

AniMagazin



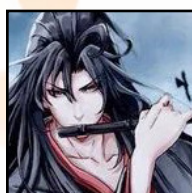
Akihito császár



Yowamushi Pedal



TOP10
női seiyuu



Nyári
szezonzajánló



Impresszum

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

Szerzők:

Iskariotes, Venom, tomyx20,
 A. Kristóf, Ricz, Saci,
 Mihály Norbert, Szalamandra,
 Holló Dávid, supermario4ever

Elérhetőségek

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

Weboldal: animagazin.hu
Facebook: [fb.com/anipalace](https://www.facebook.com/anipalace)
Twitter: twitter.com/anipalace
Youtube:
[youtube.com/user/AniPalace](https://www.youtube.com/user/AniPalace)

Írj cikket!

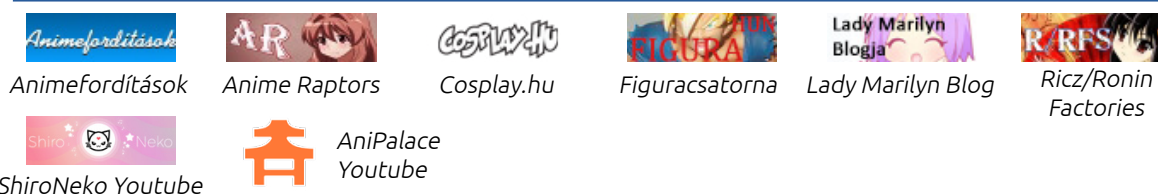
Légy te is az AniMagazin cikkírója!

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.

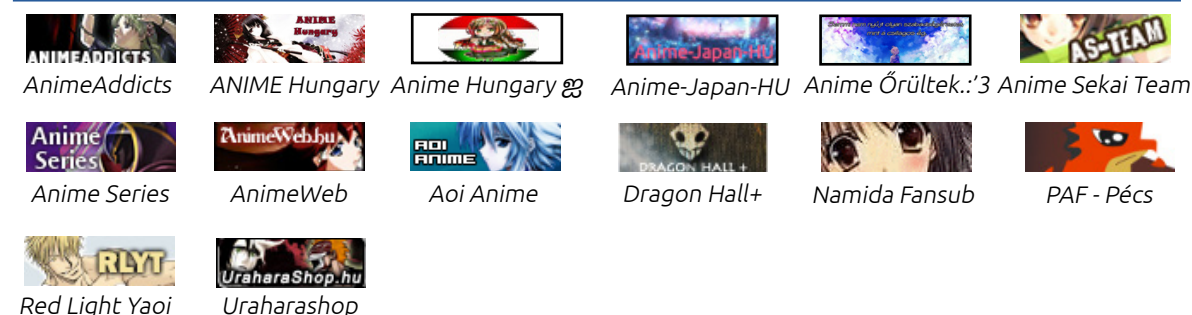
Less rá a [Cikk kadatbázisunkra](#), és böngéssz a cikkeink között, és töltsd le az adott számot!

Töltsd ki idei [olvasói kérdőívünket](#), hogy megismerjük a véleményedet és, hogy megtudjuk, mi az, amire több figyelmet fordítsunk.

Kiemelt partnerek



További partnerek



Előző szám



Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon:
animagazin.hu

49.

Kedves Olvasók!

A májusi eső aranyat ér, tartja a mondás. Ám a jóból is megárt a sok, viszont ilyenkor már lehet remek alkalmat találni, hogy kint legyünk a szabadban és sportoljunk. Példának okáért legyen röplabda vagy bicikli.

Bizonyára sokan szeretitek a Haikyu!! animét. Tudom, hogy igen, ezért semmiképp se hagyjátok ki a

több mint 10 oldalas bemutatónkat, amiben nem csak az animéről, de minden egyéb adaptációjáról szó esik. Senkinek nem marad hiányérzete. Akik meg a biciklit részesítik előnyben, tekerjenek a Yowamushi Pedal mangaajánlónkhoz.

De ne ragadjatok le itt, hiszen jön a nyár, és bár még a tavaszi szezon közepén járunk, már olvashattok a nyáriról a szokásos ajánló rovatunkban.

Köszönjük szépen mindenkinek, aki kitöltötte az éves olvasói kérdőívünket, sokat segít a magazin fejlesztésében, hogy mire vagytok kíváncsiak. Aki még nem töltötte ki az [kattintson ide](#).

Sokan szeretnétek zenéről olvasni, most kettő cikket is találtok a témában, az egyik egy énekesről, Kohh-ról, a másik a Hypnosis Mic CD sorozatról.

A seiyuuk továbbra is sokatokat érdekelnek, így folytatódnak ezek a cikkek is, most egy TOP10 női seiyuus listát hoztunk. Továbbá szintén sokan szeretitek a Távol-kelet kategóriánkat. A harmadik legnépszerűbb az anime és manga után. Folytatódik a rovatban a mit nézzünk meg, ha Japánban járunk sorozat, és a japán császárváltás történelmi pilanata okán hosszan olvashattok Akihito életéről és uralkodásáról.

Végezetül, de nem utolsó sorban folytatódik a hazai fansub történetet bemutató írásunk is.

Ezenkívül persze még nagyon sok mindent találtok a magazinban (23 cikk 145 oldalon), a következő oldalon másszatok rá a tartalomjegyzékre és csak kattintsatok a titeket érdeklő cikk címére.

Az utolsó bekezdésben pedig, ahogy szoktam, köszönöm a cikkírók és a szerkesztők munkáját, hogy ismét egy remek számot adhattunk ki, neked is köszönöm kedves olvasó, hogy letöltötted és jó szórakozást kívánok az AniMagazin 49. számához.

- Hirotaka

A 50. szám várható megjelenése:
 2019.07.23.

**ANIME**

71

04

Haikyuu!!

supermario4ever

17

Anime filmajánló

Venom

22

Salaryman Kintarou

Hirota

26

Nyári szezonajánló

Hirota

37

Szezonos animékről

Catrin, Hirota, Venom

47

Berserk útikalauz
stopposoknak 2.*tomyx20*

54

TOP 10 női seiyuu

*Venom***MANGA**

60

Gantz

A. Kristóf

65

Yowamushi Pedal

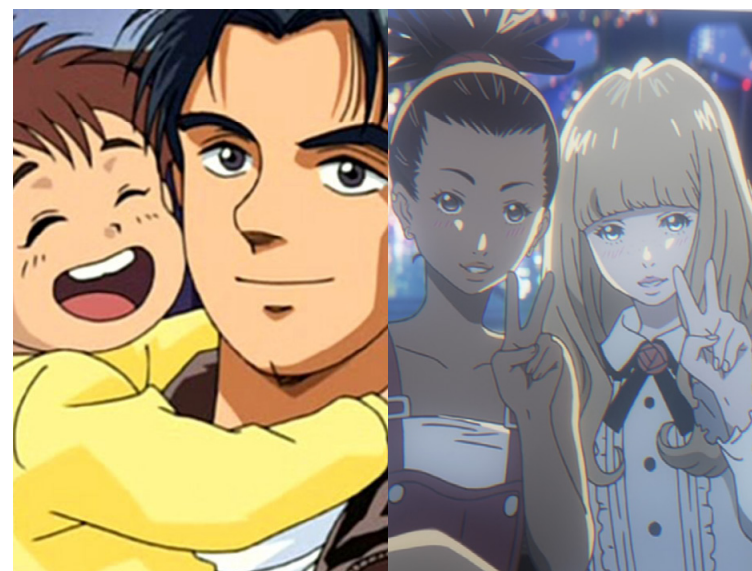
Mihály Norbert

68

Dorohedoro

Mihály Norbert

75



Blood and Steel

*A. Kristóf***FIGURAVILÁG**

Építsünk Gunplát II.

Holló Dávid

84

Sekiro: Shadows Die Twice

Hirota

88

BL VN: Nitro+CHiRAL

Szalamandra

94

Capcom a csúcson

*Venom***RENDEZVÉNY**

100

Tavaszi MondoCon

Hirota

105

Umeda Sky Building

Saci

108

Akihito

Iskariotes

119

Egy kis japán politika II.

Iskariotes

126

Hypnosis Mic

Szalamandra

132

Kohh

*Mihály Norbert***KREATÍV**

134

Hazai Fansub történet 2.

Lehoczki Péter (Riczy)

142

Gondolatok 10 év
fansubberkedésről*Lehoczki Péter (Riczy)*



HAIKYUU!!

ÍRTA: KARASZ ATTILA - SUPERMARIO4EVER (supermario4ever@blogspot.com)

A sportanimék kevés kivételtől eltekintve a shounen műfajba tartoznak. És lévén, hogy fiúknak készülnek, ezért kifejezetten erős, dinamikus képi világgal jelenítik meg az adott sportágat, a szereplőkről meg egy idő után túlzás nélkül kijelenthető, hogy félistenek lesznek, a végére meg az anime teljesen elrugaszkodik a valóságtól. Ennek pszichés vonatkozásáról külön cikket lehetne írni. Szerencsére készülnek olyan sportanimék is, melyek igyekeznek a maguk valóságában bemutatni a sportágat. Ilyen például a Baby Steps is, mely egész korrekt képet ad a teniszről. De ha van anime, amelyikről bátran ki lehet jelenten, hogy a sportanimék fölött képez egy külön kategóriát, az a Haikyuu!!

Sokan szeretnek sportolni. Vannak, akik csak alkalomadtán, hobbiszinten űznek egy-egy sportágat, de vannak olyanok is, akik versenyezni szeretnének, akár országos bajnokságon megmérettetnék magukat. Hinata Shouyou nem kisebb álmot kerget, minthogy ő legyen az ország legjobb röplabdajátékosa. Ennek van egy komoly akadálya: a testmagassága. Hinata ugyanis mindössze 162 cm magas, és röplabdában bizony számít a magasság, hogy támadáskor minél magasabbról csapja le a játékos a labdát (spike), de legalább ennyire számít a támadások blokkolásakor is, hogy a labda lehetőleg ne

jöjjön át a térfelükre. Hinata egy nap iskolából hazamenet egy üzlet kirakatának TV-jében lát egy röplabda edzést, ahol a Karasuno Középiskola aratott győzelmet. Ez nagyban köszönhető az úgynevezett Kis Óriásnak, aki ugyan alacsony, de ezt úgy hidalta át, hogy megtanult nagyon magasra ugrani, ezáltal vitte győzelemre a csapatát. Hinata teljeséggel elbűvölten nézi a mérkőzést, és azonnal elhatározza, hogy ő is röplabda játékos lesz. Nem kevesebbet álmodik, mint-hogy ő lesz a csapat ásza, a leg-



jobb az országban. És ezért kész is mindent megtenni. Viszont komoly akadályok hárulnak elé, ugyanis az alsó-középiskolában, ahova jár, ugyan van lehetősége röplabdázni, de távolról sem veszik komolyan a sportágat. Egyszer megmérettetik magukat egy versenyen, ahol csúnyán alulmaradnak az ellenfél csapattal szemben. Az ellenfél csapat egyik tagja Kageyama Tobio, aki megijeszti Hinatát komor arcával, és hogy állandóan főnőkösködik a csapattársai felett. Kageyama viszont figyel az ifjú srác tehetségére, és a maga stílusában ugyan, de tudtára adja, hogy sokra viheti még egy jó csapattal. Hinata megfogadja, hogy egyszer riválisaként legyőzi Kageyamát. Már, ha lesz erre lehetősége. Az alsó-középiskola elvégzése után Hinata tudatosan olyan felső-középiskolát választ, ahol komolyan veszik a röplabdát, és fejlesztheti a képességét. Így kerül a Karasuno Középiskolába, ahol természetesen csatlakozik a röplabda klubhoz. Tanítás után első útja a sportpálya felé vezet, ahol legnagyobb megdöbbenésére kiderül, hogy egyik csapattársa nem más, mint az a Kageyama Tobio, akinek kapcsán megfogadta, hogy le fogja győzni egy következő alkalommal. Hát mégis hogy fogja tudni betartani az ígétét, ha a csapattársa lett az, akire a legnagyobb riválisaként gondolt?

Hinata és Kageyama

Hát ez már annyiban marad, de hamar kiderül Hinata számára, hogy talán nagyobb megmé-

rettetés lesz együttműködni Kageyamával, mint legyőzni őt. Kettejük közötti személyiségbeli különbség legalább akkora, mint Naruto és Sasuke között. Sőt, nem egyszer volt olyan gondolatom Hinata Shouyou viselkedése látán, mintha Narutót látnám röplabdázni.



Hiszen ugyanannyira hangos, meggondolatlan, energikus és vidám természet, mint Naruto, ráadásul a végsőig elmegy, hogy megvalósítsa álmait. Jelen esetben, hogy a csapat ásza legyen. Kageyama Tobio meg ugyanannyira zsémbes, komor, hatalmaskodó, mint Sasuke. Csak a két sorozat szereplői között ott van a különbség, hogy amíg Naruto és Sasuke komoly terhet cipelnek a vállukon a múltjukkal kapcsolatosan, addig a Haikyuu!! két főszereplőjénél szó nincs ilyenről. Kageyama esetében egyszerűen csak arról van szó, hogy fogalma sincs, hogy fejezze ki az érzéseit. Ez okozott gondot az előző iskolájában is, ezért utálták ki végül a röplabda csapatból. Viszont úgy néz ki, hogy a Karasuno Középiskolában végre megtalálhatja a számításait.

Az anime másik nagy erőssége a sportág hiteles és valós bemutatása mellett, a humora. Elképesztő, mennyire lökött a csapat, ahová a két fiú bekerült. Hinata a naivitása miatt nem egyszer

úgy áll be a csapattagok heccelésébe, hogy nem is esik le neki, hogy megviccelik a többiek. Kageyamának meg az enyhébb beszélésuktől is bedurran az agya, és akkor haragja minden(ki)t elsöpör. Mind a Managaka, mind a sorozat készítői igyekeztek Kageyama dühkitöréseit viccesnek bemutatni, így inkább szerethető lesz tőle, semmint ijesztő. Persze legjobban Hinata akasztja ki az oldott, vidám, naiv személyiségével és beszélásaival. Hogy mennyire szerethető, az jól látszik abból is, hogy amikor a Shuukan Shounen Jump kiadta a manga 57. fejezetét, végeztek egy népszerűségi felmérést az anime karakterei között, ahol Kageyama Tobio lett az első 6.639 szavazattal (összesen 26.370-en szavaztak). Végeztek egy második felmérést is a 123. fejezet megjelenésekor, ekkor a harmadik volt 9.369 szavazattal (összesen 53.717-en szavaztak). Végzett egy ugyanilyen szavazást a Takara Tomy is, ahol szintén a harmadik lett 54.050 szavazattal (itt 560.584-en szavaztak). Ezt a szavazást amúgy valamilyen rejtélyes okból kifolyólag a Karasuno Középiskola igazgatóhelyettese nyerte meg, akinek az első évad második részében és a második OVA-ban lerepül a paróka a fejéről.

És a többiek

De azért a többi csapattárs is megéri a pénzét. Már is ott van például a csapat mókamestere **Tanaka Ryuunosuke**, a lehangosabb játékos. Megállíthatatlan, amikor tűzbe jön, amikor egy-egy sikeres labdamenet után. Többször ijesz-

ti meg a csapattársait azzal, hogy úgy mondja a mondandóját, mintha a jakuza tagja lenne. Ő jön leginkább tűzbe a csapat női coach-ától, Shimizutól, akinél még azt is imádja, hogy ügyet sem vet rá.

A másik hangos csapattag, **Nishinoya Yuu**, a csapat liberója. Aki szintén meglehetősen lobbanékony, amikor már mindenki feladta volna, ő még akkor is hangosan biztatja a többieket, hogy folytassuk, ne adjuk fel. Emellett ő az egyedüli, aki a shounen animékhez hasonlóan különböző akcióinak nevet adott, ezeket ki is mondja. Ilyen például a Rolling Thunder. Mellesleg ő a csapat

legalacsonyabb tagja, érkezésekor Hinata alig hitte el, hogy van valaki, akire lenézhet.

A legmagasabb tag, **Tsukishima Kei**, aki Kageyamához hasonlóan arrogáns, de emellett ő higgadt, nyugodt személyiség. Pont a rideg arroganciája teszi a személyét inkább kellemetlenné. Amíg Kageyama inkább forrófejű, addig Tsukki (ahogy a társai becézik) szereti a maga rideg stílusában a többiek értésére adni, hogy a hol a helye.

A csapat egyik legbölcsebb tagja **Sugawara Koushi** mindig nyugodt és higgadt, ebből kifolyólag a személye sem annyira erős, mint a többieké.



Ellenben mindig ő hozza meg a legjobb döntéseket, ennek köszönhetően lett ő a csapatkapitány helyettese. Nem csinál titkot abból sem, hogy nem ő a legerősebb tag, sokkal inkább jelekkel kommunikál a csapattársaival a meccs közben.

A csapatkapitány pedig nem más, mint **Sawamura Daichi**, aki posztjának megfelelően viselkedik. Mindenkiről gondoskodik, számára a csapat az első, mindenki tiszteli őt. Alapvetően nagyon higgadt és kedves személyiség, de ha próbára teszik a türelmét, nagyon félelmetes tud lenni. Ahogy azt sem viselte el, ahogy az elején Hinata és Kageyama állandóan civakodnak egymással. Kizavarta őket, és addig nem térhettek vissza az edzőterembe, amíg nem ígérik meg, hogy együttműködnek.

Később csatlakozik a csapathoz **Azumane Asahi**, aki korábban aktívan röplabdázott, de egy elvesztett meccs után feladta a sportot. Hinata és Kageyama viszont lelket öntenek belé, és újra röplabdázik. Hamar kiderül számára, hogy jobban

hiányzott neki a röplabda, mint gondolta volna, hamar a csapat leglelkesebb tagjává avanzsál.

A csapatnak három menedzsere van. **Ukai Keishin** alapvetően anyja boltjában dolgozik. Középiskolás korábban ő is a Karasuno Középiskola röplabda csapatát erősítette, most visszatér coach-ként. Láthatóan lelkesen végzi a munkáját. A másik coach, az iskola irodalom tanára, **Take-da Ittetsu**, aki teljességgel tapasztalatlan a röplabdában. Sokkal inkább lelki segílyt nyújt a csapattagoknak. Alapvetően csendes, visszafogott, de lelkes és bátor, személyiségével inspirálja a csapatot. Mivel irodalom tanár, ezért gondolatait sokszor költőire, érzelgősre veszi. Tapasztatlanságát pedig igyekszik azzal kiküszöbölni, hogy edzéseken, meccseken folyamatosan jegyzetel. A csapat női coach-a **Shimizu Kiyoko** nagyon csendes, visszafogott személyiség. Szégyenlős, amikor ki kell mondania az érzéseit, de hamar kiderül róla, hogy nagyon tudja inspirálni a csapatot. Persze, miután nincs más nő a csapatban, ezért a meg-

jelenésével is képes inspirálni a fiúk egy részét, akik vonzódnak hozzá. Ugyan Shimizu őket rend szerint figyelmen kívül hagyja, de a fiúk még ezt is szeretik benne. Ő nem az a tipikus animés csaj, aki valójában élvezi, hogy a fiúk vonzódnak hozzá, csak csinálja a műsort, ő valóban nem érdeklődik a röplabda csapat tagjai iránt. Mindazonáltal szolgáltatót néhány vicces jelenetet azzal, ahogy Tanaka és Nishinoya ráugranának Shimizure, de ő csak leguggol, így könnyedén kikerüli őket.

Az ellenfél csapatok közül is vannak néhányan, akiket érdemes röviden bemutatni. A Nekoma Középiskola csapatát erősíti a végtelenül nyugodt és higgadt természetű **Kozume Kenma**, aki bár szemmel láthatóan visszafogott személyiség, fel is merülhet a kérdés, hogy mit keres egy röplabda csapatban, hiszen még lelkesedést sem mutat. Persze hamar kiderül, hogy nagyon is van keresnivalója játékosként. A másik jelentősebb játékos az **Aoba Jousai** Középiskola csapatának tag-

ja, **Oikawa Tooru**. Nemcsak a csapat ásza volt, hanem kitüntetést is kapott, mert ő a csapat legjobb feladója (setter). Kageyama Tobio volt az iskolatársa. Alatta járt, és meg is jelent közöttük a „senpai-kouhai”-féle iskolai kapcsolat, Oikawa lényegében semmibe vette Kageyamát. Ennek valódi oka is kiderül, amit úgy tűnik, ma sem tudott levetkőzni. Egyrészt a meccseken gyakran hívja Kageyamát „Tobio-chan”-nak, valamint idővel beképzelt, pökhendi személyisége lett, aki élvezte a népszerűséget, és hogy megvesznek érte a lányok. Amikor ő szervál, mindig hatalmas olézás van.

Természetesen sok más szereplője van még az animének, ha mindenkit bemutatnánk, és minden részletre kiterjednék, meg merném kockáztatni, abból nemcsak különszáma lenne a magazinnak, hanem akár könyv is készülhetne az animéből.



Első évad

Az első évad a manga első 8 kötetét dolgozza fel. Elindulunk onnan, hogy Hinata meglát az egyik üzlet TV-jében egy röplabdamezőt, és teljesen ámulatba ejti a Kis Óriás játéka. Majd a kezdeti évek után, és miután megmérkőzött Kageyamával az első meccsen, beiratkozik a Karasuno Felső-középiskolába. Az első évadban a csapat kialakul, összeszoknak, és két fontos mérkőzést játszanak le. Ami erőssége az animének, hogy mindenkit megismerünk, és mindenkinek van saját személyisége, így mindenki választhat magának saját kedvencet. Az edzések eszméletlen hangulatban telnek, nem lehet eléggé dicsérni az anime humorát. Az első évadban inkább a debil viccek dominálnak, illetve a játékosok beszélgetései, az arra adott reakcióik, és egymás szívatása (főleg Hinata heccelése) okoz derűs perceket. Bár mindenkit megismerünk, de egyedül Kageyama Tobio múltját ismerjük meg komolyabban, amikor riválisa lesz Oikawa Tooru. Megtudhatjuk, hogy mi köze



volt hozzá, és mi a valódi oka annak, hogy szinte háborús a kapcsolat kettejük között. Az utolsó rész pedig külön pszichológiai elemzést is megérne.

Második évad

Azt gondolom, hogy akik megszerették az animét, már az első évaddal is bőven elégedettek minőség terén, de a második évad további fejlődést mutat fel. Szintet lépnek az edzések, a játékosok Tokióba utaznak, ahol Ukai Keishin nagyapja röplabda táborot vezet, ott fognak edzeni. Kiderül, hogy bizony, komoly múltja van az egykori röplabdásnak, ugyanis a nagyapja is játékos volt, és még most, meglehetősen korára is edzősködik. Gyerekeket edz, az utazás célja pedig nemcsak az, hogy más közegben edzenek, ezáltal kijöjjenek a megsokkolt környezetükből, hanem hogy lássanak gyerekeket, rivális csapatokat edzeni, ezáltal a röplabda új értelmet nyerjen számukra. Humor terén is



fejlődött az anime, most kevesebb a debil poén, jobban dominál egymás szívatása. Meg Kageyama is megcsillogtatja humorérzékét, egy párszor ő is tesz Hinatára csipkelődő megjegyzést. Aztán látva Hinata reakcióját, gonosz vigyorral nyugtázza, hogy élcelődése célba ért.

Emellett több játékos múltját is itt ismerjük meg. Természetesen nem kell nagy pszichológiai felfejtésekre számítani, de itt derül ki, miért alakult a játékosok személyisége úgy, ahogy. Új segítő is csatlakozik a csapatba, nevezetesen Yachi Hitoka, aki rettenetesen szégyenlős. Nagyon fél az emberektől. Főleg az elején mindenféle rémképzetet talál ki, hogy ki miért bántathatná őt, de ahogy megtapasztalja, hogy mindenki kedves és rendes hozzá, úgy oldódik, de végig megmarad az a kedves szerény lány. A másik új szereplő a Nekoma egyik játékosa, bizonyos Lev Haiba, aki félig orosz, félig japán. Nem a legtehetségesebb játékos, de magasságával hasznos tagja a csapatnak,



Cím: Haikyuu!! Second Season

Év: 2015

Hossz: 25 rész

Stúdió: Production I.G

Értékelés:

MAL: 8,86

ANN: 8,49

Anidb: 8,88

valamint vidám, lelkes természetével hamar belopja magát a csapat szívébe, kifejezetten szerethető személyiség.

A második évad a manga 9-17. kötetét dolgozza fel. Az anime első fele lényegében a tokiói edzésről, a második fele meg a nagy mérkőzésről szól. Hogy mekkorát fejlődött az anime, jól mutatja, hogy a My Anime List statisztikájában 8,86-os átlaggal büszkélkedhet, így jelenleg a 22. legkedveltebb anime a weboldal felhasználóinak értékelése alapján.

Cím: Haikyuu!!
Év: 2014
Hossz: 25 rész
Stúdió: Production I.G

Értékelés:
MAL: 8,64
ANN: 8,36
Anidb: 8,44

Grafikailag is fejlődött az anime. Amíg az első évadban látható volt, hogy néhány messzebb lévő karaktert csúnyábban rajzoltak meg, addig a második évadban már erre is figyeltek. Az érdekes megoldás, hogy ha a háló mögül beszél egyik játékos a másiknak, a hálónak az a része nem látható, ahol a játékos van.

Harmadik évad – Karasuno Koukou vs. Shiratorizawa Gakuen Koukou

Egy rövid, 10 részes sorozattal tértek vissza 2016 őszére, mely kifejezetten a nagy mérkőzésre fókuszál. Ennek tétje nem más, minthogy kijuszanak az országos bajnokságra. Ehhez pedig nem kisebb ellenfél csapatot kell legyőzni a hőseinknek, mint a Shiratorizawa Középiskola csapatát, mely a Miyagi prefektúra legjobbjá. Mivel nagyon komoly tétje van a mérkőzésnek, ezért talán itt egy kicsit elrugaszkodtak a valóságtól, és túl kemények a meccsek. Itt már érzékelhető, hogy a játékosok itt-ott emberfeletti teljesítményt nyújtanak, de igyekeztek úgy megjeleníteni a meccseket, hogy azért ne rugaszkodjon el a valóságtól. Emellett a promóciós posztereken is eléggé durván van megrajzolva Hinata Shouyou és a Shiratorizawa csapat kapitánya Ushijima Wakatoshi. Mintha ezzel akarták volna jelezni, ez lesz a mindent eldöntő mérkőzés, ahol gigászi erőket kell bevetni a siker érdekében. Ez némileg disszonáns, ennek ellenére hozza az eredeti Haikyuu!! Hangu-



Cím: Haikyuu!! Karasuno Koukou vs. Shiratorizawa Gakuen Koukou

Év: 2016

Hossz: 10 rész

Stúdió: Production I.G

Értékelés:

MAL: 8,97 / ANN: 8,52 / Anidb: 9,19

latot. Hogy mennyire, azt jól mutatja, hogy a My Anime List összesítése alapján a 9,11-es átlaggal szezonjának legkedveltebb animéje volt, és most is 8,97-es átlagot tudhat magáénak, mellyel az összes anime közül jelenleg a 18. legkedveltebb a My Anime List felhasználóinak értékelése alapján.

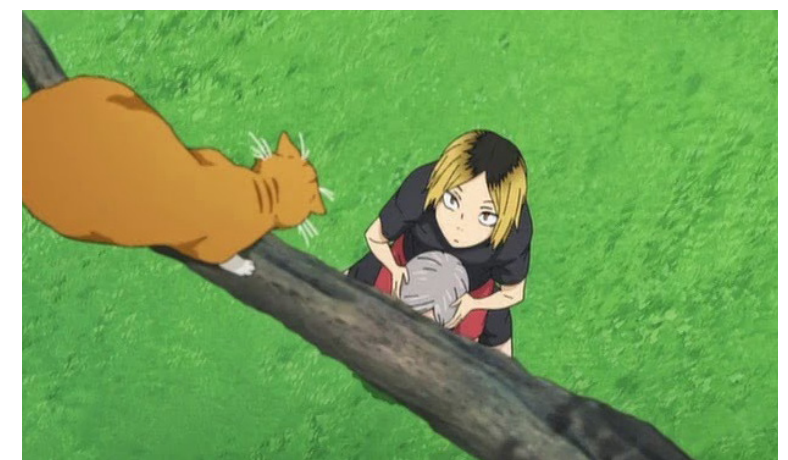
Mi várható a negyedik évadra?

Talán nem nagy spoiler, ha annyit elárulok, hogy kijut a csapat az országos bajnokságra. Az már biztos, hogy a 2019. őszi szezonban lesz látható, feltételezések szerint 13 részes lesz a ne-

gyedik évad. Ha a nemzeti bajnokságra nem is jutnak ki, de az edzések mellett sejthetően néhány felkészítő meccset is le fognak játszani. A promóciós poszteren Hinata és Kageyama valamivel finomabban vannak megrajzolva, ezért sejthetően visszavesznek a lendületből, dinamikából, az edzéseken lesz a hangsúly, illetve elképzelhető még, hogy a játékosok személye is nagyobb hangsúlyt kap. Abból a szempontból biztos, hogy lesz változás, hogy a harmadik évad szinkronizálása óta Ukai Keishin seiyuuje, Tanaka Kazunari sajnos meghalt, úgyhogy őt más fogja szinkronizálni.

OVA

Három OVA is készült az animéhez, az első kettő a második évad elejének történéseit egészíti ki, míg a harmadik a harmadik évadét. Az első OVA a Lev Genzan címet kapta, mely a Nekoma csapatára fókuszál, azon belül is a félig orosz, félig japán játékos, Lev Haiba és Kozume Kenma kerülnek központba. Lev mindenképp érdekes személyiség, bár mindent megtesz azért, hogy fejlődjön, nem kifejezetten problémázik azon, hogy nem ő a csapat legerősebbje, sokkal inkább élvezi a játékot és az edzéseket. Ez mindenképp szerethetővé teszi a személyét. Vele szöges ellentétben áll Kenma, de lassan összezsizsolódnak, és megtanulnak együttműködni az edzéseken. A második OVA a VS. Akaten. Csak az mehetett Tokióba a Karasuno játékosai közül, aki sikeresen megírja a nyári tesztet.



Ismert, hogy Hinata és Kageyama megbuknak, ezért nem mehetnek a többiekkel Tokióba. A pót-vizsgára készülnek fel az OVA-ban. A harmadik OVA összefoglalja a harmadik évad mérkőzését, mindezt egy híradó keretében, ahol a bemondó kommentálja az eseményeket. Olyan ez, mint egy audiokommentár egy filmhez. Amikor rövid időre egy-egy játékosra fókuszálnak, akkor egy kérdés erejéig meginterjúvolják őket a végén. Mindegyik OVA DVD-jét a manga egy-egy kötetéhez mellékeltek, illetve az első kettő a 2014-es és a 2015-ös Jump Festán debütált.

Itt említeném meg, mert szintén OVA-nak mondják a *Haikyuu!! Quest: Picture Dramát*. Ez egy rövid, 3 részes, összesen 12 perces extra, melyet DVD-n adtak ki, a Nintendo 3DS-re megjelent

Haikyuu!! Tsunage! Itadaki Keshiki!! játék limitált kiadása mellé. Röplabdapálya sehol, az egész egy RPG-játék szerű közegben játszódik. Hinata és társai: Kageyama, Kozume, Iwaizumi és Takanobu egy csapatként veszik fel a harcot a gonosz zsarnok királlyal, Oikawával, aki rettegésben tartja a népet. Még csak animének sem mondható, mert az egész egy 8-bit grafikájú (mint egy NES-játék) terepen zajlik. A szereplők ott nehezen felismerhetők, ha beszélnek, akkor a képernyő szélén jelennek meg az ismert animés stílusban. Minden, amit mondanak, feliratozva van. Ennyiből is látszik, hogy semmit nem tesz hozzá az eredeti műhöz, érdekességként érdemes megnézni. Nekem személy szerint nagyon tetszett, mert nagy Nintendo játékos vagyok, ezen belül nagyon szeretem a retort, így az egész hangulat nagyon bejött.

A zene is 8-bites, ráadásul hangulatos a dala is. Jobb NES játékokhoz írnak ilyen zenét.

