Ingyenes online magazin, kereskedelmi forgalomba nem hozható!

2017 / 03 - 36. szám

AniMagazin

Chain Chronicle

King of Thorn manga

Fune wo Amu

Tavaszi szezonajánló

Alter Fate figurák

www.anipalace.hu

Köszöntő

Impresszum

Szerkesztők:
Alapító: NewPlayer
newplayer@anipalace.hu
Főszerkesztő: Catrin
catrin@anipalace.hu
Tervezőszerkesztő: Hirotaka
hirotaka@anipalace.hu
Lektorok: Strayer8
strayer8@anipalace.hu
pintergreg
pintergreg@anipalace.hu

További munkatársak:
Iskariotes, Lady Marylin, tomyx20, Miichan, Szimun, Ricz, A. Kristóf

Elérhetőségek

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

Weboldal: *anipalace.hu*
Facebook: *facebook.com/anipalace*

Szerkesztői levél:

Írta: Hirotaka

Sziasztok!

Ismét fordult egyet az év és egy évvel idősebb lett a magazin. Bizony mostmár 6 éves, mehet iskolába. Éljen! Érdekes véletlen, hogy míg az 5. szülinapunkat a 30. számmal, addig a 6-at a 36. számmal ünnepeljük.

Ha már ilyen jeles alkalmat ünnepelhetünk, szeretnénk kérni egy kis ajándékot is. Ez egy szülinapi kérdőív formájában valósul meg, amit már közzétettünk. Köszönjük az eddigi kitöltőknek, nagyon jó olvasni, látni a véleményeiteket! Örülnénk neki, ha még sokan kitöltenétek, rászánnátok néhány percet az alábbi kis felmérésre, amiben a magazinnal kapcsolatos véleményetekre vagyunk kíváncsiak. Ez egy jó visszajelzés nekünk és egyúttal segítség is a jövőre nézve. *A kérdőívet ide kattintva elérhetitek.*

De essen szó az aktuális számról is. Itt a tavasz, és ez két dolgot jelent. Nyílik a sakura, melyet megcsodálhatunk, és indul a tavaszi szezon, amiről természetesen találtok ajánlót a magazinban. Ideje tehát kigondolni, mit nézzünk. Ha pedig jó az idő, az embernek több kedve van egyéb hobbitevékenységekre is, például cosplayre, amit remekül lehet a szabadban fotózni.

Sokadik alkalommal találhattok hazai cosplayessel készült interjút a magazin hasábjain. Ezúttal sincs kivétel, Lady Marylin Solidsnake-et faggatta.

Jó időben könnyebben összeröffen az ember, hát még ha animésekkel teszi ezt. Újdonságként körbenéztünk a hazai animés kluboknál. Néhányról olvashattok egy rövid ismertetőt.

Nem utolsó sorban kihagyhatatlanul muszáj megemlítenem, hogy Szimun Saber figuráról írt bemutatót nagy örömömre. Mert hát Saber mégiscsak Saber.

Igazából nem akarom húzni a szót. Rengeteg érdekes cikk van még a magazinban, érdemes átnézni és elolvasni. Köszönöm a cikkírók és a szerkesztők munkáját, sokat tettek hozzá a magazinhoz. Akinek pedig kérdése, cikkötlete van, vagy bármilyen okból érdeklődik, az megtalál minket a Facebookon, vagy írhat az info@anipalace.hu címre, állunk rendelkezésére.

Köszönöm, hogy letöltöttétek ezt a számot, és jó szórakozást hozzá!

Előző szám

Tölsd le az AniMagazin többi számát is weboldalunkról: *animagazin.hu*

Facebook esemény

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

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

Partnerek

AnimeAddicts
Lady Marilyn Blogja
Animefordítások
Namida Fansub
Anime Hungary
NO SUB NO LIFE
Anime Kommentár
Pécsi Anime Fanclub
Anime Raptors
Red Light Yaoi Team
Anime Sekai Team
Anime Series
Ricz/Ronin Factories
AnimeWeb
Soul Society Team
Aoi Anime
Totenkopf
Cosplay.hu
UraharaShop
Dragon Hall +

Tartalom

ANIME

Chain Chronicle 4

Masamune-kun no Revenge 10

Fune wo Amu 13

Tavaszi szezonajánló 16

Szezonos animékről röviden 21

A nagy számok éve 1. - Dragon Ball vs. Naruto 29

MANGA

King of Thorn 43

Otokogokoro 48

FIGURAVILÁG

Alter Fate figurák 50

KONTROLLER

56 100% Orange Juice

RIPORT

61 Anime-klub körkép

TÁVOL-KELET

66 Aokigahara: a holtak erdeje

70 Nissan: a mi autónk! - is lehetett volna II.

KREATÍV

77 Solidsnake cosplay interjú

Chain Chronicle: Haecceitas no Hikari

Írta: Hirotaka

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Anime - ajánló

A japánok nagyon szeretnek okostelefonos játékokból animét gyártani. Így a Chain Chronicle sem kerülhette el a sorsát. Az anime alapjául szolgáló játék 2013 nyarán látott napvilágot, először iOS-ra, majd Androidra, egy évvel később pedig PS Vitára. Alapjában véve egy TRPG, TCG, Tower Defense elemeket ötvöző játékról van szó.

Azonban most az anime kerül terítékre, ami a jelen szezonban fut. Azért emelem ezt így ki, mert egyrészt nem játszottam a játékkal, így arról nem tudok nyilatkozni, másrészt pedig van már animében is előélete a címnek. 2014 őszén készült egy short animation is, ami mindössze nyolszor 5 perc és azonkívül, hogy promózza a játékot semmire nem jó.

Így, aki szerette/szereti a játékot az bizonyára örült, hogy egy hosszabb hangvételű adaptációt kapott a cím. Az anime formai megalósítása viszont kicsit érdekesen alakult. Készült egy tv-sorozat és egy három részes film. A tv-sorozat januárban indult, ahogy a legtöbb téli anime. Azonban az első filmet már decemberben leadták, amit a Chruncyroll is közzétett. Tehát már azelőtt tudni lehetett az első négy rész eseményeit, mielőtt vetítésre került volna. Ugyanez történt a második és harmadik film esetében is, előbb voltak elérhetők, mint a TV. Hozzáteszem még, hogy a film és a sorozat között semmi különbség nincs.

Yggdra birodalma

A békés világot egyik napról a másikra feldúlta a gonosz. A fekete sereg, a fekete király uralma alatt álló, sötét mágia által vezérelt had leigázta a legtöbb országot, nyomort és reménytelenséget hozva az embereknek. Akik felvették vele a harcot, mind kudarcot vallottak. Összeállt hát a világ legelszántabb, legjobb harcosaiból és hadvezéreiből álló sereg, élükön a játékban szereplő főbb karakterekkel. De még ők sem tudtak felülkerekedni a fekete király hatalmán. A világ krónikája, a Chain Chronicle is ketté szakadt. A jó oldal kénytelen volt visszavonulót fújni, a Fekete Király pedig tovább rontja a levegőt. Célját szerintem bármelyikünk kitalálná: el akarja terjeszteni a sötét erőt az egész világban. Őszintén, ebben semmi eredetiség nincs. De ez csak az alapsztori, amit az első 10 perben tudunk meg.

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Az alapfelállás hasonlít a *Deltora Quest* című, itthon is leadott animéhez. Hőseink magától értetődően nem adják fel, Vörösmarty "megfogyva bár, de törve nem" jelmondatával új megoldást keresnek a próblémára, új sereget toboroznak, és igyekeznek kiutat találni szorult helyzetükből, hogy legyőzzék a világon uralkodó Kuro no Ou-t és csatlósait.

Mi is ez a sötét erő?

Nem mondanám, hogy agyon van definiálva ez a matéria, de azért muszáj szót ejtenem róla.

Az biztos, hogy semmi köze a kozmoszban létező, a gravitációval ellentétes irányban ható sötét energiához. Ez az erő irányítja a fekete sereget, ez hoz pusztulást a környezetre és az emberekre. Ahol feltűnik, ott nem létezik többé fény, öröm, boldogság és a szokásos maszlag. Leginkább az emberi negatív érzéseket, tulajdonságokat felhalmozó jelenségnek tudnám leírni. Akikben felhalmozódnak az életfájdalmak, mint a bánat, harag, irigység, becsvágy, azokat szépen fokozatosan elnyeli a sötétség és a Fekete Királyt fogják szolgálni. Erre látunk majd nem egy jó példát az animében. Végül is jobb, mint öngyilkosnak lenni. Ám ez a valami rafinált dolog ám, a krónikát is el tudja nyelni, ennek részleteibe nem mennék bele, inkább nézzétek meg. Főhőseinknek tehát inkább ez a sötétség az ellenfele, mintsem maga a király. Ha ezt vesszük alapul, akkor nem nehéz kitalálni, hogy mi győzheti le ezt a fenyegetést. Persze, hogy a fény, a barátság az összetartás, jah és a mágikus és fizikai harc.

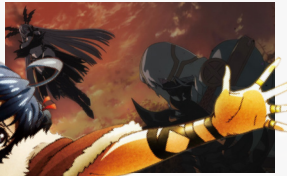
Néhány történeti meglepetés

Az anime története szerencsére tartogat izgalmas pillanatokat. Nagyon szép gondolat, hogy a kudarc után újra megpróbáljuk összekaparni a sereget, de ez nem ilyen egyszerű. Egy-két dolog azért megcsavarja a békés világért harcolók életét. Az egyik, hogy már nem mindenki osztja ugyanazt a tervet, és inkább máshogy látna a feladathoz. Ez konfrontációt szül, ami pláne a fekete király malmára hajtja a vizet. A másik, hogy gonoszék sem ülnek a babérjaikon. Jó olyan történetet nézni, amiben nem csak ül a gonosz a kis székén és "gyúrjatok csak én itt várok, amig el nem jöttök legyőzni" stratégiát preferálja, aztán csodálkozik, ha legyőzik. (Vicces, hogy ezt írtam, mert a Fekete

király pont ezt csinálja.)

Viszont a király alattvalói alig hagyják nyugodtan tevékenykedni hőseinket, és szinte mindenhol felbukkannak, hogy harcoljanak kicsit, az anime vége felé még hangsúlyosabban. Ráadásul elég sikeresen teszik ezt, és nem Rakéta csapat stílusban.

Ennyi elég is ahhoz, hogy izgalmas harcokat eredményezzen, és várjuk a következő részt.



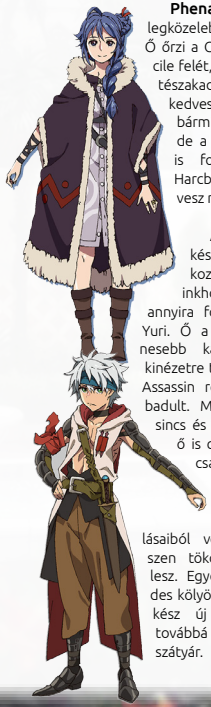
Kritikus pont: karakterek

Ez azért ingoványos talaj, mert mit ér a történet jó, szerethető karakterek nélkül. Persze ez fordítva is igaz, de egy fantasytól nem várunk bolygórengető, csavaros történetet.

A Chain Chronicle itt viselkedik leginkább játékadaptációként. Nagyon sok karaktert mutat meg, van akiket csak egy részben látunk. Annyit segítettek nekünk a készítők, hogy a játékot nem ismerők is képben legyenek, a febukkanó karakterek neveit kiírják. Ettől persze még sokra nem megyünk velük. Segítik hőseinket és pont.

A karatereket három csoportra osztanám: fontos, kevésbé fontos és lényegtelen. Haladjunk így.

Yuri: a lázadó sereg vezetője, fontos neki a társai biztonsága és legfőbb vágya a Fekete király legyőzése. Megbízható figura, bár mint minden főhősnek neki is van titkolnivalója, amibe beletörik majd a bicskája. Dehát a barátokra mindig lehet számítani.



Phena: Yurihoz legközelebb álló lány. Ő őrzi a Chain Chronicle felét, amióta kettészakadt. Önzetlen, kedves, Yuriért bármire képes, de a többi barát is fontos neki. Harcban kevésbé vesz részt.

Aram: csak később csatlakozik barátainkhoz, ám van annyira fontos, mint Yuri. Ő a legshounenesebb karakter, és kinézetre tuti, hogy az Assassin rendből szabadult. Mivel senkije sincs és éppen ráér, ő is csatlakozik a csapathoz, a kezdeti cset-lés-botlásaiból végülis egészen tökös karakter lesz. Egyébként rendes kölyök, mindenre kész új barátaiért, továbbá eléggé szószátyár.

Fekete király: Ő irányítja a fekete sereget, az animében csak ül a trónon, de mivel belőle ered minden ezért a fontos karakterek közé sorolom.

Eirenus: a gonosz király leghűségesebb szolgája, és a leglengébben öltözött női karakter. Mindig ő jelenik meg, hogy akadályozza a jó oldalt. Többször sikeresen.

A kevésbé fontos kategóriába tartozik, egy japános ország vezetője, Shuza, az anime második részében válik fontossá, határozott és önfejű. Juliana egy hatalmas ország királynője, mindenáron el akarja pusztítani a fekete sereget, neki van Shuza mellett a legtöbb katonája. Végül ott van még Cain, Marina és Mishidia, akik Yuri hűséges társai, az anime első felében vannak jelen leginkább. Jellemükről nem sokat tudok elmondani.

A többi karakter csak arra jó, hogy egy-két rész erejéig és a végső harcban segítsék bajtársainkat. Találunk köztük varázslókat, harcosokat, bölcs öregeket stb.

Ennyiből is látszik, hogy senki sem kirívó jellem, nem lesz egyedi, az anime nézése során a főbb karakterekre érdemes figyelni, így is a bőség zavara tőrhet ránk ennyi szereplőtől, akik ráadásul nem is szerepelnek sokat. Az ilyen játékadaptációk hátránya lehet, hogy minden játékban szereplő karaktert bepakolnak az animébe. Ennek ugyan az egyes karakterek rajongói örülnek, ám az adaptációban ez a szereplők felületességét okozza.

Fényesebb a láncnál….

...a mágia. Itt az ideje a külcsínről beszélni. A Chain Chronicle legerősebb pontja a grafika. Elképesztően szép, s bár még az év elején vagyunk, nálam eddig ez a legszebb idén. A környezet, a tájak, a karakterek mind kellően kidolgozottak és ezt megmarad az anime végéig. Egyszerűen élvezet nézni. Az animációról is hasonló jókat mondhatok. A karakteranimáció nem szaggat, a jelenetek dinamikusak, főleg az akciójelenetek. A varázslatok sem túlzóan csilli-villik, inkább emelik a szépségérzetünket. A háttérkarakereknél változó az animáció, csatában mozognak, amúgy nem, továbbá a felhőket is odaszögezték az égre.

A kameramozgások is jók, több szögből mutatják az egyes jeleneteket. Azt viszont sajnálom, hogy csak az elején alkalmaztak a készítők FPS nézetet. Ez egy kihagyott ziccer. Továbbá a két oldalon lévő hadsereget valamint pár, a jó oldalon álló páncélos karaktert (tehát akiknek van nevük) 3D-vel oldottak meg. Előbbi esetben még megértem, ez bevett szokás az ilyen animéknél. Utóbbi esetben viszont felesleges volt a használata. A CG minősége egyébként nem olyan rossz. Észrevehető, de nem rontja el az összeképet.

A látványra tehát nincs és nem is lehet panasz, nagyon jól össze van rakva az anime, ami még jobban növeli az izgalmakat és az élvezhetőséget.

Zene tekintetében sem tudok nagyon kirívó hiányosságot mondani. Kezdjük a sorozattal: az opening vizuálisan és zeneileg is telitalálat. Akárhányszor megtudnám hallgatni. Az ending sem egy altató szerencsére, bár lassabb ütemű, mint az opening. A filmnél már egy felejthetőbb, langyi openinget kapunk, de szép. Az ending itt pörgősebbre sikerült, de hasonlóan felejthető. Az OST is jól teljesít, pont arra jó, amire kitalálták ezeket a zeneket: fokozzák a jelenet hangulatát. Érdemes arra, hogy az anime után is hallgassuk.

A seiyuuk tekintetében nincs sok mindenki, akit érdemes lenne kiemelni. Egyedül Yuri hangját említeném meg, aki Ishida Akira. A többiek, kevésbé híresek, de jól teljesítenek a szerepükben.

Az animét Masashi Kudou dirigálta, aki korábban a Bleachben tevékenykedett sokat.

Epilógus

Kijelentem, hogy a Chain Chronicle egy jó anime, és minden fantasyt kedvelőnek bátran ajánlom. Hogy mennyire hiteles, és jó adaptáció azt nem tudom, de a játék ismerete nélkül engem nagyon lekötött, és vártam a részeket. Kivételesen igaz ez a ötödik résztől, ahonnan már komolyan vártam, hogy mi lesz. Ráadásul mivel egy kiegészítő mentes játékról van szó, kerek lezárásra is számítottam. Ez megtörtént, 12 rész, és nem kell folytatás.

Nem azt mondom, hogy nincsenek hiányosságai. Vannak ennél jóval kidolgozottabb fantasy világok is, de azok nem 12 részesek, így szerintem ami ebbe belefért, azt belepakolták. Több helyen rá lehetne kérdezni, hogy ez miért van így, hogy alakult ki, egyáltalán honnan ered például maga a krónika, stb. Ezek azért levonnak a végső értékelésből, de abból nem, hogy az elejétől a végéig egy élvezhető, jó pár izgalmas pillanattal tarkított, látványos csatákat bemutató anime.

Cím: Chain Chronicle: Haecceitas no Hikari

Műfaj: akció, kaland, fantasy, mágia, shounen

Hossz: 12 rész (TV) v. 3x1,5h (film)

Stúdió: Graphinica, Telecom Animation Film

Év. 2016-17

Értékelés:
MAL: 7,06
ANN: 7,39
Anidb: 6,29

Chain Chronicle

Kattints a képre és töltsd le a vezércikkünkhöz járó hátteret!

ANIPALACE

Masamune-kun no Revenge

Írta: Hirotaka

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

A téli szezon egyik suliromi animéje a Masamune bosszúja. Annyira friss, hogy még mozog. Ez a mondat több szempontból is érvényes: még fut a manga és egy rész hátra van az anime sorozat "lezárásáig" is, de ez nem hátráltat egy ismertető megírásában.

A spoileres véleményt pedig a Szezonos animékről röviden rovatban találjátok.

Romi alapok

Minden ilyen sztoriba kell egy bizonyos momentum, ami miatt a főhőseink egyáltalán szóba állnak egymással. Ez itt sincs másképp.

Sok más animéhez hasonlóan az események gyökere itt is a gyerekkorban keresendő, amikor Masamune enyhén szólva is duci volt, emiatt Aki inkább egy jól fejlett, vágósúlyban lévő háziállathoz hasonlította. A kisfiú ettől erősen magába fordult, elhatározta, hogy magántanuló lesz, lefogy, majd bosszút áll. Pedig így belegondolva ez tudatalatt inkább inspirációt adott neki arra, hogy kezdjen magával valamit.

Eltelt x év, középiskolások lettek, és hősünk készen áll, hogy beteljesítse ígéretét. Mostmár igazi bishi, atlétikus termettel. Halkan megjegyzem ugyanúgy néz ki, mint bármely más sulifőhős, de itt most ezt muszáj kiemelni, hamár kövér volt.

Elindul a bosszúhadjárat és lényegében innentől egy szokásos school life sorozatot kapunk, ahol Aki, a jégkirálynő, minden udvarlójelöltet a porba aláz, ám mégis minden srác álma. Mit tehetünk a japánok "kissé" mazohisták.

Az epizodikus részekben a két szereplő közti interakción van a hangsúly, és első körben reméljük, hogy Masamune próbálkozásait siker koronázza, ha már így elhatározta magát. A második körben már csak arra gondolunk, hogy megkarcolja-e Aki büszkeségét az adott jelenet. Egyelőre maradjunk annyiban, hogy 50%, hogy Masamune jól/menőn jön ki a helyzetből. A bosszú kétélű fegyver: ahogy Makabe adja Akinak az ívet, nem sokkal később vissza is kapja. Ez önmagában nem baj, de lehetne élesebb helyzeteket is kreálni. Viszont amikor sikerül az akció, az szórakoztató, jó látni Makabét saját sikerében fürdeni és még mondhatjuk is magunkban, hogy "szép volt, csak így tovább". Akárhogy nézzük hamar kiderül, hogy bosszú helyett inkább az a lényeg, hogy hozzuk össze ezt a két tinit. Hála a készítőknek a szokásos tiniszöszmötölés mellett azért látni, hogy halad kicsit előre a kapcsolatuk mégha meg-meg torpan is. Dehát valamivel húzni kell az időt, és ehhez mindig jól jönnek a bevált módszerek, amiket szerintem nem kell bemutatni. A többi karakter megfelelően asszisztál a főpároshoz, de jön a szerelmi rivális is, akivel háremmé is bővül a dolog.

Nem említettem még, hogy Aki nem ismeri fel Masamunét, ennek két oka van. Egyik, hogy sok év telt el és a srác megváltozott, másik, hogy nevet változtatott.

„A bosszú kétélű fegyver: ahogy Makabe adja Akinak az ívet, nem sokkal később vissza is kapja. Ez önmagában nem baj, de lehetne élesebb helyzeteket is kreálni."

A karakterekről

Az eddigiekből kiderült, hogy a fősrác Masamune Makabe, aki a bosszú kedvéért daliás hercseggé varázsolta magát, és ezt tudja is magáról. Több jelenet utal rá, hogy az iskola sok lánya bepróbálkozna nála. Ahelyett, hogy választana egyet és boldogan romantikázna, csak a revans érdekli, sajnos azonban nem nő fel a bosszú feladatához, és megmarad a tipikus, bármelyik animébe behelyezhető főhősnél. Bár próbálja Akit mindig szorult helyzetbe hozni, valahogy mégsem sikerül úgy, ahogy azt elképzelnénk, kívánnánk, és csak ritkán adatik meg az elsőpró siker, amiben a lány fölé kerekedik érzelmileg és személyiségileg.

Aki, teljes nevén Adagaki Aki, tehát jól állja a próbát, de néha meginog és elgyengül attól, hogy nem mindig tud fogást találni Makabén. Az ő jelleme annyival kevesebb, hogy míg Makabe karakterében öt percig bízhatunk, hogy tökös legény lesz, addig Aki-chan szimpla tsundere. Mondjuk

ez a fajta karakter közelebb áll hozzám, mint a félénk, szende szűz.

A lánynak van egy szolgálója, Koiwai Yoshino. Mivel Aki "grófkisasszony" lévén gazdag család gyermeke, ezért sok lány legyeskedik körülötte. Ám Yoshino ténylegesen a cselédje. Halk szavú, de vannak saját akciói is, amiben segíti Makabénak.

A szerelmi rivális szerepét Fujinomiya Neko tölti be. Hogy fenntartsuk a sablon szintjét, ő egy átiratkozott diák. Nem kell mondjam, hogy ő az újabb bishoujo a képletben, és egyből rá is mászik Makabéra. Nyájas, kedves, barátságos, ám sunyi karakter.

Ők a legfontosabb szereplők. Még olyan jellegtelen és az ilyen történetekből kihagyhatatlan arcok "színesítik" a történetet, mint hugica, anyuka, haversrác stb.

Kivitelezés

A grafikai megvalósítást a Silver Link követte el, akik értenek az ilyesmihez. Itt is hozzák a szokásos minőséget. Bár ebben a szezonban a *Chaos;Childot* sikerült értékelhetetlenre gyártani. (Hozzáteszem azt a jó grafika sem mentette volna meg.) Nem fogom túlrészletezni a dolgot. Nincs baj a képi megvalósítással, normális, elfogadható. A karakteranimáció rendben van, bár lehetne gördülékenyebb, ez főleg a háttérkarakterekre igaz, már amikor mozognak, mert sokszor csak állnak. A környezetet szépen megrajzolták, részletes, a fények és árnyékok is az átlagos szintet érik el. Az egész nem kiemelkedő, de normális, elfogadható.

Szerintem egy-két évente egyszer megrajzolnak egy teljes iskolakörnyezetet és utána minden ilyen címnél azt használják.

A zenék tekintetében is körülbelül ugyanez a véleményem. Annyivel egészíteném ki, hogy az opening kimondottan tetszik, fülbemászó. Az ending egyszerűbb darab. Egyik sem lesz kiemelkedő.

Első körben 12 részt kapunk, hogy lesz-e folytatás az majd kiderül. A manga még fut.

Annak tudnám igazából ajánlani, aki kimondottan suliromira vágyik, és ebben a kategóriában szeretne szórakozni, mindenféle agyalás nélkül.

Cím: Masamune-kun no Revenge
Hossz: 12 rész
Műfaj: romantika, iskola, hárem, vígjáték, shounen
Stúdió: Silver Link
Év: 2017 téli szezon

Értékelés:
MAL: 7,68
ANN: 6,3
Anidb: 5,16

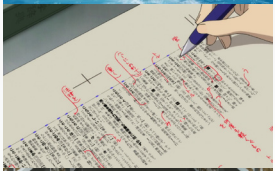
Fune wo Amu

Írta: Catrin

Ha vágyunk egy kis slice of life-ra, abból is némi változatosságra, nem kell messzire mennünk. Itt van nekünk tavalyról a Fune wo Amu, egy japán értelmező szótár szerkesztésének története, mely csónakként segíti az átkelést a szavak tengerén.

Bevezető hangvételem nem véletlenül lett ilyen lírai, ezt a szimbolikus üzenetet hivatott közvetíteni a cím és az anime számos elmerengő jelenete. Az értelmező szótár új kiadása, a Daitokai nagy feladatra hívatott, összegyűjteni a legújabb japán kifejezéseket, szakmait, szlenget egyaránt. A Fune ennek érdekében egy apró időutazásra is invitál minket, visszarepít a 90-es évekbe, az akkori munkafolyamatokhoz. Egy ilyen szótár összeállítása évekbe telik, ráadásul akkor még kartonokon gyűjtötték a kifejezéseket.

Araki Kouhei a szótárszerkesztő osztály vezetője nyugdíjba vonulását tervezi, előbb azonban találnia kell valakit, aki hasonlóan lelkes, hozzáértő szerkesztő. Majime Mitsuya vállalkozik a feladatra, nem tűnik túl elhivatottnak, de előny a nyelvész diplomája. Hamar kiderül, hogy csöndes, visszafogott, maradi személyisége mögött egy kíváncsi, elszánt fiatalember lapul, és egyre lelkesebben veti bele magát a hatalmas szótárba. Az anime kétharmadában nyomonkövethetjük, ahogy Majime betanul, megsimerjük a szótár készítését, a szerkesztőség tagjait, a szövődő kapcsolatokat, életszeletüket.



„Az értelmező szótár új kiadása, a Daitokai nagy feladatra hívatott, összegyűjteni a legújabb japán kifejezéseket, szakmait, szlenget egyaránt. (...) egy apró időutazásra is invitál minket, visszarepít a 90-es évekbe, az akkori munkafolyamatokhoz.”

A munkán kívül részesei lehetünk a szerkesztők csapatépítőinek és Majime otthonának. A férfi egy imádni való macskával Torával (Tigris) és egy idős hölggyel, Takéval él. A néni a főbérlője, akihez hamarosan megérkezik unokája, a szakácsnak tanuló Kaguya. Majime azonnal belezúg a lányba, bár nehezen közelít felé, együttélésük és egy különleges levél idővel meghozza gyümölcsét.

Kollégáival is egyre jobb a viszonya, mindenki végtelenül kedves: Araki bízik benne, mint utódjában, megtalálta, akit keresett, Matsumoto, mint egy idős mentor segíti, Sasaki titkárnőre is bármikor számíthat, és végül de nem utolsó sorban, mondhatni második főszereplőként itt van Nishioka Masashi is.

Nishioka körülbelül egyidős Majimével, de szöges ellentéte: kommunikatív, életvidám, fiatalos (elvégre ők még azok). bár a szótár szerkesztéshez nem sokat ért, így hamar rájönnek, hogy remekül kiegészítik egymást. A Fune a két férfi barátságát, egymás támogatását, életének alakulását is bemutatja. Akárcsak Majiméhez, Nishiokához is társítható egy barátnő, Remi személyében, akivel együtt élnek, tovább élénkítve ezzel a történetet.

Az odadó munkát apró problémák nehezítik. Az anime utolsó harmada egy időugrást követően a kétezres évekbe repít minket, hogy részesei lehessünk a szótár kiadásának, a karakterek életében történő változásoknak, a technikai fejlődésnek és még néhány nehézségnek, hogy aztán elégedetten búcsúzhassunk.

Az anime Miura Shion 2011-es befejezett regényét adaptálja, melyből 2013-ban film is készült. Hangulata a josei művekét idézi, továbbá egyfajta iyashikei érzést is

közvetít békés, szeretni való karaktereivel és történetével. Unalmasnak és egysíkúnak is tűnhet ez az erősen réteg téma, de mint japán munkaszelet, és mint romantikus kikapcsolódás, működik. Hátránya, hogy Majime karakterének konzervatívságával nehéz azonosulni, Kaguyával való kapcsolata jól, de stílusosan, túlságosan visszafogottan, de révbe érve alakul. A nézők keveset kapnak belőle, a szótár sokkal hangsúlyosabb, ami történetmenet szempontjából rendben van. Jól kihasználták ezt a 11 részes intervallumot. Nishiokáék már sokkal hétköznapibb páros, közvetlenebbek, így amit hiányolunk Majiméékből, azt tőlük megkaphatjuk.

