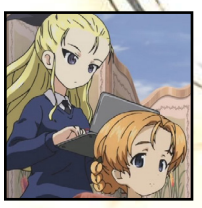
Ingyenes, online magazin. Kereskedelmi forgalomba nem hozható! 2018.07. - 44. szám

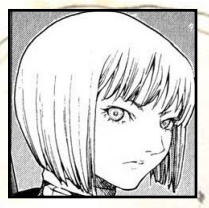
AniMagazin

Doukyuusei

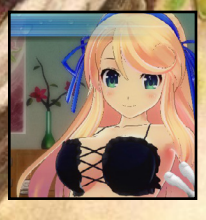


Girls und Panzer

Japán filmhét



Claymore manga



Senran Kagura Peach Beach Splash

Impresszum

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

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

Elérhetőségek

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

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

Írj cikket!

Légy te is az AniMagazin cikkírója!

Van egy kedvenc animéd, vagy mangád, amit széles körben bemutatnál vagy esetleg más japános dologról írnál?
Ha igen, akkor küldd el nekünk a bekuldes@anipalace.hu címre.

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

Előző szám

Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon:
animagazin.hu

Kiemelt partnerek

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

További partnerek

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

44.

Mindig nagy öröm elérkezni egy új magazin megjelenéséig. Ahogy mindig, most is remek és változatos tartalmat sikerült összehozni, amiből reméljük, minél több elnyeri tetszéseteket. Nyálazzátok át a tartalomjegyzéket a következő oldalon.

Rengeteg újdonságról számolhatok be, ami az elmúlt két hónapban történt. Először is, a legnagyobb fejlesztés, hogy az AniMagazin teljes cikkadatbázisa kereshetővé vált. *IDE* kattintva találjátok a felületet, ahol cikkíróra, kategóriára, magazin számra, cikkcímre is tudtok keresni, szűrni. Külön és együtt is be tudjátok állítani az értékeket.

Ezenkívül még sok fejlesztés történt a weboldalon, ami nem igazán látványos, de gördülékenyebb lett. Köszönet a fejlesztésekért pintergregnek!

A másik nagy előrelépésünk, hogy felpörgettük a Facebook oldalunkat, tomyx20-nak hála minden nap van tartalom, tematikus hetekkel, érdekességekkel, a múlt héten például a macskák voltak a célkeresztben. Továbbá a magazinos infók miatt is érdemes a közösségi oldalunkat lesni, hiszen az új számokkal, cikkírási lehetőséggel kapcsolatban is kerülnek ki oda információk.

Harmadikként pedig örömmel jelentem, hogy elkészült egy promóvideó az AniMagazinhoz, amit köszönünk a cosplay.hu-nak. *Nézzétek meg és osszátok nyugodtan.*

Ha pedig már rákattintottatok, lessétek meg NewPlayer és Flash animés videóit is az *AniPalace youtube csatornáján*.

A köszöntő zárásaként a már megszokott köszönet következik, ami a cikkíróknak és a szerkesztőknek egyaránt jár, amiért ismét ilyen remek munkát adtak ki a kezükből, és hozzájárultak egy újabb AniMagazinhoz.

Köszönjük, hogy letöltötted a magazint és jó szórakozást kívánunk hozzá. Emellett pedig további kellemes nyarat, pihenést és animés élményeket kívánunk!

Hirotaka

A 45. szám várható megjelenése:
2018.09.24.

ANIME

04 Doukyuusei és folytatásai
Catrin

11 Girls und Panzer
Venom

15 Maoyuu Maou Yuusha
Hirotaka

19 Nyári Szezonajánló
Hirotaka

31 Szezonos animékről röviden
Catrin, Hirotaka

37 Pia Carrot
tomyx20

41 Shitai wo Arau
tomyx20

44 Chiharu és Yuuma seiyuu nővéreik nyomdokában
Jucuky

MANGA

52 Claymore
A. Kristóf

56 Tyr legendája
A. Kristóf

FIGURAVILÁG

60 Fürdőruhás Belldandy
Szimun

63 Hotarumaru
Jucuky

LIVE ACTION

67 Japán filmhét
Iskariotes

KONTROLLER

77 Senran Kagura PBS
Hirotaka

81 Chrono Trigger
Venom

85 Ys VIII: Lacrimosa of DANA
Venom

89 A japán szerepjátékok 7 főbűne!
Venom

RENDEZVÉNY

95 Tavaszi PlayIT
Hirotaka

98 Nyári MondoCon
Hirotaka

TÁVOL-KELET

103 Tokyo SkyTree
Saci

KREATÍV

106 Brigichio Interjú
Lady Marilyn

KÍNAI KÜTYÜK

114 Vernee Mars Pro
NewPlayer

Doukyuusei

...és folytatásai

Írta: Catrin

Az eddigi BL animék koronázatlan királya! Egyszerű, de nagyszerű! És még röpködhetnének rá a hasonlóan elcsépelt jelzők, de pontosan erről van szó: kit érdekelnek a műfaj kliséi, ha annyira szép, imádnivaló és jókedvre derítő az egész?! Ráadásul idén a mangához újabb folytatás indult, amiről mindenképp érdemes pár szót ejteni...

Adott tehát egy a műfajában elképesztően népszerű, és talán a legjobban sikerült anime film, egy kellemes manga alappal és annak jobbnál jobb folytatásaival. Bárkinek lelkesen ajánlom az animét, különösen a műfajjal ismerkedni vágyóknak remek ízelítő, mivel a BL kedvelők bizonyára mind látták már, hacsak nem jártak csukott szemmel az utóbbi években. Hiánypótló és kötelező darab tehát, viszont pont a folytatásai miatt nem elég megállni egy szimpla anime ismertetőnél. A mangát ugyanis még inkább ajánlom, bár azt nyilván főként már a rajongóknak: egyszerűen bűn kihagyni, még nyelvi akadályokra hivatkozva is!

Anime

A két fiú bontakozó kapcsolatát bár minden évszak tükrében szemlélhetjük, nem véletlenül választottam nyári cikként, amit a címlap is (kivételesen manga artbook dizájnnal) prezentál: elképesztően hangulatos, ráadásul még üdítő keretet is ad a filmnek.

De milyen fiúkról is van szó? *Doukyuusei*, tehát osztálytársak. A középiskolás Kusakabe Hikaru laza srác: vagány, bagós, szőke és egy tinibandában gitáros, mindemellett életvidám, kedves, energikus. Énekórán egy kórusdal gyakorlása közben felfigyel osztálytársa, a visszafogott, introvertált, jó tanuló Sajou Rihito „lázadására", a fiú csak tátog éneklés helyett, aminek miértje érdekelni kezdi Hikarut. Később óra után kérdőre vonja Sajout, attól kezdve együtt gyakorolnak a kórusfesztiválra, ami közelebb hozza egymáshoz őket.

Bár ránézésre szöges ellentétei egymásnak figyelmesek, kedvesek a másikkal, így az együtt töltött idő hatására hamar barátság és vonzalom alakul köztük. A hangsúly viszont nem magán az alakuló folyamaton, hanem a későbbi életszeleteiken és a középiskola végének közeledte okozta problémákon van. Ez részben már az alapsztori kisebb negatívuma is: kvázi csak megkapjuk a kis párocskánkat, már-már előzmények nélkül, ami némi hiányérzetet okozhat. Ugyanakkor teljesen természetesen adagolják minden jelenetüket, ezáltal mi sem egyértelműbb: remekül összepasszolnak, sőt kifejezetten jól tálalják a kapcsolati-kommunikáció és a felnőtté válás okozta aggodalmak feloldását is. Mély témákra, nagyobb bevállalásokra azonban nem kell számítani, a sztori végig könnyed, egyszerű marad, Sajou némi ellenkezése, a távolság okozta drámájuk minimális, a homoszexualitással kapcsolatos problémák pedig kvázi elő sem jönnek, ami így bizonyára túl rózsaszín, de piszkosul jól áll ennek a cuccnak! Örömteli nézni, ahogy a srácok minden évszakban egy kicsit előrébb haladnak (csók jeleneteknél többre ne nagyon számítsunk), egyedül Harasen (azaz Hara-sensei - remek szójáték a tanár, Hara Manabu nevével, utalva az enyhe zaklató, harassment szerepére) próbál kicsit keresztbe tenni Sajou megkörnyékezésével, ami szerencsére minimális. Helyette a tanár úr egészen vállalható poénforrás, főleg ha Hikaru hülyét kap vagy netán tanácsot kér tőle...

De mókás az elvétett, színesítő infók közül például, hogy a szöszi a nővére BL mangáiból szeretne elméleti tudást szerezni és hasonlók...

Az egy órás film 2016-ban jelent meg a sokat szidott, de egy újabb emlékezetes címet alkotó A-1 Pictures jóvoltából, Nakamura Shouko rendezésében. Nakamura korábban olyan címeknél volt epizód/animációs rendező, mint pl. a *Mawaru Penguindrum*, a *Mushishi* vagy a *Lupin: Mine Fujiko* évada, utóbbiban pont a 6. epizódnál (lányiskola, leszbikus-meleg reprezentáció, Oscar crossdressing húzása stb.).

Kusakabét és Sajout rendkívül híres seiyuuk szólaltatták meg, akiket talán senkinek se kell bemutatni: Kamiya Hiroshi (Levi, Izaya, Araragi, Natsume, Matou Shinji stb.) és Nojima Kenji (Ginoza, az új Chiba Mamoru, Lee Seung-gil vagy most a *Banana Fishből* Eiji, stb.). Mindketten telitalálatok, Kamiya elképesztően természetesen és könnyedén játssza Hikaru aranyos, szerelmes, tini-aggodalmas megnyilvánulásait, ahogy Nojima is bekapcsolta az ártatlanabb, félénkebb, de egyre határozottabban érzelmes énjét Rihito megformálásra. És még énekelni is hallhatjuk őket teljesen giccs mentesen, a nem japán nézőkben is nosztalgikus érzéseket kiváltó japán iskolás dalnak köszönhetően. A további zenék is mind kellemes aláfestői az egyes évszakoknak, de semmi kiemelkedő, az ending sikerült még félelmetesen könnyedre (a cikkírás alatt majdnem végig loopban hallgattam a kórusdalt követően, annyira ellazító, nyári szám ez is).

A látvány mellett sem tudunk érdektelenül elsétálni: maximálisan hozza a manga stílusát, Hayashi Akemi ügyesen ülteti át az eredeti művek karakterdizájnját. Továbbá pasztelles, festményszerű háttereket kapunk, passzolva a szereplők egyedi, finom megjelenéséhez. A jelenetek, képek kidolgozottsága legtöbbször szándékosan részletszegény (karakter arcok stb.), az animáció mégis szép és gördülékeny, különösen az interakciók körül (kezek, vizes palack, futás, csókok stb.). Ez ad egyfajta művészi, visszafogottan egyedi vizualitást.

A film végig adaptálja az azonos című, egykötetes mangát, és bár a történet újabb kötetekben folytatódott, a Doukyuusei zárójelenete önmagában is jó érzést hagy az emberben, optimista és boldog keretbe foglalva a fiúk életszeleteit. De ha sikeresen megszerettük őket, akkor a manga kihagyhatatlan!

Mangák

Nakamura Asumiko népszerű BL mangaka egyedi, szép vonalvezetésű rajzaival, feminin férfi-ábrázolásával, műveiben érzéki szexualitással. Hátterei bár nem a legalaposabbak, mindig kellően szemléltetik a helyszíneket.

Az egykötetes **Doukyuuseit** 2006 és 2007 között publikálta a negyedévente megjelenő *Opera* című BL magazinban. Később egyik kiadványában úgy nyilatkozott róla, hogy nem érdekli mennyire sablonos a történet, csak szeretett volna egy aranyos, szerethető románcot írni olyan fiatalokról, akiknek szorítanak és örülnek az olvasók. Ez teljes mértékben sikerült, nem véletlenül karolták fel pont ezt a történetét animének a bevállalósabbak, problémásabbak helyett.

A mangát szinte jelenetről jelenetre adaptálta az anime, talán csak 1-2 múltas Harasen pillanatot hagytak ki amiért annyira nem kár (és a kötet történetének szempontjából még nem is annyira fontos).

Fél évvel később szintén az Operában folytatta a történetet, az anime megjelenésekor pedig több új extra fejezetet is kiadott hozzá, erről kicsit később...

Sotsugyousei

A folytatás már két kötetre nyúlt 2008 és 2009 között az érettségiig mesélve történetüket. A tempó itt már kicsit lassabb, a történet pedig minden téren bevállalósabb, de nagy újdonságokra nem kell számítani.

Sajou még mindig készül az egyetemre, Kusakabe még mindig zenél, és próbálnak minden pillanatot megragadni, hogy együtt lehessenek, randizhassanak.

Negatívumként felhozható, hogy az elején elég önismétlő és Hara-sensei is próbál belerondítani a srácok idilljébe, de ez most ennél sem ígérkezett túl nagy akadálynak.

Pozitívumok viszont az új témák, még ha csak röviden is kerültek elő ebben az egyébként sem hosszú mangában: rákos anyuka sikeres műtéte, a szülők hozzáállása fiúk homoszexualitásához, az első intimebb pillanat és együttlét, külföldre utazás stb. Még ha adódnak is nehézségek egyre közelebb kerülnek egymáshoz Sajou változásának és a körülményeknek köszönhetően...

Hiába megy másfélé az útjuk, kitartóak és optimisták maradnak, aminek mi olvasóként csak örülni tudunk. Akár az események tálalását, akár a karakterek interakcióit és jellemét nézzük, a Sotsugyousei felülmúlja elődjét és anime adaptációért kiált!

Sora to Hara

2009 és 2011 között folytatás helyett egy side story követte az érettségizők történetét. Mivel Hara-sensei hoppon maradt Nakamura az

ő szálát is „kezelésbe vette” egy kötet erejéig, a „neki is jár a szerelem és a boldogság” jegyében. Ez kétségtelen, de az már egy megosztó húzás, hogy a 37 éves magányos tanárhoz végül tényleg egy épp nagykorúvá váló diákját, Sorát szánta. A kapcsolatuk bár problematikus, a nehézségeken nem sokat időzik, elég természetesen és előítélet mentesen tálalja Nakamura, ami így az olvasóban is hasonló érzéseket kelt (messzire viszont itt végképp nem jutnak a szereplők). Továbbá behoz még több meleg és drámázó karaktert, akiket végül szintén helyretesz, de miattuk ez a kötet közel sem annyira bájos, mint Sajouék története (akik persze itt is felbukkannak pár oldal erejéig).

Occupation to Beloved (O.B.)

2012 és 2013 között felváltva érkeztek az eddig megismert párosok újabb életszeletei, így ez az ismét kétkötetes kiadás egyszerre folytatása a Sotsugyouseinek és a Sora to Harának, majdnem fele-fele arányban.

Emiatt a már-már antológia jellege miatt kicsit gyengébb manga a Doukyuu és a Sotsugyou kötetekhez képest, a Sora to Haránál viszont valamivel jobban sikerült. Egyrészt jó, hogy a többi karaktert is egyre jobban megismerjük, csak kevésbé hiányoznak az embernek Hikaruékhoz képest, így érdektelenebbek lehetnek. Másrészt viszont a főpároshoz is folytatást kaptunk, így előfordulhat, hogy a fejezeteiket megtörő, többiekről szóló epizódokat csupán letudni vagy ignorálni szeretnénk.

De mit nyújt az O.B. a Sotsugyousei folytatásként? Kusakabe Hikarut és Sajou Rihitót bár a földrajzi távolság, valamint a munka és az egyetem elválasztja, továbbra is remekül megvannak, találkoznak ahogy tudnak. Bemutatásra főként Sajou közege kerül, de most is minden csak minimálisan: új szereplők az egyetemről, újabb meleg karakter, mindeközben Kusakabe haverja pedig apa lesz, tehát zajlik az élet. Viszont még mindig egy rövid BL mangáról beszélünk, így a jeleneteik többnyire kimerülnek újabb romantikus és aranyos pillanatokban valamint szexben. Igen, itt már nincsenek bizonytalan, visszafogott lépések, a srácok már régóta együtt vannak, be is pótolja Nakamura a korábbi fejezetekre jutó szex-menynyiséget (egyébként teljesen szép, erotikus tálalásban), minden kiéhezett BL és Hikaru-Rihito rajongó örömére.

Ez tehát a legklisésebb cím a folytatások közül, tényleg csak a kötelező, akárhogyan nedvesítő tartalommal, de még mindig öröm nézni őket. És akkor még nem is említettem, hogy a japánosan intim, „milyen néven szólítjuk is egymást” témát is imádnivalóan kapjuk.

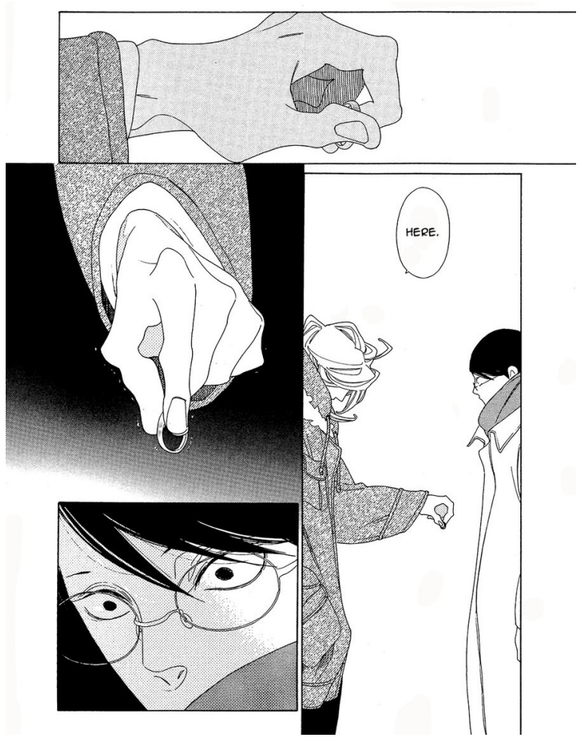
Kiegészítők

2013 után pihenőre ment a cím, készülőben volt az anime is, aminek a megjelenése körül érkeztek extra fejezetek akár önállóan, akár artbook vagy fanbook kiadványban. Ilyen például 2015-ből a *Dousoukai* (osztálytalálkozós folytatás fejezet) vagy a 2016-os *Gold Ring & Silver Ring*, amit bár a Doukyuuseihez kötnek, szintén az O.B. sztori után játszódik, tovább fokozva a srácok kapcsolatából áradó potenciált...

Blanc

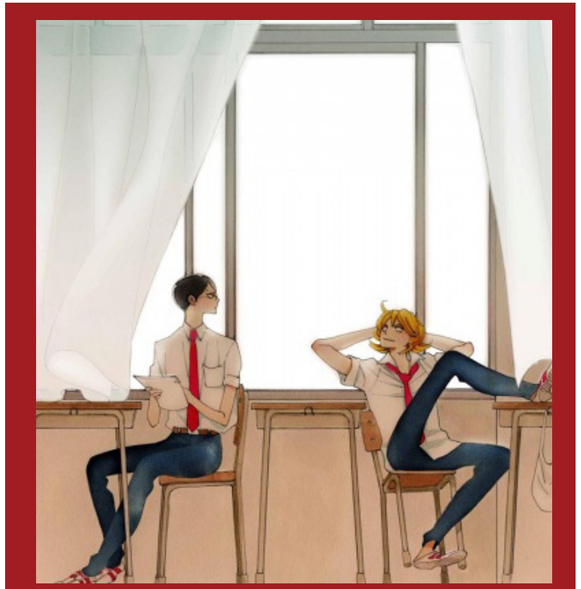
És elérkeztünk a legújabb folytatáshoz, ami az O.B. és az extrák után veszi fel a még mindig távkapcsolatban élő páros történetét. Két év kihagyás után az Opera 67. (idén februári) számában jelent meg biztató borítóval, de cseppet sem örömteli tartalommal. És még így is annyira jó újra látni őket! Arra tehát teljesen jó lesz ez a legklisésebb húzás, hogy a rajongókat kicsit felrázza, Sajouéknak pedig a nehézségek után ismét happy endet kreáljon... Tehát az események alakulása és a kapcsolat realitása kicsit sem meglepő, az már inkább, hogy Nakamura ismét elővette közkedvelt karaktereit (remélhetőleg a későbbiekben is) legnagyobb örömünkre.

A *Blanc* 2. fejezete májusban érkezett, a 3. várhatóan most augusztusban fog. Sajnos a japán rawra valamennyit várni kell, digitálisan pedig csak hónapokkal később lehet megvenni. Az angol fordítás még ennél is lassabban érkezik: az első fejezethez már van, a második május óta viszont még csak kínai rawban érhető el... De az eddigiek alapján ígéretes folytatásnak tűnik, érdemes ránézni a fejezetekre. Egyelőre nem tudni, hány részesre/kötetesre tervezi a mangaka, ahogy az is kérdéses, hogy csak Hikaruékra koncentrál majd vagy a többi karakterről is beékel majd fejezeteket, mint az O.B. esetében. Bár meglepetést továbbra sem tartogat magában a sztori, izgalmas lesz várni az új fejezeteket, ha nem kapunk hülyét a negyed éves tempótól...



Lehet túl mézes-mázasnak és rózsaszín ködnek érződött ez az összefoglaló, de elmondható akár a Doukyuuseiről, akár a folytatásairól, hogy minden romantikája ellenére nem válik nyálas, giccses címmé. Végig egyfajta természetes báj jellemzi, talán ezért érezhetjük többnek egy átlagos BL-nél.

Anime folytatásról sajnos nincs hír, de egy hosszabb filmre vagy több ovára könnyedén lenne alapanyag, hátha a 2018-as folytatás előjelként is szolgál...



Alkotó: Nakamura Asumiko

Manga:
Doukyuusei (2006-2007) - 1 kötet
Sotsugyousei (2008-2009) - 2 kötet
Sora to Hara (2009-2011) - 1 kötet
Occupation to Beloved (2012-2013) - 2 kötet
Blanc (2018-) jelenleg fut - eddig 2 fejezet

Anime: Doukyuusei (2016) - 1 óra

Értékelése:
MAL 8,42
AniDB 7,28
ANN 8,04

Ajándék háttérkép a vezércikkhez

Doukyuusei

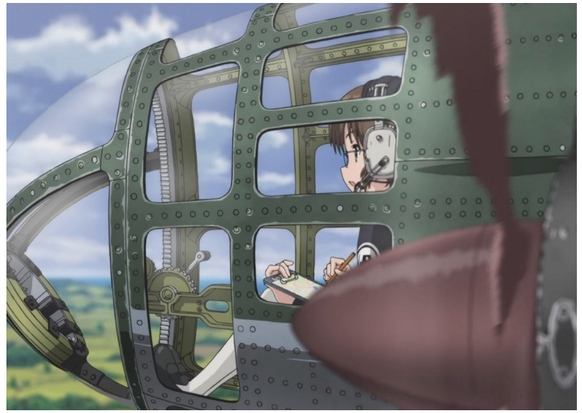
Kattints a képre!

Girls und Panzer

Írta: Venom (cosplay.hu)

Léteznek sportágak, mint például a művészeti torna, műkorcsolya, tenisz, úszás, melyek kiemelik a hölgyek nőiességét, eleganciáját, kecsességét. De mi lehetne más igazán kellemes, mint a hatalmas lánctalpak dübörgése, vagy olyan méltóságteljes, mint a brutális motorok morajlása, a tonnás fémváz nyikorgása, és semmi sem olyan szexi, mint betölteni a több kilós lövedéket egy ágyúba, finoman meghúzni a ravaszt, majd élvezettel nézni, ahogy az előttünk haladó tank füstté válik egy elegáns robbanásban. Ez a legnőiesebb sport, a Sensha-do!

Igen-igen, a *Girls und Panzer* az egyik legfurcsább koncepció, amit az elmúlt években láttam, és csak azért nem mondom, hogy A legfurcsább, mert láttam én már dobozos üdítőitalokat is csajokká válva harcolni… nem vicc. Természetesen itt egy egyértelmű paródiáról van szó, ami viszont valami elképesztő igényes, sugárzik róla, hogy igazi militarista rajongók készítették. Repkednek az utalások mindenféle háborús filmekre balra-jobbra, számomra az egyik legnagyobb poénját a többszörös Kelly hősei kikacsintás hozta, szabályosan kitört belőlem a röhögés, mikor az egyik csajszi magát „Csodabogárnak” nevezte (oké, aki nem látta a Kelly hőseit, az kérem a cikk elolvasása után sürgősen pótolja, az alapműveltség része). De miről is van szó? Mi is ez a Sensha-do, amit néha „Tank-fu”-nak is fordítanak?

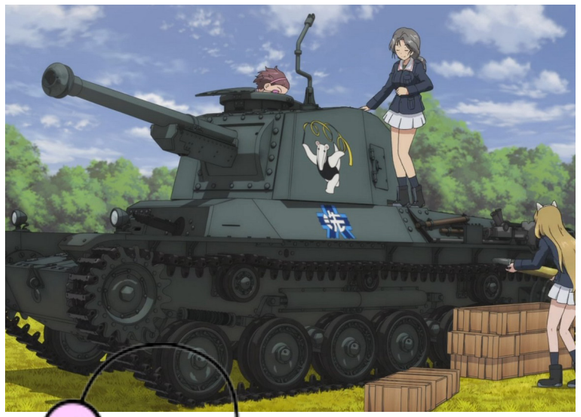


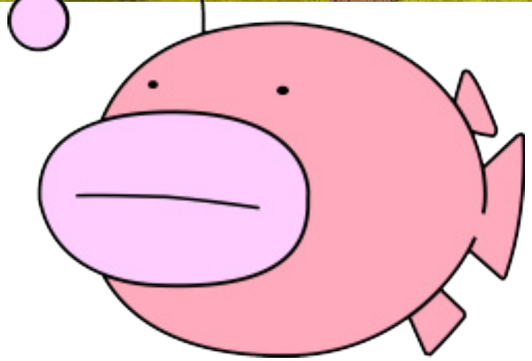
Az anime nem árul zsákbamacskát, a címben minden megvan, mit fogunk kapni: tankokat és lányokat. Pontosabban lányokat tankokban… ugyanis a Girls und Panzer világában nemzeti sport a tankcsata, ahogy iskolás lányok csapatokba verődve irgalmatlan pusztító csatákba keverednek. Ez a Sensha-do, avagy a tankcsaták művészete. Minden évben lányiskolák csapnak össze, hogy eldöntsék, ki is a legjobb. Fontos, hogy milyen erősek a tankok és milyen stratégiával küzdenek. És itt jön a sorozat varázsa, ugyanis az aranyos lányok valami iszonyat profi küzdelmeket produkálnak. A tankok valódi, létező harckocsik után lettek lemodellezve és folyamatosan kapjuk az infókat is róluk, ami minden katonai rajongónak külön élvezet lehet. Az iskolák önmagukban borzasztó ötletesek, hiszen mindegyik valamelyik létező nemzetet utánoz. Lesznek itt Britek, akik folyamatosan teáznak (még a legnagyobb ütközet alatt is), ultralaza és barátságos Amerikaiak, teljesen fanatikus(an vicces) Oroszok, stb-stb. Természetesen a stratégiájuk is nagyban hasonlít az „eredetire”, erősen kifigurázva a nemzetek sztereotípiáit. Amikor az oroszoknál felcsendül a Katyusa dal… nos ott elgyengültem, hogy ez valami zseniális.

PANZER VOR!!

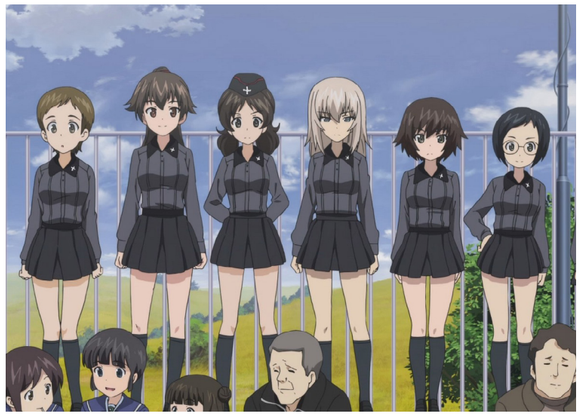
Hangzik fel a kiáltás minden csata előtt, és tudom, hogy úgy illene, hogy előbb mesélek a történetről és a karakterekről, de higgyétek el nekem, ebben a sorozatban az igazi lényeg az ütközetekben van. Nem is akármilyen ütközetek. Ilyen látványos, pörgős és izgalmas tankcsatákat soha sehol nem láthattatok azelőtt. Minden egyes harci jármű aprólékosan megtervezett 3D-s modell, melyek az animátoroknak köszönhetően szinte lemásznak a képernyőről. Mivel a CG nem köti a készítőket a való világ fizikai korlátaihoz, így folyamatosan ott leszünk a harcok sűrűjében, minden egyes robbanást testközelből érezhetünk át.

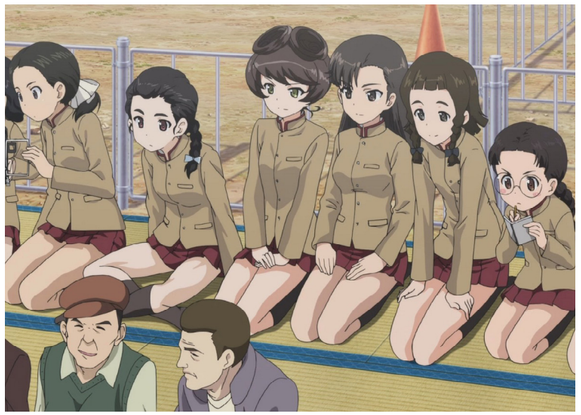
„Ilyen látványos, pörgős és izgalmas tankcsatákat soha sehol nem láthattatok azelőtt. Minden egyes harci jármű aprólékosan megtervezett 3D-s modell melyek az animátoroknak köszönhetően szinte lemásznak a képernyőről.”

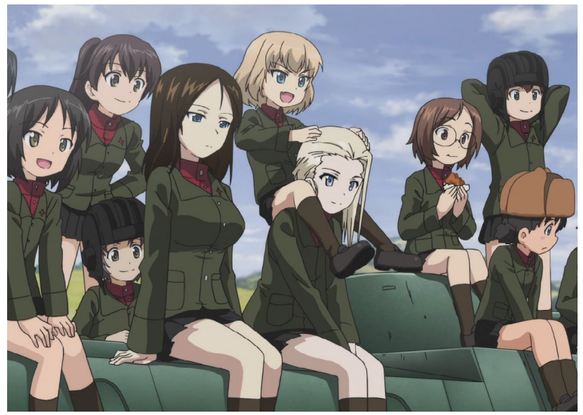




És bizony lesz is mit nézni, kezdetben ugyan csak pár tank csap össze, de ahogy haladunk előre, egyre nagyobb és összetettebb csatajeleneteket láthatunk, melyeknek a csúcsa egyértelműen a mozifilm végén látható, ahol még egy elszabaduló vidámparki óriáskerék is becsatlakozik a mókába. Természetesen a hangok is hasonlóan igényesek, a lánctalpak csikorgása és a lövedékek zaja iszonyatosan profi, bár nem vagyok akkora tank-guru, hogy meg tudjam állapítani, 100%-ig reálisak-e az effektek, de az tuti, hogy nagyon meggyőző az összhatás.

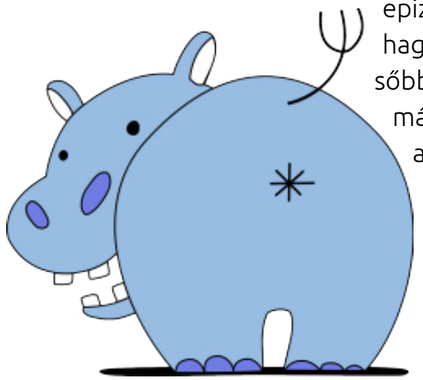






Ha valakinek ezek alapján beugrana a híres World of Tanks játék, akkor azoknak külön vicces lehet, hogy Japánban bizony egy poén erejéig kooperáltak is a készítők egymással, amolyan letölthető kiegészítő formájában.

A szó szerinti bombasztikus látványnak ugyanakkor meg is lett a hátránya, a sorozat sajnos elég problémásan tudta csak tartani a határidőket. Olyannyira, hogy konkrétan egy teljes epizódot ki kellett hagyniuk (melyet később külön OVA formában pótoltak) és az utolsó 2 részt csak hónapokkal később tudták leadni a TV-ben. A mozifilmet is folyamatos csúszásokkal sikerült csak összehozni, de a készítők mindenért kárpótolták a rajongókat, hiszen egyrészt a végeredmény minden várakozást felülmúlt, és a hozzácsapott kisebb OVA-k parádésan tömködték be a TV sorozat történetében a hiányzó réseket, illetve pótolták a karakterek alaposabb bemutatását is.



Kislányok és tankok

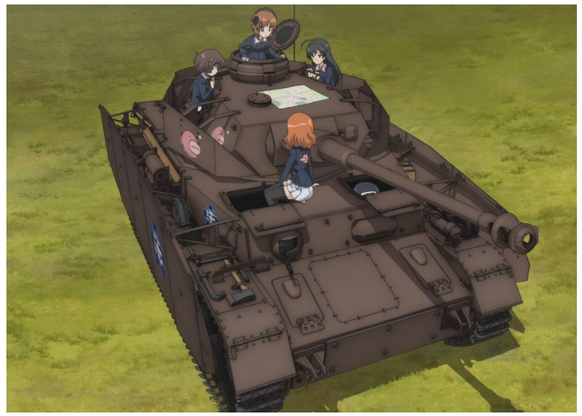
Bár a Girls und Panzerben a történet és a karakterek kicsit mellékesnek tűnhetnek a már fentebb megénekelt csatákhoz, de ez korántsem jelenti, hogy elhanyagolt vagy rossz lenne. Szó sincs erről. Persze a történet klisés, a karakterek is nagyrészt 1 dimenziósak, tekintve, hogy olyan sokan vannak, amit fejben tartani is nehéz, de ha a nagy egészt nézzük, akkor garantáltan nincs ok a panaszra.

A főhősnő, Miho kapásból a legnagyobb klisével indul. Eleve egy kicsit félénk, magányos leányzó, aki múltbéli „tragédia” miatt iskolát kényszerül váltani. Így kerül be az Oarai akadémiára, remélve, hogy barátokat szerez és messzire elkerülheti a Sensha-dót. Maga az akadémia is megér egy gondolatot, ugyanis minden egyes nagyobb iskola egy-egy hatalmas anyahajóra épült, melyek lényegében kisebb úszó városok. Miho hamarosan össze is barátkozik pár osztálytársával, majd jön a hidegzuhany, mikor a suli diákelnöke előáll a nagy ötlettel, hogy az Oarai akadémia is beszáll a Sensha-do bajnokságba. Mint kiderül, Mihónak van szinte egyedül tapasztalata a tankok kapcsán és némi huzavona után, de sikerül rávenni a lányt, hogy vállalja el a suli tankcsapatainak összerakását és koordinálását.

„Bár a Girls und Panzerben a történet és a karakterek kicsit mellékesnek tűnhetnek a már fentebb megénekelt csatákhoz, de ez korántsem jelenti, hogy elhanyagolt vagy rossz lenne.”

A tét természetes mi más is lehetne, mint az, hogy ha veszítenek a bajnokságon, akkor bezárják az iskolát (igen-igen, mondtam, hogy nagyon klisé lesz). Miho természetesen valóságos zseni, ha tankokról van szó, így hamarosan összeáll egy nagyobb csapat pár tankkal, hogy megküzdjenek a többi iskolával.

Oké, a sztori tényleg nem bonyolult, de tényleg nem azon van a hangsúly. Amikor épp nem tankokkal rombolják a környezetet, akkor amolyan klasszikus sulis „slice of life" érzésünk lehet. Miho és kis csapata élik a mindennapjaikat, megismerjük a családjukat meg a többi szokásos dolog. A szereplők borzasztóan szerethetőek, főleg mivel nincs kimondottan negatív szereplő, így nagyon nagy drámákra sem kell számítani. Ami viszont zseniális, hogy a lányok szinte végig csacsogják a csatákat, hatalmas beszólásokkal szórakoztatva egymást és a nézőt. Ha már a dráma részénél, vagyis annak hiányánál tartunk, akkor fontos kiemelni, hogy akármennyire is brutálisak az ütközetek, soha senki sem sérül meg. Még akkor sem, ha valakit szó szerint rommá lőnek ágyúkkal, csak kirakják a fehér zászlót és lehúzzák őket a csatatérről. A tankokat újraépítik és mindenki elmegy egy nagy közös fürdőbe, hogy kipihenjék a mészárlást. Ez lehet valakit zavarhat, hogy ennyire komolytalan az egész, de nem győzöm hangsúlyozni, hogy nagyrészt az egész egy paródia, ahol a militarista G.I. Joe-kat lecserélték aranyos kislányokra… de a szakzsargon megmaradt.



A sorozat minden előítélet ellenére hatalmas sikert aratott 2012-ben, olyannyira hogy a valódi Oarai városban, ami Ibarakiban található, iszonyatosan megugrott a turisták száma. A város azóta is Girls und Panzer fesztiválokat tart, ami amolyan zarándokhellyé vált a rajongóknak. Tankokkal és persze az elmaradhatatlan „horgászhal tánccal", amit nagyon nehéz megállni röhögés nélkül.

Vicces, látványos, elképesztően kreatív és szórakoztató. Ez a Girls und Panzer. Csak azoknak nem ajánlom, akik elviselni sem tudják a tankok és a vicces diáklányok látványát, de mindenki másnak pedig fokozottan. Méghozzá nagy TV-n, maximális hangerőn, hogy a szomszédok frászt kapjanak a folyamatos robbanásoktól. Próbáltam… nagy élmény!

Cím: Girls & Panzer
Év: 2012
Hossz: 12 rész + film és specialok
Műfaj: akció, sport, katonaság, iskola
Stúdió: Actas

Értékelés (TV):

MAL: 7,65
ANN: 7,64
Anidb: 7,13

Maoyuu Maou Yuusha

Írta: Hirotaka

Egy tipikus mesében, amikor az emberiség és a gonosz démonok már évtizedek óta harcban állnak és megérkezik a hős a démon vagy a sárkány palotájába csak egy konklúzió lehet: legyőzi, a fejét elviszi trófeának, majd mindenki önfeledten ünnepli az emberek győzelmét. Így lenne egy tipikus mesében. De ez egy anime, és itt a démon nem egy vértől duzzadó szemű, gonosz, undorító lány, hanem egy szép, telt idomokkal megáldott lány.

A Maoyuu Maou Yuusha egy középkori díszletben játszódó fantasy anime, ami 12 része alatt egész sok témát bemutat. Szórakoztató történet, ugyanakkor kissé súlytalan, pongyola zárással.

Hullj a porba démonok királya

A fiktív, bár középkori európai beállítottságú világ és a benne lakó emberek már régóta harcolnak a démonokkal. A különféle hadjáratok nem vezettek eredményre, így az emberiség négy hőst küld a démonkirály ellen. Ám az egyikük, akit egyszerűen csak hősnek (Yuusha) fogunk hívni - mivel itt senkinek nincs neve, a pozícióján fogják szólítani -, egyedül tör be a démonkirály (Maou) kastélyába, és már épp támadna, amikor kiderül, hogy egy gyönyörű, csöcsös hölgy az uralkodó, aki kijelenti, hogy nem akar harcolni, inkább kössenek szövetséget. A hős természetesen ellentmond, mégis miért alkudjon az ellenfelével. Maounak persze megvannak az eszközei, lényegében egy IMAX előadásban magyarázza el, hogy ha hirtelen véget érne a háború, az emberek egymással kezdenének harcolni, magyarul polgárháború törne ki, ahogy a démonok tették korábban. Yuusha végül belemegy az egyezségbe, és olyan tervet eszelnek ki ketten, amellyel véget vethetnek a háborúnak és virágzásnak indíthatják az emberek és a démonok birodalmát.

Hogy lesz ez lehetséges? Nos, meg kell teremteni azokat a feltételeket, hogy az embereknek ne legyen oka harcolni egymással, ha véget ér a háború.

Középkori közgáz

Maou nem mint démonkirály, hanem mint tudós (így nevezi magát) próbálja az emberek tudását gyarapítani. Megismerteti velük a burgonyát, a vetésforgó technikáját, a szélmalmot és még sok mindent, továbbá gazdaságpolitikai téziseket fogalmaz meg. Ám mindez mit sem ér, ha csak egy kis királyságban ismerik ezeket. El kell hát terjeszteni a világban. Itt jönnek képbe a kereskedők, akiket főként a nagy haszon reménye hajt, valamint kiépített hálózattal és kapcsolatokkal rendelkeznek. Ők ismertetik meg az emberekkel, jobban mondva adják el az embereknek az új portékákat.

A történetnek egyik szegmense tehát ez, hogy Maou a kereskedők révén juttatja el az új élelmet és technológiákat a világban. A másik szegmense, hogy azért még háború van, amiből egyes országok kimondottan jól profitálnak, így nemcsoda, hogy nem néznek jó szemmel bizonyos törekvéseket. Tesznek is ezért, próbálnak más országokkal szövetséget kötni, nyomást gyakorolni rájuk, és ha kell, felborítják az ismert gazdaságot.

Ennek okán egy pénzügyi válságnak is tanui lehetünk.

A Maoyuu Maou Yuusha nem fukarkodik bemutatni a középkori élet mindennapjait, viszontagságiat. Még ha csak kicsit is, de láthatjuk a kor legtöbb intézményét, amit a készítők szépen beleépítettek a történetbe. Ilyen az inkvizíció, a hűbérúri rendszer, a jobbágyság, a piaci infláció, a háború és természetesen a romantika. Feudalizmus anime módra. Viszont egyik sem hangsúlyos, nem lesz domináns, mindegyik benne van, így lesz egész a világ és a történet. Ugyanakkor kár érte, mert mindegyiket ki lehetett volna fejteni sokkal bővebben, bele lehetett volna menni a témákba méllyebben. Igaz, akkor 24 részre lett volna szükség, de jót tett volna a történetnek. Így minden csak felületes.

A történet haladtával mindig kapunk slice of life és romantikus jeleneteket Maouéktól és őszintén szólva ez talán a legdominánsabb szál az animében, amivel végül nem sokat kezdenek sajnos. A végén pedig úgy fogjuk érezni, hogy kicsit összesűrítették a dolgokat és kapkodva zárták le az animét.

A tudós, a harcos és a cselédlány

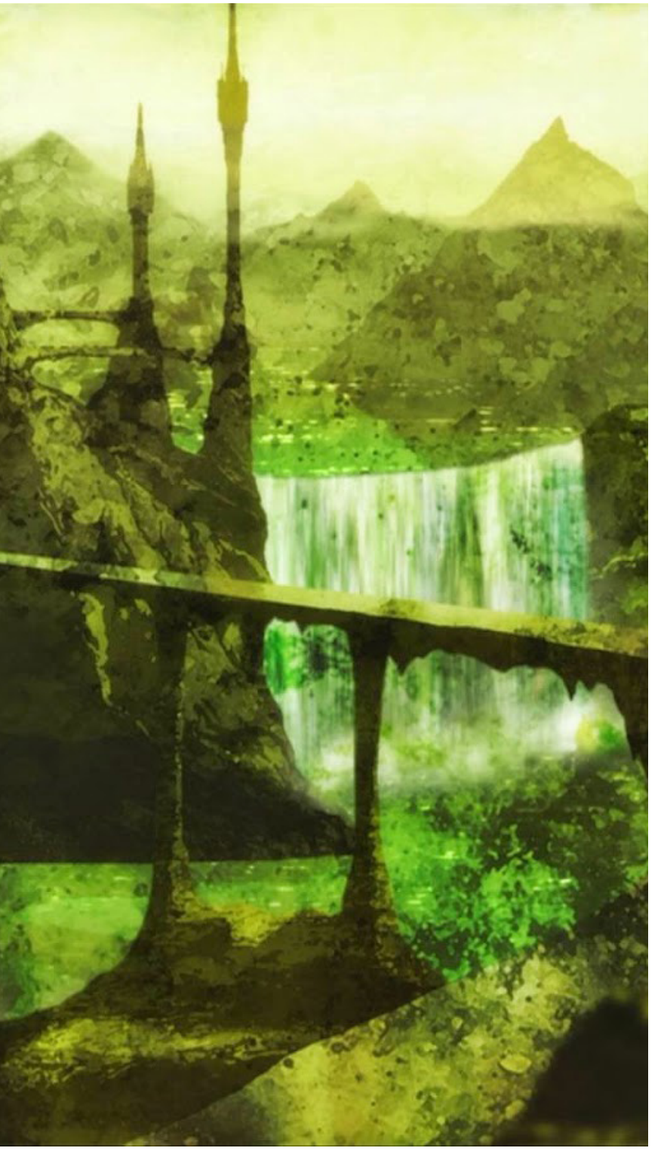
Karakterismertetés következik. Elsőként Maou, a vörös hosszú hajú démonkirály, aki olyannyira bele van esve Yuushába, hogy homemade dakimakurája is van róla. Rendkívül okos, nyílván, mert ő irányítja a tervet, ő tárgyal a kereskedőkkel. Ilyenkor nagyon céltudatos és határozott. Ezenkívül egy vidám, szeleburdi fiatal lány képét látjuk, aki oda van Yuusháért és mindent megtesz, hogy a közelébe férkőzzön. Ők az egyik shiplehetőség az animében.

Yuusha ezzel szemben vérbeli szűz! (De minek.) Remek harcos, még mágikus képességei is vannak, elvégre ő a hős. Miután meglátja Maou tervében a lehetőséget a békére és a démonok-emberek közötti együttélésre, hűen követi tervét (lényegében paktumot kötöttek).

Tetőtől-talpig tipikus hős karakter, segítőkész, kedves, ám harcban ádáz. Kicsit talán semmilyen is, ez kár azért. Lehetne tökösebb legény, a nők terén főképp. Közös jeleneteik Maouval külön szórakoztatóak.