Movie

Egyre inkább bevett szokás, hogy egy-egy recap epizód keretében az addigi történeteket összefoglalják. A *Haikyuu!!* esetében ezt movie-kkal oldották meg. Négy mozifilm készült az animéhez, az első kettő (*Owari to Hajimari* és *Shousha to Haisha*) az első évadot foglalja össze, a harmadik mozifilm (*Sainou to Sense*), a második évad eseményeit foglalja össze, míg a negyedik film (*Concept no Tataka!*) a harmadik évad történetét meséli el. Miután egyik mozifilm sem tartalmaz újdonságot, ezért hozzák a sorozatoktól megszokott minőséget. Zenék tekintetében sem kockáztattak, az adott évad openingje a movie betétdala.

„...recap epizód keretében az addigi történeteket összefoglalják. A Haikyuu!! esetében ezt movie-kkal oldották meg.”



Zene

Openingek és endingek

Üde színfoltja az animének a betétdalai. A közös bennük az, hogy mindegyiket olyan rockegyüttesek éneklék, akik indie előadóként kezdték a pályafutásukat (SPYAIR, NICO Touches the Walls, tacica, Sukima Switch, Galileo Galilei, BURNOUT SYNDROMES), de azóta már befutottak. Bár egyik együttest sem ismerem komolyabban, de hallhatóan mindegyik együttes megőrizte a saját stílusát.

Haikyuu!! Lev Genzan!

Év: 2014

Hossz: 24 perc

Stúdió: Production I.G

Értékelés:

MAL: 7,85 / ANN: 7,51 / Anidb: 6,54

Haikyuu!! vs. „Akaten”

Év: 2015

Hossz: 24 perc

Stúdió: Production I.G

Értékelés:

MAL: 7,71 / ANN: 7,30 / Anidb: 6,54

Haikyuu!! Tokushuu! Haru-kou Volley ni

Kaketa Seishun

Év: 2017

Hossz: 23 perc

Stúdió: Production I.G

Értékelés:

MAL: 7,49 / ANN: - / Anidb: -

Haikyuu!! Quest Picture Drama

Év: 2014

Hossz: 3 rész

Stúdió: Production I.G

Értékelés:

MAL: 6,55 / ANN: - / Anidb: -

„...jobban fülelve, ha nehezen is, de kihallottam a zenéket. Nem a háttérzene a domináns az anime esetében.”

Haikyuu!! Movie 1: Owari to Hajimari

Év: 2015

Hossz: 89 perc

Stúdió: Production I.G

Értékelés:

MAL: 8,03

ANN: -

Anidb: 7,41

Haikyuu!! Movie 2: Shousha to Haisha

Év: 2015

Hossz: 88 perc

Stúdió: Production I.G

Értékelés:

MAL: 8,01

ANN: -

Anidb: 7,41

Haikyuu!! Movie 3: Sainou to Sense

Év: 2017

Hossz: 89 perc

Stúdió: Production I.G

Értékelés:

MAL: 8,14

ANN: -

Anidb: 7,13

Hallgatva ezeket a dalokat olyan érzésem volt, hogy a saját dalaik is hasonlóak lehetnek. Ezt erősíti az is, hogy más animékhez énekelt betétdalaik (pl.: *Gintama*, *Naruto Shippuuden*, *Fullmetal Alchemist Brotherhood*) is szintén hasonlóak a Haikyuu!! dalokhoz. Ez mindenképp egyedivé teszi az anime zenei repertoárját, és mivel férfi előadók éneklik a dalokat, ezért külön erősítik az anime dinamikus mivoltát. Igazság szerint alapvetően nem szeretem, ha egy shounen animéhez női előadók énekelnek betétdalokat, mert azok a dalok rendszerint lassabbak, több bennük az érzelem, ezáltal megtörik az anime lendületét. A Haikyuu!! dalok nemcsak kislemezeken jelentek meg, hanem egy közös válogatásalbumon *Haikyuu!! COMPLETE BEST* címmel, melyen az OVA betétdala is hallható.

Original Soundtrack

Ha van gyenge pontja az animének, akkor az a háttérzene, ezzel barátkoztam meg a legnehezebben. Amikor először végignézttem az

Haikyuu!! Movie 4: Concept no Tatakai

Év: 2017

Hossz: 88 perc

Stúdió: Production I.G

Értékelés:

MAL: 8,13

ANN: -

Anidb: 7,13

animét, fel se tűnt, hogy lenne egyáltalán zenéje. Aztán amikor másodjára nekikezdttem, akkor már gyanús volt a dolog. Meghallgatva az Original Soundtrack CD-ket, szembesültem azzal, hogy a zenék többsége egyszerűen jelentéktelen. Az animében is aztán jobban fülelve, ha nehezen is, de kihallottam a zenéket. Nem a háttérzene a domináns az anime esetében. Két zeneszerző írt zenéket az animékhez: Hayashi Yuuki és Tachibana Asami. Tisztán hallható a két zeneszerző stílusa közötti különbség. Hayashi Yuuki írta a gyorsabb, dinamikusabb zenéket, melyeket inkább a mérkőzéseken hallhatunk, míg Tachibana Asami a lassabb, nyugodtabb zenéket, ezek inkább a nyugodtabb, elmélkedős, visszaemlékezős jelenetekben hallhatók. Némely zenéjében jazzes motívumok hallhatók. Habár a két zeneszerző között jól

hallható a különbség, azért igyekeztek összhangba hozni a dalokat, így kijelenthető, hogy az OST albumok változatosságukban képeznek egységet. Három zene van, amit külön kiemelnék, mert nagyon jóra sikerültek. A gyorsabbak közül az "1 Ten" és a "Zasshoku" valamint a lassabbak közül az "Umaku Ikanai". Ezeknél éreztem a leginkább azt a dinamikát, hangulatot, amilyen az anime. Külön érdekesség, hogy Hayashi Yuuki maga is sportolt, atletizált. Főiskolás éve alatt tanult meg zenét szerezni, az első szerzeményeit mind különböző atlétikai kluboknak írta. Visszajelzésként pedig újabb zenéket rendeltek tőle.

Minden japán kiadású Haikyuu!! DVD-hez, Blu-Ray-hez csatoltak egy úgynevezett Special Disc-et. Ezeken is hallhatók az OST-k, valamint mindegyik lemezen hallható egy-egy audio drama az anime szereplőivel.

Manga

A mű eredeti szerzője Furudate Haruichi, eredetileg one shot mangát rajzolt, melyet 2011-ben jelentetett meg a Shukan Shounen Jump. A rajzstílus lényegesen egyszerűbb volt, a karakterek durvábban voltak ábrázolva, itt-ott meglehetősen kidolgozatlanok voltak. Itt még nem Hinata Shouyou volt a főszereplő, a mangaka eredeti elképzelései szerint Kageyama Tobio lett volna a főhős, és ő az, aki meghívja Hinatát röplabdázni. Akkor figyelt fel rá, amikor egy kerítést átugrott, ekkor hívja meg a klubba.



Kageyama célja pedig nem más mint, hogy magához hasonló magas képességű játékosokból álljon a csapat, és megnyerjék az országos bajnokságot.

Nemcsak a rajzstílus szempontjából mondható vázlatnak, hanem karakterek, és történet szempontjából is. Kageyama sokkal nyersebb, ennek ellenére ő az, aki biztatja Hinatát, hogy gyakoroljon, mert ő lehet a legjobb. Ez nagyon bántja Tanaka Ryuunosuke egóját, ugyanis itt kifejezetten arrogáns, kellemetlen személyiség volt, a csapatkapitány Sawamura Daichiről viszont már itt is kijelenthető, hogy ő a csapat lelke. Ekkor még nem Karasuno Középiskolába jártak, hanem a Hishi Középiskolába, és Kageyama viselte a 10-es számú mezt.

Sokan pilotnak vagy prototípusnak tartják az egy fejezetes mangát, amit inkább érdekességként lehet elolvasni, de nem hiszem, hogy külön elemezni kell, hogy mekkora fejlődés a végleges

változat. Nemcsak a karakterek lettek jobban megrajzolva, hanem a háttér is sokkal részletesebb, ezáltal sokkal hangulatosabb. A szereplők itt kapták meg végleges személyiségüket. Az első kötet 2012-ben jelent meg, azóta kb. 34 millió példányban kelt el. A manga a mai napig fut, most áprilisban jelent meg a 37. kötet. A rajzstílus a végleges változatban is némileg durvább, az animében finomítottak a karaktereken. A történetet viszont szorosan követi az anime.

Különböző spin-offok a Haikyuu!!-ből is jelentek meg. Van light novel a történetből, mely Haikyuu!! Shousetsu-ban!! címen jelent meg. A történetet Hoshi Kiyoko írta. Készült paródia is Let's! Haikyuu!? címmel. Itt a szereplők chibiként vannak ábrázolva, a mangaka is "Retsu" néven készíti a mangát. Lényegében ugyanaz a történet, csak sokkal debilebben van megjelenítve, és elképesztően sok a poénos jelenet. Külön érdekesség

a Nisekyuu!! one-shot manga, ahol a Haikyuu!! és a Nisekoi szereplői játszanak egy strandröplabda meccset. Ez egy nagyon rövid, alig 20 oldalas képsor, mely a Haikyuu!! 14. kötetében jelent meg extraként. A két manga szereplői párosával lejátszanak egy-egy labdamenetet. A meccs mellett a Haikyuu!! fiújátékosai természetesen beindulnak a Nisekoi lányaira, hiszen bikiniben vannak. Egy kivétel van: Kageyama Tobio, aki teljes mértékben a játékra összpontosít. Ez egy kis rövid szösszenet, a két manga népszerűsítésére szolgál, komoly mondanivalója nincs.

A mangaka Furudate Haruichi 25 évesen rajzolta első mangáját. Az első mangája, az Ousama Kid után megkapta az ígéretes újonc mangaka díját. Ez egy one shot volt, melyből végül 3 kötetes manga lett Kiben Gakuha, Yotsuya Sensei no Kaidan címmel. Ez egy misztikus, horrormanga. Ezt követte a Haikyuu!!, mely a mai napig tart. Maga Furudate-san is röplabdázott alsó- és felső-középiskolában, az innen szerzett játékelményeit, tapasztalatait örököltette meg a manga formájában. Valamint nagy rajongója a sportágnak, aktívan követi az eseményeket.

Hyper Projection Engeki Haikyuu!!

Népszerűbb animékhez szokás live actiont is csinálni. Ezt a Haikyuu!! esetében színházi darabokkal oldották meg. Minden szezonban új előadással készülnek, ezeket több város nagy színhá-

zában adják elő, és meglehetősen sikeresek. Az előadások inkább egy musicalre emlékeztetnek (hasonló a Prince of Tennis musical), kicsit bohókás, szabadabb, néha beveszik a közönséget is. Pont a közvetlensége miatt szerethető. Mivel színpadon vannak, ezért imitálják a mérkőzéseket. A labda – ha van – azt egy selfie bot szerűséggel irányítja egy segítő, de alapvetően labda nélkül játsszák a színészek a mérkőzéseket.



Eddig hat előadás ment le, a hetedik idén tavasszal lesz látható a színházakban. Mindegyik egy adott témára épül fel, mely a mangának egy-egy nagyobb eseményét dolgozza fel. Az első előadás például a Karasuno vs. Aoba Jousai meccset dolgozta fel, mely az anime első évadának a második felében volt látható.

Az alakítások meglehetősen jók, a maguk bohókás, olykor esetlen mivoltukban szerethetők, de legfőképp azért, mert erős kohézió látható a színészek között. Nézve az előadásokat olyan érzésem volt, mintha tényleg egy csapatot alkotnának a színészek, talán civilben is barátok. A színészeknek elsősorban a haján kellett igazítani, de mindenki nagyon hűen néz ki az általa alakított karakteréhez. Mivel Kageyama Tobiónak az animében is fekete, lelapuló haja van, ezért rajta kell a legkevesebbet alakítani. Jó eséllyel a casting során a hangra is figyelhettek, ugyanis azzal, hogy a Kageyamát alakító színész (mindegyik előadásban más-más a színészi gárda) is mély hangú, olyan érzésem volt, mintha tényleg maga Kageyama elevenedne meg az animéből, annyira valóság-hű a színpadi megjelenése.

Minden egyes előadás megjelent DVD-n és Blu-ray-en. Érdeemes megnézni őket, mert azáltal, hogy élőben láthatjuk a játékosokat, még közelebbinek érezhetjük az egész Haikyuu!!-világot. Még felvételtől is olyan érzés volt nézni, mintha megelevenedett volna az anime, élőben, színházban látni hatalmas élmény lehet.

Videojátékok

Szintén teljesen megszokott, hogy egy anime videojáték adaptációt kap. Három Haikyuu!! játék jelent meg, ebből kettő Nintendo 3DS-re (*Haikyuu!! Tsunage! Itadaki no Keshiki!!* és *Haikyuu!! Cross Team Match*), egy pedig mobilon



(Haikyuu!! Donpinsha Match!!) volt játszható csak Japánban. Ennek szervereit sajnos tavaly novemberben lekapcsolták.

A Nintendo 3DS-re megjelent játékok egyfajta Sport-RPG-k. Hínatát irányítjuk a játékban (de adhatunk neki saját nevet), és alapvetően követjük az animét, de érdekesség, hogy nem feltétlen kötelező a Karasuno Középiskola csapatához csatlakozni, bármelyik másik csapat játékosa lehetünk. Nem is feltétlen egyértelmű, hogy melyik csapathoz csatlakozunk, a játéknak nemcsak a sport a fő eleme, hanem hogy barátkozzunk a játékosokkal. Amelyik csapat tagjaival leghamarabb összebarátkozunk, bevesznek hozzájuk, és őket fogjuk erősíteni. Hogy ki mennyire tart barátjának, azt úgynevezett bizalmi pontok mutatják meg. Akivel nagyon magas, azzal külön játékot játszhatunk. A két Nintendo 3DS játékból alapvetően nem adtak el sokat (kb. 50.000 példány já-

tékonként), de a magas értékelésekből sejthető, hogy jó játékról lehet szó. Mind a két játékból jelent meg limitált kiadás is, melyhez több extrát is csomagoltak, többek között a DVD-t, melyen a már fentebb említett Picture Drama is van. Sajnos mivel a Nintendo 3DS az első olyan kézikonzol, mely régiózárás, ezért, ha játszani szeretnénk, nemcsak magát a játékot kell megvenni, hanem egy japán kiadású Nintendo 3DS-re is szükség van. A mobilos játék is hasonló, mint a Nintendo játék, itt is csapatot alakítunk ki, csak itt nemhogy nem kötelező Hínatával játszani, de bármelyik hat játékosból összeállíthatunk egy csapatot. Nem kell, hogy egy adott csapat tagjai legyenek, ezáltal egyedileg alakíthatjuk a játékmenetet. Ha úgy tesszük, összerakhatjuk a csapatok legjobb játékosait (ezért szerepel a Donpinsha szó a címben, vagyis tökéletes), akár mi lehetünk azok, akik mindenki mást könnyörtelenül lesöprünk a pályáról.





Egyéb relikviák

Természetesen Japánban rengeteg relikviát lehet kapni az animéhez: figurákat a Banpresto és a Takara Tomy jóvoltából, vannak közülük nendoroidok is, különböző plüssök. A Haikyuu!! világa hatalmasra nőtt az évek során, szinte biztosak lehetünk abban, hogy ha Japánban benézünk egy animés boltba, rengeteg Haikyuu!!-s ajándéktárgyat találunk. Külön kiemelendő a Haikyuu!! TCG, ami nemcsak Japánban örvend nagy népszerűségnek, hanem Vietnamba is eljutott. A délkelet-ázsiai országban is nagyobb népszerűsége van az animének, a kártyajátéknak is nagyobb rajongói tábora van. Az egyik legfurcsább relikvia a különböző paródiakönyvek, ahol a játékosok között szerelem alakul ki, tehát shounen ai történetek.

Nyugati licenc

Amerikába és Európába furcsamód lényegesen később jutott el a manga. Az angol nyelvű első kötet csak 2016-ban jelent meg, ami 4 éves késést jelent a japánhoz képest. Utána viszont nagyon gyorsan, havonta jelentek meg az angol nyelvű kötetek, és egész szépen utolérték a japán változatot. Májusban a 32. kötet fog megjelenni angolul (viszonyításként, amikor megjelent angolul az első kötet, Japánban már a 22. kötetnél jártak). Ennek következtében az anime is relatíve későn jutott el nyugatra. Későn készült el az



angol szinkron, DVD-n, Blu-ray-en is 2016-2017-ben jelent meg az anime. Amerikában a Sentai Filmworks licencelte, míg Angliában az Animatsu felel a DVD és Blu-ray megjelenésekért. A relatív késő megjelenés okán Angliában nem lett annyira népszerű a DVD/Blu-ray, így csak az első évad jelent meg. Amerikában végig kijött az anime, sőt, külön díszdobozban is megjelentek az egyes évadok. Csak ezeken nézhetők angol szinkronnal, a normál kiadásokon csak japán hang, angol felirat van. Az anime Németországban, Olaszországban, spanyol nyelvterületen viszont sikeres. Dél-Amerikában igazán szép, igényes díszdobozos kiadásban jelent meg az anime.

Egyéb érdekességek

A történet a Miyagi prefektúrában, Sendai-ban játszódik. Itt él a mangaka is. A középiskolák, ahova a játékosok járnak természetesen fiktívek, viszont a Sendai City Gymnasium (Kamei Arena Sendai), ahol a mérkőzéseket játsszák, a valóságban is létező sportlétesítmény, ami ugyanúgy néz ki az animében, ahogy a való életben.

Ebben a stadionban 2018 márciusában rendeztek meg egy Haikyuu!! kiállítást, ahol 450 életnagyságú artworköt állítottak ki karakterekből. Emellett az anime szereplőivel ismertették a röplabda szabályait, mutatták be a sportág történetét. Április 14-én pedig középiskolás csapatok játszottak röplabdamerkőzéseket a sorozat rajongóinak, hogy élőben is lássanak röplabdát. Ezen az eseményen jelen volt Suga Kenta és Kageyama Tatsuya, akik a *Hyper Projection Engeki Haikyuu!!* első eladásában alakították Hinatát és Kageyamát. Az április 15-27. közötti Miyagi Női Röplabda Bajnokságot pedig nemcsak a Sendai Városi Röplabdaszövetség támogatta, hanem a Shueisha Inc. is.

Kageyama Tobio seiyuuje, Ishikawa Kaito a Zankyou no Terror animében Nine hangját adta. Kageyama mezszáma is 9-es a Karasuno Középiskolában. Az anime másik főszereplője Twelve seiyuuje, Saitou Souma, aki a Haikyuu!!-ban Yamaguchi Tadashi, akinek a sorszáma 12-es az animében.

Hinata Shouyou és Kageyama Tobio közti ellentétet a születési dátumuk is jelzi. Hinata június 21-én született, a nyári napforduló napján, amikor a leghosszabb a nappal. Kageyama Tobio pedig december 22-én, a téli napforduló napján, amikor a leghosszabb az éjszaka.

A HIStory2: Crossing the Line tajvani BL sorozatban szintén röplabda csapatot látunk. A 3. részben úgy jellemzik magukat, hogy ők a Haikyuu!!, utalva az animére. Ami még érdekes, hogy a két srác, akik között kapcsolat alakul ki, hasonlóképpen találkoznak, mint Hinata és Kageyama a pilot mangában.

Összegzés

A Haikyuu!! azon kevés alkotások közé tartozik, mely saját jogán lett népszerű. A röplabdát teljesen emberi módon mutatja be, végig tehetséges játékosokat látunk, ahol még a legjobbak is hibáznak. Még a legjobbakkal is előfordul, hogy kizökkenti őket valami a megszokott játéukból, és nem megy annyira a játék. Az egyik legnagyobb különbség a többi sportaniméhez képest pont

az, hogy míg műfajtársainál az lesz a főhős, aki ismét játszik a sportpályán, a Haikyuu!!-ban pont ő bukik el. Megtanulta ezt Kageyama is, amikor első-középiskolás volt, és megtanulja a többi csapat önjelölt istene is. Nem is kell feltétlen játszani a röplabdát, elég csak megnézni egy közvetítést, ott is látható, hogy mindenki egyenrangú a csapatban, mindenki egyformán fontos. Ezt kiválóan megmutatja az anime, és azáltal, hogy ennyire emberinek mutatja be a játékosokat és a sportot, sokkal inspirálóbb lehet, mivel olyan érzetet ad, hogy bárki megtanulhat röplabdázni. Nálam ez konkrétan meg is történt. Ha nincs a Haikyuu!!, nem kezdek el aktívan röplabdázni, és nem érnek a sportban is sikerélmények. Hogy mennyire komolyan gondolta a mangaka a sportág bemutatását, jól jelzi, hogy az animét a japán székhelyű röplabdagyártó- és kiegészítő cég, a Mikasa is támogatta, valamint a szintén japán székhelyű Molten Corporation, mely világszerte támogat külön-



böző labdameccseket, valamint ők is gyártanak különböző labdákat, melyekkel világversenyeken játszanak. Illetve különböző nonprofit sportszervezeteket is támogatnak. Mindemellett élmény a TV-ben röplabda közvetítéseket nézni, és látni, hogy ugyanúgy játszanak a játékosok, ahogy az animében. A magyar röplabdajáték igencsak színvonalas.

Talán nem elfogultság kijelenteni, hogy ez az anime bárkinek ajánlható, nemcsak a shounen-

és sportműfaj rajongóinak. Ugyanis azáltal, hogy szinte minden sztereotípiát nélkülöz, olyan magas szinten van az anime, amiről bátran kijelenthető, hogy bármely stílus rajongója felhőtlenül fogja élvezni. Gyakorlatilag olyan, mintha egy rajzolt sportközvetítést néznénk végig, ahol werkfilm gyanánt a játékosokkal is megismerkedünk, valamint az edzéseket is közvetítik. Egy biztos: Ez lesz az a sportközvetítés, amit a legtöbbször fogunk visszanézni.



AJÁNDÉK HÁTTÉRKÉP A VEZÉRCIKKHEZ

HAIKYUU



Kattints a képre!



ANIME FILMAJÁNLO

ÍRTA: VENOM

きゃすと
宮内れんげ:小岩井ことり/一栗 実:村川梨衣/越谷夏海:佐倉綾音/越谷小春:阿澄佳奈
越谷 峰:???/宮内一穂:名塚佳織/加賀山楓:佐藤利奈/宮内ひかげ:福園美里/富士宮このみ:新谷良子/新里あおい:下地紫野
またも
製作:あっと(月刊コミックアライブ)監修:のんのんびより/KADOKAWA/監修:川原和也/脚本:宮内ひとみ/キャラクターデザイン:大塚 雅/色彩設計:横山 裕/美術監督:田中 浩/撮影:3D監督:渡村 龍也(ワイヤード)
撮影監督:佐藤 剛(スタジオシャムDック)/編集:坪倉 誠太郎(REAL-T)/音響監督:堀山 雄樹(grooovs)/音楽:水谷広実(Team-MAX)/音楽制作:ランティス
オープニング主題歌:「あふりくがき」Jhano.RP/エンディング主題歌:「おれい」宮内れんげ(CV.小岩井ことり)、一栗 実(CV.村川梨衣)、越谷夏海(CV.佐倉綾音)、越谷小春(CV.阿澄佳奈)
アニメーション制作:SILVER LINK./制作:第10回アニメーション映画展
©2015 あっと・KADOKAWA/第10回アニメーション映画展

nonnontv.com @nonnontv

8.
ROAD

イ(川)文庫
デザイン:高田 浩吉/演出:高田 浩吉
脚本:山下 智 演出:高田 浩吉
監督:佐藤 剛/演出:高田 浩吉
制作:あっと・KADOKAWA/第10回アニメーション映画展
©2015 あっと・KADOKAWA/第10回アニメーション映画展

北 香那 蒼井 優
釘宮理恵 潘 めぐみ 福井美樹 能登麻美子 久野美咲
西島秀俊 竹中直人
主題歌:「Good Night」宇多田ヒカル(PKレコードジャパン)

8.17(金)
全国ロードショー

Általában aktuális sorozatokat szoktam ajánlani nektek, a filmekről, ha éppen van mit mesélni, akkor jobban szeretek nagyobb cikkekben elemzéseket írogatni. Ám a közelmúltban (nagyjából az elmúlt bő fél évben) több olyan anime film is megjelent, ami ugyan érdemes a megnézésre, de igazán sokat nem lehet róluk elmondani. Így amellett döntöttünk, hogy három az egyben módszerrel most kaptok egy filmes ajánlót, amiket tényleg érdemes lehet megnézni.

Kimi no Suizō o Tabetai / I Want to Eat Your Pancreas

Tearjerker... egy angol kifejezés, amire nehéz magyar megfelelőt találni. Könnyfakasztó lehetne, de az valahogy nem hangzik annyira kifejezően az ilyen tartalmak esetén. Hogy mik is azok a „tearjerker” sorozatok és filmek? Nos, olyan drámák, ahol az író vagy a rendező nagyon nagy figyelmet fordít arra, hogy a történet egy bizonyos pontján, egy szomorú hegedű vagy zongora szóló kíséretében eltörjön a nézőben az a bizonyos mécses, és könnyek között szipogva élje át azt a bizonyos katarzist. Biztosan láttatok már erre példát, hiszen a Clannad vagy az Anohana igazi klasszikus példája az ilyeneknek, de még számtalan példát lehetne még mondani. Az igazi gond akkor szokott lenni, amikor a készítők nagyon görcsösen próbálnak könnyeket kicsikarni a közönségből, de mindezt olyan látványosan erőlködve teszik, hogy az inkább válik kínossá, mintsem drámaivá. A tear-

jerker akkor jó, ha az szinte észrevétlen marad és a néző nem is veszi észre, hogy picit manipulálják az érzéseit és jólesően tudja megsíratni a jelenetet. Na de, akkor beszéljünk most már erről a hasnyálmirigyes filmről is.

A cím senkit ne zavarjon meg, bár magyarra fordítva annyi lenne, hogy „Meg akarom enni a hasnyálmirigyedet”, de még csak véletlenül sem valami kannibálos filmmel van dolgunk. A történet főhőse egy fiatal srác, akinek kezdetben a nevét sem tudjuk. Rettenetesen visszahúzódó,

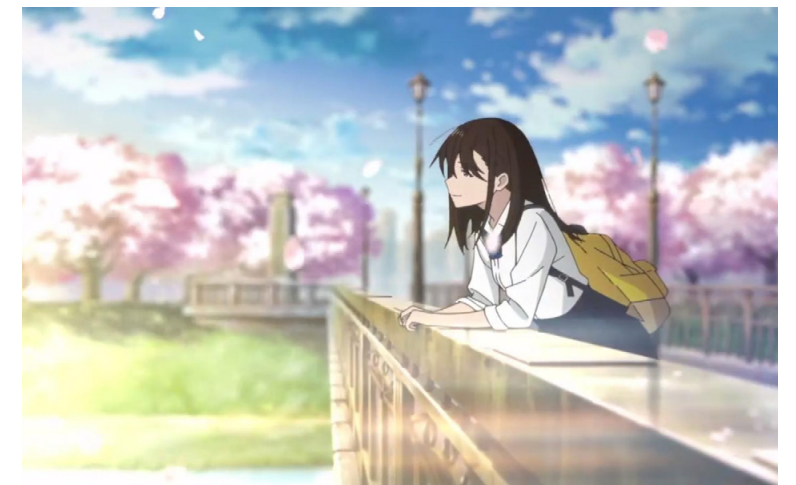


senkivel sem akar beszélni, barátkozni meg aztán főleg nem. Úgy érzi, teljesen feleslegesen született erre a világra. Egy nap azonban megtalálja az egyik osztálytársnője elhagyott naplóját, amiben elég furcsa dolgokat talál. Mikor visszaadja a lány-
nak, Yamauchi Sakurának, az valamiért elárulja a fiúnak a nagy titkát, hogy valójában haldoklik és nem sok ideje van már hátra. Főhősünk kezdetben nem sokat tud kezdeni ezzel az elég nyomasztó információval, de a lány valamiért úgy dönt, hogy ha már beavatta ebbe a titokba, akkor a hátralévő időt kettesben töltik el, végigjárva az összeírt „bakancslistáját”. Persze a srácnak ez cseppet sem tetszik, mert Sakura egyáltalán nem úgy viselkedik, mint aki haldokolna, hanem állandóan felpörögve élvez minden pillanatot.

A lista kezdetben elég egyszerű tégeket tartalmaz, elmenni egy kávézóba, megnézni a naplementét a tengerparton, mezítláb sétálni a homokban, de aztán elkezdenek egyre intimebbé



válni. Névtelen hősünk hamarosan egy hotelszobában találja magát Sakurával, ahol a lány minden nőiességét beveti, hogy egy igazi álmatlan éjszakát okozzon a srácnak. Ezek a kezdetben ártatlanul induló feladatok fokozatosan válnak egyre komolyabbá, amiket már nem tud a srác csak úgy flegmán lekezelni. És bizony eljön az a pillanat, amikor hősünk megtörik és rájön, hogy mekkora tétje is van ennek a játéknak, ugyanis Sakura fokozatosan válik egyre fontosabbá számára.



De a lány ideje egyre fogy és bizony a szórakozásnak előbb vagy utóbb vége szakad, ami utána következik, abba pedig jobb bele sem gondolni.

Természetesen a végét nem fogom lelőni, mert mindenkinek érdemes megnéznie, hiszen egy nagyon kellemes kis film, aminek extra érdekessége, hogy előbb készült belőle élőszereplős film, mint anime. Maga az alaptörténet bár egyáltalán nem eredeti, sőt, bizonyos szempontból akár a Shigatsu wa Kimi no Uso sorozatnak az alternatívája is lehetne, de azért van benne pár érdekes fordulat. Nehéz lenne azt mondani rá, hogy ez egy romantikus film, mert a két főhős közötti kapcsolat valahol ezen túlmutat, ez két ember nagyon szoros barátságáról szól, amit szó szerint csak a halál szakíthat szét. Nagyon érdekes gondolatok hangzanak el a halál feldolgozásáról, az arra való lelki felkészülésről és arról, hogy mit hagyunk hátra magunk után. Szép, elgondolkodtató és zavarba ejtő. Mégsem tudok elmenni pár

apróság mellett, ami sajnos azért árnyalja az öszsképet. Az egyik kapásból a látványa, ami sokkal inkább áll egy átlagos TV sorozat szintjén, mintsem egy mozifilm színvonalán, de ez még valahol megbocsátható. Ami viszont kevésbé, hogy a legvégén szerintem egy picit túlerőltették azt a bizonyos „tearjerker” pillanatot... főleg, hogy egymás után vagy három is van belőle. Így a filmnek valahogy elmarad a nagy katarzisa, mert az egész úgy érződött, mint egy nagy felvezetés, amit hirtelen és nagyon drámaian akartak lezárni... majd azzal a lendülettel folytatni. Ami szerintem nem volt egy jó döntés, de valahogy kezdem megszokni, hogy a japánok képtelenek rendesen lezárni egy történetet. Persze mindenki nézze meg maga, mert annak ellenére, hogy nem egy Kimi no Na wa. vagy egy Koe no Katachi szint, de mindenképpen emlékezetes film, amit csak ajánlani tudok, minden hibája ellenére. Azért célszerű bekészíteni a papírzsepiket, mert a vége azért így is nagyot tud ütni. És hogy miért akarná bárki is megenni a másik ember hasnyálmirigyét? Erre is választ fogtok kapni...

Non Non Biyori Movie: Vacation

Evezzünk kicsit vidámabb vizekre! Non Non Biyori, talán sokaknak nem is kell bemutatni, hiszen a 2013-as megjelenése óta szinte ikonikus státuszba került, mint az egyik legjobb „slice of life” sorozat. 24 epizód és két OVA után megjelent a mozifilm, ami bizony pontosan azt hozta, amit vártunk, de ne rohanjunk ennyire előre, mert

lehet vannak, akik nem tudják, miről is van szó. A Non Non Biyori története (az a kevés, ami van neki) Japán egyik messzi vidéki kis falujában játszódik. És itt a hangsúly a messzi vidéken van. Akik városban nőttek fel nem is tudják, hogy milyen érzés lehet úgy megélni egy gyerekkort, hogy távol vagyunk a hagyományos értelemben vett „civilizációtól”. Házak is csak elvétve vannak, egymástól néha 10-15 perc sétára, ameddig a szem ellát hegyek, erdők, patakok és rizsföldek. Van egy főút, ahol 2-3 óránként jár egy busz, amin ha már van 5 utas, akkor az még tömegnek számít. Egyetlen

iskola van csupán a környéken, ahol egyetlen egy osztály található, egyetlen tanárral és öt diákkal. Mobiltelefonokról és modern dolgokról a gyerekek maximum a TV-ből hallottak, de nem is hiányzik nekik, hiszen ott van körülöttük a természet, a vadon, ahol minden nap új kalandokat élhetnek át. Ez a Non Non Biyori világa, ami bármilyen furcsán is hangozhat egyeseknek, de a mai napig ez a valóság a szmoggal szennyezett, túlnépesedett nagyvárosoktól távoli helyeken.





