb.





Aztán volt három pavilon rész a cégeknek. Itt hivatalos cuccokat lehetett venni, posztert, falivásznakat, kitűzőket, törölközőt, pólót stb. A doujinshi résznél csak a tömeg zaja volt, itt már a pultoknál a népszerűbb animék vagy játékok tra-ilerei mentek. Itt is a már felsorolt címek voltak többségben, különösen a *Fate*, *Yuru Camp*, *Wotakoi*, *Yama no Susume* és a játékok. Volt pár cosplayer, de alapvetően a nagyobb cp-s részleg külön volt, amiért belépőjegyet szedtek. Itt említeném meg, hogy a Comiket többi részére ingyen lehet menni. Tetszett még, hogy rengeteg reklám-cuccot is ingyen osztogattak. Így szereztem pl. *Harukanás* és *Toaru Majutsu no Index* 3-as legyezőt. A5-ös KyoAni mappát, amin vegyesen voltak képek, meg A4-es *Donten ni Warau-s* mappát, és persze sok prospektust, amihez már az elején beszereztem egy A3-as méretű animés papírszatyrot is. Persze azért pár fancuccot is vásároltam. Külön poén volt, hogy a helyszínen működött posta, amivel a vásárolt cuccokat a japánok haza-

postázhatták. A tájékozódás könnyű volt, voltak kihelyezve térképek és emberterelő kordonok a megfelelő helyen, plusz minden csarnokban infópult.

Bár nem a Comikethez kapcsolódik, de a közelében áll az időnként változtatott *Gundam* szobor is (jelenleg az *Unicornból*), mivel a két helyszín, a Big Sight és a Divercity Plaza is az Odaiba sziget északi felén található. Így japános conozás után meglátogattuk ezt a helyszínt is, ahol szín-



tén egy - az új Gundam sorozathoz kapcsolódó - eventbe sikerült belebotlanunk a Gundam Café mellett. Akik erre járnak, azoknak pedig kötelező felülni az animékben is rengetegszer megjelenő színes óriáskerékre is, ami pont a Comiket és a szobor között található.

Animés kiállítások

Utolsó animés fejezet következik. Három ilyen kiállítást néztünk meg. Név szerint a Ghibli múzeumot, a Shingeki Galleryt és a Yuri on Museumot (de rengeteg hasonló, főként időszaki programot találni).

Ghibli múzeum (- Hirotaka)

Ha valaki egyénileg megy, a jegyvásárlás kicsit macerás. Az augusztusra érvényes jegyeket július 10-től kezdik csak árulni online. Egészen pontosan 10-órától japán idő szerint, ami itt éjjel 3. Ergo fel kellett kelni akkor, mert olyan nagy az érdeklődés, hogy 1 óra alatt elfogynak a jegyek az egész hónapra. Talán csak pár darab marad. A jegyvásárlásnál a szerver annyira túlterhelt, hogy tizedszeri próbálkozásra sikerült csak eljutni az adatok megadásáig, ami nem csak név és e-mail cím, hanem japán tartózkodási hely, útlevélszám is (ellenőrzik a helyszínen).

No de a múzeum. Tokió külvárosában van, Kichijoujiban egy parkban, már az egész épület nagyon hangulatos, mint egy mesebeli ház, színes

falak, amit benőtt a növényzet, a tetején a laputás robottal és egyéb laputás helyszínekkel. Kint lehet fotózni, az épületben sajnos nem.

Odabent hasonlóan elvarázsolt az egész, fém csigalépcső, századfordulót idéző lift és lámpák. Mintha egy Ghibli filmbe csöppentünk volna. Elsőként Miyazakai legújabb kisfilmjét néztük meg, a *Boro, the Caterpillart*, ami egyben mókás, egyben trollkodás is. Ezt csak itt vetítik. Utána végigjártuk a múzeumot.



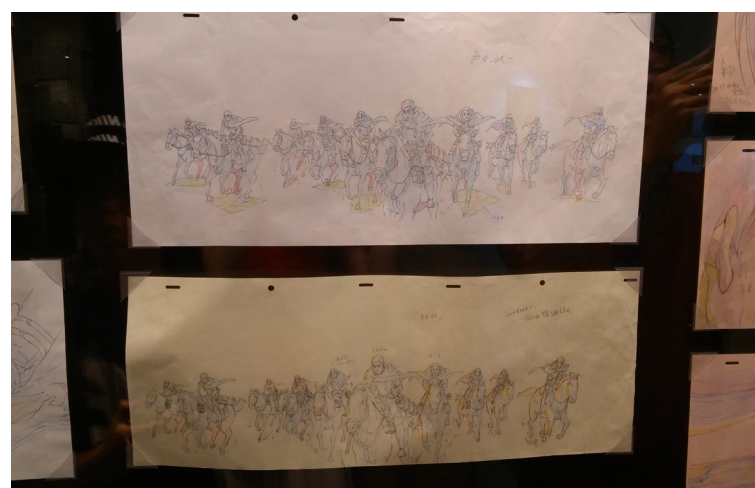
A termekben, amiket dolgozószobaként rendeztek be, inspirációs anyagok, rajzok, könyvek, képek, storyboardok voltak kiállítva a filmekből. Lényegében megismertük, hogy készül egy film, az ihlettől a mozgóképig. Régi vetítőgépen nézhetjük, hogy elevenedik meg egy karakter, képkockáról képkockára.

Be volt rendezve a Laputából a kalózhajó konyhája, élethű műanyagételekkel, és külön szoba volt a Ghibli filmek kajálós jeleneteinek. Volt még macskabusz gyerekeknek, és egy könyvtárszoba, ahol artbookokat, inspirációs könyveket lehetett nézegetni és persze vásárolni is. Ám volt külön ajándékbolt, ami irreálisan drága és még annál is drágább. De egy laputás lebegőkövet szereztem magamnak. Mindenképp egy pozitív, felejthetetlen élmény.

Shingeki Gallery (- Catrin)

Ez a program nem volt betervezve, de be tudtuk szorítani, bár emiatt Ikebukuróba is kétszer látogattunk el, amit egyáltalán nem bántunk. Szerencsére az új évadnak köszönhetően pont most nyitott ez a kiállítás, így újdonsült Erwin-Levi fanságom miatt bántam volna, ha kimarad.

A helyszín a Sunshine City pláza volt, ami egy hatalmas szórakoztató centrum (van itt akvárium, planetárium, Pokémon és J-World részleg), a Shingeki Gallery mellett egy shoujo-idol cuccból



„Megcsodálhattunk egy rakás storyboardot, kulcsjelenetet, artot, sőt kard replikát. Lehetett pózolni az oszloppal, ahová a tárgyaláson Erent kikötözték, egy falhoz állva pedig bárkinek ronda óriás fejet generáltak, amit animálva „csodálhattunk”.”

is kiállítást tartottak, mindkettőre nagy sor vára-kozott, de hamar bejutottunk. Ahogy sok másik helyen, itt is ránk szóltak, hogy ne használjuk a fényképezőgépeket, de ez most nem volt egyenlő azzal, hogy egyáltalán ne fotózzunk. Mobillal ugyanis mindenki annyi képet lőtt, amennyit nem szégyellt... de videózni tényleg nem lehetett. Körülbelül 8-10 különböző méretű teremben kanyarogtunk rengeteg egyfolytában fotózó japánnal. Megcsodálhattunk egy rakás storyboardot, kulcsjelenetet, artot, sőt kard replikát. Lehetett pózolni az oszloppal, ahová a tárgyaláson Erent kikötözték, egy falhoz állva pedig bárkinek ronda óriás fejet generáltak, amit animálva „csodálhat-



tunk”. Két kedvenc részem volt: ahol a részletes épület rajzokat, helyiség terveket láthattuk és ahol még befejezetlen animációs videókat nézhattunk, látva egy-egy jelenet készülésének folyamatát.