Viszont egy ship nem ship, kell az a szerelmi háromszög. A harmadik tag pedig Onna kishi, vagyis női lovag. Yuusha régi barátja, afféle templomos, mert egy egyházi rend tagja is. Természetesen ő is odavan Yuusháért, ám sokkal konzervatívabb Maounál. Jó harcos és szívesen segíti a többieket a békéért.

További szereplő még Head Maid, vagyis Főcseléd, aki Maou hű szolgálója és barátja már nagyon régóta. A hideg és szigorú külső, érző belsőt takar.



A házukba fogadnak még egy szolgaságból menekült fiatal lányt és a hugát, ők is cselédekké válnak és fontos részei lesznek a történetnek.

Aztán összefutunk királyokkal, kereskedőkkel, harcosokkal, akik szinesítik a történetet. Mindenki nagyon szerethető, élvezet nézni az interakcióikat, nagyon szórakoztatóak.

Festői a táj

Jöjjön egy kritikus pont: hogy ad elő a cucc. A grafika nagyon különleges, értem itt a háttereket. Nagyon statikus, festményszerű és kicsit mintha színdarab jellege lenne, inkább mondanám a karakterek körüli dolgokat díszletnek, mint tereptárgyaknak. Ez a küllem nagyon illik hozzá, nagyon hangulatos és nagyon szép is, mert jól kidolgozott. Nincsenek élénk színek sem, inkább a pasztel dominál.

A karakterek is teljesen jól meg vannak rajzolva, és sikerült úgy megoldani, hogy nem lógnak ki a háttérből. Emellett ők is részletesek, az animációjuk is abszolút hozza a kor elvárásait.

A zene kicsit már felejthetőbb. Nem mondanám, hogy bármely dallam hosszabb távon megmarad. Teljesen passzol minden az animéhez, csak nem kiemelkedő.

A seiyuuk is remekül teljesítenek. Két nevet emelnék ki: Yuushát Fukuyama Jun alakítja, míg a Head Maidet Saitou Chiwa.

Az animációt egyébként az Arms végezte, akik egy ideje lapulnak, de a Hyakka Ryouran, az Isuca vagy a Gokukoku no Brynhildr az ő munkájuk.

Végül pedig a rendezőt emelném ki, Takahashi Takaót, aki a Spice & Wolfot és a Citrust is rendezte.

Egy nagyon kellemes és érdekes művet ismerhetünk meg a Maoyuu Maou Yuushában, aki szereti a középkori helyszínt viszonylag kevés mágiával, annak bátran tudom ajánlani. Akit azonban kicsit jobban érdekel a középkori gazdaságtan, annak a Spice & Wolfot ajánlanám inkább. Nagyon sok elemében lehet párhuzamot vonni a kettő között, akár a világ, akár a karakterek szempontjából. Ám a rövidsége miatt a Maoyuu nem tudta azokat a témákat kifejteni, amit a S&W igen. Ugyanakkor biztos vagyok benne, hogy remek szórakozást fog nyújtani azoknak, akik belekezdenek.

Cím: Maoyuu Maou Yuusha Maoyu ~ Archenemy & Hero
Hossz: 12 rész+recap
Év: 2013
Stúdió: Arms

Értékelés:
MAL: 7,43
Anidb: 7,14
ANN: 7,28

Nyári szezon

2018

Összeállította: Hirotaka

Aguu: Tensai Ningyou

manhua alapján

Stúdió:
Studio Deen

Műfaj:
horror

Seiyuuk:
Shibasaki Noriko, Matsui Eriko, Takagi Wataru, Shibasaki Satoshi

Leírás

A történet egy zseniről szól, akinek eltűnése sötét titokká válik egy társaság sikeres tagjai között.

Ajánló

A Deen szereti a horror címeket (pl. *Jigoku Shoujo, Ito Junji*), így nem véletlenül csaphattak le erre a népszerű web manhuára. Bár animéknél nem igazán működik a műfaj, de reménykedni egy vállalhatóbb darabban mindig lehet… A sorozatot Shirahata Nobuo (pl. *Gravitation*) rendezi, a karakterdizájnért pedig Kawanami Masaaki felel, korábban ők a *Hetalia* animéken dolgoztak együtt, ugyanebben a felállásban.

Angolmois: Genkou Kassenki

manga alapján

Stúdió:
NAZ

Műfaj:
akció, dráma, történelmi, katonaság, szamuráj

Seiyuuk:
-

Leírás

A félelmetesen nagy király a tengeren túlról érkezik. A nagy „Genkou” incidens megrázza a középkori Japánt és bemutatja a szamurájok hajnalát.

Ajánló

Egy szamurájos anime időnként mindig jó, így a téma kedvelői most örülhetnek. A manga 2013 óta fut és Takagi Nanahiko első munkája. Az animét a NAZ készíti, ami a *Hajimete no Gal*, a *Hamatora* vagy a *Dramatical Murder* stúdiója is. Egyéb stábtag egyelőre nem derült ki.

Asobi Asobase

manga alapján

Stúdió:
Lerche

Műfaj:
vígjáték, dráma, iskola

Seiyuuk:
-

Leírás

Hanako egy sportos, butácska és furcsa divatérzékkel rendelkező lány. Oliviával egy amerikai diákkal játszik egy játékot. Az egyik osztálytársukat, Kasukit ez zavarja, mert nem szereti a játékokat. Az események végül úgy fordulnak, hogy Hanakóról kiderül, nem tud angolul, ezért Olivia segítségét kéri, ám, mivel ő is Japánban született és nevelkedett, ő sem tud angolul. A három lány nem mindennapi iskolai életét követhetjük nyomon.

Ajánló

Egy szórakoztató iskolai animét lelhetünk a címben, ahol a történet vicces szituációkat szül. Ez Suzukawa Rin második mangája, és jelenleg is fut. Az animét nagyon tapasztalt rendezőre bízta a Lerche (*Hakumei to Mikochi, Kino no Tabi, Ansatsu Kyoushitsu*). Kishi Seiji dirigálta az *Angel Beats*-t, az Ansatsut, a *Tsuki ga Kireit* vagy az *Arpeggiot*. Kurosawa Keio készíti a karakterdizájnt, aki szintén dolgozott az Ansatsun és a *Konohana Kitan*on ugyanebben a pozícióban.

Back Street Girls

manga alapján

Stúdió:
J.C.Staff

Műfaj:
vígjáték, ecchi, seinen

Seiyuuk:
-

Leírás

Három jakuza tag a legutóbbi fontos melójuk során elbukik, ezért főnökük két választást ad nekik. Az egyik, hogy becsülettel végeznek magukkal, a másik, hogy Thaiföldre utaznak és nemváltoztató műtétnek vetik alá magukat, hogy „női” idolok legyenek. Utóbbit választják, így egy évnyi tréning után debütálnak és sikeresek lesznek. Azonban a tragédiájuk csak itt kezdődik.

Ajánló

A szezon aktuális elborult animéje. Yakuzák, idolok és mindezt vígjáték formában. Ez egy kattant anime, az már tuti. A manga még fut. A J.C.Staff fogja animálni, akiket szerintem sokatoknak nem kell bemutatni - *Shokugeki no Soma, Danmachi, Prison School*, hogy csak pár címet említsek tőlük. A rendező pedig egy hölgy lesz, Kon Chiaki, aki a *Higurashi no Naku Koro Nit*, a *Junjou Romanticát* vagy a Nodamét is irányította. Tapasztalt rendező.

Banana Fish

manga alapján

Stúdió:
MAPPA

Műfaj:
akció, kaland, dráma, shoujo

Seiyuuk:
Uchida Yuuma, Nojima Kenji, Ishizuka Unshou

Leírás

A természet Ash Lynxet gyönyörűvé tette, a gondviselés pedig kegyetlen gyilkossá. Gyerekkora hányattatott volt, szexrabszolgának használták. Tizenhét évesen elszökik, ám egy titok Ash bátyjáról volt fogvatartója kezébe kerül. Okamura Eiji, egy tiszta szívű japán fotós pedig rosszkor volt rossz helyen...

Ajánló

Érdemes megfigyelni, hogy bár két pasi a főszereplő, a műfaj shoujo. Fujoshiknak ajánlanám első sorban. Nem is lenne idegen a MAPPÁtól, akik jól megszedték magukat a *Yuri on Ice!*-ból, de a *Bahamut* és az *Inuyashiki* is az ő művük. Az alapja egy régi manga, ami 1985 és 1994 között futott. Ritkaság, hogy ilyen régi műhöz nyúlnak, a Madhouse-nál szokott ez előfordulni. Yoyshida Akiminek sok mangája van még, de ez az első, ami animeadaptációt kap. A rendező egy hölgy, Utsumi Hiroko, aki a KyoAninél dolgozott és a *Free!*-t irányította.

Chio-chan no Tsuugakuro

manga alapján

Stúdió:
Diomedéa

Műfaj:
vígjáték, seinen

Seiyuuk:
Oozora Naomi, Omigawa Chiaki, Taichi You

Leírás

Egy furcsa könyvmoly és gamer lány úton van az iskolába, ám hamarosan kicsit megváltozik az élete, és a suliba vezető újta egy szokatlan kaland lesz. Egyre nevetségesebbé válik, ahogy halad tovább. Útját úgy járja, mintha egy játék vagy könyv története elevenedne meg. Izgalmas útvonalakon halad át, és mindig találkozik valakivel.

Ajánló

Ki az, aki unja a suliba menés mindennapos, unalmas perceit és inkább a játékból ismert módon jutna el odáig? Főhősnőnk pont ezt teszi, ami egészen vicces szituációkat eredményezhet. Könnyed kikapcsolódásnak tarthatjuk a művet, ami olykor abszurd poénok és kínos pillanatok közepette szórakoztat. A manga itt is még fut, az alkotó Kawasaki Tadataka, aki inkább a hentai, doujinshi vonalon mozog. A Diomedéa stúdió pedig számtalan címet tud már maga mögött: *Fuuka, KanColle, Beatless*, stb-stb.

Grand Blue

manga alapján

Stúdió:
Zero-G

Műfaj:
vígjáték, seinen, slice of life

Seiyuuk:
Uchida Yuuma, Anzai Chika, Kimura Ryouhei

Leírás

Kitahata Iori számára új élet kezdődik, ahogy főiskolai éveit megkezdi a tengerparti Izuban. A bácsikája búvárboltjába költözik, melynek neve Grand Blue. Megismeri a gyönyörű óceánt, nőket és férfiakat, akik szeretik a búvárkodást és az alkoholt.

Ajánló

Ebben a témában már készült ugyan az *Amanchu*, de ahogy ránézünk ez talán kicsit máshonnan közelíti a témát. A manga még fut és Inoue Kenji írja, aki egyébként a *Baka to Test to Shoukanjuu* írója is. Az animáció a Zero-G berkeiben készül, többek között a *Dive!!* vagy a *Dorei-ku* írható a számlájukra. A rendező Takamatsu Shinji lesz, aki a *Gintamánál* rendezett sokat és nem mellesleg Elizabeth hangja. Továbbá a *Nanbakát*, a *School Rumble*-t, és a *Sakamotót* is ő rendezte, szóval egy igazi vígjáték szakértő.

Hanebado!

manga alapján

Stúdió:
LIDENFILMS

Műfaj:
seinen, sport

Seiyuuk:
Shimabukuro Miyuri, Ohwada Hitomi, Kohara Konomi

Leírás

Tachibana Kentarou, a Kitakomachi középiskola tollaslabda edzője. Aggódik, mert a kis létszámú csapat tagjainak nem sikerült még bejutnia egy versenyre sem. Ám Kentarou felfedez egy Hanesaki Ayano nevű diákot, akiben jó lehetőséget lát. Az edző rá akarja venni, hogy csatlakozzon a csapathoz, de Ayano utálja a tollast.

Ajánló

A sportanimék szerelmesei ismét örülhetnek, ezúttal a tollaslabda van a középpontban. Csajok fognak játszani, így a férfi nézőknek ajánlom. Az adaptációt Hamada Kousuke még futó mangájából készíti a Lidenfilms, akik a *Koi to Usót* vagy a *Killing Bites*-ot is megalkották. A rendezői széket Ezaki Shinpei kapta meg, aki a *Guilty Crownt* irányította, de rendezett a *Kimi no Todoké*ban és a *Shingeki no Kyojin*ban is.

Happy Sugar Life

manga alapján

Stúdió:
Ezo'la

Műfaj:
dráma, horror, shounen

Seiyuuk:
Hanazawa Kana, Kuno Misaki, Hanae Natsuki

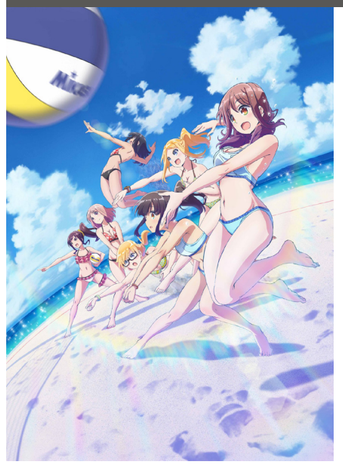
Leírás

A középsulis Matsuzaka Satou elég hírhedt, mert szeret fiúkkal aludni, egyikkel a másik után. Ám ennek az életnek vége szakad, amikor találkozik a gyermek Shióval, és első látásra beleszeret. Ám Satou aranyos és ártatlan jelleme mögött egy olyan ember lapul, aki bármire képes, hogy megvédje mostani életét, még gyilkolásra is.

Ajánló

A címe ellenére ez egy komorabb műnek ígérkezik. A mangát 2015 óta Kagisora Tomiyaki írja, aki például a *Tari Tari* mangát rajzolta. A stúdió teljesen új, ez az első animéjük, így a minőségért lehet aggódni. A rendező szerepét Kusakawa Keizo öltheti magára, aki az *Akuma no Riddle*-t, a *Dog Dayst* vagy a *Fuukát* is irányította, nagyobb címe pedig a *Nanoha*.

Harukana Receive



manga alapján

Stúdió:
C2C

Műfaj:
slice of life, sport

Seiyuuk:
Yuuki Kana, Miyashita Saki, Kimura Chise

Leírás

A történet középpontjában Haruka áll, akinek komplexusa van, mert túl magas és Kanata, aki fel akarja adni a strandröplabdát, mert túl alacsony. Haruka magasságával és Kanata tapasztalatával a két lány összeáll, hogy strandröplabdázzanak Okinaván.

Ajánló

Ez lesz a pasik igazi sorozata nyáron. Strandröplabda lányokkal. Én már várom és kellemes emlékeket idéz: Keijo!!!

2015 óta fut a manga és Jizai Nyoi első műve. A képernyőre a C2C viszi, ami kicsi stúdió, az *Aquarion Logoson* dolgoztak a Satelighttal vagy a *Shuumatsu Nani Shitemasu ka?*-n. Rendezőnek pedig Kubooka Toshiyukit kérték fel, aki a *Berserk* filmek rendezője.

Hataraku Saibou

manga alapján

Stúdió:
David Production

Műfaj:
vígjáték, shounen

Seiyuuk:
Maeno Tomoaki, Hanazawa Kana

Leírás

Torokgyulladás, szénanátha, influenza! A világ veszélyes hely a vörösvérsejtek számára, hogy eljuttassák szállítmányukat a céljukba. Szerencsére nincsenek egyedül Egy egész embertestnyi sejt áll rendelkezésre, hogy segítsenek nekik. A titokzatos fehérvérsejtek, a barnás és dühös gyilkos T-sejt, az idétlen neuron és az aranyos vérlemezkék. Mindenki együtt van és dolgozik, hogy fenntartsák az egészséget.

Ajánló

Egy egészséges vígjáték, melyben főszereplők a sejtjeink. Nem sűrűn találkozunk ezzel a témával, de azért akad egy-kettő. Az anime Shimizu Akane 2015 óta futó mangájából készül. A David Production viszi képernyőre, akik a legújabb *Captain Tsubasát*, a *Sakurada Resetet* vagy éppen a *Jojót* és a *Planetariant* készítették. Szépen dolgoznak, nem lesz panaszunk. A rendező Suzuki Kenichi, aki a *Drifterst* és a *Jojo* animéket is dirigálta.

High Score Girl

manga alapján

Stúdió:
J.C.Staff

Műfaj:
vígjáték, romantika, iskola, seinen

Seiyuuk:
-

Leírás

1991-et írunk és a hatodikos Yaguchi Haruo csak a videojátékoknak él. Nem népszerű a suliban, nem jóképű, vicces, kedves vagy barátságos. Csak a játékokban jó. Egy nap a helyi játékteremben játszik Oono Akira, aki Yaguchi osztálytársa, okos, népszerű, szép, gazdag és jól elveri őt a Street Fighter II-ben, majd később más játékokban is. Ez folytatódik nap mint nap, és szép lassan a furcsa pár barátságot köt.

Ajánló

Ez az anime a gamerséget most kicsit más oldalról közelíti, főleg játéktermekben járunk majd. És az '90-es évek eleje is érdekes idő. A 30-as 40-es korosztály kimondottan sajátjának érezheti az animét. A manga 2010 óta fut és Oshiri Rensuke készíti, akinek eddig csak a *Pupipo!* mangájából készült anime. A J.C.Staff fogja elkövetni az animét, akiknek párszor már sikerült mellényúlni vagy nem túl jót alkotni.

Hyakuren no Haou to Seiyaku no Valkyria

light novel alapján

Stúdió:
EMT²

Műfaj:
vígjáték, fantasy, hárem, romantika, seinen

Seiyuuk:
Takao Kanon, Kawase Maki, Date Arise

Leírás

Néhány városi legenda jobb, ha felderítetlen marad. Suoh Yuuto ezt meg is tapasztalja, amikor csatlakozik barátjához, Shimoya Mitsukihoz egy ilyen kalandban. Amikor lefényképezi magát egy helyi szentély tükrében egy másik világba kerül, ahol skandináv mítoszok elevenednek meg. Az iskolából és a napelemmel működő telefonjából annyi tudást szerez, hogy a Farkas klán prominens tagja lesz, és a harcos lányok is megvesznek érte.

Ajánló

A megszokott recept szerinti háremanime. Se nem több, se nem kevesebb. Akik szeretik a stílust, azok örülhetnek az újabb darabnak. Light novel alapján készül, ami 2013 óta fut, de van egy 2015 óta készülő mangája is. Az EMT² fogja képernyőre vinni, akik a *Fudanshit*, a *Kuma Mikót* vagy az *Ame-iro Cocoát* is készítették. A rendezést pedig Kobayashi Kousuke fogja elkövetni, akinek ez a második munkája, az *Alice or Alice* volt az első, szintén ennél a stúdiónál.

Isekai Maou to Shoukan Shoujo no Dorei Majutsu

light novel alapján

Stúdió:
Ajia-do

Műfaj:
vígjáték, fantasy, mágia

Seiyuuk:
Mizunaka Masaaki, Waki Azumi, Serizawa Yuu

Leírás

A Cross Reverie nevű MMORPG-ben Sakamoto Takumát „Démon Lord”-nak hívja a többi játékos. Egy nap átkerül a játék világba, ahol találkozik két lánnyal, akik az ő híveinek nevezik magukat. Egy elrontott varázslat miatt azonban a lányok a rabszolgáivá válnak. Bár Takuma erős, szociális képessége csekély, így felveszi a játékban lévő személyiségét.

Ajánló

Nem múlhat el szezon isekai anime nélkül. Most nyáron ez lesz. A regény 2014 óta fut és Murasaku Yukiya írja, akinek ez az első műve, amiből anime készül. Az Aija-do stúdió nem ma kezdte a szakmát, a ‘90-es évek óta vannak animéik. A *Genshiken OVA*, az *EMMA* vagy az *Izetta* (*AniMagazin 35.*) köthető hozzájuk.

Island

visual novel alapján

Stúdió:
feel.

Műfaj:
dráma, sci-fi

Seiyuuk:
Tamura Yukari, Asumi Kana, Suzuki Tatsuhisa

Leírás

Urajima egy sziget, távol a szárazföldtől. Az ott lakók élete gondtalan, de öt évvel ezelőtt a sziget három nagy családja egy sor balszerencsébe és gyanúba keveredett. A sziget lakói elvágtak minden kapcsolatot a szárazfölddel, és a lakosság fogyni kezdett. A szigeten élők végzete három lány a három családból, akiket összekötnek a tradíciók. Egy ember vetődik a parta, aki azt állítja, hogy a jövőből jött, és megváltoztatja a sziget sorsát.

Ajánló

Bár a műfajok közt nem szerepel, azért fellelhető benne a hárem. Nem egy komoly darab, az egyszer biztos. A regény még fut, ráadásul nem is régóta, 2016-ban indult. A feel. fogja készíteni, akik a *Hinamatsurit*, a *Tsuki ga Kireit* vagy a *Yahari Ore no Seishunt* is képernyőre vitték. Nem kiemelkedő a munkájuk, de kifogást se nagyon tudnék hozni. A rendező Kawaguchi Keiichirou lesz, a *Hayate no Gotoku*, a *Mayo Chiki!* vagy a *SKET Dance* rendezője.

Jashin-chan Dropkick

manga alapján

Stúdió:
Nomad

Műfaj:
vígjáték, seinen, természetfeletti

Seiyuuk:
Suzuki Aina, Oomori Nichika, Kubota Miyu

Leírás

Yurine, egy félelmetes gótloli megidéz egy démon lányt, Jashin-chant, akinek kobrafarka van. Együtt fognak élni, amíg Yurine meg nem találja a módját, hogy Jashin-chant visszaküldje a pokolba vagy amíg ő meg nem öli Yurinét.

Ajánló

Az ember és állat kombó újabb példánya, biztos meglesz a saját rajongóbázisa. A manga 2012 óta fut és Yukiwo készíti, akiknek már egy korábbi mangájából, az Ore no Nounai Sentakushi ga-ból készült anime 2013-ban. A Nomad főként besegítő stúdió, és már jó ideje nem volt saját munkájuk, de a *Kämpfer* az ő művük, ahogy a *Tantei Kageki Milky Holmes* is.

Kyoto Teramachi Sanjou no Holmes

regény alapján

Stúdió:
Seven

Műfaj:
rejtély

Seiyuuk:
-

Leírás

Kiotó Teramachi Sanjou kerületében van egy antikvár bolt. A középiskolás Mashiro Aoi váratlanul belefut a bolt tulajdonosának fiába, Yagashira Kiyotakába. Végül részmunkaidősként kezd el ott dolgozni. Kiyotakát a Teramachi Sanjou Holmesának nevezik, és Aoival páratlan ügyeket old meg különféle ügyfeleknek.

Ajánló

Egy kis laza, nyomozgatós sorozat, ráadásul régiségboltban. Hangulatos darabnak ígérkezik. Az alapregény 2015-ben indult, azóta 2017-től fut egy manga is. A stúdió főleg hentaiokat gyárt, és tavaly az *Ousama Game*-mel szeretett volna kitörni a skatulyából, de annál inkább kár, hogy nem hentai lett. Látszik rajta, hogy hentai alkotók készítették, reméljük ez nem ilyen lesz.

Lord of Vermilion: Guren no Ou

játék alapján

Stúdió:
Asread, Tear Studio

Műfaj:
akció, kaland, fantasy

Seiyuuk:
-

Leírás

Tokió, 2030. Nagyfrekvenciás rezonancia figyelhető meg Tokió környékén és vörös köd jut be a városba. Akik hallják a hangot, elvesztik az eszméletüket. A városban minden leáll, egy vírus miatt, melyet a köd hordoz. Hat nappal később, mintha mi sem történt volna. Ám bizarr események kezdődnek, és a fiatalok felszabadítják a vérükben rejlő erőt. Valami ismeretlen által vezérelve találkoznak, kommunikálnak egymással és szembenéznek az elkerülhetetlen sorssal, feláldozva életüket.

Ajánló

A játékadaptáció mindig necces, hogy kinek fog tetszeni. Az alaptörténetben nincs sok fantázia, de az akció kedvelőinek lehet okoz majd kellemes pillanatokat. A rendezői széket Suganuma Eiji foglalhatja el, aki a *Karneval* vagy a *Kodomo no Jikan* rendezője. A Tear Studió egészen új, az Asread viszont a *Mirai Nikkit* és a *Corpse Partyt* követte el.

Muhyo to Roujii no Mahouritsu Soudan Jimusho

manga alapján

Stúdió:
-

Műfaj:
akció, vígjáték, rejtély, shounen, természetfeletti

Seiyuuk:
-

Leírás

Szellemjárás áldozata lettél? Van egy szellem, amit tovább kéne küldened vagy elégetnéd az örökkévalóságnak? Ha igen, akkor Muhyo és Roji a te embered, akik a mágikus törvények szakértői. Szakterületük az igazságszolgáltatás a gonosz szellemeknek.

Ajánló

Szelleműzés kicsit gyermeteg módon, sok vicces szituációval. Különlegessége, hogy a manga 2008-ban befejeződött, a folytatása viszont most fog startolni. A mangát Nishi Yoshiyuki rajzolta. Sajnos más információ még nem derült ki, sem rendező, sem stúdió.

Ongaku Shoujo

original

Stúdió:
Studio Deen

Műfaj:
zene, slife of life

Seiyuuk:
-

Leírás

Adott egy 11 tagú idol csapat, akik nem túl népszerűek. Ikebashi, a producerük mindent megtesz, hogy növelje azt. Javasolja, hogy vegyenek fel egy új tagot, aki katalizálja a csapatot. A meghallgatás keretében találkoznak Hanakóval.

Ajánló

Végre egy original anime a szezonban, bár újabb idolos címet kapunk, mert azokból sosem elég. A Studio Deen készít most magának sajátot, ami reméljük minőségben is helytálló lesz, bár mostanában jóban vagyok velük. A rendezést Nishimoto Yukio vette a nyakába, aki a *Fairy Tail* első filmjét rendezte, de eddig leginkább storyboardok készítésében jeleskedett, pl. a *Basilisk, Gundam 00, Strike Witches* esetében.

Phantom in the Twilight

original

Stúdió:
LIDENFILMS

Műfaj:
fantasy, slice of life

Seiyuuk:
-

Leírás

Londonban járunk, a „Tiltott Kávézóban”, ami csak éjszaka nyit ki. A főszereplő külföldről érkezett, hogy a városban tanuljon, és találkozik egy jóképű férfival, aki a kávézóban dolgozik. Ott, ahol az emberi- és árnyékvilág határának őrzői találkoznak.

Ajánló

Bishounen rajongó fangirlök az anime célközönsége, és az előző sorozathoz hasonlóan ez is original. A Lidenfilms készíti, ami ebben a szezonban a *Hanebadót* vagy korábban a *Killing Bites*-ot animálta. Az animét pedig Kunihiro Mori irányítja, ő a *Shounen Onmyoujit* rendezte eddig, de dolgozott a *Turn A Gundamen*, a *Gundam Wingen* vagy a *Cowboy Bebopon* is.

Satsuriku no Tenshi

játék alapján

Stúdió:
J.C.Staff

Műfaj:
kaland, horror, pszichológiai, thiller

Seiyuuk:
Okamoto Nobuhiko, Ise Mariya, Fujiwara Natsumi

Leírás

A 13 éves Rachel egy elhagyatott ház alagsorában ébred és nem emlékszik semmire. Az épületben bolyongva egy bekötözött férfibe botlik, aki Zack néven mutatkozik be és egy kasza van nála. Mindketten itt ragadtak, így együtt kell dolgozniuk, hogy ki tudjanak jutni.

Ajánló

Az alapkoncepció még érdekes is lehet, csak ne tartana az ember attól, hogy a J.C.Staff olyan sötétre csinálja majd, hogy semmit nem fogunk látni, mint a *Vatican Kiseki* esetében. A manga 2015 óta fut, Sanada Makoto írja, akinek ez a második műve. A rendező kezdő, Suzuki Kentarou, aki eddig nem sokat tevékenykedett. Mindössze a *Marginal#4*-t rendezte és a *Bugaku Shoujóban* volt epizódrendező.

Senjuushi

játék alapján

Stúdió:
TMS Entertainment

Műfaj:
-

Seiyuuk:
-

Leírás

A világ túlélte a nukleáris háborút, az emberek pedig elnyomva élnek. Ám van egy csapat, a Kijuushi, ami titkokban harcol a hatalom ellen. Ez a csapat viszont régi, míg a hatalom katonái modern fegyverekkel harcolnak. Az ellenállócsapat életét követhetjük nyomon.

Ajánló

Itt az igazi bishifesztivál a nyárra, ráadásul a srácok még egyenruhában is vannak, ami külön csábítófaktor. Az alapsztori persze csak azért kellett, hogy ne lógjon minden a levegőben. A TMS nagy múltú stúdió, sok mindent letettek már az asztalra. A közelmúltban a *Yowamushit*, az *Oniheit*, az *Orange*-t, vagy a *Detective Conant*. A rendező Kasai Kenichi lesz, aki az *Amanchu!*, *Bakuman*, *Nodame* rendezője volt.

Shichisei no Subaru

light novel alapján

Stúdió:
Lerche

Műfaj:
akció, sci-fi, játék, fantasy

Seiyuuk:
-

Leírás

Egyszer volt egy legendás csoport az Union nevű MMORPG-ben, amit Subarunak neveztek. A csoport tagjai általános iskolások voltak, ám az egyik tag a játék során meghalt. Hat évvel később Amou Haruto egy reménytelen középsulis diák, nincsenek barátai, élete. Egy osztálytársa nyomására belép az új Re'Union játékba és találkozik Kuga Asahival, akinek hat éve halottnak kéne lennie.

Ajánló

Ez a történet sem új keletű, akik ismerik a .hack szériát, már találkozhattak vele. A mostani egy 2015 óta futó regény alapján készül, melyet Tao Noritake ír, és ez az első, amiből anime is készül. A Lerche fogja animálni, ami az új *Kino no Tabit* vagy a *Hakumei to Mikochit* készítette, de hozzájuk kötődik a *Ansatsu Kyoushitsu* is. A rendező Nishouji Yoshito lesz, aki többnyire epizódrendező, de már az *AA! Megami-samában* is rendezett. A *Koro-sensei Q*-t pedig teljesen ő irányította.

Shoujo ☆ Kageki Revue Starlight

original

Stúdió:
Kinema Citrus

Műfaj:
zene, iskola

Seiyuuk:
Mimori Suzuko, Satou Hinata, Aiba Aina

Leírás

A Starlight egy zenés társulat, akiket az egész világ szeret. Karen és Hikari gyerekként ígéretet tettek egymásnak, hogy egyszer együtt fognak a színpadon állni. Az idő eltelt és a két lány most 16 éves, bár eltávolodtak egymástól, mégis újra találkoznak. Más lányokkal egy titokzatos meghallgatáson versenyeznek, hogy felvételt nyerjenek a társulatba.

Ajánló

Egy kis zene, egy kis idolság, de kapunk egy adag misztikumot is. Egészen érdekes lehet. Original, tehát lehet valami konklúzió is, ami elég örvendetes. A Kinema Citrust is szeretjük a *Made in Abyss* óta, de a *Kuma Miko* vagy a *Norn9* is az ő munkájuk. A rendezés Furukawa Tomohiro feladata lesz, akinek ez lesz az első teljes rendezése.Eddig animátorként jeleskedett olyan művekben, mint az *xxxHolic*, a *Mawaru*, a *Fate/Zero* vagy a *Drrr!*.

Sunohara-sou no Kanrinin-san

manga alapján

Stúdió:
Silver Link

Műfaj:
vígjáték, slice of life

Seiyuuk:
Satou Rina, Kitamura Eri, Sakura Ayane

Leírás

Shiina Akit folyamatosan lányként kezelik, feminin kinézete miatt. Tokióba költözik és elhatározza, hogy megváltozik. Ám a sors úgy hozza, hogy egy helyen kell laknia négy lánnyal, Sunohara Ayakával, Yukimoto Yuzuval, Yamanashi Sumirével és Kazami Yurival.

Ajánló

Egy szórakoztató vígjáték lehet ez az anime, érdekes, vicces szituációkkal. Az abszolút kikapcsolódást szeretőknek ajánlható. A manga természetesen még fut, 2014 óta. A Silver Link nagyon szereti ezt a stílust, így bizonyára ehhez is kellő hozzáértéssel álltak. Ilyen címük a *Fate/Illya*, a *Non Non Biyori*, a *Mitsuboshi Colors* stb. A rendező Minato Mirai lesz, aki a *Masamune-kun no Revenge* és az Illya első évadának rendezője.

Tenrou: Sirius the Jaeger

original

Stúdió:
P.A.Works

Műfaj:
természetfeletti

Seiyuuk:
Uemura Yuuto

Leírás

Birodalmi főváros, 1930. Egy furcsa csoport, aminek tagjai hangszertokokat hordanak magukkal, megjelenik a Tokiói pályaudvaron. Jaegersnek hívják őket és vámpírokra vadásznak. Köztük van Yuliy, a vérfarkas is, akinek otthonát vámpírok pusztították el. Yuliy és a Jaegers a végsőkig együtt harcolnak.

Ajánló

Vámpírkedvelők, figyelem, nektek szól ez az anime. Rég volt már vámpírőrület, az utóbbi időben kicsit leáldozott a csillaguk. De a P.A. Works, a *Shirobako*, a *Hanasaku Iroha* és az *Uchuten Kazoku* készítői úgy látták, csinálnak egyet. Ergo a cím original, sajnos azonban egyelőre mást nem lehet tudni róla.

Tsukumogami Kashimasu

regény alapján

Stúdió:
Telecom Animation Film

Műfaj:
vígjáték, dráma, történelmi, slice of life, természetfeletti

Seiyuuk:
Sakurai Takahiro, Komatsu Mikako, Enoki Junya

Leírás

Az Edo-korszakban járunk a Fukagawa negyedben. A területen könnyen üthet ki tűz vagy áraszthatja el árvíz, így a lakók minden ingóságukat bérlik, a futontól kezdve a fazékig. Obeni és Seiji egy ilyen bérlő boltot üzemeltetnek. A tárgyak között vannak tsukumogamik is, amik szellemekké tudnak válni. Obeniék képesek ezekkel a lényekkel beszélni. Több tsukumogami is eljön a boltba, mert hallottak a testvérekről.

Ajánló

Ez az igencsak bolondosnak kinéző történet egy 2007 óta futó regényt adaptál. A stúdió szintén sok címet tudhat már maga mögött. Köze volt a *Chain Chronicles*-höz, az *Orange*-hez és nagyon sok *Lupin III* sorozathoz. A rendező egyelőre ismeretlen, de Sakurai Takahiro szinkonizálni fog benne.

Yume Oukoku to Nemureru 100 Nin no Ouji-sama

játék alapján

Stúdió:

Műfaj:
játék, fantasy

Seiyuuk:
-

Leírás

Egy átlagos lány meghívást kap, hogy legyen az álomvilág hercegnője, ahol az emberek álmokból nyernek életenergiát. Egy nap eljön a yumekui, az álomevő, aki sok hercegnőt megtámad. A főhősnő feladata, hogy felébresze őket, és ezzel megmentse álomvilágot.

Ajánló

Ismét egy játékadaptáció. Elsőre nem sok olyan elemet tartalmaz, amire úgy felemelné az ember a fejét, de ki tudja. Sajnos más infó még nem derült ki, az is előfordulhat, hogy el sem startol most nyáron.

Yuragi-sou no Yuuna-san

manga alapján

Stúdió:
Xebec

Műfaj:
vígjáték, ecchi, hárem, shounen, természetfeletti

Seiyuuk:
Shimabukuro Miyuri, Ono Yuuki, Suzuki Eri

Leírás

Hajléktalan és kísérti egy szellem, ő Kogarashi, a középiskolás, aki úgy véli, akkor fordult meg a szerencséje, amikor meglelte a Yuragi-sou házat, egy korábbi fogadót.

Ajánló

Egy Xebec ecchi vígjáték. Persze ne várjunk többet egy szórakoztató, vicces animénél, de a Xebec nekem szívem csücske (*Fafner*, *Keijo* okán), így egy kicsit érdekel a dolog. A manga 2016 óta fut, Miura Tadahiro írja, akinek több mangája után ez az első, ami animeadaptációt kap. A rendező Nagasawa Tsuyoshi, a *Clockwork Planet* és az *MM!* irányítója.

Néhány folytatás a nyári szezonban

BanG Dream! Garupa☆Pico

Chuukan Kanriroku Tonegawa

Cinderella Girls Gekijou 3

Fate/Extra: Last Encore - Irusterias Tendouron

FLCL Progressive

Free! Dive to the Future

Gintama. Gin no Tamashii-hen 2

One Room 2

Overlord III

Shingeki no Kyojin 3

Yama no Susume 3

Yami Shibai 6

Szezonos animékről röviden

Írta: Catrin, Hirotaka

Banana Fish, FMP IV, Grand Blue, Harukana Receive, Golden Kamuy, Kyoto Holmes, LoGH, Mahou Shoujo Site, Piano no Mori, SNK 3, S;G 0, Tada-kun, Tiramisu, Yama no Susume 3, Wotakoi

Catrin véleményei

A tavaszi szezon végéről csak pár mondatban, mivel a múltkori cikk óta alig változtak az impresszióim.

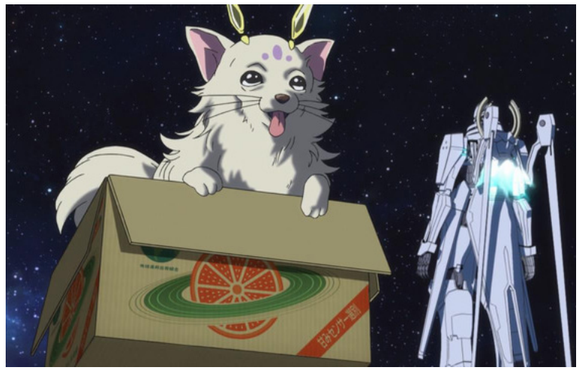
A szezon kedvence egyértelműen a **Wotakoi** lett nálam a hozzánk nagyon hasonló szereplőkkel, szituációkkal és könnyedén működő otaku-fujoshi-gamer life poénokkal. Szívesen néznném még, a mangát is elkezdtem azóta.

Ezt követi szorosan a **Hoozuki** folytatás, ami ismét lekenyerezett. Bár a találó poénok és a részek érdekességi faktora ingadozik, ami miatt sosem lehetünk teljesen elégedettek, mégis az egyik legüdítőbb és egyedibb vígjáték az utóbbi évekből. Hoozuki mellett Shiro a másik kedvencem belőle, a kutya jelenetei valahogy mindig a hátukon viszik a cuccot.

Az **Uchuu Senkan Tiramisu** tovább erősítette a könnyed vígjátékok sorát mecha paródiájával és abszurd poénjaival. A Gonzo végre ismét kitett magáért! Szerencsére ősszel jön a folytatás.

A **Piano no Mori** első fele inkább sikerült közepesre, főleg a borzalmasan festő 3D-s animációs betétek, és az önismétlő történetelemek miatt. De a zongorajátékokat és a szereplőket kedvelem, várom ebből is a télen érkező folytatást.

A **Tada-kunt** illetően gondban vagyok, tetszett-e 7/10-re, mert a Pianóhoz hasonlóan 6-ra pontoztam, az iszonyatos sablonossága és tündér meséje miatt, pedig többször szórakoztató, vidám, gördülékeny volt. Egész korrekt kis sorozat, de originalként kihozhattak volna jóval többet a témából.



A **LoGH** remake nem igazán jött be... szép látvány, okés modernizálás, valahol jó, valahol rémes történetvezetés. De inkább arról van szó, hogy a LoGH szerintem azzal a 110 résznyi tömény retro-hangulatával működik igazán. Ha csak szeleteiben nézzük, akkor érdektelenebb, fárasztóbb, ami talán 1-2 izgalmas vagy ajándék epizóddal és a zárással térül meg. Az új viszont ettől még igen messze van.

Szerencsére tavasszal lezárult a **Basilisk** folytatás is... nem lesz nehéz elfelejteni.

A kellemes tavasz után a nyár is egész ígéretesnek tűnik, legalább is az a néhány cím, amire vevő vagyok:

Shingeki no Kyojin 3

Némi bevezető blablaként idézem magam az előző számból: „továbbra sem vagyok az AoT animék rajongója, de az a helyzet, hogy beértem a mangát, és még mindig érdekel, hogyan fogja a WIT ezt szétbarmolni vagy épp vállalhatóan adaptálni... Plusz ennek a hájpnak valahogy még mindig nem sikerült ellenállnom. Plusz 2 időközben véletlenül Eruri (ErwinxLevi) shipper lettem, így az ő jeleneteik miatt még talán tűkön is ülök..."

Azóta a manga fejezeteire és a 3. évad első részének elővetítésére úgy rákattantam, hogy

amint felkerül a netre, már le is csapok rá (kit érdekel, hogy vállalhatatlan minőségű scan vagy camrip, ha egyszer kíváncsi vagyok).

Mindenesetre jó sokára indult el a szezonban, így csak az első részről tudok nyilatkozni, ami egy elég jó előre vetítéssel indít: Eren hosszabb hajjal, a mangások pontosan tudják, hogy HOL. Ami már csak azért is jól hangzik, mert remélhetőleg ez lesz az évad zárójelenete is, így huszonrész és rengeteg izgalmas esemény, továbbá VÉGRE INFÓ várható.

Nagyon remélem, hogy nem lesz túl kínos az adaptáció, mint a félig picture drama 2. évad, meg az amúgy is túlhúzott és csíkozott, azt hiszik, hogy feszültséget nyomatékosító, de amúgy nevetséges WIT eszközök.

Némi aggodalomra ad okot, hogy a részbe belesűrítettek vagy 7 manga fejezetet, így kérdéses hogy a kihagyott (szerintem mókás és érdekes) karakterjelenetek később előkerülnek-e vagy tényleg így zanzásítják ezt a(z Isayamának egyébként nem tetsző) történetívet.

Mivel eléggé megkedveltem a Levi-Erwin-Hange triót, így az ő jeleneteiket kimondottan várom animében, de már a többiekkel sincs akkora problémám, mint egy évvel korábban... Még a végén ezt az évadot animében is szeretni fogom.

Banana Fish

Befejezett retró manga adaptáció a MAPPA-tól, elég jól hangzott és látványra is vonzott a cucc. Amcsi maffia és gettó sztori, krimi vonallal és animében ritkán hozott, illetve ritkán jól tálalt témákkal és akcióval.

Eseménydús lett a kezdés, eddig okés amcsi hangulattal, amiben a japán szereplő elsőre mókásan festett (fokozva a laza hangulatot, ami Ashből áradt), aztán persze durvultak az események. A második rész ebből a szempontból sokkal hatásosabbra és balhésabbra sikerült. Jól hozták/boncolgatták a gengszter témákat, Ash pedig

szerencsére az áldozat szerepe mellé egy használható, kifejtésre váró karakter. A jelenetek többségének volt valamekkora súlya: az ugrás, Skip, a kihallgatás, Eiji-Ash párbeszéd, kicsit tömény ez így. A felvillantott borzasztó múltja külön csapást mér az emberre.

Kíváncsian várom, mennyire fog engem bosszantani a drámai elemek nyomatása, eddig jól tálalták, szóval remélem, hogy semennyire, csak nem tudom még, mire számítsak a szemét és tabu húzások mértékének és céljának ügyében. Kíváncsian várom az arányokat, ahogy azt is, mire fog kifutni az egész, mert remélem/gondolom, nem szimplán „csak" a főszereplő szívatására.

Mindenesetre eddig teljesen jól vezették be a karaktereket. Már most érződik az idővel alakuló kötelék Ash és Eiji között, amit egy hatásos, a történet szempontjából teljesen érthető csók jelenettel meg is fűszereztek. Kár, hogy vannak nézők, akiket ez a vonal fog elrettenteni, én egyelőre örülök, hogy ezt a mangát így bevállalták a

készítők - remélem sikerül majd a sztorinak is magával ragadnia.

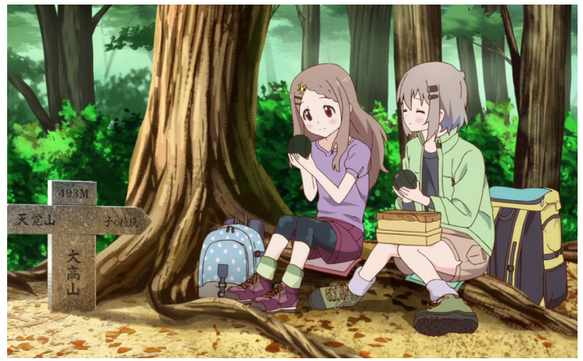
A seiyuuk tetszenek, az OP-ED páros is teljesen illik a sorozathoz, mindkettő fülbemászó és hatásos.

*Követem még a **Yama no Susume 3**. évadát, valamint a tavaszról maradt **Chi** folytatását és a **Steins;Gate 0**-t.*

A kirándulós lányok ugyanolyan aranyosak, mint az előzményekben, új hegyeket, helyszíneket ismerhetünk meg általuk, megint méregdrágán vásárolhatunk velük túracuccokat és készülhetünk ismét egy Fudzsi menetre (bár utóbbi lehet csak motivációként kerül elő az évadban). Minden slice of life kedvelőnek ajánlom, azoknak pedig különösen, akiknek tetszett a Yuru Camp, de ezt a címet még mellőzték.

Chiről sem tudok újat nyilatkozni, rémes, hogy megint átment magic-tripbe 1-2 rész... annak viszont örülök, hogy Kocchi is most önálló részeket kap.

A Steins pedig valahogy nem az igazi... annyira lassan, és néha érdektelenül halad. 1-2 szereplő csak dísznek van, Kagari egy nagy időhúzás, és hiába a cliffhangerek, közel sincs akkora hatása vagy úgy igazán hangulata az egésznek, mint amilyen az elsőnek volt. A szereplőket viszont még mindig jó látni, ahogy továbbra is érdekel, mit fognak még tálalni. Az opening és az endingek most is nagyon tetszenek, az új ending bár kicsit gyengébb, de Kurisu seiyuuje (Imai Asami) is tetszetős számot hozott.