A visszafogott romantika mellett jellemző még az egészre egy patetikus hangulat, ami Majime elhivatottsága és magának való jelleme mellet a szerkesztést, mint feladatot kívánja körbe ölelni. Néha emiatt elrugaszkodottnak, túlzónak hat a mű, szinte sosem kételkedünk a közvetített szakma szépségében. A szimbolikus jelenetek, kreatívabb animációk ilyenkor mutatkoznak meg, egyébként visszafogott, letisztult, szép látvány jellemzi. Zenéjéről ugyanez mondható el, kellemes, az OP-ED kreatív.

Érdekes megvalósítás a „kawaii szótár blokk", ami epizódonként egy rövid ismertetőt jelent a japán szótárak típusairól. Mindezt chibi szótárak tálalásában kapjuk, ami szórakoztató, oldja az anime időnkénti merev hangulatát.

„A visszafogott romantika mellett jellemző még az egészre egy patetikus hangulat, ami Majime elhivatottsága és magának való jelleme mellet a szerkesztést, mint feladatot kívánja körbe ölelni."

A vége előtt nagyon jót tesz az időugrás a történetnek, nem csak a szótár befejezése, hanem a karakterek változása miatt is. Érdekes látni, ki hol tart 13 évvel később.

Külön dícsérendő a seiyuuk munkája, Majimét Sakurai Takahiro, Nishiokát Kamiya Hiroshi játssza, mindketten illenek a szerepükhöz, jó hallani amikor hozzák ezt a lágy, felnőtt, természetes hangszínüket. Párjaikként remekelnek Sakamoto Maaya és Saito Chiwa, akik itt hétköznapian nőiesek, szintén megunhatatlanok.

Kellemes élményre invitál minket a Fune wo Amu, örömteli, tartalmas, kerek. Akik szeretik a felnőtt karakterekről szóló, mindenféle animés fanservice-től és általánosságtól mentes slice of life-ot, ne feledkezzenek meg róla.

regény alapján
Angol cím: The Great Passage
Hossz: 11 rész
Műfaj:
slice of life, romantika
Kiadási év: 2016
Seiyuuk: Sakurai Takahiro, Kamiya Hiroshi, Sakamoto Maaya, Saito Chiwa

Értékelés:
MAL: 7,73
ANN: 7,77
Anidb: 7,5

Tavaszi szezonajánló

100% Pascal-sensei

A történet egy általános iskolai tanárról szól, aki olyan ostoba, hogy még a saját nevét sem tudja leírni. Megtesz bármit az osztályában, amit csak akar, és minden jel szerint nem ember.

manga alapján
Műfaj: gyerekeknek
Stúdió: OLM

Alice to Zouroku

Egy csapat fiatal lány az Alice álma néven ismert erő birtokosa, amellyel a gondolataikat valósággá tudják változtatni. A fiatalokat fogva tartják egy laborban, ám egyikük megszökik. Sana képessége a fizikai törvények meghazudtolása. A laboron kívül találkozik egy idős emberrel, Zourokuval.

manga alapján
Műfaj: fantasy, seinen, természetfeletti
Stúdió: J.C.Staff
Seiyuuk: Ootsuka Akio, Ohwada Hitomi, Noto Mamiko, Matsukaze Masaya

Atom: The Beginning

A történetben megismerjük mik történtek Astro Boy születése előtt.

manga alapján
Műfaj: akció, mecha, sci-fi, seinen
Stúdió: Production I.G, OLM, Signal.MD

Boruto: Naruto Next Generations

Ezt sem kell nagyon bemutatni. Boruto kalandjait követhetjük nyomon.

manga alapján
Műfaj: akció, harcművészet, shounen
Stúdió: Studio Pierrot
Seiyuuk: Kikuchi Kokoro, Sanpei Yuuko, Kijima Ryuuichi, Takeuchi Junko

Busou Shoujo Machiavellism

Nomura Fudou olyan iskolába iratkozik át, ahol a lányok fegyvereket viselnek, hogy uralkodjanak a fiúk felett. Átiratkozás után egyből Onigawara Rin célpontjává válik, a lány a Five Ruling Swords tagja, akik uralják az iskolát. Nomurának le kell győznie őket, ha szabad akar lenni.

manga alapján
Műfaj: akció, vígjáték, romantika, iskola, shounen
Stúdió: Silver Link
Seiyuuk: Hatanaka Tasuku, Matsui Eriko, Takada Yuuki, Nishida Nozomi

Clockwork Planet

Naoto Miura minden nap minden percében bütyköl valamit, és fogaskerékként működik az agya. Senki sem érti, hogy tudja érezni és hallani ezen szerkezetek működését, még akkor is, ha nagy távolságra van tőlük. Egy nap váratlanul egy lány esik le az égből és felkavarja a világot.

regény alapján
Műfaj: dráma, fantasy, romantika, sci-fi, shounen
Stúdió: Xebec
Seiyuuk: Kakuma Ai, Nanjo Yoshino, Oonishi Saori, Senbongi Sayaka

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Masamune Izumi középiskolás light novel író. Van egy húga, Sagiri, aki egy éve nem mozdult ki a szobájából. Mindig a bátyja készíti el és viszi fel neki az ételt, amikor a lány megüti a padlót. Masamune illusztrátorának álneve Eromanga, perverz és megbízható, ám sosem találkozott vele, és egy otakunak gondolja. De az igazság kiderül, a rajzoló a saját húga.

light novel alapján
Műfaj: vígjáték, dráma, romantika
Stúdió: A-1 Pictures
Seiyuuk: Fujita Akane, Matsuoka Yoshitsugu, Takahashi Minami

A történet kezdetén Ao kinyit egy érkező csomagot, amiben megtalálja Gourait, a robotlányt. Ő egy új prototípus, aminek új fejlesztésű AI-a és személyisége van. Miután Ao bekapcsolja Gourai elkezd adatokat gyűjteni, főként Ao hétköznapi életéről.

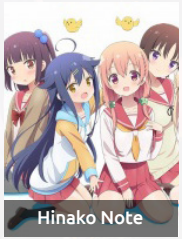
Műfaj: mecha
Stúdió: Studio A-Cat, Zexcs
Seiyuuk: Yamamura Hibiku, Kabayama Minami, Abe Rika, Yamazaki Erii

A mottó: zene és egyoldalú szerelem. Nino szeret énekelni, gyerekkorában fogadalmat tett a szintén zenekedvelő Momóval és Yuzuval, hogy egy nap megtalálja a hangját. Hárman végül elsodródtak egymástól, de Nino megtartotta ígéretét és tovább énekelt. Évekkel később mindhárman középiskolások és Nino zenei klubot alapít.

manga alapján
Műfaj: zene, romantika, iskola, shoujo
Stúdió: Brains Base
Seiyuuk: Yamashita Daiki, Hayamo Saori, Uchiyama Kouki

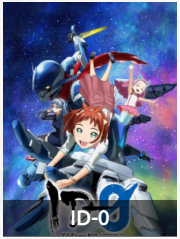
Sui Gin bár szegény, de az egyik legjobb online játékos. Valódi kiléte ismeretlen, egyedül osztálytársa, RikuLei tudja. Sui Gin kap tőle egy rejtélyes mobil eszközt, de mielőtt RikuLei elmagyarázhatná a helyzetet, elrabolják és Sui problémás körülmények sorozatában találja magát. A lány keresésére indul és a mobil eszköz aktiválásával egy új virtuális világba merül bele.

webmanhua alapján
Műfaj: akció, vígjáték, fantasy, játék, természetfeletti
Stúdió: Haoliners Animation



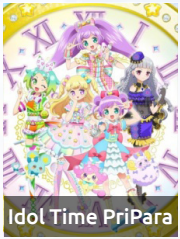
Hinako egy vidéki kislány, akinek nem erőssége a beszéd. Azért, hogy fejlessze eme képességét egy tokiói iskolába iratkozik, és a színjátszó klubhoz csatlakozik. Albérletben lakik, ami igazából egy használt könyvkereskedés, lakótársnője pedig megeszi a könyveket.

manga alapján
Műfaj: vígjáték, slice of life
Stúdió: Passione
Seiyuuk: Tojo Hisako, Ogura Yui, Tomita Miyu, Ichimichi Mao



I-Machines az extrém körülmények között dolgozó robotok gyűjtőneve. Maya a Szövetségi Akadémia tanulója épp egy ilyen géppel végzett munka közepén van, amikor kalóztámadás áldozatává válik.

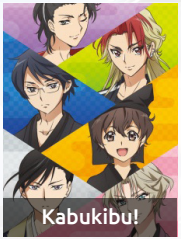
original
Műfaj: mecha, sci-fi
Stúdió: Sanzigen
Seiyuuk: Ueda Reina, Kanemoto Hisako, Tsuda Minami



Idol Time PriPara

Főszereplőnk Yui, akinek álma, hogy idol legyen. Ez, bár lehetetlennek tűnik, mégis rámosolyog a szerencse, ugyanis a városban megnyílik a PriPara idol park. A szomszéd városból érkező Laala segít Yuinak az álma megvalósításában.

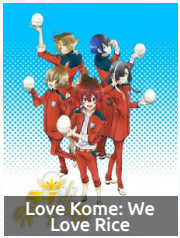
original
Műfaj: gyerekek, zene, slice of life
Stúdió: Dongwoo A&E, Tatsuonok
Seiyuuk: Akaneya Himika, Taichi You, Date Arisa, Yamada Yuina



Kabukibu!

Kurogo egy fiatal srác, aki szereti a kabukit. Amikor beiratkozik a középiskolába, feltűnik neki, hogy nincs kabuki klub, ezért barátaival alapít egyet.

light novel alapján
Műfaj: iskola
Stúdió: Studio Deen
Seiyuuk: Ebihara Jin, Niwa Hanamichi, Akutsu Shin, Murase Tonbo



Love Kome: We Love Rice

Ebben a vígjátékban a szereplők mellett fontos szerepet kap a rizs. Öt jóképű fiút követhetünk nyomon, akiknek mindenük a rizs.

original
Műfaj: iskola
Stúdió: Encourage Films
Seiyuuk: Tamaki Nina

Oushitsu Kyoushi Haine

Heine Wittgenstein királyi oktató lesz a Grannzreich király bíróságán. A királyság négy hercegének különálló személyisége van. Az új oktatóval vajon lesz érdemi tanulás?

manga alapján
Műfaj: vígjáték, történelmi
Stúdió: Bridge
Seiyuuk: Hirose Daisuke, Adachi Yuto, Asato Yuuya, Ueda Keisuke

Puripuri Chii-chan!!

Yuka a Föld mélyéből származó lényekkel, Chii-channal és Ucchannal találkozik. A történet a mindennapjaikat mutatja be.

manga alapján
Műfaj: gyerekeknek
Stúdió: OLM

Re:Creators

Az emberek különféle történeteket találnak ki. Öröm, szomorúság, düh, mély érzelmek. A történetek összezavarják az érzéseinket és elbűvölnek. De mi van akkor, ha a karaktereiknek céljaik vannak. Számukra mi, emberek istenszerű létforma vagyunk, ami megalkotja történetüket.

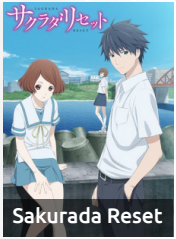
original
Műfaj: akció, mecha, sci-fi
Stúdió: Troyca
Seiyuuk: Amamiya Sora, Sakamoto Maaya, Ono Atsushi, Komatsu Mikako

A Kiss Note egy hatalommal rendelkező füzet. Akiknek beírják a nevüket együtt, azonnal szerelembe esnek, amint megcsókolják egymást. Ez a füzet egy Guri nevű angyalé, aki Cupidóként dolgozik. De véletlenül beírja a füzetbe egy középsulis, Seiji Aino nevét, aki ha nem csókol meg valakit, Guri meghal.

manga alapján
Műfaj: vígjáték. természetfeletti, romantika, iskola
Stúdió: EMT2
Seiyuuk: Numakura Manami, Nagano Yuki, Ono Kensho

Sistine felvételt nyer egy mágia akadémiára, hogy fejlessze képességeit abban a reményben, hogy meg tudja oldani a titokzatos Sky Castle rejtélyét. Kedvenc tanára nyugdíjazása után a helyére érkező Glenn elég lusta, és látszólag egyáltalán nem alkalmas a feladatra. Mégis állítólag ő a legjobb.

light novel alapján
Műfaj: akció, fantasy, mágia, iskola
Stúdió: Liden Films
Seiyuuk: Saito Soma, Fujita Akane, Miyamoto Yume

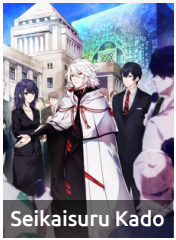


Sakurada lakóinak a fele rendelkezik valamilyen különleges erővel. Egy Kanrikyou nevű csoport figyeli ezen képességek használóit. Asai Kei és Haruki Misora a Houshi nevű iskolai klub tagjai, akik a Kanrikyou által adott feladatokat oldják meg. Misora képessége, hogy 3 napot tud visszaugrani az időben, és meg is változtathatja a történéseket. Kai pedig minden múltbeli eseményre emlékszik.

light novel alapján
műfaj: fantasy, rejtély, iskola, természetfeletti, szuper erő
Stúdió: David Production
Seiyuuk: Ishikawa Kaito, Hanazawa Kana, Yuuki Aoi

A történet öt lány körül forog, akik egy turisztikai irodában dolgoznak egy kis városban. A város egy nemzeti mozgalom keretében fel kívánja lendíteni turizmusát. Az öt lány turisztikai nagykövetként dolgozik, az anime egy évet mutat be a munkájukból.

original
Műfaj: vígjáték, slice of life
Stúdió: P.A. Works
Seiyuuk: Nanase Ayaka, Komatsu Mikako, Anzai Chika, Ueda Reina



Kojiro Shindo épp egy repülőn ül, amikor egy hatalmas szerkezet jelenik meg. Shindo és a többi 251 utas sértetlenül kerül a szerkezet belsejébe. Egy lény mindenkit biztosít, hogy nem lesz bajuk. A magyarázat helyett, egy nagy képernyőn jelenik meg a szerkezet külseje, és ugyanekkor minden japán ember telefonjára érkezik a következő üzenet: "Yaha-Kui za Shunina vagyok, és bejelentemm hogy beavatkozom a japán belügyekbe.

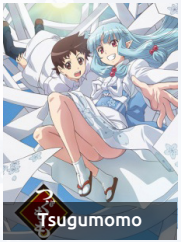
original
Műfaj: sci-fi
Stúdió: Toei Animation
Seiyuuk: Ichimichi Mao, Terashima Takuma

Ötszáz év telt el az emberiség kihalása óta. A túlélő fajok egy lebegőszigeten élnek, de így is veszély fenyegeti őket. Egyedül egy csapat fiatal lány, a Leprechauns képes használni az ősi fegyvert, ami legyőzheti a szörnyeket. A lányok élete azonban emiatt rövid, és bármikor meghalhatnak. Mindeközben az utolsó ember, egy fiatal férfi, aki mindent elveszített ötszáz évvel ezelőtt, felébred hosszú, fagyos álmából.

light novel alapján
Műfaj: akció, fantasy
Stúdió: C2C, Satelight
Seiyuuk: Tadokoro Azusa, Arai Ryouhei

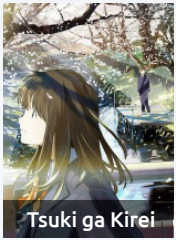
A hét főbűnt megtestesítő gyönyörű lányok kapják a főszerepet ebben az animében.

original
Műfaj: démonok, ecchi, fantasy
Stúdió: Artland, TNK
Seiyuuk: Fujita Akane, Sakuraba Arisa, Takahashi Chiaki, Kitamura Eri



Kagami Kazuya legértékesebb tárgya az édesanyjától rámaradt obi. Ez segíti át a mindennapok nehézségein. De azt sosem gondolta volna, hogy meg is menti az életét, úgy, hogy egy szép, kimonós lánnyá változik, aki tárgy szellemnek nevezi magát, és Kirihának hívják.

manga alapján
Műfaj: akció, vígjáték, ecchi, iskola, seinen, természetfeletti
Stúdió: Zero-G
Seiyuuk: Oozora Naomi, Kubo Yurika, Sanpei Yuuko, Shibasaki Noriko

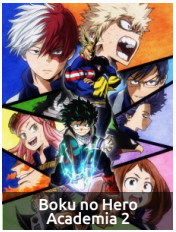


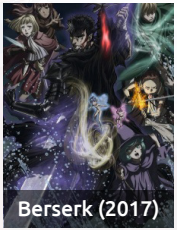
Azumi Kotarou és Mizuno Akane harmadévesek az alsó-középiskolában és kezdettől fogva osztálytársak. Másik két barátjukkal Chinatsu Nishioval és Hira Takumival jól megértik egymást. Együtt legyőzik a kihívásokat, és felkészülnek az előttük álló változásokra.

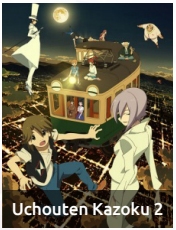
original
Műfaj: romantika, iskola
Stúdió: feel.
Seiyuuk: Murakawa Rie, Tamaru Atsushi, Ohara Konomi, Chiba Shouya

Liturgikus naptár 526. éve. A világ tudja, hogy boszorkányok léteznek. A történet egy félig ember, félig állat zsoldost helyez középpontba, aki arról álmodott, hogy egyszer teljesen ember lesz. Egy nap találkozott egy boszorkánnyal, Zeróval, aki megváltoztatta az életét. Zero egy rablóbandát üldöz, akik elloptak egy könyvet, mely nagy mágikus tudást őriz.

light novel alapján
Műfaj: akció, kaland, fantasy, shounen
Stúdió: White Fox
Seiyuuk: Hanamori Yumiri, Koyama Tsuyoshi, Taichi You







Szezonos animékről röviden

Írta: Catrin, Hirotaka

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

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Catrin véleményei

Mire megjelenik a magazin már csak 1-2 epizód lesz hátra ebből a vegyes szezonból. Vegyes, mert ismét gyarapodtam kedvencekkel pozitív és ironikus értelemben is. Haladjunk fontossági sorrendben.

ACCA

Továbbra is lenyűgöz sokszínű, hangulatos világa, ahogy Otus bejárja a madárkontinens körzeteit. Többnyire visszafogott USA hangulat árad utazásai során (indiános westernes, kaszinós Las Vegasos vagy Hawaiira hajazós államokat látogat, otthon pedig kicsit New Yorkos vagy európai nagyvárosos?), ötvözve egy 19. századi stílusú német várossal és középkori kastélylyal, legutóbb pedig az araboknál járt, kvázi Dubaiban. Érdekes az is, ahogy a mai technika keveredik a hol retró, hol klasszikus hangulattal, de ez az egész csak a köret, amihez nagyadag péksüti/cicomás kenyér is dukál (csak, hogy ne feledkezzünk meg

karaktereink kedvenc étkezési szokásairól, melyhez jóízűen és kifinomultan kortyolnak BÁRMIT).

Miközben elvesztem a részletekben (Jean még mindig nagy bagós, ki ne maradjon), a történet szépen haladt előre, hatékonyan adaptálva a mangát. Jean és húga múltja az openingből és a történet egyszerűségéből ítélve nem volt meglepetés, de a tálalása érdekes, kíváncsivá tesz minket Otus higgadt jelleme. Hogyan alakul a vége, lesz-e változás a király utódlásában, megérte-e ellenőrizni most a körzeteket, kinek a terve sikerül? Tippelgethetik a végét, akik a mangát még nem olvasták.

Csak egy baj van ezzel a rendkívül kellemesen szórakoztató ACCA-val: rövid. Szívesen nézné még az ember, tovább ismerkedve érdekesen békés világával és szimpatikus karaktereivel. (Ráférne némi romantikus szál is, mert vannak benne lehetőségek, minimálisan a végén lehetne valami, de nem remélem.)

Egyik kedvencem a szezonból, az openingje dettó!

Rakugo2

És itt a másik kedvencem, egyértelműen a szezon legjobbja (még ha szubjektíve én kicsit az ACCA felé hajlok is). A múltat taglaló évadja még nem kapott el ennyire, de ahogy bemutatják Kiku öregedését, végnapjait, szeretteit az valami elképesztően hatásos. Egészen más fénybe helyezi az első évadot is, javítgatja, szépíti, rombolja, holott alapvetően azzal sem volt gond, viszont kár, hogy nem teszi még konkrétabbá. Mindenképp új animés élmény, ráadásul valós érzelmekkel, korhű ábrázolással és megfelelő feszültségkeltéssel. A halál témája, motívuma az, amit folyamatosan körüljár, hozzákapcsolva a születést, a változást, az életvidámságot. Itt bár a hiperaktív Yotarou válik a rakugo előadások központi figurájává, ripacsból bohókássá fejlődve, a hangsúly végig Kikun, nyomasztó múltján és az elmúlás közeledtén van.

Talán a sorozat tempója az, ami hullámzó hangulatot áraszt az izgalmasabb és érdektelenebb félepizódok között. Kiku látomásai feszültséget keltenek, Konatsuval való kapcsolata rendkívül érzelmes, első ránézésre apa-lánya szerű (ugyanakkor a

gyerek miatt további, a karakterek szempontjából nem előnyös gondolatokat ültet a nézőbe), a múltas jelenetek nosztalgikusak, szívmelengetők és józanítóak. Kiku Shinnel és Miyokichivel való kapcsolata ennek az évadnak is egyik legérdekesebb kérdése. Yotarou fejlődése egyszerre oldja és érzékenyíti a hangulatot, egyedül Konatsuval való kapcsolata, apakénti szerepe lehetett volna hangsúlyosabb, érzelmesebb.

Mindezt mesteri látvány elemekkel, vágásokkal és hanghatásokkal teszik igazán emlékezetessé. Méltó zárást várok, de vannak kétségeim.

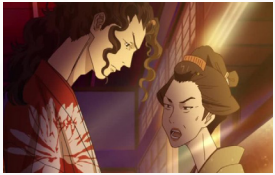
Az opening zseniális.

Onihei

Egészen kellemes kikapcsolódást nyújt ez a sorozat, ugyanakkor hangulat kell hozzá, különben unalmassá és érdektelenné válhat. Heizou szimpatikus főszereplő, tetszik ahogy az egyes epizódokon keresztül bepillantást nyerhetünk mókásabb, kalandosabb múltjába, majd családos, felelősségteljes jelenébe, veszélyes és hasznos munkájába. Az edói bűnözés mellett lélektani, társadalmi kérdéseket feszegetnek a kisemberekre fókuszáló történetek. Összességében többet is kaphatnánk Heizou jelleméből, családjából és társaiból néhány összetettebb történeten keresztül, de be kell érnünk az állandó epizodikussággal és felejthető karakterekkel.

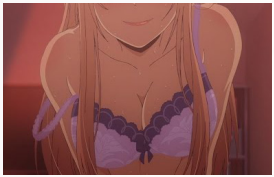
A látvány szép és egyszerű között váltakozik, az animáció is hol 3D CGI, hol állóképek sorozata. Az akciók lehetnének időnként látványosabbak, de így sem roszszak. Kapunk továbbá szex-vér-erőszakot, seinen hangulatot, amit előnyösen használ a sorozat.

Az OP itt is egyedi, de az ending fülbemászóbb.



Kuzu no Honkai

És elérkeztünk még egy „kedvenchez”, amit szinte hétről-hétre várok, annyira érdekel hová fokozhatják még azt a sok sületlenséget, amit ezek a szerencsétlen és bicskanyitogató karakterek elkövetnek. Na jó, annyira nem érdekel, de már jó lesz túl lenni rajta, főként, hogy egyre többször untat és bosszant, mint nevettet a sorozat. Kár, hogy nem hentait készítettek belőle, ott talán több értelme lenne ennek a plátói szerelemtől szenvedő, szexualitásra vágyó, ugyanakkor leszbülést engedő, de szumma szűzességét védő főhősnőnek, a plátóin szerelmes, de a farka után menő, a lolit csak majdnem, a tanárnőt ténylegesen, a hősnőt pedig a végére talán teljesen megszexelő főhősnek, a tőketlen onííícsan tanárbácsinak, akit a főhősnő nem érdekli, ellenben a lotyó tanárnő igen, a lotyó tanárnőnek, aki bárkivel összefekszik, pláne ha ezzel másoknak még gondot is okoz, a leszbi lánynak, aki félig reménytelenül szerelmes a hősnőbe (azért csak félig, mert a szexet kicsikarta), a lolinak, aki háromnegyedig reménytelenül szerelmes a hősbe (azért háromnegyedig, mert negyed rész szexet kicsikart), és stb. (mert a sor a nagymellű senpaijal, a kanos évfolyamtárssal vagy a leszbibe szerelmes uno-



katesóval folytatható). Remélem mindenki érzi, hogy ez mennyire drámai, felnőttes, érzelemdús és hatásos sorozat. Ha-ha. Ok, hatásos még lehet is, az idegekre.

Szinte tűkön ülve várom, ahogy majd a két főszereplő Hanabi és Mugi a végén nem csak megjátszva és szerencsétlenkedve (jah, igen ezt most ki is hagytam a fentiekből), hanem szerelmesen egymás karjaiban landol. Addig is itt van nekünk a sok túltolt érzelem/fájdalom, a sok idióta döntés és a sok, maximum kistiniket lázba hozó erotikus jelenet (az Oniheiben jobbat szexeltek, mondjuk nem volt nehéz).

Ahogy már a múltkori cikkben is írtam, az OP-ED páros jól sikerült, hatásosak, illenek hozzá és fülbemászóak. A sorozat talán egyetlen értékelhető momentjei.

Chäos;Child

Mivel a Kuzuról többet írtam, mint amennyit érdemel, így itt kompenzálok: a C;C értéktelen, ne nézzétek. Na jó, még

annyit ehhez a finoman fogalmazáshoz, hogy a nyomozós, bűnesetes, idióta kardos, középsulis háremes ötvözete olyan szintű érdektelenséget, következetlenséget, értelmetlenséget, tartalommentességet üt meg, hogy arra szavak sincsenek. Egy nagy nulla az egész, ráadásul gagyi látványba csomagolva. Kár, hogy a darabolós részben nem az egyik „főhős" került a dobozokba... legalább ténylegesebben csökkenne az egy animére jutó semmitmondók száma.

A Kuzuhoz hasonlóan az OP-ED párosa ennek is egész jó. Ennyi.

Röviden a további általam követett futó sorozatokról (bár lehet nem kéne, mert mintha minden számban ugyanazt ragoznám).

Chi (2016)

Yamadáék és macskájuk jól értenek az ember napjának bearanyozásához, bármikor jól jönnek, ha egy kis vidámságra vágyunk. Mostanában viszont kisebb a lelkesedésem, szimplán azért mert jobban szeretem a családi interakciókat, mint a parkos-macskás részeket. És jelenleg utóbbiból jöttek az epizódok... Édes amúgy, ahogy Chi a többi cicával játszik, ismerkedik, vajon találkozik-e majd a testvéreivel? Mert szinte egy területen mászkálnak... Ami viszont teljesen hazavágta ezt a macskaidillt, az a party epizód. Ami már másodjára kergeti a nézőt az őrületbe. A Thriller klipre hajazó macskatánc, a kórusban nyávogó cicák, a diszkógömbbé változó hold vagy a diszkófénnyé változó szemek valahogy nem hiányoztak ebből a sorozatból. Nem is tudom, ez valami túltolt kodomóság szeretne lenni? Mindenesetre, mint eszköz eléggé retardált (kb. mint az epilepsziás rohamot kiváltó opening). Remélem több ilyen rész nem lesz...

Dragon Ball Super

És elkezdődött az új, univerzumok közti viadallal induló ív. Az eddigi részek másból sem álltak csak előmérkőzésből, hogy Zenószamáék megtudják, tényleg szükségük van-e erre a felhajtásra. A Buu, Gohan, Goku x farkasok meccsek végül meggyőzőre sikerültek, ki hitte volna. A szabályokat is szépen lefektették, nem hangzanak vészesen (minden univerzumból 10 harcos, mindenki egyszerre küzd majd valamilyen giga nagy területen, repülni nem lehet, gyilkolni nem lehet, fegyvert használni nem lehet). A viadalt az nyeri meg értelemszerűen, aki utoljára marad, az isteneknek pedig az a tervük, hogy minden más univerzumot a nyertesen és a legerősebbeken kívül elpusztítanak. Mivel

Gokut ez pont nem érdekli, és csak a győzelem és a harc utáni vágy lebeg a szemei előtt, most mindenki rühelli. Elvégre miatta pusztulnak majd el a többiek. Haha. Majd el is hisszük.

Részben várom az új eseményeket, részben már most unom. A poénok legalább még mindig jók (már ha nagy DB fan az ember).

És a következő részben végre megszületik Bra!!! A történet szempontjából a legkevésbé, számomra viszont a leglényegesebb elem, szóval tűkön ülök. Minden szabad fangirl sejtem akar egy Veg-

ita-apucis részt. (A fenébe, lehet azért nem tudtam hamarabb bevonzani, mert nem maradt szabad fangirl sejtem a Yuri on Ice miatt? Hehe.)

És a legfontosabb! Opening váltás történt, először a Superben. És nemcsak, hogy jobb lett, hanem elképesztően fantasztikus lett. Imádom az új openinget képileg menő, zeneileg epic, *totális függés*.

Gundam: Orphans 2

Végre ennek is hamarosan vége. Sajnos azt kell mondjam ez a második évad sem lett érdekesebb, pedig annyi szimpatikus karakterlehetőséggel bírt. Viszont senkit sem tudott elmélyíteni, nem beszélve a történet önismétlő menetéről. Újabb csalódás, újabb unalmas Gundam évad. Az alábbiak miatt viszont így is az agyamba égett:

- Mikazuki a leglazább pilóta főhős, az az infantilizmus és érzéketlenség, az a társai felé mutató kedvesség, az a nassolás, az az egyszerűség, az a rezzenéstelenül gyilkoló stílus. Jelenség a srác, és még a lányoknak is úgy csinál gyereket, mintha a homokozóban játszanának.