A galéria végén következett a vásárlás. A limitált fancuccok megszerzésének reménye is erősen motivált erre a programra: szerettem volna egy Erwin és egy Levi akril figurát venni, de sajnos az összes karakter-fancuccot csak random lehetett megkapni. Így nem kockáztattam, mindent pedig nem akartam felvásárolni, végül beértem egy mappával, amin ugyanaz a kép látható róluk.

Yuri on Museum (- Catrin)

Drága Yurim végül azért került az utolsó helyre, mert Hirotaka így rangsorolta ár-érték és saját benyomása alapján a kiállításokat, és az az igazság, hogy objektíven teljesen egyet is értek vele. Sokkal több cuccot és az anime készítésének a folyamatát is be lehetne mutatni... Szubjektíven viszont óriási hájp volt ezt a néhány termet végignézni és szuvenírekkel gazdagodni. De hol is jártunk és mit is láthattunk?

A Yuri on Museum egy vándorkiállítás, amit mindig más városba visznek, szerencsémre most nyáron Tokióban volt, azonbelül is Roppongiban, így megint egy másik, nyugodtabb arcát nézhetjük meg a városnak. A múzeumban screenshotokat és új artokat csodálhattunk (amiket neten már mind láttunk, tehát tényleges újdonság nem volt), miközben a seiyuuk társalgását hallgathatjuk a fülkékben.





Szerencsére az audioguide-hoz kaptunk angol fordítást is, és több karakterpár közül választhattunk. Hirotaka Yurio és JJ baromságaitól várt némi mókát, én pedig naná, hogy a részeg Viktort és Yuurit hallgattam. A néhány terem fő látványosságát a kiállított, profin elkészített koris fellépőruhák és a lifesize méretű Viktor és Yuuri szobor adta, utóbbinál fotózhattunk is. Sajnos kicsit sokan voltunk, így nehéz volt úgy fotózni, hogy ne lógjanak bele. Kedvencem a szobrok mellett Hiramatsu új artja, továbbá Viktor és Yuuri páros-fellépőruhája volt, ahol még a gyűrűk is ott figyeltek a babák ujján.

Az ajándékboltban kicsit nagyobb választékra számítottam, de így sem panaszodom, ki felé menet pedig a jövőre érkező movie plakátját és reklámját csodálhattuk. HÁJP.

Utazás a városban

Tokióban minden napunkat magunk terveztük, mi döntöttük el, hogy hova és milyen sor-

rendben megyünk. Így elengedhetetlen volt, hogy valamennyire kiismerjük a tömegközlekedést, hogyan fogunk utazni A-ból B-be és mennyiért.

Tokióban ez eléggé máshogy működik, mint nálunk. Először is távolságalapú. Tehát, nem úgy van, hogy veszel egy jegyet és azzal vagy 2 megállót mész, vagy 10-et. Az állomások közti távolság a lényeg. Minden útnak más értéke van, és ennek megfelelő jegyet lehet venni az automatából. Például ha egy állomásra eljutni 250 jen, akkor 250 jenes jegyet kell venni, amit bedugsz a jegykezelőgépre az állomásra bemenet, kifelé meg elnyeli. Nos ez turistaként meglehetősen macerás. Mi többféle lehetőség közül (van napi bérlet is) a Suica kártyát választottuk. Ez lényegében egy feltöltőkártya, amit az állomásokon lehet automatából megvenni, 500 jenbe kerül. Bármekkora összeggel fel lehet tölteni és hajrá, jöhet az utazás. Ezt csak oda kell érinteni a kapuhoz be és kimenet, az pedig levonja a megfelelő összeget. Ha pedig lefogy a pénz, újra lehet tölteni. Rendkí-

vül egyszerű, ráadásul az automaták tudnak angolul. Emellett sok italautomatánál is lehet használni ezt a kártyát. Nagyon hasznos. Ezzel a kártyával lényegében az egész városban, metrón, vonaton simán utazhattunk.

Tornyok

Mindenképp része volt a programunknak, hogy a Tokyo Tower (92.oldal) és a Skytree (*Ani-Magazin 44.*) megnézzük. Elsőként a Tokyo Towerrel kezdtük, ami egy rendkívül kellemes élmény. Sokkal jobban bejött, mint a Skytree. Reggel érkezünk és nem volt sor, simán mehettünk be a liftekhez. Itt tapasztaltam meg először az emberirányító emberek hasznos, ám sokszor felesleges létét. Amellett, hogy kordon és táblák is vannak, hogy merre kell menni, még ezek mellett emberek is állnak, főleg a fordulópontokon, és mutatják, merre folytasd utadat. Mintha amúgy átszakítanám a terelőszalagot. Mindenesetre kedves

dolog, ám sokadjára idegesítő, pláne amikor olyan helyen áll, ahol amúgy sem tudnál másfele menni, mint amerre mutat az illető, mert pl. ott egy fal. Felérve a toronyba lefotóztak a panorámával, aminek egy kis formátumú újsághír dizájnú verzióját ingyen megkaptuk a túra végén. Továbbá amíg várni kényszerültünk (3 percet) a legfelső szintre szállító liftig, addig kaptunk egy kis műanyag pohárban zöld teát. Ez a két szolgáltatás amúgy nagyon pozitív hatással volt rám.

Valahogy azt éreztem, hogy tényleg örülnek, hogy ott vagyok és akarnak adni valamit a pénzeért. Közben még egy kis információs előadás is volt az alapításról, sajnos ez csak japánul volt, így semmit nem értettem. De volt egy érdekes dolog: mikor bementünk a szobába, ami könyvtár-dizájn kapott, a falon lógott két fekete-fehér kép. Tényleg meg nem mondta volna senki, hogy az nem kép. Mindenki meglepődött, amikor a két képen lévő úriember (az alapító és a tervező) elkezdtek beszélgetni. Persze itt már látszott, hogy ezek képernyők, de elsőre nagyon meghökkentő volt.

Ezután irány a legfelső emelet 250 méteren. A kilátás pazar minden irányban, jól megsejmelhető a város. Nagy élmény. Ezután vissza le, a középső szintre, majd az ajándékboltba és az animés boltba. A torony lábánál van a One Piece Tower is, de az külön belépős, mi kihagytuk.

Ilyen élmény után a Skytreenek fel kellett kötni a gatyáját, de bevallom nem volt olyan a hatása. A torony jóval modernebb és magasabb is. Míg az előző 333 méter magas, addig ez 650 méter. Drágább is. Itt egy kis sorbanállás és táskellenőrzés után már röpít is fel az öt lift egyike. Elsőként a 350 méteres szintre, tehát már magasabban voltunk, mint maga a Tokió torony. Ez a rész egyébként három emeletes, le lehet menni a 345 és 340 méteren lévő kilátóterekbe, ahol kávézó, étterem, ajándékbolt, sok pénzért fotókészítés várja az embert. Itt semmi sincs ingyen. A kilátás pedig fantasztikus, nekünk kicsit párás volt, de így

is sok mindent láttunk, nehéz vele betelni. Utána megvettük a jegyet a következő szintre, ami 450 méteren volt. Innen is pazar a kilátás, díszítésnek pedig most valami csajzenekar évfordulója volt.

Aki tehát erre jár, javaslom mindkét tornyot, de ha csak az egyiket, akkor én a Tokyo Towert preferálom. Ha pedig többet olvasnátok a tornyokról, kattintsatok a fejezet elején lévő linkekre. Mindkettőről Saci írt, előbbiről a mostani, utóbbiról a 44. számban.



