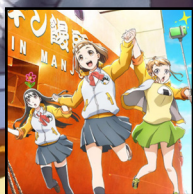


Anim



Isekai Shokudou



Animés
évértékelő 2018



ShiroNeko interjú



Liz to Aoi Tori



Mi fán terem a
fansubber lét?



Impresszum

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

Szerzők:

Iskariotes, Lady Marilyn, Venom,
 tomyx20, A. Kristóf, Szimun, Saci,
 Ricz, ShiroNeko, HigashiKata

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 adatbázisunkra](#), és böngéssz a cikkeink között, és töltsd le az adott számot!

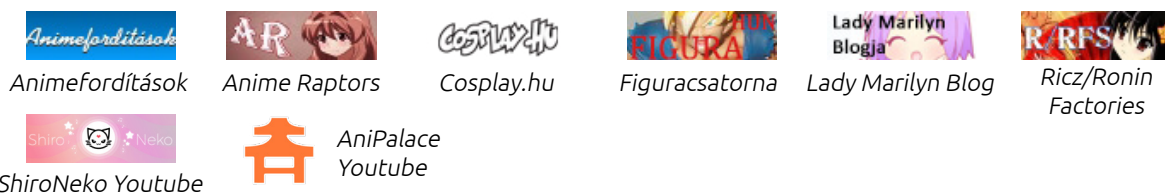


Előző szám

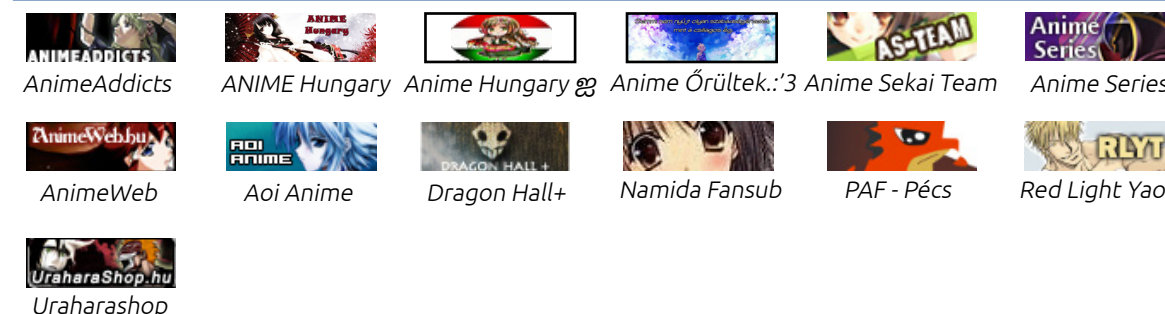


Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon:
animagazin.hu

Kiemelt partnerek



További partnerek



47.

Kedves Olvasók!

Általában véve a januári számot elkészíteni a legnehezebb, mivel sok cikket csak az ünnepek után kapunk meg, és mi magunk se nagyon foglalkozunk vele a karácsony és az újév változó körülményei között. Így az érdemi munka január elején kezdődik, és ez a hóvégi megjelenés tekintetében - ami úgy lebeg felettünk,

mint Damoklész kardja - igencsak szűkös. No, de a jó time management - hogy magunkat fényezzem -, mindig meghozza a maga gyümölcsét. Most a januári számmal elindul a magazin számára is a 2019-es év, ami idén a 8. éve lesz. De ne haladjunk ennyire előre.

Ahogy azt 2018 januárjában elkezdtek idén is visszatekintünk a tavalyi év animés felhozatalra és értékeljük azt. Kiemeltük, mit szerettünk és melyiknek lenne jobb, ha meg sem született volna. De ez csak egy kis szelet a megint 100 oldal fölé nyújtózott AniMagazin 47. számában. Hiszen ezúttal több kényes témát is belepakoltunk, amikre érdemes felhívni a figyelmet. Az egyik, hogy milyen a hentai műfaj egy női szemszögből. De itt a másik, ami a fansubber lét problémáit mutatja be. Érdemes elolvasni, hiszen sokak animézése függ tőlük. A harmadik pedig a japán politikai rendszert mutatja be.

Azonban nem az egész tartalom ilyen komoly, mint egy vakbélgyulladás. Hiszen itt vannak az interjúk, az egyik ShiroNekóval, a másik Merielllel készült. Ismerkedünk Japánnal, a Meidzsi restauráció korszakán keresztül és elutazunk a J-World-be. A mangákat preferálóknak sok remek darabot ajánlunk, a gyűjtőknek pedig két figurás cikkel is készültünk.

Animék tekintetében enni, zenélni és horrorkodni fogunk, ha pedig valaki még régebbi darab iránt vágyakozik, annak a retró sorozatunk következő darabját, az Oniisama e...-t ajánljuk.

Igazán nem mondhatjuk, hogy nincs miből választani, biztosak vagyunk benne, hogy mindenki meg fogja találni a számára érdekes írást. Most pedig, ahogy lenni szokott ismét köszönjük a cikkírók remek munkáit és, hogy elviselték állandó zaklatásunkat a cikk hollétével kapcsolatban. Továbbá köszönjük neked kedves olvasó, hogy letöltötted az AniMagazin 47. számát és jó szórakozást kívánunk hozzá. Ha pedig véleményed lenne, írd meg a weboldalunkon vagy keress minket a facebookon, esetleg csatlakozz FB csoportunkhoz, ahol a cikkírókkal és szerkesztőkkel közvetlenül lehet beszélgetni.

- Hirotaka

A 48. szám várható megjelenése:
2019.03.25.

**ANIME**

- 04** Isekai Shokudou
Hirota
- 09** Liz to Aoi Tori
Venom
- 13** Oniisama e...
Catrin
- 19** Téli Szezonajánló
Hirota
- 29** 2018-as évértékelő
Catrin, Hirota, Venom
- 44** Szezonos animékről
Catrin, Hirota
- 49** Petshop of Horrors
tomyx20
- 54** Egy női vélemény a hentairól
HigashiKata

MANGA

- 57** Futari Ecchi
A. Kristóf
- 60** Chrno Crusade
A. Kristóf
- 64** Fanboy mangaajánló
NewPlayer

**FIGURAVILÁG**

- 68** Hatsune Miku: Harvest Moon
Szimun
- 71** Gunpla alapozó
Hirota

KÖNYVTÁR

- 77** Tokugava, a legnagyobb sógun
Hirota

KONTROLLER

- 79** TOP 10 Halott japán RPG
Venom

RENDEZVÉNY

- 85** Téli MondoCon
Hirota

TÁVOL-KELET

- 88** A Meiji-restauráció
A. Krisztof
- 93** J-World Tokió
Saci
- 96** Egy kis japán politika
iskariotes

INTERJÚ

- 103** ShiroNeko interjú
AniMagazin

KREATÍV

- 107** Mi fán terem a fansubber lét?
Lehoczki Péter (Ric)
- 112** Év cosplaye 2018 - Eredmény
cosplay.hu
- 119** Meriel interjú
Lady Marilyn



An anime-style illustration of a restaurant interior. In the foreground, two young women dressed as maids stand side-by-side. The woman on the left has long black hair and pointed ears, wearing a dark blue dress with a white apron. The woman on the right has short blonde hair with red highlights and green eyes, wearing a white dress with a dark blue apron. In the background, a male chef in a white uniform and tall hat stands near a kitchen area. The restaurant has wooden walls, tables, and chairs, with warm lighting from hanging lamps.

ISEKAI SHOKUDOU

ÍRTA: HIROTAKA

Az isekai műfajt és sorozatokat aligha kell bemutatni bárkinek is. A műfaj mára felhígult, el-sablonosodott és nagyrészüket kimerül a „főszereplő egy másik világban kalandozik, vagy annak hőse lett” formulában. Ám akadnak néhanapján olyan darabok, amik valahogy máshogy fogják meg ezt a témát. Nem, nem a slime-osra gondolok, az is a sablontömeget növeli. Olyanokról beszélek, mint a régebbi Haibane Renmei vagy az Ima soko ni iru boku. Mindkettő elgondolkodtató alkotás. Vagy mondhatnám a romantikus Fushigi Yuugit vagy az Inuyashát (bár utóbbi határeset), esetleg a klasszikus mechaanimét, az Escaflowne-t.

Az Isekai Shokudo is egy kicsit más, itt nincs szerencsétlen főhős, nem kell megmenteni a világot, nincs zsarnok, éhező nép vagy bögyös utazóstárs. A középpontban egy étterem áll, ahová egy fantasy világból térnek be éhes vendégek, hogy egyenek és lazítsanak egyet. Fantasy food-porn japán módra.



Étterem egy másik világba

Az események fő helyszíne a Nekoya nevű tokiói étterem, ami első ránézésre egy normál étkezde, ahol a menü japán és nyugati ételek egyaránt megtalálhatóak. Az étterem szombatoként azonban zárva van, legalábbis a mi világunkban. Ezen a napon, a Nekoya ajtaja egy másik világban, annak különböző pontjain jelenik meg, és az arra tévedő vagy már törzsvendég betérhet elfogyasztani egy remek ételt. Először azt hinnénk, hogy a karakterek mindegyike a saját világából érkezik, de később rájövünk, hogy ezek ugyanannak a világnak más-más részei, tájegységei, sőt más kontinense. Így valamelyest ezt a világot is megismerjük, meg tudunk róla pár dolgot, de alapvetően nem lesz fontos, domináns meg végképp nem.

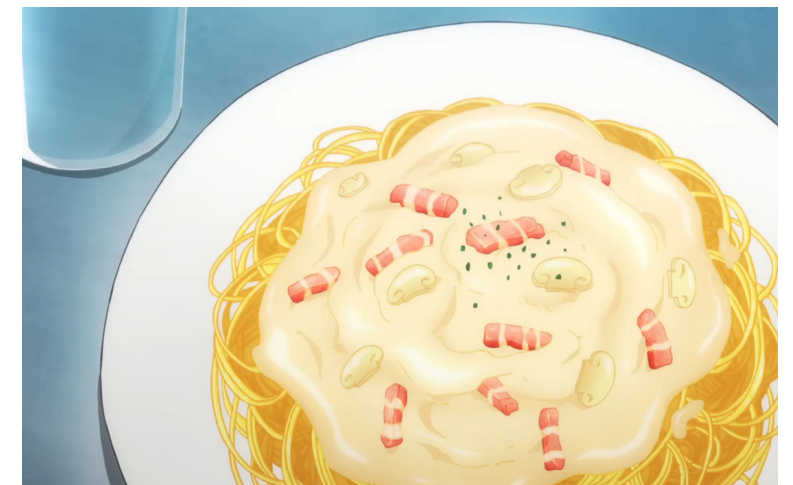
Az étterembe betérve egy minimalista dizájnú, fabútorzatú, mégis elegáns környezet vesz körül. Igazából a tipikus japán érzést adja, hiszen látjuk a konyhát és a szakácsot is. Mégis kicsit nyu-



gatis beütést is felfedezhetünk. A bejárati ajtó, a lámpák és a tányérok mind ezt az érzést erősítik.

Történet nem nagyon van, az anime többé-kevésbé epizodikus, minden részben kétféle ételt ismerünk meg és az azt rendelő személy történetét, hogy milyen módon talált rá először az étteremre. Lesz marhasteak, spagetti, omlett, curry, csoki parfé és még sok mindent. Lényegében a karakterek és interakcióik kötik össze a részeket. És hogy mi, a nézők is részesi legyünk ennek a kulináris orgiának, a szereplők minden ételnél (azonkívül, hogy instant élélveznek az íztől, sőt sokan már a látványtól is) részletesen elmondják, milyen érzés lesz rajtuk urrá falatozáskor. A Nekoya egy annyira fantasztikus, békés, szívmengető és megnyugvást adó hely, hogy hozzá képest a menynek országa egy útszéli hamburgeres.

A Nekoya vendégei többnyire törzsvendégek, de alkalmanként azért téved be oda új arc, aki persze egyből meglepődik, hogy hova a zsákba került.



A 12 rész alatt viszont mindenkit meg fogunk ismerni. Az elftől kezdve a sárkányon és a sellőn keresztül egészen a hercegkisasszonyig. Az admirálisról meg ne is beszéljünk, aki szomorúan jött el a lakatlan szigetről, ahova több mint 20 éve került, mivel így nem tud újra elmenni az étterembe. Persze minden jó, ha jó a vége.

A Nekoya ajtaja minden szombaton megnyílik ebben az ismeretlen fantasy világban, és már az első pár részből kiderül, hogy ennyi is elég, hogy a karakterek esetében függőség alakuljon ki (kaja kérhető elvitelre is). Ráadásul ez olyan szintet ölt, hogy az egyes személyek mindig ugyanazt kérik. A gladiátor oroszlán például oda van a katsudonért, az előbb említett admirális pedig a curryre esküszik és a világért sem enne mást. Minek ide menü, ha tudod, mit akarsz enni. Bár az is előfordul, hogy végignézi az étlapot, de ennek ellenére arra a megállpításra jut, hogy ugyanazt kéri, amit az elmúlt tíz alkalommal. Nem egyszer komoly vita tör ki egyébként a vendégek között,

„A gladiátor oroszlán például oda van a katsudonért, az (...) admirális pedig a curryre esküszik és a világért sem enne mást. Minek ide menü, ha tudod, mit akarsz enni.



és igyekeznek érvényt szerezni igazuknak, hogy márpedig az ő kedvencük a legjobb az étlapon. Mindezt persze észérvekkel, mintha ételkritikusok vitatkoznának. Továbbá van abban valami vicces, ahogy a tündérek arról beszélnek, milyen desszertet rendeljenek legközelebb.

Mi készül a konyhában?

Jöjjön némi szokásos infóblokk. Az étterem vezetője és szakácsa Tenshu, akit Suwabe (minden csaj egyik álomhangja) Junichi szólaltat meg. Állandó medve hangszíne remekül illik a szakács karakteréhez. Édesapjától örökölte meg az éttermet és tőle is tanult. Tiszteletteljes, ahogy egy főszakácsnak illik, illedelmes, kedves, nyugodt személyiség. Sokáig egyedül vitte az éttermet, míg be nem tért hozzá Aletta (Usaka Sumire) a munkanélküli, hajléktalan démonlány. Aki azon felül, hogy függő lett az első falat óta, felvételt nyer, mint pincérnő. Kedves, figyelmes, aranyos lány, aki hamar belejön a munkába, lévén van tapasztalata. Őt is annyira jól eltalálták, hogy amint üdvözl minket és helyet kínál, nem tudnám nem kikérni az egész étlapot.

Aztán itt van a többi vendég, akikről nem írok, mert nincs értelme, ismerjétek meg őket az anime során. Igazából a tofusteakról többet lehetne írni, mint a karakterekről, dehát egy alapvetően étel és étteremközpontú animében ez így helyes.



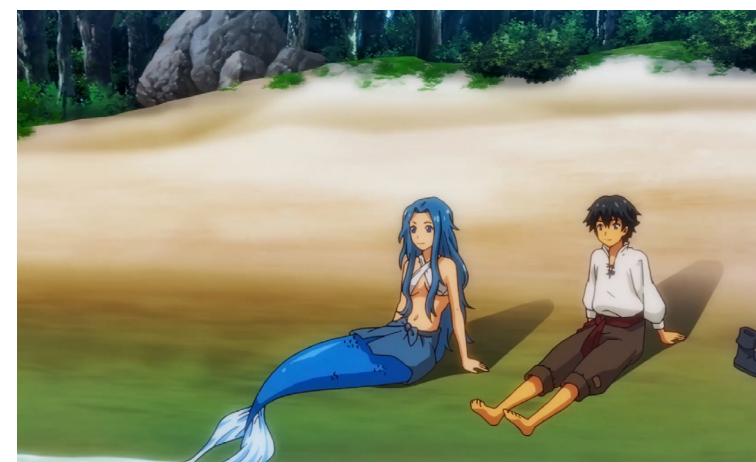
Az anime vége felé csatlakozik hozzájuk egy sárkánylány, Kuro is, aki csendes és látszólag érzelmentes, de ennek oka van. Legyen annyi elég, hogy a hangulatra rátesz, hogy egyszerű szereplőket tettek a sorozatba, ami így kiegészíti az ételeket. Továbbá külön öröm, hogy kicsit munkaidő előtt és után is kapunk a Nekoya alkalmazottaiból, de akkor is vagy reggeliznek, vagy vacsoráznak.

A kivitelezés a Silver Linknek köszönhető, és örömmel mondhatom, hogy remek munkát végeztek. Sok ismert művet nem adtak ki mostanában a *Fate/Illyán*, a *Non Non Biyori* filmen és a *Masamune-kun no Revenge*-en kívül. Szóval most kicsit alaplágon vannak, kb. a *Chaos;Child* óta, ami elég nagyot bukott. A grafika teljesen korrekt, az ételek elképesztően szépek lettek. Egymás után nézve 2-3 részt garantáltan éhes lesz az ember, akár valami finom rántotthús, akár csokiparfé van a képernyőn. Szinte kimászik onnan, olyan jól néz ki. A fantasy világ környezete is nagyon szép, részletes, ráadásul a vendégek különféle tájakról jönnek. Sivatagból, kastélyból, virágos mezőről, erdő mélyéről, városból, szigetről stb. Mind-mind hangulatos és szép hely, ahol szívesen sétálna az ember. Jó talán a sivatagban nem annyira. Az animáció minősége is teljesen oké. A hangok, zenék is erősítik a hangulatot, remekül eltalált hegedűalapú melódiák csengenek fel. Az opening, ending páros ugyan nem lett kiemelkedő, de illik az animéhez.



„Egymás után nézve 2-3 részt garantáltan éhes lesz az ember, akár valami finom rántotthús, akár csokiparfé van a képernyőn.”

Az egész anime egy remekül összepakolt alkotás, ráadásul hiába light novel adaptáció, mivel nincs történet, bárhol abba lehet hagyni. Tipikusan azon animék családjába tartozik, ahol nem kell kérdezni semmit, hogy milyen térkapu az az ajtó és miért ott jelenik meg ahol. Bár arra, hogy mi a kötelék az étterem és a fantasy világ között, kapunk egy egyszerű magyarázatot. Kicsit elfeledett alkotás ez, nem kapott különösebb hype-ot sem, de hát pont azok között lehet remek darabokra bukkanni. Az Isekai Shouko egy relaxing anime, egy fárasztó nap után, leheveredve a fotelben meghozza az ihletet a vacsorához. Mindenképp tegyetek vele egy próbát.



Cím: Isekai Shokudo
(Restaurant to Another World)

Hossz: 12 rész

Év: 2017

Műfaj: vígjáték, fantasy

Stúdió: Silver Link

Értékelés:

MAL: 7,39

ANN: 7,12

Anidb: 6,9

AJÁNDÉK HÁTTÉRKÉP A VEZÉRCIKKHEZ

ISEKAI SHOKUDOU



Kattints a képre!



ずっとずっと、一緒にいたい

LIZ TO AOI TORI

ÍRTA: VENOM

AVAGY A BOLDOGSÁG KÉK MADARA

A Kyoto Animation kezd ráállni arra, hogy egy vagy két szezon után a sorozatokat egy-egy mozifilmmel zárja. Hogy ez jó vagy rossz, arról megoszlanak a vélemények, de az tény, hogy így talán könnyebb egységesebb és látványosabb befejezést adni az amúgy is izgalmas történeteknek.

A *Sound! Euphonium*, mint a legtöbb Kyo-Ani sorozat, egy híres regénysorozat adaptációja, ahol egy zeneiskola tanulóinak mindennapjait mutatják be, meglepően érdekes és szórakoztató módon. Természetesen, mivel a KyoAni stúdióról beszélünk, így nem csak egy szimpla feldolgozásról van szó, hanem lényegében egy önálló produktumról. Kicsit átírták a történetet, új karakterek kerültek be, mások lettek a fordulatok, de ami a legfontosabb, a zene szeretetét, a zenélés élvezetét, a koncertre készülés viszontagságait és a zenekar belső problémáit olyan alaposan és műgonddal mutatták be, amire még nem nagyon volt példa. Mondjuk nem ez az első ilyen sorozatuk, hiszen a *K-On!*-nal 10 évvel ezelőtt már kitaposták az utat maguknak, és a *Sound! Euphonium* akár lehetne is annak a szellemi örököse, bár kevésbé humoros formában. A sorozat kellemes sikert ért el és bár a második szezonja elég megosztó lett, főleg a -szerintem- kicsit túltolt dráma miatt, de

„...csak messziről figyeli a többi lányt, ahogy azok vidáman csacsognak az órák közti szünetben.”



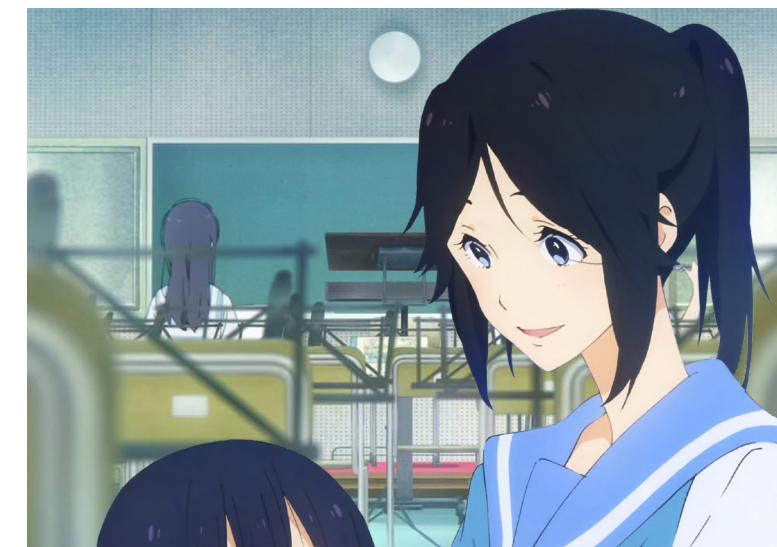
mind a közönség, mind a kritikusok lelkesedtek iránta. Bár a végén úgy tűnt, hogy a történetet lezárták (legalábbis egy részét), de nagyon gyorsan érkezett a bejelentés, hogy nemhogy egy, hanem mindjárt két filmmel is folytatják a sorozatot. Az elsőt, melynek a *Liz to Aoi Tori* (avagy Liz és a kék madár) címet adták, nem más, mint jelenleg az egyik legjobb japán női rendező vezényelhette le: Yamada Naoko.

Mese a két fiatal lányról

Mizore egy nagyon csendes, magának való lány. Nagyon ritkán szólal meg és szinte senki társaságát nem keresni. A szókinccse is kimerül egy-két szavas válaszokban és csak messziről figyeli a többi lányt, ahogy azok vidáman csacsognak az órák közti szünetben. Mizore életében mégis van egy nagyon fontos személy: Nozomi, az örökké



vidám, mindig maximális energiával pörgő lány, aki egyben az egyetlen, akit a barátjának tekint. Sőt, az egyetlen és a legjobb barátja, aki Mizore számára az egyedüli kapcsolatot jelenti a szociális élettel. Nozomi volt az, aki rávette őt, hogy csatlakozzon a fúvósokhoz, ő fuvolán, Mizore pedig oboán játszva. De beüt a baj, Nozomi szó nélkül otthagyta a zenekart, magára hagyva ezzel Mizorét, aki némán és értetlenül állt az egyetlen és legjobb barátja eltűnése előtt. Bár Nozomi később visszatért és a két lány barátsága is látszólag visszatért az eredeti állapotába, lassan közeledik az iskola vége, amikor a diákok pályát választanak és mindenki más főiskolákra kerül. De mielőtt ez eljönne, még hátra van egy nagy feladat a zenekar számára, a *Liz és a kék madár* című mese alapján íródott zeneművet kell bemutatniuk, ahol is az oboa és a fuvola párosa alkotja a darab egy nagyon fontos jelenetét.



Ám Mizore és Nozomi párosa nincs igazán összehangban, kettőjük között a felszín alatt hatalmas feszültségek dúlnak, melyet látszólag csak Mizore szeretne megoldani, míg Nozomi inkább távolodik a másik lánytól.

Elvégre ennek a barátságnak nincs jövője. Hamarosan mind a ketten máshova kerülnek és talán soha többé nem is találkoznak. Mizore jövője szinte biztosnak látszik, hiszen a tanárai szerint is kiváló zenei érzéke van, biztosan felveszik a zenei főiskolára, de Nozomi számára a zene inkább csak játék... legalábbis ezt hazudja magának.

Ezen a ponton a film rengeteg nagyon súlyos kérdést tesz fel, melyekben az a legszörnyűbb, hogy szinte mindannyian szembesülünk velük életünk során. A Liz és a Kék Madár meséje nagyon szép metaforája a két lány széthulló kap-

csolatának. Liz az örökké magányos fiatal lány, akinek egyetlen barátja a kis kék madár, aki emberré változik, de ezzel elveszti a szabadságát és szárnyait. Melyik a jobb, ha magunkhoz láncolunk valakit, hogy megőrizzük őt magunknak, vagy ha igazán szeretjük, akkor elengedjük, hadd legyen szabad? Nem igazán egyszerű kérdések ezek. De ami a legnagyobb kérdés, Mizore az valójában Liz vagy éppen a Kék Madár? Ki az, aki maradni akar egy kapcsolatban és ki az, aki inkább szabadon repülne?

Oboa és fuvola

Mint azt ezek után sejtethetitek, ez a film nem igazán a látványos akciókkal operál. Csendes, lassan történnek az események, melyeket leginkább

Mizore szemszögéből követhetünk. Mint minden Yamada rendezésnél, a kamera itt is sokszor hosszasan fókuszál a szereplők arcára, kezére, lábára, bemutatva a legkisebb rezdüléseket is, mert azok néha többet mondanak minden szónál. Mizore és Nozomi nem is beszélnek sokat, hiszen néha a tekintetük többet mond, és bizony eljutnak oda, amikor már nem tudnak egymás szemébe nézni. Az animátorok pedig brillíroznak, olyan gyönyörű

az egész film, hogy azt tanítani lehetne. Persze egy KyoAni produkció esetén könnyű dobálózni a magasatos jelzőkkel, hiszen valahol ez is a céljuk, hogy ámulj azon, amit eléderaknak, hiszen minden egyes képkocka egy önálló műalkotás is lehetne. De az igazi oroszlánkörmeket igazán akkor mutatják meg, amikor eljön a hangszerek ideje.

„Mizore és Nozomi nem is beszélnek sokat, hiszen néha a tekintetük többet mond, és bizony eljutnak oda, amikor már nem tudnak egymás szemébe nézni.”



Mizore és Nozomi végső duettje valami olyan audiovizuális élmény, amit garantáltan mindenki egy pissenés nélkül fog végigcsodálni. Szívszorító és nagyon profi. Mint ahogy az egész film az, szinte minden téren. És ne feledkezzünk meg a történet a történetben részről sem, ugyanis Liz és a Kék Madár meséjét is láthatjuk, méghozzá egy teljesen más, leginkább erősen Ghibli stílusban megrajzolt jelenetekben. Ezek a részek is fantasztikusan néznek ki, és remekül illenek bele a színes mesebeli pillanatok, az amúgy kissé fakó és szomorkás iskolai epizódok közé.

Bár Yamada Naoko kisasszony munkásságáról egy korábbi számban (*AniMagazin 38.*) már részletesen meséltem, fontos megemlíteni, hogy a *Liz and the Blue Bird* a negyedik egész estés animációs film, amit eddig rendezett, a *K-On! The movie*, a *Tamako Love Story* és a *Koe no Katachi* után. Azért is fontos ezt felelegetni, mert

ez a film borzasztóan erős hasonlóságot mutat a korábbi műveivel. Yamada visszatérő témája a barátságok szétszakadása. Ha visszaemlékezünk a *K-On!*-ra vagy a *Tamako Love Story*-ra, mind a kettőnek hasonló konfliktusa volt: eljön a gyermekkor vége, közeleg a felnőtté válás ideje, és ez egyben az a pillanat is, ahol azok az emberek, akikkel együtt voltunk szinte minden nap, éveken át, hirtelen eltűnnek. A ballagást követően bizonygatjuk a sulis barátoknak, hogy majd találkozunk és nem szakad meg a kapcsolat, de a valóság sajnos nem így működik. Szerintem Yamadában még élesen élhet ennek a traumája, ha ennyire sokszor dolgozza fel, de amíg ezt ilyen szinten teszi, addig panaszunk nem lehet rá. Bár ez a film a *Sound! Euphonium* folytatása, de inkább tekinthető amolyan „spin-off”-nak, vagyis melléktörténetnek. A sorozat szereplői szinte csak cameo jeleneteket kaptak, de ha valaki esetleg nem is látta volna a korábbi részeket, akkor fel sem fog neki tűnni a dolog.

És, hogy összegezzem, ez a film egy igazi mestermű, ami nagyon komoly és valós problémákat feszeget. Ugyanakkor nem fog mindenkinek tetszeni, mert lassú és nagyon érzelmes. Ha erre nem tud valaki ráhangolódni, akkor számára akár még unalmas is lehet. Ezt egy sötét szobában, egy esős estén, némi forró kakaó társaságában érdemes megnézni. Talán még tanulni is lehet belőle, ha mást nem, akkor azt, hogy a komolyzene csodálatos tud lenni.



„Mizore és Nozomi végső duettje valami olyan audiovizuális élmény, amit garantáltan mindenki egy pissenés nélkül fog végigcsodálni. Szívszorító és nagyon profi.”



Cím: Liz to Aoi Tori
Angol cím: Liz and the Blue Bird
Év: 2018
Hossz: 90 perc
Műfaj: dráma, zene, iskola
Stúdió: Kyoto Animation

Értékelés:
 MAL: 8,39
 ANN: 8,79
 Anidb: 7,96



ONIISAMA E...

ÍRTA: CATRIN

„Bátyám... könnyeim nem állnak el...”

Hangzik el az Oniisama e... minden epizódjának legeslegvégén, és ezzel majdnem le is írhatnánk a történetet... De csak majdnem...

Adott Ikeda Riyoko 1974-es klasszikus shoujo mangája, amely Dezaki Osamu rendezésében animeként is debütált a 90-es évek elején. Két ilyen nagy név és a szemlátomást nem mai darabot jelző képek között itt hever egy újabb retró anime ajánló: jelezvén, hogy az animetárház viszszamenőleg talán még ékeesebb.

Ennyi költői túlzás után...

Cselekmény

A 16 éves Nanako megkezdte tanulmányait a neves lányiskolában, a Seiran Akadémián. Barátnője, Tomoko is vele tart, így együtt csodálkozhatnak rá az új élményekre és környezetre. A Seiranra szebbnél szebb lányok járnak, csinosabbnál csinosabb ruhákban, nincs ugyanis kötelező egyenru-

ha viselet, tanulmányaiknak pedig egy gyönyörű, neoklasszicista épület ad otthont. Mintha nem is Japánban, hanem Európában érezné magát az ember lánya...

Az iskolában hatalmas tekintéllyel bír a Sorority tagság. A kvázi diáktanács vagy inkább elit diáklány-egyesület, amire szinte minden lány ámulattal tekint. Epekednek utána, hogy bekerülhessenek a legjobbak, legokosabbak, legszebbek, leggazdagabbak közé. Nanako bár nem a legelitebb körökből jön (professzor apukával és jómódú családdal azért büszkélkedhet), sokak meglepetésére és nemtetszésére bekerül a sorority lányok közé. Tomoko sajnos nem, de nem ez fogja leginkább megnehezíteni Nanako életét. Ennél sokkal több intrika, zaklatás, sértődés és dráma vár rá... A rózsaszín, csillogó közeg álcája mögött húzódó tinédzser pokol hamar hullámvásznak indul, főhősnőnk pedig megtanul úszni benne... hogy aztán remélhetőleg minden jóra forduljon.

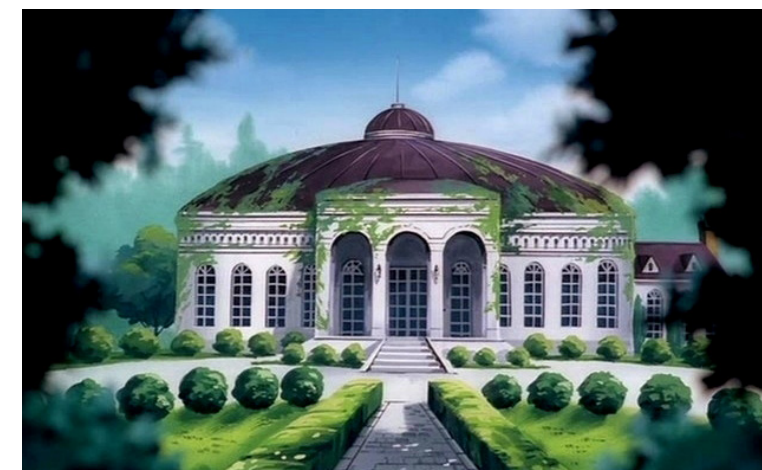
És itt jön képbe maga a cím, „Bátyámnak...” (vagy angol változatában Bátyám, kedves bátyám...), amely szegmens egyfajta kapaszkodót, lelki támaszt nyújt a sodródó Nanakónak. Az alsóközépiskola végén hirtelen ötlettől vezérelve a lány nem szeretne örök búcsút venni kedvenc, fiatal tanárától, Takehikótól, így megkéri, hadd tekinthessen rá bátyjaként és hadd írhasson neki leveleket. A fiatal tanársegéd teljesen meglepődik a kérésen, de végül szívesen belemegy, várva, miként számol be Nanako seiranos továbbtanulásáról.

Így írja hát le élményeit, örömét és bánatát a lány „bátyjának”, „oniisamához” címezve, könnyítve ezzel lelkén, az epizódokat végig úgy narrálva, mintha az egy Takehikónak írt levele lenne.

Ikeda Riyoko (1947-)

Leghíresebb mangái a *Versailles no Bara* (1972-1973, 10 kötet) és az *Oniisama e...* (1974, 3 kötet), melyekből anime is készült (1979-ben és 1991-ben). A Year 24 Groups-hoz tartozik, amely azokat a mangakanőket jelenti, akik nagy hatással voltak a shoujo műfajra és annak alakítására (pl. Takemiya Keiko, első BL mangaka - *Kaze to Ki no Uta*, *Terra e...*). A retró rajzstílusuk jellegzetes, hasonló, egymásra ható, a műfaj alapjait lefektető látványt és történetvezetést nyújt.

Ikeda számos művében előkerül a yuri fanservice és téma, a leszbikus vagy androgün karakterek. A yuri műfaj egyik első képviselője.



Dezaki Osamu (1943-2011)

Neves anime rendező, számos klasszikus sorozat köthető a nevéhez. Pl. *Ace wo Nerae*, *Ashita no Joe*, *Black Jack*, *Golgo 13*, *Je Naki Ko*, *Oniisama e...*, *Space Cobra*, *Takarajima*, *Versailles no Bara*. De epizód rendező volt többek között az 1969-es *Dororónál* is.

Utolsó rendezései a 2008-as *Clannad movie* és a 2009-es *Genji Monogatari Sennenki* sorozat.



Szereplők

Misonoo Nanako

Bájos, szeretetreméltó lány, mindenki felé nyitott és kíváncsi. Ártatlanságával és szerénységével hamar szimpatikus lesz sokaknál, ezáltal másokban pedig irigységet, féltékenységet vált ki. Eléggé naiv természet, a többi lány könnyedén elbűvöli, amiből nem mindig lesz köszönet. A Seiranban kénytelen kimászni a babaházából és életre nevelődni...



Fontos számára, hogy élményeit és sérelmeit megoszthatja bátyjával, bár többször ír olyan leveleket, amiket végül inkább nem küld el neki... Nanako bár főszereplő, többnyire csak sodródik az eseményekkel és egyfajta figyelő, stabil helyet tölt be a többi karakter eléggé körülményes kapcsolati hálójában. Hasonló ez a „kívülállóság” a Versailles no Barás Oscar karakteréhez, akinek a mangaka, Ikeda eleinte szintén egyfajta „mellékszerepet”, asszisztálást adott a többi nő játszójához.



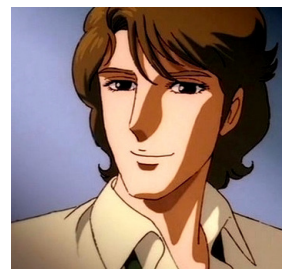
Arikura Tomoko

Bár ő a legkevésbé hangsúlyos mellékszereplő, Nanako után itt a helye. Tomoko még barátnőjénél is vidámabb, sőt lazább természet. Optimizmusával és szeretetével minden nehézség ellenére kitart Nanako mellett, leginkább támogató, gyerekkori barátnőjeként. Egy hűséges és őszinte lány, aki szintén megkapja ugyan a maga negatív és problémás jeleneteit fájdalmas félreértések árán, mégis üde színfoltja marad a sztorinak. Az ő higgadtsága, két lábbal a földön járása és sorority mentes, objektív nézőpontja sokszor esik jól a nézőnek ennyi problémás és depressziós lány között.

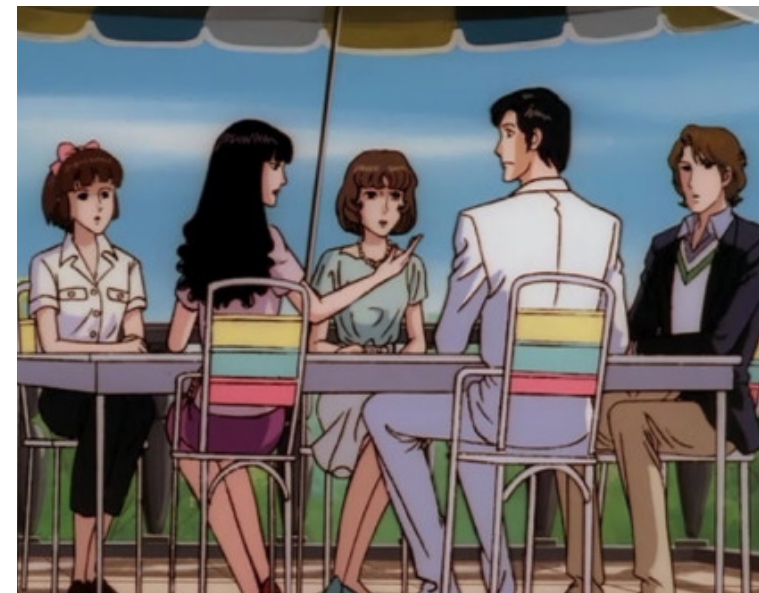


Henmi Takehiko

Megtörve a lányok sorrendjét az oniisama következik, ha már fentebb is egyértelműen említésre került. Henmi bár tanította a lányokat, még ő is egyetemista, szeretne külföldi egyetemre kerülni. Kedves, komoly, szorgalmas srác.



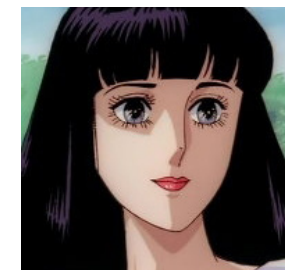
Mindenféle félreértés vagy romantikus érdeklődés nélkül, tényleg egyfajta testvéri törődéssel fogadta Misonoo levelezős ötletét. Hamar kiderül, miért vállalta magára ezt a szerepet ilyen könnyedén. Henmi lényegében nem (vagy csak nagyon ritkán) ír a lánynak, csak olvassa az üzene-



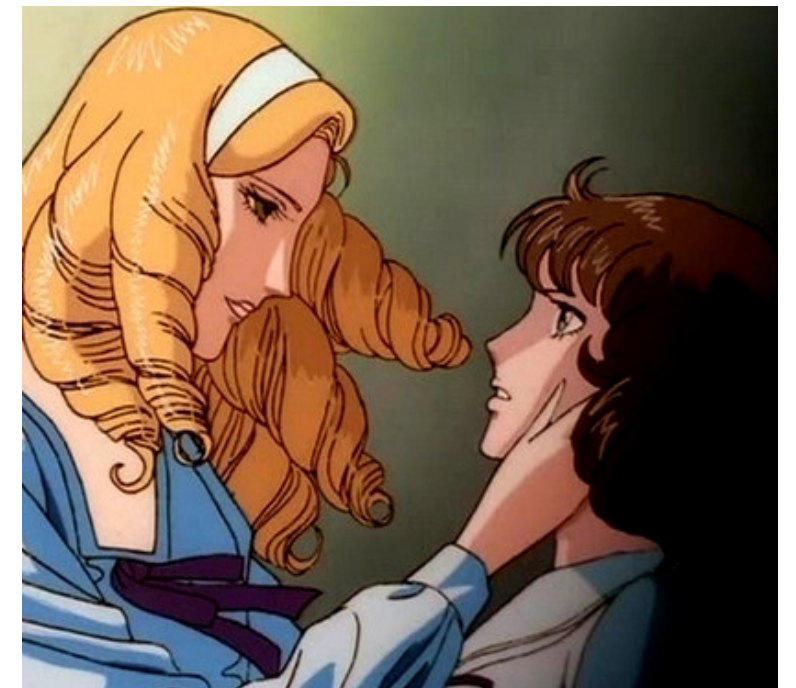
teit. Ettől függetlenül figyel a lányra, amikor szükséges, valamennyire törődik vele, így időnként úgy alakul, hogy találkoznak egymással...

Shinobu Mariko

Egy vonzó, büszke, törtető, temperamentumos lány, akinek minden vágya, hogy elismerjék és sorority tag lehessen. Elsőévesként felfigyel osztálytársára, Nanakóra, hamar vonzódni kezd hozzá, már-már megszállottan a barátnője szeretne lenni. Emiatt Tomokóra féltékeny, és miután ő is sorority taggá válik, próbál aláásni a két lány régi barátságának.

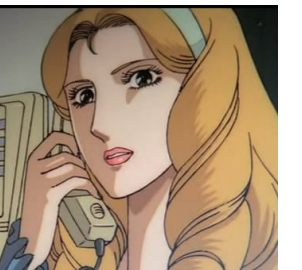


Marikónak főként a családi problémái miatt elég hatásos lelki hullámvölgyei vannak a történet során, amiből folyamatosan fejlődve és barátokra lelve igyekszik kimászni.



Ichinomiya Fukiko

A Sorority elnöke, gyönyörű, elegáns felsőbb éves. A diáklányok egytől egyig csodálják és felnéznek rá. Határozott, szigorú modorához kimért, de őszintének ható kedvesség társul... Még a vak is látja (csak a többi karakter nem, na jó, kivéve Reit meg idővel a már említetteket), hogy minden bája mögött ott lapul a lelki terror szintjére bárhogy képes, sebzett, önző lány.



Fukiko-sama okos és számító, próbál mindent kedve és meglátása szerint irányítani, pl. Nanako figyelmét, bizalmát megtartani. Az ő története és kapcsolatai adják az anime egyik fő drámáját.

Asaka Rei

Az ő szála pedig a másik fő drámát jelenti Fukikóé mellett. Igen, jól gondoljuk, hogy a kettő hatással van egymásra.



Rei egy androgün szépség, férfias megjelenésével és viselkedésével vonzza a többi lányt. Beceneve körükben „Saint-Just-sama” (vagy ahogy a lányok ejtik: szandzsusztoszama), amit Louis-Antoine de Saint-Just francia forradalmáról aggattak rá. Külsőre ő hasonlít leginkább Ike-da híres karakteréhez, Oscarhoz, személyisége azonban jóval baljósabb... Rei testesíti meg a legnagyobb lázadót és a legproblémásabb fiataalt az egész sorozatban. Hiába rajonganak érte és hiába jeleskedik annyi mindenben (pl. kosárlabda, zongora, hegedű), mégis magányos, szentimentális és depressziós. Cigarettázik és gyógyszerfüggő, rendkívül önfejtő.



Fukikóval való sokrétű, negatív és idővel kifejtett kapcsolatán túl a többi lánnyal kedves. Régi barátnője Kaoru és egyre közelebb engedi magához Misonoo Nanakót is.

Orihara Kaoru

Reijel régóta ismerik egymást, és ő még androgünnebb alkat, csak míg előbbi elegánsan férfias, addig Kaoru egy laza, sportosabb fiús természet. Érte is rajong a többi lány, így az újak, Nanakóék is. Az ő tomboy természetéhez is becenév jár, ami a Kaoru no Kimi lett a Gendzsi monogatari Kaoru hercege után.



A lány bár Reihez hasonlóan egy évvel idősebb Nanakóéknál, betegsége miatt kihagyott egy évet, így velük jár egy osztályba. Idővel az ő háttere is hangsúlyossá válik.

Kaoru határozott, rendkívül egyenes, igazságos karakter, lehet rá számítani. Példakép al-



kat, de neki is megvannak a nehezebb pillanatai, gyenge pontjai. A sorority mizéria őt nem igazán érdekli.

Később kiderül, hogy Henmivel is ismerik egymást... bár ez többnyire Fukikóra és Reire is igaz...

Ichinomiya Takashi

Henmi barátja, szaktársa az egyetemen, emellett Fukiko bátyja. Kedves, jóképű srác, lazább, mint Henmi és kevésbé hangsúlyos karakter, mint Tomoko.



Mégis fontos megemlíteni, mivel eléggé közel áll a Fukiko-Rei drámakörhöz, ugyanakkor nem lovalja bele magát a problémáikba, úgy is mondhatnánk, keveset törődik a családjával. Ellenben idővel egyre jobban megkedveli Marikót, Nanako törtető osztálytársát, és igyekszik a kedvében járni, figyelni rá, amit a lány eleinte nem tolerál.



Az említetteken kívül néhány lány jut még kisebb-nagyobb szerephez a sororityból. Valamint a főszereplők szülei, Nanakóé és Marikóé válnak nagyon hangsúlyossá, bemutatva ezzel, hogyan látnak/kezelnek, illetve váltanak ki ők is 1-1 problémát lányaik életében.

Díszlet

A Tezuka Productions bár 17 évvel később adaptálta a mangát, jól visszaadta annak klasszikus shoujo hangulatát, ugyanakkor már vonalaiban érződik a valamivel frissebb, de még mindig retró 90-es évekbeli látványvilág is. Sok a sötét, tompa, barnás tónus és a festői állókép. A hátterek megfelelőek, bár többször elnagyoltak, homályosabbak. A karakterdizájn szép, az eredetire hajazó, de sokszor eléggé olcsó animációs megoldásokkal. Viszont tetszetős, hogy a szereplőkön folyamatosan látni új ruhadarabokat, ami pláne fontos ennyi tehetős lány ábrázolásánál. Jellemző a yuris és shoujós jeleneteknél a fürdős fanservice is. Szinte mindegyik fontosabb lány karakter kapott zuhanyzós vagy kádas jelenetet.

Dezaki rendezése szokásához híven lassú, de hatásos. Egy-két pillanatban nagyon erőteljes és drámai, a történetet jól adagolja, végig leköti az embert, viszont maga a cselekmény így is sokszor fárasztó, túlhúzott marad. A sok arcközpontú, shoujo effektus állókép és az időnként egyedibb, szimbolikusabb jelenetek is jellemzőek a rendező stílusára, amikből itt is dúskálunk.

A seiyuuk bár nagyon jól játszanak, mégsem vagyok teljesen elégedett. Fukiko és Takehiko szerintem túl felnőtt és mély hangokat kaptak. Jelentősen öregítik ezeket a tizen-, huszonéves karaktereket, amit én sajnáltam. Bár ez a seiyou megoldás eléggé jellemző

sok más komolyabb, hasonlóan bishi (igen itt ők most annak számítanak) karakter esetében is.

A háttérzenék emlékeztetések, hatások, fülbemászók, ugyanez igaz az openingre és az endingre is. Az OP érzelmesen bájos és drámai, más-kor melankolikus hatást

kelt, az ending pedig inkább vidámabb szám, a 70-es, 80-as évek hangulatát idézik.

Érdekes még a mangaka megálmodta helyszínen és dizájnon időzni, amit az anime szintén teljesen visszaad. A lányok európai stílusú iskolába járnak, nyugati divat szerint öltözködnek és hordják a hajukat, továbbá szintén ilyen stílusú házakban laknak (persze egytől egyig gazdagok). Emellett megjelenik a japán város, kikötő, gyorsétterem, parkok, társasházak, közlekedés képe is. Sőt, a látottakból ítélve Yokohamát ismerhetjük fel helyszínként. A környezetnek ez a kettőssége remekül prezentálja egyrészt Japán hetvenes éveire jellemző nyugati hatását, másrészt Ikeda műveire jellemző Európa fanatizmusát.

Anime vs manga és a személyes véleményem

Kapásból ledöbrentett a tény, hogy a 39 részes anime egy mindössze 3 kötetes mangát adaptált. Azt gondoltam, biztosan tovább szőtték a történetet, a manga csak az alapokat nyújtotta... Hát. Ennél nagyobbbat nem is tévedhettem volna. Rövidsége miatt elolvastam, és jelentem, egy az egyben ugyanaz a története, mint az animének (némi eltérésekről kicsit később). Nem is igazán tudom, hogy mi a nagyobb tudomány: az, hogy képesek voltak 39 részre az alapanyagot ennyire megfelelően kiegészítve széthúzni vagy az, hogy 3 kötetbe belefért ennyi minden?!



Mindenesetre az biztos, hogy mindkettő emlékeztetes darab lett, de előnyére vált volna a mangának, ha ennél kevesebb drámát, problémát és kapcsolathálót hoz, az animének pedig még, ha nem húzza és hangsúlyozza ennyire szét 39 részre. Működött volna valamivel kevesebb epizóddal is.