- Utóbbihoz kapcsolódik Atra és Kudelia barátsága, ők alkotják a Mikazuki háremet. Mókás, ahogy ezek a lányok szurkolnak egymásnak és tolják előre egymást, hogy egyesülhessenek Mikával. Ez a Gundam amúgy is nagyon könnyedén és tabudöntögetően kezeli a szexualitást. Az azóta naná, hogy mártírhalált halt űrstricinek és dominájának meghitt lány-háreme érdekes képet festett, mivel csak díszlet, de annak elég konkrét volt, tovább menve otaku-fétis szerepénél. Találunk továbbá itt BL ship lehetőséget és loli love-story-t is.

- Szóval fellelhető a romantika, de elég vegyesen, inkább drámai eszközként, lásd űrstiriciék halála, vagy szokásosan nehezen összejövő szerelmespárnál egyik fél (itt most a lány) halála. Mikazuki halála is benne van a levegőben, hátha Gundam pilótaként ebben is kapunk valami újdonságot. Bezzeg Orga és a dokinő semerre sem alakult.

- Rátérve még kicsit a lolira és (szenvedős múltú) szőke hercegére, nem hiányzott ez a szál. De úgy fest ebbe a sorozatba igyekeztek minél több fétist belepakolni, ráadásul mindet halálosan komolyan tálalva.

És így a végére meg kell említenem a 2. évad mindkét openingjét. Ahogy látom ez a cikk, most erősen zenemániásra sikerült, de ami tény, az tény: mindkét itteni OP is akkora überkirályság, hogy kikészülök. Már azt sem tudom, melyiket hallgattam/néztem rongyosabbra a mostani kedvenceimből. (Jah de, a Yuri on Ice összest... sebaj.)

Tavaszi szezonból, amiket talán követni fogok:

Kabukibu: a Rakugo után jó lesz egy könnyedebb, de kulturális élményt is nyújtó DEEN sorozat, light novelt adaptál és Clamp dizájn!!

Shingeki no Kyojin 2: érdekel a folytatása, és szórakoztatóbb hétről-hétre a hájp hullámmal nézni.

Tsuki ga Kirei: original, romantikus, középsulis, szép látvánnyal, reménykedem, hogy a KuzuHon után ad majd egy kis lélekgyógyítást.

Souryo to Majiwaru Shikiyoku no Yoru ni: a shortok közül ezt tervezem, hátha szórakoztató lesz a lány és a pap erotikája...

Hirotaka véleményei

Chain Chronicle

Hála a filmeknek, teljesen végignéztem a sorozatot, hiában van még 1 rész hátra. Az előző számban ígéretesnek tüntettem fel a sorozatot, ami így is lett, de lássuk a részletesebb véleményt. Akit spoilermentes ismertető érdekel, az a 3. oldalon megtalálja.

Ami tetszett

Majdhogynem minden tetszett ebben az animében. Gyűnyörű grafika, szuper zene, 12 részben lezárt történet, dinamikus, látványos csaták. A sorozat második fele darkosabbra sikerült és a tempója is felgyorsult, ráadásul élvezhető ütemben, nem összecsapva, így ez jót is tett neki. Kezdve Yuri átváltozásától a végéig érdekelt, hogy mi lesz, hogy akarnak/fognak majdhogynem vert helyzetből nyerni. Tetszett, hogy a gonoszék folyamatos nyomást gyakorolnak a szereplőkre. A

végső harc is kielégítő volt, élvezetes, izgalmas annak ellenére, hogy lehet tudni: itt fontos, jó oldalon álló karakter nem fog meghalni.

Úgy vélem jól volt felépítve az egész, és bár van kivetnivaló a történetben, én nagyon jól szórakoztam a nézése közben.

Ami nem

A történet nem sokat mond el a világról. Tényleg csak a minimálisat, amit tudnunk kell ahhoz, hogy megértsük a karakterek motivációját, céljait. A teljes kidolgozottsághoz több rész kellett volna, de annyit nem bír el a sztori. Akkor unalmas, elnyújtott lett volna.

A játékból kötelezően átemelt karakterek miatt túltengés van, így a főbb karakterek jelleme veszített a teljességéből, hiába szeretnénk többet tudni róluk, nem fogunk. A töltelék karakterekről pedig semmit. Véleményem szerint ezúttal a kevesebb több lett volna. Ez is több részben lett volna kidolgozható, de itt is a fent említett történetbeli akadályba jutunk.

Épp ezért kaphatott volna akár a játék is kicsit komplexebb, kidolgozottabb történetet. Talán ez a legnagyobb hibája az egésznek.

Értékelés

A történet egyszerűsége és a karakterek felületessége okozhatja a végső értékelés negatív vonalát. Ez sokaknál sarkallatos pont, és belátom igazuk is van. Szerencsére menti a helyzetet, hogy a 12 részből szerintem megfelelően kihozták, amit kell, és a főbb szereplők közül így is meg tudunk szeretni pár figurát. Mivel nem kedvelem a túlnyújtott fantasykat, így számomra ez egy bármikor újranézhető alkotás lett.

Chaos;Child

Vannak olyan sorozatok, amiből még 12 rész is sok. Ez az egyik.

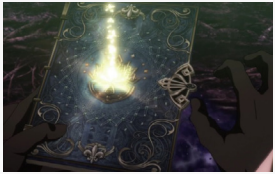
Ami tetszett

Egy karaktert feldaraboltak és ajándékdobozokba tettek. Persze magát a cselekedetet nem láttuk, csak az eredményt és a vért.

Az opening és ending hallgatható.

Ami nem

Minden más. Jellegtelen, ostoba, hisztériás karakterek. Katasztrofális animáció.



Egyszerű grafika. Komolyan, szerintem több az állókép, mint a mozgó.

Logikátlan történetfelépítés. Légből kapott, egymás után pakolt, komolynak tűnő mondatok.

Ez a cucc szó szerint unalmas. Egyszerűen nézem, és nem érdekel mi történik.

Értékelés

Jókedvemben talán 2 pont.

Masamune-kun no Revenge

Az idei sulis sorozatom, ami az agyalásmentes szórakozást nyújtja. Azért szeretem, mert pont azt kapom, amit vártam tőle. Ismerős sulis sablonokat felmutató romi sztorit. Erről is találtok a mostani számban ismertetőt.

Ami tetszett

Ha minden ilyen sorozatot egyberaknánk és azt mondjuk nekik "tegye fel a kezét, aki valami érdekesebbet tud nyújtani, mint a szokásos", akkor a Masamune-kun felteheti. Eddig két olyan dolgot tudok

megemlíteni, amire felcsillant a szemem. Az egyik, hogy a szerelmi riválist megtestesítő Neko lesmacizta Masamunét. Szóval suliromiban csók a 8. részben ritkaság. Persze egyből vissza is utasították, mert nem ő van neki megírva. De ettől még jár a pont.

A másik, hogy Kanetsugu a maga dagi testalkatával együtt lóg Akival és nem mellesleg a srác menő, népszerű és tudja is magáról. Ilyen sincs sűrűn.

Szóval ez a kettő megnövelte a címet a szememben, amúgy semmi újdonság. A többi dolog az átlagos kategóriába tartozik.

Ami nem

Nos, talán a legnagyobb szívfájdalmam, hogy Masamune sajnos nem a tökösség megtestesítője. Még mindig csak előfordulnak jó pillanatai, azért látszik, hogy van bátorsága, de ettől még nem ér fel Orekihez (Hyouka) vagy Hachimanhoz (Yahari Ore..). Lenne mit tanulnia tőlük.

Aki és Masamune kapcsolatának alakulása még nem untat, de felkapcsolhatnák a sebességet.

A manga még fut, hogy lesz-e folytatás, azt még nem tudni.

Értékelés

Változatlanul az a konklúzió, hogy csak akkor kezdd el, ha szereted ezt a műfajt vagy épp ilyenre vágysz. Amúgy nem fog lekötni. Vannak benne jó ötletek, de akkor lehetne rámondani az egész cuccra, hogy jó, ha még több ilyet felmutatna.

Onihei

A szigetországban régóta tartó töretlen népszerűsége ide vagy oda, az Onihei nem lett kategóriája legjobbja. De azért nem nézhetetlen.

Ami tetszett

A normális mágiától és mindenféle szupererőtől mentes Edó-kori történetek régóta a kedvenceim közé tartoznak. Örülök, hogy az Onihei ilyen. Felnőtt karakterek, normális, korba illő szituációk, semmi betegség, kattantság.

Nagyon szép még mindig a grafikája, hangulatos a zenéje, és nem azt mondom,

hogy várom, de szívesen nézem a részeit hetente.

Heizo családos ember, van felesége, van gyermeke és jó a kapcsolatuk is, a rendőri munka negatív hatásai ellenére. Ezt azért emeltem ki, mert a hasonló műfajú címekben ritkán találni normális családot.

Az egyes esetek között is találni olyat, ami kíváncsivá teszi az embert.

Ami nem

Sajnos a cím epizodikus, semmilyen komplex története nincs. Még csak többrészes eset sincs. Emiatt sajnos néhány rész után az Onihei repetitívvé, lapossá válik.

Heizo karakterén kívül senki más nincs fókuszba állítva, az ő jellemét ismerjük meg legjobban, de még ez is kevés. Vannak a múltjából is jelenetek, de ettől függetlenül valahogy üres az egész. A többi karakter ilyen szempontból elhanyagolható.

Több tartalom, kiterjedtebb bűnesetek érdekesebbé tehették volna a címet.

Értékelés

Akármennyire is tűnt jónak az Onihei, valahogy túlságosan középszerű maradt. Nem mondom, hogy rossz. Aki szereti a műfajt, annak egyszer érdemes lehet megnézni. Többre sajnos nem viszi.

Tavaszi szezon

Előrevetítésként, hogy a tavaszi szezonból miket tervezek nézni. Természetesen ez még változhat. A tavaszi animékről rövid leírást a szezonajánlóban találtok.

Sakura Quest: a trailer alapján egy bolondos sorozatról lesz szó. Érdekel, mit hoznak ki a vidékből és a turistairodából.

Sakurada Reset: Ez csak hirtelen keltette fel az érdeklődésemet a képességek miatt. De nem várok tőle semmi extrát.

Souryo to Majiwaru Shikiyoku no Yoru ni: Ez egy short, de a borító tetszett, és a hóditó szerepében egy kopasz buddhista pap.

SnK második évada: szinte kötelező, bár előre bocsátom, hogy kritikus leszek, mivel engem nem kebelezett be a hype-felhő.

Amiben még látok lehetőséget: **Kabukibu!**, a kabuki miatt, a **Clockwork Planet** a világa miatt, a **Seikaisuru Kado** pedig mert original, és kicsit érdekel az a lebegő kocka, ami a sztori alapját adja.

A nagy számok éve 1. felvonás:

Dragon Ball kontra Naruto, avagy hogyan kezdődtek a neverending shounenek?

Írta: tomyx20

A Dragon Ball teljes, azaz minden sorozatára kiterjedő epizódszáma április első heteiben éri el a 750-et. A Naruto Shippuuden pedig már több mint biztos, hogy az 500. résszel fog véget érni pár héten belül. Úgyhogy most ezek kerülnek terítékre.

Ha valaki azt várja tőlem, hogy majd én elmondom, melyik sorozat a jobb, az bizony csalódni fog. Viszont az objektív, mérhető adatokat össze tudom hasonlítani kb. egy oldalban, és kiderül, hogy mind a kettő műnek más az erőssége, nem lehet egyiket sem abszolút győztesnek elkönyvelni. Utána pedig megnézzük, hogy a Dragon Ball honnan indult, azaz hogyan kezdődött, és persze a Shippuudent is.

Dragon Ball

- 62 Single, 20 slágergyűjtemény, 19 szett, 15 videójáték zenei CD, 6 mozis zenei CD, 9 *Dragon Ball Kai* CD és 17 CD egyéb zenegyűjtemény „győztes"

- 80 videójáték a pénzbedobós játékgépeket nem számolva. „győztes"

- 23 (DB), 43 (DBZ), 64 (DBGT), 20 (DB-Super) filler (azaz töltelék) epizód, összesen: 150

- **Filmek:** összesen 19, ebből: 4 az elsőhöz, 13 a másodikhoz és ha úgy vesszük az utolsó kettő a negyedik sorozatához tartozik. „győztes"

+live actionök: koreai (1990){egy kis bemutató látható belőle a csatornámon}, kínai (1991) és amerikai (2009)

- Openingek: pár hete tart a 8.-nál.

- Endingek: 21.-nél tart.

- Karakterek száma megközelítőleg: 1039

- Idő: Goku 12 éves korától 152 éves koráig (GT special), a jelenleg legújabb történetben 43 éves, az 31 év. „győztes"

- Manga: 519 fejezet

- Magyar változat: 1997-1999 a francia vágott változat hétköznap délután ment az RTL klubon a Z 121. részéig „győztes"

- 2011-2012 *Dragon Ball GT* eredeti japán változata heti két résszel este ment az Animaxon

- 2012-2014 *Dragon Ball Z* a francia vágott változat hétköznap délután ment a Viasat6-on

Naruto

- 6 OST, 9 slágergyűjtemény, 7 videójáték zenei CD, 11 mozis zenei CD

- 55 videójáték a pénzbedobós játékgépeket nem számolva.

- 94 (*Naruto*), 216 (*Shippuuden*) filler (töltelék) epizód, összesen: 310 „győztes"

- **Filmek:** összesen 11, ebből: 3 az elsőhöz, 7 a másodikhoz és ha úgy vesszük az utolsó a harmadik sorozatához kapcsolódik.

- **Openingek:** egy pár hónapja a 29.-nél tart. „győztes"

- **Endingek:** 55.-nél tart. „győztes"

- **Karakterek száma megközelítőleg:** 1127 „győztes"

- **Idő:** Naruto 12 éves korától tart 32 éves koráig, az 20 év.

- **Manga:** 700 fejezet „győztes"

- **Magyar változat:** 2007-2009 a Naruto első 104 részének angol Jetixes (brit) változata hétköznap délután a magyar Jetixen ment (a 26. rész kivételével)

- 2008-2012 a teljes Naruto sorozat japán változata heti két résszel este ment az Animaxon, amit az AXN Sci-Fi is ismételt hétköznap délutánonként

Párhuzamok (hasonlóságok)

- 3 sorozat közvetlenül egymás után: Dragon Ball-Dragon Ball Z-Dragon Ball GT – Naruto-Naruto Shippuuden-Boruto

- a legújabb sorozatuk egy korábbi mozifilmjükből indul: Dragon Ball Super a Battle of Godsból – Boruto a Boruto: Naruto the Movie-ból

- perverz remete mester: Zseniális Teknős – Jiraiya
- erőforrás: ki – chakra
- riválisok: Goku-Vegita – Naruto-Sasuke
- perverz mestertől tanult jelképpé vált támadás: kamehameha – rasengan

átváltozások: Oozaru és szupercsillag-harcos formák – remete és Kyuubi formák

egyéb a shounenekre általánosan jellemző dolgok…

Bár azt hozzá kell tenni, hogy a Dragon Ball 15 év előnyben van ismertség tekintetében.

Így ennek az összehasonlításnak a végére még annyit tennék, hogy a számokból is látszik, hogy nincs hatalmas különbség köztük, esetleg annyi, hogy a Narutónál egy cél van, azt éri el a főszereplő (Hokagévá válni), a Dragon ball pedig spontánabb (részben azért, mert sose hagyta a kiadó Toriyamának, hogy befejezze), mindig az aktuális gonoszt kell legyőzni vagy egy harcművészeti tornát megnyerni. Szerintem az idősebb generációnak a Dragon Ball fog jobban tetszeni, a fiatalabbnak pedig a Naruto.

Dragon Ball

Ahhoz, hogy megnézzük, hogyan kezdődött el a ma már a Super című sorozatánál és 750. részénél tartó anime, egészen 1986-ig kell visszaszaladnunk az időben, az első sorozatának első részéhez, ami a manga 61. fejezetével egy héten jelent meg. Mindez viszont nem is meglepő, ha figyelembe vesszük, hogy az 5 0 0 . részt már 1997-ben elérte. A Superről csak annyit, hogy nem a Dragon Ball Z, hanem annak egy folytatása (ez tény) és inkább az eredeti sorozatra hajaz, de sokkal jobban, mint a GT (bár mindkettőre fogunk látni példát a most következő elemzés során). Nosztalgiának jó, de új nézőket nem fog hozni, legalábbis szerintem. De ezúttal nem a legújabb részek lényegesek, hanem a legrégebbiek.

Szereplők a sorozatban való megjelenésük sorrendjében: Son Goku, Bulma, Pilaf, Shu, Mai, Zseniális Teknős teknőse, Zseniális Teknős, napszemüveges krokodil, Sherman pap, a lánya, Aru falu népe, Oolong, Poaru, Yamcha, Chi-Chi, Gyumao, Gamera, nyúlbanda 2 tagja, a nyúlbanda főnöke, Shenron. Mielőtt bárki is azt mondaná, hogy ez nem érdekes, megfigyelhető, hogy Shenron, akinek megidézése a történet ezen részének a célja, az utoljára feltűnő szereplő ebben a történetszakaszban, ez egyrészt jelzi a célt és a sikerességet is.

A Nyugati utazással való párhuzamok: Sun Wukong (varázsfelhőn utazó majomfiú, aki barátokra tesz szert) = Son Goku; Ruji Jingu Bang = Power Pole (Son Goku botja); Xuanzang (gyerekkorában elkezd utazni otthagyva családját) = Bulma; felhő: A nyugati utazásban is képes Sun Wukong és Zhu Bajie felhőkön utazni; Zhu Bajie (elég ránézni a hasonlóság felfedezéséhez) = Oolong; Sha Wujing (homoki bandita, aki csatlakozik az utazáshoz) = Yamcha; Bull Demon King (a tűzhegynél találkoznak és a legyezőre megy ki a játék) = Gyumao, Princess Iron Fan (külsőre szembetűnő a hasonlóság, illetve köze van a legyezőhöz) = Chi-Chi; Banana Palm Fan = Bansho legyező; Jade Rabbit Spirit (a Hold nyulának is hívják) = Nyúlbanda főnöke. Mint azt biztos már sokan tudjátok, a Dragon Ballt a Nyugati utazás inspirálta, így nem is csoda, hogy ennyi szereplő, illetve eszköz került át ebbe a sorozatba.

Itt még előfordultak (nyugati) rajzfilmes elemek, bár elég ritkán, például az első részben az „addig nem esik le a tigris, amíg észre nem veszi, hogy nincs a lába alatt talaj". A hal, amit Son Goku kifog, tud beszélni. Vagy a kilencedik részben Poaru zuhanórepülésénél repülőgéphang hallatszik. Illetve többször is előfordul még a fej mellett megjelenő szövegbuborék.

Harci technikák a megjelenés sorrendjében: kő papír olló, alakváltás, repülés, Roga Fu-Fu-ken (farkasagyar), Maradj távol tőlem! és Ez nem fog működni, kamehameha, nyúlrépa átváltozás.

Még egy pár szót ejtek a feldolgozásokról is, ezt a történetet láthatjuk viszont némi módosítással a Dragon Ball előszereplős és animációs filmekben, illetve a Dragon Ball SD manga oldalain.

Az opening és ending elemzéséhez szükséges a részek ismerete, úgyhogy most a részek epizódra bontott némi elemzéssel egybekötött ismertetése következik.

1. rész:

cím: Bulma és Son Goku (A címmel ellentétben azonban fordított sorrendben jelennek meg)

történet: Történetünk réges-régen veszi kezdetét, egy korban, amiről még nem hallott senki. Egy Son Goku nevű furcsa majomfarkú kisfiú találkozik egy Bulma nevű lófarkas lánnyal, aki véletlenül elgázolja őt. Son Goku életében nem találkozott még lánnyal, ezért elhívja magához enni, Bulma pedig a sárkánygömböket keresve éppen hozzá tartott. Kiderül, hogy Bulmánál már 2 sárkánygömb van, míg Son Gokura a nagyapja hagyott egyet (amit ő a nagyapjaként tisztel), illetve Pilaf és bandája szintén ekkor talál meg egyet egy fillerjelenetben. Mai, Pilaf csapatának hölgy tagja elmeséli a gömbök hatalmát. Bulma azt is megemlíti, hogy egyszer már valaki összegyűjtötte a gömböket, és azt kívánta, hogy király legyen. Son Goku nem adja oda a gömbjét, hanem inkább csatlakozik Bulmához, hogy eddzen és magánál tarthassa a „nagyapját". Bulma elmagyarázza a Hoy-hoy kapszulák szerepét is Son Gokunak. Majd egy dinoszaurusz elrabolja Bulmát, de Son Goku megmenti, megmutatva erejét.

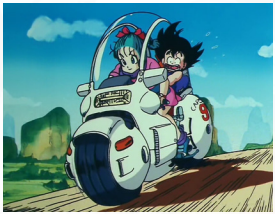
triviák:

- Bulma motorjának rendszámában szerepel az AF, mely későbbiekben két doujinshi címének rövidítése is lesz (After the Future).
- Ennek a résznek az elejét nézi Son Goku a koreai filmfeldolgozásban.

kapcsolatok későbbi eseményekkel:

- Goku találkozik egy kardfogú tigrissel, amivel Gohan is találkozni fog a Z 1. részében.
- Bulma megpróbálja bevetni bájait Son Gokunál, akire ez hatástalan.

manga: 1. fejezet



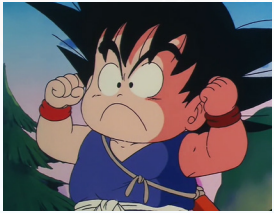
2. rész:

cím: Jó ég, jó ég! Nincsenek golyók! (mondta Goku, amikor levette Bulmáról a bugyit, aki ezt félreértette, és a sárkánygömböket kereste)

történet: Goku és Bulma megfürdik, eközben Pilafék kapnak egy fillerjelenetet, ami által Shu és Mai hamarabb találkozik Son Gokuval, mint a mangában. Goku és Bulma alszik egyet, majd másnap találkoznak egy tengeri teknőssel.

triviák:

- A rész elején egy bagoly ugyanolyan sapkában van, mint amilyenben Oolong lesz.
- Amikor Bulma előszedi a házat a kapszulából, az összes kapszulája megvan, pedig az előző részben az autó és a motor nem került vissza, hanem tönkrementek.
- Itt Goku 14 éves, legalábbis úgy tudja (valójában 12). Bulma pedig 16.
- Bulma házában látható egy kép Arale-ről a Dr. Slumpból (az eredeti szerző korábbi mangájából).
- Itt található az első fingós poén a sorozatban.
- Mai egy másik kémről beszél, ami arra utal, hogy Pilafnak nem csak Shu és Mai dolgozott. Mivel viszont soha nem látjuk, vagy meghalt küldetés közben, vagy Toriyama csak elfeledkezett róla. (Mint ahogy később Launch-ról is.)
- Zseniális Teknős teknőse az első megjelenésekor azt állítja gombázni volt a többiekkel, és egy éve nem talál vissza az óceánhoz.
- Zseniális Teknős teknőse sokkal nagyobb Gokunál ebben a részben, a többiben viszont már kisebb.



kapcsolatok későbbi eseményekkel:

- Amikor Goku elalszik, Bulma megjegyzi, hogy nem tudja, melyik bolygóról jött, de nem a Földről való. A Z elején ki is derül, hogy a Vegeta bolygóról származik.
- Goku leveszi Bulma bugyiját, amíg alszik, mert keresi a golyóit, ez a következő részben lesz fontos.

manga: 2. fejezet, 3. fejezet 1-7. oldal

3. rész:

cím: Zseniális Teknős felhője (jól sejtitek, arra utal, hogy itt kapja meg Goku az ikonikus felhőjét, amit utoljára a Super 76. részében láttunk)

történet: Goku és Bulma elviszi a teknőst a tengerhez, közben Goku még egy medvét is legyőz. Eközben Pilafék megtudják, hogy Zseniális Teknősnél van az egyik gömb. A teknős hálából, hogy megmentették, elhozza Zseniális Teknőst, aki odaadja Gokunak a repülő felhőt. Pilafék betörnek, amíg a remete nincs otthon. Bulma megmutatja magát egy gömbért, csak később jön rá, hogy amit akart és amit valójában mutatott, nem teljesen egyezik. Pilafék egy fillerjelenetben találkoznak Zseniális Teknőssel.

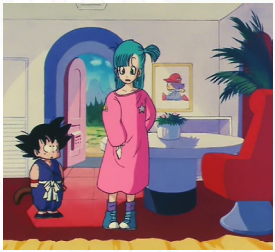
triviák:

- Tori-Bot (az eredeti szerző, Akira Toriyama mini mása) megjelenik a rész elején.
- Az útonálló medve szinte ugyanúgy néz ki, mint a kalóz medve a 107. részben.
- Zseniális Teknős állítása szerint száz éve találta a kristálygömböt a tenger fenekén.

- A részben ismét utalás történik arra, hogy Pilafnak több embere is van.
- Zseniális Teknős szigete és háza itt hamarabb bemutatásra kerül, mint a mangában, hála Pilaf fillerjeleneteinek.
- A Bulma házában kiakasztott kép Arale-ról megváltozik a második részben látottól.

kapcsolatok későbbi eseményekkel:
- A felhőn csak Son Goku képes utazni, illetve később még sokan mások, például Monkey D. Luffy és Tony Tony Chopper a One Piece-ből vagy Neko Majin Z.
- A napszemüveges krokodil még visszatér a Jövendőmondó Baba történetben, illetve amikor Szívtelen Sátán kiengedi az összes bűnözőt, akkor egy csapattal megpróbálja kirabolni a Teknős Házat.

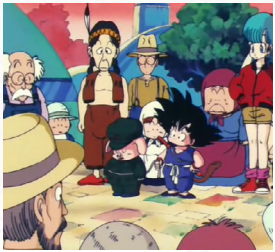
manga: 3. fejezet 8. oldalától a 4. fejezet 13. oldaláig



4. rész:

cím: Az emberrabló démon/A nagy gonosztevő (Oolongra utal, aki a későbbi ellenfelekhez viszonyítva inkább vicc, mint ellenség)

történet: Goku és Bulma megérkezik egy faluba, melyet egy szörnyeteg tart rettegésben, aki elhordja a falu lányait. Az ottani gömbért cserébe Son Goku beöltözik kislánynak, és legyőzi a szörnyet.



triviák:
- A következő gömböt egy öregasszony anyja találta az erdőben.
- Ez az első rész, amiben nem szerepelnek Pilafék.
- Ez az első rész, ahol emberek szerepelnek epizódszerepben, és nevük is van.
- Oolong egyik alakja hasonlít Senbei Norimaki komoly változatára a Dr. Slumpból. A szóban forgó alakját Senbei 3 percig tudja fenntartani, Oolong átváltozása pedig 5 perces. A részben szereplő egyik lány, Alexi apja is hasonlít Senbeire.