Templomok és szentélyek

Nem lehet Japánba menni úgy, hogy ne látogassunk meg sintó szentélyeket és buddhista templomokat. Ezekből természetesen a tervezettnél több is útba esett. Elsőként rögtön a szállás közelében volt egy kicsi, az utcasarkon. Sankou Inaru szentély, tényleg csak egy kis szentélyépület és egy torii kapu. Kicsit tovább menve a metróállomás felé, egy még kisebb szentélyt, a Tachibana Inari szentélyt találtuk, ami az utca szélén áll. Ez egy mellmagasságú fallal körülvett kb. 5-6 négyzetméteres terület. A következő állomás már sokkal nagyobb volt, a Tokió Torony felé botlottunk bele a Zozo-ji buddhista templomba. Ez már egy igen méretes darab, szép kapuval, előtérrel és parkkal körbevéve. Be is mentünk, páran imádkoztak, így mi is megtettük a magunk fogadalmát. (*AniMagazin 27.*) Ez egy kevésbé díszes templom, mérete ellenére alig van berendezve, de pont ezért tetszett nagyon.



A következő helyszín már tervezett volt, az Asakusa Kannon templom. Itt az egész negyedről sütött a tradíció, kis házak, kocsmák, árusok. A jól ismert kapu után vagy egy kilométernyi árusor, ahol csupa japános szuvenírt lehetett kapni, evőpálcikától kezdve, a hűtőmágnesen és nasikon át a jukatáig mindent. Aki itt nem tud ajándékot venni az otthoniaknak, az sehol. A japán rendkövetés előnye talán itt mutatkozott meg leginkább, mivel az emberek nem összevissza mentek, az amúgy nagyon zsúfolt utcán, hanem az egyik oldal a templom irányába, a másik a kapu irányába hömpölygött.

Elértünk végül a templomhoz. Obon révén meglehetősen sokan voltak, de ennek ellenére is remek élmény. Körbejártuk a kis matsurit, ettünk csokis banánt, húztunk szerencsecetlit. A kertje nagyon szép, több szobor és érdekes köemlék van ott, pl. az, amire Matsuo Basho vésett egy haikut. A templom gazdagon díszített, tipikus buddhista templom, fényképezni bent nem lehet.



A pagodába se lehet bemenni, csak körbejárni, de ettől még nagyon szép.

A következő állomás másnap a Meidzsi szentély volt. Ez sokkal jobban tetszett és más is a környezete. Magas fák alkotta parkban kell végigsétálni, át a torii kapun, majd szakés és boros hordók mellett. A szentély elképesztően minimalista, épp valami felújítás is volt a belső templomban. Mindenesetre itt is megtettük az imát, a szokásos kézmosással kezdve (*AniMagazin 26.*). A csendes környezet, a letisztult dizájn és a kevés ember nagyon nyugtató volt egyszerre.

Utolsó tokiói tartózkodásunk napján még 2-3 templomot és szentélyt néztünk meg. Elég sok van itt, de idő hiányában csak pár pillantást vetettünk rá. Itt a kedvencem az Ueno Toshogu, amit 1627-ben emeltek, 1651-ben pedig felújította Tokugawa Iemitsu, Ieyasu unokája. Páratlanul szép aranyozott díszítése van.



Kamakura és a Fudzsi

Kicsit az előző témához is tartozik, de mégis ide írom, hogy voltunk még egy templomban, Kamakurában. Egy óra utazás Tokiótól, egy kis séta és máris a nagy Buddhánál találtuk magunkat. Körülötte van egy kis kert, templomépületek és persze ajándékboltok. A szobor Japán második legnagyobb Buddha szobra a maga 13 méteres magasságával, amit eredetileg a XIII. században öntöttek. Egyedül ebben a templomban kértek belépőt, ami 200 jen, a szoborba való bejutás pedig 20 jen. Belül nagyon meleg van, hiszen a napon lévő bronzszoborról van szó, és semmi mást nem látni csak az illesztéseket.

A Buddha után betámadtuk az óceánt, ha már ott vagyunk, miért ne csobbanjunk egyet a hullámokba. Bár a strand nem túl szép, a város épületei, szentélyei azok, hangulatos hely.



Egy másik nap kiruccantunk a Fudzsihoz, és bár a megmászását egy későbbi utazásra tartogatjuk, azért így is pazar látvány volt. Úgy terveztük, hogy a Chureito pagodához megyünk, amit tuti mindenki láthatott már. Nos azon kívül, hogy nagyon kellemes, nyugtató órákat töltöttünk itt, a Fudzsi azt nem láttuk, mert felhő takarta, felhőszakadást viszont igen. A pagoda amúgy meglepően kisebb, mint amit a kép alapján gondolnánk, de ez semmit nem vesz le a szépségéből. Eső után lejöttünk a pagodától és később persze már teljes pompájában nézhettük a Fudzsi a nap további részében.

Shimoyoshida városból elutaztunk Kawaguchikóhoz, ami afféle üdülővároska, van itt egy szép nagy tó a környékén hotelekkel és onszennel. A nagy eső miatt a meleg pára szállt fel a hegyekről és az onszenekből, ami valami elképesztően festői látvány volt. Nyugtató és békés. Catrin egy közeli onsenbe be is ment, én kihagy-



tam, mivel a tó látványa teljesen elkapott, inkább sétáltam egyet, hogy több perspektívából meg tudjam nézni. Ennek köszönhetően láttam kacsákat és egy nagyon hangulatos, romos lépcső tetején lévő szentélyt. Távolról pedig egy Yuru Camp helyszínt, amit most az idő rövideje miatt nem tudtunk meglátogatni.

„A nagy eső miatt a meleg pára szállt fel a hegyekről és az onszenekből, ami valami elképesztően festői látvány volt. Nyugtató és békés.”



Onszen (- Catrin)

Az utazás során mindenképp kiakartam próbálni egy nyilvános onszent, a Fudzsi környéke pedig tele van olyan ryoukanokkal és hotelekkel, amik fürdőjéből remek kilátás nyílik a hegyre. Szerencsére találtam olyat, ami az útvonalunkra esett és bárki számára látogatható volt (a többség a tó/üdüdő rész környékén, mind szálláshoz kötött). Ez a fürdő a szálloda legfelső emeletén volt egy panoráma ablakos bent és egy fedett kültéri, köves medencével. Igazi kültéri, japán kertés onszenhez most nem volt szerencsém, de mindenért kárpótolta az isteni víz és a Fudzsi gyönyörű látványa.



Kicsit aggódtam a sok esőfelhő miatt, mivel délután is volt, hogy felhőbe borult a hegy, de szerencsémre, amikor ott voltam, ismét Fudzsi-panoráma fogadott.

A hotel recepcióján szerencsére volt, aki tudott angolul, és könnyedén eligazított az épületben, a fürdéshez pedig kaptam egy kicsi és egy nagy törölközőt. A női részlegen szerencsémre csak ketten voltak épp, és miközben lemosakodtam le is léptek, így mindkét medencében teljesen egyedül relaxálhattam. Utána bejött egy rakás sumo kislány a tanárnéniükkel, meg is illeődtek kicsit a külföldi láttán. Azért örültem, hogy nem előbb érkeztek, a forróvízben annyit előtűk ázni, pont elég is volt.

Óriási élmény, szívesen visszamennék, akár oda, akár más onszenbe. Legközelebb egy városi közfürdőt is ki kéne próbálni...Este egy fogadóban ettünk soba levest és katsudont, majd busszal vissza Tokióba. Elmondom, amilyen pontosak



a vonatok, annyira nem azok a távolsági buszok. Fél órát vártunk rá és a dugó miatt, 1,5 órával később értünk vissza Tokióba a tervezettnél.