Itt éldegél az a pár család, akiknek az életét és mindennapjaikat végigkövethetjük, főleg a gyerekek szemszögén keresztül, melyek közül Renge az, akit talán az is ismerhet, aki sosem látta a sorozatot. A copfos 7 éves kislány, akinek a tekintetéről sosem lehet eldönteni, hogy mire gondol (általában valami nagyon furcsára) és felemelt kézzel „nyanpassu”-val köszön, mára talán az egyik legismertebb animés figura. Persze a többi szereplő is végtelenül szerethető, szinte mindenki megtalálja nagyon gyorsan a maga kedvencét.

A Non Non Biyori számomra egy nagy szerelem, mert minden perce a nagybetűs nosztalgia. Én ugyanis pontosan ilyen helyen nevelkedtem, messze a városoktól, messze a modern dolgoktól, kis közösségek, családok, ahol mindenki ismer mindenkit. Így szinte végigvigyorogtam az epizódokat, hogy „hát igen, én is emlékszem, mikor egy TV csatorna volt és a gyerekek mindig egymáshoz jártak videójátékozni valami őskövület kínai hamisítvánnyal”. A Non Non Biyori a vidéki életet



mutatja be, annak minden bájával, nyugalmaival, apró kalandjaival. Nem vállal nagyot, de azt maximálisan teljesíti. A mozifilm pedig pontosan ott kezdődik, ahol a sorozat, pontosabban az OVA végződik: Renge és a lányok nyernek egy családi utazást Okinavára és ha már adott ez a lehetőség, akkor viszik a teljes baráti kört is.

És akkor most mesélni kellene a történetről, de sajnos nincs nagyon mit, és ez most kivételesen nem negatívum. A lányok csapata messzi vidékről felkerekedik és repülővel elindulnak a trópusi Okinava szigetére, ahol beköltöznek egy kis családi hostelbe pár napra és bejárják a környéket. Innentől a film, akár egy turisztikai reklám is lehetne, hiszen megcsodálhatjuk Okinava elképesztően gyönyörű tájait, városait, tengerpartjait, erdeit, olyan álomszép képekkel, hogy csak sóhajtozunk a fotelben. A világ egyik legszebb helyszíne és nem is okoz csalódást. Közben azért kapunk egy-két aranyos kis mellékszálát, Renge delfint

szeretne rajzolni vagy Natsumi összebarátkozása az egyik helyi lánnyal. Nagyon aranyos és még mindig imádnivalóan ártatlan az egész.

A Non Non Biyori movie egyértelműen legnagyobb dobása az elképesztő látványa. Én nagyon kevés filmet szeretnék kimondottan 4K-ban megnézni, de ez szinte adja magát. Nem is érdemes telefonon vagy kis monitoron megnézni, mert nem fog átjönni a lényeg. A színek, a tájak, a hangulat, ehhez egy jó nagy TV és a kellemes fotel kell, hogy teljes legyen az élvezet. Minden más csak hab a tortán.

Ez a film nem akarja megváltani a világot, nem is akar a legjobb lenni semmiben, nem is az a célja, de hogy 70 percre garantáltan elfelejteti a nézővel minden gondját-baját, az viszont tuti. Habkönnyű kis szórakozás, amit csak ajánlani lehet, és ami a legjobb, már bejelentették a 3. szezon, vagyis hamarosan a vidéki kis csapat visszatér a TV-be. Örömmel várom!



Penguin Highway

Morimi Tomihiko írói munkásságát nehéz elemezni. Olyan regények és azok anime adaptációi fűződnek a nevéhez, mint a Tatami Galaxy, a The Eccentric Family vagy a Night Is Short, Walk On Girl, melyek mindegyike fantasztikusan elvont történet, melyet általában nagyon szürreális vizualitással szoktak TV-re vagy mozivászonra adaptálni. Emiatt a befogadhatóságuk nem is mindig olyan egyszerű, amire jó példa a tavalyi Night Is Short, Walk On Girl film, melyet szájtátva bámultam, hogy nem értem, mit nézek, de az zseniális.



ペンギン・ハイウェイ
penguin highway

Nagyon erősen épít szimbolikára, pszichológiára, természetfeletti vagy mitológiai dolgokra és idősíkok összemosására, ahol a jelen, múlt és a jövő épp olyan képlékeny, mint maga a történet.

A Penguin Highway is egy ilyen alkotása, melynek az eredeti regénye 2010-ben Nihon SF Taisho díjat kapott, ami Japánban egy elég rangos science fiction kitüntetés. 2018-ban elindult a mangaadaptáció és szinte vele párhuzamosan mozikba került a mozifilm változat is.

Érdekes, hogy nekem szinte azonnal a Stranger Things sorozat jutott róla eszembe, elég érdekesen lehetne a kettő között hasonlóságokat találni, de ez már más téma. Viszont ami szerintem egy picit pozitív változás a korábbi adaptációkhoz képest, hogy a vizualitás ezúttal közelebb áll egy Ghibli filmhez, mintsem a korábban megszokott nagyon elvont és stilizált megvalósításokhoz.

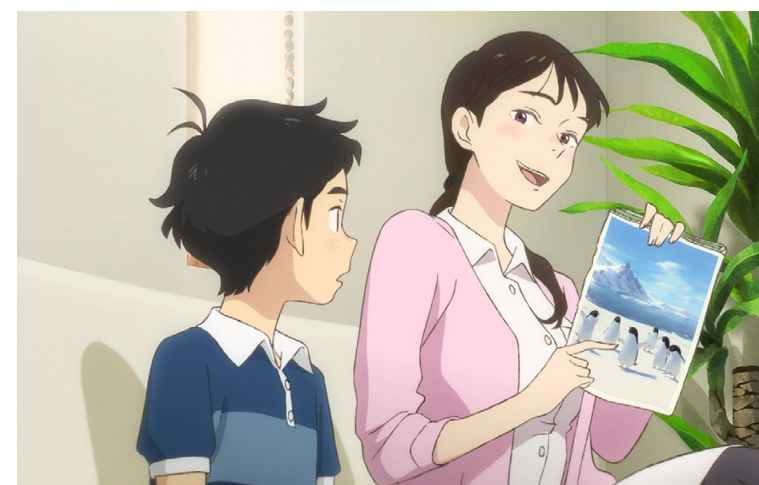
A főhősünk, Aoyama, negyedik osztályos kisdiák egy kis külvárosi negyedben, aki egy kicsit talán érettebb a korosztályánál. Mindent megfigyel, lejegyzetel és mindent tudni akar. Emiatt ugyan egy kicsit különcnek tartják az osztálytársai, de őt ez egy cseppet sem érdekli. Egy ideje viszont ami leköti a gondolatait, az a helyi fogász asszisztensnője, akinek még csak a nevét sem tudja, de hozzá jár sakkot tanulni, és próbál rájönni arra, hogy miért kezd vonzódni az idősebb nő (amúgy ropant formás) melleihez. A hölgyet viszont nagyon szórakoztatja a kisfiú kissé furcsa viselkedése, és amolyan fura barátság alakul ki közöttük. Aztán

egyik nap szinte a semmiből az utcán megjelenik néhány pingvin, senki sem tudja, honnan jöhetnek, természetesen a gyerekeket nagyon mozgatja ez a rejtély, ezért Aoyama a legjobb barátjával, a nagyon félénk Uchidával elindulnak nyomozni. Aoyama hamarosan két hatalmas felfedezést tesz, az egyik, hogy az asszisztensnő a felelős a pingvinekért, ugyanis valami megmagyarázhatatlan okból képes pusztán az akaratával pingvineket teremteni akár egy üres kólásdobozból is.



A másik, az pedig a mező közepén lebegő hatalmas vízgömb, amit az egyik, hozzá hasonlóan kíváncsi, tudóspalánta osztálytársnőjével találnak meg. A három gyerek ezek után elkezdik tanulmányozni a furcsa jelenségeket, miközben a városban egyre több a pingvin és a megmagyarázhatatlan jelenség. Mi lehet az összefüggés a furcsa pingvinek, a fiatal nő és a hatalmas vízgömb között?

A Penguin Highway egy rettenetesen bájos science fiction film, amit egyértelműen a kicsit fiatalabb közönségnek szántak, de ez egy cseppet sem jelenti azt, hogy gyerekes lenne. Aoyama bár még gyerek, de a film nagyon érdekesen mutatja be a felnőtté váláshoz való első lépéseit, aminek természetesen része az első (beteljesületlen) szerelem. A történet lassan épülget, amit más kritikákban negatívnak tartottak, de én nem bántam, volt idő elmélyedni a film nagyon furcsa világában, ami helyenként picit álomszerű, de nem annyira, hogy zavaró legyen. A látványra pedig aztán tényleg nem lehet panaszunk, talán a Wolf Child-



renhez vagy a Summer Warhoz tudnám leginkább hasonlítani. Az utolsó 10 perc, amikor a pingvin-hadsereg megindul a városban, az kifejezetten döbbenetesre sikeredett... a maga nagyon groteszk módján. Talán ha egyetlen hibáját kellene kiemelni a filmnek, akkor a helyenként elég esetlen dialógusok lehetnének, de őszintén szólva engem ez sem zavart. Aki szereti a kicsit elvontabb filmeket és a nagyon cuki pingvineket, annak kötelező darab.





SALARYMAN KINTAROU

ÍRTA: HIROTAKA

Az úgynevezett salarymaneket aligha kellene bárkinek is bemutatni. A szigorúan öltönyös emberek talán a leggyakoribb animeszereplők. Látjuk őket az utcán jövet-menet, buszon, vonaton és állomáson ülve, állva vagy éppen álmában. Persze nem figyelünk rájuk, mivel a főhős agyalását, párbeszédét vagy világmegmentését nézzük. A japánok az évek alatt lényegében japanikumot csináltak a jelenlétükből azzal, hogy minden reggel és este egy irányba áramlanak, mint a lazacok a folyóban. Este pedig a bisztrókban lazítanak a nyakkendőn.

Mégis milyen lehet egy anime, ami róluk szól, őket emeli a középpontba? Nos, mondhatnánk unalmas... minek nézzünk öltönyös férfiakat, ahogy dolgoznak több részen keresztül? Jogos, ám álljunk meg egy szóra. A Salaryman Kintarou nem egyszerűen egy „munkaanime”, hanem egy sztereotip korrajz, egy karikatúra, a salarymanek körül lévő „legendák”, viselkedésminták összessége és ez így egyben annyira sziporkázó, humoros, élvezetes, hogy öröm nézni.

Salaryman bárkiből lehet?

A rövid válasz: NEM. Kifejtve: Persze..., ha ismered a cég tulajdonosát.

Yajima Kintaro, történetünk főszereplője híres és hírhedt, mind a hatóságok, mind a bűnbandák körében. Egy hatalmas motorosbanda vezetője volt, amerre járt nevét tisztelet övezte, aki

viszont olyat tett, ami Kintaro etikáján kívül esett, az jobban tette, ha alaposan felkészül vagy meghívja egy italra. Egy szavára ezrek gyűltek össze. Ám a szabad motoros élet sem tarthatott örökké, Kintaro élete megváltozott, amikor találkozott egy gyönyörű, vak lánnyal, Akemivel, akibe első látásra beleszeretett. Hamarosan be is zárta a motort a garázsba, a bőrkabátját pedig a gardrób mélyére száműzte. A nyers problémamegoldását viszont ha akarta, se tudta volna a virágágyásba temetni.

Kintaro és Akemi összeházasodnak és születik egy fiúk, ám az anya a szülés közben meghal. Kin-chan felelős életet szeretne élni és tisztességesen felnevelni a fiát, Ryuutát. Hála az időközben megismert cégtulajnak, Yamato Morinosukének köszönhetően állást kap a Yamato építőipari nagyvállalatnál. Azonban fakéreg szelídségű arc kifejezésével nem gyűjti be egyből mindenki simpatíáját, pláne, hogy annyira laza, hogy fejkendőben megy be dolgozni és a fejesekkel is beszáll egy liftbe.



De mégis mit dolgozhat egy utcai, motoros hulisán, akinek maximum motorvezetésből van papírja, egy ekkora vállalatnál? Mindenki kapaszkodjon a cipőfűzőjébe: ceruzát hegyez... késsel! Minden nap, teljes munkaidőben. Tegye fel a mancsát, aki ezt maximális precizitással tudná csinálni. Kin-chan szemrebbenés nélkül végzi e roppant nemes feladatot és kitartásával mindenki tiszteltét sikerül kivívnia, mivel kimagasló minőségű lesz a ceruzák hegye. Továbbá a párbeszédéből is kitűnik, hogy a „ne köss belém, nem vagyok pu-



lóver” külső egy magas igazságérzettel rendelkező, őszinte, lelkiismeretes, a barátaiért mindenre kész, érző személyiséget rejt.

A történet lényegében arról szól, hogy illeszkedik be Kintaro a salarymanek zord világába, ahol a fejesek egymást zsarolgatják, az új kapcsolatok pedig a hostess bárókban kötődnek, a korrupció sem ismeretlen fogalom és a jakuzának is vannak érdekeltségei, de a legfontosabb, hogy tudjuk, mit is jelképez/milyen felelősséggel jár az öltöny és a nyakkendő.



Egyszóval Kintarónak különféle új helyzetekben kell helytállnia, de ő szemrebbenés nélkül vállalja a kockázatot, mást nem lekever pár pofont és kész.

A Salaryman Kintaro egyszerre komoly és komolytalan. Hitelesen mutatja be a salaryman élet több pontját, ám karikaturizálja azt, görbétükröt mutat ennek a világnak és a rendszernek. Megmarad a realitás talaján és csak a poén kedvéért szökken fel onnan kicsit.

Amikor Kintaro bekerül ebbe a merev, karót nyelt világba, sokan ferde szemmel néznek rá

és nem értik, mit keres itt. Hiszen durva és nyers, még az igazgatóra is ráborítja az asztalt és a céghez érkező jakuzához is bemegy, lesz, ami lesz alapon.

Az anime felépítése vegyes, vannak epizodikus szituációk, melyek 1-2-3 részen át zajlanak, ugyanakkor a karakterkapcsolatok több részen át alakulnak és ők kötik össze az eseményeket, többször utalnak is egymásra. Feszült és humoros jelenetek váltják egymást, és nem nagyon marad lezáratlan ügy.

Párhuzamosan látjuk a cég sorsát, üzleteit, lehetőségeit, befektetéseit és Kintaro karrierjének/életének alakulását, a kettő pedig olykor összefűződik.

Kintaro, a nők és a többiek

Bevallom, nem szeretek a karakterekről sosem hosszan írni, a Salaryman Kintaro esetében

pedig még szerencsém is van, mivel Kintaróról írtam már, hogy milyen, ő kiemelkedik főszereplőként, viszont a többiekből tényleg nem sok értelme van jobban bemutatni 3-4-et, mivel mindenki ad hozzá a történethez valamelyest. Van aki, az egyik sztoriban többet, a másokban kevesebbet.

De csak felsorolásként, hogy kik is fontosak Kintarón kívül: Yamato Morinosuke, a vállalat alapítója és tulajdonosa, aki felvette Kintarót a céghez, Kurokawa Yuusaku, az igazgató, aki csiszolatlan gyémántként tekint főhősünkre. Aztán Kin-chan szomszédja és családja, akik Ryuutára vigyáznak, Suenaga Misuzu, a híres hostess, aki végül megdobogtatja Kintaro szívét, és még pár arc (kollégák, jakuzák).

Kintaro kapcsolata a nőkkel igen érdekes, és egyébként az anime is elég szabadon, vagy inkább felnőttesen kezeli, ezért ez külön gondolatokat érdemel. Amikor a céghez kerül hamarabb nyeri el a hölgyek kegyét, mint a férfiakét. Nincs

ezen mit meglepődni, tudjuk, hogy a nők a rosszfiúkért epedeznek. De itt higgyük inkább azt, hogy Kintaro kedvessége és egyenessége fogta meg őket.

Viszont Kintaro mindenkinek kosarat ad, számára csak egy nő létezik, a volt felesége, akit feltétel nélkül szeret. Ahhoz, hogy vak volt, egy olyan magyarázatot lehet szőni, hogy abban az időben pont emiatt csak ő látta Kintaro igazi jellemét a motoros huligán mögött, és Kin-chan erre vágyott.



Az anime kellően szemérmetlen, Kintaro gátlás nélkül medencézik a főnök feleségével pucéran, mondván egy vénasszonynak nincs mit takargatnia, úgyse tudna újat mutatni és az előző esti szex is lehet téma a reggeliző asztalnál. Ezek egyrészt nagyon mókás jelenetek, másrészt érzékeltetik, hogy tényleg felnőttekről van szó, nem tinikről.

Itt a hölgyeknek szánt szakaszban említém meg, hogy az anime 2001-ben készült, a manga pedig 1994-től 2002-ig futott, tehát az ekkor megszokott világrendet/társadalmi képet látjuk, ekkor még nem volt akkora „divat” a genderség. Salaryman csak és kizárólag férfi lehet, a nők itt vagy a háziasszony, vagy a titkárnő, vagy kávéfőző hölgy feladatkört kapják, tehát alárendelt szerepet. Jegyezzük azért meg, hogy a japán társadalomban ez még mindig nagy százalékban jelen van. Egyszóval a tökösségen van a hangsúly. Viszont érdemes megfigyelni, nagyon is része az animének a „minden sikeres férfi mögött egy nő áll” mondás. Persze Misuzu, mint a hostess bár madamja vagy lányának aktmodell karrierje is kiemelendők, amik egyszerre erősítik és magabiztosságukkal valamennyire ellensúlyozzák ezt a hangulatot.

Az egyenes nyakkendő

Ahogy említettem 2001-es animéről van szó, és a kor színvonalát hozza is. Kicsit még érezhető rajta a 90-es évek rajzolási stílusa, de mindenképpen egy szépen megrajzolt animéről van

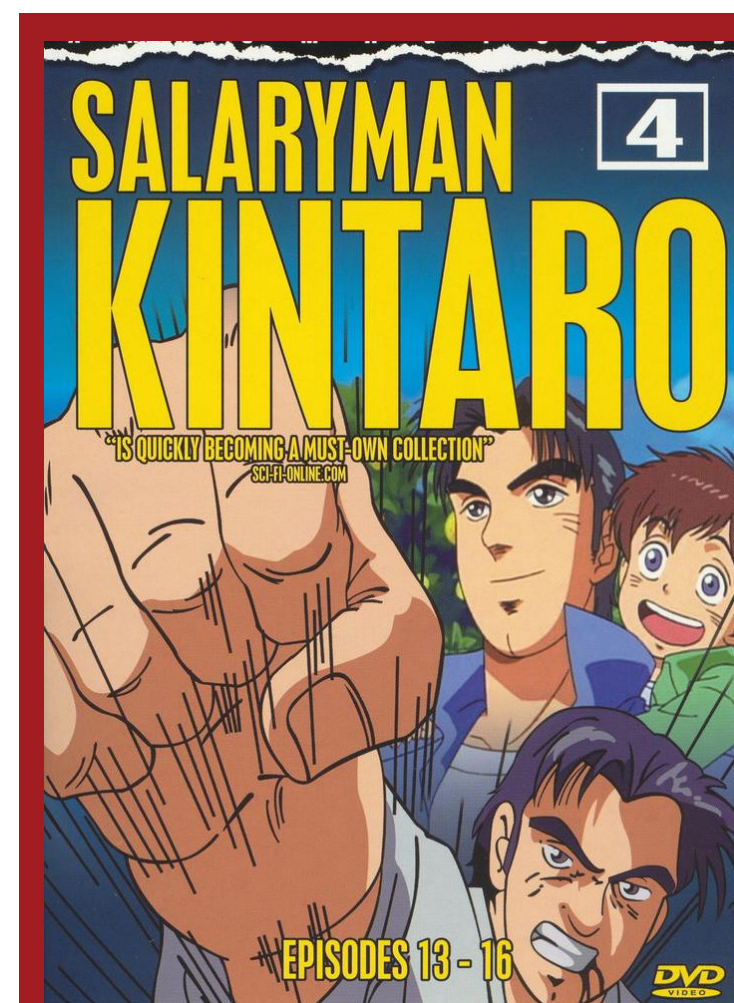


szó. Egyáltalán nincs vele probléma. Persze előfordulnak picture drama jelenetek, meg beállított képek, de azok ma is ugyanúgy jelen vannak. A hölgyeket annyiban viszont el kell keserítenem, hogy nincsenek bishik. Itt bizony többségében 40-es, 50-es férfiak vannak, olykor bajusszal. Talán Kintaro a legfiatalabb a maga talán harmincvalahány évével. Örömteli viszont, hogy a karakterek egytől egyig egyedi, sokszor markáns arcot kaptak, és a ruhák is változatosak! De tényleg, mindegyik salaryman más színű ing-nyakkendő-öltöny kombót hord és a nők is átöltöznek.



A zene ugyan nem kiemelkedő, viszont fülbemászó és hamar megjegyezhető. A seiyuuk pedig parádézna, különösen Kintaróé, Miyamoto Taisei, akinek nincs is más anime szerepe. A rendezésért sem lehet semmit Katsumata Tomoharu szemére hányni, a cselekmény jól halad és remekül össze vannak kötve a jelenetek. Nem olvastam a mangát, így az adaptáció minőségéről nem tudok nyilatkozni.

Aki egy kicsit régebbi animére vágyik, ráadásul japán identitásra és életmódra kíváncsi, az tegyen vele próbát. Kintaro egy-egy helyzetben mutatott reakciójától, a sokszor elnagyolt karakterektől, a sztereotípiák kifigurázásától biztos, hogy sokszor felnevet majd a néző. Igazi manly vagy maszkulin anime ez, férfiokról, ám mégis van egy unisex jellege, nem lesz sosem vér komoly, mindig megmarad a könnyedén fogyasztható jellege, sokszor abszurd szituációi.



Hossz: 20 rész

Év: 2001

Műfaj: vígjáték, dráma, harcművészet, seinen

Stúdió: JCF

Értékelés:

MAL: 7,58

ANN: 7,3

Anidb: 7,54



今日から青春、無人島っ……。
あたしたち、けっこう元気です！

NYÁRI SZEZON

2019

ÖSSZEÁLLÍTOTTA: HIROTAKA

Araburu Kiseitsu no Otome-domo yo.



manga alapján

Stúdió:
Lay-duce**Műfaj:**
vígjáték, dráma, romantika,
iskola, shounen, slice of life**Seiyuuk:**
-

Leírás

A lányok a középsuli irodalom klubjában szeretnék jobban megismerni egymást, így válaszolnak egy kérdésre: Mi lenne az az egy dolog, amit haláloz előtt tennél? Az egyik lány azt feleli, hogy „szex”. Kevesek tudják csak, hogy ezek a szavak továbbblendítik a különböző háttérű és személyiségű lányokat a vicces, fájdalmas, érzelmes felnőttkor felé.

Ajánló

Akár a felnőtté válás mikéntje is lehet a téma ebben az animében, de valószínűleg azért itt is a szórakozás lesz a főszerep. Szóval nem lesz vakbélgyulladás komolyságú. A manga még fut, az író maga Okada Mari, aki az *AnoHanát* és a *Fractale*-t is írta, továbbá anime rendező is. A tavalyi év egyik sikerfilmje a SayoAsa (*AniMagazin* 45.) is az ő műve. Az irányítás viszont most Andou Masahiróé lesz, aki a *Shiroyukihimét*, a *Hanasaku Irohát* és még sok mindent rendezett.

Arifureta Shokugyou de Sekai Saikyou



light novel alapján

Stúdió:
Asread, White Fox**Műfaj:**
akció, kaland, fantasy,
pszichológiai**Seiyuuk:**
Fukamachi Toshinari,
Kuwahara Yuuki

Leírás

A 17 éves Nagumo Hajime egy hétköznapi otaku. Azonban egy iskolában alvós éjszaka során felfordul az élete, mivel az egész osztály egy fantasy világba kerül. Hősként kezelik őket, és küldetésük az emberiség megmentése. Hajime álma viszont rémálommá válik, mivel minden társának isteni ereje van, míg neki csak transzmütációs képessége. Az osztálytársai persze kinevetik. Vajon hogy éli túl a szörnyekkel és démonokkal teli világot kovács szintű erővel?

Ajánló

Megint egy isekai, a változatosság kedvéért. És most egy egész osztály kerül át. Ekkora kreativitás a világon nincs. Ahogy társai esetében, itt is egy futó regényt adaptálnak. A White Fox a cuki lányok szakértője. Legutóbb a *Goblin Slayer*-t, *S;G0*-t és *Re:Zero*-t kaptuk tőlük. Az Asread ismeretlenebb stúdió, talán a Mirai Nikki a legismertebb művük. A rendező Yoshimoto Kinjo, aki a *Genshiken 2*-t és a *Queen's Blade*-et is rendezte.

BEM



original

Stúdió:
Production I.G,
LandQ Studios**Műfaj:**
démonok, horror,
természetfeletti**Seiyuuk:**
Mao, Kenshou Ono

Leírás

Adott három szörny: Bem, aki úgy néz ki, mint egy gengszter, Bero, mint egy fiú és Bera, mint egy boszorkány. Ők az igazság bajnokaiként tetszelegnek, és remélik, emberré válhatnak. Őket védik a gonosz démonoktól.

Ajánló

Egy kis darkos démonos akció, lehet ebből egész izgalmas anime is, de féltő, hogy a klisé tengerébe veszik. Mindenesetre a stílus nem új, huszadik századi közeg jazzel keverve. Érdekes szemmel tartani, főleg mivel original lesz. A munkát a Production I.G végzi, tehát a magas minőség szinte borítékolható. A rendezői feladatokat Odaka Yoshinori kapta, akinek csak a *Cross Fight B-Daman* volt előtte. Eddig inkább epizódrendező volt pl. a *Narutóban*.

Cop Craft



light novel alapján

Stúdió:

Millepensee

Műfaj:

akció, fantasy, mágia,
rendőrség, sci-fi

Seiyuuk:

Kenjiro Tsuda,
Yoshioka Mayu

Leírás

15 éve egy ismeretlen űrkapu nyílt meg. A túloldalon fekszik Reto Semaani, egy tündérek és démonok lakta világ. San Teresa City, egy város, ahol kétmillió bevándorló él mindkét világból. Ez az új „álmok városa”, de a káosz árnyékában ott a bűnözés, drogok, prostitúció és a fegyverkereskedelem. A városi rendőrség igyekszik féken tartani ezeket. A helyi nyomozó, Kei és a másik világból egy lovag, Tirana találkozásakor egy új incidens bontakozik ki.

Ajánló

Ha az ember nem megy fantasy világban, a világ jön el hozzá. Hasonlóval próbálkozott a *Gate* néhány éve, közepes sikerrel. Itt most a rendőri munka és a rendfenntartás lesz a téma. Még a *Kekkai Sensen* ugorhat be sokaknak. Egy futó light novelről van szó, amit Gatoh Shoji ír, az ő agyából pattant ki az *Amagi Brilliant Park* és az itthon oly sikeres *FMP!* is. Itagaki Shin tapasztalt rendező, a két új *Berserk* és a *DMC* is hozzá köthető. A stúdió pedig a *Teekyuuról* lett ismert.

Dr. Stone



manga alapján

Stúdió:

TMS Entertainment

Műfaj:

kaland, sci-fi, shounen

Seiyuuk:

Kobayashi Yuusuke,
Nakamura Yuuichi,
Furukawa Makoto

Leírás

Ebben a sci-fiben két fiú próbálja újraéleszteni az emberiséget egy rejtélyes krízis után, ami mindenkit kővé változtatott több ezer évre.

Ajánló

A posztapokaliptikus világok és sci-fi kedvelőinek érdemes lesz ezzel egy próbát tenni. Egy manga-adaptációról van szó, ami még fut, így lezárásra ne számítsunk. Inagaki Riichiro írja a mangát, aki az *Eyeshield 21-t* is alkotta. A TMS-t jól ismerjük, felsorolni is nehéz lenne a műveiket, de mostanában a *Hachigatsu no Cinderella Nine-t* és a *Fruit Basket* rebootot csinálták.

Dumbbell Nan Kilo Moteru?



manga alapján

Stúdió:

Doga Kobo

Műfaj:

vígjáték, ecchi

Seiyuuk:

Fairouz Ai, Amamaiya Sora,
Touyama Nao

Leírás

“Hibiki... megint híztál?” A barátok kegyetlen szavai, melyek késként hatolnak Sakura Hibiki szívébe. Elhatározza, hogy diétázni fog és nyárra vékony lesz. Ám ez egyedül nem megy, ezért ellátogat egy edzőterembe, ahol Hibiki találkozik a diáktanács elnökével, Souryuuin Akemivel, így belép az intenzív és élvezetes tréning világába.

Ajánló

Sarkalatos kérdés a súlyfelesleg. Ez egy érdekes téma, annak ellenére, hogy poénokkal lesz tele, szóval semmi komolyságot ne várjunk. Egy még futó webmanga az alapja, amit Sandrovich Yabako ír, aki a *Kengan Ashura* című mangáját zárta le tavaly. Érdekesség, hogy ez a manga is most nyáron kap adaptációt OVA formájában. A Doga Kobo lényegében a lolik és az ecchi szakértője, itt ezzel nem lesz gond. A rendezői széket Yamazaki Mitsue kapta, aki főként epizódrendező volt eddig, ám a *Nozaki-kunt* teljesen ő dirigálta.

Enen no Shouboutai



manga alapján

Stúdió:

David Production

Műfaj:

akció, iskola, sci-fi

Seiyuuk:

Kajiwara Gakuto, Yuuki Aoi,
Kobayashi Yuusuke

Leírás

Tokiót terror fenyegeti. Az emberek felgyuladnak, így létrehozzák a speciális tűzoltó egységet, a Fire Force-t. Ők harcolnak a spontán égés ellen és akcióba lépnek bárhol, ahol kell. Shinra újként csatlakozik a csapathoz, képessége, hogy rakétasebességgel tud futni és a híres „ördög lábnyomát” hagyja maga után. Vajon a csapat fel tudja deríteni a furcsa jelenség okát, majd megállítani azt?

Ajánló

Nem emlékszem, hogy tűzoltókról lenne anime, bár egy kis sci-fit belevittek a sztoriba, azért érdekes lehet. De egy kis shounenes túlzást érzek a dologban. A manga ebben az esetben is még fut, a mangaka pedig az az Ookubo Atsushi, aki a *Soul Eater*-t is megalkotta. A stúdió az utóbbi időben a *JoJóval* és a *Hataraku Saibó*-val bizonyított. A rendezői széket Yase Yuki kapta, aki a *Mekakucity Actorst* is irányította.

Ensemble Stars!



játék alapján

Stúdió:

David Production

Műfaj:

zene

Seiyuuk:

Kaji Yuki, Morikubo Shoutarou, Kakiyama Tetsuya

Leírás

A Yumenosaki magániskola a dombtetőn, tengerparti kilátással rendelkezik. Fiúidolok képzésére specializálódott, nagy presztízse és szakértelme van. A főhős első lányként érkezik az iskolába, ő az első diák, akit egy új kurzusra vettek fel.

Ajánló

Hölgyek figyelem: bi-shik és idolk. És ezzel szentem eleget is mondtam. Egy játék és egy manga áll a háttérben. Ahogy az előző animénél, itt is a David Prod. a stúdió, belecsapnak így nyárra. Soejima Yasufumi lesz a rendező, aki még idolk animét nem rendezett, de a *JoJo* alkotói csapatának tagja. Meglátjuk, ezzel a feladattal hogy bírkozik meg.

Given



manga alapján

Stúdió:

Lerche

Műfaj:

dráma, romantika,
boys love

Seiyuuk:

Yano Shougo, Uchida Yuuma, Eguchi Takuya

Leírás

A játszott akkord rozsdás hangja mindkettőnk dobhártyáját szelíden megrezegtette. Attól a pillanattól a zenénk megszületett.