- Oolong Mao Zedong ruhájában jelenik meg, aki egy kínai kommunista vezető volt. George Orwell Állatfarmjában pedig a disznók kommunisták voltak.
- Pochawompa neve, a lány, akit fel kellett volna „áldozni" Oolongnak, a Pocahontas és a Wampanoag név keresztezéséből jött létre, utóbbi egy indián törzs elnevezése.
- Oolong a magyar változatban hókusz pókusszal változik át.

kapcsolatok későbbi eseményekkel:
- Bulma jóképű férfiak iránti vágya itt jelenik meg először, később még fel fog tűnni Yamchánál és Blue tábornoknál is.
- A GT 7. része ennek a történetnek a feldolgozása.
- Paozu nagymamának az „ikertestvére" feltűnik még a 80. részben.

manga: a 4. fejezet 14. oldalától a 6. fejezet 12. oldaláig

5. rész:

cím: A sivatag nagy Yamchája

történet: A csapat Oolonggal kiegészülve a Frypan hegy felé tart, ahol Goku leendő apósa, Gyumao garázdálkodik. Oolong nem akar a csapathoz tartozni, de Bulmának sikerül meggyőznie egy különösen hatékony hashajtóval. A sivatagon gyalog kell átkelniük, mivel Bulma elhagyta a kapszuláit. Yamcha pedig rájuk támad, hogy kifossza őket, de megijed amikor meglátja a csapat női tagját, és visszavonul.

triviák:
- Az első rész, ahol egy teljes csatajelenet van.
- Az első rész, ahol egy speciális harci technika jelenik meg (Roga Fu-Fu-ken).
- Oolong és Poaru egy átváltozó oviba jártak, de ezt többé sosem látjuk, illetve másokat sem, akik oda jártak volna.
- Kiderül, hogy Goku botja Son Gohané volt.
- Ez az első rész, ahol a sárkánygömbök nem jelennek meg.

kapcsolatok későbbi eseményekkel:
Yamcha ideges a nők közelében, ezt idővel még ebben a sorozatban le is küzdi.

manga: 6. fejezet 13. oldalától a 8. fejezet végéig

6. rész:

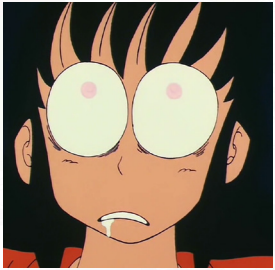
cím: Éjszakai látogatók/A különös haramia (Az eredeti cím Mai, Shuu, Yamcha és Poaru kristálygömbszerző fiaskóira utal, míg a magyar csak Yamchára)

történet: Yamcha és Poaru a kapszulákért mennek, Mai és Shuu fel akarják robbantani őket, Bulma pedig csak zuhanyozik, ahogy végül mindenki közeledik a végzete felé, már senki sem tudja, hogy ki az ellenség és ki a barát. Vajon Yamcha meglátja meztelenül Bulmát? Vajon felrobban a bomba? Vajon Oolong kimossa Bulma ruháit? Vajon másnap reggel Yamcha rájuk lő egy páncélököllel? Vajon Mait és Shut felrobbantja a saját bombájuk? Vajon így fogom befejezni a rész ismertetését?

triviák:
- A magyar változat ezen a részen rettenetesen sokat változtatott az eredeti szöveghez képest: Oolong nem akarja meglesni Bulmát fürdés közben, hanem csak nem szeret fürdeni, Yamchának nem a nőkkel van baja, csak a samponnal, és nem azt akarja kívánni, hogy tudjon a nőkkel beszélni, hanem hogy ne féljen a sampontól, Bulma nem hasmenéssel fenyegeti meg Oolongot, hanem kupánvágással, Oolong pedig nem perverz, hanem falánk.

kapcsolatok későbbi eseményekkel:
- Az altató fű, amit Oolong Bulmának és Gokunak ad a Z 14. részében még visszatér, ahol a Kígyóhercegnő adja be Gokunak, bár akkor már kevésbé hat rá.
- Goku kirúgja Yamcha egyik fogát.

manga: 9. és 10. fejezet



7. rész:

cím: A Frypan hegy királya, Gyumao (Goku leendő apósára utal a cím)

történet: Pilaf bandája visszavonul egy rendkívül vicces filler jelenetben, ahol Pilaf megkínozza őket, majd véletlenül magát is. Eközben Gokuék végre megérkeznek a hegyhez, Yamcha pedig találkozik Chi-Chivel, aki majdnem végez vele. A hegynél Gokunak sikerül összehaverkodnia Gyumaóval, és kiderül, hogy ő és Son Gohan, Goku nagyapja is Zseniális Teknősnél tanultak. Elküldi hát Gyumao a fiút a mesterhez, akinek van valamije, amivel elolthatná a tüzet a hegyen. Yamcha visszamegy bocsánatot kérni Chi-Chitől, aki aztán nem sokkal később Gokuval elutazik Zseniális Teknőshöz.

triviák:
- Ez az első rész, ahol teljes lefejezést látni (egy dinoszauruszét).

- Chi-Chi két támadása, a „Maradj távol tőlem!" és az „Ez nem fog működni" a japán jelmezes Ultra című sorozatban szereplő Ultraseven jellegzetes technikáiból származnak.
- Chi-Chi tud utazni Goku felhőjén.
- Ez az első rész, ahol valaki romantikus érzelmeket táplál Goku iránt.
- Útbaigazítást kérnek egy beszélő delfintől, habár a víziállatok később már nem beszélnek.

kapcsolatok későbbi eseményekkel:
- Amikor Yamcha azt hazudja Chi-Chinek, hogy szereti, akkor a lány mondja, hogy ő az első, aki ezt mondta neki. A második pedig, aki mondja neki, az Goku lesz a Z 287. részében.
- Yamcha itt tudja meg, hogy Son Goku gyengepontja a farka.

manga: 11. és 12. fejezet

8. rész:

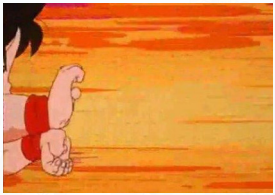
cím: Zseniális Teknős Kamehamehája

történet: Goku és Chi-Chi megérkezik Zseniális Teknőshöz, akit Chi-Chi le is

tesztel, amibe majdnem belehal az öreg, pedig csak a jogosítványát kellett volna megnézni. Goku, hogy eloltsa a tüzet, elcseréli Bulma melleit a segítségre. A legyező már nincs meg, így Zseniális Teknős maga megy a tüzet eloltani. Meg is érkezik, és miután leszidta Gyumaót, eloltja a tüzet a Kamehameha technikával, mely a hegyet is lerombolja. Goku gyorsan tönkre is teszi ezzel az újonnan megtanult technikával a Yamchától kapott autójukat. Bulma megtalálja a kristálygömböt. Gyumaótól kapnak egy új autót, indulás előtt azonban Bulmának még dolga van Zseniális Teknőssel, Oolong segítségével sikerül is elintézni, hogy mindenki jól járjon.

triviák:

- Zseniális Teknős elmondja, hogy a Mindenhatótól van a varázsfelhő.
- Kiderül, hogy Zseniális Teknős halhatatlan.
- Zseniális Teknős kidobta a Bansho legyezőt, miután ráömlött a leves.
- Gamera annak a híres Gamerának a kicsinyített változata, aki Godzilla nagy riválisa.
- Itt látható az a híres esemény, hogy amikor Goku használja a Kamehamehát, akkor két jobb keze van.



- Zseniális Teknős megtudja, hogy Son Goku Son Gohan unokája és hogy Gohan már meghalt.
- Kiderül Son Goku múltjának egy része (hogy az erdőben találták).
- Ez volt az utolsó nem filler rész, amiben Chi-Chi gyerekként szerepel.

kapcsolatok későbbi eseményekkel:

- A Bansho legyező nagy szerepet kap a 149-153. részben.
- Zseniális Teknős itt utazik először Gamerán, legközelebb pedig a Dragon Ball Super 68. részében.
- Itt használják először a kamehameha technikát, ami a későbbiekben a sorozat ikonikus támadásává válik. Habár 50 év szükséges a megtanulásához, senkinek nem fog olyan sokáig tartani.
- Zseniális Teknős itt ajánlja fel Gokunak, hogy edzi, amivel a 14. részben élni is fog.
- Itt ígéri meg Son Goku, hogy összeházasodik Chi-Chivel, ami a Dragon Ball és a Dragon Ball Z között be is következik.

manga: 13.-tól a 15. fejezetig

9. rész:

cím: A nyúl főnök speciális technikája

történet: Hőseink megállnak tankolni, mielőtt még utolérnék Pilafot az utolsó sárkánygömbbel. A városban Bulmától retteg mindenki, kiderül, hogy a nyúl banda miatt, akikkel Goku harcba bocsátkozik. Eközben átváltoztatják Bulmát répává, akit Poaru ment meg. És a végén még Yamcha is segít a győzelemben. Miután legyőzi őket, Goku felteszi a nyúl bandát a Holdra.

triviák:

- A feliratok az épületeken, mintha koreaiul lennének írva.
- A benzinkút neve: Toriya Motors.
- A nyúlrépa átváltoztató technika hasonlít Majin Buu édességgé változtató technikájára.
- Amikor Bulma répává változik, Goku azt mondja, nem szereti a répát, habár a csillagharcos neve (Kakarotto) éppen a répa szóból származik.
- Goku utazása a Holdra azért nem változtatta át óriásmajommá, mert nem volt telihold.
- A Nyúlbanda a Holdon végzi, ez a Holdon élő nyúl legendáján alapszik. Amikor a déli félgömbről nézed a Holdat, látni rajta egy nyulat egy edénnyel (mármint ilyen alakú krátereket).

kapcsolatok későbbi eseményekkel:

- Goku túléli azt, hogy elmegy a Holdra és visszajön, ami mutatja, hogy a későbbiekben a többi csillagharcos is képes az űrben túlélni.
- Goku most felteszi a Nyúlbandát a Holdra, amit a következő harcművészeti tornán Zseniális Teknős el fog pusztítani, konkrétan a 27. részben.

manga: 16. és 17. fejezet

10. rész:

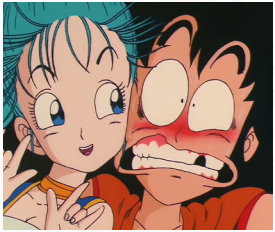
cím: Ellopták a gömböket (mint a címek többsége, ez is elég egyértelmű, nem kell túlkombinálni)

történet: Son Gokuék megérkeznek Pilafékhoz, akik már várják őket. Shuu gyorsan el is lopja a gömböket. Ám ekkor segítségükre siet Yamcha, aki elviszi hőseinket Pilaf kastélyába, majd belesétálnak a csapdájába, szó szerint.

triviák:

- A magyar szinkronban inkonzisztencia lépett fel, Yamcha most már a lányoktól fél, nem a sampontól.
- Ebben a részben van Pilafék első nem filler szereplése.
- Egy jelenetben, mikor Shu keresi hőseinket, Goku farok nélkül jelenik meg.
- Amikor Pilaf kiborítja Bulma bőröndjét, ruhák peregnek ki belőle, holott nem olyan rég vesztette el az összeset, és csak azt láttuk, hogy megvette, ami rajta van.
- Amikor Pilaf táncol örömében a földgömbbel a kezében, a mi földgömbünk van nála, nem a Sárkány világé, ahol a szerző, Akira Toriyama legtöbb műve játszódik.
- Goku botja széttöri a betont.
- A rész végén Pilaf azt mondja, megszerzi a csapat gömbjeit, de már csak egy van náluk.

manga: 18. fejezet



11. rész:

cím: Végre előjön a sárkány! (Shenron megjelenésére utal)

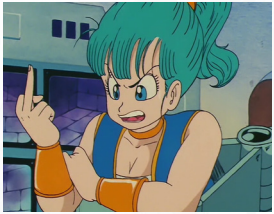
történet: Hogy megkínozza Bulmát, Pilaf egy perverz dolgot tesz, amit Oolong már nagyon vár, de Bulma fantáziája még ezt is felülmúlja. Így inkább elaltatják hőseinket, hogy Mai kezébe vegye Goku golyóját (most elítélhetnétek, amiért így írok róla, de a sorozatban sokkal több ilyen kétértelmű mondat van). Végül Pilaf megidézi Shenront.

triviák:

- Ez az első epizód, ahol megidézik Senront.
- Ahogy Pilaf mozgatja a flippergolyót a zongorájával, az egy utalás a Tommy című filmre, ahol Elton John teszi ugyanezt.
- Gokuék menekülése a flippergolyó elől utalás az Indiana Jones filmekre.
- Pilaf válasza, amikor Shirleynek hívják utalás az Airplane! című filmre.

kapcsolatok későbbi eseményekkel: Son Goku belekerül egy flipperbe, ahogy a GT 30. részében is.

manga: 19. fejezet



12. rész

cím: A kívánság Shenronhoz (Oolong kívánságára utal)

történet: Tehát Pilaf megidézi Shenront, de Oolong megmenti a világot azzal, hogy kíván egy bugyit. Egy filler jelenetben Pilaf ráuszítja hőseinkre a kutyáit, és elkapja őket. Végül egy üvegtetejű cellában akarja hőseinket halálra süttetni, de amikor Goku meglátja a teliholdat, egy nagy majommá változik, és lerombolja az egész kastélyt.

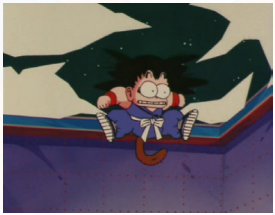
triviák:

- Amikor Pilaf a világuralomról álmodik, ismét a mi Földünkre gondol a sárkányvilágbeli helyett.
- Amikor Pilaf a világuralomról álmodik, egy táblára Allah van írva, ami arabul istent jelent.
- Ez az első epizód, ahol Shenron teljesít egy kívánságot.
- Amikor Gokuék a varázsbottal próbálnak menekülni, az megnőve nem éri el a plafont, holott a 9. részben még a Holdig is lehetett nyújtani.
- Amikor bezárják őket, Poarunak pisilnie kell, de ez sértheti a gyermekek lelkét, így a magyar változatban már ő is a bőre miatt aggódik, mint Bulma.
- Az Oozaruvá válás hasonlít a farkasember legendához, miszerint telihold szükséges hozzá, hogy emberből állat legyen.

kapcsolatok későbbi eseményekkel:

- Oolong ezen kívánságából fog megszületni a GT-ben Oceanus Shenron.
- Son Goku másodszor változik óriási majommá, mint később kiderül, ez a csillagharcosok egyik formája, Vegeta és Son Gohan is fogja használni a következő sorozatban.

manga: 20-21. fejezet



13. rész:

cím: Son Goku átváltozása (az Oozaru szint elérésére utal)

történet: Mindenki elmenekül, miután óriásmajom Son Goku elkezdi rombolni Pilaf várát. Pilafék egy kicsit King Kongoznak vele. Aztán Gokunak is megtetszik a King Kong szerep, így elkapja Bulmát. Végül Poaru ollóvá változik, és levágja a farkát, hogy visszaváltozzon.

triviák:

- Az egyik jelenetnél, amikor Yamcha csikorgatja a fogát, mindegyik megvan, az is, amit Goku már kiütött egyszer.
- Yamcha népmesei fordulattal nem a kívánság által kezd el boldogulni a nőkkel, hanem a kívánság eléréséhez vezető úton szerzett tapasztalatok segítségével.
- Yamcha a palota egyik falából tör magának egy kard alakút, és azzal próbálja Goku farkát levágni.
- Miután Goku elveszíti a farkát, elveszíti az egyensúlyérzékét is, utalva rá, hogy az állatok mire használják a farkukat.

kapcsolatok későbbi eseményekkel:

- Levágják Goku farkát, amit a 23. részben növeszt vissza.
- Oolong megjegyzi, hogy lehet, hogy Son Goku földönkívüli, és a Z-ben kiderül, hogy tényleg az.
- Itt derül ki, hogy Goku ölte meg (tudtán kívül) a nagyapját, de nem mondják el neki, így ő csak a Z 32. részében fogja megtudni.

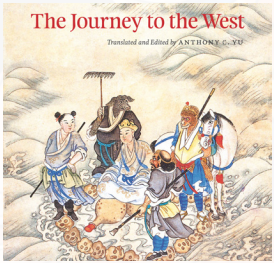
manga: 22-23. fejezet

Opening:

Mystical Adventure (előadó: Hiroki Takahashi), 1-153. részig tartott.

Az opening címe, Misztikus Kaland, utalhat a történethez ihletet adó Nyugati utazásra.

Rögtön a legelején a sorozat címadóit látjuk, a sárkánygömböket, majd a Napot, melynek két láncgcsóvája is egy-egy sárkány alakját veszi fel. Aztán hegyeket látunk, ahol pedig Son Goku jelenik meg, mellé pedig a 4-es gömb repül, mely az övé, illetve nagyapjáé. Aztán láthatjuk, ahogy az eszközeit használja, a varázsbotot és a varázsfelhőt (a magyar neveik alapján olyan, mintha egy tündérmese lenne). Utána feltűnik Bulma a motoron, amit az első részben is használ, mögötte a perverz Oolong, aki a negyedik részben válik a csapat tagjává. Aztán Yamcha és Poaru a sivatagjárójukon, akikkel az ötödik részben fognak találkozni hőseink. Az, hogy Yamcháék Bulma mellett haladnak



közel azonos sebességgel, utalhat arra, hogy követni fogják őket a sorozatban. A következő Zseniális Teknős a teknőse hátán a szigete előtt, ők a harmadik részben tűnnek fel, de nagyobb szerepük csak a nyolcadik részben lesz. Ezt követően megjelenik maga Shenron is, akit majd a tizenegyedik részben idéznek meg. Végül pedig a tizenkettedik részben látható Oozaruvá

változás jelenik meg, ami lerombolja Pilaf kastélyát. Feltűnik még Goku és Yamcha ötödik részben látható csatája, és a 115-ös kapszula repülője is, ami a tizenharmadik részben szerepel.

A dalszöveg a sárkánygömbök titkáról mesél, illetve a szerelem- és álommotívum is megbújik a sorokban. Utal a harcokra, a felhőn repülésre, és persze a gömbök összegyűjtésére. Név szerint csak Goku jelenik meg benne, mint erős és bátor harcos.

Ending:

I'll give you romance (előadó: Ushio Hashimoto), szintén 1-153. részig tartott.

Mint azt a címe is sejteti, ez egy romantikusabb dal az előzőnél. Egy fantasztikus, misztikus kalandba invitál minket, ahol, ha nem adjuk fel és bátrak leszünk, akkor elérhetjük a románcot, na meg persze az álmunkat. És megjelenik benne az is, hogy ki kell kiáltanunk a kívánságunk, hogy meghallják, ez egyfajta előrevetítése annak, hogy a későbbiekben, ahogy egyre halad

a történet, mindig az lesz az erősebb, aki hangosabban tud harc közben ordítani.

A középpontjában Bulma áll, láthatjuk a második részben látott házban, majd egy naplementében. Többször is feltűnik a legfontosabb eszköz, a sárkányradar. Bulma szinte összes frizurája feltűnik. Aztán a következő képet a 4. fejezet borítója ihlette. Láthatjuk Bulmát férfiruhában, majd a fiúkat nőruhában. Utána Bulma és Goku látható az első részben is szereplő motoron, majd Goku a varázsfelhőn, míg Bulma és Oolong a 34-es kapszula autójával utaznak tovább. Az ezutáni képet pedig a 3. fejezet borítója alapján alkották meg. Majd egy csoportképen láthatók a jó oldal képviselői. Ezt követi a 2. és az 5. fejezet borítójának kicsit módosított változata (a borítókon Goku is látható, itt viszont nem). Egyfajta keretet alkotva visszatérünk a házba Bulmához, ahol feltűnik a háromcsillagos gömb is. Majd a hét gömb egymás mellett, mely az összegyűjtésükre utal, annál is inkább, mert ezután Bulma elmosolyodik, és már csak a környezetről kapunk pár képet.

Karakterek a megjelenés sorrendjében: Bulma, Son Goku, Oolong, Poaru, Yamcha, Zseniális Teknős

Ennyi lett volna az én „kis" elemzésem, ha kedvet kaptatok hozzá magyar szinkronnal letölthető az Animeaddicts.hu-ról (vágatlan) és a Dragonhall.hu-ról (vágott) is.

Naruto Shippuuden

A *Naruto Shippuuden* 500 részes lett így a végére, már minden alapanyagot feldolgozott, amit csak lehetett. Hogy a legújabb rész milyen lett, mindenki döntse el maga, most visszatérünk 2007-be, pontosan 10 évvel ezelőttre, hogy megnézzük, hogyan is kezdte annak idején a Naruto 2. sorozata, a Shippuuden azt a hosszú utat, aminek most végére ért (és amikor még Satoru Nishizono volt a forgatókönyvíró, akit ki is rúgtak, mert nem túl lineárisan adaptálta az akkor még bőséges alapanyagot, mint azt ti is látni fogátok). Aki pedig hiányolná, vagy esetleg szívesebben térne vissza az első sorozat elejére, az pár hónap múlva azt is megkapja a nagy számok évének egy másik felvonásában.

Szereplők a sorozatban való megjelenésük sorrendjében: Naruto, Sakura, Sai, Sasuke, az Uchiha család, Yamato, Kyuubi, Konohamaru, Moegi, Udon, teregető asszony, Teuchi, Madam Shijimi, Ebisu, Tsunade, Iruka, Jiraiya, Izumo, Kotetsu, Shizune, Kakashi, Temari, Shikamaru, Gaara, Yuura, Sajo, Hiruko, Deidara, Tsubusa, Suname, Kankuro, Kiba, Rock Lee, Baki, Ayame. Itt annyit lehet érdekes megjegyezni, hogy az első szereplő a címszereplő Naruto, övé a főszerep, a bátor nindzsa kalandok hőse lesz, mert ő egy komikus jinchuriki.

Harci technikák a megjelenés sorrendjében zárójelben a magyar nevükkel: Oiroke no Jutsu (Szexi jutsu), Iwagakure Kinjutsu, Sennō Sōsa no Jutsu, Kagebunshin (Árnyékklón), Henge (Átváltozás), Ōkashō (Cseresznyevirág becsapódás), Kibaku Nendo (Robbanóagyag), C1, Sennen Goroshi (Ezerévnyi szenvedés), Tajū Kage Bunshin no Jutsu (Bazi nagy klónhadsereg), Kawarimi no Jutsu (Helycsere), Suna no Kaiwan (Szörnyű homokkar), Gōkakyū no Jutsu (Óriás tűzgolyó), Shinjū Zanshu no Jutsu (Duplaöngyilkos lefejezés), Suiryūdan no Jutsu (Vízsárkány), Suna no Tate (Homokpajzs), Daisan no Me (Harmadik szem), Sabaku Rō (Homoksír), Sabaku Kyū (Homokkoporsó), C3, Kūsa Bōheki (Légi védelmező homokfal), Karakuri Engeki (Bábelőadás), Kuro Higi Ippatsu (Fekete titok technika), Suna Bunshin (Homokklón), Dokugiri Zuyoku: Baribari Shikaku Renpatsu (Méregfelhő vakfolt pusztító).

Zenék: Változatos és véleményem szerint jó háttérzenékkel sikerült a hangulatot megalapozni, ezeknek a címei olvashatók itt.

2. rész: Loneliness
3. rész: Akatsuki theme
4. rész: Akatsuki, Daylight Of Konoha
5. rész: Hope
7. rész: Jinchuuriki

Ahogy a Dragon Ballnál is, itt is előbb a részeket ismertetem némi elemzéssel, aztán kitérek az opening-ending párosra részletesebben.

1. rész:

cím: Hazatérés (Naruto visszaérkezésére utal)

történet: Naruto csapata végre megtalálja Sasukét, hogy visszavihessék a faluba. Sasuke előhúzza a kardját, és hallani, hogy leszúrja Narutót. Aztán visszatérünk a történet elejére, ahol Konohamaru életébe nyerünk bepillantást, kiderül (nem túl meglepő módon), hogy hasonlít példaképére, Narutóra, aki épp visszaérkezik a 2 és féléves edzéséről mesterével, Jiraiyával.

triviák:

- Ennek a résznek az *előzetesét még leszinkronizálták magyarra* (ami a Naruto 220. részének végén van, de a sorozatba soha nem kezdtek bele.
- Az első két részt egyben vetítették.
- Sasuke először találkozik a Kyuubival.
- Uchiha Madara első említése itt történik.
- Teuchi összekeveri Konohamarut Narutóval.
- Konohamaru reklamál a D-szintű küldetés miatt, mint ahogy Naruto reklamált régebben.
- Konohamaru is Hokage akar lenni, mint ahogy Naruto.
- Az első kulcsszavas résznél megmutatják, hogy mennyit nőtt Naruto az előző sorozat óta.
- Tsunade arcát először mutatják a Hokage sziklán.
- Jiraiya megemlíti a hasonlóságot Sakura és Tsunade között.
- A második kulcsszavas résznél megmutatják, hogyan edzette Tsunade Sakurát.
- A Naruto Shippuuden: Ultimate Ninja 4 játékban Naruto visszatérése jobban hasonlít a mangához, mint itt az animében, mivel ott is Kakashival találkozik először.

kapcsolatok korábbi/későbbi eseményekkel:

- Visszaemlékezés a Végzet völgyében történt csatára.

- Sasuke visszaemlékezik Itachira, aki elmondja, hogyan szerezheti meg a Mangekyo Sharingant.
- Az első 8 és fél perc az 51. részben játszódik.
- Konohamaruék macskás küldetése emlékeztet Naruto korábbi macskás küldetésére, ahogy azt később Sakura is megemlíti.

visszaemlékezés számláló: 2

manga: 245. és 307. fejezet

előzetes utáni jelenet: Naruto bemutatja a Hokage sziklát és a Hokagékat.

2. rész:

cím: Az Akatsuki mozgásba lendül (Deidara és Hiruko homokrejteki érkezésére utal)

történet: Naruto megtudja, hogy Gaara lett a Kazekage. Jiraiya pedig figyelmezteti az Akatsukira Kakashit. Az Akatsuki két tagja megérkezik Homokrejtekbe. Naruto és Sakura pedig elkezdi Kakashi próbáját, hogy meglássák mennyit fejlődtek.

triviák:

- Kiderül, hogy Orochimaru is az Akatsuki tagja volt.
- Itt használják először a Jinchuriki elnevezést.
- Kakashi csengőjének hangját átkötik Hiruko csengőjének a hangjával.

kapcsolatok korábbi/későbbi eseményekkel:

- Naruto odaadja a Kakashi által az előző sorozatban olvasott (mely olvasás jellegzetessé vált) könyv folytatását, amit ezentúl fog olvasni.
- Említésre kerül a következő Chuunin vizsga, és hogy már csak Naruto nem chuunin. Az előző chuunin vizsgát pedig még az előző sorozatban láthattuk (a 20.-tól a 67. részig).
- Kakashi késése is visszatérő elem az előző sorozatból.
- Ugyanazt a próbát (csengők elvétele) kell kiállniuk Narutóéknak, mint az előző sorozat elején (4-5. rész). Erre történik két visszaemlékezés is.
- Sakura visszaemlékezik utolsó találkozására Sasukéval.
- Naruto visszaemlékezik arra, mikor az átokbillog átvette Sasuke felett az irányítást.

visszaemlékezés számláló: 4

manga: 245-247. fejezet

előzetes utáni jelenet: Iruka elmagyarázza a Chuunin vizsgát.

3. rész:

cím: Az edzés eredménye (Naruto háromféves edzésének az eredményére utal)

történet: Deidara megtámadja Homokrejteket, miközben Narutóék folytatják a

harcot a csengőért. Végül még Narutóéknak nem sikerül megszerezni a csengőket, de Deidara már eljut Gaarához.

triviák:

- Sakura erős ütése itt jelenik meg először (Cseresznyevirág becsapódás).
- Az ezerévnyi szenvedés technika egy a japán gyerekek közt elterjedt szivatásból származik, amit Kanchónak neveznek.

kapcsolatok korábbi eseményekkel:

- Kakashi úgy fogja le Narutót, mint az előző próbán, erre vissza is emlékszik.
- Naruto ugyanúgy túl korán kezdi a

csengő elvételét, mint az előző próbán, erre is visszaemlékeznek.

- Kakashi visszaemlékezik, hogy az előző próbán Naruto meg sem próbált elbújni.
- Amikor Naruto az Ezerévnyi Szenvedés technikával támad Kakashira, az visszaemlékezik rá, ahogy annak idején ő is így tett, illetve, hogy Sakurát is könnyen megtalálta (2 in 1 flashback).
- Kakashi elmondja, hogy most nem fogja tudni olvasni a könyvét, ez is egy utalás arra, hogy az előző próbán tudta.
- Azután, hogy Sakura megtöri a genjutsuját, Kakashi visszaemlékezik, hogy az előző próbán nem sikerült neki.
- Naruto egyik klónja belesétál egy csapdába úgy, ahogy Naruto sétált bele az előző próbán.

visszaemlékezés számláló: 6
manga: 246-248. fejezet
előzetes utáni jelenet: Tsunade beszél az Akatsukiról, különösképpen Itachiról és Kisaméról.

4. rész:

cím: A homok jinchuurikije (azaz sivatagi Gaara)
történet: Deidara és Gaara elkezdenek harcolni. Eközben Naruto és Sakura rájön Kakashi gyengepontjára, és spoilerekkel győzik le.

triviák:

- A Deidara robbanó agyag technikájához tartozó Katsu felkiáltás a buddhisták megvilágosodását segítő kiáltásból ered, amit az energia koncentrálására is szoktak használni.
- Amikor Naruto rájön, hogyan győzhetik le Kakashit, egy bagoly és egy egér jelenik meg, és a harccal párhuzamosan láthatjuk, ahogy a bagoly elkapja zsákmányát, amely metaforája annak, ahogy Naruto legyőzi egykori mesterét.

kapcsolatok korábbi/későbbi eseményekkel:

- Ha genyó akarnék lenni, akkor ide azt írnám, hogy közvetlenül az opening után rögtön megismétlik a közvetlenül az opening előtt mutatott jelenetet, és ezek után ez gyakran így lesz.
- Kakashi olyan technikákat használ Narutóék ellen, amelyek az előző sorozat elején jelentek meg (az Óriás tűzgolyó és Duplaöngyilkos lefejezés az 5. részben, a Vízsárkány a 9. részben).
- Amikor Naruto és Sakura Kakashi technikáin gondolkodik, visszaemlékszik az óriás tűzgolyó és a vízsárkány technikáira.

visszaemlékezés számláló: 3
manga: 248. fejezet
előzetes utáni jelenet: Kakashi bemutatja Sivatagi Gaarát.

5. rész:

cím: Kazekageként (ez is Gaarára utal)
történet: Mivel kiállják a próbát, Naruto és Sakura egyenrangú felekként csatlakoznak Kakashi csapatához. Ez idő tájt Deidara kerülgeti Gaara homokját. Eközben Naruto és Sakura kettesben vacsoráznának, ha hősünk nem lenne smucig. Homokrejtek pedig felkészül a vezérük melletti harcra, ám úgy tűnik, hogy Deidara egy robbantással végez is velük.

triviák:

- Egy homokrejteki tömegjelenetnél észrevehető egy többször felhasznált jelenet.
- A Hold különböző méretekben látszik a részben, az egyik jelenetnél pedig a felhő a Hold mögé kerül.

kapcsolatok korábbi eseményekkel:

- Amikor Deidara rájön Gaara homokjának

titkára, visszaemlékezik az előző részben levő harcukra.

- Jiraiya figyelmezteti Kakashit az Akatsukira, ahogy a chuunin vizsga közben is figyelmeztette.

- A próba az előző sorozatban is az 5. részben ért véget.

visszaemlékezés számláló: 1

manga: 249. fejezet

előzetes utáni jelenet: Chibi Sakura az első próbájukról beszél.

