

AniMagazin

Mouryou no Hako



New Game!



**Koreai
Filmfesztivál**



Kiseijuu manga



Téli szezonajánló



40. SZÁM

Impresszum

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

Szerzők:

Iskariotes, Lady Marilyn, tomyx20,
 A. Kristóf, Daisetsu, Szimun,
 Venom, Jucuky, Saci

Elérhetőségek

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

Weboldal: anipalace.hu

Facebook: facebook.com/anipalace

Elérkeztünk az idei év utolsó AniMagazinjához, ami fantasztikus hír. A novemberi szám elkészítése mindig a legnagyobb kihívás, aki játszik, az tudja miért. Egymást érik a játékok, és valami rejtélyes erő nem engedi, hogy kilépj. Így a magazint is nehezebb összerakni, főleg ha játszom szerkesztés helyett. Na de azért valahogy csak sikerült és örömmre szolgál, hogy bemutatatható a 40. számot.

Ha már az időhiány került szóba, muszáj elmondanom, hogy a sok ötletünk közül mennyi mindent nem tudunk megvalósítani emiatt, de ami késik, nem múlik és előbb-utóbb meglesznek. Ilyen volt például a szubjektív TOP10-es listák ötlete is, amit régóta szerettünk volna és idén Venom révén sikerült megvalósítani. A lényeg, hogy mindig legyen valami újdonság, idén szerencsére volt is egy pár. Felújítottuk a szezonajánló rovatunkat, amiben most a téli szezonról olvashattok. Új, külön rovatot kaptak a seiyuuk, amiért köszönet Jucukynak. Több új cikkíró is köszönhetünk tehát idén, akik így év végére állandóvá váltak, pl. az említetteken kívül Kristófit is.

Ám a sok újdonság mellett nagyon szeretjük a bevált, közkedvelt témákat. Ilyen a cosplays interjú, amelyet most Aoimével készített Lady Marilyn. Daisetsu is visszatért, most a Kiseijuu magát veszte ki.

Ami számomra nagy öröm, hogy május óta 100 főle emelkedett a magazin oldalszáma, és szeptemberben rekordot döntöttünk. Most sincs ez másképp 128 oldalt sikerült összehozni. Szóval nincs megállás, jövőre ugyanúgy minden páratlan hónapban AniMagazin, biztos lesznek újdonságok, remek cikkek, és remélem, új cikkírók is megkörtönyékeznék minket.

Mindenkinek köszönjük, aki hozzájárult a 40. szám és az idei év magazinjainak elkészültéhez, szerkesztőknek, cikkíróknak egyaránt és neked is köszönjük, mert letöltötted és olvasod a magazint.

Legközelebb már csak januárban jövőnk, előre is boldog karácsonyi és animés új évet kívánok mindenkinek. Nézzetek el nekem, a céges karácsonyi parti is november végén lesz, így nem csoda, hogy el van tolóva az időérzésem.

Akinek kérdése van, az impresszumban lévő elérhetőségeken megtalál, írjatok bátran! A magazinhoz pedig jó szórakozást kívánuk!

- Hirotaka

Előző szám



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

**Légy te is az
 AniMagazin
 cikkírója!**

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

Partnerek

	Lady Marilyn Blogja
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	
	Ricz/Ronin Factories
Anime Series	
	Shiro Neko
AnimeWeb	
	Soul Society Team
Aoi Anime	
	Totenkopf
Cosplay.hu	
	UraharaShop.hu
Dragon Hall +	UraharaShop

Tartalom



ANIME

Mouryou no Hako 4

Clione no Akari 9

Keijo!!!!!!! 12

New Game! 16

Starship Operators 20

Téli szezonajánló 25

Szezonos animékről röviden 36

A nagy számok éve 5.
- Pokémon ünnepi részai 44

Tsukino Talent Production 51

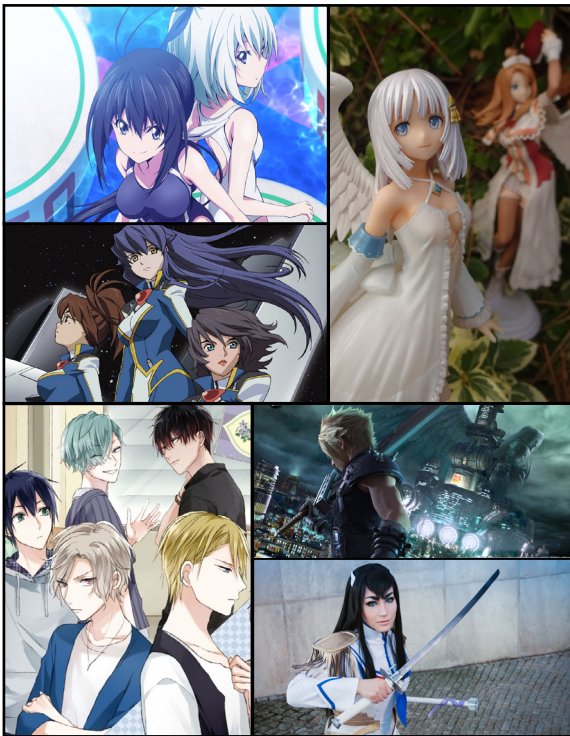
Ha nem seiyuuk, akkor...? 2. 60

MANGA

Goblin Slayer 68

AreaD 72

Kiseijuu 79



FIGURAVILÁG

88 Tony Taka figurák 2.

LIVE ACTION

92 10. Koreai Filmfesztivál

KONTROLLER

96 TOP10 Final Fantasy

RENDEZVÉNYEK

104 Őszi MondoCon

108 PlayIT

RIPORT

112 Shironeko interjú

TÁVOL-KELET

116 2,5 hét japán kalandozás 2.

KREATÍV

123 Aoime interjú



Mouryou no Hako

Írta: Catrin



Ki vevő egy 13 részes krimi animé, némi pszichológiával, japán folklórral, csavaros thriller zárással fűszerezve a Madhouse tálalásában? És mi az oka, hogy a Mouryou no Hako kikerült a látókörből? Már azon túl, hogy 2008-as, messze az aktualitásoktól... Talán zavaró, hogy „no-name”, hogy az „50-es években játszódik, hogy a pasik a boritón brománc-gyanúsak, hogy fura már a CLAMP dizájn, hogy nem tetszettek az alkotók más művei?

Ugyan már! Megfosztanánk magunkat gyenge kifogások miatt egy emlékezetes anime-élménytől? NAAANDE?? Lehetnek előítéleteink, de kár túltolni ilyen sajátos, kínálkozó esetekben.

Alapszitu

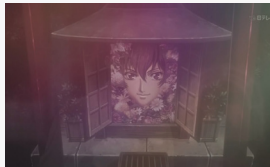
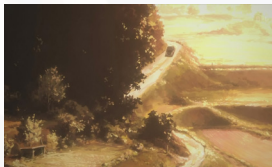
Az 1950-es évek Japánjában járunk tehát, vidéken, gyilkosságok közepette. Sorban tűnnek el ugyanis iskolás lányok, akiknek végtagjai később dobozokban kerülnek elő. Részben innen a cím is, a mouryou doboza. Többnyire goblinnak fordítják a japán folklór eme misztikus lényeit, de nem a természetfeletti szület lényeges a történetből, hanem a karakterek „démonjai” vagy inkább a démoni karakterek, akiket a mouryou szimbolizál.

A történet gerince tehát ekörül a bűntény körül forog, aminek megoldásán egy tokiói rendőr (Kiba Shutaro), egy író (Sekiguchi Tatsumi), egy antikváriumos



(Chuuzenki Akihiko, egyben sintó pap) és egy magánnyomozó (Enokizu Reijiro) foglalatосkodik. Barátságuk révén segítik egymás nyomozását. Sokrétű kutatásuk nem áll meg az előtérbe helyezett vallási szekta, a tettesnek beállított természetfeletti hiedelmek vagy a frissen írt, egy dobozban tartott beszélő lányfejről szóló regényvázlat felgöngyölítésénél.

Azonban az anime ennél ködösebben kezdődik. Az első rész némileg elkülönül, önállóan is megállná a helyét, mégis remekül megalapozza, sőt bizonyos szempontból előrevetíti a későbbi cselekményt



és hangulatot. Két iskolás lány Kanako és Yoriko alakuló ismertségét, barátságát, sokatmondó atmoszféráját kapjuk. Egyikük persze eltűnik, így tőlük indul a nyomozás...

Erények, némi hátránnyal

Történet szempontjából rögtön az első rész atmoszférája pozitívként könyvelhető el, figyelemfelkeltő, feszült, a két lány erős shippelhetőségét már az írói szándék is vezérelhette, de nem erre fut ki a játék. Egész összetett annak az egyszerűnek tűnő családi magánynak az érzete,



amit Kanako közvetít. „Tabu-elemeiben” ez viszont csak a kezdet.

Ezt követően lényegében felnőtt karaktereket kapunk, akik „csapatokba osztva”, külön történetszálakkal, vagyis több oldalról járják körbe ugyanazt a témát (a bűnt, az embertelenséget), melyek végül mind összefonódnak.

A cselekmény kellően részletes, nyomasztó, sötét, a krimiszál végig érdekes, több helyen fordulatos és kifejtett, érezhető, hogy regény az alapja, bizonyos szempontból ez hátrányává is válik, erről később.





A lezárás, bár tartogat meglepetéseket, nagyon adja magát, a bűntény elgondolkodtat, fenntartja a figyelmünket, szórakoztató az egyes szegmenseit összekötni, találgatni. A kódos hangulatból, történetbéli lyukakból a végére kerek sztori alakul, ami elégedett érzést nyújt.

Jellemzi némi non-linearitás (végig dátumozva), ami a karakterek bemutatását (valamennyire múltját), és a nyomozási szakaszok közti egyedibb váltást szolgálja. Ennek kivitelezése tovább erősíti, időnként színesíti a hangulatot, de nehezíti is a néző dolgát. Akiket nem rettent el az erre fordított plusz figyelem, azok szeretni fogják, mint eszközt.

Kicsit bővebben a légkörről, mint a MnH egyik legfőbb erényéről: remek alapanyagok ötvözete. Kezdve az 50-es évekkel, mint környezet, és a folklórral,

misztikummal, mint szimbolika egy kellően szeparált és túlságosan is japán világba érkezünk. A sor pedig a krimi és thriller történetek pszichológiai hatásával, továbbá az emberi kapcsolatok és tettek tabujával, családi közegek és érzések közvetítésével folytatódik. Egy-két elem sokaknak megálló lehet, annyira aberrált események jönnek, mások olcsó hatásvadászatnak is kiálthatják, de inkább pszicho-thrillerként, semmint vérengzős horrorként működik. Összességében stílusos és kreatív, ahogy találják az ember háborodottságát, ahogy ítélik meg a mű a karakterek felett.

Ezt a HANGULATOT nagy örömmel a Madhouse gyúrta össze nekünk szép látvánnyal, így jól érződik a tapasztalt komorabb, seinen műveikhez hasonló megvalósítás, amit megfelelték egy csicsától mentes, letisztultabb Clamp dizájnnal.

„Hanghatások” tekintetében a remek seiyuuk mellett a Nightmare opening és ending lett kiemelkedő, előbbi kellemes, az eredeti hangulattól kicsit elrugaszzkodó, utóbbi pedig vagány szám, ami már-már katartikusan zendül fel minden epizód után.

Bár mondanivalójában és húzáisaiban semmi újat nem tartalmaz a Mouryou, de nem is mellőzhető az éhes animék számará; a gyilkossági bűntényes, komolyabb krimi kedvelők körében pedig kötelező darab (még ha sorban pipálgatunk is közben néhány jól ismert elemet).

Hátrányok, némi erénnyel

A sorozat legnagyobb negatívuma sajnos a rendezésben, néhány adaptálási megoldásban keresendő. Először is he-

lyenként már sok a japán folklór dumából, ami a középső két részben válik zavaróan dominánssá. Feleslegesen sokat értekeznek itt a bishik a mouryouról, mint jelenségről és mint sztori elemről, unalmas és szájbarágós. Persze nézhetnénk más szemszögből is: aki bővebben ismerkedne ennek a természetfeletti szegmensnek a hátterével, annak tökéletes lesz az anime, mivel a karakterek úgy kivesézik a mouryou kérdést, mintha nem lenne holnap. Mindenesetre próbára tesz ez a száraz és túlnyújtott tálalási mód, ami tényleg tömény regényoldalakra emlékeztet, de ne adjuk fel emiatt (akkor oda lenne a MnH által nyújtott kerek animés élmény). Talán annak érdekesebb lesz, aki eleve úgy ül le, hogy most blabla következik.

Másodszor a non-linearitás és a szálak közötti váltás sem lesz mindenki kedvence.





Szokni kell, elsősre becsapósan epizodikusnak is tűnhet a cucc, ha nem vagyunk résen, pedig nem az.

Valamennyire hátrány, hogy nincs kiemelkedő karakter, mindenki egy standard krimi jellem, betöltik kellő helyüket a történetben. Persze azoknak ez nem zavaró, akik elégedettek a sztori centríkussággal, mivel azzal nincs probléma, ahogy a karakterek „be vannak osztva”. De, viszonylag sok a nehezen megjegyezhető karakternév, és bár tényleg tetszik, hogy be vannak osztva a jellemekek, de az már kevésbé, hogy nagyon szét is szeparáltak. Tehát többen feleslegesekek, nem kellenek ennyien az eseményekhez, pár karakter megmozdulást jobban összehozhattak volna...

Karakter kapcsolatok terén kiszámíthatóak a fordulatok és a végkifejlet is (sokáig sok minden ugye csak homályosan és adagokban derül ki, de így is összegelezhető, akár már az első részeknél megfigyelhetjük, ki kivel van, mi mehet a háttérben, amit a jól bevezetett séma karakterek csak erősítenek, de pozitívum, hogyha élvezzük a sorozatot, buzgón fogjuk szövegetni előre a cselekményszálát).

Valamennyire negatívum még, hogy a történet elrugaszkodik a valóságtól, nem a folklór elemekkel (az csak szimbolika), hanem a krimi vonallal (szándékosan alternatív fantáziálás, megrendítő, extrém, érdekes és hatásadás). Ehhez kapcsolódva a végkifejlete nagy agymenés (de várható, nem lóg ki, illik hozzá), mármint nem a

karakter oldala (mert az szimplán csak „beteg”, „előferdül” kategória), hanem a „nagy terv”. Olyan, mintha egy horror vagy thriller klisésen abszurd csattanóját kapnánk. Aki kifejezetten keresi animében az ilyesmit, az jól fog szórakozni.

Készült egy felesleges special rész is a sorozathoz, bár teljesen nem időpocsékolás, valamilyen szinten érdekes kiegészítés 1-2 karakterhez.

Így a mértelegelés után csak annyit mondanék, hogy a detektíves thriller és a hosszas dialógusok kedvelőinek kár lenne kihagyni. Így vagy úgy, de emlékezetes, szórakoztató, összehatásában pedig nosztalgikus ritkaságnak tűnik a szezonos címek mellett.



Kyougoku Natsuhiko anime adaptációk

A Mouryou-n kívül az író több regényét is animére vitték, de jóval gyengébb minőségben, elborultabb vagy felejtethetőbb történetekkel.

2003 - Kousetsu Hyaku Monogatari (szintén 13 részes sorozat)
2010 - Loups=Garous (movie)
2011 - Toufu Kozou (movie)



regény alapján

Év: 2008

Hossz: 13 rész

Stúdió: Madhouse

Műfaj: krimi, thriller, természetfeletti, pszichológiai

Értékelések:

MAL: 7,3

ANN: 7,2

AniDB: 7,1

Mouryou no Hako

Kattints a képre és töltsd le
a cikkhez járó
háttérét!



ANIPALACE



Clione no Akari

Írta: Hirotaka



A tv-short az időhiányban és anime nézési vágyban égők kedvenc formátuma. Persze jó részükről nyugodtan gondolhatjuk, hogy bár el se készült volna, azonban akad pár kellemes szórakozást nyújtó darab, ami képvisel némi értéket is.

A *Clione no Akari* az idei nyári szezon egyik tv-short animéje volt. Tény, hogy nem egy nagy durranás, több hibája is akad, de aki látta, vissza tud rá emlékezni, és valljuk be, ez manapság azért már valami.

A történet egy kisvárosban játszódik, azon belül egy iskolai osztály van a középpontban. Ide jár Amamuya Minori, aki a kiközösítettek szerepét, és az ezzel járó bánatokat kénytelen elviselni. A viszszahúzó, halk szavú lány pedig mindezt túri és még az osztályban lévő halakat is gondozza.

Ahogy az lenni szokott, szinte mindig éri valami szívatás néhány osztálytársa révén, míg mások csak figyelik vagy elfor-

dulnak. Két, szintén az osztályba járó diák, Tsukihashi Kyouko és Aoi Takahashi elgondolkoznak kicsit, és nem akarják tovább tétlenül nézni Minori megpróbáltatásait, szeretnének közelebb kerülni a lányhoz. Így amikor Minori megáll egy állatkereskedés előtt, szóba elegyednek vele.

Hamar jó barátok lesznek és közös programokat szerveznek. Bár az osztályban nem sokat változik a helyzet, Minori számára ez mégis sokat jelent, hogy vannak, akik beszélnek vele, akiket barátjának

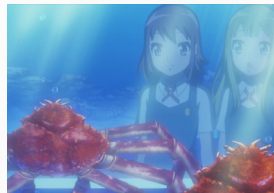
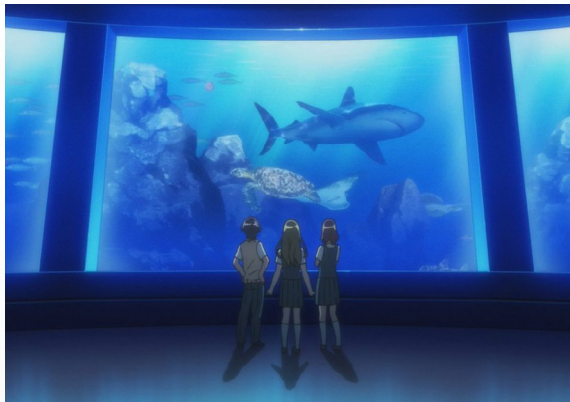
mondhat. Így végre van oka telefont venni, amibe beírhatja az elérhetőségeiket.

Ennyiből is látszik, hogy a történet semmi bonyolultságot nem tartalmaz, és még újat se nagyon mutat. De miért is kéne egy rövid animének megváltania a világot vagy bármi újdonságot felmutatnia? Csak azt várhatjuk el tőle, hogy amit beleírtak azt jól, nézhetően tálalja.

A *Clione no Akari* ezt meg is teszi, könnyen végignézhető, drámai, szomorú, ugyanakkor kedves történet.

Az anime hangulata a borító alapján egy kedves, vidám történet, aranyos karakterekkel. Nos ez elég megtévesztő. A gyerekek Minorival szemben folytatott viselkedése egyértelműen megpecsételi a hangulatot, és az anime ezt csak fokozni, mélyíteni fogja, komorabbá teszi.

A gyerekek egymást csesztetése sosem volt a kedvenc témám, valahogy sosem éreztem, hogy nekem ilyen nézni kéne (bár a Koe no Katachi ezt zseniálisan megoldotta).





A téma a Clione no Akari elején van jellemzően jelen, utána fokozatosan csökken, majd elmúlik, felváltja a három gyerek közös élménye pl. az akváriumban vagy a fesztiválon.

Ám egy harmadik szál is bekapcsolódik a történetbe, ha Minorit eddig nem sajnáltuk meg, akkor talán most fogjuk. Ugyanis beteg, többször volt már kórházban, így az anime vége felé ez lesz domináns téma a barátság mellett. A végét szerintem mindenki kitalálja.

Szóval ha tetszik, ha nem, a történet legnagyobb célja, hogy így vagy úgy, de Minorit megsajnáljuk, és ezt valamilyen szinten el is éri. Egyesek ezt erőltettnek is találhatják. Főleg, ha hozzádobjuk a többi elemet, mint barátság, közös emlékek, megbánás, emlékezés, továbblépés. Ez mondjuk hangsúlyos része a japán iden-

tításnak, így nem is csoda, ha annyiszor felhasznált elem, mint erdőben a falevél.

Ha egy hosszabb sorozatban látom, és még nem is találják jól, akkor időhúzásnak gondolom, hogy "na ne már, megint" (főleg, ha harc közben drámoznak).

A Clione no Akarinak viszont a főtémái ezek, ami szűk két órában elég is. Hisz nem szeretjük látni, ha az egyszerű, alapvető, ám fontos témákat a végtelenségig húzva úgy állítják be, mintha még nem látta volna senki. Félreértés ne essék, itt is hasonló érzést kelthet, de mire ránk vetné magát, addigra vége is az animének.

Tehát ez egy rövid anime 12 részből, epizódonként 9 perc, amibe az opening és az ending is beletartozik. A grafika nem a legjobb, inkább azt írom, egyszerű. Sok az állókép, kicsit szaggat néhol az animáció. A karakterdízajn viszont tetszik, bár ez sem

egyetlenet, mégis aranyosak lettek a szereplők. A zenéről is hasonló a véleményem, semmi kiemelkedő, előástak pár szimpla dallamot a padlásról.

Aki vevő a drámára vagy éppen csak szomorúbb hangulatú animére vágyik, annak remek darab lehet a Clione no Akari, pozitívum, hogy nem akar több lenni, mint ami, csak a fent említett témákat akarta elmesélni. Sokan mondhatják, hogy mégis minek tovább csépelni az amúgy is laposra taposott témákat. De hát ez mindig téma marad. Az érzelmesebbek könnyen el is érezkenyülhetnek rajta.



Cím: Clione no Akari
Év: 2017

Hossz: 12x9perc
Műfaj: dráma, iskola
Stúdió: drop

Értékelés:

MAL: 5,45
ANN: 5,1
AniDB: 4,68





Keijo!!!!!!!!

Írta: Hirotaka



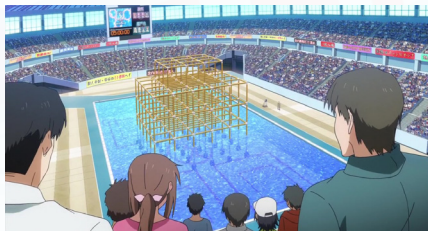
Épp egy kisebb megfázás okozta szenedésem okán Catrin ajánlotta, hogy nézzem meg a Keijót, feldobna, és amúgy is az animés terveim között volt. Gondoltam miért ne, és lám, jobban is lettem, sőt meg is gyógyultam egyből.

Nah jó, ez kis túlzás, de a bunyózó fűrdőruhás lányoktól tényleg jobban lesz az ember.

Amikor elkezdtem az animét két jelenet jutott eszembe az Egy rém rendes családból, ahol Al Bundy a következőket mondja:

Az egyik az új sport bárban: "Ezt nézd Jefferson, mindenféle férfinak való sport: baseball, football, bikinis lányok birkóznak salátában...". A másik jelenet a tetőn van, mikor felszerelték a parabola antennát: "birkózó csatorna, olajos birkózás csatorna, sárbirkózás csatorna."

De tegyük félre Alt, és lássuk mit ad a 12 részes anime.



Mi is a Keijo?

Ez egy fiktív sport, még hozzá meglehetősen népszerű az anime világában. Az egész egy medencében zajlik, amiben áll valamilyen platform. Az alap, a kör alakú, egyenes felszínű pálya, ami vagy stabil vagy billeg, de vannak kreatívabb darabok is, mint a 3 dimenziós rács, repülő, sőt japán kastélytető is. A cél, hogy az ellenfél beessen a vízbe, vagy ki legyen ütve, egymáshoz pedig csak és kizárólag seggel és mellel lehet hozzáérni. A felállás lehet 1v1, 2v2, de akár 4v4 is. Szereplőink ennek a sportnak az őrjö és szelremesei.



Az erős fenék fél egészségsé

Nem kedvelem az abszurd marhaságot, de logikátlanul az arcunkba toló műveket, és először a Keijóról is ezt gondoltam, de pozitívan csalódtam. Igaz, az anime tele van képtelen és természetellenes mozdulatokkal, de ezt annyira jól beleintegrálták a készítő, hogy az lenne a baj, ha nem lenne.

No de miről is szól a sorozat, azonkívül, hogy tudjuk, mellel és hátsóval harcolnak a fűrdőruhás csajok. Végül is lényegében erről, de kapunk egy laza történetet is, ami bár nem olyan szép kerek, mint az animében lévő hölgyek mellei, de kellő alakot ad a sorozatnak és hiányérzetünk se nagyon marad.

Ott kezdünk, hogy Kaminashi Nozomi és barátja, Miyata Sayaka a középiskola elvégzése után nem holmi sablonos művészeti vagy üzleti egyetemre mennek, hanem beiratkoznak a Keijo akadémiára, hogy kitűnő Keijo játékosok legyenek. Itt ismerkednek meg a többi karakterrel, Aoba Kazanével, Toyoguchi Nonnal és még legalább hat másik szereplővel.

Az akadémián két szint van, normál és elit. A visszatekintésben megtudjuk, hogy Nozomi és fentebb említett társai a normál osztályba kerültek. Ám ácsingóznak az elit után, nem is alaptalanul.



Az anime eleje értelemszerűen edzéssel indul, mert hát a lányok nemesebbik felét mégiscsak erősebbé kell tenni. Ilyen a seggen séta vagy a labdapasszolgátság seggel.

Az anime felépítése egyszerű, főleg két történeti elem együttese alkotja. Az egyik az előbb említett edzés és gyakorlás a csapattársakkal, a másik maguk a Keijo mérkőzések, amiből szerencsére jó sokat kapunk. A kettő között meg némi slice of life elem, mint az ebéd vagy szimpla beszélgetés, amikor megismerjük a karaktereket, bár ekkor is főként a Keijóról van szó, így nem kalandozunk el a témától szerencsére. Teljesen korrekt a történetvezetés, lényegre törő, nem időz sokat egy-egy jeleneten, a meccsek sincsenek elhúzva. Szép munka Takahashi Hideyától, akinek ez volt az első rendezése. Azóta a Fukumenkei Noise-t dirigálta.

Részről részre élvezhető az egész, persze ha egyszerű, könnyed szórakozásra vágunk, és nem akarunk mélybe menő sportfilozófiát hallgatni, vagy meccsek közben drámai karaktermúltat nézni. S bár

shounen is szerepel a műfajleírások között, a Keijo mégsem esik annyira a tipikus shounen sport animék hibájába, persze felfedezhetőek az elemei, mint a támadások nevei és a karakterpozícióik, de nem lesz unalmas, szenvedős, túlnyújtott, a meccsek dinamikusak, pergősek, nem állnak le. Akár a shounen sport animék egyfajta paródiájaként is gondolhatunk rá, mivel több mindent kifigu-

ráz, legjobb példa erre a Buttack on Titan, vagy a Gate of Bootylon. Nagyon sokféle támadást talált ki a készítő, komolyan érdemes várni, mekkora abszurdum lesz a következő. Hihetetlen, mire képesek a seggek ebben az animében.



Mellbedobás

Azért az éremnek van másik oldala is, abban a tekintetben, hogy most negatívumot kell írnom, mert azért akad. Hogy kicsit rácáfoljak korábbi kijelentésemmre, és sőtét fellegeket idézzek az anime fölé, sajnos meg kell említenem, hogy az utolsó két részben kapunk karakterdepit a meccs

közben. Odáig szinte semmi ilyesmi nem volt, Sayaka agonizált kicsit, de azon hamar túl estünk. Az utolsó ellenfél, Maya viszont olyan személyes drámát nyom le nekünk, hogy én is majdnem fejest ugrotam egy lavór vízbe. Nem önmagában a depiért, hanem annak felesleges mivolta miatt. Annyira kellett, mint még egy vödör víz abba a teli medencébe. Oké, ki kellett tölteni valamivel a játékidőt, de akkor inkább a többi karakter harcát mutathatták volna hosszabban. Nem kedveltem meg ettől jobban Mayát, és nem is érzetem át szegény sorsát. Ha érzelmi drámát akarok látni, akkor megnézek pl. egy romantikus shoujót.

Érdekes-e feltenni a kérdést, hogy akarunk-e egy ilyen animébe tartalmas történetet vagy mély karaktereket? A válasz mindkettőre nem. Minek?!

A Keijo történeténél és karaktereinél még a medence is mélyebb, aminek örülhetünk, hisz így minden figyelmünk a domború testrészekre és persze az összecsapásokra koncentrálódhat.





Magukkal a szereplőkkel egyébként szumma semmi baj nincs. Felfedezhetünk némi eltérést a jellemelek között, de alapjában véve mindenki ugyanolyan. Kedvesek, barátságosak, nincsenek karaktercivakodások, párharcok. Viszont ez ebben az animében pozitívként értékelhető, mivel nincs szükség ennél nagyobb fokú karakterkomplexitásra. Inkább szerethető elem, hogy a mérkőzések után még a másik iskola tanulóit is barátokká válnak.

Beszéljünk az ecchiről. Fürdőruhá/s bikini lányok a szereplők, tehát elkerülhetetlen, hogy szép idomokat lássunk. Az ecchi viszont itt nem egyszerűen öncélú Fanservice (persze az is) vagy felesleges elem. A lányok olykor olyan erős támadásokat intéznek egymás felé, hogy bizony itt-ott a fürdőruha is el tud szakadni, vagy éppen az egy harci technika, ha tangásztjuk a fürdőruha alsó részét. Szóval kellően helyén van kezelve ez is. Már csak azért is, mert a lányok nem akadtak ki, hogy több ezer ember nézi őket.

Esetleg negatívként lehetne írni, hogy szűk keresztmetszetben mutatják

magát a sportot. Tudjuk, hogy van két iskola, hogy Japánban népszerű és komoly sportág, de ennyi. Lehet a manga további részében ez jobban be van mutatva.

Seggrepcsi

Az adaptálás minősége kritikus pont, hogyan néz ki és hangzik az egész anime. Hogy mennyire jól adaptálták a mangát, azt nem tudom, mert nem olvastam, de azt tudom, hogy az alapmű idén tavasszal fejeződött be és 177 fejezet. Az anime ebből 87-et, vagyis a 18 kötetből 9-et dolgoz fel. Szóval pont van még egy évadra való. Bár ha nem folytatják, az sem baj, mivel nem lett az arcukba tolva olyan karaktercél, főleg Nozomi révén, hogy izgulni kelljen. Sorayomi Daichinak egyébként a Keijo!!!!!!! a második mangája, az első, a Momibaraishi nem kapott animefeldolgozást.

Az animációs munkákat a Xebec készítette, akikre nekem még nem volt panaszom, szép munkát végeznek, és a Keijót sem vették félvállról. Az elejétől a végéig

megmaradt a grafika és az animáció szintje. Szép a környezet, szép a karakterábrázolás, az animáció is látványos, persze shounen vizualitással megtoldva. A kameraállások is ezt tükrözik. 2016-ban ez egy teljesen korrekt minőség.

A zene már kevésbé szembetűnő. Nincs vele semmi baj, de nem olyan dallamok sem a nyitó-záró zenék, sem az OST, hogy többször meghallgassa az ember.

Winner/Loser

Összegezzük amink van. Annyira jól szórakoztam ezen az animén, magán az alapsziton, a meccseken (a támadásokon konkrétan szakadtam a nevetéstől), ahogy már rég nem. Ezért igencsak kellemes nyomot hagyott bennem a sorozat. Külön poén ahogy a karakterek ezeket a támadásokat komolyan gondolják. Szóval magán a sportágon kívül semmi újat nem kapunk, mégis minden elemet jól raktak össze, hogy ne legyen unalmas és fárasztó. Ezen nevetni kell, és a lányokon pihentetni a szemeket.



Cím: Keijo!!!!!!!

Hossz: 12 rész

Év: 2016

Műfaj: ecchi, shounen, sport

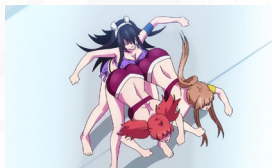
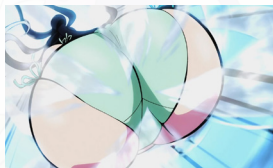
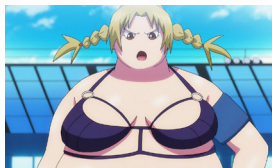
Stúdió: Xebec

Értékelés:

MAL: 7,35

ANN: 7,18

AniDB: 6,43





New Game!

Írta: Venom (cosplay.hu)



Ki ne szeretné a videojátékokat? A 80-as évek elejétől egyre nagyobb és nagyobb kultusza van, olyannyira, hogy ma már teljesen a mindennapok része. Már nem ciki, ha valaki gamer, sőt, eljutott oda a világ, hogy már hivatalosan is sportnak számít lassan a gamerkedés. De a rajongás igazi szintje, amikor valaki nem csak játszik, de maga is részt vesz készítésükben mint programozó vagy grafikus. De vajon tudjátok-e, hogy hogyan is készülnek a játékok? Ha kíváncsiak vagytok rá, akkor itt a New Game!

Suzukaze Aoba 18 éves, frissen végzett el az iskolát, egyetem helyett inkább bepróbálkozott gyerekkori álmával, jelentkezett a kedvenc játékfejlesztő cégéhez, az Eagle Jump-hoz, majd nem kis meglepetésére fel is vették gyakornoknak. Bár szinte semmi tapasztalata nincs, mégis bekapják a grafikus csapatba, hogy tanulja ki a 3D modellezést. Aoba nagyon komolyan

áll neki a feladatnak, az első napján gyors elszántsággal igyekszik a legjobb benyomást kelteni a kollégákban, ám nagyon gyorsan rájön, hogy a cégnél dolgozók bizony korántsem olyan karót nyelt programozók, mint azt gondolta volna. Gyorsan befogadják a csapatba, így nem csak az az álma teljesül, hogy játékfejlesztő lehet, de végre találkozhat a példaképével is, a híres és gyönyörű sztár grafikussal, Yagami Kou-val, akinek rajzai megihlették Aobát, hogy maga is belevágjon ebbe az egészbe. Bár az első találkozás nem úgy sikerül, mint azt Aoba elképzelte, ugyanis Kou... nos... messze van a komolyságtól. Még az irodában is hajlamos bugyira vetkőzve aludni, a viselkedése pedig kaotikus, igazi gyerekes, feledékeny, bajkeverő, akit csak a legjobb barátja, Rin tart kordában. Mindezek ellenére Kou a szárnyai alá veszi Aobát, és azonnal ellátja feladatokkal. Az iroda elsőre nem is tűnik úgy, mint ahogy az ember a játék-

fejlesztői stúdiót elképzelné, kezdve azzal, hogy csak fiatal nők dolgoznak a cégnél, ami kezdetben Aobát meglepi, de amint megismeri a főnököt, egyből tisztázódik. A rendező, Hazuki Shizuko ugyanis kifejezetten... khm... kedveli a szép lányokat, ezért a saját részlegébe csak olyanokat vesz fel, akik szépek, aranyosak és tudnak olyan ártatlan szemekkel nézni rá, hogy megbocsássa nekik a hibákat. (Azt a poént nem lövöm le, hogy a férfi jelentkezőket a HR-es hová irányítja...)

„Az iroda elsőre nem is tűnik úgy, mint ahogy az ember a játékfejlesztői stúdiót elképzelné, kezdve azzal, hogy csak fiatal nők dolgoznak a cégnél...”





Aoba bekerül egy kis csapatba két másik grafikus designerrel és egy animátorral. Hifumival, a csendes, visszahúzódnó lánnyal, aki kezdetben csak online chaten keresztül mer bárkivel beszélni, Yunnal, a csinos kis szőkével, aki szereti a extrém ruhákat és a fiús, nem túl eszes, de nagyon barátságos animátorral, Hajimével, aki nyíltan vállalja „otakuságát” is. A lányok gyorsan összehaverkodnak, majd az ő minden napjaikat követhetjük nyomon epizódról epizódra, ahogy próbálnak fejlődni, de leginkább határidőket betartani. Aoba lassan megismeri a cég többi alkalmazottját is, Kouval pedig a kezdeti „mentor-diák” kapcsolata egyre jobban barátságos mélyül.

New game is now loading!!

Tokuno Shotaro 4koma (négy paneles) mangája 2013-ban indult a Manga Time Kirara Caratban, majd 2016-ban a Doga Kobo stúdió adaptálta TV-re, meglepően nagy sikerrel. Amolan szituációs komédia,

de meglepően hitelesen ábrázolja ugyanakkor a valós játékfejlesztést, bár természetesen könnyedebb, viccesebb formában tálalva. A mangaka témaválasztása nem véletlen, ugyanis Shotaro maga is egy hasonló cégnél dolgozott, és az ottani élményeit adaptálta mangába. Persze egy kis csavarral, ugyanis az összes szereplő lány, de lássuk be, a mai világban egyáltalán nem elképzelhetetlen, hogy egy teljes programozói csapat hölgyekből álljon.

Mind a manga, mind az anime hihetlenül aranyos, színes és bájos. Sugárzik belőle a vidámság, ami az egész sorozatot áthatja. Bár néha vannak drámaibb részek

(főleg Kou körül), de ezeket gyorsan feloldják szerencsére, mert a hangsúly itt bizony tényleg a humoros helyzeteken van.

Aoba zöldfülű szerencsétlenkedése, Yun és Hajime folyamatos „fangirlködése”, Hifumi komédiába hajló félénksége vagy később Nenechi és Ahagon duója, na meg Rin és Kou „szerelmi viszonya” garantáltan mindenkinek feldobja a napját.

„Amolan szituációs komédia, de meglepően hitelesen ábrázolja ugyanakkor a valós játékfejlesztést, bár természetesen könnyedebb, viccesebb formában tálalva.”





Én nem is tagadom, hogy szinte az egész sorozatot végigvigyorogtam, leszámítva a második szezon végét, ahol szerintem egy felesleges drámát erőltettek be, de ez majd mindenki eldönti maga.

Technikai oldalról nézve az anime teljesen rendben van, a Doga Kobo nagyon rutinos a „moe” (ajdeutálom ezt a kifejezést) stílusban, lásd akár a *Yuru Yuri* vagy a most futó *Himouto! Umaru-chan*. Az animáció szép, letisztult, mivel nincsenek nagy akciójelenetek, így volt idő az apróságokra, mint pl. a 3D-s figurákra, vagy az animében épp készülő játék trailerét összedobni (ami simán van azon a szinten, mintha tényleg egy igazi játékból lenne). Moderálatlan van némi fanservice is, bár inkább humoros, mint sem erotikus, mint pl. Kou folyamatos bugyi mutogatása. A szinkron kicsit felemás, pár karaktert szokni kell ugyan (Nenechi...), de a seiyuuk igyekeztek kitenni magukért. A zenék szerintem egy kicsit sablonosak, annyira nem



fülbemászóak, mint pl. a fentebb említett két másik anime esetén, de a célnak megfelelnek.

New Game+

A manga jelenleg is fut Japánban, az anime pedig eddig a 2. szezonját fejezte be nyáron. Készült hozzá egy extra OVA epizód is, viszont az még erősen kérdéses, hogy lesz-e vajon folytatása, de majd kiderül. A *New Game* igazi „sleeper hit” volt, kezdetben senki sem hitte volna, hogy kimondottan sikeres lett, de nem egy aktuális anime szezon toplistáján került a vége a legjobb 3 közé. Szerintem teljesen

megérdemelten. Akárcsak korábban a *Shirobako*, a *New Game* is sikeresen bizonyította, hogy lehet animét készíteni az irodai életéről, kellő mennyiségű humorral és a téma, jelen esetben a játék stúdió mindennapjainak érdekes bemutatásával.

Imádtam ezt a sorozatot, mert igé-nyes, humoros, aranyos és mivel magamat is gamernek tartom, így extrán jól szórakoztam rajta. Ajánlom mindenkinek, akit érdekel a játékfejlesztés, szereti az aranyos lányokat és szeretne egy kicsit kikapcsolódni, garantáltan jól fog rajta szórakozni.



Cím: New Game!

Hossz: 2 évad 12 rész/évad

Év: 2016-2017

Műfaj: slice of life, vígjáték, seinen

Stúdió: Doga Kobo

Értékelés:

MAL: 7,77

ANN: 7,55

AniDB: 7,27





Starship Operators

Írta: pintergreg



A - főleg az utolsó szakaszában - meglehetősen komollyá és erőssé váló Planetes (AniMagazin 7. szám) után valami könnyedebb, ugyanakkor továbbra is űrhajós témájú animére vágytam, amely azért nem egy Mourets Pirates szintű moe, ráadásul még a kíváncstól jóval hosszabb „megtekintésre váró animék” listámat is csökkenti. Úgy tűnt ezeknek a kritériumoknak éppen megfelel a jó ideje a listámon porosodó Starship Operators.

Nézzük, miről is van szó. Adott egy Kibi nevű planéta, amelyről sokat ugyan nem tudunk meg, de van egy meglehetősen modernnek számító űrhajójuk, az Amaterasu, amelyen a tapasztalt legénység mellett egy csapat fiatal kadét is szolgálatot teljesít az akadémiai tanulmányaik részeként. Miközben az űrben bókálnak, az egyszerűen csak Királyságként emlegetett birodalom megszállja és megadásra kényszeríti Kibit. A legénység parancsot kap a

fegyverletételre. Maga a hajó, valamilyen nem túlzottan részletezett csillagközi jog alapján a gazdasági szereplők számára szabad prédává válik, tehát megvásárolható lesz. A fiataloknak pedig sikerül meggyőzniük a Galaxy Network nevű, a galaxis kolonizált részein mindenütt fogható televíziócsatornát, hogy vegye meg „nekik”, hogy szembe szállhassanak az agresszor Királysággal. Persze egy csatahajó nem két fillér, de a csatorna fantáziát lát egy valószínűsítő-szerűen közvetített háborúban, így belemennek és megkezdődik a nem túl fair háború a Királyság teljes flottája illetve a Kibi egyetlen hajója között.

A főszereplő Kouzuki Shinon, az Amaterasu első tisztje, aki kivételes stratégiai érzéke ellenére eredetileg nem tervezte, hogy az akadémia után a hadsereg kötelékébe álljon. Talán némiképpen szokatlanul, mellette a kapitány, Kanzaki Cisca tökéletesen mellékszereplő csupán, bár azt nem lehet mondani, hogy rosszul végeznék fela-

datát (oké, talán az elején még kissé bizonytalan, de ez a körülmények tekintetében elfogadható).

A Galaxy Network kérésére vagy inkább nyomására a kulcspozíciók többségét lányok töltik be. A fontosabb (szem előtt levő) pozíciók tekintetében a kapitányon kívül ez alól kivétel még a navigátor Mikami Shinto és a tüzér Kiryu Takai. A jelentős számú lány karakter ellenére meglehetősen kis mennyiségű fanservice jelenet került az animébe, egészen egyszerűen idő sem nagyon van ilyenre.