Ajánló

Ismét hölgyeké a figyelem. Ez egy BL és a téma itt is a zene. Még fut a manga, Kizu Natsuki készíti, aki korábban a *Linkset* és a *Yukimura-sensei to Keikunt* alkotta. A Lerche végzi a megvalósítást, ami még nem próbálkozott ezzel a műfajjal. Legutóbb a *Radiant* és az *Asobi Asobasét* készítették. Yamaguchi Hikaru rendező új a szakmában, eddig csak az *Eshca Chron* köthető hozzá.

Granbelm



original

Stúdió:
Nexus**Műfaj:**
fantasy, mágia**Seiyuuk:**
Shimabukuro Miyuri, Tanezaki Atsumi, Hikasa Youko

Leírás

A történet egy olyan világban játszódik, ahol régen létezett a mágia, de mára elveszett. Egy egyszerű középiskolai diák, Mangetsu Kohinata találkozik Shingetsu Ernesta Fukamival, aki Németországból érkezett vissza Japánba egy telihordas éjszakán.

Ajánló

Egy laza fantasynak tűnik első olvasásra a cím, ráadásul original. A Nexus ismeretlennek tűnhet, de szeretik a kislányos animét, mint amilyen ez is. Ők készítették a *Comic Girlst* és a *Wakaba Girlt* is. Az animét Watanabe Masaharu irányítja, aki a *Re:Zero*t, de nagyon sokat dolgozott a *Naruton* is, mint epizóddirektőr, és kulcsanimátor volt az *Inuyashában*.

Isekai Cheat Magician



light novel alapján

Stúdió:
Encourage Films**Műfaj:**
akció, kaland, fantasy**Seiyuuk:**
Takahashi Rie,
Amasaki Kouhei

Leírás

Nishimura Taichi és barátja, Rin egy fantasy világba kerülnek. Taichi a normál világban csak egy egyszerű ember, jó reflexekkel. Rinnel magas szintű fizikai és mágikus képességekre tesznek szert és elkezdik új életüket, mint mágusok.

Ajánló

A változatosság kedvéért még egy isekai. A műfaj kedvelőinek hajrá. NewPlayer egy korábbi számban kicsit bővebben írt a mangáról, ami még fut ([AniMagazin 48.](#)). A stúdió nem sok mindent adott ki eddig a kezéből, legutóbb a *Love Kome* és a *Hitorijime My Hero* jött ki tőlük.

Joshikousei no Mudazukai



manga alapján

Stúdió:
Passione**Műfaj:**
vígjáték, iskola**Seiyuuk:**
Tomatsu Haruka, Toyosaki Aki, Akasaki Chinatsu

Leírás

Egy nap Tanaka unalmában elhatározza, hogy osztálytársainak nicknevet ad, jellemzőik alapján. Barátja, Sakuchi lett Ota, nerd érdeklődése miatt, a másik barátja, Saginomiya a Robo nevet kapja, mivel kifejezetten személyisége van. Barátai Tanakát viszont a Baka névvel illetik. A három középiskolás napjait követhetjük nyomon.

Ajánló

Teljesen egyszerű iskolás vígjáték, kellően idióta karakterekkel. Kikapcsolódásnak jó lehet. 2014 óta fut a manga. A stúdió legutóbb az új *High School DxD-t*, a *Citrust* és a *Bang Dream 2.* évadát készítette. A rendezést Sanpei Hijiiri kapta, aki eddig csak az *Otome Nadeshiko Koi Techout* rendezte, ezenkívül epizóddirektőr volt pl. a *Genshikenben*.

Kanata no Astra



manga alapján

Stúdió:
Lerche**Műfaj:**
akció, sci-fi, shounen, űr**Seiyuuk:**
-

Leírás

2061. Az űrutazás létezik és bárki számára elérhető. A Caird középiskola pedig bolygóközi túrára indul. Nem sokkal azután, hogy a B5-ös csoport megérkezik a helyszínre, egy rejtélyes fény kilenc tagot a külső űrbe, otthonuktól 5012 fényévre repíti. Ezen a feltérképezetlen területen egy elhagyott űrhajóban kell a diákoknak túlélni és hazatalálni az Astra fedélzetén.

Rég voltunk már az űrben, ami nem Gundam. A mostanában több anime témaként szolgáló túlélés lesz a központban. A lost in space témát ismerhetjük sok műből, meglátjuk, ez mit kezd vele. Öröm, hogy a manga lezár és a SKET Dance alkotója, Shinohara Kenta követte el. A Lerche az Asobi Asobasével, a Radianttal és a Hakumei to Mikochival operált mostanában. Andou Masaomi lesz a rendező, aki a White Album 2-t és a Kuzu no Honkai-t rendezte.

Ajánló

Katsute Kami Datta Kemono-tachi e



manga alapján

Stúdió:
MAPPA**Műfaj:**
akció, dráma, fantasy, shounen**Seiyuuk:**
Kakuma Ai,
Konishi Katsuyuki

Leírás

Az észak és dél között zajló polgárháborúban, a túlerőben lévő északiak sötét mágiát használnak, hogy megalkossák az Incarnate-nak nevezett szuperkatónákat. A háború végeztével ezeknek a lényeknek meg kell próbálni beilleszkedni a társadalomba vagy szembenézni a vadászokkal. Nancy Schaal Bancroft, egy Incarnate lány vadász lett. Felfedezi az igazságot a misztikus lények körül.

Ajánló

Fantasy akció, első felütésre hasonló a most futó Fairy Gone-hoz. Az nem lett túl fényes, talán majd ez. Még fut a manga és a Taso-gare Otome x Amnesiát is alkotó Maybe írja és rajzolja. Az elkövető a MAPPA lesz, akiket aligha kell bemutatni, legutóbb a Sarazanmai, a Dororo (AniMagazin 48.) és a Kakegurui fémjelzi a munkájukat. A rendezői széket Shishido Jun kapta, aki a Hajime no Ippo utóbbi két sorozatát is rendezte.

Kawaikereba Hentai demo Suki ni Natte Kuremasu ka?



light novel alapján

Stúdió:
Seven, Geek Toys**Műfaj:**
vígjáték, romantika, slice of life, hárem, ecchi**Seiyuuk:**
Koumoto Keisuke, Shimono Hiro, Hondo Kaede

Leírás

Kiryuu Keiki egy normál középiskolás diák, sosem volt még barátnője, ám szerelmeslevelet kap, de nem tudja, kitől. A levélben egy fehér bugyit talál. Kutatása során felfedezi, hogy minden jelöltje perverz és mindannyian arra hajtanak, hogy Keiki részt vegyen a perverziójukban.

Ajánló

A háremrajongók örülhetnek és most nem fantasy világnak, hanem iskolának. A manga ebben az esetben is még fut. Egyik stúdió sem túl nagy, a Seven az Ousama Game óta nem készített önálló sorozatot, a Geek Toys pedig a RErideD-t adta eddig nekünk. A rendező Imazaki Itsuki lesz, aki főleg ismeretlen címeken dolgozott eddig, ismertebb talán a Danna ga Nani.

Kochiki: Wakaki Nobunaga



manga alapján

Stúdió:

Studio Deen

Műfaj:

történelmi

Seiyuuk:

-

Leírás

Ez a történelmi dráma Oda Nobunaga korai életét követi nyomon, ahogy tinédzserből hadúrrá válik a bátyjával, Nobuyukival szemben.

Ajánló

Nobunaga jól ismert történelmi figura, most viszont fiatal-korát tekinthetjük meg bishi verzióban, de ez bizony egy történelmi anime, bár kérdéses, mennyit merít a valóságból. A történet vélhetőleg Nobunaga daimjová válásával végződik, onnantól meg minden történelem. A Studio Deen mostanában nem jeleskedett, idén csak a *Bakumatsu: Crisist* készítették. A rendező Abe Noriyuki, aki a *Bleach*, *GTO*, *YYH* rendezője. Ami érdekes még, az May'n személye, aki az openinget énekli, őt főleg a *Marcoss F* zenéiről ismerhetünk.

Lord El-Melloi II Sei no Jikenbo: Rail Zeppelin Grace Note



light novel alapján

Stúdió:

Troyca

Műfaj:

fantasy, rejtély, természetfeletti

Seiyuuk:

Namikawa Daisuke, Ueda Reina, Matsuoka Yoshitsugu

Leírás

Waver Velvetett, a későbbi Lord El Melloi II-t, arra kéri, hogy vegye át az Adra kastély örökségét, tanítványaival Grayjellel odautazzanak. De nem ők az egyetlen meghívottak. A korábbi tulajdonos egy kis versenyt hirdetett. Wavernek, továbbá Luviagelita Edelfeltnek meg kell nyernie ezt a játékot a kastélyért.

Ajánló

Bár valószínűleg önállóan is élvezhető lesz, mégis a *Fate* széria ismerői fogják igazán érteni ezt a mágikus, nyomozós animét. A szilveszterkor bemutatott rész nagyon szórakoztató volt. Regény alapján készül, ami még fut. A Troyca biztos, hogy szép munkát fog végezni, ahogy a *Re:Creators*nál vagy a *Sakurako-sannál* (*AniMagazin* 33.) is tette. De övük az *Idolish* is. A Sakurako és a *Yagate Kimi ni Naru* rendezője, Katou Makoto felel az animéért, a zeneszerző pedig Kajiura Yuki, aki sok *Fate* animének adta a zenéjét, de felsorolni is nehéz lenne a munkásságát.

Machikado Mazoku



4-koma manga alapján

Stúdió:

vígjáték, mágia, slice of life

Műfaj:

J.C.Staff

Seiyuuk:

-

Leírás

Egy nap Yoshida Yuuko ráeszmélvén démoni erejére azt a feladatot kapja, hogy győzze le a Fény klán papnőjét, egy mahou shoujót. Yuuko osztálytársa, Sada Anri segítségével találkozik Chiyoda Momóval, akivel párbajozik, majd veszít el. Yuuko azóta küzd önmagával és gyakran kéri Momo segítségét, viszont ezzel a társulással gyengíti is, ami megvédi Tama várost.

Ajánló

Aki egy kis varázslányos animére vágyik, az most kap egyet. A manga még fut, szóval lezárás nem lesz. A J.C.Staff idén *Toaru* projektet gyárt, meg Kono-suba movie-t, így erőforrásuk nagy része oda megy, de talán nem lesz akkora gond a megvalósítással. A rendezés Sakurai Hiroaki feladata lesz, aki többek között a *Di Gi Chara* és a *Kaichou wa Maid-sama* rendezője.

Maou-sama, Retry!



light novel alapján

Stúdió:

Ekachi Epilka

Műfaj:

akció, kaland, fantasy

Seiyuuk:Takako Kanon, Toyosaki Aki,
Tomatsu Haruka

Leírás

Ouno Akira egy átlagos srác, aki egy online játékot menedzselő cégnél dolgozik. Ő is gamer, Maou néven. Egy nap, amikor játszik, beszippantja a világ. Találkozik egy féllábú lánnyal, és együtt kalandoznak. De Akira egy erős „sötét úr”, így sokan kelnek útra, hogy legyőzzék.

Ajánló

Nahát, isekai, talán az ötödik eddig a szezonban. Bár most rosszként tekintenek a főhősre, mekkora fordulat. Ez is regényadaptáció és ez is fut még. A stúdió eddig csak a *Fumikiri Jikant* mondhatja teljesen magáénak. A rendezői széket Kimura Hiroshi kapta, aki a *Danchigait* és a *Hamatorát* is rendezte.

Naka no Hito Genome [Jokkyouchuu]



manga alapján

Stúdió:

Silver Link

Műfaj:

dráma, játék

Seiyuuk:Yamashita Daiki, Hatanaka
Tasuku, Satou Takuya

Leírás

Akatsuki Iride feloldott egy titkos tartalmat egy játékban, a Nakanohio Genome-ot. Ez egy való életbeli tartalom. Amikor felébred, észreveszi, hogy elrabolták, és egy fura helyen többekkel együtt találja magát. Mindenki másfajta játékban jó, egy láma fejű figura gyűjtötte össze őket, miután teljesítették az első szintet, és elmagyarázza nekik a játékot. Vajon ez a csapat gamer képes lesz visszajutni a normál életbe?

Ajánló

Első szaglásra battle royale-t érzek. Vagy valami *Mirai Nikki*hez hasonlót. Ebben az esetben is egy futó mangát adaptáltak. A Silver Link mostanában nem foglalkozott hasonlóval, most fut a *Kenja no Mago* és a *Midar na Ao-chan* animéjük. A sorozatot Oonume Shin fogja igazgatni, aki az *ef* sorozatok, a *Fate/Illya* és a *Kokoro Connect* rendezője.

Re:Stage! Dream Days



Mixed media projekt

Stúdió:

Graphinica, Yumeta

Műfaj:zene, iskola, shoujo,
slice of life**Seiyuuk:**Sorami Yuki, Tachibana Mee-
mu, Iwahashi Yuka

Leírás

A főszereplő az első éves Shinkimiya Mana, álma, hogy megnyerje a Prism Stage-t, ami egy verseny a legjobb iskolai idolok kiválasztására.

Ajánló

Lányidolok kedvelőinek ajánlott, főleg aki még lolik iránt is rajong, annak pláne kötelező darab. Két stúdió osztozik a munkálatokon, bár alapvetően minden animén több stúdió dolgozik, de itt most ezek a kiemeltek. A Yumetának ez lesz az első animéje idén, tavaly a *Kitsune no Koe* és az *Akkun to Kanojo* érkezett tőlük. A Graphinica már tevékenyebb stúdió, az *SSSS. Gridmant*, a *Juuni Taisent* és a *Chain Chronicle*t is ők animálták. A rendező Katagai Shin, az *Akkun* rendezője.

Sounan desu ka?



manga alapján

Stúdió:
Ezo'la**Műfaj:**
vígjáték, dráma, ecchi,
seinen**Seiyuuk:**
Yasuno Kiyono, Waki Azumi,
Mao

Leírás

Négy lány egy szigeten rekedt, miután túléltek egy repülőgépkatasztrófát. Hogy fognak életben maradni?

Ajánló

Egy túlélő anime, most megint népszerű kezd lenni ez a toposz. Azért humorban sem lesz hiány. A manga 2017 óta fut, és egy fiatal stúdió készíti, aminek eddig csak a *Happy Sugar Life* írható a számlájára, mint önálló produkció. A rendezést Nagayama Nobuyuki kapta, aki a *Happy Sugar Life*-ot is irányította.

Tejina-senpai



manga alapján

Stúdió:
LIDEN FILMS**Műfaj:**
vígjáték, iskola**Seiyuuk:**
-

Leírás

A főszereplőt az iskola arra kéri, hogy csatlakozzon valamelyik klubhoz. Keresés közben Tejina-senpai mágikával a klubszobájába csalja. Tejinának erős lámpaláza van, és most, hogy van közönsége, a megnyilvánulásai egyszerűen komikusak.

Ajánló

Egy kis középsulis egyszerű szórakozás, semmi több, kínos helyzetekkel és poénokkal. 2016 óta futó mangát adaptál most a Lidenfilms, akik jól érzik magukat az iskolai környezetben. A *Koi to Uso* és a *Gakkou no Juliet* is náluk készült, de a most futó *Mayonaka* is hozzájuk írható.

Toaru Kagaku no Accelerator



manga alapján

Stúdió:
J.C.Staff**Műfaj:**
fantasy, iskola,
természetfeletti, szupererő**Seiyuuk:**
Okamoto Nobuhiko,
Hidaka Rina

Leírás

A level 5-ös Accelerator felgyógyul sérüléseiből és viszonylag csendes életet él, amíg meg nem menti Estelle Rosenthal életét, egy lányét, akinél ott volt Last Order fényképe. Accelerator egy veszélyes konfliktusba kerül, amiben Last Order akarják felhasználni. Új társával a legerősebb espernek meg kell védenie Last Ordert és megmenteni Akadémia várost.

Ajánló

Az Indexszel indult *Toaru* széria tovább terjed és Misaka után most a másik közkedvelt karakter, Accelerator kap saját sorozatot. A stúdió maradt a J.C.Staff, a rendező Kamanaka Nobuharu viszont még nem dolgozott a szérián. A *Big Order* rendezte és dolgozott pár *Conan* animén.

Try Knights



manga alapján

Stúdió:
Gonzo

Műfaj:
iskola, sport

Seiyuuk:
Kayano Ai, Ishiya Haruki,
Lynn

Leírás

Haruma Riku jövőbeli tervek nélkül indul középiskolába. Látja, hogy az ottani diákok gyorsan futnak és magasabbra ugranak, mint mások, ezért elhatározza, hogy ő is belead mindent. Látja Akira Kariyát rögbizni, amit a fizikai adottságai miatt ő feladott. Amíg Akira fut, Riku egy meggondolatlan tanácsot ad neki. Ettől kezdve Rikuban újra feléled a sport iránti szellem és jövője kezd kifényesedni.

Ajánló

Eddig a szezon eléggé kegyetlenül bánt a sportanimékkel, így a műfaj kedvelői nem sok címből választhatnak, a sport pedig most a rögbi. A manga nagyon friss, tavaly indult. A Gonzo fogja animálni, akik legutóbb a *Hinomaruzumout* és a *Tiramisut* csinálta, júniusban pedig kiadják a *7Seeds* OVA-t.

Tsujō Kougeki ga Zentai Kougeki de 2-kai
Kougeki no Okaasan wa Suki desu ka?



light novel alapján

Stúdió:
J.C.Staff

Műfaj:
kaland, vígjáték, fantasy

Seiyuuk:
-

Leírás

Masato úgy hitte, hogy csak egy random felmérésen vesz részt, ám megtudja, hogy része lett egy titkos kormányműveletnek, aminek keretében egy játékban rekedt. Ami még meglepőbb, anyja is ott van.

Ajánló

Lassan már kezdem unni, hogy leírom, ez is isekai, ez is fantasy, itt is egy srác kerül át a másik világba és ez is egy futó regény alapján van. Itt annyit csavartak, hogy a karakter anyja is átkerül, hát taps. A J.C.Staff viszi ezt is, hiába van a *Toaru* projekt a nyakában, de most jól fut a stúdióknak az *OPM*, a *Danmachi* és a *Konosuba* után. Iwasaki Yoshiaki, a *Hayate no Gotoku* és a *Love Hina* rendezője irányít majd.

Uchi no Musume no Tame naraba.
Ore wa Moshikashitara Maou mo Taoseru kamo Shirenai



light novel alapján

Stúdió:
Maho Film

Műfaj:
fantasy, slice of life

Seiyuuk:
Okamoto Nobuhiko, Takao
Kanon, Fukuhara Katsumi

Leírás

Dale egy laza, tapasztalt kalandor, aki hamar hírnevet szerzett magának. Egy nap az erdő mélyén összefut egy kis ördöglánnyal, aki haldoklik. Dale hazaviszi és apjaként gondoskodik róla. Ördög vagy sem, Latina rendkívül szerethető, így a kalandor hamar szülői szerepben találja magát. De miért volt kint a lány az erdőben és miért viseli magán egy bűncselekmény nyomait?

Ajánló

Egy aranyos, egyszerű slice of life-nak ígérkezik ez az anime, bár hordoz magában némi misztikumot is. Aki unja a kalandos fantasykat, az válassza inkább ezt. A stúdióknak ez lesz az első jegyzett animéje, meglátjuk, milyen lesz. Természetesen még fut az alap. Az irányítást Yanase Takeyuki kapta, aki a *Himegotót* és az *Isekai wa Smartphone-t* is rendezte.

Vinland Saga



manga alaján

Stúdió:

WIT Studio

Műfaj:akció, kaland, dráma,
történelmi, seinen**Seiyuuk:**Uemura Yuuto, Uchida Na-
oya, Yasumoto Hiroki

Leírás

Ezer évvel ezelőtt a vikingek hírnevet szereztek maguknak, mint a legerősebb családok, erőszakra szomjazva. Thorfinn, a vikingek legnagyobb harcosának egyik fia a harctéren töltötte a gyerekkorát. Növelte erejét és képességeit, hogy meg tudja bosszulni apja meggyilkolását.

Ajánló

A cím meglehetősen népszerű lett az évek alatt, így öröndetes, hogy végre anime is készül belőle. Vikingek és nagy harcok élvezőinek kötelező. A manga 2005 óta fut, Yukimura Makoto írja, aki a *Planetest* is készítette, ami szintén kapott animét. A Witet szerint nem kell bemutatni, de reméljük, igényesebb munkát végeznek animáció terén, mint az *SnKnál*. Yabuta Shuuhei, az *Inuyashiki* és a *Kiseijuu* rendezője fogja vinni az animét.

Danmachi 2



Karakai Jouzu no Takagi-san 2



Senki Zesshou Symphogear XV



Starmyu 3



Mo Dao Zu Shi 2



King's Avatar 2



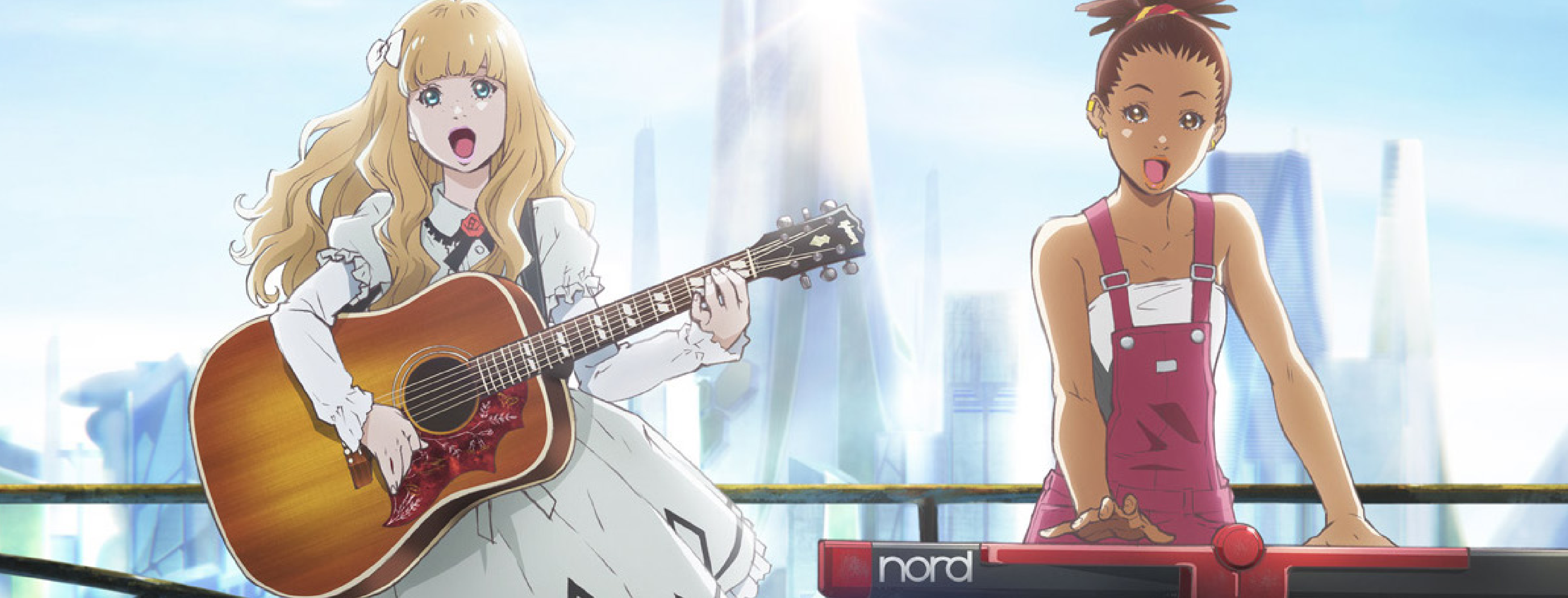
Diamond no Ace: Act II



Yami Shibai 7



Folytatások a nyári szezonban!



SZEZONOS ANIMÉKRŐL

ÍRTA: CATRIN, VENOM, HIROTAKA

CAROLE&TUESDAY, DORORO, FAIRY GONE, HITORIBOCCHI NO MARUMARU, ISEKAI QUARTET, JOSHICAUSEI, KIMETSU NO YAIBA, ONE PUNCH MAN 2, SARAZANMAI, SEIKATSU SEWAYAKI KITSUNE NO SENKO-SAN, SENRYU SHOUJO, SHINGEKI NO KYOJIN 3/2

Catrin véleményei

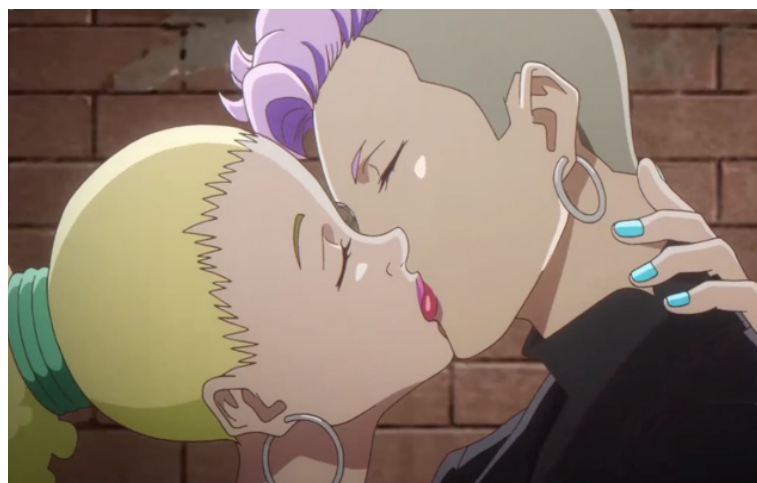
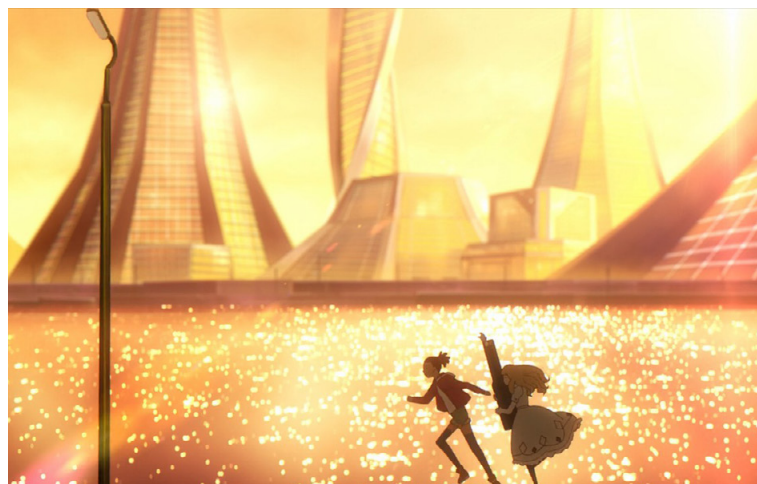
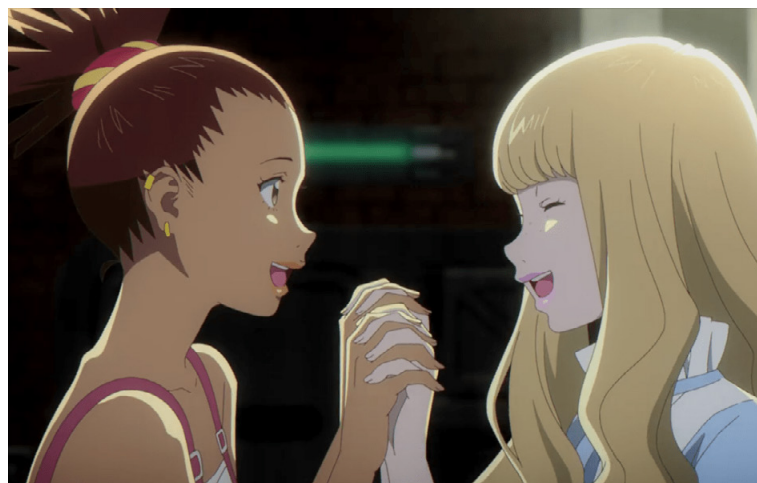
Tetszik ez a tavaszi szezon! Egyrészt a Carole&Tuesday és a Sarazanmai pont kedvemre való újdonságok, másrészt tovább tudok rajongani az ErwinXLevi (Eruri) shipemért, és még a Dororónak is van esélye ismét összekapni magát...

Az előző számban felvetettem, hogy ehhez a cikksorozathoz hasonlóan írnék az általam folyamatosan követett/vásárolt mangákról is (10 Dance, Blanc, Mo Dao Zu Shi, SnK, DBS). Sajnos ez most nem fért bele, de a következő számtól szeretnék ezekről is fanoskodni. Addig is él még az *olvasói kérdőív* ezzel kapcsolatban.

Carole & Tuesday

A készítőik itt nagyon tudták, hová rakják a Netflix pénzét. Ez a kis zenés sci-fi original Watanabe Shinichiro (*Cowboy Bebop*, *Space Dandy*) rendezésében nálam most lazán szezonkedvenc lett. Egy laza, kedves történet két lányról és a szórákzó ipar okozta nehézségekről...

Különösen megfogott, ahogy ez a marsi közeg reflektál az aktualitásainkra, jelenünkre (pl. közösségi médiára, zeneiparra, technikai eszközökre), felturbózva egy közeljövős sci-fi képpel. Emellett persze nagyon sztereotipikusan, sablonosan indít, már ami Carole és Tuesday közegét illeti... a város is lehetett volna kevésbé New York kopi... De ezeken nagyon hamar túl lendülünk, köszönhetően a szerethető karaktereknek és a fo-



lyamatosan fenntartott kíváncsiságnak, hogy mi minden várható még, mi történik az újdonsült barátnőikkel, hogyan tágul világuk és karrierjük.

Watanabe stílusa baromi jól működik, akár az amerikai feeling, akár a zenék, akár a humor tekintetében. Vissza is köszönnek a korábbi munkái.

A seiyuuk is megkapták jól passzoló szerepeiket, viszont szerencsére a felcsendülő dalokat nem ők, hanem angol anyanyelvű művészek adják elő, rendkívül színvonalasan.

A sorozat témájából is adódóan érint komolyabb kérdéseket is a lányok menedzselése körül, de eddig ezeket végül mindig valamilyen vidám feloldás követte.

Ami nálam még nagyon betalált, az az a fajta természetesség, amivel Gus és volt felesége a kapcsolataikat kezelik, a másság, leszbikus házasság stb. teljes körű elfogadása és könnyed tállása. Szerethető zenék, illeszkedő Bones látvány, mókás karakterek, huszonrészes sorozat... mi kell még?

Bátran ajánlom mindenkinek és kíváncsian várom a további történeteket.

Sarazanmai

Egyik neves rendező a másik után... Végre itt van Ikuhara Kunihiko (*Utena*, *Mawaru*, *Yurikuma*) új animéje! Kedvezve főként női rajongóinak a tini srác főhősökkel és a botrányosan látványos homoszexuális felhanggal.



Asakusa, a kappa kultúra és az Ikuharás önlopás ismét egy komplex, szimbolikus sorozatot hoz. Elégedettek lehetünk a kreatív audiovizuális megoldásokkal és a hétköznapi problémáinkra, kapcsolatainkra reflektálással. Persze itt is megkapjuk az önismétlő menetet és a kissé szájbarágós megoldásokat (már annak, aki gyakorlott Ikuharás), de a hatásvadászata és a későbbiekben pláne várt sokkolása és csavarjai egy szórakoztató, valamennyire ismét újdonságot adó egyveleget nyújtanak.

Szerintem óriási móka, mellette kreatívan tálalt sokat mondás is. Egyszerre jól esően ismerős és meglepő. Sajnos 11 része miatt Pingvines tartalmasságot nem várhatunk, de a Yurikumánál eddig szórakoztatóbb, ügyesebben összetett sorozat. Csak imádni és ajánlani tudom.

Plusz érdekesség, hogy a rendőr karakterekről a sorozat indulása előtt kiadtak egy egykötetes mangát és vezettek egy Twitter fiókot is, amivel már a sorozatra hangolódhattunk és, ami látszólag egészen más képet adott elsőre róluk, mint ami az animében várt... Érdemes résen lenni tehát a karakterekkel, titkaikkal kapcsolatban, főképpánkkal és a tabukba hajló problémákkal, „keresztekkel” kapcsolatban a sok seggpoén és látványos intimitás mellett. Elvégre azért szerettük annyira Ikuhara fanservice-ét és agymenéseit, mert mindig túlmutat rajtuk.