6. rész:

cím: Küldetés teljesítve (utalás arra, hogy Deidara elfogja Gaarát)

történet: Naruto Ichirakunál találkozik volt tanárával, Irukával. Gaara megmenti a várost a robbanástól, így Deidara legyőzi és elkapja. Eközben Tsunade új küldetést talál a Kakashi csapatnak.

triviák:

- A következő résszel egyben vetítették.

- Ebben a részben derül ki, hogy miért változtatta meg Naruto a ruháit.

- A tojáshéjának összetörésével szemléltetik Gaara homokpajzsának széthullását, egy szép metaforát alkotva.

kapcsolatok korábbi eseményekkel:

- Deidara visszaemlékezik az előző részre, ahogy Gaara elpusztította a karját.

- Iruka visszaemlékezik ramenevés közben arra, amikor először evett rament Narutóval még akadémiai tanulóként, és arra, amikor azt megemlítette neki, mikor már geninként evett vele.

- Deidara visszaemlékezik arra, hogyan dobta le a bombáját a rész elején.

visszaemlékezés számláló: 4

manga: 249. fejezet

előzetes utáni jelenet: Iruka elmagyarázza a küldetések lényegét.

7. rész:

cím: Fuss, Kankuro (arra utal, hogy Kankuro egyedül kezd harcba Hirukóval)

történet: Kankuro elindul, hogy megmentse Gaarát, és észreveszi az Akatsuki érkezésekor lemészárolt csapatokat. Eközben Naruto hazatér. Homokrejtek küld egy sólymot Avarrejtekbe. Temari indul haza Avarrejtekből, ahol a chuunin vizsgát volt előkészíteni. Kankuro utoléri Hirukót, és harcolni kezdenek.

kapcsolatok korábbi/későbbi eseményekkel:

- Hiruko azt mondja, hogy soha nem tér vissza homokrejtekbe, ez igaz is, mivel nem sokkal később meghal.

- Naruto hazatérve megnézi a képet a 7-es csapatról.

- Kakashi elolvassa Jiraiya könyvét.

manga: 250-251. fejezet

előzetes utáni jelenet: Chibi Naruto bemutatja a Halál erdejét.

8. rész:

cím: A Kakashi csapat akcióban (sejteti, hogy a Kakashi csapat megkapja az első küldetését)

történet: Takamaru, a leggyorsabb sólyom, megérkezik Avarrejtekbe az üzenettel. Baki Kankuro után küld egy csapatot.

Az újonnan alakult Kakashi csapat megkapja az első küldetését. Hiruko összetöri Kankuro bábjait, és elmondja, hogy ő készítette őket, majd legyőzi, ekkor talál rá a mentőcsapat. Narutóék elindulnak megmenteni Gaarát.

triviák:

- A következő résszel egyben vetítették.

- A kódfejtő Yurika neve a Heuréka japán megfelelője.

- Amikor Kankuro megsérül, Temari bögréje, amiért nyúlna, megreped.

- Jiraiya sérülése ebben a részben hiányzik.

- Itt derül ki, hogy Hiruko Sasori, aki húsz évvel korábban állt be az Akatsukiba.

kapcsolatok korábbi eseményekkel:

- Naruto elégedetlen az első küldetéssel, amit Tsunade adna neki, ahogy ez már korábban is előfordult.

manga: 250. fejezet

előzetes utáni jelenet: Tsunade az Avar- és Homokrejtek közti kapcsolatról beszél.

De miért csak 8 rész? Azért, mert így is elég hosszú, és mert ez a 8 rész tekinthető a sorozat felvezetéseként, mivel a 8. rész végén teremtődik meg az alapszituáció, Gaarát elrabolták, és Narutóék megkapják a küldetést.

Opening: *Hero's Come Back!!* (előadó: Nobodyknows+), 1-30. részig tartott.

Az opening címe a Hős visszatérése, és a 16 éves Narutóról szól, aki a Shippuuden főhőse. Amit erősít az is, hogy rögtön az első képeken őt látjuk, illetve nem túl meglepő módon ő áll az egész középpontjában.

A szövege a harcra készülő hősökről szól, és arról, hogy mindenki visszatér. Aztán az is megjelenik, hogy ha elesel, mindig állj fel, még ha szenvedni is fogsz (mint ahogy a 167. résznél a nézők is szenvedtek a grafikától), utána mosoly és győzelem vár rád, hisz senki nem érhet utol.

Először az első részekben megalakuló

Kakashi csapat tagjai szerepelnek. Gaara és Sasuke pedig a megmentendők lesznek az első két küldetésben. Ha genyó akarnék lenni, azt is megjegyezném, hogy már a különböző rajzstílusok bemutatásakor előrevetítik a 167. részben tapasztalható minimalista dizájnt. Később látjuk Kankurót és Temarit, ahogy próbálják elkapni a homokká vált Gaarát, mint azt teszi Sakura és Naruto is Sasukével. Bár a két mentőakció hossza nem egyezik, mégis látványos párhuzamot húz köztük. A vége fele történik egy kép erejéig utalás Naruto Kyuubi formájára, melyet majd Orochimaru ellen fog használni először.

További szereplők a feltűnés sorrendjében: Iruka, Sakura, Gaara és Sasuke, Naruto tanárai (Jiraiya, Kakashi, Tsunade), Rock Lee csapata (Rock Lee, Neji, Tenten), Temari, Kankuro, Shikamaru csapata (Shikamaru, Ino, Chouji), Shino csapata (Shino, Kiba, Akamaru, Hinata), Kabuto, Orochimaru, Akatsuki (közelről: Kisame, Itachi, Zetsu, Hiruko és Deidara).

Érdekesség: Ezt az openinget használták a legtovább a Naruto folyamán, 30 részen keresztül.

Ending: *Nagareboshi ~Shooting Star~* (előadó: HOME MADE 家族), 1-18. részig tartott.

Éjszaka Sakura megnézi a képet, amin még az egész 7-es csapat szerepel, majd felnéz az égre.

Naruto egy tetőn ülve visszaemlékezik a Sasukéval töltött időre, az edzésekre, itt gyermekrajzra emlékeztető stílust vesz fel az ending. Kiderül, hogy ő is azt a képet tartja a kezében, amit Sakura, aztán ő is felnéz az égre. Végül lehullik egy csillag, mint arra már a cím is utal.

A szövege pedig arról szól, hogy a csillagok is olyan sokfélék, akár az emberek és a gyermekként a hullócsillagtól kívánt vágyak még megmaradtak. Továbbá megjelenik még benne a kitűnni akarás vágya, avagy, ha úgy jobban tetszik, a legfényesebb csillaggá válásé.

Szereplők a feltűnés sorrendjében: Sakura és Naruto

Véget értek az elemzések, ha ezek után megnéznétek a Naruto Shippuudent, a feliratot megtaláljátok a naruto-kun.hu-n.

Források:

animefillerlist.com,
wikipedia.hu,
kanzenshuu.com,
dragonball.wikia,
naruto.wikia,
toonzone.net/forums/,
deviantart.com

King of Thorn

Írta: A. Kristóf

ahol a legrosszabb dolog, ha valóra válnak az álmaid

Bevezető

Először is a cím megmagyarázásával kezdeném, pontosabban a cikk alcímével, hogy miért is választottam ezt. Azonban, hogy ez világos legyen, el kell kezdjek beszélni a történetről.

A manga története egy klasszikus helyzettel indít, azaz adott egy vírus, névszerint Medusa, ami egy olyan ritka és különleges betegséget okoz, melynek a halálozási rátája 100%. Ez meglepő, hisz tudjuk, hogy a Földön olyan vírus, melynek a halálozási rátája valóban 100% lenne, nagyon kevés van. A betegség onnan kapta a nevét, hogy az áldozatok, akik megfertőződnek a betegséggel, egy idő uttán kővé változnak. Ahogy halad előre a történet pontos képet kapunk arról, hogy honnan ered a vírus, és pontosan hogyan működik. Mint már említettem, a Medusa igen különleges, a történet előrehaladtával kiderül, hogy az átlagos betegségekkel ellentétben nem az ember fizikai testére hat, hanem az elméjére. Ugyanis a vírus képes megtestesíteni az emberek vágyait, álmait, gyakorlatilag bármilyen elképzelt élőlényt életre tud hívni, természetesen ez nem ilyen könnyű, ehhez a folyamathoz 3 feltételnek kell teljesülnie. Azonban ha ezek közül valamelyik nem teljesül vagy valahol a folyamat megszakad, akkor azt az ember sínyli meg, azaz kővé dermed a teste a kudarc eredményeként.

„...adott egy vírus, névszerint Medusa, ami egy olyan ritka és különleges betegséget okoz, melynek a halálozási rátája 100%.”

A három feltételt nem fogom leírni remélve, hogy felkeltem valaki érdeklődését és ha más miatt nem is, de legalább emiatt elolvassa a mangát. Természetesen számtalan egyéb ok van még arra, hogy miért érdemes elolvasni a művet, íme néhány:

A történetről: a történet nem egyedi helyzetből indul, de a benne lévő csavarok azzá teszik. A manga maga nagyon rövid mindössze 37 fejezet emiatt nincsenek benne „fölösleges” oldalak, azaz minden egyes oldal és fejezet szorosan kapcsolódik a történethez és ugyanolyan izgalmas és érdekes. A már említett erőteljes tötténetvezetés végig megfigyelhető, emiatt az ember csak úgy habzsolja az oldalakat. A történetet egyedivé teszi még az is, hogy minden főszereplőnek sajátos

„...a vírus képes megtestesíteni az emberek vágyait, álmait, gyakorlatilag bármilyen elképzelt élőlényt életre tud hívni...”

Iwahara Yuiji

Pár szót a mangakáról, Iwahara Yuiji-ról, pályafutását nem mangakaként kezdte, hanem dizájnerként dolgozott, majd később 1994-ben kezdett el mangákat alkotni. Főbb sikereit 2000 környékén megjelent művei jelentik, melyek azonban nem lettek világra szólóak. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy nem egy jelnetős vagy komoly mangakáról lenne szó, erőteljes történetvezetés és kiforrott rajzstílus jellemzi műveit, melyek ugyan viszonylag alacsony létszámú, de stabil rajongói közösséget eredményeztek a mangakának. Ezen két jellemvonás mellet még a történeteiről elmondható, hogy a főhős általában nő és jelentős „moe” beütéssel rendelkezik. Mindezek garantálják, hogy a történet élvezetes lesz az olvasó számára.

Híresebb művei: *Darker Than Black - Shikkoku no Hana, Koudelka, Chikyuu Misaki, Wreckage X.*

története van, mely beárnyékolja tetteit, és amelyek mesterien illeszkednek a fő történetszálba. Magán a cselekmény szálon mindössze egy aprócska csorba van, a befejezés. A történet egészen az utolsó fejezetekig, feszültségi pontig izgalmas és gyors vezetésű, a végén azonban ismét a sablonos jelentekezhez érünk, megjelenik egy klasszikus főgonosz a világuralmi vágyaival, és az egész a „győzd le a gonoszt", „mentsd meg a világot" vezérszavak allatt zajlódik le. Sajnálatos módon így egy nagyszerű történet, mely tartja a színvonalat több mint 30 fejezeten át egy sabalonos véget kap.

Történetünk a Medusa betegség körül zajlik, mivel nincs rá gyógyír, ezért egy gazdag ember finianszírozásából egy kísérleti kutatás indul. Mélyálomba helyeznek 160 kiválasztott beteget, hogy majd amikor lesz gyógyír a betegségre, akkor felébreszék őket. A történetünk főhőse Kasumi és Shizuku egy ikerpár, akik mindketten Medusában szenvednek, de csak Kasumit választják ki a kísérletre. Emellett a történet egyik legkarakteresebb és legbefolyásosabb személye Marco, de fontos szereplők még Alice és Katheryne is. Természetesen mindegyikük saját múlttal rendlekezik.

„...néhány beteg felébred a mélyálomból, hogy egy számukra teljesen ismeretlen világban találják magukat. (...) Mindezeken túl ne felejtsük el, hogy mindannyian betegek, tehát egyúttal versenyfutás is zajlik a Meduza betegség ellen."

A töténet egész pontosan onnan indul, hogy a már említett szereplők és néhány beteg felébrednek a mélyálomból, hogy egy számukra teljesen ismeretlen világban találják magukat. Innen megindul a kutatás, számtalan kérdésre kell megtalálniuk a választ, mint: „ Miért ébredtünk fel? Van gyógyír? Mi történt, ameddig aludtunk? Mennyi idő telet el?" stb. Mindezeken túl ne felejtsük el, hogy mindannyian betegek, tehát egyúttal versenyfutás is zajlik a Meduza betegség ellen. De vajon mindenki fertőzött? A felébredők mind viselnek egy műszert, mely tartalamaz egy fehér csíkot, amelyen a fekete szín jelzi, hogy a betegség mekkora mértékben lepte el a beteg testét, ha teljesen elfeketedik, akkor már legfeljebb csak órái vannak az illetőnek.

Ahogy a manga műfajából számítani lehet rá, az új világ amiben főhőseink felébrednek nem éppen barátságos, sőt teljes mértékben kimeríti a „gore" fogalmát. Megindul tehát a kutatás a kiút és a válaszok után, mely során rengeteg kérdésre találják meg a választ Kasumiék, fényderül minden egyes rejtélyre és természetesen rengeteg váratlan fordulatra, valamint egy számukra ismeretlen személyében egy szövetségesre is találnak..

A világról, amiben a történet játszodik: amikor felébrednek a szereplőink egyből szembetűnik, hogy ez egy olyan világ, melynek növény és állatvilága nagyban különbözik az általunk ismerttől. Maga a kísérlet egy régi várban zajlott, ezt azonban most teljesen és gyakran áthatolhatatlanul befutotta egy tövises növény. Ez azonban a kisebbik probléma, az igazán nagy gondot az új állatok jelentik, melyek többnyire dinoszauruszra hasonlító külsővel rendelkeznek és vérengzőek. Valahányszor megtalálják a szerelpőinket, véres hajsza indul. Ezek az állatok azonban nem csak a szilárd talajon jelentenek gondot, hanem vízen és

levegőben egyaránt új fajok jelentek meg, melyek nem barátságosak, sőt az embereket prédájuknak nézik.

Így tehát a környezet adott egy horror történethez.

Nehány szó a főszereplőkről

Kasumi és Shizuku: a történet főszereplői, habár egészen a történet végéig Shizukuról csak a visszamelékezések során tudunk meg bármiti is, a történet végén azonban megjelenik és kiderül, hogy legalább olyan fontos része a történetnek, mint ikertestvére Kasumi. Kasumi a mangaka stílusát követve egy „moe" beütéssel rendlekező lány, egész végig bizonytalan, törékeny és félénk természetű. Gondolatait nagyban befolyásolja az a kérdéskör, hogy miért csak ő kapott helyet a kisérletben, és a testvére miért nem. Ezt igazságtalannak tartja, és emiatt gyakran kész feladni a kutatást a kiút és a válaszok iránt. Nehéz helyzetekben egyszerűen megtorpan, erőtlennek érzi magát, holott ő is szeretne segíteni másoknak. Személyisége tehát ezen két dolog körül forog: a miért csak ő került kiválasztásra kérdés megválaszolásán és a küzdelmén félelmei és erőtlensége ellen, hogy segíthessen a körülötte lévőkön.

Marco Owen: a manga legkarakteresebb személyisége, folyamatosan határozott, magabiztos és kiegyensúlyozott, soha nem veszíti el magabisztosságát, nem téveszti szem elől a céljait, és állandóan keresi a tovább vezető utat. Egy igazi vezéregyéniség, aki folyamatosan arra bíztatja a társaságot, hogy ne adják fel, harcoljanak tovább. Azonban van egy aprócska gond, ami miatt nem tudja teljesen betölteni vezető szerepét a csoportban, Marco egy 60 évre elítélt bűnöző, akit egyenesen egy börtönből hoztak a kísérlet helyszínére. Amikor fényderül a múltjára, természetesen a többi túlélő nem fogadja túl jól, de a történet során kiderül a teljes igazság, hogy pontosan miért ült és mi a motivációja a cselekedeteire. Ezek után nyilvánvaló, hogy Marco az, akinek a legtöbb oka van arra, hogy ott legyen a kísérlet helyszínén.

Alice: ő is egy Medusa beteg, aki azonban különlegesebb bármelyik egyébb fertőzőttnél, ugyanis ő az első, aki ezt a betegséget elkapta. A 160 kiválasztottnál hamarabb került a kísérlet heylszínére és a múltja által lesz számunkra világos a Medusa mibenléte. Személyiségét tekintve ő az, aki a végletekig segíti a főhőseinket abban, hogy valahogy túléljék az útjukat. Alice volt az első, aki megfertőződött és emiatt, amikor a történet játszódik, a teste már elérte a határait, de nem olyan értelemben, mint ahogy az átlag betegeknél bekövetkezik a kővé dermedés, az ő esetében egy teljesen más folyamat játszódott le, mivel neki sikerült a Medusa, azaz sikerült életre hívnia az „álmát".

Zeus: ő volna a történet „főgonosza". Ő az, aki titokban mozgatja a szálakat a háttérben, sajnálatos módon - mint azt mondtam - egy sablonos figura. Ő is a laborban dolgozik, mint fő informatikus és egyike azoknak, akik teljesen megértik a Medusa valós természetét. Miután ezt felismerte, minden erejét arra használja, hogy saját világuralmi célját elérje, nem törődve vele, hogy ezzel mennyi szenvedést okoz másoknak.

Plusz érv az olvasásra, mindössze 37 fejezete van a mangának, melyek csakis a történetre koncentrálnak, ez önmangában nagyon kevés, ha nem is órák alatt, de nehány nap allatt végig lehet olvasni az egészet. Ezt azért emelném ki mert egy nagyon összetett és tömör történetről van szó, aminek az olvasása nagyon élvezetes, személy szerint mindenképp ajánlom, ha valaki szeretne egy nem túl hosszú, de jól átgondolt és élvezetes történetett olvasni!

A manga utóéletéről

2009-ben a mangából mozifilm készült, mely magyar felirattal is ment a mozikban. Itt megszeretném említeni, hogy mind a manga, mind az említett mozifilm megvan teljes magyar forditásban az *Urahara*shop weboldalán. Ez azért jó, mert ha valaki nem szeretne az angol vagy más nyelvű forditásokkal bajlódni vagy inkább az egész történetet egy mozifilm keretében nézné meg, annak van lehetősége rá.

Saját vélemény

A véleményem az, hogy habár a mangaka nem túl ismert, és nincsenek nagy népszerűségnek örvendő művei ezen műve mégis figyelmet érdemel. Személy szerint nagyon élveztem a manga olvasását, ezért is vettem újra elő a cikk megírása alkalmából. A rajzolási stílus határozott, állandó, nincsenek benne változások a történet előrehaladása során. A történet nagyon jól kigondolt és végigvitt, nekem nem tűnt fel, hogy lenne benne elvarratlan szál, úgymond a végére minden aprócska rész a helyére kerül, és egy kerek történetet alkot. Az egyetlen szívfájdalmam az a lezárás, mely talán kicsit túl rövidre és mindenképp túl sablonosra sikerült. Azok után, hogy maga a történet egy egyszerű és megszokott helyzetből egy fordulatokkal teli, és rengeteg „áh szóval ezért" megjegyzést váltott ki, számomra elvárásokon aluli befejezést hozott.

Mindent összegezve mégis merem ajánlani mindenki számára a művet, szerintem megéri rászánni az időt és az energiát, mert egy nagyon „ízletes" alkotásról van szó.

Japán cím: Ibara no Ou

Műfaj: akció, horror, sci-fi, misztikus, lélelktani, sienen, stb.

Mangaka: Iwahara Yuji.

Manga állapota: befejezett, 6 kötet összesen 37 fejezet.

Értékelés:
MAL: 7,8
ANN:7,73

Források:
http://animeaddicts.hu/encyclopedia.php?manga.170
Háttérkép: https://wall.alphacoders.com/

Otokogokoro

Írta: Miichan

Ebben a hónapban egy újabb kedvenc mangámat szeretném bemutatni. Ami nem más, mint a „Kokoro series". Öt kötet összesen, viszont mindegyiknek más címe van, a közös a kokoro szó (összetett szóban gokoro). Véleményem szerint ez egy megunhatatlan manga, hogy miért, azt a későbbiekben részletezem.

Kanda Neko…

Kezdjük a mangakával, aki 2009-ben adta ki első mangáját, azóta folyamatosan készít újabbakat. Mangáinak központi eleme a romantika és a komédia. Sok mindent nem tudni Kanda Nekoról, ,de szerencsére minden kiadott mangája megtalálható.

Kokoro series…

Kokoro series tartalma:

- Az első történet az Otokogokoro (2010-ben jelent meg), 2 fejezet, amit egy gyűjtőkötetben adtak ki.
- A második a Koibitogokoro (2011. július), 1 kötet, 6 fejezetből áll.
- A harmadik a Koigokoro (2011. december), szintén gyűjtőkötetben jelent meg, 3 fejezet.
- A negyedik a Tokimekigokoro (2012-2013), 1 kötet, 5 fejezetből áll.
- Az ötödik a Coda: in my heart oneshot (2013-ban jelent meg)
- Végezetül megjelent egy újabb oneshot (2013-ban) Otokogokoro & Puchitto Hajiketa címen (tehát ebben a fejezetben a Puchitto Hajiketa szereplői is feltűnnek).

Nézzük miről ia szól ez a több kötetes romantikával fűtött és vicces helyzetekkel tűzdelt gyönyörűség.

Shinomiya Jun egy 18 éves főiskolás tanuló, aki egyedül él, ezért részmunkaidős állást vállalt. Történetünk kezdetén épp hazafele tart, amikor segít egy lázas, éppen elájulni készülő harmincas éveiben járó férfin. Saki Hiroyasu két napig ájultan feküdt a fiatal srác lakásán, aki eközben gondoskodott róla. Végül felébredt, és meg szerette volna hálálni a fiú törődését. Egyből valami perverzre lehetne gondolni, de Saki nem homoszexuális, így pénzzel köszönné meg, amit Jun nem fogad el, helyette megkéri a férfit, hogy egyen vele. Vacsora után a szomszéd lakásból nyögések hallatszódnak át, amire Saki egy jó nagyot üt a falba, észhez térítve a szomszédokat. Jun nagyon zavarba jön, amit ultra aranyos arckifejezéssel jelez, ennek még egy hetero pasi sem tudna ellenállni. Nincs mit tenni - gondolta Saki, köszönetképp az ápolásért segít könnyíteni Junnak. Ezután többször is találkoznak, végül kiderül, hogy Jun már régebbről ismeri Sakit. Hogy mégis honnan, azt megtudja, aki elolvassa az első két fejezetet.

„Shinomiya Jun egy 18 éves főiskolás tanuló (...) épp hazafele tart , amikor segít egy lázas, éppen elájulni készülő 30-as éveiben járó férfin."

A további kötetekben folymatosan kisebb problémák adódnak vagy új szereplők jelennek meg. Nincsenek óriási gondok és nagy féltékenységek. Olyan nyugodt, kedves, aranyos történet elég sok perverzséggel, ami persze Jun naivságának és butaságának köszönhető. Ennyire tudatlan és naiv ember nem létezik, főleg nem a főiskolán. Viszont irtó aranyos, ami persze a mangaka tehetséges rajzolásának köszönhető. Ugorjunk is egyet a grafikára.

Grafika

A manga részletessége változó, ahol részletesen megrajzol minden elemet az nagyon igényes, ahol meg nem túl részletes, az is teljesen élvezhető, mivel a szereplők minden esetben részletesek és csodálatosan szépek. A rajzolás nagyon nagyot dob az egészen, mivel nem egy izgalmas történetről van szó, mégis a rajz és az események együtt tökéletes harmóniában vannak. Saki férfias és szép, Jun pedig ártatlan angyalka, aki eszméletlenül aranyos, ahogy zavarban van, vagy épp elszántan próbál megtenni valamit. A mellékszereplők szintén gondosan kidolgozottak.

Drama CD

Hogy fokozni lehessen az egészet, kiadtak az Otokogokoro és a Koibitogokoroból egy-egy Drama CD-t. Sajnos a

többiből nem találtam, így biztosra nem mondhatom, hogy nincsenek, de az eddigi kutatásaim alapján csak erről a kettőről tudok. De örüljünk annak, ami van, mivel egy igényes CD-t adtak ki. Nagyon jó seiyuukat választottak, Jun és Saki (Mizushima Takahiro, Morikawa Toshiyuki) színészei a kedvenceim, de a többi szereplő kinézetéhez is passzolnak a hangok. A CD és a manga kombinációja fantasztikus. Egyetlen elszomorító dolog, a folytatás hiánya.

Végül

Már csak ismételni tudnám magam, ha a szereplőkről írnék, így csak annyit mondok, aki még nem olvasta, de szereti a yaoit és a vicces hétköznapokat, kezdjen bele a mangába. Miután befejezte, kezdje el a Puchitto Hajiketát is, hiszen az is egy igényesen megrajzolt, drama CD-vel ellátott manga. Ugyan a történet szerintem egy picivel a Kokoro series alatt van. Hamarabb megunható, ami a két szereplő személyisége miatt lehet. Persze ez ízlés függő.

Jó olvasást mindenkinek.

Cím: Otokogokoro
Műfaj: romantika, yaoi
Hossz: 1 kötet
Év: 2007
Mangaka: Kanda Neko
Értékelés:
MAL 8,04

Alter Fate figurák

Írta: Szimun

A *Fate/Stay Night* eredetileg egy 2004-es visuel novel játék, amit 2006-ban olyan jól sikerült átültetni sorozattá, hogy azóta is folyamatosan készülnek hozzá az előzmény sorozatok, a filmek és az alternatív befejezések, a jobbnál jobb figurákról nem is beszélve.

Nagy előnye a Fate univerzumnak, hogy az összes fő- és mellékszereplő jelleme nagyon kidolgozott, emellett annyira összetett a történet, hogy egy 24 részes animébe igazán bele se fért. A hangulatkeltő betétdalok az openingekkel együtt olyan fülbemászóak, hogy a mai napig vissza-visszahallgatom őket.

Miről is szól a FSN? A Szent Grál kiérdemléséről, ami bármilyen kívánságot képes teljesíteni. A Grál azonban csak annak a kiválasztottnak jelenik meg, aki méltó hozzá, vagyis legyőzi a többi őt kereső mágust. Bizonyos időközönként jön el az ideje a Grál megjelenésének. Ekkor hét kiválasztott mágus megidéz egy szolgát magának, akik harcolnak egymással a megszerzéséért. A szolgák hajdan élt hősök, félistenek, hódítók, varázslók vagyis nagy emberek lelkei, akik erejükkel, eszükkel támogatják mesterüket. Számukra a halál nem kihívás, hiszen már meghaltak, igazából ők csak lelkek, akik a megidézőjük jóvoltából újra testet tudnak ölteni. A mágus általában egy hozzá hasonló természetű szolgát idéz meg. A hét mágus hét különböző kasztú szolgát tud szólítani: kardforgatót (Saber), íjászt (Archer), orrgyilkost (Assasin), varázslót (Caster), tomboló erőembert (Berserker), lovast (Rider), lándzsa forgatót (Lancer). Hogy a többi mágus ne jöjjön rá ki az ellenfél szolgája, csak a kasztjuk megnevezéseit használják a szolgák neveiként, mert a valódi névből következtetni lehetne az illető szolga gyengeségére. Eredetileg ez egy békés viadal volt és a mesterek megöléséről szó sem volt, de ami egyszer elkezdődött... A Grál egy asztrál test, és csak egy szolga tudja megérinteni, ezért az a cél, hogy a sajátjukon kívül az összes többi szolgát eltüntessék. A szolgák mind nagyon erősek, viszont szolga nem létezhet mester nélkül, ezért a mesterek könnyebb célpontok, így manapság a szolgának védenie is kell a mesterét.

A mi Grál Háborúnk az előző végével nyit. A 10 évvel ezelőtt lezajlott Grál Háborúban annyira eldurvultak a dolgok, hogy egy egész városrész leégett. Mindenki meghalt kivéve egyetlen fiút, a főhősünket Emiya Shirout, akit egy szomorú tekintetű

úr ment meg, aztán örökbe is fogadja. A gyerek azóta középiskolába jár, íjászkodik, dolgokat javít meg és a bűntudata miatt, hogy csak ő élt túl egy ekkora katasztrófát, úgy érzi mások megsegítéséért él. Fél éve meghalt nevelőapja, aki elárulta neki, hogy mágus volt, és fiára bízta életcélját, az önzetlen segítségnyújtást. (A nevelőapa történetét lásd az előzmény sztoribanban a *Fate/Zero*-ban. Emiyának a története kicsit idealisztikusabb és pozitívabb, mint apjáé, ami felnőttesebb és realisztikusabb hangvételű, tele az élet csalódásaival.) Shirónak sikerül megidéznie egy szolgát miközben az életét védi egy másiktól, így lesz az ő testőre és szolgája Saber. A szolga hasonlít mesterére, így a Saber kasztú szolga, eredeti nevén Artúr(ia) király(nő) is egy naivan nemes lelkű idealista, de erélyes és erős harcos, aki még Shirót is edzi, a fiú kérésére.

Akkor lássuk a Saberről készült figurát. Sokat gondolkodtam rajta melyik Saberről akarok figurát, mert a Good Smile Company-nak van 4 egész jól sikerült darabja: a klasszikus Triumphant Excalibur Saber a FSN-ből, a Motored Cuirassier Saber a Zeróból, Saber Lily az Unlimited Codes játékból és a Vortigern verzió a Grand Orderből, ami tavaly decemberben kapott filmet. Ez utóbbit szinte rögtön kizártam, mert ahol nem látszik a szeme az nálam már kizáró tényező. (Ki lehet állítani szemfedő nélkül is, de valahogy úgyis olyan lelketlen. Saber hős és nem antihős, nem illik hozzá ez a lelketlen démon, még ha meg is fertőzik a játékban.) Sokat nézem a figuráim arcait. Kb. a szemükbe nézek, mintha kommunikálni akarnék velük. A motorosnál is inkább a motor tetszik, mint Saber, így ő is kiesett. Saber Lily arca pedig valahogy nem felel meg a mai technikai elvárásoknak, így róla is letettem. Az excaliburost még leértékelésen lehet, hogy most is megvenném, mert ő az igazi klasszikus Saber, bár barátnőmnek megvan, így sokat látom.