A történetvezetése bár igen lassú, de a feszültség szinte folyamatosan jelen van. A anime rendkívül sok időt tölt a stratégia kidolgozásával, amely valójában teljesen érthető, hiszen pont ez a főszereplő feladata, de emellett a politikai szervezkedés, acsarkodás is sok műsoridőt kap, betekintést engedve a szálakat háttérből mozgató nagyhatalmi szereplők játszmájába.

Mint a felfezetőben állítottam, egy könnyedebb művet kerestem, de ezt nem sikerült megtalálnom a Starship Operators esetében, a felszínén (cuki lányok

űrhajót vezetnek) sokkal-sokkal mélyebb mondanivalókat hordoz. Amikor az Amaterasu legyőzi az első rátámadó ellenséges hajót még felhőtlen jókedv uralkodik, amely egészen addig a pontig tart ki, míg a csatorna nem szembesíti őket azzal a kegyetlen ténnyel, hogy a győzelmük és megmenekülésük révén a másik hajón emberek haltak meg.

Az Amaterasu legénysége tehát kénytelen szembesülni azzal, hogy egyrészt meghalhatnak, ez messze nem csupán játék, illetve, hogy a túlélésük kizárólag mások halálával lehetséges. És épp ez az a pont, ahol az anime kihagyott egy hatalmas ziccert, sokkal többet lehetett volna foglalkozni azzal, hogy a legénység miként dolgozza fel ezt a szituációt. Másrészt viszont ez egy ingoványos talaj, nyilván az sem tett volna jót, ha az anime kétszer ilyen hosszú és az idő felében azt nézhetjük, hogy a karakterek a sarokban ülve öröklnek a történetek miatt. Úgy vélem ha 2-3

részrel hosszabb volna, ideális mértékben lehetett volna ezt bemutatni, csak hát az nem felel meg a tipikus szezonhossznak.

Mondtam már, hogy a stratégia megtervezése tekintélyes műsoridőt visz el, de nem írtam semmit a csatákról, pedig sok szempontból igen érdekesek, ugyanis nem a megszokott űrcsátákat láthatjuk viszont.

Egy űrcsátát jellemzően úgy szoktak bemutatni, hogy a hajók össze-vissza lövik egymást, színes lézercsíkok cikáznak jobbra-balra a képernyőn miközben a néző igyekszik kivenni, hogy az a hajó egyben van-e még, akinek éppen szurkolni kell. Ha ezt fokozni akarják, akkor a nagybőrből hordozók kisebb vadászgépeket is csatába küldenek, amelyek a előbbi lézerek, a saját lövedékeik és az ellenséges harci gépek között manőverezve a harc mintegy második dimenziójaként saját kis harcukat vívják megmutatva, hogy melyik oldal is rendelkezik a legrátermettebb pilótákkal. Nos, ezekből itt semmi, de semmi nincs!

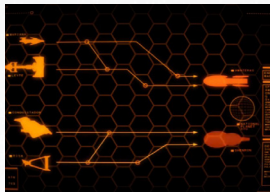
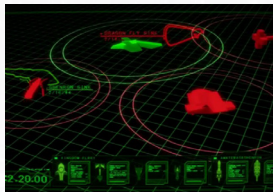
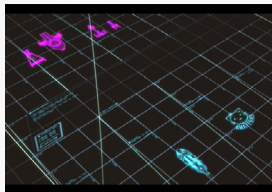




Gamillasszal, és bármennyire is szétlövük, a fedélzeten levő anyagokból mindig tökéletesen helyreállítják, amire idejük és lehetőségük is bőven akad, vagy Leiji Matsumoto másik klasszikusában, az *Uchuu Kaizokuban* az Arcadia szinte sebezhetetlen... Nem, az Amaterasu igit is sebezhető, ráadásul külön problémát

„...az Amaterasu igenis sebezhető, ráadásul külön problémát okoz az utánpótlás beszerzése (...) a manőverezési képességei messze elmaradnak a Királyság legtöbb hajójáétól és a fegyverzete is inkább csak átlagosnak számít.”





„Nem tudnám ajánlani ezt az animét azoknak, akik látványos és akciódús űrcsatákra vagy idegen lényekre vágynak...”

úgy spontán felcsendül a fejemben, akkor azért már elismerőbben kell róla szólnom, itt pedig ez többször is megtörtént. Az opening képi világát tekintve a számítógépes grafikájú alapra felvitt rajzolt karakterekből áll mintegy bemutatva a szereplőket. Az endingbe még ennyi „kreativitás” sem szorult: az elején Shinon képe statikusan jelenik meg, majd később több lányt láthatunk kimonóban, félig statikusan (csak a hajukat fújja kissé a szél).

Még szokás írni az ilyen cikkek végére, hogy kiknek ajánljuk az ismertető tárgyát. Hosszasan próbáltam megfogalmazni, de



annyira nyakatekert mondatok kerekedtek ki belőle, hogy gondoltam, inkább megpróbálom más nézőpontból megragadni a dolgot. Nem tudnám ajánlani ezt az animét azoknak, akik látványos és akciódús űrcsatákra vagy idegen lényekre vágynak, esetleg gondtalan slice-of-life jellegű sétahajókázást követnének cuki lányokkal. Azok viszont, akik kedvelik (de minimum nem riadnak el) a stratégiára és a döntésekre koncentráló lassabb, drámaibb, elgondolkodtató daraboktól, nyugodtan tegyenek egy próbát.



Cím: Starship Operators

Hossz: 13 rész

Év: 2005

Műfaj: dráma, sci-fi, katonai

Stúdió: J.C.Staff

Értékelés:

MAL: 7

ANN: 7,6

AniDB: 7,2

Források:

Wikipedia

MyAnimeList



Téli szezonajánló

Összeállította: Hirotaka



Beatless



regény alapján

Stúdió:
Diomedéa
Műfaj:
akció, dráma,
romantika, sci-fi

Leírás:

2105. Japán. A Fejlett android hiE az emberek életének része. Enou Arato barátjaival, Kenkóval és Ryoval ellentétben szimpátiát érez a hiE-k iránt, amiket csak tárgyként kezelnek. Egy éjjel Arato hirtelen egy rejtélyes cseresznyevirág hullást él át, ami hiE és a gépek pusztulását okozza.

A Beatless egy egykötetes regényen alapul. Be-fejezett révén kerek, egész történetet kaphatunk. A sci-fi és romantika elegyét kedvelőknek remek választás lehet. A regényt Hase Satoshi írta, a Beatless az egyik az öt művéből. A karakterdizájnereidjuice már ismertebb, a Guilty Crown és az Ito Projekt filmek karaktereit is ő rajzolta. A rendező székben Mizushima Seiji ül, aki nem kisebb címeket dirigált, mint az FMA vagy a Gundam 00.

Butlers: Chitose Momotose Monogatari



original

Stúdió:
Silver Link
Műfaj:
vígjáték,
természetfeletti

Leírás:

Az anime két főszereplőt mutat be. Jinguiji Kouma egy okos és jóképű diáktanácselnök. A mosolya rabul ejti a női szíveket. Hayakawa Tsubasa tehetséges és kedves asszisztens egy kávézóban. A bagoly mintás latte kávéja nagyon népszerű a női vásárlók körében. Ők ketten az időn át utazva harcolnak ösellségükkel. A két sármos "komornyik" - ahogy őket nevezik - természetfeletti csatákat vív, de meg tapasztalják a vidám iskolai életet is.

Ajánlás:

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

Citrus



manga alapján

Stúdió:
Passione
Műfaj:
dráma, romantika,
iskola, shoujo ai
Seiyuuk:
Tsuda Minami, Taketatsu Ayana, Fujii Yukiko

Leírás:

Yuzu anyukája újraházasszott és átkerült egy másik iskolába, a divatot kedvelő lány nem is gondolta, hogy egy szigorú és konzervatív lányiskolába került. Így a középiskolai románc helyett összeakaszodik a diáktanács elnökkel Meijel, aki végül is az új mostahatestvére. Yuzu megtanulja, hogy a gyűlölet és a vonzalom nincs is olyan messze egymástól.

Ajánlás:

Ismét lányszerelem. A nyári szezonban a Netsuzou TRap short anime után most újra egy shoujo ait köszöntünk a felhőzatalban. A manga még fut, alkotója Saburouta, aki a Juujo Mujin no Fafnirt rajzolta. Az animálást a Passione stúdió végzi, akik 2011-ben alakultak, és a Hinako Note, a Rokka no Yuusha, a Rail Wars! vagy az új HighSchool DxD írható a számlájukra. A rendező házon belülről érkező Takahashi Takeo, aki a Spice and Wolfot is dirigálta.



Death March kara Hajimaru Isekai Kyouousoukyoku



light novel alapján

Stúdió:

Silver Link

Műfaj:

Fantasy

Seiyuuk:

Horie Shun, Yuuki Aoi,
Hayase Marika

Leírás:

A 29 éves programozó Suzuki Ichirou egy fantasy RPG-ben találja magát. A játékban ő a 15 éves Satou. Először azt hiszi álmodik, de minden túl valóságos. A képességének köszönhetően kiírt egy seregnyi gyíkembert, és magas szintű kalandorrá válik. Satou elhatározza, hogy elrejtje a szintjét és békés életet élve találkozik új emberekkel. Azonban a játék története megváltozik. Visszatér a démonkirály, és ez felborítja Satou terveit.

A Butlers kapcsán már volt szó a Silver Linkről, most is ők az elkövetők. Az alap egy 2014 óta futó regény. Igazából egy random ember fantasy világba való átteleportálása eléggé le-rágott csont, de úgy fest, még van rajta némi konc. A téma kedvelőinek kötelező darab. A rendező itt is házon belülről érkezik, Oonuma Shin, aki a *Bata to Test*, *Illya 2*, vagy a *Ta-sogare Otome x Amensia* rendezői székében is ült.

Fate/Extra: Last Encore



játék alapján

Stúdió:

Shaft

Műfaj:

akció, fantasy, mágia

Seiyuuk:

Tange Sakura, Abe
Atsuh, Noaka Ai

Leírás:

Egy idegen, virtuális világban a múlt emléke nélkül Hakunónak harcolnia kell a túlélésért egy olyan háborúban, amit nem is ért. Ha megnyeri, lehetősége lesz, kívánni egyet. Egy titokzatos szolgál az oldalán Kishinami Hakuno haláláig szembenéz barátokkal és ellenségekkel, nem csak a Szent Grálnak nevezett tárgy megszerzéséért, hanem a válaszáért a kérdésre: Ki vagyok én?

Ajánlás:

Épphogy véget ér az Apocrypha, máris itt az újabb Fate cím. Rajongóknak kötelező, így nekem is persze. Az A-1 Pictures rémes tálalása után remélhetőleg a Shaft minőségibb munkát fog kiadni a kezéből, és a stílusukat ismerve „művészi” lesz. A rendezőt sem bízták a véletlenre, Shinbou Akiyuki vérbéli Shaftos, hisz a *Monogatari* címek és a *Madoka* irányítója volt.

Gakuen Babysitters



manga alapján

Stúdió:

Brian's Base

Műfaj:

vígjáték, iskola, shoujo,
slice of life

Seiyuuk:

Furuki Nozomi,
Nishiyama Koutarou,
Umehara Yuuichirou

Leírás:

Egy testvérpárt, Kashi-ma Ryuichit és Kotarou-t mutatja be az anime. Előbbi középiskolai diák, utóbbi még baba. Miután szülei meghaltak egy repülőgépbalesetben a két testvér együtt él a Morinomiya akadémia vezetőjével, aki ugyanabban a balesetben veszítette el fiát és menyét. Az elnökasszony viszont azal a kitéttel engedi őket ott lakni, hogy Ryuichi az akadémia napközijében bétábiszterként dolgozzon.

Ajánlás:

Egy egyszerű slice of life-ot kapunk, amiben kisgyerekek kapják a főszerepet. Bizonyára a bétábiszterkedés sok oldalát bemutatja majd az anime. Az aranyos vígjáték főleg a lányokat célozza meg, de akik szeretik az egyszerű szórakozást, tegyenek vele egy próbát. A Brian's Base sosem csapott bele nagyobb dolgokba, kellemesen elevickél az anime piacon. Tokeino Hari 2009 óta futó mangája az alap, és ez az első műve, ami animefeldolgozást kap.



gd Men



original

Stúdió:
Strawberry Meets
Pictures
Műfaj:
vígjáték

Leírás:

Light és Yomi boldogan élnek és játszanak. Egy este amikor már alszanak, Light meghívást kap egy magát Királynak nevező egyéntől. Light és Yomi egy másik világban rekednek, ahol meg kell menteniük Melody hercegnőt a démonúr fogságából. Segítségükre van Alpha, a mesterséges intelligencia, aki a szintlépésben segít.

Bár ennek van egy előzmény szériája, de történetben független. A készítőgárda viszont ugyanaz, mint a 2013-as CG borzalomé. Ha van olyan még, aki másik világban ragadt emberekről akar fantasyt, annál plusz egynek elmehet, de a szintén a szezonban induló *Death March* kara komolyabb darabnak látszik.

Ajánlás:

Grancrest Senki



light novel alapján

Stúdió:
A-1 Pictures
Műfaj:
akció, fantasy
Seiyuuk:
Kito Akari, Kumagai Kentarou, Sakurai Takahiro

Leírás:

Helyszíne egy olyan kontinens, ahol káosz uralkodik. Egyedül a kontinens urainak van hatalma kezelni a káoszt és megvédeni az embereket. Ám egy nap a vezetők elkezdtek egymással harcolni a dominanciáért. Az egyik szereplőnk Silka, aki megveti a nagyurakat, amiért elvesztették hitüket, a másik egy vándor lovag Theo, aki vonaton utazik, hogy felszabadítsa szülővárosát. Összefognak, hogy felszabadítsák a kontinenst a háború és káosz alól.

Ajánlás:

Ízig-vérig fantasy, a maga összes sablonjával együtt, nem is kérdés, ki a célpont. A még futó regény írója Mizuno Ryou, akinek a híres *Lodoszt* vagy a mostani számban olvasható *Starship Operators* regényét köszönhetjük. Szóval nem kezdő. Az A-1 Pictures viszont tud szépen és rondán is tálalni, attól függ, mekkora prioritás náluk a cím. Reméljük az első verziót, egy fantasyba kell szép táj.

Hakata Tonkotsu Ramens



manga alapján

Stúdió:
Satelight
Műfaj:
akció
Seiyuuk:
Ono Daisuke, Kaji Yuki, Kensho Ono

Leírás:

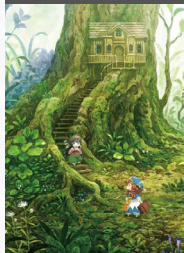
Első látásra Fukuoka egy békés város, de a felszín alatt a bűnözés virágzik. A város Hakata kollégiuma ad otthont a legjobbaknak: gyilkosok, nyomozók, informátorok, bosszúval és kínzással foglalkozók. Továbbá egy városi legenda szerint a gyilkosok gyilkosa is létezik. Amikor az alvilági emberek történeteiről mesélnek a gyilkosok gyilkosa megjelenik...

Ajánlás:

Egy őrült akciósorozat, némi humoros betétekkel. A trailer láttán nekem a *Drrrr!* jutott eszembe, de ez nem jelent semmit. Az anime alapja manga, melyből van egy két kötetes, befejezett mű, aminek a folytatás még fut, idén nyáron indul. Az alkotó Kisaki Chiaki, akinek ez az első mangája. A rendező Yasuda Kenji, aki eddig az *Arata Kangatarit* és a *Macross Deltát* irányította. A cím inkább seiyuu felhozatalban erősít: Ono Daisukét, Kaji Yukit és Kensho Onót is hallhatjuk.



Hakumei to Mikochi



manga alapján

Stúdió:

Lerche

Műfaj:

fantasy, slice of life

Seiyuuk:

Matsuda Risae, Shimoji Shino, Matsukaze Masaya

Leírás:

Hakumei és Mikochi 9 cm magasak, és az erdőben élnek. Egy fában laknak, bogarakon és madarakon utaznak, levelekből csinálnak esernyőt. Az ő életüket követhetjük nyomon.

Ajánlás:

Nagyon aranyos fantasynek ígérkezik ez az anime, így a nyugodt percekre vágyóknak üdítő lehet ez a cím. A manga 2011 óta fut, alkotója Kashiki Takuto, kinek ez az első mangája. A stúdió a Lerche, akik az *Ansatsu Kyoushitsu*-val lettek ismertek, de a *Monster Musume* és a *Danganronpa* is hozzájuk kötődik. A mostani *Kino no Tabi* adaptációjuk szép ugyan, de jobb is lehetne. A rendező Andou Masaomi, aki a *Kuzu no Honkai* és a *White Album 2* rendezője.

Hakyuu Houshin Engi



manga alapján

Stúdió:

C-Station

Műfaj:

kaland, démonok, fantasy, shounen, természetfeletti

Seiyuuk:

Ono Kensho, Furukawa Makoto, Sakurai Takahiro

Leírás:

Amikor a fiatal Taikobo klánját lemészárolta egy fiatal démon, a rejtélyes Houshin projektbe kerül. Küldetése: megtalálni és lepecsételni az összes hallhatatlan lényt az emberi világban. De vajon kiben bízhat?

Ajánlás:

A cím érdekessége, hogy 1999-ben már készült egy alternatív változata, *Senkaiden Houshin Engi* címmel, 26 részben, a Studio Deen megvalósításában. Sok cím él meg mostanában újrafeldolgozást, pl. az *Ushio to Tora* is ilyen volt. Az alapjául szolgáló manga 2000-ben fejeződött be, készítője Fujisaki Ryuu, aki pl. a *Shiki* mangát rajzolta. A rendező Aizawa Masahiro, akinek ez lesz az első teljes rendezése.

IDOLiSH7



játék alapján

Stúdió:

Troyca

Műfaj:

zene, shoujo

Seiyuuk:

Ono Kensho, Masuda Toshiki, Abe Atsushi, KENN

Leírás:

Az újabb pasi idol animében egy 7 tagú fiúcsapat énekel majd, és láthatjuk mindennapjaikat, elvileg 17 részben.

Ajánlás:

A lányok megkapják a 32. pasi idol animéjüket. Ahogy nekünk pasiknak is megvan a 32 csaj idol animénk. Valószínűleg ez is ugyanolyan sablonos cselekményszálon halad majd. De hát úgyis az a lényeg, hogy megvegyük a franchise termékeket. Az animációt a Troyca készíti, akik a *Re:Creator*-t vagy az *Aldnoah*-t is csinálták. A rendező nem sok címet tudhat maga mögött. Bessho Makoto a *Shangri-La* és a *Uchuu Senkan Yamato 2199* rendezője.



Itou Junji: Collection



manga alapján

Stúdió:

Studio Deen

Műfaj:

horror, rejtély,
pszichológiai

Seiyuuk:

Mitsuya Yuuji, Shimono
Hiro, Nazuka Kaori

Leírás:

A nevéből is adódóan több történetet bemutató animét kapunk, melyeket Itou Junji műveiből adaptálnak.

Ajánlás:

Itou Junji talán a legismertebb horrormangaka. A horrorkedvelőknek kötelező darab lesz. A sorozat válogatás Itou Junji rövidesebb műveiből, így több történetet is láthatunk. Eddig egy munkáját animálták meg, a Gyöt, ami finoman szólva rossz lett, reméljük ez színvonalasabban sikerül. A Studio Deennel nem vagyok mindig elégedett, de a *Hoozuki* most pont szép lett. A rendező Tagashira Shinobu jó választás, dolgozott a *Hellsingen* és a *Monsteren* is.

Karakai Jouzu no Takagi-san



manga alapján

Stúdió:

Shin-Ei Animation

Műfaj:

vígjáték, romantika,
iskola, shounen,
slice of life

Seiyuuk:

Takahashi Rie, Kaji Yuki

Leírás:

Nishikata középiskolás diák, akinek nem túl felhőtlenek a napjai, mert Takagi mellette ül és nem hagyja békén. Nishikata megfogadja, hogy egy napon ugyanezt teszi, és sikerül megijesztenie a lányt.

Ajánlás:

Az animében két fiatal cívakodását láthatjuk, először biztos bosszantó elemeket fog tartalmazni a sorozat, de egyértelmű, hogy egymásnak lettek teremtvé. Az alapul szolgáló manga 2012 óta fut, Yamamoto Souichirou írja és rajzolja, akinek különösebben ismert alkotása még nincs. A Shin-Ei stúdió főleg gyerekeknek szánt alkotásban utazik, mint a *Doraemon* vagy a *Crayon Shin-chan*. A seiyuuk miatt is biztos sokan felveszik a listájukra.

Killing Bites



manga alapján

Stúdió:

LIDEN FILMS

Műfaj:

akció, ecchi, horror,
sci-fi, seinen

Seiyuuk:

Amamiya Sora, Hatano
Wataru, Uchida Maaya

Leírás:

Létrejöttek az ember-állat hibridek, és nagy üzlet a párbajaikra fogadni. Nomoto Yuuya szemtanúja lesz, hogy egy lányt, Hitomit elrabolják, aki megöli elrablóját, Yuuyát viszont életben hagyja. Hitomi egy borz-ember hibrid, ami a legfélelmetesebbnek számít. Hitomi Yuuya mellett marad, hogy védje.

Ajánlás:

Az ember-állat hibrid animék sora folytatódik, így a műfaj kedvelői ismét örülhetnek. Bár harcosabb darab elődjénél, azért az ecchit ez sem nélkülözi. A rendező Nishikata Yasuto, akinek ez lesz az első rendezése. A Lidenfilms pedig az új *Berserk* után nem túl kedvelt, de majd kiderül, mit alkotnak ezúttal.



Koi wa Ameagari no You ni



manga alapján

Stúdió:

Wit Studio

Műfaj:

romantika, seinen

Leírás:

Akira egy tartózkodó lány, aki korábban az iskola futóklubjának tagja volt. Mostanában egy családi étteremben dolgozik rész munkaidősként. A menedzser egy 45 éves elvált férfi.

Ajánlás:

A Wit studio most egy felnőtteknek szánt művel áll elő, nem is árt a reputációjának, ha egy komolyabb művet is letesz az asztalra, úgyis ráérnek még a nyári SnK-ig. A manga még fut, Mayuzuki Jun első műve.

Kokkoku



manga alapján

Stúdió:

Geno Studio

Műfaj:

dráma, misztikum, pszichológiai, seinen

Seiyuuk:

Anzai Chika,
Gouda Hozumi, Yoshino Hiroyuki

Leírás:

Yukawa Juri netfüggő apjával, bátyjával, nagypapjával, nővérével és unokaöccsével él. Egy nap az unokaöccsét és a bátyját elrabolják. Juri nem képes összeszedni a váltásdját, ezért elhatározza, hogy megmenti őket. Nagypapja ekkor egy misztikus követ használ, hogy megállítsa az időt. A család elindul a mentőakcióra, de nem csak ők tudnak mozogni a megállt világban.

Ajánlás:

Egészen érdekes koncepciót ad ez az anime, műfajait tekintve még izgalmas dolog is kijöhet belőle. Külön öröm, hogy a manga 2014-ben befejeződött. Az alkotó Seita Horie, akinek ez volt az első mangája, jelenleg a *Golden God* fut. A Geno Studióról nem sokan hallottatok, pedig nem maiak, csak Manglobe-nak hívták őket. Ők követték el a *Gangstát* vagy a *Deadman Wonderland*.

Märchen Mädchen



light novel alapján

Stúdió:

Hoods Entertainment

Műfaj:

fantasy, mágia, iskola

Seiyuuk:

Kusunoki Tomori, Lynn,
Suegara Rie

Leírás:

Kagimura Hazuki egy normális lány, aki általában egyedül van. Az új családjával sem jön ki jól, így könyvekbe temetkezik. Egy nap sulit után a könyvtár egy másik világba küldi, ahol találkozik Tsuchimikado Shizukával. Kiderül, hogy az iskolában olyan lányok vannak, akiket ismert történetek válassztottak ki. Ilyen a Kaguya-hime, A kis gyufaárus lány, vagy az Artúr legenda. Hazukit a Hamupipőke történetet választotta ki. Megkezdte tanulmányait a suliban, és megtanulja használni a mágiát.

Ajánlás:

Ennek az animének megint sikerül sok ismert történetet egybepakolni. Rakjuk a híres alakokat suliba, és meglátjuk, mi lesz. Ráadásul az alapmű idén februárban indult. Egy egyszerű mágikus szórakozás lesz, nem több, kicsit a *Little Witch Academia* jutott eszembe.



Miira no Kaikata

manga alapján

Stúdió:

8bit

Műfaj:

vígjáték, slice of life,
természetfeletti



Leírás:

A középiskolás Kashiwagi Sora egy hatalmas csomagot kap és csodálkozva néz rá. Önjelölt kalandor apja küldte, és mikor kinyitotta, meglepődve tapasztalta, hogy egy tenyérfényi múmia rejtőzik benne.

Ákárhogy nézzük ez az anime szórakoztatni akar, vígjáték a javából, így a jókedvre vágyóknak ajánlom elsősorban. A manga még fut, Utsugi Kakeru készíti, akinek ez az első mangája.

Ájánlás:

Mitsuboshi Colors

manga alapján

Stúdió:

Silver Link

Műfaj:

vígjáték, slice of life

Seiyuuk:

Hioka Natsumi, Kouno
Marika, Takada Yuuki



Leírás:

Három aranyos kislány folyton együtt lóg, és azt mondják, megvédik a város békéjét. Sokat szórakoznak, játszanak, rejtélyeket oldanak meg és elmennek az állatkertbe.

Ájánlás:

A Silver Link ismét egy hozzájuk közel álló animét nyújt: kislányok, akik arányosan elvannak. Nem is mindig kell ennél több a kikapcsolódáshoz. Ebben az esetben is futó mangáról van szó. A rendező Kawamura Tomoyuki, aki a *Kamigami no Asobi* rendezője volt.

Ramen Daisuki Koizumi-san

4-koma manga alapján

Stúdió:

Studio Gokumi, AXSiZ

Műfaj:

vígjáték

Seiyuuk:

Taketatsu Ayana, Hara
Yumi, Sakura Ayane



Leírás:

Koizumi egy rejtélyes és attraktív középiskolás diák, de amit kevesen tudnak róla, hogy egy rámen mester, és mindig keresi a legjobb rámenező éttermeket. Minden nap vadászatot van, hogy különféle helyeken a legjobb rámeneket és legjobb tésztákat egye.

Ájánlás:

Étel anime rajongók figyelem, itt a ti animétek. Ezúttal a rámen a középpontban. Rádásul lányok rámeneznek, ami külön öröm. A Studio Gokumi lesz az elkövető, aminél szeretik a cuki lányos animéket, mint a *Seiren*, a *Kiniro Mosaic* vagy a *Tsurezure Children*. A rendezői széket Setou Kenji kapta, aki dirigálta az *Gakusen Toshi Asterisk*et is.



Ryuuou no Oshigoto!



light novel alapján

Stúdió:

Project No.9

Műfaj:

vígjáték, játék

Seiyuuk:

Kanemoto Hisako, Sakura Ayane, Hidaka Rina

Leírás:

A történet egy fiatal fiúról szól, aki sógi mester. Egy nap egy 9 éves lány keresi fel, hogy a tanítványa legyen.

Ajánlás:

Ki szereti a sógit? Ki érdeklődik a sógi iránt? Ha érdekel a japán sakk, ez az anime neked érkezik. Szintén futó manga alapján készül, írja Shiratori Shirow, a *Nourin* mangakája, ami szintén kapott anime adaptációt. A rendező Yanagi Shinsuke, aki a *Project No. 9* stúdió rendezője, több címüket is dirigálta, mint a *Netogét*, a *Tenshi no 3P-t* és a *Momo Kyun Swor-dot* is.

Sanrio Danshi



egyéb

Stúdió:

Studio Pierrot

Műfaj:

iskola

Seiyuuk:

Saito Soma, Uchida Yuuma, Oosuka Jun

Leírás:

Oosaki Rio új középiskolába iratkozik, és néhány srác barátja lesz, akik hozzá hasonlóan rajonganak a Sanrio karakterekért. Egyikük felkelti a figyelmét.

Ajánlás:

Akik kedvelik a Sanrio karaktereket, mint például *Hello Kitty* és egyéb cukiságok, azok örömeiket lelik ebben az animében. A Studio Pierrot original animéje kellemes szórakozást nyújthat rövidtávon.

Slow Start



4-koma manga alapján

Stúdió:

A-1 Pictures

Műfaj:

vígjáték, iskola

Seiyuuk:

Naganawa Maria, Mineuchi Tomomi, Itou Ayasa

Leírás:

Hana Ichinose egy átlagos 16 éves, középiskolai diák. Azonban valami más benne. Egy év késéssel iratkozott csak be a suliba, amit a többiek nem tudnak, így keményen kell tanulnia, hogy felérjen az osztálytársaihoz.

Ajánlás:

Egy szórakoztató, cuki, moe lányos cucc, se több, se kevesebb. Az alap Tokumi Yuiko első mangája, amihez az A-1 Pictures talán nézhetők munkát hoz össze. A rendező, Hashimoto Hiroyuki tapasztalt az animeiparban, sok címben benne volt már a keze: *Accel World*, *Angel Beats*, *Code Geass*, továbbá rendezőként is a negyedik címe már ez. Korábbi sorozata pl. a *Gochuumon wa Usagi desu ka*.



Takunomi.



manga

Stúdió:

Production IMS

Műfaj:

vígjáték, slice of life

Seiyuuk:

Uchida Maaya, Komatsu

Mikako, Anzai Chika

Leírás:

A 20 éves Amatsuki Michiru Tokióba megy, hogy új karriert kezdjen. Úgy dönt, olyan házba költözik, ahol csak nők lakhatnak, ez a Stella House Haruno. Itt különböző korú és foglalkozású nők élnek, Michiru pedig mindig vidám, amikor van finom alkohol és hús.

Ajánlás:

Csak lányok egy házban. Nagyon szórakoztató műnek ígérkezik, ha a vicces oldalát fogják meg a dolognak, és miért ne tennének így. Mostanában sok anime készül webmangából, ez is ilyen, és Haruto Hino első műve. A Production IMS eddig harcos ecchikben utazott főként, mint a *Shinmai Maou no Testament* vagy a *Masou Gakuen*, nem árt egy icipici pályamódosítás. Kobayashi Tomoki fogja dirigálni a művet, aki az *Akame ga Kill!*, a *Hundredet*, a *Seirent* vagy az *Utagarumonót* is rendezte.

Toji no Miko



original

Stúdió:

Studio Gokumi

Műfaj:

akció, fantasy

Seiyuuk:

Kino Hina, Waki Azumi,

Oonishi Saori

Leírás:

Aratama egy ördögi teremtmény, ami megtámadja az embereket. A miköz kardjakkal űzik el ezeket a lényeket. Az ördögűzőket Tojiknak hívják, és az állam engedélyével hordhatnak kardot. Őt kiképzőiskola is létezik, ahol tanítják a leendő Tojikat. A napi sulis feladatok mellett megvédik az embereket is. Tavasszal az őt iskola versenyt rendez...

Ajánlás:

Lányok harcolnak rémisztő ellenségek ellen. Ismerős szituáció, számtalanszor láttunk már ilyet, aki szereti a hasonlókat, annak jól jöhet. Az anime original lesz, tehát várható hozzá befecsejtés, ami nem utolsó dolog.

Uchuu yorimo Tooi Basho



original

Stúdió:

Madhouse

Műfaj:

kaland

Leírás:

Egy kaland anime, melyben középiskolás lányok utaznak el a Déli-sarkra.

Ajánlás:

Meg kell mondjam, nekem ez az egy mondat már felkeltette az érdeklődésemet. Ráadásul a MadHouse készíti, ami garancia a minőségre. Vélhetőleg élvezetes is lesz. A rendező sem akárci, egy hölgy, Ishizuka Atsuko, aki a MadHouse saját embere, és számos címet irányított már, ilyen a *Hanayamata*, a *No Game No Life* vagy a *Sakurasou*, de dolgozott a *Monsteren* és az *Aoi Bungaku Seriesen* is.



Violet Evergarden



light novel alapján

Stúdió:

KyoAni

Műfaj:

dráma, fantasy

Seiyuuk:

Ishikawa Yui, Uchiyama
Kouki, Endou Aya

Leírás:

Orland professzor, a nyomdaipar befolyásos tagja új típusú nyomtatót fejleszt feleségének, hogy úgy is tudjon regényt írni, hogy nem lát. A gépnek egy szerethető formát adott, neve "Auto Memories Doll". A gép széles körben elterjed, és segíti a mindennapi életet, így a kifejezést azokra a nőkre használják, akik a gondolatokat szavakba öntik azok számára, akik nem tudnak írni. A történet egy fiatal lányról, Violet Evergardenről szól, és arról, hogy köti össze az emberek szívét.

Ájánlás:

A KyoAni animéket sokan várják, mivel a minőség változatlan, és igencsak élvezhető műveket tesznek le az asztalra. A Violet egy jövőbe kalauzoló anime, ami ígéretesen hangzik még a KyoAnitól is. Ráadásul egy befejezett light novel kerül adaptálásra. És ahogy lenni szokott belső rendező is lesz, Ishidate Taichi személyében, aki a *Kyoukai no Nanatát* is elkövette. Most kapja meg a rendezés lehetőségét másodjára.

Yuru Camp△



manga alapján

Stúdió:

C-Station

Műfaj:

vígjáték

Seiyuuk:

Touyama Nao, Toyosaki
Aki, Hara Sayuri

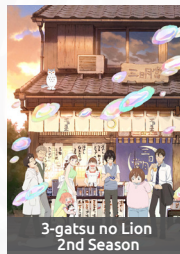
Leírás:

Rin szeret kempingezni, főleg azon tavak környékén, ahonnan remek kilátás van a Fudzsira. Nadeshiko biciklizni szeret olyan helyekre, ahol láthatja a Fudzsit. Rin és Nadeshiko együtt indulnak kempingtúrára, dobozos ráment esznek és élvezik a kilátást.

Ájánlás:

Kemping vagy túra kedvelők figyelem! Ez egy igazi csemege, nem sok ilyen anime van, ahol ez a fő téma. A *Yama no Susumét* tudnám párba állítani vele. Cuki lányok kempingeznek, és most végre nem csak a tengerpartot, hanem Japán más részeit is megismerhetjük. Reméljük, nem csak a Fudzsir lesz a lényeg. A manga még fut. Jó lenne, ha a C-Station tenne bele annyi energiát, hogy a tájak lenyűgözzenek.

Folytatások



3-gatsu no Lion
2nd Season



Dagashi Kashi 2



Nanatsu no Taizai:
Imashime no Fukkatsu



Overlord II



Szezonos animékről röviden

Írta: Catrin, Hirotaka

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



Catrin véleményei

Nagyon szenvedőre sikerült számomra ez az őszi szezon, amit sajnos a véleményeim minimalitása is prezentál. Alig van olyan cím, ami különösebben érdekelne vagy tetszene, olyan meg pláne nincs, amit hétről-hétre várnék. Mennyivel jobb ilyenkor a régi címeket pótolni vagy a kedvenceket újrázni. Ajánlom például a rajongók figyelmébe a *Yuri on Ice-t* (*AniMagazin* 35.), ami tavaly pont ilyenkor futott, így remek alkalom hétről-hétre nosztalgizálni a részeivel (ha valamit várok minden héten, akkor az ez).

Továbbá, hogy ne legyen totálisan lehangoló a szezonos címek tálalása, írok a nyáron futott *Made in Abyss*ről is, ami az év egyik legjobban sikerült sorozata lett. A nyári vélemények közül kimaradt, mert szezon végén kerítettem rá sort, így ismeretető helyett most itt mennék bele kicsit a részleteibe.

Az említettekén kívül két short animét is követek. Ezekről csak annyit, hogy az *Omiai*t kerüljük a jousei kedvelők, a *Chicchai-sant* pedig a BL kedvelők, mert semmi közük a bereklámozott zsánerekhez (bár lehet egyszerűbb lenne, ha annyit mondanék: mindenki kerülje ezeket). Illetve követem még a *Fét/Apokriptát*, amiről olyan szinten szenvedek, hogy nem kívánom kifejtetni.

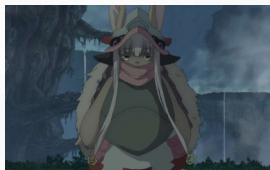
Made in Abyss

Különleges atmoszféra, jól és természetesen adagolt feszültség, emlékezetes pillanatok jellemzik az Abyss-t. A kis sziget elképesztően nagy mélységének feltárássára némi világ és karakter bemutatás után egy kislány, Riko vállalkozik, hogy édesanyja nyomdokaiba léphessen és találkozhasson vele. Szerencsére vele tart egy robotfiú, Regu is, aki a kicsit sem veszélytelen kalandban próbál vigyázni rá.

Nem is részletezném tovább az Abyss titkait, a folyamatosan árnyalódó rejtélyt és nehézségeket, amiken az utazók keresztül mennek, inkább nézzük a benyomáso-



kat. A karakterdizájn senkit se rettentessen el, ez nem egy új kodomo kaland-sorozat, hanem egy sötét, misztikus, olykor-olykor pszichológiai és drámai fantasy. A gyerek-karakterek pedig pontosan arra a hatásra játszanak rá, hogy a nézőben plusz feszültséget keltsenek, amiért ilyen fiatalon kell kínokat kiállniuk. Sokaknak lehet így az anime provokatív, megrázó, esetleg megható. Mondjuk mivel én már túl sok spoilerével találkoztam a megtekintése előtt, tudtam, mire számíthatok, így viszont a meglepetések és sokkhatás elmaradt minden hatásvadászatánál. Amiről meg kell hagyni, a remek rendezése miatt teljesen jól felépítette és illeszkedően naturalisztikusra sikerült. Ez mindenképp a cucc pozitívuma az izgalmas világán, gyönyörű látványán és zenéjén túl. Negatív lehet viszont sokaknál az altesti poénkodás, ami annyira nem is poénkodás... nálam sikeresen beleolvadt az atmoszférába (hogy aztán újra ki-zökkentsen, ajjaj), de túlhasználták és erőltették, mint eszökt. Nanachi, a nyúlserű lény és története érdekesebbre sikerült,



mint vártam. Viszont úgy éreztem a felvázolt és végül beteljesült kegyetlenkedése Rikóék eddigi szerencséjét ellensúlyozta. Persze bizonyos szempontból a lány sem úszta meg ép bőrrel az eddigi kalandokat, de bevállalósabb, drasztikusabb következmények is kerekedhetek volna a adott jelenetből.

A sorozat legnagyobb negatívuma, hogy a manga még fut, így a sztori teljesen félbe lett vágva, és csak reménykedhetünk a mielőbbi folytatásban. Nálam nem lett az év animéje, de mindenképp a jobb és emlékezetesebbek közé került. Beszippantó mélység ide vagy oda, ez így még kevés.

Animegataris

Erről tudni kell, hogy nem volt a terveim között, és még csak most kezdtem beérni az eddigi részeket, de Hirota szavai a genshikenes párhuzamokról lelkessé tettek. Egyszerűen szeretem az animésekről, otakuráról szóló cuccokat, ha azok ténylegesen a fandomról és a fanok hétköznapi animés hülyeségeiről szólnak.



A helyenként időtlenül megváltoztatott anime címes utalásokon kívül remekül működik ez a része a dolognak, itt is magunkra ismerhetünk a karakterek viselkedésében, beszédjében. A körítésért viszont nem vagyok oda: ez a túl színes, tucat moe sulis karakterdizájn, az a beszélő macska, az a csettintésre érzékeny komornyik... Persze valahol ez is reflektálás, de nálam inkább gagyibbá, gyerekesebb teszi azt a slice of life érzést, amit vártam. Viszont az anime nézős, véleményező, klubos, conos stb. témáik annyira mókások, hogy kikapcsolnak, megnevettetnek. Kár, hogy ilyen kettős érzést kelt, de lehet a szezon végére ebbe belerázódom.



Inuyashiki

Érdekelt, milyen lehet a Gantz alkotójának egy másik, befejezéssel rendelkező animéjét megnézni, a MAPPA tálalás pedig csak vonzóbbá tette. Végül semleges viszonyban lettünk: elég gyenge, amit cselekményként, akcióként, morális dilemmaként nyújt a cucc, de elnézegetem. Valahol tetszik az a kettősség, amivel próbálkozik, főként ha az öreg főhőst nézzük. De az egész csak a minél betegesebb és logikátlanabb hatásvadászatra megy rá, így pedig nem sok értelme van. A pszicho gyerek se több egy pszicho gyereknél... Lehetne ennél sokkal árnyaltabb is a cucc, helyette



viszont nézhetjük a kegyetlenkedést, és az öreg bénázós CG-jét, ami vagy mókás vagy farszt, és ennyi. A CG amúgy először nem volt vészes, azóta viszont részről-részre rosszabb. Az opening kreatív, kedvelem.

Just Because!

Uhh, túl random, túl érdektelen. Mostanság szeretek szezonban sulis barátokozós, romantikázós cuccokat nézni (pl. *Orange*, *Nijiro Days*, *Tsuki ga Kirei*, *Tsurezure Children*, *Konbini Kareshi*), de az utóbbi termékekből valahogy ez a leggyengébb. Pedig original, bármit ki lehetett volna belőle hozni. Magát a „középsuliból kirepülünk és elválunk” témát hiába lengették be, valahogy annyira visszafogottak és unalmasak a karakterek, hogy nem működik sem drámaként, sem slice of life-ként a cucc. Inkább a romantikára próbál építeni, több párlehetőséggel, akik eddig szenvedgetnek, de már kezd alakulni a dolog. Mindenesetre hasonlóan a Konbinihez ez az esetlen romantika sem



fogja javítani a cucc gagyiságát, főleg ilyen Tsuki ga Kirei kukiságok mellett.

Hoozuki no Reitetsu 2



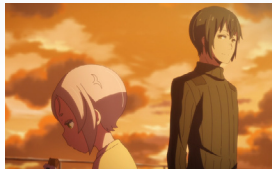
Teljesen hozza az első évad hangulatát, azt a kreatív fekete humort, ötvözve a japán folklórral. Szóval kellemes kikapcsolódás, bár kissé hangulat és éberség függő, ugyanis nem minden epizód sikerül kellően mókásra. Továbbá az sem biztos, hogy nekünk, nyugati nézőknek minden japánkodása ájtjon... Az OP és az ED megint telitalálat, a karakterek kedvelhetőek, a megvalósítás mesésen hangulos. Nem ültök le kellő lelkesedéssel elé, de végül a képernyőhöz szegez.

Kino no Tabi új sorozat

Más alkotók, más Kino élményt nyújtanak. Hanyagabb, összecsapottabb, súlytalanabb és műanyag lett. De, valahogy mégis sikerül neki 1-2 pillanat, jelenet vagy rész erejéig az ismerős Kino filozófiát és atmoszférát belengetni.



Nosztalgikus, melankolikus, hatásos, csak kár, hogy gyengébb, mint elődje. Mindenestre ezek is Sigsawa történetei (még ha lesz is visszatérő), amiket nagyon szívesen fogadok. (Csak tudnám, mikor érkezik egyszer a *Meg to Seron* regényének adaptációja és az *Allison to Lillia* - *AniMagazin* 31. - ráadás/lezáró sztorija).