Dororo

Múltkori ismertetőm után (*AniMagazin 48.*) nehéz új dolgokat kiemelni, de azt elmondhatom, hogy a sorozat második fele hullámozó színvonalat hozott. Sajnos romlott a tálalási és a rendezési minőség, sablonosak és gyengék voltak a fillerepizódok, hiányzott a hangulat is, ami a retróban és az új elején is könnyedén átlendít a gyengébb részekben. De ismét kezd magára találni, hatásos lenni az évad. Érdekes, hogy mennyivel komolyabban próbálják venni az egész sztorit, a súlya valahogy mégis elvesz régi változataihoz képest.



A várt testvér konfliktus módosítás viszont jól áll az új feldolgozásnak... És talán Dororo és Hyakki is kicsit más konklúziót kap.

Kár, hogy az OP-ED váltásra került. Nem rosszak az újak se, de jóval felejthetőbbek.

SnK Erwin no Levi S3 2

És itt a várt Eruri folytatásom! Szóval kezdjük azzal, hogy az openingben Levi epicmenőn



húzza ki új pengéjét, Erwin szenved döntései súlyától, Levi küzd a majom ellen... a felvillantott véres kéz a szérum dobozon (már most utálok a hülyegyereket)... Aztán kijött eddig 4 rész is a 10-ből, ahol természetesen danchou és heichou majdnem mindig szexin és szépen voltak megrajzolva, Kamiya és Ono talán az eddigi legjobb alakításukat hozzák (már, ami az itteni szerepeiket illeti), mert nem mindig annyira botrányosan erőlködők (de várom az eng dub verziót, mert az már eruri a négyzetten kaliber).

Történetileg Erwin hol aggódva és megfontoltan, hol határozottan és erősen néz szembe az ellenséggel és az emberek irányításával. Majd megtörik kissé, persze csak Levi előtt, hogy aztán minden emberébe lelket öntsön kilátástalan soruk előtt. Eközben Levi végig résen van, beszél neki ha kell, harcol és visszavonul, ha kell. És Erwin társaként támogatja és motiválja őt, erőt ad neki ebben a pokolban... Megesküszik neki, hogy véghez viszi tervüket.





Kapunk tehát gyönyörű arckifejezéseket, Eruri aggodalmát, szemezését, a *francba, nem törtem el a lábát* tekintetet, érzelemdús pillanatokat... Ja, hogy másokról is szól ez a sorozat? Ne mondjátok már... És jönnek a még drasztikusabb részek. Készüljünk az Eruri drámára!

Na jó, kicsit figyelve a többi történetre, nem szeretném ismét ragozni, mennyire elégedetlen vagyok Isayama döntéseivel, történetvezetésével, a wites shounen találással és a semmin nem javító rendezéssel... a többi fárasztó karaktert nem is említve...

Szóval ezek mellett ez egy jobb és hatásosabb évad, a mangából a kedvenc szakaszom, de rendkívül utálok is. Szerencsére még a pince is bele fog férni az évadba, bár lehetne pörgősebb a tempó...

Az opening nagyon sablonos önlopás lett, de azért megszerettem, és kedvelem a spoilerességét is. Az ending gyenge, vizuálisan pedig csalódás... Eruri ending kellett volna végre... de sajnos

nem kaptunk. Nem bánnám, ha tényleg más stúdió foglalkozna majd a folytatásával, hátha javítanak valamit a megvalósításon. Bár kb. már mindegy.

One Punch Man 2

Szerintem, ha valamihez nem hiányzik folytatás, akkor az ez. Az első évad bőven elég volt, és remekül hozta a maga shounen és superhős paródiáját. Most attól tartok, hogy hamar rá fogunk unni az önisméltásra és a shounen kliséire, amik sokadjára már parodizálva sem annyira viccesek. Persze rengeteg a karakter, így van kiken időzni, különösebben a stúdióváltás sem zavaró, szóval elszórakoztat azért most is. Csak nem igazán hat rám, és valószínűleg a következő számban sem lesznek sokkal lelkesebb....



Nyári tervek

- JÖN A **MO DAO ZU SHI 2. ÉVAD!** IGEN! (Első évadról: [AniMagazin 46.](#)) Szóval töményen ezen fogok függni, a regény ismeretében még kiéhezettebben várom, csak óriási epicség lehet.

- **Given** - zenés BL anime, na ná, hogy érdekel, bár még fut a mangája.

- **Kochiki: Wakaki Nobunaga** - egy bishis original Nobunagás animének se könnyű ellenállni, meglátom.

- **Lord El-Melloi II** blabla - a Fate világából ez különösen érdekel Waver karakterei miatt, és tetszett az ízelítő rész is belőle

- **Vinland Saga** - a vikinges téma miatt simán vonzó, a manga is ígéretesnek tűnt...



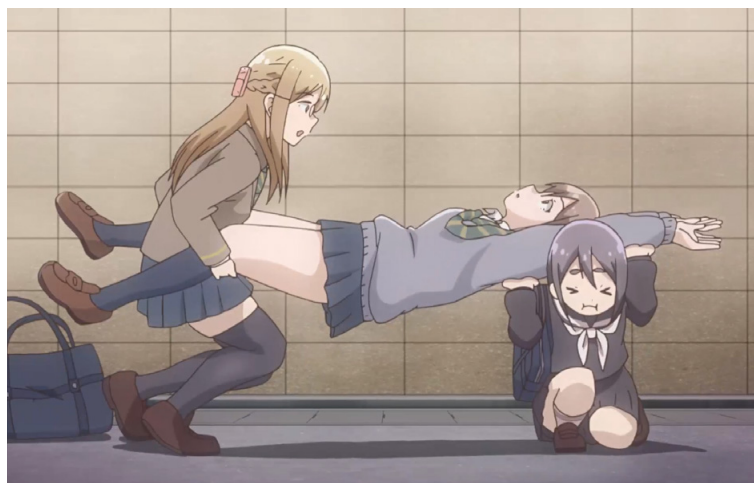
Hirotaka véleményei

Joshikausei

Ez egy epizódonként három perces short anime és az ég adta világon semmiről nem szól. Három középiskolai lányt állít a középpontba, akiknek mini életszeletkéit láthatjuk. Az érdekesség, hogy nulla párbeszéd van benne, a karakterek csak a hüm, him, hee, hoo, hááá hangokat adják ki. Tökéletesen elég arra, hogy hétfő reggel beindítsa az agyam, amikor nem megy még a gondolkodás. A megvalósítással semmi gond, egy short animétől nem is várok többet. Aranyos, kedves, könnyű.

Senryuu Shoujo

Ha a Joshikosei után kellően felkelt az agyam, jöhet ez. Szintén egy short animéről van szó, ám ez 13 perces részekkel operál. Érdekessége, hogy a főszereplő lány, Nanako nem beszél, csak írott senryuukkal (haikuhoz hasonló versforma) kommunikál. Az egész anime valami hihetetlenül aranyos, és van benne valami ártatlanul egyszerű őszinteség. Egy háromtagú irodalom klub tagjait láthatjuk, ahogy elvannak, mint nyuszi a vadasmártásban. Nanako hihetetlenül aranyos, nem lehet nem szeretni, Eiji, akit mindenki huligánnak gondol, de csak szerencsétlenül fejezi ki magát. És Amane, a klubelnök, aki extrovertált karakter. Plusz a sallang, nővér, szülők stb. Az történet Na-



nako és Eiji kapcsolatára van kihegyezve, nagyon cuki az egész. A szezon egyik legkedveltebb párja. Továbbá az anime is benne van a TOP5-ben népszerűség szerint, ami nem semmi teljesítmény egy short animétől. Ez jelentheti azt is, hogy milyen jó ez a cucc vagy, milyen rossz ez a szezon. A megvalósítás egyébként rendben van, nyilván nem az animáció csúcsa, vannak állóképek, statikus hátterek stb., de az egész egyben van. Egyszerűen ennyivaló és kész.



Fairy Gone

Két okból kezdtem bele ebbe az animébe. Az egyik, hogy a PA Works original címe, ami ígéretes. A másik, hogy darkos fantasynak tűnt. Nos, kicsit kiábrándító lett az eredmény. A grafikával, animációval semmi bajom, az nagyon szép, ahogy a karakterdizájn is bejön. A felnőtt karakterek tovább dobna rajta és a XX. sz. eleji settinggel is meg lehet venni. Szóval az alap jó, a tündéres-fantasy vonal jó irány. Viszont az egész egyelőre üres. A készítőik nem tudtak mit kezdeni ezzel az ötlettel és nem tudták kitölteni a világot. Az egész anime mintha keresné önmagát.

A sztori jelen állásában semmitmondó, gyenge, és még a karakterek sem tudják, mit csinálnak, nem is túl erősek jellemében. Marlya és Veronika kapcsolatában van némi érdekesség, továbbá nyomokban háttérkavarás is van, amiért érdemes követni.



A legutóbbi részek azonban mutattak némi javulást. A sorozat, ahogy a PA Works legtöbb címe, 24 részt kap. Ez elég idő, hogy ezt az 5-6 résznyi bukácslást és útkeresést kiküszöbölje, és egy jó kis akciódús fantasyt kapjunk. Bár kicsit megkeseríti a dolgot, hogy a második fele csak ősszel érkezik. Az esély megvan rá, ennyi idő alatt a karakterek is tudnak fejlődni, összezsírozódni, szóval még ne mondjunk le róla.

Kimetsu no Yaiba

Bevallom, ezt nem akartam elkezdni, mivel még fut a manga és a meglehetősen shounen stílusa okán. Viszont mégis kacérkodtam vele és meggyőztem magam. Nos, a félelmem beigazolódt. Shounen... pont... és mint olyan, azzal én nem vagyok kompatibilis.

Egy futó shounennél nem várom el, hogy magyarázatot kapjak sok mindenre, mivel ezeket mind utólag kapjuk meg flashback formájában egy komoly csata közben. Épp ezért, akkor legalább haladni kéne. Nekem eddig egyszerűen lassú, 7 részben alig történt valami, ennyi rész kellett, hogy a főszereplőnk Tanjirou elinduljon hosszú, hosszú útján, ahol ki nem találhnánk, barátok és ellenségek várják.

Tetszik viszont a világ, olyan vegyes, alternatív Meiji kornak mondanám. Nagyon szép a grafika, ufotable anime lévén ezt el is várjuk, tényleg nagyon menő. Szépek a színek, a karakterek ruháit

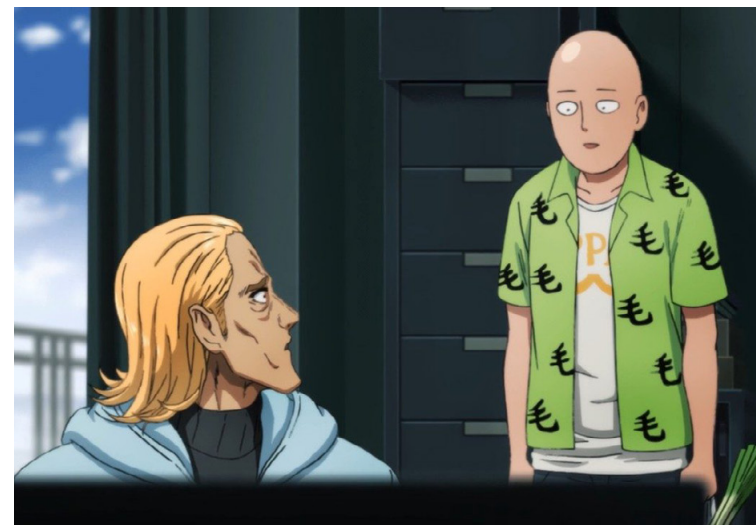


nagyon jól megalkották. Objektíven a karakterdizájn is különleges, még ha nekem fura is, hogy minden szereplő hobbit méretű, de megszokható. Végül pedig, ami abszolút király, az az OST, nem is csoda, hisz magát Kajiura Yukit sikerült erre a feladatra megtalálni. Az egész anime hangulatát és élvezhetőségét szintekkel megdobják az aláfestőzenék. Az utóbbi 1-2 rész már érdekesebb volt, mint a legeleje, bizakodom, hogy talán lesz benne tempó, lendület és érezhető haladás, különben off. A főgonosz figura, aki Michael Jackson imitátor és családja is van lol, már most szimpatikus.

A következő két címhez tartozó véleményem szerintem mindenki utálatát sikerül majd kiváltani, szóval csak óvatosan az olvasással.

OPM 2

Ha van olyan sorozat, amit elfelejtettem, hogy létezik, akkor ez az. Az első OPM bevallom,



nálam nem ütött be. Szórakoztató volt, vicces, de egyszer ennyi elég volt. Nagyon jól parodizálja a shounent, ugyanakkor ő maga is az. Persze ez így van rendjén. A második évad, amire jó sokat kellett a rajongóknak várni, nálam nem indult túl ütősen. Felcsaptak egy gonoszt, pár hős karaktert és Saitamát a szokásos poénjaival, aki most is hozza magát. Eddig egyedül King volt képes megmosolyogtatni. A stúdióváltás ellenére (Madhouse-JCStaff)



a megvalósítással nincs gond. A zene is hozza, amit a korábbi sorozatban megszoktunk, az opening szerintem gyengébbre sikerült.

Meglátjuk, hogy meddig jut ez a sorozat ugyanazokkal a poénokkal operálva.

SnK 3/2

Ha van olyan sorozat, amit el akartam felejtetni, akkor ez volt az. Igen, nem szeretem az SnK-t, sőt utálok. Szerintem többet nevetek rajta, mint a Saitamán. A megvalósításról annyit, hogy hozza a stílusjegyeit. Picture drama akciójelenetek, idióta effekt, amiről azt hisszük, az állókép mozog és izzadságcseppek. Az anime és a karakterei továbbra is kínosak, a jelenetek nem feszültek, hanem merevek, műk, mesterkéltek, a seiyuuk pedig egyszerűen túljátsszák a szerepet. Annyira komolyan akarják csinálni ezt az animét, hogy túltolták, és így ez ebben a formában nevetséges.





A sztori három rész alatt hangyarugásnyit ha haladt előre. Tudom, a manga is lassú és mindent adaptálni akarnak, végtére is egy shounen, bár mikor belefér egy visszaemlékezés, hogy tíz évvel ezelőtt, mikor jöttek a titánok, mekkora jó sült szalonnát ettem és bosszút állok, mert a szomszéd erkélye pont ráesett a disznómra, akinek a tesójából lett szalonna és anyukámtól kaptam. Szip... Talán eljutunk a pincéig az anime végére, ha szerencsénk van, akkor azt is megtudjuk, mi is van ott. Hihetetlenül látszik, hogy mennyire a hypehullámmal vitetik ezt az animét. Azt hiszem, ezt ezzel zárom is.

Dororo

A végére hagytam egy téli szezonból maradt animét, a Dororót (*AniMagazin 48*). Sajnos itt sem lesz annyira pozitív a vélemény. Az anime jól indult, tényleg ígéretes adaptációnak ígérkezett. Aztán a felére ellaposodott, köszönhetően annak,



hogy lényegében teljesen új filler sztorikat találtak ki. Ez önmagában még nem lett volna baj, ha egy ici-pici kreativitást tesznek bele. De ez nem sikerült. Amit átemeltek a régi animéből vagy a mangából az is túl hígított formában került feldolgozásra. Az anime a közepére elvesztette a hangulatát és még grafikai downgrade is történt.

Ebben az adaptációban Hyakkinak 48 helyett csak 12 alkatrészét kéne visszaszerezni, de ezt nagyon elhanyagolták a készítők. Mintha ezt a közepén így elfelejtették volna a készítők, hogy ja, ez is van. Szerencsére ezt az elmúlt részben pótolták. Egy régi, klasszikus, ígéretes modernizálásból egy közepszerű, egyszer nézhető anime lett eddig. Viszont az utóbbi részek kicsit rám cáfolnak, a kincskeresős történet lezárása élvezhetővé és érdekessé sikerült. Jó lenne, ha tartanának egy színvonalat, de úgy tűnik, eléggé hullámszik. Lehet ez azért még jó a végére, én reménykedem.



Nyári tervek

A nyári szezon, ahogy az általában lenni szokott, nem kecsegtet a legjobb címekkel. Mindenesetre azért lehet találni párat.

A **Dr Stone** erősen talán, shounen jellege és futó mangája okán, de lehet érdekes, mint posztapokaliptikus cím. Talán belelesek.

El-Melloi: mint Fate rajongó, kötelező, a szilveszteri elővetítés eléggé megvett, hogy egy szép és jó hangulatú anime lesz.

Kanata no Astra: befejezett mangát adaptál, űrben játszódik és nincs benne mecha. Rég néztem már ilyet, szóval ez jöhet.

Vinland Saga: Népszerű darab és hátha jobban megkedvelem a vikingeket. Hehe. A WIT studio megvalósításától tartok, de a titánon kívül jól szoktak dolgozni, talán nem lesz gond.

Dumbbell Nan Kilo: csak egy dolog miatt érdekel... tornázó csajok.



Venom véleményei

Ahhoz képest, hogy volt amikor 10 anime sorozatot is csak válogatva tudtam az ajánló rovatba bepassezírozni, most az 5-tel is gondom akad. Nem azért, mert annyira gyenge lenne a szezon, hanem mert egy picit túlságosan is sablonos animék futnak jelenleg, amikről nehéz okosakat írni. One Punch Man 2, pff, mindenki tudja, mi az, Fruits Basket, szintén közismert, Attack on Titan, mit lehetne erről még írni? Aztán ott vannak a szokásos isekai, hárem és moe sorozatok, amik lényegében egy mondattal elintézhetőek. Nem mondom, hogy nem érdemes megnézni őket, mert nagyon szórakoztatóak, de én inkább valami olyat szeretek bemutatni, ami azért nem tucattermék. Végül azért összejött öt cím, de most kivételesen csak négyet fogok ajánlani közülük és a maradék egyet pedig, nos... nem bírtam magamban tartani a csalódottságomat.

Kimetsu no Yaiba

Most lehet sok embert magamra haragítok, de én sosem szerettem kimondottan az Ufotable sorozatait. Tudom, hogy amikor azt kell mutogatni, hogy az animék mennyire látványosak, akkor a KyoAni, Ghibli, Mappa stb. mellett az Ufotable-t szokták leggyakrabban előszedni, hogy milyen elképesztően szép az animációja. Jah, ezt sosem tagadtam, hogy szépnek szép, de sosem tudott mégsem megfogni, mert valahogy a sok CGI mi-

att sterilnek éreztem mindig is. A sok Tales és Fate anime után viszont most megjelent a Kimetsu no Yaiba és azt kell, hogy mondjam, nagyon kellemesen csalódtam.

A történet (eddig) nincsen túlbonyolítva, valami fantasy Japánban játszódik, ahol embelevő démonok gyilkolják az ártatlan embereket, néha csak a csontjaikat hagyva maguk után. A főhős, Tanjiro is egy démon támadás áldozata,



ugyanis az egész családját lemészárolja egy ilyen szörnyeteg. Rajta kívül az egyetlen túlélő az egyik kishúga, Nezuko, akit sajnos megharapott a démon, így ő maga is át fog változni kannibál élőhálottá. Persze a srác nem adja fel és iszonyatosan nagy akaraterővel, de sikerül elvégeznie egy démon vadász kiképzést, hogy megkeresse a családját gyilkosát és végezzen vele, miközben a féldémon húgára is igyekszik vigyázni.

Bár látszólag egy teljesen átlagos random shounen anime, ahol a főhős sokat edz, majd egyre erősebb ellenfeleket szecskáz fel, egyre hangosabb üvöltések közepette, de a látványa és a hangulata mégis kiemeli a tucat sorozatok tengeréből. Nagyon szépek a hátterek, pörgős az akció, a karakterek dizájnya sem az az ezerszer látott klisé, szóval nagyon kellemes időtöltés. Külön pozitívum, hogy akárcsak a Dororo, ez is 20+ epizód lesz, szóval nem kell aggódni, hogy összecsapják a történetet. Legalábbis remélem.

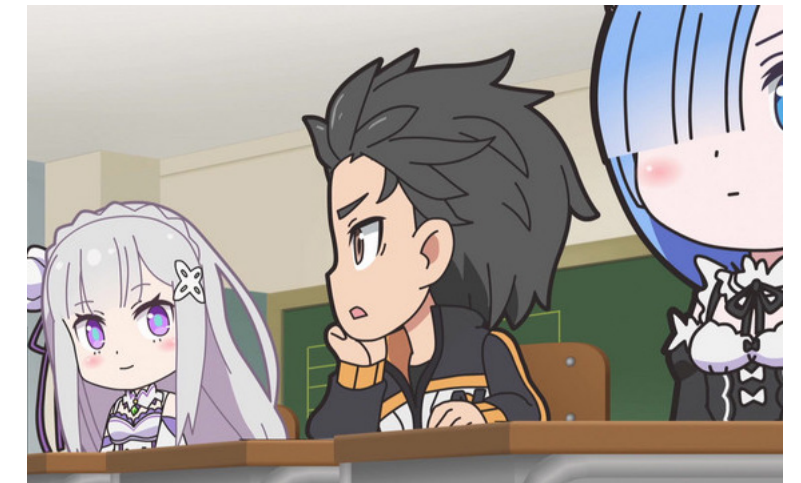
Isekai Quartet

Amikor már az ember azt hinné, hogy isekai sorozatokban nem lehet újat mutatni (és legyünk őszinték, ez így is van), akkor nagyon meglepő tud lenni, mikor erre az anime készítőik is rájönnek és megalkotják, az „isekai az isekaiban”-t! Zavaros? Cseppet sem! A recept egyszerű, fogj négy nagyon népszerű isekai sorozatot (igen, ebben a cikkben sokat fog szerepelni az isekai szó), és a

főszereplőit helyezd el egy közös isekai történetben.

A négy híres sorozat pedig nem más, mint az Overlord, a Youjo Senki, a Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu és a Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!, avagy a KonoSuba.

Eme sorozatok hősei (és kisebb csapatuk) egy banális „baleset” folytán átkerülnek egy másik világba (megint), ahol egy furcsa japán iskolában találják magukat és ők lesznek a diákok.



Lesz itt mindenki, Tanya, Subaru, Kazuma, Mo-monga, Ram és Rem, Emilia, Megumin, Aqua, Darkness, Albedo, hogy tényleg csak párat említssek a szereplők közül. Természetesen mindenki az eredeti hangjával, és ha még nem jött le valakinek, akkor természetesen az egész egy hatalmas nagy paródia. A történet is pici epizódok sorozata, ahol ezek a roppant érzékenyek egymással interakcióba lépnek, amin természetesen jókat lehet nevetni. Ennél több nincs is nagyon a sorozatban, de talán nem is baj. A rajza nagyon cuki, mindenki aranyos chibi formát kapott és az egész egy hatalmas nagy fanservice a jó értelemben. Ha csak egy isekait szeretnél megnézni ebben az évben, akkor ez a legjobb választás, különösen, ha a négy anime sorozat valamelyikének a rajongója vagy. Bár ebben az esetben már úgyis nézed...

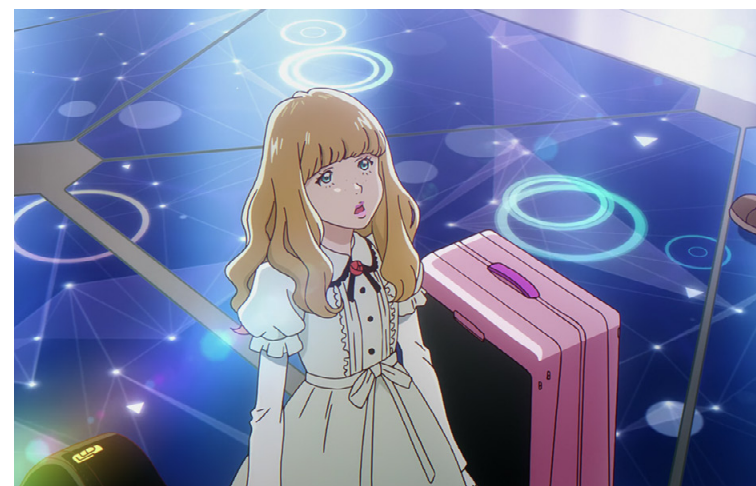
Carole & Tuesday

Watanabe Shinichiro, szerintem őt nem kell senkinek sem bemutatni, elég ha annyit mondom, hogy Cowboy Bebop, ő az anime világ Tarantinója, az a rendező, aki csak pár évente ad ki valamit a kezei közül, de akkor az olyan minőségű is. Persze neki is vannak kevésbé emlékezetes sorozatai, de azért egyetérthetünk abban, hogy az úriember egy kisebb legenda. Nos, a Carol & Tuesday-nek minden esélye megvan arra, hogy egy újabb hatalmas siker legyen, mivel szinte vitán felül a legmagasabb szintet képvisel a jelenlegi szezonban. Ami viszont kicsit kevésbé kellemes, hogy ismét



egy Netflix produkció, vagyis máris regionális problémák vannak körülötte, ami miatt sajnos legálisan nem lehet nézni nyugaton. Ami szerintem egy hatalmas kicseszés mindenkivel és eléggé érthetetlen húzás is, hiszen egyértelműen a nyugati piacra szánták.

A sztoriról sokat egyelőre még nem tudni, tekintve, hogy 24 részes „original” sorozat, vagyis nincs manga vagy regény, ami alapján készült volna, és ezen sorok írásakor még csak az 5. epizódnál tart, szóval... ebből még bármi lehet. A helyszín a jövőbeli Mars, ahol az emberiség egy része áttelepült egy erősen New Yorkra hasonlító nagyvárosba. Itt éldegél alkalmi munkákból Carol, egy fiatal színes bőrű lány, akinek az életébe beleszökken Tuesday, egy szőke, kissé esetlen, otthonról elszökött hölgyike. Gyorsan összebarátkoznak, főleg mert mind a ketten imádják a zenét, nem csak hallgatni, de előadni is, és szinte azonnal közös dalszerzésbe kezdenek. Egy kalandosra sikeredett zenei akciójuk után internetes sztárok-



ká válnak és megjelenik az ajtajukban a nagydarab és rámenős Gus, aki a menedzserük szeretne lenni. Innen indul a két lány csetlő-botló karrierje, ami leginkább tragikomikus, mintsem sikeres. Fantasztikus látvány, még fantasztikusabb zenék, melyeket amerikai énekesnők garantálnak, aranyos történet és bájos humor, ez jellemzi a Carol & Tuesday-t. Bár egyelőre még nem tudni hova készül kifutni a történet, de ez a jó benne, minden egyes epizód meglepetés. Ha hozzájuttok, akkor feltétlenül nézzetek bele, mert lehet egy újabb legendát látunk megszületni... vagy egy hatalmas pofára esést... mindegy csak buli legyen!

Hitoribocchi no Marumaru Seikatsu

Ebben a szezonban megint vagy féltucat szulis, csajos, vicces-aranyos sorozat indult és őszinte leszek, hogy igazából egyik sem annyira kiemelkedő, így sokat nem is lehet elmondani róluk. A



Hitoribocchi talán az, ami számomra a leginkább kiemelkedik, mert valahogy annyira extrém a főhősnő, hogy azon már eleve vagy hangosan röhögni lehet vagy teljesen elborzadni... vagy mind a kettőt egyszerre, de szerintem nagyon szórakoztató, a kliséktől eltekintve.

A hősnőnk, Hitori Bocchi, aki annyira félénk és szerencsétlen, hogy az már az életképtelenség határát súrolja.

Még köszönni is fél, nemhogy beszélgetést kezdeményezni és a saját árnyékától is hajlamos megijedni. Bocchi egy új iskolába kerül, ahol szeretne barátokat szerezni magának.

Persze az ő esetében ez közel sem egyszerű, mivel képtelen még csak megszólítani is bárkit. Kezdeti szerencsétlenkedései azért nem maradnak eredménytelenül, az egyik osztálytársnője -felismerve Bocchi sikertelen próbálkozásait- felkarolja őt, hogy mint a barátja, segítsen neki beilleszkednie. Persze ez nem annyira egyszerű, mivel az újdonsült barát, Nako, az osztály „rosszarcúja”, akitől még a tanárnő is rettegve menekül. Szerencsére egyikük sem adja fel és sok-sok kínosabbnál kínosabb helyzet után azért találhatnak barátokat... akik hozzájuk hasonlóan kissé „szerencsétlenek”. Ez a sorozat tényleg aranyos, de a befogadhatósága nagyon attól függ, hogy mennyire tartjuk szórakoztatónak a szereplők kínos jeleneteit. Én eddig nagyon jól szórakozom rajta, mert kellően le tudja zsidbasztani az ember agyát, ahogy Bocchi rendszeresen hülyét csinál magából, de pont azért aranyos, mert ennek ellenére nem adja fel soha. Aki szereti az aranyos kis habkönnyű komédiákat, az adjon ennek egy esélyt, szerintem megéri.

Sewayaki Kitsune no Senko-san

Mély levegő Akkor jöjjön az, ami ebben a szezonban nálam kicsapta a biztosítékot. Távol álljon tőlem, hogy idióta Social Justice Warriort

kezdjek el játszani, de néha komolyan azt érzem, hogy vannak olyan sorozatok, amik szinte tesztelik, hol vannak a nézők tűrőképességének határai. A Doga-Kobo stúdió, amit én eddig rettenetesen szerettem, mert azért többnyire nagyon igényes munkákat adtak ki a kezeik közül, mostanában valahogy nagyon ráálltak erre a pedo-komédia vonalra. Persze ez nem újdonság, hiszen eddig is voltak olyan animék, ahol fiatalok szereplőket „szexuálisan molesztáltak”, akár komikus, akár tragikus értelemben. Így vagy úgy, azért valahol mindig ott volt a levegőben, hogy ez „nem helyes” és nem is követendő példa. Ott volt az őszi szezonban az UzaMaid, ahol egy 30 éves testépítő maid terrorizálta a 10 éves kislányt. Groteszk volt? Igen! Vicces volt? Naná! A valóságban, aki ilyet tenne az börtönbe kerülne? Mint a huzat! Pont ez volt benne a humor alapja, amire a kislány is állandóan rávilágított. Aztán ott volt a Wataten, szinten hasonló, de kicsit ártatlanabb kiadásban. A tragikusabb vonalon pedig a Happy Sugar Life



vagy a picit régebbi Kodomo no Jikan. De miért is vezetem ezt fel? Mert a Senko-san szerintem valahol nagyon félre ment. Azon animék egyike, amit az ember addig tud élvezni, amíg át nem gondolja, hogy mit is néz pontosan...

Senko egy 800 éves, de látszólag 12-nek kinéző rókalány-istenség, aki önkényesen beköltözik egy középkorú férfi lakásába, hogy... nos, a szerelmével jobbá tegye a fazon életét. És lesz sok



aranyoskodás, farok fogdosás (természetesen a róka farkát, mielőtt valaki félreérti) és mindenféle nagyon kedvesnek és bájosnak szánt jelenet. Mint például a közös alvás, fürdés, egyebek... csupa cuki dolog. Jah, egy 30 éves férfi meg egy 12 éves lány kapcsolata, ahol a fazon minden álma, hogy erőszakkal simogathassa a kislányt. Hentaiban is meredek lenne, nemhogy így. Nagyon ritkán éreztem azt, hogy valami nagyon nem helyes dolgot néztem, de ennek a sorozatnak sikerült elérnie. Szoktam mondogatni, hogy vannak olyan animék, amelyek a „bűnös élvezet” kategóriába tartoznak, vagyis tudjuk, hogy nem jók, de mégis jókat szórakozunk rajtuk. Számomra ez a sorozat inkább bűnös, mintsem élvezet, még akkor is, ha jól tudom, hogy rengetegen szeretik, a kritikák magasztalják és mindenki olvadozik, hogy Senko-san milyen cuki-muki rókalányka.

Akit egy 30 éves pasas fürdet és simogat!!! Ha valakit ez nem zavar, akkor annak nagyon jó szórakozás lesz, de ha elborzasztja a tudat, hogy azt kell néznie, hogy egy 12 éves lányt viccesnek szánt jelenetekben „molesztálnak” (persze mindig kiderül, hogy a lány élvezi), akkor az inkább messzire kerülje el.

Ez lett volna az én mostani sorozatos ajánlóm (és ellen-ajánlóm), remélem azért a nyári szezonban is lesz valami érdekes, mert eddig nem sok hangzatos címet jelentettek be, de aztán kitudja, még lehetnek meglepetések.