Hirotaka véleményei

FMP! IV

Az újratöltött FMP akcióorientáltsága és komoly hangvétele továbbra is megmaradt az évad végére is. Az egész évad nem tartalmazott egy tollhúzásnyi humort sem, és nekem pont ezért tetszik. Souske végre azt az arcát mutathatja, ami tényleg erős, egy tapasztalt, harcedzett, kemény katona, aki semmitől nem riad vissza, ugyanakkor kicsit meg is szívja. Végtére Rambo se úszta meg sérülések nélkül. Van ugyanakkor két-három laposabb epizód, a mechaarénás részeknél, de utána megint remekül belecsap. Tartalmas, nincs pihenés, hiába kapott golyót Souske, nem hagyják nyugton. Közben teljesen máshol Tessáék sem ülnek a babérjaikon, pedig már féltem, hogy eltűnnek, vagy túl kicsi lesz a szerepük, de jó látni őket is akcióban. Ennek tetejébe még árulást is kapunk. Az akciójelenetek izgalmasak, pergősek, akár mecha, akár szimpla lövöldözés. Minden karakterrel foglalkozik a történet egy kicsit, de végig Souske marad a középpontban. A grafika pedig továbbra is teljesen a helyén van, még a CG is. A végeredményen még az sem csorbít nagyot, hogy eléggé összevissza adták le a részeket. Kétszer kimaradt, az utolsó kettőt pedig egyben kaptuk nemrég. Nemhiába, a Xebec most sem okozott csalódást, egy jól összerakott animét láthattunk. A végén pedig dobtak egy respectet az első sorozatnak azzal, hogy annak az openingjét tették be endingnek. Viszont kéne még egy évad, amiről még nem jött bejelentés.

Hoozuki 2/2

Erről csak röviden tudok nyilatkozni, mert sok nem változott a legutóbbi véleményem óta. Továbbra is humoros, jópofa, szórakoztató. Előfordulnak laposabb, vontatottabb részek, de a hell life továbbra is jobban feltüzel, mint egy átlag school life. Hoozuki hatalmas arc és minden karakter elképesztően troll.

Ginga Eiyuu Densetsu

Hiába az újramesélés, a másféle felbontás, meg a csili-vili grafika, a galaxis hősei továbbra sem adták be. A végtelenbe tartó pofázás a birodalmak egymást pofozásáról továbbra is érdektelen számomra. Nem nagyon tudnék egy jelenetet mondani, ami nagyon megmaradt volna. Az sem segített a dolgon, hogy a két oldal bemutatása egyenlőtlen volt, Yangék domináltak végig. Inkább ellenkező hatást váltott ki. A grafika persze szép maradt, és végülis az egész tisztelettel állt az eredeti műhöz, így aki azt látta, ezt is lesse meg.

Golden Kamuy

Kimondottan ígéretes címként indult és bár veszített kicsit önmagából, mégis egy remek, kitűnő színfolt a mai animék között. Hokkaido téli világa, az ainu kultúra bemutatása teszik egyedivé ezt az élet-halál, macska-egér harcot. Az anime második fele tovább követi Sugimoto és Asirpa kalandjait a tetoválások után, ami az egyre több karakter felbukkanásával csak nehezebb lett és igencsak megizzasztotta őket. Egy-egy jelenet, epizód kimondottan érdekesre siekrült, amire még rájön Hijikata karaktere és tervei a saját államról. Tsurumi akármennyire beteg és az emberei ugyan boszszantóak, de remekül adják az izzasztó helyzetet főhőseinknek.

Nagyon örülök, hogy kapunk második évadot ősszel, mert ha csak ennyit terveztek volna, az sokat le vont volna az élvezetből. Látszik, hogy ez egy nagyobb ívű történet. De várható volt, mivel elég népszerű cím lett. Biztos, hogy a következő évad is kevés lesz még, de javít a helyzeten. Egyedül a grafika okozhat rossz szájízt, különösen a CG, amiről jobb nem mesélni. A rendes grafikánál is akadtak gondok, de azzal nincs nagy baj, az erdő és a tájak szépek, a falvak megjelenítése is teljesen megfeleltek az elvárásoknak. Az árnyékokkal és a fényekkel viszont játszhattak volna többet.

Mahou Shoujo Site

Összességében tetszett, akármennyire volt mesterkélt és tolta a képünkbe a műsajnálatot, hogy oh, szegény mahou shoujók, erő nélkül nem volt miért élniük, most meg harcolnak az életükért. Rendkívül sajnálatos. NEM. Mindenesetre egészen tetszett, ahogy kibővítették az univerzumot az anime második felében. Gondolok itt arra, hogy több site admin van, és be van osztva régiókra.

Az admintanács és ez a tempest dolog is érdekes, viszont erről eddig nem tudtunk meg szinte semmit, és egyelőre nincs szó folytatásról. Előbbiről kiderül, hogy korábbi mahou shoujók, ami megint egy számomra tetszetős elem. A többi behozott csajjal sem volt gondom, bár őket már nem sikerült úgy elmélyíteni. A számukat épp nem tolták túl, több már zavaró lenne így 12 részben, bár azért szerencsére hullanak, csak lassan. A hangulat megmaradt sötétnek és depressziósnak és még egy nagyon minimális jellemfejlődés is van Aya részéről. Shizukume karaktere viszont kicsit csalódás volt, belőle többet is ki lehet még hozni. Egybevetve viszont nem lett több egy középszerű címnél.

Piano no Mori

Kár, hogy ez a cím, nem lett olyan aranyos és szerethető, mint amilyen lehetett volna. Kellemes volt nézni az elején, de aztán ahogy haladtunk előre, úgy veszett el az érdeklődésem. Az időugrás után a történet érdektelenné vált, unalmasabbak lettek a karakterek, Amamiya kimondottan idegesített a felesleges öndrámájával. Vontatottá vált a történetvezetés, és mintha nem tudná a cucc, hogy hova is kell tartania.

Wotakoi

A Wotakoit kineveztem az én animémnek, ha már fennáll a névrokonság a főszereplővel. Egyébként az anime további részében is aranyos, vicces, szórakoztató részek voltak. A kapcsolatok nem mélyedtek el, amit fel lehet róni hibának, de mivel a címe is utal arra, hogy ez bizony nehéz lesz, így nem is várunk mást. Remélem lesz majd második évad. A vidámparkos rész romantikázása és humora nagyon szórakoztatott. Grafikailag nem volt kiemelkedő, de megmaradt a szint. Zeneileg sem lett maradandó. Viszont a karakterkapcsolatok, a felnőtt otakuság nagyon jól átjött, és a komikus jeleneteken sem lehet nem mosolyogni. Egy igazán üde élményként marad meg bennem ez az anime.

Még fut

Chi 2: cuki még mindig, azonban megint sikerült két eléggé beszívott részt belepakolni, ami kimondottan fárasztó volt. De ezen kívül, még mindig hozza a Chi cukiságot, ami egyből jókedvre derít.

Steins;Gate 0: az elején még egészen érdekelt, aztán jött pár laposabb rész, amikor kicsit lejjebb hagyott a kíváncsiságom, de ettől még persze jó a sorozat.

A előző előtti rész viszont megint igencsak érdekesre sikerült, csak kár, hogy a rész vége felé volt a kórházas jelenet, és előtte meg időhúzó lazulás. Valahogy az epizódok tartalomaránya nincs a helyén, túlságosan cliffhangerre játszik. A legutóbbi rész mondjuk ezen pont javított, de ez meg összeszedetlen volt, mintha nem tudták volna, melyik történeti elemet kéne mesélniük, így csapongtak. Az izgalmat és a kíváncsiságot viszont képes fenntartani.

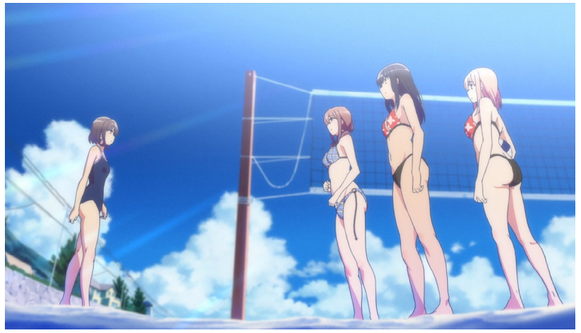
Nyári szezon

Grand Blue

Az eddigi két részből annyit szűrtem le, hogy nyár, kattant pucéran szaladgáló tesztoszteron fűtötte pasik, sok alkohol, és pár szexi csaj. Ja és alkohol, nah meg alkohol. Egészen viccesnek ígérkezik Iori „frisshusi" kalandjai a búvárklubban. Pozitívum, hogy mindenki huszonéves egyetemista és nem akar komolykodni, sőt. Sok karikaturisztikus arcábrázolást sikerült beletenni, ami megint csak dob a poénfaktoron. A grafika egyelőre nem nyűgözött le, inkább spórolósnak tűnik, sok az állókép, és a környezet is minimalista. A zene sem lesz maradandó, bár az ending, az nagyon erős képileg, én fogtam a fejem. Egyelőre nagyon pasiközpontúnak ígérkezik, jobban előtérbe voltak helyezve, így olyan, mintha az a pár csaj csak azért lenne benne, hogy legyen, én remélem, hogy hangsúlyosabb szerepet is kap majd a karakterük.

Harukana Receive

Ettől az animétől két dolgot várok: nyári hangulat és bikinis csajok. Eddig ezt a kettőt maradéktalanul teljesítette. Az első két rész alapján, ami jó bevezető volt, kellően megismertük a főszereplőket, szimpatikusak is. Rögtön lezavartunk két baráti meccset is. Már az elején felröppent a sötét múlt, amit persze, hogy meccs közben, amikor épp úton van a labda A-ból B-be, kell megmutatni. Szóval sportsablonok pipa. Sőt a pálya fölött a labda gravitációja is képes megváltozni, hogy legyen idő mély gondolatokat gyártani. De kit érdekel mindez, mikor mindkét oldalon csajokat láthatunk, elölről, hátulról, oldalról. És mindent megbocsátunk, amikor szűkebbre kell venni a bikinit, hogy gyorsabban tudjanak futni a homokban. A grafika egyébként egész jó, a mozgás is teljesen okés, persze akadnak állóképek itt is, de nagyon nincs rá panaszom. A karakterek szemeit kell kicsit megszokni, mert nem az a standard.



Kyoto Teramachi Sanjou no Holmes

A két tengerparti anime után valami másra is vágytam azért, és egy inkább kulturálisabb darabot választottam, a Kyoto Holmest. Ebben egy Kiyotaka nevű fazon egy régiségkereskedő boltban dolgozik, ami családi vállalkozás. Főhősnőnk pedig részmunkaidőben dolgozik nála. Igazából epizodikus történeteket várok, ahol minden részben szerepel egy történelmi tárgy vagy valamilyen kulturális esemény, amihez valami egyszerűbb rejtély is társul. Eddig a két részben ezt teljesítette is az ainu tállal, meg az ikebanával és a kiotói fesztiválla. A grafika egyszerű és szép, semmi extra, letisztult, nem használtak élénk színeket, ami csak jót tett az animének.

Ezenkívül még a Fate/Extra maradék részeit fogom nézni, meg a kötelezően választott SnK 3-at. De előbbi még nem indult el, utóbbit pedig még nem néztem meg. De majd a következő számban bővebben írok róla.

Pia Carrot

Írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)

avagy példák rossz hentaira, jó hentaira, jó ecchire és rossz ecchire

Az, hogy ecchi hentaiként folytatódjon vagy fejeződjön be (pl. Green Green, Princess Lover), elég természetes dolog, hisz a szerelem beteljesülése a szex. Az már ritkábban fordul elő, hogy az eredetileg hentaiként induló történetből készüljön ecchi. Ilyen a Pia Carrot is, kb. ugyanannyi 18+-os OVA készült belőle kezdetben, mint amennyi kevésbé korhatáros később. Majd egy filmmel zárult le. Vegyük őket sorra.

Pia Carrot: 3 OVA hentai '97-98

Történet

Yusukének a rossz jegyei miatt egész nyáron egy étteremben kell dolgoznia, ahova apja juttatta be, megfosztva őt a csajozás örömeitől. Aztán kiderül, hogy van elég jó csaj az étteremben is. Ezután jön a fesztivál, úszás, randi, karaoke, tengerpart, love hotel. Az első illetlen jelenet a 19. percben következik be.

Szereplők

- Satomi: pincérnő, a tsundere, aki ki nem állhatja főhősünket vagy csak úgy tesz?
- Shouko: pincérnő, aki mindig hősünk mellé áll, nem véletlenül, szűz… egy ideig
- Shiho: a Pia Carrot üzletvezetője
- Yusuke: takarító/csicskás, majd pincér, ő a főhős, elég rosszul áll a tanulással
- Reika: pincérnő, Yusuke meglátja meztelenül és azonnal beleszeret, és ez kölcsönös

- Rumi (Milk): Yusuke kishúga, Yusuke meglátja meztelenül, de nem szeret bele
- Kiyomi Kitagawa: Yusuke unokatestvére, egyben „felügyelője" és tanára
- Yusuke apja: az étterem tulaja, rajzolgat, meg egyenruhát tervez, meg nem közömbös Shiho iránt.

Pornográf műhöz méltón nincs opening, van viszont előzetes a részek végén és történet is. Manapság már az se ritka, hogy egy hentai OVA 16 perces, hogy még csak átkötés se kelljen a jelenetek között, de a ,90-es években ez még máshogy volt. Mintha 20 éve még minden másabb lett volna.

Rajzolása a korának megfelelő. A zenék nem jelentősek a karaoke-jelenetet és az endinget leszámítva. Inkább a romantika dominál benne, mint az erotika.

Felvet egy érdekes kérdést is: spoiler: ha még azelőtt lefekszel a mostohaanyáddal, hogy hozzámenne apádhoz, akkor az vérfertőzés?

Pia Carrot 2: 3 OVA hentai '98-99

Történet

Koji elgázolja biciklivel Azusát, és egészen véletlenül pont 69-es pózba kerülnek, ezért lekési az állásinterjút a Pia Carrotnál, de Yusuke mégis alkalmazza őt. Aztán csak úgy történnek a dolgok, például a tengerparton, a fesztiválon, a forró fürdőben vagy a barbeque partin.

Szereplők

- Maeda Kouji: nyári munkás a Pia Carrotban
- Hinomori Azusa: őt vették fel épp Koji előtt, nem jön ki Kojival, így belőle lesz az aktuális tsundere
- Futaba Ryoko: beleszeret Kojiba, aki szintén kedveli őt
- Aoi Minase: mindenre talál megoldást, ha máshol nem, az alkoholban, akkor pedig miért is keresne máshol, éppen ezért különös ismertetőjegye, hogy mindig van nála szesz.

- Yusuke: már övé az étterem
- Kagurazaka Jun: ő is a Pia Carrotban dolgozó fiú?
- Hinomori Mina: Azusa kishúga

Az animáció kicsit összecsapottabb, mint az elődjében. Érdekessége, hogy az angol feliratban nem cserélték fel a nevek sorrendjét, hanem az eredeti vezetéknevet használták az angol keresztnévként (pl., ha Maedát mondtak, a feliratban Kouji volt). Zenéket tekintve az endingen kívül nincs semmi említésre méltó.

Érdekes kérdés: spoiler: ha egy fiúnak öltözött lányt fektetsz meg, akkor meleg vagy?

Pia Carrot 2 DX: 6 OVA ecchi '99-'00

Történet

Tsukasa majdnem elgázolja Azusát. Kouji éppen nyári munkát keres a Pia Carrotban, elég egyszerű indokból: a pincérnők ruhája szexi. Azusa belefut Koujiba, ezért elkésik a munkájából, ahonnan kirúgják, de a Pia Carrotban dolgozó kishúga segít neki. Így kerülnek ők az étterembe. Szerelmek szövődnek ebben a romantikus műben, illetve telnek a mindennapok az étteremben.

Szereplők

- Yusuke: ugyanaz, mint az előzőben
- Tsukasa: szeret cosplayelni, beleszeret Koujiba, mikor megmenti az életét
- Azusa: meghaltak a szülei, ezért van egy medálja, amit nagyon őriz

- Maeda Kouji: valami kialakul közte és Tsukasa, illetve később Azusa között
- Shinji: Kouji osztálytársa, kettejük közül ő a megfontoltabb, úszómester és cosplayverseny szervező, beleszeret Azusába
- Miki: kissé erőszakos, heves természetű poénforrás
- Ryoko: Shinji unokatestvére, ő a főnök
- Mina: sokkal több szerepet nem kap, mint a hentaiban, pedig már az első résztől jelen van
- Aoi Minase: romantikus érzelmeket táplál Yusuke iránt
- Ookamo Kotaro: a zöldségbeszállító, a cselekmény előmozdítója és humorforrás
- Rumi: ő is felnőttként tér vissza, mint Yusuke, az Őszi Ételvásár szervezését felügyeli, ő volt az előző évi cosplay királynő

Van opening, illetve 3 darab ending is, és a többi zene is egész jó, változatosak, habár nem kiemelkedőek. Szebb a grafikája, karakterdizájnja és jobb az animációja, mint elődeinek. De ez a kor haladtával el is várható. A következő rész előzetese is érdekesen van megoldva, képeslapokra van felírva a cím.

A DX jelentése

Nem találtam meg, hogy itt pontosan mit takar e két betű, viszont általában a deluxe, azaz luxusváltozatot jelent, és ebben itt látok értelmet, mivel ez egy háromrészes hentai „kibővített" változata. Azért tettem idézőjelbe, hogy kibővített, mert ugyanazon alapanyagból, egy visual novelből készültek (Pia Carrot 2), ami 10-20 órás hosszával, és a ténnyel, hogy több karakter szerepel benne, inkább a hentai változat tekinthető lebutított változatnak, ez pedig egy részletesebb adaptációnak.

Welcome to Pia Carrot! - Sayaka's Love Story 1 film ecchi '02

Történet

Sayaka és Tomomi a tengerparti Pia Carrot 4-be mennek dolgozni augusztusra. A nyitást megünnepelvén tartanak egy bulit a forró fürdőben, majd kezdődik a munka. Az étteremért még egy szépségversenyen is részt vesznek. Aztán Sayaka szerelmi élete is fontos lesz.

Szereplők

- Takai Sayaka: középiskolás főhősnő 1
- Akihiko: Sayaka szerelme
- Aizawa Tomomi: középiskolás főhősnő 2
- Maeda: csak egy képen jelenik meg, Tomomi szerelme, de ő már Azusával van
- Hasegawa Akemi: a menedzser
- Iwakura Natsuki: a tulaj
- Kinoshita Takako: Yusuke és Rumi rokona
- Fuyuki Miharu: pincérnő 1
- Kimishima Nana: pincérnő 2

Érdekessége, hogy ez volt a legelső film, amit egy erogéből (Pia Carrot 3), azaz a szexuális tartalmat középpontba állító visual novelből adaptáltak. A Pia Carrot 3-t nem említik a filmben, csak az első, a második, és a negyedik éttermet. A zenék jók, az opening és az ending is egy filmhez mérhető, illetve van egy betétdal, amit a seiyuuk adnak elő. Az animáció is itt a legjobb, hiszen mégiscsak egy film.

Túl sok a szereplő egy háromnegyedórás alkotáshoz, és a cselekmény sem indokolja ezt a filmes megoldást, lehetett volna OVA, ONA vagy akár TV-sorozat is, sőt a rövid szegmensek miatt ez talán még jobb is lett volna.

Ecchi vs. hentai

Az ecchi változat inkább vígjáték, a hentai kicsit drámaibb. Az ecchi története részletesebb és kevésbé epizodikus, mint a hentaié. Illetve a helyzetek életszerűbbek az ecchiben, mint a hentaiban, már amennyire életszerű lehet egy romkom. Itt nincs drámai különbség, egyikben sincsenek túlszexualizálva a karakterek, mindenki arányos, inkább a mai ecchikre és hentaiokra jellemzőek a hatalmas mellek. De majd talán egy olyan animét is bemutatok valamikor.

Történet tekintetében az első két részben vannak átfedések, de ott sem sok. Mindkettőt meg lehet nézni, ha az egyik tetszik.

Érdekes, hogy a hentaioknál (részenként egy párperces szexjelenet volt) az amerikai változatot pornószínészekkel szinkronizálták. Nem mintha szükség lett volna rá.

Érdekes még, hogy a visual novel változat egyik része egy fordított hárem otome game, ahol nem pincérnőkkel van tele az éppen aktuális étterem, hanem pincérekkel.

Cím: Pia Carrot; Pia Carrot 2; Pia Carrot 2 DX; Welcome to Pia Carrot! - Sayaka's Love Story

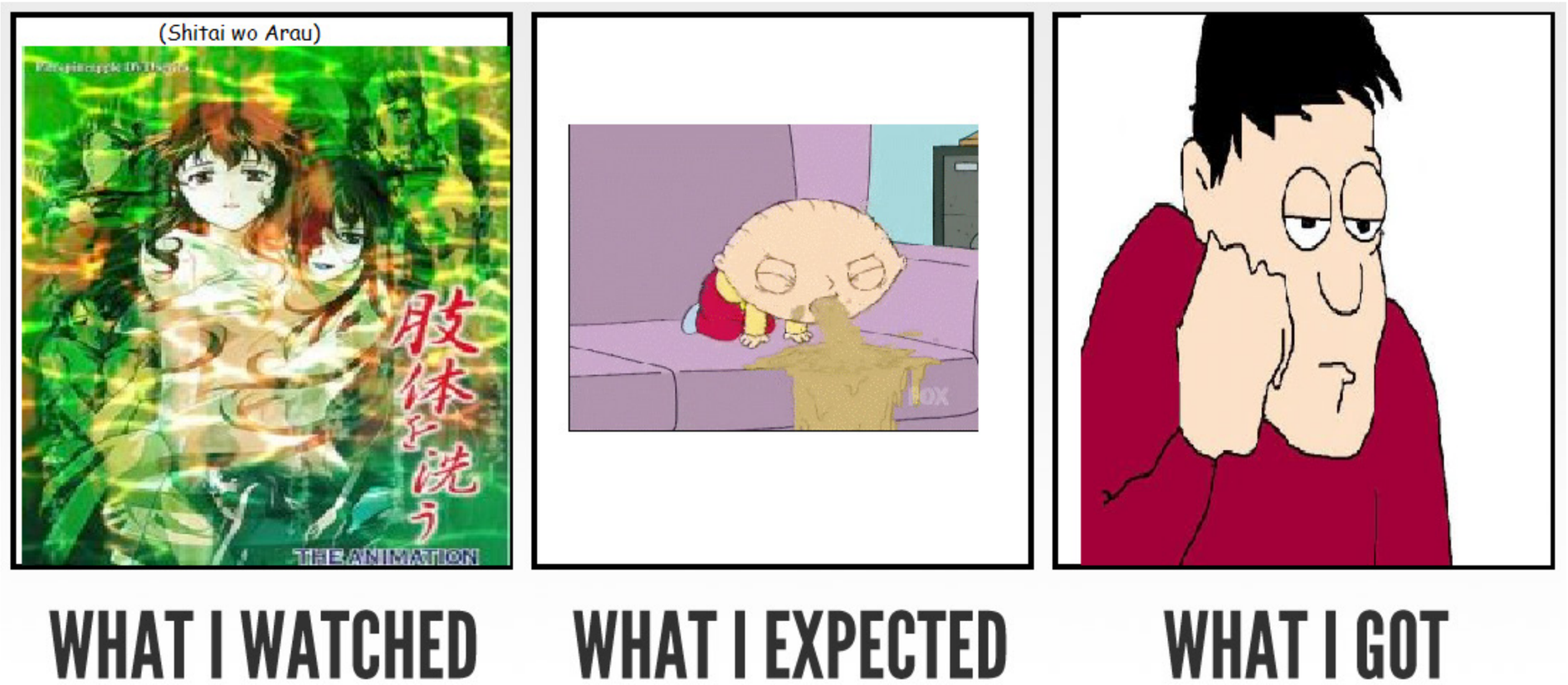
Hossz: 6 OVA (hentai), 6 OVA (ecchi), 1 film

Műfaj: hentai (első 6 OVA), romantikus ecchi-vígjáték (többi)

Értékelés:
MAL: 6,15; 6,33; 6,46 és 6,03
ANN: 6; 6,311; 6,437 és 6,315
AniDB: 3,81; 4,35; 4,16 és 3,21

Források:
animenewsnetwork.com
myanimelist.net
anidb.net

18+



Shitai wo Arau

Írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)

avagy szerelem a halálon túl

Ezúttal is egy romantikus kis hentait hoztam el nektek, mint annak idején az Euphoriát (AM31.). Láttunk már filmeket, ahol a halál sem választhatja szét a szerelmespárt, csak ott inkább a szellemi létsíkot vették bele a történetbe. Itt viszont épp ellenkezőleg, az egyik fél halálakor a testi kapcsolat nem szenved csorbát. Ez pedig nem más, mint a 2003-ban a Pink Pineapple által készített visual novel adaptáció, a 3 részes Shitai wo Arau.

Mi is az a nekrofília?

Van olyan, hogy egy férfi meglát egy nőt az utcán és beleszeret, és gyerekeket akar tőle. És előfordul olyan is, hogy egy férfi meglátja egy nő holttestét egy bűnügyi helyszínen vagy hullaházban, és beleszeret. Egy pornóban pedig nem szokott gondot okozni, ha nem készül el a gyerek. Most is így járt hősünk. Otthon ne próbáljátok ki! Míg el nem felejtem, a zombik, vámpírok és egyéb élőhalottak nem érnek.

Mi a címe?

A cím, a Shitai wo Arau testmosást jelent, amit a hullákon szoktak végezni.

Mik történnek benne?

Yasaki Seiji öt perc késéssel érkezik meg az új munkahelyére két emelettel egy kórház alá, ahol egy ápolónő, Midou Yuuki aláírat vele egy titoktartási szerződést. Mint kiderül, a munka… hullamosás. Ehhez képest úgy vezetik fel, mintha legalább kém vagy titkosügynök lenne a srác.

Új munkatársa, Kaburagi szívatja, hogy késett. Még bocsánatot is kér miatta, pedig szerintem a hulláknak az az öt perc már igazán nem számít, de nem tudhatom, nem vagyok hullamosó. Mint az elég hamar kiderül, azért került a fiú oda, mert orvosnak tanul, és kell az egyetemre a pénz (ami egyébként tényleg drága), meg ez szakmai gyakorlatnak se rossz. Másfelől, mert a kórház igazgatónője, Chigusa bedrogozta és kielégítette, mivel megtetszett neki a szűz orvostanhallgató. Csakhogy a drog hatására a fiú elkezd hallucinálni. Az első alanya egy hölgy, aki testét a tudománynak ajánlotta. Meg is mossa, majd utána el is hányja magát. Aztán beleszeret egy nővérbe, Miwakóba (kinek halálát behalluzza), akin kívül aztán mindenkivel közösül (ezt School Days Makoto tanúsíthatja, hogy nem túl jó taktika). Majd meg is öl egy másik ápolónőt (a nevét nem is tudom, mert majdnem annyi szereplő van, mint egy neverending shounenben) az örömszerzés után. Mondjuk az sem lesz jobb, mikor Miwakóval teljesíti be a romantikus kapcsolatát. Aztán kiderül, hogy Kaburagi fel tudja támasztani a holtakat, persze csak azután, hogy szerelmük kibontakozott (ennél szebben nem tudom leírni a hullagyalázást). Mondjuk az nem derül ki, hogy mégis hogyan. Egyébként Kaburagi elég szoros kapcsolatban áll Chigusával is.

A második rész Seiji szexdémonná válásáról szól, amiben talán már van egy nekrofil szexuális kapcsolat (amire az előbb utaltam). Viszont nem Seiji az egyetlen sérült szereplő, ugyanis kiderül, hogy Yuuki elméje sem teljesen ép, például szereti nézni Seijit, miközben a kollegináit maszatolja össze.

A végére a szexjelenetek persze a történet rovására mennek. És naná, hogy az is elfelejtődik, hogy elvileg nekrofil is lehetne a mű, témájából adódóan. De hentaihoz képest azért nem lehet panaszunk a történetre.

Opening/Ending

Az openingben szexi női holttesteket kapunk, az egyik még pislog is (mondjuk akkor beijedtem), többnyire ugye a kamera mozog helyettük, mert a halottak nem túl mozgékonyak, csak úgy fürdőznek a formalinban. A zene csak instrumentális (talán hegedű), de hangulatot teremt, bár nem a hentai tekintetében, hanem inkább a horrorhoz.

Viszont semmi szerző vagy munkás neve nem szerepel benne, kizárólag a cím. Pedig kíváncsi lettem volna azokra, akik ezen dolgoztak (a sablonos, teljesen átlagos endingnél persze azt is megkapjuk).

Miről akar szólni?

Kicsit olyan, mint a Bűn és bűnhődés, hisz hősünk az életen és halálon gondolkodik, pl. hogy amíg a testben volt lélek, addig ember, hogyha kijön a lélek belőle, akkor már tárgynak számít (ez ilyen funkcionalista megközelítés, hogy a gumicsónak is addig gumicsónak, amíg benne van a levegő).

Hogyan rajzolták ezt meg?

A hullákat is úgy meg tudják rajzolni, mintha élnének, ez mondjuk nem akkora dicséret, mintha egy élőszereplős filmben csinálnák meg a hullákat olyanra, mintha élnének (vámpír, zombi stb. továbbra sem ér). Egyébként pedig 2003-as színvonalú, a karakterdesignra sem panaszkodhatunk.

Négy kis plusz

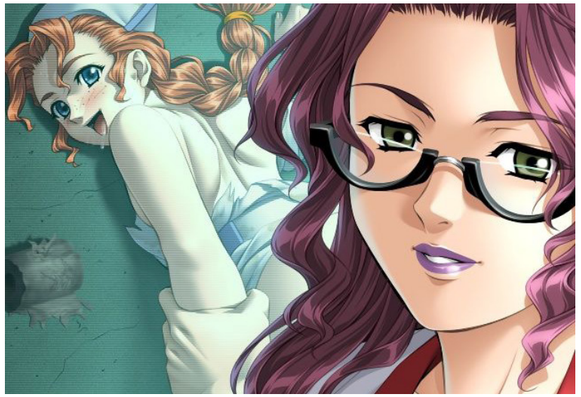
- Pozitívum, hogy a részek végén van előzetes, ami nem feltétlenül szokott lenni a hentaioknál.
- És azt nem tudom, hogy ti tudtátok-e, hogy minden kórház alatt van egy cella is, ez is kiderül a műből.
- Illetve bónusznak tekinthetjük, hogy minden rész címében ott van a szex szó, hogy még, aki véletlenül kezdi el nézni, az is tudja, hogy hentai (az már egy másik kérdés, hogy ki kezdi el ezt úgy nézni, hogy még csak nem is sejti, hogy miről szól).
- 2007-ben kapott egy újrakiadást, ami 2008-ban a visual noveljével is megtörtént.

Miből készült?

Az alapanyaga egy 2002-es visual novel, ahol a hullák sokkal inkább néznek ki hullának, mint az animében, illetve sokkal több benne az édeshármas, ami az animében egyáltalán nem is volt (amit egyébként már az Euphoriánál is megfigyeltem), és kicsit brutálisabb is. Ami pedig valósághűbbé teszi a visual novelt az, hogy nem csak fiatal női hullákat kell mosni, hanem vannak férfi és öregember testek is. Bár nekrofil jelenetet az sem tartalmaz.

Kit érdekel?

Akit érdekel a téma, az jó, ha tudja, hogy ez az anime áll legközelebb a nekrofíliához, de nem vesztesz semmit, ha kihagyod. Találsz ennél jobb horror animét és hentait is, sőt, még horror hentait is (elég csak a már említett Euphoriára gondolni). Aki horrort akar nézni, az eleve nem is ezt fogja elkezdeni (bár a legvége tényleg horror), a nekrofiloknak meg inkább a Nekromantik című filmet ajánlom, abban biztos többet fognak látni belőle, mint itt. Aki viszont azt hiszi, mindent látott már legalább kétszer, azt meglepheti ez a pár részes mű, hiszen minden van benne, csak az nem, amire számítanál.



Megérte-e?

A lényeg. Nem tudom, hogy létezik-e ember rajtam kívül, aki a nekrofília miatt kezdene bele, de ne tegye, mert az talán egyszer, ha van benne. Őszinte leszek, nálam ez emelte ki a többi hentai közül, de egynek elment, szóval nem bántam meg, de azt nem hozta, amit elvártam.

Cím: Shitai wo Arau
Hossz: 3 OVA
Év: 2003-2004
Műfaj: horror hentai
Értékelés:
MAL: 5,63
AniDB: 3,73
VNDB: 6,08 (a Visual Novel)

Források:
Anime News Network
Watchhentaistream
g.e-hentai

Chiharu és Yuuma

seiyuu nővéreik nyomdokában

Írta: Jucuky

A testvérek közötti kapcsolat nagyon sokféle lehet. Akinek van testvére, kisebb vagy nagyobb, jól tudhatja, mennyi féle árnyalatot ölthet. Ezek egyike, mikor a kisebbek annyira felnéznek a nővérükre vagy bátyjukra, hogy nyomdokaikba lépnek. Ezúttal két olyan seiyuut szeretnék bemutatni, akik testvéreik hatására döntöttek a pálya mellett.

Azt hiszem, senkinek sem kell bemutatni sem **Sawashiro Miyukit**, sem **Uchida Maayát**. Mind a két Seiyuu Awards díjjal kitüntetett színésznő ismert és szeretett művésze a seiyuu világnak. Sawashiro Miyuki keltette életre például **Celtyt** a Durarara!!-ban, **Sasada Junt** a Natsume Yuujinchouban, **Bishamont** a Noragamiban, **Seo Yuzukit** a Gekkan Shoujo Nozaki-kunben, **Inaba Himekót** a Kokoro Connectben vagy **Iwasawa Masamit** az Angel Beats-ben. Uchida Maaya nevéhez olyan szerepek fűződnek, mint a Noragami főhősnője, **Iki Hiyori**, a Chuunibyou demo Koi ga Shitai! főhősnője **Takanashi Rikka**, a Gatchaman Crowds **Ichinose Hajiméje** vagy az Ao Haru Ride című romantikus shoujo főhősnője, **Yoshioka Futaba**. Mind a két színésznőről el lehet mondani, hogy tehetségesek, szépek, énekesnőnek is kitűnőek, és van még egy közös pont az életükben. Mindkettejüknek van egy-egy öccse, akiket a nővérük iránti csodálat vonzott a seiyuu pályára. Sawashiro Chiharu és Uchida Yuuma lesznek ezúttal a történetem főszereplői.

Sawashiro Chiharu 1987 decemberében született Tokióban. Bár az általános és felsőbb iskoláiban leginkább a sportok iránt érdeklődött, és mindig sportklubokban vett részt, így a foci, a baseball és a kézilabda klub tagja is volt, a nővére hatására mégis a szórakoztatóipar mellett döntött. Miyuki már középiskolásként felvételekre járt, de Chiharut eleinte nem érdekelte a szakma, azonban, ahogy a nővére egyre népszerűbb lett, a fiatal fiút egyre többet faggatták erről a hivatásról az osztálytársai. Saját bevallása szerint középiskolásként sokat lógott Shibuyában és ugyan ilyen alkalmakkor néha megszólították tehetségkutató ügynökök, visszautasította őket azzal, hogy elkötelezett a klubjai felé. Főiskolásként aztán mégiscsak belevágott a színészkedésbe. Először azt hitte, elég lesz a színpad neki, azonban másodéves hallgatóként átgondolta a jövőbeli terveit. Még a seiyuuként való bemutatkozása előtt, 2010 és 2014 között tagja volt a **Dead Stock Unit** nevű színpadi társulatnak.

Sawashiro Chiharu

Színészként jelenleg az a legfőbb álma, hogy egyszer a nővérével állhasson egy színpadon, míg szerepügyileg egy sportos anime főszerepének örülne a legjobban. Leginkább egy baseballos animében játszana, hiszen nagy baseball rajongó. Olyannyira, hogy fiatalabb korában 60 mérkőzést is megnézett egy évben. Ehhez már közelebb került akkor, amikor az All Out!! című, a rögbit központba helyező seinen sportsorozatban szerepelt és **Ise Natsukinak** adta a hangját. A másodéves középiskolás fiú szegény családból származik és bátyja nevelte fel, miután árván maradtak. Bár korábban rossz társaságba keveredett, meglehetősen visszahúzódó és szerény maradt. A rögbi mentette meg végül a zülléstől. Bár a sport jó hatással volt rá, majdnem abba kellett hagynia a sportot, hiszen a hétköznapokba belefásult bátyja nem tudta volna finanszírozni. Végül legjobb barátja húzta ki a bajból, mikor kölcsönadta neki a szükséges összeget. Érdekességként elmondhatom, hogy Ebumit, a legjobb barátot, a

nagyszájú, modortalan, de a szíve mélyén kedves és figyelmes fiút **Murata Taishi** játszotta, aki a Tsukipro szériában Munakata Rent kelti életre. Az Ebumival szemben félénk, udvarias, kedves Ren a Chiharu által megszólaltatott Nanase Nozumu legközelebbi barátja.

Murata Taisival

Első szerepét egy játékban kapta 2014-ben. Az Arc System Work Tokyo Twilight Ghosthunters című RPG játékban debütált, mint **Shiga Masamune**. A karaktere egy okos támogatókarakter volt, aki rádión keresztül beszélt a főhőssel. Ezeket természetesen újabb szerepek követték.

Ezek közül a legismertebb egyelőre talán **Nanase Nozomu**, aki a Tsukino Talent Production SOARA nevű együttesének egyik tagja. Az együttest először Drama CD és különböző zenés lemezek, valamint videók mutatták be, majd később kulcsszerepet kaptak a Tsukino Paradise című játékban és a 2017-ben képernyőre került Tsukipro The Animation című animesorozatban is.

Nozomu egy életvidám, eleven fiú, a SOARA hangulatfelelőse, ám pont ez a jellemvonása okoz néha galibákat. Ezzel együtt keményen dolgozik az együttesért, divatos a megjelenése, a szobája viszont szörnyen rendetlen. Egy ideig leengedve hordta a haját, ám, hogy meg tudják különböztetni Sorától, akivel nagyon hasonlítanak, mostanában felcsatolja. Sora kiváló cinkostársa, gyorsan megtalálták egymással a közös hangot. Nagyon büszke a bátyjára, aki profi basszusgitáros és akárcsak az idősebb fiú, ő is ezt a szerepet tölti be a csapatban. Nozomu édesapja fiatalon meghalt, édesanyja és a bátyja nevelte fel, így nem meglepő, hogy ennyire ragaszkodik a testvéréhez. Egyfajta szerencsetalizmánként magával hordja azt a fekete gitárpengetőt, amit a bátyjától kapott, mikor az zenészként debütált.

Szintén idol karakter a Marginal#4 című műben UNICORN JR. nevű együttesének tagja, **Takimaru Alto**, illetve a Show by Rock második évadában **Arugon**. A Marginal#4 a Rejet nevű, főleg nőket célzó játékokat fejlesztő cég egyik műve, ami töretlen népszerűgének örvend. Az UNICORN JR. a főhős banda riválisa. Chiharu mellett **Aoi Shouta**, illetve **Someya Toshiyuki** alkotja.

A Caligula című mű különleges szerepet tölt be Chiharu karrierjében, hiszen ez volt az első főszerepe. Az alkotás játékként indult, amit 2018 tavaszán televíziós sorozat dolgozott fel. A történet szerint μ egy virtuális idol, aki teremt egy tökéletes világot, a Möbiust. Ide azokat a felhasználókat várja, akik kiábrándultak a valóságból. Azonban néhány lakó, a Hazajárók Klubjának tagjai felfedezik a turpisságot és megpróbálnak visszatérni a saját valóságukba, míg mások inkább maradnának a számukra tökéletes helyen. Chiharu **Shikishima Ritsut** alakítja. A fiú egy különösen intelligens, gyors észjárású fiatalember, aki szívesen olvas az emberi lélekről és pszichéről, így viszonylag hamar észreveszi, hogy valami nem stimmel, ezzel pedig az események sűrűjébe csöppen. A seiyuu ezzel a sorozattal kapcsolatban a Crunchyrollnak adott interjúban mesélt arról, hogy egészen más volt az anime és a játék felvétele. A játékban ugyan ő beszélt, de a játékos bújt a főhős bőrébe, míg az animében Ritsu saját karaktert kapott. Mivel a karaktere egy tájékozott zseni, a szövegkönyvben sűrűn találkozott olyan szakszavakkal és kifejezésekkel, amiknek utána kellett néznie az interneten vagy könyvekben a felvételek előtt.

Nozomu (SOARA)

Show by Rock

Játékokban ugyancsak állandó szereplő.

Ezek egyike a Coctail Prince című mobiltelefonos játék, amiben csinos férfialakot öltő, alkoholos italok kapják a főszerepet. Chiharu karaktere **Manhattan**, aki a legerősebb a királynők között, csodálatosan bánik a bár ügyfeleivel, képes megragadni a nők és a férfiak szívét egyaránt, mindig divatosan öltözködik és kiválóan lovagol. 2016-ban jelent meg a Noraneko to Koi no Renkinjutsu című, szintén mobiltelefonra írt romantikus játék. A történet szerint a főhősnő alkimista és néhány kóbor macskát ruház fel emberi alakkal. Ebben Chiharu **Ricónak** adta a hangját. Rico egy fura és betegségre hajlamos figura, aki nem igazán tud gondoskodni magáról. Népszerű darab Japánban a Yume Oukoku to Nemureru Hyakunin no Oujisama című játék, amiben **Dufler** szerepére kérték fel és felbukkant az Idea Factory 7'sCarlet című romantikus kaland visual noveljében.

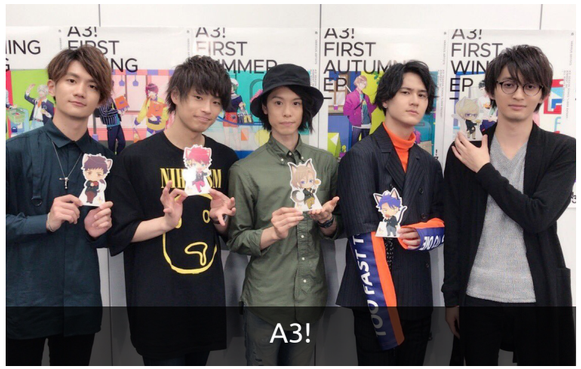
Akárcsak Toki-kun, ő is fontos szerepet kapott az A3! című, nagy sikerű játékban. **Settsu Banrit**, az Őszi Színtársulat vezetőjét kelti életre. A fiú eredetileg nem is akart a Mankai Company tagja lenni, csak azért vett részt a meghallgatáson, hogy bosszút álljon egy vereségért. Annak ellenére, hogy érdektelennek tűnt és hiányzott belőle a színészeket jellemző szenvedély, Izumi meglátta benne a lehetőséget és felvette a társulathoz. Ise Natsukihoz hasonlóan nem éppen makulátlan a múltja, sőt, igencsak magasan volt a diákbűnözők hierarchiáján, ám mindenben rendkívül tehetséges, így nem meglepő módon a színészetben is annak bizonyult.

Éppen ezért kezdetben elég nagyképű és leereszkedő volt, valamint hajlamos volt arra, hogy lenézze a gyengébb képességűeket. Fiatal korától kezdve állandóan kereste a kihívásokat, hiszen unatkozott amiatt, hogy kevés ember tudta felvenni a versenyt vele. Ez az unalom sodorta végül a rosszfiúk útjára is. Egyedül Juza, az Őszikék későbbi, másik tagja volt képes vereséget mérni rá és ez ösztönözte végül Banrit arra, hogy részt vegyen a színház meghallgatásán. Az Őszi Színtársulat vezetése változtatta meg. A csapat tagjai mellett találta meg élete hivatását és tanult meg lassan csapatjátékosként viselkedni. A legtöbb ember és dolog iránt közömbös, ezért ha összebarátkozik valakivel, nehezére esik kifejezni az érzéseit.

A seiyuu munkák mellett vezetett már rádiót, sőt egy élőszereplős minisorozatnak is részese volt, így kamatoztatva a színpadi színészet során szerzett tapasztalatait. A Boku no Koe ga Sekai o Sukutta Koto wa Kimi wa mou Shiranai avagy röviden Boku Koe című, télen megjelent vígjáték sorozatban kizárólag seiyuuk szerepeltek és több minisztoriból állt össze. Chiharu a Nobunaga, Sekai wo Shiru alcímű részben **Suzuki Tatsuhisa** oldalán volt látható. Szintén szerepelt az **Aoi Shouta** vezette Motefuku című varietéműsorban, illetve a Tsukipro Ch második évadában, ahol **Furukawa Makotóval** és **Murata Taishival** láthattuk.

Állandó résztvevője a Tsukipro kiadó koncertjeinek, így jelen volt a Tsukipro Live 2016-on Nakanóban, az ALP eventen,

Settsu Banri


A3!

Aoi Shoutával

Boku Koe

a Summer Carnivalon idén júniusban, illetve **Murata Taishival**, **Toki Shunichivel** és **Yamaya Yoshitakával** ők képviselik majd a kiadót július végén a Bilibili fesztiválon Sanghajban. Láthattuk a Jungel eventen, vezetett Animemashita részt Takahashi Hidenorival, valamint A3! adást az Őszi Színtársulatban játszó többi seiyuuvel, többször meghívták a Rejet festre, volt vendég az Animate Girl Festivalon és része volt a Hoshi No Ouji-sama című színpadi produkciónak többek **között Aoi Shouta, Toyonaga Toshiyuki, Umehara Yuichiro, Maeno Tomoaki** vagy **Masuda Toshiki** oldalán.