Az én választottam Saber Alter lett, az Alter gyártásában. Érdekes módon tetszik, pedig az alternatív Saber változatok nem szoktak bejönni csak a klasszikus, de ahogy nincs rajta páncél olyan nőcsebb lett, ami tetszik. Gyakorlatilag ő is a gonosz lélekkel megfertőzött. A Vortigern verzióhoz hasonló, hiszen mindkét figura a Grand Orderből való, ahol kifordultak magukból a Grál Háborúk és egyik anomália követi a másikat. Csakhogy ezen a figurán nincs rajta az a csúf páncél és szabadon hagyja érvényesülni ezt a gyönyörű királynői ruhát,

ami csak úgy lobog a szélben. Káprázatos! Imádom a szoknyáját, az ezüst mintát, a csizmáját és a boleró ujját! Eleinte azért bizonytalan voltam, mert Alter drágább gyártó, mint a GSC és Saber Alter szemével nem voltam megelégedve (ahogy a Vortigenével se), de most már egészen hozzászoktam, sőt! Már azt mondom a sárga szemeit kiemeli a kék ruhája. És az a nézés! Brrr! Micsoda beleval ó nő! Igazi démoni Femme fatale!

Saber nem volt túl fotogén a világos bőrével és a kék ruhával. Se déli napsütésbe, se délutáni homályban, de élőben kárpótol a látvány. Többféleképpen kiállítható, mert dress verzióban adták ki idén februárban, tehát van hozzá pótfelsőtest és plusz kar. Nekem a legjobban karddal együtt tetszik a legfodrosabb boleróval, de kiállítható lenne kard nélkül ezzel a fodros ujjal, úgyhogy a bal keze az arcához közelít / a haját igazítja hátra. Illetve ugyanebben a hajigazgató pózban szűk ujjakkal is kiállítható. A ruhán csodás kelta növénymotívum fut végig a széleken, a nyakpánt és a boleró szélein apró fekete csipke és a festés sehol nem ment ki a ruhára vagy a bőrre. Igazi műgonddal készített mestermű! Az ujjain lévő körmök finom rózsaszín lakkot kaptak, hogy illjen a porcelánfehér bőrhöz. A kis masnik a ruha ujján és a csizmán lehelet vékonyak, ahogy Saber hajfürtjei is. A hajának részletei nagyon szépek, főleg a hajfonata, aminek a végén egy fekete masni van. A csizma lakkozásán megcsillanó fény vonzza a szemet, mintha valódi csizma lenne. A ruha hátkivágásában érvényesülő lapockák íve is szépen kidolgozott. A kard külön szót érdemel. Alapvetően a kard fekete piros mintával, de az éle liláskék, ami lent a hegyénél áttetszővé válik. Egy kis lyukba kell beleilleszteni a hegyet a talpazaton és a kéz már könnyen megtartja. Nekem szerencsére nem esik könnyen ki, de mást már hallottam panaszkodni, hogy nem marad a helyén. A kardon lévő piros minta kiemelése és a ruhával való kontraszt végett, a talpazat is piros színt kapott, ami végeredményben úgy néz ki, mintha véres harc utáni kövezeten állna.

És hogy ki Archer? Ez a FSN legnagyobb nyílt titka, de nem akarom senki élvezetét elvenni, **aki még nem látta ugorjon a következő bekezdésre!** Ő egy szerethető, gógös íjász, aki kardforgatónak képzeli magát a példaképe miatt. Archerről a 2006-os sorozatban nem tudunk meg sokat, csak annyit, hogy ellenérzései vannak a mestere és Shirou között kötött szövetséggel kapcso-

„A ruhán csodás kelta növénymotívum fut végig a széleken, a nyakpánt és a boleró szélein apró fekete csipke és a festés sehol nem ment ki a ruhára vagy a bőrre. Igazi műgonddal készített mestermű!”

latban, és legszívesebben megölné a fiút. Mivel az első sorozat Saber történetét viszi végig, így Archerről az ő titkos technikájáról elnevezett filmből, és sorozatból tudhatunk meg többet, az Unlimited Blade Worksből. Vigyázat a sorozat egy másik Archer előtörténetével vonta össze, így csak a Shirou és Archer közti összecsapásra érdemes koncentrálni. És akkor most lerántom a leplet: Archer nem más, mint Shirou felnőtt énje. Bizony! Bár mesterének azt mondja, elvesztette az emlékeit, annak ellenére ő nagyon is emlékszik, csak nem akarja a lányt összezavarni. Az a nyugalom, ami Archeren nem egyszer mutatkozik, azt

jelzi ő már tudja, mi fog történni. A fiatal Shirou kéri Sabert, hogy tanítsa harcolni. Nos a mangába sokkal jobban megerősödik, és a haja is megőszül egy csatában, amivel jobban kezd hasonlítani Archerre; valamint a fegyverük is ugyanaz. Nem egyszer tapasztalhatjuk, hogy Archer nem igazán szívleli saját fiatal, naiv énjét. Ennek az az oka, hogy fiatalon még hős akart lenni, aki másokat segít, amíg nem tudta pontosan mivel is jár ez. Most viszont tele van a hócipője az örökös újjászületésből és harcokból; ezért utálja magát.

Archer figurája szintén egy variálható figura az Alter kiadásában. Az Altair sorozaton belül adták ki, mint Natsumét, ami az Alter férfi figuráinak csoportja. Többféleképpen kiállítható: a feje cserélhető a megszokott morcos harcos fej az alap, illetve van egy fiatalkori is. Aztán a fegyverei is váltogathatóak: van egyszer az ikonikus dupla kard és megkapta az íjat is. Az ő arckifejezésének visszaadásával jobban megvagyok elégedve, mint Saberével. A homlokráncolása és az a kis szájbiggyesztése nagyon eltalált. A napbarnította bőr és fehér haj fotogénebbé teszi, mint a habbőrű Sabert. A piros szerkó színátmenetei is nagyon eltaláltak a fekete tónussal. A felsőtestén a hasizma is jól kivehető, de nem arcpirítóan feltűnően. A bakancsán a fémbetét és apró szegecsek, mintha valódi fémből lennének olyan jól megvan festve és árnyékolva, ahogy a nadrág pántjai is elképesztőek. Minden részlet a helyén, sehol egy festék elfolyás vagy hasonló. Egyedüli hibája, ami sajnos Saber Alteré is, hogy a fej és a karok illesztése nagyon passzentos. Az ember félve feszegeti és inkább kicsit hajszárítozza, hogy engedjen a műanyag. Szerencsére pont 1/7-es méretarányú, mint Saber Alter és még egymásnak háttal is kiállíthatóak, mint egy csapat. A színeik is komplementer színek, és a Saber kardján lévő piros minta még megy is Archerhez. Pont jó páros. Csak ajánlani tudom mindenkinek az Alter, de még a GoodSmile Company Fate figuráit is!

Légy az AniMagazin cikkírója!

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

Mindenképp írj nekünk, ha:

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

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

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

A cikkek formai követelményei:

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

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

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

Elérhetőségeink:

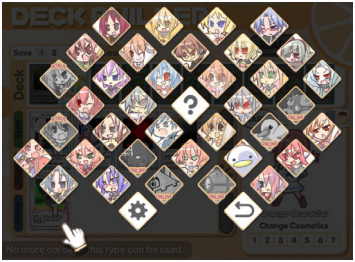
- Cikkek és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: *bekuldes@anipalace.hu*
- Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: *info@anipalace.hu*

vagy keressetek minket az *AniPalace facebook* oldalán.

100% Orange Juice

Írta: Lehoczki Péter (Ricz)

A japánok nem arról híresek, hogy a konvencionális keretek közt alkotnának. A most bemutatott játékot úgy képzeljétek el előre, mint egy asztali társasjátékot némi szerepjátékos kártyajátékkal vegyítve. De akkor már fejeljük meg mellé, hogy a fejlesztő játékaiból ismert karakterek köszönnek vissza, amelyek egy kivételével mind a „bullet hell" lövöldék sorát gyarapítják. Története persze egyiknek sincs. Legalábbis nem olyan, amiről írni érdemes…



Ami persze van, az is a nem átlagos karakterek átlagosan nem átlagos sztorijaira van szétbontva. De állj, hogy lehet valami „átlagosan nem átlagos"? Itt kerül bajba az ember első körben, de a legjobban talán a Nichijou anime pillanataihoz tudnám hasonlítani, annak végletekig abszurd humorát mellőzve. Adott mondjuk Kainak, szokványos főhősünknek egy szokványos napja: fekszik az utcán arccal lefelé, valaki ütlegelni, hogy nosza, ébredjen. Egy kis macskafüles lény, Marie Poppo, aki a nevén kívül szinte mást nem tud mondani, keltegeti kissé erőszakosan, majd elorozza a tárcáját. Kai pedig kihívja kockázni. Legyőzi, de a kis lény inkább meglép. Kai üldözni kezdené, mire egy szánkó, és rajta egy mikulásruhás nyuszilány egyszer csak elgázolja. A lány összes ajándéka szétszóródik, Poppo pedig meglovasít párat, mire a lány mindkettejüket kihívja kockázni…

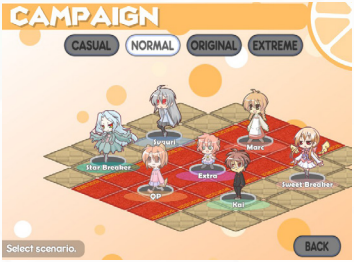
Na, valahogy így képzeljétek el ugyanezt, csak más sztorijánál nem tárcát csen el Poppo, hanem a főszereplő pudingját, és emiatt indul meg a hajsza, egyre több és több becsatlakozó szereplővel. De hogy kik ezek? Na, arra sose kapunk választ. Ismerni kell a többi játékból, hogy valami érdemlegeset tudjon róluk mondani az ember.De fontos is ez a játék szempontjából? Nem. A kampányok lényegében csak a különféle pályákkal és karakterekkel, azok képességeivel ismertetnek meg minket, valamint a játékstílusukkal, hogy példának okáért ne akarjunk egy elsősorban védekező karakterrel agresszív (támadó) játékmódot folytatni. És itt jönnek közbe maguk a meccsek.

Ki nevet a végén? 2.0 Turbo

Mondhatjuk, hogy mindenki ismeri a klasszikus asztali társasjátékot, a Ki nevet a végén?-t. Adott egy mezőkre osztott tábla, kiindulási pontokkal, és egy érkezési hellyel. Bábuinkat vezetjük végig a célig, valahányszor dobunk a kockáinkkal. Szabályoktól függően csak egyet, vagy a négyből találomra választva.

Az asztali szerepjátékos kártyajátékokról már ezt nem mondhatjuk el, mint mondjuk a Hatalom Kártyáiról. Ezeknek a kártyáknak van támadó és védekező értéke, amelyeket más lapokkal erősíthetünk és gyengíthetünk. A játékrendszere ettől azért „cseppet" mélyebb, de elégedjünk meg, mivel a játék is ennyit vesz át (és én se játszottam még ilyet, csak másokat néztem, próbálva megérteni a szabályokat).

Ezt a két rendszert most pedig fogjuk meg, tegyük bele egy turmixgépbe, és daráljuk le. Az elegy, amit kapunk, ha nem is szó szerint 100%-os narancslé, de a 100% Orange Juice lesz. (Bocs a béna szójátékért.)



Ha egy meccset elkezdünk, kapunk egy oldalt. Itt választhatunk pályát, valamint az azokat befolyásoló eseményeket. Ilyen lehet a bizonyos időközönként érkező légitámadás, ami minden játékost sebez, véletlenszerűen lerak aknákat, átrendezi a pályát, kicseréli vagy lefagyasztja a mezőket stb. Itt beszélnék a mezőkről. A játék során mindegyiknek megvan a maga szerepe, a színük és mintájuk különbözteti meg őket. A sárga csillagokat ad, a piros csatázásra kényszerít (ezek szerepét majd a meccs menetének leírásánál részletezem), a zölddel húzunk egy kártyát, a sötétzöldre érve újat dobhatunk, a bordón boss harc (ó igen, ilyen is van), a kéken csillagokat vesztünk attól függően, hogy mennyit dobtunk, a mélylila áthelyez máshova, az üres pedig nem csinál semmit.

Ezt követően rakhatjuk össze a paklinkat 10 kártyát választva. Ezek a kártyák az alap gyűjteményünkből választhatóak, és a mezőkhöz hasonlóan színek segítenek megkülönböztetni a szerepüket. A zöld kártya valamiféle boostot ad, amit a leírása részletez (új kártyákat húzhatsz, többet dobhatsz, több csillagot kapsz, távolról sebezhetsz, feltölti a pontjaidat stb.); a sárga kártyák harcban segítenek az értékeink befolyásolásával, vagy a harc hosszát szabályozzák; a lila kártyák csapda lapok, amikkel másokat lehet szívatni; a kék kártyák eseménylapok, amik a pályákra, játékmenetre vannak hatással, a rózsaszín kártyák ajándéklapok. Illetve vannak a narancssárga hiperkártyák, amelyeket nem választhatunk, hanem a karakterünk saját spéci lapja, amit mindenki magával hoz. Ezek összeállítását a karakterhez csatolva menthetjük és betölthetjük. Ugyanakkor fontos kiemelni, mindegyiknek van egy szintje és ára, amely befolyásolja, hogy a játék mely szakaszában használható, és mennyi csillagért vehetjük igénybe.

„a kártyák az alap gyűjteményünkből választhatóak, és a mezőkhöz hasonlóan színek segítenek megkülönböztetni a szerepüket. (...) Ezek összeállítását a karakterhez csatolva menthetjük és betölthetjük.”

A kártyák kiválasztása mellett választhatunk karaktert. A játék alapkarakterein túl a megvett DLC-inkkel bővíthetjük a lehetőségeink tárházát. Az ő lapjaikon láthatjuk, hogy az Orange_Juice mely játékában szerepelnek eredetileg, mi az ő hiperkártyájuk neve, az életpontjaik számát, a speciális képességüket és a harcot módosító értékeiket (támadás, védekezés, kitérés). Ezt követően az újabb verziókban (1.17.0-tól frissebbekben) külön kozmetikázhatjuk az épp aktuálisan vívott meccshez. Ez hatféle pózt, többféle színösszeállítást, hajszínt és kelléket jelent. Ugyanitt tudjuk a dobókockánkat is megváltoztatni (aminek igazából semmi jelentősége nincs, csak az újonnan bevezetett rendszeres kihívások időnként kiköthetnek ilyesmit is, hogy milyen kockával játsszunk). Érdemes a Steam útmutatókat böngészni, nem

egy remek leírást lehet találni pakli összeállításra, karakterelemzésre, amelyek enyhén szólva is kritikusak tudnak lenni a játszmára.

Ha mindezzel végeztünk, kezdődhet a játék. Mindenki kezdőpontja egy számmal jelölt állomás. Az állomások akkor játszanak szerepet, ha a szintekhez tartozó követelményeinket teljesítettük. Ebből egy játszma során 5 lesz, és kétféleképpen abszolválhatjuk: egy meghatározott csillagmennyiséggel (10, 30, 70, 120, 200), vagy győzelempontokkal (2, 5, 9, 14). Az ötödik szint teljesítésével nyerhetjük csak meg a menetet. Maguk az állomások pedig két módon működnek: a mienken bármikor megállhatunk, ha áthaladunk rajta, másokéra pedig pontosan oda kell érkeznünk. A szintek feloldásán túl mindenesetben 1 életerőpontot töltenek vissza. Valamint minden kör elején választhatunk, hogy lépünk, kártyát használunk és aztán lépünk, vagy nagy totálban megnézzük, mi a helyzet a pályán.

Csillagokat háromféle módon szerezhetünk. Egyszer minden kör elején ad egy keveset automatikusan a rendszer, másodszor a piros és bordó mezőkre érkezve a harcok megnyerésével, harmadszor pedig egymástól rabolva kártyák vagy harc útján. Ezek a meccs során lesznek fontosak, mert a kártyáinkat – mint azt már korábban is írtam – csak ezek útján vehetjük igénybe. A meccs után pedig a játék végi mennyiségük beszámítódik, és a profilunkra kerül leírásba, amit elkölthetünk a boltban újabb, zsákbamacskaszerűen árult kártyákra, pályákra, feloldható karakterekre, kozmetikai beállításokra.

Győzelmi pontokat pedig egyértelműen az ellenfeleink legyőzésével szerezhetünk. A piros mezőkön egy pár életerőpontos sirály, csirke vagy robotgép legyőzésével. Ők 1-1 pontot érnek. Arra a mezőre állva, amelyen másik játékos tartózkodik, felkínálja a játék a küzdelmet. Ők 2-2 pontot érnek. A bordó mező boss harcát megnyerve pedig 3 ponthoz juthatunk. A piros és bordó mezők harcait elveszítve bukjuk a csillagjaink egy részét, amit az adott ellenfél a játékosokhoz hasonlóan felhalmoz, és a legyőzésével megkapjuk. A győzelmet követően viszont legfeljebb 5 körig kiesünk a játékból, amit az szabályoz, hogy a követelményt (pl. dobj 4-est vagy annál nagyobbat) sikerül-e a dobásunkkal feloldani. Ez megszakítható a karakter egyedi képességével, vagy egy másik játékos által kihasznált eseménylappal.

A harcok az alábbi módon zajlanak: támadó helyzetben azonnal dobunk a kockánkkal, védekező helyzetben pedig előtte választhatunk kivédés és kitérés közt. A kapott szám a karaktermódosító értékeinek megfelelően változhat többre, kevesebbre vagy maradhat változatlan. A bevitt sebzés pedig a két érték különbségéből jön létre, némi kikötéssel. Kivédés esetén, ha ugyanannyit vagy nagyobbat dobunk, mindenképp kapunk 1 sebzést. Kitéréskor ugyanez úgy néz ki, hogy csak akkor sikeres, ha mindenképp a támadástól nagyobbat dobunk. Ugyanannyi vagy kevesebb esetén a támadó fél által dobott szám lesz a bevitt sebzés. Hogy egy gyakorlati példát vegyünk: karakterünk +2 támadóértékkel bír, és ötöst dobunk a kockával. Ilyenkor a támadóértékünk 7 lesz. Ellenfelünk védekező értéke -1, kitérése +2, és hatost dob.

Ha a védekezést választja, a védőértéke 5 lesz, és 2 pontnyi sebzést szenved el, míg kitérés esetén 8 ponttal sebzés nélkül megúszhatja.

A kiválasztott és hiperkártyáink egy pakliba kerülnek a többiekével, mi pedig egy lappal kezdünk, amit az elején még nem feltétlenül fogunk tudni kihasználni. Maximum 3 kártyát tarthatunk a kezünkben, így ha több lesz, egyet mindig el kell dobni. Jó dolog az egészben, hogy mások kártyáit is kihúzhatjuk ezzel a pakliból, és használhatjuk.

Tudom, első olvasásra elég bonyolultnak hangzik, de higgyétek el: nem az. Egy-két játszma, és simán belerázódik az ember. Amiről még érdemes kicsit beszélnem, az a profilunk. Egy játék 3 fiókot támogat, amelyekre gyűjthetjük a boltban beváltható csillagokat. Ezek a csillagok nem egészen azonosak a játszma során megszerzettekkel, hiszen a játék végén nálunk lévő mennyiség mellett további csillagokat kapunk a győzelmi pontjainkért, a befejezésért, hogy legyőztük a boss-t stb. A profilunknak is van még egy szintje, ami több bolti holmit tesz elérhetővé magasabb szinteken. Ezt viszont csak a lobby-s játszmáinkból szerzett tapasztalati pontok növelhetik, amit mások ellen játszunk a neten.

A játékról röviden

Miután alaposan kiveséztem a játékmechanikát, hogy miként is működik egy meccs, mik a szabályok, ideje kicsit más aspektusairól is írni.

Az első dolog, ami feltűnhet az a grafika. Ez kifejezetten kellemes, humoros karakterdizájnnal, élénk, de cseppet sem zavaró színvilággal dolgozik, ami ízig-vérig gyerekbarát. A tetszetős, izgő-mozgó, éles váltások pedig csak fokozzák ezt az élményt, amitől okkal érezhetjük, hogy valóban gyerekjátékkal játszunk, holott inkább idézi meg ezzel életünk ezen szakaszát.

A zene pedig elsősorban az életvidám gépzenei dallamok tömkelege, amikkel kellően megteremtik a hangulatot a játékhoz. A beállításokban ezen kívül még rendszerhangot választhatunk, ami beolvassa a főcím mellett az utasításokat, és valamelyest narrálja magát a játékot is, hogy ki következik, mit csinál. De ezt és a hangerőt leszámítva sok beállításra nincs lehetőségünk. A játék indítása előtt állíthatunk nyelvet angol és japán közt, a felbontást, színezést, ablakban vagy teljes képernyőn fusson és milyen gyorsan a program, de ezek egy része a játék belső beállításaiban is megváltoztatható.

„...kifejezetten kellemes, humoros karakterdizájnnal, élénk, de cseppet sem zavaró színvilággal dolgozik, ami ízig-vérig gyerekbarát. A tetszetős, izgő-mozgó, éles váltások pedig csak fokozzák ezt az élményt...”

És hogy mennyire éri meg játszani vele? Nos, eléggé. Steamre 2013 szeptemberében került fel, és azóta is rendszeresen érkeznek DLC-k új karakterekkel a fejlesztő más játékaiból, új kártyákkal. Mások lobby-jaiba is becsatlakozhatunk, és a játékba épített chaten keresztül lehet egymásnak írogatni. Lobby-t pedig mindig találni, de úgy az igazi, ha a barátainkkal ülünk le játszani és Skype-on, Teamspeaken vagy Discordon beszélgetünk. További kedvet adhatnak az újabb verziókkal behozott kihívások és az eventek (karácsonyi, halloweeni, Valentin-napi stb.).

Az angolosítás teljesen rendben van, olyannyira, hogy nem igényel különösebb nyelvtudást. Könnyen érthető szavak, mondatok, csak a külföldiekkel való beszélgetés követel magasabb szintet. Ez pedig a Fruitbat Factory csapatának többi munkájára is jellemző vonás (pl. az egyik tervezett bemutatóm, a Tsukomogami avagy 99 Spirits is).

Verdikt

Animés társasjáték, aranyos karakterekkel és a fogaskerekeket megmozgató stratégiázási lehetőségekkel, amit akár szabadon játszhatunk casual stílusban. Így lehetne a legjobban összefoglalni. Ugyan az Akiba's Stripnél az előző számban erősen szóvá tettem, hogy ott mennyire nem állt jól, és emiatt nem volt motiváció a tartós játékra, viszont ebben az esetben igazából nem nyom a latba, hogy nincs rendes történet. De ugyanez jellemző a többi Orange_Juice játékra is, a 200% Mixed Juice-tól kezdve (ami egy old school RPG formába önti a karakterek kavalkádját), az Acceleration of SUGURI 1-2 pároson át a Soráig (ezek pedig bullet hellek).

Játszhatóság tekintetében az ember pár meccset lezavar a számítógép ellen, és annyi. Viszont társasággal sokkal élvezetesebb, így aki akarja próbálni, ezt a módját javaslom. A Steames 7 eurós ára meglehetősen baráti, viszont a jelenleg kapható DLC-k már 20 eurót tesznek ki együttesen. Érdemes figyelni a leárazásokat Steamen és Indiegalán, aki be szeretne rá ruházni. És jobban teszitek, ha a teljes csomagra hajtotok, mivel multiplayerben erős hátrányba lehet emiatt kerülni. Igen, a rendszer nem veszi figyelembe, hogy milyen DLC-ket vettél meg, és úgy rak össze más játékosokkal, akiknek ezáltal jobb karakterei, kártyái lehetnek alapból.

Aki olvasgatja az értékeléseket Steamen, azt találhatja, hogy sokan a dobókockát és a játék nehézségét teszik szóvá. Nos, ez mostanra sokban változott. Körülbelül másfél éve még erősen problémás volt a nehézségi szint, amit most már felbontottak könnyű (casual), normál, extrém és eredeti szintekre. Már a skálázás neveiből is látszik, hogy a gép ellen játszani még most sem leányálom. Valamint, hogy a dobókocka kedvenc hobbija egy időben nagyon a játékos szívatása volt: a legrosszabb pillanatban, helyzetben tudott egyest mutatni, így rengetegen vesztettek sorozatosan. Nem csak nyerő helyzetben volt ez jellemző probléma, hanem amikor az ember sereghajtóként kullogott a többiek után. Mostanra ezen már jelentősen javítottak, alakítottak a random generátoron.

Röviden és tömören: vegyétek és játszszátok, lehetőleg egymás közt és minél többen. A társasjátékok műfaja pedig nem halott, csak átalakult.

Fejlesztő: Orange_Juice

Megjelenés:
2013.09.10. (PC)

Műfaj: társasjáték, körökre osztott stratégia

Értékelés: 7,5/10

Pozitívum:
- aranyos, színes dizájn,
- lehetőség stratégiázásra,
- izgalmas meccsek,

Negatívum:
- csak barátokkal élvezhető igazán,
- a dobókocka néha még a régi hobbijának él,
- hamar elunható.

Anime-klub körkép

Animézni jó dolog, de még jobb, ha van kikkel kitárgyalni a látottakat. Szerencsére több animés klub is működik az országban, ahol minderre lehetőség van. A következő cikk(ek)ben arra vállalkoztunk, hogy összegyűjtsük és a segítségükkel bemutassuk ezeket. Így mindjárt az első alkalommal öt hazai animés klubbal ismerkedhettek meg. A listát persze szeretnénk gyarapítani. Ha a te klubod még nincs a listán, vedd fel velünk a kapcsolatot az info@anipalace.hu címen. (Az ismertetőkhöz pedig jó szórakozást.)

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Békés Megyei Anime Társaság

Mikor alakult a klub?

2008-ban egy nyári éjszakán három fő eldöntötte, hogy animés klubot alakítanak. Mindenféle előismeret nélkül 2008. január 16-án volt az első vetítés, melynek híre az Aoianimén is megjelent: http://aoianime.hu/?hir=359. Ezután jutott el a hír hozzánk, hogy már létezik a Notesz-klub, mint békéscsabai fantasy és anime klub. Egy ideig becsatlakoztunk hozzájuk és közösen szerveztünk vetítéseket, azonban 2009 elején önállósodtunk. [http://aoianime.hu/?hir=456] A BAT a Békés-megyei Anime Társaság nevet is ekkor kapta meg, de alapítási évszámot 2008-nak tekintjük.

Az első, ám rövid életű animés kezdeményezés a térségben egyébként 2005-ben volt, Békéscsabai Anime Club néven. http://aoianime.hu/?hir=123

Milyen sűrűn vannak programok, összejövetelek, hol tartjátok ezeket?

Összejöveteleket kétheti rendszerességgel tartunk a Csabagyöngye Kulturális Központban. Nagyobb rendezvényünk a Batarashii, amire minden évben ősz táján szokott sor kerülni, szintén a CSAKK-ban. Emellett alkalmanként előfordulnak nagyobb ünnepi vetítések versenyekkel (karácsony, halloween), bográcsozások és gerillavetítések is. Utóbbi annyit takar, hogy valamelyik tagunkhoz megyünk vendégségbe, és nála ütjük el az időt.

Nagyságrendileg hány fő látogatja a programokat?

Szokásos kétheti összejöveteleinket olyan 30-50 fő látogatja. A Batarashiiról, mivel ingyenesen látogatható, ezért nincsenek konkrét számaink, de a 2011-es első szerényebb próbálkozás 40-60 főjétől évről-évre növekedve, legutóbb 2016 szeptemberében már 200 fő felettire tettük az egész nap folyamán ellátogatók számát.

Melyik korosztály képviselteti magát leginkább?

Korban vegyesen, középiskolástól egészen felfelé szokott terjedni a látogatók köre. A Batarashiira jellemző, hogy a 18 év alattiak nagyobb számban jelennek meg, de a kétheti eseményen is van, amikor általános iskolából toppan be valaki.

Milyen programokat szerveztek?

Kétheti rendszerességű vetítéseink programját kétfelé lehet bontani.

Az első részben míg érkeznek az emberek, addig megy az AMV vetítés és a társalgás, majd úgy 1 óra után indul az animevetítés. Itt vagy szabadon vagy valamilyen témához kötve (pl. steampunk, időutazás, zenés, stb.) lehet hozni vetítendő művet, amik közül végül közös szavazással fog eldődlni a győztes. Egy animéből 4 részt szoktunk nézni, ha nagy rá az igény és megszavazzák, akkor 5-öt.

A második szegmensben többféle program közül tudunk választani, hogy mivel készülünk. A leggyakoribb a szabad konzolozás és a táncszőnyegezés, de szokott lenni karaoke, Just Dance és BATivity is. A BATivity animés activity, ahol rendszerint 3 csoport szokott versengeni egymással körülírás, mutogatás és rajz kategóriákban.

Emellett lehetőség van góra és Munchkinra is, vagy bármi egyéb csoportos játékra, amit valaki elhoz.