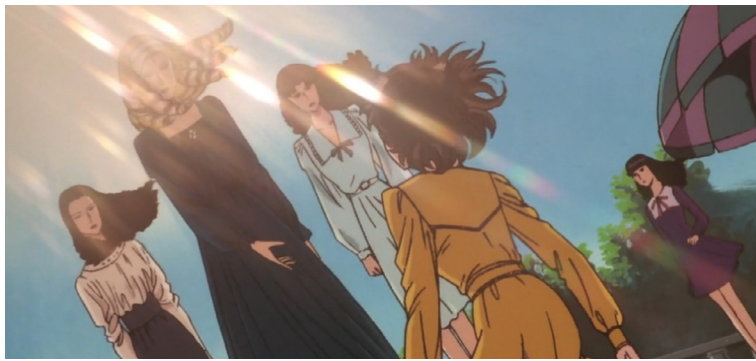
A mangánál azt éreztem, hogy zsúfolt, érzelmekben hirtelen túlzóbb, ehhez kapcsolódva viszont sokszor könnyedebb, poénosabb is. Megtalálhatók benne a régi mangás gag-arcok, és a sok shoujo effekt (csillogás, virágok). Viszont há-

rom kötet alatt ennyi történésnek valamennyire a karakterek látták a kárát... felületesebbnek, egysíkúbbnak, tűnnek, inkább mesések, mint reálisak.

Az animében a mókás pillanatok sokkal minimálisabbak, de kellemesebb, üdítőbb tálalást kaptak, nem hasonlítanak a parodisztikus manga-fejekhez. A karakterek itt már igazán élnek, kelően ki lettek fejtve, tényleg mindenkit alaposan megismerünk és megértünk, ami mindenképp az adaptáció érdeme, viszont így drámáik nem hirtelen túlzásnak, hanem kimért, hosszan tartó hatásvadászatnak tűnnek. Végül is valamennyire így is túlzóak maradtak. Ezzel csak az a probléma, hogy végig úgy éreztem, mintha egy intrikákkal teli szappanoperát néznék, emiatt egymás után több részhez nem is igazán volt kedvem. Persze akik szeretik ennyire a karakterdrámákról és a tini/családi problémákról szóló történeteket, azok kedvelni fogják. De sokak számára válhat túlhúzottá, erőltetetté, még ha unalmassá nem is. Megtekintése magányos, szorongó, depresszív pillanatokban nem a legjobb ötlet, de nem is a világ legnagyobb drámázásáról van szó... Azért kb. ugyanannyira van feloldás, elégedettséget adó, szép pillanat is a műben.

Így egyik nagy előnye az Oniisama e-nek, hogy a szereplők többsége idővel megoldja és megfelelően kommunikálja a problémáját. Hátránya, hogy sajnos csak a többsége... vannak kivételek.

A vége illik a történethez, az is nyújt vegyesen mindenféle érzelmet és élményt.



Az anime a legeslegutolsó momentet kicsit más-képp, pozitívabban tálalja a mangánál, ami nekem jobban tetszett.

Szintén az anime érdemének tartom, hogy Tomoko karakteréhez rengeteget hozzáadott, folyamatossá vált a jelenléte, számított Nanako oldalán, végig stabil barátnőként, a drámákat enyhítő szereplőként mutatkozott. A mangában ő csak minimálisan jelenik meg.

Érdekesség még kicsit a rajzolást figyelve, hogy a fiúk hajszínét az anime felcserélte... a mangában Henmi haja volt sötétebb, Takashié világosabb. Továbbá Nanako mangás lokniait sem adta teljesen vissza az anime... de később a mangában sem volt már annyira domináns, így a két változat valamennyire találkozik egymással. Valamint itt is

megjegyezném, hogy a mangában Henmi fiatalabbnak tűnik... nem csak a seiyuu nélkül, hanem rajzstílusában is. Az animében inkább kelti egy 30-as éveinek végén járó felnőtt karakterét, mint egy egyetemistáét (sajnos ez már csak ilyen retróshoujo hagyomány).

És a végére hagytam a shoujo ai/yuri kérdést, mivel ez a megjelölés minden animés site-on ott figyel az adatlapon. Nyilván nem véletlenül, ugyanakkor azért csak most tértem rá, mert a történet szempontjából nem ezen van a fő hangsúly és nem kapunk benne konkrét leszbikus kapcsolatokat, rendesen alakuló románcokat sem. Természetesen a lányok egyrészt sokféleképp shipelhetők benne, és folyamatos a romantikusan tált yuri-fanservice/sejtetés, másrészt több ka-

rakter is kimondja a másik felé, hogy kedveli, szereti, ami sokszor már eléri a rajongás, szerelem, de még inkább a megszállottság szintjét. Ténylegesen viszont nem váltják be ezeket a vágyakat a karakterek (valahol ezt is érezhetnénk problémáik hátterének, de konkrétan nem/nem csak emiatt szenvednek), és van, ami végül inkább tűnik erős, baráti ragaszkodásnak, mint leszbikus váagnak. Kapunk egy olyan testvéri köteléket is, ami elég súlyosan tálalja a karakterek egymás iránti és saját örülségét... szintén érezhető akár itt is a yuri felhang, sőt megszállottság, de az igazság az, hogy sokkal nagyobb, tényleges hangsúlyt kap maga a testvéri szeretet és kötelék, a valahová tartozás, a családhoz tartozás, mint bármilyen szerelmi értékek.

Amikor mégis tényleges, megélt romantikával találkozunk, azt heteró párok szerepében kapjuk meg a történettől, ekkor pedig az esetleg korábban homoszexuálisnak tűnő lányok is heteró karakterekként mutatkoznak. Ezeken a szálakon keresztül valamennyire végül shoujo romantikát is kapunk a történettől.

Összességében nem egy könnyed, gyors anime, de érdemes megismerni régebbi shoujo szeletként, mert annak hatásos, hosszában rejlő sokszínűségének köszönhetően egészen egyedi és többnyire jól sikerült adaptáció. Mindenképp megér egy próbálkozást.

„Oniisama... namida ga tomarimasen...”



Manga alapján

Hossz: 39 rész

Év: 1991-1992

Stúdió: Tezuka Productions

Műfaj: pszichológia, dráma, iskola, shoujo, yuri

Értékelések:

MAL: 7,85

AniDB: 7,64

ANN: 7,79



TÉLI SZEZON

2018

ÖSSZEÁLLÍTOTTA: HIROTAKA

Boogiepop wa Warawanai



light novel alapján

Stúdió:
Madhouse**Műfaj:**
dráma, horror, rejtély, pszichológiai, természetfeletti**Seiyuuk:**
Yuuki Aoi, Oonishi Saori

Leírás

A gyerekek között terjed egy városi legenda egy halálistenről, aki megszabadítja az embereket a fájdalomtól. Ennek a „halálangyalnak” a neve Boogiepop. A legenda igaz, tényleg létezik. A Shinyo Akadémián tanuló lányok közül nagyon sokan tűnnek el, a rendőrség és a tanárok úgy vélik, elszöktek. Azonban Kirima Nagi tudja, hogy valami rejtélyes dolog van a háttérben. A Boogiepop az vagy valami baljósabb?

Ajánló

A Boogiepopnak ugyan már volt egy régebbi sorozata, azonban ez ténylegesen feldolgozza a light novelt. A pszichológiai horrorok szerelmeseinek kötelező darab. Az elkövető ismét a Madhouse, így a minőségre nem lesz panasz. A rendező Natsume Shingo, aki a *One Punch Man* és a *Space Dandy*t is irányította, de dolgozott a *Tatami Galaxy*-n és a *TTGL*-en is. Kérdés, hogy egy vígjátékokban tapasztalt rendező, hogy boldogul egy komolyabb művel.

Circlet Princess



játék alapján

Stúdió:
Silver Link**Műfaj:**
akció, iskola, sci-fi, sport**Seiyuuk:**
Gotou Mai, Mizunashi Kaori,
Nabatame Hitomi

Leírás

Az emberek élete megváltozott a VR és az AR létezése óta. Egy új sport alakult, a Circle Bout (CB). Ebben egyszerre két iskola tud megküzdeni egymással, a tevékenység e-sporttá vált, ami befolyásolja az iskola jólétét és megítélését. A CB-ben elért eredmény az iskola mérőszáma is lett.

Ajánló

A sportanimék egy újfajta formája, ezúttal nem rpg-be jutunk a VR-ral, hanem sportolni fogunk. Bár így is küzdelmeket fogunk látni, nem rossz felütés. A Silver Link a még elfogadható minőséget képviseli, a *Masamune-kun no Revenge* és a *Fate/Illya* is náluk készült. Tachibana Hideki személyében tapasztalt rendezőt is kap, ő dirigálta a *Dragon Crisist*.

Dimension High School



original

Stúdió:
Polygon Pictures**Műfaj:**
iskola**Seiyuuk:**
Someya Toshiyuki, Zaiki Takuma, Hashimoto Shouhei

Leírás

Középsulis srácok átkerülnek egy anime világba. Azóta ide járnak suliba és élnek iskolás életüket.

Ajánló

Hányan szeretnének átkerülni egy anime világba? Biztos sokan. Ezzel az animével át lehet élni, milyen is lenne ez. A stúdióról annyit érdemes tudni, hogy kizárólag 3D CG-vel dolgozik, a *Sidonia*, a *Godzilla* filmek és az *Ajin* is náluk készült. A scriptet a rendező, Abe Yuuichi írta, aki a most futó *Akanesasu Shoujót* rendezte, korábban pedig a *Gundam Evolve*-ot.

Domestic na Kanojo



manga alapján

Stúdió:

Diomedéa

Műfaj:dráma, romantika, iskola,
shounen**Seiyuuk:**Uchida Maaya, Hikasa Yoko,
Yashiro Taku

Leírás

A középiskolai Natsuo reménytelenül szerelmes a vidám és népszerű tanárba, Hinába. Egy nap azonban egy vakrandi alkalmával találkozik a kissé rosszkedvű Ruival, akivel végül együtt alszik. Nemsokkal ezután Natsuo apja bejelenti, hogy újravezetődik egy nővel, akinek két lánygyermek van. Természetesen Hina és Rui az. Natsuo élete új kerékvágásba terelődik.

Ajánló

A suliromai kategória táborát erősíti ez az anime. Nem ad újdonságot, minden elemét láttuk már máshol. Kicsit mókás, hogy az egyik testvér tanár. A manga 2014 óta fut és Sasuga Kei készíti. A Diomedea végzi az animációt, akik mostanában vissza is vettek, korábban a *Kancolle* és a *Handa-kun* is tőlük került ki. A rendezést Ibata Shoutára bízta, aki a *Gi(a)rlish Numbert* rendezte, dolgozott a *KanColle*-ben és a *Tiger & Bunny* filmekben is.

Dororo



manga alapján

Stúdió:

MAPPA, Tezuka Productions

Műfaj:akció, kaland,
természetfeletti**Seiyuuk:**Suzuki Hiroki, Suzuki Rio,
Sasaki Mutsumi

Leírás

Egy samurájúr eladta a fia testrészait negyvennyolc démonnak a csatamezőn való dominanciáért. Egy orvosnak hála a gyermek túlélte. A fiú protéziseket kap, amely segítségével le tudja győzni a démonokat és vissza tudja szerezni a testét mielőtt szembenéz apjával. Utazása során találkozik egy árvával, aki a legnagyobb tolvaj Japánban.

Ajánló

Egy akciódús samuráj-történetet kaphatunk ebben az animében. Talán a szezon legkülönlegesebb címe, mivel a Dororo egy Tezuka manga 1967-ből, aminek egy 26 részes sorozata már volt 1969-ben. A MAPPA sok mindent letett már az asztalra. A minőséggel nem szokott gond lenni, de azért nem mindig figyelnek oda. Reméljük tisztelt fordulóval ehhez a címhez. A rendezés feladata Furuhashi Kazuhiróra hárul, aki a *Hunter x Hunter*-t vagy az *Unicorn Gundam*-et és a *Kenshin*-t is rendezte.

Doukyonin wa Hiza, Tokidoki, Atama no Ue.



manga alapján

Stúdió:

Zero-G

Műfaj:

vígjáték, slice of life

Seiyuuk:Yamazaki Haruka, Ono Kensho,
Murase Ayumu

Leírás

Az író, Mikazuki Subaru nem jön ki jól az emberekkel, zavarják, amikor a képzeletbeli világát kell megalkotni. Egy nap egy kóbor macskával találkozik, aki inspirációt hoz Subarunak, ezért hazaviszi a macskát, ami műzsaként szolgál.

Ajánló

Egy mókás, egyszerű és nyugis animét köszönhetünk ebben a címben. A manga 2015 óta fut, de mivel nincs olyan komplex története, talán nem érezzük majd a félbevágást. A stúdió a Zero-G, akik legutóbbi remek munkát végeztek a *Grand Blue*-vel. Továbbá a *One Room* második évada és a *Dive!* is náluk készült. Suzuki Kaoru fogja irányítani az animét, aki eddig csak a *Dive*-ot rendezte, de epizódrendező volt a *Karasban*, a *Kiddy Grade*-ben, vagy a *Psycho Pass*-ban.

Egao no Daika



original

Stúdió:

Tatsunoko

Műfaj:akció, mecha, katonaság,
sci-fi**Seiyuuk:**Hayami Saori, Hanamori
Yumiri

Leírás

Egy bolygón, messze a Földtől van egy királyság, ahol mindenki boldog. Yuuki hercegnő 12 éves, minden nap sír, nevet és néha a szíve hevesebben ver. Barátokkal tölti idejét: Reira a mentora, Izana poltikai ügyekben segít, a lovasság vezetője Harold és gyerekkori barátja Joshua. Stella 17 éves tartalékos katona, azonban ő mindig mosolyog, ez az élet alapja. A történet két lányról szól a távoli bolygókon.

Ajánló

Egy hercegnő és egy katona barátsága ismeretlen vidéken, bolygón, ám bizonyára lesz itt még történeti elem. Az anime original, tehát kapunk majd lezárást is, ami emeli az anime értékét. Suzuki Toshimasa fogja rendezni, aki nem sok animében dolgozott, de dirigálta a *Heroic Age*-t, a *Toaru Hikuushi e no Koiutát* és a *Fafner* filmet. Az animét a Tatsunoko készíti, akik mostanában nem sok mindent tettek elénk, de korábban a *Psycho Pass 2*-t és a *Gatchaman Crowds*-t láttuk tőlük.

Endro~!



original

Stúdió:

Studio Gokumi

Műfaj:

fantasy, mágia, slice of life

Seiyuuk:Akao Hikaru, Minase Inori,
Natsukawa Shiina, Ozawa Ari

Leírás

Nara szigete, ahol kard és mágia, emberek és szörnyek élnek együtt. A félelmetes démonkirály is itt él. Réges-régen az első hős legyőzte a démonkirályt. Azonban most, sok évvel később feltámadt, így a hős, aki kiáll ellene, szintén feltűnik. Lányok a démonkirály legyőzése érdekében járnak suliba: megtestesült hős, Yusha, a nagyon komoly, ám problémás elf, Seyla, a vidám harcos, Fai, aki szeret enni és Mei, az otaku mágus. Békés fantasy életet élnek, a cél pedig valahol a távolban van.

Ajánló

Fantasy cuki lányokkal. Szerintem ez mindent elmond, nem is tudom, mit fűzhetnék hozzá. Cukiság lesz. A Gokumi original animéje ez, tőlük láttuk a *Tsurezure Childrent*, a *Toji no Mikót* meg az *A-Channelt*. Szóval értenek a cukisághoz. A rendező sem kezdő, Kaori, aki a *Yuyushikit* rendezte és dolgozott a *Gochuumon wa Usagi desu ka??* animén is. A karaktereket pedig az *Inu x Boku* és a *Tamayura* dizájnerre, Iizuka Haruko készíti.

Flying Babies



original

Stúdió:

Gaina

Műfaj:

slice of life, sport

Seiyuuk:Toyota Moe, Itou Miku,
Yamaguchi Rikako,
Yoshimura Haruka

Leírás

Az anime központjában egy csapat lány áll, akiknek célja, hogy hula lányok legyenek.

Ajánló

Nem emlékszem, hogy láttam volna hula lányokat animében, szóval már ezért különleges a cím. De, hogy ezen belül mi lesz, az passz, mivel elég kevés infó van eddig. A Gaina stúdiót korábban Fukushima Gainexként ismertük, és három évük alatt leginkább a *Piano no Mori* tv-sorozatról ismerhetjük. A rendező házon belülről jön, maga a stúdió vezetője, Asao Yoshinori, aki eddig a stúdió korábbi címein dolgozott.

Girly Air Force



light novel alapján

Stúdió:
Satelight

Műfaj:
akció, sci-fi

Seiyuuk:
Morishima Yuuka, Osaka
Ryota, Izawa Shiori, Lynn

Leírás

Rejtélyes repülő lények jelennek meg, amiket Zainak neveznek. Legyőzésük érdekében az emberiség repülőket fejleszt ki, amiket „Daughtersnek” hívnak. Ezek lényegi eleme az automatikus repülő mechanizmus, az „Anima”, amik lány alakban jelennek meg. A történetben Narutani Keit követjük, aki elnyeri a lehetőséget, hogy repüljön, és a gépéhez tartozó lány, Guripen lehet az emberiség ütőkártyája.

Ajánló

Első olvasatra az Arpeggio jutott eszembe, mint hasonló téma, csak ott repülők helyett tengeri járműveknek volt lány kivetülése. Szóval, akinek az tetszett, ezzel is érdemes próbát tennie. A Satelighttel nem nagyon lesznek gondok, jó kezekben lesz, a *Marcoss Delta*, a *Juushinki Pandora* és a *Symphogear* is az ő kezük alól került ki. A rendezői széket Ono Katsumi kapta meg, aki a *YuGiOh 5D-t*, a *Symphogear* és a *Hataraki Mant* irányította.

Go-toubun no Hanayome



manga alapján

Stúdió:
Tezuka Productions

Műfaj:
vígjáték, harem, romantika,
iskola, shounen

Seiyuuk:
Minase Inori, Hanazawa
Kana, Matsuoka Yoshitsugu

Leírás

Egy nap a szegény középsulis, Uesugi Futarou rábukkan egy jól fizető magántanári állásra, de a tanítványai, az osztálytársai. Mind fiatal lány, akik utálnak tanulni és a bukás szélén állnak. Futarou első dolga tehát, hogy megszerezze a lányok bizalmát.

Ajánló

A tipikus vidám, semmi-re kifutó harem jegyeit viseli magán a történet. A manga még fut, Haruba Negi írja és rajzolja. A Tezuka Productiontól érdekes választás ez a cím, mostanában nem gyártottak ilyet. Párhuzamosan fog futni a *Dororóval*, korábban a *Dagashi Kashi* és az *Atom: The beginning* is tőlük jött ki. Kuwahara Satoshi fogja egybefogni a művet, aki a *Black Jack* tv-sorozatát, a legújabb *YuGiOh* filmet és a *Zexalt* is rendezte.

Kaguya-sama wa Kokurasetai: Tensai-tachi no Renai Zunousen



manga alapján

Stúdió:
A-1 Pictures

Műfaj:
vígjáték, pszichológiai, ro-
mantika, seinen, slice of life

Seiyuuk:
Koga Aoi, Furukawa Makoto

Leírás

Szerelemben és háborúban mindent szabad! Két zseni, két szív, egy csata. Ki vall színt először? Shinomiya Kaguya és Shirogane Miyuki a legjobb tanulók az elit akadémián. Viszont magányosak és egymásba szeretnek. De egy nagy akadály áll kettejük útjába, mindketten túl büszkék ahhoz, hogy bevallják érzelmeiket a másiknak és ezáltal vesztesek legyenek a szerelem versenyében. A történetben harcuk pillanatait követhetjük nyomon.

Ajánló

Első körben kicsit hasonlít a mostani szezonban futó Juliet-re, bár ez talán kicsit komolyabb hangvételű. Mindenesetre biztos lesznek mókás és feszült pillanatok. A manga 2015 óta fut, a mangaka Akasaka Aka. Az A-1 Picturest bizonyára mindenki ismeri, maradjunk annyiba, hogy vegyes minőséget tudnak produkálni. A rendező Omata Shinichi lesz, aki a *Grancrest Senki*, a *Sankarea* és a *Rakugo* rendezője. A zeneszerzőt érdemes még kiemelni, ő Haneoka Kei, aki több *Monogatari* címnek készítette a zenéjét.

Kemurikusa



original

Stúdió:
Yaoyorozu

Műfaj:
akció, sci-fi

Seiyuuk:
Sumi Tomomi Jiena, Kiyoto Arisa, Komatsu Mikako

Leírás

A történetben egy lányt követhetünk, aki a becenevükön „mushi”-nak nevezett furcsa entitások ellen harcol és túléli a vörös köd-be burkolózott világot.

Ajánló

Nem igazán tudok semmi érdekeset kiemelni, biztosan lesz olyan, aki beleméz. Az anime egyébként Tatsuki műve, aki azonos című munkájával megnyerte a 24. 3D Anime Contestet 2012-ben, ami egyébként egy 2 részes ONA. Természetesen ennek a műnek is Tatsuki a rendezője. Ő irányította még a *Kemono Friends*-t is. A stúdió a Yaoyorozu, 2013-óta létezik, és az első *Kemono Friends*-et készítették.

Kouya no Kotobuki Hikoutai



original

Stúdió:
WAO World, Gemba

Műfaj:
akció, katonaság, kaland

Seiyuuk:
Seto Asami, Suzushiro Sayumi, Tomita Miyu

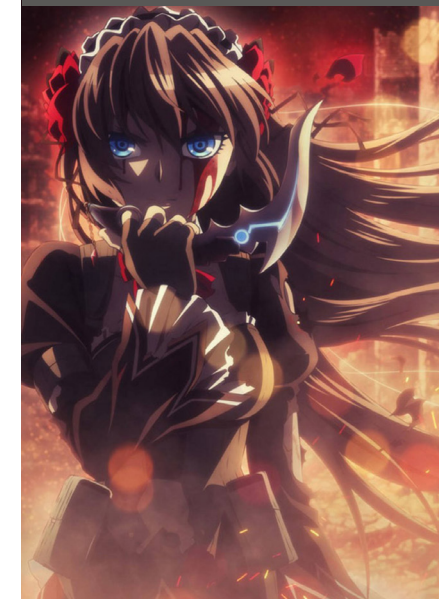
Leírás

A semmi közepén, az emberek kereskednek egymással, hogy biztosítsák a túlélésüket. A Kotobuki egy zsoldos testőrsztag, vezetőjük egy szigorú, de gyönyörű, megbízhatatlan parancsnok, valamint egy igazi vezető. A csapat tagjai légiarcokat vívnak, gépeik hangja bezengi az eget.

Ajánló

A *Girly Air Force* után egy újabb repülős anime. Aki szereti a légi csatákat, annak ez is jó lehet. Original történet, tehát kapunk lezárást is. A Wao World stúdió egy nagy szórakoztatóipari cég része, legutóbb az igazán jópofa *Animegatarist* készítették. Az irányítást Mizushima Tsutomu kapta, aki elképesztően sok címet tud már maga mögött, ilyen az *Another*, *Genshiken*, *Girl&Panzer*, *Prison School*, *Shirobako* stb.

Mahou Shoujo Tokushusen Asuka



manga alapján

Stúdió:
LIDENFILMS

Műfaj:
dráma, mágia, seinen

Seiyuuk:
Suzaki Aya, Taketatsu Ayana, Sekine Akira

Leírás

A Földet élőholtak lepik el. Egy fiatal lányokból álló csoport hivatott legyőzni őket, akik erejüket egy rejtélyes rózsából nyerik. Most három évvel a béke eljövele után, ezek a borzalmas lények újra megjelennek. Öt mahou shoujo újra harcba száll, hogy megvédje az emberiséget.

Ajánló

Újabb darkos mahou shoujót kapnak a rajongók, így a téma kedvelőinek kötelező. Ebben az esetben is fut még a manga, 2015 óta. Fukami Makoto írja, aki már több ismert címhez is írt light novelt, többek között a *Psycho-Pass*hoz vagy a *Berserk*hez. A Lidenfilmmel nem szokott bajunk lenni, a *Terra Formars*, *Gakkou no Juliet* és a *Hanebado* is tőlük került ki. Yamamoto Hideyo lesz az irányító, aki a *Strike the Blood*-ot rendezte, de epizódrendező volt a *Darker than Black*-ben és a *GitS-SAC*-ban is.

Meiji Tokyo Renka



játék alapján

Stúdió:
TMS Entertainment

Műfaj:
fantasy, hárem, történelmi,
romantika, shoujo

Seiyuuk:
Morohoshi Sumire,
Morikawa Toshiyuki

Leírás

Ayazuki Mei egy hét-köznapi középiskolás lány. A vörös telihold éjszakáján a Meidzsi-korszakba kerül, hála Charlienak, egy önjelölt mágusnak. Ebben a korban a szellemek elfogadottak és Mei egyike azoknak, aki látja is őket. Eme erő kapcsán találkozik történelmi alakokkal, akikkel szorosabb kapcsolatba is kerül.

Ajánló

A hölgyek figyelmébe ajánlom ezt az animét, főleg, akik kedvelik a háremet. A játék 2015-ben és 2016-ban már kapott ugyan két filmet a Deentől, most azonban a TMS sorozatot készít belőle. Nagy stúdió, a *Ba-Kit*, a *Relife*-ot és a *Yowamushi*-t is ők dobták elénk. A stábtagokról nem sokat tudni, ellenben a theme songokat olyanon énekelik, mint Fukuyama Jun, Okamoto Nobuhiko vagy Namikawa Daisuke. Vélhetőleg a szinkronhangok is ők lesznek.

Pastel Memories



játék alapján

Stúdió:
Project No.9

Műfaj:
akció, kaland, sci-fi

Seiyuuk:
Murakawa Rie, Oozora Naomi,
Fujii Yukiyo,
Uchiyama Yumi

Leírás

A jövőbeli Akihabarában járunk, ahol az otaku kultúra igencsak lecsökkent. A játékosok otaku boltost játszanak. A hősnők otaku lányok, akiknek a boltos segít visszaszerezni az otaku memóriájukat.

Ajánló

Nos, aki az otakuságról akar animét, annak ez érdekes lehet, ráadásul itt inkább a posztotakuizmus kap szerepet. Érdekes koncepció. A stúdió még sok ismert dolgot nem tett le az asztalra, elég középszerű, az utóbbi időkből a *Ryuuou no Oshigoto!* és a *Tenshi no 3P!* köthető hozzájuk. A rendező is kezdő, Shinozaki Yasuyuki első rendezése lesz ez.

Revisions



original

Stúdió:
Shirogumi

Műfaj:
akció, sci-fi, mecha

Seiyuuk:
Uchiyama Kouko,
Komatsu Mikako, Takahashi Rie, Saitou Souma

Leírás

Toujima Daisuke másodéves, akit fiatalkorában elraboltak. Barátaival a Shibuya Drift nevű furcsa jelenség tanúja volt. A háromszáz évvel későbbi Shibuyába kerültek: végtelen vadon és erdő, romok, „revisions”-nak nevezett mechanikus szörnyek és mindezek között emberek. Egy Miro nevű lánnyal találkoznak, aki a String Puppet nevű mobil suitot adja oda hőseinknek, hogy mentse meg Shibuyát. A fiatalok külön utakon, különféle kalandokon esnek át, hogy visszaszerezni saját idejüket.

Egészen érdekes a do-log, van itt posztapokaliptikus közeg, plusz időutazás. Az anime a Fuji TV új programsávjában a +Ultrában fog futni, ahol legutóbb az Ingress. Ez az anime teljesen 3D CG lesz. A stúdió nem túl ismert, a *Moyashimon* köthető hozzájuk, de a Revisionshoz a Netflix adta a pénzt. A rendező igazi nagygyű, ő alkotta a *Code Geass Akitót*, rendezte az eredetit és az új Code Geass rendezője is ő lesz.

Renshi!! Ekoda-chan



4 koma manga alapján

Stúdió:

-

Műfaj:

vígjáték, seinen, slice of life

Seiyuuk:

Ishida Haruka, Park Romi

Leírás

Egy fiatal nőről szóló történet, aki Tokióban él, hosztesz klubokban dolgozik és mindenféle kapcsolaton keresztül megy. Körülötte sok a „ragadozómadár”, az olyan lányok, akik kedvességüket és aranyosságukat használják, hogy pasikat szedjenek fel.

Ajánló

Az anime története mindent elmond, szerintem nem is kell hozzáfűznöm semmit. Max. annyit, hogy borító alapján nem ez lesz a grafikai megvalósítás csúcsa. A 2005-től 2014-ig futó manga már kapott egy short animét 2011-ben, ami kudarcosra sikeredt. Hogy ezt melyik stúdió fogja elkövetni, az még rejtély, de a rendezőt már tudni: Morimoto Kouji lesz, aki főleg a „művészanímék” világában forog (ez is az lesz), például ő rendezte a *Memoriest*.

Tate no Yuusha no Nariagari



light novel alapján

Stúdió:

Kinema Citrus

Műfaj:

akció, kaland, vígjáték, dráma, fantasy, romantika

Seiyuuk:

Ishikawa Kaito, Matsuoka Yoshitsugu

Leírás

Iwatani Naofumi egy jelentéktelen otaku, aki napjait játékokkal, mangákkal tölti. Hirtelen egy párhuzamos világba csöppen. Ő a négy hős egyike, akiknek feladata a világ megmentése. Ám ő a leggyengébb, hamarosan egyedül találja magát, pénz nélkül, elárulva. Csak a pajzsa maradt és a cél, hogy igazi, legendás hőssé váljon.

Ajánló

Akárhogy is nézzük a sablon isekai tökéletes példája ez az anime. A light novel 2013 óta fut és Aneko Yusagi munkája. A Kinema Citrus a *Made in Abyss*-szal feltette magát az ígéretes stúdiók listájára. De a *Barakamon* vagy a *Code:Breaker* is tőlük származik. A rendezői széket Abo Takao kapta, aki a *Norn9*-t is rendezte, de dolgozott a *Macross F*-ben és az *Eureka Seven*ben is.

Ueno-san wa Bukiyou



manga alapján

Stúdió:

Lesprit

Műfaj:

vígjáték, romantika, seinen

Seiyuuk:

Tanaka Aimi, Serizawa Yuu, Kageyama Akaria

Leírás

Ueno harmadéves diák, aki bele van zúgva a szerelembe esés szituációjába. Minden tudását beveti, hogy ezt átadja Tanakának, a tudományos klubban lévő kouhaiának.

Ajánló

Elég az anime borító-jára tekinteni, hogy tudjuk, nem egyszerű cím lesz ez. Meglehetősen zakkant darab. A manga 2015 óta fut. A Lesprit eléggé új stúdió, a *Cinderella Girls Gekijou*-t csinálták. Rendezőnek Tsukimisa Tomohirót találták meg, aki a *Yurumate*st rendezte.

Watashi ni Tenshi ga Maiorita!



4-koma manga alaján

Stúdió:

Doga Kobo

Műfaj:

vígjáték, shoujo ai

Seiyuuk:

Ueda Reina, Nagae Rika, Kito Akari, Sashide Maria

Leírás

Egy nap az ötödikes Hoshino Hinata elhívja magához Shirosaki Hanát, akibe nővére, az egyetemista Miyako első látásra beleszeret. Miyako igyekszik egyedül lenni Hanával, aki a furcsa viselkedése miatt aggodni kezd. Azonban Hana folyamatosan kezd megnyílni Miyakónak, aki közel akar lenni hozzá.

Ajánló

Ez a szezon sem maradhat lány szerelem nélkül. Mukunoki Nanatsu mangája 2016 óta fut. A mangaka készített már mangát a *Boku wa Tomodachi no Sukuna-ihoz* és a *Yuruyurihoz* is. A Doga Kobo stúdió fog életet lehelni a dologba, korábban a *Tada-kunnal* és a *Touken Ranbuval* sok rajongót szereztek. A mostani *Anima Yell!* is az ő munkájuk. Hiramaki Daisuke fogja irányítani a projektet, akinek ez lesz az első rendezése, de dolgozott már az *Eureka Sevenön*, a *Hayate no Gotokun* és a *Naruto Shippuuden*en is.

W'z



original

Stúdió:

GoHands

Műfaj:

zene

Seiyuuk:

Fukuyama Jun, Namikawa Daisuke, Fukuhara Katsumi

Leírás

Yukiya, aki „valószínűleg” 14 éves, egyedül DJ-skedik. Apja befolyása miatt fiatalok óta hallgat zenét és videózik. Szeretné, ha mások is megismernék és elismernék. Egy nap, amikor több nézőt szeretne szerezni, olyat tesz, amit nem lehet visszavonni. Lát egy élő közvetítést, „abból a világból”. Yukiya úgy véli, egyedül tehetetlen, de el tudna érni valamit, ha mással együtt tenné meg.

Ajánló

Elég rébuszos a leírás, de a téma aktuális: videózás és zene. Egészen jó ötletnek tűnik, de hogy mi lesz belőle... A GoHands jó ideje nem adott ki önálló sorozatot, a tavalyi *Hand Shakers* volt az utolsó. Idén nagyon dolgoztak a *K* filmekben, amik nyár óta jönnek ki. A W'z-ben is bishik lesznek, ismert hangokkal. Lány nézők előnyben.

Yakusoku no Neverland



manga alaján

Stúdió:

CloverWorks

Műfaj:

horror, rejtély, sci-fi, shounen

Seiyuuk:

Ise Mariya, Uchida Maaya, Morohoshi Sumire

Leírás

Emma, Norman és Ray a legokosabb gyerekek a Grace Field árvaházban. Nevelőjük vigyázó tekintete alatt a gyerekek élvezik az életet. Jó ételek, tiszta ruhák és remek környezet a tanuláshoz. Egy nap Emma és Norman leleplezi a sötét titkot a kinti világról, amit eddig elrejtettek előlük.

Első körben a Falu című borzalmas horror jutott eszembe, ez talán jobb lesz annál. Mindenesetre a téma érdekes. A manga még fut, 2016 óta. Az iparos munkát a Cloverworks fogja végezni. Nemrég a *Persona 5*-öt és a *Bunny Girl*t is ők készítették. A rendezést Kanbe Mamoru viszi a hátán, aki az *Elfen Lied*-et, a *Kimi to Boku*t, a *SoRa-NoWoTót* és a *Subete ga F ni Naru*t is dirigálta.

Folytatások a téli szezonban!

3D Kanojo: Real Girl 2



Ame-iro Cocoa: Side G



BanG Dream! 2



Bermuda Triangle: Colorful Pastrale



B-Project: Zecchou * Emotion



Date A Live III



Fukigen na Mononokean: Tsuzuki



Ikkitousen: Western Wolves



Kakegurui XX



Kemono Friends 2



Mob Psycho 100 II



Piano no Mori 2





ÉVÉRTÉKELŐ

ÍRTA: CATRIN, HIROTAKA, VENOM

ILYENNEK LÁTTUK A 2018-AS ANIMÉKET

Ahogy tavaly is, most is véleményező rovatunkat évértékelővel egészítjük ki. Catrin és Hiro-taka listája után Venom is összegzi a 2018-as élményeit. És mivel nem jár semmi díjátadóval, ezért mi többet is jelöltünk győztesnek:.)

Meglehetősen nehéz behatárolni a kategóriákat, mert sok minden tetszett és szét kellett választani, hogy mely címet, hol emeljük ki. Így is többször visszatértek ugyanazok a címek, de eléggé reprezentálják, hogy mi tetszett nekünk idén.



Legjobb új sorozat



Hiro-taka:

Grand Blue, Wotaku ni Koi wa Muzukashi

Kettőt kellett ideírnom, mert nem tudtam dönteni, és így is szűkítettem. Elsőként a *Grand Blue*. Bár egy futó mangát adaptált mégis egy teljesen korrekt alkotás. Az animék között olyan poénokat hozott, amit máshol nem nagyon láttam. Sírva röhögős, nem erőltetett helyzetkomikumok sorozata. Egy agyament vígjáték sok piával és pöcsrázással. Végül pedig a bűvárkodásról is szó esik, de lényegében egy nagyon szerethető bandát kaptunk és végre nem középsulisok. A megvalósítás is teljesen korrekt volt a végéig.

A Wotakut nem lehetett nem szeretni. A dolgozó otakuk napjainak és rajongásuknak bemutatása nagyon betalált nálam, főleg, hogy sokszor magunkra ismertünk Catrinnaal. Az meg, hogy Hiro-taka nevű a főszereplő külön hab a tortán. És még hasonlít is rám. Az interakcióik egyszerűen fantasztikusak, aranyosak, viccesek. A környezet grafikája kicsit szegényes lett, de nem okoz gondot, mivel nem azon van a hangsúly. Teljesen karakterközpontú anime. A karakteranimáció viszont a helyén van.



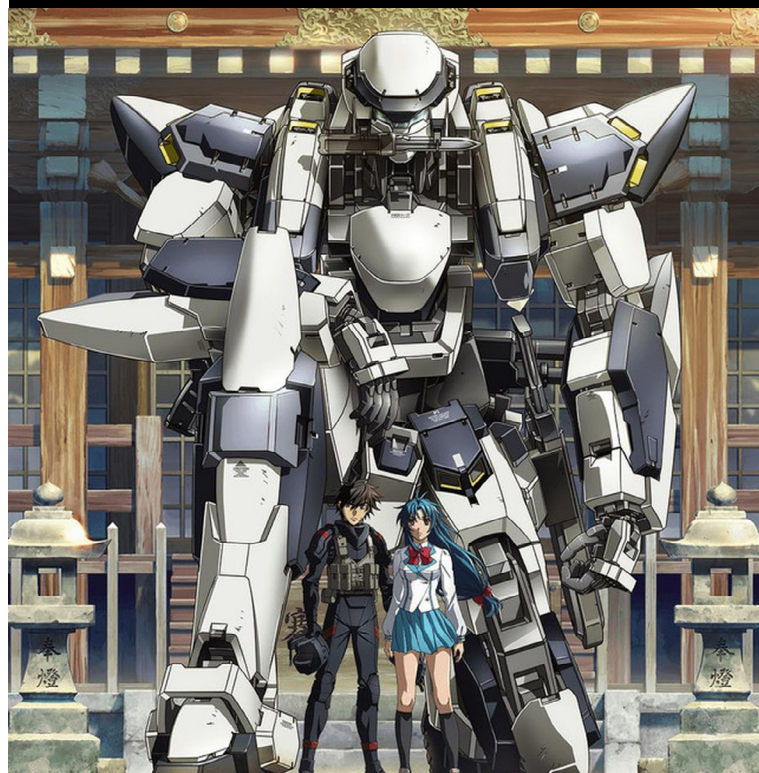
Catrin:

Nehéz választani, mert több sorozatot is kedveltem, és három be is került a kedvenceim közé.

Számomra az év animéje egyértelműen a **Wotakoi** lett, hasonló okok miatt, mint Hiro-takának. Egyszerűen mindegyik karakterrel azonosulni tudtam, imádom, ahogy bemutatja azt az otaku életet és rajongást, amit mi is megélünk, emellett pedig romantikus vígjátéknak is bájosra sikerült. Úgy érzem ezek miatt, mintha kifejezetten nekem készült volna, így nem csoda, hogy kedvenc lett. Emellett belezúgtam a **Yuru Camp** is, ahogyan Rin és barátai szebbnél szebb japán helyekre kirándulnak. A kempingezéshez is elképesztően kedvcsináló, és a moe slice of life-ja sem érződött klisésnek a bájos iyashikei hangulata miatt. Valami félelmetesen zen néhány része.

Harmadiknak pedig a múltkori címlap animénket, a **Mo Dao Zu Shi** (*AniMagazin 46.*) említeném, ami kínai animációként, szép és epikus tálalásával új szint vitt a szezonba. Minden kliséje ellenére egy folyamatosan magával ragadó és egyre jobban érdeklő történetet adott.

Legjobb folytatás



Hirota:

Full Metal Panic! Invisible Victory

Itthon végül nem okozott akkora hype-ot, hiába adták az első két évadot nálunk is. Nekem ez, mint folytatás, nagyon tetszett, a Xebec kicsit csavart a dolgon, kivett minden egyes poént és egy kemény akciósorozatot rakott le az asztalra. Végre Souske karaktere úgy működött, ahogy kell. Nem egy töketlen diák, hanem egy gerillaként nevelkedett katona, aki bármikor kész ölni. Tetszett ez a nagy váltás, és bár a sorozat fő sztoriját nem fejezték be, egy korrekt, pörgős és minőségileg is szép sorozatot kaptunk. Mindenképp kell a folytatás.



Catrin:

A **Hoozuki S2: Sono Ni** és a **Yama no Susume 3**. Egyik sem egy eget rengető darab, vannak fárasztóbb, kevésbé találó részeik, de összeségében hozzák, amit várhatunk tőlük. Könnyed szórakozást. Hoozuki szereplői évadról évadra egyre inkább a szívünkhöz nőnek, és mindig szívesen fogadjuk az újabb hülyeségeiket. A kirándulós lányok pedig a *Yuru Camp*hez hasonlóan ismét csodás helyekre kalauzoltak el. Ezek mellett pedig nem csökkent a tálalás színvonala sem.

Legjobb adaptáció



Hirota:

Yuru Camp

A jó adaptációról szerintem sokunknak sokféle gondolata van. Én úgy vélem az a jó, ha az alpmű ismerete nélkül is tud működni. A *Yuru Camp* pedig nagyon is tud. Persze bele néztem a mangába és nem tapasztaltam gondot. Az év megnyugtató sorozata, amitől mindenkinek kempingezni támad kedve. A Fuji környékén kempingező lányok rendkívül aranyosak, viccesek és kellően flúgosak, pár rész különösen relaxálóra sikerült. A grafika nagyon szép, a tájak gyönyörűek és a zene is csak dobja a hangulatot. Bár összefüggő sztori nincs és nem is kell, folytatás viszont mindenképp jöhet, és lesz is.



Catrin:

Ide sok címet fel tudnék sorolni, akár az eddig említettek, akár a valamivel számomra gyengébb címek közül is, mert ránézésre elég jól adaptálták a mangaverziókat. Amiknek viszont ténylegesen olvastam is az alapját tavaly az a **Mo Dao Zu Shi** és a *Shingeki no Kyojin*. Utóbbiról itt nem nyilatkoznék, mert szerintem egyáltalán nem adaptálja jól a mangát. A *Mo Dao* viszont nem csak önmagában, hanem az eredetijéhez mérve, adaptációként is remekül működik, még úgy is, hogy több dolgon is változtatott az anime verzió. Találmilag sajnos rövidültek a BL szál szempontjából fontos jelenetek, ezenkívül az események sorrendjét is másképp mutatta be a sorozat. Az első évad a mültra koncentrált, míg a regény párhuzamosan, fokozatosan tért rá erre. Viszont minden változtatás ellenére egy hatásos, a karaktereket és az eseményeket jól közvetítő adaptáció lett, ami teljesen visszaadja, sőt látványával és rendezésével növeli az eredeti mű hangulatát.

A regénytől persze azóta annyira oda-vissza lettem, hogy nagyon szeretném, ha a folytatásokban a BL részeket sem hanyagolnák el. Meglátjuk.

Legjobb original

Hiroataka:

Sora yori mo Too! Basho

A Sora yori mo méltán lehet az év animéje és épenséggel az első kategóriába is beférne. A Madhouse a cuki lányokat egy teljesen új történetbe, kalandba tette bele, ami egy rendkívül kreatív ötlet volt. A négy lány utazása az Antarktiszra nagyon sok rajongó figyelmét ragadta meg, és joggal. Tény, hogy kicsit lassan indult be ez az utazás dolog, de egyrészt a sarkvidékre eljutni nem egyszerű, másrészt össze kellett hozni a karaktereket. A Madhouse viszonylag jól eltalálta a fellevezetés és az utazás arányát, bár az első felét kissé túlnyújtottnak éreztem, viszont a második fele egyszerűen minden addig ért sérelemért kárpótol. Egy nagyon korrekt, teljesen lezárt, őszinte drámákkal tűzdelt, mégis könnyedén élvezhető animét rakott össze, és tényleg, némi slice of life elemet kivéve az utazás nagyságán, problémáin van a hangsúly. A karakterek nagyon szerethetők és örömmel tartunk velük útjukon. A grafika nagyon szép, a karakterdizájn is kicsit eltér a megszokottól.

B: A Netflix original címe, ami ugyan még vár a második évadra, de anélkül is tehetünk vele egy próbát, mert egy egész jó kis thrillert adtak. A történet ugyan nem emelkedik olimposzi magasságokba, de elejétől a végéig leköt és szépen ki is



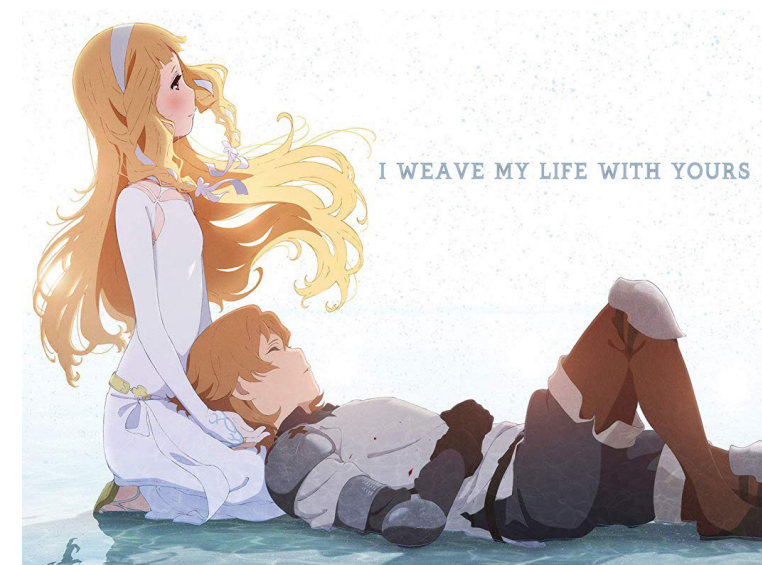
bontja a szálakat. Egy flúgos főszereplőt, érdekes nyomozást és izgalmas párharckokat láthatunk. Itt is persze fel lehet sorolni olyan hibákat, hogy húú, ugyan mi emelné ki a sok anime közül, hiszen ugyanazokat a sablon dolgokat és filozófiát mutatja meg, mint sok más hasonló. Vagy hogy a karakterek sem túl összetettek, de a thriller és a misztikum elemeit jól használja, ezáltal leköt. A grafika jó, a zene pedig magával ragadó.



Catrin:

Még szerencse, hogy Hiroataka látott ígéretes címeket ebben a kategóriában. Sajnos nekem tavaly kvázi csak két originalhoz volt szerencsém: Tada-kun és SayoAsa film. Előbbinek bár több dolgot is szívesen fogadtam, sajnos végül inkább lett csalódás/kihagyott ziccer a története, így nem említhetem itt. A filmről pedig a következő kategóriánál nyilatkozunk.

Legjobb film



Hiroataka&Catrin:

Sayonara no Asa ni Yakusoku no Hana wo Kazaru: Tény, hogy nem sok tavaly kiadott filmet néztünk meg, de azok közül egyértelműen a Sayo-Asa lett a befutó. Még ha hagy is kívánni valót maga után, egy bájos, hatásos film lett. Akit bővebben érdekel, az olvassa el ismertetőnket a 45. számban (*AniMagazin 45.*). A film nagyon jól bemutatja a szülő-gyermek kapcsolat nehézségeit, hogy nem egyszerű munkát találni, etetni a gyermeket, megérteni tinikorban és végül elengedni, ha eljött az ideje. Mindezt egy kissé kidolgozatlan fantasy világba helyezték, de itt a főszereplőkön van a hangsúly. Nem mond ki mindent egyértelműen, sokszor a dolgok mögé kell látni, de mindenképp egy élvezhető film. A grafika nagyon szép, a karakteranimáció is teljesen a helyén van.

Legjobb opening



Hiroataka:

Kyoto Teramachi Sanjou no Holmes - ismét egy ismeretlen anime, bár Aoi és Kiyotaka párosa a szezonja egyik legkedveltebb párja lett belőle. Az opening bár képileg nem egy „haj de”, a zene viszont telitalálat, jól keveri a modern és a régies hangszereket, ezáltal tökéletesen passzol egy ki-otói műkereskedő történetéhez.

Yama no Susume 3 - aranyos, fülbemászó, könnyen elfütyülhető dallamot kapott a túrázó lányok új kalandja. Egyből megkedveltem, itt a helye.



Catrin:

A *Hoozukié* ismét mókás lett, szívesen énekeltem megint a karakterekkel együtt. A *Wotakoi* látványa szintén vidám, lelkesítő, de amire teljesen ráfüggtem az a **Mo Dao Zu Shi** nyitánya. Gyönyörű kínai szám, tradicionális hangszerekkel és festői látvánnyal fűszerezve. Ez lett tavaly a leginkább fülbemászó számomra.

Legjobb ending



Hiroataka:

Grand Blue, Karakuri Circus

A *Grand Blue* endingje valami fantasztikus lett. Kitaláltak egy random anime endinget, amit loriék karaokézna el. A szám is jó, de az egész hangulata nagyon találó, és elképesztően megy az animéhez. Legalább annyira troll az is. Nem lehet nem szeretni és röhögni rajta.