Seiyuuként megküzdött azért, ahol ma tart. Bár a nővérével nagyon szeretik egymást, sokat találkoznak, és szívesen szerveznek közös programokat, Miyuki határozottan elzárkózott attól,

SOARA

Hoshi no Ouji-sama

hogy beleszóljon Chiharu karrierjébe. Mint mondta, annak ellenére, hogy állandóan szemmel tartja az öccse útját színészként, nem szeretné, ha a jövőben bárki megkérdőjelezné Chiharu bármilyen eredményét, esetleg azzal gyanúsítaná, hogy a nővére befolyására kapott meg szerepet vagy ért el sikereket. Így tanítani sem igazán tanított neki semmit, mindenre magától jött rá a szakiskolában illetve a felvételek során. Az interjúk alapján nem teng túl benne az önbizalom.

Az új SOARA Drama CD-hez készült interjún tett említést arról, mikor a színészek keserédes emlékeiről kérdezték őket a ripoterek, hogy mivel nem annyira képzett, többet kell olvasson, utána nézzen ismeretlen írásjegyeknek és gyakoroljon, de még sokszor így sem érzi túl jónak. Volt, hogy elfelejtette a szöveget és még kórházba is került. Sok embert tart inspirálónak, főleg akik azonos célokkal rendelkeznek, mint ő. Seiyuuk közül a nővérén kívül csodálja például Saito Chiwát vagy Miyano Mamorut, de például felnéz Toki Shunichire is a remek énekesi készségei miatt. A jövőben szeretne minél többet tanulni és idővel visszaadni azt a rengeteg jót, amit kapott az évek során. Szintén a Crunchyroll interjúban árulta el, hogy három kedvenc animéjének a YuYu Hakushót, a Slam Dunkot és a Dragon Ballt tartja.

Egészen másfajta hozzáállást tanúsít Uchida Maaya, ha a kisöccséről, **Yuumáról** van szó. Mindenben támogatja, segít. A két testvért rengeteget látni közös műsorokban, eventeken, eljárnak egymás koncertjeire, és bármikor szívesen cukiskodnak együtt. Maaya nagyon szeret vele videojátékot játszani, ezért gyakran meghívja, még akkor is, ha általában ő kap ki az öccsétől. Ugyanakkor Yuuma saját jogon is tehetséges, elismert színész, aki nővéréhez hasonlóan Seiyuu Awards díjat nyert. 2018-ban a legjobb férfi felfedezettként díjazták Nishiyama Koutarouval és Yashiro Takuval.

Yuuma 2013. április 1-jén csatlakozott az I'm Enterprise nevű tehetségkutató ügynökséghez, ami a nővérét is leszerződtette korábban. 2013 és 2014 között számtalan animében feltűnt, de csak háttérkarakterként. Így figyelmesek kiszúrhatják a Love Lab című vígjátékban, a Kyoukai no Kanatában vagy a Mahoukában és a Jojóban. A tényleges karrierje 2014 elején az Idolm@ster Side M-mel kezdődött, mikor a széria vezető együttesének, a Dramatic Starsnak lett a tagja. A játékokban, majd később az anime feldolgozásban **Sakuraba Kaorunak**, a korábbi orvosnak adja a hangját. Ugyanebben a bandában játszik **Nakamura Shuugo**, aki **Tendou Terut**, a korábbi ügyvédet kelti életre és **Yashiro Taku**, aki a volt repülőgép-pilóta, **Kashiwagi Tsubasa** bőrébe bújik. Kaoru kivételesen okos, meglehetősen egykedvű, alapvetően nyugodt, maximalista ember, bár néha képes kissé leereszkedően viselkedni, és nagyon nem kedveli a Tendou Teru féle harsány, lelkes és butuskának gondolt személyeket. Nehezen nyílik meg mások felé és még nehezebben mutatja ki az elismerését. Általában úgy adja tudtára az illetőnek a szimpátiáját, hogy orvosi tanácsokkal látja el. A fiú szeretett nővére miatt lett idol. Mikor a lány gyógyíthatatlan betegséggel kórházba került, sokat énekelt neki a betegágya mellett, ami mindig képes volt jobb kedvre deríteni a testvérét. Azonban nem ezért választotta ezt a pályát, hanem azért, hogy pénzre tegyen szert és orvosként megtalálhassa a nővérét megölő kór ellenszerét, hogy másoknak ne kelljen ilyen szenvedésen átesniük.

Uchida Maaya és Uchida Yuuma

Dramatic Stars

Az első animebeli főszerepét a 2014-es őszi szezonban kapta meg. A Gundam Build Fighters Try-ban **Kousaka Yuuma** szólalt meg az ő hangján. Ezt további szerepek követték, így feltűnt a Classroom☆Crisisben, mint **Kiryuu Nagisa**, a Gakusen Toshi Asteriskben, mint **Yabuki Eishirou**, a Macross Deltában, mint **Hayate Immelmann**, a Qualidea Code-ban, mint **Chigusa Kasumi** vagy a Yowamushi Pedal című shounen sport sorozat harmadik évadában, mint **Shinkai Yuuto**.

Fontos szerep jutott neki a nagy sikerű ReLIFE című romantikus seinen animében, ahol **Ogoui Kazuomit** személyesíti meg. A történet az újrakezdéssel foglalkozik, hiszen főszereplőnk, Kaizaki Arata egy munkahelyi traumát követően a társadalom peremére szorult.

Kaoru (Dramatic Stars)

Mivel rövid idő alatt elbocsátották, nem talál másik munkahelyet, így otthonülővé válik. Hogy segítsen neki, egy Yoake Ryou nevű kutató helyet kínál számára egy kísérleti programban, ami lehetővé teszi, hogy újra 17 éves legyen. Egy év alatt kell újra megtalálnia az élete értelmét, miközben barátságokat köt és még a szerelem is rátalál. A harmadéves Kazoumi Arata osztálytársa lesz az Aoba Középiskolában, majd barátokká válnak. A fiú osztályelső, okos, kiváló tanuló, de rém gyenge sportoló és egyáltalán fel sem tűnik neki, hogy osztálytársnője és gyerekkori barátja Kariu Reina fülig szerelmes belé.

Szintén jelentős mérföldkő karrierjében a Sanrio Danshi című projekt, ami 2016 januárjában indult, és abból a célból jött létre, hogy a Sanrio cég termékeit reklámozzák. A mű központi karaktere, Hasegawa Kouta nagy rajongója volt a Sanrio cég sárga Pom Pom Purin kutyájának, amit a nagymamájától kapott ajándékba, azonban kiskamasz korában a kortársai csúfolódása miatt hátat fordított a szeretett játéknak. Középiskolában merő véletlenségből találkozik egy Mizuno Yuu névre hallgató diákkal, aki a My Melody nevű nyuszit szereti, és ebből nem is csinál problémát. Azt mondja Koutának, hogy nincs semmi szégyellnivaló ebben. Így ők ketten, kiegészülve három másik barátjukkal, közösen élik meg az aranyos plüssök iránti rajongást. Yuuma a diáktanács elnökét és a Cinnamoroll rajongó **Minamoto Seiichirót** alakította. A projekt több mangafeldolgozást és já-

ReLife cast

tékot ért meg, valamint 2018 elején egy anime-adaptációt is.

Nem Kaoru az egyetlen idolkaraktere. Többek között őt kérték fel a Starmyu című zenés sorozatban **Sawatari Eigo** szerepére, az Uta no Prince-sama című romantikus anime Maji Love Legend Star alcímű negyedik évadában **Outori Eiji** szerepére, és a King of Prism című sorozatban **Suzuno Yuu** szerepére. Játékok közül meg kell említenem, mint idolos szériát a Band Yarouze!-t, amiben **Kurusu Makotónak** kölcsönzi a hangját és a már korábban bemutatott I-chut (*AniMagazin 42. szám*), amiben a Lancelot együttesben énekel, mint **Akabane Futami**.

Szerencsére az év hátralevő részében sem maradt munka nélkül. Nyáron érkezik Yoshida Akimi dark shoujo mangájának, a Banana Fishnek az adaptációja, amiben a főhős, **Ash Lynx** neve köthető hozzá. A Takamatsu Shinji rendezte Grand Blue című nyári vígjátékban ugyancsak a főhőst, **Kitahara Iorit** játssza el, míg az ősszel érkező Dakaretai Otoko 1-i ni Odosarete Imasu. című BL sorozatban **Narumiya Ryou** szerepe lett az övé.

És ha már játékok, akkor a SideM, az I-chu és a Brand Yoarouze! mellett ott van a Yume Oukoku to Nemureru Hyakunin no Oujisama című játék, aminek most fut az animés feldolgozása, és amiben **Gerald** herceget játszotta, a Tenka Touitsu Koi no Ran: Tsuki no Shou című romantikus játék, amiben **Date Shigezanet** keltette éltre, a **DREAM!ing, amiben Shishimaru Takaomit szólaltatta meg** vagy a Dash! című fantasy mű, amiben Iriaként, az életre kelt gyémántként szerepelt. Még idén nyáron érkezik a Palette Parade, amiben egy rendkívül tipikus képtár ügyvezető igazgatójának életét ismerhetjük meg. Ezen a helyen nem annyira tipikus művészek dolgoznak főnökasszonyukkal azért, hogy a képtár ismét fellendüljön. A történet főhősét **Vincent van Gogh**-t, aki mindenkit boldoggá akar tenni a műveivel, kelti életre Yuuma.

Sawashiro Chiharuval ellentétben, aki eddig nem vállalt BL szerepet, ő gyakorlott a műfajban, ráadásul rögtön két nehéz szereppel nyitott.

Sanrio Danshi

2016 októberében jelent meg Ogawa Chise lélektani drámája, a Caste Heaven, amiben **Ono Yuuki** párjaként szerepelt. A manga egy olyan iskoláról szól, ahol kegyetlen szabályok, szinte farkastörvények mentén élik az életüket a diákok. Féltékenység, irigység, vágy hálózza be az életüket. Az iskola királya Azusa, aki hosszú ideig ült a trónon egy nap a hierarchia legaljára csúszik, és onnantól nem lesz több, mint egy bábu, amit mindenki kénye-kedve szerint használ. Rögtön ezt követte Harada Color Recipe című műve novemberben, **Okitsu Kazuyuki** mellett. A történet szerint Shoukichi stylist, ám nem túl népszerű, hiszen barátságtalan a természete és túl komolyan vesz mindent. Fukusuke, a frivol és szarkasztikus természetű férfi egy, a szakma csúcsán álló szakember, aki Shoukichi szalonjában kezd dolgozni. Aztán egy alkalommal, mikor úgy alakul, hogy Fukusuke a főnökénél kénytelen tölteni az éjszakát, Shoukichinek fura élményben lesz része, ami nem túl kedvező irányba mozdítja a kapcsolatukat. Aki ismeri Haradát, tudja, hogy a legtöbb műve nehéz, súlyos erkölcsi kérdéseket tesz fel, illetve a határokat feszegeti. Nincs ez másképp ezzel a mangával sem. Szerencsére az erős kezdés nem tántorította el hősünket a BL-től teljesen és azóta is fel-felbukkan különböző lemezeken. **Maeno Tomoaki** oldalán tűnt fel a Capricious Jaguar című lemezen, **Shimazaki Nobunaga** mellett a Natsume-kun wa nan demo shitteruban vagy Furukawa Makotóval a Kazoku ni Narouyóban. Az én személyes kedvencem tőle a Jackass!! című Scarlet Beriko feldolgozás. A bájos romantikus vígjáték főszereplője, a középiskolás Hara Keisuke átlagos fiú. Suliba jár a barátaival, részt vesz az órákon és az iskolai tevékenységekben, otthon segít a házimunkában. Egy nap azonban felfordul az élete,

Ono Yuukival

tlenül a nővére harisnyáját veszi fel, amit csak a testnevelésórára való átöltözéskor vesz észre. Hogy ne kerüljön kellemetlen helyzetbe, legjobb barátja, az igencsak jóképű Masa kimenti azzal, hogy nem érzi jól magát. A gyengélkedőn aztán fura vágyak támadnak benne, miután meglátja Keisukét harisnyában. A lemezen **Nakajima Yoshikivel** volt párban, mellékszerepben pedig olyan seiyuuket hallhattunk, mint **Kawanishi Kengo**, **Shingaki Tarusuke, Eguchi Takuya** vagy **Nishiyama Koutarou**.

Az önálló zenei karrierje 2017. május 30-án kezdődött, mikor kiadta a New World című kislemezét.

Akárcsak Chiharu, ő is gyakran vesz részt koncerteken, közönségtalálkozókon egyéb műsorokban. A kezdetek óta ott van minden SideM koncerten, és gyakran hallhatjuk a 315Night című rádiós műsorban is. A Macross Deltához tartozó rádióműsort szintén ő vezette. A BELOVED MEMORIES című rádióműsort Tamaru Atsushival közösen vezeti. A többi seiyuuvel ott volt a Quiz no Prince-sama -Maji All Stars- című műsorban, ő is szerepelt az Ai★Chuu Summer Fanmeeting nevű rendezvényen, **Matsuoka Yoshitsugu** műsorvezető társa volt Gangan GA Channelben, és **Okitsu Kazuyukival** közösen főzött a Tokimeki Recipeben. A Real Takara Sagashi című kincskereső kalandműsorban **Yamama Yoshitakával** játszottak közösen, olyan seiyuuk ellen, mint **Hanae Natsuki** és **Yashiro Taku, Uemura Yuuto** és **Ohsaka Ryota, Akabane Kenji** és **Satou Takuya**, valamint **Nogami Sho** és **Hamano Daiki**.

Ai★Chuu Summer Fanmeeting

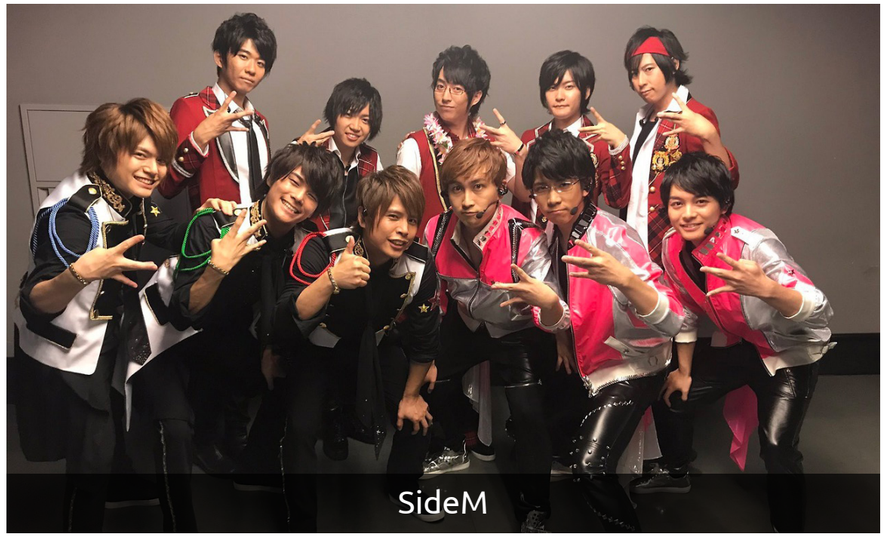
Real Takara Sagashi

Yuuma hobbijai közé tartozik a zene, a sétálás, az erdei kirándulás és a hegymászás, tehetséges zeneszerző, zongorista és jó az imitálásban. Az egyik kedvenc karaoke dala a Sakura Taisen Tsubasa, amit Tanaka Kouhei verziójában szeret énekelni.

A legjobb barátainak egyike **Ishikawa Kaito**. Sokat lógnak együtt a szabadnapjaikon, és Kaito már bemutatta a fiút a családjának is. Mikor erre sor került,

Yuuma Kaitóval közösen a gyerekkori ágyában volt kénytelen aludni, mert nem volt vendégfutonjuk, de azt sem akarták, hogy földön töltse az éjszakát. A DraStars tagokkal is remek kapcsolatot ápol. Az Idolm@ster SideM anime első részével kapcsolatban mesélték el utólag, hogy a személyzetnek rá kellett szólnia Yuumára és Shuugóra, hogy hagyják már abba a flörtölést, mert a karaktereik elvileg még nincsenek jóban, de ez egyáltalán nem érződik rajtuk, hála a két úr túl jó kapcsolatának. Yashiro Taku egy interjúban beszélt kicsit a DraStarsról. Ebben elmondta, hogy Shuugo és Teru elképesztően hasonlítanak, hiszen mindketten kimondják, amit gondolnak, és megteszik, amit elhatároznak. Shuugo eredetileg Okinawáról származik, de nagyon barátságos ember, ezért nagyrészt neki köszönhető, hogy az évek alatt ilyen közvetlen viszony alakult ki a tagok között. Yuuma és Taku kicsit félénkek voltak a kezdet kezdetén, azonban Shuugónak hála fel tudtak oldódni. Az is Shuugo érdeme, hogy ma már a keresztnevükön szólítják egymást, hiszen ő ajánlotta fel, hogy szólítsák a keresztnevén, mert ő is ilyen közvetlenül fog szólni a többiekhez. Azt is hozzátetette, hogy Yuuma ugyan egy vicces ember, míg Kaoru meglehetősen hűvös, de abban hasonlítanak, hogy mindketten egyenesek és jól mérik fel a környezetüket.

És, hogy ne csak a nővérük kösse össze ezen cikkem sztárjait, meg kell említenem még egy közös személyt a két fiatalember életében. Nem csak Yuuma tapasztalhatta meg **Nakamura Shuugo** közvetlenségét, hanem Chiharu is, hiszen ő is közeli barátja az okinawai tehetségnek.



SideM

Nakamura Shuugoval (és Kou-channal)

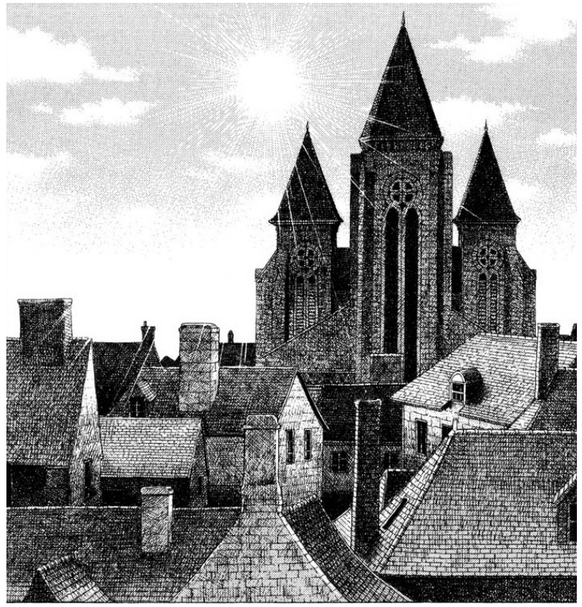
Claymore

A szörnyek szigete

Írta: A.Kristóf

Bevezető

Pár szót a címről: minden bizonnyal a skót kardról (Claymore) kapta, ami ugyanezt a nevet viseli. Emellett a mangában ugyan nem a pontos mása jelenik meg, de nagy mértékben hasonlít rá. Az eredeti skót kard egy hosszú (akár 140 cm hosszú) és nehéz fegyver (2 kg fölött), melynek markolatánál egy keresztvas védi a kardforgató kezét egy esetleges csapástól. Ettől annyiban tér el a történetben megjelenő kard, hogy látszatra még ennél is hosszabb, és valószínűleg nehezebb is, valamint úgy tűnik, hogy szélesebb a pengéje, mint a skót verziónak.



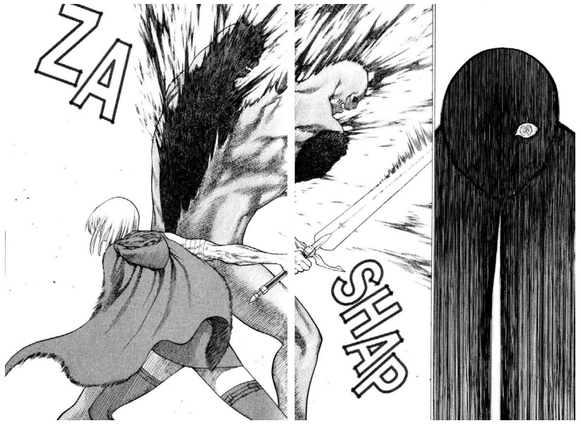
Miért szörnyek szigete? A történet egy szigeten zajlik, ahol különös szörnyek rejtőzködnek az átlagos emberek között. Ezek a szörnyek emberi alakot öltenek ugyan, de erejük meghaladja egy átlagos emberét, ezenkívül pedig emberi hússal táplálkoznak. Az átlagos embereknek nincs sok esélyük ellenük, éppen ezért egy a szörnyek ellen szakosodott szervezet jött létre. A szervezet ügynökei pedig a már említett kardokkal harcolnak ellenük.

A történet világáról

Mint azt már írtam, a történet egy szigeten játszódik, ezt nem is boncolgatnám tovább, helyette inkább a szervezet harcosairól és a szörnyekről írnék pár sort, természetesen a spoilert kerülve, csakis nagy általánosságban. A szörnyeket, akik a szigeten rejtőzködnek Yomáknak nevezik. Pontos eredetükről majd csak a történet végén kapunk információt, az biztos, hogy emberfeletti erővel rendelkeznek és kizárólag emberi húson élnek. Emellett egy úgynevezett yokit bocsátanak ki magukból, ami egy afféle belső energia, amit a szervezet harcosai éreznek, így tudják őket megkeresni.

A szervezet harcosai mind nők, akiknek a testébe yoma húst ültettek, ezáltal ők is emberfeletti erőre/képességekre tettek szert, valamint képesek lettek érzékelni a yomákat. Később kiderül, hogy a szervezet próbált férfi harcosokat is létrehozni, de a kísérlet kudarcba fulladt, mivel a férfiak teste nem fogadta be a yoma húst, pontosabban a beültetés után gyakran a férfiak „megvadultak”. A „megvadulás” arra utal, hogy amikor a yoma hús átveszi az uralmat hordozója teste fölött, akkor a hordozó is szörnyeteggé válik, elveszíti a józan eszét és elkezd emberekre vadászni. Így tehát az ár, amit a szervezet harcosai fizetnek az erejükért, nem csekély, nem pusztán módosítják a testüket, harc közben figyelniük kell rá, hogy ne támaszkodjanak túlzottan a yoma húsra, mert fennáll a veszélye, hogy eluralkodik rajtuk. A harcosokat emellett erő szerint számmal látják el, minél kisebb a szám, annál erősebb a harcos.

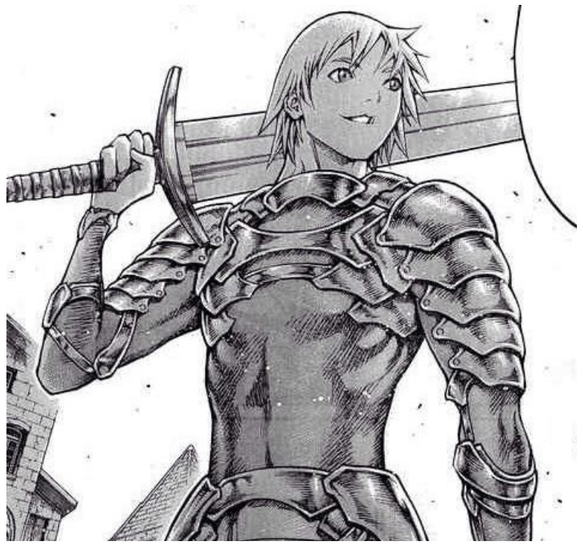
A yomák sem mind ugyanolyan erősek, az egyszerű ember alakú yomáktól egészen az úgynevezett mélységiekig/nagyétvágyúakig változik az erejük szintje.



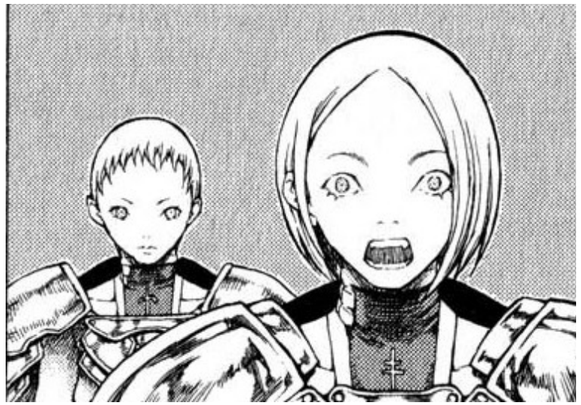
Fontosabb szereplők

Clare: történetünk főszereplője, még kislányként jelenik meg a történetben, tehát már gyakorlatilag gyerekkora óta a történet központi helyén található. Természetesen a történet hamar beindul és már az első fejezetekben is kirajzolódik a dark fantasy. Ha valaki azt gondolta, hogy szép gyerekkora volt, annak rossz hírem van: brutális volt. Éppen ezért nem csoda, hogy Clare fő életcélja a bosszú. Ezenkívül Clare egy jószívű és törődő személy, viszont gyakran keményfejű és túlzottan magabiztos is. A történet elején magányos farkasként viselkedik, de szépen lassan társakra és barátokra tesz majd szert, így valamelyest a személyisége is változik a történet során.

Raki: egy teljesen átlagos fiú, aki Clare-hez hasonlóan árva maradt gyerekkorában. Clare veszi magához és egy ideig együtt maradnak, ameddig Raki úgy nem dönt, hogy kezébe veszi a sorsát és elindul, hogy kardforgatást tanuljon. Személyiségét tekintve egy jó kedélyű, vidám és beszédes személy.



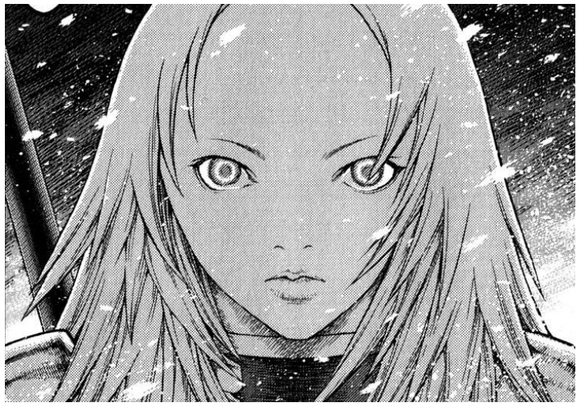
Helen és Deneve: két harcos (a mangában gyakran a kardjuk alapján a szervezet harcosait Claymore-oknak nevezik), akikkel később találkozik Clare. Nagyon jó barátok, habár a személyiségük eléggé eltérő. Helen harsány, bőbeszédű személy, míg Deneve szűkszavú, de határozott. Mindketten különleges képességekkel rendelkeznek, és náluk is jelentős személyiségfejlődés figyelhető meg a történet során.

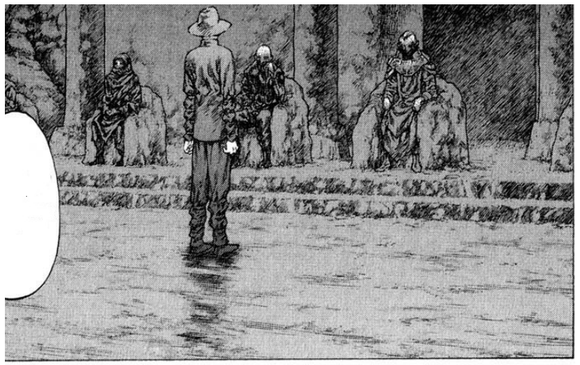


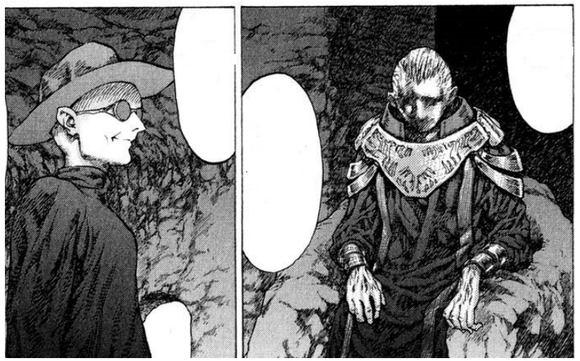
Miria: egy tipikus vezéregyéniség, legfőbb célja, hogy felfedezze a szervezet céljait. Rengeteg információt gyűjt a küldetései során, amelyek alapján próbál rájönni, hogy a szervezet milyen húrokat mozgat a háttérben. Emellett mindig figyel a beosztottjaira, és gondoskodik a társai épségéről.

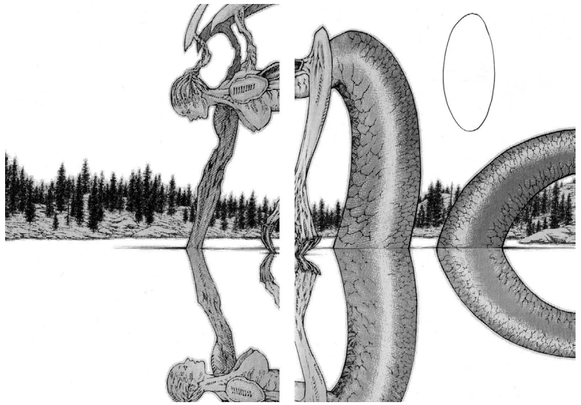
Teresa: ő az a claymore, akivel Clare találkozik gyerekkorában. A mangában többször is őt tartják minden idők legerősebb egyesének.

A szervezet: egy titokzatos közösség, akik a claymore-ok előállításáért, képzéséért és irányításáért felelnek. A sziget közepén található a bázisuk és mindig maguk körül tartják a legerősebb harcosaikat. (A szigetet 47 zónára osztották fel, az 1-es zónában van a főhadiszállásuk, ahol az aktuális 1-es harcos is található, minden harcos a rangjának/erejének megfelelő zónában található). Azontúl, hogy pénzért yomákat vadásznak,









kiterjedt információhálózatot tartanak fent, és minden szükséges jelet magukon viselnek, hogy feltételezhessük, a látszatnál jóval több dologgal foglalkoznak.

Mélységbeliek/nagyétkűek: ahogy a történet halad előre, kiderül, hogy a nagyerejű yomák nem veszítik el teljesen a tudatukat, hanem intelligens lényekként élnek tovább. Ez komoly bonyodalmat okoz, ugyanis mivel a szervezet vadászik rájuk, ezért ők is kénytelenek élet-halál harcot vívni a szervezettel és annak harcosaival.

Saját vélemény

A manga története nagyon jól van megírva. Lépésről lépésre haladva kapunk egyre világosabb képet arról az összetett és komplikált világról, amit a sziget képez.

A történet során Clare és társai felfednek minden titkot és minden rejtély megoldásra kerül, tehát nem maradnak nyitott ajtók hátra. A történetet teljes mértékben átjárja a dark fantasy és a gore, de ez nagyon jól összeillik azzal a környezettel és világgal, amiben játszódik. A cselekmény eseménydús, valamint a sok vérontás mögött egy komplex történet is lapul. A történetben rengeteg a mellékszereplő, nem csupán a szervezet 47 harcosának nagy részét és képességeit ismerhetjük meg, hanem feltűnnek olyan szereplők is, amelyek az előző generációkból származnak. Megszökött claymore-ok és olyan mélységbeliek, akiknek az ereje akkora, hogy jelenleg a szervezet „futni" hagyja őket.

Mindent összegezve a manga nagyszerűen ötvözi a dark fantasy-t egy csavaros és komplex történettel.

Rajzolási stílus

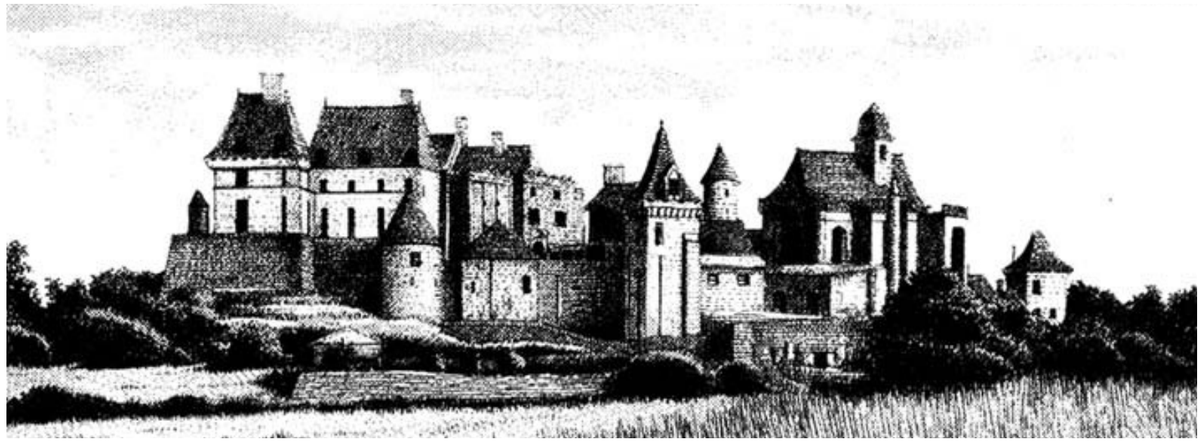
A manga aprólékos és részletekbe menő rajzolási stílussal rendelkezik, ha ezt figyelembe vesszük, akkor érthető is, miért tartott 13 évig, míg publikálták az összes fejezetet. A rajzstílusra nem lehet panasza senkinek, szemnek tetsző és nagyon valósághű, mind a karakterek megjelenítése, mind pedig a háttér. A teljes történet során figyeltek minden apró részletre és sehol sem használtak sablonos megjelenítést.

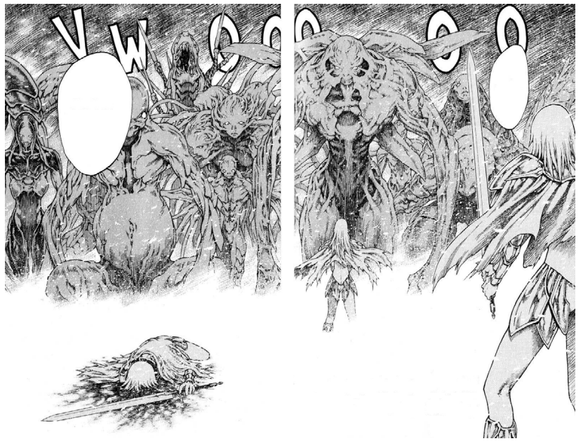
Kinek ajánlom?

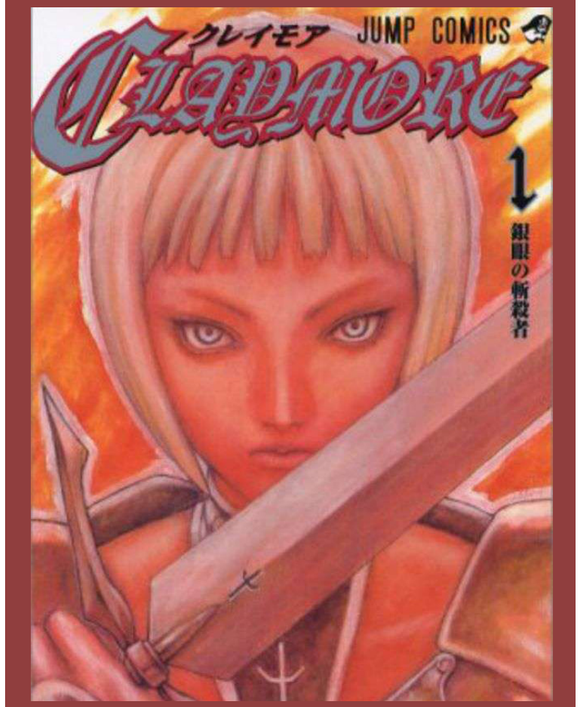
Mivel egy vérbeli dark fantasy történetről van szó, ezért elsősorban a műfaj/gore rajongóinak ajánlanám a mangát; ha valaki nem kedveli a véres jeleneteket és/vagy brutális fordulatokat (durva halálok), azoknak inkább ez egy olyan manga, amit kihagyhatnak. Ha a gore és dark fantasy nem gond, akkor ajánlom még azoknak is, akik kedvelik a csavaros, jól megírt történeteket. Garantálom, hogy minden egyes kötetben új és új információkkal leszünk gazdagabbak arra vonatkozóan, hogy mi is történik a háttérben. Végezetül pedig azok, akik az akciódús és kreatív történeteket kedvelik sem fognak csalódni, a mangában rengeteg a harc, tehát a shounen kategóriában is gond nélkül megállja a helyét.

A manga utóélete

2007-ben egy 26 részes anime adaptációt kapott. Mivel az anime hamarabb véget ért, nem tartalmazza a teljes történetet. Mind a manga, mind pedig az anime elérhető teljes magyar fordításban az Uraharashop oldalán, tehát a nyelv se akadály, ha valakinek megtetszett a történet.







Író és rajzoló: Yagi Norihino

Műfaj: akció, dráma, dark fantasy, shounen, 18+

Publikálás éve: 2001. 05.06.-tól 2014.10.04 ig

Hossz: 27 kötet / 155 fejezet

Források:
AnimeAddicts
Claymore wikia

Tyr legendája

Kalandozás a videojátékok földjén

Írta: A.Kristóf

Bevezetés

Először a cím megmagyarázásával kezdeném, azért adtam ezt az alcímet a cikknek, mert az egész manhwa egy videojátékra emlékeztet. Ezt elsősorban a történetre és a szereplők képességeire értem. A történet egy klasszikus videojáték történetéhez hasonlít, az öcsike megkapja a pár éve eltűnt bátyja naplóját és úgy dönt, hogy az ott feljegyzett helyek és események alapján megkeresi az eltűnt testvérét. Útközben olyan személyekkel találkozik, akik különböző okoknál fogva csatlakoznak hozzá. Az út rengeteg kalandot és kihívást tartogat, melyek egyre veszélyesebbek lesznek, ameddig végül elérünk az utolsó, legnehezebb és legjelentősebb kalandig.

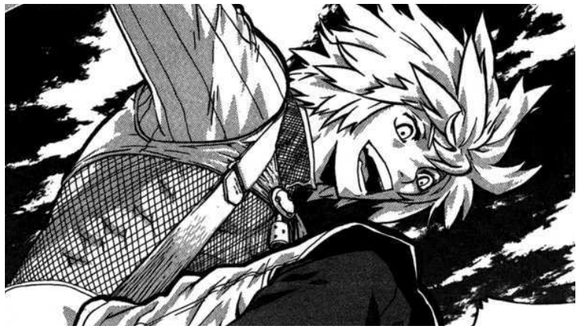
A karakterek úgyszintén a videojátékok világára hajaznak, a különböző emberek klánokba/céhekbe tömörülnek, a személyeket is különböző osztályokba sorolják (harcosok, sámánok stb.), valamint a szereplők olyan képességekkel rendelkeznek, amelyekkel többnyire szintén a videojátékok világában lehet találkozni (kard robbanás, lángoló ököl, tornádó szél csapás stb.). A történetünk főhősei zsoldosokként dolgoznak, tehát megbízásra végeznek el többnyire vadász vagy védelmi feladatokat, ez is a klasszikus MMORPG-ben működő küldetés rendszerre hasonlít.

Feljebb említettem, hogy egy manhwáról van szó és nem egy mangáról, ez azonban nem kell, hogy elbátortalanítson senkit, ugyanis az egyetlen különbség ismét mindössze annyi, hogy nem jobbról balra kell olvasni az oldalakat, hanem a mi írásmódunknak megfelelően balról jobbra haladva.

Eddig a történet talán egy átlagos videojáték történetének tűnhet, de hadd magyarázzam el, hogy miért érdemes mégis elolvasni:

Fontosabb szereplők

Tyr: a történetünk főszereplője, egy fiatal, tapasztalatlan, de energiával teli személy. A történet gyakorlatilag az ő utazását mondja el, azt a kalandot, ami során a testvérét keresi. Személyiségét tekintve egy forrófejű, energetikus, jószívű



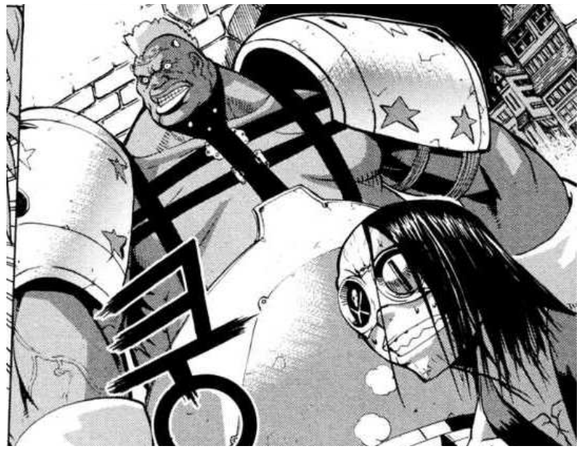
és kedves személy. Ezek mellett gyakran ostoba döntéseket hoz, valamint az éles meglátások és észrevételek se erősítik a fegyverkészletét. Gyakorlatilag egy naiv fiatal, aki komoly elhatározással és erős akarattal rendelkezik. Tyr a harcosok csoportjába tartozik és hosszú kardokkal küzd.

Loki: indirekt módon ő is a történet főszereplője, ugyanis annak ellenére, hogy személyesen csak a történet végén jelenik meg, a naplója által az egész történetben hivatkozásokat láthatunk rá. Akár csak Tyr, ő is egy jószívű és jót akaró személy.

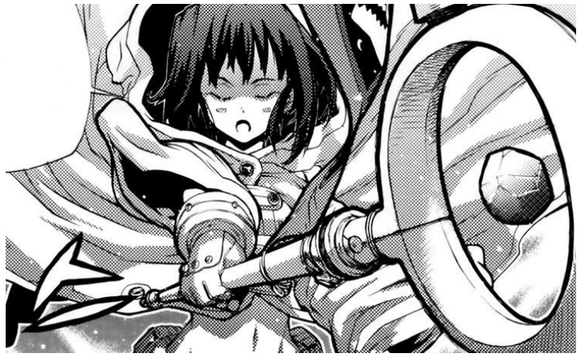
A történet végén már egy sokkal tapasztaltabb és világot látottabb személy, köszönhetően az utazásának, amiről a naplója tanúskodik. Loki a mágusok csoportjába tartozik, képessége az állatok megszelidítése/állat kommunikáció.

Banter: már a történet elején feltűnik és az események láncolatta révén közös csapatba verődik Tyrrel. Ő már egy idősebb személy (valahol a 20-as, 30-as éveiben járhat), aki már jelentős tapasztalattal rendelkezik a zsoldosok világáról és arról a világról, amibe Tyr csöppent. Személyiségét tekintve őszinte és megbízható, hajlandó kiállni a társaiért és minden tőle telhetőt megtesz, hogy hű legyen az elveihez. Banter a harcosok csoportjába tartozik, fegyverként buzogányt használ.

Jin: Banter barátja, egyszerre is jelennek meg a történetben, így ugyanazon események lácolata révén kerül Tyr oldalára, mint Banter. Személyiségét tekintve ugyanaz mondható el róla, mint Banterről. Fő oka arra, hogy a csapatban maradjon az, hogy segíteni akar Banternek a céljai elérésében. Nagyjából Banterrel egyidős. Jin is a harcosok csoportjába tartozik, fegyvere: karom/karmok.



Isabel: egy fiatal lány, akivel Tyr és csapata egy megbízás során találkoznak. Isabel ízig-vérig állatvédő, ami sok borsot tör Tyr csapatának az orra alá, mivel a küldetésük, hogy megvédjenek egy állatkereskedést. Személyiségét tekintve elszánt állatvédő, emellett kissé öntelt és arrogáns, de jószívű és segítőkész. Isabel egy harci sámán (battle mage).

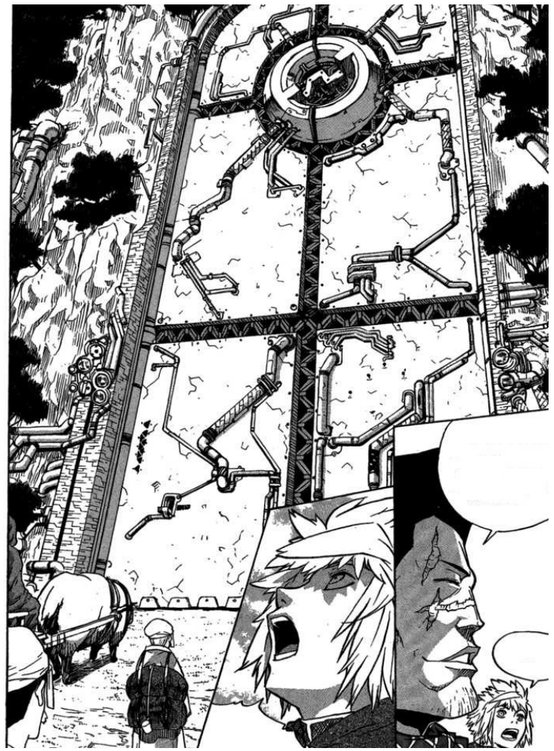


Fekete kör (Black circle): egy szervezet, amely a történet fő gonosztevőjeként jelenik meg. Több erős taggal is rendelkezik, többnyire fekete mágiát használnak és alapvető céljuk az emberiség káoszba taszítása egy új „sötét korszak” előidézése.

GOA: az előbb említett szervezet ellentéte, egy olyan szövetség, amely a múltbéli ereklyék védelmére és a veszélyek elhárítására tette fel az életét. Egy kiterjedt szervezet, mely az emberek védelmére jött létre. Számtalan tagjuk van az egyszerű közkatonáktól a jelentős harci erővel bíró különleges ügynökökig.

Fehér Hold törzs (White Moon clan): egy céh, melynek csak harcos tagjai vannak, arra tették fel az életüket, hogy legyőzik és megakadályozzák a Fekete kört és céljait. A GOA-val ellentétben kifejezetten a Fekete kör és a fekete mágia ellen harcolnak.

Zsoldos szövetség: egy közvetítő szervezet, amely zsoldosokat regisztrál, valamint a különböző küldetéseket adja ki a tagjainak.