A kezdetekhez képest sok változás történt, mire kialakult a mostani rendszer. Egyrészt régebben előre el volt döntve és közzé lett téve a vetítendő anime. Azonban népszerűbb volt és nagyobb tömegeket vonzott, ha helyben volt szavaztatva a vetítendő mű, és mindenki szabadon hozhatott animét szavaztatni.

Másrészt régebben tulajdonképp csak animevetítés volt programként és semmi más. A nagyváradi Anivár klubtól loptuk az ötletet, hogy a vetítés csak egy része legyen a találkozóinknak és hagyjunk időt

másra is. Ezt kezdetben konzolozással próbáltuk ki és annyira sikeres volt, hogy azóta a már felsorolt dolgokkal bővítettük lehetőségeinket.

A nagyobb Batarashiin programszinten most már nagyjából minden van, ami egy animeconon is megtalálható. A 2015-ös Batarashiin behoztuk a gettócosplay-versenyt, a legutóbbi 2016-oson pedig a conokon megszokott karaokézásra is volt lehetőség.

Amire kifejezetten büszkék vagyunk a gettócosplay-versenyünkkel kapcsolatban, hogy sokkal több alapanyagot tudunk szerezni, ezáltal nagyságrendekkel jobb a conokon lévőnél. De tényleg, gyertek és próbáljátok ki!

Továbbá ilyenkor mindig van valamilyen témában előadás, legutóbb Member tisztelt meg minket, mint sztárvendég. Member előadását youtube csatornánkon is megtekinthetitek: https://www.youtube.com/watch?v=OaU5isC_gpc A másik előadás témája a Ghibli stúdió volt, de egyelőre még nem elérhető. A jövőben a mostanihoz hasonlóan igyekszünk majd videóformában dokumentálni az elhangzottakat, mivel jelentkezett rá igény.

Külön köszönettel tartozunk szponzorainknak, akik felajánlásaikkal kiegészítik az általunk szerzett nyereményeket, vagy technika biztosításával járulnak hozzá a rendezvény sikeréhez.

Részt vesztek-e conokon, akár egyénileg, akár klub szinten?

Conon ha lehetőség van rá, akkor csoportosan is részt veszünk. A 2011-es MAT által szervezett Shibuyaconon és a 2012-es tavaszi Mondoconon is a vidéki animeklubok versenyében a 3. helyet szereztük meg. Utóbbin miénk volt a legnépesebb klub. Emellett természetesen egyénileg is szoktunk menni, és ha épp nem kallódott el valakinél, akkor a piros színű kabalánkat ábrázoló BAT zászlót is lengetni szoktuk.

A Mondoconos klubverseny egyik feladata egy flash mob készítése és rögzítése volt, melyről az elkészült produkciónk itt található: https://www.youtube.com/watch?v=oVABd6uZfMI

Egyéb trivia:

Vannak saját klubos pólóink és többféle klubos kitűzőnk is. A pólóinkon a BAT címer látható a kabalánkkal. A kabalánk egy bishi vámpír/denevér, mely a bat-ből, mint angol denevér szóból jön. Magrajzolója Fox, akinek hálás köszönettel tartozunk. Foxnak egyébként a hajdani Animestars magazinban futott képregénye Granny's Café címmel.

A Batarashii rendezvény nevét egy akkor még szegedi érdekeltségű tagunk találta ki. A név az alábbi szavakból lett összemakettozva: BAT + arashi 嵐 [vihar] + atarashii 新しい [új]. Az „új" az új rendezvényre, míg a „vihar", Viharsarokra utal. Nekünk ez azonnal megtetszett és meg is tartottuk.

Több anime klubbal is szoros kapcsolatban vagyunk, közülük legközelebb hozzánk a Miskolci aNime Klub [Mink] és a nagyváradi animések szervezete, az Anivár van.

Jelenleg a BAT nem bejegyzett szervezetként működik.

Jelenlegi közösségi terünk a facebook csoportunk, ahol közzétesszük a találkozóinkkal kapcsolatos információkat: https://www.facebook.com/groups/batarashii/

Idővonal:

2005. május: Megalakul a Békéscsabai Anime Club

2005: Megalakul a Notesz-klub

2008. január: BAT létrejötte és első vetítése

2008. január - 2009. február: Közös működés a Notesz-klubbal

2009. február: Kiválik a Notesz-klubból és megalakul jelen formájában a BAT

2011. november 26.: Batarashii

2013. június 29.: Batarashii II

2014. május 17.: Batarashii III

2015. szeptember 19.: Batarashii IV

2016. szeptember 24.: Batarashii V

Soproni Anime Club

Mikor alakult a klub?

2005-ben. Több évig folyamatosan voltak találkozók, a tagok együtt jártak conokra, de kb. 2010-ben érdeklődés hiányában felfüggesztették tevékenységüket. Majd 2011 februárjában újraindult a klub, és azóta is aktív.

Milyen sűrűn vannak programok, összejövetelek, hol tartjátok ezeket?

Változó. Havonta egyszer azért szoktunk találkozót tartani, ha nagyobb az érdeklődés, többször is. Ezeknek a programja is változó: van, hogy csak összeülünk beszélgetni, sütögetni, filmezni, cosplay találkozót tartunk. Moziba is járunk, bizonyos ünnepeket is szoktunk együtt ünnepelni – főleg húsvét, karácsony és szilveszter idején vannak nagyobb találkozók.

A programok változatossága jellemző a helyszínekre is: kávézókban, a tagok otthonában egyaránt összegyűlünk.

Illetve mindig aktívan részt veszünk a Sopronban megrendezésre kerülő Japán napokon is.

Nagyságrendileg hány fő látogatja a programokat?

Ez is nagyon változó. 3-4 főtől egészen

kb. 25 főig. Kisebb találkozókon kevesebben vagyunk, nagyobb rendezvényeken jóval többen.

Melyik korosztály képviselteti magát leginkább?

18-25 között, de a tizenéves korosztálytól egészen a harmincas korosztályig vannak tagjaink.

Részt vesztek conokon, akár csoportosan, akár egyénileg?

Conokra is szoktunk közösen járni, bár általában az utazást szervezzük meg együtt, a conon pedig szétválunk, és mindenki a saját baráti körével szórakozik.

Sziasztok! Mi vagyunk MAKSZ Fan Klub, Tamásiból!

Klubunk 2012 februárjában indult. A lelkes Manga, Anime, Képregény és Szerepjáték (MAKSZ) rajongók egy plakátra lehettek figyelmesek a Tamási Művelődési Központ ajtaján, mely a klub indításának céljából került a bejáratra. A klub célja egy kis baráti társaság összeverbuválása volt, mely az évek során bővült ki 40 tagra. Kezdetben havonta két alkalommal találkoztunk és random hódoltunk rajongásunknak. Voltak képregényes, szerepjátékos, anime vetítős estek. Ahogy telt az idő egyre többen csatlakoztak hozzánk. Egyik kedves klubtagunk felvetette, hogy miért nem szervezünk mi is valami conhoz hasonló, nagyobb összejövetelt a rajongóknak? Az ötletből két rendezvény is megvalósult ugyanabban az éven Mini-con és Mini-con** néven. Az említett két rendezvény volt az alapja a 2013-2014-2015-ben megrendezett ToMA Con találkozónak,

mely a mai napig az egyetlen és legnagyobb, Tolna megyei rajongói találkozó tudomásunk szerint, ami megvalósult.

A 2015-ös rendezvényen 355 látogató, 125 meghívott jelmezes, árus, fellépő vett részt, erre a teljesítménye igazán büszkék vagyunk. Klubbunk remek kapcsolatot ápol a Dombóvári Anime Klubbbal (DAKU), a Pécsi Aime klubbal (PAF), a Szekszárdi Anime Clubbal (SZ.A.C.), mely csapatok segítsége nélkül nem valósult volna meg a ToMA Con.

A klub élete zajlik tovább szakadatlanul, találkozóink rendszeresek, havonta egy alkalommal, mindig más érdeklődési

körnek hódolunk. Minden klubnapnak más felelőse van, akik informálnak az adott témával kapcsolatban. A rendszeres találkozókon átlagosan 6-8 fő vesz részt. Klubnapjaink anime-manga, képregény, társasjáték és gamer napokkal telnek. Havonta egyszer egy előre lebeszélt hétvégén szerepjátékozunk (MAGUS, Call of Cthulhu). Rendszeresen utazunk mozizni egy-egy a rajongásunkhoz kapcsolódó filmre. Minden évben rendezünk karácsonyi évzáró bulit is, ahova minden rendszeresen járó és tiszteletbeli klubtagot összerántunk. Nagyobb rendezvényeken közösen ritkán tudunk részt venni (ez a közeljövőben változni fog).

Vannak természetesen terveink a jövőre nézve is, 2017-ben indul egy videósorozatunk MAKSZ GAMER KLUB néven, ahol egy-egy játékmenet felvételt fogunk kommentálni a klubtagjaink szórakoztatására. 2017-ben megünnepeljük a klub 5 éves szülinapját. Valamint folytatjuk rendszeres találkozóinkat, és nem utolsó sorban kikapcsolódunk a szürke hétköznapokból.

A KAMI — Kecskeméti Anime Meet

a PIXEL — az Elektronikus Kultúráért Egyesület részeként működik 2015 decembere óta, így közös a bemutatkozónk. A non-profit ifjúsági és kulturális egyesületünk oktatási illetve kulturális témájú, Japánról és videojátékokról szóló rendezvényeket, találkozókat tart elsősorban a kecskemétieknek, kortól függetlenül. Mostanra már több mint ötven videojátékos rendezvényt, és ezenfelül több mint száz japán témájú kulturális találkozót szerveztünk meg az elmúlt tíz évben.

A saját rendezvények mellett szívesen fogadunk meghívásokat: például a Kecskemét-Aomori Baráti Kör felkérésére japán anime-manga témában tartottunk előadást a kecskeméti Japán napon, és többször segítettünk már Budapesten, Nyárlőrincen, Kiskunfélegyházán illetve Nagyváradon (az Anivár rendezvényein) is.

A jövőben is kiemelt érdekünk, hogy magas színvonalú eseményeket szervezzünk havonta, melyekkel maradandóan jó élményt adjunk, és ezeket Kecskeméten biztosíthassuk a látogatóknak.

Az eddigi tevékenységeink itt olvashatóak el bővebben: *http://facebook.com/pg/KecskemetGames/about*

Debreceni Anime Egyesület

A Debreceni Anime Meet (DAMeet) 2003 óta működik. Találkozóinkat hetente tartjuk, évek óta a debreceni Medgyessy Ferenc Gimnáziumban. Nagyobb rendezvényünk az OSzAKE, évente egyszer kerül megrendezésre, melynek szintén az iskola ad otthont.

A találkozóinkat változó számban látogatják, a visszajáró tagok száma 20-30 fő folyamatosan, és rendszeresen jönnek új látogatók is.

Tagjaink jellemzően a gimnazista korosztályba tartoznak, mikor ellátogatnak hozzánk, akik pedig korábban csatlakoztak a klubhoz 22-33 év között vannak.

Általában előadások, anime vetítések a főbb animés programjaink, azonban inkább baráti társaságra emlékeztet a csoport ennyi idő után, így a beszélgetést (animékről, életről, szinte bármiről) ide sorolnám.

Conra a tagok egyénileg járnak, többen szép eredményeket érnek el rajz- és cosplay versenyen.

FIGYELEM!
A cikkben található képek felkavaróak lehetnek, emiatt inkább az erősebb idegzetűeknak ajánlom.

Aokigahara - Holtak erdeje

Írta: Hirotaka

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Ha eszünkbe jut az erdő szó, akkor valamennyiünkben olyan kép jelenik meg, hogy fákkal, bokrokkal, különféle egyéb növényekkel borított terület, ahol csend honol vagy maximum a madarak, szél hangját hallhatjuk, esetenként állatok zörejét a sűrűben. Turistaként más túrázó emberekkel találkozunk. Egyszóval nyugalmas.

Mindazonáltal az erdő sok kultúrában egy spirituális hely, ahol a szellemek, istenek laknak. Tudjuk jól, hogy Japánban ez még ma is így van, és sok erdőben láthat az ember kis szentélyeket, szobrokat, amely valamilyen helyi kami előtt tiszteleg.

De a szigetorszában van ezeken kívül egy még különlegesebb, ugyanakkor hátborzongató erdő, amit csak úgy neveznek, hogy "a legjobb hely a halálra". Ez Aokihabara, az öngyilkosságok legkedveltebb helyszíne.

A Fuji Japán legjellegzetesebb szimbóluma. A hegy maga és a körülötte lévő területek is kedvelt turistacélpontok, üdülőterületek, több millió turista jön ide évente. A Fuji északi lábánál, Tokiótól mintegy 160 km-re terül el az Aokigahara erdő, ahová ha betesszük a lábunkat, könynyen lehet, hogy holttestre bukkanunk. A területnek több neve is van: fák tengere, öngyilkos erdő, japán démonok erdeje.

Hogy alakult ez ki? Miért lett ennyire közkedvelt hely? Mi a terület spirituális varázsa? Ezek megválaszolása több tényezőn múlik és vissza kell mennünk az időben.

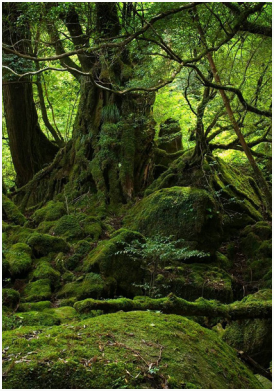
1960-at írunk és talán senki nem gondolta volna, de Matsumoto Seichi regénye komoly hatással lesz az erdő életére. A Nami no Tou (Tower of Waves) című könyvben egy szerelmespár az erdőben követ el öngyilkosságot. Nem idegen a japán kultúrától, hogy a szerelmesek együtt válnak meg életüktől, hogy a túlvilágon gondok nélkül lehessenek együtt. A kettős öngyilkosság (japánul

„Matsumoto szerelmi tragédiájában leírtakat sokan elhitték, és ezzel a hely az öngyilkosságok kedvelt helyszínévé vált."

shinjuu) témájában az egyik első ezzel foglalkozó tragédia a Shinjü Ten no Amijima című mű Chikamatsu Monzaemon tollából, a 17. századból.

Matsumoto egy másik regénye, a Kuroi Kajitsu (Black Sea of Trees) szintén Aokigaharával foglalkozik és az erdő népszerűségéről ír.

Matsumoto szerelmi tragédiájában leírtakat sokan elhitték, és ezzel a hely az öngyilkosságok kedvelt helyszínévé vált. Habár nem ez volt a kezdet. A regény előtt is találtak már itt emberi maradványokat, már korábban is több száz ember akasztotta fel magát itt. A középkorból fennmaradtak olyan esetek, amikor élelmiszerhiány volt a térségben, ezért sok ember elvitte egyik családtagját az erdőbe, majd otthagyta, így az éhen halt. Ezzel több étel jutott a megmaradt családtagoknak, akik túlélhették a krízises időszakot. Emiatt úgy vélik, hogy Aokihabarában bolyonganak az elhagyott emberek lelkei. (Akit ez a téma



„...az erdőben többfelé figyelmeztető táblák vannak kihelyezve, melyek megpróbálnak az illető lelkiismeretére hatni. Például: "Az életed egy értékes ajándék, melyet a szüleidtől kaptál"...”

jobban érdekel olvassa el az AniMagazin 31. számában található Ubasute című cikket.)

1993 olaj volt a tűzre Wataru Tsurumui: The Complete Suicide Manual (Teljeskörű öngyilkossági útmutató) című könyve miatt. A könyv felsorolja és részletezi a különféle módszereket és Aokihabarát ajánlja, mint legalkalmasabb hely. A legtöbb ember hátrahagyott tárgyai között megtalálható ez a könyv.

Aokihabara tehát erősen spirituális hely, amit többen inkább, rémisztő, vérfagyasztó helynek neveznénk. A témával foglalkozók szerint a szellemek beleivodtak már a talajba és a fákba is, és akik belépnek azokban paranormális jelenséget generálhat. De ez már bőven a természetfeletti témakörbe tartozik.

Aokigahara 3500 hektáron (35 km2) terül el, nagyon sűrű erdős terület, még a legfényesebb időben is könnyen lehet napfénytől mentes helyet találni. Az állatok is ritkán fordulnak meg ezeken a részeken és a madárcsicsergés is elmarad. Mondhatni kísérteties. A terep sziklás, sok fa gyökere kanyarogva kúszik a felszínen, emelett több mint 200 barlang is van. Az éjszakai erdő pedig horrorfilmbe is beleillene.

Alapvetően az erdő vulkanikus talajon nőtt ki, a Fuji régebbi kitöréséből származó közet az alapja. A mágneses vasat tartalmazó kőzetek miatt pedig előfodulhat, hogy a GPS és a mobiltelefon sem működik, ami tovább fokozza a horrorisztikus hatást.

Ezek után megkérdezhetnénk, mit csinálnak a hatóságok. Természetesen tudnak a problémáról, és bár mindenki mellé nem állíthatnak rendőrt, igyekeznek jobban odafigyelni a területre. Ennek egyik eleme, hogy az erdőben többfelé figyelmeztető táblák vannak kihelyezve, melyek megpróbálnak az illető lelkiismeretére hatni. Például: “Az életed egy értékes ajándék, melyet a szüleidtől kaptál”, “Kérünk konzultálj a rendőrséggel, mielőtt eldobod az életed”, vagy “Gondolj a családodra, testvéreidre, gyermekeidre”. A erdőt folyamatosan járják az erdészek, rendőrök, hogy a még életben lévőn segítsenek, vagy kivigyék az erdőből a holttestet.

A maradványokat egy hatósági házban örzik és az ott dolgozó munkások kő-papír-ollót játszanak, hogy aznap ki aludjon a holtak mellett. Ezt az a hiedelem okozza, hogy ez árt az egyedül hagyott halott szellemének, így éjszaka sikoltozni fog és magától elmozdul. Az elmúlt években a városokban plakátkampány is indult, ami a családtagokat célozza meg azzal, hogy felhívja a figyelmet az öngyilkosság előjeleire.

Az 1970-es évekre olyan komoly problémává vált ez, hogy a japán kormány évente átvizsgáltatja a teljes területet és elviszik a holttesteket, maradványokat.

1993-ban 73 holttestet találtak, 2002-ben 78-at, 2003-ban már ez a szám átlépte a 100-at. Az elmúlt évek adatairól alább látható egy grafikon.

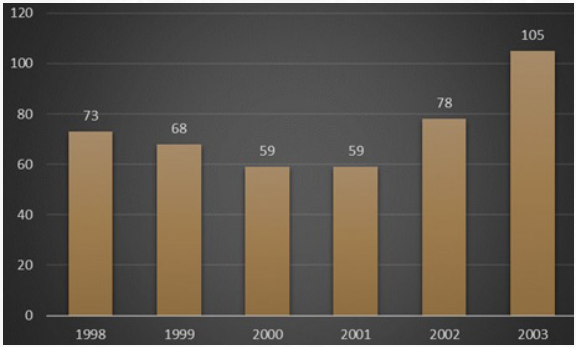
Az utóbbi években azonban a kormány nem hozza nyílvánosságra az adatokat, ezzel is csökkentve a "lelkesedést", bár azt nem tudni, hogy ez mennyire eredményes.

A számok csak a feltárt és jelentett esetet mutatják, hogy valójában hány élet veszett el az erdőben azt senki nem tudja.

Komoly statisztikáról nem nagyon lehet beszélni, de annyit megállapítottak a hatóságok, hogy a legtöbb öngyilkos 40-50 év körüli férfi, a legrosszabb hónap pedig március. Ennek oka vélhetőleg az, hogy Japánban az üzleti év vége ez a hónap. Így a legtöbb áldozat üzletember, és nem feltétlen egyszerű alkalmazottakról van szó. Megtalálták már magas beosztásban lévő emberek, managerek, vezérigazgatók holttestjeit is.

Ez a hozzáállás, az öngyilkosságok nagy száma, a stressz, a kudarc megélése a japán mentalitásban keresendő, és visszavezethető a szamurájok korára. A becsületvesztett ember nem tud szembenézni családjával, múltjával, hibájával, így az egyetlen út az öngyilkosság.

Aokihagara egy különleges helyszín, talán az egyik legkülönlegesebb ebből a szempontból, mégis csak a második legkedveltebb hely az öngyilkosságra a világon. Az első helyen a San Franciscói Golden Gate híd áll. Ám Aokigahara sokkal vérfagyasztóbb képet fest azzal, hogy a holttest elhagyatottan fekszik a földön vagy lóg egy faágról, mindössze néhány személyes tárgyat hagyva maga után. Akiket megtalálnak, egy végső nyughelyre viszik, és illően elbúcsúznak tőlük. De akiket nem, azok ott maradnak örökre. és lelkük az erdőben bolyong.



Források:

http://www.atlasobscura.com/places/aokigahara-suicide-forest
http://www.aokigaharaforest.com/
https://www.tofugu.com/japan/aokigahara/

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

Írta: Iskariotes

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Világgá menni

A japán gazdaság a II. világháború miatt nehezen rendezte a sorait. Így a Nissan-Datsun is csak 1946-ban tudta újraindítani a termelés folyamatát. Nagy nehézségekkel kellett szembe néznie, hiszen az egész ország nyersanyaghiánnyal küszködött. Valamint a Nissan Mandzsúriában felépített termelőegységei szovjet-kínai kézbe kerültek, az anyaországi infrastruktúrát pedig az amerikaiak pusztították el.

A cég tehát lassan állt helyre, 1947-ben tudtak újra személygépkocsit gyártani, és újabb két év kellett ahhoz, hogy az amerikaiak mindenfajta szankciót feloldjanak az autógyártás területén Japánnal szemben.

Az éppen fellendülő Nissannak kapóra jött a koreai háború (1950-1953), így az amerikai hadseregtől kapott bőven megrendeléseket, főleg teherautók építésére (összesen 1000 teherautót lízingeltek a cégtől); valamint a frissen megalakított Japán Önvédelmi Erőknek szüksége lett csapat és teherszállító járművekre. A Nissan elhatározta, hogy olyan terepjárót fog építeni, ami jobb vagy legalább olyan jó, mint az amerikai hadseregben akkor használt Jeepek. Végül egy összkerék-meghajtású 85 lóerős dzsipet raktak össze, ami jobb volt a legyőzendő Jeepnél. Az 1951-ben létrejött Nissan Patrol annyira sikeres lett, hogy ez a legrégebben futó típus a Nissanon belül.

1952-ben a Nissan felújította együttműködését a brit Austin autógyárral, amivel már az 1930-as években is kooperáltak. A kapcsolat lényege az volt, hogy az angol cég bizonyos licenceket ad el a japán cégnek, így azok könnyebben tudnak kocsit fejleszteni. Bár maga a márka egészen az 1980-as évekig fennmarad, de a japánok már 1966-ban felvásárolták, így rengeteg technikai szabadalom birtokába jutottak. Bár több típust is az angol márkának köszönhetően fejlesztett ki a japán cég, kettőt külön ki kell emelni: a Gloriát és Skyline-t. A Skyline annyira sikeres, hogy 1957-es kifejlesztése óta a mai napig gyártják, míg a Gloria típus 1959 és 2004 között gyártották.

Egy évvel később 1953-ban elkezdődött a Nissan gyárban a 100 napos sztrájk, mely az egész japán gazdaságra hatást gyakorol mind a mai napig. A részleteket

mellőzve a dolog lényege az volt, hogy a dolgozók azt sérelmezték, hogy a cég rendkívül sok túlórát követelt meg a dolgozóktól a fix bérre hivatkozva valamint, hogy az idős dolgozókat nem részesítették kellő tiszteletben. Végül azt a megoldást találták ki a konszern vezetői, hogy egy relatív alacsony fix bért adnak dolgozóiknak, de rengeteg plusz bónusszal egészítik ki. Ez függ az életkortól, a cégnél eltöltött időtől stb. Valamint az idősebb kollégákat folyamatosan képzik, hogy tudásuk ne kopjon el, így értékes dolgozók maradjanak. Mivel a Nissan akkor a maga 20 ezres dolgozói létszámával a legnagyobb autógyártó cég volt, példáját gyorsan követték a konkurens cégek, majd gyakorlatilag a komplett japán ipar is.

Nissan története másképpen alakult volna, ha nem lett volna egy szenvedélyes autómániás dolgozója, Ka-

tayama Yutaka. Katayama már az 1930-as években a Nissan-Datsun alkalmazásában állt, a háború után pedig ő alapította az első autósklubot az országban. Tehát Katyama 1958-ban azzal lépett a cég igazgatósága elé, hogy a márkának terjeszkednie kellene Ausztrália és USA irányába. Mivel a márka viszonylag ismeretlen volt mindkét területen, ezért Katayama azt javasolta, hogy a Datsun nevezzen be az ausztrál rallyra, pilótának pedig saját magát jelölte meg. A konszern vezetői eleinte attól féltek, hogy a cég csak lejáratni fogja magát, hiszen nem rendelkezik kellő tereprally versenytapasztalattal. Végül azonban

rábólintottak a 16 ezer kilométeres versenytávra, Katayama pedig elindult. Bár a Datsun nem nyerte meg a bajnokságot, rengeteg értékes tapasztalattal lettek gazdagabbak a cég konstruktőrei. De ami fontosabb volt, hogy a márka újoncként egészen jól szerepelt a versenyen, így mind a rajongók, mind a szakértők közt tiszteletet vívott ki magának.

Ezzel párhuzamosan megtörténtek az első bizonytalan lépések az amerikai piac felé is. 1958-ban, első évükben kevesebb mint 100 Datsun1200-at adtak el. 1959-ben pedig a Datsun teherautók és targoncák mutatkozhattak be a világ legnagyobb autós piacán, a cég részt vett a Los Angeles-i Automotor Show-n, ahonnan szintén pozitív visszajelzéseket kapott. Végül 1960-ban Nissan irodát is nyitott Kaliforniában, melynek vezetését Katayamára bízta, aki egy hetedik emeleti irodából figyelte a forgalmat. Mint mondta, így látja az autók mozgását. Az amerikai divízió az évtizedek alatt folyamatosan bővült Mr. K – ahogyan hívták az amerikaiak – pedig mindent megtett a Nissan név öregbítése érdekében. Ennek köszönhetően 1998-ban beválasztották az Autózás halhatatlanjai közé is.

Közben a cég nem csak az amerikai piacra fókuszált, ennek köszönhetően 1959-ben megnyitotta első külföldi üzemét Tajvanon, 1961-ben pedig Mexikóban. Az első japán autógyártó cég lett, aminek Észak-Amerikában nyílt üzeme.

1960-ban Norvégia – mint első európai ország – elkezd japán autókat importálni, köztük Nissanokat is. Ennek leginkább az volt az oka, hogy a Nissanok akkoriban igen jól tudtak közlekedni a jeges-havas utakon, ami a Skandináv országban prioritásnak számít autóvásárlásnál. 1964-ben a hongkongi piacra lépett be a japán autógyár, s ekkor került be az USA-ban a top10 legnagyobb autóexportőr közé. A '60-as években a Nissan alaposan átdolgozta kínálatát, főleg ami a prémium kategóriát jelentette. Mivel megjelentek a nemzetközi piacon, így a formavilláguk is egyre inkább közelített az amerikai és az európai stílushoz. Ezt a váltást leginkább a Nissan Bluebirdnél lehetett tapasztalni, ami első ránézésre akár egy olasz kocsi is lehetett volna.

A Nissan számára tehát az 1960-as évek tökéletes alkalom lett volna egy európai gyár létesítésére, mely kielégíthette volna a nyugat-európai igényeket, valamint elláthatta volna a nyugati autómárkák előtt érintetlen KGST piacot is.

Megtalálni egymást

A II. világháborút követően a magyar és japán diplomáciai kapcsolatok mélypontra jutottak, mivel a két ország a hidegháború ellentétes oldalára került. A helyzetet tovább nehezítette, hogy Szovjetunió és Japán nem kötött békét (sőt hivatalosan a mai napig nincs béke a két ázsiai ország közt).

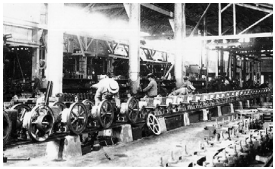
Végül több éves tárgyalások során 1956. október 19-én a Szovjet Szocialista Köztársaságok Szövetsége és a Japán

Császárság aláírták a hadiállapot megszüntetéséről szóló szerződést. Két hónapra rá az Egyesült Nemzetek Szövetsége (ENSZ) a tagjai közé fogadta a szigetországot. Ezt követően a többi szocialista ország is magasabb szintű tárgyalásokat kezdhetett Japánnal.

Hazánk 1959. augusztus 29-én vette fel a diplomáciai kapcsolatokat Japánnal. 1961-ben a két ország árucsere forgalmáról szóló szerződést is aláírták.

Az igazi nyitásra 1963-ig kellett várni. A közeledést Japán felé az segítette elő, hogy a szovjetvezetésnek új kelet-ázsiai partner után kellett néznie, miután konfrontálódott a Kínai Népköztársasággal. Japán pedig a lehető legjobb választás, hiszen gazdag ország volt, és bár Amerika barát külpolitikát folytatott, pacifista külpolitikája szimpatikus volt. Természetesen a császárság is elkezdte keresni az alternatívákat a közel másfél évtizedes USA barát külpolitika mellett, és erre nagyon is alkalmasak voltak a KGST tömb országai, különösen a lengyel, csehszlovák, jugoszláv és magyar vezetés.

1964-ben a legmagasabb szintre emelték a kapcsolatokat a felek, amikor a két ország kölcsönösen nagykövetséget nyitott egymás fővárosában. Ezután parlamentáris és egyéb hivatali kapcsolataik folyamatosan javultak. A korszak kiemelkedő diplomáciai eseménye 1967-ben történt,



amikor Miki Takeo japán külügyminiszter Péter János magyar külügyminiszter meghívására hazánkba látogatott. Takeo hazánkat egy komplex „Béke tábor" körútja során kereste fel július 29. és 31. között.