Megfigyelések

Az utcák nagyon tiszták, az útburkolati jelek ragyogóan fehérek szinte mindenhol. Automaták közelében van pet palackos kuka (nem mindnél), máshol köztéri kuka nincs. Viszont szemét sincs. Amit láttunk az minimális, tényleg kétszer-háromszor láttunk eldobott szemetet. Hova tegyük akkor a sajátunkat: egyértelmű, viszed magaddal vissza a hotelbe vagy egy műanyag kukáig.

Közterületi wc szinte mindenhol van, mást nem metróállomáson. Mindegyik tiszta és higiénikus, és ami a legjobb, ingyenes. Egész tokiói tartózkodásunk alatt, mivel sokat ittunk, többször kellett használni a mellékhelyiséget. Parkban, állomáson, utcasarkon, plázában biztos, hogy jött



szembe egy wc, mindegyik tiszta és ingyenes. Érdekes módon a legkoszosabb a McDonald's-ban volt a slozi, de még így sem közelíti meg pl. egy MÁV wc mocskát. Jah, és a mekiben az egész étteremre egy, értsd egy darab fülke volt, mindenkinek.

Ha a japánokkal interakcióba kerülsz: vásárlás, segítségkérés, buszvezető, akkor nagyon kedvesek és segítőkészek, viszont ha nem akarsz tőlük semmit, akkor észre sem veszik, hogy létezel. Nem ugranak rád a boltban, hogy mit segíthetek meg stb. Vagy pl., amikor busszal mentünk a Fudzsihoz és rosszfélé akartunk lemenni az útról, a buszsofőr leszállt a buszról és utánunk jött, hogy ne arra menjünk.

Végére értünk ennek a rövid élménybeszámolónak. Reméljük, sok hasonló cikk érkezik még hozzánk a jövőben olvasóink-íróink Japánba utazásáról.



A low-angle shot of the Tokyo Tower, a red and white lattice tower, reaching towards a bright blue sky with scattered white clouds. The tower's structure is intricate, with many cross-braces. At the top, there are several observation decks and a spire. The tower is the central focus of the image.

TOKYO TOWER

ÍRTA: SACI (ANIMOLÓGIA)

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNED JAPÁNBAN? 2.

Vajon mi az, amit tényleg érdemes megnézni Japánban? Mit tartogat egyáltalán számunkra a szigetország? Japánban ezer meg egy a látnivaló, ez nem kérdés. Ezek közül azonban vannak érdekesek, szimplán csak „meg lehet nézni őket” típusúak és persze ott vannak a kihagyhatatlan vagy éppen kötelezően megnézendők. Melyiket szeretnéd inkább? A válasz egyértelmű...

Szemezzünk is néhány olyan látványosságból, amit feltétlenül nézz meg, ha Japánban jársz. A leírtak után meg már biztosan nem fogsz kukán állni egy-egy épület vagy hely előtt feltéve a kezed, hogy „ez mi is?”. Érdekességek, hasznos információk és Japán kincsei várnak rád.

TOKYO TOWER

Japán második legmagasabb mesterséges építménye

A Tokyo Tower egyike Japán legkiemelkedőbb nevezetességeinek, és amíg 2012-ben a Tokyo Skytree meg nem épült, Japán legmagasabb mesterséges építményének és tornyának számított. Azonban akkor sikerült letaszítani a trónról a legokos harcában, de eszmei értéke cseppet sem csorbult az idő múlásával és mai napig az ország egyik legkultikusabb építészeti remeke.

Létezése a város szépségét volt hivatott megtartani, hiszen akkoriban, a műsorszórási és telekommunikációs üzletek virágzottak, lép-

ten-nyomon adó-vevő tornyok épültek, viszont nem szerették volna, ha Tokió fémtornyok erdejévé válik, így jött az ötlet egy olyan torony megépítésére, ami minden igényt kielégít. Ennek okán a Tokyo Tower épületét, amely azóta is rádió-, távközlési és kilátótornyoként funkcionál, eredetileg nem is turisztikai látványosságnak tervezték, viszont gyorsan azzá vált, tekintve máig tartó monumentalitását és egyediségét.



Hihetetlen lehet számunkra, de a torony mindössze 18 hónap alatt készült el, és ahogy a képekből is láthatjuk, az Eiffel-torony mintájára. Ezt a tényt maguk az építők sem tagadják, viszont akad azért különbség a két épület között. Az egyik a magasság, hiszen a Tokyo Tower 11 méterrel meghaladja az Eiffel-tornyot (egyres pletykák szerint ezért a japán kormány üzenetben elnézést is kért a francia kormánytól), sőt ennek ellenére súlyában közel fele annyit nyom, mint a párizsi nevezetesség. Ezen felül a színükben is látványos az eltérés, aminek az elsődleges oka, hogy komoly nemzetközi repülésbiztonsági szabályok vannak Tokióban, ezért kötelező volt jól kivehetőre festeni a tornyot. Így született meg a mára már jellegzetessé vált fehér és narancs színvilága a Tokyo Towernek.



TUDDAD?

A tornyot eredetileg magasabbnak tervezték, mint az Empire State Building, ami 381 méteres magasságával az akkori legmagasabb mesterséges építménynek számított. Azonban erőforrás és anyagihiány következtében letettek erről a tervről.

TUDDAD?

A torony 360 fokos kilátója biztosítja, hogy mindent jól beláthassunk a városban. Plusz egy tiszta napon még a híres Fuji hegyet is megpillanthatjuk a távolban.



Azonban ahhoz, hogy ezek a színek mindig megfelelően funkcionáljanak szükséges a karbantartás, ami 5 évente meg is történik (2019-ben lesz a következő). Szemöldökráncoló ellenben a gondolat, hogy az újrafestés, akár egy évig is eltarthat, illetve hozzávetőlegesen 7500 gallon festékre van hozzá szükség. Viszont az biztos, hogy ennek köszönhetően mindig makulátlan az épület.

Ez mondjuk nem hátrány, hiszen évente közel 3 millióan látogatják, ami azt jelenti, hogy a nyitás óta több mint 160 millióan tekintették már meg. Valamint külseje milyensége, lenyűgöző fényjátékai miatt sem utolsó szempont, mivel a torony számtalan fényjátékra képes, ezek közül

is a leghíresebbek a „Landmark Light” és a „Diamond Veil”. De különféle feliratokat is szoktak ráírni a toronyra az izzók segítségével, például szilveszterkor az évszámot vagy ünnepek alkalmával is előszeretettel használják ilyenekre. A különlegességei a toronynak azonban itt még közel sem érnek véget, hiszen az alapfényei sem ugyanolyanok egész évben. A melegebb hónapokban (07.01.-10.01.) ugyanis hideg, fehér színben pompázik, halogénizzókkal megalkotva, hogy enyhítsék egy kicsit a forróság érzetét. Nem meglepő ezek után, hogy a hidegebb hónapokban pedig inkább a narancssárgás, naphoz hasonlító fényeit használják, akkor meg egyértelműen a meleg érzés erősítése végett.

Ha eddig nem lett volna elég lenyűgöző önmagában az épület és annak fantasztikus tulajdonságai, akkor merüljünk el a torony aljában található eszméletlen FootTown világában. Ez a kiegészítő épület is arra lett hivatott, hogy még többet adjon hozzá a Tokyo Tower turistáknak nyújtott élményéhez, ami szerintem felesleges, de nem egy rossz gondolat. A FootTownban megtalálható számtalan érdekes dolog, mint például egy akvárium és galéria, éttermek, bevásárló üzletek, kisboltok, és a Guinness World Records Museum Tokyo, illetve a Tokyo Tower Wax Museum. Ezenfelül egy mini vidámparkkal is kedveskednek a gyerekeknek, sőt az anime kedvelőkre is gondoltak, hiszen egy One Piece Theme Park is fellelhető itt.

TUDDTAD?