Dragon Ball Super

És itt van a keresztem is... haha. Az univerzum-viadalon jelenleg Goku OMFG szintje hozott némi „üjdonságot” és nosztalgikus kakkoi faktort (hála egy-két közeli, jól kidolgozott artnak). Továbbá fejlődget-

nek a saiyajin csajok is... Broly-monsztává... és láthatjuk, ahogy a többiek néha benyögnek 1-2 félmondatot, és bekapnak 1-2 ütést. Ennyi. Valahol olvastam, hogy ez az arc tavaszig tart, utána még passz, mi lesz, de folytatják az fix. Ennél konkrétan nem szolgálhatok, mivel jelenleg nem fektetek annyi rajongást ebbe a cuccba.



Nah jó, kicsit hazudok: conon ugyanis megvettem a DBS mangát, az alap manga nosztalgizálásának nemrég értem a végére (még mindig imádom a Buu arc-ot!!!), és néha becsúszik 1-2 VegetaX Bulma doujin is... De ez a sorozat lassan háttérzajnak sem lesz megfelelő, annyira unom. Megint.

Szerk.: 2017. november 16-án elhunyt Tsuru Hiromi, több retrokarakter, köztük Bulma hangja. :(Nyugodjék békében!

Tervek a téli szezonra

- **Basilisk: Ouka Ninpouchou** - Az eredeti *Basilisk* (*AniMagazin* 26.) nagy kedvencem, így ennek is adok egy esélyt. Bár valószínűleg annak csupán egy olcsó,

újrahasznosított változata lesz...

- **Citrus** - Yuri művekkel kapcsolatban teljesen le vagyok maradva... Lehet nem ezzel a sorozattal kezdem el a pótlást, de nem feledek, hogy új cím érkezett a témában.

- **Fate/Extra: Shaft en' Kór** - A francba, új végzet... azt hittem az Apo után elmegy a kedvem, de igazából várok egy kis vigasztalást a Shafttól... hátha. (Vajon fel fognak mutatni bármi újat ebben az agyonrágott koncepcióban?)

- **Itou Junji: Collection** - Csábítanak hírhedt Itou-san rémtörténetei. Reménykedem némi találó horrorhangulatban, maximum pófára esés lesz a vége.

- **Karakai Jouzu no Takagi-san** - Mókás cukiságnak tűnik, csak félek, hogy nem a stílusom, így még nem döntöttem el, hogy szezonban követem-e. Az sem csábít, hogy még fut a mangája, viszont beleillene a sulis-romantikus anime vonalam folytatásába.

- **Koi wa Ameagari no Yoi ni** - Roman-tikus seinen manga adaptáció a noitaminA blokkban? Nézem. A látvány és a sztori is vonzó.

- **Kokkoku** - Ennek a sztorija és pszichológiai témája se hangzik rosszul a megállt világ koncepcióban. Lehet ezt későbbre hagynom... sajnos könnyen válhat az Inuyashikihez hasonló, értelmetlen kegyetlenkedéssé.

- **Sanrio Danshi** - Sanrio (Hello Kitty és társai) rajongó sulis bishik? Istenem...

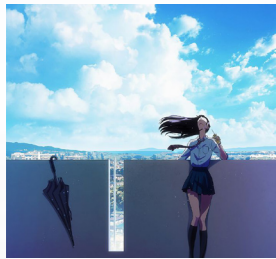
Lehet, a móka kedvéért belenézek, de úgy érzem nagyon gyengécske lesz.

- **Takunomi** - Huszonéves nők együtt laknak és piálnak. Igen. Gondolom ez short anime lesz (egyre több vedelős és kajálós érkezik ezekből).

- **Touken Ranbu: Hanamaru 2** - Uhh, ha már anno belevágtam, még nem szeretném itt feladni...

- **Violet Evergarden** - A sztori nem fogott meg különösebben, de a trailert látva elég vonzó a légkör, hát még a szépséges KyoAni látvány. Ezúttal egy light novelt adaptálnak, és felnőtt karaktereket kapunk.

- **Yuru Camp** - Nagy kedvencem a *Yama no Susume* (*AniMagazin* 34.) kirándulós anime, kíváncsi vagyok, a kempinges lányoknak mennyire sikerül azt a színvonalat megközelíteni (bár a dizájnjukért eddig nem vagyok oda).





Hirota véleményei

Animegataris

Egy anime az otakuráról, egy anime az animefanságról. Kinek mi jut erről eszébe? Hát persze, hogy az abszolút klasszikus *Genshiken*. Nos, az *Animegataris* a nyomdokaiba lép, ami többé-kevésbé sikerül is, bár a *Genshiken*hez képest néha elrugaszkodik a valóságtól, de csak animésen és vicces határokon belül.

Minoa új barátjával, Arisuval animeklubot alapít, amihez otaku társakat is talál, így olyan vitákba kezhetnek mint például, hogy az anime vagy az alapjául szolgáló manga/regény sikerült-e jobban. Esetleg, miért érdemes egy sorozatot a harmadik rész után is tovább nézni, de arra is animékkel példálózhatnak, hogyan vegyék észre, ha valaki érdeklődik irántuk...

És még sorolhatnám a felmerülő témákat, amik egész érdekesek, de mindig csak

a felszínt kapargatják és hamar lezárásra kerülnek. Viszont így nagyon sok minden elő jön a hobbival kapcsolatban, vagy beszélgetés vagy cselekmény-elem szintjén.

Az elmúlt részekben tetszett, ahogy bemutatták az otakuság alapjait, mivel Minoa nem animés, így még van is értelme néhány alaplodolog elmagyarázásának. A látogatás Akibába és a Comiketre nagyon jó kis részek volt. Sajnos azonban a diáktanács mániája a klub bezárásával kapcsolatban (mert az animeklub nem csinál értelmes dolgot) túlhúzott lett, pedig elsőre nem tűnt vészesnek. Igazán felhagyhatnának már a klub csesztetésével, bár katalizálja a sráccokat. A hatodik rész különösen tetszett, hogy olyan helyekre utaztak, amik megjelentek animékben, minden rajongói-szeretne ilyet.

Karakterekben nagyon sablonos a cucc, azonkívül, hogy otaku teljesen tucat jellemek. Bár rajongói-szinten van egyé-



niségük, valaki a light noveleket kedveli, valaki a shounen fightot.

A grafika korrekt, semmi extra, hozzá amit kell, a környezet szép, az animáció normális és még nem veszített a minőségéből.

Ha Minoát teszem a középpontba, akkor láthatjuk, hogyan lesz valakiből animefan, persze a sorozat egyszerű, szórakoztató módján.

Az Animegataris nézésekor külön öröm, hogy animés vagy, és ha épp lejtmenetben van a rajongásod, akkor ez visszahozza.



persze egy japán középsulis diák áll a középpontban, de azért még tegyünk hozzá egy zakkant nagy csöcsű csajt is a francia forradalomból.

A párbeszédnek teljesen jelentéktelenek, unalmas rébuszok monológjai. A karakterek, akik ezeket mondják, legalább ilyen érdekesek. A grafika sincs a toppon, elég részletszegény, az animáció is szaggat olykor. Már három rész alatt sikerült elérnie, hogy unjam és ez azóta sem változott. Persze néha kapunk egy harcot, hogy ne csak pofázásról szóljon az anime, de más haszna nincs.

Dies Irae

Ez az anime ROSSZ. Tökéletes és sokadik bizonyítéka annak, hogy lehet egy halom (itt európai) cuccot egybepakolni, és egy teljesen értelmetlen zagyaságot összehozni belőle. A történetből alig derült ki valami azonkívül, hogy 2. vh-s németek okkult mániája visszacsap a jelenkorra, és





Ilyenkor látszik, hogy hiába tapasztalt a rendező, ha az alapmű nem ér semmit. Hiszen Kudou Susumu rendezte a 4. GiTS Arise filmet, a K-t, a Magic Kaitót vagy a Mardock Scramble-t. A címválasztás is érdekes, a Dies Irae, egy egyházi ének a 13. századból, és bár valószínűleg a szövege/jelentése (Isten haragjának napja) ihlette az alkotót, sok hasonlóságot nem találtam eddig. A spórolás meg olyan mértékű, hogy endinget nem is rajzoltak.

Hoozuki no Reitetsu 2

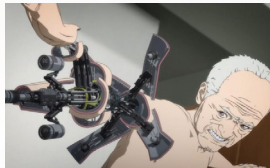
A Hoozukiban nem csalódtam, a második évad is ugyanolyan szórakoztató, mint az első. Mivel története nagyon nincs, így erről nem tudok mit mondani, az egyes epizódok szórakoztatóak. Van ugyan laposabb rész, de azok a bárgyú pófák mindig megmosolyogtatnak. Hihetetlen mennyi folklór elemet pakoltak bele egyébként ebbe a sorozatba, ezért is olyan népszerű Japánban. Maga Enma is egy ilyen elem, de ott van Momotaro vagy Amaterasu is.



Akik kevésbé vannak tisztában velük, azoknál értelemszerűen veszít értékéből a sorozat, de aki ismeri a karakterek hátterét, annak vicces. A grafika nagyon szép, bár itt sok helyszín nincs, ellenben azok nagyon díszesek, részletesek. Bár a szinkroncsapat megmaradt, más viszont lecserélődött. A Wit átdobta a projektet a Deennek, ilyen váltás gyakran megesik, más a rendező is, de ez nem okozott nagy veszteséget a sorozatnak. Egyszerűen feldob ez a cucc. Hoozuki minden részben megold valami gondot, ha már Enma nem képes rá, és persze teszi ezt a maga nyers módján.

Inuyashiki

Elégé kettős érzésem van ezzel a sorozattal kapcsolatban, bár inkább negatívra billen a mérleg. Lényegében arról szól, hogy kapunk két főszereplőt, egy fiatal és egy időset, akiből véletlenül ufótechnológiával robotok lesznek (a kinézetük és a tudatuk megmaradt), majd nézhetjük, mit kezdenek újdonsült erejükkel. Ami nagyon



jó az animében, hogy egy időse karaktert kapunk Ichiro személyében főszereplőnek, ez egészen egyedi, bár a családi dráma valahogy nem jött be. Továbbá érdekes még, ahogy Ichiro felfedezi, mire is képes és, hogy sokat bénázik. A gond, hogy még mindig bénázik.

Még azt is jókán találom, ahogy az anime bemutatja, hogyan lehet jóra és rosszra használni ezt a technológiát. Viszont ez túl fekete és fehér, egysíkú. Míg Ichiro másokon segít (mikor megtudja, hogy tud gyógyítani, bemegy a kórházba), addig Hiro pusztít vele. Ez az, ami nagyon nem tetszett: azért, hogy megtudja, emberemég, kiirt egy egész családot, utána meg



még egyet, plusz még a suliban is megöl pár diákot. Nyilván az érzelmek megnyilvánulása volt a célja, de utána több embert megölni még értelmetlenebb volt. A jakuzás rész teljesen lógott a levegőben, semmi magyarázatot nem kaptunk, miért szemelte ki a csajt a jakuza főnök. A Ganzt mangakájától nem várok finomkodást, de némi logikát igen.

A grafika nagyon szép, bár a CG egyre jobban kitűnik, pedig jó lett volna, ha megtartja a színvonalat, amit a MAPPA-tól elvárjuk. Az opening az, ami még nagyon kellemes, képileg egyedi.

Szumma vannak benne értelmes ötletek, de az egész üres és tartalmatlan.

Kino no Tabi

Van egy olyan elvem, hogy az olyan címekhez, amik régen jók voltak, inkább ne nyúljanak. Féltő, hogy rossz lesz a vége. Nos a Kino sem lett olyan jó, mint elődje. A Lerche nem rossz stúdió, de valahogy nem kapták el a hangulatot.





Teljesen felesleges a CG betétek is (Kino leszáll a motorról az CG, más nem). Bár az író Sigsawa nyilván nagyon örül az új adaptációnak.

Kino ugye városról városra ("országrol országra") jár, amolyan Kis Herceg stílusban. A 2003-as változatban azt szerettem, hogy nagyon jól bemutatták az egyes országokat, néha elég volt pár kép, és tudtuk milyen az ország, milyenek az emberek, és egyből átlőtt a hangulat. Itt ez nagyon foghíjas. Többnyire végigbeszéljük a részt, igaz a városról, de csak keveset látunk belőle, amit nagyon hiányolok. Az úszó város tetszett a legjobban ebből a szempontból.



Ami viszont még mindig jó a Kinóban, hogy remekül elgondolkodhatunk rajta, egy-egy ország miért olyan amilyen, és mindegyik hasonlít a miénkre valamiben (prezentál a miénkből valamit). A szolgálynos eset volt eddig a leggyengébb számomra.

Nem folytatás, nem előzmény, újrafeldolgozás lett a Kinóból, bár főként új történeteket kapunk, lesz a régiből is egy-egy epizód. Érthető egyébként az eltérő megvalósítási stílus, hiszen a teljesen készítő és seiyyu gárda is más.

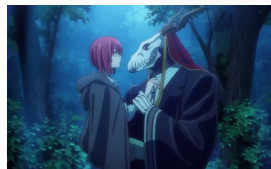
Mahoutsukai no Yome

Egyértelműen szezonkedvenc nálam. Elképesztően hangulatos, aranyos, kedves, szórakoztató. Bár van egy három részes előzmény OVA, nem szükséges a sorozathoz mivel jó pár évvel korábban játszódik annál. Anyiban hasznos, hogy megismerjük Chise tragikus gyerekkorát, és bevezet minket az anime világába.

A sorozat már a kamasz Chise életét mu-



tatja be, onnantól, hogy találkozik Eliassal, aki lényegében megveszi őt egy árverésen. Elias tanítványává és arájává választja, megmutatja neki a varázsvilágot, utaznak különböző tájakon. Az anime nagyon szép, a tájak gyönyörűek, nem gyors a történetvezetés, inkább a hangulattal, hatásaival akar lenyűgözni, ami sikerül is. A Wit Studio remek munkát végzett, mondjuk szépeket szoktak gyártani, amit a Production I.G testvérstúdiójától el is várunk. Erre csak rátesz a zenei oldal is, Matsumoto Junichi remek munkát végzett, pedig első animés munkája. A zenék fantasztikusan sikerültek, fülbemászóak, az opening nagy kedvencem, mindig dúdoló. A karakterek is



szerethetőek, Eliasnak hiába van koponya-feje, nyugodt fazon, és a seiyyut hallgatni is nyugtató. Amúgy valahogy minden karakternek kómas feje van, Chisével az élen, de nem zavaró. Nincs benne bugyuta karakter, felesleges fanservice, bár Titania melle már-már annak számít. Nagyon kíváncsi vagyok, milyen helyszíneket járnak még be - a macskás szitu nagyon tetszett -, és hogy a fő cselekmény vajon meddig jut el, mivel még fut a manga.

Ousama Game

Nem új keletű a "diákokat egymás ellen üsztő játékok" témája sem, ott az örök klasszikus Battle Royal vagy a Danganronpa, esetleg a Mirai Nikki, bár az kicsit csavart a koncepción.

Az Ousama Game sem különb. Kapunk egy osztályt, ahol megkezdődik ez a játék, a diákok pedig mailben kapják a napi feladatokat. Először csak kisebb feladatok kerülnek elő, mint pl. a csókol meg ezt, tapizd le azt.





Ha nem teszed, büntetést kapsz, ami leg-többször halál, így aztán durvul a dolog. Az első rész jól nyitott, az osztály felét ki is nyírták, de aztán ellaposodott.

Az Ousama Game két ötkötetes manga, ami két játékot mutat be, egyedül a főhős, Nobuaki azonos. Az animében mindkét mangasorozatot feldolgozzák, párhuzamosan egymás mellett, ami nem is baj, csak a súlyozás el van tolvá. A folytatás van jelennek beállítva, az első manga pedig a múlt, viszont a múlt sokkal dominánsabb a jelennél... Míg előbbinél sok mindent megtudunk, addig a jelen játékról kevesebbet, a karakterek is háttérbe vannak szorítva. Így kb. minden résznél mondhatjuk, hogy haladjon már a sztori, a múltnál úgyis tudjuk, hogy mindenki meghalt, mivel Nobuaki elmondta. Szóval ez a koncepció nem tetszik. Ha egyensúlyban lenne, akkor nem lenne gáz. Szerencsére a legutóbbi rész javított a helyzeten.

A grafika egyébként nem nagy szám. Nincsenek benne hibák, hozzá amit kell, de ennyi. A zene nem olyan rossz, az opening



és az ending is hallgatható. A karakterekben semmi érdekes nincs, csak annyira érdekesek, hogy várod, mikor ki és hogy hal meg. Pl. az egyik csaj totál értelmetlenül, mert a bünti kihirdetése előtt kiugrott az ablakon, pedig nem is kellett volna meghalnia... Most komolyan, normális? De az is előfordul, hogy a szereplőknek maguknak kell feladatot adni, és ahelyett, hogy olyat adnának, hogy vegyenek zsemlet a boltban, inkább bonyolítanak, és így is meghalnak. Szóval a legtöbb karakter nem is baj, ha meghal. Aki kedveli a témát, annak egyszer érdemes megnézni.

Kicsit előrevetítve, ami érdekel a téli szezonból

Basilisk: *Ouka Ninpouchou* - az előzmény animét és a regényt is nagyon szerettem, kötelező nézni, remélem legalább olyan jó lesz.

Fate/Extra: Last Encore - mert Fate. Pont.

Itou Junji Collection - szeretem Itou



mangáit, az *Uzumaki* nagy kedvencem, és bár az nem lesz benne, remélem, hogy jó horror animét kapunk.

Kokkoku - egy érdekes, kicsit talán komolyabb seinen, teszek vele egy próbát.

Uchuu yorimo Too! Basho - lányok a Déli-sarkra by Madhouse, érdekes koncepció, kíváncsi vagyok rá.

Violet Evergarden - a KyoAni megint valami jó dolgot rak össze, majd meglátjuk.

Yuru Camp - túrázni szeretek, így egy ilyen anime kihagyhatatlan.

Nem mondom, hogy mindet nézni is fogom, ez majd időtől függ, de igyekszem minél többet. Amit nem sikerül, az megy a plan to listára.





A nagy számok éve 5. felvonás

Pokémon karácsony, avagy hogyan ünnepelnek?



Kicsit bizzare volt, hogy 24 évesen Pokémont nézzek, de valahogy engem is elkaptott ez a Pokémon láz, így az 1000. epizódjára készülve (ami kb. most esedékes). Mivel vérszesen közeledik a karácsony, nem meglepő, hogy a cikkben leginkább a karácsonyi epizódokról fog szó esni, de lesz gyereknapi rész is, mivel ez a két (illetve Japánban három) ünnep került át a mi világunkból a sorozatába. Ha ez nagy számok éve cikk - márpedig az -, akkor kezdjük a számokkal (így stílszerűen a legnagyobb számokkal rendelkező animével zárom a nagy számok évét).

◇ Kezdetben volt a Pokémon sorozat kb. 274 résszel (hogy miért kb. arról majd a következő cikkben lesz szó), aztán jött az *Advanced Generation* (Haladó Nemzedék) 192-193 résszel, *Diamond & Pearl* (Gyémánt és Igazgyöngy) 191-193 résszel, *Best*

Wishes (ez már magyarul nem jelent meg) 142-146 résszel, XY (szintén nincs magyarul) 140-142 résszel és a *Sun & Moon* most tart az 50. résznél.

◇ Az amerikaiak előszeretettel hagyják ki a recap epizódokat, ezért nincsenek pontos számok. Ezekhez több, mint 50 special és/vagy OVA és/vagy ONA jön, ennek pontos száma azért nincs, mert van, hogy az amerikaiak levágtak 10 percet egy filmből és azt kiadták specialnak, vagy éppen összevontak kettő OVÁ-t egybe, vagy 3 részre vágtak egy TV specialt, így a japán és amerikai számok eltérnek.

◇ 31 főjáték, 13 mellékjáték, 4 Pikachu játék, 6 kártyajátékos (tcg) videójáték, 2 flipperes videójáték, 2 tetris, 8 Mystery Dungeon, 3 ranger, 4 rumble, 2 trozei és 19 önálló játék (köztük a Pokémon Go), 10 Pokémon mini játék kazetta (kis kvarcjáték, mint amilyen a kínai boltokban szoktak árulni, csak ez nem olcsó hamisítvány), 13 árkád gép (az egyik a 3DS-sel működik), 7 Sega játék, 3 Perdue Farms Windowsra, 3 Pedometer (nem én találtam ki, tényleg így hívják, olyan mint amilyen a Tamagochi volt, ha él még olyan, aki emlékszik arra), 6 amerikai gyártású, 9 letölthető játék (az első

még Nintendo Entertainment Systemre jelent meg, a többség pedig androidra és/vagy iOS-re), 3 Pokédex, 1 Pikachu DS: Tech Demo, 2 egyéb játék (amit nem Pokémonnak hívnak, de attól még az), végül pedig 5 Super Smash Brosban is szerepeltek ezek a zsebszörnyek. Ez összesen 156 játék (a kínai hamisítványokat, figurákat, plüssöket nem beleszámolva).

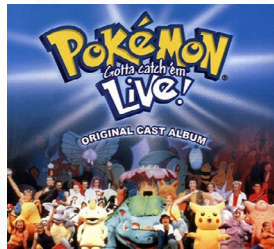
◇ Több mint 1300 szereplő.

◇ 34 önálló manga, ebből 5 jelenleg is fut, 25 a játékokat adaptáló manga, 4 az animét adaptáló manga, 24 a filmeket adaptáló manga (többnyire csak egy fejezetese), 17 kiegészítő manga (vagy az animéket vagy más mangákat folytató, esetleg éppen csak a világukban játszódó, netán parodizáló történet), 7 a kártyajátékhöz (tcg) készült manga, 29 yonkoma (négypaneles) manga (többnyire csak egy kötetese).

◇ 1 musical.
◇ 20 film és ezekhez specialok.
◇ CD: 6 single, 16 OST, 3 gyűjtemény angolul, 37 single, 53 OST, 21 gyűjtemény japánul és 2 OST magyarul.
◇ OP-ED: 29 japán opening, 87 ending.
◇ 802 Pokémon.

◇ magyar változat:

- 2000. november 9. - 1. film a mozikban.
- 2001. április 5. - 2. film a mozikban.
- 2002. január 29. - Pikachu nyári vakációjának és Pikachu mentőakciójának DVD megjelenése.
- 2002. október 16. - Mewtwo visszatér Special DVD megjelenése.
- 2004. március 28. - 3. film TV premierje.
- 2000-2004 - 1-3. évad amerikai változata vasárnap délelőtt az RTL Klubon.





- 2004. december 4.-2006. szeptember 6. - 1. és 4. évad amerikai változata minden este az A+-on.

- 2007-2009. 5-6. évad (Haladó Nemzedék 1-2. évad) amerikai változata hétvégén délelőtt az RTL Klubon.

- 2009 - 10-11. évad (Gyémánt és Igazgyöngy 1-2. évad) amerikai változata a Jetixen.

- 2010 - 12. évad (Gyémánt és Igazgyöngy 3. évad) amerikai változata hétköznap a Disney Channelen.

- 2011. március 19. - 4. film az RTL klubon.

- 2011. március 26. - 6. film az RTL klubon.

- 2011. június 16. - 5. film az RTL klubon.

- 2012 - 7. film a Filmbox HD-n és a Filmbox Pluson.

Pokémon legek 1.

◊ A legnagyobb pokémon: Wailord, 398 kg és 14,5 m magas.

◊ Legkisebb pokémonokból több is van: - Flabébé (10 cm és 10 deka) egyben a legkönnyebb is,

- Joltik (10 cm és 60 deka), ezzel be is került a Guinness Rekordok könyvének gamer kiadásába is 2012-ben,

- Cosmoem (10 cm és 1000 kg) egyben a legnehezebb is.

◊ A legrövidebb nevű pokémonok: Muk (a sár szó után [mud]) és Mew (a nyávogó hangja után) 3 betűvel.

◊ A leghosszabb nevű pokémon: Crabominable (rák crab és undok abominable szavak összevonásából, ami az undok hóemberből, azaz a jetiből jön) 12 betűvel.

◊ A legkisebb végső forma: Infernape (1,2 m és 55 kg), külseje és japán neve Son Gokuén alapszik.

◊ A leggyorsabb pokémon Deoxys.

◊ A legismertebb pokémon Pikachu (a most elemzett részekben csak ő és Psyduck állandó szereplő), neve a szikrázás hangutánzó szavából (pikapika) és a cincogásból (chūchū) ered.

◊ A leghosszabb angol címet a Best Wishes 40. része kapta: Movie Time! Zorua in „The Legend of the Pokémon Knight”! 52 karakterrel.

◊ A legrövidebbet pedig az első sorozat 160. része: Air Time! 8 karakterrel.

◊ A legrövidebb fejezet: YL014: Pidgootto Pick-Me-Up (8 oldal).

Amit a sorozatról tudni kell mielőtt belevágnánk, hogy két állandó szereplő van, Ash Ketchum (Satoshi), egy 10 éves fiú, aki pokémon mesterré akar válni, ezért útra kél, és Pikachu, az ő legjobb barátja (már 20 éve), egy kis sárga egyszerű villámfüpű pokémon, illetve azt, hogy egy olyan világban játszódik a történet, ahol állatok helyett zsebszörnyek, úgynevezett pokémonok élnek.

Essünk is neki, mint bolond borjú az anyjának. A gyereknapj részekkel kezdjük, amit öt karácsonyi rész követ.

Az első három elemzett részben a zenék azonosak, ezért előre veszem őket: **japán opening:** Mezase Pokémon Master, **japán ending:** Poketto ni Fantaji, **amerikai opening/ending:** I wanna be the very best, **magyar opening/ending:** A céloom az, hogy jó legyek.





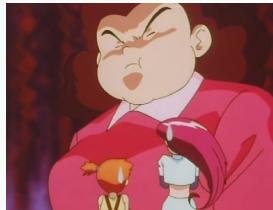
52. rész:

cím: A hercegnők csatája Princess vs. Princess げきとう!ポケモンひなまつり (magyarul: Vad csata! Pokémon lány fesztivál)

vetítés ideje: Japán: 1998. július 9.
Amerika: 1999. szeptember 4.

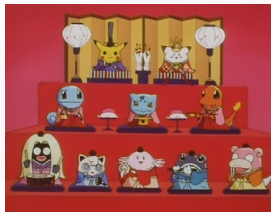
történet: Hercegnőünnepség napja van (nők és lányok napja), amit Misty és Jessie ki is használ. Teljesen véletlenül pont egy ruhaboltba mennek vásárolni, és egy kimónón össze is vesznek. Éppen ekkor hirdetik ki egy szépségversenyt, aminek náluk jobban már csak Brock örül...

pokémonok: Pikachu, Meowth, Lickitung (1. megjelenés), Arbok, Bulbasaur, Vulpix, Kingler, Pinsir, Cubone, Raticate, Primeape, Weezing, Fearow, Graveler, Tangela, Machoke, Parasect, Psyduck.



triviák:

- Fény derül Misty és Jessie múltjának egy részére.
- 1998. március 3-án akarták leadni Japánban, ami a lányok napja (雛祭り Hinamatsuri) volt. Hogy miért hiúsult ez meg, arról a következő cikkben lesz szó részletesen. A dátum a japán változatban többször is elhangzik, de az amerikaiban (magyarban) nem.



- A Jynx baba az eredeti színeiben tűnik föl.

- Utalnak arra, hogy Pikachu fiú, mikor Misty szatyrait viszi Ash és Brock társaságában.

- Misty utal rá, hogy Ash egyedüli gyerek.

- Az amerikai (magyar) változatban a nőknek minden ingyen van, míg a japánban csak kedvezményt kapnak.

- Az amerikai (magyar) változatban Misty és Jessie csak azt mondja a nőnek, aki elviszi a ruhát, amin veszekednek, hogy nem viheti el, a japánban leöreggasszonyozzák, és azért lesz ideges.

- A japán változatban megemlítik, hogy a Pokémon figura kollekció egy háromrészes Hina baba szett.

- A japán változatban Lickitung azért fejezi be a harcot, mert éhes, az amerikai (magyar) változatban nem indokolják meg.

- Fiorella Cappuccina az amerikai változatban utalás egy amerikai-olasz színészre, mivel olasz akcentust adtak neki, a japánban egy popénekesre utal, akiről a nevét (Takuya) is kapta.

53. rész:

cím: Miau a hős The Purr-fect Hero こどものひだよ!ぜんいんしゅうこう! (magyarul: Gyereknapi! Mindenki összeegyűlik!)

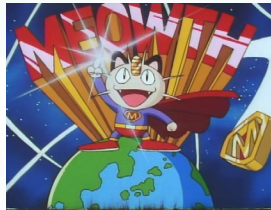
vetítés ideje: Japán: 1998. július 9.
Amerika: 1999. szeptember 11.

történet: Hőseink megérkeznek gyereknapon egy iskola-előkészítőbe (magyarul óvodába), és a Rakéta Csapat is. A gyerekek jól elvannak a Pokémonokkal, de egy fiú, Timmy egy Meowth-t szeretne, mivel az megmentette korábban az életét. Ekkor jön képbe a Rakéta Csapat, akik Pikachu helyett Timmy-t rabolják el, azonban van egy Meowth-juk.

pokémonok: Pikachu, Togepi, Meowth, Pidgeotto, Squirtle, Bulbasaur, Starmie, Staryu, Horsea, Goldeen, Psyduck, Geodude, Vulpix, Zubat, Onyx, Beedrill, Weezing, Arbok.

triviák:

- James Kashiwa-mochit eszik a gyereknapi visszaemlékezésében, a japán változatban. Bár nem rajzolták át, az amerikai változatban, s így a magyarban is, jégkrémként utal rájuk.





- Fény derül Jessie és James gyerekkorának egy részére.

- 1998. május 5-én akarták leadni Japánban, ami gyereknapi volt, és egybeesett a sorozat vetítési rendjével. Hogy ez miért hiúsult meg, arról a következő cikkben lesz szó.

- Az epizód tartalmaz egy szabályos Multi Harcot (azaz 4 pokémon küzd, és mindnek más a gazdája), amit a 3. generációban vezettek be.

- Először szerepel olyan Meowth, amelyik nem a Rakéta Csapaté.

- Amikor Meowth hősnék képzei magát, a japán és az amerikai (magyar) változatban is ugyanúgy az angol neve jelenik meg, továbbá öltözete elég egyértelmű utalás Supermanre.

65. rész:

cím: Karácsonyi ajándékok Holiday Hi-Jynx ルージュラのクリスマス (magyarul: Jynx karácsonya)

vetítési ideje: Japán: 1998. október 5. Amerika: 1999. december 11.

történet: A Rakéta Csapat csapdát állít a Mikulásnak, valamint Jessie elmeséli a Mikulás által okozott gyerekkori traumáját. Eközben Ash és csapata találkozik a Mikulás Jynx-szel, és segítenek neki hazajutni. Ám a Rakéta Csapat megelőzi őket.

pokémonok: Meowth, Jynx (1. megjelenés), Pikachu, Charmander, Squirtle, Starmie, Staryu, Goldeen, Psyduck, Lapras (1. megjelenés), Weezing, Ponyta.

triviák:

- Fény derül Jessie gyerekkorának egy újabb részére.

- Az amerikai (magyar) változatban Jessie olvassa fel a címet, míg a japánban Ash.

- A japán előzetes végén a „Mindenki kapjon Pokémont” helyett „Mindenki kapjon ajándékot” mond Ash.



- Jessie játéka, ami köré a bonyodalom szerveződik egy Acha Ningyou, ami Bruce Lee-re hasonlít.

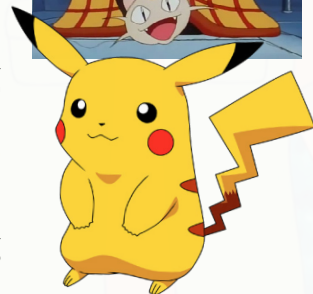
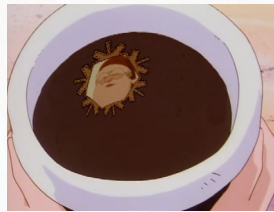
- A japán változatban a Mikulás neve bele van írva a csizmájába, az amerikai (magyar) változatban viszont a képe van behímezve.

- Egy japán hagyományra tett utalás benne maradt az amerikai változatban, amikor Meowth befekszik egy kotatsu alá.

- **SPOILER:** Az amerikai változatban (tehát a magyarban is) a Mikulás azért nem adja vissza Jessie megjavított babáját, mert nem hitt már benne, így nem tudta megközelíteni, a japán változat némileg logikusabb, hogy Jessieék már elköltöztek, mire készen lett vele.

- Jessie engedi ki James Weezingjét.

- Amikor Jynx a Psychóamortot használja, az amerikai (és magyar) változatban a nevet ismételteti, a japánban pedig a Pszicho szót.





A következő négy rész a *Pikachu Shorts* és a *Pokémon Chronicles* tagjai, melyek csak feliratosan léteznek magyarul:

Pikachu's Winter Vacation 1:

cím: Karácsony este Christmas Night クリスマスであそぼ! (magyarul: Játsszunk karácsonyosatl!)

vetítés ideje: Japán: 1998. december 22.
Amerika: 2006. november 25.



történet: Míg gazdáik elmennek, a pokémonok lerombolják a karácsonyfát, majd Pikachu leveri a biztosítékot is. De sikerül megmenteniük a karácsonyfát, amit végül Pikachu bebikáz.

pokémonok: Pikachu, Togepi, Squirtle, Bulbasaur, Vulpix, Psyduck, Ponyta, Jigglypuff.

zene: japán opening: Fuyuyasumi Fan Club, japán ending: Karafuru Fuyuyasumi, amerikai opening/ending: Pikachu's Winter Vacation.

triviák:

- A *Pikachu's Winter Vacation 2* japán címe megegyezik ennek a résznek az angol címével.
- Az amerikai változatban hőseink Oak professzor kunyhójában vannak, a japán változatban nem utalnak rá.

Pikachu's Winter Vacation 2:

cím: Stantler kis segítői Stantler's little helpers クリスマスの夜 (magyarul: Karácsony este)

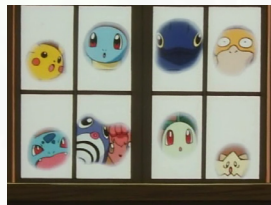
vetítés ideje: Japán: 1999. december 22.
Amerika: 2004. november 23.

történet: Hőseink álomra hajtják fejüket karácsony este, ám a pokémonjaik nem.

Csatangolás közben találkoznak a Mikulás-sal és a beteg Stantlerével, akinek gyűjtenek gyógygyövényt.

pokémonok: Pikachu, Togepi, Chikorita, Bulbasaur, Heracross, Vulpix, Poliwhig, Psyduck, Squirtle, Stantler.

zene: japán opening: Asobizumu Sengen, japán ending: Kurisumasu Ivu, amerikai opening/ending: Pokémon Holiday Rap.



triviák:

- Míg a Karácsonyi ajándékok részben Ponyta húzta a Mikulás szánját, itt már Stantler teszi.

Pichu & Pikachu's Winter Vacation 2001 1.

cím: Delibird dilemmája Delibird's Dilemma デリバードのプレゼント (magyarul: Delibird ajándéka)

vetítés ideje: Japán: 2000. december 22.
Amerika: 2006. június 17.

történet: Pikachuék lehölgölyöznak egy Delibirdöt az égről. Majd feldühítenek egy Skarmorit, ami gyorsan kiírja a történetből Meowth-t és Wobbafettet. Kiderül, hogy a pórul járt Pokémon ajándékokat próbált kiszállítani. Pikachu csapata segít neki összeszedni a szétszóródott ajándékokat.





pokémonok: Delibird (1. megjelenés), Pikachu, Totodile, Cyndaquil, Togepi, Chikorita, Bulbasaur, Geodude, Noctowl, Psyduck, Meowth, Wobuffet, Skarmory, Gloom, Aipom, Stantler.

zene: japán opening: White Dance, japán ending: Mō Sugu Santa ga Yattekurū!, amerikai opening/ending: Pokérap GS.

triviák:

- Csak Pokémonok szerepelnek, plusz a Mikulás.

Pichu & Pikachu's Winter Vacation 2001 2.

cím: Snorlax hőember Snorlax Snowman
ホワイトストーリー (magyarul: Fehér történet)

vetítés ideje: Japán: 2000. december 22.
Amerika: 2006. június 17.

történet: Pikachuék hőembert építenek, Totodile a legnagyobbat, ami végül hősnorlax lesz, és este életre kel, hogy egyen egy almát. A mese végére egy örvénybe kerülnek.

pokémonok: Seel, Dewgong, Psyduck, Chikorita, Togepi, Geodude, Pikachu, Cyndaquil, Bulbasaur, Totodile, Magikarp, Wooper, Mantine, Horsea, Seadra, Kingdra, Remoraid (1. megjelenés), Chinchou

(1. megjelenés), Tentacool, Tentacruel, Qwilfish (1. megjelenés), Dratini, Lapras.

zene: japán opening: White Dance, japán ending: Mō Sugu Santa ga Yattekurū!, amerikai opening/ending: Pokérap GS.

triviák:

- Részben a Fagyi a hőember című történeten alapul (amikor egy kalapot adnak a hőemberre, és életre kel).



- Ashnek látszik a karja, Brocknak pedig a haja, de Misty egyáltalán nem jelenik meg.
- A hősnorlax szája belül rózsaszín, ami nehezen összeegyeztethető a hó egyik sajátosságával, nevezetesen azzal, hogy fehér.

Véget értek az elemzések, ha ezek után Pokémont néznétek, feliratosan az Animecenteren, Superior fansubsnál és Animefordításokon, szinkronosan pedig indavideón találjátok őket. Továbbá elolvashatjátok a Nagy számok évének következő és egyben utolsó felvonását, amiben a betiltott Pokémon részekről esik majd szó.

Források:

wikipedia.org

<http://rajzfilmovezet.blogspot.hu/2015/04/pokemon-anime-magyar-orszag-tortenete-rtl.html>

animeaddicts.hu

<http://pokemonanimex.mindenkilapja.hu/html/23052943/render/pokemon-filmek>

pokemon.wikia.com

bulbapedia.bulbagarden.net

<http://www.top10hq.com/top-10-fastest-pokemon>





A Tsukino Talent Production



A seiyyuuk egyéb munkái kapcsán érintettem a fiktív idolcsoportok témáját. Az egyre népszerűbb jelenség egyik legismertebb képviselője a Tsukino Talent Production, aminek az együttese a 2016 nyarán futott Tsukiuta és a 2017 őszén megjelent Tsukipro The Animation avagy röviden Pro-Ani című sorozatokban is bemutatkoztak.

Azonban nem csak ez a két széria köthető a nevükhöz, ennél sokkal kiterjedtebb munkát folytatnak. A Tsukiuta és a ProAni kapcsán ezt próbálom bemutatni, illetve azt, hogy ez a két sorozat hogyan kapcsolódik egymáshoz.



Amikor 2016 végén bejelentették, hogy a Tsukiuta után a Tsukino Talent Production másik négy idolcsoportja is saját TV sorozatot kap, talán sokakban felmerült a kérdés, hogy mi köze egymáshoz a két műnek.

A seiyyuuk munkásságát bemutató cikkben egy fél bekezdésben értekeztem az egyre népszerűbbnek bizonyuló fiktív idolcsoportokról. Azok kedvéért, akik esetleg nem olvasták, röviden összefoglalva, a fiktív idolcsoportok nem mások, mint kitalált idolbandák valóságos zenéi karrierrel. A kiadók létrehozzák a bandákat, megalkot-

ják a tagokat, történetet, személyiséget adnak nekik, abszolút létezőként tekintik őket és mindezt megkoronázva muzikális seiyyuukat szerződtenek, akiket bevonnak a banda reklámozásába koncertekkel, műsorokkal és természetesen mindenféle lemezekkel. A seiyyuuk az adott univerzumban valóban idolbandaként viselkednek, mintha mi sem lenne természetesebb annál, hogy együttest alapítottak. Ebbe a vonulatba illik bele a Tsukino Talent Production munkássága is.

A kiadót 2000. január 1-jén alapították meg, de igazi hírnévre évekkel később tett szert, a Tsukiuta sorozat indulásával. Nem csak az idolok, de a kiadó is kapott egy érdekes háttértörténetet. E szerint a vállalat elnöke az eléggé titokzatos Tsukino Mikoto. Róla annyit lehet róla tudni, hogy gazdag, befolyásos és remek kapcsolatokkal rendelkezik. Erős személyiség, jó viszonyt ápol az idoljaival, és néha saját maga komponál nekik dalokat. Ez remek sztori, azonban mi a helyzet a valósággal? A következő sorokból ez is ki fog derülni.

A Tsukiuta sorozat 2012-ben kezdődött és hivatalosan a Vocaloid család tagja, hiszen a zenéket igazából a Vocaloid zeneszerzői írták. Ők a csapattagok producerei, mindegyikük egy fiút és egy lányt menedzsel. **Satsuki ga Tenkomori** DJ és szabadúszó zenész, a december havi idolok dalírója. **Machigerita** főleg a hor-

rorzenéről ismert, és néha áthangszerel egyes Visual Kei dalokat. Itt a januári idolok zenéit menedzseli. **Nijihara Peperon** a japán youtube, a Niconico egyik producere civilben, a Tsukiuta szériában a februári idolok zenéjéért felel.

Yuuyu több műfajban is alkotott már, tapasztalt BMS használó és ő is szívesen hangszert át dalokat. Magának Hatsune Mikunak is írt zenét, itt pedig a márciusi idolokért felelős. **ChouchouP** az áprilisi idoloknak ír zeneműveket, legismertebb dala az „E? Aa Sou.” címet viselő alkotás.





Nem egy jól ismert producer, aki főleg a jazz és a ballada műfajaiban alkot szívesen, és gyakran használ hegedűt és zongorát a dalaiiban. A májusi idolok zenéjét szerzi. A júniusi idolok zeneszerzőjének, **Yuyoyupe**-nek a rock és a metal a kedvenc műfaja. Már 2008 óta alkot, és dalai közül a Leia Hatsune Miku 2013-as Mirai címet viselő koncertjén is felhangzott. Hitoshizuku×Yama△ valójában két személyt takar: Hitoshizuki a férfitagja a csapatnak, míg Yama△ a nő. Az ő dalait a júliusi idolok éneklék. **UtataP** vagy közismertebb nevén t.Komine szintén egy népszerű zeneszerző, ráadásul ő hivatásos zenész. A saját munkáját „hangtervezésnek” definiálja, az egyik vezető Vocaloid zeneszerző. Ő



Six Gravity



Fluna

maga nem ír dalszövegeket, ezért gyakran dolgozik együtt tehetséges szövegírókkal. Az augusztusi idolok dalai köthetők a nevéhez. A szeptemberi idolok producere **John-san**, vagy civil nevén Takizawa Akira. Mivel róla még lesz szó a későbbiekben, most legyen elég annyi, hogy nem csak ír dalokat, hanem saját lemezt is adott már ki.