A *Circus* ugyan még fut, de az ending nálam nagyon betalált, már az első óta a fejemben van és dúdolom. Kellően drámai tudott lenni a komorságával, sötét színeivel, elképesztően hangulatos és persze Shiromanera koncentrálnak...



Catrin:

Banana Fish 2. ending! Egyértelműen! Nemcsak, mert remekül illik szövegében és látványában az animéhez, hanem mert olyan egyszerűen lett nagyszerű a hangulata, hogy az félelmetes. Számomra maga az ending sokkal érzelmesebbre sikerült, mint a sorozat egy-egy pillanata, és a *Survive Said The Prophet* angol dalszövege minden tekintetben működik.

Ezenkívül szerettem még a *Mo Dao* gyönyörű, hangulatos endingjeit, a *Koi wa Ameagari* Aimer számát vagy a *Shingeki* új ED-jét és a már említett *Grand Blue*-jét is.

Legjobb női szereplő



Hiroataka:

Maquia: Engem nagyon elkapott a karaktere, hogy a magányosságból menekülve az egyik legnehezebb emberi feladatot vállalta magára minden tudás nélkül: a gyermeknevelést. Minden nehézsége ellenére teljes odaadással végezte és még a múlttal is meg kellett küzdenie. Lehet kicsit túlmisztifikálom, de azon hölgykarakterek közül, akiket tavaly láttam, ő tetszett a legjobban.



Catrin:

Narumira és Hanaóra a Wotakoiból teljesen ráfűgtem, mindketten szimpatikusak, mókásak és elképesztően lehet velük azonosulni. Mellettük **Shima Rin** a Yuru Campből vagy **Akira** a Koi wa Ameagariból nagyon bájos és érdekes lányok. Előbbinél imádtam nézni, ahogy élvezi, megéli a hobbiját, utóbbi egy szimpatikus karakterfejlődést kapott. És hogy még inkább ne tudjak választani, megemlítem **Madam Yut** is a Mo Daoból, aki elképesztően szép, határozott és karizmatikus nő, több hasonló kéne az animékbe.

Legjobb férfi szereplő



Hiroataka:

Hiroataka, Hoozuki

Hoozuki már itt volt a korábbi évértékelőben is. Nos, a tavalyi évben futott évadban sem hazudtolta meg magát és annyira egyedi a szarkasztikus fekete humorával, hogy egyszerűen utánozhatatlan.

Hirotakát a Wotakoiból szerintem mindenki elismeri, hogy nem hagyhattam ki. A sokszor kifejezéstartó és nyers stílusa fantasztikus és még így is hatalmas poénforrás. Nem mellesleg talán ő hasonlít a legjobban rám az össze általam látott anime karakter közül. Pedig nem szoktam senkit magamhoz hasonlítani.



Catrin:

A női karakterekhez hasonlóan itt sem tudnék legjobbat választani. Imádtam én is **Hirotakát**, de **Tarót** is a Wotakoiból, nagyon élő, szeretnivaló karakterek. **Wei Wuxian** a Mo Daóból szintén érdekes főszereplő lett, annyira lőkött, mókás, de megmutatta a baljós, határozott énjét is, Wangji-val pedig már most működött a kémia közöttük. De nem tudnék elmenni Kondou-san karaktere mellett sem, aki sokszínű, reális felnőtt volt Akira karaktere mellett a Koi wában. Vagy ott van Ash és Eiji a *Banana Fish*ből, akik szintén szimpatikusra, hatásosra sikerültek, kár, hogy végig kellett szenvedniük az egész évadot. Azt pedig már csak halkan említem meg, hogy ha 2018 legjobb férfi szereplője díjat nem is osztanám rájuk ki, de Levi és Erwin 1-2 jelenetért veszélyesen rajongani tudtam.

Legjobb karakterdizájn



Hiroataka:

Sora yori mo Tooi Basho, Grand Blue

A Sora Yori lányainak stílusa jól megjegyezhető, a Madhouse másodjára használta ezt a karakterdizájnt, és teljesen jól áll az animének. Yoshimatsu Takahiro remek munkát végzett, ahogy anno a *Slayers*nél, meg most a *Karakuri Circus*ban is. Felismerhető, nem sablonos karakterek.

A Grand Blue karakterdizájnya bár önmagában semmi extrát nem tartalmaz, de nekem nagyon tetszett, hogy koruknak megfelelően ábrázolták a szereplőket. Végig kellően részletesek maradtak, az arcmimika pedig zseniális, kicsit viszszahozta a *GTO*-s érzést.



Catrin:

Az adaptáció kategóriához hasonlóan ide is elég sok animét fel tudnék sorolni, mivel nem csak a már említett kedvenc címeznél sikerült jól a karakterdizájn.

A **Banana Fish**-ét emelném ki leginkább, mert szerintem a MAPPA nagyon jól ültette át a mostani modern stílusba a dizájnt. Igaz, annyira modernizálva, hogy így nem árad a karakterekből a retró hangulat, de részben ez az anime előnyre vált. A karakterek így is változatosak, felnőttek, sokszínűek lettek, akár meggyerő, akár visszataszító és mindig kellően reális kinézettel.

Jobb pillanataiban szerettem még a *Shingeki* új évadjának dizájnját is. A karakterek mintha még érettebbre, szebbre sikerültek volna. Legalábbis **Levi** és **Erwin** kinézete többször is nyálcsgorgatást váltott ki belőlem.

Legjobb látvány



Hiroataka:

Yuru Camp: Egy kempinges anime legyen szép, enélkül nem is érdemes elkezdni. Szerencsére a Yuru Camp tájai, helyszínei, amit természetesen a valóságból ültettek át, elképesztően szépek lettek. A hangulat nagyon átjön, megnyugtató, élvezet nézni és elmerülni benne.

Yama no Susume 3: bár az anime történései gyengébbek lettek az első két évadnál, a látványból ez mit sem von le. Gyönyörű hegyeken kirándultak megint a lányok, mintha mi is ott lennénk, és utána neki is vágtunk egy közeli hegységnek.



Catrin:

Egyetértek Hiroதாகával, a nagy mennyiségű hangulatos tájképekben a két kirándulós sorozat szinte verhetetlen lett. Emellett mégis a **Mo Dao Zu Shi** emelném ki, mert ott a szintén festői, hatványozottan háttérképgyanús tájak, épületek, belső terek mellett a karakterek és az akciójelenségek animációja is figyelemre méltóan jóra, néha kimondottan látványosra sikerült, az 1-2 gyengébb CG ellenére is. Igényes lett emellett a SayoAsa, a *Banana Fish*, a *Koi wa Ameagari* vagy a *Violet Evergarden* látványa is.

Legjobb stúdió



Hiroataka:

Madhouse, Zero-G (GB): A legjobb stúdiót mindig úgy döntöttem el, hogy melyik animét raktam a legtöbb helyre. Ez most a Grand Blue-t készítő Zero-G, akik szerintem remek munkát végeztek és remekül adaptálták a mangát. A másik a Madhouse a Sora yori mo miatt, mivel nagyon szép, kreatív és élvezetes lett.



Catrin:

G.CMay Animation & Film, a Mo Dao Zu Shi stúdiója. Bár a Wotakoi anime lett tavalyról a kedvencem, de mindent összevetve szerintem ez a kínai stúdió végezte a legigényesebb munkát, akár a látványt, akár az adaptálást nézzük. A karakterek is szépek, illeszkedőek, csak kicsit túl egyformák, ezért nem említettem a dizájnnál a kinézetüket. Viszont az aláfestő zenék és a folyamatosan fenn tartott színvonal is a Mo Dao esetében működött leginkább.

Legrosszabb anime

Hiroataka&Catrin:

Basilisk: Ouka Ninpouchou: Ennyire rossz animét csinálni is művészet vagy inkább ennyire megszensteleníteni egy klasszikus művet, már bűnnek minősül. A Basilisk folytatása minden tekintetben rossz. A történet nulla, vontatott és unalmas, a rendezés botrány, a grafika spórolós és csapnivaló. Az eredeti Basilisk letagadná, hogy ez létezik. A karakterek annyira érdektelenek, mint egy oroszlán számára a saláta.



További csalódások:

- Steins; Gate 0
- Ginga Eiyuu Densetsu: Die Neue These - Kaikou
- Fate/Extra: Last Encore
- Itou Junji Collection
- Attack on Titan 3



Venom évértékelője

2018 legnagyobb csalódásai és legszebb meglepetései

Ismét lezárult egy év, ismét lehet csikorgatni a fejünkben a fogaskerekeket, hogy mi is volt jó, rossz, bosszantó, szenzációs vagy végtelenül nagy csalódás. Persze ez nem is olyan egyszerű, mert rohanó világunkban egyre nehezebb emlékezni arra, hogy mit is néztünk 1 évvel ezelőtt, maximum pár apróbb momentumra, de pont ezért érdemes egy kicsit visszatekinteni, hogy felidézzük a legszebbeket és legrosszabbakat.

Szerintem 2018 egy kifejezetten erős év volt anime felhozatalban. Kellemesen indult, kapunk néhány nagyon emlékezetes sorozatot, majd nyárra kissé visszaesett a minőség, de aztán az év végére borzasztóan bedurvult. Nem is tudom, mikor volt ennyire húzós az őszi szezon, hogy egyszerre vagy 10 sorozatot követtem. Élmény volt, bárcsak mindig így lenne. Persze voltak kevésbé szép pillanatai is az évnek, kezdeném is ezekkel, hogy gyorsan letudjuk a morgást meg a puffogást és rátérjünk a dicshimnuszokra.

„...kaptunk néhány nagyon emlékezetes sorozatot, majd nyárra kissé visszaesett a minőség, de aztán az év végére borzasztóan bedurvult.”

A LEGNAGYOBB CSALÓDÁSOK 2018-BAN

Kemono Friends 2

- Kadokawa versus Yaoyorozu

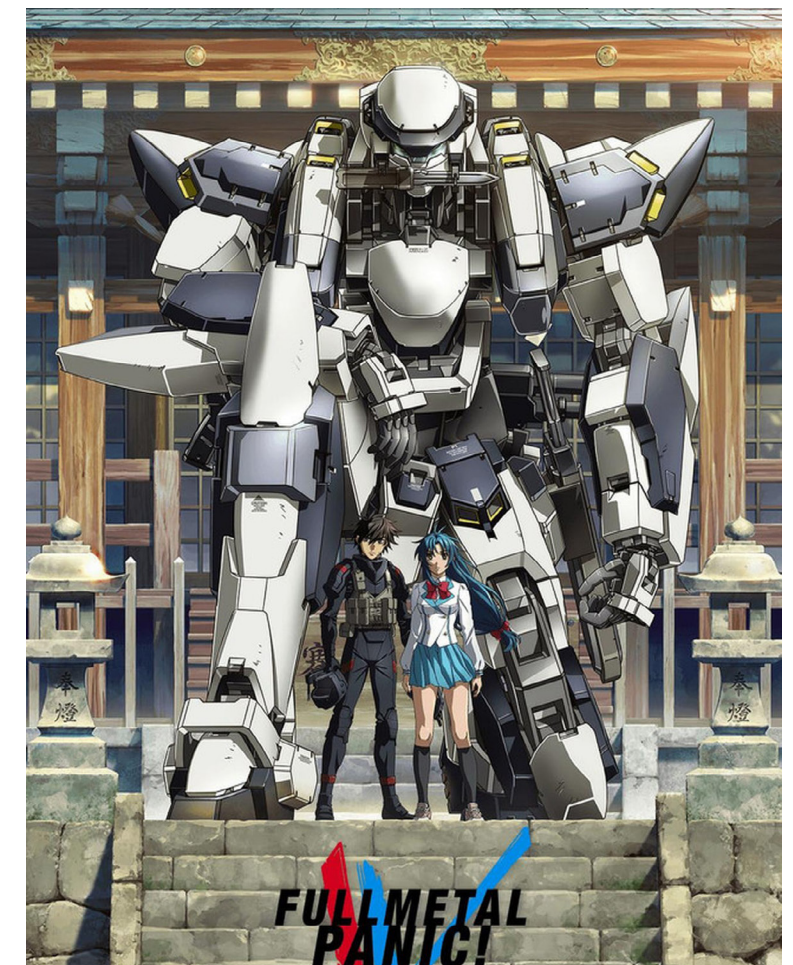
Oké, kapásból csalog, mert ez nem is egészen tavalyi téma, hanem még 2017 végén indult a balhé, de a hatásait jelenleg is érezzük és mikor ezeket a sorokat olvassátok, akkor látjuk épp a végeredményét a dolgoknak. A Kemono Friends története - nem, nem az anime története, hanem az elkészítésének a története - egy igazi tündérmese, aminek ellopták a happy endjét. Adott egy kis animációs stúdió, egy mögüle kihátráló produkciós cég, egy alig tucatnyi lelkes ember és nagy szakmai és anyagi bukásra való kilátás. Így indult a *Kemono Friends*, ami normális körülmények között talán el sem készült volna, hiszen minden adott volt a teljes leégéshez. És mégis, a készítőik kitartottak, beletették minden tudásukat (vagy legalábbis a lelkesedésüket) és összehozták 2017 egyik legnagyobb meglepetését, ami hatalmas sikernek bizonyult. De az öröm nem tartott sokáig, a visszatérő jogtulajdonos cég vezetői a rendezőt gyorsan lapátra tették, melyet ködösen azzal indokoltak, hogy nem is lett volna szabad elkészíteniük, majd némi jogi hercehurca után az egész csapat ment a levesbe... és bejelentették, hogy a szupersikeres Kemono Friends-nek jön a 2. szezonja, egy új csapattal. Az első teaser videót nagyon negatívan fogadták a rajongók, 3000

like-ot és 17 000 dislike-ot kapott szinte azonnal, a kommentelők java pedig az elbocsátott rendezőre hivatkozva a „no Tatsuki, no Tanoshii” mémet ismételtették. Nagyon szomorú történet ez, amikor a sikerért nem jutalom, hanem büntetés járt. A csapatnak idén jelenik meg a saját projektjük (a *Kemurikusa*), érdemes lesz rá figyelni, hátha ismét nagyot alkotnak. Ami a Kadokawát illeti... nos, sok sikert a Kemono Friends 2-höz, mert a rajongóknak most nagyon magasak az elvárásai, amit nehéz lesz megugorni.



Full Metal Panic és az Attack on Titan... megkésve és megtörve

Vannak olyan sorozatok, ahol az idő nem igazán szépíti meg a dolgokat. Sőt, kifejezetten az anime ellen játszik. A legnagyobb probléma egyrészt az érdeklődés hiányának elvesztése, ezzel a rajongói bázis csökkenése, melynek folyománnyaként egyre kisebb iránta a figyelem, ami magával hozza a bevétel csökkenését és a közel biztos bukást. Mégis vannak stúdiók, akik valamiért éveket,



sőt, évtizedeket ülnek egy-egy folytatáson, gyakorlatilag kivéreztetve ezzel a címet, hiszen egyik rajongó sem szeret hosszú éveket várni arra, hogy kedvenceit újra láthassa.

A **Full Metal Panic** a 2000-es évek elején hatalmas siker volt, remekül ötvözte a sulis humort látványos mecha harcokkal és a titkosügynökkel. Talán nem is véletlen, hogy a Kyoto Animation ezzel futott be igazán, olyannyira, hogy a *FMP Fumoffu* a mai napig szinte etalon a komédiák között. Viszont a rövidke második szezon után nem igazán akart megérkezni a folytatás és csak több

mint 10 év után kapott a sorozat valami életjelet, hogy talán még egyszer visszatér. Sajnos a KyoAni passzolta a témát (erre több teóriám is van, de ez más téma), és végül a XEBEC-nél landoltak a jogok, akik 2018-ra össze is hozták a 3. szezont. És most mondhatnám, hogy hatalmas elsőprő sikere volt és mindenki erről beszélt... de sajnos hazudnék. Egyszerűen mindenki betudta azzal, hogy „jah, van... majd talán egyszer megnézem”. Kár érte.

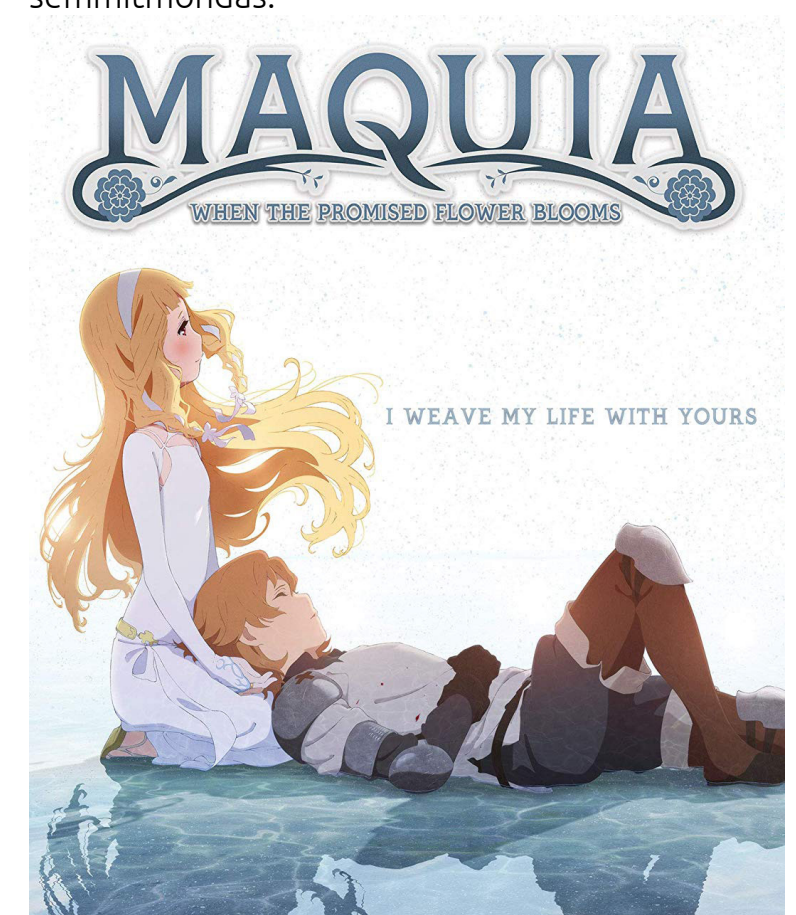
Na aztán itt van az **Attack on Titan** szintén 3. szezonja, amelyik valahol szintén zenész. Az Attack on Titan pár éve még hatalmas durranás volt, szinte nem volt olyan animés, aki ne arról beszélt volna. De minden csoda három napig tart, mint tudjuk és az AoT-t is utolérte a végzete... avagy a stúdió töketlenkedése. Éveket elpiszmogtak a 2. szezonon, közben lement belőle két előszereplős mozifilm, meg mindenféle egyéb special..., majd mire megjelent az anime folytatása, a hype csak nem akart kialakulni körülötte, és egy-két apróbb látványosabb jelenettől eltekintve, a végeredmény kifejezetten lapos és unalmas lett. A 3. szezonra már kevesebbet kellett várni, de valahogy olyannyira nem tudta felkelteni az emberek érdeklődését, hogy szerintem sokan arra sem emlékeznek, hogy idén volt ilyen is. Persze még mindig van egy rajongótábora, de a nagyközönség közben túllépett rajta, hiszen akit az évek alatt érdekelt a történet, az régen elolvasta a mangát. Szintén kár érte.



Okada Mari...

Oké, most fogok sokakat magamra haragítani, de szerintem Okada Mari fele annyira sem jó író, ahogy azt hiszik és messze rosszabb rendező, mint azt magáról képzelet. Tudom, hogy a hölgyet és munkásságát nagyon sokan tisztelik és szeretik, és semmi kétség afelől, hogy a 2011-es *Anohana* egy (majdnem) mestermű. Okada Mari minden kétséget kizáróan fantasztikus írói vénával rendelkezik, ami nagyon szépen megjelenik forgatókönyveiben, különösen a dialógusaiban, melyek modernnek, pergőek, humorosak, és bátran mer akár kifejezetten kényes témákhoz is nyúlni, mint a szexualitás vagy a halál. Jelenleg ott tartunk, hogy jóformán csak a nevét adja a sorozatokhoz, melyekre ezáltal elég nagy figyelem vetül. Sajnos ki kell mondanom, hogy szerintem ez nagyrészt kamu, amit a 2016-os *Kiznaiver* kapcsán is meg kellett állapítanom. Okada Mari sorozatainak mindig jól indulnak, izgalmas az alaptörténet, jók a karakterek, majd a végére az egészet összecsapják és próbálnak beleerőltetni valami könnyfakasztó drámát, mert az olyan jól működött az Anohanában. És igen, pontosan ez a bajom Okada Mari első rendezésével, a **Maquia: When the Promised Flower Blooms**-szal. Ez az a film, amit nagyon vártunk, hiszen annyira szépen nézett ki már az első trailere. A karaktertervező a *Final Fantasy*-ból ismert Yoshida Akihiko volt, akinek azonnal felismerhető a jellegzetes stílusa, így én egy igazi fantasy-t vártam, sárkányokkal, szerelem-

mel, drámával, látványos jelenetekkel... melyeket lényegében meg is kaptam, de valahogy mégsem éreztem, hogy elégedett lennék a végeredménnyel. Hiába a jó ötlet, a látványos vizualitás, ha a film valahogy teljesen szétesettnek és befejezetlennek érződik. Az első fele még kifejezetten magával ragadó, de a végére már egyértelmű, hogy csak valami kényszeredett lezárást akartak adni az egésznek. Talán jobb lett volna egy TV sorozatban megvalósítani, ahol jobban kibonthatták volna a világot és a szereplők motivációját, de a mostani állapotában egy színes-szagos-könnyfakasztó semmitmondás.



Aztán ott van a *Hisone to Maso-tan*, avagy a HisoMaso, ami a tavaszi szezon egyik legnagyobb meglepetése volt számomra. Annyira blőd és komikus volt az egész a repülőknél álcázott mobiltelefonokat rágcsáló sárkányokkal és a dilis katonákkal, hogy azt hittem, ez lesz az egyik befutó az év animéje címére, hiszen annyira egyedi és bájos volt. Jah... úgy a nyolcadik részig..., ahol az egész arccal borult bele a betonon gőzölgő nagy rakás sárkánykakiba. De még az is viccesebb lett volna, mint ez az értelmetlen emberáldozós, világmegmentős, erőltetetten romantikázós marhaság, amivé kikerekedett az egész. Nem is értem, hogy miért kellett drámába elvinni, miért nem lehetett volna megmaradni az elején elkezdett abszurd humornál? Sosem fogjuk megtudni, de az már biztos, hogy bár egy megnézést megér, senki se lepődjön meg, ha keserű szájíz marad utána. Okada Marinak lassan túl kellene lépnie ezeken az erőltetett drámai lezárásokon. Egyszerűen nem működhet mindig. Ettől függetlenül remélem, hogy még sokáig fog próbálkozni, mert azért amikor működik, akkor viszont nagyon jókat lehet szíznizni rajtuk.

Kyoto Animation és a televízió

Oké, oké... ez inkább csak bosszúság, mintsem kimondottan nagy csalódás, mert soha ennél nagyobb problémát. Hogy mi a pontos bajom? Nos, valahogy ez az év nagyon felemás lett a Kyoto Animationnál. A filmes leosztásukat nem érheti

panasz, hiszen mind a *Chuunibyou*, mind a *Liz and the Blue Bird* (9. oldal) rettenetesen profi munka lett, melyekre még évek múltán is emlékezni fogunk. Viszont a TV sorozataik valahogy nem igazán ütöttek ekkorát az elmúlt évben.

Kezdjük is kapásból a **Violet Evergarden**-nel, amit nem szeretnék hosszasan boncolgatni, hiszen már megírtam egy korábbi számban (*AniMagazin* 43.), de a lényeg, hogy nem igazán volt képes elhozni azt az élményt, amit a trailerek és kezdeti bemutatók sugalltak. Amit mindenki várt



az egy steampunkos dráma, tele látványos jelenetekkel, esetleg harcokkal és szívszorító történettel. Amit kaptunk az egy nyomokban steampunkot tartalmazó karakterdráma, ami bár minden kétséget kizárólag gyönyörűen lett megrajzolva, de a tartalmát tekintve határozottan kihívásokkal küszködött, hogy szépen fejezzem ki magam. Magyarán nem szólt nagyrészt semmiről. Volt Violet, aki nagyon szomorú és nem találja a helyét, meg vannak szomorú emberek, akik nem tudnak írni, ezért valakinek le kell írnia a magvas gondolataikat, aztán ebből lesz valami a végére. Nos nem sok. A Violet Evergarden egyáltalán nem rossz sorozat, de mégis csalódást okozott. Nem azt kaptuk, amit ígért és nem igazán volt izgalmas Violet szenvedése sem. Bár több online magazin is berakta az év legjobbjai közé, amiért talán nem is ellenkeznék, hiszen látszik a beleölt rengeteg munka és tehetség, de ebből az anyagból messze többet ki lehet hozni.

Persze ott volt az év második fele, ahol végre mindenki megkapta amit várt, amiért rajongók milliói epekedtek... a *Miss Kobayashi's Dragon Maid* 2. szezonját... ja, nem, mégsem... volt helyette ez a **Tsurune**. Mit is mondjak róla. Bajban vagyok. Sport anime. Meg vannak benne nagyon helyes srácok. Akik íjászkodnak. Jah, és az egyiküknek valami lelki dráma miatt nem megy, mert nem tud célozni. Ami egy íjásznak valóban nagy dráma. Egy férfi azért tudjon célozni, mert az hasznos. De tényleg!

„tartalmát tekintve határozottan kihívásokkal küszködött (...) A Violet Evergarden egyáltalán nem rossz sorozat, de mégis csalódást okozott. Nem azt kaptuk, amit ígért és nem igazán volt izgalmas Violet szenvedése sem.”



Nos, igen, a *Tsurune* félreérthetetlenül céllozta be a közönségét, a BL és yaoi iránt rajongó fiatal hölgyeket, akik már esetleg unják a Free!!-t meg a *Yuri on Ice*-t. Persze nincs benne semmi meleg téma, de most minek hazudjuk azt, hogy nem az volt a cél, hogy ezt lássák bele egyesek? Mindenki tudja. És, hogy mi is a bajom ezzel, miért is csalódás? Mert ez szerintem valahol méltatlan a stúdióhoz és a rajongóihoz. Nem a minőség a probléma, mert az természetesen a *Tsurune* esetén is embertelen magas szinten van, hanem a tartalom. Nem igazán jó az irány, és csak reménykedni lehet, hogy 2019-re visszarázódnak a helyes útra, és kapunk végre valami olyan TV sorozatot, ami után nem csak a szájhúzás van.

Crunchyroll vs Funimation vs Netflix

Én évekig büszke voltam arra, hogy amennyire csak lehetett, igyekeztem legálisan animéket nézni. Persze, ez nem volt mindig opció, de amióta megjelent a Crunchyroll nevű streaming szolgáltató, lényegében egy gyerekkori álmom vált valóra, hogy legyen olyan TV csatorna, ahol csak animék futnak... méghozzá a legjobbak. Persze nem minden szivárvány és napsütés, mert a fránya regionális mizéria miatt az EU sokkal kevesebb sorozatot kap, mint az USA, de egy kis VPN-es csalással (khm, van rá firefox plugin) ezt házilag lehetett orvosolni, de megvolt az a jóleső érzés, hogy a kis pénzecskémmel én is támogathatom a japán animátorokat. 2016-ban aztán megtörtént

az, ami egy hatalmas előrelépés lett a piacon, a Crunchy és a „konkurencia” Funimation egyesített erőiket (és a sorozataikat), hogy egy egységes platformon lehessen mindent elérni. Mesés szép volt... egészen 2018 októberéig. Pontosabban már korábban voltak vészjósló előjelek, kapásból a Netflix megjelenése az animés piacon, akik azonnal lecsaptak év elején a Violet Evergarden-re. Majd a Sony megjelent, felvásárolva a Funimationt, és ezzel a nagy egységes animés platformot szétzúzták. Persze ez végtelen leegyszerűsítése a



dolgoknak, de a lényeg, hogy jelenleg ott tartunk, hogy aki legálisan szeretne animét nézni, annak most már 3-4 streaming szolgáltatásra kell befizetnie... és akkor ott van még az HBO, a Hulu és a többi. Ez egy borzasztó rossz jövőt sejtet, aminek már most látjuk a következményét. A torrentezés mértéke hatalmasat ugrott és egyre népszerűbbek az illegális animés streaming site-ok is. Az ok egyszerű, az embernek nincs pénze havonta ennyi szolgáltatás megfizetésére, és emiatt kénytelen nem éppen tiszta utat választani, hogy hozzáférjen a kedvenc sorozataihoz. Sajnos a kapitalizmus éhsége mindenhol tetten érhető, a cégek vezetői rövidtávra terveznek, méghozzá sok bevétellel, de hosszútávon biztosan nem lesz jó senkinek sem. Bár a Crunchyrollt hatalmas csapás érte ezzel, hiszen rengeteg sorozatot veszített, reméljük valamit kitalálnak majd, hogy ne legyen ennél nagyobb káosz.

A LEGNAGYOBB MEGLEPETÉSEK 2018-BAN

Sátorozni és mangát rajzolni szuper dolog

A tavalyi év már kezdetnek iszonyatosan erős volt, de arra talán senki sem számított, hogy egy olyan kis habkönnyű „slice of life” sorozat, mint a **Yuru Camp**, nemhogy megasiker lesz, de egyenesen az év animéje címére is pályázik majd. Pedig így lett, bár abban nem vagyok biztos, hogy pontosan mi is a sikerének az oka, mert bár min-



den kétséget kizáróan rettenetesen cuki az egész, de világrengető újításai nem voltak. Sőt, lényegében borzasztóan erős hasonlóságot mutatott egy másik anime sorozattal, a **Yama no Susumével** (*AniMagazin* 34.) (aminek szintén tavaly ment le a 3. szezonja). Végülis mindegy, a Yuru Camp pontosan azt nyújtotta, amit ígért: humort, aranyos lányokat, rengeteg pozitív energiát, gyönyörű tájképeket és meglepően részletes bemutatását a sátorozásnak, a tábor felterelésétől a vacsora elkészítéséig.

A szereplők nagyon bájosak és szerethetőek, a történet lényegében nemlétező, de nem is hiányzik, hiszen a mondanivalója csak annyi, hogy „néha kell egy kis lazítás”. A népszerűségnek meg is lett az eredménye, Japánban szépen megugrott a túrázók száma...

Alig ért véget a Yuru Camp, máris jött a következő sikeres cukiság, a **Comic Girls**, ahol néhány fiatal és feltörekvő mangaka hölgynek a napi szerencsétlenkedéseit követhettük. Bár ez elsőre nem is lenne akkora nagy szám, hiszen láttunk már ilyet, nem is egyet, de a főszereplők valami elképesztően eltaláltak lettek. Kaos-sensei azonnal mém forrássá vált, aki annyira szerethetően (és röhejesen) szerencsétlen, esetlen, depressziós, kisebbségi komplexusos, hogy szinte egyedül elvitte a hátán a sorozatot.

LMBT sorozatok Japánban

Lehet sokaknak ez kellemetlen téma, de tény, hogy elég nehéz megkerülni. Japánban a homoszexualitás nagyon felemás szinten áll társadalmilag. Elfogadják, de nem ismerik el, tudomásul veszik, de mégis hallgatnak róla. Persze ez sosem akadályozta meg az írókat, hogy meleg szereplőket vonultassanak fel, ugyanakkor elég ritka, hogy egy mainstream sorozat főszereplői legyenek. A yaoi és a yuri bár mangákban és regényekben hihetetlenül népszerű, a nagyközönség számára még mindig elég nehezen fogyasztható. És erre jött 2018 és sorban jöttek az LMBT soro-



zatok. A lányok frontján, amit ki lehet emelni az a **Citrus** és a **Bloom into you**, mind a kettőben egy leszbikus kapcsolat áll a középpontban, előbbinél inkább humorosan, utóbbinál jobbra drámai módon előadva. A Bloom into you elég szép sikert aratott, az őszi szezon egyik legjobbjá lett, rettentően igényes animációval és történettel. A Citrus pedig... nos, sok meglepetést nem hozott, de lehetett volna rosszabb is. És még mindig nincs vége, a **Kase-san** is kapott egy OVA-t, amiből még akár egy teljes sorozat is lehet a közeljövőben, de

a **Tonari no Kyuuketsuki-san**-ban is elég egyértelműen lett bemutatva a szereplők szexuális orientációja (mondjuk vámpíroknál ez nem is annyira meglepetés), és az **Anima Yell!**-be is bekerült egy apró, de elég nyílt leszbikus vonal.

A srácok terén elég egyet kiemelni: **Banana Fish**. A komikus cím egy elég komoly krimet rejt, ahol a szereplők szintén nyíltan vállalják másságukat. Elég komoly egy darab és emiatt nem csak a yaoi rajongóknak ajánlott. És akkor ott van a **Zombieland Saga** is, ami... spoiler! Számomra elég nagy meglepetés volt, hogy egyetlen évben ennyi LMBT témájú sorozat született, ami valahol annak a jele lehet, hogy Japán is kezd kicsit nyitottabbá válni. Szerintem ennek örülni kell!

Bizarr és abszurd humor minden mennyiségben

A japán humor mindig is megosztó volt, egyesek imádják, mások kevésbé, de tény, hogy képesek elmenni a végsőig, ha nevetetni akarják a közönségüket. Tavaly pedig kaptunk kiadós mennyiségű komédiát, melyekből most csak hármat említenék meg, amin az arcunkat fogtuk hol a nevetéstől, hol pedig a fájdalomtól kínlódástól. Kezdsenek mindjárt a **Grand Blue**-t, amihez foghatót a **Cromartie High School** óta nem tapasztaltam, a sztori bár eredetileg főiskolás bűvárokról szólna, de a sorozat 90%-át mégis leginkább a mértéktelen piálás és a szégyentelen pucérkodás teszi ki.



És gyorsan hozzá is tenném, hogy a pucérkodást itt szigorúan a csapat férfi tagjai művelik... avagy igazi kolbász fesztivál az egész.

A második, a jakuzák világában játszódik (nem, nem az ahol három jakuzát nővé operálnak és idol csapatot alakítanak... nem vicc, volt ilyen is), ahol is az egyik maffiózó lakásába betör Hina, a jövőből jött kislány, aki telekinetikus erejével bezsarolja magát a férfi életébe és azt a feje tejére állítja... néha szó szerint. Ez a **Hinamatsuri**, ami talán csak azért nem lett az év animéje, mert kissé befejezetlen lett.

Ettől függetlenül hihetetlenül humorosra és szórakoztatóan egyedire sikeredett. És végül az igazi kedvencem, az **Asobi Asobase**, ami szabályosan ledöbbsentett. Brillánsan egyensúlyozott az alpári és a zseniális humor határán, olyan abszurd jelenetekkel operálva, hogy néha a könnyeimmel küzdöttem a röhögéstől. Alapvetően nem szeretem sem a toaethumort, sem a testszaggal való poénkodást, sem a beteges perverziókat, de az Asobi Asobasében ezeket olyan kreatívan oldották meg, hogy csak elégedetten lehet bólogatni... vagy szörnyülni.

A lényeg, hogy jól szórakozzunk! És már csak említés szintjén akkor már, hogy ne feledkezzünk meg az **Aggretsukóról**, a **Jashin-chan Dropkick**ről vagy a **Chio-chan no Tsuugakuróról** sem, a felnőttesebb humor kedvelőinek kihagyhatatlanok!



Sport animék, avagy van új a nap alatt?

Nincs. Pont. Ebben ki is egyezhetünk, hogy a sport animéknél csak a hárem és az isekai animék a klisésebbek manapság. Kell egy sportág, kell egy lelkes és/vagy tehetséges főhős, pár jóbarát, egy pofátlanul jóképű/csinos rivális, sok edzés, izzadás, megoldhatatlannak tűnő személyi dráma, a 4. rész könyékén az első nagy vereség, majd a nagy visszatérés a fináléban. Erre a vázra szinte a Rocky óta minden sport sztorit fel lehet húzni. Ezért sem szeretem az ilyen animéket, mégis 2018-ban kettő is lett, amit mégis lelkesen követtem... na



nem mintha a sport maga érdekelt volna. Hanem inkább a humor és a... khm... látvány miatt.

Harukana Receive, mit is tudnék még erről mondani, amit az első kép alapján nem szűr le azonnal az ember? Igen, strandröplabda, igen, bikiniben és igen, a varázslatos Okinava partjain. Nekem már a helyszín eladta az egészet, hiszen szerelmes vagyok Okinava szigeteibe, így nem csak a csinos lányokon legeltettem a tekintetem, hanem a gyönyörű tájképeken is. Az az óceán, az a homok, azok a szigetek, az a hihetetlen napsütés, azok a formás idomok, azok a... na mindegy, értitek. Nekem ez nagy kedvenc lett!

A második kicsit furcsa, mert elsőre nem tudtam hova tenni, hiszen a cheerleader lányokat nem igazán szokás sportolóknak nevezni, inkább előadóknak, de sebjaj, a formula ugyanaz. Az **Ani-ma Yell!** nekem nagy meglepetés lett, nem csak azzal, hogy a cheerleader világot bemutatta úgy, hogy azt még akár komolyan is lehetett venni (oké, nekem mindig is pár kalimpáló és lábemelgetős, pomponokat rázogató lányok voltak), de még kimondottan humoros is volt. Főleg, hogy a drámát ezúttal teljesen kihagyták, így maradt a sok-sok nevetés és táncikálás. Nem egy korszakalkotó műalkotás, de nekem tetszett.

Bár még nem láttam, de sokan nagyon dicsérik a **Megaloboxot** is, így megelőlegezem neki, hogy szintén benne van az év legjobb sport animéi között.

És a legjobbak!

Ezek voltak számomra a legkellemesebb meglepetések, azok a sorozatok, amelyek egy percre sem hagytak cserben. Folyamatosan tartottak egy szintet, láttam mögöttük a koncepciót, a stúdió és az animátorok tehetségét és a beöltöztetett kreativitást. De ha a ténylegesen legjobbakat szeretném megemlíteni, akkor némi szigorral, három alkotást tudnék kiemelni, melyekből kettő világszinten is pályázik az év animéje díjra (teljesen megérdemelten), míg a harmadik leginkább egy amolyan „hidden gem”.

Kezdjük ez utóbbival, a **Hakumei to Mikochival**. Kis érdekesség, hogy egy epizódnyi részletet sikerült leadnunk belőle a szeptemberi Fantasy Expón (köszí Ricz a feliratot), bár nem tudom mekkora volt a sikere, de én nagyon örültem neki, hogy legalább annak a kevés embernek sikerült bemutatni. A története két kis manólányról szól és az erdei életükről, ahol mindenféle állatokkal, más manókkal és egyéb furcsaságokkal kerülnek kisebb kalandokba. Bájos és végtelenül ártatlan kis anime, mintha csak valami klasszikus Ghibli animációs sorozat lenne.

A második egy friss élmény és nem is hittem volna, hogy ekkora hatása lesz rám, de a **Zombieland Saga** valami frenetikus élményt adott. Bár elsőre, sőt másodjára is csak egy abszurd idol paródia zombi lányokkal, de ahogy az ember nézi az epizódokat fokozatosan kezd rájönni arra, hogy ez nem csak nevetetni akar. Hanem lényegében eladni Szaga prefektúra turisztikai látványosságait. Jah... komoly. Ez egy reklámsorozat. Nem viccelek. De mikor láttunk egy reklám mögé ekkora kreativitást pakolni? Mármint a LEGO movie óta! A dalok szépek, a táncok látványosak, a humora harsány és kreatív. Bravó Szaga!

És a legjobb, az év 10/10-es animéje és ahogy látom nem csak számomra:

Sora yori mo Tooi Basho, avagy a *A Place Further Than The Universe*.

Ez a kis original sorozat jött, látott és elvitt mindannyiunkat a Déli-sarkra. Ishizuka Atsuko nevét tessék megjegyezni, ugyanis ez a hölgy egyszer még brutálisan híres lesz, bár eddig sem panaszkodhatott, hiszen olyan animéket rendezett, mint a *No Game No Life* vagy a *Hanayamata*. Bár a stílusa nem annyira kiforrott, mint Yamada Nakónak, de legalább olyan profi rendező. Na de a lényeg: négy iskolás, 16-17 éves kislány elindul a Déli-sarkra, hogy megtalálják önmagukat. Ezzel tudnám legegyszerűbben összefoglalni ezt



a fantasztikus kis történetet. Bár a sorozat eleje szinte tagadhatatlanul a *K-On!* örökségéből merít, nagyon gyorsan önmagára talál és egészen a legvégéig képes nemcsak szórakoztató maradni, hanem kifejezetten hasznos tudásanyagot is átadni. Sokat megtudunk a jégtörőkről, a sarki expedíciókról, a ott dolgozók életéről és persze lesz pár aranyos pingvin is... akik kicsit bűdösek, de nagyon aranyosak. Ha csak egyetlen hibát kellene felhoznom vele kapcsolatban, az a rövidsége, a téma simán elbírt volna még vagy 10 epizódot, de



így sem lehet panasz. A vége gyönyörű, megható, felemelő és egyben 2018 legjobbjá.

Ennyi lett volna a rövid kis éves értékelőm, természetesen ezek továbbra is teljesen szubjektív vélemények, ha esetleg valamelyik kedvenced nem szerepelt, akkor az csak azért lehetett, mert vagy nem láttam, vagy elfeledkeztem róla, vagy mert nem egyezik az ízlésünk. Mind a három előfordul néha. Közben elindult a 2019-es téli szezon is és úgy érzem idén is bőven lesz miből válogatnunk.





SZEZONOS ANIMÉKRŐL

ÍRTA: CATRIN, HIROTAKA

KAZE GA TSUYOKU FUITEIRU, DORORO, BOOGIEPOP WA WARAWANAI, GIRLY AIR FORCE,
KOUYA NO KOTOBUKI HIKOUTAI, REVISIONS

Catrin véleményei

Lezárult az őszi szezon, ami a legkevésbé ragadott magával a tavalyi évből. Nem volt se a Yuru Camphez, se a Wotakoihoz, se a Mo Daóhoz fogható, lelkesítő élményem, ugyanakkor egész kitarátóan nézette magát az a pár cím, amit követtem.

Rövidék közül talán a **Tiramisu** hülyeségeit kedveltem legjobban (egyébként is egy emlékezetes vígjáték lett a tavalyi évből), továbbra sem csökkent a mecha paródiát és „Csupasz pisztoly poénokat” ötvöző agymenések színvonala. Mellette **Honda-san** nyújtott kellemes perceket könyvesbolti élményeivel. Jó volt kicsit bepillantani a japán kiadók, vevők, eladók munkájába, még ilyen komolytalan hangnemben is. A **Sono Toki, Kanojo wa** címtől viszont szinte semmit nem kaptam, amit vártam... Kár érte.

Aztán itt volt még nekünk a **Banana Fish** és a **Dakaretai Otoko**, amikről már a múltkori számban is elég vegyesen nyilatkoztam. A Bananáról

röviden annyit, hogy bár tudtam, mi lesz a vége, sokkal jobban felhúzott, mint vártam, így még inkább elégedetlen lettem az összképével. Értelmetlennek tartom ezt a sok karakter drámát, ami szinte sose vagy csak minimális szeletekre volt feloldva benne. A karakterek jól működtek, bár így is úgy éreztem, hogy mindegyikből többet szeretnék kapni... helyette haladt a mondjuk úgy, hogy számomra nem túl érdekes főszál és akció. Valahogy többet vártam, és sajnos a hatásvadászata is elég vegyesen talált be nálam.

A Dakaretai pedig valami félelmetes klisés és botrányosan gagyi BL-nek indult, amiből később próbálkozott (na, nem kimászni, hanem) egy vállalható sztorit kihozni. Legalábbis sikerült valamennyire megkedvelnem a második felében lévő showbusiness-es részeket, problémákat, érzelmeket és Takatót. Junta is kapott jobb pillanatokat, így a sziruposan gagyi vége ellenére is elnézően, kiegyeztem vele egy már-már közepes sorozatként.



És mégiscsak volt itt egy anime, amittől egész kellemes lett az őszi szezon is: **Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru**. De ez még minden tekintetben fut, így versenyezhet akár a 2019-es téli szezon vagy év animéje címért is. Szóval...

Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru

Továbbra is él, amit az előző véleményem végén írtam: minden sportanime kedvelőnek ajánlom! Sőt, azoknak főként, akik kicsit ódzkodnak a műfajtól, de mégis belelesnének ilyen animébe. Ráadásul a Kaze ga egész jól tud újat mutatni ezzel a felnőttebb, komolyabb, de mégis könnyed légkörével. A karakterek bár sokan vannak, szépen lassan mindenkit megismerünk közülük... persze nem egyenlő, de szimpatikus mértékben. Az egyéni nehézségek, „drámák” sem vészesek, Kakerué eddig hangsúlyosabb, érthető, „kívülálló” módon, de szerintem nagyon jól kezelik a karakterek. Tetszik ahogy motiválják, támogatják egymást, ahogy megbeszélik a dolgokat.



Alig várom, hogy láthassam, ahogy részt vesznek a maratonon. Nagyon úgy tűnik, hogy tényleg részről részre egyre előbbek lesznek és egyre inkább megkedvelem őket.

Egyébként még úgyis egészen futásra motiváló anime, hogy én utálok futni... de Ouji hajtását látva az ember sokkal optimistább lesz (még mindig személyes kedvenceim a vele foglalkozó részek).

Az ellenfelek és a támogató karakterek szokásos sportsablonok. Az új OP-ED páros hasonlóan jó lett, mint az előzőek.

Dororo

Kvázi ez a cím jelenti számomra a téli szezon (már a futó srácok mellett), annyira kevés anime felé lelkesültem most fel. De a Dororo ret-róságának hála el is kezdtük Hirotakával az 1969-es animét is, az alap Tezuka manga is tervben, így a MAPPA új sorozata még inkább kíváncsivá tesz.



Nagyon érdekel, mit, hogy ültetnek át „mostanság fogyasztandó” formába, mi mindenben változtatnak a régi verzióhoz képest.

Eddig jól indul, kellően nosztalgikus hatású a démonos története, samurájos közege miatt, és érdekes, hogy Hyakkimaru itt még beszélni sem tud... Kicsit meglepett, hogy azt a sok testi túlzást a karakterével kapcsolatban szinte megduplázták az új sorozatban... de eddig ez nem zavaró. A régi anime egyébként még baljósabban indít és nagyon hangulatos akár a zenéjével, akár a fekete-fehér látványával.

Az új Dororo openingje önmagában nem rossz, de szerintem egyáltalán nem illik a sorozathoz, nem is értem, mit gondoltak a MAPPA-nál. Az ending viszont tetszik.

Ezekon kívül nézem még a **Boogiepopot**, ami eddig hasonlóan zagyva és unalmas, mint a korábbi változata, így nem sok motivációm van véleményezni.



Követek két rövid cuccot is: **Ekoda-chan** egészen érdekes stílusban tálalja a női szeleteket, már bocsánat, és **Papa datte, Shitai...** A szokásos „hentai-josei” cucc most BL-ként érkezett, egy lényegre törő, totálisan gagyi yaoi. Persze egy hentaitól miért is remélnék többet?

*A márciusi számban több rész után nagy valószínűséggel mindegyikről bővebben nyilatkozom majd. Továbbá még várom a **Piano no Mori** folytatását.*



Hirotaka véleményei

Őszi szezón vége

Az őszi szezón végére nem akarok nagyon sok szót vesztegetni, csak néhány mondatban jellemzem, mennyire váltotta be a hozzáfűzött reményeket.

Az **Akanesasu Shoujo** számomra ígérete-sen indult, de a végén összecsapták és az amúgy sem túl sokat magyarázott dolgokat kígyómarás sebességével zárták le, így még kevesebb dolgot fejtettek ki. Tény, hogy nem vártam semmi extrát, és végül is végig szórakoztam rajta. Nem is gondoltam, hogy jobb lenne egy közepszerű cuccnál, de pár kérdésre szívesen választ kaptam volna.

Golden Kamuy 2: Tetszett az első évad és ez is elég jól indult. De aztán a második fele kifut-ladt. Elkezdett túlnyújtott shounenként viselked-ni, lassan haladt a történet, sok jelentéktelen dol-gon időzött. Egyszerűen unalmas lett, és a végére beütemezett akciódús epizód sem nagyon tudott ezen javítani. Olyan volt, mint egy kutya, amelyik a saját farkát kergeti.

A **Karakuri Circus** számomra a szezón leg-jobbja lett és még két szezónig velem is marad. Nem tudom, hogy hova fog kifutni, de az egész egy nagyon érdekes világot és történetet ad. Izga-almasak a harcok, szerethetőek a karakterek.



Tiramisu II: Folytatódott a marhaság, ami egy epic harcban teljesedett ki. Végig troll és vic-ces volt. Tudnám még nézni.

Index 3: Vártam a folytatást, de ez az évad kicsit lóg a levegőben. Túl sok idő telt el a 2. évad óta. Az az érzésem, hogy a sok karakterrel nem tudnak mit kezdeni. Jönnek a szereplők egymás után, mennek a harcok, nem látom sok jelét, hogy valami jobban összekötné őket.