„A történet hétköznapinak tűnhet, de a megszokott keretet rendkívül kreatív és ötletes karakterek és megoldások töltik ki.”

Személyes vélemény

A történet hétköznapinak tűnhet, de a megszokott keretet rendkívül kreatív és ötletes karakterek és megoldások töltik ki. Rengeteg olyan mellékszereplő van, akik egyedi motívumokkal és háttértörténettel rendelkeznek. A történet összeszedett és jól meg van tervezve, nincsenek nyitva hagyott kapuk vagy kérdőjelek. Egyedül a történet vége lett egy kicsit elhamarkodva. Túl gyorsnak éreztem, hogy a történetet gyakorlatilag három fejezetben lezárták, azt még lehetett volna egy kicsit boncolgatni a végén.

Rajzolási stílus

A rajzolási stílus teljes mértékben a mangához húz és nem a klasszikus manhwához. A rajzolás során a különböző karakterek részletesen lettek ábrázolva, ez igaz még a mellékszereplőkre is; elmondható, hogy bárki, aki mond egy mondatot, az részletesen meg lett rajzolva. Emellett az épületek és a környezet is részletes figyelmet kapott. Összegezve tehát egy a szemnek tetszetős, kellemes rajzolási stílussal rendelkezik a mű.

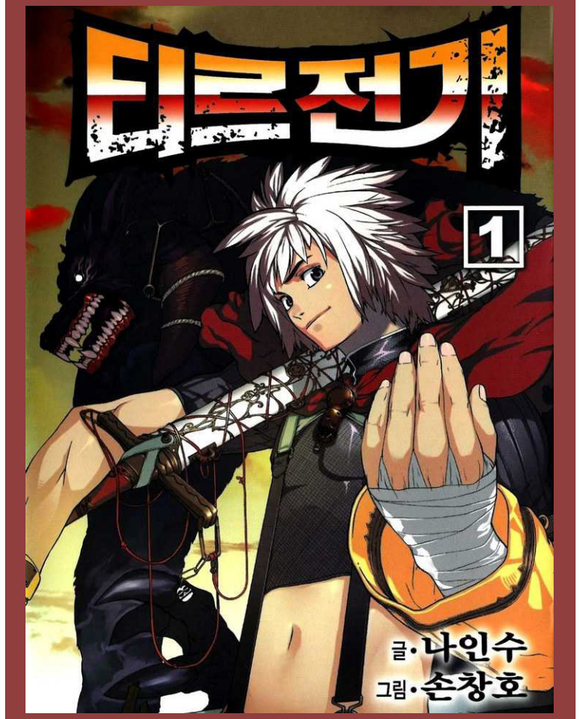
Kinek ajánlom

Nos elsősorban azoknak ajánlom, akik jártasak a videojátékok világában, és kedvelik az ott látott történetvezetést (megbízások által halad előre a történet), valamint a videojátékokra jellemző

harci stílust. Emellett az akció és shounen kedvelői sem fognak csalódni, a történetben nincsenek fillerek és minden megbízás akcióval teli, tehát az olvasó nem fog unatkozni. Mindezeken túl az alkotóknak sikerült jelentős mennyiségű humort is belecsempészniük a történetbe, leszámítva az utolsó megbízást, minden egyes küldetésben számtalan humoros jelenet fordul elő. A humor általában a helyzetből adódik és a karakterek viselkedésén csattan le.

A történet utóéletéről

Sajnálatos módon azt kellett tapasztalnom, hogy a mű alig ismert a különböző rajongói oldalakon. Ezenkívül sem anime, sem bármilyen más adaptációra utaló nyomot sem találtam. Így azt kell, hogy mondjam, minden bizonnyal nem lesz semmilyen folytatása a történetnek. Többek között ez is volt a fő oka annak, hogy ezt a népszerűsítő cikket megírtam, mivel úgy gondolom, hogy a történet sokkal izgalmasabb és eseménydúsabb annál, mintsem hogy szó nélkül elmenjen mellette valaki.



Író: Ra In-soo
Rajzoló: Son Chang-so
Műfaj:
akció, kaland, fantázia, shounen, komédia
Publikálás éve:
2010. 09. 13-tól 2012. 08. 18-ig
Hossz: 66 fejezet

Források:
Legend of Tyr wikia

Fürdőruhás Belldandy

Aa! Megami-sama

Írta: Szimun

Hogy mennyire elharapódzott a retróláz, azt csak pár hete értettem meg.

Egy gyűjtő a Kotobukiya által 2007-ben gyártott, használt Belldandy figurát adott el, amire rögtön ráugrottunk öten. Ez még magában nem is lenne meglepő, mert népszerű karakter. Van egy fürdőruhás Belldandym, de mindig a kotós tetszett a legjobban az elérhetetlen árú Hollybell-Belldandy páros Max Factory kiadás után. A kotósban mégiscsak a klasszikus istennő ruhájában van és az arca is nagyon kedves, bár a hátrafordulós kicsavart póza miatt sokan nem kedvelték. Úgy voltam vele egye fene, lekeresem ebayen, mert több mint egy éve nem látom a megbízható japán oldalakon (régen mikor láttam, akkor is pont elhappolták előlem, így most beválalom a rizikóst) és elképedtem azon, amit láttam: Én még 2016-ban a 2004-es megjelenésű Belldandyt 4000 jenért vettem, a kotós 5-6000 jen körül volt, abban a pár pillanatban amíg elérhető volt. Mostanra felszökött ezeknek a több mint tíz éves figuráknak az ára jócskán 10.000 jen fölé!!! Valószínűleg azért mert annyira nem lehet kapni róla normális figurát, a gyönyörű Max Factory-s is, ami mindenki álma, mindig drága volt és egyre drágább (már 30.000 jen körül jár), az új néhány hónapja megjelent Good Smile Company-s Belldandynak annyira rossz a dizájnja azzal a fallosz szerű motorral, hogy az csak nagyon kevés gyűjtőnek kellett. Így a régi kiadású, de karakterhű figurák ára nagyon felment.

Szóval itt egy kis bemutató a fürdőruhás Max Factory által 2004-ben kiadott Belldandyról. Először felvázolnám a karaktert, annak aki még nem ismeri. Belldandy az 1988 és 2014 között futó *Aa! Megami-sama* (angolul: *Ah! My Goddess*) című manga szereplője, a fiú főszereplő mellett a második legfontosabb karakter. 48 kötetet élt meg a történet, 2 anime sorozatot kapott a 2000-es évek elején, mellette még OVÁ-kat és egy filmet. Az alap szituációban van egy főiskolás fiú (Keichi), aki egy motorosbandához szegődik, ahol elég rendesen ki is használják. Egyszer egyedül hagyják a koleszben és hős ételt szeretne rendelni magának, de félretárcsáz, így az Istennő Szolgálat veszi fel a telefont, akik kiküldenek egy istennőt, neveztessen Belldandyt a fiúhoz. Keichi nem veszi komolyan, azt hiszi a fiúk ugratják, és amikor kiderül, hogy lehet egy kívánsága, azt kívánja bárcsak vele maradna Belldandy. A szerződést megkötik, és amíg Keichi úgy kívánja, Belldandynak a közelében kell maradnia. Persze a hazatérő fiúk kidobják őket a koleszból, mert az a szabály, hogy nőt nem hoznak fel... Egy templomban egy szerzetes megszánja és befogadja őket, de amint ráébred Belldandy erejére, zarándokútra megy és rájuk hagyja a templomot. Belldandy egyébként a tipikus japán háziasszony: megértő, gondos, szerény, jó házvezetőnő, mindig jól néz ki és magát az ura után helyezi. Belldandy emellett elég naiv és mindig lelkesen veti bele magát valami új dologba. Később csatlakoznak a kis csapathoz Belldandy testvérei: Urd és Skuld.

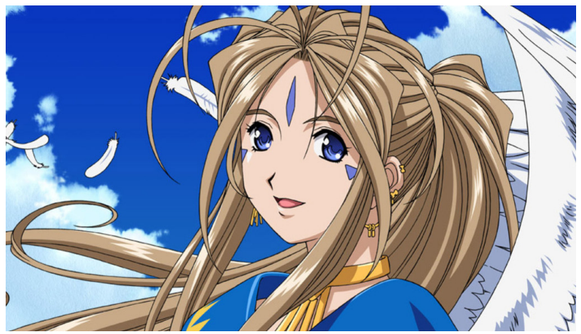
Annak ellenére, hogy a történetben szereplő istennők dizájnja inkább a héber mitológiára hajaz, a neveket és „munkakört” a germán mitológiából vették. (A héber szeretet központú biztos szimpatikusabb ruházatú volt, mint a harcias és kiszámíthatatlan északi.) A germán sorsistennőkről kapták nevüket a nővérek. A három főnorna: Urd, Skuld és Verdandi (hasonló Belladandyhoz) az istenek sorsát határozzák meg. Rajtuk kívül vannak még más nornák is, akik a halandók sorsával foglalkoznak.

„Mostanra felszökött ezeknek a több mint tíz éves figuráknak az ára jócskán 10.000 jen fölé!!! Valószínűleg azért mert annyira nem lehet kapni róla normális figurát...”

A nornák az Yggdrasil (világfa) gyökereinél laknak egy palotában. Az ottani forrás vízével öntözik, és vigyáznak a fára, hogy mindig zöldelljen. Urd nevének jelentése: volt. Verdandié való. A jelen felügyelője. Skuldé: ami lesz. Ő a jövőre vigyáz.

Akkor térjünk is rá a figurára. 14 év ide vagy oda, azért a Max Factory annak idején is minőségit gyártott, ezért lehet még a mai napig is elfogadható minőségűnek mondani a régi gyártású figuráit is. A figura az egyik idillikus, „családi" nyaralásukat eleveníti meg. Tipikus Belldandyt láthatunk: alázatosan lehajtja a fejét, ezért a polcon szemmagasság fölé érdemes helyezni, hogy lássuk az arcát. Sokszor a 2000-es évek elején az arcot nem tudták olyan pontosan visszaadni, mint manapság, de itt elég jól sikerült. Igaz, a fejét érdemes csak szemből nézni. Oldalról már csak a lófarkos oldala, ami tűrhető, a másik oldalról szinte tök lapos az arca. Alapvetően jól visszaadja azt a visszafogott, bájos, kedves, mosolygós lányt. Erre még a póz is rájátszik és a fürdőruha rózsaszín színe: a mellkasára tett kezek a szívet takarják, érzelmességről (közben azért felhívják a figyelmet a dekoltázsra), a finoman összezárt lábak szűziességről, a lábak tartása nőiességről árulkodnak. A jellegzetes Belldandy hajat szépen visszaadták, szerencsére nem könnyen törik, pedig azt sugallja a sok kis vékony tincs. A kis kék kar- és bokaperecek kiemelik a kezeket és lábakat. Még anno nem csináltak olyan finom ujjakat, amin még az ujjpercek is látszódnak, de legalább nem a prize figura gyártók virsli ujjait látjuk ennél a figuránál sem, hanem szép kis vékonyakat és a köröm lakkozására már akkor is figyeltek, ez is a minőség egyik jele. Más ékszereket is kapott: hátul, a haja mögött látszanak a fülek, amiben részletes kis fülbevaló található. A háta is egyébként nagyon szépen van kivitelezve: nem is tudom láttam-e már olyan figurát, aminek a tarkóján látszanak a maradék hajvégek, itt megcsinálták! Illetve szépen kidomborodik a két lapocka és látszik a két hátizom közötti csík. A fürdőruha csípőnél és dekoltázsnál redőződik, popónál és köldöknél bevágódik. Az illesztés sajnos hátul a hónaljaknál erősen látszik. A festése a figurának leginkább a karpereceknél nem az igazi, de itt sem mentek ki a vonalból, hanem inkább nem mentek el a vonalig, ahogy hátul a fürdőruha egyik oldalánál sem.

Egy kellemes, nyári hangulatú figura. Ha olcsóbb lesz, érdemes beszerezni, mert szép és kis helyen is elfér, akár a nagy figuk elé helyezve.



„Alapvetően jól visszaadja azt a visszafogott, bájos, kedves, mosolygós lányt. Erre még a póz is rájátszik és a fürdőruha rózsaszín színe..."

Hotarumaru

[ARTFX] Touken Ranbu

Írta: Jucuky

A 2015 januárjában indult Touken Ranbu gyorsan nagy népszerűségre tett szert. A főleg női közönséget megcélzó alkotásban japán történelmi kardjai öltenek emberi alakot, akik új mesterükkel, a Saniwával közösen igyekszenek megvédeni a történelmet. A kardok emberi formái igen csinosak, részletgazdagok, és még arra is figyeltek a grafikusok, hogy az eredeti kardokhoz hűek maradjanak a látványos ruhák, így nem csoda, hogy a figuragyártók viszonylag gyorsan lecsaptak a mutatós karakterekre. Ezen figurák egyike Hotarumaru a Kotobukiya gyártótól.

A szóban forgó figura kétszer jelent meg náluk. Az első kiadást 2016 júliusában kaparinthatták meg a rajongók, ami olyan keresett lett, hogy 2017 végén a második kiadás is megérkezett belőle. Azonban mielőtt részletesen kitárgyalnám magát a figurát, hadd mutassam be az eredeti kardot, hiszen a külsejében visszatükröződik a történelme.

Hotarumaru, akit nem csak a Touken Ranbu játékosok, hanem a Hanamaru alcímet viselő feldolgozás nézői is ismerhetnek, meglehetősen kalandos életet tudhat magának. A játékban egy kisfiú külsejével bíró Ootachi egyike Japán történelmi kincseinek. A kovácsolója a Rai iskola megalapítójának, Rai Kuniyukinak a fia, Rai Kunitoshi volt, aki Aizen Kunitoshit is megalkotta. Az 1297-es év táján készülhetett és 100,35 cm hosszúságú volt. Az Aso család feje, Aso Korezumi birtokolta a korai Nanbokucho időszakban, ezért természetesen Hotarumaru a gazdájával együtt vett részt a Tatarahama csatában. Az ütközet egyike volt a Nanbokucho korszak rengeteg háborújának, amit azért vívtak, hogy kiderüljön, ki egyesítheti Japánt és ki uralkodhat felette. Sajnos a csata Korezumi csapatainak visszavonulását eredményezte, ráadásul Hotarumaru is súlyosan megsérült benne. A legendák úgy tartják, hogy a csatától kimerült gazdája az Aso-hegy lábánál merült álomba és ott különös látomásban volt része. Ebben szentjánosbogarak lepték el a kardot, amiknek fénye visszatükröződött a pengén. Mire reggel felébredt, a kard újra sértetlen volt. Innen ered a neve, Hotarumaru, hiszen a „hotaru” szentjánosbogarat jelent, ezután pedig generációkon keresztül az Aso szentélyben maradt, mint családi kincs. A Hanamaru című sorozat 10. részének endingje erre a legendára utal. A kard 1931-ben az egyik lehetséges jelöltje volt a Nemzeti Kincs címnek, ám a második világháborúban a szövetséges erők elkobozták és azóta senki sem találta meg. Van ugyan pletyka róla, hogy magánkézre került és valahol Japánban őrzik, ám nagyobb a valószínűsége, hogy elpusztult azokban a zavaros időkben, mint annyi más történelmi kincs. Szerencsére feljegyzések és képek maradtak róla, ezért 2017-ben a Touken Ranbu játékosok bőkezű adakozásának hála, replika formájában ugyan, de ismét helyet kapott az Aso szentélyben.

Hotaru játékbeli külsejét Hiko tervezte: kinézetében dominál a zöld, a szentjánosbogarak színe. Arra azonban, hogy miért ő az egyetlen Ootachi, aki kisfiúként jelenik meg a Saniwa előtt az eredeti kard méreteinek ellenére, pontos válasz nincs. A Touken Ranbuban általában a rövid kardnak számító tantouk és wakizashik kapták meg a gyerekesebb külsőt, a többiek pedig felnőtt férfiak alakját vették fel. Hotaru a ritkának számító kivélek közé tartozik.

Általánosan elmondható, hogy az Ootachikat a méretük és súlyuk miatt kevesen tudták forgatni. A másik három Ootachi ehhez mérten magas és izmos lett, míg ugyan Hotaru birtokolja az Ootachik erejét, a legalacsonyabb a kardok között. Olyannyira, hogy még a kicsi tantouk is túlszárnyalják. A játékosok többsége azt gyanítja, a legendájában oly fontos szerepet kapó szentjánosbogarakra utalhat a termete. Ez a kettőség érdekes jellemvonásává lett, hiszen bár látszatra egy ártatlan gyermek, valójában erősebb szinte bárkinél, így könnyedén győzi le az ellenfeleket és tartja rendben a kissé lusta gyámját, Akashit egyaránt. Hotarumaru seiyuujének Iguchi Yuuichit választották.

Elöljáróban hadd jegyezzem meg, hogy bár elfogultság bizonyosan van bennem, hiszen az egyik kedvenc karakteremről készült a figura és ez volt az első komoly darab a gyűjteményemben, de az a véleményem, hogy talán a legjobban eltalált Touken Ranbu figurával állunk szemben. A szobor egy az egyben idézi a játék és az anime karakterét, minden ízében pontosan adja vissza Hotarut. A szobrász, akinek a keze munkáját dicséri a mű nem más, mint Matsumoto Koei. 1/8 méretarányú, ám mivel Hotaru igencsak aprócska, ezért a többi 1/8-os figura mellett egészen picinek hat. Az ára, ahhoz képest, milyen minőségi darab, nagyon baráti: újonnan 9000 jenért lehetett hozzájutni. Szép dobozban érkezett, amit a figura és a gyártó neve mellett apró szentjánosbogarak ékesítenek.

Ha alaposan megszemléljük a figurát, akkor az első szembetűnő érdekesség az a póza. A Kotobukiya mellett a Good Smile Company férfifigurákra szakosodott ága, az Orange Rouge jelentet meg Touken Ranbu figurákat, ám ők mindig kiválasztanak egy játékos pózt és abban örökítik meg a fiúkat. A Kotobukiya ezzel szemben inkább saját pózokat ad a Touken Ranbu figuráinak és nem volt ez másképp ez esetben sem. A kis Ootachi úgy pózol, mintha éppen támadásra készülne a hüvelyéből előhúzott karddal, miközben a szél és a lendület repíti utána a köpenyét. A jobb lábával hátralép, a bal kezét pedig hátraveti, hogy a nehéz kard súlya alatt megtartsa az egyensúlyát. Nagyon élő ez a beállás, és dinamikus, mintha valóban egy harci jelenetből lépett volna ki, azonban a kezében lévő kard egy kicsit takarja a fiú arcát, így ha polcra állítjuk, oldalazva kell elhelyezni, ha a pofiját teljes pompában látni szeretnénk. Az arckifejezése a helyzethez méltó és olyan, mintha koncentrálna, még a szemöldökét is összehúzza. Az Orange Rouge és olykor a Kotubukiya Touken Ranbu figuráinak leggyengébb pontja általában az arc festése. Ha a többi részlet a helyén van is, az arcfestéseket sok kritika éri, mert nem egészen adják vissza a karaktert. Hotarut azonban soha nem érhette ilyen vád, tökéletesre sikerült megalkotniuk a játékból ismert arckifejezést. Nem kizárólag az arcfestése profi munka, hanem az egész figura színézése. Még a kezén a körme is kapott egy pici színt, hogy valósághűbb legyen.

„Nagyon élő ez a beállás, és dinamikus, mintha valóban egy harci jelenetből lépett volna ki, azonban a kezében lévő kard egy kicsit takarja a fiú arcát, így ha polcra állítjuk, oldalazva kell elhelyezni, ha a pofiját teljes pompában látni szeretnénk.”

A ruhája a pózzal szemben, az Orange Rouge figuráihoz hasonlóan, a játékból ismert harci ruházata. A zárt felsőből éppen csak kilátszó fehér ing, a köpeny és a páncél egy rövid kis nadrággal, egy hosszú zoknival és egy zoknitartóval egészül ki, ami feltűnően kiemeli a formás lábait. Hogy ki milyen harci ruhát vesz fel, az nagyon változó. Általában valamilyen formában magukon viselik, hogy mely családhoz vagy mely korszakhoz tartoznak. Az Awataguchi kardoknak megvan a saját egyenruhájuk, de a Kotetsu testvérek ruházata szintén mutat hasonló stílusjegyeket, a Samonji család tagjai ugyancsak hasonló stílussal bírnak és bizony a Rai fiúk is felismerhető egységet alkotnak. Akashi a „ráérünk arra még" személyiségéhez passzolóan lezseren és kicsit rendetlenül hányja magára a holmiját, Aizen, az életvidám, energikus fiú az Aizen Myou'ou pólóját szabadon hagyó, divatos szabású ruha mellett tette le a voksát, míg Hotaru, aki a legkomolyabb a családban, tradicionális módon, szépen, rendezetten hordja a ruházatát. A fekete alapon igen mutatósak az arany és ezüst díszítések, ahogy bal felkarján a zöld piros

„A kedvencem a ruházatán egyébként a köpeny, aminek a zöldes színben játszó hátoldalát fantasztikusan szép a Hotaru címerét idéző arany minta díszíti."

páncél is. Maga a ruha gyönyörűen ki van dolgozva, részletes és még a legapróbb ráncok is látszanak rajta. Nagyon tetszik, hogy még arra is figyeltek, a kabátja kissé felcsússzon a kardot emelő kar miatt. A kedvencem a ruházatán egyébként a köpeny, aminek a zöldes színben játszó hátoldalát fantasztikusan szép, a Hotaru címerét idéző arany minta díszíti, valamint a kis sapka a feje tetején.

Sok kiegészítő nem járt hozzá, egyedül a kard kivehető a kezéből, bár én nem igazán szeretek hozzányúlni. Olyan kis vékony és törékeny, hogy szinte félek, kárt teszek benne egy erősebb mozdulattal. Ez azonban nem igaz a figura többi részére. Erős, masszív, szinte nehéz, ha megemelem. Két ponton lehet a talapzathoz rögzíteni, így meglehetősen stabilan áll. Sajnos maga a talapzat végtelenül egyszerű lett, egy sárga kör, benne Hotaru címerével. Lehet egy kreatívabb talapzat emelt volna az árán, de én személy szerint nem bántam volna egy kicsit játékosabb darabért cserébe.

Ezt leszámítva azonban magam részéről több, mint elégedett vagyok. Hotarumaru a játékban nőtt igazán a szívemhez, mert a kicsi testbe hatalmas erő és küzdőszellem van zárva, így hűséges társam volt a legnehezebb csatákban az elmúlt évek során. Nagyon szomorú voltam, hogy az első kiadásról lemaradtam, ezért a második kiadást azonnal megrendeltem, amint lehetőség nyílt rá, így elfoglalhatta méltó helyét a polcon. Touken Ranbu és Hotarumaru rajongóknak azt hiszem, ez a figura mindenképpen kötelező vétel. Már csak azt remélem, hogy előbb-utóbb a nendoroid kiadás is megérkezhet hozzám.

Japán filmhét

Írta: Iskariotes

Az idei filmhéten Kurosawa mellett a másik két legjelentősebb japán rendező munkáival ismerkedhetett meg a Toldi mozi közönsége

Kurosawa Akira után Mizuguchi és Oku a két legismertebb és legtöbbre tartott japán rendező a világon. Sajnos mára mindkettő munkásságát kevesen ismerik pedig hatásuk nemcsak a japán, de az egyetemes filmművészetre is kihatott.

Mizoguchi Kenji (Tokió, 1898. május 16. – Kiotó, 1956. augusztus 24.):

Apjuk hamar csődbe vitte a családot, így nővére gésának állt, de egy gazdag patrónust talált magának, aki később feleségül vette. Apja elzárkózott a lányától, de Mizoguchi nem, különösképpen azután, hogy anyjuk 1915-ben meghalt. A nővére vette magához és szponzorálta életét. Mivel nyugati festészetet tanult sok színházban és mozi kelléknél foglalkoztatták. 25 évesen megkapta első rendezési lehetőségét, amivel élt is. Jelentős filmeket az 1930-as évektől kezdett el forgatni és az 1950-es évekre nemzetközileg is jegyzett rendező lett. Sajnos leukémiában halt meg 1956-ban, hívő buddhistaként.

Magánélete viszont nem alakult ilyen szépen. Nővére egyik gésa barátnője beleszeretett, majd miután Mizoguchi kikosarazta késsel támadt rá, ezt a rendező soha nem tudta feldolgozni. Első felesége egy házas nő volt, aki elvált férjétől csak azért, hogy vele lehessen. 1941-ben a nő elméje megbomlott és haláláig nem engedték ki a szanatóriumból. Mizoguchi így az özvegy nővérével és felesége két lányával élt együtt. Tanaka Kinujo jelentette az új szerelmet számára, de a nő nem viszonozta azt.

Ozu Yasujirō, (Tokió, 1903. december 13. – Tokió, 1963. december 12.):

Bár Tokióban született, gyerekkora jó részét vidéken töltötte. Ott iskolakerülővé és moziba járóvá vált, aki lelkesedett a modern irodalomért. Tanulmányai után a családját követve visszatért Tokióba, ahol családi kapcsolatait kihasználva egy stúdióban kezdett dolgozni.

Az 1920-as évek során folyamatosan hol behívták katonának, hol otthon volt és forgatott. Ezekben az években szedte össze azt a stáb magot, akikkel később a nagy filmjeit is összehozta. A háború után, amiben haditudósító volt Szingapúrban, elkezdte a nagy mozijait forgatni, amik egyre letisztultabbak és egyre finomabbak lettek.
Sohasem nősült meg, végig anyja mellett maradt. 1963-ban rákban halt meg.

Az ochazuke íze - Ochazuke no aji

A film 1952-es és Ozu Yasujirō rendezte. A mozi első ötlete még 1939-ből származik, ekkor tért haza a kínai frontról Ozu, formálódó filmjének a „Kareshi Nankin e Iku” címet adta. Végül 1940-ben elkezdték a munkálatokat és a film címe

is megváltozott „O-chazuke no aji”-ra. Ebben a variációban a férj nem üzleti útra, hanem hadi szolgálatra ment volna el. A cenzorok nem engedték a film leforgatását, vagy csak sokkal több módosítással. Az egyik az lett volna, hogy a szegényes ochuzakét le kellett volna cserélni a gazdagabb sekihanra. Ozu nem állt kötélnek, így a film a fiókban maradt.

Természetesen a 12 év alatt volt mit módosítani az eredeti forgatókönyvön, de talán az egyik melléfogás az volt, hogy a férj szerepére ugyanúgy Saburi Shin volt kinézve 1940-ben, mint 1952-ben. A feleség szerepét (Kuwano Michiko 1915-1946) ugyanakkor kényszerű okokból le kellett cserélni. Az eredeti filmötletben az, hogy a két fél más-más életfelfogást mutat (Mokichi: vidéki, egyszerűbb élet, Taeko: urbánus, rohanó élet), még a fiatal házasokra jellemző. De egy negyvenes házaspárnál ilyen szintű eltérés már mélyebb problémákra utal.

Cselekmény

1950-es évek eleji Tokióban járunk. A főszerepben Taeko (Kogure Michiyo 1918-1990) és férje Satake Mokichi (Saburi Shin 1909-1982), egy felső középosztálybeli gyermektelen házaspár található.

Egy nap Taeko barátnője, a jól menő ruhaszalon tulaja, Aya (Awashima Chikage 1924-2012) rábeszéli, hogy ők és még pár barátnőjük menjenek el egy közeli onszenbe pihentetni magukat. Kisebb bonyodalmak során, de végülis sikerül összehozni a csajos bulit. A társasághoz csatlakozik a fiatal Setsuko (Tsushima Keiko 1926-2012), Taeko unokahúga is.

A húszas évei elején lévő lány kénytelen szembesülni azzal, hogy a tapasztaltabb nők mind előre elrendezett házasságokban élnek. Bár egyik sem panaszkodhat az anyagiak miatt, de a szerelem és a férjük tisztelete hiányzik az életükből, aki pedig leginkább hangot ad az elégedetlenségének, az Taeko. Setsuko megfogadja, ő márpedig csak szerelemből fog házasodni.

Természetesen Taeko nem foglalkozik a lány érzéseivel, így leszervez neki egy bemutatkozó randevút egy kabuki előadásra, amit egy modern kultúrházban tartanak meg. Setsuko pedig annak rendje és módja szerint meglóg onnan. De összefut a nagybátyjával, aki ahelyett, hogy visszavinné a színházba, magával viszi egy pachinko terembe. A játékbarlangban összefutnak Mokichi fiatal ismerősével, Noboruval (Kōji Tsuruta 1924-1987).

Amikor Mokichi és Setsuko hazaérnek, Taeko már otthon várja őket és hamar észreveszi, hogy a két jómadár együtt töltötte az időt. Elhatározza, hogy megleckézteti urát, így napokig nem szól hozzá. A helyzet még rosszabb lesz, amikor Mokichi őszintén felfedi érzéseit és elmondja, hogy ő az egyszerűbb életet szereti. Ha teheti inkább a harmadik, semmint az első osztályon utazik a vonaton, és jobban kedveli az olcsóbb cigit, mint drágát. A sznob Taeko ezen annyira kiakad, hogy elviharzik otthonról. Magányos vonatútja az első osztályon a film egyik legjobban megkomponált jelenete, szavak nélkül mutatja be a nő lelkivilágát.

Mokichit váratlanul Uruguayba küldi cége. A férj hiába küld táviratot feleségének, ő nem jelenik meg férje gépének indulásakor. Amikor Taeko végül hazamegy, hirtelen megjelenik férje is az ajtóban, mert a repülőgépe meghibásodott, így pár napig még otthon lesz. Mivel mindketten éhesek, de már elég késő van, így nem keltik fel a szolgálólányt. Helyette együtt mennek le a konyhába és szedik össze a vacsorára valót. A pár végül egy egyszerű étel mellett dönt: ochazuke rizzsel és zöld teát isznak hozzá. Taeko végre megérti, milyen egyszerűségről is beszélt hitvese, így kibékülnek. A film zárójelenete, hogy Setsuko és Noburo az utcán sétálva évődnek egymással, előre mutatva, mi lesz a sorsuk.

Értékelés

A film a háború után játszódik, direkt sehol nem mutatják az amerikai katonai jelenlétet, de lépten-nyomon lehet vele találkozni, ahogyan a megváltozott világgal is. A nők cigarettáznak, sőt Aya ad pénzt kölcsön a férjének. A filmben baseball és kerékpár eseményekre járnak a szereplők. A pachinkót egy új, gyorsan elmúló szeszélynek állítják be, ami rombolja a nemzet egészségét. Katonai emlékek is feltűnnek, amikor Mokichi és a pachinkoterem tulaja felismerik egymást, pár pohár szaké után a volt katonatárs a szép szingapúri napokról kezd nosztalgiázni, de Mokichi hamar leállítja. A film finoman, jól összeszedetten mutatja be az elmúlt évek változásait Japánban, és a Tokiói történettel ellentétben ezt némi humorral is meg tudja fűszerezni.

Tokiói történet – Tōkyō monogatari (1953)

A film elsőre egy nem túl komplikált melodrámának tetszeleg, de ennél sokkal mélyebb, a japán mozgóképkultúra egyik legnagyobb hatású alkotása. Sőt, több filmes lista ezt a filmet minden idők legjobb 10-es listájára is felpakolja.

Ahogyan az egy évvel korábbi Ochuzaku íze című alkotás, ez is bemutatja a japán társadalom átalakulását a II. világháború után. De az elődhöz képest sokkal inkább a negatívumokat láttatja vagy véli bemutatni.

A 103 napig (1953 júliusától egészen októberig) forgatott film az úgynevezett Noriko trilógia záró darabja (1949 - Banshun, 1951 - Bakushū, mindegyiket Ozu rendezte).

Cselekmény

Egy idős házaspár, a 72 éves Hirayama Shukishi (Ryū Chishū 1904-1993) és a 68 éves Hirayama Tomi (Higashiyama Chieko 1890-1980) a hiroshimai prefektúrában található Onomichi városból (itt játszódik többek közt a Kamichu anime sorozat is) felkerekedve elindulnak meglátogatni távolba szakadt gyerekeiket, kezdve a legidősebbel és a végére a legfiatalabbat hagyva.

Útjuk először fiukhoz, a Tokió külvárosában praktizáló körzeti orvoshoz (Yamamura Sō 1910-2000) és feleségéhez Fumikóhoz (Miyake Kuniko 1916-1992) vezet. Az unokák elég hűvösen fogadják a nagyszülőket. A 12 éves kiskamaszt leginkább az zavarja, hogy miattuk nem tud majd tanulni, mivel a szobájában alszanak, kisöccse pedig nem is szól a nagyszülőkhöz, annyira idegennek érzi őket. Utánuk meglátogatják lányukat is (Sugimura Haruko 1909-1997), aki szépségszalont vezet, szintén a környéken. Mivel egyikük gyerekeknek sincs sok szabadideje, ezért lepasszolják őket Hirayama Norikónak (Hara Setsuko 1920-2015), aki a házaspár menye. Férje a II. világháború során halt meg, így bár fiatal, máris özvegy lett.

A „gyerekek” - akik úgy kezelik a szüleiket, mint a forró krumplit - kitalálják, hogy az öregéket befizetik egy Atamiban található onszenbe, hogy ott aztán majd kipihenhetik magukat. Az idős pár el is megy, de mivel a szállásuk mellett van a klubhelyiség, ahol minden este ismerkedő estet tartanak, sok szakéval és még annál is hangosabb zenével, hamar visszautaznak a fővárosba.

Utolsó estéjüket a fővárosban a pár külön tölti. A férj régi cimboráit keresi fel, Hattorit és Shigét, akikkel közösen nosztalgiáznak több pohár szaké felett. Beszélgetésük során az életük kerül terítékre, mind a hárman elutasítják a háborút, ami csak elvett tőlük és nem adott nekik semmit. Gyerekeikre egyszerre büszkék és egyszerre szégyellik is őket. Ha van családjuk, akkor megfeledkeznek róluk, ha pedig nincs, akkor az a szégyen, hogy még mindig nincsen. Bár mindegyikük gyerekének van állása, egyik szülő sem elégedett azzal. Ezalatt a feleség Norikónál talál magának szállást. A két asszony a közösen szeretett fiúról beszél. Tomi asszonyság elmondja, hogy nagyon szereti a menyét és kéri, ha lehetősége van, találjon rá újra a boldogságra és a szerelemre, mert túl fiatal az egyedülléthez. Noriko elmondja, hogy vannak olyan napok, amikor eszébe sem jut a volt férje, és ezért szégyelli magát, de nem akar csalódást okozni az anyósának sem az által, hogy nem keresi a boldogságát. A lámpaoltás után a két nő elfojtott sírása telepszik meg a kicsiny lakáson.
Az éjszaka elmúlásával az idős pár hazaindul, de a hazavezető úton még benéznek Keizóhoz (Ōsaka Shirō 1920-1989), a legkisebb fiúkhoz, aki Oszakában él. Az út során a feleség rosszul lesz, és pár nap múlva meghal. (Érdemes észben tartani, hogy akkoriban még nem volt shinkanzen.) Temetésén az összes gyereke és az özvegy menye is részt vesz. A halotti toron az örökösök már azon agyalnak, kinek mi jár a hagyatékból. Az orvos hamar kimenti magát, hogy őt bizony várják a betegei és haza kell mennie, a szépségszalont vezető húgának hirtelen mehetnéke támad, mondván a kuncsaftokat nem lehet megváratni. A második fiuk nagyon fontos papírmunkára és egy még ennél is fontosabb baseball meccsre hivatkozva otthagyja az apját. A családi házban immár csak a legkisebb lány, Kyoko (Kagawa Kyōko 1931-) marad valamint Noriko.

A film csúcspontja a Kyoko és a feledhetetlenül gyönyörű Hara által megformált Noriko közti beszélgetés. A fiatal lány szemrehányja testvérei viselkedését és elmondja, márpedig ő így soha nem fog cselekedni.

Noriko bájos mosollyal fordul hozzá és azt mondja, de te is így fogsz majd cselekedni, ha lesz családod. Majd még nagyobb mosollyal az arcán megkérdezi: hát az élet nem csalódás?

Ezután következik a filmet lezáró három beszélgetés közül a második. Ekkor az após és menye beszélget. Shūkichi is megkéri Norikót, hogy találjon újra párra és éljen boldogan. Búcsúzásként felesége karóráját adja oda neki. Végezetül az utolsó beszélgetés Shūkichi és a szomszédasszony közt zajlik. A nő megjegyzi, hogy a lakás így üresebb lesz, hogy már a feleség meghalt. Az özvegy annyit válaszol: hozzá kell szokni.

Értékelés

A filmben Ozu nem ítélkezik, ahogy más alkotásában sem. A fiatalok álláspontja érthető, és nem is akarja őket támadni. A szülők sem vádaskodnak, de még érzelmi zsarolásnak sem teszik ki a gyerekeiket. Mindenre kedélyesen mosolyognak, maximum a szemükben lehet látni némi csalódottságot, bánatot. Abban sem lehetünk biztosak, hogy az utódjaikra haragszanak vagy talán saját magukra, hogy lám, így neveltük fel őket.
Szekvenciái mindig jól láthatóak. A szekvencia nála a furcsa hiábavalóság, mint egy zen buddhista, akinek a legjobb példáját a szülői létben látta megjelenni. Egy szülő támogatja a gyermekét, hogy aztán azt lássa, hogy az valaki mást támogat. Shukishi és Tomi beszélgetése során mondják ki, az unokákat is szeretik, de sokkal jobban szeretik a gyerekeiket. És ami ennél fájdalmasabb, hogy a szülő nem tud ott lenni végig a gyermekével. Egy szülő a széltől is óvja a szeme fényét, de tudja, az élete alkonyán már nem lesz vele, addigra ő már egyedül fogja hagyni, pont akkor, amikor a legnagyobb szüksége lenne rá.

A kamera beállítások - ahogyan a legtöbb Ozu film esetében - szinte nem is mozognak, alacsonyan van tartva a kamera, mert a japán élet ilyen. Földön ülnek, ott esznek, tanulnak és beszélgetnek, ott is alszanak. Miért mutassa hát őket egy magasabb szögből?

Érdemes megfigyelni, hogy a szülők legtöbb jelenete nyitott térben játszódik, míg a család többi jelenete zárt térben mozog. A film kiváló alkotás, melyet bátran meg lehet tekinteni bárkinek.

Sanshō tiszttartó - Sanshô dayû (1954)

A film Mori Ōgainak (1862-1922), a Meidzsi-korszak egyik legjelentősebb írójának egyik történetét dolgozza fel. Anime film is készült belőle 1961-ben *Anju to Zushiomaru* címen, mely a Toei Animation egyik első színes filmje, a munkálatokban Takahata Isao is részt vett (*AM 43.*).

A történelmi (jidai-geki) filmet Mizoguchi Kenji rendezte.

Cselekmény

A XI. századi, Heian-kori (794-től 1185-ig) Japán Tango tartományában játszódik ez az epikus népmese. Sansho helytartóját éppen elmozdítják tisztségéből köszönhetően annak, hogy kevés adót szedett be és kevés embert szolgáltatott be a császárnak. A helytartó azzal érvelt, hogy ha túl sok embert küld el a harcokba, akkor nem lesz ki learassa a rizst, ami mindenkinek rossz lenne.

Az adót azért nem szedi be teljesen, mert ha elvesz tőlük mindent, akkor csak a szegénység és a bűnözés nőne meg. Feleségét Tamakit (Kinuyo Tanaka 1909-1977) és gyerekeit Zushiót és Anjut elszakítják tőle. De még mielőtt elválnának, a fiú megkapja a könyörület istennőjének, Kannonnak a szobrát. Ez az egyetlen családi örökség, amit végig meg tud tartani a fiú. Illetve az apja egy esküre kötelezi gyermekét: meg kell fogadnia, hogy minden emberhez igazságos és könyörületes lesz.

Hat évvel később az anya, valamint a két gyereke és egy szolgálójuk útnak indulnak, hogy az apjukkal találkozzanak, aki Tsukushi no kuniban tölti szolgálatát. Útjuk során egy nádasban kötnek ki, ahol estére letáboroznak. Érdemes erre visszaemlékezni a későbbiekben. Amikor a család egységben volt, a természetben jártak és szép ruhát viseltek, a rabszolgaság idején egy sártengerben lévő pár viskóban élnek, igénytelen ruházatban. Az éjszaka leple alig takarja be őket, amikor egy miko jelenik meg náluk. Felajánlja, hogy nála töltsék az estét, a kis csapat elfogadja a szívélyes invitálást. Sőt a papnő még azt is megígéri nekik, hogy másnap segít kompot szerezni, amivel át tudnak kelni a tavon, így jóval gyorsabb lesz az utazásuk. Reggel azonban hatalmas csapás éri őket: az anyát elszakítják gyermekeitől, belőle később magas presztízsű prostituált lesz Sadóban, szolgálóját vízbe fojtják, a gyerekeket pedig rabszolgának adják el Sanshóba, az igazságügyi miniszterhez tartozó shōenba.

Újabb időugrásban a már felnőtt Zushiót (Yoshiaki Hanayagi 1924-1978) látjuk, aki a szolgaságban új nevet, a Mutsu-Wakát kapta. Apja tanításait félredobva a kegyetlen helytartó hű liblingje lett. Kvázi a helytartó fiát, Tarót (Kōno Akitake 1911-1978) helyettesíti, aki otthagyta apját és buddhista szerzetesnek állt, mert nem bírta a könyörtelenséget, amit nap mint nap látnia kellett. Egyik este folyamán egy öreg rabszolga szökni próbált, de elkapták, Mutsu-Waka pedig a szokásos büntetést rója ki rá: semmilyen könyörületet sem tanúsítva megbillogozza az öreget. Eközben egy új fiatal rabszolgalány érkezik a telepre, egy szomorú dalt dúdol, amiben egy anya hívogatja fiát Zushiót és a lányát Anjut. A két testvérben feltámad a remény, hogy az anyjuk életben lehet, és még emlékszik is rájuk. Nem sokkal később a szolgálólány beteg lesz és haldoklik. A helytartó parancsba adja, hogy vigyék ki a hegyek közé és hagyják magára. A feladatra Zushiót és Anjut (Kyōko Kagawa 1931-) jelöli ki, az úton a két testvérben megfogan a szökés gondolata. Úgy döntenek, hogy a báty fog elmenekülni, míg húga fedezni fogja. A fivér valóban elszökik, édestestvére pedig a folyóba öli magát, mert nem akarja, hogy a fogva tartói bármit is megtudjanak tőle, veszélybe sodorva egyetlen, még biztosan élő rokonát.

Zushio és a magával hurcolt beteg lány megérkeznek egy buddhista kolostorba, amit történetesen Taro vezet. Itt a lány új életet kezdhet, míg a fiút egy ajánlással látják el, ami Fujiwara no Morozane (1042-1101) kancellárnak szól. Némi intermezzo után a főhivatalnok felismeri Zushiót és emlékezik az apjára, így kinevezi pontosan arra a tisztségre, amit az apja is betöltött, akiről megtudja, hogy egy évvel korábban meghalt.

Apja sírjának meglátogatása után a fiú elfoglalja hivatalát és első parancsa úgy szól, hogy az egész tartományban, ami rá lett bízva tilos a rabszolgaság. Ez érinti azt a területe is, ahol egykor ő is raboskodott. A hajdani fogva tartójával folytatott harc után győzedelmeskedik és a birtok, ahol élt, a lángok martalékává válik. Ezek után lemond tisztségéről és elindul megkeresni az anyját.

Végül rátalál anyjára egy olyan szigeten, ahol nemrég cunami pusztított, ezen a helyen egyébként kiöregedett kurtizánok élnek. A fiú anyja eddigre már vak és sánta. Zushio sírva vallja be édesanyjának, hogy hitvese meghalt és a lánya is, ő pedig nincstelenül tért vissza hozzá. A két ember a tengerparti romos viskó előtt ülve, egymás karjaiba rogyva sírnak, egyszerre a bánattól és egyszerre az örömtől, hogy legalább ők újra együtt vannak.

Értékelés

A film erkölcsi tanítást ad, nem könnyű történetben. A jók mindig elbuknak: Zushio apját száműzik, mert humánusan bánt a parasztokkal, Anju öngyilkos lesz, bátyja Zushio szintén üldözött lesz, Tamaki nem csak vak, de sánta is lesz.

Sansho tiszttartó bár kevés időt tölt a vásznon, eszmeisége végig jelen van. A rabszolgákkal kegyetlenül bánik. Senkit és semmit nem kímél, aki körülötte van. Fia elhagyja őt zsarnoki mivolta miatt, de ezt szinte meg sem érzi. Amikor egyik embere halálán van, simán kizavarja, hogy temetés nélkül a vadállatok tépjék szét.

A rendszer a gonoszt jutalmazza, az automatikus engedelmességet és hatékonyságot, míg bünteti az individualizmust és az altruizmust. A rabszolgaságot követendő példának mutatja be, míg a rabszolga felszabadítót elüldözik a tisztségéből. Az egész atmoszféra - fizikai, érzelmi és erkölcsi szinten - közel áll a Schindler listájához. A párhuzam nem csak ebben nyilvánulhat meg. Mizoguchi a tábort és a fogva tartókat egyértelműen annak szánta, hogy amerikai csapatok megszállva tartották Japánt.

A film megkapta a Velencei Nemzetközi Filmfesztivál Ezüst oroszlán díját. Mizoguchi pedig három egymást követő évben lett díjazott Velencében: 1952-ben a Saikaku Ichidai Onnáért, ’53-ban a Sanshóért, míg egy évvel később az Ugetsuért kapott díjat.

Keresztre feszített szerelmesek - Chikamatsu Monogatari (1954)

A film Chikamatsu Monzaemon (1653-1725) japán drámaíró 1715-ös Daikyōji Mukashi Goyomi című jōruri alkotásán pihen.