Az októberi idolok dalait **takamatt** írja. **Kikuot**, aki a novemberi idolokkal dolgozik, kissé sötét hangvételű, mégis pompás

zenéiről ismerik. Az egyedi hangszeres textúrák, a hangeffektek használata, a dalok harmóniája valamint a részletekre való hatalmas figyelem egyedi hangzást ad a zenéjének.

Jelen pillanatban négy csapat alkotja a szériát. A **Six Gravity** és a **Procellarium** a két férficsapat, a **Fluna** és **Seleas** pedig a két női. Kezdetben minden hónap kapott egy férfit és egy nőt, akik Drama CD formátumban mutatkoztak be. A lemezeken a dalok mellett egy hosszú monológ volt

az adott szereplőtől, amiből sok mindent megtudhatunk az illető hölgyről vagy úrról. Ezt követték a férfi duett CD-k, amik a monológ CD-k mintáját követték, csak ezúttal a dal mellett történeti rész volt a két úrral a főszerepben. Az azóta eltelt időben több, a két férficsapatot középpontba helyező CD látott napvilágot és ez fektette le a Tsukiuta univerzum alapjait. Ezekből a CD-kből ismerhetjük meg a tagok egymáshoz való viszonyát, a munkához való hozzáállásukat és a magánéletük egy-egy szeletét.

Ahogy az a lemezekről kiderült, a fiúk Japánban már befutott sztároknak számítanak, fényesen felfelé ívelő karrierrel. A Six Gravity élén az egyetemista **Mutsuki Hajime** áll, avagy a fekete király, aki **Toriumi Kousuke** szövegezte meg. A hűvös eleganciával és veszedelmes vonzerővel bíró fiú a január hónapot szimbolizálja és egyfajta apafigura a csapat életében, aki szerető szigorral igazgatja a fiúk útját, miközben állandóan próbál jobb csapatvezetővé válni.

A Procella frontembere a novembert szimbolizáló **Shimotsuki Shun**, a fehér démon, őt **Kimura Ryohei** kelti életre. Igazi egyéniség, akinek minden megmozdulása aranyat ér, mindig szintet visz a jelenlétével az életbe.



John-san és Terashima Junta



Procellarium



Seleas



Mutsuki Hajime és Shimotsuki Shun

Egészen különleges képességek birtokában van, remekül átlátja az élethelyzeteiket, hihetetlenül titokzatos és hatalmas Hajime-rajongó. Olyannyira, hogy állandóan kértéltől megjegyzésekkel bombázza Hajimét, belépett a hivatalos Hajime FanClubba, a szobájában pedig pikáns kis titkot őrizget imádjátával kapcsolatban. Az együttesekben a fent nevezett urakon kívül olyan seiyuuket hallhatunk, mint **Aoi Shouta**, **Ono Kensho**, **Kondo Takashi**, **Kakihara Tetsuya**, **Hatano Wataru**, **Masuda Toshiki**, **Kaji Yuuki**, **KENN**, **Hosoya Yoshimasa** vagy **Maeno Tomoaki**.



A női csapatok kicsit mások, hiszen a fiatal hölgyek Holdon élő Istennőtanoncok, és az idolkodás csak egy része a tanulmányaiknak, aminek a végén dől el, hogy a tanoncokból ki lesz a legméltóbb arra, hogy az új Holdistennővé váljon. Sajnos a lányok vonala jóval kevesebb figyelmet kap, mint a népszerűbb fiúké, ezért az ő közös történetük kevésbé kidolgozott és bizony nehezen összeegyeztethető a fiúk mindennapi életét bemutató ívvel.

A Sales vezetője a novembert megjeleltő hölgy **Tendouin Tsubaki**, aki **Uesaka Sumire** hangján szólal meg, míg a Fluna élen a januárt jelképező **Hanazono Yuki** áll, akinek **Imai Asami** kölcsönzi a hangját. Mellettük szerepel a szériában **Kanemoto Hisako**, **Mako**, **Ookubo Rumi**, **Nonoka Ai**, **Uchiyama Yumi**, **Satou Rina**, **Ishigami Shi-**

zuka, **Ootsuba Yuuka**, **Fukuhara Kaori** és **Kurosawa Tomoyo**.

A készítőik szeretik párokba osztani a szereplőket, hiszen nem csak a fiúk és lányok vannak kettesével, hanem a csapatokon belül is meg lehet találni ezeket a partnerkapcsolatokat. Sőt, a lányok és fiúk kapcsolata sem csupán a hónappárokról korlátozódik. Kisaragi Koi a Six Gravityből és Kisaragi Ai a Flunából testvérek, közeli barátságok alakultak a négy csapat tagjai között, illetve Tsubaki, akárcsak Shun, hatalmas rajongója Hajimének, és ugyancsak tagja annak a bizonyos fanklubnak.

Romantikus viszonyok viszont sehol nincsenek az univerzumban, így a szerelmesebb lelkületű nézők sajnos itt hop-

pon maradnak e tekintetben. Azt, hogy anime készül a szériából 2014 végén jelentették be, azonban már akkor közölték, hogy bizony 2016-ig várni kell erre. Ám addig sem maradtunk Tsukiuta nélkül, hiszen a lemezek és CD-k mellett folyamatosan újabb illusztrációkat kaptunk, valamint a kiadó

szépséges zenés videókat kezdett kiadni az éppen aktuális lemezekhez. És ezek mellett megalakította a Side bandákat.

A Tsukiuta széria sikere ösztönözte arra a Tsukino Talent Productiont, hogy újabb együtteseket hozzon létre a Tsukiuta mintájára. Természetesen itt sem maradt el a háttértörténet, ami szerint 2015-ben a TsukiPro egy meghallgatást írt ki együttesek számára és ezen a **SOARA** nevű, iskolásokból álló együttes, illetve a **Growth** nevű banda nyert. Kezdetben Side S és Side G néven futottak, később ők lettek az **ALIVE** széria. A SOARA kicsit populárisabb irányba viszt minket, hiszen fülbemászó, könnyed dallamok csendülnek fel az előadásukban.





A banda vezetője és a dalok írója **Oohara Sora**. Erős és élénk fiatalember, aki hajlamos előbb cselekedni, mint gondolkodni. A szülei zeneszerzőként dolgoznak, ezért nem meglepő, hogy a zene szeretete végigkísérte a gyerekkorát.

A Growth a különlegesebb dallamvilág iránt érdeklődőknek nyújthat néhány kellemes percet, hiszen ők mindig valami nagyon érdekes, nem mindennapi dallal állnak elő, amit megkoronáz a szöveg. A Growth frontembere **Eto Kouki**, egy jóképű, karizmatikus fiú, amilyen herceg típus. Szorgalmas, komoly és célratörő, ez pedig a Growth kiváló vezetőjévé teszi. Gazdag családból származik, ám egy ideje egyedül él, éppen ezért nem afféle ifiúr benyomását kelti.

A fiú igencsak ért a házimunkához és szakképzett szakács, ráadásul ő fedezte fel a Growth lelkét, **Fujimura Mamoru**t, aki a zenét írja a csapatnak. Az árva fiú, annak ellenére, hogy vér szerinti családja nincs és sokáig munkanélküli volt, megőrizte a jókedvét és vidámságát. Egészen különleges világnézettel rendelkezik, és ez tükröződik a zenéjében is. Kouki nem csak a bandában adott neki helyet, de az életében is azzal, hogy befogadta a lakásába.

Szintén 2015-ben kezdődött az **SQ széria** története. Ebből az S az a **SolidS** nevű csapat. Ők a vagányabb, belevalóbb, kissé rockosabb hangzásvilágú dalok kedvelőit vonzhatják a zenéjükkel. **Takamura Shiki**



Nogami Shu és Nakamura Shuugo

a SolidS vezetője és producere is egyben, aki a benne rejlő szenvedélyt hűvös viselkedéssel palástolja. Ő már a SolidS megalkulása előtt is idolként dolgozott, de konfliktusba keveredett a korábbi bandatársaival, ami a feloszlásig fajult. Mielőtt a SolidS tagjaként újra debütált a Tsukino tehetségkutató egyik névtelen alkalmazottjaként kereste a kenyerét. 2016 nyarán mutatkozott be a Q, azaz a **QUELL**, akiknek a balladáit gazdag érzelmekkel és letisztult dallamokkal lehetne jellemezni. **Izumi Shu** vezet a négytagú együttest. Egy meglehetősen nyugodt, megbízható fiatalember, leszámítva életének azt a pontját, mikor – használjuk ezt a kedves szót a magához rabolta helyett – befogadta a Mamoruhoz hasonlóan árva, Szapporóból származó



Kuga ikrek (seiyuuk a bal oldali képen)

ikreket. Régen egy csapatban volt Shikivel és azóta is nagyra becsüli a barátságukat.

Érdekesség, hogy míg a Tsukiuta szériába inkább tapasztalt hangszínészeket kértek fel, addig ezekben az együttesekben több fiatal tehetségnek adtak lehetőséget a bizonyításra, így **Furukawa Makoto**, **Ono Yuuki**, **Murata Taishi**, **Saito Soma**, **Yamashita Daiki** vagy **Hanae Natsuki** mellett szép számmal olvashatóak kezdők nevei. **Toki Shunichi**, **Nogami Sho**, **Nakamura Shuugo**, **Sawachiro Chiharu**, **Yamaya Yoshitaka** és **Umehara Yuuichirou** ezen feltörekvő tehetségek táborát gyarapítja.

A bandák alakulását szintén remek történetek kísérik, azonban nyilván nem **Toyonaga Toshiyuki** és **Terashima Junta**, Sora és Mamoru seiyuu írják ezeket a

dalokat, annak ellenére, hogy mindketten dolgoznak dalszerzőként is, ahogy **Eguchi Takuya** és **Takeuchi Shunsuke** sem csapott fel másodállásban TsukiPro dalszerzőnek. Az Alive széria és a SolidS számlait John-sannak köszönhetjük, aki a TsukiPro egyik vezető menedzsere lett az elmúlt években. Ő, mint korábban jeleztem, Tsukiuta dalszerzőként kezdte, viszont mostanra majdnem teljes egészében a TsukiProra és a három együttesére koncentrált. Persze a Tsukiuta szériát sem hagyta sorára, hiszen továbbra is az ő dalait énekli a Procellából Yoru és a Seleas-ból Akane, ő írta a Tsukiuta egyik endingjét és részt vett a Tsukiutát lezáró közös dal, a Tsuki no Uta megírásában. A QUELL zenéjét **Hama Takeshi** szerzi.



Mint ebből is látható, a fiktív idolcsoport rajongói egyfajta alternatív valóságban léteznek. Tudják, hogy John-san és Hama Takeshi írja a zenéket, mégis elfogadják, hogy a ProAni világában ez nem így van. Azt is tudják, hogy egyik idolcsoport sem létezik a valóságban, de mikor elmennek egy-egy seiyuuk adta koncertre, akkor ők a SOARA vagy a Growth koncertjére mennek és a seiyuuk is abszolút úgy kezelik magukat, mint a SOARA és a Growth tagjait a TsukiPro égisze alatt.

Hogy a Side csapatok is animét kapnak, az 2016 decemberében derült ki és nem is vártak sokat a megvalósítással, hiszen már az őszi szezonban láthatjuk őket. Mielőtt azonban kicsit beszélünk a sorozatokról, még tartozom két TsukiPro projekt bemutatásával.

A **GEKIDAN ALTAIR** széria is tehetségkutató volt, azonban ellentétben a SOARA

és a Growth esetével, ahol meghallgatás útján választották ki a seiyuukat, itt valódi tehetségkutatóról volt szó és nem csak a rajongók kedvéért szótték bele a bandák sztorijába ezt a történeti szálát. Tehetős fiatalok jelentkezhettek, és közülük jelölték ki, kiknek szeretnének esélyt adni a debütálásra a Tsukipro Music Grandprix 2016 nevű rendezvényén. 13 fiúra esett a választás, ám időközben csak 12-en lettek és ez a lemorzsolódás bizony nem is csoda, hiszen elég kemény feltételeket támasztottak a srácok felé. Rendszeresen megkérdezik a közönséget, hogy kiket szeretnek a legjobban, és aki nem kerül be a top 10-be, egy darabig nem folytathat zenei tevékenységet. Ennek az állandó versenyhelyzetnek és nyomásnak az ellenére úgy néz ki, hogy a résztvevő seiyuuk karrierje szépen lassan beindul, hiszen többen is szerepeltek már animékben. **Fudemura**

Eishin például játszott a **Nanbakában** vagy a **Tsuki ga Kireiben**, **Ichikawa Taichi** a tavaszi szezonos **Kabukibu!** főszerepét kapta meg, **Inoue Yuuki** a nyári szezonos **Tenshi no 3P!** című sorozat főszereplőjét szolgáltatta meg és **Tokutake Tatsuyát** a nyáron futott MAPPA széria, a **Kakegurui** címszerepére kérték fel. Ebben a projektben három banda található, ők nem mások, mint a **Rigel**, a **Regulus** és a **Sargas**.

Végül, de nem utolsó sorban itt a **The Wizard of Twins: Lico & Gli**, ami a Glico nevű, nasikat gyártó céggel való együttműködés keretén belül valósult meg. A történet két főszereplője a varázsló ikerpár **Lico** és **Gil**. Eredetileg kabalafigurának szánták őket, de mostanra egészen szép kis háttértörténetet kaptak, és újabb karakterekkel egészítették ki a sztorit. A TsukiPro a többi szériával ellentétben itt

csak a dalokat írja és nem a történetet. A két főszereplőnek **Shimazaki Nobunagát** és **Minase Iorit** kérték fel.

És akkor, ahogy ígértem, térjünk rá az animékre. Az indulás előtt nem volt biztos, hogy különálló szériaként kezelik őket, vagy belekötik az univerzumba, és egyfajta spin-offként jelentetik meg, ám az első rész világossá tette, hogy az utóbbi mellett döntöttek a készítőik, így nem tudok a Tsukiuta nélkül beszélni a ProAniról.

Azzal egy időben, hogy kiderült, hogy a Tsukiuta a 2016-os nyári szezonban debütál, azt is bejelentették, hogy a két lánycsoport itt nem fog fontosabb szerephez jutni, illetve, hogy minden résznek más karakter lesz a főszereplője, így az együttesek tagjainak történetén keresztül rajzolódik ki a két főcímszám közös meséje.



Brigel



Regulus



Sargas



Lico&Gli



Altair seiya

Ez első hallásra adott némi aggodalomra okot, nehogy a monológ CD-ket animálják meg, de szerencsére a készítőket sem ejtették a fejére, így inkább a csapat CD-k tematikáját követték, miszerint egy vagy két karakter volt ugyan a főszereplő, de a többiek is részt vettek az eseményekben, amit a két együttes közös nagykoncertjére építettek. Sajnos a jól kitalált alapkoncept ellenére nem mindegyik szereplőnek jutott ugyanannyi képernyőidő, és volt, akít kevésbé ismerhettünk meg a többieknél. Aztán a sorozat a CD-ken bemutatott szakmai és magánélet egyensúlyát kicsit felborította, hiszen egy részében voltak ugyan szakmai kihívások, de egy másikban inkább a nyugisabb, eseménytelenebb slice of life dominált a természetfeletti résszel kiegészülve. Ez volt a másik nagy bökkenő. A sorozatot érezhetők inkább azoknak ké-

sztítették, akik már ismerik a szériát és nem csak a fiúkat, hanem az Istennőket is. Sok, pusztán az animét ismerő nézőnek kifejezetten zavaró volt, hogy így keverték bele a lányokat, illetve a velük járó természetfeletti vonalat. Persze az érem másik oldala, hogy egy 12 részes sorozatba elég nehéz azt a rengeteg órányi CD-anyagot belesűriteni, ami a négy csapat fennállása óta született,

így nyilván dönteni kellett, kiket szeretnénk elsősorban megszólítani, a készítő pedig úgy döntöttek, hogy a biztos vásárlóknak kedveskednek ezúttal. Ugyanakkor, ami nagy erénye a műnek, hogy két, szerethető tagokból álló bandát mutat be, akik érezhetően közel állnak egymáshoz, és azonnal egymás segítségére sietnek, ha úgy látják, ez szükséges. A családi hangulat és baráti rivalizálás egy olyan légkört teremtett, ami a nézőket is szinte a Tsukiuta csapat részévé tette. Zenés sorozathoz méltón több dal hangzott fel a sorozatban és néhány CD-dallam is felszendült. Az ending minden rész végén változott, így összesen 12 dalt hallgathattunk meg, az utolsó rész végén pedig a két csapat közös dala, a Tsuki no Uta zárta le a művet. Összességében, mint a CD sorozatok ismerője én elégedett voltam, de úgy vettem

észre, azok, akiknek ez volt az első alkalmuk találkozni a Tsukiutával, elég vegyes érzésekkel álltak fel a sorozat előtt. A ProAni a 2017-es őszi szezonban követte a testvérsorozatát és már a megjelenés előtt elég sok információt lehetett tudni róla. Az alkotást a Pierrot stúdió helyett a Yowamushi Pedal című biciklis shounen sport sorozat írójának másik művét, a boszorkányos romantikát középpontba helyező Majimoji Rurumót és az amnéziás lányról mesélő Isshuukan Friends-t adaptáló PRA és az AZ Creative stúdió animálja. A sorozat vezető rendezője Motonaga Keitaro, a rendező Matsumura Juria lett, és nem más állítja össze, mint a Koe no Katachi (*AniMagazin 38*) kitüntetett forgatókönyvírója, Yoshida Reiko. A Tsukiutával ellentétben itt nem egyes karakterek, hanem a bandák együtt kapják meg a részek főszerepét. Mindegyik bandának három rész jut, valamint négy openinggel és csapatonként három endinggel is büszkélkedhet, tehát összesen 16 dalt fognak bemutatni. Az openingek, illetve a koncertrészletek a Tsukiutához hasonlóan CG-vel készülnek, de a SOARA hangszeres részeit az elkészítésében igazi zenészek segítettek. A közönséget pedig a valódi rajongók keltik



Soara

életre, hiszen a korábbi, a seiya group közreműködésével lezajlott koncerteken felvett hanganyagot használják az anime koncert-rezseinél. Az anime másik különlegessége az, hogy úgynevezett valós idejű, tehát ami a mi időnk szerint ősz, az az animében is ősz. A konkrét történet az első részben valószínűleg fel. Akárcsak a Tsukiuta esetében, itt is egy koncertre fűzik fel a sorozatot, méghozzá a Boudokanban zajló kétnapos nagykoncertre. Az első napon a Tsukiuta négy csapata, míg a második napon főszereplőink lépnek fel. Ezzel és Hajime, illetve Shun megjelenésével megteremtették a két sorozat közötti kapcsolatot. A szóban forgó TsukPro live egyébként, mint ahogy fentebb írtam, a való életben is létező esemény. 2018-ban immár harmadik alkalommal rendezik meg a főszerepet játszó seiya group közreműködésével.



Quell



Soara & Growth

Ami nagyon érdekesnek bizonyult az első részek alapján, hogy jó pár jelenetben utaltak arra, hogy valóban a mi időnk szerinti jelenbe tették a szereplőket. Ez legjobban a SOARA részében figyelhető meg. Ahogy az a bemutatkozásnál is kiderült, Nozomu és Ren egy évvel fiatalabbak, mint a másik három tag, így bár középiskolában találkoztak, volt egy tanév, amikor a három nagy egyetemista volt, a két kicsi pedig a középiskolát gyúrte. Az animében Ren és Nozomut egyetemistaként ismerhetjük meg, szóval ók tavasszal valóban elbállagtak a középiskolából.

Ugyanilyen érdekes jelenet bukkan fel a QUELL részében. A QUELL a legfiatalabb a négy csapat közül, alig egy éve jelentették meg csak az első kislemezüket. Míg a másik három csapat esetében érezhető volt, hogy ők valóban összeszokott társaság, régi ismeretsséggel, könnyed évődésekkel, addig a QUELL négy tagja között kissé óvatos viszonyok vannak, annak ellenére, hogy kedvelik egymást és egyre inkább

felveszik egy család érzetét. A másik, amire érdemes egy pillantást vetni, az szintén a QUELL részében a nyilvános felvétel. A Sunshine City Ikebukuróban egy valóban létező helyszín és ezek a nyilvános felvételek sem ritka események, amiken szívesen részt vesznek a fanok. Itt azonban azt láttuk, hogy voltak ugyan érdeklődők, de nem olyan magas számban. Ez két dolgot jelenthet: az animátoroknak nem volt több néző megrajzolására idejük vagy ezzel is jelezni akarták, hogy az éppen csak szárnyait bontogató QUELL és annak is a három, idolszakmában tapasztalatlan tagja nem tud magának egyelőre jelentősebb rajongótáborot. A Growth részében, mikor Kouki megjegyezte, hogy két éve alakultak, valóban így igaz, hiszen, ahogy írtam is, 2015-ben debütáltak.

Sajnos vagy nem, a valós idő azzal is jár, hogy megint inkább az univerzum rajongóinak kedveznek a feldolgozások. Ahelyett, hogy bemutatnák a csapatok alakulását, inkább a mindennapi, közös



Soara album

életükre koncentrálnak, és máshova rejtik a múltat. A Tsukiutára és a TsukiPróra is érvényes, hogy a dalok és a történeti részek nagyon egymásra épülnek, hovatovább sokszor a dalok önmagukban megállnak történetként. Ez nyilvánvalóan igaz az animére is. Mindkét dalszerző osztott meg olyan kulisszatitkokat a nézőkkel, ami azt engedti sejtíteni, hogy a dalok megírásakor abszolút figyelembe vették az együttesek múltját és jelenét is. A SOARA „Friend” című endingje például egy az egyben felidézi azokat az időket, amikor a SOARA tagjai egy középiskolába jártak, és amikről a CD történetek is szólnak. Hama Takeshi azt fogalmazta meg, hogy Shu dalai a személyiségének változását tükrözik. Ahogy egyre közelebb kerül a QUELL tagokhoz, úgy lesznek a szerzeményei vidámabbak, és pozitívabbak. Így a csak az animét ismerőknek felületesnek vagy unalmasnak tűn-



Growth album

het az egész, hiszen eddig annyiról szólt az anime, hogy néhány csinos idol eléledgel együtt, míg az univerzum szerelmeseinek sokkal többet mondanak egyes jelenetek, dalok, utalások. A Growth esetében pedig tovább is mentek a készítő a finom, dalos ráutalásoknál. A ZIX nevű, kéttagú együttest a rajongók jól ismerhetik a Drama CD-ről. A fiúk sokáig egy cégnél dolgoztak a három Growth taggal, mielőtt azok megismerkedtek volna Mamoruval és csatlakoztak volna a TsukiPróhoz. Azok, akik nem hallgatták meg a CD-t, nem biztos, hogy pontosan tudták hová tenni a két random fiút és azt a tényt, hogy Kouiki régi ismerősként üdvözölték őket.

Ugyanígy, bár a karakterek alapvetően jól kidolgozott, érdekes karakterek, ezt nem biztos, hogy a nézők egy része így fogja találni.



Mindegyik reménybeli bálványnak megvan a maga története, személyisége és motívációja. Számomra ezek a fiúk izgalmasak, sokrétűek, változatos múlttal. Viszont, mivel az anime készítői feltételezik, hogy a nézők tisztában vannak, milyen múltat hagytak szereplőink a hátuk mögött, nem sok hangsúlyt fektetnek arra, hogy mélyebben bemutassák őket. Ez megint csak azzal jár, hogy míg ezeknek ismeretében a nézők apróbb dolgoknak is nagyobb jelentőséget tulajdonítanak és színesítik a karakterekről kialakult képet, addig kívülről állóknak nem sokat mondanak, és üresnek, sokszor jellegtelennek láthatják a fiúkat.

Még egy kicsit kitérnék a grafikára, mert hát egy animációs sorozatnak az alfája és omegája a küllem. Nem tudok senkinek sem KyoAni vagy MadHouse minőséget ígérni grafikai téren, de ahhoz képest, hogy ezt a sorozatot egy viszonylag kis stúdió animálta, meglepően szép nagyrészt a látvány, főleg a közeli képeken. Az openingben látható CGI is a kellemesebb fajták közül való, és egy másik idolos CGI-hoz képest meg egyenesen mestermunka. Zenei téren abszolút hozza az eddig megszokott minőséget. A két zeneszerző szívét-lelkét beleadta az együttesek muzsikájába és abszolút hozzák a korábban megszokott dallamvilágot, így aki eddig szerette a bandák dalait, annak biztosan tetszeni fognak az anime zenéi is.

Nem csak a Tsukipro live és a fent említett, valós idejű utalások jelentek

meg egyébként a sorozatban, hanem más apróságok is közelebb hozták egymáshoz a valóságot és a fikciót. A második, SOARA-val foglalkozó részben és a negyedik, Growth-ról szóló epizódban is feltűnt **Tsukipro Channel** egy valóban létező, két évados televíziós műsor volt, amit a seiyyuk vezettek. Az első évadban az Altair bandák mellett csak a Growth és a SolidS kapott szerepet, míg a másodikban már a SOARA és a QUELL is csatlakozott. Ott, akárcsak az animében, levelekre válaszoltak a fiúk, illetve kötetlen beszélgetést folytattak, és még a ruhájuk is ugyanaz volt, mint a részekben látható öltözet. Yamashita Daiki híresen szereti a finom

fatokat, így az sem egészen volt véletlen, hogy Ryouta a palacsintákról érkezett a műsorban, mint a nap fénypontja. Az egyetlen különbség, hogy az igazi műsorban a SOARA-t kétféle szedték: Toyonaga Toshiyuki és Ono Yuuki vezette az egyik részét, míg Furukawa Makoto, Murata Taisi és Sawashiro Chiharu a másik részét. A QUELL rádió ilyen formában nem létezik a valóságban, de a tavaly téli, **SQP nevű eventen** volt egy szegmens, ami nagyon hasonlított az ebben a részben látható rádióhoz. Ugyancsak egy seiyyukhoz kötődő és a valóságra utaló pillanat volt, mikor Sora szobájában feltűntek az **Oreiya** című műsor szimbólumainak számító plüssfigu-

rák, amiket a SolidS csapatvezetőjét játszó Eguchi Takuya személyesen tervezett, és amit a QUELL-ben Horimiya Eichit játszó Nishiyama Koutarouval vezet.

Ha valaki beleszeretett ebbe a világba, és két anime sorozat meg a temérdek CD nem lenne elegendő számára, annak van egy jó hírem. 2017-ben került ugyanis piacra a Tsukino Paradise avagy Tsukipara című mobiltelefonos játék, amiben az összes férficsapat szerepel és a ma divatos ritmusjátékok menetét követve minden szereplőt összegyűjthetünk magunknak csinos kártyákon.

Remélem sikerült egy kicsit jobban bemutatnom a Tsukino Talent Production munkásságát és rajtuk keresztül azt, hogy bár itt fiktív idolcsoportokról beszélünk, mégis mennyi munka áll egy-egy ilyen banda megalkotása és működtetése mögött.

Terashima Junta és Eto Kouki





Ha nem seiyuuk, akkor...? 2. rész

Írta: Jucuky



Folytassuk tehát az előző részben megkezdett témát, miszerint a hangszínészek milyen változatos pályát tudhatnak maguknak. A korábbi számban volt szó az újságokról, rádiókról és egyéb műsorokról. Most beszélni fogok a zenei karrieréről, a seiyuu formációkról és a színészetéről. Természetesen akárcsak az első rész esetében, itt is abszolút a teljesség igénye nélkül hozok példákat, így a téma ismerőinek elnézését kérem, ha úgy érzik, valami fontos kimaradt.

Kezdjük a zenéléssel, hiszen ma már nagyon kevés az a seiyuu, akinek nincs valami oknál fogva énekesi karrierje. Ezek között az okok között leggyakrabban az szerepel, hogy az adott seiyuu nem tartja magát elég tehetséges énekesnek. Ilyen például **Ishida Akira**, aki évekkkel ezelőtt kijelentette, hogy nem énekelne a kötelezőn túl, ha nem muszáj.

Az egyik legtermékenyebb énekes jelenleg talán **Aoi Shouta**. Annak ellenére, hogy rendszeresen hallhatjuk animékben, játékokban vagy Drama CD-ken, ő elsősorban zenésznek tartja magát. Bár mostanra elismert művésze lett Japánnak, nem indult túl könnyen számára az élet. Kisgyermekként rendszeresen kicsúfolták a hangja és kinézete miatt. Ez rettenetesen megviselte, míg egy nap karaoke közben valaki fel nem hívta rá a figyelmét, hogy milyen szépen énekel, ami végül elindította

ta a pályáján. Mára megbékélt a hangjával és örül, ha örömet szerezhet a rajongóinak vele. Saját zenei albumai mellett több anime betétdalát adta elő. Énekelt például a *Kimi to Boku* sorozatban, ő szerezte Yamamoto Soubi két Kono Danshi művének a főcímenét, hozzá kötődik a *Hatsukoi* *Monster* endingje és felcsendült a hangja az *Uta no Prince*-samában is. Ez persze csak töredéke a dalainak. 2006-os debütálása óta több, mint 20 zenei albumot adott ki, amikhez szép számmal forgatott videoklipet, és rengeteg telt házas koncertet adott.



Aoi Shouta

A többszörösen kitüntetett **Hanazawa Kana** nem véletlenül lett Japán egyik kedvenc színésznője, hiszen a bájos hölgyemény, ha nem lenne elég, hogy színészkedik és rádiózik, bizony énekel is, méghozzá nem akárhogyan. 1995-től jelen van a szórakoztatóiparban, első lemeze 2012-ben jelent meg *Hoshizora Destination* címen. Rendszeresen koncertezik is a számaival.

Miyano Mamoruról talán felesleges írnom, hiszen szerintem mindenki tudja, hogy hihetetlen énekesi pályát tudhat magának. 2009-ben mutatkozott be énekesként a *Break* című albumán, azóta pedig



Terasaki Yuka

ontja magából a jobbnál jobb lemezeket és mutatja be a látványosabbnál látványosabb koncerteket. Ugyanez igaz az **Ono Daisuke** és **Kamiya Hiroshi** párosra, akik szintén évek óta jelen vannak a zeneiparban és számtalan albummal örvendezteték meg a rajongóikat.

Bár a *Katsugeki! Touken Ranbu* openingjét éneklő **Saito Soma** már régen a pályán van, zenészként csak 2017-ben debütált. A *Fish Story* című lemez június 7-én jelent meg, a dalokat pedig nem más komponálta, mint Ooishi Masayoshi, aki olyan animékhez írt számokat, mint a *Daiya no Ace*, a *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, az *Overlord*, vagy a *Prince of Stride*. Ahogy az a blogjából kiderült, már egy ideje készült erre a lépésre, így nagyon boldog volt, hogy végre sikerült valóra váltania a tervét. Kezdetben nem is gondolt arra, hogy zenész legyen, de fokozatosan megért benne az elhatározás ez ügyben.

Terasaki Yuka, akiről az előző részben a rádiók kapcsán már volt szó, énekesként 2012. augusztus 1-jén debütált hivatalosan. A fiatal színésznőnek, aki nyáron adott életet első gyermekének, egész karrierjét végigkísérte a zene és a rádió.

„ma már nagyon kevés az a seiyuu, akinek nincs valami oknál fogva énekesi karrierje.”



A *Yuri!!! on Ice* című mű endingjét éneklő **Hatano Wataru** zenei munkássága hasonlóan gazdag, mint a színészi: több lemezt, videoklipet adott ki, és dalai közül nem csak a „*You Only Live Once*” lett főcímdal. 2015-ben a *Dance with Devils* openingjét, a „*Kakusei no Air*”-t, 2016-ban a *Fudanshi Koukou Seikatsu* openingjét, a „*SEKAI wa Boy Meets Boy*”-t, 2017-ben a *Hitorijime my Hero* openingjét, a „*Heart Signal*”-t adta elő. A zenei debütálása 2011. december 21-én történt meg a *Hajimari no Hi ni* című albummal.

A *D.Gray-Man Hallow* és az *Idolish 7* egyik sztárja **Satou Takuya**, az egyik legváltozatosabb hangú seiyuu. Már jó ideje színészkedik, mellette pedig, kihasználva a gyönyörű hangját, énekel is. Hivatásos énekesként 2015-ben debütált a *Set Sail* című kislemezzel – shoujo sorozat openingjét a starry sign és a 36.8°C. Az első, **HEART**

címet viselő minialbuma 2016-ban jelent meg, a második, a *DAY&NIGHT* 2017-ben.

Kakihara Tetsuya 2002-ben lépett be a 81 Produce elnevezésű seiyuu ügynökségbe, amit 2013-ban hagyott ott, és 2003-ban debütált színészként. A zenei karrierjében 2010 volt a fordulópont, hiszen ekkor csatlakozott a Kiramune stábjához, és itt lépett fel először énekesként. Az első minialbuma *Still on Journey* címen jelent meg, ezt követte az első kislemeze *String of Pain* címen 2013-ban. Ennek a címadó dala lett a *Hakkenden* zárózenéje.

A többszörös Seiyuu Awards díjas **Hayami Saori** szintén termékeny énekesnő. 2015-ben jelentette meg Yasashii Kibou című első albumát, amit azóta újabbak követtek. Ő is énekel már főcímdalt: többek között az *Akagami no Shiroyukihime* című fantasy – shoujo sorozat openingjei köthetőek a nevéhez.

Ha azt mondom, **OLDCODEX** és **Granrodeo**, akkor gondolom, mindenki felkapja a fejét, hiszen ez a két együttes igen nagy népszerűsége tett szert. Mind a kettőnek seiyuu a frontembere, ám mellettük nem seiyuu áll a színpadon, így ők kicsit különböznek a következőnek bemutatott seiyuu unitoktól. Az **OLDCODEX** 2009-ben alakult rockbanda, amiben **Suzuki Tatsuhisa** Ta_2 néven énekel, a partnere pedig a festő **Yorke**, aki a dalok szövegét írja. Az első lemezük **OLDCODEX** címen 2009-ben került a boltok polcaira, és olyan animék főcímenéjét énekelte, mint a *Kuroko no Basuke*, a *Free!*, a *Servamp*, vagy a *God Eater*. **Taniyama Kishou** 2005-ben találkozott először a gitáros **E-Zukával**, és 2007-ben jelent meg az első albumuk *Ride on the Edge* címen. Olyan animékben működtek közre, mint a *Karneval*, a *Bungo Stray Dogs*, a *Code: Breaker* vagy a *Nanat-*

su no Taizai. Az előző két formációhoz hasonló a **Saiga Mitsuki feat. JUST**. Mint az a nevéből kiderülhetett, ez Saiga Mitsuki és a gitáros **JUST** közös együttese. A duó 2008-ban adta ki első, *Heart Shaped Killing Emotion* című lemezét, amit több másik követett. Saiga-san néha seiyuu barátokat is felkért vendégszerepre, így például Namikawa Daisukét vagy Hatano Watarut.

A zenei karrierhez kapcsolódnak az úgynevezett seiyuu unitok vagy seiyuu formációk. A hangszínészek nem csak egyénileg vagy az **OLDCODEX** és **Granrodeo** mintájára építhetnek karriert, hanem olykor csapatban is. Ezek lehetnek zenei együttesek, de lehetnek más típusú formációk, így mondjuk szórakoztató felállások vagy színpadi társulatok. A zenei együttesek közül elég ismert például a **Sphere** nevű banda, amit négy színész is alkot.



Hatano Wataru



Granrodeo





Név szerint **Kotobuki Minako**, **Takagaki Ayahi**, **Tomatsu Haruka** és **Tooyosaki Aki**. A csapat 2009 februárjában alakult meg, és számtalan animében működtek közre zenei előadóként. Ők énekelték többek között a *Hatsukoi Limited*, a *Sora no Manimani*, a *Hanasaku Iroha*, az *Otome Youkai Zakuro*, a *Ryugajou Nanana no Maizoukin*, a *Soushin Shoujo Matoi* vagy a *Natsu-iro Kiseki* című művek főcímdalait. Sajnos a banda egy időre szünetelteti a tevékenységét. A csoport 2019-ben ünnepli fennállásának 10. évfordulóját, ám a tagok a jubileum előtt szeretnének egy kis szabadságot kivenni, hogy feltöltődhessenek. A hivatalos szünet a nyári élő koncertet követően vette kezdetét. A csapat a „We are Sphere!!!!” elnevezésű fellépés után 2019-ig nem fog tevékenykedni a mostani tervek szerint. Ugyancsak híres **Yuuki Aoi** és **Taketatsu Ayana Petit Milady** nevű együttese, akik a Sphere-milad hasonlóan nem csak hangszínészként működtek

közre animékben. Többek között a *Rokujouma no Shinyakushai*?, a *Toaru Hikuushi e no Koiuta* vagy az *Akiba's Trip The Animation* című animék főcímdalait köthetők hozzájuk. A Kiramune hozta létre **Yonaga Tsubasa**, **Kimura Ryohei** és **Eguchi Takuya** bandáját, a **Trignalt**. Az együttes 2011. április 10-én alakult a Kiramune harmadik

évfordulóján, az első lemezüket 2012 decemberében jelentették meg. Azóta több albumuk került a boltok polcaira és nem egy videoklip készült velük a főszerepben. A zenei tevékenységük mellett rádióműsort is vezetnek. A Trignal létrejötté óta a saját koncertek mellett minden évben fellép a Kiramune Music Festivalon, olyan seiyuuk társaságában, mint Kamiya Hiroshi, Irino Miyu, Kakiyama Tetsuya, Okamoto Nobuhiko, Namikawa Daisuke és Yoshino Hiroyuki.

Hatano Wataru nem csak egyénileg zenél. Legjobb barátjával, az ugyancsak szép zenei karriert befutó **Terashima Takumával** alkotják a **M.O.E.** elnevezésű

popzenei duót, illetve **2D LOVE** címen fut közös rádióműsoruk is. Ehhez több, a két seiyuu közreműködésével készült DVD-t forgattak, amelyeken különféle helyeket látogattak meg és különféle foglalkozásokat, elfoglaltságokat próbáltak ki. Mint együttes, szintén több közös albumuk jelent már meg.

Nagyon érdekes **Hosoya Yoshimasa** és **Masuda Toshiki** közös együttesének története. 2011-ben alakult duójuk a **MaxBoys** nevet viselte. Négy lemezt jelentettek meg, ezek a *Taisetsu na Mono*, a *Heart & Soul*, a *Taisetsu na Uta* és a *Ta-bidatsu Kimi no Yokogao ni* címet viselték, ám 2013-ban a mai napig tartó szünetre mentek. Hivatalosan nem oszlottak fel, bár maga az együttes csak azért jött létre, hogy segítsen beindítani Masuda Toshiki karrierjét. A banda nem csak zenei leme-

zeket jelentetett meg, de közös rádiójuk is volt. Ekkor kapta Masuda Toshiki a Damas-su becenevet Hosoya Yoshimasától.

A zenei pályán lévő seiyuu unitok kapcsán egy érdekes dolgot haadd emlétsék meg, ezek pedig nem mások, mint a fiktív idolcsoportok. Nem mehetek el szó nélkül mellettük, hiszen ezek az idolcsoportok a seiyuuk zenei karrierjének elég nagy hányadát teszik ki. Fiktív idolcsoportokról akkor beszélünk, ha egy cég vagy stúdió létrehoz egy idolcsoportot, megalkotja a csapatok tagjait, nevet, személyiséget, történetet ad nekik, és megkoronázva az egészet ehhez tehetséges és muzikális seiyuukat szerződtet. Ám ezek a bandák nem léteznek máshol, csak az adott mű keretén belül. Hogy érthető legyen, mire gondolok, nézzük példának az ősszel indult **The Idolmaster Side M** szériát.





Az Idolm@ster széria egy híres, idoklóról szóló multimédiás projekt, amelynek a férfiakról szóló ága kapta a Side M címet. A fiúk történetét feldolgozó játék 2014 elején indult a Bandai Namco Entertainment gondozásában, az alapja pedig a lányokról szóló sorozatban bemutatkozott Jupiter lett. Jelenleg 15 banda alkotja a Side M-et, ezek a bandák viszont csak az Idolm@ster univerzumban léteznek. Az anime openingjét is ezen csapat tagjaiként éneklük a seiyuuk, tehát nem **Terashima Takuma**, **Kanbara Daichi** és **Matsuoka Yoshitsugu**, hanem a **Jupiter** adja elő, azonban a három seiyuu nem léphetne színpadra önálló, az Idolm@stertől függet-

len koncerten Jupiterként. Ugyanez igaz a szintén októberben bemutatkozott **Tsukino csapatokra** [cikk az **51. oldalon**]. Nekik csak a Tsukino Talent Production világában van létjogosultságuk, de azon belül teljes értékű együtteseknek számítanak, akik csapat- és szóló CD-ket adnak ki, valamint élő koncertekkel, saját gyártású műsorokkal kedveskednek a rajongóknak. A fent említett szériákon kívül hasonló a helyzet például a **Love Live!** szériával, de találkozhatunk fiktív idolcsapatokkal az **Idolish 7**, az **I-Chu**, a **B-Project** vagy az **Ensemble Stars** című művekben. A sor természetesen hosszan folytatható lenne.

Nyilván nem csak akkor énekelnek a seiyuuk főcímdalokat, ha felkérjük őket erre, mint zenészeket, vagy ha éppen benne vannak egy fiktív idolcsapatban, de akkor is, ha a készítő személyzetnek az a koncepciója, hogy a karaktereknek hangot adó színészeket hallják a nézők az opeing és ending közben is. Ilyenre is temérdek példa van, rögtön ott a Boueibu, amelynek mindkét opinenigjét az öt főhőst életre keltő színész, tehát **Yamamoto Kazutomi**, **Umehara Yuichiro**, **Nishiyama Koutarou**, **Shirai Yusuke** és **Masuda Toshiki**, az első endingjét a Diáktanácsot megszólaltató seiyuuk, azaz **Kamiya Hiroshi**, **Terashima Takuma** és **Fukuyama Jun**, a második end-

ingjét pedig a Beppu ikreket életre keltő **Koumoto Keisuke** és **Murakami Yoshiaki** énekelte fel. Később ezek a dalok megjelentek adathordozón.

A következő lépcsőfok a főleg nem vagy nem csak zenéléssel foglalkozó unitok. A **8P (eight piece)** nevű seiyuuformációnak az Animate Channel egyik alcsatornáján fut a műsora. Ez egy szórakoztató show, amiben a seiyuuk mindenféle tevékenységet folytatnak, emellett pedig zenei albumokat adnak ki, így ez a felállítás fél úton van a zenei együttesek és egyéb unitok között. A csapatban olyan seiyuuk szerepelnek, mint **Hatanaka Tasuku**, **Nogami Sho**, **Yashiro Taku**, **Enoki Junya**, **Arthur Lounsbery**, **Kousaka Atsushi**, **Masuyama Takeaki** vagy **Chiba Shouya**. Hozzájuk hasonlóan az &galein is foglalkozik zenével, sőt, ők inkább elsősorban zenével foglalkoznak, de gyártanak egyéb, szórakoztató műsorokat is.