Téli szezón

Dororo

Nagyon üdítő látni, hogy néha egy-egy stúdió egy régebbi címhez nyúl vissza. Az pedig kimondottan ritka, hogy a 60-as évekből ássanak elő valamit. Szóval már ezért is érdemes a figye-lemre. Tezuka mangájának feldolgozását ezúttal a MAPPA vállalta magára a Tezuka Productionssal

karöltve. Eddig három rész ment le, és teljesen fogyaszthatóan indult. Változtattak ugyan egy ki-csit a sztorin az eredeti animéhez képest, példák-ul, hogy Hyakkimaru bőrét is elvették a démonok, ami nekem kicsit furá volt első felütésre. Mondjuk az egész alapfelvetés egy nagy „nanemá”. Ezt a bőr dolgot legalább hamar orvosolták.

A grafika és az animáció egyelőre teljesen korrekt, remélem meg marad ezen a szinten. Csak 3D CG-t ne használjanak. A zene sem rossz, de a régi retró és vadnyugati dallamai annyira hangula-tosak, hogy azt nem lehet felülmúlni. A klasszikus történetekre vágyóknak kötelező darab és aján-lott a 69-es verzió megismerése is. Egy élmény az az anime. Ha minden igaz, ez is folytonosan megy majd tavasszal is. Kimondottan érdekes lesz ösz-szemérni a 26 részes régivel. A legjobban persze azt szeretném, ha nem hasonlítanám a régihez (amit akaratlanul is megtesz bárki) és önmagában is egy nagyon jó animével indulna az év.

Boogiepop wa Warawanai

Ezt az animét három rész alapján egy szó-val tudom jellemezni: HULLADÉK. Komolyan, a Madhousenál vagy az történt, hogy a csőszere-lő készítette az animét két éjjel, amikor senki nem volt bent, vagy az animátorok kitalálták, hogy ajj, mindig törekszünk a jóra, most szeretnénk valami vackot csinálni. Eseteleg kiadták az újonc Furuja Takarónak (kamunév), hogy holnap indul a szezónban ez a cucc, de még nincs kész semmi.



Tiéd a feladat. Most mellőzzük azt, hogy a történet népszerűsége ellenére is kínosan unalmas és vontatott, még egy hiperaktív majom is bealudna rajta. A grafikai színvonal valahol a 2000-es évek elején van, de még akkor is készült jobb. Van pár jó helyre berajzolt vonal, de a hátterek statikusak (értsd emberek állnak), részletszegény a környezet, a karakterek meg úgy mozognak, mint a bábok. Szóval ez a sorozat fáj és már most jelölt az idei év legrosszabb animéje címre.

Girly Air Force

Első részből nekem egyből az *Arpeggio* jutott eszembe. Csak itt nem hadihajók vannak, hanem repülők. De az alapgondolat stimmel. Az első rész egészen sablonosra sikerült, de nem bántam, végülis tetszett. Egészen mókás pillanat volt mikor a főszereplő srác hátsóját megmentő,

szép, piros, szupertitkos gépet hősünk nem bírja elfelejteni, és mikor már nem tudja hogyan és hol keresse, hát nem akkor viszik el az orra előtt egy zsebkendőnyi takaróval letakarva, amikor elugrik a boltba salátáért. De hát az animékben ez gyakran megesik. Szóval ritkán nézek repülő animét, így ezt most követem és érdekel is. A grafikával egyelőre elégedett vagyok, az a kevés csatajelenet is jó volt, remélem lesz meg. A második részben a kapcsolatépítésen volt a hangsúly és a történet hangyányit haladt csak és már a picture drama képek is előjöttek, ami nem jó jel, de bízakodni lehet, hátha jobb jelenetekbe fektették az itt megspórolt energiát.

Kouya no Kotobuki Hikoutai

A másik repülő anime, csak itt nem sugárhajtású, hanem propelleres gépek vannak I. világ-

háborúhoz hasonló környezetben. Ha az ember nem olvassa el a rövid leírást, akkor az első részben biztos nézni fog egyet, hogy most mi is a sztori. A hat tagú lánycsapat egyébként felbérrelhető repülő testőrök. Ezenkívül bevezető résznek kimondottan tetszetős volt. Némi karakterbemutató után kapunk egy bő 10 percnyi látványos légiharcot, ami az orkesztrális zenére olyan volt, mint egy balettelőadás vagy inkább műrepülő előadás, csak itt lőnek is. Az első felszállását meglehetősen részletesen mutatták be, ráadásul sokszor kaptunk first person nézetet is, ami nálam növelte az élményt. A megvalósítás szép volt, a repülők, mozgásuk, a felhők, az ég, mind nagyon szépre sikerült. Egyedül azt nem értem, hogy miért kellett a hat csajt CG-vel megoldani. Amúgy ez sem annyira rossz. Akad néhány nem túl szép karaktermozgás emiatt, de ezen már nem ragadok le. Szinte típushibának mondanám.

Revisions

Ez is a szezonban jött ki és mivel ONA by Netflix, ezért egyben kiadták az összes részt, amiből a cikk megírásáig hatot tudtam megnézni. Full CG, szerencsére nem a legrosszabb fajta, de akadnak béna megmozdulások. Akár isekainak is nevezhetném, csak itt egész Shibuya átteleportálódott pár száz évvel későbbre, ahol a mai ismert világ teljesen eltűnt, csak romok vannak. Volt egy vírus, amittől ketté vált az emberiség: akik immunisak voltak és akik nem. Utóbbiak más evolúciót



jártak be, és ronda, hatalmas félig gépszörnyek lettek. Nem egy hajde kreatív felütés, de kimondottan karakterközpontú és akciódús. Halad a sztori, bár néhány emberi konfliktust alaposabban ki lehetett volna bontani, de akkor nem lett volna annyi akció. Öt srác kerül a középpontba. Ki nem találnánk, hogy csak ők menthetik meg az embereket, mert három mechát lényegében rájuk szabtak, amikkel fel tudják venni a harcot a szörnyek ellen. Amúgy klisés karakterek, van szende, „nemharcolok” csaj, „csináljuk, mert muszáj” srác és aki az egész eddigi életében erre készült, küldetésének érzi és egója is van hozzá srác. Ha valaki ennek az érzésnek beszél (és beszélnek nem is egyszer), akkor hiszti van. Húú de idegesítő egy karakter ilyenkor, pedig jó arc lenne.

A sztoriban pedig rejtély kb. minden. De leginkább az, hogyan kerültek ide, hogy jutnak vissza, és a távoli múltban miért találkoztak a srácok a Milo nevű lánnyal, akiről a mostani Milo nem is tud...





PETSHOP OF HORRORS

ÍRTA: TOMYX20 (tomyx20.wordpress.com)

BEKUKKANTÁS A RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJÁBA

Részletes anime-manga összehasonlítás egy négy részes horror OVÁról, melyet 1999-ben készített a Madhouse egy tíz kötetes manga négy különálló fejezetéből.

Rövid bevezető

Nem minden változaton van opening vagy ending, de nem is hiányzik. Csak egy rövid felvezető szöveg. A 2. rész háttérzenéje jazzes, különben a zenéknek nincs túl nagy jelentősége. A rajzok szépek, a '90-es évek átlagánál jobb, lévén, hogy OVA, habár TV-ben is leadták. Végre egy anime, ami intelligensen merít az európai kultúrából, és nem forgatja ki azt. Viszont a cím lehetne kreatívabb. A történetről és a szereplőkről az összehasonlításban olvashattok.

1. rész

Történet: D gróf nagyapja állatkereskedését üzemelteti San Francisco kínai negyedében. Az ő és vásárlói (nem túl hosszú) életét követhetjük nyomon. Rögtön az elején egy nyomozó érkezik az üzletbe, hogy kiderítse, mi folyik a rejtélyes boltban, mivel sok vásárló meghalt. Nem talál semmit, de ez nem szünteti meg gyanakvását. Utána egy házaspár érkezik, mert meghalt a lányuk, Alice, és vesznek egy nyulat, ami nagyon hasonlít rá. Három feltétellel kapják meg: nem mutathatják meg senkinek; a füstölője nem aludhat ki, valamint csak vizet és zöldséget adhatnak neki. Ezt viszont

nem tartják be, amit meg fognak bánni, mert a nyúl elég szapora állat.

Utalás: a hamelni patkányfogó története egy középkori német legenda. Egy idegen a sípjával kicsalogatta egy folyóba a városban elszaporodott patkányokat, de a városiak nem fizették ki, ezért kicsalogatta a gyerekeket is. Innentől több változat létezik, ami minket érdekelhet úgy végződik, hogy Erdélyben telepedett le a gyerekekkel. Így ők lettek az első erdélyi szászok. Az első rész a 3. fejezetet dolgozza fel.



Eltérések:

- A manga azzal kezdődik, hogy a házaspár a temetőben van a lányuk sírjánál, az animéből ez kimaradt, ott viszont egy (másfél perces) plusz történet van egy tigrist vásárló férfival.

- A mangában a szülők észreveszik D kicsi denevérét, az animében nem.

- A mangában a nyomozó teázik és sütizik D-vel, és nem hallja a szomszédok beszélgetését a történetekről. Az animében a teázás nem történik meg, hanem megfigyeli a házaspárt, és ekkor meghallja a szomszédokat.

- A mangában Alice akkor kezd el beszélni, mikor a sütemény kell neki, és akkor az apja kint van, az animében viszont egyből tud, ahogy be-mennek a szobájába.

- A mangában D beszél a temetőben a gondnokkal, és tőle tudja meg a történeteket, ezt az animében nem mutatják, illetve az itt elhangzottakat a szomszédok és a nyomozó beszélgetésébe építették bele, a túladagolást pedig a rendőrségen hozzák szóba.



- A mangában a nyulak elszabadulnak a városban, és elkezdi falni az embereket (ehhez hívják a nyomozót), az animében viszont nem jutnak ki a házból. A mangában kivonul az egész rendőrség, mert sokkal több a nyúl, mint az animében. És a nyomozó viszi ki D-t a helyszínre, hogy intézkedjen, míg az animében magától megy begyűjteni az eladott állatot.

- Az animében mutatják, ahogy a nyulak megeszik az apát, a mangában csak megemlítik.

- Az anime elején levő tigrises ügy nincs a mangában, a nyomozó a 2. fejezetben egy másik ügy miatt érkezik a boltba, ami a harmadik részben lesz látható.

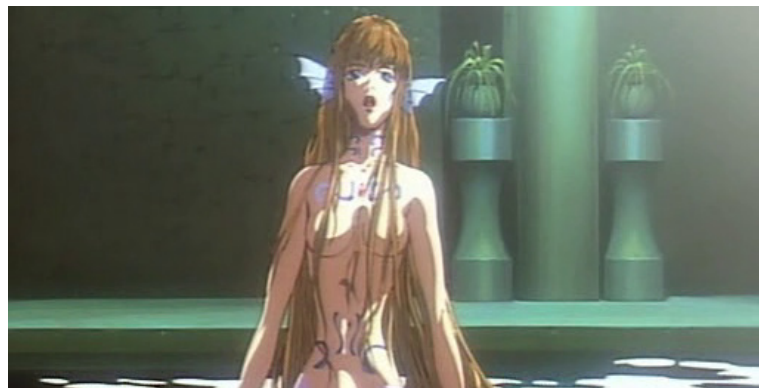
2. rész

Történet: Egy nő beleesik a tengerbe és meghal, de a férje elmegy az általa rendelt halért. A halról kiderül, hogy egy sellő, ami nagyon hasonlít a férfi megboldogult feleségére. Vajon a sellő a felesége vagy a felesége eleve sellő volt?



Meg is örül neki, és hazaviszi. A feltételek: egy tartályban kell tartania, és minden nap cserélnie kell a tengervizet, valamint sosem éhezhet. Azonban Leon elkezd nyomozni a nő halálának ügyében, úgyhogy ő is ellátogat az állatkereskedésbe. Később a férj volt szeretője elmeséli neki, mi is történt a feleség halálának estéjén. De ez inkább vet fel kérdéseket, minthogy segítene.

Utalás: sellő - nagyon hasonlít a mitológiai sellőre, ami félig ember, félig hal. Sokféle változata létezik, ezek közül, ami nekünk fontos azok, amelyek szerelembe esnek emberekkel. Hasonló a szí-



tuáció az első sellő történetéhez az ókori Asszír Birodalomból, melyben Asratum istennő sellővé változtatta magát szégyenében, amiért megölte a szerelmét. A második rész a 7. fejezetet adaptálta.

Eltérések:

- A mangában D gróf éppen horgászik, amikor a friss feleséget partra veti a víz, az animében csak utólag mondja a férjnek, hogyan talált a feleségére.

- Leon az animében visz ajándékba süteményt D-nek, mikor megy, a mangában nem, és ott még a vásárlás előtt beszélgetnek. Az, hogy süteményt visz, a 2. fejezetben történik, de az úgy, ahogy majd a harmadik részben láthatjuk.

- A mangában a férj nem tud a felesége rendeléséről, így D megy neki szólni róla. Az animében tudja, tehát ő megy el érte. Ez fontos eltérés, mert a manga sejteti, hogy D áll az egész mögött.

- A mangában csak egy létra van a tartály mellett, az animében egy egész állvány.

- A mangában csak annyi játszódik a rendőrségen, hogy elküldenek valakit a volt szeretőhöz és az, hogy D meglátogatja Leont. Az animében viszont többet mutatnak a nyomozásból.

- A mangában csak Leon visszaemlékezésében látjuk a beszélgetését a volt szeretővel, az animében időrendben mutatják ezt.

- A mangában a főnöke mutatja Leonnak a nő maradványairól a képet, az animében a társa, Jill.

Az animében D elmondja, hogy a rendőrfőnök a törzsvásárlója (éppen egy kutyával sétál), ezért engedi be, a mangában ez nincs benne.

- Az animében mutatják ahogy a sellő elkezd enni Ethant, a mangában nem.

- A mangában a sellő Ethan koponyáját tartja a kezében, az animében a letépett fejét.

3. rész

Történet: Meghal egy egykor híres színész, akinél egy eddig ismeretlen gyíkfajt találnak. Leon ismét elmegy az állatkereskedésbe, és kideríti, hogy a férfi már sok hüllőt vásárolt ott. Itt aztán D-vel együtt próbálják kideríteni, hogy mi történt. Két hónapja járt utoljára ott, amikor elhagyta a felesége. Ekkor vásárolt egy „medúzát” (nem az, amire te gondolsz, lásd lejjebb), aminek nézése kővé dermedt. Az eladás feltételei közé tartozott, hogy minden nap friss étellel kell etetnie, és nem nézhet a szemébe. Majd D elmeséli az utolsó meghallgatását, és a halálának körülményeit.



Utalás: medúza - nagyon hasonlít a története a görög mitológia gorgóira, melyek közül az egyetlen halandót Meduszának hívták (jelentése: uralkodó), egy jelentős különbség köztük, hogy míg az animében gyönyörű, addig a mitológiában rút. A harmadik rész a 2. fejezetet adaptálta.

Eltérések:

- A mangában van egy, már az első részbe tett jelenet.

- A mangában Leon megjegyzi, hogy D szomorúbb a gyík halála miatt, mint az emberé miatt. Az animéből ez kimaradt.



- A mangában Leon egy másik rendőrrel, az animében Jillel beszél a rendőrségen.
- Az animében szereplő teaidős rész a mangában a 3. fejezetből van, ami az első részből ki-maradt.
- A mangában kétszer megy Leon D-hez, az animében csak egyszer.
- Az animében Leon konkrétan rákérdez D-nél, hogy mikor látta utoljára az áldozatot, a mangában nem. Viszont D ugyanúgy elmondja.
- A mangában az, hogy a színészt elhagyja a felesége, egy visszaemlékezésben van, az animében csak elmeséli.
- Az animében a színész azt hiszi, hogy D ópiumbarlangot üzemeltet, a mangában nem.
- A medúzás jelenet az animében részletesebb, mint a mangában.
- A madárevős rész a mangában a történet elején van, az animében a rész közepén.
- Amikor arról beszélnek, hogy a színész megvette a medúzát, a mangában mutatják is, az animében csak beszélnek róla, és a szerződés feltételeinél vágják be azt a képet, ami a mangában ott szerepel.
- Az animében Leon még mondja, hogy elviszi grafológushoz a szerződést, és D megemlíti, hogy beszélt a menedzserével, a mangában nem.
- A menedzser a mangában fiatal és esetlen, továbbá személyesen beszél a színésszel, ami sokkal komikusabb a mozgóképes változatánál. Az animében szakállas, szemüveges, és telefonon beszélnek. Illetve a mangában utána még a szí-



nész kifejti, mennyire szereti az állatait, az animében csak hallgat.

- Az animében a meghallgatáson a színész azért veszít, mert a riválisának a menedzsere a producer szeretője, a mangában viszont azért, mert azt egy nagy cég támogatja.

- A meghallgatásos és a színész halálának jelenete az animében bővebb, mint a mangában.

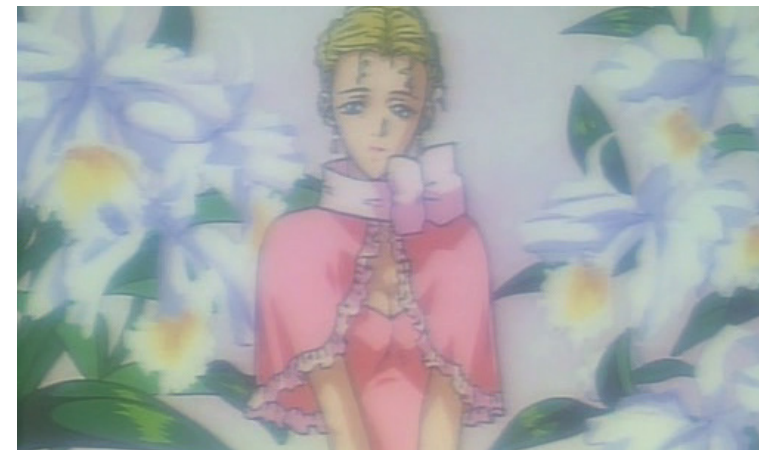
- A mangában beszél medúzával arról, hogy szeretné, ha a riválisai meghalnának, az animében nem.

- A mangában ülnek a koccintáskor, az animében állnak.

- Az animében mutatják még a temetés kezdetét is, ahogy a pap beszél, a mangában már nem.

4. rész

Történet: A 2. világháborúban egy férfi vásárolt egy kirint a kínai negyedben, és az Egyesült Államok elnöke lett. Ezt olvasva a dédapja naplójában, a barátja szól a képviselőnek, Rogernek, hogy



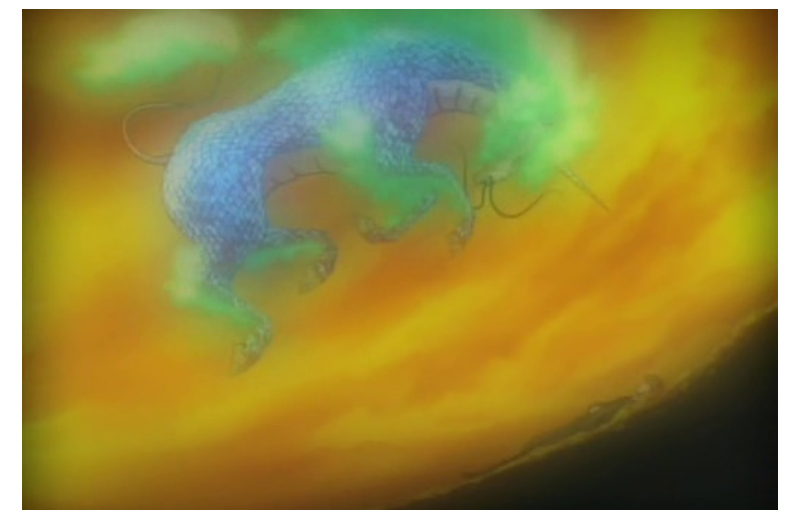
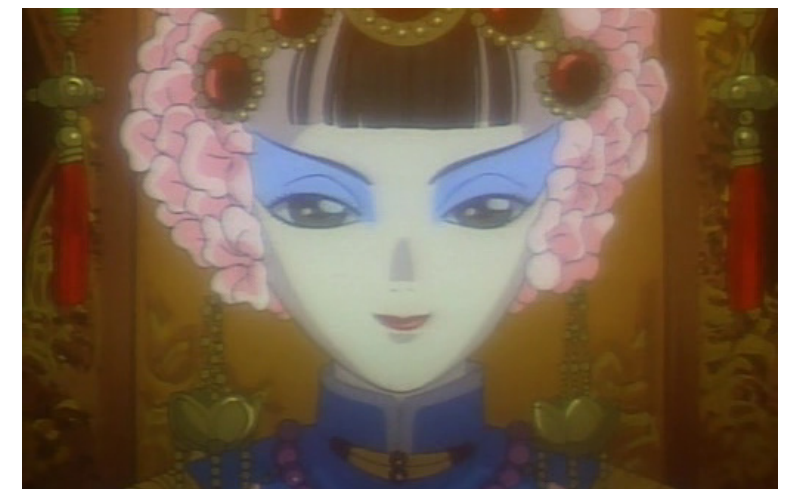
vegyen már egy ilyen jószágot. A leendő first lady viszont boldogtalan, ezért elmegy kisállatot venni, ám a boltban D azt mondja neki, mégis oda tudja adni a kirint a korábban elutasított férjének. Az úton hazafelé, mikor megvették a kirint, Roger és barátja balesetet szenvednek, amiben a barátja életét veszti. Leon el is megy a polgármesterhez házkutatási engedélyért D ellen...

Utalás: kirin - egy kiméraszerű kínai mitológiai lény, ami megjelenik a legnagyobb uralkodóknak. Az angol nyelvjárásban gyakran tévesztik össze az egyszarvúval, habár ennek teste lehet ököré, szarvasé vagy zsiráfé is a különböző kultúrákban. A negyedik rész a 16. fejezetet jelenítette meg.

Eltérések:

- A manga egy kínai közmondással kezdődik, majd rögtön a megghiúsult vásárlási kísérlettel.

- A mangában D azt mondja, hogy a kirin csak kitalált lény, ami egy logóban szerepel, az animéből ez kimaradt.



- A mangában a képviselő beszél D-nek a naplóról, az anime a napló felolvasásával kezdődik.

- A mangában a képviselő barátja mondja azt is, hogy a kirin csak egy kabala volt, az animében nem.

- A mangában a képviselő barátjának története az, hogy nem tudott segíteni egy hajléktalannak, ekkor látta meg Rogert, de az animében éppen mennek kilakoltatni őket, amikor találkozik vele.

- A mangában a képviselő feleségével a beszélgetés egyben van este a dolgozószobában, az animében már a barátjának múltjáról és a családról a kocsiban beszélnek az úton, a boltból hazafelé.

- A mangában azután jelenik meg a boltban a kirin, hogy hazamennek, az animében akkor, amikor ott van a képviselő felesége.

- A mangában D este hívja őket, hogy menjenek vissza, amikor megjelenik a kirin, az animében akkor mondja, hogy menjenek majd vissza,



amikor a feleség ott jár.

- A mangában a kirin lába össze van kötve, utalva arra, hogy Kínában összekötötték a lányok lábát. - Az animében erről nem tesznek említést.

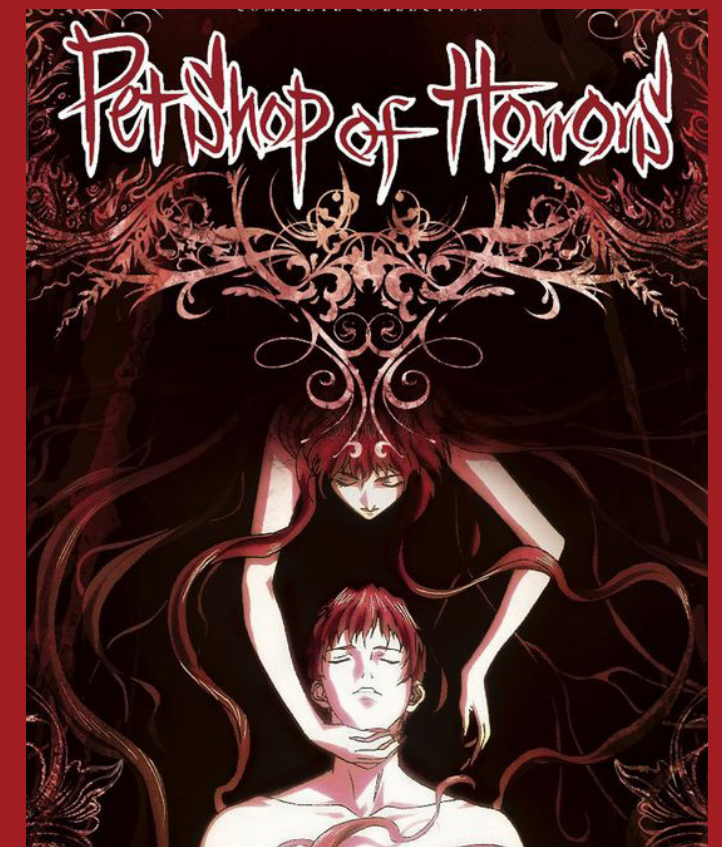
- A mangában egy földgömbbel ábrázolják a kirint, az animében az égbolttal.

- Amikor D az elnökké választásról beszél, a mangában mutatják az amerikai zászlót, az animében nem.

- Az animében „Roger” bal kézfejebe megy az infúzió, a mangában a jobb karjába. Illetve az animében megnézi magát a tükörben, a mangában nem.

Anime vagy manga?

Rendkívül igényes mű (mind történetileg, mind grafikailag) úgy az anime, mint a manga. Habár az anime csak kedvcsináló a mangához, sikerült is felkeltenie érdeklődésem az eredeti mű iránt. Így mindenkinek (na azért nagyon fiataloknak nem) ajánlom mindkettőt.



Cím: Petshop of horrors
Hossz: 4 OVA, 41 fejezet
Év: 1999, 1995-1998
Műfaj: Misztikus horror

Értékelés:
MAL: 7,35 és 8,43
ANN: 7,005 és 8,293
AniDB: 7,02
Imdb: 7,4

Források:
animeaddicts.hu
wikipedia.org



EGY NŐI VÉLEMÉNY...

ÍRTA: HIGASHIKATA

A HENTAIRÓL

Nagyon nehéz egy olyan témában írni, amiről előttem sokan és sokféleképpen elmondták már a véleményüket. A most következő írásommal nem fogok sok megértő emberre találni, de erősen szükségét érzem annak, hogy beszéljek erről a témáról, mert sajnos a nagy női véleményhúszároknak nem szokása. Szó se róla, még a politikánál is rázósabb terep ez, de előre szólok, nem #metoo-kampányírás következik!

Először is ne legyünk álszentek: amióta világ a világ, a szex az élet része. Nemcsak azért, mert ezáltal maradhat fenn megannyi állat és maga az ember is, hanem azért, mert társas lények vagyunk és mindenkinek jár a törődés. (Értsünk ezalatt bármit is.) Lehet mindenféle gyermek- és ifjúságvédelemmel takargatózni, az internet világában semmi értelme nincs. Ezért sem értem, hogy az Őszi MondoConon miért szántak egy másfél órás kerekasztal-beszélgetést a „Szexualitás animékben, szexualizált karakterek” témájára, hogyha két lewd cp-gyalázkodás és trap körüli hisztéria között pont a diskurzus eredeti kiindulásáról nem volt szó. A falatnyi ruhaneműkről és társairól más beszélgető-partnerekkel tavasszal már lezavartak egy kisebb vitát „fanservice” alcím alatt, szóval egyáltalán nem volt szükség erre a cringe-partira.

Másodszor: Minden embernek megvannak a maga perverziói, legfeljebb nem mindenki fogja az orrunkra kötni. Belemehetnénk vastagon a különböző irányzatokba, de nem érdemes. Annyi biztos, hogy nem mindegyik erkölcsileg helytálló

és/vagy legális, de ha valaki szeretné ezeket valamilyen formában kiélni, arra kismillió plusz egy lehetősége van manapság. Elvégre a hentai is az. És ha már hentai: vannak olyan gusztustalan alkotások, amikre még én is azt mondom, meg se kellett volna születniük. Emiatt azonban nem kell élből elítélni a konkrét műfajt, mert ahogy az animéknél is általában elmondható, itt is nagyon széles körű az a (jobbára férfiakból álló) nézőközönség, amelynek a kedvére próbálnak tenni. (Bár ez a probléma nagyon szépen kiküszöbölhető pár címszavas kereséssel, de a legtöbbször ez sem akadályozza meg, hogy egy könnyednek induló műnél ne fuss bele egy szörnyszexes borzalomba.) Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ez pont nem az a műfaj, ahol az anatómiai pontosság, a

koherens történetvezetés vagy hovatovább a mély mondanivaló teljes hiányát számonkérhetnénk. Ha nagyon el szeretném a dolgot bagatelizálni, akkor azt mondanám, hogy ezek rajzolt pornók, amiknek az egyedüli célja bemutatni, hányféleképpen találhat be a kolbász a lyukba. Ezzel azonban elhallgatnám azokat a munkákat, amelyek más zsánerek bevonására vagy éppen séggel kifigurázására születtek, de sajnos ezen törekvések színe-javát szép csúnyán beáldozzák az igénykielégítés oltárán.

Az egyedüli negatívum, ami felett azonban nem mehetek el: a „főszereplők” igen erős beskatulyázása. (Ilyen tisztán a homoszexuális és szörnyes-csápos rettenetekre ez nem jellemző, de beszéljünk általánosan!) Nem a „megerőszakolás - fordított megerőszakolás” problémakörére gondolok, hanem azokra a torz karakterjellemekre,

„Nagy átlagban a női szereplők –(ál) szerénységtől függetlenül– bármelyik milliszekundumban képesek instant terpeszt ugrani pár perc élvezetért...”

amik az utóbbi évek merítését piszkosul kinyírja. Nagy átlagban a női szereplők –(ál)szerénységtől függetlenül– bármelyik milliszekundumban képesek instant terpeszt ugrani pár perc élvezetért; a férfiak pedig (mindegy, mekkora egy hétpróbás lúzerről van szó) mindenféle gátlás és szégyénérzet nélkül visszaélnék ezzel, mégpedig olyan óvatoss-duhaj-démon módjára, hogy éppen egy szoknyával feldíszített kipufogócsőre nem másznak rá.



Nekem senki ne jöjjön azzal a hülyeséggel, hogy „Japánban már évszázadok óta jellemző ez a fajta túlzás”, mert ez pont nem lehet mentség vagy ok ennek az elburjánzására, sőt! Az egy dolog, hogy tovább mennek a romantikus sztorik gusztustalanul nyálás és agyonidealizált momentumainál, de nem jelenti azt, hogy kötelező innestől a karaktereidet egy kaptafára építeni. Hogy a fenébe higgyem el, hogy ezek bármilyen módon kötődnek egymáshoz, hogyha ukmukfukk találkoznak, pislognak kettőt, aztán nekivetkezés és rengetegszer eldörren az ágyú?

Gyakran szokták a hentaira azt mondani, hogy nem több pusztá pótléknál. Bevallom őszintén, meglepően sokat gondolkoztam mostanság eme állítás létjogosultságán, próbáltam ellenérveket felsorakoztatni, nem sikerült. Ahogy akciófilmből sem fogsz megtanulni autót vezetni, úgy pár pornórajzfilm után nem te leszel az ágyban a következő Choky Ice vagy Cicciolina.



Visszatekintve a saját hentainézős élményeimre, régebben nagyon nem voltam válogatós. Épp ezért sok olyan gányolmányba sikerült bele-szaladni, amitől szépen leolvadt az agyam (ehhez a *Boku no Picónak* semmi köze) és csak bizonyos esetekben szántam el magam egy újabb hentai megismerésére. Ilyen negatív példa volt egynek a *Kangoku Senkan*, ahol az abszurd alapsztorit és a mindenkit dagadtnak ábrázoló grafikát össze-viszsa imbolygó kameramozgással próbálták ellensúlyozni. Ez még egy LSD-partinak is ízléstelen. A *Drop out* egy, a lemorzsolódás problematikájával összevont szado-mazo borzadály, ami persze hogy arról szól, miképpen csicskítják be az egyetemre be nem jutott vagy középsuliból kiesett lányokat a hozzájuk kijelölt „okos fiúk”. Vagy ott van az *Oide yo! Mizuryuu Kei Land*, ami egy vidámpark tele szexmániás kamaszokkal. Kell ehhez még valamit mondanom?

Szerencsére pozitív példákkal is sikerült találgoznom, még ha nincs is sok belőle.



Bár a *Rance*-franchise pont a „fűvel-fával-légygel röptében” kategóriát erősíti, rendelkezik egy olyan egyedi atmoszférával, ahogy a lovagregények egyszeri kalandorának toposzát kifigurázza saját főhősével.

A *Tropical Kiss* egy hotelbe összegereblyezett diákcsoport romantika-történetét vázolja fel, ahány epizód, annyi sztori mentén. Vannak ugyan felesleges mellékszálak ebben az OVA-ban, de ha hajlandó az ember eltekinteni ezektől, akkor igen szórakoztató és könnyed darabot kap cserébe.

Az utóbbi egy-két évben én is nagyobbra szedtem akkor szoktam ilyeneket nézni, amikor magányos vagy az aktuális párkapcsolatommal elégedetlen vagyok. Minden más esetben félúton kinyomom a videót és keresek valami jobban tetszőt. (Talán emiatt is szokásom trehányan listázni ezeket a MAL-on.)

„Gyakran szokták a hentaira azt mondani, hogy nem több pusztá pótléknál. (...) próbáltam ellenérveket felsorakoztatni, nem sikerült.”

Több szó, mint száz, az utóbbi pár év túlzott pollkorrektségi hisztije után nem lehet kellő biztonságban okosat mondani a témában. Nem mondom azt, hogy minden perverzióra kapható aberrált állat volnék, viszont fontosnak tartom kijelenteni, hogy a szexualitás elfojtása, elbagatellizálása, nagyfokú tabusítása SEM (!) lehet megoldás. Fogadjuk el, hogy egyesek ezt például hentaiban élik ki. Ha valamelyest érdekel/szereted, úgyis érdeklődni fogsz utána, nézed; ha nem, akkor engedd el!

Én mindenesetre tartom magamat ahhoz a sportemberi hozzáálláshoz: Nézni jó, csinálni még jobb!



FUTARI ECCHI

兩人
性
世界

STEP UP
LOVE
STORY



STEP UP
LOVE
STORY



5



FUTARI ECCHI

ÍRTA: A.KRISTÓF

IRÁNYTŰ A SZEXUÁLIS ÉLETHEZ

克·亞樹
KATSU
AKI

樹
AKI

comic are both amazing
and permanent.
Thank you, everyone♥

SEN

Bevezető

Ahogy az a manga címéből is kitűnik, ecchi, a japán nyelvben erotikus/szexuális jelenetre utal, a manga alapvetően a mindenki számára kényes témát dolgozza fel, a szexet. Ezt azonban oktató módon teszi, tehát a mangában megjelenő szexuális jelenetek nem csupán a szemnek szólnak, hanem különböző szexszel kapcsolatos nehézségeket igyekeznek megoldani. Így például a történet során az olvasó tanácsot kap arra, hogy mit lehet tenni korai ejakuláció, teljesítmény szorongás és egyéb normális problémák ellen. Emellett a különböző szexpozíciók előnyeiről és hátrányairól is szó esik, valamint tippeket is megoszt a szerző arról, hogy hogyan lehet gördülékennyé és mindkét fél számára élvezetessé tenni az együttlétet.

Így tehát, bár a mangában a szemrevaló jelenetek is szép számmal fordulnak elő, ezek a jelenetek egyúttal mindig valamit tanítani is akarnak. Ha össze akarnám foglalni, hogy miről szól a manga, akkor ezt legjobban az író szavaival tehetném meg: „Ez nem csupán egy erotikus manga. Ez egy olyan képregény, ami azzal a szándékkal készült, hogy az olvasó számára iránytűként szolgáljon, amivel sikerül magát eligazítania a szerelmi életben... Abban a reményben terveztem, hogy a történet a gyönyörű szerelmi életet élni vágyók szent szövegeként fog szolgálni. Oh, igen, komolyan így gondolom.”.

A manga története

A történet Makoto és Yura házasságát és szerelmi életét mutatja be. A manga elején házassodnak össze, és mivel mindketten még szűzek (nem olyasvalami, ami manapság gyakran megtörténik), igencsak félnek a közösen eltöltendő éjszakától/éjszakáktól. A félelmüket több-kevesebb sikerrel leküzdő ifjú házaspár egyre mélyebbre és mélyebbre hajózik a szerelmi életük boldog tengerén, az ő útjuk során pedig mi is elleshetünk



néhány hasznos dolgot. A manga elején csupán kettejükéről van szó, azonban ahogy a történet halad előre, egyéb karakterek és párok is megjelennek. A történet ennek ellenére nem veszít a mondandójából, a szem gyönyörködtetés mellett végig tanítani is akarja az olvasóját. A történet során nem csupán a férfiak számára mutat hasznos tudnivalókat, hanem a hölgyek számára is rengeteg tippet tár az író elénk. Ezek a tanácsok nem csupán az együttlét fokozására irányulnak, hanem vannak higiéniai tudnivalók, valamint a férfi és női



test működéséről egyaránt hasznos információkat tanulhatunk.

Túl mindezen, a mű alapvetően egy romantikus történetet mesél el, mely során Makoto és Yura, később pedig a többi karakter is, közös megbeszélés és kommunikáció során építik kapcsolatukat, mind szexuális, mind pedig érzelmi szinten. Emellett pedig gyakran belefér még jópár vicces és komikus jelenet is, tehát a történet nem csupán egy szexuális kézikönyv szépen illusztrálva!

A manga rajzstílusa

Ha nagyon poénos kedvemben volnék azt írnám, hogy „szemrevaló”. Viccet félretéve viszont bármiféle aggály nélkül elmondhatom, hogy valóban tetszetős rajzstílusa van a műnek. Itt arra gondolok, hogy a karakterek kidolgozottak, nincs sablonos karakter a műben, mindenki jól felismerhető arcvonásokkal rendelkezik. Erotikus manga lévén a karakterek idomjai is aprólékosan meglettek rajzolva, tehát az ecchi kedvelői sem fognak csalódni a történetben.

„...egy romantikus történetet mesél el, mely során Makoto és Yura (...) közös megbeszélés és kommunikáció során építik kapcsolatukat, mind szexuális, mind pedig érzelmi szinten.”

Különösképpen kedveltem a rajzstílusban, hogy az elpirulás és egyéb kényelmetlen érzést kifejező mozdulatokat, pózokat, színezéseket az arcon nem vitték túlzásba, sőt, mondhatni, hogy mesterien használták. Így a különböző helyzetek megélénkítését nagyban segíti a rajzstílus is.

A manga utóélete

Itt az utóélet csak átvitt értelemben érvényes, ugyanis a manga még mindig kiadás alatt áll, ennek ellenére népszerűségének köszönhetően

számtalan feldolgozást kapott. Egész pontosan két spinoff manga készült az eredeti alapján: Futari ecchi for Ladies, amely alapvetően a hölgyeknek szolgál segítségül, és Futari ecchi: Akira, the Evangelist of sex, ami a férfiak számára igyekszik segítséget nyújtani. Ezek mellett létezik még két szex útmutató és illusztráció.

Ezen túl a film iparban is termékeny talajnak bizonyult a manga ugyanis 2000-ben a WOWOW közvetített egy három részből álló live action dráma feldolgozást. 2002 és 2004 között elkészült egy négy részes OVA is. A Ustream 2011-ben egy 12 részes live action feldolgozást tett közzé web sorozat formátumban. Végezetül pedig 2014-ben 3 újabb OVA készült el a Production Reed által.

Amint az a fenti listából jól látszik, számos formában újrakészült a mű, azonban itt szeretném leszögezni, hogy a cikk teljes mértékben és csakis a mangáról/mangákról szól. A live action és OVA feldolgozások kisebb-nagyobb mértékben eltérnek az eredeti műtől, az OVA-knak pontosabban sikerült átvenni az eredeti mű stílusát. Az eltérések inkább abban nyilvánulnak meg, hogy az oktató jelleget, szexuális tippeket nem sikerült át helyezni. Ez az eltérés érthető, mivel a mangában gond nélkül idomul a stílushoz a szöveges magyarázó jelleg, ezt azonban nehéz lenne videó formátumban elképzelni. Szóval mindenki csak saját felelősségre válogasson a lehetőségek közül!

Saját vélemény és ajánlás

Talán mindenki hallotta már Robert A. Heinlein mondását, miszerint: „a szexről mindenki hazudik”, nos minden bizonnyal sokszor igaz ez az állítás, azonban, akik szeretnének valós információt megtudni a szerelmi életről, azoknak csak ajánlani tudom ezt a mangát. Véleményem szerint gond nélkül megfelel szexuális oktatás céljából és nem csupán a kamaszok számára, a felnőtt korosztály is tanulhat belőle. A történet nem csupán oktató jellegű, de érdekes, gyakran vicces és fantáziát megmozgató.



Író: Katsu Aki

Műfaj: erotikus, dráma, komédia, 18+ stb.

Hossz: jelenleg több mint 72 különálló kötet készült el

Publikálás éve: 1997-től napjainkig

Források:

http://futari-ecchi.wikia.com/wiki/Futari_Ecchi_Wiki

https://en.wikipedia.org/wiki/Futari_Ecchi



CHRONO CRUSADE

ÍRTA: A. KRISTÓF

EGY KLASSZIKUS TÖRTÉNET DÉMONOKKAL

Bevezető

Ismét egy klasszikusnak számító művel rukoltam elő, ezúttal egy kicsit a démonok világába tekinthetünk be. A történet során ugyan főszereplő lesz az egyház, ennek ellenére nem a bibliai démonokról és az ott leírt/megemlített démonvilágból merített ötletet. Így habár a mű címe és az abban megjelenő szereplők egyaránt egy démonúzos történetre utalnak, a történet messze áll ilyesmitől. Teljes mértékben egy akcióval teli, jól kigondolt és csavaros történettel rendelkező alkotás.

A manga világról

A manga az 1920-as években játszódik, a történet világa teljes mértékben hű marad az akkori Amerikai Egyesült Államok gazdasági, társadalmi és technológiai szintjéhez/berendezkedéséhez. Ebben a korban a Római Katolikus egyháznak az egyik szerzetesrendje, név szerint a Magdaléna rend, teljes mértékben a szörnyek és démonok megfékezésére, megsemmisítésére szakosodott. Természetesen nem hiába, ugyanis ebben a világban számos gondot okoznak a démonok, akik az emberekkel táplálkoznak és akiknek terülj-terülj asztalkám az Egyesült Államok nagyvárosai.

„Teljes mértékben egy akcióval teli, jól kigondolt és csavaros történettel rendelkező alkotás.”

Fontosabb szereplők

Chrono: történetünk férfi főszereplője. A démonok közé tartozik és mégsem. Ő maga démon, azonban az ikertestvérével, Aionnal és tucatnyi egyéb társukkal fellázkodtak a démonok vezetősége ellen, emiatt száműzték őket és vadászik rájuk a többi démon. Egy gyengéd és törődő személy, aki mindig próbál a lehető legkevesebb erőszakhoz folyamodni. Alapvetően keresi az élet nagy kérdéseire a választ, ezért is lázadott fel a társával. Rosette társa és gyakran idősebb testvéreként viselkedik, amire szükség is van, köszönhetően Rossete lobbanékony természetének.

Rosette: női főhősünk, aki Chronóval alkot egy párt a Magdaléna rendben. Egy fiatal (19 éves), energikus, lobbanékony leány, aki mindezek mellett Chronóhoz hasonlóan lágyszívű és kedves személy. Fő célja, hogy megtalálja a testvérét, Josuát, akit Aion rabolt el, amikor még mindketten



gyerekek voltak. Küzdelmekben a rend által biztosított, ördögűzésre szánt töltényeket használ.

Aion: a lázadók vezére, aki elsőként kigondolta, hogy csak akkor lehetnek szabadok, ha nem kell többé engedelmeskedjenek a démonok vezetőinek. Egy határozott, karizmatikus és nyugodt személy, rengeteg gonosz dolgot tesz, de ezeket nem elsősorban élvezetből teszi, hanem mert szükségesek a célja elérésében. Végtelen szere-



tetet táplál Chrono iránt és minden cselekedetét a saját szemében azért teszi, hogy a testvérének jobb legyen, hogy ő szabad lehessen. Nem hajlandó semmilyen érvet elfogadni, ami ez ellen szól, és a feltételezett jó eredményért akár bántani is hajlandó a testvérét.

Josua: a történet egyik kulcsszereplője, még akkor is, ha igencsak kevés alkalommal tűnik fel. Egy beteges fiú, akit a betegségénél fogva Aion rávesz, hogy társuljon vele. Nagyon szereti a nővérét és állandóan vágyakozik arra, hogy ismét láthassa.



Edward Hamilton: egy öregember, aki a Magdaléna rend mechanikai osztályának a vezetője. Ő felel a különböző fegyverek és egyéb eszközök karbantartásáért, valamint új fegyverek létrehozásáért. Túl mindazon, hogy egy kiemelkedő szakmabeli, a rend első számú perverze is.

Ewan Remington: a Magdaléna rend egyik magas beosztású tisztje. Ő volt az, aki gondját viselte Rossette-nek, amikor még gyerek volt és azután is, amikor csatlakozott a rendhez. Egy céltudatos, értékes harci tapasztalatokkal rendelkező személy, aki többé-kevésbé a szőke lovag tisztségét tölti be a történetben.



Stella Harvenheit: a történet egy későbbi szakaszában fog feltűnni. Egy fiatal nő, aki drágakövek segítségével harcol a démonok ellen. A múltjából őt is negatív szálak kötik Aionhoz.

A történet még számos karaktert jelenít meg, vannak, akik fontos szerepet kaptak, és vannak, akik csak egy-két fejezet erejéig jelentek meg.

Röviden a démonokról

A mangában megjelenő démonok egy olyan különálló faj, mely emberfeletti erővel és képességekkel rendelkezik. Ezek a lények mind egy helyen születtek egy anya, Pandemonium által, amely továbbra is irányítja őket. A démonok társadalma a méhek társadalmára hasonlít, olyan értelemben, hogy szigorúan kasztrendszer alapú, a démonok rangokat kapnak az erőszíntjüknek megfelelően, és ez dönti el, hogy hol állnak a társadalomban. A démonok felnőttként születnek és

nem öregszenek meg, az erejüket pedig a szarvukon keresztül kapják. A szarv azonban kétélű penge, ugyanis nem csak az életerejüket kapják azon keresztül, de azáltal tudja őket engedelmességre bírni Pandemonium, illetve a magasabb rendű tisztek.

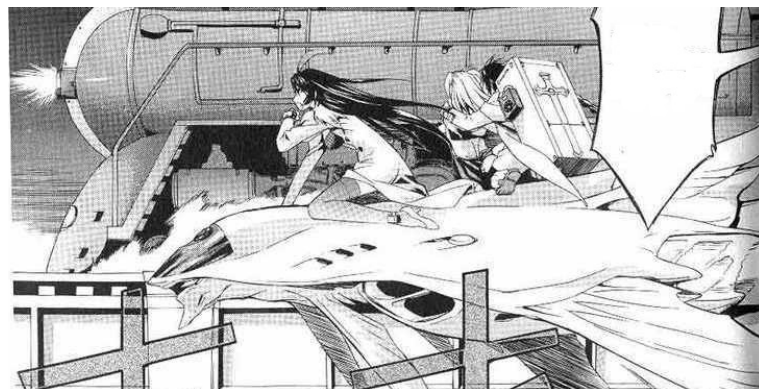
Itt fontosnak tartom megjegyezni, hogy a démonok otthona és fegyverei úgy néznek ki, mintha egy magasabb technológiai szinten álló fajról lenne szó. Itt kerül előtérbe a mecha megjelenése is a mangában. Nem csak a démonok fegy-

verei és páncéljai vannak részletesen kidolgozva, hanem a démonok otthona is. Ez egy lebegő erődítmény, ami szemet gyönyörködtető aprólékos-sággal lett megrajzolva mind a külső, mind pedig a belső tér. Ezenfelül a mecha rajongók kedvére szolgál még Stella képessége is, amely során többek között óriás lovag lényt idéz meg. Így tehát annak ellenére, hogy a manga alapvetően nem a mecha stílusnak kedvező történetet mutat be, mégis akad számtalan jelenet, ahol a mecha rajongói is a műnemben gyönyörködhetnek.



A manga rajzstílusa

A mű rajzstílusa energetikus, aprólékos és magán hordozza a klasszikus 2000-es évek környéki beütést. Energetikus olyan szempontból, hogy minden egyes fejezetben megtudunk valamit a történet kapcsán vagy akcióval teli fejezet, esetleg egy új fontos szereplő tűnik fel. Aprólékos, ami alatt azt értem, hogy mind a szereplők, mind pedig a háttér megrajzolásába rengeteg munkát fektettek a manga készítői. A klasszikus stílust úgy értem, hogy a manga során a különböző helyzetekben a karakterek arcán megjelenik az aktuális gondolatuk. Például amikor a szorult



helyzetben lévő karakter arcán megjelennek az izzadság cseppek stb.