A full-page illustration from the Berserk manga. In the center, Griffith, the White Falcon, stands in his iconic white armor with a black cape, holding his silver mask. To his right, Guts, the Black Swordsman, stands with his massive sword, with Pippin, the young boy, perched on his shoulder. In the background to the right, another knight is visible. The sky is filled with dramatic, orange and yellow clouds. A large white flag with a blue falcon emblem is visible at the top. In the bottom left corner, a small portion of another character, likely Casca, is visible.

BERSERK ÚTIKALAUZ STOPPOSOKNAK

ÍRTA: TOMYX20 (tomyx20.wordpress.com)

2. RÉSZ: KÖZÉPKOR

A közelgő 30. évfordulója alkalmából fel-elevenítem a sorozat és szerzője, Miura Kentaro történetét. Ebben a részben a '98-tól '13-ig tartó időszakról lesz szó. A kultikus sorozatnak ez a leg-termékenyebb időszaka. Lássuk, hogy miért.

Az Aranykor filmtrilógia

A filmeket a Studio 4°C készítette, ami az *Emlékek* egy részét, az *Animatrix* egy részét, a *Batman: Gotham Lovagjának* egy részét, valamint a teljes Tekkon Kinkreetet is alkotta. 2012 és 2013 februárja között vetítették őket.

Aranykor I – A király tojása

tartalom: Guts felkelti Griffith figyelmét egy ostrom során, aki ráveszi, hogy legyen a Hégák Bandájának tagja. Ezután Griffith felküzd magát a nemesi rangba. Majd megküzdenek a halhatatlan Zoddal, akitől a beherit, azaz a király tojása menti meg őket...

manga: az Aranykor 3. fejezetének 30. oldalától a 12. fejezetig

első sorozat: 2-10. rész

eltérések a mangától:

- A film eleji ostrom hosszabb, mint a mangában.
- Guts első harca a Hégák Bandájában kimaradt.
- Kicsit fel vannak gyorsítva az események (Guts nem vágja le Zodd karját, aki azt nem teszi vissza, ilyenek).
- Foss hiányzik.

érdekességek:

- A cím magyarul nem tűnik túl szerencsésnek, de japánul és angolul kevésbé félreérthető.
- Annak, aki ismeri a történetet, már nem nyújt újat, annak viszont, aki nem, önmagában nem állja meg a helyét, ezt bizonyítja, hogy a film végén van előzetes a következőhöz.
- Igazán kezdhatték volna pár fejezettel előbből, mivel csak 76 perces, akkor még azoknak is nyújtott volna újdonságot, akik látták az első sorozatot.
- Megjelenik a madár szobor, ami a sokkal későbbi történetekben fontos szimbólum.



Aranykor II – Doldrey ostroma

tartalom: Casca éppen menstruál a csatatéren, amikor szembekerül a Kék Bálnak vezérével, Adonnal. A harc során Gutsal együtt egy szakadékba zuhan. Azonban Adon követi őket. Miután legyőzik Adont, be kell venniük Doldrey stratégiailag fontos erődjét, amelyet a Lila Rinocéroszok védelmeznek Boscognal az élen...

manga: 14-40. fejezet

első sorozat: 11-19. rész, de a vége már eltér

eltérések a mangától:

- Casca nem meséli el Gutsnak, hogyan találkozott Griffithszel, csak visszaemlékszik rá álmában.
- Kicsit fel vannak gyorsítva az események (Guts harca Samsonnal kimaradt, nem törik el Guts kardja a Boscogn elleni harcban, és nem adja neki Zodd a sajátját).
- Kimaradt az, hogy a királynő megmérgezi Griffitht, és ezért halállal lakol.
- Jobban élvezi a Hégák Bandája az ünnepségüket.



- Farnese, Serpico és Azan megjelenik a Hégák Bandájának bálján.
 - Puck is megjelenik a filmben egy szöveg nélküli cameo szerepben.
 - Kimaradt az is, amikor a király megpróbál fajtalanodni a lányával.
- érdekességek:**
- Egy rövid összefoglalóval kezdődik. Megkapjuk az összefoglaló film összefoglalóját.
 - Akik csak az első sorozatot látták, azoknak a film vége tartogat pár meglepetést, habár sajnos nem annyit, mint amennyire a mangát ismerők számítanak.



Aranykor III – Eljövétel

tartalom: Míg Griffith a tömlöcben sínylődik, addig Casca egyedül irányítja a Héják Bandáját, azonban egy különös ellenség támad rájuk, szerencsére Guts épp időben tér vissza. Aztán kiszabadítják Griffitht...

manga: 42-90., 93. fejezet (a 91-92. fejezet teljesen kimaradt)

első sorozat: 20-25. rész, és még tovább

eltérések a mangától:

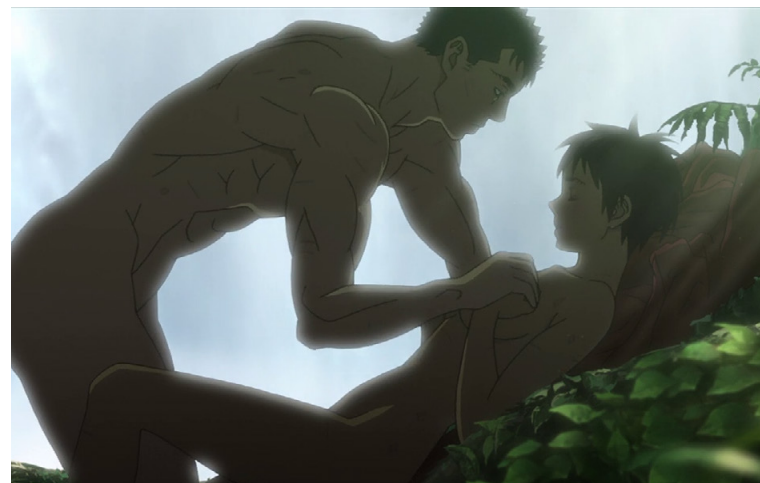
- A Koponyalovag nem azelőtt szól Gutsnak, hogy visszamenne a Héják Bandájához, hanem azután, hogy Cascával beteljesül a szerelme (amin jócskán rövidítettek).
- Rickert nem találkozik a Csigabárával és Roshinival az erdőben.
- A királyt nem izgatja túlságosan, hogy Griffitht kiszabadították. Utánuk küld néhány katonát, és kész. A mangában orgyilkosokat (Bakiraka) és

szörnyeket (Fekete Kuttyák) küld utánuk.

- Így az üldözés teljes egészében kimaradt.
- Sok apró eltérés (pl. Judeau veszi el a kulcsot Cascától, mikor utóbbi megretten Griffith látványától, nem Guts)
- Griffith nem gondolkodik el egy normális életen Cascával.
- Guts közelebb jut Femtóhoz, sőt, majdnem leszúrja.

érdekességek:

- Önmagában is jó, ilyennek kellett volna lennie az egész trilógiának. Jó helyen kezdődik, és jó helyen ér véget, nem is siet annyira, mint az előző filmek, mivel még hosszabb is. Igaz, hogy rövidítettek a történeten és az első sorozathoz hasonlóan a humorosabb részeken, de ez ennek a résznek jót tett. Aki az első sorozatot látta, az nézze meg!
- Utalnak rá, hogy a Vatikán kiküldte a Szent Vasilánc Lovagjait.
- Puck ismét cameozik.
- A legvégén kapunk még egy AMV-t is.



- A moziban csak néhány jelenetet elhomályosítva merték leadni, a Blu-ray kiadásra viszont ezt korrigálták.

A grafika cel-shaded, ami nagyon nem illik hozzá, annyival jobb lehetett volna kézzel rajzolni. Közelebb áll a mangához naturalitásban (meztelenség, erőszak), mint az első sorozat, tehát a szándék megvolt, csak a kivitelezés módját rosszul választották meg. Adon határozottan jobban néz ki, mint az első sorozatban, de az animáció a második filmre sem fejlődik, csak a záródarabnak lesz jó, de az, hogy az egész sztori legkiválóbb részét csak jól animálták meg, még nem nagy dicséret.

A német nyelvű opening tetszett, bár ehhez hozzájárulhatott a szerény nyelvismeretem, érdekes módon nem csak az Aranykor szereplőit mutatja be, hanem a későbbiek közül is a legfontosabbakat, sőt, például már a berserker (vad har-



cos) páncél is benne van. A zenék jók és változatosak, illenek a hangulathoz és a történet korához.

Fejezetek az Aranykorból

Néhány fejezet kimaradt mindkét animeadaptációból, ezek közül pár fontosabbat emelek ki, amit azok is elolvashatnak, akik már az összes animeadaptációt láttak.

Aranykor az elsőtől a harmadik fejezet közepéig: Guts születésétől követhetjük nyomon az életét a Héjakkal való találkozásáig, és például megmagyarázza, hogy bírja el a nála nagyobb kardokat, illetve megismerhetjük az anyját és a nevelőapját is. Magyarul is megjelent a 3. és 4. kötetben.

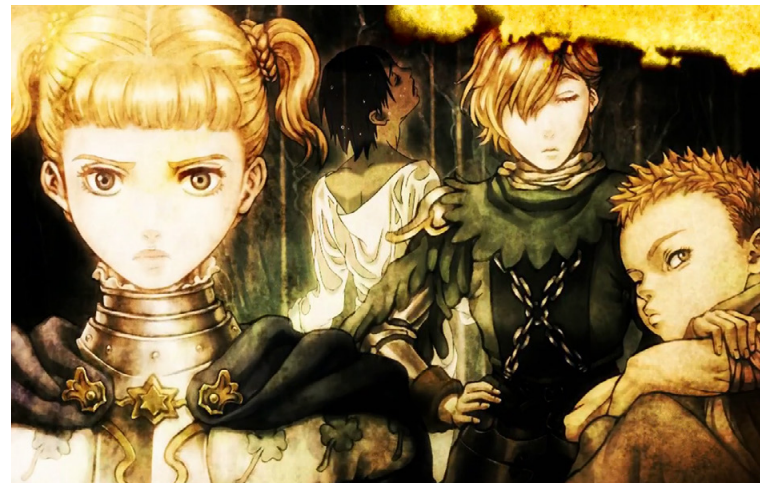
56-69. fejezet: A király Griffith szökését megakadályozandó felbérel a Bakirakát és a Fekete Kuttyákat, akik a kis csapat után mennek, hogy végezenek velük. A történethez ugyan nem ad hozzá, de csatajelenetekben bővelkedik.

Új szereplők

Farnese: A Szent Vaslánc Lovagjainak vezetője. Egy hívő, önsanyargató fiatal, nemesi származású nő. Nehéz gyerekkora volt, eleinte „háziállatként” tartotta Serpicót, aki felnőttként is a szolgálatában maradt. Kicsit szadista, jó példája annak, hogy aki tömegeket végeztet ki, az előfordulhat, hogy élvezi is. Miután megismerkedik Cascával, anyai ösztönei teljesen megváltoztatják.

Serpico: Ügyes harcos jó taktikai érzéssel, ennek köszönhetően egymaga is majdnem legyőzte Gutst. Egy szegénysorból származó fiú, aki gyerekkorában találkozott Farnesével, és azóta is hű védelmezője. A Szent Démonháborúban kap egy szilf köpenyt, ami megvédi a nyilaktól és képes vele lebegni, valamint egy szilf kardot, amivel anélkül is megvághat bármit, hogy hozzáérne.

Ishidoro: Egy zsebtolvaj, aki Guts nyomába szegődik, hogy megtanuljon tőle harcolni. Nem túl erős, mivel gyerek, de bátor és segít, amikor tud, meg akkor is, amikor nem. A Szent Démonháborúban kap egy salamandra tört, amivel égő sebeket tud okozni.



Schierke: Egy kis boszorkánytanonc, akinek van egy tündérsegédje. Ishidoróval folyton civakodnak, de mestere, Flora halála után Guts csapatának tagja marad. Mivel boszorkány, tud varázsolni.

Ivalera: Schierke tündérsegédje, aki gyakran zavarba hozza gazdáját. Ugyanúgy szélfajtájú tündér, ugyanazokkal a képességekkel, mint Puck, de személyisége szöges ellentétje a távoli rokonának.

Magnifico: Farnese bátyja, egy elkényeztetett nemes. Csatlakozik Guts csapatához, de a többiekkel ellentétben inkább csak poénforrás lesz.

Roderick: Magnifico gyerekkori barátja és Farnese jegyese. Ys trónörököse és egy hajóhad kapitánya, ami jól jön Guts csapatának az utazásuk során.

trollok: szörös, majomszerű, ragadozó, nem evilági lények, melyek emberi fegyvereket használnak. Embernőkkel szaporodnak és hajlamosak a kannibalizmusra.

Guts új fegyverei

Lángszóró: A Szülési Rituálé történetívben kapja Rickerttől.

Berserker (vad harcos) páncél: A Szent Démonháborúban kapja Schierkén keresztül Florától. Törpök kovácsolták. Felerősíti viselője negatív érzéseit, valamint elnyomja a fájdalom- és félelemérzetét, ezáltal az emberi test tűréshatárát kitágítja, viselője szó szerint az utolsó csepp véréig maximálisan ki tudja használni testi erejét.



Manga

2002-ben a manga megnyerte a Tezuka Osamu Award for Excellence díjat. 2006 végétől egyre több szünetet tart a szerző a fejezetek között. Több pletyka is kering ennek lehetséges okairól: eltitkolt betegség vagy az, hogy nincsenek asszisztensei, így minden részletet ő rajzol, ami évtizedeken keresztül elég kimerítő lehet. Sőt, egyes feltevések szerint titokban ő a szintén gyakran szünetelő Hunter X Hunter mangakája (Togashi) is, mivel, mikor az egyik szünetre megy, akkor a másik folytatódik, és fordítva. Miura Kentaro bevallottan szereti az iDOLM@STER-t, és a Berserk fejezetek mennyisége fordítottan arányos az adott időszakra eső iDOLM@STER játékokkal. Véletlen lenne?



„2006 végétől egyre több szünetet tart a szerző a fejezetek között. Több pletyka is kering ennek lehetséges okairól (...)bevallottan szereti az iDOLM@STER-t, és a Berserk fejezetek mennyisége fordítottan arányos az adott időszakra eső iDOLM@STER játékokkal.”



Büntetés: Leláncolva (118-125. fejezet):

A Farnese által vezetett Szent Vaslanc Lovagjai elfogják Gutst, miután az előző harcban súlyos sérüléseket szerzett. Ez a pár fejezet felfogható egy rövid valláskritikának is.

Büntetés: Szülési rituálé (126-176. fejezet):

Járványok tizedelik Midland lakosságát. A király meghal. Zodd visszatér. Guts pedig egy rémálom miatt két év után visszatér Rickertékhez, és megtudja, hogy Casca elveszett. Álma alapján elindul hát az Albionba, hogy megmentse. Farnesének pedig új megbízása során egy híres inkvizitorra, Vérszomjas Mozgusra kell vigyáznia, nem mintha annak szüksége lenne rá. Ez a történetív a vallási fanatizmus formáit vonultatja fel (inkvizíció, szekta).



Két év eltelt, és a Koponyalovag szerint ismét napfogyatkozás lesz, ami nem jelent túl jót Gutsnak, pláne, hogy Casca is elveszett.

Itt kezd több szálon futni a történet: eddig volt Guts és az ellenfeleié, most már Casca és a Szent Vaslanc Lovagjai is nagy utat járnak be. Illetve újra feltűnnek a természetfeletti lények korábbról: a Koponyalovag és halhatatlan Zodd.

Itt már néha nagyon lelassul a történet, van olyan fejezet, amiben öt mondatnyi a szöveg, és olyan is, ami alig áll többől pár darab kétoldalas képnél, ezek nem jelentenének problémát, ha he-

tente jelenne meg új fejezet, azonban nem ez a helyzet.

Ezeréves Birodalom Sóllyma: A Szent Démonháború (177-235. fejezet):

Griffith visszatér, hogy megszerezze a birodalmát, bár ennek Guts nem örül. Rickert megtudja az igazat arról, mi történt a napfogyatkozáskor a csapattársaival. Mivel Zodd is visszatér, és Guts a csata közben lerombolja a bányát, ahol eddig éltek, Guts és Casca elindul Puck otthonába, Elfhelmbe. Útjuk során találkoznak Ishidoróval,



Farnesével és Serpicóval, akik társként szegődnek nyomukba. Miután új Háják Bandáját toboroz magának, Griffith hódító hadjáratokba kezd. Farnese legnagyobb meglepetésére pedig egy boszorkánytanonc menti meg őket egy csapat trolltól. Egy öregember kérésére elmennek megmenteni egy várost egy trollseregtől, amihez varázserővel bíró fegyvereket is kapnak a boszorkány mesterétől.

Kiderül, hogyan épül fel a világ (van az emberek dimenziója, van egy asztrális dimenzió a szellemekkel és a gondolatoké a spirituális énekekkel) és honnan származik az Isten Ökle, akik korábban mind emberek voltak.



Ezeréves Birodalom Sólýma: Sólýomság (236-307. fejezet):

Guts kiheveri az előző csata sérüléseit, ami-be kissé beleőszül. Farnese megkéri Schierkét, hogy tanítsa varázslásra. Aztán hőseink elérnek a tengerhez, ahol Guts megint beszélget a Koponyalovaggal, kitől megtudja, hogy Puck hazájának királya képes lehet meggyógyítani Cascát. Farnese kénytelen találkozni rég nem látott apjával, hogy szerezzen egy hajót a csapatnak, ami viszont nem lesz ingyen. Ezalatt Charlotte hercegnő boldogan él Griffithszel és az új Héják Bandájával.



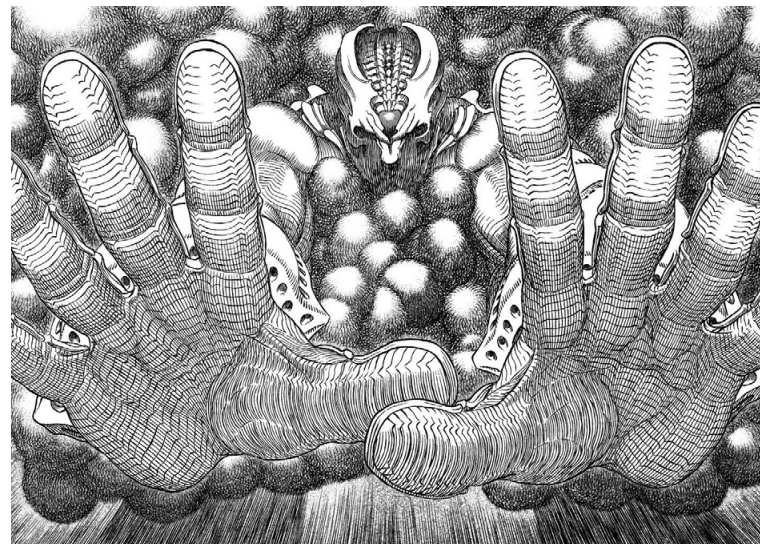
Aztán kitör egy újabb háború, majd hőseinknek kalózzokkal is meggyűlik a bajuk. Úgy tűnik, Griffith-nek sikerül létrehoznia régóta áhított birodalmát.

Jól bemutatja, hogyan lehet egy fantasy világban országot alapítani. Nem érződik összecsapottnak vagy logikátlannak az út, amit Griffith bejár ahhoz, hogy megvalósítsa álmát.

Gigantomakhia

Miura Kentaro válasza a Shingeki no Kyojin-ra. Egy 2013 novemberétől 2014 márciusáig írt 7 fejezetes manga, aminek a stílusa sokkal lazább, mint a Berserknek.

100 millió év múlva egy nagydarab férfi, Delos és mestere, egy kislány, Prome vizet keresve járja a sivatagot, amikor óriásbogarakon lovagló harcosok fogják el őket, és a túlélésért meg kell küzdeniük.



Kicsit ellentmondásos, hogy ha a Berserket nincs ideje folytatni, akkor erre a sorozatra, hogy lehetett.

Videojátékok

Sword of the Berserk: Guts' Rage

platform: Dreamcast

1999-2000

hack and slash

Zenét az első sorozat zeneszerzője szerezte.

Az Ezeréves Birodalom Sólýma történetív elején játszódik.

Guts, Casca és Puck elindul a tündérek városába, Puck otthonába. Útközben találkoznak egy karavánnal, amit egy rablóbanda ki akar rabolni, magukkal vinnék Cascát és a karaván előadónőjét, Ritát is. Guts ezt nem hagyja, hálából meghívják az előadásukra. Rita társa, az erőművész Job szörnyé változik, amikor a közönség feldühíti, így Guts végez vele. A holttest pedig felkelti a város uralkodója, Balzac báró kíváncsiságát...



Berserk Millennium Falcon Chapter: The Holy Demon War Chronicles

platform: Playstation 2
2004

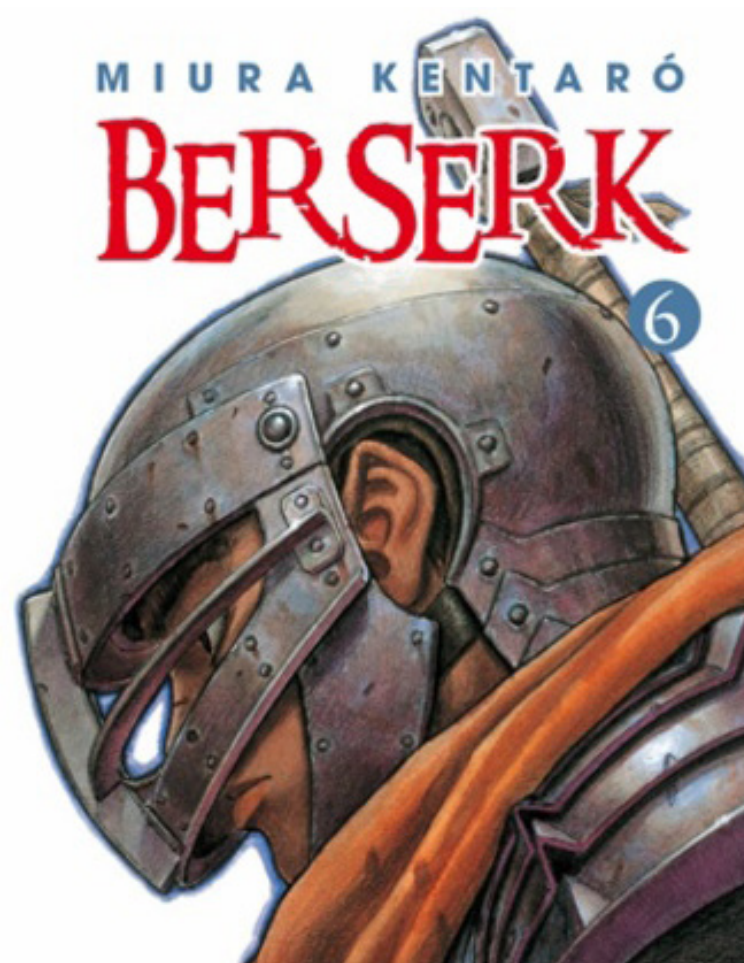
Hivatalosan csak Japánban és Koreában jelent meg, de az emulált változathoz készült angol és olasz patch.

A hangokat az első sorozat seiyuui adják. Mint azt a címe is erősen sugallja, A Szent Démonháború történetét dolgozza fel.



A manga magyarul

2008 áprilisa és 2009 augusztusa között a Delta Vision kiadta az első 5 kötetet a MangaFan kiadványaihoz hasonlóan, 2000 Ft-os áron, melyek összesen 22 fejezetet tartalmaztak. Majd 2013 áprilisában talán a Japánban megjelent moztirológia hatására a 6. kötet is megjelent 2500 Ft-os áron. Azóta pár kötetre még megvolt a licenszük, ám valószínűleg mára azt is elvesztették, így nem várható több Berserk magyarul, annak ellenére,



hogy a 6. kötet végén az olvasható, hogy a Fekete Bajnok visszatér a hetedik kötetben.

A Gantz párhuzam

A Gantz mangája (*ismertető a 60. oldalon*) is hasonló korosztálynak készült és hasonlóan (átlagosan) félhavonta jelentek meg szünetekkel fejezetei 2000 júliusától 2013 júniusáig. 383 fejezetet ért meg, melynek története 3 fő fázisra oszlott (Berserknél: Aranykor, Büntetés, Ezeréves Birodalom Sóllyma), amin belül voltak kisebb történetívek (lásd fentebb a példákat a Berserkre). A Berserk most a 357. számozott fejezetnél tart, amihez még hozzá kell adni a 16 betűvel jelöltet (lásd az előző cikkben), így 373-at kapunk, ami szintén hasonló. A Gantz is több animefeldolgozást kapott, egy 26 részeset az első fejezetekből, majd több mint 10 évre rá egy filmet, ami egy későbbi történetét dolgozott fel (a 2. fázist). Készült hozzá is regény (a Berserkhez készült regényről a következő cikkben esik majd szó) és videojáték is, utóbbi Playstation 2-re, és a tengerentúlon nem jelent meg, ahogy a Berserk Millennium Falcon Chapter: The Holy Demon War Chronicles sem. A Gantzhoz készült három előszereplős film, míg a Berserk 40. kötetéhez egy előszereplős promóciós videót forgattak (lásd szintén a következő cikkben). A rajzolás mindkét mangánál nagyon részletes, bár míg Miura a kézi rajz híve, addig Oku Hiroya, a Gantz mangakája a számítógépesnek. Mindkettőben az ellenségek természetfeletti lények (a Gantzban

űrlények, itt démonok), akik ellen az embereknek alig van esélyük. Ha nagyon le akarnám sarkítani a helyzetet, akkor arra utalnék ezzel, hogy a Gantz kevesebb, mint feleidő alatt, anélkül, hogy nem csak a főszereplő, de az olvasók is beleőszüljenek, kicsivel többet ért el, mint a Berserk, mégpedig egy lezárt történetet.

A következő számban megnézzük a jelenlegi helyzetet és a legfrissebb információkat...



The background of the image shows two anime characters in a recording studio. On the left, a girl with pink hair and yellow eyes is looking at a script. On the right, a girl with purple hair and red eyes is looking at the camera with a surprised expression. Both are holding scripts and standing in front of microphones. A third character, a boy with black hair, is partially visible on the far right.

TOP 10 NŐI SEIYUU

ÍRTA: VENOM

A 2000-ES ÉVEKBŐL

Japánban a szinkronszínészeket, vagyis seiyuuket sokkal nagyobb tisztelet övezi, mint máshol a világban. Főleg, mivel többségük énekesként vagy színészként is karriert tudott építeni, így elkerülhetetlen, hogy sokuk egész komoly rajongói táborot épített ki magának az évek alatt és rendszeresen jelennek meg animés rendezvényeken, nem csak Japánban. Hogy kik is a ténylegesen legjobbak/leghíresebbek azt nehéz objektíven megítélni, így én maradok most a magam kis szubjektív megoldásánál, avagy kiválogattam nektek azt a 10 legjobb női seiyuut, akik -szerintem- igazán maradandót alkottak az elmúlt közel 20 évben. A 80-as és 90-es évek sztárjait ezzel ki is zárom (így az olyanokat, mint Hayashibara Megumi, Touma Yumi vagy Kikuko Inoue, ne is keressétek ezen a listán), akárcsak a férfi seiyuuket is, akiknek a top-listáját inkább egy hozzáértő hölgyre bízom, szerintem jobban meg tudja ítélni, kinek is legbarsonyosabb a hangja mostanában. Természetesen ez csak egy kisebb merítés és bizony könnyen lehetne ez top 30 is, az is kevés lenne, de sajnos szigorúnak kell lenni, így jöjjön 10 legjobb női anime szinkronszínész!

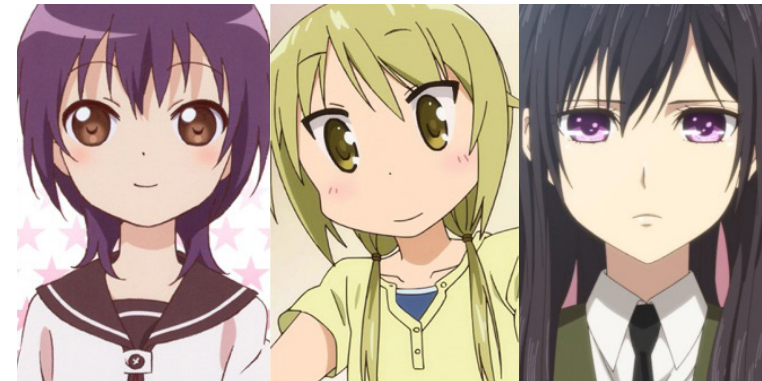
10. Tsuda Minami

Kezdsnek (ami lassan szokásommá válik) mindjárt kicsit csalog, ugyanis egy kevésbé ismert, de annál profibb hölgyet mutatnék be, akit szerintem méltatlanul alulfoglalkoztatnak. Az 1989-ben született Minami szinte egy csapásra sztár lett a

2011-es Yuru Yurival, ahol a kissé szarkasztikus Yuit alakította. Azóta picit skatulyázták is, mivel a hangja erőteljes és enyhén rekedtes, így főleg fiatal fiúk vagy visszahúzódó (gyakorta leszbikus) lányok szerepeit kapja, de mivel kiválóan tud énekelni, így Idol animékben is rendszeresen feltűnik. Nem mellékesen gyakran cosplayezik is civilben. Remélem, hogy egy kicsit több szerepet fog kapni a jövőben és sikerül újra valami nagyobb produkciót megcsípnie magának, mint a tavalyi Citrus.

Fontosabb szerepei: Funami Yui (Yuru Yuri), Ichii Yui (Yuyushiki), Aihara Mei (Citrus)

Extra érdekesség: Japánban ő a szinkronhangja a Trónok Harcás Sansának.



9. Noto Mamiko

Bár 1980-ban született (és ezzel még nálam is idősebb), de az animék világába csak a kétezres években robbant be Mamiko, ahol is pár évig az egyik legnagyobb sztárnak számított, alig volt olyan nagyobb sorozat, amibe valami szerepet ne osztottak volna rá. Kellemes, lassú és lágy hangja nagyon ideálissá tette főleg a nagyon félénk vagy cuki karakterekhez, olyannyira, hogy az első komolyabb szerepe az Inuyashában volt Rin, a kis 10 éves lányka. A fénykorát valamikor 2005 és 2012 között élte, de azért még most is gyakorta kap izgalmas mellékszerepeket, bár érdekes módon egyre inkább idősebb karaktereket osztanak rá, anyukákat vagy 30-as hölgyeket. Kipróbálta magát énekesként is, de a karrierje nem tartott sokáig, valahol 2011 környékén elhalt ez a projektje is. Egy biztos, hogy szinte minden feladattal megbirkózik és talán az egyik legprofibb seiyyu a jelenlegi piacon. Ráadásul nem úgy tűnik, mintha vissza akarna vonulni. Aminek mindenki örül.



Fontosabb szerepei: Tsukamoto Yakumo (School Rumble), Ichinose Kotomi (Clannad), Enma Ai (Hell Girl)

Extra érdekesség: Tavaly szeptemberben férjhez ment és épp az első gyermekét várja.



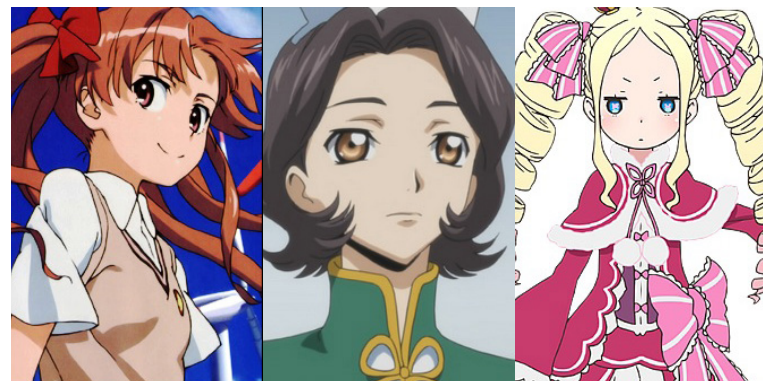
8. Arai Satomi

Ha van olyan seiyuu, akit szinte egyetlen szerep tett világhíressé, akkor az Arai Satomi. Szintén 1980-as születésű és 2001-től kezdett el kisebb mellékszerepeket játszani animékben, míg Shirai Kurokóval az „A Certain Magical Index”-ből szinte azonnal ismertté vált. Hihetetlenül jellegzetes nazális és kissé motyogó hangja azonnal felismerhető, amivel szinte egyből kitűnik a többi seiyuu közül. Kurokóért aztán 2011-ben, elvihette a legjobb mellékszereplőnek járó díjat a Seiyuu Awardon és egy csapásra a legismertebb szinkro-

nosok közé került. Bár főszerepeket nem nagyon szokott kapni, de szerencsére azóta is rendszeresen foglalkoztatják.