A fiatal seiyuuk között megtaláljuk például a Touken Ranbu egyik sztárját **Yamaya Yoshitakát**, a Yuri!!! on Ice-ban is feltűnt **Toki Shunichit**, a Tsukino Talent Production egyik felfedezettjét **Tokutake Tatsuyát**, vagy az Idolmaster Side M című sorozat egyik hangszínészét **Kikuchi Take-rut**. **EGUCHI Takuya** **Ono Yuukival** alkotja a **Team Yutakut**. A zenélés mellett rádióznak és színpadi műsorokat is bemutatnak, ahova sokszor hívnak vendégseiyuukat szerepelni.



Love Live - Aqours



TsukiPro bandák és a seiyuuk



És végül, de nem utolsó sorban ebben a témában nézzük azokat a formációkat, akik nem zenélés céljából álltak össze elsősorban. Az **Omiachi Crem Soda**, aminek tagjai színjárási darabokat adnak elő, több szempontból is érdekes felállítás. Egyrészt mert vegyes az összetétele, tehát fiúk és lányok is szerepelnek benne. Másrészt mert a tagok, akik egyébként a való életben is közeli barátok, maguk írják a történeteket, amit előadnak. Több előadást láthatott már tőlük a közönség. Az első darab „Tenshi no Oshigoto” címen 2015 októberében került bemutatásra. Olyan seiyuu alkotják a formációt, mint **Suzuki Yuuto**, **Nishiyama Koutarou**, **Irie Reona**, **Odagaki Yuta**, **Hashimoto Nozomi** vagy **Kiyoto Arisa**. Hasonlóan a OCS-hoz a **STA☆MAN** is főleg a szórakoztató műsoraikról volt ismert. 2007-ben alakultak és 2013-ban bomlottak fel. Hét tagja volt a felállásnak: **Suwabe Junichi**, **Suzumura Kenichi**, **Toriumi Kousuke**, **Yoshino Hiroyuki**, **Kishio Daisuke**, **Yasumura Makoto** és **Takashi Hiroki**.

©フロンティアワークス
8P



Bár a feloszlásuk ténye szomorú, nem tűntek el teljesen a történelem színpadáról. 2009-ben két tag, **Toriumi Kousuke** és **Suwabe Junichi** megalakította a **Fero☆Man** nevű együttesüket, ami a mai napig aktív, olyannyira, hogy az új kislemezük egyik dala őszi szezonban indult **Dies Irae** című sorozat betétdala is lett egyben. Érdekesség, hogy mint **Fero☆men** tagok mind **Suwabe Junichi**, mind **Toriumi Kousuke** egy afféle alteregót hozott létre magának, ami merőben elüt a hétköznapi külsejüktől, és minden videóban ezzel a kinézettel jelennek meg. A banda dalait egyébként sokszor a két seiyuu maga írja.

2009-ben alakult meg a **DABA**. A csapat bejelentésekor még nem sok mindent lehetett tudni róluk, csak annyit, hogy a **STA☆MAN** riválisainak szánják magukat, egyidősek, a tagok közül mindenki a ló évében született és hogy mindenki seiyuu. Persze gyorsan kiderült, hogy **Tachibana Shinnosuke**, **Fukuyama Jun**, **Hino Satoshi**, **Ono Daisuke**, **Suganuma Hisayoshi**,



Fero☆men

Majima Junji és **Kondo Takayuki** alkotja a szintén hét tagú formációt, és valóban igaz volt rájuk az összes kritérium, hiszen mindvégig úriember 1978-as születésű. A **STA☆MAN**-nel szemben ők a mai napig aktívak, így számtalan DVD és élő fellépés köthető a nevükhöz, sőt még egy videoklip elkészítésében is részt vettek.

Tachibana Shinnosuke és **Hino Satoshi** alkotja az **ELEKITER ROUND 0** nevű együttest, akiknek a **Maria** című dalához készült, igen látványos videójában alakítottak a **DABA** tagok maffiózókat. A **DABA**-n belül nem a **Hinocchi-Shinko** páros az egyetlen, akik bandába verődtek. **Ono Daisuke** a **DGS** mellett **Kondo Takayukival** **Ono Daisuke**, **Kondo Takayuki no Yume Bouken Dragon&Tiger** címen vezet rádióműsort, míg a **Majipon!** **Suganuma Hisayoshi** és **Majima Junji** nevéhez köthető.

Ebből azért már látható, hogy bizony a seiyuuk nagy részének vannak olyan színészi ambíciói is, amiket nem élnek ki a mikrofón mögött, így sokkal találkozhatunk a színpadon.

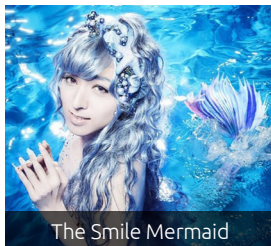
Aoi Shouta az egyik, aki nem csak seiyuu és zenész, hanem igencsak aktív színész is, és elég sokoldalú tehetség. Rendszeresen színdarabokban vett már részt, legutóbb éppen az **Oushitsu Kyoushi Haine** című manga színpadi feldolgozásában. Ezzel kapcsolatban hadd meséljek el néhány kulisszatitkot.





Az anime bejelentésével egy időpontban egy Stage Play darab tervét is nyilvánosságra hozták, a szereposztás közzétételével pedig egyértelmű lett, hogy azokat a színészeket kérték fel a seiyuu munkára, akik a darabban fognak játszani. Így lehetett, hogy a főbb szerepeket Shouta és Adachi Yuuto kivételével nem seiyuuk kapták meg, ám ennek ellenére profi munkát végeztek. Erre a jelenségre még egy fél mondat erejéig vissza fogok térni.

A Haine mellett a rajongók olyan szerepekben láthatták Shoutát, mint a 2009-es *Fruits Basket*, amiben Nakajima Sakit alakította, de játszott a *Persona 3: The Weird Masquerade: Ao no Kakusei* című darabban vagy a *Phantasy Star Online* című alkotás színpadi változatában is. 2016-ban egy Stage Play darab kedvéért habléányinak állt. A „*The Smile Mermaid*” című romantikus musicalben, - amelynek alapja a Kis habléány című népszerű mese, - Marina hercegnőt keltette életre. A darab nem volt előzmény nélküli, hiszen a PRINCE KAGUYA egyfajta folytatása lett, amelyben szintén a bájos színész játszott a egyik vezető karaktert, Murasakit, az ugyancsak seiyuu és jóbarátja **Ono Kensho** oldalán. És ha már itt van Kensho, lássuk őt is, hiszen nem elég, hogy seiyuuként dolgozik, énekel, még színészkedik is. Karrierje a *Harry Potter* című filmmel indult, hiszen 12 évesen őt választották ki a varázslótanonc japán hangjának, a felvételek közben pedig beleszeretett a szakmába. Színpadi



szerpepei közül érdemes megemlíteni, hogy a Kuroko no Basuke című műben rá osztották Kuroko szerepét, akit már az animeben is ő játszott. Szintén az animés szerepét vette vissza a *Re:Life* című darabban, ahol ugyancsak a főszereplőnek, Kaizaki Aratának a bőrébe bújít, míg a Tenimiyuban Muromachi Touji alakította.

Ha már a Tenmiyu, akkor egy másik seiyuu neve is fűződik az élszereplős előadásokhoz. **Masuda Toshiki** még a hangszínész debütálása előtt, 2009-ben a *Prince of Tennis* musical változatában Yukimura Seiichi szerepét kapta meg. A színpad felé színészként dolgozó barátai terelték, akikkel az iskolában ismerkedett meg, és nem is állt meg itt. Legutóbb 2017-ben láthatta színpadon a közönség.

A 7. Seiyuu Awardson legjobb újonként kitüntetett **Yamamoto Kazutomi** hangja nagyon jellegzetes: akárcsak a kinézetében, az orgánumban is érdekesen keveredik a kislányos és nőies vonás. Pont ezért szeretik a rendezők feminin vagy egészen fiatal fiúk szerepére felkérni. 2009-ben debütált a *Seitokai no Ichizon* című sorozatban, Nakameguro Yoshiki szerepében, amit később további szerepek követtek, míg énekesként 2014-ben mutatkozott be. Ekkor jelent meg ugyanis *Click Your Heart!!* című albuma, amelynek címadó dala a *Love Stage!!* endingje lett. Amellett, hogy hangszínész és képzett zenész, marad ideje színpadi szerepekre is. 2017 elején a Yorozyu ourutorezu és az Aku no musume kara című színpadi műsorokban találkozhatott vele a közönség.

Irina Miyu hangszínészként, színészként és énekesként vált híressé hazájában. A nálunk is vetített *Parappa the Rapper* című sorozatban debütált, majd megkapta Miyazaki Hayao Oscar-díjat nyert alkotásában, a *Chihiro szellemországban* című

műben, Hakunak, a főhősnek a szerepét. Ezek mellett olyan animés szerepek fűződnek a nevéhez, mint az Osomatsu-san legfiatalabb testvére Todomatsu, a Tsuritama imádnivaló földönkívülije, Haru, a *Haikyuu!!*-ban a Karasuno csapat mamája, Sugawara Koushi vagy a *Koe no Katachi* című KyoAni filmben Ishida Shouya. A zenei pályája 2009-ben kezdődött, amikor kiadta a *Soleil* című kislemezét, amit sorra követtek az új albumok. És ha ez nem lenne elég, 2013 óta rendszeresen szerepel színdarabokban és musicalekben is. Játszott a *Titanic*-ban, ahol Frederick Fleet szerepét kapta meg, a Hegedűs a háztetőben Perchiket alakította, vagy ott van az *Anne a Zöld Oromból* című mű színpadi változata, amiben Gilbertként tűndökölt. Olyannyira komolyan veszi a színészetet, hogy 2017-ben külföldi tanulmányai miatt egy rövid szünetre vonult.

Szintén sok területen aktív **Iguchi Yuuichi** és az egyik ezek közül a színház. A nagyon jellegzetes hangú seiyuu, amellet, hogy a *Touken Ranbun*-ban a népszerű Ootachit Hotarumarut alakítja.





Felbukkant az I-Chu című mobiltelefonos játékban, a játék vezető együttese F=F egyik énekeseként, Hanazawa Kana párjaként hallhattuk a *Bokura wa Minna Kawaisou* című romantikus vígjátékban, és szerepelt a Shimura Takako mangája alapján készült *Hourou Musuko* című drámában, amiben a fiú létére magát lánynak érző Ariga Makotót keltette életre. BL rajongók szintén ismerhetik, hiszen több játékban és Drama CD-n szerepelt, így például a *Lucky Dog* című maffiás játékban vagy az *Omega Vampire* című, omegaverse témájú játékban. Színészként is tapasztalt, hiszen a seiyuukból álló művészeti csoport, a roughstyle kótelekében 2017-ben több darabban játszott. Legutóbb októberben a Reika című darabban szerepelt, korábban pedig a Shinsengumiról szóló *Kuden Aratame* című darabban játszott.

Az amerikai születésű **Arthur Lounsbery** szintén azok közé a seiyuuk közé tartozik, akik korábbi animeszerepet játszottak el színpadon. A *Starmyu* című, idolokról szóló zenés sorozatban Tsukigami Kaitót megformáló Arthur a 2017-ben bemutatott színpadi változatban szintén a fiatalabb Tsukigami testvér szerepét játszotta el.

A Seiyuu Awards díjas **Kanda Sayaka**, a TRUSTRICK nevű együttes énekesnője, akit többek között hallhattunk a *Sword Art Online* mozifilmben vagy a nyári szezonban bemutatott *Konbini Kareshi* című romantikus vígjátékban. Még a szerelmet

is a színpadon találta meg. Ugyanis a férje az a Murata Mitsu lett, akivel a *Danganronpa* színházi változatában játszottak együtt: Sayaka Enoshima Junko szerepében tűndökölt, míg későbbi férje Owada Mondót alakította.

És akkor, ahogy korábban ígértem, fél mondatban visszatérnék az Oushitsu Kyoushi Haine kapcsán egy érdekes jelenségre. Ugyanis egyre jobban összefonódnak a Stage Play darabok és az animék, mangák, játékok, amik alapján készültek. Az, hogy a seiyuuk elmennek megnézni a darabot, vagy a darabban játszó színészek megnézik az eredeti művet, már régen nem újdonság. Általában el szokták mesélni a színészek, ha találkoznak egymással, és szívesen méltatják is egymás teljesítményét. Azonban mostanában egyre gyakoribb lesz, hogy Stage Play színészeket kérnek fel seiyuu munkára, vagy seiyuukat Stage Play munkára. A színpadi színészet-



Danganronpa

tel foglalkozó rész talán kellő bizonyíték erre, de a fordítottjára sem csak a Haine van példaként. Tavaly ősszel kezdődött a *Nanbaka* című sorozat. Futamata Shou akció-vígjátékát Takamatsu Shinji rendezte, aki nem egy Stage Play színészt keresett meg néhány szereppel. Így a Rockot játszó, félig ír származású **Shiozaki Iret**, aki olyan darabokban játszott, mint a *Tenmiyu*, a *Daya no Ace* vagy az *Uragiri wa Boku no Namae wo Shitteiru*, **Kimerut**, aki nem csak színész, hanem ismert énekes is, **Okuyama Keitot** vagy **Okawa Genkit**, akit a Tenmiyu mellett ismerhetünk a Persona 3-ból vagy a Saint Seiya musicalből. Ők aztán később a Nanbaka Stage Play változatában természetesen visszavették a szerepeiket. Általában ezek a színészek remek teljesítményt nyújtanak seiyuuként is. És ha már itt a Haine, hadd meséljem el, hogy a Leonhardt herceget életre keltő Hirose Daisuke, aki olyan Stage Play da-



Nanbaka

rabokban játszott, mint a Touken Ranbu, a *Hetalia* vagy az Osomatsu-san, lassan főállású seiyuunek áll. Japán új kedvenc ikemen játékban, az A3!-ben ügyeskedik, ahol a Tavaszi szintársulat egyik tagja fűződik a nevéhez, főszerepet kapott a 2018 telén megjelenő Ayakashi Musubi című játékban, ezenfelül 2018 elején BLCD-n fog bemutatkozni Shirai Yusuke és Saito Soma oldalán. Ezek alapján egyáltalán nem lehetetlen, hogy hamarosan még aktívabb seiyuuként is olvashatunk róla, főleg ha esetleg az A3!! animációs adaptációját is bejelentik a közeljövőben, amire a játék népszerűségét látva minden esély megvan.

És még mindig nem értem a végére, annak ellenére, hogy elég terjedelmes lett ez az anyag is, így sajnos az előző részből ígért témák egy része, pontosabban az élő fellépésekről, illetve a twitterről és a blogokról szóló értekezés egy következő rész témája lesz.



Hirose Daisuke



Goblin Slayer

Egy valóságghű fantáziavilág

Írta: A. Kristóf



Előszó...

Fontosnak tartok leszögezni pár dolgot, először is a manga, amihez kedvet próbálok ébreszteni, az az azonos című light novel pontos feldolgozása. Mindketőnek ugyanaz a szerzője, de én most csak a mangáról fogok beszélni. Másodsorban ez a mű is szigorúan csak saját fejlődéségre olvasható, azaz 18+-os kategória. Ahogy a Battle Royale-ban, itt is rengeteg a vér, az erőszak és nemi erőszak is előfordul. Természetesen nem ezeken van a hangsúly, de aki ezeket nem kedveli, akinek ezek alából buktatónak számítanak, ezt a mangát inkább passzolja.



A szerzőkről...

A manga alkotói friss pályakezdők, így nincs referencia munka, amit fel tudnék sorolni mellettük, azonban ez nem kell, hogy elbátoraltanítson senkit, ugyanis a kiadó a Gangan Comics. Ugyanennél a kiadónál publikált a Fullmetal Alchemist, a Moribito: Guardian of the Spirit, a Nabari no Ou, a Soul Eater stb. Tehát ha a szerzők nevei, Kagyu Kumo és Kurose Kousuke nem is mondanak sokat, a kiadó nevéből joggal feltételezhetjük, hogy egy színvonalas munkáról van szó.

A manga világáról...

A történet világát az istenek teremtették, akik megunták játékaikat, ezért megalkották a világot, benne emberekkel, goblinokkal, tündérekkel, törpökkel, démonokkal és sok minden mással. Jó és rossz lényekkel egyaránt, majd egyszerűen egymásnak engedték ezeket a teremtményeket, jókat nevetve rajta, hogy éppen mikor, ki kerül ki győztesen. A történetünk főszereplői a kalandorok (adventurers), akik céhekbe szerveződve felbérelés alapján védelmezik a gyengéket és sebezhetőket a szörnyektől.

A történetben rengeteg gonosz szereplőt említenek (démonok, szörnyek, pokoli teremtmények stb.), de eddig és valószínűleg egész végig a goblinok lesznek a fő gonoszak (ezt később elmagyarázom).

Most talán arra gondolhatunk, hogy ez is egy hétköznapi történet, ahol a jó megmenti a bajba került szüzet és mindenki boldogan él, ameddig meg nem hal. Hát nem ebben a történetben, itt az elrablásokkal szörnyű dolgok történnek, a nemi erőszaktól az élve felfalásig, amit csak el lehet képzelni. (Habár az utóbbira még nem volt példa, csak említésre került, mint megtörtént eset). Így tehát a történet messze áll a mesebeli jó-rossz harcoktól, ahol a végén minden jóra fordul. Itt bizony ha a rossz megtörténhet, akkor meg is történik, ezzel sokkal közelebb áll a cselekmény a valósághoz, mondhatni annyira közel, amennyire egy fantázia világ állhat.





Még egy fontos dolog, ami nagyban megkülönbözteti a mangát más mangáktól, itt nincsenek nevek, a szereplők a harcmodoruknak megfelelően vannak elnevezve. Így van Goblin Slayer (Goblin vadász), Priestess (Papnő), Lizard Priest (Gyík/Gyíkember pap), Dwarf Shaman (Törp Sámán) és High Elf Archer (Nemes Tünde lőjász) szereplőink a történetben. Ez az ötfős csapat a történet főszereplője, lássuk őket egyesével.

A szereplők bemutatása...

Goblin Slayer: Egy igazi különc, ami nem rossz tulajdonság egy főszereplőnek. A történet elején nem hajlandó társulni, ahogy a neve is mutatja, kizárólag goblin vadászatra specializálódott. Jutalomtól függetlenül bármilyen munkát elfogad ameddig goblinokról van szó, ezt leszámít-

va azonban semmilyen. A felszerelését tekintve látszólag sárga, kopott vért, rövid kard, apró pajzs, rövid kések. Meg nem mondaná az ember, hogy egy magas szintű kalandor. Azonban a látszat csal, ahogy az kiderül, a szűk barlangokban ahol a goblinok fészkelnek, pont ezek jelentenek előnyt. Személyiségét tekintve visszahúzódo, határozott, hideg, könyörtelen, ámbar intelligens és előre tervező is. Minden körülmények között előre gondolkodik, nem vállal fölösleges kockázatot, ha teheti segít másokon, viszont minden küldetés során fő célja az összes goblin megölése. Ebben pedig nem ismer könyörületet, hideg vérrrel mészárolja le a goblin kölyköket is, saját szavai szerint: "a jó goblin az, amelyik soha nem mászik ki a fészekből". A küldetések során különleges, általa előkészített eszközöket és stratégiát használ, alaposan

felkészül egy küldetés előtt, és rengeteg tapasztalata és tudása van a goblinokról.

Priestess: Goblin Slayer első társa, mondhatni, hogy az ellentéte. Egy fiatal papnő, aki Earth Mother (Földanya) szolgálatában áll, gyógyító és védelmező mágia tud alkalmazni. Féltékeny, eseten és fizikailag gyenge, próbál mindig maximumot nyújtani és segíteni másokon, egy klasszikus karakter. Látszólag jó párost alkotnak Goblin Slayerrel, de Priestessnek hamar az inába száll a bátorsága, emiatt inkább csak támogatóként van jelen a küldetéseken.

Lizard Priest, Dwarf Shaman, High Elf Archer: Ők hárman később és egyszerre csatlakoznak a kétagú csapathoz. Jóformán ők is klasszikus karakterek, a törp és a tünde állandóan osztják egymást

viccesebbnél viccesebb megjegyzésekkel, ameddig a bölcs és okos gyíkember próbálja kordában tartani őket.

Természetesen egyéb szereplők is megjelennek, de őket nem célszerű bemutatnom.

Saját vélemény...

Maga a történet szerintem elképesztően jól sikerült, egyrészt - ahogy már írtam - élethű, másrészt pedig fantáziadús. Minden egyes küldetés új helyszíneket és problémákat vet fel, tehát nem egyszerű sablonos ismétlésről van szó. Már most az első 17 fejezetben nagyobb csata is történt, ami az egész céhet mozgósította, és mondanom se kell, hogy nem egy egyszerű szemtől-szembeni harc volt.





A manga világa komplex és sokat sejtető (szóba kerültek már emberi kormányok, tünde, gyíkember és törp kormányok, habár ezekből nem valószínű, hogy látni fogunk egyhamar bármit is). A történetvezetésben jóízűen vannak töltve a véres jelenetek a különböző viccekkel és komikus jelenetekkel (a törp-tünde klasszikus és még sok egyéb más). Nekem külön tetszik, hogy nincsenek "csodák" (Deus ex machina*) a történetben, minden karakternek megvannak a saját korlátai, és egyik se tesz olyat, ami ezt átlépné. Ugyan a mágia a világ része, de ennek is megvan a határa. Nem lehet bármit eltörölni vagy egyszerűen újraírni.

Emellett külön örömet okoztak nekem Goblin Slayer leleményes megoldásai, nem egy olyan karakter, aki nyakig kigyúrt, és egyszerűen rendet csap a goblinok között, ahogy az sok mangában és animében előfordul. Ő csak egy egyszerű ember, aki leleményességgel és jó megfigyelő képességgel arat győzelmet.



A light novelről...

Mivel nem olvastam a regényt, ezért nem magáról a műről fogok most írni, hanem az elérhetőségéről. Ha netán valaki inkább light novelként olvasná a művet, annak sem kell aggódnia, ugyanis a japán nyelvű verzión kívül van hivatalos angol fordítása is. Nem szeretnék most különböző oldalakat reklámozni, de leellenőriztem, rendelhető és olvasható is online a regény.

Kinek ajánlom?

Elsősorban azoknak ajánlom, akik kedvelik a dark fantasy-t, a mű teljesen erre hajaz, minden megvan benne, ami egy jó dark fantasy-hez kell. Emellett azoknak is érdekes olvasmány lehet, akik szeretik az akciót, kaland, sci-fi műfajokat, és nem riadnak vissza a vértől és erőszaktól. A történet pörgős, a rajzolási stílus pedig pazar, apró részletekig kidolgozott, nem sablonszerű.



Források:

Animeaddicts
[Wikipédia/Gangan Comics](#)
 *[Wikipédia/Deus ex machina](#)

Publikálás éve: jelen pillanatban is fut, eddig 17 fejezet, havi egy fejezetes publikálási ütem mellett (mindig a hónap végén, 20.-a után várható az új fejezet)

Műfaj: dark fantasy, akció, ecchi, felnőtt (18+), seinen, stb.



Area D

Az álmok vagy a halál szigete?



Bevezető...

Először is a címet szeretném megmagyarázni. Magyarra fordítva ugyan nem jön ki, de az általam hozzáadott rész ("az álom vagy a halál szigete") a manga elején elhangzott egyik párbeszéd tömörítése. Már a manga elején kiderül, hogy létezik egy különleges sziget, amelyet D-nek neveznek. A párbeszéd arról szól, hogy a D honnan jön, azaz, hogy az angol dreams (álom) vagy death (halál) monogramja a D betű. A továbbiakban nem részletezem tovább ezt a kérdést, és a manga cselekményéről is csak minimálisan szólok, de remélem, így is sikerül felkeltennem az olvasó figyelmét. Lássuk hát, mit érdemes tudni a mangáról.

A manga megalkotói...

Itt két nevet érdemes megemlíteni, először is a japán Nanatsuki Kyoichi nevét. Munkásságát még 1984-ben kezdte el, amikor is a Shogakukan New Artist díjjal jutalmazták a Maris című mangájáért. Ettől a ponttól kezdte meg mangaka pályafutását. Ismertebb művei közé tartoznak a Kiba no Tabishounin - The Arms Peddler, Arms, Akatsuki no Aegis. A fő témakör amiben alkot, a sci-fi.

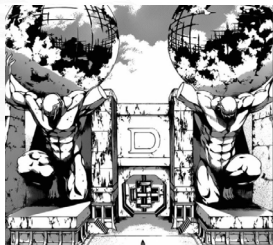
A második személy, aki létfontosságú munkát végzett a manga elkészítésekor a koreai Yang Kyung-il. Az ő neve is ismert lehet egyeseknek, ugyanis egy egyedi

rajzolási stílussal rendelkező manhwa művészlől van szó. Ismertebb művei a Shin Angyo Onshi vagy a Defense Devil.

Így tehát kettejük közös munkájából született meg az Area D. És mit ígér ez a két szerző? Egy akciódús és magas színvonalú sci-fi történetet, pazar rajzolási stílussal!

A történet alaphelyzete...

Történetünk azzal kezdődik, hogy egy Antares nevű csillag szupernóvává alakult a Skorpió csillagképben. Ez a hatalmas energiát felszabadító folyamat egy igencsak elképesztő és ijesztő jelenséget okozott a Földön, 12 napra a Föld felszínéről száműzve lett a sötétség. Tehát az Antares halála miatt felszabaduló energia 12 napon át megvilágította a Földet, így nem volt éjszaka ez idő alatt.



Már önmagában ez is egy érdekes kezdőjelenet lehetne, de a történet nem ér véget, ugyanis ezalatt a 12 nap alatt az emberekkel furcsa dolgok történnek. Egyes emberek "átalakulnak" vagy, hogy pontosabb legyek, különleges képességre tesznek szert. Hogy milyen képességekre? Ez teljesen változó, vannak akik képesek mások gondolatainak olvasására, vannak akik egyes testrészeiket képesek átalakí-

tani, mondjuk gyémántnál is keményebb anyaggá vagy egyeseknek teljesen megváltozik a külsejük. Ez azonban az adott embereknek nem okoz személyiség változást, mind ugyanolyanok maradnak mint azelőtt, csak egy plusz képességre tesznek szert. Így születtek meg tehát az Alterek, ennek ellenére a többi ember szörnyeknek bélyegzi őket.

„...egy Antares nevű csillag szupernóvává alakult a Skorpió csillagképben. (...) igencsak elképesztő és ijesztő jelenséget okozott a Földön, 12 napra a Föld felszínéről száműzve lett a sötétség.”





Azokat az Altereket, akiket a hatóságok veszélyesnek ítélnék (a képességük túl veszélyes, valamilyen baleset folytán kárt vagy halált okoztak) egy különleges helyre, a D szigetre küldenek. A szigetről már említést tettem a bevezetőben, amit még érdemes tudni róla, hogy a pontos helye és hogy mi is zajlik ott, abszolút titok részét képezi. A legmagasabb rangú személyeken kívül mindenki csak találgat a szigettel kapcsolatban.

A történetünk 12 évvel azután zajlik, hogy az első Alterek megjelentek. Az elején egyből megismerkedhetünk néhány főhőssel, megnézhetjük, hogyan szállítják a foglyokat erre a világ szeme elől elrejtett szigetre.

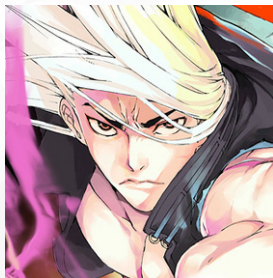


A történet fontosabb szereplői...

Kazaragi Jin:

A történet egyik főhőse, már a manga legelején megismerkedhetünk vele (az első fejezetben). Jin egy fiatal, magas, izmos, hosszú fehér hajú, barna szemű férfi. Személyiségét tekintve egy együttérző és jószívú személy. Rendíthetetlen hite, hogy minden Alter ember, emberi gondolatokkal és érzésekkel, és emiatt úgy is kell őket kezelni, mint a többi embert. Emellett egy súlyos teher nyomja a vállát, komoly felelőssége van a Lotus Virág (város név) incidensben, ami több ezer emberi életbe került, és ami felerősítette az Alterek elleni mozgalmakat.

Képessége a "másolás", azaz képes bármelyik Alter képességét lemásolni, amelyik megérintette.



Kazaragi Rei:

Jin testvére, Jin azért jön a szigetre, hogy őt megtalálja. Az első fejezetben feltűnik egy visszaemlékezésben. Rei alapvetően mélyen megveti a többi embert, akik nem kaptak képességeket. Ango Aghata befolyása alatt áll.

Rei képessége különleges minden más Alterhez képest, úgy mond meg tudja változtatni azt, hogy valaki Alter vagy sem. Képes embereket felruházni egy képességgel vagy egy Alter képességét eltörölni, illetve saját elmondása szerint "újraírni". Emellett saját magának is tud "képességet adni". Az egyetlen határa ennek az adottságnak az, hogy fizikai kontaktust kell létesíteni a célpontjával.



Ida Satoru:

Egy közepes magasságú, normális testalkatú, egyenes fekete hajú, szemüveges fiú. Már a történet legelején találkoztunk vele is (első fejezet). Személyiségét tekintve félénk, de intelligens személy, aki fél használni az erejét, és inkább elátkozottnak érzi magát miatta, mintsem valakinek, aki egy ajándékot kapott. Emellett ő is jószívú és emberként tekint az Alterekre. Egy baleset miatt került a szigetre.

Képessége a "watchmaker", ez azt jelenti, hogy érintéssel képes bármilyen tárgyat részeire bontani. A legnagyobb részekről egészen a molekuláig.



**Yuuki Kaito:**

Egy fiatal, vékony, ámbár izmos testű fiú, kék szemmel és szőke hajjal. Ő is a rabszállító hajón van, tehát már az első fejezetben megismerhetjük. Személyiségét tekintve egy barátságos, elszánt és céltudatos személy. Habár barátaitól elvárja, hogy segítsék őt, cserébe ő is hajlandó az életét kockáztatni értük. A szigetre kerülésének okát nem lehet tudni, az azonban kiderül, hogy szándékosan jött a szigetre, hogy megtalálja és megölje nővére gyilkosát, Zerót.

A képessége "desserted house", lehetővé teszi, hogy a teste "elnyeljen" bármit. A testében egy külön dimenzió van, ahol nincs idő, az ide bekerülő tárgyakat vagy

személyeket utána újra elő tudja "venni". A képesség korláta, hogy azoknak a tárgyknak az összlete, amelyeket magánál tart nem haladhatja meg a testsúlyát.

Ibuki Rio:

Egy fiatal és gyönyörű lány, a haja rózsaszín, két oldalt copfba kötve, valamint természetesen göndör. Általában fekete sportegyenruhát hord, és szinte mindig mosolyog. Már az első fejezetben feltűnik, ugyanis a D sziget adminisztrációjának dolgozik titokban. Személyiségét tekintve kiszámíthatatlan, gyakran buzdít embereket dolgok megtételére vagy akár agitálhat is. Emellett alapvetően jó szándékú, de nem elég bátor ahhoz, hogy az adminisztrációnak ellent mondjon.

A képessége "shadow play", ez lehetővé teszi számára, hogy egy kétdimenziós "árnyékká" alakítsa a testét és ezáltal szabadon mozoghasson a testek felületén. Korláta, hogy ahol repedés miatt meg van törve a felszín, nem tud tovább közlekedni, csak folytonos kétdimenziós felületeken.

Mika:

Egy fiatal kislány 7-10 év között, egyenes hosszú fekete haja van és barna szeme. Vele később találkozunk a 3. fejezetben. Egy traumán esett át, így először mindenkitől fél és a képességét használva megöli bárkit, aki a közelébe kerül. Amikor azonban találkozik Jinnel, sikerül felülkerekednie ezen a traumán, és erős érzelmi kapcsolatot alakít ki Jinnel. Onnantól kezd-

ve a bátyjaként tekint rá, és a húgaként kezd el viselkedni.

Képessége "space-eater", Kaitóhoz hasonlóan ő is meg tud nyitni egy újat egy másik dimenzióba, amiben minden "felemészthető" (tárgyak és élőlények egyaránt). Képes három "dimenzió férget" megjeleníteni, amik magukba szippantják a közelükben lévő dolgokat.

Dr. Soga:

Egy középkorú férfi, mindig az orvosok-ra jellemző öltözkédben jár (fehér köpeny, alatta fehér ing és nyakkendő), emellett fekete a haja. Előéletét tekintve egy hivatásos orvos volt, akit azért küldtek a szigetre, mert Alter.





Nincs említés, hogy halálos cselekedetet vagy kárt okozott volna. Jelenleg ingyenes orvosi ellátást ad bárkinek a szigeten, aki rászorul, függetlenül attól, hogy kicsoda az. Egy jószívű személy, aki együttal segítőkész is, különösen provokálja, ha gyerekek vannak veszélyben.

Képessége "operation start", a keze orvosi eszközökkel lesz teli, mellyel helyben el tud végezni bármilyen bonyolult orvosi műtétet. Ez a képesség lehetővé teszi számára, hogy olyan műtéteket is végrehajtson, amelyek normális körülmények között nem lennének lehetségesek még a legjobbban felszerelt műtőben sem.

Mariko:

Megjelenését tekintve egy fiatal kislánynak tűnik, azonban ő már nem ember. Dr. Soga asszisztense, a doktor mondja róla, hogy már meghalt, de egy Alter az erejét használva újraélesztette. Az újraélesztés után azonban csak a teste működött, ugyanis hosszú ideig volt halott (több mint 20 perc). Így tehát jelenleg egy érzékek és gondolatok nélküli báb. Ez azonban néha megcáfolódni látszik.

Képessége nincs, nem Alter, azonban mivel nem is élő, nem fárad el valamint a fizikai ereje jóval egy átlagos ember felett van.

Enki:

A húszasévei elején vagy közepén járó hölgy, vékony sportos alkat, hosszú göndör vörös hajjal és kék szemmel. Gyönyörű lány, egy ehhez jól passzoló tüzes személyiséggel. Eleinte ellenséges Jinnel és csapatával, később azonban közéjük áll. A tüzes személyisége mellet olyan személy, aki mindig megadja a tartozását, és habár próbálja titkolni, aggódik a környezetében lévő miatt.

Képessége "baste's claw", ilyenkor a kézfejei elsötétülnek és macska karmokra emlékeztető karmokká alakulnak, valamint

meg tud idézni tüzlényeket. Ezek mindig macska alakot öltenek, a fejükön tetoválás szerű, lámpásláng alakú jellel. Nincs rá utalás, hogy hányat tud létrehozni, de az érzelmei befolyásolják a macskák erejét, ha mérges, akkor erősebbek, azonban ilyenkor általában nem tudja irányítani a képességét.

Ango Aghata:

Megjelenésre egy magas, vékony, vállig érő hajjal rendelkező személy. Az Alterek megjelenése előtt Japán legigéretesebb zsenije volt, valamint az Alter nevet is ő javasolja.





Személyiségét tekintve megszállott, aki az Altereket tekinti az evolúció új csúcsának. Ez nem tartja vissza attól, hogy könyörtelen kísérleteket végezzen az Altereken, hogy céljának eléréséhez szükséges információkat szerezzen. Továbbá manipulatív és zsarnokoskodó, bármilyen eszköz szent számára a célja eléréséhez.

Képessége lehetővé teszi, hogy molylepkeszerűvé változtassa a testét. Ez azt jelenti, hogy szárnyakat tud növesztetni pillanatok alatt, a szemét a molylepkék kifinomult szemére tudja változtatni, vagy éppen vékony fonalakat tud szőni. Nem jelenik meg korlát ehhez a képességhez.

Owl's Eye:

Egy magas, jól öltözött személy (mindig öltönyben és nyakkendőben van), akinek az arca a képessége miatt egy bagolyra hasonlít, valamint a kézfejei is bagoly (vagy mindenképp valamilyen madár) karmára hasonlítanak. Személyiségét tekintve vérszomjas, saját magát nevezi egy könyörtelen és tökéletes ragadozósnak. Emellett egy intelligens és előregondolkodó személy, aki váratlan eseményekre nagyon hamar dűbbe gurul. Az "Übermensch Union" vezére, egy radikális Alter csoporté, amelynek egyetlen célja az emberiség eltörlése, és az Alter, mint egy új tökéletes faj uralmának megvalósítása. Ez nem véletlenül cseng ismerősen, rengeteg utalás van a náci ideológiára, számomra



nyilvánvaló, hogy ő és szervezete gyakorlatilag Alter nációk.

Képessége lehetővé teszi számára, hogy a most már karomra hasonlító kezén keresztül olyan "hullámokat" hozzon létre, amik nagy sebességgel rendelkeznek és szinte mindent átvágnak. Azonban nagy tömegű tárgyakat (pl. vastag betonfalat) nem, vagy csak hatalmas erőfeszítés árán tud átvágni.

Zero:

Egy a harmincas éveiben járó, magas, izmos, kopasz, barna szemű férfi egy Z-vel a bal arcára tetoválva. Kabátban és az alatt kapucnis felsőben jár, mindig jól felszerelt,



rengeteg kés (különböző méretű) és gránátok is vannak nála. Emellett jól képzett a közelharcban is. Személyiségét tekintve igencsak ellentmondásos személy. Habár ő is Alter, mélységesen megveti azokat, éppen emiatt sorozatgyilkolásba kezdett Alterek ellen. Saját elmondása szerint, az egyetlen szígyenfoltja Kaito nővérének a megölése, aki nem volt Alter, csupán összekeverte és emiatt ölte meg. Ebből az okból adta fel magát a rendőrségen és került a szigetre. Továbbá nem egy megbízható személy, többször elárulja "társait", akiket csak eszköznek tekint, nehéz megérteni a gondolatait és még inkább az indokait. Saját becsületkódexszel rendel-



kezik és arany szabálya, hogy soha nem társul másokkal (valószínűleg ezért is árulta el olyan könnyen a "szövetségeseit"). Tudja, hogy Kaito a szigetre jött, emiatt keresi és provokálja is őt.

Képessége gondolatolvasás, azt hiszem ezt nem kell taglaljam. A klasszikus gondolatolvasásról van szó, ez hatalmas előnyt jelent számára az áldozatai ellen. A képessége korlátozza az, hogy csak annak a személynek a gondolatait tudja olvasni, amelyek a gondolatait rá koncentrálna. Tehát léteznie kell egyfajta mentális kontaktusnak, ha a személy nem gondol Zeróra vagy olyan cselekvésre ami vele kapcsolatos, akkor nem tudja használni a képességét ellene.

**Jiga:**

egy vonzó külsejű, harmincas éveiben járó nő, hosszú fekete haja van, ami a feje bal oldalán le van borotválva, emellett gyakran előtérbe kerülnek nagy kebeli. A testét sebhelyek borítják számos helyen, katonai egyenruhában jár, és mindig hord magánál egy katanát. Személyiségét tekintve egy határozott és elszánt személy, emellett mivel ő a börtönőrök egy magas rangú tisztje, ezért személyes kötelességének tekinti, hogy rendet tartson a szigeten. A vélt megaláztatásokat mindig megtorolja és emellett különösen pikkel Jinre. Ő nem Alter.

**Souma:**

egy közepes beosztású börtönőr a rabokat szállító hajón. Titokban tagja az Emberiség védelmi frontjának (Humanity's Defensive Front), ami az "Übermenschen Union"-hoz hasonló szervezet. Ezt a szervezetet emberek alkotják és egyetlen célja az Alterek elpusztítása, motivációjuk az Alterek által okozott pusztításon alapszik. Souma annyira radikális, hogy elszánta magát egy öngyilkos robbantásra, mely elsüllyeszti a rabhajót az Alterekkel és a 30 fős személyzettel együtt. Ezt csupán azért említem meg, hogy lássuk, radikális csoportok mindkét oldalon léteznek.



Személyes vélemény a mangáról...

Mint azt már említettem a manga rajzolása pazar, minden alkalommal a szereplők jól kidolgozottak. Részletes háttereket és épületeket is kapunk a történet során, így tehát a látványra semmiképp sem lehet panaszkodni.

A történet úgyszintén magas színvonalú. Mint az látható rengeteg szereplő jelenik meg (még a felét se mutattam be), így tehát relatív összetett és pörgős cselekményszálról van szó. Maga a sziget egy nagyon jól felépített és elképesztően részletes társadalmat mutat be, ha valaki azt gondolja most, hogy a sziget egy egyszerű négy falal körülvett, magas tornyokkal megerősített börtön, az nagyot téved. A szigeten egy hatalmas város található, amit teljes mértékben a raboknak adtak. Falak és őrtornyok csak ott vannak, ahol a rabok szöknének tudnának. Mennyire szigorú ilyen körülmények között a felügyelet? Erre szerintem nincs is jobb válasz, mint a mangában is megjelenő Dante klasszikusa "Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel!"* (ez a sziget főbejárata fölött olvasható hatalmas betűkkel írva). Mindegy megvan fűszerezve nagyon jól kitalált képességekkel, valamint jól beágyazott, egyes helyeken klasszikusnak számító viccekkel.

A manga a vége felé veszít egy keveset a lendületéből, pontosabban a 108.

fejezettel megkezdődik egy filler arc. Szerencsére nem tart sokáig, de úgy éreztem, hogy csak az időt húzzák vele. Ezen és azon kívül, hogy a végét kicsit elhamarkodták, nem tudok rosszat mondani a történetről. Végig fordulatokkal teli, eseménydús és nem mond ellent sehol se saját magának.

Kiknek ajánlom? Azoknak, akik szeretik a jó sci-fiket, emellett a manga története és stílusa nagyban hajaz a Deadman Wonderland és a Btooom mangákra. Itt első sorban arra gondolok, hogy ugyanazt az érzetet adja vissza, mint ez a két mű. Ha valaki ezek közül élvezetesnek talált egyet, érdemes számára az Area D-t is elkezdeni. Természetesen ha valaki egyszerűen csak érdekli a jó sci-fi-iránt, annak is nyugodt szívvel merem ajánlani.