Végezetül a manga vizuális minőségére semmiképp sem lehet panasz!

A manga utóélete

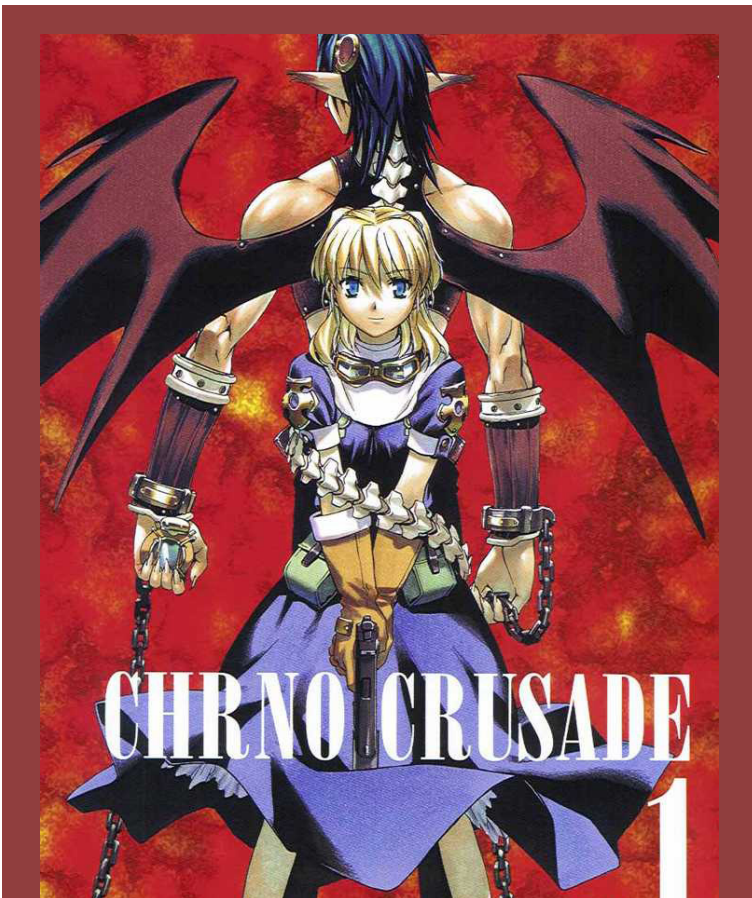
Nem sokkal a manga befejezését követően debütált az anime is, ami egy 24 részes sorozatra sikeredett. Ugyan az anime alapvetően a manga történetére épít, mégis csúnyán belenyúltak az eredeti történetbe. Ez nem csupán azt jelenti, hogy megváltoztatták a végkifejletét a történetnek (alapvetően itt az utolsó csatáról van szó, ami az animében egy teljesen más forgatókönyvet kapott), hanem számos karaktert is megváltoztattak. Ez azt jelenti, hogy a karakterek neve és külseje megmaradt ugyan, de teljesen más motivációt és képességeket kaptak. Így tehát a történet minél közelebb van a befejezéséhez, annál nyilvánvalóbbak a különbségek. Ez természetesen nem feltétlenül egy rossz dolog, de én személy szerint sokkal találobbna találtam az eredeti befejezést és cselekményt (az alaptörténetbe is belenyúltak, mint például a démonok eredetébe stb.), mint az anime verziót.

Kinek ajánlom?

Nos, először is azoknak ajánlanám, akik kedvelik az akcióval teli, pörgős történeteket. A manga ugyanakkor egy igen komoly történetet

dolgoz fel, alapvetően a szabadságról szól és az áldozatok meghozataláról, szóval azok se fognak csalódni, akik egy komolyabb hangvételű történetet szeretnének olvasni. Ezenkívül a mecha rajongói is találnak majd kellő ínyencséget a mangában, legyen az fegyver, páncél vagy a kornak megfelelő gépkocsi, zeppelin stb.

A manga megvásárolható itthon a Manga-fan kiadásában.



Író: Moriyama Daisuke

Műfaj: akció, dráma, kaland, mecha, történelmi, emberfeletti, shounen stb.

Publikálás éve: 1998-2004

Hossz: 57 fejezet

Hazai kiadás éve: 2009-2011

Források:

Chrono Crusade Wikia



FANBOY MANGAAJÁNLO

ÍRTA: NEWPLAYER



Múltkor leginkább isekai mangákat néztünk meg, most megpróbálok egy kicsit más irányba is elmenni. DE a 100+ mangából, amit olvasok 99+ isekai, szóval nagyon nagy mozgásterem nincsen. Lehet kéne mást is olvasnom?

The Wrong Way to use Healing Magic

Ha már megígértem, hogy nem csak isekai lesz, akkor kezdjük a sort egy isekaijal!

Történetünk ott kezdődik, hogy három hőst megidéznek egy fantasy világba: két fiút és egy lányt. Hőseink éppen együtt sétáltak haza az iskola után, mikor egyszer csak megtörtént az elképzelhetetlen, és átkerültek egy varázslat és démonok átitatta helyre.

A három hős közül kettőt mindjárt el is visznek kiképezni, ám a harmadik, egy fiú nem ilyen szerencsés. Kiderül ugyanis róla, hogy különleges erővel rendelkezik, ami azt jelenti, hogy képes használni a gyógyítás varázslatot! Így az ő sorsa nem annyira rózsás, ugyanis egy különleges osztagba sorozzák be, ahol főleg olyanok vannak, akik tudnak varázsolni. A fő feladatuk pedig nem más, mint a harcmezőn a sérülteket visszavinni a táborba. Így kezdetét is veszi, a kegyetlen kiképzése!

Engem ez a történet már alaptól megfogott. Azt látni, hogy a gyógyító varázslatot egy egészen különleges módon használják, nagyon érdekes volt. Még nem tartunk nagyon elől, ugyanis

a sorozat még csak a harmadik kötetnél jár és én eddig 14 fejezetet olvastam el, de egy igen érdekes kis történet alakulhat ki.

A manga rajzolására szerintem nem lehet panasz. A képkockák látványosak és részletgazdagok, pedig háttérrel nem mindegyik kapott. Ez általában engem zavarni szokott, de most valahogy itt nem zavar. Nagyon jól bánnak a színekkel: hogy egészen pontos legyenek a feketével és annak árnyalataival. Az éles határvonalakat pedig én egyenesen imádom!

Már a címe is nagyon megmozgatja az ember fantáziáját! Hogyan lehet rosszul használni a gyógyító varázslatot? Hát így!



Solo Leveling

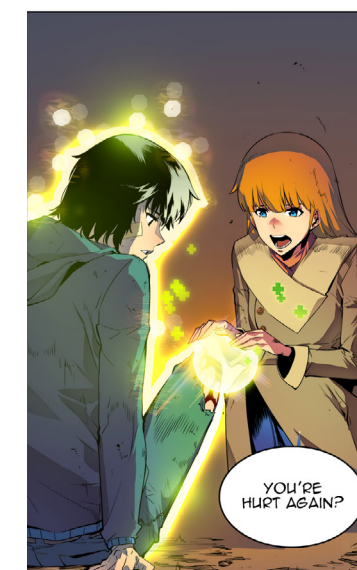
Mikor eredetileg terveztem, hogy mikről fogok írni, akkor ezt a mangát még nem is olvastam. Úgyhogy egy kicsit felborítottam a tervem és kicseréltem egyet. Annyit kell előljáróban tudni erről, hogy egy koreai webtoonról van szó. Alapvetően nem oldalak vannak, hanem egy hosszú-kás kép egy-egy fejezet. Nem hosszú, pár perc alatt elolvasható egy fejezet és tökéletes mobilon való használatra. Pont egy bizonyos tevékenység mellé van kitalálva! *kacsint* *kacsint* Na jó, a buszon ülve is tök jól lehet olvasni!

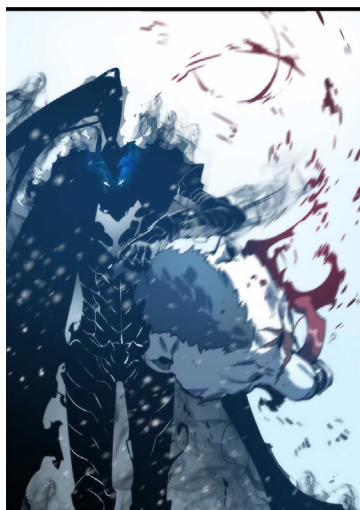
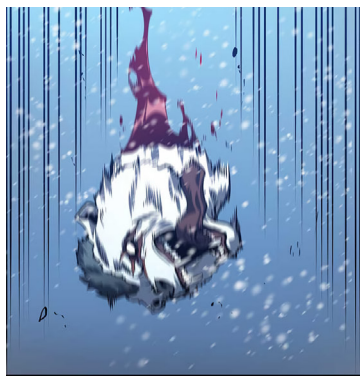
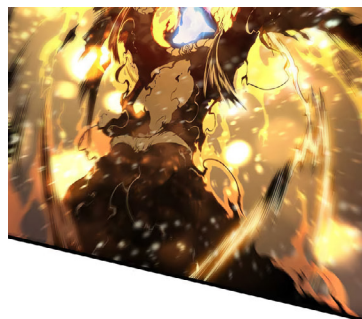
Történetünk Koreában játszódik, egészen pontosan Szöulban. 10 évvel a „the Gate” nevű esemény után vagyunk, ami alatt kapuk nyíltak más dimenziókba. Az emberek ezeken a kapukon át jutnak el más világokba, más kazamatákba, ahol teljesíteni kell egy küldetést, hogy a kapu bezáródjon.



BUT, I AM A HUNTER THAT STRUGGLES IN EVEN THE MOST BASIC DUNGEONS,

AN E-RANK HUNTER.





Akik a kapukat járkák, vadászoknak hívják, közülük sokan céhekbe tömörültek és együtt utaznak. A történetünk egy kezdő vadászról szól, aki még csak a legkisebb szinten, E rangon áll. Az ő történetébe csöppenünk be és követjük nyomon, hogy hogyan is küzd meg a kapukkal. Nem is kell nagyon sokat várni, ugyanis már a történet elején megtörténik az, ami miatt a sorozat a Solo Leveling címet kapta, így utána a hősünk egyedül próbál meg fejlődni.

A grafikáját tekintve egyszerűen nincsenek rá szavak, hogy mennyire mesterien meg van rajzolva az egész! A rajzoló nagyon jól bánik a hellyel, nagyon jól játszik azzal, hogy ez egy hosszú kép. Az egész képregény színes és látványos. Most ott tartunk a történetben, hogy ilyen szellem lények is megjelentek és valami hihetetlenül jól néznek ki! Én nem is értem, hogyan tud valaki így rajzolni!

50 fejezet környékén tartok az olvasásban, a cikk írásának pillanatában az 52. fejezet érhető el. De hetente jönnek az új részek, így nem maradunk sokáig Solo Leveling nélkül!

Aki eddig ódzkodott a koreai művektől, annak most megfog változni a véleménye! Jelenleg számomra ez a kedvenc az összes közül, amit olvasok.

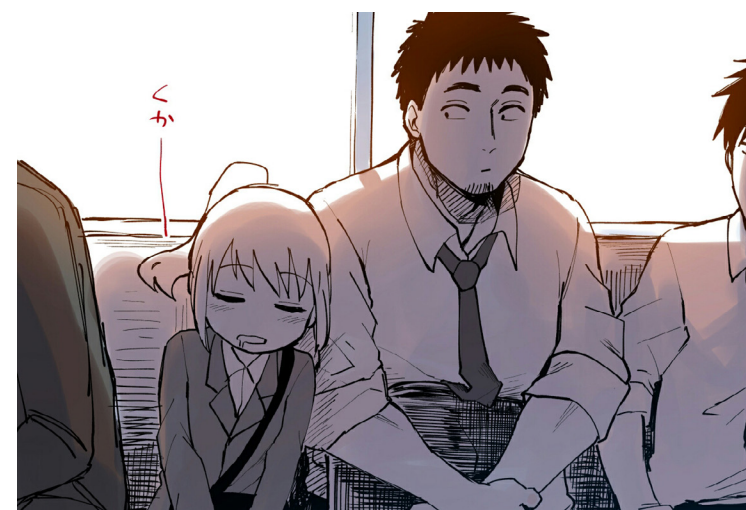
Nem is akarom tovább szaporítani a szót, olvassatok bele!

Senpai ga Uzai Kouhai no Hanashi

Következő versenyzőnk már egyértelműen nem az isekai kategóriába tartozik!

A történet egy senpairól és az ő kouhaijáról szól. Egy vállalatnál dolgoznak mind a ketten és a kis rövid történetekben éljük a hétköznapi életüket. Tényleg semmi extra nincsen benne, egy egyszerű slice of life manga, egy kis rózsaszín beütéssel.

A senpai egy nagydarab magas férfi, aki mindenkivel kedves, a kouhai pedig egy alacsony,



mindig mérges hölgy. Kettejük vicces történetébe tekinthetünk bele. Az egészet körüllegi a szerelmi légkör, de még semmi komoly nem történt benne. Egyszerűen együtt dolgoznak, a munkatársakkal együtt szórakoznak és ennyi is a történet.

Grafikáját tekintve egy kicsit érdekesebb már az egész. A karakterek szépen vannak megrajzolva, most az 50. fejezet környékére már egyre színesebb az egész. Érdekes, hogy a hátterek itt is el vannak nagyolva, és itt sem zavar annyira, amennyire szokott.

Egy-egy fejezet pár oldal, leginkább 4-5, így nem egy hosszú olvasmány. De tökéletesen feldobja a napomat, amikor reggel elolvasom az új részt és máris jobb kedvvel indulok neki a napnak. Ennél több azt hiszem, nem is kell!

Egy dolgon gondolkodom az elejétől kezdve: vajon azért színesebb a manga, mert a kis méregzsák egyre színesebben látja a világot?

Tondemo Skill de Isekai Hourou Meshi

Még mielőtt nagyon elkanyarodunk az isekai kategóriától gyorsan visszatérünk hozzá!

Történetünk főszereplője egy átlagos japán irodai alkalmazott, akit negyedikként idéztek meg egy fantasy világba, ahol nem csak a főhősünk, de az idézői is össze vannak zavarodva, hogy mi is történhetett.



Egy gyors eszmecsere után emberünket szabadon is engedik, aki pedig nagyon nem aggódva a helyzetén beleveti magát az új világba! Ebben segítségére lesz egy fenrir (óriás farkas) és később egy slime is!

A leginkább főzőműsorra emlékeztető mangában azért néha vannak harci jelenetek is. Ám az alapfelállás mindig az, hogy főszereplőnk valami szuper japán kaját készít, amiért aztán mindig odavannak a körülötte lévőek. Talán most kezd a 17. fejezet környékén alakulni valami, ami még később érdekes lehet. Majd meglátjuk!

A manga rajzolását tekintve eléggé különleges darab. Abba a kategóriába esik, hogy vagy



tetszik nekünk, vagy ki nem állhatjuk. Nekem szerencsére tetszik! Az egésznek megvan az a hatása, hogy ezt kézzel rajzolták. Néha elnagyolt, néha sok a vonal, néha pedig nagyon részletes. A hátterek hiánya eléggé zavar, de kárpótolnak a nagy dupla oldalas képek! Alapvetően szeretem az ilyen semmittevős mangákat. Ebben éppen megfelelő arányban van a főzés és a harc. Egy fejezet csak arról szól, hogy a kajákat próbálják, majd pár fejezet után pedig egy nagyobb csatára készülnek. Kellően változatos számomra az egész!

Isekai Onsen ni Tensei shita Ore no Kounou ga Tondemosugiru

Végezetül pedig egy „különlegesebb” darabot hagytam utoljára, ugyanúgy, mint múltkor! Aki egy kicsit jártasabb a japán kultúrában az már tudja, hogy a címben szereplő onsen a melegvízű forrást jelenti. Az isekaiból pedig lehet következtetni, hogy ez az isekai kategóriába tartozó mestermű lesz! Még így is meglepő az alapfelállás,

ugyanis arról van szó, hogy főszereplőnk halála után átkerül egy másik világba és egy onsenként éled újjá. (Wut?) Be kell vallanom férfiasan: sok mindent láttam már, de erre én sem számítottam. Nem is tudom, hogy a történetet hogyan mutassam be. A kezdetben csak egy kis „pocsoja” az onsen, ahova elkezdenek járni a környékből a női kalandozók. (Kik mások jönnének? Jó hogy ők!) Ezzel egyre nagyobb és nagyobb lesz, már saját épületei vannak. A vendégek is rendszerint jönnek, sőt már egyre többen. De jaj! Micsoda tragédia! Fordulat a köbön! Megjelenik egy rivális onseneket üzemeltető nő (ki más)! Most mi lesz?

Ha őszinte akarok lenni, voltak pillanatok, amikor úgy gondoltam, hogy ezt a sorozatot én dobom. Főleg akkor, amikor egy befőttesüvegben vitték magukkal az onsent... Tipikus bugyuta hárem-ecchi, rengeteg meztelenkedéssel, klisékkel és egy agyament alapfelállással (fogadásokat



nálam lehet kötni arra, hogy mit szívott a készítője!). Ez a mű csak azoknak fog „tetszeni”, akik olyan megrögzött ecchi imádók, mint én és szemet hunynak a manga hibája felett egy kis meztelenkedésért cserébe.

Grafikájáról nem nagyon akarok beszélni. Nincsen vele gond. A stratégiailag fontos jeleneteket (értsd: pucérkodást) kellően jó minőségben tudta a készítő ábrázolni. A többi jelenet meg kit érdekel?

Ha jobban belegondolok, inkább ne kezdjen bele senki sem! Én is dobni fogom! Csak még egy fejezetet megvárok...



A detailed close-up of a Hatsune Miku figurine in her Harvest Moon version. She has short, vibrant blue hair styled in twin tails, adorned with white daisy-like flower clips that have yellow centers and red tassels. She is wearing a white kimono with a subtle floral pattern and a wide, flowing pink collar. In her right hand, she holds a round, light-colored fan featuring a detailed orange and brown rose design. The background is a soft-focus collage of vintage-style elements, including a piece of paper with cursive handwriting and a patterned fabric.

HATSUNE MIKU

ÍRTA: SZIMUN

HARVEST MOON VERSION

Vocaloid Miku, Saber és Evangelion Asuka/Rin olyan felkapott karakterek az anime figurák gyártók között, hogy előbb-utóbb a legtöbb gyűjtőnek lesz egy-egy figurája belőlük. Sokáig nem volt Miku figurám, bár már majdnem elcsábultam egyikre-másikra, végül a Harvest Moon lett A Miku figurám. Általában a klasszikus, animében/játékban előforduló megjelenési formákat részesítem előnyben, de mivel nem játszottam a játékkal és magához a karakterhez nem kötődöm, így igazából a figura hangulata volt az, ami megfogott.

Hatsune Mikut először barátnőmnél egy psp ritmusjátékban, a Vocaloidban láttam. A Vocaloid eredetileg egy olyan zenei program, ami énekes nélkül hoz létre dalokat. Az első kiadása még 2000-ben történt, de csak a 2007-es Vocaloid 2-től van benne már a program arcaként ismert Miku. A háttértörténete szerint ő egy android a jövőből. Nevének jelentése is: „az első hang a jövőből”. Annyira népszerű előadó, hogy már volt saját koncertje is, ahol hologramként kivetítették, sőt tudni olyan japán férfiról, aki feleségül vette (nem hivatalosan, de ceremónia és vendégség volt).

Térjünk rá a konkrét figurára. Eredetileg Miku egy fémes szürke blúzt, fekete rakott miniszoknyát és türkizkék nyakkendőt visel modernségét kiemelve. A szóban forgó Harvest Moon verzió viszont egy tradicionális papnői ruhában ábrázolja Mikut. Tavaly évvégén, decemberben

jelent meg 1/8-as méretarányban a Good Smile Company gyártásában.

Több kínai elem is tetten érhető a figurán. Istennőként ábrázolják Mikut. A Jin szimbólum többféleképpen is megnyilvánul: A Hold az a fény, ami utat mutat, védelmet nyújt a sötétségben és a természet egy ritka szépsége. Mivel nincs saját fénye, csak a napét tükrözi vissza, ezért függ is tőle, mint a Nő a férfitől a hagyományok szerint.



A buddhizmusban a béke és a tisztaság szimbóluma a hold, ezért is kimondottan női princípium (érdekes módon Japánban férfiúi, míg Európában, Kínában, Koreában és Indiában is női). A hideg fény egyben a Víz és a Tél szimbóluma is. De tudományosan is bizonyított a holdnak a vízre (dagály-apály) és a női ciklusra gyakorolt hatása. Miku félig áttetsző, hullámos haja akár a víz hullamai is lehetnének.



„Több kínai elem is tetten érhető a figurán. Istennőként ábrázolják Mikut.”



Ahogy a szoknyája alján lévő csipke víz fodrok. Ugyanebből kiindulva a talpazat akár egy tavon tükröződő holdfényes esti égbolt is lehet csillagokkal. A kínai (és a japán) költészetben a vízen tükröződő telihold a világgal harmóniában álló emberi szellem. Talán ezért is van Mikunak félig lehunyva a szeme, mintegy elábrándozó vagy átszellemült arc. Azért a piros pozsgásság se hiányzik az arcából, ami a fiatalságát és nőiességét emeli ki.

Sok kultúrában az Idő mértékegysége a hold. A telihold a felnőtt kort is jelenti (növekvő - gyerekkor, fogyó - öregkor). A hold azt is jelenti, hogy átalakuló (ahogy a női test is, ha terhes). Sőt még a halhatatlanságot is, ahogy az abszolút nő is halhatatlan, de passzív, nem kell csinálnia semmit, már attól kijár neki a tisztelet, hogy Nő. (Mert ha aktív lenne, attól maszkulinná válna.)

Az indiai hagyományok szerint a Hold a világ kapuja, amelyen keresztül az elhunytak lelkei kerülnek az égbe. De eszünkbe juthat a gyönyörű és okos Kaguya-hime története, aki a Holdról származott és oda kellett visszatérnie az istenek és követői közé. Vagy a Sailor Moon kedvelőinek ismerős lehet még a Holdbéli nyúl története, aki egyes változatok szerint a halhatatlanság elixírjét készíti a Holdon. Ha már az istenek, a halottak és a halhatatlanok is a Holdhoz köthetőek, akkor már a mi Mikunk megvilágosodása is érthető.

Az átszellemült álmodozó tekintet a megvilágosodáson kívül még másra is utalhat. Például az éjszaka álmoskás hangulatát is hozza vagy az

égiekhez való tartozását, amit még a szálló szalagok (indiai, kínai motívum) vagy a japán papnői ruházat is kiemel. Ezek a szalagok gyönyörű gyöngyházfényűek. Alapvetően áttetsző fehér, de van egy kevés rózsaszínes fénye is, ami a napfénnel játszik. A miko (paprő) ruha szoknyája nem a szokásos piros, hanem rózsaszín és bézs arany, amin szintén van egy kis gyöngyház csillogás, markánsabb, mint a szalagokon, de nagyon elegáns. A fehér kabát és felsőruha egyensúlyba hozza a sok színt.

Néhány figura más-más irányból nézve kicsit más. Miku a jobb oldaláról nézve szégyenlősen felemeli a karját és a legyezőjét a félarca elé teszi, baloldaláról viszont nyílt tekintet néz vissza ránk, bármilyen takarás nélkül.

Ismét egy minőségi és érdekes darabbal gazdagította a GSC a figura palettát.



„Az átszellemült álmodozó tekintet a megvilágosodáson kívül még másra is utalhat. Például az éjszaka álmoskás hangulatát is hozza vagy az égiekhez való tartozását...”



A detailed close-up of a Gundam model, likely a RX-93-2 ν Gundam, in a dynamic pose. The model is primarily white with blue and red accents. It is firing a red beam from its right arm. In the background, another Gundam model is visible, also firing a red beam. The scene is set against a plain, light-colored background.

GUNPLA ALAPOZÓ

ÍRTA: HIROTAKA

ÉPÍTSÜNK GUNDAMET!

Az animetörténelem egyik legnagyobb franchise-a tagadhatatlanul a Gundam univerzum. 1979 óta rengeteg féle Gundam történet jött ki a Sunrise studio műhelyéből, évente minimum egy, rengeteg önismétlő elemmel, és aki már látott párat biztos szép hosszú listát tudna felsorolni azokból a motívumokból, amik kihagyhatatlanok egy Gundam címből. Aki erről bővebben szeretne olvasni, annak javaslom az AniMagazin Gundam kronológiáját, (6., 7. szám) vagy a Mondo magazin számait, mindegyikben Catrin írta a cikkeket.

A nagy franchise-hoz pedig nagy merchandize tartozik. Itt lehet gondolni figurákra, konzoljátékokra, akármire. De a legrégebbi ezek közül az 1980-as évektől létező Gunpla ipar.

Mi a fene az a Gunpla?

A japánok szeretnek rövidíteni és egybevonni, különösen angol szavakat, ezáltal új szót kreálni, ami rendkívül cuki, kismértékben reprezentálja az eredeti jelentést, de elsőre a kutya sem fog rájönni, hogy miből gyúrták össze. A Gunpla három szóból lett egybe pakolva: A Gunt szerintem mindenki kitalálja, hogy Gundam. A pla pedig a plasticra utal. A Gunpla teljes neve Gundam Plastic Model, csak utóbbi szót elhagyták.

Az első 1980-ban kerültek a piacra, a Mobil Suit Gundam hatalmas sikert arató sorozata után. Azóta óriási hobbivá nőtte ki magát a Gunpla gyűjtés, az ázsiai piacon a kezdetektől, Észak-Amerikában és Európában az 1990-s években terjedt el



villámgyorsan. 2013-ban saját sorozatot kapott Gundam Build Fighters néven, idén pedig lefutott a Build Divers is.

Ez a cikk bevezet a Gunplák fajtáiba, méreteibe, lesz szó összerakási tutorialról és a hazai helyzet bemutatásával ér véget. Mivel én is nemrég kezdtem velük foglalkozni, lehet nem lesz maximálisan teljeskörű, de azért igyekszem.

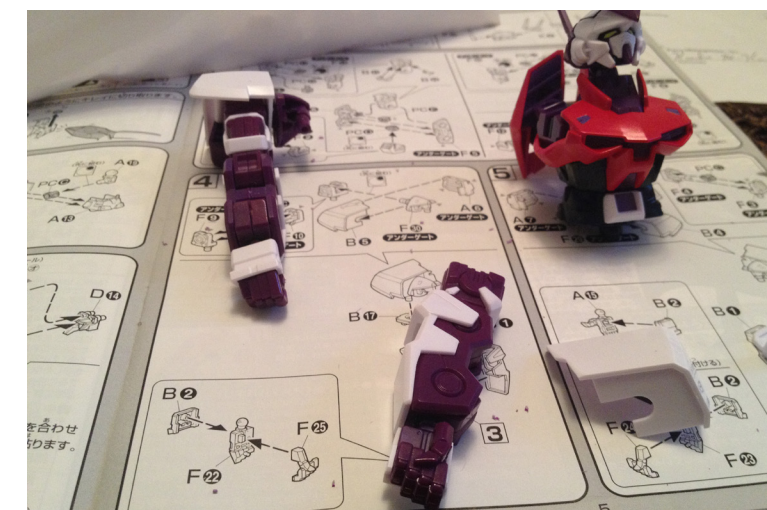
A Gunplák közel 40 éves történelmük alatt sok változáson mentek át és sokféle minőségű, méretarányú található a piacon. A licenz kizárólagos tulajdonosa a Bandai (ki más), ők gyártják és terjesztik a kis összelegőzhető robotokat. Az első még igényeltek ragasztót, és nem ritkán festést is. Az 1988-as Char's Counterattack film után kiadott Gunplákhoz már nem kellett ragasztó. Most már elég összepattintani a részeket az instrukciós füzet szerint és ráragasztani a matricákat. Profibak festik a szükséges részeket és egyéb effektet (sérülések és kosz) is tesznek rá. Sőt, diorámába



(3D makettkörnyezet) is be lehet pakolni őket. De ezekhez már kell némi gyakorlat, de nem ördögösség.

Gunpla típusok

A korai, tehát 1990 előtti típusokat még nem kategorizálták annyira szerteágazóan. A 80-as éveket egyértelműen a Mobil Suit Gundam sorozata és annak folytatásai a Zeta és a ZZ uralták, így az első Gunplák is ezekről lettek mintázva. Hiszen ki ne szeretne egy korszakalkotó menő mechát a polcára. Méretarányuk többnyire 1/144 volt, de létezett az 1/100 is, az űrhajók (merthogy azokról is kellett makett) az 1/1200-as méretarányban érezték jól magukat. 1983-tól létezik egy oldalág, a Mobil Suit Variation (MSV), ami az első sorozat és filmek mecháinak alternatívái, saját pilótával és történettel - bár saját sorozatot nem kapott, máig létező Gunpla típus.



„Az első 1980-ban kerültek a piacra, a Mobil Suit Gundam hatalmas sikert arató sorozata után. Azóta óriási hobbivá nőtte ki magát...”



Aztán eljött 1990, és mint a burjánzó bokor, a Gunpla típusok úgy ágaztak szerteszét, hogy minél nagyobb közönséget ki tudjanak szolgálni.

Haladjunk sorban:

High Grade (HG)

1990-ben debütált a Gunpla 10 éves évfordulójára, az első sorozat mecháival, az RX-78-2-es (alap), a Zeta és a ZZ Gundammal. Ezek a típusok már kidolgozottabbak voltak, és például a nagyobb méretarányú Zeta átalakítható is volt.

Két méretben készül, 1/144 és 1/100. Az 1/144 arányú HG máig az egyik legnépszerűbb

Gunpla típus és ebben a szériában adták ki a legtöbb mechatípust.

A HG kiterjesztése 1999-ben indult meg, létrehozták a HGUC-t, ami csak a Universal Century mecháit tartalmazza, 2013-tól pedig az „All Gundam Project” keretében a HGCE, amit a Cosmic Era fed le (ide tartozik a Mobile Suit Gundam Seed) és a többi idősík (After Colony, Future Century) is saját HG-t kapott. Ez egyfajta felújítása is volt a HG szériának. Aztán persze lett HGBF és HGBD is, ami a Build Fightersre és a Build Diversre utal.



Master Grade (MG)

1995-ben jelent meg a következő típus, kizárólag 1/100 méretarányban, ünnepeve a Gunpla 15. évét. Ez már tényleges előrelépés és sok mindenben más, mint a HG. A minőség jobb, több darabból áll, komplikáltabb, ennek okán tovább is tart összerakni (időhiány esetén hetekig). Ezek a modellek a belső váznak köszönhetően többféle mozgásra képesek, jobban pózoltathatóak és persze részletesebbek is. Néhány modell (pl: Exia-MSG00) még LED világítással is rendelkezik.

Ebben az esetben is találunk oldalágot, ami 2002-től létezik. Katoki Hajime, aki számos Gundam sorozat mecha dizájnere (olyanoké, mint a Victory, Wing, Thunderbolt, Unicorn vagy az Origin), fogott és áttervezett pár Gundamt, amelyek MG Ver.Ka (Version Katoki) néven kerültek piacra.

Perfect Grade (PG)

Ugrunk három évet, 1998, megjelent a leg részletesebb Gunpla és ez magával hozza, hogy a legdrágább is. Jobban mozgatható, mint az MG és jobban jellemző a beépített fény is (szemek). Továbbá mindössze csak néhány nevesebb Gundam jött ki ebben a típusban. Olyanok mint a RX-78-2 Gundam, Zaku II, Wing Gundam, Strike Freedom, Exia, Unicorn stb. Méretarányát tekintve pedig 1/60-as modellekről van szó.

„...eljött 1990, és mint a burjánzó bokor, a Gunpla típusok úgy ágaztak szerteszét...”

First Grade (FG)

1999-ben került a piacra és talán kitalálható, hogy a franchise 20. évfordulójára adták ki az első Gundam fontosabb mecháit, áttervezve és jóval részletesebben, viszont minden darabja egyszerű, ergo festeni kell. Ezt kiegészítették 2007-ben néhány MSG 00 mechával, amik már színesen jöttek. Méretarányuk pedig 1/144.

Real Grade (RG)

2010-ben mutatkozott be ez a típus, hiszen ekkor lett 30 éves a Gundam. Az RG egyfajta kombinációja a népszerűbb típusoknak. HG méretűek és árúak, de tartalmaznak belső vázat, mint az MG és részletesebbek, mint egy PG. Természetesen ebben a típusban is megtaláljuk a legnépszerűbb mechákat az alapsorozattól kezdve, a Seed-en át a 00-ig vagy Unicornig.



Non Grade

Ezek a modellek 1/144 és 1/100-as méretarányban készülnek, lényegében ugyanúgy kell összerakni, mint a többi, csak nagyon kevés mozgásra képesek. Így pózoltathatósága erősen korlátozott. Továbbá a legkorábbi modellek is ide tartoznak, amikor még nem voltak grade-ek, de néhány modellt újra kiad a Bandai. Itt néhányuknál szükséges a ragasztó és a festés.

Egyéb típusok

SD: Super Deformed, itt a mechák inkább chibi formát öntenek, több SD Gundam sorozat is létezik, így aki azokat szerette, érdemes ebből a típusból beszereznie párat. Kevés darabból áll, könnyű összerakni és cuki.



Mega Size: nevéből adódóan ez a legnagyobb fajta Gunpla, méretaránya 1/48-as, és 2010 óta létezik. Kevesebb alkatrészből áll, mint egy Perfect Grade, ezért annál olcsóbb, de ezért is ki kell nyitni a pénztárcát.

EX Model: ide tartoznak a kiegészítő járművek, amik nem mechák, pl. tankok, űrhajók stb.

UC Hard Graph: Universal Centuryhoz tartozik, mindenféle kiegészítő jármű és felszerelés, továbbá katonák 1/35-ös méretarányban.

Speed Grade: 1/200-as méretarányban készült darabok, amiket 2007-óta gyárt a Bandai.

Gundam Fix Figuration: szerintem ez elég egyértelmű, ezeket nem nagyon kell összerakni csak pár holmit kell ráaggatni a Gundamre. Némelyikük tartalmaz fémet is, ezek ára elég borsos (10000+ jen).

Entry Grade: 1/144 méretarányú, 2011-ben dobta piacra, tulajdonságait tekintve pedig a First Grade és Non Grade-hez hasonló. Főleg a növekvő ázsiai piacra szánták.

Advanced Grade: 2011-ben mutatták be a Gundam Age sorozat kapcsán. Ezek a típusok mikrochipet tartalmaznak, hogy a Gage-ing Battle Base játéktérmi játék felismerje.

Ecopla: kicsit furcsa háborúban harcoló mechákat és a környezettudatos szavakat egy mondatban használni. Ezek limitált kiadások és a Gundam Expók keretében árulják őket. Érdekessége, hogy újrahasznosított műanyagból készültek. Pontosabban a többi Gunpla gyártásakor megmaradt műanyagot használják fel így.

RE/100: Reborn-One Hundred. Ezt a típust azért vezették be, hogy pár mechát 1/100-as méretarányban is le tudjanak gyártani. Viszont el szeretnék volna választani az MG-től. Nem is olyan részletes, mint az MG és teljes belső váza sincs.



Eléggé jól látszik, hogy a Bandai nem engedi el a kezét a régebbi modelleknek. Miért is tenné, hiszen jó pénzt hoz. 2015-ben felújították a régi HG modelleket, amik így részletesebbek lettek. Akik most ismerkednek a Gunpla műfajával, azoknak a HG típus ajánlott, elég jó áruk van, az összerakásuk sem igényel túl sok időt és jól mutatnak. Akit pedig elkapott a hangulata, az tovább is léphet. Jómagam is HG-vel kezdtem, most pedig az MG-vel vagyok a legjobb barátságban.

Építés, eszközök

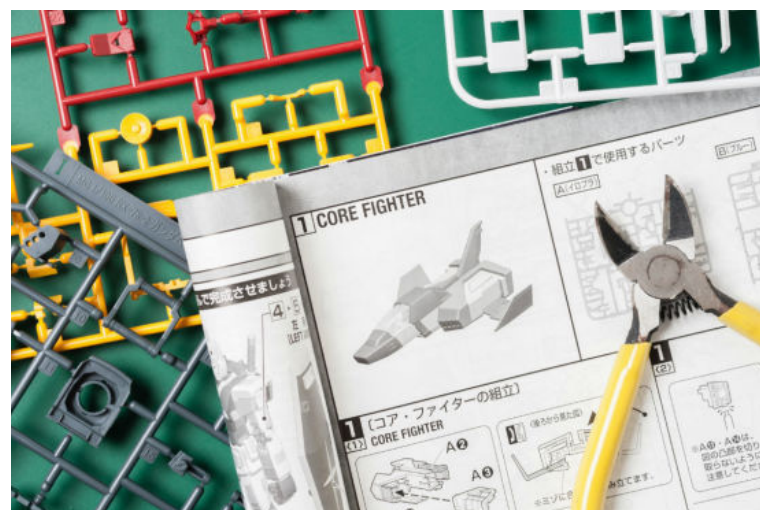
A Gunpla modellek lényege, hogy megveszünk, hazaviszünk és utána még napokig, olykor hetekig bajlódunk vele, mire feltehetjük a polcra. Szóval van benne kihívás rendesen, és ha az ember rákap, úgy elrepülnek az órák, mintha az ember a Civilizationnal játszana.



Ha ehhez még hozzátesszük, hogy a Gunplánál minden alkatrészt ki kell vágni az öntőke-retből, leszedni a pöcköt úgy, hogy annak helye a legkevésbé látszódjon, nem csodálom, ha páran fognák és odavágnák az egészet.

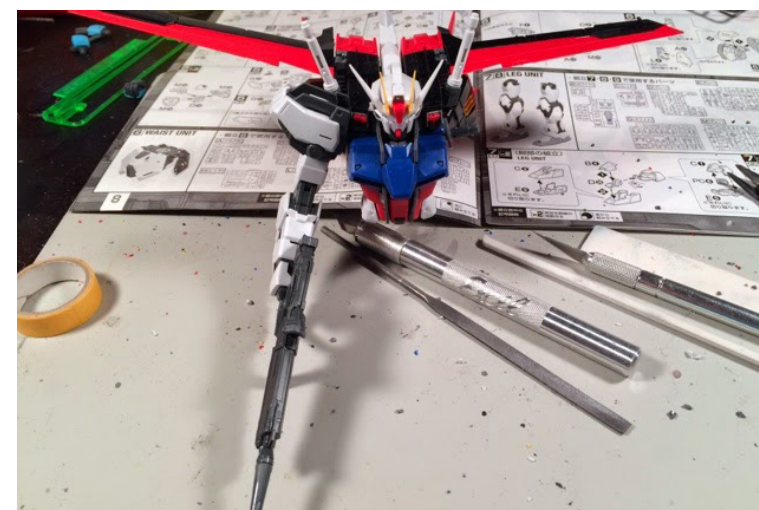
Kezdők esetében nem kell egyből kémfel-szerelés szintű eszközparkot birtokolni, hogy szé-pen össze tudjunk rakni egy Gunplát. Az alkatré-szek kivágásához megfelelő lesz egy csipőfogó vagy olló. Később, aki szeretne beszerezhet spe-ciálisabb modellvágót is.

A következő gond az alkatrészen maradt pöcök és annak helyének eltávolítása. Számta-lan tutorial van ehhez a neten, de első körben erre is megfelel egy sniccer vagy lehet kapni a hobbiboltokban cserélhető pengéjű szikét. Sőt tapasztalataim szerint a nagyobb darabokat kö-röm vagy bőrvágó ollóval is le lehet kapni, bár ez kissé fapadosabb megoldás. Hogy sima legyen maga a felület javallot némi csiszolást végezni. A legolcsóbb megoldás, ha lenyúljuk barátnőnk, lánytestvérünk, anyukánk körömcsiszoló, políro-zó akármilyét. Persze ez csak akkor működik, ha nem tartunk a megtorlástól, mert akkor nincs az a mecha, amivel harcba szállhatunk. Maradjunk annyiban, hogy hozzá lehet jutni csiszolópapírok-hoz, reszelőkhöz, amik kimondottan modellekhez vannak. A csiszolók fajtáinak van egy számértéke, minél kisebb ez a szám, annál durvább a felület. A 400-as például már elég durva, a 2500-as kimon-dottan finom tapintású.



Majd jöhet az adott alkatrész egy másikhoz illesztése, és a folyamat ismétlődik, ahogy hala-dunk az útmutatóban.

Akik még nem raktak össze makettet, azok lehet, nem tudják, de ne vágjuk ki az összes alkat-részt egyben. Úgy vágjuk, ahogy a manual mu-tatja, mivel az alkatrészek több keretben vannak, HG esetén mondjuk öt, MG-nél, már tíz. Minden keretnek van egy betűjele és azon belül a részek-



nek egy száma. Az útmutató pedig megmondja, mikor, melyik betűvel jelölt keretből melyik számú darabot vágjuk ki.

Amire még szükségünk lesz, egy csipesz. Ennek főleg a nagyon kicsi alkatrészek, de külö-nösen a matricák megfogásában lesz fontos sze-repe. A profibbak persze a matrica helyett inkább megfestik a részletet.

A hobbival ismerkedőknek ezek megfele-lőek lesznek, aztán ha később az ember gyakor-lottabbá, igényesebbé válik, akkor vásárolhat spe-ciálisabb eszközöket, alkalmazhat festéket, hogy egyedibbé tegye a makettet. Ennek segítségével eróziós hatást és harci sérüléseket tudunk rápa-kolni gunplánkra, ami máskülönben úgy nézne ki, mint ami most jött ki a gyárból és még rajtavan a védőfólia. Akit érdekel a festés, annak kezdésnek ajánlom figyelmébe a Gundam Marker tollakat, amiket legnagyobb meglepetésemre itthon is le-het kapni. Ezt panel liningnak hívjuk, ennek segít-



ségével például az alkatrészekben lévő vágatokat tudjuk színezní, amivel plusz árnyékolást és élet-hűbb hatást érhetünk el, különösebb pepceselés nélkül.

A Gunpla helyzete itthon

Nos, ha a hazai szubkultúrát egy kisebb kerthez hasonlítom, ahol a mangapiac egy öreg, elszáradóban lévő, haldokló tölgyfa, akkor a hazai gunpla közösség még csak most dugta ki a fejét a földből és van egy levele. Szóval még eléggé gyengécske és ápolni kell. A történet tavaly kez-dődött, amikor is a Geekcornernél az Őszi Mondo-conon először lehetett itthon vásárolni gunplát.

Hazai facebook közösség:

HunDam Mecha - Hungarian Gundam and Mecha Community

Viszonylag kis készlettel keresletfelmérés okán indult a dolog, és meglehetősen jó áron kínálják a terméket. Ez a készlet karácsonyra el is fogyott, mutatván, hogy azért korábban is voltak itthon gunpla fanok, csak nekik a kitet külföldről, pl. Japánból kellett megrendelni, ahogy sokan teszik ezt az animés figurákkal. A második készlet már bátrabb eresztés volt, és év végén indult egy workshop is a Geekcorner üzletében, amit kéthetente péntek délután tartottak, ez folytatódni fog idén is.

Szóval alakulóban van ez a dolog, de még bőven van hová fejlődni és rajongókat szerezni. Ennek következő eszköze a mostani Téli Mondo-Conon megrendezett első gunpla verseny (aminek elvileg lesz folytatása). Szóval a közösség mintha el kezdene fejlődni. Persze azért nyugtával dicsérjük a napot, megéltünk itthon már sok szubkulturális elem tündöklését és bukását (lásd manga vagy figura eladások). Szóval ez is olyan dolog, amit a kereslet tart életben, hogyha itthon is kapható árut és versenyeket szeretnénk. Talán pozitívum, hogy ez inkább a felnőttebb korosztályt célozza meg, így nekik/nekünk lesz rá pénzük és nem kell anyutól kérni. Félreértés ne essék, bárki elkezdheti természetesen.

A jelen cikk egy bevezető, ismereti gyors-talpaló volt, és én magam szeretnék egy folytatásos tutorial sorozatot is, de majd kiderül, mi lesz belőle. Én magam még nem vagyok annyira kom-



petens, hogy komplex tutorialt rakjak össze, de igyekszünk rá embert találni. Jelentkezni lehet.

Aki egy kicsit érdeklődik a modellezés iránt és persze kedveli az óriásrobotokat (nem csak gundam létezik), a gundamot, evát, FMP-t, meg sok egyebet, az kutasson bele a témába vagy keresse fel a workshopot akár a Geekcornerben, akár az elkövetkező conok alkalmával, vagy lépjen be a FB csoportba.



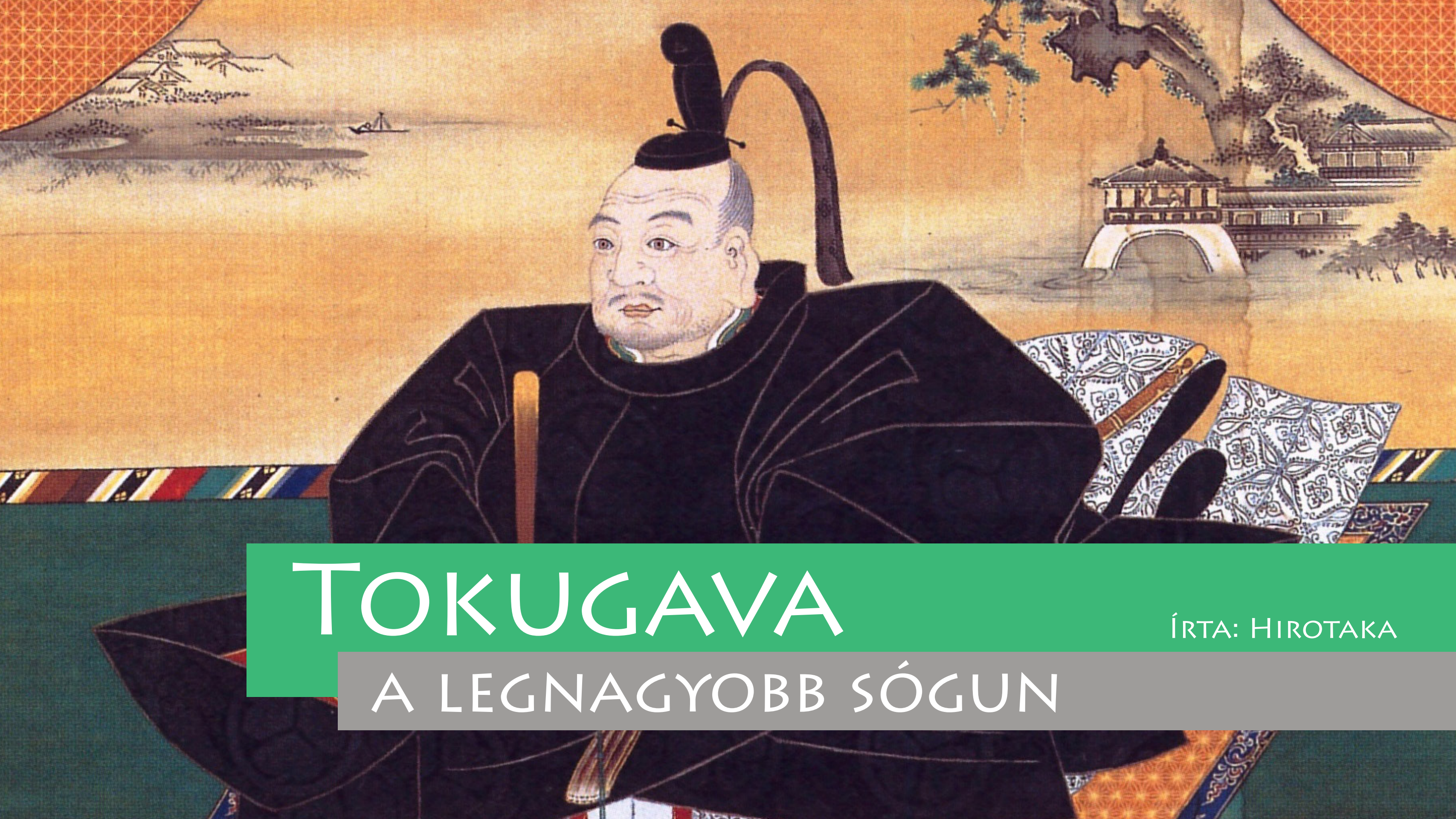
Gundam Builder World Cup

Csak egy kis kitérő, hogy bemutassam mennyire megy ez külföldön. Létezik a Gundam Builders World Cup, itt Gunpla építők modelljei versenyeznek egymással 16 országból. A döntőt pedig Tokióban rendezik. Mindenképpen Bandai modellel kell nevezni és mérethatar is van. Két kategória van, junior és felnőtt.



Források:

Gundam model Wikipedia
Gunpla wikia
Gunpla blog
GBWC weboldal



TOKUGAWA

A LEGNAGYOBBI SÓGUN

ÍRTA: HIROAKA

Rég volt már könyvajánló a magazinban, így igencsak itt volt az ideje.

Ki ne ismerné Tokugawa Iyasut, a Tokugawa sógunátus megalapítóját. Aki már nyitott meg Japán történelemről szóló weboldalt vagy olvasott könyvet, biztos találkozott a nevével. Kétség kívül japán egyik legismertebb történelmi figurája.