Fontosabb szerepei: Shirai Kuroko (A Certain Magical Index), Shinozaki Sayoko (Code Geass), Beatrice (Re:Zero)

Extra érdekesség: Férjével (Shimoyama Yoshimitsu) a Fairy Tail sorozatban két olyan karaktert játszanak (Bisca és Alzack), akiket a mangaka egyenesen miattuk hozott össze egy párrá, hogy ezzel gratuláljon nekik az első gyermekük megszületésakor.



7. Kugimiya Rie

A legnagyobb tsundere királynő! Kugimiya Rie egyike azon seiyuuknak, akiket gyakran egy konkrét szerepkörre válogatnak be, mivel zseniálisan képes aranyosan játszani az erőszakos és hisztis tsunderéket. Persze ez csak az egyik oldala a tehetségének, mert valójában szinte bármilyen szerepet képes eljátszani és sokan nem is tudják,

hogy ő volt Alphonse Elric hangja is a *Fullmetal Alchemist*-ből. Persze az igazi hírnevet Shana hozta meg neki, ami után egy ideig szinte csak hasonló szerepekre kérték fel, de szerencsére azóta már kimászott ebből a skatulyából. Bár sokan azt hiszik róla, hogy nagyon fiatal, valójában 1979-ben született és már gyerekszínészként is szinkronizált a 90-es években, de igazán csak a 2000-es évek után lett befutott seiyuu (ezért is kerülhetett be a listára).

Meglehetősen furcsa módon 2008-ban Shanáért a legjobb mellékszerepet kaphatta meg



a Seiyuu Awardon, de egy évre rá, már Taigáért elvihette (teljesen megérdemelten) a legjobb főszereplőnek járó díjat is.

Fontosabb szerepei: Shana (Shakugan no Shana), Aisaka Taiga (Toradora!), Alphonse Elric (Fullmetal Alchemist), Kagura (Gintama)

Extra érdekesség: Hasonlóan több seiyuu-hoz ő is elérhető Japánban GPS hangként... mondanunk sem kell, hogy természetesen full-tsundere módon.

6. Toyosaki Aki

Ha olyan seiyuut keresünk, aki tökéletesen hozza a kissé lökött, szétszórt, de borzasztóan aranyos kislányokat, akkor Toyosaki Akinál jobbat nehéz találni. Számára 2009 minden bizonnyal egy elképesztően sikeres év lehetett, hiszen akkor született meg három seiyuu társával együtt a „pop-idol” zenekaruk, a Sphere, és még abban az évben megkapta az azóta legendás karakter szerepét, Hirasawa Yuit a *K-ON!*-ből.





Yui szerepéért még abban az évben meg is kapta a legjobb kezdő színésznek járó díjat a Seiyuu Awardon, mellécsapva a legjobb énekesi díjat is (a Hokago Tea Time-os csajokkal megosztva), majd a következő évben már a legjobb főszereplő díját is bezsebelhette Yuival, hozzá egy extra rádiós elismerést is. Azóta is felváltva énekel és színészkedik, bár leginkább mellékszerepekben alakít nagyokat mostanában. Magánéletét nem szereti a nyilvánosság elé vinni, csupán annyit lehet tudni



róla, hogy 2017-ben ment férjhez, de nem tudni, ki a szerencsés.

Fontosabb szerepei: Hirasawa Yui (K-ON!), Ikeda Chitose (Yuru Yuri), Kazari Uiharu (A Certain Scientific Railgun)

Extra érdekesség: Bármilyen furcsa, de az eredeti hangja nagyon is hasonlít Yui csipogásához, amit sokáig nem igazán szeretett, de mára már megbékélt vele.

5. Takahashi Rie

A legfiatalabb seiyuu a listában, ugyanis 1994-ben született és az első szerepeit 2013 környékén kapta. 2016-ban a Seiyuu Awardon díjat kapott, mint a legjobb kezdő seiyuu, majd az első komolyabb sikerét is ekkor aratta, mikor rá osztották a Re:Zero főhősnőjét, Emiliát és a KonoSubából a dilinyós Megumin szerepét. Főleg ez utóbbival lett igazán közönségkedvenc, és azóta a karrierje meredeken ível felfelé. Bár még nagyon új a szakmában, de már most a legnagyobbak között emlegetik.



Fontosabb szerepei: Takagi (Karakai Jouzu no Takagi-san), Megumin (KonoSuba), Emilia (Re:Zero)

Extra érdekesség: Mint a legtöbb fiatalabb seiyuu, Rie is szeret cosplayezni és TV-s szereplésin gyakorta öltözik be az ismertebb karaktereinek, de főleg Meguminnak.



4. Uchida Maaya

1989-ben született és már gyerekkorától nagyon rajongott a videojátékok iránt, a középiskolában kipróbálta az amatőr színészkedést, majd eldöntötte, hogy szinkronszínész szeretne lenni, főleg játékokban. Iskoláit elvégezve le is szerződött seiyuunak és 2012-ben meg is kapta az első, és talán azóta is a legikonikusabb szerepét: Takashi Rikkát a *Chūnibyō demo Koi ga Shitai!*-ből. Bár kezdetben főleg fiatal lányok szerepeire osztották be, de hamar kiderült, hogy a sokkal komolyabb és idősebb karakterekkel is megbirkózik.



Természetesen a vágya is teljesült, hiszen több videojátékban is hallhatjuk (pl. Drakengard 3-ban ő volt Zero, szinte felismerhetetlenül mély és szadista hanggal), de 2014-től már az énekesi karrierje is beindult, több szóló lemeze is megjelent és rendszeresen koncertezik. Ebben az évben kapta meg a Seiyuu Awardon is a legjobb színésznek járó díjat. Mivel az ártatlan kislánytól a vérszomjas pszichopataig mindent képes eljátszani, így szintén az egyik legsokoldalúbb seiyuuk között tartják számon.

Fontosabb Szerepei: Takanashi Rikka (Chūnibyō demo Koi ga Shitai!), Ichinose Hajime (Gatchaman Crowds), Hiyori Iki (Noragami)

Extra érdekesség: Az öccse, Uchida Yuuma, szintén sikeres férfi seiyuu és többször is játszottak együtt sorozatokban.

3. Sawashiro Miyuki

Ha mély és nagyon szexis női hangot keresünk, akkor Miyukinál jobbat nehezen lehetne ta-



lálni. Bár a karrierje egy nagyon kis cuki karakterrel kezdődött, Puchikóval a *Di Gi Charatból*, a rendezők nagyon gyorsan felfedezték, hogy sokkal jobban áll neki a mélyebb és felnőttebb hangzás. Néha férfi szerepekre is beosztják, ahol alig lehet megmondani, hogy valójában egy női színész adja a hangot. Fiatal korában Pennsylvaniában töltött el egy hosszabb időt, ahol angol nyelvet tanult. 2010-ben kapta meg a legjobb színésznőnek járó díjat a Seiyuu Awardon, majd 2011-ben a közönségdíjat is. Azóta is talán az egyik leginkább foglalkoztatott seiyuu Japánban, minden évben 5-6 sorozatban is szerepel, látszólag fáradhatatlanul.



Fontosabb szerepei: Suruga Kanbaru (Monogatari sorozat), Fujiko Mine (Lupine III sorozat), Kurapika (Hunter x Hunter)

Extra érdekesség: Azon kevés seiyuu-k egyike, akik kimondottan jól beszélnek angolul, olyannyira, hogy a Di Gi Charat angol változatában ő szinkronizálta Puchikot több alkalommal is.

2. Hirano Aya

Ha 10 éve megkérdezik, hogy ki a legnagyobb név a seiyuuk világában, akkor szinte biztos, hogy Hirano Aya az elsők között került volna elő, és nem csak Japánban. A legelső nagyobb szerepét 14 évesen kapta, a *Kiddy Grade*-ből Lumière, majd pár évre rá 2006-ban beütött a világsiker Suzumiya Haruhi szerepében. Hirano Aya egy pillanat alatt vált szinte a leghíresebb seiyuu-vé és énekesné, majd sorban érkeztek a jobbnál jobb szerepek olyan animékben, mint a *Death Note*, *Nana* vagy *Lucky Star*. 2006-ban Haruhiért megkapta a legjobb kezdő seiyuu díját, majd a következő évben Konata és Misa meghozta számára



a legjobb színésznő díjat is. Úgy tűnt, hogy a karrierje megállíthatatlan, de aztán 2010 környékén elkezdtek gyülekezni a sötét felhők. Az egészségi állapota fokozatosan romlott, az agyalapi mirigyén tumort találtak, amit meg kellett operálni, mindeközben az ügynökségével is feszültebb lett a kapcsolata, amiért meg is dolgozott a furcsa Twitter posztjaival és egyre botrányosabb viselkedése miatt. 2011-ben eltiltották a szinkronizálástól, majd később szerződést is bontottak vele, egy elég kínos szexbotrány miatt.

Hirano Aya azóta félig visszavonult, csak időnként vállal egy-két szerepet, de a korábbi hírnevét már elvesztette. Még néha próbálkozik az énekléssel vagy a színházi fellépésekkel, de a közönség még mindig legszívesebben a régi Haruhi és Konata szerepeire emlékszik inkább vissza.

Fontosabb szerepei: Suzumiya Haruhi (Suzumiya Haruhi no Yuuutsu), Izumi Konata (Lucky Star), Amane Misa (Death Note)

Extra érdekesség: Ő lett volna a Bakamonogatari sorozatban a loli vámpír, Shinobu hangja, ám a vicc a dologban, hogy a sorozat alatt egyszer sem szólalt meg, így csak a drama CD-re mondott fel pár sort. A szerepet később Sakamoto Maaya vette át tőle.

1. Yabusaki (Yuuki) Aoi

Yabusaki Aoi vagy ahogy inkább sokan ismerik: Yuuki Aoi talán nem csak az én személyes kedvencem. A szórakoztatóiparba már 4 évesen beleszüpött, sokáig TV-s és színházi gyerekszínészként foglalkoztatták, majd fokozatosan átpártolt a szinkronra. Fiatalos, energikus, de kissé rekedtes hangja nagyon karakteres, ami szinte azonnal felismerhető. Hihetetlenül gyorsan képes beszélni (akár 330 szót 30 másodperc alatt, érdekes rákeresni Youtube-on) és nagyon bele tudja magát élni a szerepekbe. Az első nagyobb sikere a *Puella Magi Madoka Magica* főszerepe volt, amiért el is vitte 2012-ben a legjobb színésznő díjat.



2013-ban Taketsu Ayanával (*K-ON!*-ből Azunyan) kettesben megalapították a Petit Milady énekes duót.

Fontosabb szerepei: Tanya Degurechaff (*Youjo Senki*), Sakura Futaba (*Persona 5*), Ichii Tooru (*A Channel*), Kaname Madoka (*Puella Magi Madoka Magica*), Konno Yuuki (*Sword Art Online II*), Hina-zuki Kayo (*Boku dake ga Inai Machi*)

Extra érdekesség: Maga is „otaku”, yaoi rajongó (egyes rajongók Y.Aoi-nak becézik) és a valóságban is igazi „lolinak” számít, ugyanis alig 145 centi magas és kifejezetten rajong a gothloli ruhákért... imádni való egy csaj lehet!



Ha érdekel valamelyik cikk az alábbiak közül, akkor kattints a cikk címére

Korábbi TOP 10-es listáink:

TOP 10 KyoAni anime
TOP 10 Ghibli anime
TOP 10 Final Fantasy
TOP 10 Tsundere karakter
TOP 10 Sulis romantikus komédia
TOP 10 Isekai anime
TOP 10 Halott japán RPG
TOP 10 modern anime film

Korábbi seiyuokról szóló cikkeink:

A Seiyuu Awards
Hogyan élnek a seiyuuk?
Ha nem seiyuuk, akkor...?
Ha nem seiyuuk, akkor...? 2
Ha nem seiyuuk, akkor...? 3
A Tsukino Talent Production
A Boueibu seiyuuk
Toki Shunichi
Chiharu és Yuuma - seiyuu nővéreik nyomdokában



The background of the entire image is a manga-style illustration. On the right side, there is a close-up of a character's face, likely Gantz, with short black hair and a serious expression. He has a metallic, mechanical collar around his neck with several circular components. The background is split horizontally: the top half is a solid red, and the bottom half is a dark, almost black, with some red splatters or blood-like marks on the left side.

GANTZ

ÍRTA: A. KRISTÓF

VÉRRE MENŐ JÁTÉK

Bevezető

Amikor leültem, hogy a következő magazinba készítek cikket, szokás szerint nehéz helyzetben találtam magam. Elkezdtem fellapozni azokat a mangákat, amelyeket olvastam, és ahogy az már valószínűleg nyilvánvaló mindenkinek, többnyire gore kategóriájú művek kerültek elő. El is gondolkodtam rajta, hogy talán írhatnék egy átfogó cikket a kategóriáról, amikor viszont elkezdtem írni a listát a legnépszerűbb gore mangákról egy igen csak komikus helyzettel találtam magam szemben. Egész eddig az egyik, talán jelen pillanatban a leghíresebb gore mangáról, ami amúgy nálam is a kedvencek között van, még egy szót sem írtam. Így tehát úgy döntöttem, törlesztem az adósságot, és ezúttal egy, a szó legszorosabb értelmében csontig hatoló történetről fogok írni.

A történet világa

A történet napjainkban játszódik, amikor is egy korai reggelen Kurono Kei a Tokió metróállomáson vár a reggeli járatra. Egyszer csak arra lesz figyelmes, hogy egy ember a sínek közé esett. Azonnal a segítségére siet, mielőtt azonban ő ki tudna mászni a sínek közül, megérkezik a szerelvény és vele a biztos halál. Van élet a halál után? Ennek a kérdésnek a válaszára Keinek még várnia kell, ugyanis meglepetésére egy egyszerű garzonszobában találja magát egy tucat másik emberrel és egy asztal méretű fekete golyóval.

Hamar kiderül, hogy a golyónak köszönheti az életét, ugyanis a golyó neve Gantz, ami egy adott pillanatban meghaló emberek testéről „fénymásolatot” készít. Ez a másolat tovább él az eredeti személy minden emlékével és személyiségével. Azonban semmi sincs ingyen, ugyanis Gantz arra kényszeríti az új életet kapottakat, hogy küldetéseket hajtsanak végre. A küldetések során különböző szörnyeket kell élve vagy halva elfogniuk, ameddig ez nem teljesül, a küldetés nem ér véget. Ehhez természetesen kapnak fel-



szerelést, aminek a technológiája messze meghaladja az általunk ismert fejlettségi szintet. Miért vennének részt ebben a játékban a túlélők? Ennek több oka is van, először is, mert Gantz mindenki fejébe ültetett egy bombát (méretnek megfelelően nyilvánvalóan) ami aktiválódik, ha elhagyják a küldetés területét mielőtt az véget érne, vagy ha kívülállónak beszélnek Gantz létezéséről. Másrészről, mint minden játékban, itt is van pontrendszer, ami szerint jutalmazza a játékosokat annak megfelelően, hogy mekkora mértékben járultak



hozzá a győzelemhez. Aki pedig elér 100 pontot, annak három lehetőség közül kell választania:

- A résztvevő visszatérhet a normális életéhez, soha többé nem kell részt vennie a játékban, viszont minden emlékét, ami Gantzcal kapcsolatos, kitörlik.

- A résztvevő egy ritka és nagyerejű fegyverre tesz szert.

- A résztvevő visszahívhat az életbe valakit, aki egy küldetés során halt meg (ez a lehetőség a történet egy későbbi szakaszában jelenik meg).

Így tehát az egyetlen kiút a szabadság felé, a bűvös 100 pont elérése.

„Gantz arra kényszeríti az új életet kapottakat, hogy küldetéseket hajtsanak végre. A küldetések során különböző szörnyeket kell élve vagy halva elfogniuk”



Fontosabb szereplők

Nos, itt ismét bonyolult helyzetben találom magam, ugyanis a szereplők élettartama igencsak rövid sok esetben, szóval annak ellenére, hogy a történet végére legalább egy tucat fontos szereplő és kétszerannyi jelentős befolyással rendelkező karakter lesz, én most mindössze öt szereplőt említek meg.

Kurono Kei: egy középiskolás fiú, aki a történet elején még messze áll attól a vezéregyéniségtől, amivé a történet végére fejlődik.



A történet elején félénk, olyasvalaki, aki nem érti, mi is történik vele vagy, hogy mit kellene tennie. Egy dologra azonban hamar rájön, mindenáron túl akarja élni a játékot, így nem futamodik meg, hanem lassan, egyre határozottabban szembenéz a helyzettel.

A történet során elképesztő személyiségfejlődésen megy keresztül, a bármi áron túlélni mentalitású személyből egy felelősségteljes, érett személy válik. Természetesen útközben rengeteg hibát követ el, amiért így vagy úgy, de meg is fizet.

Katou Masaru: Kei-jel egyszerre csöppen Gantz világába és a történet egyik legbefolyásosabb szereplője. Ő már a történet legelejétől kezdődően egy határozott, érett és felelősségteljes személy. Ő az, aki elsőnek helyesen reagál a helyzetre, mérlegeli a dolgok állását és minden tőle telhetőt megtesz, hogy segítse a többieket. A történet egy ikonikus szereplője.



Nishi Joichiro: egy középiskolás fiú, akárcsak a másik két szereplő. Részt is vesz Katou és Kei első küldetésén, de ő ekkor már nem újonc a játékban. Nishi egy elképesztően arrogáns és önközpontú személy, aki mindezek mellett enyhén sadista és megalomániás is. Jó kérdés, hogy a játék okozta sokk miatt vagy az életben szerzett tapasztalata miatt ilyen, ugyanis az osztálytársai nemcsak, hogy rühellik, hanem bizonyos pontig rettegnek tőle. A játék során csakis a

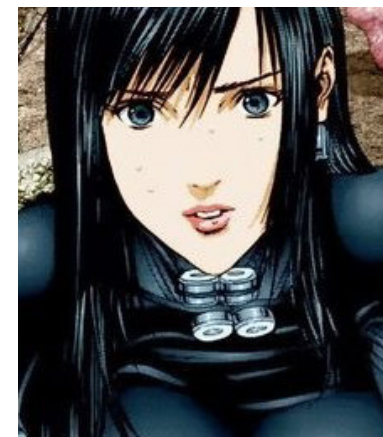


saját érdekét nézi és bárkit hajlandó feláldozni a sikerért. Habár összegyűjti a 100 pontot, nem hagyja el a játékot, nyugodtan mondhatjuk, hogy függő lett.

Kishimoto Kei: szintén egy középiskolás, aki az első küldetésben jelenik meg. A történet azon női szereplői közé tartozik, akik habár nem veszik ki részüket a harc oroszlán részéből, mégis fontos szereplők. A történet elejétől kezdve egy határozott személy, habár időbe telik, ameddig kibontakozik, de kiderül, hogy egy beleváló lány, aki mindig kiáll magáért és az elveiért. A történet szempontjából legalább annyira fontos, mint bármelyik másik karakter.



Shimohira Reika: a történet egy valmivel későbbi szakaszában tűnik fel, ő is a beleváló lányok csoportjába tartozik. Határozott személyisége és elszánt-sága fontos szálakat mozgat a történetben.



Saját vélemény

Akárhányszor a történetre gondolok, mindig Frank Miller Sin city (Bűn város) sorozatából a 6. kötet jut eszembe (Booze, broads and bullets / Italok, nők és töltények). Ez nem véletlen, ugyanis a küldetések során a rengeteg harc mellett (vagy épp miatt?) a résztvevők egy jelentős része bekattan, ez alatt azt értem, hogy vagy alkohol vagy szex (az esetek többségében mindkettő) függők lesznek. Ez persze nem minden, a történetben számos női karakter gyakran pózolt a borítóképen is, ahol inkább kevesebb, mint több ruhát hordanak. Ez ne tévesszen meg senkit, habár a manga rengeteg erotikus jelenetet tartalmaz, közel sem egy ecchi vagy hentai mű!

Ami személy szerint nekem még igazán tetszett túl azon, hogy rengeteg az akció és gore, az a határozott és erős női karakterek! Az ismertetésüknél ugyancsak kettőt említettem meg, de

a történet során számos ilyen személyt ismerhetünk meg. Őszintén jól esett olyan női karaktereket látni, akik nem estek a ló egyik oldalára sem, azaz nem voltak se túlzottan a többiekre hagyatkozva, de nem is mentették meg a világot. Ami pedig a leginkább kellemes tapasztalat volt, hogy ezek a női karakterek érzelmi és személyiség szempontjából voltak elképesztőek. Jól felépített személyiségek, élethű formázással és természetesen gyönyörű idomokkal.

A manga megrajzolása

Ahogy az egy havi megjelenésű mangától elvárható, a rajzolás során minden apró részletre figyeltek, kezdve a karakterek arcától az épületek külsején át a lányok formás idomáig, semmi sem került el a rajzoló figyelmét. Itt külön kiemelném az idegenek/szörnyek megrajzolását, ugyanis nem egy egyszerű sematikus ábrázolást használtak, hanem a szörnyek gyakran a környe-

zetükhöz hasonlítottak. Így tehát, amikor egy shinto templomban harcoltak, a szörnyek is shinto démonokra hasonlítottak stb.

A történet útóelete

Mint azt írtam a bevezetőben, egy széles körben ismert és kedvelt műről van szó, ezért nem is meglepő, hogy készült belőle animeadaptáció, élőszereplős film és CGI film egyaránt. Valamint természetesen a fontosabb szereplőkről, amiből ebben a műben nem kevés van, figura is készült a

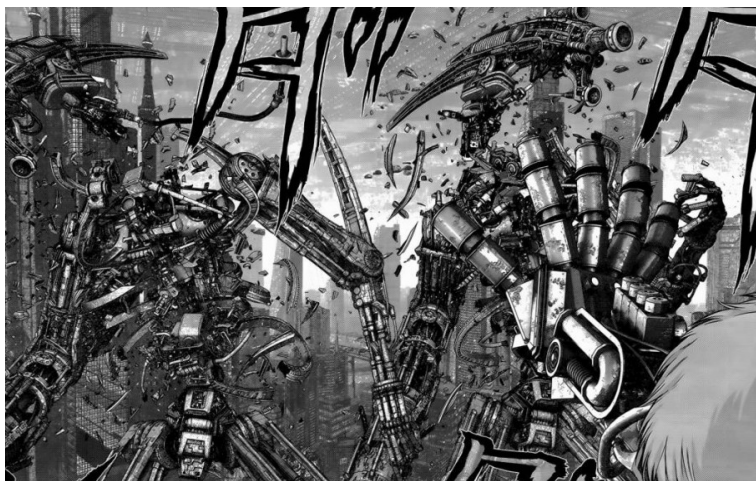


rajongóknak. Ezeken túl pedig az eredeti történet lezárása után az alkotó egy mellékszálát is készített, a Gantz: G címmel íródott mangát. Vegyük őket sorra!

A mangáknál maradv a Gantz: G teljes joggal tekinthető alternatív történet szálnak, ugyanis nemcsak ugyanaz az alkotója, de a stílus, rajzolás, történetvezetés és karakterfelépítés is teljes mértékben tovább viszi az eredeti manga hagyatékát. Mindössze 3 kötetes, tehát a történet nem jut el olyan mélységi szintre, mint az eredeti, de ráhangolódásként vagy éppen levezetésnek mindeképp tudom ajánlani.

2004-ben anime is készült a manga alapján, ami összesen egy 26 részes sorozatra nőtt ki magát.

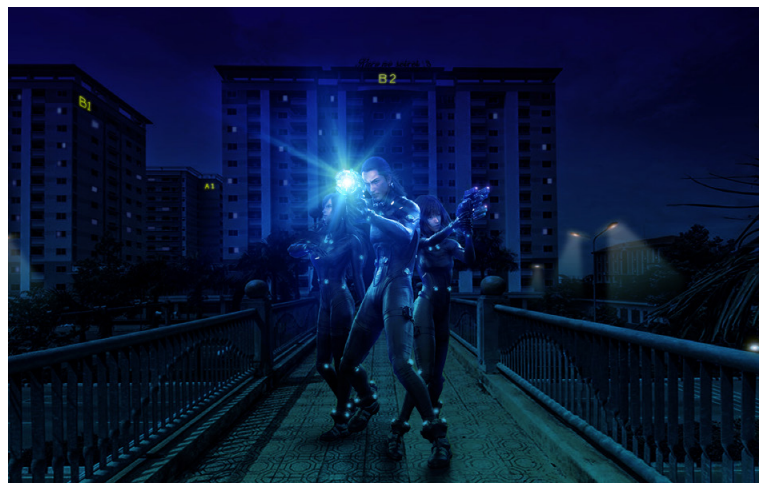
„...a küldetések során a rengeteg harc mellett (vagy épp miatt?) a résztvevők egy jelentős része bekattan...”



Az adaptáció pontos, habár sok helyen kihagytak vagy tompítottak a pikáns részeket (itt az erotikus és az igazán véres jelenetekre gondolok). Mivel az anime jóval a történet vége előtt készült, ezért csak az elejét dolgozza fel, illetve alternatív befejezést kapott.

2010-ben élszereplős film készült a manga sikerére és hírnevére alapozva. A film már jóval közelebb áll időben a manga befejezéséhez, tehát egy sokkal átfogóbb produkció, azonban mivel mozikba szánták a gore és erotikus jellegből sokat veszített (azt azért megjegyezném, hogy mozi szinten még így is egy akciódús, véres és pikáns film).

„...a történet egy jól megírt és felépített kalandon vezeti át az olvasót, melynek végén egy olyan világvége vár, amelyet még a Marvel stúdió is megirigyelhetne!”



2016-ban pedig megérkezett a *Gantz: O* is, ami egy CGI film a történet egyik legdurvább küldetéséről, névszerint az oszakai küldetéséről. A film szemet gyöngyökdítő CGI-jal készült, rengeteg gore- és akciójelenettel.

A fent említett művek a film kivételével, elérhetőek magyar fordításban a magyar fansub oldalakon!



A figurák maradtak még, ez azonban nem az én asztalom, szóval itt inkább nem bocsátkozok olyasmibe, amihez nem értek. Akit a figurák gyűjtése érdekel, kénytelen lesz maga után nézni a pontos adatoknak.

Kinek ajánlom?

Végezetül a rengeteg dicséret után eljött az ideje, hogy megpróbáljam pár szóban összefoglalni, hogy kinek is ajánlom a történetet, nos első sorban a gore és akció kedvelőinek. A mangában tömény mennyiségben megtalálható mind a kettő, tehát garantáltan nem fog unatkozni senki, amikor ezt a művet olvassa. Emellett persze számos erotikus jelenet is van, de ezek nem erőltettek, hanem hibátlanul illeszkednek a történethez. Tehát akit éppen nem zavar az ilyesmi, az nem fogja fölöslegesnek érezni azokat sem, sőt gyakran kellemes változást jelent a sok vérfürdőben. Túl mindezen, a történet mesterien lett megírva. Ha a Gantz semmi másról nem szólna, csak véres küldetésekről, akkor aligha érdemelne meg egy féloldali elemzést. De ez nem igaz, a történet egy jól megírt és felépített kalandon vezeti át az olvasót, melynek végén egy olyan világvége vár, amelyet még a Marvel stúdió is megirigyelhetne! (Azaz, ezúttal tényleg az egész világ a pusztulás szélén áll.)

Túl mindezekben, a fegyverek pontos megrajzolása ínyencségnek szolgál bármilyen mecha rajongó számára, ők se fognak csalódni!



Mangaka: Oku Hiroya

Műfaj: gore, 18+, fantázia, akció, dráma, sci-fi, horror stb.

Hossz: 37 kötet, összesen 383 fejezet

Publikálás éve: 2000 júliusától
2013 augusztusáig

Értékelés:

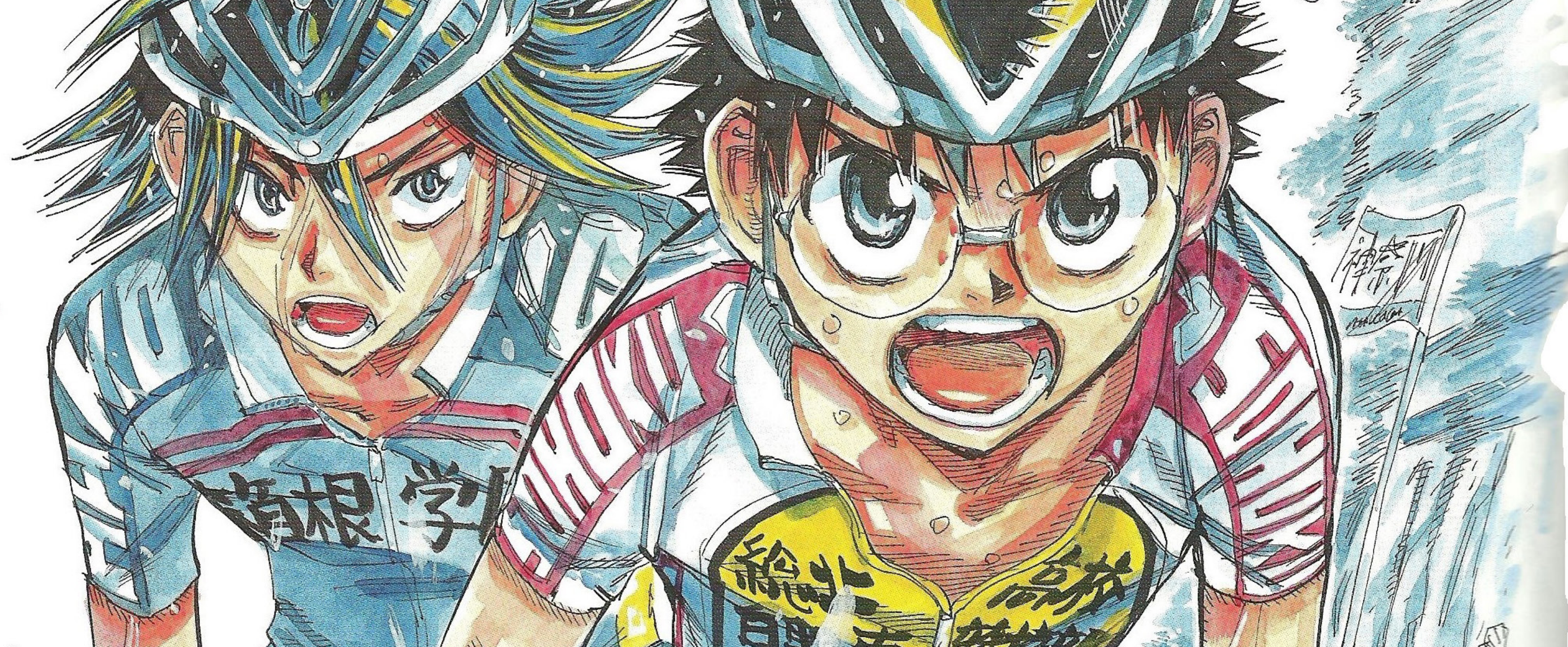
MAL: 8.2

Források:

[AnimeAddicts - Gantz](#)

[Wikipedia - Gantz](#)

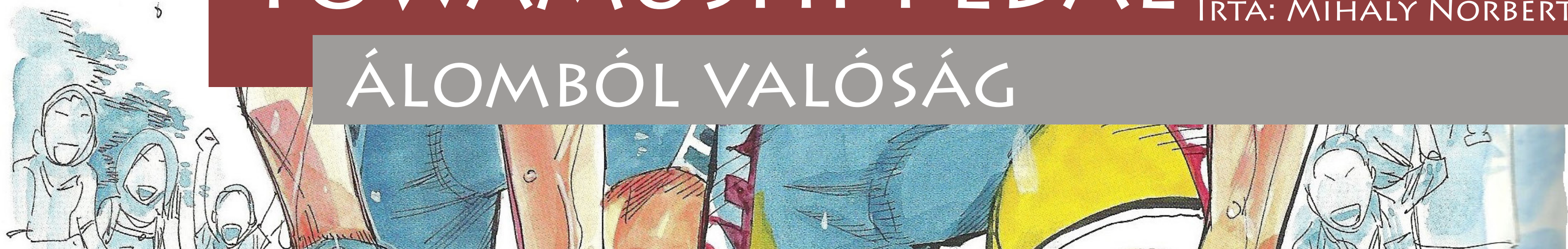
[Wikipedia - Gantz karakterek](#)



YOWAMUSHI PEDAL

ÍRTA: MIHÁLY NORBERT

ÁLOMBÓL VALÓSÁG



Bevezető

Watanabe Wataru kerékpáros mangája 2008 februárjától jelenik meg a Weekly Shounen Champion magazinban, mondhatni rendületlenül, hisz jelenleg már a hatvanadik tankóban is napvilágot látott. Habár Watanabe korábban próbálkozott más jellegű mangákkal is – (el)ismert munkája még a Majimoji Rurumo, de rajzolóként dolgozott Nakano Hitori mellett is – az igazi átütő sikert a Yowamushi Pedal hozta meg számára.