Publikálás éve:

2012.03.14-től 2016.01.20-ig

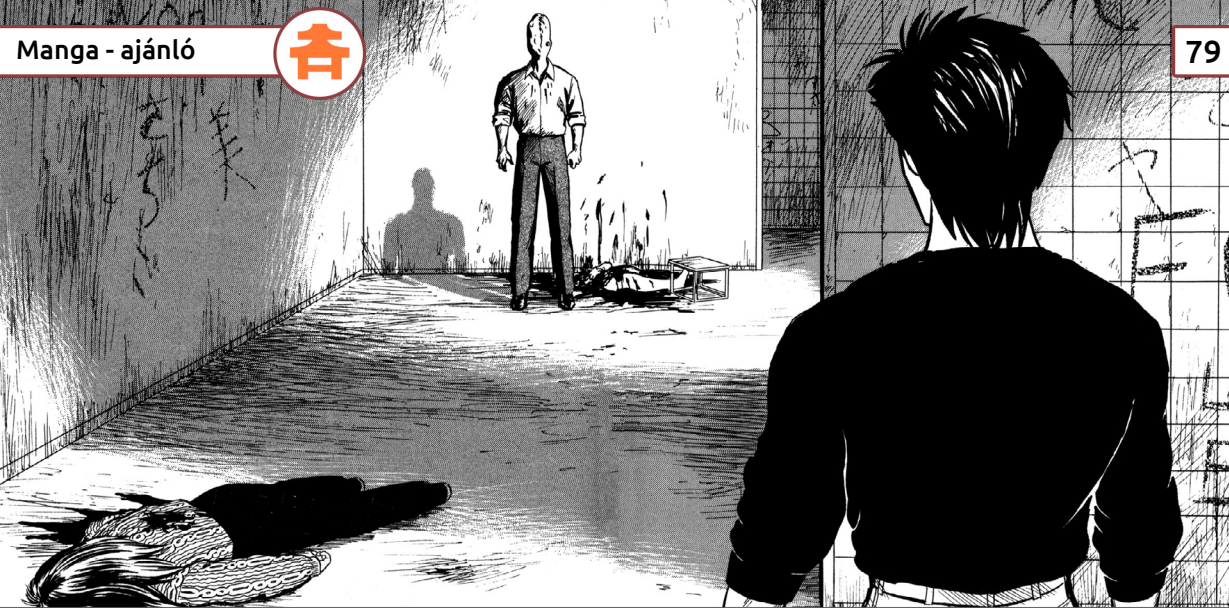
Hossz: 14 kötet / 137 fejezet

Műfaj: akció, dráma, ecchi, shounen, szupererő, természetfeletti, vígjáték...

Felhasznált irodalom:

AreaD wiki
Animeaddicts
Wikipedia / Yoshiaki de Fujiwara
Wikipedia / Yang Kyung-il

*Dante Alighieri: Isteni színjáték, Pokol, III, 9. sor



Kiseijuu

A nagy Parazita mangaelemzés

Írta: Daisetsu



A hazai animés társadalmunk nem arról híres, hogy értékes, klasszikus mangákat ismerne és olvasna. Országunkba főleg a mainstream művek jutnak el, amik igaz szórakoztatóak, de mégsem rendelkeznek mély mondanivalókkal. Persze léteznek kivételek, így akadnak már magyarul is a neten olyan mangák, amelyek mindenképpen hozzáadnak valamit a személyiségünkhöz, vagy csak elgondolkodtatnak egy olyan témáról, ami valószínűleg az eszünkbe sem jutott volna. Iwaaki Hitoshi mangája a *Kiseijuu* (magyarul: *Parazita*) is egy elgondolkodtató alkotás lett. A következő cikkben egy részletes elemzést olvashattok arról a legendás mangáról, aminek az új feldolgozása 2014-ben egy akciódús horroranimeként került a köztudatba. A cikkem végén – egy kis különlegességekpen – leírom azt, milyen is volt szerkeszteni ezt a mangát, ami több, mint két évig volt része a fansubos tevékenységemnek.

Amit érdemes tudni!

A *Kiseijuu* manga Hitoshi legsikeresebb alkotása. Ezzel nyerte el a mangaka a Kodansha Manga Award díjat az általános mangák csoportjában 1993-ban, tehát a művet az egyik legrangosabb kitüntetés-sel jutalmazták.

Fő jellemvonása a mangának az erőszakossága és Hitoshi egyedi rajzstílusa, ami az animéből szinte teljesen eltűnt.

Ez a pszichológiai horroralkotás abban is egyedi, hogy bodyhorror van benne, ami a horrornak nem a legkedveltebb műfaja.

A *Parazita* tökéletes a dráma-, horror- és akciómangák kedvelőinek. Mindegyik műfaj tökéletesen ötvöződik ebben az egy alkotásban.

Vegyük sorra a manga jellemvonásait és állítsunk fel egy konklúziót arról, milyen is valójában ez a mű!

A történet

Egy szokásos éjjelen, az egész világon rejtélyes teniszlabda nagyságú földönkívüli létfórmák ereszkednek le az égből. A „teniszlabdából” kis kígyószerű élőlények másznak ki, amiknek egy céljuk van: gazdastestet találni. A szerencsétlenül járt emberek – akiket megtaláltak ezek a lények – elvesztik a tudatukat, majd testük felett

az irányítást és egy új teremtményként átalakulva kezdik irtani az emberiséget.

A középiskolás Izumi Shinichit éppen alvás közben lepi meg egy ilyen lény. A fiatal srác érzékelve a veszélyt felvette vele a harcot. De nem járt sikerrel. A lény ugyanis a fiú jobb kezébe fúrta magát, ahonnan már nem tudott tovább jutni.

A következő nap Izumi-kun felfedezi, hogy a kezébe került valami saját tudattal rendelkezik. Ezt az élősködőt fogja később Miginek elnevezni a főhős. Az együttélés azonban nem lesz zökkenőmentes, mert ezek a lények – emberi testbe rejtőzve – gyilkolni kezdik az átlagos embereket. Ugyanakkor társaikat érzékelve Shinichit és Migit is megtalálják, akiket minden áron le akarnak győzni, mint a faj rendellenes példányát.

„A Parazita tökéletes a dráma-, horror- és akciómangák kedvelőinek. Mindegyik műfaj tökéletesen ötvöződik ebben az egy alkotásban.”





A manga négy történetszárra bontható le. Az elsőt nevezhetjük „Anyá”-sagának, amiben Izumi félszörny átalakulása indul meg. Ennek a hossza a 3. kötet közepéig tart. Ezt követően jön a Kana-saga, ami az 5. kötet végével zárul le. A 3. sagát hívatnánk Tamura Reikónak, ami a 48. fejezettel bezárul. Ebben teljeseedik ki Shinichi félszörny alakja, ami az előző két történet-szállban már fejlődésnek indult. Az utolsó történet pedig a Gotó-saga, amiben a paraziták elleni végső harcok és a bossfight van.

A karakterek

A Kiseijuu nagyon erős a karakterek terén. Nem csak a főszereplők vannak nagy részletességgel kidolgozva, hanem a mellékszereplők is, akiket az anime sajnos rendkívül elhanyagolt.

A következőkben a lényegesebb fő- és mellékszereplőket fogom bemutatni.

Főszereplők:

Izumi Shinichi: A történet elején Izumi egy 17 éves gimnazista. Átlagos életet él: iskolába jár, az érettségire készül, és próbál közelebb kerülni Murano Satomihoz, akivel már évek óta kölcsönös a szerelmi vonzalmuk. A manga első felében Izumi egy szerény és kicsit bugyuta srác. Miután Migi a testébe kerül, lépésről lépésre kezd el elálatiasodni, aminek a következtében



Shinichi fokozatosan egyre érzékletlenebbé és erőszakosabbá válik. Szerelme, Satomi miatt Izumi általában képben van azzal kapcsolatban, hogy a teste változáson megy át a parazita sejtek miatt, de ezeket a változásokat nem mindig tudja irányítani, pedig a mély személyisége nem változott. Az egész mangán keresztül egy tisztá szívű ember, aki minél kevesebb ember halálát akarja okozni az állandó üldözése alatt. Shinichi belső viszályai, átalakulása egy rendkívül részletes, és jól nyomon követhető folyamat, ami miatt ő az egyik legjobban kidolgozott kamasz srác, akivel mangában találkoztam.

Migi: Ő minden baj forrása. Amikor a paraziták megjelentek a világban, véletlenszerűen kezdtek el a gazdatestek keresését. Így Migi – mint mondja is – nem tudatosan választotta Shinichit. Miután



Izumi „kezebe szorult” elfogadta a sorsát, és a fiúval való együttélés mellett döntött. Migi és Shinichi kölcsönösen hatottak egymásra. Míg a gazdateste érzékletlenné, addig Migi emberségesebbé kezdett válni. Az ő belső átalakulása is rendkívül részletes és érdekes. Izumi a mangában ki is fejté, hogy mennyit változott Migi az első találkozásuk óta. Így fognak aztán túlélőpartnerekből igaz barátokká válni.

Murano Satomi: Shinichi barátnője. Murano és a főszereplők a középiskolában ismerkedtek meg. A kölcsönös szimpátia mindig is megvolt köztük, de a szerelmi száluk kialakulásából sok mindent nem mutat sem a manga, sem az anime. És ez így jó. Murano - Izumihoz hasonlóan - egy átlagos tinédzser. Szerelmét kiismerve neki tűnik fel leginkább az, hogy Shinichi hogyan és milyen mértékben változik meg.





Van egy jellegzetes mondata is: „Shinichi-kun, te Shinichi-kun vagy.” Satomi az a karakter, aki nem engedi, hogy Izumi szörnyű alakuljon át. Ugyanakkor ő a fiú egyik legfontosabb motivációja.

Tamura Reiko: Egy parazita, de a többi parazita között is egy különleges személy, mivel őt nagyon foglalkoztatják a miértek. Miért születünk meg? Miért vannak emberek és paraziták? Miért van az emberek között konfliktus? Az emberek miért pusztítják a környezetet, amiben élnek? Tamura Reiko az a karakter, aki beszámol, miről hogyan vélekednek a paraziták. Ezeket az információkat Shinichi és a paraziták felé továbbítja, ám egyedül marad. Izumi nem képes elfogadni a tényeit, a parazitákat meg egyszerűen hidegen hagyja a sok filozofálás. Tamura-san sem a paraziták,

sem az emberek oldalán nem áll. Csupán a körülötte levő világ szemlélője, amit minél jobban meg akar ismerni.

Goto: Ő a tökéletes parazita. A legfejlettebb, legerősebb. Goto a parazita lét legszükségesebb egyede a mangában. Az utolsó történetcikkben az elpusztításra törő emberek ellen harcol, ami óriási emberáldozatot fog követelni. A többi parazitával „csordát” alkotva próbál élni, a segítőivel együttműködik, az ellenségeit elpusztítja. Állatias ösztönei miatt képtelen megérteni az embereket. Gotóval fog kibontakozni a manga bossfightja.



Mellékszereplők:

Kana: Ha erről a mangáról vagy animéről beszélünk, biztosan előkerül Kana témája. Kanát ugyanis a legfelelősebb karakternek tartják a legtöbbben. Nem joggal. Az anime – mint korábban írtam – nem fejt ki eléggé a mellékszereplőinek jelentőségét, így az animében egy „jött-ment” karakternek tűnik. Pedig ennél többről van szó. Kana ugyanis spirituális erővel rendelkezik, ebből kifolyólag érzékeni a parazitákat. Amiért viszonzatlan érzései vannak Shinichi felé, azt hiszi magáról, hogy varázserővel bír, ami miatt mindig meg tudja mondani, hol van épp a kiszemeltje. Kana a történet egyik legfontosabb eleme, mert rajta keresztül ébred rá Izumi, mennyire érzékelténné vált Migi miatt.



Hideo Shimada: Ő is egy parazita. A mellékszereplők között a legfontosabb. Shimada Tamura Reiko miatt kerül a képhe. Ő ugyanis megérti Tamura-san érzéseit és gondolatait, amiket ő is meg szeretne ismerni. Shimada többször mondja Izuminak, hogy átlagos életet akar élni és barátkozni szeretne. Shimada azért is fontos, mert ő az a szereplő, aki parazitaként a leginkább emberré akart válni (vagy legalább úgy szeretett volna viselkedni).





Kuramori Shideo: Az egyik kedvenc karakterem az egész mangából. Elég összetett karakter. Kuramori-san egy magánnyomozó, akinek Sherlock a példaképe. Kuramori egy átlagos család apukája, aki kissé teszteszta, de az álmainak él, és a fő célja, hogy ő lehessen a legjobb magánnyomozó. Bár a képességei nem megfelelőek (leginkább gyáva) és az esze sem egy verbeli nyomozóé, de rendkívül üdítő látni azt, mennyire ragaszkodik az álmához. A családját szereti és szuper apuka. Kuramori feladata lett volna – Tamura Reiko kérésére – lebuktatni Shinichit és Migit, de végül mégis az ő csatlósukká válik.



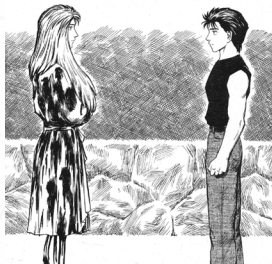
A manga során talán ez a 8 szereplő az, aki számunkra a legfontosabb. Persze más karakterekkel is találkozunk hosszabb ideig, de róluk sok érdekesség a 64 fejezet alatt sem derül ki. Ilyen karakter például Shinichi apja, a polgármester Hirokawa Takeshi. Mitsuyo az öregasszony vagy a bűnöző Uragami, aki a parazitáknál is nagyobb szörnyeteg.

A manga mondanivalója

Ha gyorsan össze akarnánk foglalni, miről is szól a manga, akkor mondhatnánk, hogy ez az alkotás egy „Green Peace manga”, vagyis egy „zöldmanga”. Bár Európa csak mostanában kezdte érzékelni a világ globalizációs problémáit (pl.: népességnövekedés), addig Japánban (ahol Tokyo a legnagyobb urbanizációval rendelkező város a világon) ezek a gondok már jóval hamarabb felütöttek a fejüket (igaz manapság Japán népessége is csökken). A képregény készültkor ugyan ezek a problémák még nem voltak olyan súlyosak, főleg Európában, de 20 évre rá már itt is érezzük a hatását. Elfogy a hely, túl sok a szemét, kiirtjuk a zöld területeket

és vele az élőlények helyét is a bolygón, kifogyunk az ivóvizből. A manga ezekre a globális problémákra jelentősen felhívja a figyelmet.

A Parazita manga azt a példát mutatja be nekünk, mire képes az ember a saját kényelmének a megőrzése végett. Azért jelennek meg a mangában a paraziták, mert a Földnek elege lett abból, ahogyan az emberek a készleteiket felélik. A Föld így egy



természetes (ez számomra természetes, a történet szerint inkább földönkívüli) és új létformát alkotott, hogy megvédje saját magát. A paraziták – Tamura Reiko szerint – „Pusztíts és fald fel ezt a fajt!” üzenetet kapták a születésükkor, ami nyilván a népességrebbanás visszafogását akarta előidézni.

A világ ökoszisztémájának megőrzése végett zöld pártot fognak létrehozni a paraziták Hirokawával. Olyan célokat tűznek ki maguknak, amik például a levegőbe kerülő káros anyag kibocsátását szabályozná.



„A Parazita manga azt a példát mutatja be nekünk, mire képes az ember a saját kényelmének a megőrzése végett. Azért jelennek meg a mangában a paraziták, mert a Földnek elege lett abból, ahogyan az emberek a készleteiket felélik.”



A paraziták természetesen segítik őt ebben, hiszen ők „állatok”, egy kényelmes és egészséges világban akarnak élni, amit az ember – egyértelműen – el akar pusztítani a földi javakért. Így a paraziták lényegében a föld gyógyszerei az ember ellen.

Az új állatok azonban egyáltalán nincsenek képen az emberi normákkal vagy az erkölccsel. Ezért van az, hogy embereket esznek, udvariatlanok vagy feltűnősdnek.

Példának okáért: Tamura Reiko megváltoztatta a nevét. A manga elején Ryukónak hívták. Shinichi – mikor Kuramori beszélt róla – hamar összerakta a képet, hogy Tamura Reiko valójában a parazita Tamura Ryouko. Ez egy embernek hamar feltűnt, de a parazitáknak nem, hiszen a Reiko és a Ryouko nem ugyanaz. Logikus. Erre még más példát is tudnék mondani; csak lapozzuk fel azt a jelenetet, amikor Reiko találkozik a gazdatestének az édesanyjával.

Mivel az emberek félnek a haláltól rengeteg át nem gondolt dolgot tesznek a mangában. Izumi annyira félt a parazitáktól, hogy igazán sosem tudta megérteni őket (csak a manga legvégén). Amitől az ember fél, vagy nem tud megérteni, azt inkább elpusztítja, vagy nem vesz róla tudomást. A történetben az emberiség gyilkolással válaszolt a paraziták mészárlásaira, ahelyett hogy az ő helyzetüket megpróbálták volna megérteni. Pedig a paraziták próbálkoztak. Shimada például említi is, hogy „Csak meg akarlak ismerni.”,

„Csak a barátod akarok lenni.”, „Csak úgy akarok élni, mint egy hétköznapi ember.”.

Ez a manga tehát az emberiség megfontolatlanságát mutatja be, hogyan pusztítjuk el saját magunkat. Ez a téma elég komoly, ma már egyre aktuálisabb, így mindenképpen érdemes rajta elgondolkodnunk. Animében hasonló mondanivalót nekem a Shinsekai Yori tudott mutatni.

Egy másik gondolat is van, amire kitér a manga: Ki a szörnyeteg? A paraziták embereket öltek meg, ettek meg a túlélésért. Valaki pedig szórakozásból vagy dühből képes emberként elpusztítani másokat.



Akkor most ki a szörnyeteg? Erre a témára Uragami karaktere tért ki leginkább, aki az utolsó fejezetben kérdezte meg ezt Shinichitől.

A manga több, mint az anime

Már az első fejezetben hamar leesik a tantsz: a manga sokkal brutálisabb, több minden van benne és az animétől szinte 100%-ban eltér a karakterdizájn. Valamint a manga és az anime megjelenése között eltelt kb. 20 év, így a retro hangulat - ami a mangában benne van - teljesen elveszett. Ez főleg az emberek ruházatán és régi eszközökben tűnik fel (pl.: Shinichi apja újság helyett táblagépről olvassa a híreket).



Terjedelemben a manga 10 kötetes lett. Az anime 24 részes. Véleményem szerint, ha minden jelenetet feldolgoztak volna a Parazitából, akkor 30-nál is több részt lehetett volna készíteni. Ez sajnos az anime minőségének a rovására ment. Persze a fő történeseket viszonylag pontosan követi az anime, de az összefüggéseket, a történet átbeszélését (főleg a lélektant) jelentős számban csökkentették. Így akadtak olyan fejezetek, amiknek a fele sem került bele az animációs feldolgozásba.

Rossz pontja az animének még, hogy a mangába sokszor beleültettek vicces jeleneteket. Ezeket szinte mind kihagyták a sorozatból. Talán komolyabb alkotásnak akarták feltüntetni az animációt?

Amiért a manga helyenként kicsit furcsa, így természetes volt az, hogy nem üszsza meg az anime a cenzúrárt. Az animének a blu-ray verziója sem kerülte el a cenzúrárt, így ha valakit érdekelnek a transzcírozások, akkor a mangában mindent megtalál.





Mangaszerkesztés, a fordítás menete

A Parazita mangáját 2010-ben kezdte szerkeszteni a SaShiDou Manga Team, akik elég hamar eljutottak a 4. kötet közepéig, ahol aztán meg is álltak. Próbálták még újraéleszteni a projektet, de ez nem sikerült, így 5 évig szünetelt a fordítás.

2015 júniusában javasoltam a fansub-bom vezetőjének (jibbaB), hogy ezt a mangát szeretném vinni. Szerencsére fordítóm (Benjiro) akadt rá (vele kezdtem el fordítani a Watamotét is), aki szintén nagyon szerette a sorozatot. A fansub főnököm több lektort is tudott szerezni nekünk, így mindig volt valaki, aki ellenőrizte a fordításokat. Baresz eleinte ahhoz ragaszkodott, hogy előlről kezdjünk neki a mangának,

aminek én nem örültem, hiszen mind a 22 - korábban készült - fejezet igényesnek mondható szerkesztéssel és jó fordítással rendelkezik. Ennek tudatában nem lett volna annyira kedvem az első fejezettől kezdve szerkeszteni. Baresz felvette a kapcsolatot a korábbi szerkesztőkkel, akik átadták nekünk a mangát, és így elmaradt a mangának az újraserkesztése.

Az előző cikk - amit írtam - a GIMP 2-vel való mangaszerkesztésről szolt (*AniMagazin 28., 29., 30., 32.*). Aszerint a tipológiai beosztásom szerint a Kiseijuu közepesen nehéz szerkesztésű mangának számít. Tehát nem volt bonyolult szerkeszteni, de olykor előfordultak benne olyan szövegek, amelyek szövegbuborék nélküliek voltak. Azoknál pedig a hátteret bizony vissza kellett rajzolni.

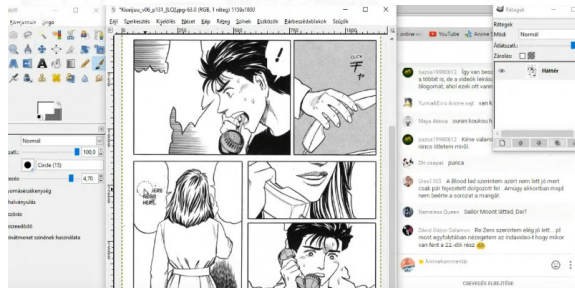
A korábbi fordítócsapat felhívta a figyelmünköt arra, hogy az eredeti angol kiadás szkennelt formában elérhető a neten. Így a mangát óriási felbontásban tudtam szerkeszteni. Ez nem túl gyakori jelenség, mert sokan csak a Mangafox vagy más oldalról szedték, kisebb felbontású nyersanyagból dolgoznak, ami homályos oldalakat és rosszabb felbontást eredményez. (Mindig próbáljatok a szerkesztéshez minél nagyobb felbontású oldalakat szerezni!) A Parazitánál ilyen gond nem volt, így kb. 1100x1800-as felbontású - a 23. fejezet kivételével - az összes fordításunk.

A betűtípusoknál akadtak változások. Két éve még más volt a sima beszédre és az üvöltésre használt fontom. Azokat a szerkesztések folytán szebbekre cserél-

tem. De ezt az egy dolgot leszámítva a manga betűtípusai egységesnek mondhatók. Azokat a mondatokat, amiket csak gondolatban mondtak az emberek, szűrke színnel láttam el.

A mangából az összes angol hanghatást töröltem. Szerintem a hanghatások magyarra fordítása nem fontos. De mint néhány vitából kiderült, ez egy elég szubjektív állítás.

A visszarájzolások sokszor elég kemények voltak. Volt néhány oldal, amit nem tudtam szépen visszarájzolni és látszik is „szerkesztési maradvék”. Sajnálatos módon a magánélet, a szerkesztés közbeni rossz hangulat vagy a fáradtság olykor látszik néhány oldalon.





De ennek ellenére is, ha a magyar fordításokat együtt nézzük, akkor a Parazita szép szerkesztést kapott a legtöbb magyar szerkesztésű mangát tekintve. Az esztétikai megjelenése tehát jó, sőt a letöltött kötetek rendelkeztek az eredeti színes oldalakkal is, így néhány fejezet elején gyönyörű színes oldalakat láthattok. Igazából öröm olvasni a mangát.

Befejezés

A Kiseijuu manga - idén októbertől - végig elérhető magyarul. Ez volt az első olyan mangaprojekt, aminek viszonylag komoly terjedelme volt. Rendkívül izgalmas, drámai alkotás, nagyon szerettem csinálni. A szerkesztések miatt többször elolvastam a fejezeteit, így volt alkalmam arra, hogy megismerjem a manga igazi üzenetét. Számomra a manga 10/10, és remélem azok is ennyi pontot adnak rá, akik végre elejétől a végéig el tudják most már olvasni magyarul.



Az Anime Series fansub csapatának a véleménye a mangáról

Benjiro, a fordító:

„Azért vállaltam el, mert akkoriban még nagyon új voltam a fansubban, alig volt valami tapasztalatom benne, és mivel az anime nagyon bejött, nem mondhattam nemet. A manga még jobban tetszett, mint az anime, megvolt a maga '90-es évekbeli hangulata. Azt hiszem, ebben az időszakban szoktam rá a mangaolvasásra is, szóval tökéletes volt kezdésnek (azóta csak úgy falom a seineneket, úgyhogy lehet ajánl-gatni). Fordítás szempontjából is remek volt, nem volt olyan bonyolult nyelvezete. Szerettem fordítani, főleg, mikor én is belemerültem a történetbe, és egyszerűen élveztem a dialógusokat és a karakterek reakcióját, fejlődését, és éreztem, hogy én is fejlődök velük.”

jiبراB:

„Megmondom őszintén, először nagyon ellene voltam ennek a projektnek. Sosem olvastam a művet, és az animét se néztem, pedig hatalmas hype lengte körül. Valahogy mégsem éreztem készletét, hogy neki kezdjek. Ebből kifolyólag amikor Daisetsu azzal kezdett el nyaggatni, hogy vegyük be projektnek a Kiseijuu-t, többször is erős nem volt a válaszom. Főleg úgy, hogy nem is az elejétől akarta vinni, hanem folytatni onnantól, ahol az előző csapat abbahagyta. Alapból nem vagyok annak a híve, hogy fél mangáink legyenek, hogy az embereknek több oldalon kelljen keresgél-niük a fejezeteket, hogy el tudják olvasni. A sok nyaggatás révén megpróbáltam felkeresni az előző csapatot, hogy esetleg kirakhatnánk-e mi a fejezeteiket, amiket ők készítettek. Végül egy ember visszaírt, hogy áldását adja rá, és sok sikert kíván a mangához. Úg hogy ezúton is köszönet a SaShiDou Manga Teamnek, mert ha nem egyeznek bele, akkor tuti máig befejezetlen lenne a manga fordítása. Azért az út itt sem volt a legegyszerűbb, mint a legtöbb projektnél. Volt időszak, amikor Daisetsu-ra azért kellett rászólni, hogy jó lenne, ha mást is szerkesztene a Kiseijuu-n kívül, és volt olyan is, amikor már azért kellett nyaggatnom, hogy csinálja már, mert így sosem végzünk. Persze azért ne feledkezzünk meg a fordítóról, Benjiróról, aki már 2016 decemberében befejezte a fordítását. Nélküle viszont tuti, hogy nem fejeződött volna be, főleg nem ilyen gyorsan. Így utólag nem bántam meg, hogy ezt a koránt sem átlagos művet befejeztük. Remélem több embernek is örömet tudunk és tudunk vele okozni.”



Cím: Kiseijuu

Angol cím: Parasyte

Hossz: 10 kötet, 64 fejezet

Mangaka: Iwaaki Hitoshi

Év: 1989-1995

Műfaj: akció, dráma, horror, sci-fi, pszichológiai, seinen

Értékelés:

MAL: 8,44

ANN: 8,35

Légy az AniMagazin cikkírója!

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

Mindenképp írd nekünk, ha:

- láttál egy animét vagy olvastál egy mangát és közzétennéd róla bővebb véleményedet,
- úgy érzed nem eléggé népszerű az egyik kedvenced és terjesztenéd, hogy mitől jó,
- szereted a japán/ázsiai kultúrát (film, dorama, étel, történelem, művészet stb.) és egy 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.



Mennyből az angyal, eljött hozzátok...

Tony Taka figurák 2.

Írta: Szimun



Tony Taka karakterdizájner jóvoltából bemutatam két szép Shining angyalkámat. A művész úrról már korábbi számban/bejegyzésben írtam (*AniMagazin 33.*). Ráadásul ők ketten már megjelent figurák, és az áruk is lejjebb ment a megjelenés kori árhoz képest, így még a nagyobb karácsonyi kiadások mellett is az elérhető kategóriába tartoznak a pre-owned figurapiacra.

A figurák közül a fantasy karakterek a kedvenceim, és ha még valamilyen helyes állatrész birtokában is vannak, mint szárny vagy fül, az nagyon meg tudja dobogtatni a szívemet. A Tony Taka angyallányok ilyen hol szeretem - hol nem szeretem érzést keltettek mellettem beszereztem volna őket, mert képen nem mutatnak olyan jól, mint élőben. Viszont örülök, hogy végül mégis megvettem őket (mondjuk a kedvező ár is segített a döntésben, nyáron a legérdekesebb a pre-owned részlegeket figyelni, akkor sokan inkább másra költöttek, és a figura árak lejjebb csúsznak, karácsony előtti szezon is hasonló). Ilyenkor jut eszembe, hogy kár, hogy sehol nem tudjuk a figurákat nagyobb választékban megnézni élőben, hogy meg akarjuk-e venni...

„Úgy tűnhet, hogy csak egyöntetű fehér (snassz) a színezése, de NEM! Lilás fehér, kékes fehér, matt fehér és áttetsző fehér.”

Panis Angelicus a 2013-as kiadású *Shining Ark* videojátékban kapott főszerepet és ugyanebben az évben készült el róla az általam tárgyalt Kotobukiya, 1/8-as méretarányú figura. Az Ark az ötödik Shining játék PSP-re a Segától. Történetünk egy szigeten játszódik, ami tele van ókori romokkal. Egy Fried nevű fiú találkozik egy amnéziás, idegen lánnyal, akinek egyetlen fekete szárnya van, és az énekével tud kommunikálni az állatokkal. Fried a gondjaiba veszi a naiv, de tsunderé lányt és sok kalandjuk van közöttük. A szigetlakók „Panis”-nak nevezik el az angyalszerű lányt



(a Panis Angelicus név latinul annyit tesz, „angyali kenyér” - ez tágabb értelemben a mise, szűkebben az oltári szentség), akinek hátteréről a story legvégén rántják le a leplet. (Spoiler: aki nem játszana vele, de szeretné tudni Panis kb. 1000 éve menekült meg egy hatalmas isten haragjától, de ezzel ő az utolsó képviselője fájának, az angyaloknak. Bár van még egy angyal, de ez megint csak titok...)

A játékban szörnyek ellen kell harcolni egy csataterén és ezen tovább mozogni, akár négy karaktert is lehet egyszerre mozgatni. Nem csak a szörnyekkel való harcra



van benne lehetőség, hanem falusi élet szimulálására: kertészkedésre, halászatra, főzéshez alapanyag beszerzésre és végül sütés-főzésre is.

Panis figurájáról többször lemondtam, de előben ő százszor szebb, mint a képeken. Úgy tűnhet, hogy csak egyöntetű fehér (snassz) a színezése, de NEM! Lilás fehér, kékes fehér, matt fehér és áttetsző fehér. Az összehatás a kevés késsel és arannyal nagyon feldobja még a sima, egyvonalú száját is, így meg tudom neki bocsátani. Na igen, ez az ami a legjobban zavar a figurán, a szája.





Igaz, ezzel olyan sejtelmes, monalizás mosolyt adtak neki, hogy csak egy vonalat húztak szájnak, és igazából a szeme van nagyon szépen kidolgozva, így az mosolyog a száj helyett. Olyan éteri, angyali. Úgyhogy meg is bocsátottam ezt a kis hiányosságot. Igen, a szeme szép akvamarin kék, és az ezüstös-kék haja nagyon szép keretbe foglalja az arcot. Még kis ékszereket is kapott: egy aranszínű hajfüggőt és egy türkizkék medált.

Panis póza a figurán olyan, mintha most emelné egy forgószél a mennybe, miközben visszafordul egy szeretthez köszönetet mondani/elbúcsúzni. A majdnem áttetsző, lenge, fehér ruhája azzal együtt, hogy kihívó, még egész izléses marad. Ráadásul nagyon szép részletei is vannak a ruhának: a szélei fodrosak, a kombinészerű alsóruha a mellrész alatt csipke applikációs. Kiállítható 2 fehér szárnyal, 1 fehér - 1 feketével, és csak 1 feketével is, mert van hozzá pótfelsőtest, amibe csak egy szárny megy bele.

„Rufina (...) kedves ember, kiemelt érdeklődést mutat a teák és a gyógynövények irányába, így sok időt tölt a palota kertjében.”



A dizájnér Tony mellett említésre méltó még a szobrász neve is: Suzu (Atomic-bom). Olyan figurák kidolgozását köszönhetjük neki, mint a napokban megjelenő GSC Belldandy vagy a scale Harvest Moon Miku, de csinált már több Asukát és Reit az Evangelionból, sőt egy másik angyal figura is köthető hozzá, Nina a Breath of Fire 6-ból (Koto).

Rufina a *Shining Hearts* játék szereplője, ami a 3. *Shining* játék, de az első, ami PSP-n is játszható. A játék 2009-es, de



2012-ben kapott egy anime adaptációt. Ugyanebben a 2012-es évben adta ki a Kotozukiya Rufináról az 1/8-as méretarányú figurát.

Ebben a játékban is főszerepet kap egy amnéziás lány (Kaguya), akinek főhősünk segít visszaszerezni az emlékeit. A játékban érzelmeket kell összegyűjteni, ami különböző színű szívecskék formájában jelenik meg attól függően, milyen emberekkel találkozik küldetése végrehajtása közben a játékos, illetve a csapattagok érzelmi szintjét és reakcióját is ezzel lehet



számantartani. Ezeket a szívecskéket Kaguyának adva újabb pályák és emlékfoszlányok nyílnak meg. A játékos karakternek egy hajó ad otthont, amiben bejárhatja a szigeteket, közben halászhát, hajót szerelhet, fegyvert kovácsolhat, süthet, falusiaknak segíthet.

Rufina annak a birodalomnak a hercegnője, amiben a játék zajlik (Wynderia). Kedves ember, kiemelt érdeklődést mutat a teák és a gyógynövények irányába, így sok időt tölt a palota kertjében. A királyi család jó kapcsolatot ápol a papsággal.



Támogatják a templomokat és a gyermekek taníttatását. Rufina hívó lélek és gyakran van nála szentszövegeket tartalmazó könyv, a ruhája is papi méltóságozóra hajaz, illetve néha hord lecsatolható szárnyakat.

Egy időben a testtartása miatt mondtam le a figuráról. Egy kicsavarja magát és felfele néz elég rosszul érvényesül a polcon és ez a félelmem be is vált, de igazából csak szemmagasság alá kell rakni, és probléma megoldva. Amire viszont fényképekről nem jöttem rá, hogy gyönyörű rózsaszínes fehér színű, gyöngyházfényű szárnya van. Eddig óvé a legszebb szárny díj, bár nehezen nyomható be a hátába... Kotobukiya gyártotta figuráknál gyakran nehezen összenyomhatóak az illesztések. Erre jó a hajszárító, kicsit megmelegíteni és megpuhítani a figurát, hogy könnyebben becsúszzanak a pöckök a vájatokba. Vagy aki nem akarja feszegetni, és több percnyi hajszárítózás se használt, az kivághatja a nyári 30 fokokat, amikor szintén könnyebben kezelhetőek ezek a necces részek. Azért óvatosan, mert például érdemes körmöt vágni az ilyen műveletek előtt. Mondjuk ha megcsúszik a kezed, és végigszántod az új figurádat, elég mérges lesz a magadra. Vagy ha eldeformálódik valami nyomogatás közben...

Panishoz hasonlóan neki is hangsúlyos kék szeme van, de neki inkább meleg színei vannak. Hosszú, hullámos, szőkés-barna haja a vállán omlik szét. A hajában lévő ke-

„Kotobukiya gyártotta figuráknál gyakran nehezen összenyomhatóak az illesztések. Erre jó a hajszárító, kicsit megmelegíteni és megpuhítani a figurát, hogy könnyebben becsúszzanak a pöckök a vájatokba.”

ményített fityula az ápolónőkére jellemző lekicsinyített forma már. (Az apáctól átvevett nagy kiterjedésű nem volt praktikus, bár ennek a kicsinek a felvétele se volt mindig egyemberes művelet. Jelentősége az volt, hogy a haj ne zavarjon a munkában - vagyis Rufina rosszul vette fel. A betegellátás régen imával kezdődött és ért véget). A ruhájában domináló fehér is inkább ápolónőre utal (az apácké fekete vagy szürke), az arany színű szegélyek a rangot emelik ki, a rózsaszín pedig a személyiségét. Tonyra jellemző, hogy kihívóak a karakterei, de ő még az ízlésesebb kategória: a szárny miatt a háta és az oldala egy része szabadon van, kis belátást engedve a mellrészhez, illetve előlről is mélyen dekoltált a ruha, de a széles és látványos gallér elvonja a figyelmet. Az alsó szoknya nagyon rövid, de még pont takar, és a combfix a bokacsizmával nagyon kis szexi.

Szeretem az ilyen jellegű figurákat, amik megmutatják, hogy nem csak a teljes kitarukozás lehet erotikus. Lehet valaki egyszerre szemérmes és merész, elbűvölően bájos, mégis szexi. Bátran merem ajánlani a megvételüket, mert igényes, szépen kidolgozott figurák, mutatósak, kellemes hangulatot csempésznek a mindennapokba és már olcsók is.





10. Koreai Filmfesztivál

Írta: Catrin, Hirotaka, Iskariotes



Idén már 10. alkalommal került megrendezésre a Koreai Filmfesztivál. Október 25-29. között 26 filmet tekinthetünk meg Budapesten három moziban, továbbá Debrecenben, Pécsen és Szegeden. Mi is megnéztünk pár filmet, amikről rövid véleményeinket alább olvashatjátok.

A bérnyilkosnő / The Villainess / 악녀

2017
Akciófilm
129 perc

Rendező:

Jeong Byeong-gil

Főszereplők:

Kim Ok-bin, Shin Ha-gyeon, Seong Jun

A koreaiul Aknyeo című filmet idén májusban mutatták be először a közönség előtt a Cannes-i Filmfesztiválon, ahol négy percig tartó álló ovációt kapott. Ázsiában egyértelműen tarolt a film és a New York-i ázsiai filmfesztivált meg is nyerte. Az elismerések teljesen jogosak és külön öröm, hogy láthattuk itthon a fesztiválon.

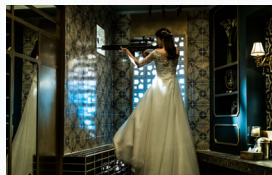
Akinek tetszett a *Kill Bill* vagy a *Nikita*, esetleg a *John Wick* sem áll tőle távol, akkor ez a film garantáltan elnyeri tetszését. Mindegyikből van benne egy kicsi, de azért mégiscsak egy másik alkotás, és minden percében koreai.

Főszereplőnk Sook-hee, akit gyerekkora óta bérnyilkosságra képeztek ki. Ám

egy kockázatos akció után elkapják, és a titkos szolgálat kötelékébe lép, ahol azt ígérik, 10 év után szabadon élhet.

A nő múltja és jelene végül összekeveredik, a jövőbeli békés életet feldúlja egy halottnak hitt férfi, és a tragikus sorsú Sook-heenek nem marad más választása, mint bosszút állni szeretteiért, életéért, saját magáért.

Ennyit a sztoriról, nem hordoz magában semmi újdonságot, viszont jól felépített, az elejétől a végéig remekül adagolja az információt és a feszültséget, jól keveri a múltat a jelenrel, hogy egy kerek lezárt végkifejletbe fűzze össze.



Ami a film talán legnagyobb különlegessége az a kamerakezelés. Egyszerűen fantasztikus, az akciójelenetekben nincs 10 másodperc, amikor állna a kamera, sokszor váltunk nézetet is, így több oldalról látjuk a jeleneteket. Elképszetően dinamikus, mégis minden részét látjuk, tudjuk követni. Sokszor lehet azzal a hibával találkozni, hogy a gyors kameramozgás miatt élvezhetetlen a jelenet, de itt nem. Ráadásul a film elején first person nézetben látunk mindent, mint a Hardcore Henry esetében. Minden akciójelenet látványos és izgalmas.

Sook-hee azonban nem csak egy gyilkos, látjuk emberi oldalát is, érzelmeit, fájdalmait. Hogy tényleg szeretne békés életet, amiben új barátja, Hyun-soo segítene, csak az élet rulettkeréke, meg a forgatókönyv nem úgy akarja. Így lesz a Bérnyilkosnőből tragikus, kétségbeesett ámokfutás, céltalan akció helyett, és a cselekmény azt is szeretné igazolni, hogy a történelem ismétli önmagát.

Hirota



Engem Lájkolji! / Like for Likes / 좋아해줘

2016

Romantikus vígjáték

123 perc

Rendező:

Park Hyeon-jin

Szereplők:

Lee Mi-yeon, Choi Ji-woo,

Kim Joo-hyuk, Yoo Ah-in, Kang Ha-neul

E Som

Mintha az *Igazából szerelem* dél-koreai változatát néznénk, csak kevesebb drámával és karácsony nélkül. Itt is több szerelmes pár alakulását követhetjük, a karakterek közti kapcsolatháló pedig kellően összekötődik.

Kapunk néhány szórakoztató iparban dolgozó szereplőt: egy forgatókönyv író és egy fiatal sztár színész nem túl előnyös románcát, egy tévés producer és egy zeneszerző szerelmi vívódásait.





Mellettük a legszívmelengetőbb talán az étterem tulajdonosa, akit a menyasszonya faképnél hagyott és a légiutas kísérő megrögzött szingli, aki egy lakásban kell, éljen vele. A kapcsolatok alakulnak, amiből némi dráma sem hiányozhat, de a vidámság dominál. A lájkok és a Facebook pedig előmozdítja cselekedeteiket, reflektálva az SNS szerepére az emberek hétköznapjaiban.

Kellemes, szórakoztató film tele vidámsággal, némi vacakolással és aranyos, kevésbé csöpögös romantikával.

Catrin



Szerelmem, menyasszonyom / My Love, My Bride / 나의 사랑 나의 신부

2014

Romantikus vígjáték

123 perc

Rendező:

Lim Chan-sang

Főszereplők:

Cho Jeong-seok, Shin Min-a

A Szerelmem, feleségem cím pontosabb lenne, mivel a leánykérés, az esküvő és a mézes hetek a film első 5 percében lezajlanak. Utána több kis epizódon keresztül ismerhetjük meg a friss házassok mindennapjait, számos felmerülő problémával és meghitt pillanattal karöltve. A két fiatal és az általuk bemutatott környezet nagyon realista, élet szagúra sikerült. Tetszetős ahogy a problémákon átverekednek, ahogy még közelebb kerülnek egymáshoz. Folyamatosan változik a dráma és a vidámság, a feszültség és feloldás,



sajnos kissé a negatívumok felé billenve, mivel a társas élet nem könnyű feladat. A színészek játéka, különösen mimikái nagyon kifejezik az ismerős szituációkat, ami mellett teljesen érződik a koreai életstílus hangulata is.

Catrin

Taxisofőr / A Taxi Driver / 택시운전사

2017

Dráma

137 perc

Rendező:

Jang Hun

Főszereplők:

Song Gang-ho, Thomas Kretschmann,
Yu Hae-jin, Ryu Jun-yeol

A film az 1980-as gwang-jui felkelést mutatja be egy szülői taxisofőr és egy német újságíró szemén keresztül. Kettőjük mókás ellentéte és nyelvi nehézségei fokozatosan váltanak át komor, drámái, az eseményeket egyre közelebből megtapasztaló hangnembe. Egyszerre láthatjuk, miként élte meg a koreai polgár, a kisméber a katonai elnyomást, és miként reagál egy külföldi ebben a helyzetben, hogy objektívabban tudósíthassa a világot.

Sokat mondó történet, melynek minden szegmensében érződik a múlt, a megtörtént események. Nem lett kimagasló alkotás, de a feszítást nyitó filmjeként

nagyon is működött, elgondolkodtatott, ismertetett.