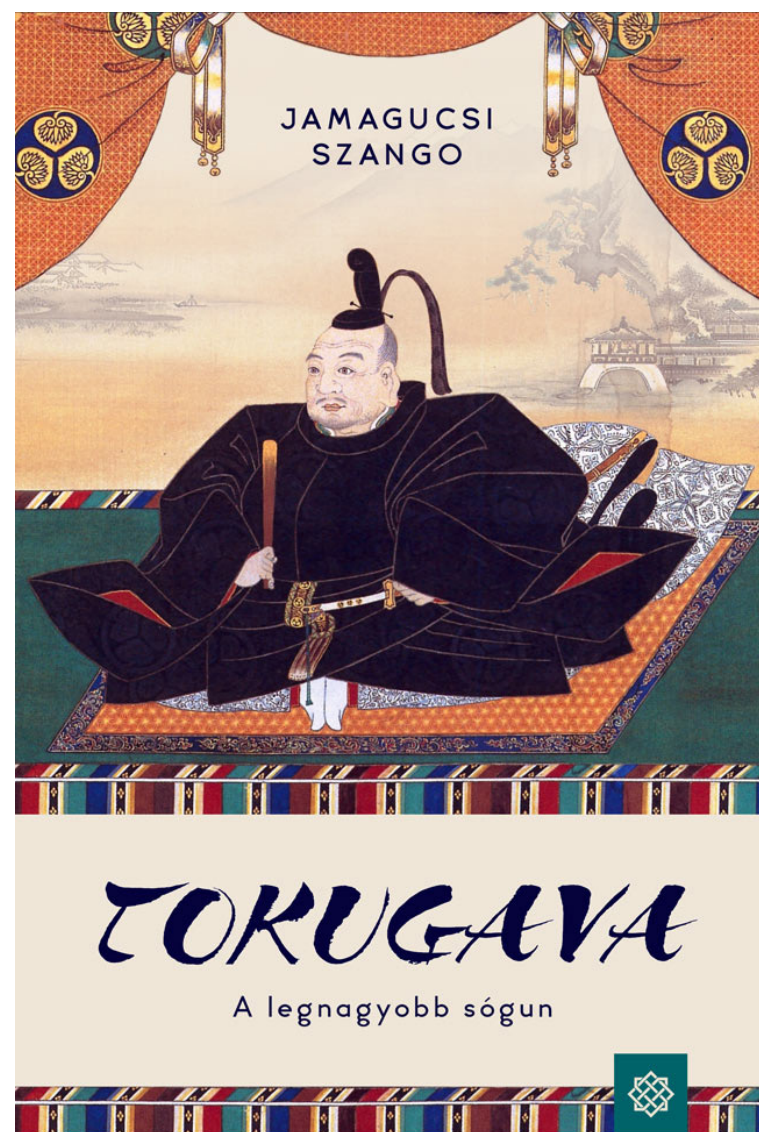
Yamaguchi Sango kortárs író egy fantasztikus történelmi regényt írt Iyasu életéről és a sóguni címig vezető útjáról. Aki valamelyest érdeklődik a középkori Japán, a samurájok kora és persze a történelem iránt, azoknak mindenképp ajánlom figyelmébe ezt a könyvet.

Bár a könyv címe Iyasut helyezi a középpontba és tagadhatatlanul egyik legfontosabb karaktere a könyvnek, mégis inkább a hadakozó fejedelemségek koráról fogunk olvasni. Japán egyesítéséről, Oda Nobunaga terveiről, sőt inkább álmáról, a tartományok egyesítéséről, hűbérurak helyezkedéséről, harcairól, amelyekből Iyasu kétségkívül jócskán kivette a részét. Tokugawa gyermekkorától követhetjük nyomon életútját, hogy lesz a széttagolt ellentétekkel és ellenérzetekkel teli Japánból, véráztatta csatamezőkön, szövetségek létrejöttén és felbomlásán keresztül egy egységes, központosított, szervezett és békés ország.

A Tokugawa nem életrajzi történet, hiszen nem kimondottan róla szól, bár az ő életébe, döntéseibe, hálósoba titkaiba, gondolataiba nyerünk

bepillantást, de nem ő van feltétlen a célkeresztben. Sokszor oldalakig nem is olvasunk róla.

Történetünk a kis Matsudaira Takechiyóval kezdődik. Ez volt Iyasu születési neve. Apja, Mikawa tartomány ura szövetséget kötött az Imagawa családdal, és ennek zálogaként fiát Suru-



gába küldte. Azonban Owari ura, Oda Nobuhide (Nobunaga apja) elraboltatta a fiút. Ezzel a kis Takechiyo elindult kalandos és nem zökkenőmentes életén. Teltek az évek, a tartományok megharcolták a magukét. Ismert nagy tábornokok, mint Takeda Shingen és Ueszugi Kenshin csaptak össze. Az évek alatt az apák meghaltak, fiaik örökölték a klánok vezetését és, hogy döntsenek Japán sorsáról. Iyasu végül Nobunaga szövetségese lett, így együtt harcolnak a Tenka Fubu, az ég alatti egyesítésének érdekében.

Iyasu története csatákon, szövetségeken, sikereken, kudarcokon és tragédiákon át vezet. Miközben bepillantást nyerhetünk az akkori daimyói életviszonyokba, tanácskozásokba, beszélgetésekbe, családi pillanatokba, ezeket pedig mind áthatja, behálózza a samurájbecsület és az azt irányító bushido.

Történelmileg egy teljesen korrekt regényt kapunk, évszámok, csaták, helyszínek, személyek, kapcsolatok mind-mind a valóságon alapulnak. Persze azért megvan a maga szabadsága is. Nem gondolhatjuk, hogy az egyes párbeszédtek tényleg úgy és akkor zajlottak le, ahogy és amikor a könyvben helyet kaptak. Sango remekül szötte össze a valós szálakat a fantáziával. A könyvet olvasva

„...az ő életébe, döntéseibe, hálósoba titkaiba, gondolataiba nyerünk bepillantást...”

megelevenednek előttünk a helyszínek, személyek és még el is hihetjük, hogy az adott párbeszéd úgy történt. A könyvön keresztül részesi lehetünk többek között az Ikko ikki vallási csoport lemészárlásának a nagashinói és sekigaharai csatáknak, Akechi Mitsuhide árulásának, Nobunaga halálának és a császár vezetői ambíciói összeomlásának. Ismert harcosok fordulnak meg a könyv lapjain, akiket többen ismerhettek pl. a Sengoku Basara animéből. Olyanok, mint Date Masamune, Sanada Yukimura, Chousakabe Motochika stb.

A könyvet a Szenzár kiadó adta ki, aminél újonnan megjelent a Musashi vagy a Nyugati Utazás, sőt Sango egy másik regénye a Samurájok hajnala is kapható már. Javaslom, akik érdeklődnek a japán történelem iránt, mihamarabb szerez- zék be és olvassák el.

A könyv 412 oldalt számlál, kartonált ragasztott kötéssel, úgyhogy csak óvatosan hajtogatni, de elég jó minőségű, így nem lesz malacfarok formája a borítónak 10 oldal elolvasása után. Az oldalkitöltés, tördelés és a betűméret is kellemes. Kortárs író révén nem kell aggódni a nyelvezet miatt sem, hiszen nagyon könnyen olvasható, dinamikus megfogalmazású és a magyar fordítás- ra sem lehet egy rossz szavam sem.

Remek történelmi regényt kapunk a Tokugawában, ami ráadásul hiteles korrajz is, nyelvezetének és fogalmazásának köszönhetően pedig gyorsan lehet vele haladni, egy perce sem válik unalmassá.



TOP 10

ÍRTA: VENOM

HALOTT JAPÁN SZEREPJÁTÉK SOROZATOK

A japán szerepjátékok fénykora talán valahol az 1992 és 2010 közötti időszakra tehető. A közel 20 év alatt szinte megszámlálhatatlan jrpgerült ki a piacra, melyek között voltak bőven jók, rosszak, legendások és méltatlanul elfeledettek is. Az olyanokat, mint a *Final Fantasy*, *Pokemon*, *Persona*, *Dragon Quest* vagy *Tales sorozat*, talán nem is kell bemutatni, hiszen jóformán mindenki ismeri őket, de volt egy időszak, amikor ennél sokkal több cím volt a köztudatban. Sokkal-sokkal több. De hol vannak ezek a régi nagy rpg sorozatok? Nos, az a szomorú hírem, hogy szinte az összes kihalt mára. Persze a rajongók mai napig várják a nagy feltámadásokat, de sajnos a legtöbb esetben csak egy olcsó remasterben reménykedhetnek. Emlékezzünk meg a 90-es évek legjobbairól most, és aki csak teheti próbáljon ki közülük minél többet, mert nem véletlenül lettek legendások a maguk idejében. A listán igyekeztem olyanokat összeválogatni, amiket tényleg sorozatként lehet kezelni, ezért az olyanok, mint a *Legend of Dragoon* vagy a *Chrono Trigger/Cross* (AM 44. szám) kimaradnak.

Fantasy-val és többiekkel egyidőben, de kivételesen nem a Nintendo akkori 8 bites masináján, hanem a SEGA kevésbé ismertebb Master Systemén. A másik fontos jellemzője, ami megkülönböztette a konkurenciától, az az erős science fiction körítése. Természetesen sorban érkeztek a folytatások, majd a 4. rész után a SEGA egy merész lépésre szánta el magát, a Dreamcastra megjelenő epizód címében nem véletlenül szerepel az online szócska. A *Phantasy Star Online* volt az egyik első akció mmorpg, bár elég kezdetleges volt, de sok éven



10. Phantasy Star - 1987-2009 (Phantasy Star I-IV, Online, Online 2, Universe, Portable 1-2, Zero)

Nah, kezdésnek szokásosan csalog egy picit, mert a *Phantasy Star* még nem halt ki teljesen, sőt Japánban a SEGA próbálja életben tartani, de nyugaton már sajnos közel 10 éve nem jelent meg egyetlen rész sem. A PS is 1987-ben indult a *Final*

át mégis nagyon sokan szerették (én is beletoltam sok száz órát). Természetesen a SEGA sorban hozta a folytatásokat konzolokra, még PSP-re is megjelent két epizód. Bár a *Phantasy Star Universe* után a népszerűsége erősen hanyatlásnak indult, hiszen nem nagyon tudott már versenyezni a sokkal komolyabb online rpg-kkel. Végül a SEGA úgy döntött, hogy a sorozat nagy visszatéréséből a nyugat kimarad és a 2014-es *Phantasy Star Online 2* már csak Ázsiában fog megjelenni. Amit természetesen a megmaradt amerikai és európai rajongótábor nem fogadott túl jól. Mivel a SEGA azóta sem hajlandó nyilatkozni, így a sorozatot lényegében halottnak tekinthetjük.

Legjobb epizód: *Phantasy Star 4* (MegaDrive) és *Phantasy Star Online* (Dreamcast, PC)
Esély a feltámadásra: csak a SEGA tudja...

9. Grandia - 1997-2012 (Grandia I-III, Parallel Trippers, Digital Museum, Xtreme, Online)

A GameArts Grandiája valójában egy korábbi rpg sorozat, a *Lunar* szellemi örököse. Ha van, ami kiemelte az rpg-k tengeréből az a nagyon dinamikus harcrendszere, a kellemes animés stílusa, humora és a hatalmas labirintusai.

„...ami kiemelte az rpg-k tengeréből az a nagyon dinamikus harcrendszere...”

A *Grandia* szinte minden részével hatalmas élmény játszani, már az 1997-ben Saturnra és PlayStationre megjelent legelső epizód is nagyon népszerű lett. A történet egyszerre volt epikus és mégis könnyed, a szereplők szerethetőek. Plusz, szinte ez volt az egyike az első 3D-s jrpgeknek, ahol a kamerát szabadon forgathattuk és Lunarokhoz hasonlóan igényes szinkront is kapott, ami a *Final Fantasy*-k után nagyon kellemes újításnak számított (erre az FF-ek esetében több évet kellett várni még).



A Grandia 2 és 3 alig változtatott a bevált formulán, leginkább a grafikán csiszoltak, majd 2009-ben szintén megpróbálták betörni az online piacra, de sajnos nem sok eredménnyel. A *Grandia Online* 2012-ben leállt és azóta sajnos semmi hír a folytatásról. Némi reményre adhat okot, hogy bejelentették, hogy az első két részt újra kiadják Switchre és PC-re, szóval akár még reménykedhetünk is, egyszer, talán valaki feltámasztja a sorozatot.

Legjobb epizód: Grandia (Playstation)
Esély a feltámadásra: nagyon kevés.

8. Parasite Eve - 1998-2010 (Parasite Eve 1-2, 3rd)

A Squaresoft a 90-es évek királya volt, ha rpg-kről volt szó. Bátran mertek kísérletezni, és szinte minden évre jutott 2-3 emlékezetes alkotásuk. A *Parasite Eve* is az egyik ilyen furcsa, de mégis nagyon sikeres próbálkozásuk, ahol megpróbálták ötvözni a *Resident Evil* horrorját a *Final Fantasy*-k stílusával. A történet alapját egy japán regény adta (melyből film is készült), amihez a játékok csak nagyon laza szálakkal kapcsolódnak. Bár összesen csak három részt élt meg a sorozat, de abból kettő mai napig emlékezetes maradt. Apró érdekesség, hogy szinte mind a három játék amolyan techdemóként is szolgált a cégnek, bemutatva, mire is képesek. Az első résznél tesztelték azt a grafikus motort, amely később a *Final*



Fantasy VIII és *IX*-et is mozgatta, a második résznél jóformán kimaxolták a Playstation videolejátszójának határait és olyan szép 2D-s renderelt háttereket alkottak, melyek a mai napig megállják a helyüket. A harmadik részről már sok jót nem lehet elmondani azon kívül, hogy maximálisan kihasználták a PSP erőforrásait, de sajnos a történet és a játékmenet nem igazán volt nyerő. Nem is készült belőle negyedik rész sajnos és bár volt utalgatás arra, hogy esetleg még lesz valami folytatása, de nem igazán látok reményt rá.

Legjobb epizód: Parasite Eve (Playstation)
Esély a feltámadásra: közel semmi.

„A Parasite Eve (...) nagyon sikeres próbálkozásuk, ahol megpróbálták ötvözni a Resident Evil horrorját a Final Fantasy-k stílusával.”



7. Breath of Fire - 1993-2016 (Breath of Fire I-IV)

A Capcom a 90-es években szinte minden játékestílusban kipróbálta magát, így az rpg sem maradhatott ki. A *Breath of Fire* 1993-as Super Nintendóra megjelenő első része nem sok újítást hozott a piacra, de arra pont eleget adtak el belőle, hogy megszülessen a folytatás a *Breath of Fire 2*, ami viszont szinte azonnal kultikus státuszba emelte a címet. Bár sok extrával nem rendelkezett, sőt kifejezetten átlagos körökre osztott klasszikus jrpg volt, de a (Super Nintendo szinten) látványos grafika és a sárkányos történet mégis népszerűvé tette. A következő két rész már PlayStationra jelent meg, mind a kettő elég szép sikerrel szerepelve. A negyedik rész talán egyben az egyik legjobb játék is volt a konzolnak, nagyon profin ötvözve a részletes 2D-s pixelgrafikát a 3D-s hátterekkel. A sorozat egyéniségét a sárkányok adták, ugyanis a főhős, akit minden rész-



ben Ryunak hívnak, szinte minden részben képes sárkánnyá alakulni a harcok alatt. A női főhős, aki szintén minden részben azonos néven szerepel (Nina), pedig mindig valamilyen szárnyakkal rendelkező fajhoz tartozik.

Aztán a PlayStation 2-re megjelenő 5. rész valahogy nagyon kisiklott. Nem volt rossz, sőt, akár még a maga módján nagyon is profinak is nevezhetjük, de annyira eltért a megszokott sémától, hogy a közönség alig tudott vele valamit kezdeni.

Majd több mint 14 év telt el, mire 2016-ban egy pillanatra felcsillant a remény, hogy eljön a régen várt 6. epizód... de minden álom szertefoszlott, mikor kiderült, hogy csak japánban fog megjeleni és csak mobiltelefonokra. Nagyot is bukott, ezzel megpecsételve a Breath of Fire sorsát.

Legjobb epizód: Breath of Fire IV (Playstation)

Esély a feltámadásra: reménytelen.

6. Wild ARMs - 1996-2008 (Wild ARMs I-V, Alter Code F, XF)

Amikor a PlayStation konzol megjelent a Sony minden erejével azon volt, hogy az akkor épp a csúcson lévő Nintendónak igazi kihívója legyen. Mivel a Super Nintendo egyik legnagyobb húzócímei szinte mind jrpg-k voltak, így adott volt a feladat, hogy a Sony is belépjen erre a piacra. Kapásból három játékot rendeltek be: az *Arc the Lad*-ot, a *PoPoLoCrois*-t és a *Wild Arms*-t. Ez utób-

bira szinte azonnal felfigyelt mindenki, hiszen valami olyat hozott be a jrpg-k világába, amire addig nem nagyon volt példa: a vadnyugati környezet és stílus, mindezt steampunkkal és sci-fi-vel vegyítve. Igen, ha valakinek beugrana a *Trigun* anime, akkor jó úton jár, olyannyira, hogy Vash még egy apró cameót is kapott a 2. részben (egy poszter képében). Pisztolyok, cowboyok, szörnyek, mechák és szájharmonika. Azonnali siker lett, bár sajnos az uralkodása rövid életű volt, mivel nem sokkal utána berobbant a Final Fantasy VII... a többit meg ugye tudjuk. Persze sorban érkeztek a folytatások is, szinte kivétel nélkül mind kiváló játék lett. A körökre osztott harcok mellett a másik kiemelkedő része a sorozatnak, a labirintusokban elhelyezett, néha már-már a Zeldákat megidéző puzzle részek, ahol az egyes karakterek képességeit és felszereléseit kellett felhasználni a megoldásukhoz. Még egy anime sorozatot is kapott, amit nálunk is levetítettek magyar felirattal, de sajnos egy idő után valahogy elhalt a franchise, nem is igazán lehet

tudni, miért. Bár életjeleket mai napig mutat Japánban, mindenféle telefonos játék formájában, de ez sajnos kevés a reményhez.

Legjobb epizód: Wild Arms V (Playstation 2)

Esély a feltámadásra: mobilos keselyűk köröznék a tetem felett.

5. Arc the Lad - 1995-2005 (Arc the Lad I-III, Arc Arena: Monster Tournament, Twilight of the Spirit, End of Darkness)

Mint fentebb említettem, a Wild Arms mellett a Sony másik nagy reménysége a jrpg piacon az Arc the Lad volt. Különlegessége, hogy a harcok a Nintendo Fire Emblem sorozatához hasonlóan egy négyzethálós térképen zajlottak, ahol a karakterek és az ellenfelek adott számú lépéseket tehettek. Ez a harcrendszer sok taktikázásra adott lehetőséget, amit igazán a pár évvel később

megjelenő *Final Fantasy Tactics* tökéletesített. A történet sokkal komolyabb és sötétebb volt, mint az akkor megszokott rpg-k, és az első három rész szorosan össze is kapcsolódott egy egésszé. Wild Arms-hoz hasonlóan a 90-es évek végén szintén kapott egy anime feldolgozást (szintén leadtak hazánkban), ami nagyjából a 2. rész történetét mutatta be. Sajnos a PlayStation 2-re megjelenő két epizód, bár nem lettek rosszak a maguk módján, de nem igazán lettek sikeresek, talán ezért is kaszálták el a sorozatot. Bár 2018 végén kapott ugyan egy mobiltelefonos kitérőt, de ez szokásosan nem hagyta el Japánt, így az Arc the Lad maradt a sírjában.

Legjobb epizód: Arc the Lad 2 (Playstation)

Esély a feltámadásra: kevés.

„A történet sokkal komolyabb és sötétebb volt, mint az akkor megszokott rpg-k...”



4. Mana / Seiken Densetsu 1991-2018(?) (Secret, Adventure, Sword, Dawn, Children, Rise, Circle, Heroes, Legend of Mana)

Szintén egy olyan sorozat, amiről már egy korábbi cikkemben megemlékeztem és technikailag tényleg halottnak számít-e, hiszen még tavaly is megjelent egy Secret of Mana remaster. A probléma, hogy erős 10 éve nem jelent meg olyan Mana epizód, ami méltó lett volna a 90-es években megjelent részekhez. A *Secret of Mana* (*AniMagazin* 42.) és a *Seiken Densetsu 3* a 16 bites korszak talán legjobb hack'n slash rpg-i voltak, majd a PlayStationre megjelent Legend of Mana is korszakalkotónak számított. Sajnos valamiért innentől elfogyott a lendület és a 2000-es években megjelent folytatások egyre gyengébben szerepeltek, míg végül eljutottunk oda, hogy lényegében a játékosok azt is elfelejtették, hogy létezik a Mana sorozat. Jelenleg ott tartunk, hogy



a rajongók egy hivatalos Seiken Densetsu 3 megjelenésre várnak még mindig... 22 éve. Talán annyira nem is reménytelen, hiszen a *Star Fox 2* is megjelent ennyi idő után. Addig meg játszhatunk a sokadik remasterrel és mobilis mókákkal.

Legjobb epizód: Seiken Densetsu 3 (Super Famicom)

Esély a feltámadásra: csak mobilokon.

3. Suikoden - 1995-2012 (Suikoden I-V, Tierkreis, Gaiden 1-2, Tactics, Tsumugareshi Hyakunen no Toki, Card Stories)

Most jönnek az igazi tragédiák, kezdésnek mindjárt a Konami Suikoden sorozata. A végzet 108 csillaga, annyira tökéletesen megalkotott világgal és koncepcióval rendelkezett, ami azóta is példátlan.

A fősztoriban játszódó 5 epizód minden egyes része egy egységes univerzum része volt, minden egyes felvonásban elképesztő mennyiségű szereplővel. Nem viccelek, amikor azt mondom, hogy elképesztő mennyiség, ugyanis epizódonként összesen 108 karaktert gyűjthettünk be a csapatunkba. Amit ha felszorunk, akkor több mint félezer szereplőt kapunk, saját történettel és személyiséggel. Mindezt körítve hatalmas háborúkkal, politikai csatározásokkal, kastélyépítéssel és megannyi más aprósággal, a Suikoden azóta is etalon ilyen tekintetben. Sajnos a 4. résztől



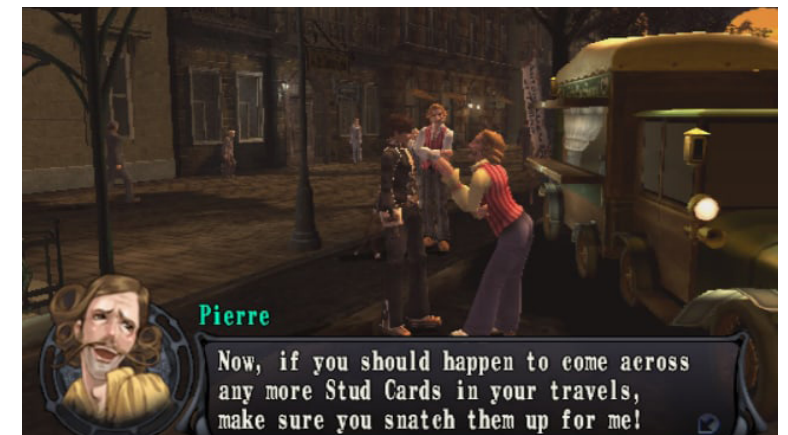
kezdve a színvonal már csökkent és az 5. rész után a Konami lényegében leállította a projektet. Bár még jelentek meg kézikonzolokra melléktörténetek, de ezek minősége messze elmaradt a korábbiaktól, majd a csapatot hivatalosan is feloszlatták.

Legjobb epizód: Suikoden II (PlayStation)

Esély a feltámadásra: ha a Konamin múlik, akkor semmi.

2. Shadow Hearts - 1999-2005 (Shadow Hearts, Covenant, From the new World, Koudelka)

A *Shadow Hearts* története is a Squaresoft-nál kezdődik, méghozzá egy játékfejlesztői álmodat dédelgető zeneszerzővel, Kikuta Hirukival. Miután hiába próbált támogatást szerezni a Square vezetésétől a projektjére, néhány munkatársával együtt megalapították a Sacnoth stúdiót és be-



levágtak önerőből. A végeredmény lett 1999-ben PlayStationre a Koudelka, mely egy horror elemekkel átszőtt gótikus szerepjáték volt. Bár a kritikusok annyira nem szerették, főleg a gyengécske harcrendszere miatt, de arra elég volt, hogy megalapozzanak egy nagyobb projektnek. Ez lett a Shadow Hearts PlayStation 2-re. Lovecrafti horror, harsány humor és a korai 1900-as évek eleji valós helyszínek, ez lett a sorozat trademarkja. Az első részt hamar követte a folytatás, ami minden szempontból hatalmas előrelépést hozott.

A grafika, történet és hangulat simán egy szinten volt a Final Fantasy-kkel, a harcrendszere pedig pörgős és nagyon látványos lett. Sajnos a harmadik (vagyis technikailag negyedik) részre mintha elfogyott volna a lendület, hiába lett egy érdekes és vicces játék a *From the new World*, a sorozat eladásai nem hozták az elvárásokat, a közben Nautilus-ra átnevezett Sacnoth 2007-ben megszűnt, akárcsak az utolsó remény is a folytatásra.

Legjobb epizód: Shadow Hearts: Covenant (PS2)
Esély a feltámadásra: csak ha az Ősi Istenek kegyesek lesznek.

1. Xenosaga - 2002-2006 (Xenosaga Episode I-III, Pied Piper)

Mindössze 4 évet tartott a Xenosaga története, de az eredete mégis kicsit messzebbre nyúlik. Az 1998-ban megjelent *Xenogears* bár nem aratott akkora sikert, mint a Final Fantasy-s testvérei, de letette az alapját egy hihetetlenül komplex és érdekes univerzumnak, amit nem titkoltan a Neon Genesis Evangelion inspirált. Sőt, kezdetben még a Squaresoft teljes értékű Final Fantasy címen jelentette volna meg, de miután látták, hogy ez sokkal sötétebb, elvontabb és mélyebb történetet kapott, ezért inkább külön címként jelentették meg. A készítő, élükön Takahashi Tetsuyával, hatalmas ambíciókat tápláltak a projekt kapcsán, kezdve azzal, hogy 6 részesre tervezték, melynek a *Xenogears* csak egy kis része lett volna.

Sajnos ez nem igazán jött össze, a Squaresoft erőszakosan kiadta félkészben a játékot, amit a stáb nem igazán viselt jó. A kritika imádta, a játékosok ledöbbentek rajta, de az eladások nem igazán hozták az elvárásokat, így a projektet végleg lezárták. Vagy mégsem?

A 2000-es évek elején a Squaresoftot (majd Square Enixet) lassan elhagyták a korábbi fejlesztői és más cégekhez vándoroltak. Tetsuya pedig a Namconál újra esélyt kapott, hogy befejezze a nagy művét. Persze a jogokat nem tudta elhozni a cégtől, így új néven, mint Xenosaga futott a projekt. Hivatalosan persze nem volt köze a két játéknak egymáshoz, de ettől függetlenül mindenki tudta, hogy mi a helyzet. A Xenosaga végül 2002-ben megjelent PlayStation 2-re és akárcsak az elődje, hatalmas sikert aratott. Mindenhol Xenosaga volt, artbookok, zenei CD-k, anime sorozat, figurák és cosplayesek. Ez lehetett volna a japán Star Wars, egy igazi tudományos fantasztikus rpg sorozat. És most jön a szokásos fekete leves...



mint minden sikeres dolog, ez is látványosan kisiklott. A stúdióon belül erőteljes ellentétek alakultak ki, aminek az lett a vége, hogy Tetsuya távozott a projektből. A 2. epizódra írónak leszerződötték Tetsuya feleségét Saga Sorayát, hogy folytassa a férje munkáját, de a lavinát itt már nem lehetett megállítani. Az Episode II minden téren csalódást okozott, szinte minden elemében gyengébb lett, mint elődje, de ami a legrosszabb, hogy a történet elment egy olyan irányba, amit már a legnagyobb rajongók sem tudtak megállni kritika nélkül. So-



rayát levették a projektről, a sorozat sorsa pedig ezzel megpecsételődött. Még egy utolsó részre kapott a csapat lehetőséget, amit végül Tetsuya megtámogatott, hogy méltó lezárást kapjon. Az Episode III végre méltó lett az elődeihez, a PlayStation 2-es korszak egyik legszebb és legjobb jrpge lett, de sajnos a sorozatot ez sem mentette meg, a készítő és a rajongók is búcsút kellett hogy vegyenek a Xenosaga világának. Persze az emléke mai napig él, az egyik főhősnőt, KOS-MOS-t időről időre cameoztatják más játékokban és a csapat azóta új projekten dolgozik szorgalmasan: a *Xenoblade Chronicles*-en.

A Xenosaga alig pár évig létezett, de olyan kult klasszikussá vált, aminek hatását -és a hiányát- mai napig érezzük.

Legjobb epizód: Xenosaga Episode I (PS 2)
Esély a feltámadásra: nulla, de egy remasterre talán van remény.

Persze még számtalan címet lehetne felsorolni és ahogy a jelenlegi játékipar fejlődik, ez a lista még bővülni fog. Bár vannak kellemes meglepetések, mint a hamarosan megjelenő Kingdom Hearts III, ami több mint 10 évnyi tetszhalott állapotból tért vissza, de csak reménykedni tudunk abban, hogy nem ez volt az utolsó ilyen eset. Ezek a sorozatok, bár lényegében halottak, de az emulátoroknak és remastereknek köszönhetően még nagyon sokáig játszhatunk velük. Mert ezek igazi legendák, amiket érdemes pótolni.



TÉLI MONDOCON

ÍRTA: HIROTAKA

Ennél téliesebb con nem is kívánhattunk volna. Kellemesen esett a hó és csúszott a járda. Ez persze nem akadályozta meg a conra látogató embereket, hogy eljöjjenek a 2019-es év első MondoConjára, még ha ez kicsit kedvezőtlen időpontra is esett. Legalábbis szervezési szempontból biztos.

A mostani con lehetőséget adott mindenkinek, hogy az ünnepek alatt kapott anyagi támogatást valamilyen fancuccba fektesse, mielőtt még megmelegszik a pénz a zsebben.

Egynapos con lévén az őszihez képest értelemeszerűen kisebb terület jutott a látogatóknak. A szokásos K-t, a Fogadót és a B pavilont lehetett befoglalni. Minden tisztelem azoké, akik egyrészt cosplayben jöttek és vállalták a megfázás halálos kockázatát, továbbá hogy a hosszabb ruhák vizesek vagy sárosak lesznek. Illetve a K-poposoknak is jár tisztelet, akik szokásukhoz híven odakempeltek a fogadó elé táncolni. Végülis ha az ember mozog, akkor nem fázik.



Programfüzet nem volt (egy napos conon általában nem szokott), helyette a con több pontjára kiaggatták a programlistát, érdemes volt lefotózni.

Rövid helyszínrajz következik, az elrendezés rendkívül egyszerű volt. Árusok, gamer részleg, kaja a B-ben, előadások, workshopok, társasjátékok a fogadóban, a nagyszínpad és a karaoke a K-ban.

A bejutás utáni körbenézés annyira részévé vált az látogatásinknak, mint másnak a reggeli kávé. Ezt az ősi hagyományt én annyiban szakítottam meg, hogy indultam az első Gunpla versenyen, amihez a gunplát nyilván le kellett adni, így a fogadóba vezetett első utam. (Végül második lettem a versenyen, igaz négyből, de így is nagyon örülök.)

Megvolt a reggeli rituálé, végignéztük mi az, amit nem veszünk meg, mert vagy már megvan, vagy nem kell. A rituálé az AMV versennyel folytatódott számunkra. A verseny ezúttal egészen jó volt. Ilyet ritkán szoktam írni, ezért külön ugrándozom, hogy most legalább négy nekem tetsző AMV-t is láttam. Nálam ez már nagy szám. Olykor elagyalok, hogy vajon én nem vagyok kompatibilis az AMV műfajával vagy egyszerűen csak túl sokat láttam. No sebj. A téli conon szokás a gála kategória, ami meghívásos verseny, itt a jobbak mérhették össze erejüket. Ugyanígy volt a cosplayversenynél is.

Következett az „Animés” kerekasztal, amit most azért pakoltam macskakörmök közé, mert kicsit furán néztem, mikor megtudtam, hogy a téma Stan Lee lesz. Persze, mindenképp érdemes megemlékezni Mr. Lee-ről, de nekem valahogy nem fért össze az animés kerekasztallal. Oké, a Marvel atyjának van köze az animékhez, ha más nem, akkor az, hogy itthon is láttunk Marvel hősöket animében. Gondolok itt a Madhouse-os Vassemberre vagy X-Menre.

Nos, mivel a Marvel nem tartozik az érdeklődési körömbé, így lelkiismeret furdalás nélkül választottam más programot. Amúgy is kellett volna, mivel az AMV verseny után két engem érdeklő program is kezdődött. Ha a kerekasztal animés lett volna, akkor három ütközött volna egyidőben. Az egyik a zene tippmix, a másik Dózsa Gergő újabb japán történelmi előadása. Nos, én utóbbit választottam, Catrin pedig zenézett. Így tőle tudom, hogy rövid, de jó kis kvíz volt, csupa animés zenével, ami kizárólag 2018-ra koncentrált.

Gergő előadás hozta, amit elvártunk tőle. Ezúttal a Tokugawa sógunátus korszaka, annak is az első fele volt a téma. Ahogy annak lennie kell, informatív, érdekes és sok mindenre kiterjedő előadás volt. Tavasszal pedig a kor második fele lesz célkeresztben. Annyit jegyeznek meg, hogy ha folytatódik az előadássorozat, akkor örülnék, ha kicsit régebbi korokba is visszamennénk. A Sengoku-Edo-Meiji korszak amúgy is mindig népszerű téma. Szívesen hallgatnék bővebben az Aszuka, Nara vagy Heian korról, esetleg a Kamakura vagy

Ashikaga sógunátusról. Sőt, ha már Heian, akkor érdekes lenne egy előadás a Minamotókról, mivel úgylis nemrég jelent meg Jamaguchi Szango ezzel kapcsolatos könyve.

Tavaly 10 éves volt a MondoCon, amihez ezúton is gratulálunk és további sikereket kívánunk. Már csak azért is, mert eddig kivétel nélkül mindannyian ott voltunk.





Ennek keretében egy órás beszélgetés/nosztalgizálás volt, hogyan is indult ez az egész dolog és milyen fejlődéseken ment át azóta. Erről a Mangafan vezetője, Boros Csaba, a con főszervezője, Szekeres András Márk (Acheron), a zenei programokért felelős Frank Olivér (Case), valamint Baráth András és Bársony Dávid szervezők beszélgettek.

Szerintem akik annyira nem másztak bele ebbe a témába, azoknak sok mókás és érdekes infót mondtak, viszont kicsit felkészületlennek éreztem a dolgot, vagy inkább úgy fogalmaznék, hogy úgy éreztem, néha nem tudják, mit is mondanak, vagy melyik emléket idézzék fel az előadók, így ez kicsit összeszedetlen hatást keltett. Minde mellett jó volt végignézni, mivel így mi magunk is úgymond nosztalgiáztunk egy kicsit.

Ha már az előadósínpadnál vagyok, akkor leírom, hogy szerepjátékos és karakterdizájn előadás is volt.



A délután számunkra a találkozások jegyében telt, mert conon a legfontosabb az ősz óta nem látott arcokkal való lepacsizás.

Egyébként cosplayes és táncos programok vártak mindenkit, akik a nagyszínpad gravitációs terében szeretnek keringeni. Kezdődött ez az adaptációs cosplayversennyel, ami egy totál új dolog. Lényege egyszerű, csak hivatalos forrásban szereplő karakterrel lehet indulni. Értsd, anime vagy játék karakter, esetleg az adott karakter elsimert fanartjainak átváriált változata. Magyarul nem volt original. Ennek egyébként én személy szerint nagyon örülök, mivel sosem volt szívem csúcske az original. Oké, legyünk őszinték, utálom ezt a kategóriát, mert nem lehet mihez viszonyítani. Rajzolok egy pálcikaembert és fellépek, mint original pálcikaember, a vékony testalkatommal tuti nyerő. Félreértés ne essék, láttam már nagyon menő originalt. De nah, azt én nem tudom



hova kötni. (Amúgy én minden alkalommal közönséget cosplayezek.)

Ezt követte a gála, amiről már írtam, mi a lényege. Ezek után pedig tánc! Jött a parapara, ami lassan őskori történelemre tekint már vissza, olyan régóta van. Majd napjaink menő programja, a K-pop random dance hódított a színpadon. Később a conbeugrón lehetett szórakozni.

A nap végén az eredményhirdetéskor mindenki megkapta a magáét, majd ismét egy anime filmet láthatott a közönség. Ez most a tavalyi év egy közkedvelt filmje, a Maquia (*AniMagazin 45.*) volt. Mivel nagyon szerettem ezt a filmet, örültem, hogy levetítik, de a conon már nem néztük meg, mivel láthattuk nyáron.

A karaoke teremben csak a zenekvíz és a zenei videók (amihez sikítással asszisztáltak) zavarták meg a dalospacsirták versenyait. Ide tennék egy olyan széljegyzetet, hogy öröme szolgál,



hogy az expó elkezdte felújítani a karaoke termet. Ez eddig azt jelenti, hogy a már magától széteső széksorok felét rendes székekkel pótolták. Kivették a technikai pultot a terem fal felőli részéről, így megkerülhetőek a székek, a másik oldalról is be lehet ülni, nem kell 30 emberen átmászni, ha csak belül van hely. És ahogy láttam stabil projektorállványt is kapott. Remélem légkondit is szerelnek fel.

A konzoloknál *Just Dance* és *Naruto Storm* versenyek voltak. A workshopok keretein belül például honyuszt lehetett készíteni, de volt dróthajlítás is.

Végezetül jár egy dicséret a szervezőknek, hogy úgy hozták össze a cont, hogy éppen kimászott mindenki az ünnepek átka/áldása alól. Biztos nem volt egyszerű az előtte lévő négy nap. Kis szünet után jön a folytatás, május 4-5. Érettségi előtt jó lesz mindenkinek egy kis kikapcsolódás.

A MEIJI RESTAURÁCIÓ

ÍRTA: A. KRISTÓF



Rövid áttekintés

A XVII. század végén a császári ház kezéből kicsúszott a hatalom, a tényleges irányítást a hadsereg vezére, a sógun ragadta magához, s ez a tisztség örökletessé vált. A feudális klánok harcából győztesen kikerült Tokugawa sógun dinasztia 1603-tól 1867-ig uralkodott, és ezalatt Japánt teljes elszigeteltség alatt tartotta. Kiotó császári székhely, Edo (Tokió) a sógun székhelye. Azonban a külső nyomás miatt megroppant a sógunátus és 1868-ban Mutsuhito (Mucuhito) császár visszaállítja a császárság hatalmát (későbbi és ismertebb nevén a „felvilágosult”=Meiji).

A Meiji korszak következményei:

- kisajátították a feudális nagybirtokokat
- meggyökereztek az első manufaktúrák
- az állam fontos szerepet játszott a tőkés rend és a nagyipari termelés megszilárdításában
- központi állami bank létesülése
- a felszabadult jobbágyok olcsó ipari munkásokká váltak
- új közigazgatási rendszer
- egységes nemzeti piac
- oktatás reformja (1900-ban a lakosság 95% már írástudó volt)

„A sógunátus nem csupán elzárta Japánt a világtól, de egyúttal sikeresen konzerválta a japán hagyományokat a modern kor számára.”

A hadászati tevékenység fontosabb eseményei:

- 1870-ben Japán megszerzi a Ryukyu-szigeteket
- 1890-ben Tajvant és Koreát szállta meg
- 1905-ben legyőzi Oroszországot és megszerzi Szahalin déli felét, és a Kuril szigetláncot
- az I. világháború után a Mariana-, Marshall- és Karolina-szigeteket szerzi meg
- a '30-as években Mandzsúriából kiindulva egész Kínát próbálja meghódítani
- 1940 végén Pearl Harbour
- 1945. augusztusa Hiroshima és Nagasaki atomtámadás

(Ez a bevezető Probáld Ferenc: Ázsia, Ausztrália és Óceánia földrajza című könyve alapján készült.)

Nagyvonalakban ezt a tömény és eseményteli korszakot próbálja a cikkem majd úgy bemutatni, hogy egyúttal ne is vesszünk el a részletekben, de mégis valamelyest kapjon egy átfogó



képet az olvasó a Meiji korszakról. A cikk során keveset fogok beszélni a sógunátusról és valahol az 1905-ös orosz-japán háború előtt fogok megállni. Ezt azért teszem, mert mindkét korszak külön-külön megérdemelne egy-egy részletes bemutatást. A sógunátus nem csupán elzárta Japánt a világtól, de egyúttal sikeresen konzerválta a japán hagyományokat a modern kor számára. Japán, mint hódító birodalom alapjait már a Meiji korszakban leteszik, a birodalom igazi útjára az 1905-ös háborúval/győzelemmel indul el.

A shógunátus vége

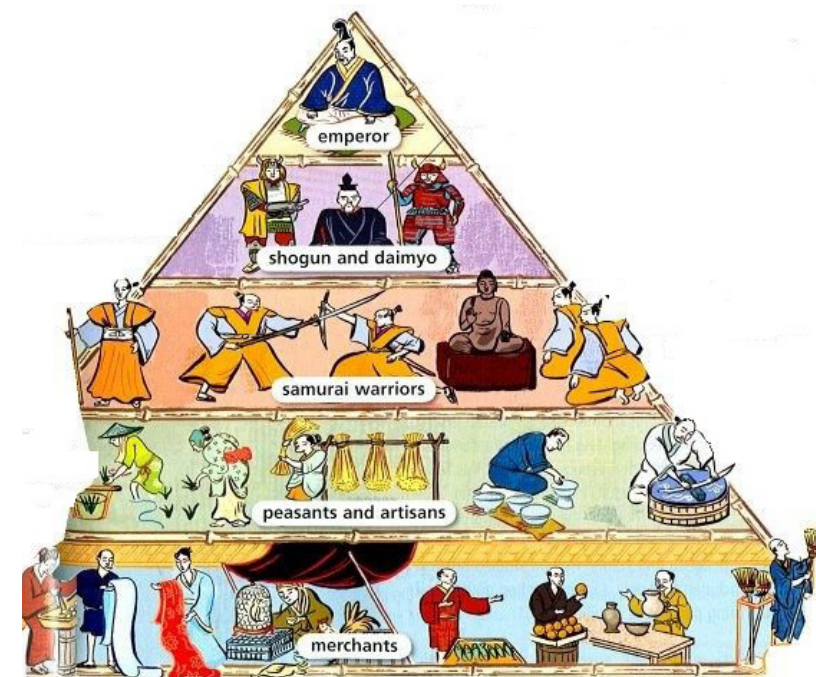
A sógunátus korszakában névleg ugyan a császár uralkodott, de a valós hatalmat a sógun gyakorolta. Ennek megfelelően a japán társadalomban is a ranglétra 3. fokán (1. a császár (névleg), 2. a hadvezérek és maga a shógun) a samurájok voltak. Ebből adódóan ebben a korszakban virágzott a samuráj kultúra.



Mito-lázadás - 1864



Meiji császár



Ugyanebben az időszakban élte a virágkorát a bushidó is, ami a szamurájok morális kódja volt. Ez gyakorlatilag az „európai lovagkódnak” felel meg. A bushidó magában foglal mindent, amit egy szamurájnak tudnia kell, a viselkedéstől egészen az ellenfélhez való viszonyulásig. Ezt fontos megjegyezni ugyanis a bushidó túléli a sógunátus korát és a szamurájokat is, és ismételten feltűnik majd a második világháború idején az átlagos japán katonák életében. A társadalmi ranglista következő fokán az egyszerű földművesek és kézműves mesterek álltak. Ők voltak a legnépesebb tagjai a társadalomnak, akik jóléti cikkekkel és adóval járultak a rendszer működéséhez. A ranglétra legalsóbb fokán a kereskedők álltak, mivel ők nem termeltek semmi kézzelfoghatót. Így tehát többé-kevésbé a sógunátus a klasszikus középkori mintát követte, mind társadalmi, mind pedig gazdasági felépítését tekintve. Az elszigeteltséget nagyban segítette az ország sziget jellege. Ezen túl számtalan elmélet és ok létezik még, hogy Japán miért döntött az elszigeteltség mellett. Ilyen okok, hogy Japán látta, mi történt a többi elmaradottabb országgal, amit a nyugati hatalmak megszálltak, alapvetően az idegenekkel szembeni ellenállás és az idegen kultúrától való tartózkodás (az előbbi a mai napig megfigyelhető a japán társadalomban) stb.

Akit különösebben érdekel ez a téma, középkori Japán és az elszigeteltség okai, nyugodtan nézzen utána, számtalan érdekes tanulmány elérhető online formátumban is.

A Meiji korszak kezdete, a modern Japán megszületése

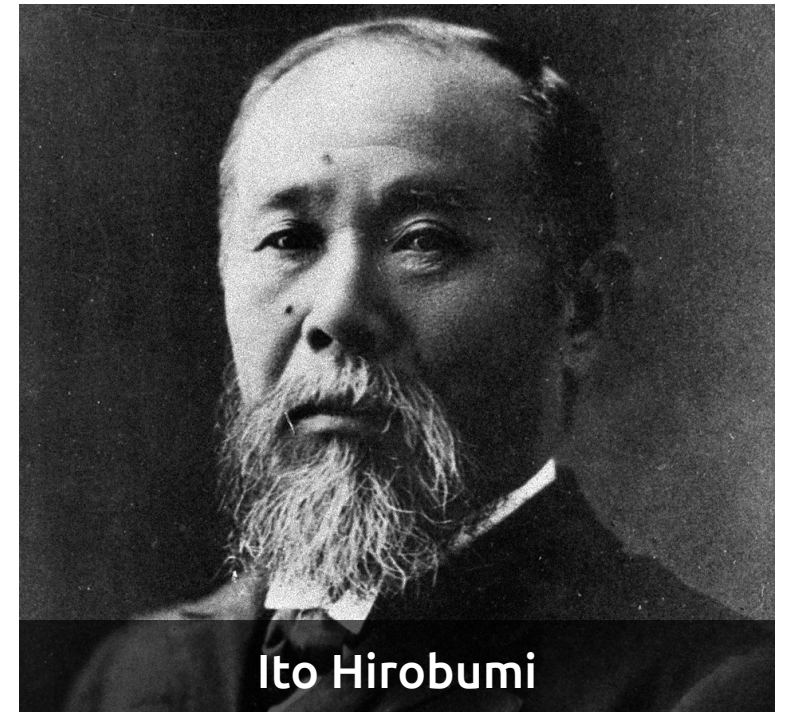
Nos minden bizonnyal ismerős sokak számára az a mondás, hogy „Otto von Bismarck tűzzel és vassal egyesítette Németországot”. Japánt ugyan nem kellett egyesíteni (mivel ez megtörtént a Sengoku kor végén), azonban a modern japán állam létrehozásában legalább annyira fontos szerepet játszott a tűz és a vas, mint a modern német államában.

1853-ban Matthew C. Perry amerikai admirális néhány hajóval a parancsnoksága alatt beúszik a Tokió-öbölbe, ahol akkora katonai és

technológiai fölényt bizonyítanak a modern hajók, hogy pusztán ez a cselekedet elég volt ahhoz, hogy nyilvánvalóvá tegye a sógunátus elavultságát. Természetesen pusztán ez nem lett volna elég, Matthew Perry csak a pontot tette fel az i-re. Ugyanis addigra a sógunátus társadalmi szinten vált elavulttá, valamint a belső feszültség is egyre kiélezettebbé vált. Ez abban nyilvánul meg, hogy a sógunátus ideje alatt szinte állandóak volt a belső erőviszályok, lázadások és katonai összecsapások. Ezeket sikeresen leverte a Tokugawa sógunátus, de az ellentétek megmaradtak. Így tehát a „fekete hajók” (klasszikusan így maradt meg az incidens a japán irodalomban) megjelenése azonnali belső viszályt robbantott ki az országban.



Matthew C. Perry japán földre lép - 1853



Ito Hirobumi



Saigo Takamori

Természetesen a változás nem történt egyik nappól a másikra és az elsődleges törekvések kudarcot vallottak (Toba-Fushimi ütközet 1868. január 27., Bushin háború 1868-69.). Azonban a fejlettebb katonai technika és a hathatós külföldi segítség végül biztosította a sógúnatus vereségét.

A jelentősebb gazdasági és társadalmi átalakulásokat a bevezetőben már megemlítettem, amit még fontosnak tartok megemlíteni az két karizmatikus személy: Saigo Takamori és Ito Hirobumi.

Ito Hirobumi volt az, aki az első japán alkotmányt megírta/összeállította. Ezzel úgymond végleg befejezve Japán modernizálását. A Meiji restauráció során hatalmas mértékben ment végbe a nyugatisodás az országban, kezdve a hadsereg moderni-

zálásától, iskolákon át, egészen a vasút építéséig, azonban az országot modernnek, csak az alkotmány elfogadásától lehet tekinteni.