1968. január elsején elindult a magyar közgazdaságban csak „Új gazdasági mechanizmusnak" nevezett projekt. Az 1960-as évek végére a szocialista országokban reform hangulat volt, nem függetlenül a nyugati érdekszférában lezajlott eseményektől. NDK-ban '68-ban új alkotmányt fogadtak el, majd 1970-ben Honecker került hatalomra. Lengyelországban szinte az egész 1968-as évben tiltakozások zajlottak, Bulgáriában is új alkotmányt fogadtak el. Csehszlovákiában pedig elindult a „Prágai tavaszként" elnevezett esemény sorozat, amely végső soron egyfajta demokratikus átmenetet próbált meg véghezvinni. Az Alexander Dubcek által vezetett fordulatot azonban augusztus 20-án a Varsói Szerződés tagállamainak tankjai leverték.

A magyar vezetés nem politikai refor-

mokon gondolkodott, inkább gazdasági téren kívánták megváltoztatni a folyamatokat. Még az 1960-as éveknek úgy vágott neki a Keleti Blokk, hogy 1980-ra elérik a kommunista állapotot, szűk 10 évvel később realizálódott, hogy ez a törekvés nem fog sikerrel járni. Arra a következtetésre jutottak, hogy a lehető legtöbbet kell kihozni a jelenlegi helyzetből, erre szolgált volna az Új Gazdasági Mechanizmus. E tervnek az lett volna a célja, hogy az árakat valamelyest szabadabban állapítsák meg, inkább a piaci igényekhez és realitásokhoz közelítsen. Így természetesen sok áru drágult volna, megint más termékek veszítettek

volna értékükből. Kádárék terve az volt, hogy a '70-es években közel egymillió új lakást építenek fel, amelyeket aztán rendkívül kedvező áron lehetett volna megvásárolni, az embereknél megmaradt pénzt pedig másra lehetett volna költeni, jelesül gépkocsira. Sajnálatos módon nem valósult meg a terv, sem a lakásépítés nagysága, sem pedig a gépkocsi vásárlás tömege.

1958 és 1962 közt a magyar agráriumba közel 44 milliárd forintot csoportosítottak át. Így az újonnan alakult TSZ-ek ha nem is világszínvonalon, de legalább olyan szintet értek el, amely biztosította az ország élelmiszer szükségletét. Az Új Gazdasági Mechanizmus során megint csak a termelő szövetkezetek jártak jól, nagyobb fizetést tudtak adni dolgozóiknak és több, nem mezőgazdasági területen is konkurenciaként tudtak fellépni (ilyen volt klasszikusan az építőipar). Kádárék elhatározták, hogy új impulzust adnak az iparnak, amire tökéletes lett volna egy nyugati autógyár, mely magával húzhatta volna az egész ipart.

Ráadásul a gazdaság is felnőtt egy olyan gyár fogadására, ami a kor egyik vezető személygépkocsi gyára lett volna. Az infrastruktúra jelentősen javult, a közúthálózat folyamatosan bővült, a Szovjetunióból érkező energiahordozók biztosították, hogy az üzemek ne álljanak le energiahiány miatt, ahogyan az gyakran történt az '50-es években. A humánerőforrás is jelentősen javult, hiszen hazánkban már három helyen is foglalkoztak motorizációval (Győr-Rába, Budapest-Csepel Művek, Székesfehérvár-Ikarus). Valamint olyan kiszolgáló/bedolgozó gyárak is megépültek, mint pl.: Taurus gumigyár.

Tárgyalások

A fentebb felsorolt események kellettek ahhoz, hogy Nissan és Magyarország egymásra találjanak a tárgyalóasztaloknál. Az első puhatolódzó lépések már feltehetően 1967-ben Takeo Miki japán külügyminiszter hazánkba látogatásával történtek. Egy évvel később '68 áprilisában Yoshimi Nitta a Kelet-nyugati Kereskedelmet Elősegítő Társaság alelnöke érkezett. Az egy hétig tartó tárgyalások, üzem látogatások során azt kutatták a japán és a magyar üzleti élet vezetői, hogy a vérszegény magyar-japán exportot hogyan lehetne bővíteni. A japánok tovább menve arra is kíváncsiak voltak milyen műszaki együttműködés lehetséges a két ország közt, valamint a hazai gyárak mit tudnak gyártani. Igen, virágnyelven azt írta a korabeli sajtó, hogy a japánok felmérték képesek vagyunk-e egy autógyárat kiszolgálni vagy sem. A küldöttséget fogadta Baczoni Jenő és Szalai Béla külkereskedelmi miniszterhelyettesek, és Kallós Ödön Magyar Kereskedelmi Kamara elnöke is.

1969. április 18-án dr. Bíró József külkereskedelmi miniszter Japánba látogatott. Kint tartózkodása alatt fogadta Hichi Kiichi külügyminiszter, aki díszvacsorát is adott a magyar vendég tiszteletére. Bíró találkozott Ohira ipar és kereskedelmi miniszterrel, akivel tárgyalásokat folytatott. A magyar miniszter több híres japán céget is felkeresett, így a Fujitsut, a Sumitomo Vegyiműveket és a Matsushita Electricet; ezeken a helyszíneken a magyar delegáció leginkább a munkaszervezést akarta tanulmányozni. Díszvacsorán kívül – amely a diplomácián belül is értékes gesztus – a császári család több tagjával is találkozott Bíró. A Tokiói Nemzetközi Vásáron az akkor még trónörökös Akihitót vezette körben a magyar pavilonnál. A tokiói Seibu áruházban pedig, ahol magyar képzőművészeti vásár nyílt, Hirohito császár öccsét, Mikasa herceget és feleségét vezette körbe. Mint látható a japán fél szinte mindent latba vetett, hogy a magyar delegáció kedvében járjon, és a titokban zajló tárgyalások sikerrel záruljanak. A tárgyalások egyik pozitív üzenete az volt, hogy Japán támogatja hazánk felvételét a GATT-ba (ez a szervezet a ma is létező WTO elődje volt), ami már csak azért is lényeges, mert így hazánk könnyebben tudott volna kereskedni a nem szocialista országokkal.

A Nissannal történő tárgyalások elkezdődtek, 1969 nyarán Horgos Gyula Kohó és Gépipari miniszter már egy levélben tájékoztatta Nyers Rezsőt, az MSZMP KB gazdaságpolitikáért felelős titkárát. A magyarok közt már ekkor erős felfogásbeli különbség ütközött ki. Horgos Gyula és az Országos Tervhivatal Nemzetközi Osztálya a hangsúlyt abban látta, hogy a magyar népgazdaság gyorsan és könnyen relatíve sok dollárhoz jusson, amivel azt kezdenek, amit akarnak. Addig az Országos Tervhivatal Ipari Főcsoport vezetője Sztankoczy Zoltán azzal érvelt Nyers előtt, hogy a végső cél az autógyár az egész magyar iparra jótékony hatással lenne, így nem az a legfontosabb, hogy gyorsan gyártsunk, hanem az, hogy minél több hozzáadott értékkel készüljenek el a kocsik. Sajnálatos módon döntően a Horgos vezette nézőpont került ki győztesen, mert az Országos Tervhivatal elnökhelyettese Karádi Gyula is mellé állt.

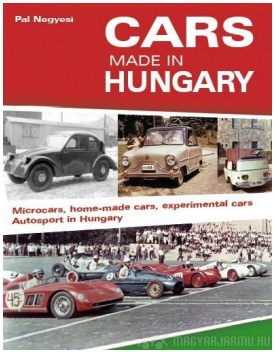
1969 októberében Ohira Maszajoshi japán külkereskedelmi és ipari miniszter Budapestre érkezett. Bíró miniszter és Szalai Béla a Hungarotex Külkereskedelmi

Vállalat vezetője fogadták. Későbbiekben Fock Jenő a minisztertanács elnöke (azaz a miniszterelnök) és Horgos Gyula miniszter is fogadták. A tárgyalások során érintették a gépipar műszaki fejlesztését, licenceket és know-how vásárlásokat illetve ezek értékesítését.

Az egyre egyértelműbbnek látszó tárgyalások hirtelenjében a többi KGST ország figyelmét is felkeltették. Így a csehszlovákok nem hivatalos látogatást tettek Budapesten, ahol információkat kértek arra hivatkozva, csak így tudják eldönteni, hogy járműiparukat hogyan fejlesszék a következő években. Taraszov szovjet autóipari miniszter pedig arról tájékoztatta a magyar felet, hogy a V.A.Z. autógyár előre haladott tárgyalásokat folytat a FIAT-tal egy licence megvásárlásáról (a Ladáról). Így Horgos már ekkor visszavonulót akart fújni, leginkább azzal érvelt Nyers előtt, ha lesz magyar autógyár, akkor a KGST országai könnyen meg fogják találni a módját annak, hogy a magyar ipar termékeit ne

vegyék át, így azokat nem tudnánk értékesíteni, ergo rosszabbul járnánk a gyárral, mint nélküle.

Az utolsó tárgyalások 1969. december 1-je és 11-e közt zajlottak Budapesten. A magyar felet Hunicoop Gépipari Kooperációs Külkereskedelmi Iroda képviselte a tárgyalásokon, míg a Nissant egy négytagú csoport képviselte. A japánok konkrét számokkal érkeztek, és már a helyszínt is kiszemelték maguknak (Győrt), sőt egy sor műszaki adatot is átnyújtottak a magyar félnek, így könnyebben tudtak számolni a tervezés folyamatában. A japán fél arra hivatkozott, hogy a gyárak természetesen eleinte mindenhol veszteségesként működnek és csak pár év után kezdenek nyereségessé válni. Azzal érveltek, hogy az első 3-5 évben leginkább a KGST piacokra koncentrálnának (tehát amíg a „gyerekbetegségek" el nem múlnak), továbbá megjegyezték, hogy ez a beruházás ipartechnológiailag elég előnyös lenne számunkra.



Bár mindkét fél úgy állt fel a tárgyaló asztalról, hogy 1970 januárjában Yamazaki igazgató úr bevonásával folytatják a tárgyalásokat, arra már nem került sor. Az egész tárgyalási sorozat 1970 nyarán végleg megfeneklett. A Nissan végül csak az 1980-as években épített autógyárat Nagy-Britanniában, míg Magyarországnak 1992-ig kellett várnia egy japán autógyár, a Suzuki érkezéséig.

Milyen lett volna?

Nissan összesen három különböző, ajánlatot tett le az asztalra a három tárgyalási forduló alatt.

Kapacitás: 1968-ban még évi 120 ezer darab gyártásáról szóltak a tárgyalások, majd ez folyamatosan csökkent 63, majd 60 ezer darabra.

Típusok: Konkrét Nissan típust nem neveztek meg a japánok, bár annyi világos volt, hogy gyártottak volna egy 1000 köbcentist, egy 1600-ast és egy 2000 köbcentis autót. Az első fordulóban még az 1000-ből gyártottuk volna a legtöbbet (69.600 db), a második fordulóban már az 1600-as lett a nyerő a maga 36 ezrével. A legnagyobb 2000-s autóból egyik alkalommal sem érte volna el az 5 ezer darabos határt.

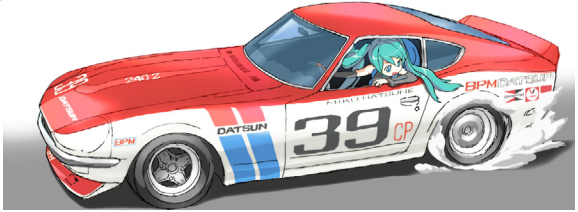
Költségek: Az első verzióban 24 millió dollárból kívánták felépíteni és berendezni a gyárat. A következő fordulóban, 1969 júliusában 61 millió dollárra emelkedett az ár, igaz ekkor már egy háromfázisú építkezés zajlott volna, és azoknak az összköltsége lett volna ennyi. Decemberre visszatértek a kezdeti 24 millióhoz.

Helyszín: A japánok több helyszínt is megvizsgáltak az évek alatt. Így járt delegáció Tatabányán és Pécsen is, de ezek a városok hamar kiestek a rostán. Végül három város: Győr, Székesfehérvár és Budapest (Csepel) versenyzett a gyárért. Székesfehérvár azért volt lehetséges helyszín, mert ott működött a világ egyik vezető buszgyára, az Ikarus, valamint relatív közel volt Budapesthez is. Végül maguk

a 'Fehérváriak iratkoztak le a listáról, mert az Ikarus vezetői féltek attól, hogy a jó szakembereiket elviszi az új cég. Csepel szimpatikus volt, a képzett munkaerő helyben volt, vízi, szárazföldi és légi úton is jól meglehetett közelíteni. Győr nagy előnye pedig a vízi megközelítés, a szakemberi gárda és Ausztria közelsége. Abban, hogy végül Győrre esett a választás nagy szerepet játszott a később a Rába vezérévé váló Horváth Ede, aki végig hitt abban, hogy Győrnek szüksége van egy személygépkocsi gyárra.

Területnagysága: Először egy közel 862 ezres négyzetméteres teleppel számoltak a japánok, ez előbb 394 ezerre, majd pedig 450 ezerre módosult. A variálásnak az volt a fő oka, hogy mekkora raktár készletet halmoznak fel Győrben. Mivel az első verzió arról szólt, hogy mindent Japánból hoznak ide, így szükség lett volna több nagy raktárra. A későbbiekben a japánok már arra hegyezték ki a tárgyalásokat, hogy a magyarok minél több dolgot gyártsanak itthon, tehát kevesebb raktár kellett volna.

Munkáslétszám: Elsőre 2800 főt akartak alkalmazni, majd ez felment 3600 főre, végül pedig 2600 embert akartak közvetlenül dolgoztatni. Természetesen a sok beszállítóval több ember is profitált volna az üzletből.



Értékesítés: A Nissan még 1968-ban azt favorizálta, hogy a kocsikat ők fogják értékesíteni a nyugat-európai piacon, saját hálózatán keresztül. Utána ezt a feladatot is a magyarokra hárították volna, amitől teljesen megrettent a vezetés. A probléma leginkább az volt, hogy még itthon sem tudták megoldani a tisztességes autóértékesítést. Csakhogy egy jellemző példát említsek Mogürt/Merkur arra is képtelen volt, hogy Szegeden építsen egy autóbázist a rendszerváltásig. El lehet

képzelni milyen megoldatlan feladat lett volna számukra egyik nagy nyugat-európai városban egy autószalont fenntartani, erős konkurencia mellett.

Árak: Ami hihetetlen lett volna az a Nissanok ára. Egy új Nissant külföldön átlagosan 870 dollárért értékesítettek a japánok 1969-ben. Akkoriban egy dollár 30 forintot ért, így könnyű kiszámolni, hogy egy autó átlagosan 26.100 forintba került volna. Csak a miheztartás végett: 1963-ban egy új Trabant 44 ezer forintba került, a Wartburgok 60, a Skodák 61, míg a Moszkvicsok 64 ezer forintba kerültek.

Kortárs visszaemlékezésekből tudjuk, hogy hazánk felé érdeklődött még a Mazda, a Toyota és a Honda is. Sőt a Mazda még Csepellel is elkezdett tárgyalni, bár az a tapogatózás félénkebbre sikeredett, mint a Nissan-é. Elmondható, hogy ha a Nissan már az 1970-es években hazánkat választotta volna, alapos lökést adhatott volna a magyar ipari kultúrának. Bár az sem zárható ki, hogy a kezdetleges lendület után a cég hamar beleszürkült volna a magyar rögvalóságba. Azt is érdemes leszögezni, hogy a Nissan nem tudta volna kielégíteni a magyarok autó éhségét, bár csillapíthatta volna.

Ha esetleg mind a négy japán cég hazánkba települt volna le, és az 1970-es években sorra nyitották volna meg gyáraikat Magyarországon, az egy olyan kultúrát és prosperitást jelentett volna hazánknak, amit mai fejjel nehéz elképzelni. Reméljük a jövő vezetői felismerik majd a lehetőségeket és nem szalasztják el azokat.

Solidsnake cosplay interjú

Írta: Lady Marilyn (ladym.blog.hu)

Vissza a Tartalomjegyzékhez!

Hogyan esett erre a művésznévre a választásod?

Mondhatnám, hogy hihetetlen és kalandos története van... de nem. Már kb. 12 éves koromtól mindenki Venom (igen, a nagydarab szarkasztikus, néha kattant űrlény) néven ismert, ez volt a legtöbb játékban illetve fórumon az aliasom. Viszont itthon is volt már egy olyan ember, aki ezt használta, mégha nem is cosplayer, úgy voltam vele, hogy a másik kedvenc hősöm talán jobban is illene ide. Pláne, mert van jópár közös vonásunk a fenti úriemberrel... nem, nem a Foxhoundnak dolgozom.

Mióta jársz conokra? Mi a kedvenc programod?

Az első „convention", amin voltam, azt a kilencevenes évek végén rendezték, a magyar conok között első sci-fi nap volt, ahol a Csillagok Háborúja Klubbal együtt szervezőként voltam jelen. Hihetetlen nagy kaland volt, bár azóta is minden con tartogat valami jót.

A kedvenc programom? Amikor találkozom emberekkel és jót szórakozunk valamin. Illetve a cosplayverseny. Meg az Artist Alley, meg... nehéz helyzetben vagyok, mert nekem maga a con a kedvenc programom.. de ha választanom kellene a hivatalos versenyek közül, akkor a cosplayverseny.

Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

Igen, előfordul. Főváros vagy vidék – teljesen mindegy. Con az Con – barátok azok barátok.

Jártál már korábban külföldi conon?

Elég sokat járok külföldre, nagyon szeretem a különböző típusú conokat meglátogatni, versenyezni, találkozni az ottani emberekkel. Kedvenceim a nyugat-európai conok, bár a romániai East European Comic Con (EECC) is az egyik „szívem csücske". Nyugaton a cosplayt talán kicsit komolyabban veszik, illetve sokkal összetartóbb a közösség, mint keleten.

A legnagyobb meglepetés Kínában ért a CICAF-on. A hozzáállás, ahogy a helyicosplayerek egymást és a vendégeket kezelték hihetetlen volt. A precizitás, amivel felkészültek a versenyre, maga a rendezvény, ahogy mindent megtett azért, hogy a versenyzők a legtöbbet kihozhassák magukból... Na ez egy teljesen új élmény volt a számomra, nem is beszélve a hihetetlenül sokszínű rendezvényről.

Mióta cosplayezel és mi volt az első munkád?

1996-ban, az első Csillagok Háborúja Klub berkein belül X-Szárnyú pilótaként indultam neki.

Sikerült díjat nyerned vagy esetleg más elismerést szerezned a hobbiddal?

Na ez nehéz kérdés. Igen, van egy szép gyűjteményem díjakból, a PlayITen is két éven át elég sikeres cosplay-versenyeket szerveztünk, ahol néha-néha rám maradt,

hogy én lökdössem az elítélteket a bakó elé... akarom mondani a cosplayereket a zsűri és a közönség elé. Képviseltem Magyarországot a Cosplay World Mastersen, az EECC-n is volt olyan év, ahol majdnem minden díjat elhoztunk a CosFightersszel, akikre a mai napig nagyon büszke vagyok.

Viszont számomra a legnagyobb elismerés, amikor olyan emberekkel találkozom, akikkel aztán az évek során is barátok maradunk és segítjük egymást..."

„...számomra a legnagyobb elismerés, amikor olyan emberekkel találkozom, akikkel aztán az évek során is barátok maradunk és segítjük egymást..."

maradunk és segítjük egymást, nem is beszélve, hogy állandóan előkerülünk egymás életében.

Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb és miért?

Kettőt tudnék mondani: Ezio (Revelations) és Ríviai Geralt (Bear Armor). Ezio volt az első komolyabb Gamer cosplayem, amire büszke voltam, Geralt meg... nos, ő az, akivel a leginkább tudok azonosulni, illetve a stílusa nagyon tetszik.

Biztosan Te is tapasztaltad, hogy a játékfejlesztők gyakran okoznak bosszúságot a cosplayeseknek. Számodra mi okozta a legnagyobb fejtörést, amikor egy adott játékból valósítottál meg egy karaktert?

Jelen pillanatban is vadászom referenciákra, és hamarosan megjelenő játékhoz. Általában a legnagyobb gond, amikor az art és a játékbeli verzió eltér és dönthetek, melyiket akarom megvalósítani.

A jelmez minősége mellett a szerepjáték is a kirakós része. Mi mindent tanultál eddig egy-egy karakter minél élethűbb megvalósítása érdekében?

14 éves korom óta aktívan tanulok

harcművészeteket, főleg kenjutsut, de érdemes több dolgot is tanulni és e szerint álltam hozzá én is. Tanultam táncolni, lovagolni (versenyeztem is) a többi meg... sok-sok megfigyelés és tanulás. De ez a cosplay, nem?

Saját belátásod szerint mennyire vagy kritikus a saját munkáddal szemben?

Rettentően. Főleg, ha az adott cosplayjel nagyobb terveim vannak. Persze néha-néha én is eltrükközök dolgokat, de ki nem?

A MondoConon most egy új változtatást igyekeznek bevezetni a szervezők. Ennek keretében új kategóriákban lesz esélye a versenyzőknek kipróbálni magukat. A tervek szerint a craftmanship részeként létrejön egy legjobb produkció, a performance versenyen pedig a legjobb kosztümért járó elismerés díja. Mit gondolsz erről?

Az ötlet érdekes, bár teljesen nem értettem a koncepciót. Ha szétválasztják a szabályokban az előadást és a kosztümöt, akkor miért kell újra összekeverni őket? De egy próbát megér, a versenyzők fogják megmutatni a létjogosultságát. Személy szerint szeretem, ha mind a kettő megvan

„Általában a legnagyobb gond, amikor az art és a játékbeli verzió eltér és dönthetek, melyiket akarom megvalósítani.”

a színpadon, ezért cosplay, nem costume and performance.

Amint az a fenti kérdésből is látható, igyekeznek fejleszteni, változtatni a cosplay versenyek menetén. Szíved szerint Te milyen egyéb változtatásokat eszközölnél?

Elsősorban a zsűrire lenne érdemes koncentrálni. Minél több a nem magyar zsűri, annál kisebb az esélye annak, hogy a verseny után bárki is farkast kiáltson. Öltözők mérete és felszereltsége is sokat tud számítani, illetve a cosplayerek által igénybevehető lehetőségek (fény, hang, videoháttér) is sokat dob egy-egy versenyen.

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

Utóbbi. Egyértelműen. Internet a barátom, de az Xacto kés már nem mindig.

Van esetleg olyan „törzshelyed”, ahová szívesen visszajársz alapanyag beszerzése céljából a cosplay készítés miatt?

Playgroundot tudom ajánlani mindenkinek, illetve van a neten pár olyan bolt, ahonnan szívesen rendelek… ilyen például Pesten a JAKO Modell.

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

Műgyantánál igen jól tudom sorolni a keresztény és voodoo/santeria szenteket. A műgyanta soha nem volt a kedvenc eszközöm, bár nagyon hasznos tud lenni.

Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?

Star Wars, Witcher, Assassin's Creed, Game of Thrones.

Mi ad motivációt újabb cosplayek elkészítéséhez?

Kihívás. A karakter maga és a lehetőség valami új és érdekes készítésére… és nem utolsósorban maga az élmény, amikor elmegyek vele egy conra vagy bárhova, és az emberekkel egy jót szórakozunk.

Milyen tanácsokkal látnád el a kezdő cosplayeseket?

SOHA ne add fel. El fogod szúrni. Nem egyszer. Nem fog tetszeni. De akkor se add fel. Lehet nem a tiéd lesz elsőre a világ legjobb Tyraelje vagy Garenje, de idővel és szorgalommal lehet. Plusz ne feledjük a chimichangát.

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

Ha páncélokat részesítjük előnyben, akkor technikai/műszaki szaktudás, főleg rajz terén sokat jelenthet. Ha varrni szeretsz jobban, akkor értelemszerűen varrói tanulmányok sokat segíthetnek.

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

A jó cosplay olyan, hogy amikor észreveszem a karakter ugrik be. Nem csak azért mert úgy néz ki, hanem mert úgy is mozog, ismeri a karaktert. Maga a cosplayer más kérdés: elsősorban a kitartás, pontosság és nem utolsósorban fontos, hogy ha nem is a szerénység mintaképe, de legalább legyen segítőkész.

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

Ez hosszú lesz. Hadd mondjam inkább azt, hogy akik ezen a listán vannak, azok mind olyanok, akikkel már találkoztam és nagyon tisztelem az elhivatottságukat, az energiájukat, amit ebbe fektetnek, illetve a segítőkészségüket. Előre szólok, engem a LIKE szám soha nem érdekelt, főleg mivel megvásárolható...

Indra Rojas és John Torres: Florida, US. Indra szerepelt a Heroes of Cosplayben is, John többek között streamel és ma már nála van az Ezio cosplayem.

Chad Hoku: vicces fickó és a legjobb Reinhardt akit csak ismerek.

Fabricator Djinn: AZ Imperius. Nuff said.

Bill Doran: a.k.a. Punished Props, hihetetlen energia és ötletek. Az Ember Aki Nem Ismer Lehetetlent.

RBF Productions: ő az egyik kedvenc Assassin's Creed cosplayerem, mindamellett hihetetlenül precíz.

Aoime: Meglepő, ugye? Ennek ellenére szerintem ő csinálja itthon szinte a legjobb cosplayeket, nagyon tetszik az amerre most halad.

A személyes tapasztalatom az, hogy szerény hazánkban korában az a trend uralkodott, melyben a cosplayversenyeken több lány mutatkozott, mint fiú. Mit gondolsz, mennyit változott ez?

Szinte semmit. Még mindig női dominancia van, ami nem is lenne baj, mert ez egy olyan hobbi, hogy kell hozzá némi késztetés, hogy valaki színpadra merjen állni. Ebben a nők általában bátrabbak. Természetesen itthon. Ahogy megyünk nyugatabbra ez a szám kicsit kiegyenlítődik.

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

A conok az egyszerűbb dolgok. Már amennyire egyszerű lehet. Amennyiben versenyzem, akkor a végtelennek tűnő próbák, tesztek után általában a conon illetve előtte igyekszem annyit pihenni, amennyit csak lehet.

A fotózás más kérdés. Mindig leegyeztetjük a fotóssal, stábbal, hogy mi a pontos elképzelés, milyen felszereléést vigyünk, mi a téma.

Amennyiben valaki most csöppen bele ebbe, a legelső tanácsom az, hogy legyen mindenki olyan felkészült a karakteréből és a témából, amennyire csak lehet.

A legfontosabb viszont: BÍZZ MAGADBAN!

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

Elsősorban angolul írok ki posztokat a közösségi oldalra. Munkafolyamat képeket nem mindig teszek ki, teljesen hangulatfüggő. Általában olyan képek és hírek mennek ki, amelyek érdekelhetik a helyi közösséget, illetve egy-egy fotózásról teszek ki képeket. Több esetben teszek ki más cosplayereket is, kezdőket főleg, illetve olyanokat, akiktől lehet tanulni.

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

Ojjé... jedi, X-szárnyú pilóta, Geralt, Aegon Targaryen... lenne mit mesélni.

Mi a leghumorosabb élményed, ami cosplay viselése során ért?

Kína, Hangzhou, CICAF. Éppen Ezio Auditore bőrében sétálunk a conon, illetve csak probálnánk, mert annyian akartak tőlünk képeket, amikor egy férfi a kezembe nyom egy bruttó hat hónapos csecsemőt. Hirtelen nem tudtam, hogy ajándék vagy mit kezdjek vele, utána kapcsoltam, hála a vezetőnknek. A kissrácnak remélem szerencsét hoz majd a kép!

Mire ügyelsz a cosplay szállítása valamint tárolása során?

Csomagolás!!! A különböző részeket igyekszem a leggondosabban külön csomagolni, nehogy megsérüljök a festés vagy maga az anyag/páncél. A csomagolófólia tökéletes erre a célra.

A tárolás trükkösebb, amenyniben igazi bőr és acél/fém van a cosplayben, akkor ajánlott levegős helyen tárolni.

Van olyan kiegészítőd, amely mára a szobád dekorációja lett?

Egy pár akad, igen, Geralt kardjai, az első-szárnyú pilótasisakom, a Farkas medál, Han Solo DL-44ese...

Mik a jövőbeli terveid cosplayezés terén?

A közeljövőben készül el Geralt Farkas páncélja, Hawke a Dragon Age 2-ből, a Mass Effect 3-ból az N7 armor, valamint dolgozom az egyik Andromeda Initiative Pathfinder páncélon is a Mass Effect: Andromedából. Kicsit sok, nem?

Hol találkozhatnak az olvasók veled legközelebb?

Leghamarabb a MondoConon tavaszszal, utána jön románia EECC, AnimeCon Hágában, ahol én leszek a versenyzők egyik rémálma. De ha bárkinek szüksége lenne segytségre, állok rendelkezésre!

Köszönöm az interjút!
Köszönöm az együttműködést
Solidsnake cosplaynek!

Honlapajánló:
Solidsnake cosplay Facebook

Anime Kommentár
Beszélgessünk az animékről!
Daisetsu videóblogja animékről, mangákról, fansubokról és és és.....ami eszébe jut.
Facebook
Youtube

AniStation - a kötetlen rádióbeszélgetés.

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

Töltsd le az eddigi felvételeket: Innen

Látogass el hozzánk!

anipalace.hu

facebook.com/AniPalace

twitter.com/AniPalace