Ahogy mindennek Japánban, a Tokyo Towernek is van kabalája, pontosabban kettő. A Noppon névre hallgató ikerpár még 1998.12.23-án, a torony 40. évfordulóján született meg. A torony lábánál látható is az ikerpár, akik közül az idősebb kék overált, a fiatalabb piros overált visel, és akiknek a neve nagyon hasonlít a „Nippon” szóra, ami mint tudjuk Japán egy másik megnevezése.





TUDDAD?

A Tokyo Tower idén (2018) ünnepli 60. születésnapját, ami miatt különlegesebbnél-különlegesebb programokat, eseményeket és attrakciókat tartanak benne.

TUDDAD?

A toronyból élő adást is közvetítenek a YouTube-on, ahol megnézhetjük, mit látnánk, ha ott lennénk: www.goo.gl/1D1qAQ

TUDDAD?

A Tokyo Tower acél alapanyagának egyharmada a háborúból megmaradt fémhulladékokból lett felhasználva.



A Tokyo Towerról tehát mindent el lehet mondani, de azt nem, hogy unalmas. Rendkívül érdekes háttértörténettel rendelkezik, és rengeteg különlegességet hordoz magában, vagy éppen maga alatt. Szerintem egy kihagyhatatlan és egyben kötelező látnivaló is, ha a szigetországban jársz. Az biztos, hogy nem fogod megbánni, ha felveszed a megnézendők listájára, főleg mert a sok minden ellenére sem drága, és ár-érték arányban is a topon van (2800 jen a két szint/fő, amiben benne van egy tea és egy kis fotó is). Emellett, ha kicsit is rajongsz az animék világáért, akkor az még plusz pont lehet, hogy a torony tömérdek animében jelent már meg, mint például a *Sailor Moon*, *Gantz*, *Air Gear*, *Magic Knight Rayearth*, *Please Save My Earth*, *X/1999*, *Cardcaptor Sakura*, *Tokyo Magnitude 8.0*, *Digimon*, *Detective Conan* és a *Death Note*, de lehetne még sorolni.

Ajánlom mindenki figyelmébe, akár kicsi, akár nagy, akár szeret lépcsőkön a magasba mászni, akár anime fan, akár japán kedvelő, akár az épületek szerelmese, akár csak éppen Tokióban jár és szeretne valami igazán különlegeset meglátni, mint a Tokyo Tower, ami szerintem szintén egy kihagyhatatlan japán kincs.



ALAPINFORMÁCIÓK

Magasság: 332,9 m (~333 m)

Látogatható magasság: 249,6 m (~250 m)

Nyitás: 1958. december 23.

Építési időtartam: 1957-1958

Építési költség: 2.8 milliárd yen

Liftekek száma: 4 db

Lépcsőfokok száma: 660 db

Anyaga: acél

Jegyvásárlás: online vagy a helyszínen kártyával (európaít is használhatsz), készpénzzel
Minden egyéb tudnivalót itt találsz:

www.tokyotower.co.jp

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZ-
NED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?





BELLATRIX SPARROW

ÍRTA: LADY MARILYN (LADYM.BLOG.HU)

Hogyan esett erre a művésznévre a választásod?

A két számomra legkedvesebb karakter neveiből raktam össze, akik nem mások, mint Bellatrix Lestrange a *Harry Potter* sorozatból és Jack Sparrow kapitány a *Karib-tenger kalózzai* filmekből.

Az őket alakító színészek (Helena Bonham Carter és Johnny Depp) hatalmas példaképeim, épp ezért egyértelmű volt, hogy az elnevezés hozzájuk köthető legyen. Nem akartam olyan nevet, ami szinte minden második embernél előfordul, azaz olyasmit, ami anime szereplőhöz köthető. Nem beszélve arról, hogy ez a két világ indított el a cosplay útján.

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

2012 áprilisa óta, akkor voltam az első Mondoconomon. Életünkben először akkor versenyeztünk volna, de egy félreértésnek köszönhetően kizártak a versenyből, és akkor úgy jöttünk haza a rendezvényről, hogy „ilyet többet nem”. Abban az évben nem is mentünk több Mondós rendezvényre, de a következő évben ez megváltozott. Emlékszem, hogy nagyon jól esett, mikor életemben először felismerték a karaktert, akinek öltöztem, sőt, amikor először fotót kértek, teljesen ledöbbsentem. Nem voltam hozzászokva ahhoz,

hogy fotózgassanak. Persze, ma már ez teljesen hétköznapi dolognak számít, de akkor hatalmas élmény volt.

Mi a kedvenc programod ezeken a rendezvényeken?

A cosplayverseny és a szinkronszínész találkozó. Másra nagyon nem szokott időm jutni, mert ilyenkor elég sokan megállítanak és a fotózkodással mindig elszalad a nap.

Év elején volt szerencsém találkozni Moser Károllyal, aki gyerekkorom egyik meghatározó „hangja”, sőt júliusban futottam bele Lippai Lászlóba - szó szerint -, akinek nagyon tetszett a cosplayem (Johnny Depp Bolond Kalaposának voltam öltözve), és még azt is elárulta, hogy megnéz az aznapi versenyen. Nagyon jól esett, mert még sosem fordult elő azelőtt, hogy egy híres ember csak úgy, tényleg megdicsérje a ruhámat és még szurkoljon is nekem egy fellépésnél.

Mesélj a kezdetekről! Hogyan vágta bele a cosplayezésbe?

Kiskorom óta érdekel a barkácsolás, rajzolás, igazából minden, ami művészettel kapcsolatos. A cosplaybe úgy botlottam bele, hogy Harry Potter fanartokat kerestem a deviantarton és akkor láttam, hogy valaki Draco Malfoynak öltözött. Onnantól pedig minden jött magától. Hatalmas Harry Potter fan voltam, és egyből a kedvenc ka-

rakteremnek akartam öltözni, aki ugye Bellatrix Lestrange volt. Akkor még úgy tűnt, hogy jó nagy fába vágtam a fejszét, mert a ruhája nagyon bonyolultnak látszott, mindenre magamnak kellett rájönnöm, a varrástól a parókával való bánásmódig. Nem is egy verziója volt az évek során ennek a cosplaynek, mert mindig volt valami fejlesztendő rajta.

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

Eddig egyszer fordult elő. A cosplayen kívül nagyon szeretek videókat csinálni, így tavaly jelentkeztem egy AMV versenyre, amire conos videoklipet kellett készíteni.



Fotó: Cissy Turner Cosplay & Photography

Ebben az volt az érdekesség, hogy a videót, amit beküldtem, jóval a verseny előtt kezdtük el forgatni. Egész pontosan egy egész évig tartott a forgatástól kezdve a fájl elküldéséig. Négy-öt rendezvényen át vettünk fel hozzá jeleneteket. A versenyre való jelentkezés egy hirtelen ötletként jött ezután, és végül a kemény munka persze meghozta a gyümölcsét, mert elhoztuk érte a Zsűri Különdíját.

(Ez az a videó: [Kattints ide a megtekintéshez!](#))

Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

Nemigazán, eddig egyszer volt rá példa, a 2014-es Tomaconon voltam, de bőven elég is volt, valahogy a kisebb rendezvények nem vonzanak annyira.

Jártál már korábban külföldi conon?

Eddig még nem, de nagyon szeretnék egyszer eljutni a bécsi Comic Conra vagy Angliában bármelyik rendezvényre, sőt nagy álmom teljesülni azzal, ha egyszer eljuthatnék az EuroCosplayre is. De ehhez még azért fejlődni kell.

Mióta cosplayezel és mi volt az első munkád?

2011 vége óta, az első komolyabb munkám Bellatrix Lestrange *Harry Potter és a Főnix Rendje* filmben látott szettje volt. A nagyrészt kézzel varrtam, a varázspálcát is kézzel formáztam meg, viszont a páróka ennél a karakternél nem igényelt akkora hozzáértést, tekintve, hogy hasonlít egy madárfészekre, így hát minél kócosabb volt (ami egy cosplayer rémálma :D), annál jobban nézett ki.