Saigo Takamori az, akit az utolsó szamuráj névvel szoktak emlegetni. Mint ahogy az természetes, nem mindenki fogadta el, hogy a régi rendszer majdnemhogy nyomtalanul eltűnik, helyét pedig egy új „importált” rendszer veszi át. Saigo egy jelentős lázadást indított a Meiji kormány ellen (Satsuma lázadás, 1877. január 29.), és végül életét vesztette a Shiroyama ütközetben (1877. szeptember 24.). Ennek ellenére a személye köré kialakult kultusz és tisztelet nem ennek köszönhető, hanem annak, hogy magas szinten tartotta a szamuráj kultúrát. Élete során a szamuráj minta-

képe volt, és költeményeket is írt a klasszikus japán stílusban.

Ha valaki több információt szeretne megtudni Saigo Takamiról és, hogy mit is jelentett a Meiji restauráció, annak egy filmet is tudok ajánlani, névszerint *Az utolsó szamurájt* (The last samurai) (*AniMagazin 5.*) Tom Cruies főszereplésével. Mindenképp egy olyan film, ami több ponton történelemhű, látványosan bemutatja a két rendszer ütközését, valamint azt, hogy mit is jelentett ez a változás Japán számára.

A sintó, mint állami vallás

A fent felsoroltak alapján úgy tűnhet az olvasónak, hogy Japán semmi mást nem csinált csak

nemes egyszerűséggel lemásolta (copy+paste) a nyugati mintát. Ez azonban hatalmas tévedés, ha az így lett volna Japán soha nem lehetett volna az az elképesztő ütemben fejlődő gazdasági hatalom, ami volt, és az ma is. Mi hát a titok? Mi tette gördülékennyé a fejlődés fogaskerekeit? A válasz a vallás!

Amikor a japán vezetés úgy döntött, hogy modernizálja az államot, egyúttal azt is felismerték, hogy szükség van valamire, ami biztosítja a felnövő generáció hűségét az állam felé. Eddig a szamurájok hűségét biztosította a busidó, azt a rendszert azonban megsemmisítették a változás nevében, így tehát szükség volt egy új rendszerre, ami nem lett más, mint az Állami Sintó.



Meiji császár kihirdeti az alkotmányt - 1890



Miért állami? A sintó vallás (*AniMagazin 9.*) őshonos Japánban és szép múltat tekint vissza, azonban ez a klasszikus sintó egy igencsak szedett-vedett vallás volt, minden településnek és templomnak megvolt a saját védőszelleme, amelyikhez imádkoztak. Így a vallás egy kezdetleges animisztikus jelleggel bírt, a helyi hagyományokra és szellemek tiszteletére épült. Ezt teljesen megváltoztatták a Meiji korszak kezdetén, a régi helyi sintó helyét az állami sintó vette át. Ez az állami sintó már egy összeolvadása volt számtalan modern ideológiának, amit a japán elit a nyugati kultúrából szemezett, ilyen ideológiák voltak a nemzet/nemzetállam, faj és annak a fontossága, de nem jelentett gondot bármilyen elem a buddhizmusból, konfucionizmusból vagy a szamuráj hagyományokból (busi-

dó), amelyek továbbá alátámasztották a hazához való hűséget. Hogy mindezt megtettezzék az állami sintó legfelsőbb istensége az élő isten, maga a császár volt, aki nem más, mint a napisten, Amaterasu direkt leszármazottja, és akinek mindenki köteles haláláig tartó hűséggel adózni. Elsőre talán furának hallatszódnak ez az egész, sőt egyenesen ostobaságnak is. Egy fejlett országot egy élő Isten vezessen? Feudális hagyományok és animista szellemkultusz? Ez sokkal inkább egy neolitikus törzs életének néz ki, mint egy modern állam gerinc ideológiájának. Azonban ennek ellenére a vallás, mint a varázscsapás, úgy működött! Japán lélegzetelállító sebességgel modernizálta magát, mindezek mellett pedig fanatikus hűséges állampolgárokat neveltek generációról

generációra. Az állami sintó sikerének a legnyilvánvalóbb példája, hogy Japán volt az első állam, amelyik kifejlesztette a precíziós (intelligenciavezényelt) bombát. Évtizedekkel azelőtt, hogy az Amerikai Egyesült Államoknak sikerült volna ez a teljesítmény, és amikor a náci Németország még csak kísérletezett a V2 rakétákkal a japánok tucatnyi amerikai hajót süllyesztettek el a Csendes-óceánon ezekkel a precíziós bombákkal, amelyek nem voltak mások, mint a kamikazék! A kamikaze pilóták önfeláldozó egyirányú útjaik az évtizedeken át tartó állami sintó eredményei voltak.

„...Meiji korszak kezdetén, a régi helyi sintó helyét az állami sintó vette át.”

Végezetül tehát a Meiji korszak nem csupán technológiai fejlődést hozott Japánba, hanem a társadalom szerkezetét is gyökeresen megváltoztatta, bármiféle túlzás nélkül mindörökre!



Meiji korszakbeli karikatúra, ami elnagyolja a győzelmét az új seregnek

Források

Probáld Ferenc 1998, Ázsia, Ausztrália és Óceánia földrajza, Elte Eötvös kiadó. Budapest

Yuval Noah Harari, 2018, 21 Lessons for the 21st Century, Penguin Random House, UK.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Bushido>
https://en.wikipedia.org/wiki/Tokugawa_shogunate

https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Toba%E2%80%93Fushimi

<https://www.britannica.com/event/Meiji-Restoration>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Shinto>



J-WORLD TOKYO

ÍRTA: SACI (*Animológia*)

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNED JAPÁNBAN? 4.

A shounen anime fanok Mekkája

Japánban kevés olyan hely van, amit egy anime fan ne élvezne. Főleg mivel ha kilépsz az utcára, már rögvést úgy érzed, mintha egy animében lennél. Az emberek és a helyek mind-mind ezt a látszatot keltik, ami nem is meglepő, hiszen nincs talán olyan része a szigetországnak, ami ne szerepelne legalább egy animében. Így az anime fanok könnyedén találhatnak maguknak szívemelengető szórakozást már csak az utcákon való sétálással is. Azonban, ha ennél egy kicsivel többre vágynál, vagy nagyobb élményorgiát szeretnél elérni shounen fanatikusként, akkor a te helyed a J-World lesz Tokióban.

A J-World Tokyo Japán egyik leghíresebb animés látványossága, aminek oka, hogy olyan never ending shounen klasszikusokkal találkozhatunk benne, mint a *Dragon Ball*, a *One Piece*, a *Naruto* és a többi. Hírnevének az is segít persze,

hogy a japán Bandai Namco Entertainment szórakoztatóközpontja, ami a felkelő nap országának egyik legismertebb videojáték-gyártó vállalata. Emellett persze a Jumpnak is van némi köze hozzá, hiszen ez a magazin jelentette meg eddig majdnem minden alkalommal a leghíresebb, legjobb és legújabb (shounen) mangákat, amibe természetesen a J-World vidámparkjában szereplők is beletartoznak.

A shounen animék azonban, nem csak úgy ott vannak, mint egy múzeumi kiállítás, hanem konkrétan bekerülhetünk az animékbe a tematikus tereknek köszönhetően. Hajózhatunk Luffy-ékkel vagy felszállhatunk Son Goku felhőjére is. Rengeteg helyszínt, eszközt, tárgyat, és az animékre jellemző díszletet találhatunk itt, amiknek a többsége interaktív, vagyis játszhatunk is velük. Viszont a kisebb szórakoztató játék elemeken kívül is akadnak attrakciók mind a három nagyobb tematikájú részen, mind például a *Dragon Ball* világban, ahol

„valódi” Kamehamehát nyomhatunk az ellenség-re vagy a *Naruto* világban pedig kipróbálhatjuk harci és logikai képességeinket egy olyan játékban, ahol a folyosón sétálva kapott utasításokat kell folyamatosan végrehajtani. De ezeken felül is találkozhatunk bőven érdekességgel, amik kicsit közelebb hozhatnak minket az animék világához és kicsit talán jobban bele is élhetjük magunkat. Nekem is sokszor volt olyan érzésem a hangulat és a díszlet láttán, mintha tényleg az adott animében lennék, ami szerintem páratlan élmény egy rajongó számára.

A hely talán egyik negatívumának viszont mindenképp felhoznám a nyelvi gondokat. Értem ezt úgy, hogy a japánon kívül nem igazán vannak feltüntetve a dolgok, a játékokban is minimális az angol használata. Így főleg azoknak ajánlom a komolyabb dolgok kipróbálást, akik legalább alapszinten értenek japánul, de persze a kihívást kedvelők ennek hiányában is nyugodtan nekive-

selkedhetnek a játékoknak, mert mint tudjuk, a japánok igen segítőkészek, ezért talán nem fog senki elveszni vagy teljesen analfabétának érezni magát. Ellenben tényleg keveset tudunk ott bent a nyálunk csorgatásán kívül tenni a nyelv ismerete nélkül. Számomra ez volt az egyik legnagyobb negatívuma a helynek, amellett persze, hogy személy szerint én nem vagyok se never ending story, se shounen anime párti.

Az előbb említett negatívumokat leszámítva viszont jó hír, hogy nagyon élvezetes volt a park minden eleme, így azoknak is tudom ajánlani, akik hasonlóak hozzám. Már csak azért is érdemes betérni ide, mert: egyrészt könnyen megközelíthető, kimondottan jól frekvenciált helyen található az Ikebukuro állomástól nem messze, ami amúgy is kezdő Japánba utazóként kötelező hely, más részt meg rendkívül olcsónak mondanám. Ha a nyelv hiányában nem próbálnád ki az attrakciókat, akkor mindössze 800 yen felnőtteknek a belépő.



De azokkal együtt is csupán 2600 yen, ami szerintem igen jó ár-érték aránnyal bír. Könnyebbség a dologban, hogy még a normál, sima jegy megvétele után is dönthetsz úgy bent, hogy mégis csak kipróbálnád az említett különlegességeket, mivel helyben is lehet 800 yenért belépőt vásárolni rájuk. Plusz pozitívum, hogy általában nincsenek sokan (főleg délelőtt vagy napközben), így gyorsan be lehet jutni és bent se lesz akkora tömegnyomor. Ha pedig internet párti vagy, akkor akár online is megveheted előre a jegyedet és máris bejuthatsz. Persze azt vedd figyelembe, hogy az esti kedvezményesebb időszakban, illetve ünnepnapokon és azok közelében nem igazán ajánlanám a látogatást, mert olyankor lehet már érezni a tömegnyomort. Utóbbiak alkalmával pedig a nyitva tartás is változik, úgyhogy érdemes arra is ügyelni.

Összességében a shounen anime fanoknak mindenképp kötelező helyszínnek mondanám, de

a többiek számára is remek élvezetet nyújthat, még ha nem is vagy anime rajongó. Remek étel kínálattal rendelkeznek például, tipikus japán ételekkel, amik persze tematikájukban kapcsolódnak az adott animékhez. Illetve még cosplayt is próbálhatunk és a legjobb minőségben beöltözhetünk kedvenc karakterünknek vagy csak kipróbálhatjuk, mi is ez a sokak által kedvelt mánia. Nem mellesleg tematikus időszakok is szoktak lenni, így időközönként más animéket is vendégül lát a hely. Ennek köszönhetően volt már ott például a *Boku no Hero Academy* vagy épp *Tsubasa kapitány*. Szóval a lehetőségek tárháza nagy, sok időt nem vesz el más látnivalóktól sem, ha nem merülünk bele nagyon a játékokba. Remek animés helyszín a hibáit és hiányosságait leszámítva is.

Az egyetlen szomorúság a sztoriban, hogy a cikkem megírása közben találkoztam azzal a leújtó hírrel, hogy februárban bezárják a J-World vidámparkot, aminek nem taglalták az okát vagy

az esetleges további lehetőségeit. Mindesetre addig, aki arra jár, az keresse fel, valamint ha esetleg a jövőben Japánban jársz, nézz utána, hátha megnyitják valahol máshol. Mellékesen az épület, a Sunshine City, aminek az aljában található, szintén számtalan más érdekességet, látványosságot és attrakciót tartalmaz, így érdemes lehet emiatt is elnézni arrafelé.

Kattints ide és nézd meg az Animológia videóját a J-WORLD-ről!



	Felnőtt (16 éves kortól)	Gyerek (4-15 éves kor között)
	4 éves kor alatt ingyenes a belépés	
Normál jegy	800 yen	600 yen
Korlátlan attrakció használatra jogosító jegy (belépéssel)	2600 yen	2400 yen
a 17:00-tól vásárolt korlátlan jegyek kedvezményesek	1800 yen	1600 yen

J-WORLDBEN TALÁLHATÓ FŐ ANIMÉK:

1. Dragon Ball
2. One Piece
3. Naruto
4. Haikyuu!!
5. Ao no Exorcist
6. Gintama
7. Kuroko no Basket
8. Kochira Katsushikaku Kameari Kouenmae Hashutsujo
9. Tennis no Ouji-sama
10. Toriko
11. Hunter X Hunter
12. Bleach

ALAPINFORMÁCIÓK

Nyitás: 2013. 07. 11.

Itt található: 3-1-3 Higashiikebukuro, Toshima-ku, Tokyo Sunshine City World Import Mart Building 3F

Nyitva tartás: 10:00 – 22:00

Minden egyéb tudnivalót itt találsz:
www.bandainamco-am.co.jp/tp/j-world

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZNED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?





EGY KIS JAPÁN POLITIKA

ÍRTA: ISKARIOTES

Az előző számban indult "Politika az animékben" cikksorozathoz kiegészítésként számom ezt és a márciusi számban megjelenő párttörténet is bemutató cikket.

Az animéket és a mangákat Japánban álmódják meg. Természetesen a készítők, amikor politikához nyúlnak, akkor a saját politikai kultúrájukból/szocializációjukból indulnak ki. Műveikben esetleg konkrét aktuálpolitikai kérdést is bemutathatnak, bár ez inkább a mangákra jellemző. Ettől függetlenül, amikor a politika kerül szóba, ilyen vagy olyan megközelítésben, akkor a legtöbb esetben a mai japán politikai élet az irányadó. A következő írásomban azt mutatom be, hogy milyen hagyományok, tradíciók befolyásolják a mai japán politikát.

Bevezető gondolatok

Japán politikailag unikálisnak számít. Egyrészt Ázsia legrégebbi és legstabilabb demokráciája működik az országban. Ázsia legkorábban kialakult modern ipari állama és jelenleg is a világ harmadik legnagyobb gazdaságával rendelkezik. Mindezt úgy sikerült elérnie, hogy nincs számottevő nyersanyaga és az ország területének mindösszesen 20%-át lehet mezőgazdaságra fogni. Ezzel párhuzamosan a XX. század első felében az ország komoly túlnépesedési problémákkal küzdött, míg ma már a világ leggyorsabban előregedő társadalmának problémáival kell megküzdenie.

A „japán modell” példaértékűvé vált több ázsiai országnak (Dél-Korea, Tajvan), de a titokra mindenhol kíváncsiak a gazdasági szakemberek és a politikusok egyaránt. Az üzleti élet, a politika, az állami bürokrácia, az oktatási rendszer, a vállalati kultúra, valamint a gyáripari stratégiák és a kereskedelem olyan szimbiózisban élnek, ami egyedülálló a világban, ezek tették naggyá az országot. Minden politikai elit egyik legfontosabb sarokköve, hogy megfelelő legitimitációt tudjon magának szerezni. A császár egészen 1947-ig azzal legitimálta magát, hogy saját maga is egy kami. Márpedig egy istennek nem kell oly sok minden, hogy elismertesse magát. Ezzel szemben a polgári kormánynak sokkal többet kellett és kell nyújtania.

Mivel Japán évszázadokig elzárva élt, veszélyesnek és üldözendőnek állított be mindent, ami külföldről származott, ezért a Meidzsi reformot alaposan megfontoltan kellett végrehajtani.



A Tokugava sógunátus megdöntése után három legitimitációs eszközt használtak fel:

1. Az új kormányzat nem egy adott klán (Tokugava) érdekeit szolgálja, hanem a császáret, tehát a nemzetet tartja szemelőtt. Ezért minden cselekedet – tűnjön az bármilyen rossznak is – hosszú távon a császár és így a nemzet érdekét szolgálja. A hivatalnokok pedig pártatlanok, hiszen azt kell nézniük, mi a jó az egész társadalomnak.

2. A nyitás azért (is) szükséges, mert a gazdaság rossz állapotban van. A gazdaságot helyre kell állítani, és mint tudjuk, az erős gazdaság az emberek javadalmán is meglátszik. Márpedig a jó mód az egyik legerősebb legitimáló tényező.

3. Ha erős a kormányzat és erős a gazdaság is, akkor az ország képes erős és ütőképes hadsereget felszerelni, így pedig meg tudja magát védeni a külföldi betolakodóktól, akik miatt az egész reform elkezdődött.



1945 után e három pont újra előkerült, amikor az amerikai erők szállták meg az országot és terelték Japánt a mai útjára. A hivatalnok rétegnek újra be kellett mutatnia, hogy nem egy szűk elit (akkor a katonaság) érdekeit szolgálja, hanem a teljes társadalmát. A gazdasági nyitás hatalmas segítséget adott az új rezsim megszilárdulásához, amit később „japán csodának” is elneveztek.

A legfőbb hatalom

Japán egy alkotmányos monarchia. Az ország élén egy uralkodó, a japán császár található. Érdekes kifejezés a császár, mert ezt a címet csak birodalom fölött uralkodó király használta régen. Mivel a világon egyedül Japánban maradt meg a császár kifejezés, úgyis tekinthetünk az országra, mint az utolsó birodalom.

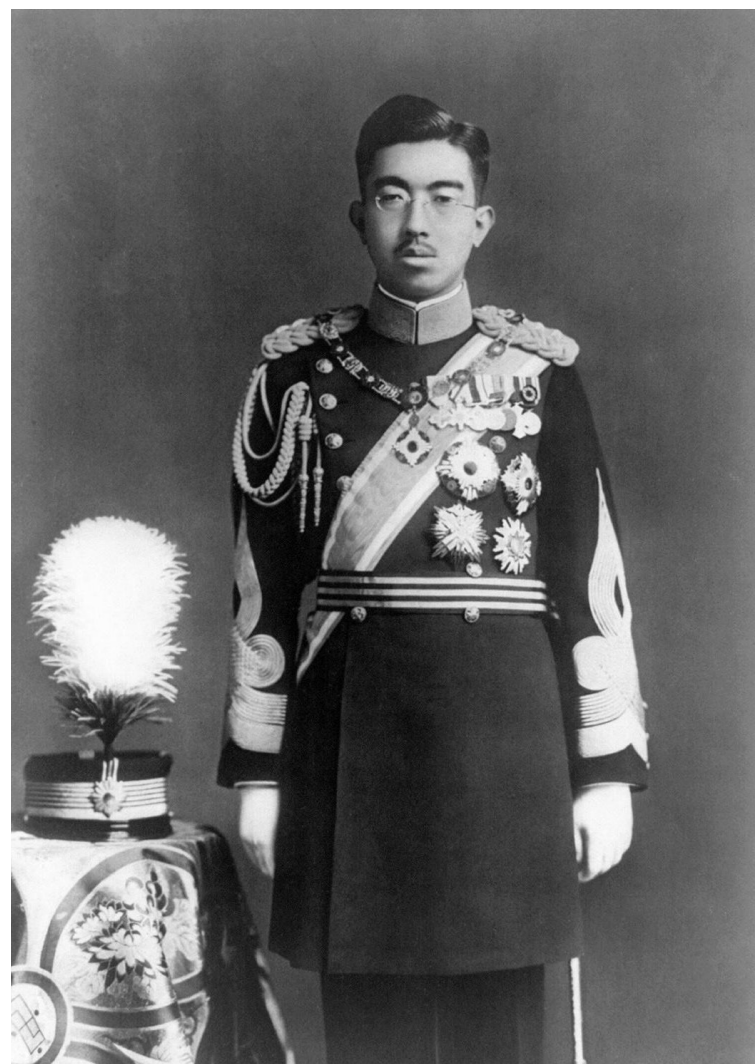
Japán egyik legnagyobb politikai stabilitását a császárság intézménye adja.



A császárság már több mint 1500 éve áll fenn és soha nem szünetelt, valamint többnyire egy uralkodócsalád férfi tagjai töltötték/töltik be a posztot.

A császárok Japán történetének korai szakaszában még aktív uralkodó szerepet töltöttek be, de 1185-től kezdve (tehát az első (Minamoto-) sógunátustól kezdve) szerepük visszaszorult. Leginkább szimbolikus és szakrális jelentőségük volt, soha, semmilyen hadúr nem akarta megszerezni ezt a címet. Jelentősebben a helyzet a Meidzsi restauráció (1867) során sem változott meg. Az 1947-es alkotmány során módosult alapjaiban. Ekkortól a császár már nem volt istenség (értsd lemondott a kami rangról) és csak emberként definiálta magát. Jelenleg semmilyen komolyabb hatáskörrel nem rendelkezik az uralkodó, azonkívül, hogy reprezentálja az ország egységét, fogadja a külföldi delegációkat és ő nevezi ki a miniszterelnöket.

Személye és családja tabunak számít az ország sajtójában és a politikai életben is. Míg az európai uralkodó családokat a bulvárlapok piszkálják vagy akár egy rap számban is sértegethetik (ahogyan az történt nem oly rég a spanyol királyi családdal, addig a szigetországban ez egész egyszerűen elképzelhetetlen lenne. De szemben több más ázsiai országgal, itt nem végzik ki az embert, ha nem illő dolgot mond az uralkodóról. Érdemes megjegyezni, hogy animében XX. századi japán uralkodó még nem szerepelt, sőt a MAL adatbázisa szerint Hirohito néven még karakter sincsen,



ezzel szemben van Dacia, Trabant, Skoda vagy Niva Lada nevű karakter.

Ehhez társul, hogy az uralkodói család nem is engedi közel magához a sajtót, nem járkálnak testőrök nélkül és végképp nem bringáznak Tokió utcáin, ahogyan azt a holland uralkodócsalád tagjai teszik. A hercegi címet a nők csak addig viselhetik, amíg férjhez nem mennek, utána le kell mondani a címükről.

Összefoglalva elmondható, hogy a császár még a mai napig is tabunak számít a közéletben, aki egyben a politikai stabilitást is adja az országnak. Jellemző, hogy Japánban 1918 és 2018 közt 3 államfője volt az országnak, míg Magyarországnak ez idő alatt 25.

Katonás múlt

Japán híres az úgy nevezett Béke alkotmányáról, melyben kijelenti, hogy lemond a háború jogáról. Erről a világon semelyik másik állam – még a Vatikán sem – mondott le. Ez példátlan, de még inkább az, hogy ha figyelembe vesszük az ország múltját.

A szigetországban 1185 és 1867 között katonai kormányzás, a bakufu volt a bevett kormányzati forma. Bár tűnhet úgy, hogy a Tokugava sógunátus (1600-1867) egy polgári kormányzat volt, nem árt észben tartani, hogy a tényleges uralkodó a császár volt. A közigazgatás legfontosabb posztjait kivétel nélkül samurájok, azaz katonák töltötték be. Az évszázadokig érvényben lévő kasztrendszer csúcsán voltak a harcosok.

Sőt, hiú ábránd azt képzelni, hogy az 1867-es Meidzsi restauráció után a katonaság vagy a katonák szerepe csökkent volna az ország életében. 1867 és 1945 közt harminc miniszterelnöke volt Japánnak és közülük 15-en katonák voltak. 1945 és 1952 között pedig az amerikai hadsereg irányította az országot, bár folyamatosan csökkentette a befolyását.



A militáns szellem nem tud nyomtalanul eltűnni a néplélekből. Japán mai napig büszke samuráj örökségére, és nem véletlen az sem, hogy sok történetben éppen a katonaság vagy legalábbis valamilyen fegyverestestület az, ami átvette/átveszi a hatalmat a polgári kormányzástól. Sok animében tapasztalhatjuk, hogy valaki előbb sikeres katona/hadvezér és csak utána lesz politikaivezető.

Pacifista jelen

A Béke Alkotmány immár 70 éve érvényben van. Japán 1945 óta nem vett részt egyetlen egy háborúban sem és nem küldött harcoló alakulatokat sem külföldre.

Az országnak hivatalosan nem is hadserege, hanem védelmi erői (Japán Önvédelmi Haderő, alapítva 1954) vannak és 1947 óta megszűnt a sorkatonai szolgálat.

A II. világháborúban (1939-1945) elszenvedett vereség, a szamuráj tisztességen esett becstelenségek (pl.: Nankingi mészárlás – 1937), valamint a két nukleáris csapás (Hiroshima és Nagaszaki – 1945) sok japán számára azt üzeni, hogy soha többé háborút. Valamint az ország imidzséhez is hozzáért a békeszerető nemzet képe.

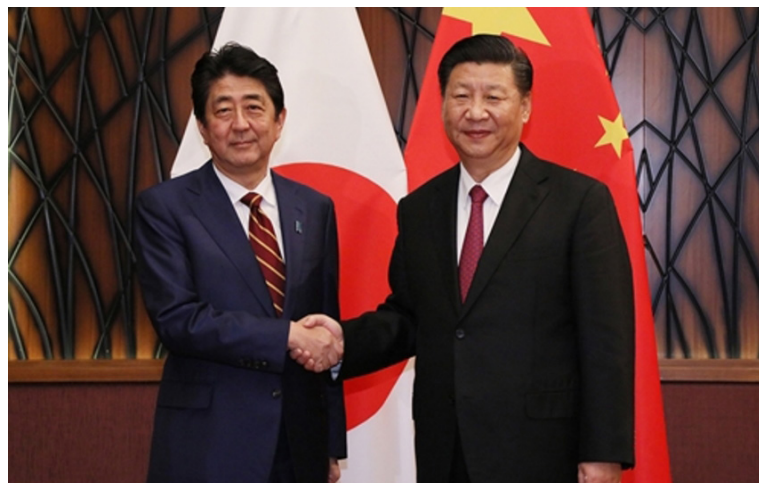
Japán a Csendes Óceáni Háború (1941-1945) befejezése óta a világ legerősebb hadseregének (az USA) védelmét élvezi. Nem árt észben tartani, hogy az ország szomszédjai közül a kommunista Kínának, Észak-Koreának és Oroszországnak van atomfegyvere. Ráadásul mindhárom országgal van területi vitája a császárságnak, sőt Oroszországgal hivatalosan máig hadban állnak.

A béke további előnye, hogy Japánnak nem kell annyit költenie fegyverkezésre, átlagosan a költségvetés 1%-t adják oda védelmi kiadásokra. Természetesen a világ harmadik legnagyobb gazdaságának költségvetésének 1%-a is hatalmas tud lenni. Ezen túlmenően, mivel Japán sehol nem lé-

pett fel katonailag, így külpolitikáját is könnyebben tudta alakítani, ami plusz befektetéseket jelentett az országnak.

Bár sok előnnyel rendelkezik, ha egy ország az USA védelmét élvezi, Japánban nem mindenki ért ezzel egyet. Az amerikai hadsereg mai napig Okinava területének 10%-t elfoglalja, a Jenki harciak viselkedése többször is nemzetközi bonyodalmat kavart. Az amerikai katonai támaszpontok közelében lakók sokszor tiltakoznak az ott állomásozó csapatok ellen. A baloldali pártok több mint 50 éve küzdenek az amerikai csapatok kivonása érdekében. Ráadásul a csapatok költségének 50%-át a tokiói kormány fizeti.

Ezek után az animékben is vegyes az amerikai katonai jelenlét megítélése, hol elnyomóként, máskor inkább szövetségesként jelenik meg az ország. Bár számos alkalommal azt lehet látni, hogy az USA elbukott és Japán vette át a szerepét, ha máshol nem is, legalább Távol-Kelet csendőrént.

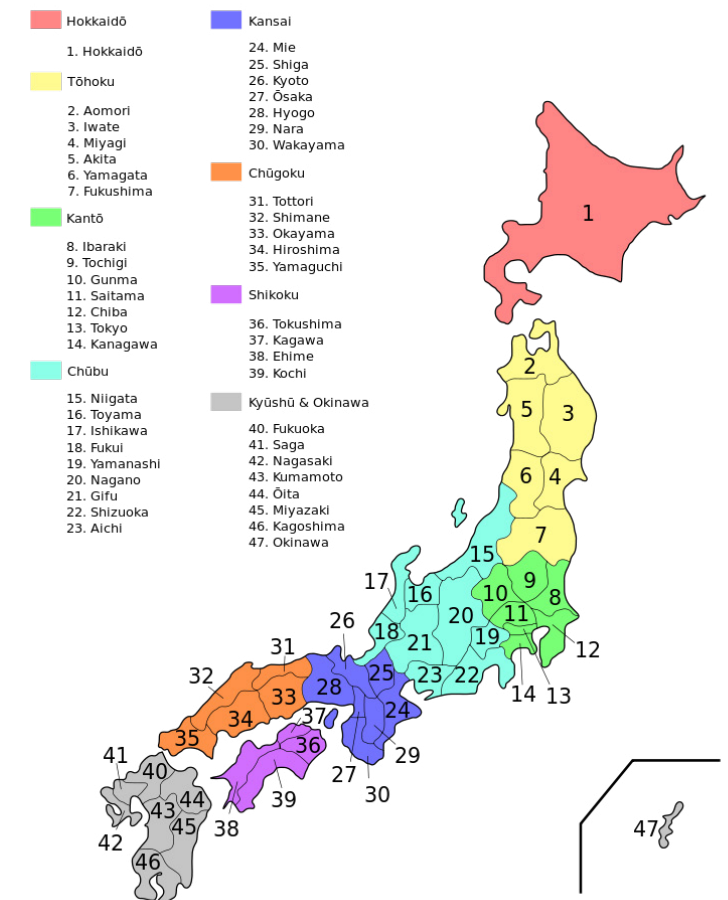


Bürokrácia

Japán egyik legismertebb imázsképe a japán hivatalnok, akihez képest a német közsolgák drogos hippiknek tűnnek. Míg Kínában kegyetlen vizsgákon kellett átmennie egy mandarinnak, hogy elnyerje hivatalát, Koreában pedig a családok folyamatos frakció harcai mentek egy-egy állásért, Japánban egy harmadik megoldás alakult ki. A Tokugava sógunátus egyik alappillére lett, hogy a legfőbb katonai vezető folyamatosan cserélgette a vazallusait a különböző prefektúrák közt. Egy-egy költözés során a daimjo nem vihetette magával a teljes személyzetét, hanem csak azokat választotta ki, akik arra a legérdemesebbek voltak. Így alakult ki egyfajta meritokrácia (érdem alapján történő előmenetel). Ez a szemlélet ma már nemcsak az államigazgatásban, de a gazdasági és a tudományos életben is megjelenik. Ma már az államapparátus évről évre a végzős egyetemisták krémjét tudja kimazsolázni. A szerencsések sokat dolgozhatnak és keveset keresnek, de mi itt a trükk? Az egyszerre felvett fiatalok egy ideig közel ugyanúgy haladnak előre. Fokozatosan végigjárják az adott intézmény szintjeit. De egy idő után már nem tudnak egyszerre tovább haladni, mert kevesebb az új pozíció, mint ahányan vannak, plusz pár öregebb és pár fiatalabb is van.

Ez a rostálás egészen a közigazgatási államtitkár szintig tart, ahol már csak egy hely van. A legtöbben természetesen nem jutnak el idáig, hanem végrehajtanak egy amakudarit.

Regions and Prefectures of Japan



E gyakorlat szerint egy bürokrata 40 és 55 év közt, amikor megáll a hivatali előmenetele, elhagyja addigi munkahelyét és új, sokkal jól jövedelmezőbb állást választ magának a versenyszférából.

Csak egy példa. Aki hosszú évekig mondjuk a közlekedési minisztériumnál dolgozott és az áru fuvarozás lett a szakterülete, könnyen talál magának helyet egy autógyárnál vagy egy fuvarozó cégnél, hiszen korábban pont ő felügyelte őket.

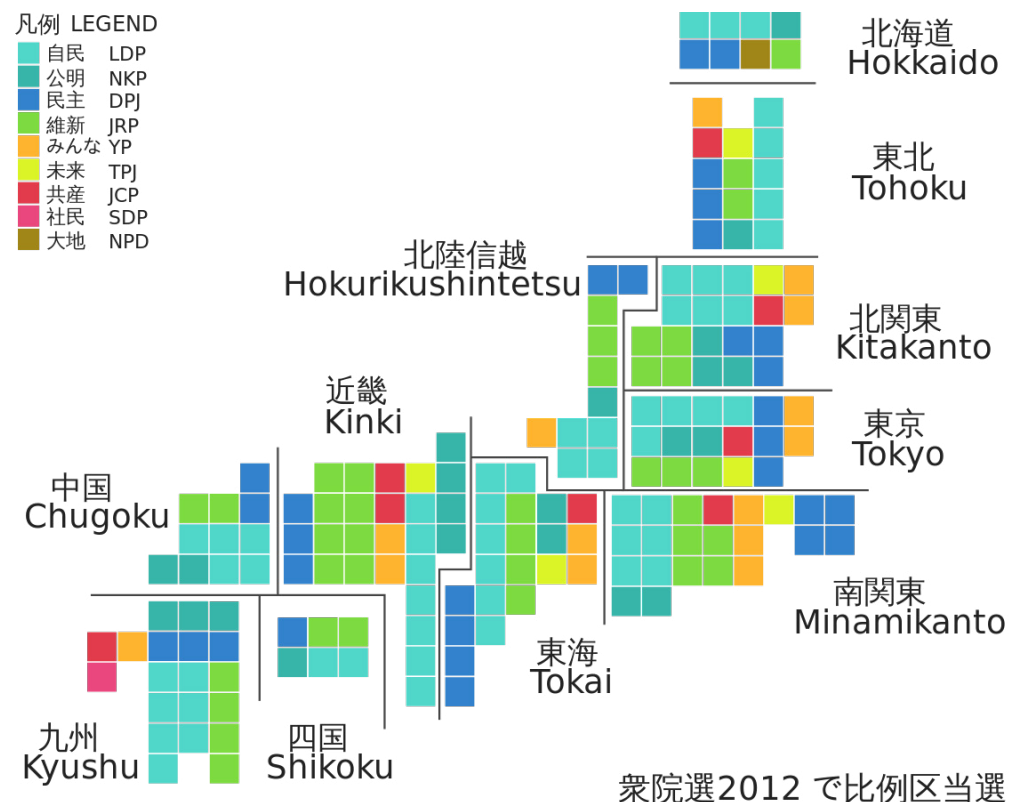
Az animékben gyakran találkozhatunk hivatalnokokkal, és az már csak a történet mesélőjén

múlik, hogy éppen egy szimpatikus, okos, tette kész emberként mutatja be őket vagy egy ravasz, sunyi, a háttérben meghúzódó kekec alakként.

Közigazgatás

Hasonló örökség a közigazgatás. Bár az ország mindenkori vezetői szerették volna, ha egységes lett volna a közigazgatás, ez végül mai napig nem vagy legalábbis nem minden területen valósult meg. Egyrészt az országhoz sok kicsi sziget is tartozik, így ott helyben kell meghozni a döntéseket. Sőt a lokális problémák hamar országszin-

tűvé tudnak duzzadni, ennek egyik legjobb példája az Okinava szigetein lévő amerikai katonai támaszpontok kérdése. A modernkor előtt szintén komoly nehézséget jelentett a tél beállta, ilyenkor egy-egy völgy akár hónapokig is el lehetett zárva a külvilágtól. Tehát a helyi vezetőknek a központi hatalom segítsége nélkül kellett fenntartani a rendet, ami azt eredményezte, hogy az adott közösséggel kellett kompromisszumokat kötnie.



Mint ismeretes Japánt 47 prefektúrára osztották fel. A helyi önkormányzatokat a nép választja meg, az állami kiadásoknak pedig 2/3-át az önkormányzatok költik el, különböző jogcímen. De mivel az állami költségvetésnek az 1/3-a származik az önkormányzati bevételekből, így a tokiói központ igen erős befolyással bír a helyi ügyekre.

Prefektúrák és a helyi önkormányzatok választása

Prefektúra kormányzó: Egyszerű többség

Prefektúra közgyűlése: SNTV módszer (lásd az országgyűlési választásoknál)

Polgármester: Egyszerű többség

Helyi önkormányzat: SNTV módszer

Mandátum hossz: 4 év

Választások

Japánban két kamarás parlamenti rendszer működik. Az alsóházat Képviselőháznak, míg a felsőházat Tanácsnokok házának nevezik. A két ház közül egyértelműen a Képviselőháznak vannak szélesebb jogkörei: egyedül választhat miniszterelnököt és fogadhat el költségvetést, valamint a nemzetközi szerződéseket is ők fogadják el. De minden másban a Tanácsnok házával kell együttműködni.

Ez valamilyen szinten konszenzusos politikát eredményez.



Nemzetgyűlési választások

Képviselőház: EVK: 289 fő – egyszerű többségi rendszer, Lista: 176 fő – d'Hondt 11 választói kerület

Periódus: 4 év

A parlament alsóházának összesen 465 tagja van, ez a szám csak nemrég lett ennyiben megállapítva, 1945 utáni időszakban 500 főről indult a létszám. A parlamentbe két fajta úton lehet bekerülni. Az egyik variáns, hogy a jelölt Egyéni Választó Kerületben (EVK) indul. Itt az szerez mandátumot, aki a legtöbb szavazatot kapja, ebben hasonlít a magyar választási rendszerhez. Erős különbség ugyanakkor, hogy az 1955-óta a legnagyobb párt a Liberális Demokrata Párt (LDP) egy körzetben több jelöltet indít, így a pártban lévő különböző frakciók össze tudják mérni erejüket.

Mint látható 289 honatyát/honanyát egyéni kerületből választanak ki, de 176 fő úgymond kompenzációs listáról kerül be a törvényhozásba. Erre a hazánkban használt d'Hondt választási matematikai formulát használják, ami inkább a győzteseknek kedvez. Míg idehaza az ország egyetlen egy választókerületet tesz ki, addig Japánban 11 ilyen körzet van. Ezek nagyobbak, mint a prefektúrák száma, inkább a régiók határával egyeznek meg. Ezzel az országos pártok ugyan kapnak kompenzációt, de a lokális, helyi érdekeket képviselő pártoknak nincs esélyük bekerülni a parlamentbe.

Nemzetgyűlési választások

Tanácsnokok háza: 2 x 73 tag SNTV rendszer, 2 x 48 tag d'Hondt 1 választói kerület

Periódus: 6 év, a képviselők felét 3 évente választják újra.

Ez most bonyolult lesz. Tehát 2x73 tagot a választások során egyéni körzetekből választják meg. De itt nem elég egyszerű többséget szerezni. Mint látható, itt nagyobb körzetek vannak, mint az alsóházi választásoknál, számszerűen 47 választókerület van. De ez csalóka. A 47 prefektúra közül 27-ben csak egy mandátum sorsa dől el, itt tehát csak egy jelöltet érdemes indítani. Van 15 olyan kerület, ahol már 2 mandátumot lehet szerezni, de az igazi verseny arra az 5 kerületre koncentrálódik, ahol 3 vagy 4 mandátum a tét.

A kompenzációs lista ugyanakkor sokkal értékesebb ezen a szinten. Ugyanis nem egy zárt listára szavaznak a polgárok – mint Magyarországon. Hanem úgymond nyílt listára szavaznak. Eből adódóan valaki megadhatja, hogy bár az LDP listájára szavaz, de a rajta szereplőket önkényesen sorolhatja be. Ez által olyan jelölt is képviselő lehet, akit a pártvezetés nem kedvel, de a választók

körében népszerű, és természetesen, akit a polgárok nem tartanak arra méltónak, azt nem rakják fel a listára.

Összeségében elmondható, hogy a japán választásoknak vannak unikális részei, amik csak ebben az országban fordulnak elő. A kampányok rendkívül rövidek, 12-15 naposak, így egy kis pártnak kevés ideje marad megismertetnie magát a közvéleménnyel, sokkal fontosabb a helyi beágyazottság.

Bíróság

A japán bíróság csúcsán a 15 tagú Legfelső Bíróság található. Tisztségüket nyugdíjkorhatárig tölthetik be, ami jelenleg 70 év. A bírósági rendszernek természetesen több szintje van:

1. Egyszerű bíróságok (裁判 裁判 所 kani saibansho): Polgári peres ügyekkel foglalkozik, legfeljebb 1,4 millió jen (~3,5 millió forint) értékig.





Ezekből 438 üzemel az országban, az ítélkezést általában nem egy hivatalos bíró vezeti.

2. Családi bíróságok (裁判 所Katei-sai-ban-sho): Váloperekkel, gyerekelhelyezési és örökösödési perekkel foglalkozik. Az országban 50 ilyen bíróság üzemel, de munkájukat segíti még 203 fiók és 77 iroda.

3. Helyi bíróságok (地方 裁判 所chihō sai-bansho): Az összes többi ügy, ami az első két kategóriába nem fér bele. Általában egy bíró vezeti a tárgyalásokat, de ha 1 évnél hosszabb büntetés kiszabása a tét, már társbírók is csatlakoznak az ügghöz.

4. Legfelső bíróságok (高等 裁判 所Kōtō-sai-ban-sho): Ebből összesen 8 üzemel az országban (Szapporó, Szendai, Tokió, Nagoja, Oszaka, Hiroshima, Takamatsu és Fukouka városaiban). Itt már bírói kollektíva hozza meg a döntést, rendszerint három fős testület, de van, hogy 5 főre emelik a létszámot.



4/A. Szellemi tulajdonjog (知的 財産 高等 裁判 所Chiteki-zaisan-kōtō-sai-ban-sho): Külön bíróságok üzemelnek a szellemi tulajdonjoghoz tartozó ügyek elbírálásához, melyek ugyanott találhatóak, mint a Legfelső bíróságok.

5. Alkotmánybíróság (最高 裁判 所Saikō saibansho): Bár 1947-ben hozták létre, jogelődje már 1875 óta létezett.

Összegző gondolatok

Japán alapvetően egy homogén ország. Bár léteznek törésvonalak a társadalomban (pl.: vidék kontra város), de fajilag, etnikailag, kulturálisan, valamint nyelvileg és vallási értelemben az országban nincsenek törések. De mivel az ország rohamosan öregszik, így egyre jobban rá lesz szorulva a külföldi munkaerőre, kérdés, hogyan fogja ezt átélni és a társadalom miképpen fogja ezt le-reagálni? Fontos szerepet kap a hierarchia, a ho-



mogenitás és a konformitás utáni vágy, valamint a csoporthoz tartozás igénye. A családban, az iskolában vagy a munkahelyen a japánok elfogadják az idősebb feljebbvalójuk igazát és nézetét, de a vezetőnek gondoskodnia kell az alatta lévő emberekről. Biztos otthont, jó tanulási körülményeket vagy biztos fizetést kell garantálniuk.

Japán több száz évig elzárva fejlődött a világtól. Amit ma autentikusan japánnak gondolunk, mint amilyen a költészetük, festészetük vagy éppen a gasztronómiájuk, az mind a Tokugava sógunátus ideje alatt vált tökélyé. A néplélekben mai napig az tűnik az aranykorszaknak, nem hiába, hogy sok történet pont azt mutatja be, hogyan lesz Japán ismét független a világtól, mikor térhet vissza az aranykorba? Hogy lesz-e ilyen korszak, erősen kérdéses, de érdemes szemmel követni az animéket, mert ami tegnap még sci-fi történet volt, holnapra már történelem lehet.





SHIRONeko

INTERJÚ

KÉSZÍTETTE: ANIMAGAZIN

Az *AniMagazin* 40. számában már olvashattok interjút Shironekóval, aki népszerű anime és játék openingeket, endingeket, OST-eket ad elő youtube csatornáján és többször élőben is fellépett már. Azóta eltelt már több mint egy év, ezért a mostani interjúban erről az időszakról és a jövőről kérdeztük.

Szia, a bemutatkozást talán most el is hagyhatjuk, mivel olvasható a 40. számban. Szóval csapjunk is bele! Ennyi videó után persze mégmin- dig él a kérdés: szerinted melyik videód sikerült a legjobban? Illetve, melyik készítése volt a legélvezetesebb és a legnehezebb?

Sziasztok! Igyekszem minden videómba a tőlem telhető legtöbbet beletenni, de amik elkészítése számomra a legélvezetesebbek voltak



eddig, az az ADAMAS, Voracity és a POP/STARS. Imádom a pörgős számokat, nagy kedvenceim. A mostani *Rising of the Shield Hero* openingje, a *RISE* is nagyon fun volt.

Hogyan választod ki, hogy mit éneksz a következő videóban? Mennyire hagyatkozol az ajánlásokra?

Nagy figyelmet fordítok a szezonális animékra, hiszen nagyon király új dalokat tartalmazhatnak. Ezek közül szoktam kiválasztani azokat, amik nekem tetszenek. Ha látom, hogy többen is ajánlanak nekem egy-egy dalt éneklésre, amit mondjuk én magamnak nem jegyeztem fel, akkor azt is szívesen megcsinálom.

Mindig figyelem, hogy az emberek a csatornámon mit akarnak hallani és igyekszem kielégíteni az igényeket, ha tudom. Nagyon fontosnak tartom, hogy a nézőimmel valamilyen kapcsolatban legyek és érezzék, hogy nem csak simán elolvasom, de érdekel is az, amit írnak. Így pl. nagyon sokan kérték a *Goblin Slayer* openingjét, hát megcsináltam. Ugyanígy a Katharsis és az ADAMAS full változatát.

Ha nincs animés szezonális dalom, akkor olyat éneklek fel, amit már amúgy rég szerettem volna, csak nem volt rá időm vagy a Patreonjaim kérését teljesítem vagy azokat a dalokat csinálom meg, amiket sokan kérnek. :)

Jelenleg mik a kedvenc animés számaid, amiket tervezel feldolgozni a jövőben?

Jelenlegi nagy kedvencem az Adamas, számomra megunhatalan. :D Nagyon sok tervem van a jövőre nézve, túl sok jó dal van, amit el szeretnék énekelni.

Mennyire várhatóak tőled saját dalok? Készült már egy animés inspiráció alapján.

Igen, lesz mindenképpen!! Tulajdonképpen ez a kérdés most pont életbevágó, ugyanis nemrég fejeztük be egyik ismerőssel az első eredeti dalomat. A mixet Nivro készítette, akinek egy régebbi ismerőse, Kate írta a dalszöveg nagy részét. Még tapasztalatlan vagyok dalszöveg írásban, szóval elkeltett a segítség, valamint segített a hangzás kialakításában.



Szerintem nagyon szuper dal lett, a Changed címet kapta. *Hallgassátok meg!!!*

Valóban készült már egy ezelőtt az Attack on Titan anime alapján. Egyik YouTube-os ismerősöm, Rafik el Jar felkért, hogy csináljunk egy fan-made Attack on Titan openinget, csak úgy fun-ból... Ő komponálta az alapot, egy másik ismerősöm, Aviand segített úgymond jobbá tenni, én pedig megírtam hozzá a dalszöveget és elnekeltem. A dalszöveg az animében történekről szól, próbáltuk olyanná csinálni, mintha az lenne maga az anime openingje. :D Mókás volt rajta dolgozni!

Hogyan készülnek a különböző remixek, együttműködések? Hogyan veszitek fel egymással a kapcsolatot?

Azok, akik remixeket készítenek a coverjeimről találnak meg, majd aztán rám írnak e-mailben, hogy esetleg használhatják-e a hanganyagomat a remixükhöz. Nagyon szeretem a remixeket, mindig jó 1-1 dalt kicsit máshogy hallani, szóval az esetek többségében mindig szívesen odaadom a hangsávjaimat.

„Leírhatatlan az az érzés és erő, amit képesek nekem adni a közönségből a tapsukkal és biztató kiáltásukkal :D, az mindent visz!”



Milyen visszajelzéseket kapsz akár a videóidról, akár a koncertekről?

Hála Istennek nagy többségben csak pozitív visszajelzéseket szoktam kapni a videóimról és a fellépésekről is. Az emberek nagyon tudnak engem inspirálni és hálás vagyok mindenkinek, aki valamilyen szinten eddig mindig támogatott és eljuthattam idáig.

Térjünk rá az élő koncertjeidre! Hol léptél fel eddig? Milyen közönség előtt énekelni?

A Cosplay.hu-s rendezvényeken, MilloWe-en-en és a PlayIT-en léptem eddig fel. Fellépni tavaly év elejétől járok és hát nagyon élvezetes! Természetesen az elején mindig mindenki ideges, izgul, hogy hogy fog alakítani, de aztán valameny-



„Az emberek nagyon tudnak engem inspirálni és hálás vagyok mindenkinek, aki valamilyen szinten eddig mindig támogatott és eljuthattam idáig.”

nyire belejön az ember. :) Fantasztikus érzés közönség előtt fellépni főleg úgy, hogy mostmár egyre többen ismernek engem itthon is. Leírhatatlan az az érzés és erő, amit képesek nekem adni a közönségből a tapsukkal és biztató kiáltásukkal :D, az mindent visz!

Mik a tapasztalaid, hogyan értékeled a fellépéseidet? Min lehetne még fejleszteni? Mi az, amivel teljesen elégedett vagy?