Aki szeretne még a témában elmerülni, ajánlom emellett a *Május 18.* című filmet, ami szintén a gwang-jui felkelést dolgozza fel, még közelebbre, mélyebbre merészelve.

Catrin





A belső ember / Inside Men / 내부자들

2015

Politikai thriller

130 perc

Rendező:

Woo Min-ho

Főszereplők:Lee Byung-hun, Cho Seung-woo,
Baek Yoon-sik

Ami nem tetszett benne, hogy a genyának nagyon genyának ábrázolják. Tehát ők csak súlyos nagy fekete kocsival járhatnak és csak a legjobb szeszt ihatják... A jók meg persze kevesen is vannak, és még pénzük sincsen, de azért nyernek. Ezt a filmet meg lehet nézni, de csak azoknak ajánlom, akik szeretik a politikai filmeket vagy Korea-filmek, másnak inkább nem.

Iskariotes

Busan expressz / Train to Busan / 부산행

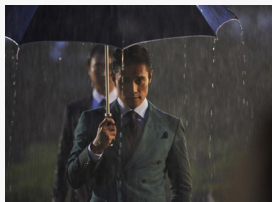
2016

Akció, Thriller, Horror

118 perc

Rendező:

Yeon Sang-ho

Szereplők:Gong yoo, Jung Yu-mi, Ma Dong-seok
Kim Su-an, Kim Eui-seong, Choi Woo-sik
Ahn So-hee

Ez egy zombifilm. A történet vonalát az adja, hogy egy Szöulból induló szupervont-ra felugrik egy már fertőzött ember és hát igen, elszabadul a járvány. Lehet izgulni, hogy ki fog életben maradni:

A, A terhes nő és a férje?

B, A főszereplő kislány és az apukája?

C, A tini baseball sztár és a kedvese?

D, Az öreg nővér testvérpár?

E, A Negannál is genyább főbarom?

F, A random csöves?

Lehet tippelgetni. Mindenesetre nevelésfilm. Számomra leginkább azért, mert a zombik hol rendezett katonai stratégiával támadtak, hol pedig nulla ésszel mentek előre. De van még valami, amit nem értettem. A zombik senkit nem ettek meg, csak párat beléjük haraptak és már mentek is tovább. Tiszta hülyeség. Ezt a filmet haveri buliknál ajánlom amikor felmerül, hogy: „tegyünk be valamit, amin jókat lehet röhögni és izgulni is, de azért becsicscentve is lehessen követni.”

Iskariotes



A fesztiválra hoztak egy koreai animét is (Álom egy csodás napról), amit következő számunkban az Anilogue-ra érkező animékkel együtt véleményezünk.





Top 10 Final Fantasy

Írta: Venom (cosplay.hu)



Tudtátok, hogy a *Final Fantasy* sorozat idén ünnepli a 30. évfordulóját? Bizony, az első része még 1987-ben jelent meg Japánban, az akkor pici és majdnem a csőd szélén álló játékegyesítő stúdió, a Square által. Nem titkolt szándékuk volt, hogy az akkoriban hatalmas népszerűségnek örvendő *Dragon Quest* sikerét meglovgolják. A játék pozitív fogadtatásra talált és ezzel Sakaguchi Hironobu vezetésével elindult egy olyan sorozat, ami még így most 30 évvel később is jóformán piacvezető. Aki esetleg nem tudná mi is az a *Final Fantasy*, annak tömören annyit, hogy egy egymástól független epizódokból álló szerepjáték sorozat, mely jelenleg a 15. résznél tart. A főepizódok mellett számtalan más stílusban is készültek kisebb-nagyobb mellékjátékok, stratégiai, akció, verekedős, mmo, táblajáték, kártyajáték sőt még Mario Kart-szerű versenyzős játék

is létezik. A *Final Fantasy* univerzum hatalmas, ember legyen a talpán, aki mindet megszeretné ismerni. Az alábbi listában foglaltam össze, hogy melyik is az a 10 legjobb epizódja a sorozatnak, amely kihagyhatatlan. Természetesen a felsorolás továbbra is nagyrészt szubjektív, és most is kimaradnak az olyan játékok, melyek csak nyomokban tartalmaznak *Final Fantasy*-t (mint pl. a *Kingdom Hearts*).

10.

Final Fantasy XI (2002)

Kezdjük mindjárt egy MMORPG-vel, vagyis Massive Multiplayer Online RPG-vel. Bár a FFXI ma már lassan kezd eltűnni és a helyét egyre jobban átveszi a *Final Fantasy XIV*, mely amolyan „remake/remaster” módjára próbálta felújítani a klaszszikust, de maradjunk annyiban, hogy bár üzletileg sikeres lett, sosem volt meg az a varázslatos hangulata, mint az FF11-nek.

2002-ben jelent meg az akkor még szinte újnak számító Playstation 2-re, ami egy merész próbálkozás volt a stúdió részéről, hiszen akkoriban az egész mmorpg stílus még nagyon gyerekcipőben járt (bizony, még sehol sem volt a WoW). Mégis,



az FFXI messze megelőzte a korát, látszik, hogy még nem az volt a cél, hogy a játékosokat minél gyorsabban kielégítsék, hanem egy élő, lélegző virtuális univerzumot akartak létrehozni. Vana'diel világa pedig pontosan ilyen. Elképesztően hatalmas *fantasy* történet, több száz vagy akár ezer órányi tartalommal. A játék minimálisan vezet csak, ha egyszer beleszöppensz, az elején elveszel szinte a gigantikus világban. Aztán apránként felfedezed a környezetet és ha kitartó vagy, akkor garantáltan beszippant és hosszú hónapokra ad elfoglaltságot. Mindössze két hibája van, egyik, hogy ez egy 15 éves rpg, ami bizony ma már sokaknak elrettentő lehet, a másik, hogy nem olcsó mulatság, mert érthet-

len módon még mindig havi költsége van. A *Final Fantasy XI* nem csak az FF-ek között mérföldkő, de az mmorpg-k között is, és aki teheti próbálja ki, mielőtt sajnos végleg megszűnik...

Elérhető: Playstation 2 (megszűnt), Xbox 360 (megszűnt), Windows
Legjobb verzió: Windows

9.

Final Fantasy IV (1991)

A 90-es évek beköszöntével a konzol világ átlépett a 8 bites érából a 16 bites-be, ami akkoriban hatalmas ugrásnak számított. Az FF sorozat 4. része igyekezett kihasználni az új technológia adta lehetőségeket, komplexebb és hosszabb történet, gyönyörű zenék, valamivel szebb grafika. Cecil, Kain, Rydia és Rosa kalandjai hatalmas előrelépésnek számítottak a korábbi névtelen szereplők és suta és rövid történetek után.





A világ ugyan még a klasszikus fantasy, törpékkel és tündérekkel, de már egyre inkább előtérbe kerül a mágia mellett a technológia is, sőt a sorozatban elsőnek, a hősök még a világűrbe is kijutnak, egy kis holdbéli kiruccanás erejéig. A sztori, akár csak a korábbi részekben, most is a 4 elementális kristály körül forog. A főhős Cecil, a sötét lovag, aki egy gonosz uralkodó keze alá dolgozik, majd miután rájön, hogy a céljai nem éppen a világ megmentésére irányulnak, fellázad és kezdetét veszi a nagy kaland. Bár nem túl eredeti, de mégis bájos kis történet, árulással, szerelmmel, önfeláldozással és némi humorral körítve, ami talán a maga korában egyedülálló volt. Kis érdekesség, hogy némi kavarás miatt

nyugaton sokáig Final Fantasy II néven ismerték, de azóta visszakapta a rendes címét. Készült belőle több remake is, 2D-s és 3D-s is, sőt még folytatást is kapott, szóval van miből válogatni!

Elérhető: Super Nintendo, Playstation, Gameboy Advance, Playstation Portable
3D remake: Nintendo DS, Android, IOS, Windows

Legjobb verzió: Playstation Portable és Windows

8.

Final Fantasy X (2001)

A 2000-es évek is elhoztak egy újabb generáció váltást és a Final Fantasy sorozat már rutinosan vette as akadályokat. Az FFX megjelenésekor talán a legszebb játék volt a piacon és bizonyos tekintetben még ma sincs oka szégyenkeznie. A sorozat első tagja, amely végre szinkront is kapott és a 2D-s háttereket is közel teljes 3D váltotta fel. A történet



Tidusról, a híres zanarkandi blitzball (víz alatti foci-kidobós) játékosról szól, aki egy furcsa esemény hatására 1000 évet utazik előre az időben. Hamarosan barátokra talál, és úgy dönt, hogy elkíséri a szépséges papnőt, Yunát a nagy vándorújtára, reménykedve, hogy visszajut a saját világába. De valami egészen mást talál, valami sokkal szörnyűbbet, és azon veszi észre magát, hogy az ő kezébe kerül az egész világ sorsa.

FFX ugyan kissé megosztó, pontosan annyian iszenítik, mint amennyien ellenzik, de mégis kihagyhatatlan. Valami teljesen egyedi és új az egész, talán az egyik legjobb körökre osztott harcrendszerrel rendelkezik, ahol nem elég csak a támadás gombot nyomogatni, hanem komolyan taktikázni kell. A világot az okinavai szigetvilág kultúrája ihlette, színes és látványos, de idővel egyre nyomasztóbbá válik. A hatalmas sikere miatt az első FF lett, ami közvetlen folytatást kapott Final



Fantasy X-2 címen. Gyakorlatilag minden újabb Playstation platformon elérhető és PC-re is portolták, szóval jóformán most már bárki számára elérhető.

Elérhető: Playstation 2, Playstation 3, Playstation Vita, Playstation 4, Windows
Legjobb verzió: Playstation 4

7.

Final Fantasy V (1992)

A sorozat 5. része sokáig ismeretlen volt a nyugati játékosoknak, hiszen az angol megjelenésére közel 10 évet kellett várni, de megérte. Az FF5 talán az egyik legnagyobb újítása nem is a történetében vagy a világában rejlett, hanem a játékmenetében és az akkoriban forradalminak számító „job system”-ben. Bár már a korábbi FFIII-ban is volt hasonló, de valójában itt, az 5. részben alkották meg azt a fejlődérendszert, amely jóformán a mai napig meghatározó a Final Fantasy sorozatban.





Elérhető: Playstation, Playstation 4, Android, IOS, Windows

A lényege, hogy a karaktereink bármikor cserélhetnek „osztályt”. Harcosból varázsló, varázslóból tolvaj, majd később ezeket fejleszteni és ami a legfontosabb, keverni is lehet. Így össze lehet hozni olyan lovagot, aki tényleg, vagy tolvaj, aki gyógyít. Határ a fantázia és a túrelem, míg mindent kifejleszt a játékos. A történet ugyanakkor szinte semmivel sem lépett előrébb az FFIV-hez képest, sőt talán egy picit a háttérbe is szorult. Megint a 4 kristály körül megy a kavarás, megint jön a világ megmentés, sőt pontosított, világom, mert ezúttal több is van. A főszereplők jópofák, de sokat nem lehet róluk elmondani. Itt a lényeg a játékélményen van, és bizony abban majdhogynem így 25 év távlatából

Legjobb verzió: Gameboy Advance

6.

Sokan talán ezt a részt tartják az utolsó „igazi” Final Fantasy-nak. A Playstation korszak legvégén a kis szürke masinából az utolsó csepp erőforrásokat is kicsavarva jelent meg 2000-ben a



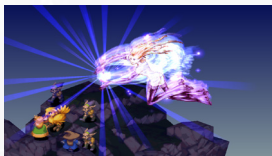
Pirodalom hercegnőjét Gar-
 metet, ami meglepő módon
 sikerrel is jár. Ám Zidanék az-
 zal nem számoltak,
 hogy ezzel egy
 olyan esemé-
 ny-sort indítanak
 el, ami örökre meg-
 változtatja az egész
 világot. Kezdetben
 menekülnek az őket
 üldöző katonák elől,
 kényszerű szövetséget köt-



5.

Final Fantasy Tactics (1997)

A 90-es évek volt egyértelműen a Square fénykora, sorban jelentek meg a mára már klasszikusnak számító játékaik, melyek a mai napig meghatározzák a játékvilágot. A Final Fantasy Tactics is ebből a korból származik, nem véletlenül hagyták el a számozást, ezzel is akarták jelezni, hogy itt valami másról lesz szó mint eddig. A Tactics, mint a címéből sejthető sokkal inkább stratégiai-taktikai játék, mint az eddig megszokott jrpg. A harcokat ezúttal egy háromdimenziós izometrikusan mutatott terepre helyezték, ahol a karakterek és az ellenfelek körökre osztva csatázhattak. Egy-egy ilyen harc 5-30 percig tart, és bizony legendásan nem könnyűek. Figyelni kell a terepadottságokra, időjárásra, magasságokra, mélységekre és még rengeteg más dologra is (mint pl. a szereplők horoszkópjára... nem vicc). Ehhez jön az FF5-höz hasonló „job” cserélgetős rendszer, de le-



het szörnyeket is kinevelni a csapatunkba. Hihetetlen komplexitással rendelkezik a játékok és akkor még a sztoriról nem is beszélünk. Itt alkották meg Ivalice világát, mely azóta visszatérő helyszíne több epizódnak is (Vagrant Story, Final Fantasy XII), ezzel lazán összefűzve őket egy közös történetbe. Ha szereted a Trónok Harcát, akkor az FFT a kedvenced lesz, hiszen nagyon hasonlítanak, klasszikus fantasy, háborúkkal, uralkodók házak közti viszályokkal, tragikus eseményekkel, melyeket a valós európai történelem inspirált. A grafikája egyszerű, de nagyszerű, a célnak teljesen megfelel, a zenéje viszont az egyik legjobb a sorozatban. Pár évvel később készült belőle egy felújított verzió PSP-re, melyet újra-



fordítottak és kibővítettek, majd később ezt portolták mobiltelefonokra is. Aki egy kicsit komolyabb, lassabb és taktikusabb szerepjátékra vágyik, annak ez kihagyhatatlan darab.

Elérhető: Playstation, Playstation Portable, Android, IOS

Legjobb verzió: Playstation Portable

4.

Final Fantasy VIII (1999)

Sosem tagadtam, hogy számomra az FFVIII a legnagyobb kedvenc. Bár mindig is láttam a hibáit, de mégis, valami olyan elképesztő hangulata van, amit mai napig nagyon kevés rpg tudott egyáltalán megközelíteni, nemhogy felülmúlni. Persze már megjelenésekor sok kritika érte a bonyolult „Junction” rendszere és a tinédzser szereplő gárda miatt, de szerintem pedig valahol talán pont ez az erőssége. Mert „más” lenni. A világa is inkább science fiction-be hajlóbb, mint a korábbi részek, ami nagyon egyedivé tette.

A történet főhőse Squall a magányos fiatal Seed katona, aki egy Balamb Garden nevű katonai iskolába jár. Ahogy elvégzi a gyakorlati vizsgáit, bedobják a mély vízbe pár társával együtt, hogy segítsék a lázadást Edea, a gonosz boszorkány ellen.



Squall megismeri a lázadó vezetőjét Rinoa-t, akivel hamarosan egymásba szeretnek, de nem is lenne Final Fantasy, ha nem derülne ki, hogy Edea csak a jéghegy csúcsa, és a kis csapatnak sokkal komolyabb ellenféllel kell szembeszállniuk, mindeközben pedig kideríteni, hogy miért pont őket választották erre a feladatra.

A Final Fantasy VIII története borzasztóan komplex, a szereplők érzelmei, céljai, vágyai nagyon is érthetőek és mesterien ábrázoltak.



A karakterek száma ugyan lecsökkent a korábbi részekhez képest, de így jóval több szerepet kap mindenki, kevesebb a „töltelék karakter”. Grafikája és zenéje talán csak egy árnyalattal marad el a 9. résztől, szintén közel a maximumot hozta ki a Playstation konzolból. PC-re több port is készült, melyből a legutóbbi Steam verzió már kifejezetten jó is lett. Ha esetleg valakinek kimaradt volna ez a klasszikus, akkor könnyedén pótolhatja.

Elérhető: Playstation, PSN, Windows

Legjobb verzió: Windows (Steam)



Minotaur
"yeah bro."

3.

Final Fantasy VI (1993)

Mint fentebb írtam, a 90-es évek elején látványos generációváltás volt, mely kihatót az FF sorozatra is. Bár mind az FFIV és az FFV elvitathatatlanul kiváló játékok voltak, de sok tekintetben még a 80-as évek alapjaira építkeztek. Ezzel szemben az FFVI lett az igazi ugrás minden tekintetben. A klasszikus fantasy világot lecserélte egy koszos, füstös, olajos steampunk világ, ahol szinte érezhető, hogy ritkán van napsütés.

A másik nagy újítása a 6. résznek, az első női főszereplője, sőt, mindjárt kettő is. Terra a különös zöld hajú hölgy, aki nem sokra emlékszik a múltjából, de a birodalmi erők nagyon szeretnék elfogni őt, mert azon kevés emberek egyike, akik képesek használni a mágiát. Később az ellenállóknál köt ki, akik a segítségét kéri a birodalom megdöntésében. Celes a másik főhősnő,

a birodalomnak dolgozott, szintén képes használni a mágiát, de fellázadt, mert úgy érezte, hogy nem a jó célra használják a természet feletti erőket. Összeáll egy nagy csapat, akik szembeszállnak a gonosz uralkodóval, de senki sem számolt Kefkával, a birodalom egyik teljesen örült tábornokával, aki bohócnak festi ki magát és az ikonikus nevetése azóta is a játéktörténelem egyik legemlékezetesebb hangeffektje. Kefka mindenki számítását keresztülhúzza nemcsak a lázadást söpri el, de a teljes világot romba dönti... a főhősök helyzete pedig egyre kilátástalanabbá válik.

Huuu, az FFVI valami nagyon különleges, ugyanis talán a legsötétebb, legkomolyabb történettel rendelkezik a teljes sorozatból. Több mint egy tucat játszható szereplővel, rengeteg mellékküldetéssel rendelkezik. Nem véletlenül szokták minden idők legjobb szerepjátékai között emlegetni. Nyugaton sokig Final Fantasy III néven ismerték egy kis kavarás miatt, de 2000 környékén ez is rendeződött.





A grafika ugyan nem túl kiemelkedő, de a zenei körítés talán tényleg a legjobb, amit Uematsu Nobuo valaha is komponált. Ami miatt nem a lista első helyén trónol, az sajnos amiatt van, hogy bizony kicsit eljárt felette az idő, és szemben a többi epizóddal, sosem adtak neki egy rendes ráncfelvarrást. A Gameboy Advance verzió ugyan picit több (lényegtelen) tartalommal rendelkezik, de az audio-vizuális oldala nagyon leromlott a portolás közben. Az Android/PC változat pedig viccnek is rossz... 20 éve várunk belőle egy rendes remake-et, de sajnos valamiért nem sok esély van rá. Kár érte, mert az FFVI egy igazi mestermű!

Elérhető: Super Nintendo, Gameboy Advance, Playstation, iOS, Android, Windows

Legjobb verzió: Super Nintendo

2.

Final Fantasy XII (2006)

A Square Enix egyik legnagyobb projektje volt a 2000-es évek elején az FFXII, 5 év fejlesztési időbe és közel 50 millió dollárba került, miközben az eredeti rendező össze is roppant a feladat súlya alatt,



így le kellett váltani. A végeredmény nem lett ugyan teljes megjelenésekor, de még így is elképesztő. Bár kezdetben sok kritika érte a játékot, de az igazság az, hogy valójában ismét borzasztóan megelőzte a korát, amire az akkori közönség még nem volt felkészülve. A történet ismét Ivalice világában játszódik, méghozzá egy hatalmas háború után (előtt). Vaan és Penelo a két árva utcagyerek akaratukon kívül beleszöppennek egy olyan kalandba, amire álmlukban sem gondoltak volna. Találkoznak Balthierrel és Frannal a két légi kalózzal, megmentenek egy elrabolt hercegnőt, bejárák a teljes kontinenst, és természetesen ismét szembe kerülnek egy gonosz birodalommal és annak vezetőivel. A sztori ugyan nem túl komplikált, mondhatni kicsit klisé is, na de a tálalás, az aztán pazar. Olyan látványa van a játéknak, amit azelőtt elképzelni sem lehetett volna konzolon, hatalmas nyílt világ, amit szabadon be lehet (később) járni, a csaták már nem körökre osztottak, hanem valós időben zajlanak,



pluszban iszonyat sok mellékküldetés és felfedezni való vár a játékosra. Ha mindent fel akartok benne deríteni, akkor bizony lázán 150-200 órási játékidővel kell számolni. Folytatást is kapott, Nintendo DS-re, ami viszont inkább volt stratégiai játék, mintsem klasszikus rpg, majd idén megkapta a felújítást Playstation 4-re, ami kötelező vétel minden Final Fantasy rajongónak. Az FFXII talán tényleg az utolsó igazi FF, mielőtt a sorozat mélyrepülést vett volna, amiből mai napig próbál kikecmeregini.

Elérhető: Playstation 2, Playstation 4
Legjobb verzió: Playstation 4

1.

Final Fantasy VII (1997)

Hátigen, az FFVII... amivel nyugaton megkezdődött a sorozat igazi tündöklése. Már előtte is volt pár FF cím Japánban kívül, de igazán ennél a résznél figyelt fel rá a világ. A Final Fantasy VII talán a 90-es évek egyik legnagyobb durranása volt. Szinte egyik napról a másikra történelmet írt. Pedig nem volt kis projekt ez sem, hiszen már akkoriban több mint 30 millió dollárt emésztett fel, ami nagyjából a tízszerese volt annak, amit általában egy játékra költöttek a stúdiók. Mai napig ez az az FF, aminek a legtöbb rajongója van, több mellékszálát és folytatást vagy előzményt is kapott, sőt még egy egész estés CG mozifilmet is készítettek később hozzá Advent Children címmel. Cloud, Aerith és Sephiroth ikonikus videójáték karakterek lettek, akiket az is felismer, aki még egyetlen FF-vel sem játszott soha.





De miről is szól? A játékos ezúttal Cloud bőrébe bújik, aki mint ex-Soldier (spéci katoná) tengeti morcos-zsoldos napjait. Egy terrorista csoport felbérel, hogy segítsen felrobbantani a világot kiszipolyozó nagyvállalat, a Shinra reaktorait, de az egyik ilyen akció balul sül el, és Cloud hosszas kalandozás után kénytelen magára vállalni az egész bolygó megmentését.

Sokan még mai napig ezzel a címmel azonosítják a sorozatot, ami így 20 év után nem semmi. De itt a nagy kérdés, valóban annyira jó, mint amekkora a hírneve? Nos... nem. A Final Fantasy VII-et szívem szerint jóval a 6. és a 8. rész után tenném, de valahol igazságtalan lenne. Egyszerűen nem lehet elmenni az érdemei mellett, hiszen akkora reformokat hozott, amik aztán közel 20 évig definiálták a jrpg-eket. A grafika mai szemmel nézve erősen csúnyácska, de van egy bája, a zenéje kellemes, a története fordulatos és a hangulata még most is



lebilincselő, főleg a történet első harmada. A folytatásokról már nem lehet ennyi jót elmondani, szerintem egy kicsit mellé ment mind, és túlságosan is a fanservice irányába mentek (sok bishi drámázik és verekszik... na vajon ki a célközönség?). Egyedül a PSP-re készült előzmény játék, amit érdemes lehet kipróbálni, de sokat attól sem szabad várni. Elviekben készült belőle egy remake, de mivel közel 16 éve ígértetik és azóta is csak a mellébeszélés megy a stúdió részéről a megjelenés kapcsán, így senki se számítson rá a közeljövőben...

Elérhető: Playstation, Playstation 4, Android, IOS, Windows

Legjobb verzió: bármelyik

Ez lett volna az én személyes top 10-es listám, természetesen még számtalan érdemes FF cím van, amit ajánlani tudnék, de azt majd esetleg egy másik cikkben.

1991 -



2000 -



1992 -



2001 -



1993 -



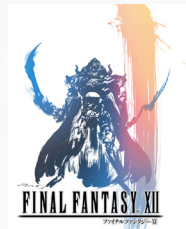
2002 -



1997 -



2006 -



1999 -





Őszi MondoCon

Írta: Hirotaka



Kiváló idő, rengeteg ember, cosplayer-sek, animések, gamerek, fantasy és sci-fi hősök, Bridear koncert és sok-sok élmény. Ez volt az idei utolsó MondoCon.

Elképesztő embertömeg állt a kapuknál szombat reggel a Hungexpo előtt, hogy bejuthasson a rendezvényre. Nemcsoda, hisz nagyon sok program és verseny várta a látogatókat, az esti koncertről nem is beszélve. Ezúttal egy öt tagú csajbanda zúzott a K színpadon szombat este, de erről majd később.

Az idei con is tartogatott több újdonságot, aminek egyik legszembetűnőbb eleme a több helyszín. Most volt lefoglalva a legtöbb csarnok: a K, a D, a Fogadó és a 25-ös.



Ennek ellenére az emberek ismét kitöltötték a rendelkezésre álló helyet, szóval újabb látogatói rekord születhetett.

Az idei őszi con számos programmal várta a lelkes közönséget, akik azon kívül, hogy újfent találkozhattak barátaikkal, bandázhattak, több versenyben is kipróbálhatták magukat.

Az AMV verseny mára már kőbe vésve nyitotta meg a programok hosszú sorát. A program legérdekesebb része, hogy vajon ez alkalommal melyik lesz az az agyament AMV, ami elnyeri a közönségsdíjat. Megint kár, hogy az első három csak eredményhirdetésekor került levetítésre, hogy kevesebben lássák. S bár a *Blade Runner* aktualitása miatt jó ötlet volt levetíteni azt a 10 perces animét, de én inkább a nyertes amv-eket néztem volna.

Ezt követően az animés kerekasztal lett úrrá a színpadon, és a legcsekélyebb változottságot sem volt képes felmutatni, mind meghívott vendégekben, mind poénokban. Kb. mintha a tavaszt néztem volna újra vagy a nyárit, bár ott volt egy icike-picike változás.

A következő hasonlat jutott eszembe: "a gyerekek minden vicc

új", a kerekasztalra ráhúzva: aki egyszer vagy kétszer látta eddig, annak vicces, és szórakoztató, aki ennél többször, az már unja ugyanazokat a poénokat ugyanazoktól az emberektől, ugyanazon emberek felé. Konkrétan Krisz-Atis duóra gondolok. Ha ők nem lennének, akkor nem néznék meg senki a műsort vagy mi? Esetleg többet sikerülne beszélni az adott animés témáról?

A tömegkvíz után a cosplay verseny következett, ami változatlanul a leglátogatottabb program. Ezzel kapcsolatban csak annyit jegyeznék meg, hogy a szavazólap jelentős hibákat tartalmazott. A legtöbb ember nevében lévő 's' betű helyett 'a' betűt sikerült leírni. Egy plusz ellenőrzés ráért volna a szavazólapokra nyomtatás előtt. Hogy dicséretet is mondjak, örömmel láttam, hogy újra

többen gondolták azt, hogy animéből öltöznek be a versenyre. Hajrá animés cosplayversenyzők. Azért így mondom, mert versenyen kívül egész sok animés cosplayert látni.

Szombaton a nagyszínpadon egy rajzos workshop volt látható, ami azért érdekes, mert nem emlékszem, hogy ilyen keretek között lett volna workshop.





Ezután a parapara hangolta a közönséget az esti koncertre. Majd eredményhirdetés és a technikai szünet után jött a nagy buli.

A koncert részletezése előtt érdemes szót ejteni a többi programról is.

Az, hogy volt karakoke meg táncpad verseny már törvényszerű. Az is, hogy a gamer részlegen volt LoL döntő, sok játékot ki lehetett próbálni a retrótól a legújabbakig és akkor a VR-ról nem is beszéltem.

A Geek&Craft Korner ismét sokaknak adott érdekes előadásokat, versenyeket. Hallgathattunk előadást szimbiótákról,

vagy, ami nagyon érdekelt volna az a "How to draw manga?" című előadás. Ezt, mivel ugyanabba a szubkultúrába tartozik, sikerült az animés kerekasztallal egy időbe tenni. De nagyon örülünk, hogy felveszik és utólag meg lehet nézni, bár ez a cikk írásának pillanatáig nem került fel. A továbbiakban volt itt Gettó cosplay, szócсата, fanfiction előadás, szóval mindenki talált magának érdekességet.

Szombat este az egy órás technikai szünet után jöhetett a koncert. Bevált a nagy marketing, plusz az, hogy most csajok jöttek. A K csarnok tele lett, rengetegen voltak kíváncsiak a Bridear zenéjére és mit ne



mondjak, megérte. Hatalmas bulit csináltak a csajok, volt zúzás, fejrázás ezerrel. A technikai oldalról is javult a helyzet. Bár a hangosítás még mindig nem volt az igazi, de fejlődött egy kicsit a dolog.

Az Adams óta nem láttam ekkora tömeget a koncerten, szóval ez most hatalmasat szólt. Természetesen a koncert után autogram kérésére is volt lehetőség, akinek bejött a zene.

Vasárnap reggel csak azok voltak a Hungexpo területén, akik nem voltak szombaton (vagy a koncerten) vagy valahogy sikerült felkelniük. Nekem sem volt egyszerű, de éltetett a hétfői szabí. Az



első, mondhatni szürreális élmény, hogy a bejáratnál hangosbemondóba mondták, hogy "Babaexpó jobbra, cosplayersek erre" jelezvén, hogy a párhuzamos rendezvényre érkezők se kavarodjanak el.

A közönséget az AMV Mortal Kombat és a műsorvezetők álmosító humora próbálta felrázni. De persze ettől függetlenül AMV-zni még mindig jó. Jó AMV-keket nézni meg még jobb.

Kellően hangulatba hoz minden conos vasárnap, így nagy kedvvel várjuk a fanbud versenyt és a szinkronszínész beszélgetést. A MondoCon vendége volt ismét Lippai László színművész és Laudon Andrea szinkronszínész. Ők szűrték is a versenyt, amit néha egy Lippais "kamehameha" szakított meg. Ez egy sikeres program, és már kialakult az állandó versenyzők listája (persze új arcok mellett), akiknek mindig valamilyen humoros előadással sikerül röhhögésre bírniuk a nézőket. Egyébként a versenyzők ügyesek és jól felkészültek, az a néhány baki meg belefeér.



A beszélgetésen a színészek beszéltek munkájukról, szerepeikről, a mai és a régi szinkronról. Aki már látott ilyen műsort, az tudja.

A K színpadon a cosplay uralta a délutánt, performance verseny és kerekasztal is volt, majd utána a The Last című Naruto filmet lehetett megnézni. Egy ideje ismét rendszeresítették a filmvetítést a conon, különösen az animevetítésnek örülök, üdvözlendő ötlet, mivel sokan meg tudják így nézni ezeket az animéket szuper környezetben. Ezután eredményhirdetés zárta a napot és a cont.

Feljebb menve pár szintet, a karaoke teremben a megszokott éneklést a zene tippmix szaktította meg. Amivel az volt a gond, hogy tovább tartott, mint ami a programfüzetben le volt írva, mikor ránéz-

tem a kvízpapírra egyből látszott, hogy ez nem 1, hanem 1,5 óráig fog tartani.

Ami akkor gond, ha van másik műsor, ami érdekel vagy találkozd van, mint nekem. Amúgy a tippmix elég jó volt, csapatunknak sikerült nyerni.

Vasárnap a Kornerben főként a cosplay volt a főszerep, lehetett okulni, hogyan készítsünk páncélt vagy hogyan váljunk Férfivá. De Japán kedvelők is találtak érdekességet, délután a vallásokról és a sötét színtő rituálékról láthattunk előadást. Ez utóbbit főleg azok találhatták érdekesnek, akik még csak ismerkednek a japán kultúrával és nem tudnak semmit a színtőről. Misztikus helyekről, legendákról és persze rituálékról hallhattunk az előadásban.

A Con Aréna a MondoCon szabadtéri tevékenységeinek helyszíne. Megléte óta

sokat fejlődött és sok programmal is bővült. Aki érzett magában plusz energiát, amit ki kellett adnia magából, az bármelyik programba beállhatott, legyen az a vívás LARP fegyverekkel, a rohamosztagos képzés, vagy a Naruto-futás.

Mindkét nap volt jiu-jitsu bemutató és confogláló játék, ami a Honfogláló conos verziója.

A D csarnok japános szigete az Amai teaház és játéka. Mi kipróbáltuk az összes játékot, és persze teáztunk is, miközben néztük, ahogy mások játszanak. Lehetett pálcikával szemeket és lerágott ujjakat halászni, kappát szabadítani, vagy madzagon rángathattuk bekötözött szemű barátunkat. Az Amai teaház a meglévő játékok mellett mindig igyekszik valami újat hozni a conra, ami nagyon értékelendő.

A 25-ös csarnokban, ami régen a vásárnak adott otthont, most a Nemzetközi

X-Wing bajnokságot rendeztek. Sajnos idő híján nem tudtam oda bemenni, pedig nosztalgikus lett volna.

Ez volt az Őszi MondoCon, rengetegen jöttek el, fantasztikus volt a hangulat, pontos műsorkezdések, nagyon sok program és még több élmény várta a látogatókat, a koncertről nem is beszélve. A Folytatás most kicsit később, januárban jön a Téli MondoConnal, amit már most várunk.





PlayIT

Írta: Hirotaka



Már jó ideje terveztem, hogy engedek játékos lelkeknek és ismét ellátogatok a PlayIT-re. Legutoljára valamikor 2012-ben voltam, amikor még a HoldfényConnal volt egybekötve. Azóta ahogy figyeltem, egyre jobban kinőtte magát a rendezvény, voltak a Symában, de egy ideje kiköltöztek a Hungexpóra.

A beléptetés nagyon gördülékenyen haladt, az I-es és a III-as kapun is be lehetett menni, amivel lényegében kétféleképpen lehetett megközelíteni a nagy embertömeget, minden jegyfajtának külön sor volt, ám ha valaki mégsem tudta volna, hova álljon, már a sor előtt voltak segítők, akik a jó útra terelték a látogatókat. Mindenki megkapta a kis ajándécsomagját, jegytől függően nyakpánt, esetleg fülhallgató. Plusz olyan szolgáltatások is jártak a drágább jegyekhez, mint pl. az ingyenes ruhatár, vagy hogy egy órával korábban lehet bemenni. Szóval sokféle típus, mindegyikből szombati és vasárnapi is. Ezután bárki szabadon birtokba vehette

a Hungexpo két legnagyobb pavilonját, az A-t és a G-t, utóbbival egybe volt nyitva az F is. Mi az A-ban kezdtük a nézelődést, és az első dolog, amit megpillantottunk, a kaja részleg volt. Hatalmas, több streetfood kocsi várta az éhezöket és ehhez kellő mennyiségű padot is adtak, a nap minden részében, még ebéidőben is lehetett itt helyet találni. Ugyanígy a passzázson is voltak kajakocsik, padokkal. Ez amúgy az egész rendezvényre igaz volt, mindenhova nagyjából elég széket pakoltak. Ugyanez érvényes a ruhatárra is, minden pavilonban alakítottak ki egy ruhatár sarkot.

A programfüzetet átnyálazva két dologra lettem figyelmes, az egyik, hogy csak a nagyszínpad programjai voltak rajta, amit kicsit sajnáltam, a többi vajon hova lett? Nos, sok az egyes helyszíneknél volt kitéve, hogy ott éppen mi zajlik, mi várható. De ezt egy telefonos alkalmazásban is el tudnám képzelni, amiben követhetnénk, hogy hol mi megy. A másik dolog a programfüzettel kapcsolatban, hogy a térkép

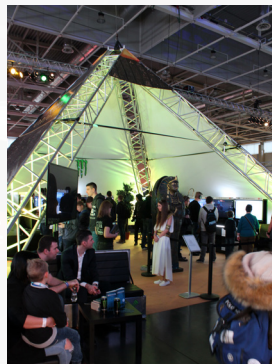
részletes lett, könnyen megtalálhattuk, mi hol van. Na, de kinek is érdemes ellátogatni a PlayIT-re.

Aki játszik:

Nos, aki a kipróbálható játékok miatt veszi célba a rendezvényt, az telibe talál. Nagyon sok nagy és friss címet próbálhatnak ki a lelkes játékosok, persze ehhez kellő fokú türelem kell. Mivel minden játékhoz csak sorbanállás útján lehetett odajutni, ami változó időt emésztett fel mindenki napjából. Valahol 10-en álltak

sorba, valahol 50-en. Viszont a várakozás meghozza gyümölcsét, és olyan címekkel lehetett játszani, mint a jövőre megjelenő, Far Cry 5 vagy a The Crew 2. De kint volt a Shadow of War, AC: Origins, PUBG, Battlefield 1, CoD WWII, Warhammer 2 is. Aki sportolni vágyott, annak pedig ott volt a WRC 7, Dirt 4, F1 2017, FIFA, WWE. Kreatívoknak meg a Minecraft, esetleg a Lego játékok okozhattak örömet. Sőt láttam a Pokémon Ultrasun és Ultramoon játékokat is.

Ha már a játékoknál tartunk, nem lehetünk el az e-sport mellett, mert abból is kijutott ám a közönségnek.





Itt is a nagy nevek kerülnek elő: LoL, Overwatch, Heartstone, CS:GO.

Természetesen a játékoknak mind külön standjuk volt, és a versenyek is több színpadon zajlottak. Bár az A pavilonnal kezdtem, a fent említett dolgok a G-ben voltak, ami hangulatosabb volt számomra, mint az A. Több helyen lehetett VR-játékokat kipróbálni és a retro konzolok kedvelőinek is kedveskedtek a szervezők.

Akit a hardver érdekel:

Azon látogatók, akiket inkább a kézzel fogható, szigorúan gamerséghez köthető dolgok érdekelték, szintén megtalálhatták számításait a PlayIT-en. Kipróbálható okostelefonok, tabletek, rajzpadok is helyet kaptak egy-egy standnál, de lehetett vásárolni is, hiszen kimondottan gamer szekciós árukészlettel volt kint a Media Markt, a Laptopszalon vagy a Konzolvilág és még jó páran. Sőt a UPC és a Telekom is képviseltette magát. Persze gamer relikviákat is lehetett vásárolni, pólót, figurát,

meg még a jó ég tudja miket, csak pénzünk legyen elég.

Aki máshogy is kíváncsi:

Amíg a G és F pavilon szigorúan gamer rész volt, addig az A kicsit árnyaltabb képet mutatott. Itt lehetett ugyan kipróbálni a CoD legújabb részét, de mellettük kint volt a Magyar Honvédség is, akik rendes fegyvereket, és egy tankot is hoztak, emellett a lelkes kezdők, kicsik és nagyok egyaránt megmérgethették magukat egy akadálypályán.



Ugyanígy jelen volt a Chio Mozdulj Gamer mozgalom, ahol nevéből is adódóan mozogni kell, lehetett ping-pongozni, gördeszkázni stb.

Aki a gamerség illetve kockaság komolyabb részét szerette volna elcsípni a PlayIT-en, az is elégedett lehetett. Több egyetem is jelen volt, akik játékos, ugyanakkor komoly technikai dolgokkal készültek. Ott volt az Óbudai Egyetem Neumann és Kandó kara, az SZTE mérnöki kara, és a Pannon Egyetem. Az viszont számomra rejtély, hogy a Compaya társasjátékbolt



miért ebbe a tömbbe került.

Még mélyebbre ásva a témában külön színpadot kapott az Új Nemzedék Központ, akik fiataloknak és idősebbeknek (szülőknél) tartottak előadásokat a netes zaklatásról, a biztonságos internethasználatról vagy csak egyszerűen a kockavilágról. Ha pedig már a szülőknél tartunk, - mert hát sok volt a gyerek, akiket a szüleik kísérték el, sőt több családot is láttam -, nekik fenntartottak egy szülőmegőrzőt, ahol egy kis asztal mellett tölthették el idejüket.



Rendezvények



BOXONE

Rátértek a Cospay Village szekcióra, ahol, ahogy neve is mutatja cosplayers klubok, árusok kaptak helyet. Itt volt az Amái teaház őszi játékaival, teáival és sok japán nassijával. Itt is volt egy külön színpad, ahol cosplayers előadások voltak, mint pl. a tanácsok kezdő cosplayersnek, hogyan készítsünk kiegészítőt vagy hogyan sminkeljünk. Rádásul a Cospay Village vendége volt Felidae orosz cosplayer, aki most először volt Magyarországon. Külön blokkban amv-k és cosplayer videók is mentek, a nap vége felé pedig egy előadás is volt az animés példaképekről, ami egészen kellemesre sikerült. Szóval nem lehetett itt sem unatkozni, főleg vasárnap is folyótódott a program: Star Wars előadások, rohamosztagos kiképzése az 501-es légiőv vagy Dante kivesézése a DMC-ből, anime vs. játék szemszögből.

Itt említeném meg, hogy a PlayIT-en is van cosplayverseny, amit egyszerűen tudok jellemezni: grandiózus. Már maga a színpad is magasabban volt a megszokottnál, így a nagy tömegben a színpadtól 100 méterre is látszott, mi van épp, amire csak rásegitett a hatalmas kijelző. A felvonuló versenyzőt egyébként három kamerával vették, amit real-time látni is lehetett a kivetítőn, hogy a távol állók is jól megcsodálhassák. Rengetegen nézték, tele volt a nézőtér, amit további álló emberek glóriája vett körbe. Nagy örömömről volt anime cosplayer is, láttam Totorót, Erzát és Lelouch is.



Végül, de nem utolsó sorban a PlayIT-en nagy szerepet kapott a Tóronok Harca. Egyrészt, mert némi sorban állás után bárki felülhetett a vastrónra egy fénykép erejéig, másrészt a sorozat két szereplője Kristian Nairn (Hodor) és Ellie Kendrick (Meera Reed) ott voltak szombaton. Harmadrészt pedig mindkét nap este a Sound of Thrones koncert keretében hallgathatták a sorozat legjobb zenéit.

Összegezve elképesztően sokféle szórakozást nyújt a PlayIT, rengeteg cég, bolt, szervezet, egyesület vett részt, és minden nagyon profi volt. Rengetegen mentek el, de mégsem volt kényelmetlen tömeg, nem gyülemltet fel sehol a nép zavaróán, szóval kihasználják a csarnokokat és jól helyezték el a színpadokat, helyszíneket.

Aki szeret játszani, szereti a témát, annak mindenképp érdemes kilátogatni a PlayIT-re.





SHIRONEKO

ANIME, GAME, VOCALOID COVERS AND MORE

Music is a form of magic

Shironeko interjú

Készítette: AniMagazin



Mostani interjúnkat legújabb partnerünkkel, Shiro Nekóval készítettük, akinek [youtube csatornáján](#) többek között kedvelt anime openingeket hallgathattok hangulatos előadásában.

Szia! Elsőként kérlek, mutakozz be az olvasóknak: Mikor kezdted az éneklést valamint az animézést? Hogyan jutott eszedbe összekötni a kettőt és elkezdni a videózást?