Cselekmény

A XVII. századi Kiotóban járunk, egész pontosan 1684-ben. A kalendáriumkiadó monopóliummal rendelkező Ishun (Eitarō Shindō 1899-1977) vagyonos ember, de nem nemes. Ezt a hiányosságát úgy akarja pótolni, hogy egy szegényedő szamuráj család fiatal lányát, O-sant (Kyōko Kagawa) veszi el feleségül, kettőjük közt közel 30 évnyi korkülönbség van.

Egy nap O-san vendégül látja bátyját Dôki Gifuyát (Tanaka Haruo 1912-1992), aki újból pénzt kér tőle, hogy adósságait rendezni tudja. Húga ezt elutasítja, mondván már épp eleget kéregetett a férjétől, aki egyre nehezebben szánja rá magát neje családjának kisegítésére. Végül O-san anyja arra hívja fel leánya figyelmét, hogy ha a férje nem tudja kisegíteni őket, az nem csak a saját szégyenük lesz, hanem az ő üzleti kapcsolatai is meg fogják sínyleni. O-san rászánja magát a kérésre, de ahogyan várta, ura elhajtotta.

O-san Moheitől (Kazuo Hasegawa 1908-1984) kér segítséget. Mohei Ishun legfőbb tanítványa, így lehetősége van megszerezni gazdája pecsétjét, amivel egy hamis váltót állít ki. Moheit azonban egyik munkatársa lefüleli, de megmondja, hogy nem ártja be főnökünknél. Bár Moheit semmi sem kötelezné arra, hogy bevallja tettét vezetőjének, mégis megteszi. Logikája szerint az ura megérti a helyzetét és belátja, milyen becsületes, hiszen önként jelentkezett egy olyan bűnért, amit végül nem követett el (a váltót nem adta oda O-sannak).

Mohei számításai azonban nem jönnek be. Ishun házi börtönbe veti és másnap készül őt feladni a rendőrségen. Amiről Mohei nem tud, hogy mesterét érzelmek vezérlik. Ishun ugyanis nem O-sanba szerelmes, hanem az egyik kézilányába Otamába (Yōko Minamida 1933-2009). A nyomdász annyira rajong a fiatal lányért, hogy még házat is venne neki, ha a szeretője lenne. De a lány hajthatatlan, ő Moheibe szerelmes. A hamisítási botrány keretében Ishun remek lehetőséget lát arra, hogy riválisát, Moheit eltüntesse a színről és így a nő az övé legyen.

Amiről azonban a ház ura nem tud, hogy Mohei pont az ő feleségébe, O-sanba szerelmes, a férjes asszony pedig viszont szereti a férjénél fiatalabb férfit. Ráadásul Otama felkeresi gazdaszszonyát, hogy elpanaszolja hitvesének a közeledését, és hogy őt ez mennyire zavarja.

O-san azt javasolja, hogy a soron következő éjszakát mindenki a másik helyén töltse, tehát O-san megy a szolga szobájába míg Otama a feleség hálószobájába. O-san terve az, hogy férjét lebuktassa, és így örökre zsarolhatóvá tegye.

Az éj leple alatt O-sanhoz valóban érkezik egy férfi látogató méghozzá Mohei, aki megszökött a házi őrizetből. A két szerelmes végre felfedi egymás előtt addig titkolt érzelmeit, és elhatározzák, hogy közösen szöknek meg a házból. Másnap Ishun észreveszi, hogy volt fő tanítványa és hitvese megszöktek. Embereinek parancsba adja, hogy keressék meg őket, de kiköti azt is, hogy csak a feleségét kell élve visszahozni. A főnyomdász pontosan tudja, ha kiderül, hogy megszöktek, akkor könnyen feloszlathatják vállalkozását arra hivatkozva, hogy laza erkölcsű ember, így nem méltó a tisztségéhez. Mivel Ishun sok szamurájnak adott kölcsön az évek során, van félnivalója, hiszen egy ház felszámolása esetén minden adósság nullázódik. Természetesen a kiotói szamurájok is megtudják, hogy mi történt, és ők is hajtóvadászatot indítanak a pár iránt. Ráadásul kaptak egy aduászt a kezükbe: mivel hitelezőjük nem jelentette a feleségszöktetést (ami bűncselekménynek számított akkoriban), így a hatóság hátráltatása miatt kezdeményezhetnek ellene nyomozást.

Mohei és O-san kétségbeesve menekülnek a környéken, pénzük nincs és nincsenek olyan fizikai állapotban, hogy sokat tudjanak gyalogolni, főleg a hegyekben. Többször megjelenik a Biwató, ami a kor egyik kedvelt szerelmi öngyilkossági helyszíne volt, előremutatva a film végzetét. Természetesen nem tudják elkerülni sorsukat, foglyul ejtik őket.

A zárójelenetben azt látjuk, hogy a felszámolt Ishun nyomda előtt egy lovon ülve viszik Moheit és O-sant, akik egymás kezét fogják és boldogok, holott pontosan tudják, hogy kivégzik őket, méghozzá keresztre feszítéssel. A szerelmesek nem kivégzésként élik meg az eseményeket, számukra ez a shinju. (A shinju a kettős szerelmi öngyilkosság neve, nem volt olyan pontos rituáléja, mint a szeppukunak.)

Értékelés

A film (a feudális) Japán képmutató társadalmi berendezkedését ábrázolja. Erre az egyik legjobb jelenete, amikor Ishun vendégül látja a város vezető, nemes bürokratáit. Egy pillanatra amikor elhagyja a szobát, a szamurájok rögtön szidni kezdik, hogy mennyire beképzelt és hogyan merészel kardot viselni, holott nem is szamuráj. Távolléte alatt az adósságaikat mesélik egymásnak, mennyire undorítónak érzik, hogy egy ilyen embernek tartoznak. Amikor Ishun visszatér, az egyik előjáró magához vonja és mosolyogva kér tőle kölcsön.

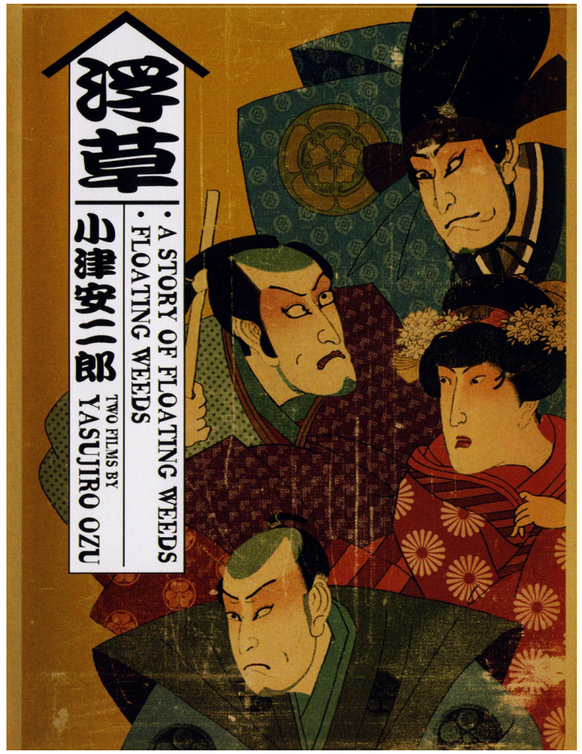
Mint látjuk, a nemesi erények eltörpülnek az arany csillogásában, senki sem az igaz szerelmet akarja megvédeni vagy megtalálni, mindenkinek a pénz kell. O-sant kvázi eladják, hogy a családja tudja fizetni az életszínvonalát. Ishun, bár kardot hord az oldalán – mint egy nemes –, hamarabb venne házat egy szeretőjének, semmint segítsen a családjának, ami mindössze 8 kan aranyat kér. A nobilis szamurájok pedig lenyelik büszkeségüket, és egy lenézett emberrel iszogatnak, hogy cserébe pénzt tarháljanak tőle.

Végezetül a rendszer a nők hátrányos megkülönböztetését is szemlélteti. Ha egy házas férfi csalja meg a feleségét, a rendszer nem tesz semmit, de ha ez fordítva történik meg, azonnal jár a keresztre feszítés.

A filmet 1955-ben jelölték az Aranypálma-díjra, de végül nem kapta meg. Érdekesség, hogy ugyanebben az évben szintén indult a versenyen két másik japán film is, az Onna no Koyomi (rendezte: Seiji Hisamatsu 1912-1990), valamint Keigo Kimura filmje, a Senhime. Ezenfelül volt egy magyar film is a jelöltek között: Makk Károly alkotása, a Lilliomfi. A japán filmet eddig egyszer láthatta a magyar közönség, 1983-ban az M1 mutatta be, a következő vetítés pedig most volt.

Sodrodó emberek – Ukigusa (1959)

Ez lett Ozu 51. filmje, és tele volt a rendező névjegyének számító kézjegyekkel, mint pl. a minimalista környezet, mely a rendező kedvenc témáját, a széttört családot mutatja be. A mozit 1958 szeptembere és novembere közt forgatták.



A tervek szerint az alkotásnak egy évvel korábban, 1958-ban kellett volna elkészülnie a Rossz színész címmel, amit állandó forgatókönyvírója, Noda Kōgo (1893-1968) írt. A főszerepre Ozu Nakamura Ganjirōt (1902-1983) választotta, aki négyéves korában állt először kamerák elé, és egészen 1982-ig folyamatosan foglalkoztatták is. Azonban úgy ítélte meg, hogy egy ilyen cím tiszteletlenség lenne Nakamurával kapcsolatban. A forgatás eredeti helyszínén, Niigatában több váratlan esemény is hátráltatta a munkálatokat, így végül lefújták azt. Az eredeti tervek szerint az első Miss Nippon győztes, Yamamoto Fujiko (1932-) alakította volna a női főszerepet, ám ez nem valósult meg, köszönhetően annak, hogy Ozu lecserélte a Shōchiku filmstúdiót a Daieire, aminek nem volt szerződése a színésznővel. Ozu operatőre ebben a filmben is Miyagawa Kazuo (1908-1999) volt. A leállás után Ozu és Noda átírta a forgatókönyvet, és visszanyúltak korábbi munkájukhoz, az 1934-es fekete-fehér némafilmhez, az Ukikusa monogatarihoz, gyakorlatilag annak a remakeje lett ez a film. Érdekesség, hogy a mozit végül most 4K felbontásban láthatta a közönség. Mindkettőt ugyanaz jellemzi: tiszta komédia és drámai jelenetek folyamatos váltakozása. A filmnek kellemes zenéje van, hallhatunk xilofont és harmonikát is, de az afrikai marimba hangját sem érezzük tájidegennek a japán környezettől. A film eredeti címe egy zen metaforára utal: az életünkben úgy sodródunk, ahogyan a gyökértelen békalencse teszi ezt a vízen.

Cselekmény

1958 forró nyarán egy kabuki színtársulat utazik át a Seto Naikaion és érkezik meg egy kis poros halászfalucskába. Eleinte minden a megszokott forgatókönyv szerint zajlik: a férfitagok próbálnak összemelegedni a helyi fehérnéppel, a menedzser pedig elmegy következő fellépőhelyet keresni.

Arashi Komajuro (Nakamura Ganjirō), a társaság vezetője ugyanakkor elég tudatosan megy el egy fogadóba, ahol régi szerelme, Oyoshi (Sugimura Haruko 1909-1997) várja. Az öregedő bonviván nemcsak a szerelmét jött meglátogatni, hanem annak fiát, Kyoshit is (Kawaguchi Hiroshi 1936-1987). A fiú éppen egyetemre készül, de mindig szívesen tölti az időt nagybátyjával.

Sumiko (Kyō Machiko 1924-) Komajuro fiatal felesége és a gárda primadonnája is egyben, fokozódó féltékenységgel van Kyoshira és anyjára Oyoshira, akiknél a férje egyre több és több időt tölt el. Egy nap Sumiko a hitvese után megy és Oyoshi és Kyoshi előtt kérdőre vonja urát a viselkedése miatt. Komajuro kilökdösi nejét a szakadó esőben, és ott rendeznek jelentet. A férfi megtiltja a nőjének, hogy még egyszer ide merészeljen jönni, tartsa észben, hogy ő volt az, aki felfedezte és csinált belőle valakit. Sumiko pedig arra figyelmezteti a férfit, hogy amióta vele van, mindig neki kell a hátát tartania minden stiklije miatt. A jelenet a film csúcspontja és talán Ozu egyik legjobban összeszedett snittje. A házaspár egy-egy fele a szűk utca ellentétes oldalán áll, miközben nem csak az út, hanem egy esőfüggöny is szétválasztja őket.

A nyilvánosan megszégyenített asszony bosszút forral, amihez felhasználja a fiatal, csinos Kayót (Wakao Ayako 1933-), akit azzal bíz meg, hogy csábítsa el a jóképű, de tapasztalan Kyoshit. A lány eleinte vonakodik a feladattól, de némi unszolás után kötélnek áll.

Sumiko számításaiba azonban hiba csúszik. Kayo és Kyoshi valóban egymásba szeretnek, így a lány inkább otthagyja a társulatot csak azért, hogy a párja mellett lehessen. Komajuro eleinte ellenzi a kapcsolatot a két ifjú közt, de Kayo mindent bevall, már csak a férfi érdekli, és nem akarja bántani őt. Az öreg oroszlán ezek után dúvadként ront be a szálláshelyükre, ahol megveri Sumikót, majd magára hagyja.

A film második vonalában pedig kénytelenek vagyunk látni, hogy a társulat szépen lassan szétmállik. Először az impresszárió tűnik el a pénzzel, majd az egyik színész lép le az éj leple alatt, de még búcsúzóként mindenkit meglop. Komajuro tehát kénytelen felszámolni a társulatát. A megfáradt öreg színész elmegy Oyoshihoz. Elmondja, hogy befejezte a pályafutását és itt szeretne maradni. A nő boldogan belemegy a dologba, csak egy feltételt szab: Kyoshinak meg kell tudnia, hogy Komajuro az apja. Az öreg belemegy az egyességbe. Fia és barátnője, Kayo hamarosan megérkeznek, amire a férfi dühös lesz, és eltiltja volt dolgozóját fiától. Kyoshi ugyanakkor kijelenti, hogy neki nem kell Komajuro, mint apa és takarodjon innen. Az összetört férfi végül Oyoshihoz fordul, és megígéri, hogy visszatér, mint híres nagy színész, Kayót pedig megesketi, hogy mindig vigyázzon gyermekére.

Már éjfél van, amikor Komajuro megérkezik a helyi vasúti pályaudvarra, ahol Sumiko egyedül üldögél. A férfi próbál rágyújtani, de nem sikerül, erre a nő odalép hozzá és ad neki tüzet. A pár megegyezik abban, hogy újra egy nagyszerű társulatot fognak összehozni Kuwanában.

Értékelés

A film - ahogyan az összes Ozu alkotása - nem akar ítélkezni, inkább csak bemutatja az eseményeket. A főszereplő Komajuróval épp annyira lehet együttérezni, mint amennyire elutasítani. Egy vándorszínészről van szó, aki elhagyta a családját, csakhogy a szenvedélyének éljen. Vagy inkább egy olyan ember, aki a családi boldogságát feláldozta azért, hogy kis falvakba vigye a színházi kultúrát? Erőszakos férfi, aki megakarja óvni életének kicsiny boldogságszigetét, akár még felesége ellökése árán is. Vagy inkább egy olyan ember, aki kész még az ötvenes éveiben is újrakezdeni, és képes lemondani a fiáról, csak hogy ő boldog lehessen?

A mozi a szerelmet is bemutatja három különböző nő szemével. A negyvenes Oyoshi csendben tűri, ahogy szerelme viselkedik, újra és újra peregrinációra indul. A harmincas Sumiko kész szeretett férjéért harcolni és megszerezni magának. A fiatalabb Kayo ugyanakkor színtiszta szerelmet érez párja iránt, nincs benne megalkuvás vagy harag, de nem célja a teljes önfeladás, hiszen Komajurónak felajánlja, hogy vele tart felépíteni egy új társulatot.

A film képi világa is érdekes. Bár a háború után járunk a modernizációból szinte semmit sem érzékelünk: nem látni autót, televíziót vagy bármi más modern dolgot.

Értékelések:

Az ochazuke íze
IMDb 7,9/10
allmovie.com 3/5
Rotten Tomatoes 87/100

Tokiói történet
IMDb 8,2/10
allmovie.com 5/5
Rotten Tomatoes 93/100

Sanshō tiszttartó
IMDb 8,4/10
allmovie.com 5/5
Rotten Tomatoes 95/100

Keresztre feszített szerelmesek
IMDb 8,1/10
allmovie.com 4,5/5
Rotten Tomatoes 92/100

Sodrodó emberek
IMDb 8/10
allmovie.com 4/5
Rotten Tomatoes 95/100

Senran Kagura

Írta: Hirotaka

Peach Beach Splash

Nem titkolom, hogy nem vagyok a japán játékok nagy rajongója, és nemcsak azért, mert nincs konzolom, hanem mert egyszerűen nem az én stílusom, többek között a játékmenet miatt. Ez az anime ihletésű játékokra különösen igaz. De néha azért kipróbálok egyet-egyet, kíváncsiságból és mazochizmusból. Ilyen volt a DB: Xenoverse (AM 25.), vagy az Attack on Titan játék (AM 33.). És most a Senran Kagura nyári verziója, az igen találó alcímű Peach Beach Splash (PBS).

Hozzávalók

A PBS nem tartalmaz semmi olyat, amivel eddig ne találkozott volna egy átlag játékos. Vegyük alapnak az arénában lövöldözést, ez úgyis menő most nyugaton, lásd Call of Duty. Csak itt a tökös katonákat cseréljük le cuki lányokra, és ha már nyár, adjunk a kezükbe vízipisztolyt/puskát/ágyút. Öltözéknek pedig fürdőruha vagy vizes póló, ahogy tetszik, amiket a játék előrehaladtával egyre nagyobb készletből választhatunk. Karaktergeneráló nincs, a Senran Kagura univerzum karaktereivel játszhatunk. Elég sok van belőlük, és minden bishoujo típus megtalálható, bár a játék műfajtát, menetét tekintve ez teljesen lényegtelen. De ha nem tetszene az alapfelhozatal, akkor választhatjuk akár Sonicót vagy az Ikkitousen karaktereit is.

Ez még persze önmagában nem elég, mert nincs japán játék kártyák nélkül. Itt is akad, ráadásul kimondottan sok, amivel megtámogatjuk lányainkat, de erről majd később.

Ha minden megvan, irány a medence, és addig lőjük az ellenfelet, amíg le nem szakad a fürdőruha. Ám a csata hevében ne felejtsük el, hogy a vízi fegyverünket újra kell tölteni, ez egy gomb folyamatos nyomva tartásával megoldható, de addig védtelenek vagyunk és lassabban is mozgunk. Viszont nem csak a puska fogyasztja a vizet, hanem a felszerelésünk is. Bizony, nemcsak úgy szaladgálunk össze-vissza a játéktéren. Van egy derékra erősített vízmeghajtású kütyünk, ami az SnK manőverfelszerelésére emlékeztet, csak itt nincsenek kábelek. Ennek segítségével tudunk gyorsan süvíteni, illetve felemelkedni a magaslatokba. Egészen hasznos ketyere.

Vizet tölts!

A PBS kategóriáját tekintve egy TPS, nem is lenne máshogy értelme, 2017-ben jelent meg PS4-re, Windowsra 2018-ban. A már számos játékot megélt Senran Kagura karakterei shinobik, akik ádáz küzdelmet folytatnak a gonosszal. Nem játszottam a franchise többi tagjával, így erről nem tudok bővebben nyilatkozni. A PBS-ben átkerülnek egy vízi világba, ahol ádáz vízipisztoly versenyek vannak, már sok éve. Itt kell most helytállniuk a lányoknak.

A PBS több játékmódot is kínál a leendő medencefájtereknek. Kapásból kaptunk egy sztorimódot, ami hat fejezetre van osztva, mindegyikben tíz meccset kell sikerrel teljesítenünk csapatunkkal.

Mindegyik történetív egy bizonyos lánycsapatra fókuszál, de ahogy haladunk előre a mecscsekkel, úgy tudjuk a csapat tagjait változtatni. Bár ez az opció csak akkor él, ha újrajátsszuk az adott mérkőzést.

Egy meccs úgy néz ki, hogy az elején kiválaszthatjuk, melyik csaj milyen fegyverrel, pettel és képességkártyákkal menjen csatába, a menet nehézségét (3 szint van), végül, hogy a hat leányzó közül melyiket szeretnénk irányítani, és jöhet a start. Egy mérkőzés nem hosszú, 5 perc alatt lehet végezni, sőt hamarabb is ügyességünktől függően. A végén megkapjuk az értékelést, egy újabb adag kártyát, némi pénzt és mehetünk a következőre.

Mivel ez egy nagy viadal, kapunk kommentátorokat, akik azonkívül, hogy elmagyarázzák a történet alapjait, kommentálják is a meccseket. A rendkívül hangzatos nevű és lenge dominaruhában tündöklő Miss R és a kissé túlpörgő, fanservice függő Mr K fogja lökni a sódert. Nevüket bár homály fedi, de nem tudok nem arra gondolni, hogy a Miss Ribi és Mr Kéjenc lesz a helyes megoldás. Továbbá a 10. meccset ellenük kell megvívni, ez amolyan bosszfájtként funkciónál.

Az offline játékban még kétféle módban tehetjük próbára vízi harcos tudásunkat:

Paradise episode: Ennél a módnál adott számú lány vesz részt, 1v1 vagy 2v2 felállásban. Itt nem lehet a csajokat sem változatni. A cél, hogy legyőzzük a másikat. Csapatonként 5 pályán kell helytállni és ebből van vagy 12. Bevallom nem sok értelmét látom ennek a módnak.

V-Road challange: A másik játékmódnak már több értelme van. Több mérkőzéses bajnokságon mehetünk keresztül, teljesen mi választhatjuk meg a csapattagokat és egy másik csapat ellen kell játszani, (igen előfordulhat, hogy ugyanazt a karaktert lőjük le, akivel vagyunk) az nyer, aki több KO-t vitt be. Egy bajnokság 5 meccsből áll, viszont ezt egyben kell teljesíteni, ha végig akarjuk csinálni, mert nem menti; ha a harmadiknál ki kell lépnünk, kezdhetjük elölről. Mindegyik mód közül ez hozza a legtöbb pénzt, amivel új frizurát, fürdőrucikat vehetünk.

Mindegyik játékmódra jellemző, hogy szabadon váltogathatjuk a karakterekhez tartozó fegyvert és képességkártyákat. Tény, hogy nagyon kellemes látvány a vízi csata a lányokkal, arról nem is beszélve, hogy a KO esetében a fürdőruha is leszakad, de cenzúra az van (uncensored mód khm).

Elég nagy hátrány, hogy ekkor nem a mi általunk beállított gönc szakad le róluk, hanem a standard fehér.

Ha egy-két meccset lejátszott az ember, utána sok változatosságot ne várjon, mert ugyanolyan lesz a többi is, pályából sem kapunk sokkal többet. Itt azért lehettek volna kreatívabbak a készítők és több pályát készíthettek volna ahelyett, hogy még több kártyát pakolnak a játékba, amiknek maximum nehezebb szinten, és multinál van értelmük. Amúgy minden offline pálya végigvihető kártyahasználat nélkül.

Öltöző

A strand elengedhetetlen kelléke az öltöző és zuhanyzó. Itt változtathatjuk meg a lányokon a fürdőruhát vagy adhatunk rájuk sapkát, cicafület stb. Kezdetben ezt egy előre adott készletből tehetjük meg, ami szerencsére nem három darabból áll.

Később a meccseken szerzett pénzből vehetünk több ruhát, hajformát a boltban. Mivel minden lány fehéret visel alapbeállításként, szerintem mindenkinek ez lesz az első dolga. Továbbá itt csinálhatunk kedvenc csapatunkról egy menő csapatképet, ha pedig szeretnénk, adhatunk nekik masszázst (nem hátmasszázst), de mivel nem ez a lényege a játéknak, tovább nem lehet menni, erre van más szoftver.

Megidézlek nagy sárga vizipuska

Korábban említettem a kártyákat, amikből nagyon sok van, és csak több lesz a játék során. Már a játék elindítása után kapunk egy rahedli csomagot, amit kibonthatunk és később felhasználhatunk karakterünk erősítésére a meccs közben. Ezekből paklit állíthatunk össze, amit kiválaszthatunk a karakterünknek meccs előtt, de egyenként is váltogathatjuk a lapokat, ha nem akarunk belemélyedni egy komplett pakli összerakásába.

Összesen háromféle kártyatípus van: fegyver, amivel a sima vízipisztolytól kezdve, a vízi shotgunon, sniperen át, egészen a sugárágyúig terjed a skála. Aztán vannak a lénykártyák, amellyel egy erősen pokémonra hajazó állatformát idézhetünk magunk mellé a pályára segítségképp. A harmadik pedig a képességkártya, amivel feltuningolhatjuk a tűzerőnket, védőpajzsot húzhatunk magunk köré, visszaállítja az életünket és így tovább. A jó ezekben a fajta kártyákban, hogy mindegyiken másféle pózban és ruhában vannak a lányok. Minden csapatnak és azonbelül minden lánynak megvan a maga képével ellátott kártyakészlete, lehet őket kombinálni, hajrá!

A strandolás közösségi élmény

Nem vagyunk arra kötelezve, hogy magunkban játsszunk. A PBS kapott multiplayer módot is. Háromféle játékmódban csapathatjuk. Azonban el kell keserítsek mindenkit. A multiplayer rész eléggé halott, legalábbis én próbáltam párszor, és nem igazán tudtam játékhoz csatlakozni. Egyébként lennének meccsek ranglista pontokért, szabad játék vagy co-op survival. Bármelyik karakterünkkel csatába lehet szállni, kedvünk szerint változtatni a megjelenésén és a kártyákon.

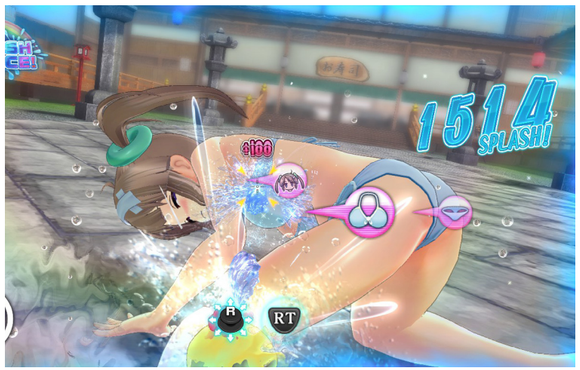
Technikai oldal

A japán játékok grafikai világa sosem volt a szívem csücske. Ez itt is igaz, de azért azt kell mondjam, nem annyira rossz, sőt, kimondottan elviselhető. Tipikus animejáték grafika, mind mozgásban, mind dizájnban.

Az irányítás már egy kényesebb gond. A PBS anno konzolra jelent meg, így azok járnak jobban, akik kontrollerrel irányítják majd. A billentyűzettel és egérrel rendelkezők jobban járnak, ha a saját konfigurációjuknak megfelelően állítják be az irányítást és meg is jegyzik, mert a játék közben a funkciók mindenképpen a konzolos gombok jelölését fogják mutatni. Még szerencse, hogy a menü egérrel irányítható.

Záró~~tűz~~víz

Mindent összevetve egy egészen szórakoztató játék a Senran Kagura PBS. Azonban néhány óra játék után teljesen kiismerhető, repetitív és kicsit unalmas is lesz. A fürdőruhák cserélgetése viszont kinyújthatja a játékidőt.



Cím: Senran Kagura Peach Beach Splash
Franchise: Senran Kagura
Kiadó: Marvelous, NA: Xseed Games
Fejlesztő: Tamsoft
Műfaj: TPS
Év: 2017
Platform: PS4, Windows

Chrono Trigger

Írta: Venom (cosplay.hu)

A 1990-es években Squaresofték igazán dörzsölhették a markukat, egymás után szórták ki a játékokat, szinte néhány hónap eltéréssel, és szinte mind igazi világsiker lett. A 16 bites Super Nintendóra vagy tucatnyi játékot jelentettek meg, de a Final Fantasy VI, a Secret of Mana (vagy más néven Seiken Densetsu 2) és a Chrono Trigger sikere elsöprő volt, dicsőségük a mai napig alig kopott. A Secret of Manát egy korábbi cikkben már részletesen kiveséztem (AM 42.), így most lássuk a Chrono Triggert!

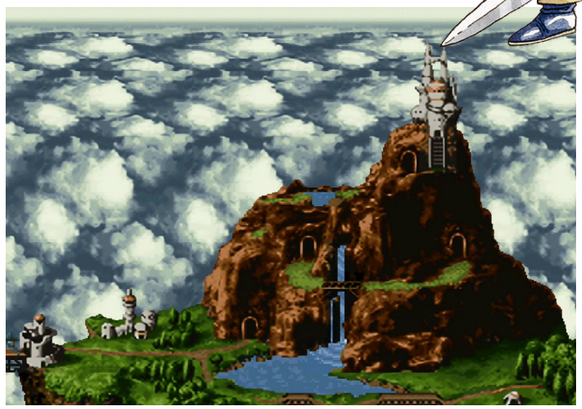
A japán rpg-k királya… noha ezért a címért erősen meg kell küzdeni az olyanokkal, mint a Final Fantasy 7 és társai, azt mégis nagyon kevesen tagadnák, hogy a Chrono Trigger a maga kategóriájában egy kisebb csoda. Bár már több mint 20 éve, hogy megjelent, de azóta is sokan az etalonnak tartják, nem csak a történetvezetés vagy a játékmenet kapcsán, hanem a kidolgozottsága és hangulata miatt is. Van is benne valami, tekintve, hogy nem mindennapi csapat bábáskodott felette, akiket azóta is az „álom csapatként" emlegetnek. Szinte mindenki részt vett benne, aki akkoriban nagyobb név volt a jrpg-k világában: Sakaguchi Hironobu a Final Fantasy sorozat atyja, Horii Yuji, a japánban elképesztően népszerű Dragon Quest megalkotója, a grafikáért Toriyama Akira felelt, akit gondolom a Dragon Ball kapcsán senkinek sem kell bemutatni, míg a rendezői székben (két másik kollégájával együtt) a híres Kitase Yasunori. Aoki Kazuhiko volt a producer, míg Kato Masato felelt a történet nagyobbik részéért. És akkor ott vannak a zeneszerzők: a zseniális Mitsuda Yasunori (Xenogears/saga stb.) és a legenda, Uematsu Nobuo. Ilyen erős fejlesztői csapat azóta is szinte elképzelhetetlen, és talán egyszeri eset volt a videojátékok történelmében.

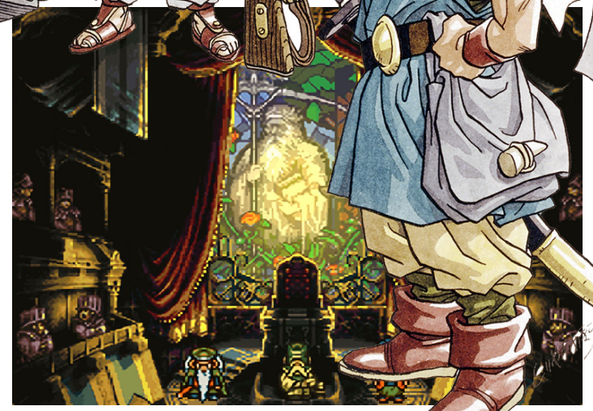
Vissza a jövőbe… jrpg módra

A Chrono Trigger sava-borsa egyértelműen a sztori, hiszen ilyen mesterien megírt történetet ritkán élhettünk át. Bár nem is túl hosszú és szerencsére nem is túl bonyolult, mégis megható, lebilincselő és megunhatatlan. És ami igazi hab a tortán, hogy a történet végét szabadon alakíthatjuk, vagyis a döntéseinktől függően alakul ki a sztori vége, mely lehet tragikus, komikus, vagy szimplán a klasszikus happy end. Több mint 16 lehetséges befejezése van a játéknak, bár a többségéhez kell egy pár újrajátszás, amit nagyban segít, az (akkoriban szinte elsőnek bevezetett) new game+ opció, amivel nem kell mindent a nulláról kezdeni, ha elölről akarjuk kezdeni az egészet.

Crono (beszédes név), a teljesen átlagos fiatal tüsi hajú „néma" hős, aki békésen éldegél édesanyjával egy kis városkában.

Egy nap hatalmas fesztivált rendeznek, amelyre Crono is ellátogat, majd némi barangolás után összefut -szó szerint- egy fiatal szőke lánynyal, Marle-val. Miután a srác megtalálja és visszaadja a lány elvesztett nyakékét gyorsan összebarátkoznak és közösen látogatják meg Luccát, aki amolyan helyi őrült feltaláló és Crono gyerekkori barátja.





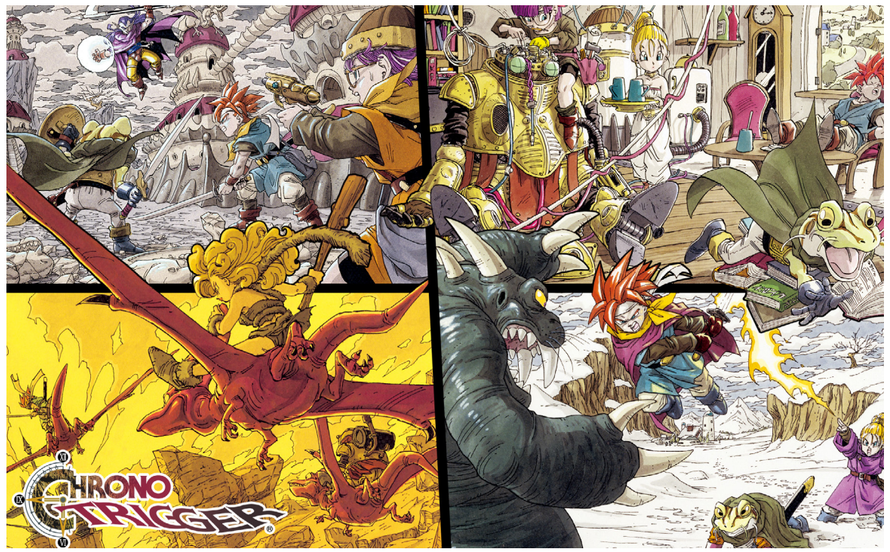
Lucca legújabb találmánya egy teleportáló masina, melyet gyorsan demonstrál a közönségnek az önkéntes Cronóval, majd ezen fellelkesülve Marle is vidáman rohan kipróbálni, ám valami hiba csúszik a dologba. A lány nyakéke felragyog és megzavarja a gépet, ami nyit egy különös kaput, mely elnyeli Marle-t, csak az ékszert hagyva hátra.

Crono gondolkodás nélkül felkapja, majd a lány után indul a kapun át, és egy ismeretlenül, de mégis ismerős erdőben köt ki. Hamarosan kiderül, hogy nem is a hely változott, hanem az idő, vagyis Crono 400 évet utazott vissza a múltba. Innentől indul a kaland, ami aztán nagyon kacifántos fordulatokat vesz. Crono és egyre bővülő csapata számtalan fura, meseszerű kalandba keveredik, új barátokra és ellenségekre tesznek szert. Bejárják az őskort, ahol néhány ellenséges dinoszaurusz mellett találkoznak a kissé macskabeütésű „ősaszszonnyal", Aylával. Átjutnak a középkorba, ahol néhány hősi kaland után a csapatban köszönthetik a különös béka lovagot, Frogot, majd eljutnak a távoli jövõbe és befogadják a kissé selejtes, de csupaszív robotot, Robót. Ám a jövõben azt is megtudják, hogy egy Lavos nevű gonosz istenség hamarosan elpusztítja a világukat, csak romokat és pusztaságot hagyva maga után. Természetesen elhatározzák, hogy megállítják Lavost, megmentve ezzel a saját jövőjüket. Persze, hogy a dolog ne legyen ennyire egyszerű, feltűnik egy csomó rosszindulatú figura, köztük a misztikus és gonosz (legalábbis elsőre annak tűnő) Magus nevű alak, akinek valami köze van Lavoshoz és egy régen eltűnt különös birodalomhoz. Ráadásul egy őrült és hatalomvágyó királynő szövetkezni kíván Lavosszal, ami lássuk be, nem sok jóval kecsegtet. És hogy ebből mi fog kisülni, az már csak a játékoson múlik…

A 16 bites csoda

A Chrono Trigger grafikáját tekintve az egyik legszebb jrpg, ami a Super Nintendóra megjelent. Bár a technikai oldala nem volt olyan kiemelkedően erős, mint mondjuk a picit későbbi címeknek (Tales of Phantasia vagy a Super Mario RPG), de az irgalmatlanul profin összerakott 2D-s látvány szinte mai napig kifogástalan. A játékot szokásosan felülnézetből irányíthatjuk, de a Final Fantasykkal ellentétben itt a teljes csapatot terelgetjük a pályákon, és ami a legjobb, nincsenek véletlenszerű harcok. Az összes ellenfelet láthatjuk, és magunk dönthetünk arról, hogy megpróbáljuk kikerülni őket vagy nekikugrunk egy kis Exp reményében. A harcok körökre osztottak és nagyon dinamikusak, azóta is az egyik legjobb harcrendszer, amit megalkottak. A karaktereink fejlődése ugyan elég lineáris, vagyis lépik a szinteket és kapják az újabb képességeket, de itt is van egy csavar, ugyanis a harcok során lehet kombinálni ezeket. Lucca képes tüzet gyújtani, Cronónak pedig van egy nagy kardja… innentől egyszerű: Lucca lángra lobbantja Crono kardját, aki így extra sebzést tud okozni az ellenfeleknek. Rengeteg kombinációs lehetőség van, ami nagyon változatossá tudja tenni a csatákat.

Ahogy fentebb is említettem, hőseink egy idő után szabadon járhatják be nem csak a világot, de az idősíkokat is, ami szintén rengeteg érdekes dolgot tud eredményezni.



Ha kinyitunk egy ládát a múltban, akkor az nyitva is marad a jövőben ugyanazon a helyen. Ültessünk el egy magot a múltban és a jövőben egy fát találunk a helyén… érthető a koncepció gondolom. Ez mindenre kihatással van. Ha valakit megmentünk a múltban, az kihatással lesz a jövőre. Erre bizony szükség is lesz, mert ha le akarjuk győzni Lavost, akkor ahhoz alaposan fel kell készülni minden téren.

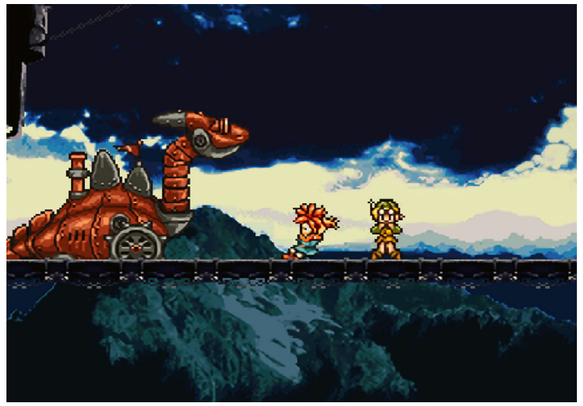
És akkor ott van a zene, amire nem lehet mást mondani, csak azt, hogy mestermű. Uematsu és Mitsuda közös munkája 23 év után is lehengerlő. Máig etalon a videojátékok világában.

Mindörökké Chrono Trigger

A játék sikere után kapott két folytatást is, melyekből az egyik szinte máig teljesen ismeretlen, hiszen Japánon kívül soha nem jelent meg és ott is csak nagyon limitáltan lehetett hozzáférni, ez volt a Radical Dreamers, ami inkább volt egy nagyon egyszerű „visual novel”, mint rpg. A másik folytatás már sokkal nagyobbat szólt: a Chrono Cross lett 2000-ben az egyik legprofibb rpg a Playstationön, bár a története messze elmaradt az eredetitől. Sajnos a Chrono Cross-szal le is zárult a sorozat, bár terveztek egy további részt Chrono Break címen, de mivel a Squaresoft jelentősen átalakult, a kulcsemberek pedig kiléptek és más cégekhez vándoroltak át, így minden további epizód sorsa is megpecsételődött.

A Chrono Trigger viszont nem merült feledésbe, hiszen azóta számtalan újrafeldolgozást ért meg. Elsőnek Playstationre adták ki újra, ahol kapott néhány extra videót, de sajnos a lassú cd olvasó miatt a játékélmény erősen csorbult a rengeteg töltőképernyő miatt. Ezt követte a NintendoDS verzió, mely talán azóta is a legjobb feldolgozás. Megmaradtak a Playstation videók, a grafika is fejlődött és még extra tartalmakkal is bővült, továbbá kapott egy teljesen új, modernebb és javított fordítást is. Később ezt portolták mobiltelefonokra is, kiegészítve egy elég vitatható minőségű érintőképernyős irányítással és menükkel, majd ez a verzió költözött át nem is régen, több mint 20 év után PC-re is, így most már bárki átélheti ezt a fantasztikus kis történetet.

2018-ban a Chrono Trigger még mindig frissnek hat, bár a nagyon alacsony felbontású pixelgrafika mára már kissé primitív, de továbbra is bájos, a zenék azóta is verhetetlenek, a hangulat pedig garantáltan nem ereszt senkit, főleg, ha valaki az összes befejezést szeretné összegyűjteni. Ha eddig kimaradt, akkor ideje pótolni, nem fogjátok megbánni!



Cím: Chrono Trigger
Kiadó: Square, Square Enix
Fejlesztő: Square
Műfaj: szerepjáték
Év: 1995
Platform: SNES, PlayStation, Nintendo DS, i-mode, iOS, Android, Windows, Apple TV
Karakterdizájn: Akira Toriyama
Zene: Yasunori Mitsuda Nobuo Uematsu

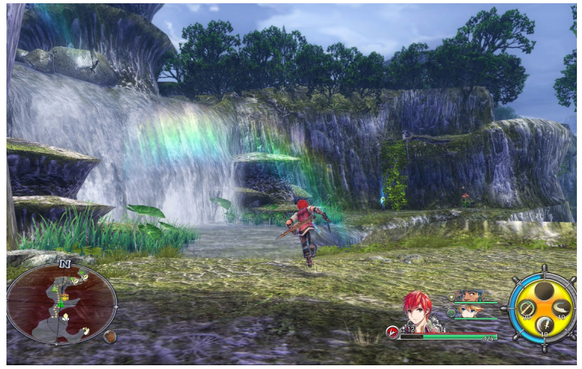
Ys VIII

Lacrimosa of DANA

Írta: Venom (cosplay.hu)

A Nihon Falcom Ys sorozata tavaly lett 30 éves. Bár nincs akkora rajongói bázisa, mint egy Final Fantasynak vagy Personának, de az Ys a hosszú évek alatt azért lassan, de biztosan kult státuszba emelte magát. Idén megjelent nálunk is a 8. epizódja, mely a sorozat szempontjából igazi mérföldkőnek számít.

Na de mi is ez az Ys (ejtsd: „Ísz" vagy japánosan „Ískzu"): még 1987-ben a Nihon Falcom nevű kis japán játékfejlesztő cég kiadott egy igencsak kezdetleges hack'n slash játékot, az Ys I: Ancient Ys Vanished – Omen-t. A kacifántos cím egy végtelenül egyszerű, de nagyszerű fantasy játékot takart, ahol a vörös hajú főhős, Adol Chirstin első kalandjait élhettük át. Mivel az akkori technológia nem igazán tette lehetővé a nagyon komplex játékokat, így a játékmenet mai szemmel nézve nagyon primitívnek mondható. Felülnézetből láthattuk a játékot, ahol a pár pixeles hősünkkel kellett nekirohanni a különféle apró szörnyeknek és bebarangolni az adott pályákat és labirintusokat. Természetesen hamarosan jöttek nem csak a folytatások, de a remake-ek is, ugyanis ahogy érkeztek az újabb konzolok, a Falcom sorban adta ki az Ys sorozatot az újabb masinákra, mindig picit feljavítva.



Adol kalandjai 30 éve tartanak és szinte teljesen bejárta a világot, egyik bajból a másikba csöppenve. A kezdeti sikerek után két anime OVA sorozat is készült belőle, bár ezek sajnos szinte teljesen feledésbe merültek, nem igazán lettek kiemelkedőek. A sorozat persze sokat fejlődött az évek alatt, a 2D-s pixelparádét felváltotta a 3D a 2000-es években, de a játékmenet alapja nem sokat változott. Madártávlatból nézve, rögzített kamera mellett kellett bejárni a helyszíneket és ezerszámra pusztítani a szörnyeket, majd az értük kapott pontokból fejlődni, hogy újabb és erősebb ellenfelekkel köthessük össze a bajszunkat. Adol néha segítőket is kapott, akikkel vagy csapatosan, vagy felváltva lehetett játszani. Visszatérő bajtárs például Dogi, a nagydarab és joviális harcos, de szinte minden részben előkerül valami csinos hölgy is, hogy segítse a srácot a kalandjaiban.

Mint említettem a sorozat az elmúlt 30 évben leginkább csak apróságokban fejlődött, de az alapok nagyjából maradtak. A mostani 8. epizóddal viszont az Ys alapjaiban változott meg.

Az első és leglátványosabb változás, hogy immáron végre a játék tényleg 3 dimenziót kapott, vagyis az eddigi oldal/felül nézetet felváltotta a dinamikus kamera, amely az úgynevezett „TPS" nézetből követi hőseinket (lényegében a megszokott hát mögötti kameranézet). A grafika pedig sokat javult a 7. részhez képest, ami még a Sony Playstation Portable kézikonzoljára jelent meg… 9 éve. Sajnos itt máris előjön az első kellemetlenség, ugyanis a Ys VIII eredetileg Playstation VITA-ra lett fejlesztve és onnan került át Playstation 4-re, Switch-re, illetve PC-re, és ez nagyon meglátszik. A grafika sajnos alig szebb, mint a 2010 előtti konzolos játékok, sőt megkockáztatom, hogy pár PS2 vagy Wii játék szebb látványt tudott 10 éve produkálni. Nem azt mondom, hogy vészes lenne a dolog, de nekem kicsit csalódás volt elsőre, hogy 2018-ban még mindig 2 generációval vagyunk elmaradva.