Sikerült díjat nyerned valamelyik munkáddal?

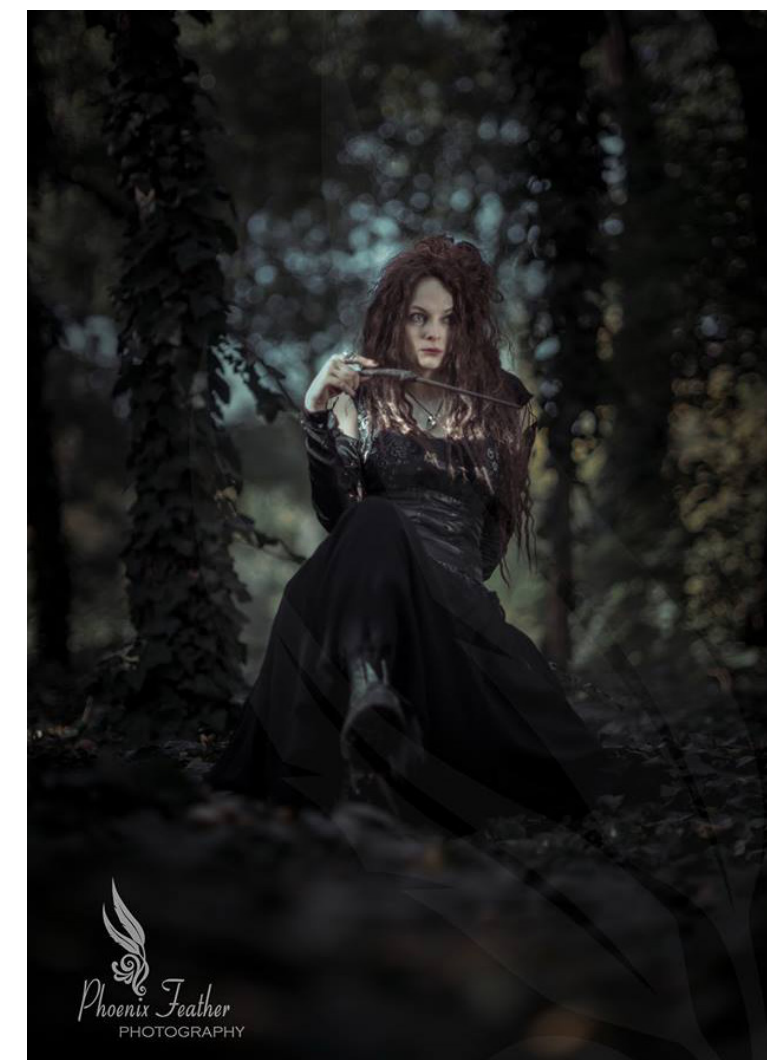
Igen, eddig a Johnny Depp-féle Bolond Kalaposommal nyertem kétszer, pontosabban a 2016 Tavaszi Mondoconon elvittük a Legjobb Csoportnak járó díjat a Csoportos Craftmanship versenyen, majd idén januárban a Cosplay Gálán vihettem el az „Év Cosplayere” díjat szólóban. A 2017-es Tavaszi MondoConon pedig a performance versenyen vittük el a „Legjobb Kosztüm” díjat a társammal, mint Karib-tenger kalózzai szereplők: én Jack Sparrow kapitány voltam, ő pedig Hector Barbossa.

„...a Bolond Kalapost mondanám, mert a legtöbb jó élményem eddig vele történt. Nemcsak a versenyeredményekre gondolok, hanem a rengeteg pozitív visszajelzésre is...”



Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb és miért?

Nehéz lenne választani, mert mindegyik a szívemhez nőtt, de a Bolond Kalapost mondanám, mert a legtöbb jó élményem eddig vele történt. Nemcsak a versenyeredményekre gondolok, hanem a rengeteg pozitív visszajelzésre is meg az eseményekre, amik hozzá köthetők. Maga az Ali-



ce Csodaországban filmek producere is látta ezt a munkámat instagramon, aminek az lett az eredménye, hogy be is követett.

Ezenkívül nem egy rendezvényre hívtak meg, pl. résztvettem az *Alice Tükörországban* magyar premierjén is, az Ország Boltja díjátadón, sőt még Nagy Ervinnel (ő a Kalapos magyar hangja) is találkozhattam ennek a karakternek öltözve.

Honnan nyered az inspirációidat?

Legtöbbször a kedvenc dolgaimból: főleg filmek világából vagy zenékből, fanartokból, goth/dark stílus elemeiből és régi művészeti alkotásokból. Hatalmas nagy Tim Burton-Johnny Depp-Helena Bonham Carter rajongó vagyok és ez a cosplayeken meg is látszik.

Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?

Főként filmekből. Tervezek azért egy-két meséből is öltözni a jövőben, de azért szeretnék ennél az iránynál maradni, mert szerintem kevés az olyan cosplayer, aki ezt a vonalat képviselné. Plusz könnyebb olyan karakter bőrébe bújnom,

aki végülis „ember”. Egyszerűbb a tervezése, mint ha egy felismerhetetlen alakú szörnyé szeretnék változni, ami pl. csak az animációs környezetben néz ki természetesnek.

Mennyire tartod fontosnak a cosplay „play” részét?

Borzasztó fontosnak tartom. Nekem erről szól az egész, és egyúttal ez a legjobb része: hogy tényleg valaki mássá változzak egy napra. Nem nyugszom bele, amíg el nem sajátítom a karakter jellegzetességeit, mert enélkül semmit nem ér a ruha. Versenynél pedig különösen fontos, ha kiállok a színpadra, akkor ne azt lássák, hogy pl. „Valaki ott áll Sweeney Toddnek öltözve” hanem, hogy „Hú, ott van Sweeney Todd!”.

Inkább a karakterhűségre vagy a kényelemre fókuszálsz a ruha vagy egy-egy kiegészítő készítése során?

Mindenképp a karakterhűségre. Az egy külön bónusz, ha még kényelmes is! :D

Saját belátásod szerint mennyire vagy kritikus a munkáddal szemben?

Nagyon-nagyon, képes vagyok valamivel elszöszmötölni akár napokig (vagy tovább), ha nem

úgy néz ki, mint a referencia képeken. Vagy ha egy apró hibát találok valamilyen részleten, akkor nem számít, ha éppen hajnali öt óra van és már régen pihennem kéne, megállok és újracsinálok.

Szived szerint te milyen változtatásokat eszközölnél a magyar cosplay versenyek szervezésében, lebonyolításában és díjazásában?

Egyelőre én nem nyúlnék hozzá a „rendszerhez”, de ezzel gondolom nem mindenki ért egyet, erről viszont az a véleményem, hogy a szervezők is emberek, ők is próbálnak újítani, aztán vagy befogadja a közönség a dolgot vagy nem. Legtöbbször alkalmazkodok az újításokhoz és nem csinállok belőle akkora ügyet. Kellenek a változtatások, és mindenkinek úgysem lehet megfelelni.

„Nekem erről szól az egész, és egyúttal ez a legjobb része: hogy tényleg valaki mássá változzak egy napra. Nem nyugszom bele, amíg el nem sajátítom a karakter jellegzetességeit...”



SWEENEY TODD & FX: BELLATRIX SPARROW
MRS. LOVETT: EMI COSPLAY CREATIONS
PHOTO: BALÁZS KOROMPAY

Milyen egyéb programot vagy standot hiányolsz jelenleg a conokról?