Sok ötletem van még fellépés kapcsán, és nagyon sok mindenben fejlődnom kell még a színpadon, de ahogy a legtöbb mindenben, az idő



majd besegít. Én nagyon élveztem eddig minden fellépésemet, elégedett is vagyok velük, ugyanis próbáltam megtenni minden tőlem telhetőt abban a pillanatban, amikor szerepeltem. Ahogy már említettem, mindig van min javítani és van hova fejlődni :D, de ezért is nem egy unalmas szakma ez! Szeretek az embereknek énekelni.

Hogyan választod ki, hogy mely dalokat adod elő? Mennyire befolyásol a rendezvény profilja?

A rendezvény profilja nagyon is fontos szerepet játszik a dalok kiválasztásában. Ha az esemény animés. akkor oda többségben animés dalokat viszek, ha gameres, akkor játékokból leginkább.

Minden alkalommal próbálok olyan dalokat választani, amiket itthon is ismernek vagy, amik tetszenének a közönségnek, ha még esetleg nem hallották.

Hol, milyen rendezvényen láthatunk legközelebb?

Sajnos, erre jelen pillanatban nem tudok válaszolni, még nincs tervben. Remélem, hogy minél több rendezvényen! :D

Hogyan értékelnéd az előző interjú óta eltelt időszakot videóid számát tekintve, technikai, valamint énektudás szempontjából?

Úgy érzem, hogy mindenféle téren rengeteget fejlődtem. Azt nem tudom megmondani pontosan, hogy a legelső interjúnk óta hány vide-

ót töltöttem fel pluszba, de legalább 50-et biztos. Az interjúnk óta szert tettem egy új kamerára, mostmár nem a telefonommal veszem fel a videókat, valamint új stúdió mikrofont és green screent is vettem. Ezek megszerzéséhez hozzájárultak a Patreonon támogatók is, nagyon hálás vagyok nekik. <3 Éneklés terén is minden egyes gyarkolással és dallal fejlődöm. :)

Az elmúlt időszakot átfogóan nézve elégedett vagy a csatornáddal, a látogatókkal?

Imádom az én kis közösségemet, az állandó kommentálókat és akik mindig próbálnak nekem segíteni. Nagyon hálás vagyok és szerencsés, hogy ilyen jó emberekkel áldott meg a sors. A videóimon úgy érzem mindig lesz mit fejleszteni, mindig van hova fejlődni. Igazából túlteljesítettem magam, mert nem számítottam arra, hogy most januárra

meg lesz a 10.000 feliratkozó. Tavaly emlékszem, ilyenkorra lett meg az 1000. :) Szóval szuper hálás vagyok és hát készüljön mindenki, mert ez még csak a kezdet, van még bőven mit énekelni! :D

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

Köszönöm szépen! Csak azt, hogy remélem mindenkinek kellemes, boldog és sikerekben gazdag új éve lesz. Köszönöm a sok-sok szeretetet és támogatást mindenkitől! Kérlek, ha tudtok, gyertek el a következő fellépéseimre, szeretnék veletek találkozni és egy jót szórakozni. <3

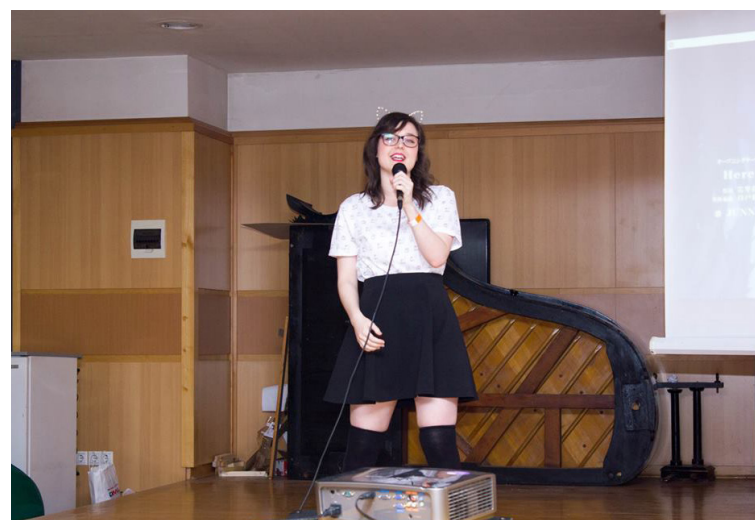
„Minden alkalommal próbálok olyan dalokat választani, amiket itthon is ismernek vagy, amik tetszenének a közönségnek, ha még esetleg nem hallották.”

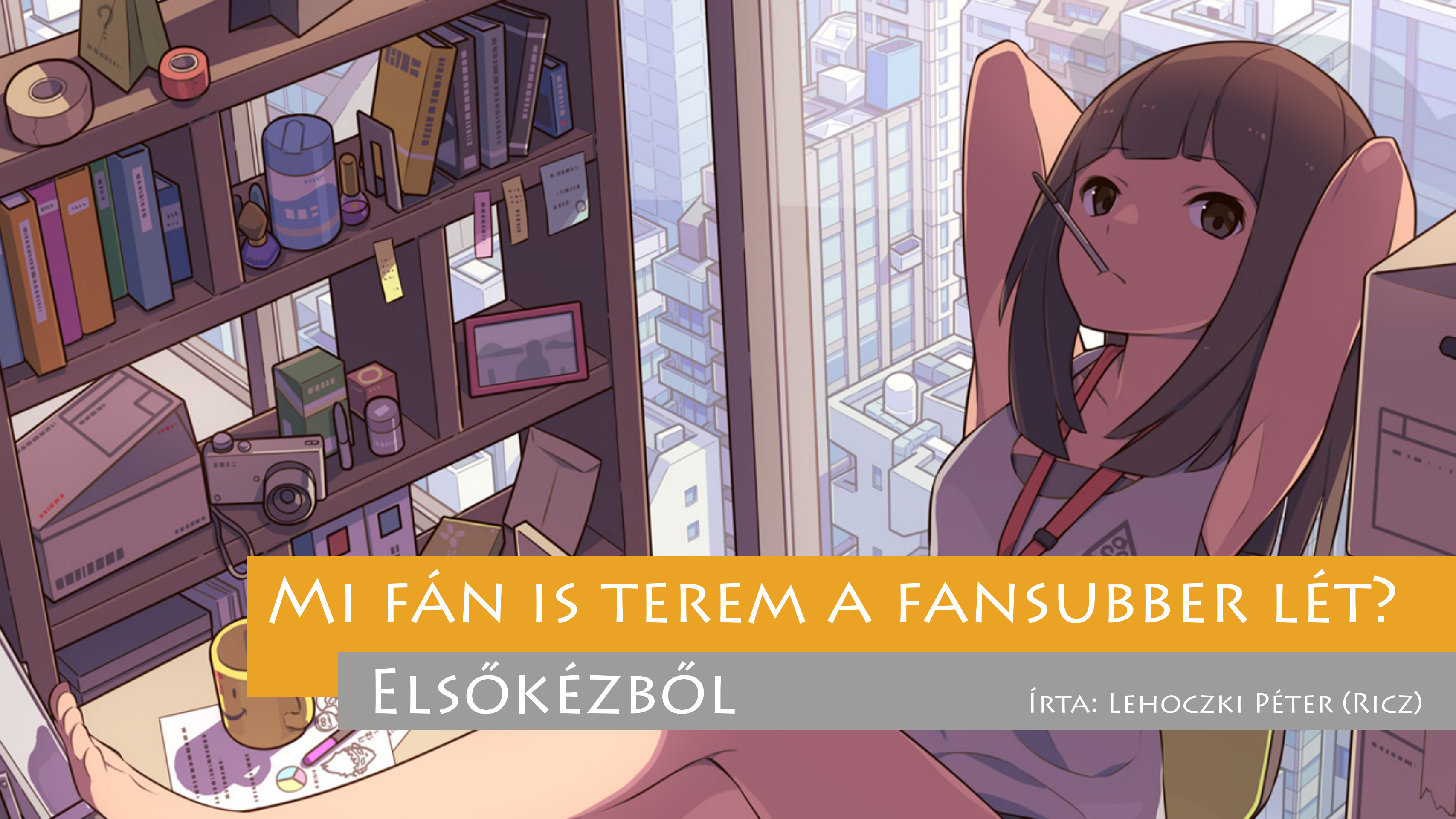


Elérhetőségek

Youtube
Facebook
Twitter
Instagram
Spotify

Támogatás
Patreon





MI FÁN IS TEREM A FANSUBBER LÉT?

ELSŐKÉZBŐL

ÍRTA: LEHOCZKI PÉTER (RICZ)

Sok hiú gondolat fordul meg a szubkultúra tagjai közt, ha a fansubberekről beszélünk. Az egyik leggyakoribb ezek közül a felmagasztalásuk, illetve az a tévképzet, hogy ehhez valami irdatlan nagy e-pénisz is társul, mondván „ha ők nem lennének, nem lenne mit nézni”. A másik leggyakoribb az, hogy lusták, mert nem hozzák ki időben és abban a minőségben, ahogy azt az egyén elvárja. Szükségtelen mondanom, hogy a fansubber is ember, ahogy azt is, hogy ez a két gondolat mennyire nem állja meg a helyét. Hogy mi is teszi akkor a fansubbert? Nos, ebbe avatnálak be titeket elsőkézből.

10 év után kellő tapasztalat birtokában sok mindenről lehet beszélni ennek kapcsán. Hogy miképp változott meg ez idő alatt a fansubberekhez való hazai hozzáállás vagy a saját magukról alkotott általános kép. Esetleg az is, hogy mik vagy kik az ellenségeik, barátaik, illetve milyen nehézségekkel kell szembenézniük. Tévedés ne essen: ez továbbra is egy kreatív hobbi, amiből mind a hobbist végző, mind annak termékét élvező profitálhat.

Az alapok

Menjünk szépen sorjában. Mi is kell ahhoz, hogy valaki fansubber legyen? Először is, fordítson. Sokat és rendszeresen. Egy-két műtől még nem lesz valaki automatikusan fansubber, hanem sokkal inkább idénymunkás. A másik képességbeli

dolog: nem csak ismernie és értenie kell egy (vagy több) külföldi nyelvet, annak szófordulatait, hanem az anyanyelvén is brillíroznia kell. Hiszen mit ér az idegen nyelvtudás, ha ugyanazt a gondolatot nem tudod magyarul kifejezni? Sőt, tovább megyek: választékosan átadni. Vagyis elengedhetetlen az anyanyelvi tudás is, de még fontosabb a stilisztikai érzék. Ezek egyike sem eltanulhatatlan. Illetve, ahogy telnek az életévek, az ember is érettebb lesz, megváltozik egy idő után a vélekedése egy s másról, de mindenek előtt, tapasztaltabb lesz, új ismereteket tesz magáévá. Persze arra is van példa, hogy mindezek aktív használata mellett sem fejlődik valaki, és az ilyenek bizony menthetetlenül megrekednek egy bizonyos szinten. (Az más kérdés, hogy van olyan igénytelen alak is, aki számára ez kimerül abban, hogy miatta lángolnak a Google Translate szerverei.)

Ha az alapokkal már megvagyunk, némi informatikai tudás sem árt, hiszen az anyagot valahogyan be kell szerezni, ki kell nyerni, megnyitni, szerkeszteni, a fellépő problémákat javítani, publikálni és így tovább. Elsőre ez soknak hangzik, de a napi rendszerességű számítógép és közösségi oldalak használata mellett nem sokkal több, mint megoldani azt, hogy miért nem játssza le a VLC vagy az MPC az adott videót.

„...mit ér az idegen nyelvtudás, ha ugyanazt a gondolatot nem tudod magyarul kifejezni? Sőt, tovább megyek: választékosan átadni.”



Jogos talán a kérdés, ha már a fansubber személyi képességeiről beszélünk, hogy a felfogásához kell-e valami? Egy valami mindenképpen. Nem az e-pénisz, azt le kell vágni jó előre, hogy ne nőhessen. Egy időben volt gyakori (részint ma is az), hogy ezért a vélt sikerélményért boldog-boldogtalan belefog, és az esetek rettentő nagy hányadában elképesztő gányolmányt hegesztenek valamihez, majd az elégedettségüket a nézőszámhoz kötik. Fontos tudni, hogy a nézőszám nem minden. Elégedetté tudja tenni az embert, de sokkal fontosabb a visszacsatolás, a jelzések. Ez lehet egy egyszerű „köszönöm”, vagy mi a feliratról alkotott vélemény, mennyire élvezhető vagy nem. Emellett fontos, hogy a fansubber a saját munkájával is elégedett legyen, hiszen a boldog munkás nem lép le olyan gyorsan.

A cikkben szerelő képek az alábbi kitévelével, mind a R/RFs saját mémjei!



Ellenségek, nehézségek

Na de, ha már ilyen szépen körbe lett nyalva az egó része, mi a helyzet minden mással? Milyen nehézségekkel kell szembenézniük? Persze, vannak az alapproblémák, mint az alapanyaghiány, hiszen ha a képességeihez mérten nincs miből dolgozni (pl. egy japánul nem tudótól ne várjuk már el, hogy leüljön a nyers videó elé megcsinálni, mert az atombomba nem végez olyan pusztítást, mint ami ennek az eredménye lesz), és összefoglalóan csak az ellenségei.

Kik a fansubber ellenségei? Összesen három van neki: a néző, saját maga és minden más.



Minden viccen kívül, ez így szokott lenni. A néző egyfelől azért, mert várja az adott feliratot, ami jó esetben is csak késik, viszont az idők során igen sokszor elég szélsőséges nézői magatartásnak is voltam szemtanúja. Ilyen volt az Inuyasha: Kanketsu-hen esete az AnimeAddicts oldalán. A készítőkhöz írták, hogy igyekeztek naprakészek lenni a heti adaggal, mind a fórumot, mind a privát üzeneteiket elleték a követelőző írások. Követelték a sorozat végét, a még adásba se került részek kiadását, nem egy esetben nem rettentek vissza a fenyegetőzéstől sem. Ez persze, mondani sem kell, komoly feszültséget szült, mind magán az oldalon a látogatók, mind a készítőkhöz írták, és csak azt sikerült elérni vele, hogy undorral várták a következő részt, és megváltásként tekintettek az utolsó részre. Talán ez volt a legdurvább eset az elmúlt 10 év során, amit fel tudok idézni, és mai napig paródia tárgyát képezi a készítőkhöz írtak.

A követelőzésnek persze ma már nincs akkora keletje, mint régebben, de gyakori a vád (a készítő és más, türelmesebb nézők részéről is), hogy az illető ilyenkor egy rakás dologgal nincs tisztában. Legyen az a műsorrend fogalma, ami a szezonális műveket erősen köti; vagy az, hogy újabban már a simulcast angol feliratával dobálózunk (ami leghamarabb a japán adás után egy órával később már elérhető, mivel ezek szövegkönyvét előre megkapják a hivatalos fordítók); esetleg csak simán, hogy nem törődik azzal, hogy az adott készítő kismillió másik projekttel is foglalkozik. (Ez a dolog egyébként tökéletesen egyívású a Face-

book-csoportokban dívó „hol van az xy következő része magyar felirattal?” című kérdésekhez.)

Az természetes, ha a néző várja a következő részt, illetve vannak elvárásai, de ebbe nem fér bele ez a fajta magatartás. Ahogy igazából az sem, hogy a visszajelzéseknél csak annyit tud kiböki magából, hogy „szar a felirat”. Ez a szarkasztikus hangnemű „na bumm, most okosat mondtál” tipikus esete, ugyanis nem segít senkinek. A néző csak annyit fog látni, hogy valakinek nem tetszett, a készítő meg csak pislog, hogy mi lehet a hiba, hiába nézi, futja át többször is. Az évek során ezt rengeteg olyan esetben láttam, ahol magának a komment

Követelőzni tilos!



„az illető ilyenkor egy rakás dologgal nincs tisztában. Legyen az a műsorrend fogalma, ami a szezonális műveket erősen köti; (...) tökéletesen egyívású a Facebook-csoportokban dívó „hol van az xy következő része magyar felirattal?” című kérdésekhez.”

írójának két dologról nem volt halovány segédfogalma sem, hogy mit jelent a fordítás vagy hogyan működik a nyelv.

(Zárójelben megjegyezném: a fordítás nem az, hogy – már-már vagy teljes mértékben - szó szerint visszaadni az eredeti angol vagy japán szöveget, hanem azt úgy ültetni magyarra, hogy világos, érthető legyen, a sorozat lényegét átadja, a szereplőknek karakterre írja a mondatait és mindenek előtt játsszon a nyelvi és stilisztikai lehetőségekkel. Használjon tájnyelvet, ahol azt kell, vagy kottyantson el a szereplő egy-egy olyan jelzést, hogy ő különbözik. Ez részben a sokszor megvetett lokalizáció, de még nem olyan bántó és vérnyomásfokozó, mint a Commie-féle Dagashi Kashi, ahol az echte japán dolgokból egy fűszálat se hagytak meg, és a karakterek egy része vidéki redneck, a másik fele nagyvárosi négerek stílusában karattyolnak... A nyelv pedig nem kizárólag egyetlen kifejezést használ az adott helyzetre, illetve egy-egy mondatnak helyezettől és hangsúlyától függően több értelme is lehet.)

Jó, de akkor miért ellensége saját maga is? Ennek két rétege van: a felfogás és a cselekvés. Előbbi pszichés gátlást jelent, míg az utóbbi akarva-akaratlanul alakít akadályt. A pszichés gátlás lényegében összeköthető a fejlődéssel és a fejlődni akarással. Ez olyan, mint a magasugrás: felteszünk egy lécet, amit mint célt meg kell ugranunk. Aki kezdő, az szívesen teszi olyan mélyre, hogy elég legyen csak átlépnie azt, míg a veterán sokszor már-már a kihívás kedvéért is magasra teszi. Ha sikerül a lehetetlent is megugrani, vagyis összehozni egy olyan feliratot, amire mondhatjuk azt, hogy méltán lehet büszke a készítője, akkor bizony hajlamos abba a hibába beleesni, hogy a következő esetben is ez legyen az elvárt mérték. Ezzel pedig saját magát hajszoja túl.

A fejlődést pedig úgy lehet lemérni, ha időnként visszatekint az ember a korai munkáira. Ha már ő maga is szörnyülködik az akkori kreálmá-

nyain, akkor az egy jó jel arra, hogy eljutott valahonnan valahová, ami sokkal messzebb van a korábban elképzeltektől. Persze, azért ne felejtsük el: idővel az ember nemcsak tapasztaltabb és bölcsőbb lesz, hanem egyre jobban kiégett is, pláne ha saját magát hajszoja egyfolytában és sok mindent nyomásnak él meg.

A cselekvés jelentette akadályok általában figyelmetlenségekből adódnak, de inkább gyakori az ilyen-olyan körülmények adta nehézség. Figyelmetlenség lehet az, hogy kimarad egy hét, nem veszi észre, hogy van az adott műhöz új rész (OVA-k esetében könnyű elsiklani az új részek mellett), alapanyagnak felhasználható felirat vagy esetleg egy beállítás, otthon felejtett eszköz miatt ugrik az aznapi, tervezett dolog. A körülmények szerte ágazóak, és javarészt abban kulminálható, hogy a fansubbernek is van magánélete. Sokan érettségi

előtt vagy egyetemi-főiskolai éveik alatt vágnak bele. Az embernek ilyenkor pár hetet, esetleg hónapot leszámítva van szabadideje: vizsgák, témazárók, zárthelyik, érettségi, beadandó, szakdolgozat, nagyobb léptékű házi feladat, kiselőadás... Bármilyen, amin a tanulmányi átlag múlhat.

Emellett persze sokszor a családi és lételemidolgok is közrejátszanak egy-egy hosszabb szünetben. Ez jelenthet elhunyt közeli hozzátartozótól kezdve a költözködésig, albrletkeresésen át egészen az esküvőig bármit, ami ideiglenesen kiközkenti a szabadidőnket.

A kettő egyvelegére is van példa, ez pedig a túlvállalás. Ha sok a szabadidőnk, akkor mi, fordítók hajlamosak vagyunk beleesni abba a hibába, hogy foglalkozom még ezzel, azzal, amazzal, majd az első adandó körülmény miatt elhasalva és úszva a feladatokban vergődünk a part felé, nehogy megfulladjunk. Ez különösen azokra igaz, akik nem csak fordítanak, hanem feliratot formáznak, lektorálnak vagy a csapatuk megannyi feladata közül sok mindenben részt vesznek.

Végezetül: minden más. Ezt úgy tessék érteni, ami már teljesen vis maior jelleggel, derült égből villámcsapásként jelentkezik. Meghalt merevlemezek, tönkrement számítógépek, elveszett pendrive – tetszés szerint kombinálható módon, de sok esetben találkoztam ilyesmivel, hogy valaki ezek valamelyike miatt kiesett hosszú időre. Általában kevesen folytatják ezt követően, szóval ezt fel lehet fogni hobbitörésnek is. Valamint, amire

ritkán van példa, de ne felejtsük el: a jogi oldal. Maga a rajongói fordítás, mint olyan, egy illegális tevékenység, amelyet a nyugati jogrend megtűr, de a keleti igyekszik szó szerint kivétel nélkül bevasaltatni immár sokadik éve. Részint a saját működési mechanikájuk kötöttsége és megújulni képtelensége miatt, részint pedig a társadalmuk merev mivolta az okozója (erről talán bővebben máskor).



Barátok

De, ha mindenki és minden a fansubber el-
lensége, akkor mégis kik lehetnek a barátai? Fara-
muci módon ugyancsak a néző, hiszen azért egy-
felől inspiráló, ha van, aki várja az adott művet és
kedvesen noszogat pár kellemes szóval, hogy mi-
ért nézi azzal a felirattal a sorozatot, akinek szól
(és ez hatványozottan válik igazzá olyan művek
esetében, amelyek régiek vagy a nézői réteg egy-
szűk szeletének szólnak vagy vág az érdeklődé-
sébe); másfelől a visszacsatolás, egy jól irányzott
„köszönöm” is feldobja a készítőt a legnehezebb
helyzeteiben (miközben ugyancsak nyomást is je-
lent, de ilyenkor ez igazából olyan érzés, mint mi-
kor bepisál az ember: kínos és feszengős a ténye,
de mégis kellemesen meleg...).

A másik pedig a tanulás és annak az eszkö-
zei. Sok mindent felhasználhat, sőt, akár szakmai
segítséget is kérhet. Vannak szótárak, lexikonok
is, amelyek ha nyomtatott formában kézre nem
is esnek, de a neten is megtalálhatóak (pl. Mirri-
am-Webster, Sztaki, Oxford English Dictionary,
szinonimaszotar.hu, jisho.org), letölthetőek (pl.
Wakan, Jómagam Szótár V9), azonban érdemes
némi fenntartással kezelni, hiszen nem feltétlenül
az első vagy második jelentés fog igazán illeni az
adott helyzethez, hanem lehet, hogy csak a husza-
dik. Szakmai segítségben pedig a Google az egyik
leghasznosabb keresési forma, de ha bizonytala-
nok vagyunk, akkor bizony találhatunk olyan szer-



vezeteket, elérhetőségeket, akikre ráírhatunk
egy-egy kérdésben, ha épp nincs az ismerősi kö-
rünkben egy szakavatott arc. Mert egy orvosi té-
májú anime is mit ér, ha nem hiteles a szöveg?

És itt jön képbe a stilsztika. Ezt a legkön-
nyebben úgy teheti magáévá bárki, ha olvas. Nem
Szürkét, nem Alkonyatot, nem is Battle Royale-t,
hanem rendes szépirodalmat. Most legyen az a
kortárs irodalom berkeiből akár a Baudolino, a
Loana királynő titokzatos tüze, a Vaják sorozat
vagy épp a Galaxis útikalauz stopposoknak, a lé-
nyeg az, hogy markáns legyen, amely kimeri ak-
názni a nyelvünket, játszik a szavakkal, kifejezé-
sekkel és mindezeket kreatívan használja.

Jó, jó, mindez szép és rendben van, de akkor
megéri tényleg a rajongói fordítást, mint hobbit
üzni? Mindenképp. Még akkor is, ha az elmúlt 10

évben erősen megváltozott a nézői trend. Akkori-
ban még erősen rá voltak utalva sokan a magyar
feliratra és annak érkezésére, miközben inkább
azok néztek angol felirattal sorozatokat, filmeket,
OVA-kat, akik magabiztosak voltak a nyelvtudá-
sukban. Mára ez annyiban változott, hogy az előb-
bi tábor valamelyest megcsappant és egyre töb-
ben szoktak át az angol feliratra. Első blikkre ez
feleslegessé teszi az egész hajcihőt, de a valóság
az, hogy az eredmény és a változás erőteljesen lát-
szólagos: rengetegen az angol után megvárják a
magyar feliratot, leggyakrabban egy minőségibb
fordítócsapattól, és így mérik fel, hogy mennyire
sikerült az adott részt megérteniük. Persze, ettől
függetlenül, ugyanúgy hangsúlyosak maradtak
a csak magyar felirattal nézők is, és ők ritkábban
hallatják már a hangjukat.

Ámbátor, ha valaki mégis arra adná a fejét, hogy
fansubberkedjen, akkor célszerű, ha az elején
nem sorozatokat, hanem kisfilmeket, OVA-kat
készít, amelyeknek már nincs és várhatóan nem
lesz folytatása, illetve könnyebb a szövegezése,
nem igényel rengeteg agyi munkát, csak ideget.
Példának okáért hentait – és nem viccelek: ez az
a műfaj, ahol senki nem fog sírni semmiért. Sem
akkor, ha hirtelen abba hagyja az ember 2-3 darab
után, mert ez a dolog neki nem fekszik, sem pedig
akkor, ha mégis bennmarad a berekben. Gyakorló-
körökhöz pont ideális, mivel rövid részes sorozat-
ból nincs annyi, hogy jó eséllyel olyat karoljon fel
az ember, amivel ne foglalkozna már valaki.

Végszó

Zárásul: a fansubber nem szolga, de nem is
isten. Ember ő is a saját problémáival, magánéle-
tével. Nézői oldalról érdemes úgy kezdeni a kom-
munikációt, hogy előbb az ember feltegye magá-
nak a kérdést: „ha nekem kéne rá válaszolnom,
hogyan tenném?”. Ezzel remélhetőleg mindenne-
mű súrlódás legalább elkerülhetővé válik.





ÉV COSPLAYESE

2018 - FOTÓPÁLYÁZAT

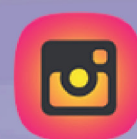
IDÉN SEM ÉRDEMES KIHAGYNI MERT NAGY BULI LESZ!

JEGYÁR: 1800 Ft

HELYSZÍN

Ferencvárosi
Művelődési
Központ

<https://fantasyexpo.hu>



/cosplay.hu

COSPLAY PARTY

ANIME PIAC

GAMER

TÁRSASJÁTÉKOK

COSPLAYVERSENY

FANTASY

JUST DANCE

VR

SCI-FI



micoto.hu



cosplay.hu

**Fantasy
EXPO** 2019
FEBRUÁR 23.
COSPLAY FARSANG & ANIMEPIAC

A Cosplay.hu idén is megtartotta a már évek óta rendszeres év cosplayese fotópályázatát, ahova ismét sok nagyon profi pályázat érkezett. Aminek külön örültünk, hogy végre egyre több "új" nevet látunk a jelöltek listájában, jó látni, hogy mindig van egy kis vérfrissítés.

A Közönség most is megszavazta a pályázók közül a 10 kedvencüket, akiket aztán a Cosplay.hu zsűrije értékelt, hogy kik is voltak 2018-ban a legjobbak.

Reméljük, hogy idén is hasonlóan fantasztikusan igényes cosplayeket láthatunk akár versenyen vagy photoshootokon. És természetesen köszönjük partnereinknek a rengeteg felajánlást és támogatást!



2018 LEGJOBB COSPLAYESE I. HELY Pesthy Dorottya (Lulu)



140

Senua - Hellblade: Senua's Sacrifice
Fotós: Vincze Szilárd

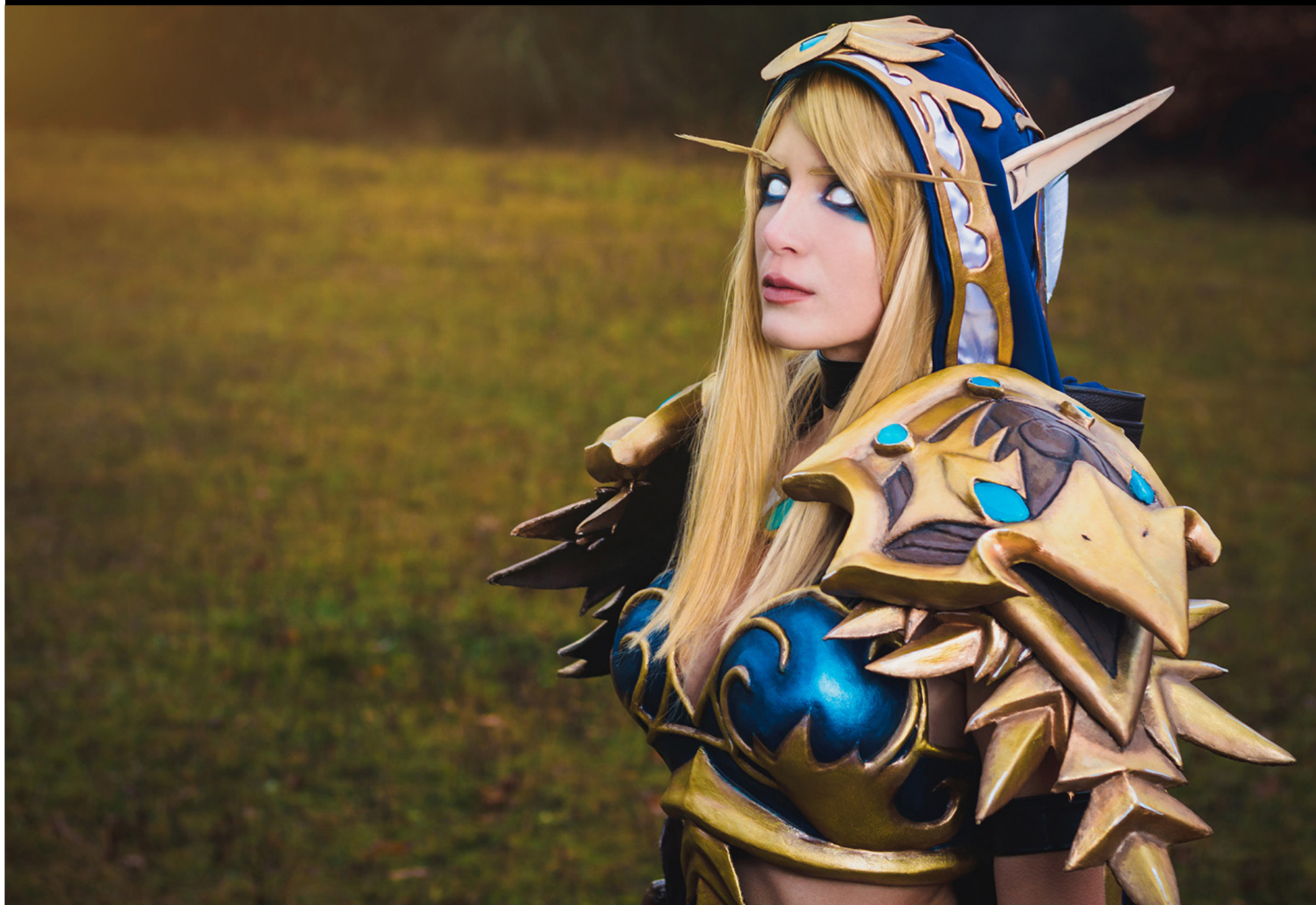
2018 LEGJOBB COSPLAYESE II. HELY Bene Nikoletta (Ms. Terious)



210

Aloy - Horizon: Zero Dawn
Fotós: Vincze Szilárd

2018 LEGJOBB COSPLAYESE III. HELY
Safira Lanox



👍 195

Sylvanas Windrunner - Heroes of the Storm
Fotós: Burszán Réka

A közönség kedvence
Várallyay Dóri (Roromiya Ruka)



👍 272

SINOAlice - Gretel
Fotós: Vékony Csaba

Legjobb fotós
Merkl Orsolya (Fairydevil)



159

Batman: Arkham Knight - Harley Quinn
Fotós: Kasz Krisztián

Dezső Letícia (Kida)



218

Danganronpa - Celestia Ludenberg
Fotós: Harmat Vivien Vanda

Kótai Alexandra (Puffancs)



194

The Witcher 3 - Triss Merigold
Fotós: Jeszmás Károly

Domokos Dóra (Dhommy)



190

League of Legends - Illaoi
Fotós: Rácz Tamás

Szigeti Emese (Emi)



128

Sweeney Todd - Mrs Lovett
Fotós: Madarász Viola

Láng Szabina (Rikku)



160

Final Fantasy XV - Lunafreya Nox Fleuret
Fotós: Kasz Krisztián

COSPLAY PARTY | ANIME PIAC
KONZOL | TÁRSASJÁTÉKOK
COSPLAYVERSENY | FANTASY
JUST DANCE | VR | SCI-FI

JEGYÁR: 1800 Ft
HELYSZÍN
Ferencvárosi
Művelődési
Központ

<https://fantasyexpo.hu>
f t i
/cosplay.hu

Fantasy EXPO 2019
FEBRUÁR 23.
COSPLAY FARSANG & ANIMEPIAC





MERIEL INTERJÚ

ÍRTA: LADY MARILYN (LADYM.BLOG.HU)

Hogyan esett erre a művésznévre a választásod?

Őszinte leszek, fogalmam sincs. Megkérdeztem a barátaimat és a követőimet, hogy melyik az az egyszavas név, ami jellegzetes és kötni tudnának hozzá. A válaszokból lett egy lista, kiválogattam azokat, amik tetszenek, majd utánuk néztem, nehogy valami kellemetlen dologhoz is köthető legyen. A második helyen egyébként a Zaria állt, de ha jól rémlik, akkor erre találtam egy afrikai falut is és picit túl karcos hozzám.

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

2012 őszén volt az első rendezvényem, a barátaim az akkori MondoConra csábítottak ki. Ahogy teltek az évek, végül én maradtam a legaktívabb és vetettem bele magam komolyabban az akkori társaságból.

Mi a kedvenc programod ezeken a rendezvényeken?

Találkozni és együtt lógni azokkal a barátaimmal, akiket csak itt tudok látni a távolság miatt. Ha olyan programról van szó, ami a programfüzetekben is megtalálható, akkor a cosplayverseny, bár azt is évente talán 1-2 alkalommal nézem vissza.

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

Az első két évben még nem nagyon fogtam fel, mi is a cosplay lényege és, hogy ez nézhet ki rosszul is, ezért a leggázabb szekrénycosplayekben lógtam a barátaimmal. Hála az égnek 2014 őszére már egy teljesen saját készítésű cosplayben voltam (hivatalosan ezt tartom első cosplayemnek) és ez nagyjából a mai napig is így van.



Fotó: Dreamland Creative Art

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

Nem igazán.

Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

Az utolsó TomaConon még ott voltam, de egyébként ha nem hívnak meg, akkor nem éri meg nekem.

Jártál már korábban külföldi conon?

Voltam! Elsőnek Bécsben jártam a Vienna Comic Conon 2016-ban és hatalmas élmény volt, itt határoztam el, hogy jobban ráfekszem az angolra és kezdtem barátságokat kötni külföldiekkel. Egy kinti cont az ember mindig élvez, mert teljesen új számára. A második külföldi rendezvényemre tavaly tavasszal jutottam el, ez az AnimeMatsuri volt Houstonban és nagyon remélem, hogy egyszer még visszamehetek, mint meghívott vendég.

Mióta cosplayezel és mi volt az első munkád?

A 2014 őszi előtti időkről nem szoktam beszélni, első cosplayem pedig Queen Elsa volt a

Frozenből. Remélem a jövőben el tudom készíteni újra, rengeteg anyagot halmoztam már fel hozzá és tavaly el is készítettem egy-egy darabot hozzá, de az élet mindig közbeszól, és elteszem a szekrény alá.

Sikerült díjat nyerned valamelyik munkáddal?

Nem szoktam versenyezni, mert nem tartom magam elég jónak hozzá, de az Eternal Sailor Moon csapatunkkal 2016 nyarán közönség kedvence díjra jelöltek minket, és ennek a mai napig nagyon örülök, az oklevél kint van sokunk falán.



Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb és miért?

Talán Sailor Moonra, mert a houstoni út előtt 2 héttel csináltam meg, az utolsó héten már magas lázzal. Hála az égnek a barátaim tartották bennem a lelket és meglátogattak gyakran, volt, aki a paróka terhét is levette a vállamról. Sajnos a dolgok így sem voltak tökéletesek, ezért a szoknyát a rendezvény előtt lebontottam és azt az 5 méter anyukámmal 8 óra alatt varrtuk le újra a szallodában talált tűkkel. Végül kapunyitásra készen lettem és nagyobb sikert arattam, mint valaha.



Fotó: Swords&blueberries creatives

Honnan nyered az inspirációidat?

Fogalmam sincs. Gyakran fel is adom és csak sírok. Talán az motivál a legjobban, hogy imádom a fotózásokat és, hogy meg kell dolgozni egy-egy képért, de a végén mégis azt látod, hogy sikerült visszaadnod a karaktert, akit imádsz, és bónusz, hogy mások is elismerik utána a munkádat. Gyakran stresszes elkészíteni egy cosplayt, néha pedig kifejezetten nyugtató elfelejteni mindent és órákig csak dolgozni.

Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?

Talán videojátékokból van a legtöbb.

Mennyire tartod fontosnak a cosplay „play” részét?

Nagyon!

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

A karakterhűség mindenek felett áll, de szerencsére mi cosplayerek az esetek 70%-ában elég kreatívak vagyunk ahhoz, hogy kitaláljunk valamit és csaljunk egy picit.

Saját belátásod szerint mennyire vagy kritikus a munkáddal szemben?

Első próbálkozásra szinte sosem látom a hibáimat és rossz anyagot választok vagy másik színt használok sminkeléshez. Szerencsére viszont egyre maximalistább vagyok és inkább lassan, de precízen dolgozom, újra elkészítek darabokat, ha kell.



Fotó: Swords&blueberries creatives

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

Talán adnék újra oklevelet a jelölteknek. Valamint külföldön egy versenyre videóval és/vagy képekkel előre kell jelentkezni a majdnem kész ruhával, így jut fel a színpadra később a legjobb X versenyző. Én ezt támogatnám, de a hazai cosplayerek többsége nem veszi ennyire komolyan ezt a hobbit és csak felháborodások lennének.

Milyen egyéb programot vagy standot hiányolsz jelenleg a conokról?

Nincs ilyen.

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

Ruhától függ.

Mely alapanyagok a kedvenceid és miért?

Jersey és spandex! Nyúlnak, nem foszlanak, nem gyűrődnek, szépek és még kényelmesek is. Én imádom velük dolgozni, de ha műbőr vagy pamut-szatén kerül szóba, akkor sem húzom a számat.

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

Mindig örömmel nézek meg új helyeket, ha az nem I love textil.

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

Van egy lakás dekoros bolt az Oktogon környékén, amit imádok. Nem az a hű, de nagy választékuk van, de nagyon jók, és a mintásszöveik gyönyörűek, néha van galaxisos is vagy hologrammos.

Ha most vágnál bele a cosplayezésbe csinálnál bármit is másként?

Nem hiszem.

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

Az igazi kihívás igazából mindig a harcok lebonyolítása a varrógéppel vagy saját magammal, ha valami nem úgy működik, ahogy terveztem. De pl. hímezni is utálok.

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

Nincs olyan cosplayem, amit ne tudnék max. negyed óra alatt felvenni, de van 1-2 olyan parókám, ami már két emberes dolog, mert rövid hajam van és ha akarnám se látnám, hol lóg ki hátul.



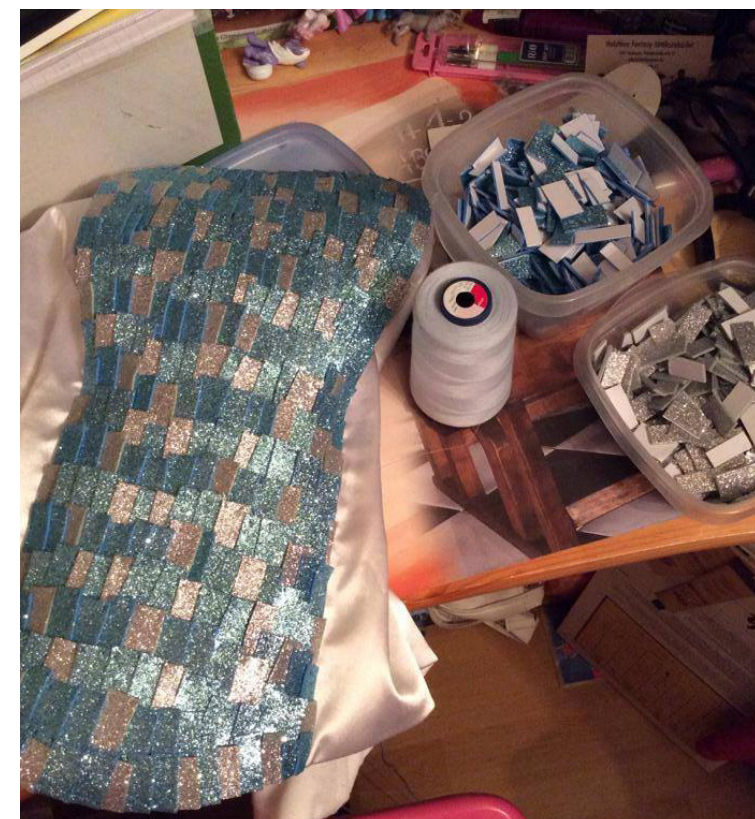
Fotó: Szabó Endre

Milyen tanácsokkal látnád el a kezdő cosplayeseket?

Türelem!

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

Ha valaki tud barkácsolni, digitálisan modellezni vagy iparművészetin végzett, akkor annak lényegesen könnyebb a dolga, de csak a kezdetekben.



Számodra milyen egy jó cosplay?

Karakterhű, figyelve a részletekre, arányokra és anyagokra.

Véleményed szerint milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy jó cosplayer?

Kitartás, motiváció, önbizalom, önkritika.

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

A saját barátaim azok, mert nem csak, hogy nagyon tehetségesek, de akkor is segítettek nekem, mellettem voltak és felkaroltak, mikor más nem tette volna.

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

Én szimplán sokat alszom előtte, korán kelek, hogy legyen időm enni, hamar kezdek sminkelni és vasalni, hogy tuti időben el tudjak indulni.

„Nincs olyan cosplayem, amit ne tudnék max. negyed óra alatt felvenni...”

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

Próbálok vegyesen posztolni, hogy az emberek ne mindig ugyanazt a karaktert lássák, de hetente kb. csak egyszer, hogy ne legyen túl sok. Ha tehetem, akkor kérem a véleményüket is, próbálok aktivizálni a követőimet.

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

Oooh, még szép! A fotózások miatt néha ez elkerülhetetlen.

Mi a leghumorosabb élményed, ami cosplay viselése során ért?

A magasságom miatt nagyon gyakran kell csalnóm, ha van valaki mellettem, ilyenkor úgy nézek ki, mintha fordítva ülnék egy láthatatlan széken. Gyakran már alacsonyabb is leszek, így, mint kellene. Én megszoktam, de minden alkalommal izomlázásra nevetjük magunkat, az tuti.

Mi a véleményed a „szekrény cosplay” ágazatáról?

Nem a kedvencem és vannak kifejezetten igénytelenek, de a Chloe Price (Life is Strange) ruháim nekem is ilyenek.

Mire ügyelsz a cosplay tárolása során?

Mire nem?! Ne gyűrődjön a ruha, ne törjön el semmi és lehetőleg a paróka se formálódjon túlságosan el.

Melyek a legfontosabb szempontok, amelyre minden cosplayernek ügyelnie kell a nagyobb kiegészítők vagy ruhák szállításnál?

Minél több darabra szedhető, annál jobb. Cselesen kell elpakolni, hogy kevesebb helyet foglaljon és a kiegészítőket alaposan be kell vonni bubifóliával.

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

Régen volt, hogy con előtt 50 percet aludtunk, ma már az ilyen eseteket, ha lehet, akkor nagyban kerülöm.

Van olyan kiegészítő, amely mára a szobád dekorációja lett?

Az összes.

Mik a jövőbeli terveid cosplayezés terén?

Vannak külföldi fotósok, akikkel szeretnék majd dolgozni, remélem idővel több dolgot is szponzorálhatok és meg-meg hívnak majd rendezvényekre. Egyelőre már attól boldog vagyok, ha kapok ko-fit vagy veszik a printem aktívan.

Hol találkozhatnak az olvasók veled legközelebb?

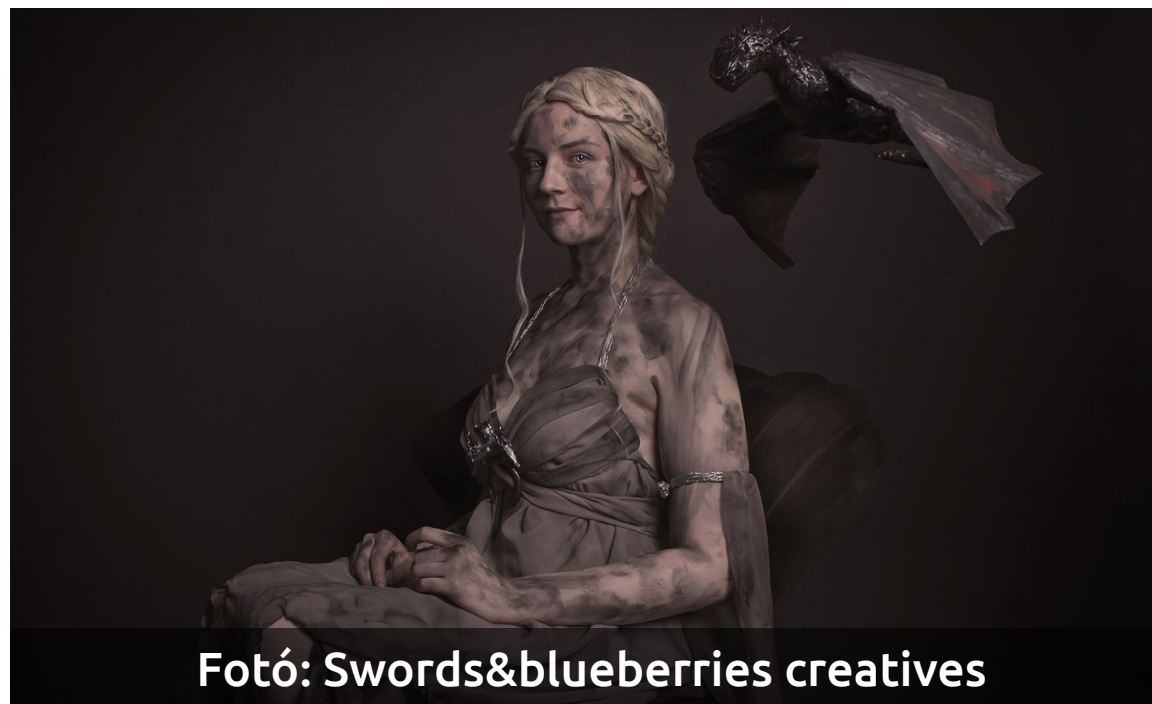
Ami 100%-ig biztos, az az idén nyári MondoCon.

Köszönöm az interjút!

„Próbálok vegyesen posztolni, hogy az emberek ne mindig ugyanazt a karaktert lássák...”



Fotó: Rácz Tamás Photography



Fotó: Swords&blueberries creatives

#AniPalace

#NewPlayer&Flash

#YouTube

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



Iratkozz fel
most!

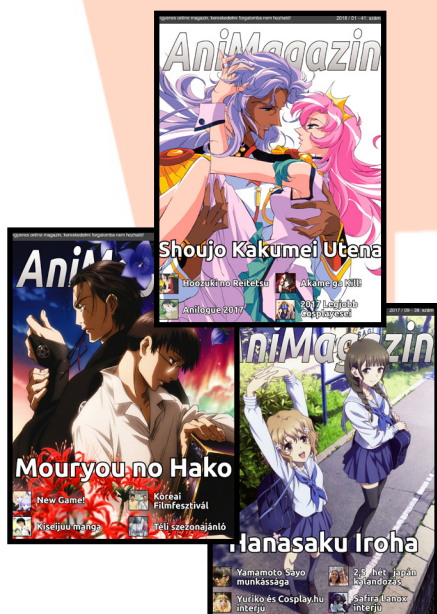
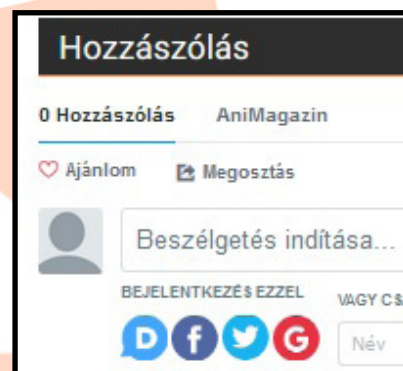
youtube.com/anipalace



MEGÚJULTUNK!

ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!



BÖNGÉSSZ A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

CSEKKOLD MILYEN CIKKEK VOLTAK EDDIG!



AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!