Viszont ha eltekintünk a technikai dolgoktól, akkor az Ys talán kihozta a maximumot a látványból.

Nagyon szépek tudnak lenni a tájképek és a hatalmas kreatúrák. A karakterek pedig nagyon animések és szépen animáltak. Természetesen a szinkronokkal és a zenékkel sincsen probléma, a Falcom legendás ezek kapcsán és most sem fogunk csalódni. Különösen a háttérzenék lettek fantasztikusak, nagyon sokat tesznek hozzá a hangulathoz, csak dicsérni lehet.

A történet egy hajóúttal kezdődik, ahol Adol épp utasként tengeti a napjait, de egyik este egy hatalmas krákenszerű lény felbukkan és elsüllyeszti a hajót. Adol (életében nem először és nem utoljára) egy sziget partján tér magához, mint friss hajótörött. Gyorsan összeszedi magát, majd némi kutakodás után egy másik túlélőre talál, egy fiatal, de roppant harcias hölgyre, Laxia von Roswellre, majd egy újabbra, a nagydarab és kissé buggyant halászra, Sahad Nautilusra. Hamarosan kiokoskodják, hogy Seire szigetén értek partot, mely a legendák szerint el van átkozva. Miután Adol régi barátját, Dogit is összeszedik, úgy döntenek, hogy rendezik a helyzetüket, tábort létesítenek, megkeresíik a többi túlélőt és igyekeznek kitalálni hogyan is lehetne minél gyorsabban eltűnni a szigetről, ami a legnagyobb jóindulattal sem tűnik sem barátságosnak, sem veszélytelennek. Innentől a játékoson múlnak a dolgok, aki előtt a következő feladatok állnak majd:

1. A sziget felderítése. Ami nem is olyan kis feladat, ugyanis ezúttal szó szerint a teljes szigetet bejárhatjuk keresztül-kasul, a játék közepétől lényegében teljesen szabadon. A hatalmas területet sajnos a PS VITA memória limitációja miatt kisebb zónákra kellett felosztani, így nincs akkora „open world” élményünk kezdetben, de még így is nagyon tisztességes méretű a térkép, melyet nagyon is érdemes bejárni, mert mindenhol eldugott kincsek, nyersanyagok vagy további hajótöröttek találhatóak. A haladásunkhoz idővel találunk egyre több eszközt is, amivel az addig elérhetetlen szakaszokat felderíthetjük. Ez ad egy kis „metroidvania” érzést a játéknak, hiszen minden zónába érdemes lesz újra és újra visszatérni, hogy megnyissunk újabb átjárókat vagy barlangokat. Ami az egészben a legszebb, hogy teljesen vállalható méretű a sziget, vagyis a készítők zseniálisan ráéreztek arra, hogy mennyi az, ami pont elég. Sosem fogjuk azt érezni, hogy üres és semmitmondó területeken mászkálunk, mint mondjuk a Final Fantasy XV esetén. Itt mindennek helye és értelme van, nem húzza feleslegesen a játékos idejét.

2. Hajótöröttek és nyersanyagok keresése. Ahogy haladunk előre a sziget belsejébe, úgy találjuk meg egyre több társunkat, akik a táborba visszakísérve hasznos szolgálatára vállnak a közösségnek. A kovács nyit egy műhelyt, a kereskedő gondoskodik az ellátmányról, az orvos gyógyító italokat kever nekünk stb. Minden egyes tagja a tábornak egy önálló személyiség, akihez egy kisebb történet tartozik, külön kis küldetésekkel, melyeket ha teljesítünk, nem csak Adol fejlődik, hanem a tábor és egyben a lehetőségeink tárháza is. Gyűjtögetni kell a szigeteken fellelhető élelmet és mindenféle egyebet, hogy azokból felszerelést, eszközöket, épületeket és hasonló hasznos dolgokat rakhassunk össze. A játék vége felé a kis táborunkat egész komolyan kiépíthetjük, öröm lesz nézni, ahogy folyamatosan fejlődik és bővül.

3. Küzdelem a sziget élővilágával. Ugyanis hemzseg a szörnyektől. Kezdetben csak kisebb, agresszívabb állatok lesznek az ellenfeleink, de később bejönnek a hatalmas és nagyon erős primordialok, amik amolyan mutáns dinoszaurusz szörnyek.

Ezeket csak elég komoly küzdelem árán lehet legyőzni, kezdetben pedig jobb inkább elfutni előlük.

A felderítő csapatunkban összesen három karakterünk lehet, de őket bármikor cserélhetjük a tartalékban lévőkre. Erre szükségünk is lesz, ugyanis gyógyulni csak a táborban lehet, illetve nagyon véges számú gyógyitalokkal, így bizony a leamortizált csapattagokat célszerű visszaküldeni pihenni. A harcok ezúttal már bizony kihasználják a 3D-t, aki játszott már Kingdom Hearts-cal vagy Devil May Cry-jal és ahhoz hasonló hack'n slash játékokkal, azok bizony gyorsan rá fognak érezni. Ugyanis itt nem elég az, hogy rommá verjük a kontrollerünk X gombját, azzal csak azt érjük el, hogy nagyon gyorsan Game Overt kapunk. Itt bizony nagyon be kell gyakorolni a kitérés és védekezés művészetét, amihez nagyon komoly reflexek kellenek. Ha valaki lassú, akkor bizony a szörnyek bedarálják az egész csapatot. Természetesen minden karakterünket, akikből összesen hatot vihetünk harcokba, külön-külön lehet fejleszteni, nem túl bonyolult, de kellően szórakoztató.

Lesznek olyan helyzetek is, amikor a tábort támadják meg hordányi szörnycsapatok, ilyenkor amolyan „tower defend" játékot kell játszanunk, kiépíteni a védelmet, megszervezni a barikádokat és visszaverni a hullámokban érkező ellenfeleket. Vagy épp ennek az ellenkezője, mikor nekünk kell megtámadni egész zónákat és kiírtani a szörnyfészkeket. Nem fogtok egy percig sem unatkozni azt garantálom.

És végül a **4.** a sziget történetének megfejtése. Adol már az első napon különös álmot lát, egy fiatal papnő, Dana, egy ősi, rég elfeledett városban próbál megállítani valami hatalmas katasztrófát. Ezek az álmok egyre intenzívebbek lesznek idővel, Dana és Adol között pedig valami furcsa, idők közti kapocs alakul ki. Bizonyos helyeken találunk furcsa, fénylő relikviákat, melyeket megérintve felidézhetjük a múltat. Ilyenkor Dana irányítását vehetjük át, aki bár egyedül van, de nagyon komoly harcos. Vele bejárhatjuk az ősi birodalmat, őt is külön lehet fejleszteni, majd miután Adollal rájönnek a kapcsolatukra, Dana elkezdi őket is segíteni, pl. ha a srác csapata elakad valahol a jövőben, akkor Dana a múltban megpróbálhatja megoldani a továbbjutásukat, mondjuk egy fa elültetésével vagy egy kulcs elrejtésével, amit megtalálva kinyithatunk zárakat. Ez hihetetlenül szórakoztató pluszt ad a játékhoz, és akkor még nem is beszéltem arról, hogy Dana később csatlakozik a csapathoz és… na de ezt már rátok bízom!

Huh, az Ys VIII egy hatalmas és nagyon összetett, mégis elképesztően szórakoztató játék. Borzasztóan játszatja magát, én alig tudtam letenni. Sajnos a megjelenése nem volt botránymentes, mind a PC, mind a konzolos verziók sajnos nagyon félkészen kerültek a nyugati piacra, melyet a kiadó, a NIS America sűrű bocsánatkérések között próbál mai napig javítgatni. De ez senki kedvét ne vegye el tőle, mert a Lacrimosa of DANA nagyon is megéri a pénzét és még azoknak is ajánlható, akik ódzkodnak a nagy open world játékoktól. A történet nagyon izgalmas, a hangulata lebilincselő, a karakterek bár nem túl eredetiek, de szórakoztatóak, a zene is nagyon profi és a látványa is, a technikai limitációkat leszámítva, kifejezetten ütős. Dana pedig nem csak az egyik legszexibb női főhős, hanem az egyik legkomplexebb és legszerethetőbb is. Nagyon megható a története és jó látni, hogy végre kapunk olyan női karaktereket is, akik képesek megállni a lábukon és nem kell erőltetett románcot rájuk erőszakolni, hogy szerepük legyen a történetben. Csak így tovább Falcom! Várjuk nagyon a Ys IX-t és reméljük, hogy azért nem lesz megint újabb 8 év a fejlesztés!

Cím: Ys VIII: Lacrimosa of DANA
Fejlesztő: Nihon Falcom
Kiadó: Nihon Falcom, NA: NIS America
Év: 2016
Franchise: Ys
Műfaj: akció, RPG
Platform: PS Vita, PS4, Windows, Nintendo Switch

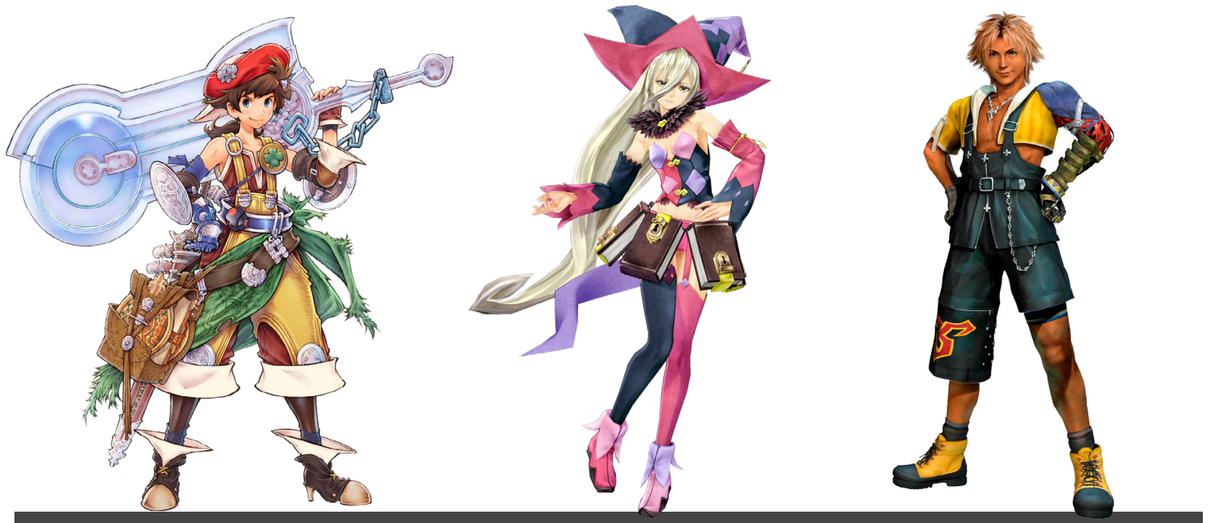
A Japán szerepjátékok 7 főbűne!

Írta: Venom (*cosplay.hu*)

Álságos retróban eltöltött szép napot kívánok mindenkinek… kezdhetné ezt a cikket a híres/hírhedt TV-s és rádiós „kritikus” (akit mindannyian ismerünk - aki nem, az kapcsolja be az internetet) és ebből a kis hatásvadász nyitásból már pontosan sejteni lehet, hogy mi fog most következni. Nagyon sokan szeretjük a japán rpg-ket, avagy a jrpg-ket, szeretjük a történetüket, a hangulatukat, a néha nagyon elvont dolgaikat… de ugyanakkor meg 20-25 éve bosszankodunk is rajtuk, hogy önismétlőek, klisések és olyan nagyon… japánok. Most összeszedtem nektek azt a (stílusosan) 7 darab visszatérő „bűnt”, amit a japán fejlesztők rendszeresen elkövetnek és már nagyon unjuk. Azok a bűnök, amik újra és újra előjönnek, amikor valaki mutogatni akarja, hogy mi is a probléma a távol-keleti videojátékos kultúrával. Remélem egyet fogunk érteni, de ha nem, nos, akkor ne kíméljétek a Facebookot és a Disqust, adjatok neki hangot!

1. Hogy nézel ki te hős???

Agyonzselézett haj? Esetleg kék vagy ezüst, netalán rózsaszínre festett séró. Olyan arc, hogy azt sem tudod, fiú vagy lány? És az a ruha! Ki talál ki ilyeneket? Övek, csattok, cipzárak mindenhol feleslegesen, mintha bármi funkciójuk lenne. Tiritarka ruhák, lányok miniszoknyában és térdig érő ronda csizmában vagy legnagyobb hóesésben is harci-bikiniben rohangálva. Ugye mindenkinek megvan ez az élmény? Amikor nézed a játék illusztrációit és hunyorogsz, hogy vajon mi volt a dizájner elképzelése? Hogyan veszi fel ezt a ruhát? Hogyan tartja karban azt a lehetetlen tüsi frizurát. Mi a funkciója annak a bigyónak ott a vállán? Mi a franc lóg az övéről? Miért van rajta három öv, amikor nadrágja sincsen? Csupa olyan kérdés, ami a 90-es évek óta nevetség tárgya tud lenni, és számtalan nyugati magazin adott már hangot ennek élcelődve, teljesen jogosan. Persze ilyenkor mondhatnánk, hogy „de hát ez a stílus, ez már szinte elvárás, hogy röhejes ruhákban parádézzanak a hősök egy japán játékban”. Na meg amikor előszednek valami aktuális nőimitátor énekest (lásd Gackt), és róla kezdik mintázni a főszereplőt. Mert ő olyan szexi. Bizonyosan… egy adott rétegnek.



„Elmélkedjünk el egy kicsit, hogy mi is volt a rajzoló elképzelése, mikor ezeket a figurákat papírra vetette.”

És hogy ki itt a legnagyobb bűnös? Hát persze, hogy a Square Enix, akik már 20 éve ontják az ízlésficamos karaktereket a nagyvilágba, különösen kiemelve a már taszítóan excentrikus Nomura Tetsuyát, akinek a karakterei bár nagyon stílusosak, de többnyire érthetetlen, hogy mi is volt az elképzelése mögöttük, annyira random és zavaros koncepciókat talál ki. Ékes példája a legújabb Final Fantasy XV - amibe nem lehet elégszer belerúgni -, ahol a teljes szereplőgárda képes totálisan elidegeníteni játékosokat, pusztán azzal, ahogy kinéznek. Képtelenség elmélyedni úgy egy történetben, ha a karakterek iránt csak megvetést érzel…

Kevesebb Nomurát és Yoshida Akihikót kérünk, akinél bár a Nier: Automata kifejezetten a jó irányt mutatja, de nehéz elfelejteni az olyan borzalmas karaktereket, mint a Vagrant Story és a többi súlyosan ízlésficamos tévedéseit (ettől függetlenül legendás játékok, de akkor is kilóg a főhős farpofája a nadrágból… nem vicc).

„Maga a megtestesült ízlésficam, Nomura stílusát lehetetlen nem felismerni, de nehéz azt mondani, hogy könnyű megérteni.”

2. Mit mondtál, hogy hívnak?

„Helló, a nevem Felhő, az övé Tengerparti Szellő, ők pedig Hó és Villámlás, és te? Karom, ő itt Tőr, arra van Égbolt, aki épp beszélget Földdel és...”

Na, így nézne ki egy beszélgetés magyarra fordítva a Final Fantasy néhány főhőse között. Ugye hogy nagyon kínos?

Mert lehet, hogy egy japán tinédzsernek iszonyatosan menőnek tűnik, ha a főhős Cloudnak mutatkozik be, mert bele sem gondol, hogy valójában mit is jelent a szó. Egyszerűen csak jól hangzik. Egy random angol kifejezés, aminek számára semmi jelentése nincs. De ha ugyanaz a szőke fazon hatalmas kardot lóbálva jönne, hogy a neve „Kumo”... nos, máris nem lenne annyira hősies. Abba már bele se megyek, amikor német meg francia neveket adnak a karaktereknek, nem véletlen, hogy sokszor, amit a japánok nagyon komolynak szánnak, az nyugaton csak a térdcsapkodós humor tárgya. Amikor meg nagyon kreatívak akarnak lenni, akkor jönnek az olyan nevek, mint az Ignis meg Promto, amit képtelenség fapofával kiejteni. Persze ez is hozzátartozik a „stílushoz”, hogy olyan „bugyutácska” az egész, de jobb lenne, ha nem úgy választanának neveket, hogy feldobják az angol lexikont és ahol a földre esve kinyílik, balról a 10. bejegyzés lesz a főhős neve…

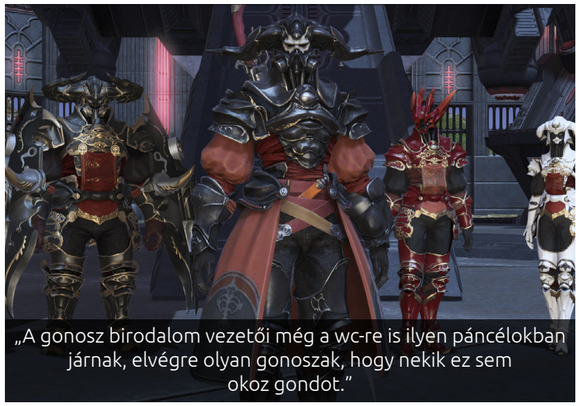
3. És akkor jött a GONOSZ BIRODALOM™ és minden megváltozott…

Elegem van már abból, hogy minden egyes japán rpg sztorija azzal indít, hogy volt a békés királyság, amit megtámadott a nagyon gonosz és nagyon hatalmas birodalom, ami vészesen emlékeztet a náci hadseregre. Egyszerűen már annyira klisé, hogy fájdalmas nézni, amikor vérkomolyan adják elő. Persze a gonoszoknál mindig van valami nagyon gonosz és nagyon feketébe öltözött hosszú hajú bishi gonosz, akiről mindig kiderül, hogy valami ősi istennek dolgozik és megvezették, vagy csak szimplán… gonosz.

Ezek a történetek még a 90-es évek elején rendben voltak, hiszen nem igazán lehetett akkoriban komolyabb narratívát beleerőltetni a roppant limitált tárhelybe, így maradtak a legalapvetőbb történeteknél, de amikor a Final Fantasy XV teljesen vérkomolyan előadja ugyanazt a történetet, amit már ezerszer láttunk és ununk… akkor úgy érzem megérett japán arra, hogy nyugdíjazza a történet íróit. Hiszen láttunk már annyira hihetetlenül kreatív ötleteket kisebb cégektől, akik mertek elrugaszkodni a kliséktől, hogy csak a kevésbé ismert, de annál zseniálisabb Shadow Hearts sorozatot említsem (aminek köze sincs a Kingdom Hearts sorozathoz, ami szintén megérne pár keresetlen szót).

„Hosszú haj, fekete páncél, lányos arc… ez csak egy nagyon gonosz birodalom vezetője lehet.”

Igenis nem kellene hagyni, hogy a japán rpgk ilyen klisésen és botrányosan kőkorszaki mentalitással íródjanak. Kellene most már egy tisztességes generáció váltás, olyan fiatal írókat foglalkoztatni, akik nem akarják szolgaian másolni a Gyűrűk Urát, mert az a múlt évszázad emléke. Legyen aktuálisabb, merészebb, vagányabb, nem olyan nehéz az. Hagyjuk már a 4 kristályt, meg a gonosz birodalmat, meg az ősi isteneket, amiket egyesével kell leverni, hogy a hős hatalomhoz jusson… kérjük vissza a Xenogears és Xenoblade által elindított komoly eposzokat, a Shadow Hearts féle történelmi rpg-ket és a többi fantasztikus remekművet. A gonosz birodalmak meg menjenek végre nyugdíjba!



„A gonosz birodalom vezetői még a wc-re is ilyen páncélokban járnak, elvégre olyan gonoszak, hogy nekik ez sem okoz gondot.”

4. Nyomd meg az X-et a kontrolleren, hogy történjen valami!

Létezik-e annál nyomorúságosabb, mint amikor a játékfejlesztők komplett idiótáknak nézik a játékosokat. Biztosan volt már mindenkinek olyan élménye, amikor elkezdte volna a játékot, de ahelyett, hogy átadhatta volna magát az élménynek, folyamatosan újra és újra kizökkentik azzal, hogy soha nem akar véget érni a „tutorial”, vagyis a betanító rész.

„Köszönjük a segítséget, amely nélkül sosem jöttünk volna rá, hogy ki kell mennünk az ajtón!”

„Előre a hosszú folyosón, miközben a készítők még azt is a szánkba rágják, hol tudjuk visszanézni az olyan fontos információkat, mint például a menü megnyitása."

Olyan extrém szinten képesek megölni vele a játékos minden lelkesedését, hogy nekem konkrétan nem egy olyan esetem volt, hogy soha nem jutottam túl ezeken a szakaszokon, mert annyira felháborítóan unalmas, vontatott és átugorhatatlan volt, hogy minden kedvem elment attól, hogy folytassam a játékot. Amikor mindent a szádba rágnak, hogyan ugorj, hogyan mozgasd a kamerát, hogyan beszélj npc-kkel stb-stb. És ezek begyakoroltatják veled, elképesztő kínosan még meg is kérdezik, hogy „érted hogyan kell forgatni a kamerát?". Botrányos, főleg, amikor ezek a szakaszok órákig tartanak. Nem viccelek. Nem egy olyan jrpg van, ahol konkrétan 4-5, sőt akár 15-20 óra is eltelik, mire a játékos végre ténylegesen magáénak tudhatja az irányítást. Régen érdekes módon erre semmi szükség nem volt, mert adta magát, kellett 5 perc mire kiismertünk mindent, aztán jöhetett a több hetes szórakozás. Most meg szinte munkának érződik, vagy legalábbis tanórának. Kinek kell ez? Miért kell ez? Miért nem lehet hagyni, hogy a játékos maga ismerhesse meg a lehetőségeit? Főleg, amikor már egy sorozat sokadik részéről beszélünk, mint pl. a Persona 5. Miért nem lehetett ott az elején feltenni a kérdést, hogy „Játszottál a korábbi Personákkal?" és ha a válasz igen, akkor megkímélni a játékost attól a sok órányi unalmas és vontatott gyakorlatozástól, amit csak sóhajtozva, csukott szemmel és lehajtott fejjel próbál az X gombot ritmikusan nyomogatva túllépni…

5. Ez most mozifilm vagy játék?

Amikor a 90-es évek közepén a Playstation által igazán beütött a CD korszak, valami hihetetlen új világ nyílt meg a játékfejlesztők előtt. Bár a CD nem volt újdonság, hiszen korábban is használták, mint pl. a SEGA CD-t, de ott maga a játék csak egy apró töredéket foglalt el a lemezen, a többi az rendes CD-s audio volt a zenéknek. Korábban alig 1-4 megabyte (igen, mint manapság egy jobb felbontású kép a neten) állt rendelkezésre, ami miatt nem igazán lehetett komolyabb animált átvezetőket alkotni a történethez. Persze itt is megvoltak a hihetetlen kreatív fejlesztők, akik szó szerint csodákat teremtettek pár bites megoldásokból, de miután a CD-re 650 megányi anyag fért fel, így megnyílt az út egy teljesen új narratíva felé. Elég csak ha megnézzük a Final Fantasy VI és a Final Fantasy VII közti gigászi fejlődést a grafikában, ami olyan léptékű volt, amit ma már elképzelni sem lehet. A videojáték ipar egyre inkább kezdett eltolódni a rendes mozi irányába. A történeteket már videók segítették elmesélni, a szereplők megszólaltak és már nem csak néhány apró pixelhős ugrált, ha valami érzelmet ki akart fejezni, hanem immáron akárcsak egy rajzfilm esetén, az alkotók teljesen szabad kezet kaptak, hogy minél filmszerűbb legyen az élmény.

Aztán eljött a DVD korszak és azon vettük észre magunkat, hogy ülünk a TV előtt, ölünkben a kontroller és már 20-30 perce nézzük az átkötő videót, amibe semmi beleszólásunk nincs. Néha szinte csak percekre kapva kézhez az irányítást, hogy kinyissunk egy ajtót, majd azon belépve megint hátradőljünk és nézhessük azt az újabb 10 perces videót, ami viszi tovább a történéseket.

„...már 20-30 perce nézzük az átkötő videót, amibe semmi beleszólásunk nincs. Néha szinte csak percekre kapva kézhez az irányítást, hogy kinyissunk egy ajtót, majd azon belépve megint hátradőljünk és nézhessük azt az újabb 10 perces videót..."

A 2006 és 2012 közötti korszak volt igazán kritikus, amikor a mozi és a játék szinte teljesen összemosódott és szinte alig adott teret a játékosnak. Mivel már semmi megkötése nem volt a fejlesztőknek a tárhely kapcsán, így annyi dialógust és átvezető videót gyárthattak le, amennyit csak tudtak. És ez borzalmas volt. Mai napig érezteti a hatását ez a mentalitás, hogy húzzuk a játékos idejét minél jobban. Amikor nem tudsz tenni semmit, csak nyomod az X gombot, és nézed ahogy a szereplők minden ügyes-bajos dolgaikat megbeszélik. A Persona 4-ben konkrétan az első 2-3 órában csak dialógusokat hallgatunk, a Persona 5 még ennél is rosszabb helyzet. Amikor pedig ezt összekombinálják az előző bűnnel, a végtelenített betanuló részekkel, akkor kapjuk meg a Final Fantasy XIII-at, ahol viccen kívül abból áll a játék első kétharmada (és most nem túlzok, tényleg 30 óráról beszélünk), hogy egyetlen hosszú folyosón futnak előre a szereplők és csak arra az időre állnak meg, amíg kapunk valami gyakorló harcot, vagy hosszú és zavaros (de cserébe nagyon látványos) videókkal húzzák az időnket.

Persze a játékvilág úgy reagált erre, ahogy kell: iszonyú haraggal és csalódottsággal, de sajnos a helyzet azóta sem sokat javult. Bár a fejlesztők tanultak a visszajelzésekből és az egyszeri folyosókat felváltotta a hatalmas, üres és felesleges „open world”, avagy a nyílt világ, ami lényegében egyik rakás ****-ból a másik rakás ****-ba lépés… de ebbe már ne is menjünk bele.

6. Hogyan mentsem meg a világot, ha a játékot sem tudom elmenteni?

Megvan az az élmény, hogy már órák óta játszol és már lenne más dolgod, de nem tudod letenni a kontrollert? Na nem azért, mert annyira jó a játék, hanem mert:
NEM TUDOD ELMENTENI!

Ugye milyen bosszantó, mikor hosszú ideje fejleszted a karakteredet, lépegeted a szinteket, hopp, esett egy nagyon ritka varázskard, majd puff, áramszünet és a legutolsó mentésed 2 órával ezelőtt volt? Az auto-save az luxus és nem is tudod elmenteni a játékot bárhol, csak az erre kijelölt helyeken, az úgynevezett „save spot”-okon. Iszonyatosan bosszantó és érthetetlen. Amikor számítógépes játékoknál már 30 éve nem okoz ez gondot, hiszen ők bármikor elmenthetik a játékot, akkor mi, konzolosok miért nem tudjuk? Illetve miért csak bizonyos játékoknál tudjuk? Nos, a válasz egy picit előremutat a következő „bűnre”, de lényegében ennyi: megszokásból. Igen-igen, jól olvastad. Valójában 15 éve nincsen semmi technikai limitációja a dolognak. Egyszerűen csak vannak olyan őskövület fejlesztők, akik szerint kifejezetten hasznos, ha a játékost stresszeljük azzal, hogy keresgélnie kell azokat a helyeket, ahol végre biztonságosan elmentheti a játékállást.

„30 éve vadásszuk a kristályokat, amik nem a világot mentik meg, hanem csak a játékidőnket tárolják el...”

„Az auto-save az luxus és nem is tudod elmenteni a játékot bárhol, csak az erre kijelölt helyeken, az úgynevezett „save spot”-okon. Iszonyatosan bosszantó és érthetetlen.”

De miért is emlegettem a technikai limitációt? Mert volt egy időszak, amikor ez a megoldás amolyan kényszerhelyzet volt. A 90-es évek konzoljaiban ugyanis nem volt merevlemez, sem nagyobb és gyorsan írható/olvasható adattárolásra szolgáló memória. A Super Nintendo korszakban legfeljebb nagyjából 2-8 Kbyte tárhely volt elérhető, ahova menteni lehetett játékállást és ezt is néha elég nehézkesen tudta csak elérni a rendszer. A Playstation korszakban sem volt sokkal jobb a helyzet, hiszen ott külön kellett a géphez venni (jó drágán) memory cardokat, ami minden reklámszöveggel ellentétben csak 128 Kbyte SRAM-mal rendelkezett. Lássuk be, ez tényleg nem elegendő, hogy csak úgy random helyeken menthessük el a játékot (bár nem is lehetetlen, de mindenképpen körülményes és igazi programozói bravúr kell hozzá). Viszont a 2000-es évek konzoljainál ez a korlátozás már nem élt, onnantól már csak a fejlesztők lustaságán múlt, hogy hajlandóak voltak-e túllépni a rossz beidegződéseken. És bizony hosszú-hosszú éveknek kellett eltelnie mire néhányan hajlandóak lettek arra, hogy maguk mögött hagyják ezt a borzalmas rendszert, ami soha nem a játékos élvezetét szolgálta. És szomorú látni, hogy mai napig jönnek sorban azok az rpg-k, amik játékmenetükben a 80-as és 90-es éveket próbálják megidézni és ezzel el is jutottunk a legnagyobb főbűnhöz, ami nem más mint...

7. A múlt ártó szelleme, avagy a modern retró

Miért van az, hogy míg az FPS-ek, nyugati RPG-k, akciójátékok és a tucatszámra gyártott Assassin's Creed és Tomb Raider klónok egymásra licitálnak, hogy ki tudja jobban feszegetni az adott hardware határait, addig a japán RPG-k valahogy meg sem kísérlik ezt egy ideje. Pedig ez nem volt mindig így, a 90-es és a 2000-es évek elején pont az ellenkezője folyt. A SquareSoft szinte sportot űzött abból, hogy minden újabb játéka a „nagyobb, szebb, látványosabb, menőbb" mentalitást kövesse. Állandóan feszegették a konzolok határait. Amikor az erőforrások utolsó cseppjeit is kifacsarták a 16 és 32 bites játékgépekből. Olyan grafikákat prezentálva, amik a mai napig szinte felülmúlhatatlannak tűnnek. És pontosan ez a baj. Hogy a mai JRPG-k, szinte alig képesek többet felmutatni, mint a 10 vagy 20 évvel korábbi elődeik. Persze voltak próbálkozások az Xbox 360 és Playstation 3 korszakában, de valahogy ezek kevés kivételtől eltekintve nem arattak túl nagy sikert, sőt, egyeseket egyenesen bukásra ítéltek a megjelenésük előtt, mivel a japánoknak nagyon furcsa a hozzáállása a nyugati piachoz. Talán emiatt is alakult ki, hogy az internet népe elkezdte egyre hangosabban követelni, hogy „kérjük vissza a régi jó kis játékokat!" A cégek marketingesei pedig komolyan is vették, főleg mikor kiszámolták, hogy mennyivel egyszerűbb újra kiadni a régi címeket, mint újakat fejleszteni. Az elmúlt 10 évben remake-ek és remasterek százai lepték el a különböző játékplatformokat, ahol kis túlzással két programozó kicsit felpiszkálta a kódot egy hétvége alatt, kapott egy 720p-s felbontást és máris lehetett reklámozni, hogy itt a legendás játék, amit már úgyis mindenki végigjátszott, de Te, kedves játékos vedd meg újra és újra, mert mást úgysem kapsz!
Ez valami borzalmas!

Amikor mást sem látni a hírekben, mint hogy több generációval ezelőtti címeket harsognak, hogy végre sokadjára is megjelenik a Final Fantasy VII… persze pontosan úgy néz ki, mint 1997-ben, de hát most már végre játszhatod a szuper 4K-s TV-den pompázatos 640x480-as felbontásban és mindezt csak 30 euróért. Ugye, hogy milyen fantasztikus? És sajnos nem hiszem, hogy ennek valaha is vége lesz.

Míg nyugaton olyan döbbenetesen profi és progresszív játékokkal bombázzák a játékosokat, mint a Skyrim, Witcher 3, Mass Effect és társaik, addig Japánban szinte minden kreatív istene az rpg világnak mobiltelefonos és kézikonzolos bóvlikon dolgozik. Nem azt mondom, hogy minden ilyen pici rpg rossz, de amikor ott tartunk, hogy annak kell örülnünk, hogy PC-re megjelennek a Playstation VITA-ról átportolt játékok, akkor az valahol nagyon szomorú. Hiába tudna többet a 3DS, mint akár a Playstation 2, a készítők mégis a 90-es évek játékait akarjak megidézni rá.
Hol vannak szemkáprázató japán csodák? Miért van az, hogy egy kis lengyel cég képes egy olyan atombomba erejű címet összedobni, mint a Witcher 3, a Square Enix, meg 10 évig vért izzad egy Final Fantasy XV-tel, ami ha mondjuk 5 éve jelent volna meg, akkor talán ért is volna valamit? Előre tekintek és semmit nem látok. Mintha valami ellopta volna a JRPG-k jövőjét. Nincsenek nagy bejelentések, maximum egy megfáradt és 10 éve hiába várt Kingdom Hearts III-ban, na meg egy nyugaton végtelenül szűk rétegnek szánt Dragon Quest XI-ben van minden reményünk, amiktől én sajnos nem várom a megváltást. Nincsen Final Fantasy XVI, nincsen új Suikoden, sem Shadow Hearts, sem Persona 6, sem új Tales vagy egy igazi modern Shin Megami Tensei… nincs semmi, amire érdemes lenne izgatottan várni. De lesz még soksok pixeles, telefonos tucatjáték, felmelegített remasterek, melyekre odarakják a kamu 4K logót és feldobják Steamre, hogy nesze, vedd meg újra.

Én mégis reménykedek egy szebb jövőben, ahol újra időtálló játékokkal tölthetjük el az időnket. Egy olyan jövőben, ahol végre nem idiótán kinéző, röhejes nevű karakterek akarják majd a 4 kristály segítségével legyőzni a GONOSZ BIRODALMAT™, mindezt 30 éves pixelgrafikával körítve és 5 éveseknek szánt játékmenettel…

Egyszer talán ledobjuk ezeket a sallangokat és évente jönnek a Witcher 3 minőségű JRPG-k! Én próbálok hinni ebben! Mint ahogy abban is hiszek, hogy a Final Fantasy VII remake-je még 2030 előtt megjelenik… elvégre csak 4-szer vettem meg eddig.

„Amit a játékosok szeretnének..."

„...és amit a fejlesztők gondolnak, hogy a játékosok szeretnének!"

Tavaszi PlayIT

Írta: Hirotaka

Napsütés+kockaságok+street food=tavaszi PlayIT Show.

Ismét ellátogattunk az ország legnagyobb gamerrendezvényére és egy nagyon kellemes napot töltöttünk el a Hungexpón.

Az ezúttal csak egynapos rendezvény az expó F és G pavilonjában kapott helyet, ahol minden és mindenki kényelmesen elférт annak ellenére, hogy nagyon sokan voltak, kicsik, nagyok, családok egyaránt.

A bejutás megint elképesztően gördülékenyen ment, ahogy tavaly ősszel, most is a főkapun és a hármas kapun is be lehetett menni. Jegytípusonként színes zászlókkal és feliratokkal voltak megjelölve, kinek merre kell mennie, továbbá a bejárati kapuknál és a soroknál is álltak segítők, hogy biztos ne tévedjen el senki.

A szabadtéren a passzázs alatt volt a streetfood árusok hosszú sora, kellő számú paddal. A pizzától, a porkburgeren át egészen a tortillákig minden volt. Szintén a szabadtéren, a 25-ös csarnok előtt lehetett lézerharcolni, továbbá a Magyar Honvédség kihozott ide egy tankot és egy akadálypályát is. Ha ez nem lenne elég, a pavilonba még két harckocsi is került.

Aki játszani szeretett volna, annak bőven volt lehetősége, hiszen a SW Battlefront 2, a The Crew 2, a CoD WWII vagy a Pure Farming Simulator állt rendelkezésére. Utóbbi azért különleges, mert a hazai forgalmazó két méretes traktort állított ki a helyszínen. Továbbá a FIFA 18, Rainbow Six Seige, PUBG, CS:GO, Hearthstone, Minecraft, Fortnite rajongóinak is volt lehetőségük játszani. Ám a szervezők a retró szerelmeseire is gondoltak, számukra is voltak játékok.

Nem lenne gamer rendezvény hardvercégek nélkül. Külön pulttal jött a Microsoft természetesen sok xboxszal, de az Asus, a Nintendo, a Samsung, a Lenovo vagy az LG is.

A vásárolni vágyóknak sem kellett szűkös készletből választania. Hatalmas pulttal érkezett az 576Kb, a GeekCorner és a Laptopszalon, de más kisebb boltok is helyet kaptak. És akkor már ne hagyjuk ki a listából a Gamestar magazint, akik sok akció mellett egy „alkalmas vagy-e az esportra” tesztet is összedobtak. Szerintem nem kell ecsetelnem, hogy ez mire volt jó. Mellettük természetesen a PC Guru is kint volt. Plusz aki PlayIT-es cuccot akartak szerezni (karkötő, póló), azoknak sem kellett csalódni.

Itt a G pavilonban volt az HBO is, ahol fotófal és a vastrón várta a rajongókat. Egy fotó erejéig bárki beleülhetett, már ha kiállta a sort.

A különböző fancsoportokkal is találkozhattunk az F pavilonban. Kint volt az Alkimista Labor, a Gyűrűk Ura, Star Wars, Star Trek cosplayes klubok, a Szellemlovas társasjátékbolt, és mellettük egy nagyon hangulatosan berendezett tér, régies asztalokkal, székekkel, lámpákkal a társasjátékok kedvelőinek. Ezek mellett több esport szervezet is képviseltette magát.

Ha már a rajongóknál tartunk, mindenképpen ki kell emelni a cosplayt. Rengeteg cosplayessel futottunk össze. Legtöbben persze valamilyen játékból öltöztek be, de találkoztunk animés cosplayerekkel is (pl. Kurama a YYH-ból). A délután folyamán pedig az elmaradhatatlan cosplayversenyre is sor került. A 43. számban a Cosplay Farsang cikkben említettem, hogy fellépett Shironeko, aki nem mellesleg partnerünk, videóit a facebook oldalunkon is megnézhetitek és lájkolhatjátok. Nos egy rövid időre a cosplayverseny előtt a PlayIT

színpadát is elfoglalhatta és elénekelt pár számot, felcsendült a Final Fantasy egyik betétdala vagy éppen a Tokyo Ghoul opening is. Remek minikoncert volt, a közönség is imádta. Shironekóval természetesen összefutottunk a koncert után, aki bár izgult, de remek élményként beszélt a koncertről, örült, hogy ilyen sok ember hallgatta. Reméljük, sok ilyen lehetősége lesz még.

Persze nem csak a cp-verseny volt a nagyszínpadon. Aki ide kempelt, az részt vehetett kvízen, Nintendo Switch bemutatón, valamint meghívott népszerű youtuberek gamer mérkőzésén szórakozhatott, mint Pamkutya vagy Szirmai Gergő és még sokan mások.

A tavaszi PlayIT show tehát ismét beadta a gamereknek, minden és mindenki ott volt, aki számít. A következő állomás, a cikkírás idejében egy teljesen új helyszín, a Balaton part, egészen pontosan Siófok, ráadásul két nap: augusztus 18-19., utána pedig szeptember 15-én Pécsen várják a látogatókat.

Nyári MondoCon

Írta: Hirotaka

Két év után végre Tüzesen sütött le a nyári nap sugára, Az ég tetejéről a MondoCon színpadára. Petőfi után szabadon, eme sorok jutottak egyből eszembe, mikor a munkahelyemen felmásztam és kényelmesen elfeküdtem a három méter magasan kifeszített hálóba megírni ezt a beszámoló cikket. Bár talán kicsit csalóka a kép, mert a színpadon pont árnyék volt, de a lényeg benne van.

Kívánni sem lehetett volna jobb időt erre a hétvégére, de a jó időnek átka volt, ez pedig a meleg, a levegőtlen termek és a bizonyos szempontból jó, bizonyos szempontból rossz, hatalmas számú embertömeg.

Egyértelmű volt számomra, hogy ezen a conon nagyon sokan lesznek és ez már a kapuba éréskor be is igazolódott. Újabb látogatói rekord kipipálva úgy vélem. Egyrészt ennek köszönhetően a bejutás is lassabb, macerásabb lett. Azonban, aki átjutott a kapun, arra várt a zsúfolt kínai piac effektus. Tipegve haladt mindenki előre a kb. 3 méter széles résig - közben jobbról és balról is még jönnek a nyakadra -, amin minimális biztonsági ellenőrzés után bejuthattál a conra. Egyébként ezt az ellenőrző pontot én távolabb raktam volna a kapuktól, talán hatékonyabb lett volna, ha ez a táv nagyobb. A biztonsági őrök ellenőrizték a táskákat, ami annyit jelentett, hogy belenéztek, ami zsúfolt volt, abba kicsit jobban. De szerintem ez ilyen nesze semmi fogd meg jól, nem tudom, így mit lehet kiszűrni. Nagyobb mennyiségű (5 l) alkoholt talán.

A con elrendezése újfent változott kicsit, szerencsére előnyére. Ez annyit tesz, hogy a kiszsznpadot a B pavilonból átpakolták a fogadóba a társasjáték asztalokkal együtt. Így egy kicsit jobb környezetben lehetett hallgatni az előadásokat. A játékasztalok és az átmenő forgalom által keltett beszélgetések okoztak zajszennyezést, de még így is jobb volt, mintha egy egész pavilon zaját kellett volna hallgatni. Remélem ez a jövőben is így lesz.

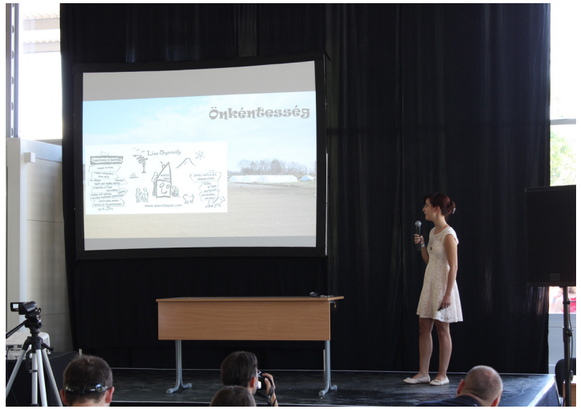
A nagyszínpad szokás szerint kint volt, csak ilyenkor általában a székekre több ember jut, így nehezebb leülni. Ez végülis nem akkor probléma, de az már nagyobb, hogy a kajás résznél, akárhol is legyen, nincs elég sörpad erre a célra. Másik opció, hogy kint a füvön eszel, mint a bocik. Jó pár darab állóasztal is tök jó lett volna pluszban, lett is volna rá hely.

Kissé szerencsétlenül jött ki az étel-ital kérdése is. Egyrészt nagyon sokan voltak és meleg is volt, ergo több is fogyott mindenből. Másrészt kevés volt az ellátóegység, illetve ahogy tudomásomra jutott kevesebb is volt, mint amit szerettek volna a szervezők, de amondó vagyok, hogy még az is kevés lett volna. Sajnos ez az elmúlt időszakban gond, a sushisnál/rámenesnél kilóméteres a sor mindig (most pláne), a hungexpo saját büféi meg nem a legolcsóbbak. Bár ez utóbbival a szervezőség mit sem tehet. Szóval örülnék neki, ha a kaja részleg úgy megháromszorozódna. Ezzel együtt a választék felhozatala is nagyobb diverzitást mutathatna, sokan nem vevők a sushi/ramen kombóra. Az az egy szendvicsbüfé meg kevés. Nyílván a padok száma ezzel arányosan nőhetne.

A B pavilonban volt lényegében minden más: gamer, árusok, kaja, amai matsuri és levegőtlen, fülledt meleg.

Régi csarnok, sajna ez van, bár vasárnap egy picit jobb volt a helyzet. A karaoke maradt a régi helyén a K 2. emeltén, ha a B fülledt volt, ez még jobban, szerintem ez a hungexpo leglevegőtlenebb, legkönnyebben bemelegedő szobája (télen is). És valljuk be, ha ennyi ember begyűlik oda, büdös, de sajnos ez is nagyon régi terem.

Lessünk rá a programokra, mit kínált ez a con a látogatóknak. Rendkívüli örömmel tapasztaltam, hogy akit japán és kultúrája érdekel, az biztosan megtalálta a számítását. A Geek&Craft Cornerben 12 órától egészen délután 16-ig, majd pedig 17 és 18 óra között csak japános, animés előadások voltak, amikre volt is érdeklődés rendesen, még a földön is ültek. Kezdődött a Kanji lelke nevű előadással, amiben az írásjegyekről lehetett megtudni többet, egészen érdekes, szórakoztató stílusban. Aki szeretne ismerkedni a japán írással, annak igazán remek bevezető volt. Ezt követte az Animéktől a japán munkahelyig előadás, ami egy kicsit azért megtévesztő volt, inkább kaptunk egy úti beszámolót három hónapról, aminek csak kis szelete (kb. negyede) volt az önkéntes munka bemutatása. A másik apró probléma itt az időbeosztás volt. A programfüzetben mindkettő 1-1 órának volt írva, de az első kb. 30-40 perc volt, a másik inkább másfél óra. Ismerjük a „programváltozás jogát fenntartjuk” intézményét, és nem



ismerem a programstruktúra szerkesztésének folyamatát, de az előadó, aki tartja az előadást, csak tudja, mennyi idő kell neki. Ez nem volt baj pl. nekünk, akik végig bent voltunk a teremben, de aki csak a másodikra jött 13 órakor, az lemaradt jó 20 percről.