Őszintén, legtöbbször ezeket nem is látom, mert tényleg elmegy a fotózásokkal vagy versenyzéssel az idő, ezért nem nagyon tudok erről bármi okosat nyilatkozni. A következő rendezvényen igyekszem majd szétnézni! :D

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

A beszerzés, elég sok idő elmegy vele, ezért nagyon előre kell tervezni. Előfordult már velem, hogy egy anyagot például fél évbe telt megtalálni. Vagy a megfelelő cipőalapot hetekbe telt beszerezni. Volt már olyan is, hogy egy apró gyöngy nem megfelelő alakja miatt állt egy projektem, mert annyira zavarta az összképet. Eléggé a részletek rabja tudok lenni. A felhasználással nincs gond, általában simán megy. Hamar beletanulok általában egy újabb technikába.

Mely alapanyagok a kedvenceid és miért?

Lehet egyszerűen hangzik, de a papír. Megfelelő mennyiségű tapétaragasztóval bármit meg lehet formázni belőle, a varázskönyvtől kezdve az övcsaton át, tényleg akármit.

Ugyanez igaz a dekorgumira is, bármit el tudok készíteni belőle. Worblával meg hasonlókkal még nem próbálkoztam, mert az eddigi cosplayek nem igényelték azt a technikát, de ami késik, nem múlik, ugyebár.



Fotó: Cissy Turner Cosplay & Photography

@bellatrixsparrow

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

Is-is, vidéki ember lévén megvannak az állandó lelőhelyek a városban, ahol lakom, de persze ha a netről kell rendelnem valamit, akkor nem számít, hogy honnan, mert addig keresgélek, amíg a referenciának meg nem felel az adott alapanyag.

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

Annyira különösen extrém beszerzőhelyen nem voltam még, de ki tudja, hogy a következő tervemnél hová sodródom!

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

Igen, igazából egyetlen dolog lenne, amit változtatnék, az pedig, hogy ne álljak szóba mindenkiel, aki fél percig kedves hozzám, mert ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy jóbarátok leszünk. Illetve, hogy ne jelöljek vissza akárkit ebből a közegből Facebookon, mert sajnos elég sok problémám volt a hamis barátokkal és zaklatókkal az évek során. Mivel akkor ez még új dolognak számított nekem, nem voltam arra felkészülve,

hogy vannak elég furcsa alakok is, akik tényleg rátelepsznek az emberre. Azért ehhez hozzá kellett szoknom.

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

Ha például hetekig tart egy hímzés vagy összevarrás (például bőr esetében), akkor azért elég nehéz nem félbehagyni. Főleg, ha nagyon monoton munkáról van szó.



Fotó: Cissy Turner Cosplay & Photography

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

Legtöbbször igen, bár a Kalapossal előfordult már, hogy segítségre szorultam. Rengeteg apró kis tárgya van, amit magamra kell aggatni, és mivel eddig olyan kontaktlencsét használtam hoz-



Fotó: Stefán Attila

zá, ami nem dioptriás (szemüveg nélkül rövidlátó vagyok), nem nagyon látom, ha valami félreáll, ilyenkor kell a segítség, hogy eligazítsák rajtam a sok kiegészítőt. A sminkkel szokott elmenni a legtöbb idő egyébként, főleg ha az ellenkező nemből öltözök be, összességében például a Kalapos vagy Jack Sparrow bőrébe bújni beletelik 3-4 órába is.

Milyen tanácsokkal látnád el a kezdő cosplayeseket?

Ne törjetelek le, ha bárki negatív kritikával illet, és ne hagyjátok, hogy elvegye a kedveteket a cosplay örömétől bármilyen rendezvény vagy személy. Magatok miatt csináljátok, ne mások kedvéért, mert könnyen belebukhattok, ha mindenkinek meg akartok felelni.

Készítéshez pedig: Details are key. Avagy a részletekben van a lényeg. Ettől áll össze igazán egy-egy ruha. És persze gyakorolni, gyakorolni, gyakorolni!

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

Egyértelműen a varrás/szabás, mikor én kezdő voltam egy gombot sem tudtam, hogyan kell felvarrni. Igazából az internetnek hála, ma bármit megtanulhatunk otthonról, szóval ha tényleg komolyan akar valaki foglalkozni ezzel a hobbival,

akkor nem árt rászánni az időt a fejlődésre. Mindig lehet újat tanulni.

Számodra milyen egy jó cosplay?

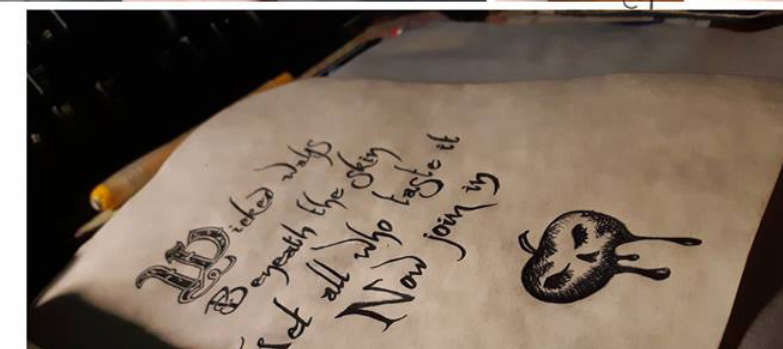
Szerintem kétféle jó cosplay létezik: ha látszik benne a részletekre való figyelem vagy ha kivételes előadást nyújt az illető. A kettő együtt pedig a tökéletes definíciója ennek a művészetnek.

Véleményed szerint milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy jó cosplayer?

Ennek szerintem két ága van, mert van, aki csak szórakozásként tekint rá, van, aki meg ennél komolyabban veszi. Szórakozás szempontjából csak az a lényeg, hogy jól érezd magad benne, nem számít, hogy mennyire karakterhű valaki. Viszont ha komolyabban veszi az illető, akkor ugyanaz igaz itt is, mint minden karriernél: legyél kitartó és ambíciózus, ezek nélkül nem vihetjük sokra. Számíthatsz rá, hogy rengeteg buktatója lesz, ha belekezdesz egy újabb cosplaybe, hibákat hibára fogsz halmozni, de ez is a része. Ebből tanulhatsz.

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

Őszintén, sosem volt igazi cosplayes példaképem. Lehet egy kicsit elcsépettnek hangzik, de az egyetlen ember, akire ilyen szempontból felnézek az Johnny Depp a rengeteg átalakulása miatt.



Ahogy említettem, a cosplaynek az a része tetszik a legjobban, mikor átveszem a karakter jellegzetességeit, ezért egy színészt mondok inkább példaképnek. Lehet elfogult vagyok, de nekem ez ad motivációt arra, hogy jobb legyek és fejlődjek.

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

Mint egykori cosplay klubvezető, elmondhatom, hogy ez a „műfaj” szerintem eléggé gyerekcipőben jár ebben az országban, szóval a jelenleg működőek mellé nem hiszem, hogy szükség lenne egy újabbra. Hacsaknem nagyon komolyan veszitek, de tapasztalataim szerint több a baj velem, mint az eredmény. Manapság kevés olyan ember van, aki ennyire megbízható, a legtöbben meg egyébként játéknak fogják fel a cosplayt. Egy csoportnál viszont a játék része eléggé háttérbe szorul, mert minden erőddel azon kell lenned, hogy összetartsd az embereket, programokat szervezz stb. Sőt, több pénzt is elvisz, mint egy átlag „cosplayer élet”, szóval jól gondoljátok meg, mielőtt belekezdtek.

„Semmiképp se induljatok el úgy a rendezvényre/fotózásra, hogy előtte nem esztek/isztok, mert igenis szükség van az erőre.”

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

Semmiképp se induljatok el úgy a rendezvényre/fotózásra, hogy előtte nem esztek/isztok, mert igenis szükség van az erőre. Többre is, mint hinné az ember. Ezt tapasztalatból mondom, mert régen velem előfordult, hogy a nap végére rosszul lettem, mert még enni is elfelejtettem, annyira lefoglaltak.