Sok szeretettel üdvözlök mindenkit, ShiroNeko vagyok és legfőképp anime, vocaloid illetve játék dalokat éneklek youtube-on, de a későbbiekben sem zárkozom el más nem animékhez kötődő Jpop illetve Kpop dalok feldolgozásától sem. Igazság szerint nincs konkrét dátumom, hogy mikor kezdtem el az éneklést. :) Amióta megszülettem mindig is imádtam énekelni, kiskoromban is az éneklés volt a fő hobbim és az álmom, hogy énekes legyek. Az animékkel, ha jól emlékszem 3-4. osztályos koromban találkoztam először, amikor az RTL csatornán az Inuyashát és a Pokémont vetítették még szinkronosan, aztán rátaláltam az A+ csatornára is, ami aztán esti rutinná vált, hiszen rengeteg szuper animét vetítettek.

Az animék openingjeit és endingjeit mindig is nagyon szerettem, szóval ekkor jutott eszembe, hogy kombinálom a kettőt.



Mesélj nekünk a technikai részéről. Mennyi idő, amíg megtanulod az adott számot, és mennyit gyakorolsz a felvétel előtt?

Huh, a felvételek előtt mindig nagyon-nagyon sokat szoktam gyakorolni. Mindig igyekszem figyelni a helyes kiejtésre, mindig van valami új, amit tanulok. Először a dallamot szoktam a füleimhez hozzászoktatni, majd a kiválasztott dalt eléneklek egy nap többször is, hogy memorizáljam a dalszöveget. A dalszöveget kb. 2 nap alatt tanulom meg, attól függ,

milyen hosszú. Ha vannak benne nehéz részek, akkor hangosan felolvasom magamnak vagy lassabban feléneklek addig, amíg nem megy a dal tempójával.

Természetesen ne feledkezzünk meg a rengeteg bemelegítésről sem, amit nap, mint nap csinálok annak érdekében, hogy folyamatosan javítsak a hangszínemen. Naponta legalább fél órát szoktam foglalkozni azzal, hogy bemelegítek. Úgy gondolom, hogy minden nap szükséges egy kicsit „megkínózni” a hangszálakat a fejlődés érdekében. :)

Hogyan készül egy-egy videó, mennyi ideig tart felvenni, összevágni (milyen programokat, eszközöket használsz hozzá)?

A dalok felvételéhez Blue Yeti mikrofont és Adobe Audition-t használok, a videók szerkesztéséhez pedig Sony Vegas Pro-t. A dal felvétele rosszabb esetben 1 napba telik, jobb esetben pár óra alatt sikerül. Ez igazából tőlem függ, hogy mennyire tudom hamar, de jól felénekelni az adott dalt.

„Naponta legalább fél órát szoktam foglalkozni azzal, hogy bemelegítek. Úgy gondolom, hogy minden nap szükséges egy kicsit „megkínózni” a hangszálakat a fejlődés érdekében. :)”





Többször is fel szoktam venni, hogy aztán kiválogassam azokat a részeket, amelyek a legjobbak. Ezután elküldöm a hanganyagot az instrumentállal együtt az egyik kedves és tehetséges barátomnak, Cellónak, aki mixelni szokta a dalaimat. Egyébként ő is énekel youtube-on.

A „*Legends Never Die*” óta nem én mixelem/szerkesztem a dalokat, ugyanis még nagyon kezdő vagyok benne és a lehető legjobb minőséget szeretném feltölteni. Persze ez alatt az idő alatt tanulom a szerkesztést. A videó elkészítése szintén általában egy teljes napba telik. Néha különböző effekteket és bejátszásokat teszek rá, valamint a feliratokat is én készítem + a csatorna teljes dizájnját.



Szerinted eddig melyik videó sikerült a legjobban? Illetve melyik készítése volt a legélvezetesebb és a legnehezebb?

Ami a legnehezebb volt, az kétségszerűen a *Kagamine Rin – Lost One's Weeping* és a *League of Legends* ez évi, 2017-es himnusa, a *Legends Never Die*. :) Szerintem, ami eddig a legjobban sikerült az a *Legends Never Die*. Mindegyik dalban nagyon-nagyon sok munkám és időm van.

Előző kérdéshez kapcsolódva: mik a kedvenc animés számaid, miket tervezel megvalósítani? Illetve, mik a kedvenc animéid?

Huh, nagyon sok dalt szeretnék még feldolgozni. Tényleg nagyon sok minden van, amit szeretek, és ha rajtam múlna, minden nap feltöltenék valamit. :) Azt sajnos nem árulhatom el, hogy miket fogok feltölteni a jövőben, de remélem, hogy tetszeni fog majd mindenkinek.



Nagyon-nagyon sok animét láttam már, nincs különös kedvencem. Nagyon szeretem a shoujo animéket, a sci-fi, pszichológiai és az akció animéket is, az olyanokat, mint az *Evangelion*, *Tokyo Ghoul*, *Attack on Titan*, *Gundam00*, *Steins;Gate*, *Boku Dake Ga Inai Machi*. Szeretem azokat, amik elgondolkodtatnak.

Hogyan választod ki, hogy mit énekelsz a következő videóban? Szoktak például kérni tőled számot? Van erre lehetőség?

Igen, nagyon sok üzenetet kapok azzal kapcsolatban, hogy mit szeretnének hallani legközelebb tőlem azok, akik feliratkoztak a csatornámról vagy követnek a közösségi oldalaimon. Szóval csak bátran, írjátok nekem akár mikor. Ha lehet, a facebook oldalamon, e-mailen vagy youtube-on keresztül a „Beszélgetés” fülön írjátok. Ezeret olvasom el a leghamarabb. :)



Ezeknek a javaslatoknak nagyon örülök, hiszen együtt sokkal könnyebb kiválasztani a következőt, másrészt a fő célom, hogy mindenki jól érezze magát. Azt azért szeretném itt megemlíteni, hogy sajnos nem minden egyes dalt tudok elénekelni, de igyekszem mindenki kérésének eleget tenni idővel.

Még csak nemrég indult a csatornád a youtube-on, elégedett vagy vele, a látogatókkal? Milyen visszajelzésekert szoktál kapni?

A visszajelzések többsége szerencsére pozitív, amiknek természetesen nagyon örülök. Szoktam pár építő jellegű kritikát is kapni, amiknek szintén örülök, ennek köszönhetően fejlődhetek. Volt egy kevés lehúzó jellegű „kritika” is, amiknek semmilyen tartalma nem volt. Ezekre nem szoktam figyelmet fordítani.

A feliratkozással 1000%-osan elégedett vagyok, nem is kaphatnék tőlük jobb embereket. Igazán nagyon szeretek mindenkit, nagyon értékesek számomra.

Milyen terveid vannak még a csatornáddal, az énekléssel? Szeretnél közönség előtt is fellépni?

Továbbra is folytatni fogom, amíg csak tudom, hiszen imádom énekelni, ez éltet. :) Másrészt, számomra hatalmas boldogság, ha másokat is boldoggá tehetek azzal,



amit csinálok, a zenével. A zene mindenhol ott van, és akármilyen jól vagy rosszul érzed magad, mindig segíteni fog.

Nagyon szeretnék majd közönség előtt is fellépni, bár, egy kicsit szegénylős vagyok még. De tudom, hogy majd nagyon mókás lesz! ^^

Köszönjük szépen az interjút és sok sikert kívánunk a továbbiakban! Zárásként üzennél még valamit az olvasóknak?

Én köszönöm a lehetőséget!

Igen. Először is nagyon szépen köszönöm mindazoknak, akik eddig mindig támogattak engem valamilyen formában. Szeretném ha tudnátok, hogy minden jellegű támogatás, akár egy like a videómon, feliratkozás, megosztás nagyon sokat számít nekem. :) Köszönöm nektek! Remélem, hogy a jövőben még sok-sok emberrel megismerkedhetek és megoszthatom a dalaimat.



Elérhetőségek:

SHIRONEKO

Music is a form of magic

Shironeko facebook
Shironeko youtube



| Kanazava | Sirakava-Go | Takajama | Hida | Tojama | Tokió |



2 ÉS FÉL HÉT JAPÁN KALANDOZÁS

Tapasztalatok és élmények 2. rész

Írta: Saci (*Animológia*)



A rendkívüli kalandozások tovább folytatódnak. A cikk első részében már olvashattátok japán utazásom érdekfeszítő első pillanatait és a legfőbb japán városokban történet élményorgásmat, amelyek örökké élni fognak az emlékezetemben.

Most pedig következzen a végjáték, méghozzá a két és fél hét utolsó szakasza, ahol is elhagyva a hazai tömegtől morajló nagyvárosokat áttérünk a csendesebb, de nem kevésbé izgalmas kisvárosokra. Tartsatok velem a kalandozásban, mert figyelemreméltó érdekességeket és tapasztalatokat osztok meg veletek, ez alkalommal is.

Kanazava – kalandos kisváros

Kiótő városát egy ismételtelen fenomenális éjszakai busszal elhagyva Tojama-ba érkezünk másnap hajnalban, ahol is rögvést Kanazava felé vettük az irányt. Ezt pedig nem mással tettük, mint a világ egyik leggyorsabb, legpontosabb és legpompázatosabb járművével, a Shinkansen vasútvonal egyik szuper expresszával.

Amit csak valaha hallottam, és fel-tételezem ti is, ezekről a vonatokról azt örömmel tudathatom, hogy mind igaz. Rendkívül pontosak, gyorsak, tiszták és eszméletlenek. Azonban kiegészítvén a gyorsaságukat el kell áruljam, hogy sajnos mérhetetlenül drága jegyjárai miatt mi nem a fő szakaszán közlekedtünk vele, ami Oszaka és Tokió között található, ha-

nem csak egy közel 70 km-es szakaszon. Ennek következtében a hozzávetőlegesen 320 km/h-s végsebességének a közelében sem voltunk, mindössze 260 km/h körül mozgott a vonat sebessége ezen a rövidke kis szakaszon. De remélem az íróiát kiéreztetétek a szövegből, hiszen már ez a sebesség sem mindennapi, figyelembe véve mondjuk a hazai vasúthálózat teljesítményét. Természetesen Japánban sem minden tejfel, így a hétköznapiabb vonatok is inkább a hazaira hajaznak, egészen a sebességüktől a pontatlanságukig. Szomorúan konstatáltuk ugyanis néhány alkalommal (tényleg csak elenyésző számban), hogy azért itt sem maradnak el a késések. Viszont a Shinkansenhez órát lehetett igazítani, mivel az utolsó másodpercig pontosan futott be a pályaudvarra. Kapkodnunk is kellett a lábunkat beszálláskor, és amint felpattantunk már lódult is neki az útjának. Közel húsz perccel és 70 km-rel később már hagyhattuk is el a Shinkansen örületes élményparipáját, hiszen megérkeztünk úti



célunk következő állomására, Kanazava városába.

Kanazava hatása teljes mértékben kisvárosias. Csendes, nyugodt, parkokban és végtelen zöldterületekben bővelkedő, ahol egy kisiskolás lányka sem fél egyedül bandukolni, tartsunk a nap bármely szakában. Megnyugtató volt ez az ismeretlen biztonságérzet, ami természetesen egész Japán területén érzékelhető. Kissé már társadalomidegen is volt számomra, hiszen én nem ehhez voltam hozzászokva. Viszont meg kell hagyni, kellemes érzések bizonyult.

Ha már parkok és zöldterületek, feltétlen a figyelmetekbe szeretném ajánlani a Kenrokuen Gardent, amely Japán három legszebb tájkertjének egyike. Mint tudhatjuk az ország híres kertművészetéről (nihon teien), a bonszairól (kistermetű, művészileg kialakított fa), a virágrendezés művészetéről (ikebana). Tehát kijelenthetjük, hogy a természettel szoros kapcsolatban állnak, annak ellenére is, hogy főváro-



suk az egyik legmodernebb, technológiai város a világon. De még ott is, Tokióban is számtalan zöldterület, illetve növényzet lelhető fel, ami szerintem nem kis teljesítmény a szűkösöket tekintve. Egyébként ez a természet közelség az ivilágukban is fellelhető, igyekeznek ugyanis az alapanyagok egyedi és saját ízt megőrizni, nem véletlen, hogy nem használnak nagyon fűszereket. Pont ezért számomra teljesen ízetlenek voltak az ételeik, viszont annál inkább kiérezhetőek voltak a természetes aromák és az összetevők zamata.





Nekem ugyan nem nyerték el a tetszemet az ételeik (kivéve a szusi, az fenomenális volt), mindenesetre érdekes ez a természettel és természetességgel kapcsolatos párhuzam.

Visszatérve a Kenrokuen Gardenre, mindenféleképpen tekintsetek meg, ha arra jártok, mert ilyen csodát és megnyugtató, hangulatos légkört nem sok helyen fogtok találni. Érdekes több időt is eltölteni ott, és ahogy mondani szokták „merengeni az élet nagy dolgain”. Ez a hely erre tökéletes.

Nem melléleg a kert mellett található egy óriási területen elfekvő kastély is, a Kanazawa Castle, amely szintén kötelező. Bizton állíthatom, hogy érdekes hely, főleg ha már az öltönyösök is ott töltik a munkaidőjüket. Igen, igen... szórakoztató látvány volt, de nem az első, hogy egy relatív turistaorientáltabb látványosságnál öltönyben csáskáló férfiakba botlunk. Ezért talán kijelenthetjük, hogy felettébb izgalmas cél, ha a dolgozó emberek is inkább odamennek, mintsem a munkahelyükre. Na de, ne csak ez legyen a szempont, mert ennél sokkal többet tud nyújtani.

Szintén a közelben bandukolva futotunk bele a 21. századi Kortárs Művészeti Múzeumba, ami viszont egy beterveztelen program volt, de teljes mértékben megérte betévednünk oda. Az időszakos kiállításuk alkotója mérhetetlen precizitású és a legapróbb részletekig megrajzolt, lenyűgöző alkotásaival elkápráztatott



bennünket. Különleges pontrajzolás technikával megalkotott, falnagyságú képek voltak ezek. Egyszerűen páratlanok. Hasonló látványosságokkal örvendeztettek meg minket az állandó kiállítás darabjai is, melyek között az optikai illúziók (pl.: medence, amiben sétálni lehetett és még sem lettél vizes) voltak a legkitűnőbbek. Minden bizonnyal megérte betévednünk ide is, mert bár nincs sok látnivaló Kanazawa városában, de a meglévők annál érdekesebbek.

A kanazawai esténket egy szusi bárban vezettük le, ahol klasszikus pulthoz ülő formában fogyaszthattuk el mennyei szusi lakománkat. Kezdetnek egy miszo levesel, amit bevallom őszintén, én nem nagyon kedvelek, mármint az itthoni változatot, de a japán, a japán az mennyei volt. Még annak ellenére is, hogy nem vagyok leveses, ettem volna még belőle néhány tálkával. Az ételek mellé szaké válogatást kortyolgattunk, amit feltételezek a kevésbé hozzáértőknek találtak ki, hiszen 6 különböző szakét mértek ki kis pohárkába. A szusi nem meglepő módon (ismételten) fantasztikusra sikeredett és összefut a nyál a számban már csak attól, hogy írok róla és visszagondolok arra a friss, omlós, vastag halszeletre, azon a zamatos riszen tálalva... Haladjunk tovább...

Sirakava-go – az anime mesefalu

És most elérkeztük ahhoz a pillanathoz, amikor is töröljétek ki minden emléketeket, tudásokat, elképzeléseket a mesefalukról, mert Sirakava-go a mesefalu. A szó nem szoros értelmében, de látványát tekintve mindenképp.

A falut a világörökség részének is nyilvánították, így joggal várhatunk valami csodát, amikor odaérkezünk. Őszintén mondhatom, hogy ez a csoda valóban létezik, már attól a momentumtól kezdődően, hogy először megpillantod a hely ősi,



kis háznak furcsa vonalát és ágas-bogas tetejét. Szinte magába szippant ez a régi világ, ahol nem melleleg valóban élnek emberek, akik a turisztikából élnek. Ezt könnyen le lehetett venni pár lépés után, hiszen árus-árus után, lakásmúzeumok egymás hegyén-hátán. Számos régi épületet lehetett ugyanis bejárni hozzáférlegesen 3-600 jen ellenében. Különben Japánban a látványosságok nagy része vagy ingyenes vagy pár száz, maximum ezer jenért látogatható.



Kivéve persze a nagyobb volumenű helyeket, mint a Skytree, Universal Studio és a többi. Ki lehet ott is fogni drágább dolgokat, de nagyjátlagban ezer jen körül meg lehet úszni ezeket, ami igen csak megkönnyíti a messziről jött utazók életét.

Sirakava-go amúgy ismerős lehet azok számára, akiknek mond valamit a Higurashi no Naku Koro ni (When Cicadas Cry – Amikor a kabócák sírnak) című anime. Miért? Az anime teljes egészében ebben a faluban játszódik, és számtalan helyszíne jelenik meg pontról-pontra a sorozat részeiben. Bár ez egy erőszakos, horror, pszicho műfajú anime esetében nem túl bizalomgerjesztő, hogy a véráztatta jelenetek helyszíneit közt sétálgat az ember. Ellenben, ha a műfaj és esetleg az anime nagy kedvelője vagy (mint mondjuk én),

akkor egy igazán páratlan élményt tehetsz zsebre. Főleg mikor a szereplők a faluban sétálva egyszer csak megjelennek veled szemben és farkasszemet néznek. Impulzus a javából. Viszont szerettem nem a faluhoz tartozó kóborlók voltak, hanem jó maguk is turistaként jelentek meg ezen a szent helyen, hiszen utána számos alkalommal láttuk őket cosplayben fotózkodni és hasonló viselkedést tanúsítani egyes helyeken, mint mi, esze vesztett turisták.

A falu lakói különben nem a tipikus lehúzó, haszonleső árusok, bár megkérték az árát a dolgoknak, de ingyen mosdókat és ivókutakat biztosítottak itt is. Az egyik kellemes japán emlékem pont ebből a faluból származik, méghozzá pár kedves, idős bácsinak köszönhetően. A nagysétálgatás közepette ugyanis figyelmes lettem valamilyen előadásra, ami lehetett vallási jellegű is, és kíváncsi természetem révén oda is osontam, hogy meglessem. Kint két öregúr dohányzott és beszélgetett, majd az egyik bement, és mikor visszajött látta, hogy én is ott vagyok nem messze a haverjától (feltételezem).



Ekkor odabökte neki, hogy „Tomodachi?”. Kevés japán szó van, amit értek, de ez pont beletartozik a listámba, úgyhogy szélesre húztam a számat, ahogy ők is és tovább bandukoltam, hogy ne zavarogjak. A tomodachi feltételezem sokatoknak ismerős, de akinek még sincs a szókincsében, annak elárulom, hogy „barát”-ot jelent.

Szerintem már sokszor említettem, de Japán mindig meg tud lepni és kelle-mesebbnél-kellemebb élményekkel és emlékekkel örvendeztetett meg, ami alól ez a falucska sem kivétel.

Takajama – útiterv módosítás

Takajama eredetileg a pihenő városunk lett volna, tekintve, hogy már két hete gyűrtük Japán utcáit és utaztunk végig több száz kilométert hol vonattal, hol busszal, hol a többi tömegközlekedési eszköz kihasználva. Azonban végül egy útiterv módosítás színhelye lett. A tervezett két nap helyett ugyanis mindössze egy fél délelőttöt és egy estét töltöttünk el a városban és még a pihenőidőnk is ugrott.

Az egyik legnagyobb előnye a saját magunk által szervezett útnak, hogy bármikor-bármikor módosíthatunk és úgy, ahogy azt szeretnénk. Ennek okán merült fel bennünk, hogy módosítsuk az útitervet, ha már lehet, és nyargaljunk vissza Tokióba egy fél nappal korábban. Valahogy a főváros mindannyiunkat jobban megfogott, mint az unalomig ismételt kisvárosok, parkok, szentélyek és a megannyi azonos stílusú látnivaló.





Nem mondom, ezeknek is mind meg van a varázsa, de amikor már sokadik napja vagy kint Japánban és már sokadik alkalommal látod majdnem ugyanazokat a dolgokat csak egy másik helyen, vagy városban, akkor igencsak elgondolkozol azon, hogy inkább olyan helyre mennél, ami nyüzsgőbb és több élményt kínál. Legalábbis mi így voltunk vele, ezért előkaptuk a telefont és tervezésbe kezdtünk. Alapból is mindent online intéztünk az utazásunkkal kapcsolatosan, így most sem volt nehéz dolgunk. Pár kattintással már le is mondtuk a máso-

dik esténket Takajamában, majd Tokióban foglaltunk két estére szállást. Sajnos a hátránya a dolognak az volt, hogy a módosítás miatt az utolsó esti kapszulahoteles alvásról le kellett mondanom, mivel minden alkalommal kicsekkolni, eltenni a bőröndöket, másik helyre becsekkolni téma nem volt ínyére az útitársaimnak, szóval ez a program szomorú módon, de kiesett kényelmi okok miatt.

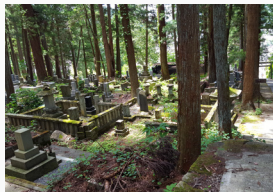
A terv változását követően nem maradt sok időnk Takajama városát felfedezni, de azért, amit kellett, azt megnéztük. Beleértve a reggeli piacot, amibe sikeresen belefutottunk az egyik térnél, és ahol mindenféle japán témájú termékeket árultak, mint maszkok, ruhák, stb. Ráadásul a nagy sétálgatás közepette egy echte japán temetőbe is betévedtünk, ahol igazán érezni lehetett a japán szellemiséget (szóvicc). Nagyságrendileg Kanazavához tudnám hasonlítani az érzést, mert mindkettő megegyező kisvárosias hatást keltett. De azt megjegyezném, hogy ezeket

a kisvárosokat is másfélszer annyian lakják, mint a legnépesebb magyar városokat. A tesóm mai napig a fejemhez vágja, hogy miközben „falunak” és „kisvárosnak” hívom ezeket a helyeket, nagy túlzással a fővárosunk lakosságával vetekszenek (mondjuk Takajama pont nem, mert csupán közel százezer fős a népessége, de Kanazava majdnem fél milliósi lélekszámú). Elképesztő kontraszt, ha belegondolunk.

Hida – az anime kertváros

Jómagam kertvárosban nőttem fel, de egy japán kertváros még a közelében sincs annak, ami itthon fellelhető ezen a címen.

Már a Hida felé vezető úton is hasonló gondolatok cikáztak a fejemben, hiszen egy mesebeli tájon át vezetett az utunk ebbe a csodavilágba. Ajánlom mindenkinek, hogyha teheti, utazzon át nagyobb távolságokat Japánban, és lehetőleg nappal, vonattal, ahol aztán van lehetőség a bámészkodásra. Sose gondoltam volna ugyanis, hogy a technológia országa ilyen csodálatos természeti kincseket őriz magában. Halvány sejtésem előzetesen volt erről, de én mindig inkább az animék és főbb érdekességek boncolgatásával foglalatostkodtam. Viszont mióta ott jártam több tekintetben is megváltozott a véleményem és az elképzelésem az országról.





Visszatérve Hidára, talán ismerős lehet számotokra a Kimi no na wa című anime film (ha nem, akkor sürgős pótlást igényel), amely jelenleg is Japán egyik legtöbb bevételt hozó animéjére sikeredt. Talán nem véletlen, hogy ennyien rajonganak érte (köztük én is), és talán az sem véletlen, hogy mi is odatévedtünk az egyik helyszínére. Jól olvasod, Hida városának ugyanis számos része lett beépítve az anime látványvilágába. Pontról-pontra le lett koppintva az állomás, a könyvtár, az utcák vagy éppen a kis kifőzde a település közepén. Sőt, még a peront elhagyva is rögtön erre utaló jelekre, pontosabban felhívásokra lehetünk figyelmesek. Kezdvé mondjuk a figurával, ami egytől-egyig az animében szereplő koppintása. Ezenfelül plakátok is jelzik, hogy igen, jó helyen jársz, ha Kimi no na wa fan vagy. Nem is kérdés, hogy mikor kiértünk az állomásról egyből a mobilomhoz kaptam és lejátszottam az anime főcímdalát. Tudom, kicsit prosztó, de a mögöttünk sétáló japánok hangos kuncogása mégse jelzett rosszat.

A japánok egy részének ez különben külön hobbit is jelent, hogy felkutatják az egyes animék valóságban is fellelhető helyszíneit. Ennek okán meg se lepődtünk, mikor a nap végén, az állomáson ülve három fiatal éppen az említett figurával fényképezkedett, pont abban a pozícióban, ahogy az animében is tették a szereplők. Szórakoztató és rendkívül örömteli pillanat volt.

Mi is számtalan olyan helyen jártunk, ami szó szerint „animébe illő” volt, de Hidában ezek sokkal szembetűnőbbek voltak számomra, mert egy csendes, vidéki településről volt szó, ahol élesebben kivehetők valami okán ezek a helyszínek. Ha azt nézzük, hogy mondjuk - kis túlzással - Tokió minden egyes négyzetcentimétere belekerült már egy animébe, akkor talán jobban érzékelhető, mire gondolok.

Tehát itt töltöttük, egy igazi kis animés kertvárosban a délutánunkat a takajamai délelőtti követően. Annak ellenére is,



hogy minimális volt a látnivalók száma ezen a helyen, mégis remekül éreztük magunkat. Az idő csodálatos volt, a látványról meg nem is beszélve. Klasszikus japán házak, kertek, díszek mindenfelé, akárcsak a végtelennek tűnő rizsföldek, melyek jellegzetes vízárkos megoldása csak úgy csillámlott a napfényben. Leírhatatlan hangulatot sugárzott ez a hagyományos és letisztult japán kertváros.

Lehetne még bőven fokozni az érzést, viszont inkább azt javasolom, nézzétek meg ti is. Ha egyszer sikerül eljutnotok ebbe az elképesztő országba, ne csak a fővárosokat nézzétek meg, hanem utazzatok vidékre és lessétek meg azokat a területeket is, mert egy teljesen más képet fogtok kapni.



Tojama - átutazó

Tojama volt az a város, ami átutazásaink elsődleges színhelyévé vált. Ahogy már olvashattátok, Kiotó és Kanazava között is ide tévedtünk, hogy a Shinkansen vonalán utazhassunk. Ami egyébként horribilis kb. 3 ezer jen volt (+ a helyjegy) (átszámítva akkori értékén olyan 11 ezer forint, 65 km-ért). Szóval jól gondoltátok meg a gyorsvonatos utazást. Bár belegondolva mindenesetre tömegközlekedési eszközért, távolsági járatért nem szégyelltek minél többet kérni. Nem véletlenül mondták, hogy az utazás az egyik legdrágább az országban, mert még a bérlettel sem vagy sokkal jobbjabb.

És ha már közlekedés, akkor villamos. Először és utoljára azon a helyen próbáltuk ki a japán villamoshálózatot, ami furcsa fizetési rendszere miatt okozott (majdnem) némi fejfájást. Először is azért, mert a Suica kártyánk, amit városon belüli tömegközlekedési eszközök finanszírozására használtunk, az itt nem működött.



Ezenfelül mindenféleképpen 100 jenessel kellett fizetni olyan 2-3 száz jen értéket, attól függetlenül, hogy hány megállót mentél. Egy idő után pedig, ha nem készülsz fel erre, könnyedén elfogyhatnak a 100 jensek. Főleg akkor, ha elnézed a megállókat, ahogy mi is tettük és többször kellett átszállnunk, mint terveztük a célunk felé, ami érdekes, furcsa és iszonyat gáz módon egy KFC volt. Ne ítéljetek el, de kisváros révén elég hamar zárt minden, és későn indult nagyon a vonatunk, tehát ilyenkor Japánban nincs már más választás, mint egy gyorsétterem, amik meglepő módon nincsenek minden sarkon. Viszont ennek okán legalább kipróbálhattam a villamos-hálózatot, ami teljesen megerőlt.

Tehát lényegében Toyama városából ennyi maradt meg számunkra, a kora hajnali, kómás érzés és a késő esti gyorséttermezés. Sebab, megyünk mi még a szigetországba.

Tokió – utolsó pillanatok

A kör lezárult és visszaértünk utazásunk első helyszínére, Tokióba. Levezető volt ez már csak a hosszas kalandozás után. Kiegészítettük néhány látnivalóval még tokiói tarsolyunk, majd szuvenírek végtelen vásárlásába kezdtünk a már ismert helyeken.

Bevallom őszintén, hogy az utolsó pár nap rendkívül vegyes érzésekkel telt. Szerettem volna maradni, de mehetnékem is volt már. Sose gondoltam, hogy valaha is el akarom hagyni majd az országot, de ismeretlen honvágy kerített hatalmába és vágyakozás a szeretteim és a megszokott dolgok iránt. Bárminnyire is szeretem Japánt, azért az „otthon, édes otthon” gondolata rendre ott motoszkált a fejemben. Persze azt ne hagyjuk figyelmen kívül, hogy közel 20 napos ott tartózkodásunk alatt napi több tíz kilométer sétát tettünk hol a tűzi napon, hol a szelek szárnyán, hol a hideg éjszakai buszon vagy épp a hegyek-völgyek között Sirakava-go falujában (ami a leghidegebb napunkra sikeredett). Tehát a mérhetetlen fáradtság, kimerültség nem volt kérdéses. Én utána még vagy két hétig próbáltam magamhoz térni, de drága utastársaim is hasonló cipőben jártak. Megterhelő ennyi mindent, ennyi idő alatt beszippantani. Ezért egy újabb észrevételt szeretnék veletek megosztani a magánutakkal kapcsolatosan: Sose vidd túlzásba! Tudom, nehéz... főleg ha



először mész, de hidd el, kevesebb dolgot megnézni és inkább gyönyörködni a pillanatokban talán kifizetődőbb, mint relatíve végigszaladni a dolgokon és hullaként visszatérni, aminek következtében hetekig a Walking Dead zombijainak élő megtestesítője leszel. Légy okos, oszd be jól az időt, méltázz és figyelj. Ne csak nézz, hanem láss is, mert fantasztikus dolgokat lehet Japánban így felfedezni, olyanokat is, amikről egyetlen könyv sem ír, egyetlen videó sem szól, egyetlen ember sem beszél, mert ez megmagyarázhatatlan belső és egyedi érzés lesz számodra.



Itt a vége, fuss el véle

Köszönöm, hogy velem tartottatok hosszú utazásom cikkbeli megnyilvánulásában. Ha kíváncsiak lennétek vizuálisan is a leírata, akkor feltétlen kattanjatok az Animológia Youtube csatornájára, mert folyamatosan kerülnek fel a videók a 2,5 hét japán kalandozásról.

Kívánom, hogy egyszer ti is eljuthassatok erre a fenomenális helyre, úgyhogy előre is jó utazást és hasonló páratlan japán kalandozást kívánok nektek!



Aoime interjú

Írta: Lady Marilyn (ladym.blog.hu)



Hogyan esett erre a művésznévre a választásod?

A keresztnévem Nóra, így sokáig a Nonát használtam, de ez túl gyakori volt. Amikor regisztráltam Deviantart-ra, ki kellett találnom valami használható nevet, így lett az Aoime. Ez körülbelül annyit jelent japánul, hogy kék szem.

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

2006-ban voltam talán először conon, de lehet már 2005-ben is megfordultam egy tényleg nagyon kezdetleges rendezvényen, ami talán egy művházban volt? Kicsit bizonytalan vagyok ebben. Akkor még nem is igazán voltak cosplayers, és engem se érdekelt/fogott meg olyan szinten, hogy foglalkozzak a témával.

Mi a kedvenc programod ezeken a rendezvényeken?

A cosplayes programok egyértelműen. Nagyon jó, hogy ezekből is manapság már egyre több jelenik meg nálunk a rendezvényeken, nem csak a versenyek.

Mesélj a kezdetekről!

Az első két jelmezem a *Bleach*-ből volt, 2007 őszén és 2008 tavaszán viseltem

ezeket. Az elsőt anyával készítettük el, én csak a legegyszerűbb részeit varrtam össze és készítettem az apróbb kiegészítőket (Nemu Kurotsuchi). A másodiknál egy varrónő készítette el a ruhámat, én pedig átalakítottam egy nadrágot, és elkészítettem a kiegészítőket, kardot és koponyát (Neliel). Innentől kezdve nem volt komolyabb megállás, 2008 őszére már ténylegesen egyedül elkészítettem 4

jelmezt a *D.Gray-man*-ből egy performance versenyre, és 2009 tavaszán megnyertem első craftmanship díjamat a *Trinity Blood*-ból készült jelmezemmel, Esther Blanchett-tel. A *D.Gray-man*-es csapatból szoros barátságok kötődtek, és igazán ez is nagyon sokáig ösztönzött a folytatásra, nagyon szerettem csapatokban benne lenni, együtt dolgozni valakivel valamilyen jelmezen.

„2009 tavaszán megnyertem első craftmanship díjamat a Trinity Blood-ból készült jelmezemmel, Esther Blanchett-tel. (...) igazán ez is nagyon sokáig ösztönzött a folytatásra, nagyon szerettem csapatokban benne lenni, együtt dolgozni valakivel valamilyen jelmezen.”



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

Még nagyon az elején, cosplayezés előtt egy-két alkalommal rajzversenyen kipróbáltam magam, mivel igazán a rajz, festészet az életem. De inkább a cosplay fogott meg, a rajzolás és festés ugyanis ott vannak a szakmamban, hiszen festmény restaurátor vagyok.

Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

Igen, régebben is volt szerencsém pár-ra eljutni, és idén is voltam pl. a debreceni Oszake vagy PlayIT rendezvényen. Összességében ugyan sokáig éltem Pesten, de Debrecenbe kerültem, így valószínűleg itt egyre inkább megtalálható leszek majd rendezvényeken, ha éppen megrendezésre kerül valami.

Jártál már korábban külföldi conon?

Több conon is volt szerencsém már külföldön részt venni. Kétszer járhattam Bukarestben, Romániában az East European Comic Conon, kétszer Londonban az MCM expón, és idén részt vettem a lengyel Fotoconon. Bukarestbe barátokkal közösen utaztunk, Londonba pedig Eurocosplay döntők kapcsán jutottam el.



A Fotocon egy nagyon érdekes és egyedi rendezvény, meghívásos alapon működik, és az a lényege hogy fotósok, videósok, sminkesek és cosplayersek vehetnek részt rajta. Nem egy tényleges con, hanem arról szól, hogy fotókat, videókat készítsunk. Erre előre jelentkezhet bárki, és a rendezvény előtt pár hónappal kihirdetik, kiket választottak ki. A kiválasztottak egy netes rendszeren keresztül előre leegyeztethetik, hogy ki, kivel, mikor, hol dolgozhatnak együtt. Itt nincs vásár, se tényleges programok, amik egy megszokott rendezvényen általánosak, ez tényleg csak erről szól.



Mióta cosplayezel és mi volt az első munkád?

Ténylegesen első, teljes mértékben saját készítésű jelmezem 2008 őszére készült el, a D.Gray-manből Miranda Lotto.

Sikerült díjat nyerned vagy esetleg más elismerést szerezned a hobbiiddal?

Magyar rendezvényeken is több díjat sikerült már szereznem, de a legjelentősebb díjam a 2014-es Eurocosplay döntőjén szerzett 3. helyem (összességében holtverseny 2.).

Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb és miért?

Jelenleg a League of Legends játékból készült Leona cosplayemre vagyok a legbüszkébb. Az eddigi pályafutásom során ő volt a legnagyobb kihívás, és a megvalósítása is ennek telt a legtöbb időbe. Olyan másfél év munkája van benne.

Honnan nyered az inspirációidat?

A gyönyörű képek és jelmezek, amiket neten láthatok is inspirálnak, de a legjobban mindig az éltet, hogy megvalósítsam egy-egy álom karakterem...

Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?

Így kilenc év alatt már minden előfordult. Többségében animékből, mangákból, de rengeteg játékból készítettem már cosplayt. És ugyan kevesebb, de nyugati képregényből és animációs filmből is készültek már jelmezeim.

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

A játékokból alapvetően még mindig egyszerűbb dolgozni szerintem, mint pl. egyetlen egy artwork alapján, amin sokszor azt se tudhatod, hogy néz ki a háta

vagy a cipője a karakternek. A játékoknál általában minden szögből tisztában lehetsz minden részlettel. A problémát inkább az arányok és a megvalósíthatóság jelenti. A League of Legendsből készült Amethyst Ashe jelmezemen ugyan ránézésre nem látszik, de úgy megoldani, hogy felvehető legyen és valamennyire mozogni is tudjak benne, sokkal nagyobb kihívás volt, mint ugyanezt Leonánál megoldani.

Mennyire tartod fontosnak a cosplay „play” részét?

Nagyon fontosnak tartom, de sajnos alkalmatlan vagyok rá. Próbálkozom és igyekszem javulni benne, de sajnos belőlem kimaradt a színészkedős és ritmusérzék véna is.





Saját belátásod szerint mennyire vagy kritikus a unkáddal szemben?

Nem létezik olyan, aki tudná kritikusabban nézni a munkámat, mint én. És amilyen mértékben már ilyen vagyok, az nem egy előnyös tulajdonság, csak magamnak ártok vele.

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

Szerintem az utóbbi pár évben sokat fejlődött a cosplay versenyek szervezése, és a díjazások is egyre figyelemre méltóbbak. Pár évvel ezelőtt még rendszeresen zsúriztem, így azt hiszem, kicsit tisztában vagyok a másik oldallal is. És bármennyire furán hangzik, de szerintem inkább a versenyzőknek kéne változtatni a hozzáállásukon, mert gusztustalan, amikor lemennek minden egyes alkalommal, akármilyen történet, akármilyen eredmény is születik. Attól, mert nem értesz egyet az eredményről, nem feltétlenül van igazad, és nincs jogod más örömét elrontani. Nagyon nagy valószínűséggel, aki nyert, igenis megérdemelte, hogy nyert. És ha valaki sokat nyert, arra ugyanez vonatkozik. Ez miért probléma? Készíts jobbat! Nem éppen az az öröm, ha egy erős mezőnyben vagy képes megérdemelten nyerni?



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

Az alapanyagok megszerzése, de igazán ez szerintem varrt jelmezeknél a nehezebb. Kiegészítőknél sokkal egyszerűbb, ha már megvannak a számodra bevált alapanyagok. De egy textílnél ritkább, hogy egyértelműen tudod, milyen anyagra van szükséged, és az biztosan olyan színben rendelkezésedre áll, ahogy neked kell. Főleg komplikáltabb ruháknál.

Mely alapanyagok a kedvenceid és miért?

Varrásnál a munkaruhavászon, műbőr, műszőrme. Előbbi a tartása miatt, utóbbi kettőt pedig a végeredmény tekintetében szeretem nagyon, szép darabokat lehet találni, és alapvetően nincs szükség igazi bőr használatára. (Ez így teljesen nem igaz, az igazi bőr, azért egy utánózatatlan alapanyag, és remélem egyszer majd dolgozhatok vele, de ha nem feltétlenül szükséges, inkább maradok a műbőrnél.)

Páncéloknaál, kiegészítőknél a legnagyobb kedvenc egyértelműen az EVA-fóam. Nagyon jól formázható, alakítható, bármilyen elkészíthető belőle.

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

Vannak, amikből ragaszkodom a bevált helyekhez, de textílek keresésénél mindig benézek újakba is, nem tudhatom, mikor, hol találok meg az igazit, amit éppen keresek.

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

Egy bútorszövet, kárpit boltban folyékony latexet venni. Ténylegesen azóta se értem, miért ott lehet kapni.

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

Hiába csinálnám másképpen, és hiába sokkal egyszerűbb most, mint amikor én is elkezdtem. Nem hiszem, hogy máshogy jobb lett volna. Nagyon sokat számít a tapasztalat és a közben megszerzett tudás. De ezekhez mindig idő kell, amit meg kell adni az egésznek, csak így lehet megtanulni, beletanulni mindenbe.



Milyen tanácsokkal látnád el a kezdő cosplayeseket?

Né a divatból válassz cosplay alanyt, inkább olyan karaktert válassz, akivel teljes mértékben tudsz azonosulni. Nem a mennyiség, a minőség a lényeg.

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

Bármilyen képzőművészeti ághoz való érzék, elektronikai háttérismeretek, alap varrás ismeretek, modellkedés, színészet, tánchoz való érzék is előnyös lehet.

Számodra milyen egy jó cosplay?

Én elsősorban a megvalósításokért rajongok, és az tud lenyűgözni, ha valamit teljesen referencia hűen ad vissza a cosplayer a legapróbb részletekig. A saját cosplayereimnél is ezt érzem a legfontosabbnak.

Véleményed szerint milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy jó cosplayer?

Magabiztos, karizmatikus, extrovertált. Ezek a siker alapfeltételei.

Van példaképed a cosplayes világból?

Nincs különösebb példaképem. Vannak cosplayerek, akiket követek, de sosem voltam az a rajongó típus.

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

Külsős fotózáson, conra menet vagy szünetes munka keretein belül viseltem cosplayt.

Mi a véleményed a „szekrény cosplay” ágazatáról?

Nem tartom cosplaynek.

Mire ügyelsz a cosplay szállítása valamint tárolása során?

Több részből építem a fegyvereket, kiegészítőket, hogy könnyebb legyen tárolni és szállítani. Ezenkívül magától értetődő, hogy jól becsomagolom a sérülékenyebb darabokat. A bubis fólia és a ragasztószalag elengedhetetlen.

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

Ritka, amikor a con előtti este még cosplayt kreálok, de nem mondom, hogy nem

volt már rá példa. Inkább az alvást és a lelki nyugalmat választom, ahelyett, hogy pánikolva összecsajjam a cosplayem végét.

Van olyan kiegészítő, amely mára a szobád dekorációja lett?

Nincs, mert még nem volt szobám, amit dekorálhattam volna (szigorú főbér-lő), de már vannak elképzeléseim arra az esetre, amikor saját lakásban fogok élni.

Mik a jövőbeli terveid cosplayezés terén?

Rengeteg tervem van (több is, mint amit meg tudnék valósítani). Van amihez csapatra várok, van, amihez megvan az anyag és van, amit nagyon szeretnék már elkészíteni hosszú ideje. Általában 3-4

cosplayt tervezek előre. Konkrétumokba most nem megyek bele, mert nagyon változékony. Mivel komolyabb sikereim nem voltak, ezért megtartom a cosplayt hobbi szinten, esetleg néha versenyzek.

Hol találkozhatnak az olvasók veled legközelebb?

Mivel november végén tudtommal már nagyobb rendezvény nem lesz, így legközelebb a januári Téli MondoConon lehet velem találkozni.

Köszönöm az interjút!

Facebook:

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

A fotókat készítették:

REKAPH, Scanner Darkly Photo Blog, Sármai Balázs és Écsi Dávid



AniMagazin

KÉTHAVI

ONLINE

INGYENES

Anime ismertető, bemutatók

Szezonos animék, vélemények

Cosplayes interjúk

Manga ismertető



Távol-keleti kultúra

Játék-, és filmkritikák