Egyébként az úti beszámoló nagyon érdekes volt, szép helyeket mutatott be az előadó, és hasznos tapasztalatokat osztott meg a közönséggel.

Ezt a fordítás vagy ferdítés? című előadás követte, amit igazából azoknak tudunk ajánlani, akik szeretnének, vagy most kezdtek foglalkozni a fordítással és még nincs sok tapasztalatuk. Sok jó alapkérdést, munkamódszert tudhattunk meg, és hogy naiv, aki azt hiszi, a fordítás laza meló, pedig mennyi mindenre kell/kéne figyelni.

A következő előadás a Tezuka halott: Itō Gō és a japán mangaelmélet megújítása címet kapta, ami már egy töményebb téma volt az előzőekhez képest. Egyben volt egy címben szereplő könyvbemutató, és Tezuka munkásságának egy mélyebb elemzése. Mindenképpen ajánlott Tezuka kedvelőinek vagy akiket érdekel a manga, mint médium és annak fejlődése. Ebben az esetben, ahogy a többiben is egy felkészült, tartalmas és informatív előadást láthattunk.

Egy óra erejéig ezután képregénycenzúráról hallhatott a közönség, de mivel más is érdekelt és mást is csináltunk, ezért ezt offoltuk. De 17 órától a vallások animebeli megjelenéséről volt szó. Ezt már kicsit felületesebbnek éreztem, lényegében animék kerültek bemutatásra, amiben megjelenik a vallás (nem számolnám meg, menynyi ilyen van). Ez is lehetett volna elmélkedősebb egyszerű felsorolás helyett. Akik szeretik a vallást, mint témát, szimbólumainak megjelenését az animékben, azoknak érdemes volt erre beülni.

Ezek voltak az előadások, és igazából rég nem volt ennyi japán kultúrával, animével kapcsolatos előadás. Előfordul egy-kettő mindig, de most nagyon kitettek magukért a szervezők ezen a téren. És még nincs vége, vasárnap volt még, erről majd később. Viszont jár a pacsi.

No de, mi volt eközben a nagyszínpadon: AMV-verseny nyitotta a napot, azt hinné az ember, hogy ezt már a technikai árokban lévő kütyük maguktól tudják és gond nélkül belecsapnak a műsorba, de ez sajnos nem így van. Valami homok került a gépbe és két videónál beadta a kulcsot a rendszer, így egy szolid 15 perces kényszerszünet következett, kínos közönségszórakoztatással. Az AMV-k felhozatala egy ideje nem tud feldobni, valahogy fantáziátlanok, ötlettelenek, egysíkúak. Egy-egy kivétel akad csupán, de idejét se tudom, mikor volt olyan, amit másnap is megnéznék. De végülis ez csak az én véleményem, sokan biztos találnak nekik tetszőt. Sokszor a helyezések sorrendjét sem értem, mi miért került oda ahova. De erre biztos vannak szakértők.

Ezt követték a tömegeket vonzó tömegkvíz rendkívül izmos kérdései, majd az animés kerekasztal, amit egyrészt a Corner remek előadásai, másrészt a téma számomra teljesen érdektelen mivolta miatt nem néztem. Ezt csak tetézte a meghívott vendégek egy részével szemben támasztott unszimpátiám. Sajnos ez van. Néhány kedves barátom megnézte a programot, és azt mondta, hogy még a szokásosnál is nagyobb mértékben ment az időhúzó és felesleges „showműsor”, valamint eléggé egyenlőtlenül szólaltak meg a vendégek.
Ezután jött a hagyományos cosplay craftmanship, biztos sok szép cosplay volt, bele szoktam néha nézni a versenybe, de most az előadások miatt nem tettem. Viszont az utána következő kompozíciókészítés az animék és mangák világában, nagyon figyelemfelkeltő lett. Mindenképp az egyik legérdekesebb előadás volt az utóbbi idők előadásai közül. A manga borítók, képek, animejelenetek bemutatása, a reneszánsz festészet és a kialakult kompozíciós szabályok függvényében nagyon érdekes perspektíva, akárhonnan is nézzük. Gondolok itt a harmadolási szabályra, a képből kinézésre vagy a szem vezetésére.

Szombat este teljes mértékben a zene vette át az uralmat a nagyszínpadon, egymást követték a programok. Ahogy tavaly, most is Taka „Ash” Kurokawa adott egy fél órás koncertet, majd a parapara táncosai mozgatták meg a vállakozó kedvűeket.

A dallamok világát az eredményhirdetés szakította félbe, de utána máris a k-pop rajongói kapták meg a színpadot. Kezdve a válogatott csapatok fellépésével, egészen a random dance-ig.

Ha már k-pop, a MondoCon tavasszal, de most nyáron különösen kedvezett eme irányzat rajongóinak. Nagyon sokan is jöttek el, minden bokorban, fán, fal mögött megbújt pár k-pop rajongó. Bár a központjuk - ahogy az lenni szokott - a fogadó előtti területen volt. Ez jelenleg két okból volt kicsit problémás. Az egyik, hogy mellé tették a conarénát - ahol volt például k-pop táncoktatás is -, így egy-egy programot zavart a mellettük lévő magas decibell értékű zene és fangirlsikoly. Konkrétan a hagyományos japán táncoktatásra gondolok pl. Ahogy láttam, eléggé zavarta a tanulni vágyokat. Továbbá ennek okán a random k-pop bandázók főhadiszállása arrébb tolódott, aminek köszönhetően lényegében lekempeltek a fogadó főbejárat felöli ajtajába, így a bejutás nehézkes volt. Még szerencse, hogy van két másik ajtaja, csak ahhoz meg kellett kerülni az épületet. Annyi jó ebben, hogy a B pavilon és a nagyszínpad között ingázva a másik ajtókat volt több értelme használni. Az egészet nézve egyébként nagyon pozitív, hogy a MondoCon szervezősége figyel az alakuló trendekre és igyekeznek az új divathullámoknak megfelelni és programot adni nekik. Ez reméljük a jövőben is így lesz, mert szükséges alkalmazkodni.

Vasárnap már kevesebben voltak, ahogy az lenni szokott, de még így is többen, mint egy átlagos convasárnap. A nagyszínpadon Mizuno Kanon lépett fel, ő is volt tavaly nyáron, és énekelt például NGE openinget, meg saját számot is. Bár a neten ki volt hirdetve, a programfüzetben nem kapott helyet. Majd az AMV Mortal Kombat videói folytatták a napot, itt azért hangulatba jön az ember a kómázás közben. Mivel ez volt a 11., ezért csak olyan videókat vetítettek, amik valahol első helyezést értek el.

Ezután LikeOn fellépés, majd a cosplayerek és a közösségi média előadás uralta a színpadot. Később egy újfajta cosplay verseny következett, a Cosplay Champion Cup, röviden CCC (nem összekeverendő a cipőbolttal). A verseny kétfordulós, minden résztvevő országban van selejtező. A magyar most volt és ősszel lesz a döntő, szintén a MondoConon. A nyertes ország viszi majd magával a döntő megrendezését, a versenyző pedig 1000 eurót kap. Jó kis dolognak tűnik ez, a döntőt szerintem meg is fogjuk nézni.

Ami plusz jó hír a cosplayeseknek, hogy őszszel lesz még egy verseny, egy Blizzard cosplay verseny, amire értelemszerűen csak a Blizzard játékaiból lehet majd beöltözni.

A nagyszínpadot ezután a Dragon Ball közönségtalálkozó foglalta be, ahol élőben hallhattunk DB openingeket magyarul, majd a Super szinkroncsapatával volt egy beszélgetés. Név szerint: Csifó Dorina, Móricz Dorina, Lippai László és Penke Bence. A DB itthon még mindig hatalmas népszerűségnek örvend, bár már fogyatkozott a nézők száma a conon az elmúlt egy évben. Tavaly még esélytelen volt helyet találni a DB-s kerekasztalon, most már bőven volt szabad szék. Az elmúlt években mindig volt conon szinkronos beszélgetés, ami nagyon örvendetes és egy érdekes program, így aki látott már ilyet, tudja milyen. A DB-ről, a munkafolyamtról, a színészek más munkáiról, tapasztalatairól volt szó.

Ezt követte a conbeugró, majd eredményhirdetés zárta a napot és mindenki mehetett haza.

Vasárnap a kisszínpadon is akadt Japán és az anime szerelmesei számára csemege. Elsőként a japán tetoválásokról és kultúrájáról lehetett egy nagyon tömény, tartalmas, kimerítő előadást hallgatni. Nagyon igényes volt, és nem is tudom, mit lehetett volna még mondani a témában. Majd következett a Sengoku Jidai és annak megjelenése az animékben című előadás, ami szintén tartalmas és figyelemfelkeltő volt. Igaz az animékre csak az utolsó tíz percben jutott idő, de én nem bántam, jobban érdekelt a történelem része, még ha eléggé képben is vagyok ezzel a korral. Az előadó ugyanaz a Dózsa Gergő volt, aki tavasszal a császárságról beszélt, és úgy fest, hogy jön ősszel is. Mi már várjuk.

Jöjjenek most a kisebb helyszínek. Kezdeném a conarénával: mindkét nap lehetett k-pop táncot és hagyományos japán táncot tanulni. Ugyanígy kipróbálhatta mindenki a Larp fegyvereket. Szombaton pedig a III. Magyar Kviddics kupa került megrendezésre.

A workshopok töretlen népszerűségnek örvendenek, és tök jó dolog annak, aki kézügyeskedni akar. Szombaton JinJang medált, kucstartót lehetett készíteni vagy manga technikákat tanulhattak a lelkesek. Vasárnap virágos nyakláncot vagy T-rex medált lehetett összebarkácsolni. A karaoke teremben mindkét nap lehetett énekelni, vasárnap pedig volt a mindig remek élményt nyújtó zenetippmix vagy a japán és koreai zenei videók. Ez utóbbihoz erős tömegjelenlét társult, a már említett okok miatt.

A gamer szekcióban LoL, Fortnite, Heartstone, DB Fighter Z, Tekken 7, Naruto Storm 4 versenyek voltak, akik pedig csak úgy játszani akartak, azoknak CoD, Farming Simulator, Minecraft, Just Dance, Fifa és különféle autós játékok, nah meg retró konzolok álltak rendelkezésükre.

Egy ideje van egy új helyszín is, a Meeting Room, ahol most fanfices, rajzos, karaokés, animés beszélgetések folytak a két napban.

Írnék pár sort a vásárról is, mivel ez elengedhetetlen kelléke a connak. A szokásos felhozatalról tudok beszámolni. Ám azért egy-egy érdekesebb dolgot mindig kiszúr az ember. Ezúttal esetünkben tuti vétel volt Hoozukiból a Karashi-san plüss, az osztrák árusok jóvoltából. Illetve, amit kiemelnék, mint „best of conportéka”, az a chibi plüsspénisz, amit nem nagyon tudtam mire vélni.

Zárásnak pedig egy mostani élményemet szántam, ami nem is mutathaná be jobban a con sokszínűségét, nyitottságát: épp hallgatom valamelyik japános, animés előadást, és a műsor elején az egyik ajtón a vikingek jöttek be, nem sokkal később egy másik ajtón pedig a templomos lovagok, mellettem pedig két D. Gray-man cosplayer. Ősszel október 20-21-én jön a folytatás, reméljük sok remek programmal, koncerttel.

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNED JAPÁNBAN?

ÍRTA: SACI (ANIMOLÓGIA)

TOKYO SKYTREE

Vajon mi az, amit tényleg érdemes megnézni Japánban? Mit tartogat egyáltalán számunkra a szigetország? Japánban ezer meg egy a látnivaló, ez nem kérdés. Ezek közül azonban vannak érdekesek, szimplán csak „meg lehet nézni őket" típusúak és persze ott vannak a kihagyhatatlan vagy éppen kötelezően megnézendőek. Melyiket szeretnéd inkább? A válasz egyértelmű… Szemezgessünk is néhány olyan látványosságból, amit feltétlenül nézz meg, ha Japánban jársz. A leírtak után meg már biztosan nem fogsz kukán állni egy-egy épület vagy hely előtt feltéve a kezed, hogy „ez mi is?". Érdekességek, hasznos információk és Japán kincsei várnak rád.

TOKYO SKYTREE – A világ legmagasabb tornya

A Tokyo Skytree egyike Japán, sőt a világ legeinek. Azon felül, hogy a világ legmagasabb tornyának nyilvánították, a világ második legmagasabb épülete is egyben. Ha ez még nem lenne elég, Japán legmagasabb építményének számít és a két legmagasabb megfigyelő állomással szintén ez az épület büszkélkedhet. Legekből nincs hiány, azt érzékelhetjük. Valóban hihetetlen alkotás, amit japán mérnökei és kivitelezői művészien megkomponáltak, és amelynek minden kis része elképesztő, aprólékos gonddal lett megformálva.

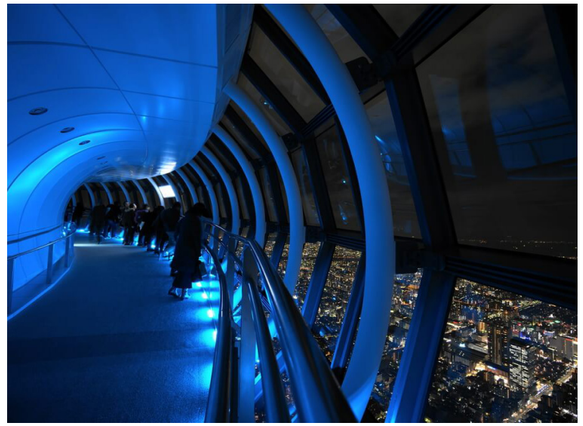
A létrejötte körül sokféle pletyka kering, melyek között az egyik, hogy azért építették, mert a 2011-es katasztrófák és a fukushimai robbanás után a külföldieket akarták visszaédesgetni. Persze ez csak egy elferdített változata a valóságnak, mert az építkezéseket már 2008-ban megkezdték. Azonban tény, hogy nem titkolt szándékuk volt ezzel a város újraélesztése, amit nehéz lehet számunkra elhinni egy rendkívül sűrűn lakott, igazán nyüzsgőnek tűnő városról. A fő indoka viszont a létrejöttének elmondásuk szerint az volt, hogy az eddig a digitális földi adások sugárzására használt Tokyo Tower (333 méteres magassággal) már

nem elégítette ki az igényeket, tekintve a számtalan újonnan épült felhőkarcolót, ezért kellett egy nagyobb és jobb épület erre a célra. Mindenesetre a végeredmény számít nem az ok, hiszen a Tokyo Skytree tényleg monumentális és bravúros lett.

A torony teljes magassága 634 méter, amit nem is gondolnánk, de szintén egy okosan kigondolt szám. A japánok ugyanis úgy vélték, hogy ez egy könnyebben megjegyezhető szám, részben ezért is lett ekkora. Azonban a látogatók számára csak a 350 és 450 méteres része elérhető, amelyeknél meg kell említeni, hogy külön fizetős. Ez azt jelenti, hogy 350 méterig egy hozzávetőlegesen 2 ezer yenes összeget, míg onnan a 450 méteres részéig újabb körülbelül ezer yen értékű jegyet kell váltanunk. Mondhatni az egyik legdrágább turista helyszín Japánban.

TUDTAD?

A Tokyo Skytree nevét egy országos szavazással döntötték el, ahol közel 110 ezer névből választotta meg ezt a nevet a szavazók 30%-a. A második legnépszerűbb név a „Tokyo Edo Tower" volt. Végül 2008.06.10-én jelentették be a megszavazott Tokyo Skytree nevet. Japán mivolta miatt pedig nem elfogadott se a „Tokyo SkyTree", se a „Tokyo Sky Tree" változata.



TUDTAD?

A torony hivatalos színe a „Skytree White", aminek a tradicionális japán kékes-fehér „aijiro" szín az alapja.

TUDTAD?

Sorakara-chan néven nevezik a Tokyo Skytree kabalafiguráját, ami egy sárga, csillag hajú kislány.

Viszont mindenképpen ajánlott megnézni, a felső szinttel együtt is, mert hisz, ha látványban nem is ad sokkal többet (bár az üvegpadló nyújt némi extrát), az érdekességéről általában gondoskodnak egy kiállítással, programmal, látványossággal. Amikor én jártam ott, akkor azon a szinten éppen *Attack on Titan* anime tematikájú kiállítás és szobor ékesítette az amúgy is felejthetetlen kilátást. Ellenben tartanak ott néha „Super Skytree Disco" partikat is, vagy ajánlják tűzijátékok alkalmával is az ott tartózkodást, mert hát honnan is lehetne a legjobb látni a Sumida folyóról fellőtt tűzijátékot? Az biztos, hogy látványban akár az épületen kívül, akár belül nem szenvedhetünk hiányt.

Az élmény fokozásához hozzájönnek még a szinteken található éttermek, kávézók, és az épület lábánál létrehozott bevásárlóközpont, ahol akár pokémon fanatikusságunkat is kiélhetjük vagy megnézhetjük az akvárium lakóit. Tehát élmények nyújtásában is remekel ez a látnivaló, aminek köszönhetően egész Tokió városát beláthatjuk és akár még a Fuji hegyet is megpillanthatjuk a távolban. Csodálatos látkép tárul elénk a nappali és az esti órákban egyaránt.

Azonban felütheti a fejét a gondolat, hogy egy ekkora épület mennyire biztonságos a földrengésekkel tarkított japán fővárosban. A jó hír, hogy nem kell ettől tartani, hiszen a Tokyo Skytree szerkezete a pagodákéhoz hasonló mesteri kivitelezés, amely három lábon áll és egy központi oszlopra épül (ezt „shinbashira"-nak nevezik), olyan rezgéscsillapító mechanikával, ami akár a legnagyobb földrengéseket is kibírja. A biztonság elsődleges szempont volt a létrehozása során, így a katasztrófa megelőzés és a „biztonság" jelképe is egyben.

TUDTAD?

Eszméletlen, 16 millió féle megvilágítási stílusra képes a Tokyo Skytree, amelyek közül a Miyabi és az Iki a fő stílusok.

Lényegében mindenképpen bakancslistás tétel a japán látnivalók között. Az ára ugyan nem pénztárcabarát, de feltétlen megéri szerintem. Érdekes különben, hogy sikerült egy olyan időt kifognunk, amikor nem igen volt tömeg, amit szintén elképzelhetetlennek gondolhatunk Japánban, de lehetséges. Fontos, hogy hétköznap és természetesen napközben menjünk, ne a hétvégi csúcsidőben, így több helyünk lesz bámulni a látképet és a sorban sem kell sokat várnunk. Valamint felhívnám a tériszonyosok figyelmét, hogy bár merész vállalkozás számukra, de feltétlen megéri. Az útitársam szintén küzdött vele, azonban sikerült átvészelni, hiszen maga a kialakítás olyan, hogy vagy borzongatod magad vagy sem, te döntöd el. Tehát kicsiknek, nagyoknak, és tériszonyosoknak is egyformán ajánlani tudom, mint az egyik kihagyhatatlan japán kincset.

ALAPINFORMÁCIÓK

Magasság: 634 m (2080 láb)
Látogatható magasság: 350 m, 450 m
Épült: 2008-2011
Nyitás: 2012.május 22.
Építési költség: ~806 millió $
Liftek száma: 13
Jegyvásárlás: online vagy a helyszínen kártyával (európait is használhatsz), készpénzzel
Minden egyéb tudnivalót itt találsz: http://www.tokyo-skytree.jp/

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZNED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?

★★★★★

Brigichiyo Interjú

Írta: Lady Marilyn (ladym.blog.hu)

Hogyan esett erre a művésznévre a választásod?

Az ultimate kedvenc karakterem és egyben első cosplay alanyom nevét (Ririchiyo) fuzionáltam a saját nevemmel (Brigitta), ennek eredményeként született meg a ,,Brigichiyo" név.

Fotó: a Kisördög és a Bagoly Entertainment

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

A 2014-es őszi MondoCon volt az első rendezvény, amin részt vettem és nagyon pozitív fogadtatásban részesültem, sok vásárfiával és nagy mosollyal tértem haza.

Mi a kedvenc programod ezeken a rendezvényeken?

Az AMV Verseny vetítése. Mindig megnevezem, épp melyik animéből származik az adott videóba vágott részlet, néha a kedvenc zenéim is felbukkannak, közben pedig a színpad előtti ücsörgés összehozza, és egy helyre tömöríti a barátaim. Minden program akkor igazán élvezetes, ha velük vagyok.

Mesélj a kezdetekről! (Hogyan vágtál bele a cosplayezésbe?)

Anno 14 évesen nagyon kis elveszettnek éreztem magam és kerestem valamit, ami kitölti az űrt az életemben. Ebben az időszakban intenzívebben kezdtem el animéket nézni, hogy el tudjak menekülni a valóságból. Egyszer csak rátaláltam egy karakterre, amelynek személyisége kísérteties módon megegyezett az enyémmel, pont emiatt nagyon megkedveltem. Csak kósza gondolatként megemlítettem egyik barátnőmnek: ,,Milyen jó lenne, ha ugyanolyan szép lennék, mint Ririchiyo és ugyanolyan aranyos ruhákat viselhetnék.". Ekkor elmesélte nekem, hogy ez lehetséges, amennyiben cosplayezem az adott karaktert, ráadásul vannak kifejezetten erre a témára kialakított rendezvények, ahol mindenki a kedvenc karaktere bőrébe bújhat.

Fotó: Gál Péter

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

A többi versenyt csak szemlélni szeretem. Ha csodás énekhanggal vagy kivételesen jó ritmusérzékkel rendelkeznék, a karaoke és a Just Dance is beletartozna az általam preferált versenyek kategóriájába. De finoman fogalmazva nem éppen az én asztalom egyik sem.

Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

Jómagam is vidéki vagyok, de a körzetemben nem találkoztam még mini con jellegű rendezvénnyel. Többről is hallottam már, valamint tervezek is ellátogatni párra, amint sem tanulmányi, sem magánéleti program nem húzza át azon időpontokat, amikor megrendezésre kerülnek.

Fotó: a Kisördög és a Bagoly Entertainment

Jártál már korábban külföldi conon?

Még nem jártam, de a távlatokban tervezek bécsi, londoni és bukaresti conokra is ellátogatni. Valamint a bakancslistám első pontja egy Tokióban megrendezett conra való kilátogatás.

Mióta cosplayezel és mi volt az első munkád?

2014 óta cosplayezek, az első munkám pedig nem tudom behatárolni, mert sokáig nem voltam megelégedve a ruháim és az összkép minőségével.

Sikerült díjat nyerned valamelyik munkáddal?

Csoport tagjaként két alkalommal is a díjazottak közé sorolhattam magam. 2015-ben ShiroNeko-Projecttel, idén pedig Boku no Hero Academia csapattal zsebeltük be a közönség kedvence kategóriájának első helyét. Egyéni felállásban nem volt szerencsém nyerni.

„Csakis az anime világ karaktereit részesítem előnyben, lényegében ezt a fandomot erősítem.”

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

Nemigazán intéztek még felém ilyen jelleggel kérdéseket, pedig nem harapok. De általában, ha rendezvény során valaki rákérdez arra, hogy XY részlet hogyan és miből készült, azt mindig ezer örömmel kifejtem.

Fotó: a Kisördög és a Bagoly Entertainment

Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb és miért?

A Rory Mercury cosplayemre vagyok a legbüszkébb, már maga a ruha kivitelezése is okozott fejtörést, de a fegyverének kivitelezése volt a jéghegy csúcsa. Még sosem készítettem ilyen hatalmas és részletes kiegészítőt egyetlen egy cosplayemhez sem, de elégedett vagyok a végeredménnyel.

Honnan nyered az inspirációidat?

Lényegében a valóság gyakran monoton és szürke, van amikor túl nagy nyomás helyeződik az emberre (sok stressz és személyes problémák egyvelege), akkor hajlamossá válunk a letört, depresszív gondolatok generálására. Mielőtt ez bekövetkezne, én mindig nekiállok varrogatni, csinálni egy smink tesztet vagy barkácsolok valami kis apróságot. A cosplay az én mentsváram, egy kis külön, elvont világ, amibe el tudok menekülni, ha frusztrálnak a hétköznapokban elszenvedett sérelmek. Örülök, hogy ebben a hobbiban kiélhetem a kreativitásom és megnyugtat, mindegy milyen atrocitás ér.

Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?

Csakis az anime világ karaktereit részesítem előnyben, lényegében ezt a fandomot erősítem.

Fotó: a Kisördög és a Bagoly Entertainment

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

Játékból még csak egy alkalommal valósítottam meg karaktert, lényegesen kevesebb referencia képet tudtam összegyűjteni és nem tudtam olyan mértékben megismerni a karakter személyiségét, mint ahogyan azt egy anime felvezetné. Emiatt pedig a legnagyobb fejtörést az okozta, hogyan is kellene összességében mutatkoznom mások előtt, hogy maga a karakter is átjöjjön.

Fotó: Schanner Darkly Photo Blog

Mennyire tartod fontosnak a cosplay „play” részét?

Egy 1-től 10-ig terjedő skálán olyan 6-ra tippelnék. Lényegében a cosplay elnevezés is tartalmazza a play szót, mert nem csak a viselésen van a hangsúly, hanem egy picit át is adunk a választott figura jelleméből. Szerintem fontos, hogy az ember jól tudja hozni a megszemélyesített karakter legalább pár alaptulajdonságát vagy személyiségjegyeinek töredékét. Persze ezt is csak ízléses kereteken belül, engem kifejezetten irritál, ha valaki színpadias jelleggel társalog velem vagy a barátaimmal, csak mert cosplayt visel.

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

A kényelmet, mint szempontot sosem veszem figyelembe, inkább legyen karakterhű a ruha amennyire csak lehet, mindegy milyen áldozatba kerül. Például 2016-ban az Albedo cosplayemnél a karakter ruhája olyan szinten összeszűkült térd tájékon, hogy törekedtem ugyanarra a vizuális megjelenésre, ezért összekötöttem a térdeim és egész conon úgy mászkáltam.

Fotó: www.racztamas.hu

Saját belátásod szerint mennyire vagy kritikus a saját munkáddal szemben?

Nagyon. Bármennyire töröm magam és igyekszem, utólag mindig találok valami hibát. Így egyetlen egy cosplayem szempontjából sem merném kijelenteni, hogy ,,tökéletesen karakterhű” kategóriába sorolható.

Szíved szerint Te milyen változtatásokat eszközölnél a magyar cosplay versenyek szervezésében, lebonyolításában és díjazásában?

Picivel több tükröt helyeznék el az öltözőkben és a nagyobb volumenű kategóriák nyerteseinek nagyobb díjat adnék.

Milyen egyéb programot vagy standot hiányolsz jelenleg a conokról?

Lehetne valahol egyfajta pihenő kuckó, egy hely ahová be lehet térni a nagy forgatagból és csöndben le lehet ülni egy 5-10 percre. Valamint több édességes pult sem ártana helyben sütött finomságokkal.

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

Egyértelműen az alapanyagok beszerzése. Révén, hogy vidéki vagyok a lehetőségeim anyagbeszerzésre korlátozottabbak. Ezért néha fel kell utaznom a fővárosba, hogy megfelelő minőséggel tudjak dolgozni a későbbiekben.

„Picivel több tükröt helyeznék el az öltözőkben (...) Lehetne valahol egyfajta pihenő kuckó, egy hely ahová be lehet térni a nagy forgatagból”

Mely alapanyagok a kedvenceid és miért?

A rugalmas szövet, mert van tartása, mégis kevés szűkítést kell eszközölni, ha a ruha egyes részeit testhezállóvá szeretné alakítani az ember.

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

Szívesen kipróbálok új helyeket is, például Shiro (Deadman Wonderland) bodysuit-jához Kecskeméten találtam rá a tökéletes rugalmas anyagra.

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

Budapesten egy nagyon pici mellékutcában található, pince szinten lévő méteráru üzlet volt a legkalandosabb alapanyaglelőhely eddig számomra. Megvolt a maga kis misztikus atmoszférája a környéknek.

Fotó: a Kisördög és a Bagoly Entertainment

„Fontos tisztában lenni azzal, hogy mindannyian saját kedvtelésből cosplayezünk, így ha kritika ér bárkit is, azt építő jelleggel kell fogadni vagy elengedni a fülünk mellett.”

Fotó: Stormbyte.hu

Ha most vágnál bele a cosplayezésbe csinálnál bármit is másként?

Nem hinném, ha követtem is el hibákat, azokat el kellett követnem, hogy a későbbiekben tanuljak belőlük és törekedjek egyre jobb és jobb dolgok kialakítására.

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

A worbla és eva használatában még nagyon zöldfülű vagyok, viszont igyekszem minél ügyesebben használni őket, mert a nagyobb jövőbeli projektjeimhez elengedhetetlenek lesznek.

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

Sajnos eléggé nyomi vagyok és szeretem, ha öltöztetnek (modell fotózások miatt eleve ahhoz vagyok szokva, hogy rám adják az adott ruhadadarabokat), így mindig kérvényezek az öltözőbe magam mellé segítőt, aki rám applikálja a cosplayt. Ennek időtartama maximum 30 percet takar magában részemről.

Milyen tanácsokkal látnád el a kezdő cosplayeseket?

Fontos tisztában lenni azzal, hogy mindannyian saját kedvtelésből cosplayezünk, így ha kritika ér bárkit is, azt építő jelleggel kell fogadni vagy elengedni a fülünk mellett.

Továbbá minden alapanyag használata előtt érdemes körüljárni a témát, mások miként és hogyan láttak hozzá az egyes dolgok megalkotásához.

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

Elsősorban bármilyen varrással kapcsolatos háttértudás nem árt, ha egy komplett öltözéket szeretne kivitelezni az ember. kiegészítők szempontjából a barkács eszközök használatában való jártasság is kézenfekvő skill. De, ha például valaki rendszeresen áll színpadon vagy kamera előtt, esetleg színészi vénával rendelkezik, az is nagyban hozzájárulhat a cosplay hiteles megjelenéséhez.

Számodra milyen egy jó cosplay?

Számomra a jó cosplay minőségi anyagokból készül, idő, energia és anyagi befektetéssel,

általában ez szembetűnő alapegysége a dolgoknak.

Véleményed szerint milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy jó cosplayer?

Ugyanazon tulajdonsággal, mint egy jó ember lélekben, megjelenést illetően pedig karakteres és megkapó, olyan mértékben, hogy az a később is megmarad az emberek emlékezetében.

Fotó: Gál Péter

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

Sosem voltam olyan típus, aki bálványozás szinten imádott volna egy-egy cosplayest, de kivétel erősíti a szabályt alapon nekem is van egy személy, akire felnézek, és ő nem más, mint Lena cosplay. Ha kérdésem volt, mindig nyugodt szívvel fordulhattam hozzá, nagyon segítőkész és kedves. Sok bátorítást kaptam tőle a kezdetekben, amit sosem fogok elfelejteni és minden hozzám intézett szavát kincsként őrzöm. Tipikusan az az ember, aki nem csak a külső, hanem a belső szépségével is elkápráztat bárkit.

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

Ahogy én azt érzékeltem a gamer téma egyre inkább kiszorítja az animéket a conról (persze nem vagyok a fandom ellen, csak szerintem vannak direkt erre a témára felépített rendezvények is), így ezen a kategórián belül bármilyen klub megalakulásáról örömmel hallanék.

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

Mindig írok listát, nehogy valamilyen kiegészítő lemaradjon vagy otthon kuksoljon, amikor én már messze járok. Conra való készülődés során mindig nagy nyomás van rajtam!

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

Fontos a feltöltött tartalmak változatossága. (Egy cosplayről egymás után nem ajánlatos 500+ képet felpakolni.) A képek mappákba való elrendezése átláthatóbbá és esztétikussá teszi az oldalt, a folyamatos posztolás pedig fenntartja az érdeklődést. Amire pedig fokozottan odafigyelek, az az oldal követőivel való bánásmód. Sokaktól láttam sajnos, hogy fürdőznek a dicsfény és a bókok tengerében, de majdhogynem emberszámba sem veszik azokat, akik imádattal és csodálattal viszonyulnak hozzájuk. Elszomorító, hiszen ők azok az emberek, akik figyelemmel kísérik a munkásságunk. Pont emiatt, én minden egyes kis kommentre reagálok és válaszolok, nagyon jól szokott esni az embereknek, szerintem ez a minimum, ha már ennyi pozitív visszajelzésben részesülünk általuk. Továbbá nem „fanokként” viszonyulok az oldalam kedvelőihez, mindenkivel baráti jelleggel elbeszélgetek.

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

Igen, fotózáskor többször is, de manapság a lakóterületem közelében megrendezett rendezvényekre is elhívnak ,,élő dekoráció”-nak.

Mi a leghumorosabb élményed, ami cosplay viselése során ért?

Egy fotózásra igyekeztem éppen busszal, amikor arra lettem figyelmes, hogy az idős korosztályból egy kisebb csoport rólam susmorog. Fekete, hosszú parókában, egyik szememen piros, a másikon sárga lencsét viselve flangáltam, így várható volt, hogy ki fogok tűnni a busz utasai közül. Alapesetben nem zavar az ilyesmi, de egy mondaton már nem bírtam visszafogni magam és hatalmas nevetésben törtem ki, ami tovább fokozta a furcsa összképem. A nénik vicces monológjának pedig ezen sora verte ki a biztosítékot nálam:

,,Nembaj, szegény így néz ki, látni, hogy megkörnyékezte őt a gonosz, de majd imádkozunk az ő lelkéért is a misén.”

Mi a véleményed a „szekrény cosplay” ágazatáról?

Ameddig nincs egy szinten emlegetve egy ténylegesen karakterhűre kialakított kosztümmel, addig nincs vele problémám. Magam is előszeretettel alkalmazom selfie-k erejéig, mert mókás, egyszerű és gyors, viszont rendezvényen nem jelennék meg szekrény cosplayben.

Mire ügyelsz a cosplay szállítása, valamit tárolása során?

A ruháknál nagy hangsúlyt fektetek arra, hogy minél kevesebb ponton gyűrődjenek, ezért sem tuszakolom szállításkor be őket egy bőröndbe, ha nem férnek el, inkább dupla annyi csomaggal utazom, és ha tehetem, mindig vállfára akasztom őket.

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

Nagyobb kiegészítőket érdemes minél strapabíróbbra kialakítani vagy igényesen becsomagolni lehetőleg buborékfóliába, nagyobb ruhák esetén pedig számoljunk azzal, hogy vasaló nem mindenhol áll rendelkezésünkre, ha esetlegesen meggyűrődne itt-ott az anyag.

Van olyan kiegészítőd, amely mára a szobád dekorációja lett?

Van. Az első igazi fegyverem Rory fejszéje volt a maga 2,3 méterével. A robosztus lila színű ,,gyilkolóeszköz” jelenleg is a szobám egyik központi dekorációs eleme.

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

Régen kapkodtam és még con hajnalán is gőzerővel csinosítgattam a cosplayem, mára már ezt felváltottam arra, hogy amint lement a rendezvény, nekilátok a következőre szánt projekthez, így jobb esetben talán aludni is tudok az azt megelőző napokban.

Hol találkozhatnak az olvasók veled legközelebb?

Ha minden jól megy, a 2019-es Téli MondoConon.

Köszönöm az interjút!

Nagyon szépen köszönöm a felkérést és a lehetőséget az interjúra!

Elérhetőség:

https://www.facebook.com/brigichiyo/

Fotó: a Kisördög és a Bagoly Entertainment

Légy ott te is!

JEGYÁR:
1500 Ft
CSAK A HELYSZÍNEN KAPHATÓ!

FANTASY EXPO

FERENCVÁROSI MŰVELŐDÉSI KÖZPONT | 2018. SZEPTEMBER 22.

Légy részese egy igazán nagyszerű rendezvénynek, ahol családias hangulatban találkozhatsz a különböző franchiseok rajongóival. Fotózkodhatsz remek cosplayesekkel, sőt, ha te is beöltözöl, akkor versenyzésre is van lehetőség. Ezenkívül izgalmas konzolversenyeken és szabadjátékokon is részt vehetsz!

COSPLAY PARTY | ANIME PIAC | KONZOL | VR | MINI-MATSURI | COSPLAYVERSENY | FANTASY | SCI-FI | JUST DANCE | WORKSHOPPOK | BULI | TÁRSASJÁTÉKOK | TÁNCBEMUTATÓ | HAVEROK | SHIRO NEKO MINI-KONCERT

WWW.COSPLAY.HU
EVENT.COSPLAY.HU
/COSPLAYHU /COSPLAYHU /COSPLAYHU

Fantasy Expo facebook

Vernee Mars Pro

Írta: NewPlayer

Bevezetés

Nagyjából egy évvel ezelőtt mikor új telefont kerestem magamnak, akkor az volt a fő szempontom, hogy a telefon vékony legyen és könnyű. Ezt a Vernee Mars Pro-ban meg is találtam!

Kinézet

A telefont amikor az ember a kezébe veszi, az első dolog, ami feltűnik, hogy mennyire könnyű. Ezenkívül, hogy milyen vékony. Bár a telefon nagy, mert magas és széles - az 5,5”-nak el kell valahol férnie -, mégis nagyon vékony. Ez ad az egésznek egy olyan érzetet, mintha nem is lenne olyan nagy a telefon, ahogy az ember a kezébe veszi.

Az előlapon a szokásos hangszóró és előlapi kamera mellett más nincsen. Ez azt jelenti, hogy nincsenek rajta gombok, így csak az androidban lévő szoftveres gombokat lehet használni a vezérléshez. Ez egy kicsit fura volt nekem az elején, ugyanis mindig is olyan telefonom volt, ahol a gombok a kijelzőn kívül helyezkedtek el. Viszont egyáltalán nem megszokhatatlan a dolog!

A telefon tetején egyetlen egy jack dugó található, amibe a headsetünket csatlakoztathatjuk. A telefon alján pedig a Type C-s töltő és csatlakozó mellett található a külső hangszóró meg a mikrofon. A külső hangszóróról még fogok beszélni később!

A telefon bal oldalán kapott helyet a sim kártya foglalat, ami a mai kornak megfelelően dupla sim kártya fogadására vagy egy sim és egy sd kártya befogadására alkalmas.
Minden más a telefon jobb oldalán található. Legfelül a hangerőszabályzó, alatta a ki-be kapcsoló gomb és ez alatt, majdnem középen az ujjlenyomat olvasó.

Megmondom őszintén, az ujjlenyomat olvasót sokáig nem használtam. Nagyon fura helyen van itt oldalt. Viszont amint elkezdtem használni, teljesen egyértelművé vált, hogy miért is került ide. Ugyanis ha egy kézben tartom a telefont, akkor a hüvelykujjammal egyszerűen be tudom kapcsolni a készüléket az ujjlenyomat olvasó segítségével. Ám sajnos ez nem mindig sikerült. Bár elég jó az olvasó, de azért néha hibázik és nem sikerül feloldani a telefont. Ez nyilván abból fakad, hogy az ujjlenyomat olvasó nagyon picike. Próbáltam többször, többféleképp beolvasni a hüvelykujjamat, de még így is van, hogy nem ismeri fel.

Teljesítmény

A telefon lelkét a Helio P25 adja, ami egy 8 magos 2,6 Ghz-es erőmű. Ezt még megfejelték 6GB rammal és egy 64GB-os belső tárhellyel, így a teljesítményre nem is lehet panaszunk. A telefon zökkenőmentesen megy, minden gond nélkül. Az Asphalt 8 max grafikai beállítások mellett nem csak gyönyörűen néz ki, de még folyékonyan, akadás mentesen is játszható.

A kijelző egy Full HD-s Corning Gorilla Glass 3-as kijelző, ami nem csak strapabíró, de még szépen is néz ki. Egy ideig használtam rajta kijelzővédő fóliát, ami már annyira összetört rajta a földre esésektől és a kulcs és telefon egy zsebben hordásától, hogy levettem róla. Azóta még nem raktam rá másikat, pedig már eltelt egy pár hónap, de még nem láttam sem karcolást, sem repedést, sem semmit a kijelzőn.

Igazából a telefon teljesen tökéletes lenne játékra, videózásra, csak van egy apró hibája: a külső hangszórója semmit nem ér. Annyira torz, halk és pocsék, hogy bár a telefonnak jó kijelzője van, igazából alkalmatlan filmnézésre. Egy-egy rövidebb YouTube videó megnézését még be lehet rajta vállalni, de ha már zenét akarunk rajta hallgatni, akkor készüljünk fel arra, hogy a hangszóró nagyon halk. Ha felvesszük a hangerőt, akkor pedig már-már zavaróan torzít.

A telefonomat szeretem magammal vinni a konyhába, mikor ott sürgök-forgok, de sajnos a Mars Pro nem igazán alkalmas arra, hogy a szobában egy legalább kicsit is érthető, hallható hangot kicsikarjon magából.

Kamera

A kamerája a nappali fénynél egész jó képeket csinál, viszont szobában, lámpafénynél nagyon pixelesek a képek. Az autofókusz pedig kifejezetten lassú, így a legtöbb „hibás” kép inkább annak köszönhető, hogy még nem fókuszált be a kamera. Jöttek ki szoftverfrissítések a telefonhoz, de sajnos azok sem oldották meg ezeket a problémákat.

Gyorsan mozgó dolgokat ne is akarjunk vele fényképezni, mert arra alkalmatlan a telefon. Ha viszont meg akarunk örökíteni egy-két álló dolgot vagy olyat, aminél van idő bíbelődni a fókusszal és a beállításokkal egy természetes nappali fény mellett, akkor egészen elfogadható képeket lehet csinálni.

Mivel szökőévben egyszer fényképezek, így ez nem igazán volt probléma a számomra, de pl. az előző Letv Le1-nal (*AM 30.*)összehasonlítva azért érezhetően rosszabb a kamera.

Egy feltöltéssel

A telefon egy feltöltéssel nagyjából kibírja az egy napot. Ez persze nagyon függ a használattól. Én elég sokat játszom rajta, és ha reggel feltöltve megyek el otthonról, akkor estig azért ki szokta bírni. Használtam már gps-nek is Pest és Szeged között, ahol 100%-os feltöltéssel indultam el és kb. 40% körül értem Pestre. Ez folyamatos kijelző bekapcsolás mellett és folyamatos gps-szel együtt. Ez szerintem nem olyan rossz, de azért láttunk már jobbat.

Ha ki van kapcsolva a kijelző, akkor nagyon könnyen elmegy akár másfél napig is a telefon.

Ezek a kínai márkás telefonok azért nem fognak jól teljesíteni ezen a teszten. Ez alól talán egyedül apukám Oukitel k10000-ese a kivétel, aminek a nevében a 10000 az akkumulátor miliampert jelenti… két hét után van, hogy már töltenie kell a telefont…

Összegzés

Végezetül azt tudom mondani, hogy a telefon nem volt egy rossz választás. Mindenki más telefonját mikor a kezembe veszem, olyan vastagnak tűnik. A Vernee Mars Pro a 0.7cm-es vastagsága mellett a többiek inkább gigantikusnak tűnnek. Ráadásul az egész telefon nagyon könnyű is. A képernyője elég szép ahhoz, hogy lehessen rajta videózni. Egyedül a külső hangszóró egy semmit nem érő, pocsék valami. Ezenkívül én teljesen meg vagyok vele elégedve, aki nem akar rajta főzés közben videót nézni, annak csak ajánlani tudom!

Telefon megvásárlása:

KínábolRendelve.hu

Méret: 151 x 74 x 7,6 mm
Tömeg: 161 gramm
Színvariációk: fekete, ezüst
SIM-foglalat: microSIM + nanoSIM (microSD helyén)
Kijelző átlója: 5,5 hüvelyk Gorilla Glass 3
Kijelző felbontása: 1920x1080 pixel (401 ppi)
Kijelző típusa: IPS kapacitív érintőkijelző
Színárnyalatok száma: 16 millió
Processzor típusa: MediaTek MT6757CD (Helio P25) 4x 2,6 gigahertzes Cortex-A53 és 4x 1,6 GHz Cortex-A53
Grafikus chip: Mali-T880
RAM: 6 GB, **Belső tárhely:** 64 GB
Memória bővíthetősége: microSD max. 128 GB-ig
Adatátvitel Frekvenciasávok:
GSM 850/900/1800/1900
UMTS 850/900/1900/2100 MHz
FDD-LTE 800/1800/2100/2600 MHz
GPS: van, **Bluetooth:** 4.0 (A2DP)
WiFi: 802.11a/b/g/n, dual band, WiFi hotspot, Direct
USB: USB Type-C 2.0 (OTG)
Ujjlenyomat-olvasó: van
Szoftverek Platform: Android 7.0 (Nougat)
Fő kamera: 13 megapixel (8 MP interpolált), autófókusz, kéttónusú, dupla ledes villanó
Másodlagos kamera: 5 megapixel, fixfókusz (2 MP interpolált)
Videófelvétel: 1080p@30 fps
Akkumulátor: 3500 mAh-s lítium-ion

#AniPalace
#NewPlayer&Flash
#YouTube

megnézzük... lejátsszuk... elmondjuk...

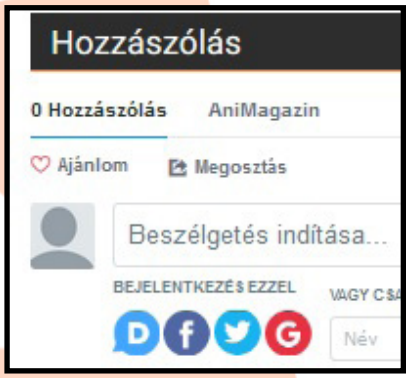
Iratkozz fel most!

youtube.com/anipalace

Megújultunk!

ANIMAGAZIN.HU

Szólj hozzá!



Böngéssz a korábbi számokból!

Csekkold milyen cikkek voltak eddig!

AniMagazin

Csak kattints valamelyik szövegre és máris a célnál vagy!