Víz és cosplayelsősegély nélkül se menjete ki az ajtón, mert biztosan szükség lesz rá! Ezek az alapeszközök: tükör, minimális sminkkészlet, kontaktlencsefolyadék és tartó (sosem lehet tudni, de tényleg!), tű és cérna, némi rágcsálnivaló, pár darab zsebkendő és persze telefon.

Olyan nincs, hogy ezekre ne lenne szükség, igaz, van a rendezvényen javítópult, de nem mindig tudsz elszabadulni, és jobb inkább felkészültnek lenni.



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

Például, hogy ne posztoljam kétszer ugyanazt a képet vagy, hogy nagyjából egyforma időben tegyem ki az aktuális tartalmat. Egyébként érdemes kikísérletezni, hogy milyen időpontban reagálnak a legtöbben, és ahhoz igazítani a posztolási szokásokat.

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

Meg nem tudnám számolni, hogy hányszor. Szerintem többször, mint ahány conon eddig voltam, ami hat év alatt nem csekélység. Volt, hogy csak poénból felöltöztünk, de nem egyszer filmremier vagy akár videokészítés miatt keltettük fel az emberek figyelmét. Az biztos, hogy nyilvános területen viccesebb a dolog, ha többen vagytok!



Fotó: Wishofraven Cosplay

Mi a leghumorosabb élményed, ami cosplay viselése során ért?

Azt hiszem, mikor egyszer conra menet felszálltam a vonatra és végig egyedül utaztam, mert a Bellatrix cuccomtól megijedtek az emberek és kísértáltak a fülkéből abban a percben, hogy én feltettem a lábam a szerelvényre. Pedig annyira azért nem ijesztő szerintem.



Fotó: Wishofraven Cosplay

Mi a véleményed a „szekrény cosplay” ágazatáról?

Semmi problémám vele, párszor előfordult már, hogy én is úgy raktam össze valamit. Néhány hete volt egy fotózásom, ahol Amy Lee-nek, az Evanescence énekesnőjének öltöztem be a *My Immortal* c. videoklipjük alapján.

Azt azonban megemlíteném, hogy ez az ágazat azért nem fog felérni soha azzal, ha valaki igényesen és aprólékosan készíti el a ruháját. Legalábbis az én szememben.

Mire ügyelsz a cosplay szállítása, tárolása során?

A törékeny dolgokat legtöbbször több réteg anyagba becsomagolom, semmiképp se essen baja, főleg ha pár hónapon belül újra előveszem egy újabb rendezvényre. Készítés során mindig előre gondolkodom, és a törékeny dolgokból mindig van egy pótdarab is, ha esetleg tényleg baj történne, a nap ne ezzel legyen elrontva.

Szerinted melyek a legfontosabb szempontok, amelyre minden cosplayernek ügyelnie kell a nagyobb kiegészítők vagy ruhák szállításánál?

Számoljatok azzal, hogy pl. tömegközlekedésen keresztül kell vinni a kiegészítőket, és

kitudja minek vagy hova ütközik a csomagotok, célszerű úgy pakolni, hogy ütközéskímélő helyre teszitek az apróbb dolgokat, a nagyobbakat meg érdemes kipárnázni.

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

Változó, jobban szeretek előre dolgozni, de ez nem mindig rajtam múlik. Anyagbeszerzésnek köszönhetően előfordult már, hogy az utolsó pillanatban (szó szerint) tudtam csak befejezni egy darabot. De igyekszem ezt is elkerülni, mert nagyon nem szeretem, ha össze kell csapnom valamit.

Van olyan kiegészítőd, amely mára a szobád dekorációja lett?

Nagyon kis helyen élek, saját szobám sincs, ezért a legtöbb kellékem egy szekrény alján kuporog. De remélhetőleg a jövőben ez nemsokára megváltozik, akkor majd biztosan kidekorálom a lakást pár halálfalómaszkkal! :D

„...évente maximum egy komolyabb ruhát szoktam elkészíteni, emellett legfeljebb plusz egy vagy két kisebb tervet”

Mik a jövőbeli terveid cosplayezés terén?

Nem szoktam felfedni a terveimet, mert csak akkor szokott eldőlni biztosra, ha a kivitelezésről is meggyőződtem, hogy menni fog-e. Nálam ez elég lassú folyamat, elég sok kutatást és agyalást igényel, mert a körülményeimnek köszönhetően külön fejezet az, ha bele akarok kezdeni egy újabb tervbe. Ezért évente maximum egy komolyabb ruhát szoktam elkészíteni, emellett legfeljebb plusz egy vagy két kisebb tervet, ami nem igényel annyi pénzt vagy munkaterületet. Ezt az évet a Mal (Disney Descendants 2) cosplayemnek szántam, de hogy utána mi lesz, azt még sajnos nem tudom.

Hol találkozhatnak az olvasók veled legközelebb?

A soron következő MondoConon valószínűleg. Bár a szemfülesek lehet a fővárosban is elcsípnék videoforgatás közben! :D

Köszönöm az interjút!

Facebook oldal:

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

#AniPalace

#NewPlayer&Flash

#YouTube

megnézzük... lejátszunk... elmondjuk...



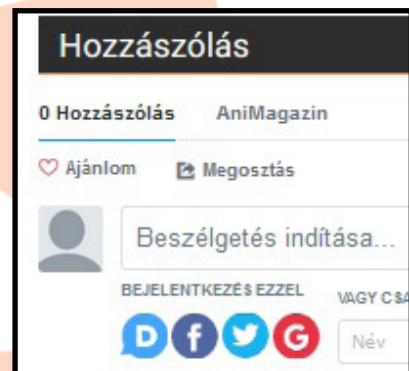
Iratkozz fel most!

youtube.com/anipalace

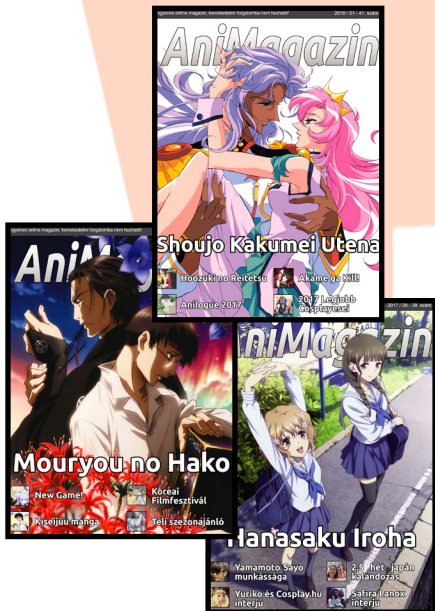
MEGÚJULTUNK!

ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!



BÖNGÉSSZ A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!



CSEKKOLD MILYEN CIKKEK VOLTAK EDDIG!

Anime

Elsősorban animék ismertetőjét, ajánlóját, akár kritikáját, vagy anime készítőkről, stúdiókról. Ebben a kategóriában futnak az otakus témájú cikkek is ide kerülnek.

Korábbi kategória nevek: Anime ismertető, Szigetországi n

[Kategóriában megjelent cikkek megjelenítése](#)

Manga

Elsősorban mangák ismertetőjét, ajánlóját, akár kritikáját, vagy mangakákról, magazinokról. Magyar kiadvány esetében é

Korábbi kategória nevek: Manga ismertető, Szubjektív (Olv

játék karakterekről. A cikk tartalmazza az adatokat (méret, g

[Kategóriában megjelent cikkek megjelenítése](#)

Figuravilág

Ebbe a rovatba figura ajánlók és bemutatókat várunk, ani

minőségével kapcsolatban.

[Kategóriában megjelent cikkek megjelenítése](#)



AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!