A történet

A manga főhőse Onoda Sakamichi, egy megszállott otaku, aki minden megspórolt pénzét az animés cuccokra költi, ennek érdekében pedig hétvégente kilencven kilométert teker nagymamája biciklijén az otthonától Akihabaráig és vissza. Középiskolát is úgy választ, hogy van-e az adott intézménynek anime klubja. Pechére a választott oktatási intézményben már az első napon azzal szembesül, hogy a klub érdeklődés hiányában megszűnt. Onoda azonban nem adja fel, elhatározza, hogy életre kelti azt. A sors azonban más utat szán neki, amikor összetalálkozik Imaizumi Shunshukével, egy kiváló kerékpárversenyzővel, aki mindig győzni akar. Imaizumi versenyre hívja, amennyiben Onoda legyőzi, belép az anime klubjába. Természetesen hősünknek esélye sincs a képzett, országúti kerékpárral száguldó Imai-

zumi ellen, de a mamabiciklivel tekerő Onoda megizzasztja ellenfelét, ezzel felhívva magára a figyelmet. A sportolókat és a sportokat nagy ívben elkerülő Sakamichi számára az utolsó lökést a Naruko Shoukichivel való találkozás adja meg. Naruko egy igazi életvidám otaku, aki azonnal össze is barátkozik Onodával. Onoda legnagyobb meglepetésére másnap a suliban is összefutnak, s mivel Naruko is megrögzött kerékpáros, így főhősünk hirtelenjében az iskola kerékpáros csapatában találja magát.



Szereplők

A manga már csak a hossza miatt is rengeteg karaktert vonultat fel, de a történet fő irányvonala a három főszereplő köré összpontosul:

Onoda Sakamichi: kétbalkezes figuraként, anime dalokat énekelgetve indít, de aztán a történet előrehaladásával életében először végre őszinte barátságokat köt. Hegyimenőként a Souhoku középiskola kerékpáros csapatának egyik meghatározó tagjává válik. Kitartása és szívóssága révén, hamar az egyik legjobb versenyző lesz.

Imaizumi Shunshuke: egy rideg, a többiektől elzárkózó, csakis a céljaira összpontosító figura, aki azért a problémás szituációkban mindig megmutatja, hogy a barátai számíthatnak rá. All-rounder, azaz a sík terepet, az emelkedőket, az egy és többnapos versenyeket is remekül bírja. Az iskola egyik legnépszerűbb figurája, a lányok megőrülnek érte.

Naruko Shoukichi: egy amolyan tűzrőlpattant, nagyszájú, de mindig életvidám srác, aki Onoda első igazi barátjává válik. A csapat sprintere, aki csak a kerékpározást veszi komolyan. Nagyon feszült és dühös lesz, ha legyőzik, sokszor még akkor is, ha a saját csapattársa kerekedik felé. Mindezzel egyidejűleg mindig támogatja és segíti barátait.



A manga utóélete

A történetből természetesen anime-sorozatok, anime filmek, videojáték, élőszereplős televíziós sorozat és egy különálló négy kötetes manga is készült, amely a mellékszereplők életét mutatja be. Érdekes, hogy szinte mindegyik munkálataiban részt vett Watanabe is. A harmincnyolc részes első anime legfőbb előnye, hogy szinte kockáról-kockára követi a manga történetét, nem tér el attól.

Álomból valóság

A szerző, Watanabe Wataru maga is megőrzött kerékpáros. A manga sikeressége sokat lendített a szigetország kerékpáros kultúráján, épp ezért a Japán Kerékpáros Szövetség néhány éve kitüntetésben részesítette a mangakát. Nem mellékesen az ország egyik legjobb profi kerékpáros csapata, az Utsunomiya Blitzen is együtt-

működik a manga és a kerékpársport népszerűsítésében, hisz Naruko a klub kabalafigurája, de a legnagyobb japán kerékpáros verseny a - Nemzetközi Kerékpáros Szövetség (UCI) versenynaptárában kiemelt kategóriás minősítéssel szereplő Utsunomiya környékén megrendezendő - Japan Cup egynapos viadal is hemzseg a Yowamushi Pedal karaktereitől.

Watanabe pedig nem adta fel álmait, így 2015-ben előbb egy cyclo-cross (egyórás sáros körülmények között telente megrendezendő kerékpáros versenyek) csapatot alapított, majd 2017-ben megalakult a *Yowamushi Pedal* regionális amatőr országúti csapat, mely a 2019-es J-Pro League (japán profi és regionális klubcsapatok részvételével zajló versenysorozat) küzdelmeiben is részt vesz. Sőt a hat versenyzőt felvonultató csapat kerekesei közül idén már ketten is a rivaldafénybe kerültek. A shuzenji országúti versenyen Maeda Kohei az előkelő ötödik helyen zárt, míg a mindössze tizenkilenc esztendő Egoshi Mikuya a

cyclo-cross szakág egyik legnagyobb japán ígéretként részt vehetett a dániai Bogense városában zajló szakági világbajnokságon is.

Kinek ajánlott

Elsősorban azoknak, akik szeretik a sportokat, de igazából a remek karakterábrázolások, az erős baráti kötelékek és a folytonos küzdeni akarárs révén bárki beleszerethet ebbe a mangába, akár követte az animét, akár nem.



Írta és rajzolta: Watanabe Wataru
Műfaja: komédia, dráma, shounen, sport

Időtartam: 2008. február 7. - ?

Hossz: eddig 60 kötete

Értékelés:

MAL: 8,16

ANN: 7,55





DOROHEDORO

ÍRTA: MIHÁLY NORBERT

EGY GYÍKSZERŰ LÉNY KALANDJAI
AZ UTÓPISZTIKUS VILÁGBAN

Bevezető

Hayashida Kyu azon kevés hölgy mangakák közé tartozik, akik nem a romantikus történeteket helyezik előtérbe, sokkal inkább a sötét gore és horror elemek vegyülnek munkáiban. Ami nem is csoda, ha azt nézzük, hogy Nihei Tsutomu asszisztenseként kezdte, akinek olyan műveket köszönhetünk, mint a *Blame!* (*AniMagazin* 37.), az *Abara* vagy a *Biomega*. Hayashida a *Maken X Another* című videojáték manga adaptációjával indított, amit aztán a Dorohedoro követett. A mű már a kezdetekben is megosztotta a nagyérdeműt, bár az sem tett neki túlságosan jót, hogy a magazinok, melyekben publikálásra került – Monthly Ikki és Hibana – sorra megszűntek. Végül a Monthly

Shonen Sunday hasábjain fejeződött be. Mindezen viszontagságok ellenére mégis sokan a legjobb száz manga között tartják számon, ami nem is csoda, bár egyfajta elvontság szükségeltetik az olvasásához.

A történet

Maga a történet már az első lapjain teljesen eltéríti az olvasót, kezdésként ugyanis egy gyíkszerű lény éppen leharapja egy ember fejét.

Az igazi meghökkenést azonban az eredményezi, amikor ráeszmélünk, hogy ez a lény a történet főszereplője. A neve Kaiman, aki egy poszt-apokaliptikus világban tengeti mindennapjait, egy „Lyuk” elnevezésű megapoliszban. A „Lyuk” lakói nem éppen gazdagok, ezért nem riadnak vissza egymás kizsákmányolásától és megölésétől sem. Ráadásul egy folyton folyvást megnyíló dimenziókapun a varázslók világából mágusok érkeznek, azért, hogy a „Lyuk” lakóin próbálgassák erejüket, emberek ezreit átváltoztatva a legkülönbefélebb lé-

nyekké. Kaiman is így lett egy olyan gyíkember, aki semmire sem emlékszik a múltjából. A varázslatok már nem fognak rajta, így esélye sincs a visszaváltásra, de nem adja fel, fejébe veszi, hogy megkeresi azt a mágust, aki átváltoztatta – bár nem is emlékszik rá. Éppen ezért kutatja fel és öli meg a mágusokat, bízva abban, hogy megtalálja azt, akit keres. A sztori másik része a mágusok szempontjából követi az eseményeket. Ők Kaimanra vadásznak, hisz véget kívánnak vetni a gyilkosságoknak. A történet legfőbb erőssége a nem várt csavarok sokasága, a részletesen kidolgozott karakterek, de a legjobb az egészben, hogy nem lehet a jó vagy a rossz jelzőjét senkire sem ráhúzni, legyen az egy „Lyuk” megapoliszbeli lakos vagy éppen egy mágus.



A szereplők

Kaiman: a történet főhőse, akit egy mágus gyík-szerű lényé változtatott, ennek okán pedig semmire sem emlékszik a múltjából. Mágusokra vadászik, bízva abban, hogy megtalálja azt, aki visszaváltoztathatja.

Nikaidou: Kaiman legjobb barátja, egy étkezdét vezető életerős fiatal hölgy. Nikaidou egészen kiváló harcos, így együtt vadásznak a mágusokra. Persze ez a karakter is rengeteg titkot rejt, melyek idővel napvilágra kerülnek.



En: az En varázslócsalád feje, egy amolyan maffiafőnök típus, befolyása alatt tartja a varázslók világát. Üzletember, aki az ördöggel szövetkezve irányítja birodalmát, hóbortos, de kegyetlen alak.

Ebisu: miután Kaiman megtámadja, és ennek következtében elveszíti ujjait, egy igazi ideggronccsá válik. Folyamatosan rémálmok és pánikrohamok gyötrik. Mindezek ellenére végig fontos szereplője marad a műnek.



Fujita: az egyik leggyengébb mágus, egy cél vezérli, szeretne bosszút állni Kaimanon, hisz a gyík-szerű főhősünk megölte a legjobb barátját – éppen ez a jelenet indítja a mangát.

Shin és Noi: mondhatni, hogy ők En legjobb emberei, akik folyamatosan egymással versengenek, például abban, hogy ki tud több embert megölni. Shin a legerősebb harcosa a történetnek.

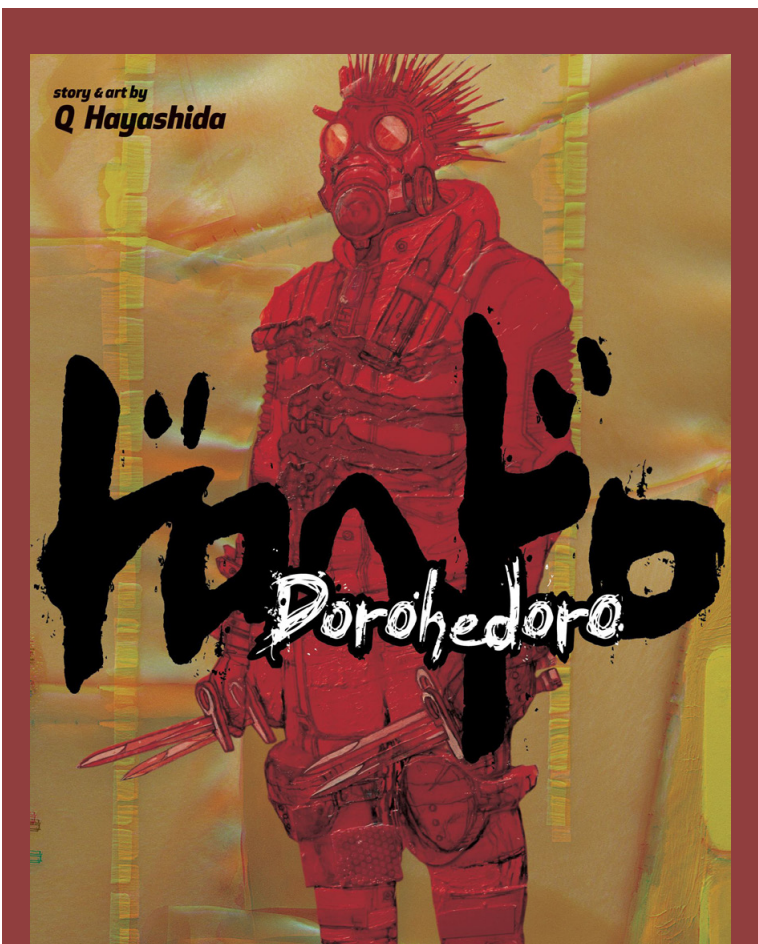
A manga utóélete

Nemrég jelentették be, hogy hamarosan animeadaptáció készül a műből, egyelőre további részletek nem ismertek.

Kinek ajánlott

Kétféle olvasó létezik. Az egyik azt mondja erre a műre, hogy „mi ez a hülyeség?“, a másikat ellenbe szinte azonnal beszippantja Hayashida világa. Aki szereti az elvont gore jellegű történeteket, a horrort megspékelve egy kis humorral – tényleg ütős kis poénok vannak benne – annak tetszeni fog a Dorohedoro.

„Aki szereti az elvont gore jellegű történeteket, a horrort megspékelve egy kis humorral...”



Írta és rajzolta: Hayashida Q
Műfaja:

komédia, akció, fantasy, seinen, horror

Időtartam: 2000. november 30. – 2018. szeptember 12.

Hossz: 23 kötet

Értékelés:
MAL: 8,57



BLOOD AND STEEL

ÍRTA: A. KRISTÓF

Bevezető

Ismét egy manhua került terítékre, amikor eldöntöttem, hogy erről a címről fogok írni. Néhány fontosabb tudnivaló a műről: habár kínai manhua, ennek ellenére, mind a rajzolási stílusa, mind pedig az olvasási módja (balról jobbra) megegyezik a klasszikus mangáéval. Maga a történet valamelyest elüt attól a stílustól, amiről általában szoktam írni, tehát annak ellenére, hogy a címben említésre kerül a vér, a történet maga nem e köré koncentrálódik. Alapvetően a harcművészetekre épít, emellett gyakori téma a becsület, az elszántság, a barátság és összetartozás is. Még mielőtt félreértés lenne, annak ellenére, hogy a manhua-ban nem állandó az elhalálozás, attól ez még nem egy könnyed kis történet, ahol a szeretet és a barátság ereje mindenben átsegít és minden problémát varázscsapásra megold. A történet mély-

revágó kérdésekre keresi a válasz, mint például: mennyi áldozatot szentesíthet egy célt? Jogában áll-e az erősnek elnyomni a gyengét? Mennyit ér a becsület? Ki kell-e állnia a személynek a gondolatai mellett, még akkor is, ha emiatt el kell hagyja azt a társadalmi csoportot, amihez tartozik? stb.

A mű világáról

A történet az ókori Kínában és környékén játszódik (maga a cselekmény az aktuális Kína területén zajlik, de pár szereplő más területekről származik, mint Japán, Koreai-félsziget vagy Maláj-félsziget), ahol számos harcművészeti iskola működik. Ezek az iskolák külön technikákat tanítanak tanítványaiknak (közelharc, kardforgatás, lándzsával való harc, tör és dobó fegyverek kezelése stb.), és néha barátságos versenyeken mérik össze tudásukat. Egy iskola azonban más utat követ,

azt vallják, hogy ők a legerősebbek és, hogy ezt bebizonyítsák, sorra semmisítik meg a különböző harcművészeti iskolákat. Ez az iskola nem más, mint a Wudang stílus. A módszerük egyszerű és brutális: egy válogatott csoport harcművész az iskolájukból elmegy a kiválasztott iskolába. Ott meghallgatást kérnek, majd nyíltan dicsekednek a kiválasztott iskola vezetői előtt, hogy a Wudang stílus mérhetetlenül jobb, mint az övék. Mivel a harművészek életében a becsület és a hírnév sérthetetlen, ez bőven elég ahhoz, hogy azonnal elfogadjanak egy, egy az egy elleni párbajt. A viadal során a legerősebb Wudang tanítvány kihívja az

iskola igazgatóját/vezetőjét, mely során szabályos harc révén megöli azt. Ezt követően a megmaradt tanítványok egy könyörtelen válaszút elé kerülnek: vagy behódnak a Wudangnak és ebben a stílusban edzenek tovább, mint Wudang tanítványok, vagy ott helyben megölik őket!

A történetünk egy ilyen helyzettel kezdődik, amikor Heng Yan iskoláját megsemmisíti a Wudang iskola. Heng Yan a mészárlás közepette egérutat nyer, majd később egy másik „számkivetett”, Lie Jing segítségével új motivációt talál az életében, hogy elégtételt vehessen a Wudang stíluson.



Ez természetesen nem lesz könnyű dolog, mivel se ő, se Lie Jing nem elég ügyes harcosok abban a pillanatban, hogy kiállhassanak Wudang vezető mestereivel. Így tehát útra kelnek, hogy bajtársakat szerezzenek, valamint tovább fényezzék harci képességeiket.

Fontosabb szereplők

Heng Yan: egy alig 17 éves fiatal, aki mindössze pár nappal Wudang megérkezése előtt vált teljes-jogú tagjává az iskolának (ameddig egy tanítvány nem teljesített egy valós küldetést, egy kardpárbajt különböző okok miatt, addig csak diák és nem viselhet kardot). Igéretes tehetséget mutat

a kardforgatás terén, azonban még sokat kell tanuljon. A korából származóan még naiv és keveset tud a külvilágról, ritkán hagyta el az iskola területét, így tehát nemcsoda, hogy kétségbe esik, amikor menekülnie kell.

Lie Jing: egy középkorú férfi, aki bizonyos okok miatt el kellett hagyja a harcművészeti iskoláját. Amikor távozott, elindult világot látni és egyúttal több harművészeti stílust is elsajátított. Amikor visszatért régi iskolájába, már csak hült helyét találta annak, Wudang megelőzte őt. Egy klasszikus vezéregyéniség, karizmatikus, elszánt és bátor. Ennek ellenére nem beképzelt, nem vakmerő, tisztában van a saját és mások képességeivel.

Jing Tong: egy fiatal lány egy gazdag családból, aki elhatározta, hogy harcművész lesz. Számtalan iskolában próbált már szerencsét, de eddig nem járt sikerrel. Egy véletlenszerű találkozás során látja Heng Yan kardforgató tudását és elszánja magát, hogy tőle tanul. Így csatlakozik az egyre gyarapodó csapathoz.

Daojin Linglan: egy középkorú japán hölgy, aki jártas a katanákkal való harcban. Amikor Lie Jing Japánban járt, akkor találkozott vele, és most évekkel később elindult, hogy megkeresse. Egy jól képzett harcos.



Lanzhaou Yao: a Wudang iskola aktuális feje, egy fiatal és elképesztően tehetséges kardforgató. Teljes mértékben képviseli az iskola mentalitását, csakis a képességei edzésére és fejlesztésére figyel. Mindezekon túl egy gyengéd személyiség, nem zsarnokoskodik mások fölött és nem is veti meg az egyszerű embereket, de ha harcművészetről van szó, akkor csakis a képességek alapján ítél.



A manhua rajzolási stílusa

A rajzolás során a karakterek mind egyedi rajzolási stílust kaptak, ezt úgy érték el, hogy túl a jellegzetes arcvonáson, minden fontosabb szereplőnek részletesen megrajzolt ruhái és fegyverei is vannak. Így tehát a Wudang tanítványok egy jellegzetes köntösben járnak, más iskolák tanítványai más sajátos köntösben. Emellett a műben gyakoriak a kétoldalas posztterek is, amelyeket sikerült igen impozánsra megrajzolni. Végezetül pedig a manhuában gyakran megjelenik a harcművészeti mozdulatok megrajzolásakor a satírozás is. Ez alatt az értem, hogy egy-egy mozdulatot úgy szemléltetnek, hogy a mozdulat útvonaltát satírozzák.



Kinek ajánlom?

Nos, elsősorban azoknak ajánlom, akik kedvelik az akciódús történeteket. A manhuában sok a harc, ennek ellenére nincsenek véres jelenetek. Számos jellegzetes karakter feltűnik, tehát a történet maga közel sem monoton. Emellett természetesen a harcművészet rajongói mindenképp élvezni fogják a manhuát. Nem csupán azért, mert számos harci jelenet van, hanem azért is, mert gyakori, hogy az egyes harcművészeti iskolákról a valós információk is megjelennek. Így tehát a történet számos ponton kötődik a valósághoz is, nem csupán egy akció fantázia.

A manhua utó élete

Sajnálatos módon nem találtam hírt arról, hogy kapna bármilyen feldolgozást a történet. Ez másrésztől érthető, mivel még egy jelenleg is aktív projektről van szó. Lehetséges, hogy a későbbiekben valamelyik stúdió meglát a történetben valami ígéretet.



Író: Qiao Jinfu

Illusztrátor: Meng Ma Goung Zou Shi

Publikálás éve: 2011-től napjainkig, még megjelenés alatt áll

Hossz: 14 kötett befejezve

Műfaj: harcművészet, dráma, kaland, akció, fantázia, stb.

Források:

My Anime List - Blood and Steel Characters

Blood and Steel wikia



GUNPLA TUTORIAL II.

ÍRTA: HOLLÓ DÁVID

Vágjunk bele Gunpla építő ABC-nk második részébe.

Remélem az elmúlt időben mindenki kiját-szotta magát az elkészült Mobil Suitjával, mert innentől kezdve minden lépéssel és tutorialal fo-lyamatosan csökkentjük a gépünk pózoltatható-ságát, viszont növeljük a „de szépen mutat a pol-con” faktort.

Ebben a részben lépünk egyet feljebb, és a csupasz műanyagnak próbálunk egy kis mélysé- get, részletességet adni. A panelezés, és a részle- tezés-detailing következik.

A panelezés miéjtje alapvetően egyszerű. A való életben, tehát 1:1 méretarányban, ha meg- nézzük például az előző vagy a jelenlegi Gundam „szobrot” a Tokyo Plaza előtt, nagyon szép részle- teket, panelvonalakat, illesztéseket látunk. Mind- ezt a fény és az árnyék kreálja a szemünknek. De ha ezeket a gépeket 1:100-ra vagy 1:144-re kicsi- nyítjuk, ezek a részletek és illesztések olyan ki- csikké és vékonyá válnak, hogy ez a hatás nem érvényesül tovább, és a gép elveszti a realisztikus- ságát, „összefolyik”, műanyag játék hatásúvá vá- lik.

Azért hogy ezt a realisztikusságot vala- mennyire visszaadjuk, csaláshoz folyamodunk, és a vonalak, hajlatok kiemelésével újra hangsúlyos- sá tesszük ezeket az eltűnt vagy már nem érvé- nyesülő részeket, hogy „valóságosabb”, „élőbb” legyen az összhatás. Azért írom hogy csalunk, mert ha az ily módon elkészített gépet visszana-



gyítanánk valós méretre, egy az illesztéseknél és töréseknél vastag fekete csíkokkal telemázolt dolgot kapnánk, ami borzalmasan nézne ki. De mivel ilyen dolgot (sajnos) még nem tudunk vég- hez vinni, így nem fenyeget a veszély, hogy ezen szörnyülködünk.

A detailingnek, a részletek kiemelésének a hasznossága egyértelmű, az ok amiért foglalkozni kell vele pedig az, hogy még a BANDAI sem önt le minden egyes kis részletet külön alkatrészként, még a PG-ken sem, tehát mindig lesz olyan rész- lete a MS-nak, ami egy adott színű műanyagból van, pedig nagyon nem olyannak kellene lennie. Gondolhatunk itt a különböző szellőzőnyílásokra, panelekre, rögzítőfülekre, belső szerkezeti ele- mekre és ezer apró dologra. Ezeket magunknak

„...a csupasz műanyagnak pró- bálunk egy kis mélységet, rész- letességet adni. A panelezés, és a részletezés-detailing kö- vetkezik.”

kell a megfelelő színre varázsolni, ezzel is emelve az építésünk részletességét.

Most hogy tisztáztuk a fogalmakat, el kell döntenünk, hogy mit is szeretnénk csinálni pon- tosan. Ez azért fontos, mert a munkafázisoknak megvan a sorrendje, és ha a panelezés közepén találjuk ki hogy, mégis kiemelnénk pár részletet, akkor az addigi munkánk nagy eséllyel eltűnik az új festékréteg alatt, tehát feleslegesen dolgoz- tunk.

Bár a panelezés a könnyebb és a népsze- rűbb folyamat a kezdők körében, én mégis a de- tailinggel kezdem a tutorialt, mert a műveleti sor- rendben viszont ez az első.

Nagyon fontos, hogy a most bemutatás- ra kerülő munkákat az előző részben megismert csiszolás-polírozás után, de még a matricázás előtt végezzük!

Matricázott alkatrészeket festeni, panelez- ni mérsékelten szórakoztató, mert szinte biztos hogy a festék aláfolylk a matricának valamelyik munkafázisnál, javíthatatlan hibát okozva. (Ha va- laki ennek ellenére mégis éktelenkedő nubmarko- kat vélne felfedezni a képeken, az nem a véletlen műve hanem az időhiányé, mert szerettem volna



A gyári modell

saját képekkel illusztrálni a cikket, viszont nem volt időm alaposan előkészíteni az „alanyt”. Sűrű elnézés.)

A folyamatot sokkal könnyebb konkrét pél- dákkal bemutatni, mint elméleti leírással, ezért a „gyakorló gép” egy NG 1/100 Grimgerde lesz az Iron Blooded Orphans univerzumból. Nem egy bonyolult felépítésű szerkezet, de megfelelően részletes, valamint a páncél alatt kezdetleges in- ner frame-mel rendelkezik, ami szépen részletez- hető.

Ez egy belső vázszerkezet, amihez csatlakoznak a páncél darabjai. Ez általában az MG, és az RG vonal sajátja, a Grimnek nem is annyira részletgazdag, mint az előbb említetteknek, de elsőre tökéletes. Kezdhetünk egy új bontatlan készlettel is, de természetesen, mivel a kitek nincsenek ragasztva, minden további nélkül szétszedhetünk egy polcon álló, csak összepattintgatott gépet, és hozzáfoghatunk feljavítani.

Maga a munka szemrevételezéssel kezdődik, nézzük meg a gépünket, döntsük el, milyen részleteket szeretnénk jobban megjeleníteni,

ezeknek mi legyen a sorrendje. Egy két színű szelőlőzőnél például előbb festjük meg a mélyen ülő részeket, és utána a peremeket, mivel fordított esetben nagy eséllyel összekennénk a már kész festést.

Nyugodtan készítsünk jegyzetet, rajzot arról, hogy miket szeretnénk csinálni, mert hacsak nem egy délután szeretnénk végezni, akkor az elhúzódó építéskor könnyen elfelejthetjük, mit is akartunk.

Gondoljuk át, melyik részek festhetők egyben, mit kell szétszedni. Vegyük le a nem kellő

darabokat, bontsuk szét a testrészeket, így könnyebben dolgozhatunk az egyes részeken, míg a többi szárad.

Most nézzük az „alanyt”. Többnyire rögzítési pont imitációkkal, forgórészekkel találkozhatunk, valamint egy gerincoszlop imitációval, és a fejen pár érdekes résszel. A kezek ezen a kiten különösen szépen részletezettek, érdemes dolgozni velük. Deréktájon találunk még két hidraulika munkahengert, ezek rúdjaiknak fényes fémfelülete sokat tud dobni az összképen.

Ha nem akarjuk az egész vázat festeni (és most még nem akarjuk), akkor ennyi részlet festése elég is.

Lássuk a hozzávalókat

Itt két irány létezik. A Gundam Marker és szinonímái, valamint a „normális” festék.

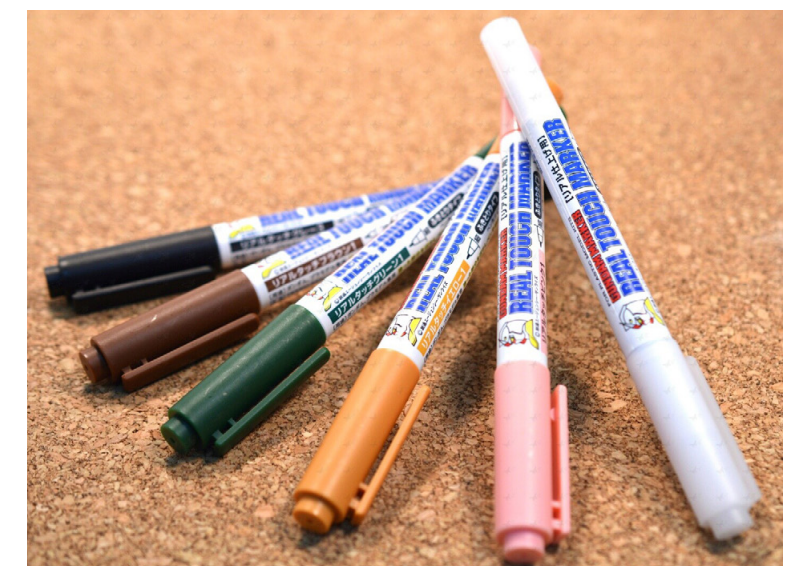
Mivel kisebb megszakításokkal 25 éve makettezem, ezért az én irányom a makettfesték, ez a módszer lesz jobban kifejtve. Egyrészt, mert a markerek használatában nincs tapasztalatom, másrészt mert én írom a tutorialt, tehát én döntöm el:.)

Ettől függetlenül beszélni kell a markerekről is. A Gundam Marker egy márkanév, a japán Mr. Hobby makettfestékeket és kiegészítőket gyártó cég terméke. Elvileg direkt ezekhez a művelethez lett kifejlesztve, rengeteg színben és variánsban. Alapvetően lakkfilcek, és mivel az mint olyan,

azért nem egy friss találmány, ezért természetesen sok gyártó kínál hasonló termékeket, nyilván a védett „Gundam” jelzést kihagyva, ettől még nem lesznek sem rosszabbak, sem nagyon eltérőek a fentebbi terméktől, nyugodtan használhatók.

Használatuk természetesen rém egyszerű, aki színezett filctollal valaha is, nem fog problémába ütközni (aki nem, az azért pótolja ezen hiányosságot, bár a „4 évesen színezek és a plafon is tintás” filingről már nagy eséllyel lekésett). A normál filcektől eltérően ezekben folyékony állapotú festék van.

„Használatuk természetesen rém egyszerű, aki színezett filctollal valaha is, nem fog problémába ütközni...”



Festett felsőtest



Használat előtt felrázandók, majd párszor egy sima felületre nyomva a hegyet elindul a festék, és lehet dolgozni. Többféle méretű hegygel árulják attól függően, hogy mekkora felületet akarunk befesteni vele.

„Nem teljesen rendeltetésszerű” használata, ha kibontjuk a tollat, és a benne lévő festéket kiöntve ecsettel vagy szórópisztollyal visszük fel a felületre, valamint nemrégiben előálltak egy airbrush-szerű szerkezettel, amibe ha beleállítjuk a markert, a hegyéről folyó festékkel fújni tudunk. A használhatóságáról nem tudok nyilatkozni, valószínűleg működik, hisz akkor nem forgalmaznák (muhaha), de a minőségével kapcsolatban vannak fenntartásaim.

Hígítani, visszamosni ezeket a festékeket a Mr.Hobby által gyártott Mr.Color Thinnerrel lehet, alternatívaként etilalkohol használható.

A Gundam Markerek beszerzése itthon is lehetséges, egy-két makettes webáruház tart belőlük raktáron, valamint a szinte teljesen ugyanolyan Real Touch Markerből. A gyártó ugyanaz.

Áruk 900-1500 Ft között változik, ha figyelembe vesszük, hogy egy üveg drágább makettfesték is 600-700 Ft, és jelentősen több festéket tartalmaz, akkor ez az ár kicsit soknak tűnhet, bár igaz, hogy nincs velük annyi macera.

Természetesen választhatjuk az írószerekben kapható normál lakkfilceket is, nagy eséllyel hasonló eredményt sikerül velük produkálni.

Alapvető problémám a markerekkel a hegyük méretéből adódó korlátok, és a fix hígtottságukból adódó nem túl jó terülrképességük, ami miatt egy nagyobb felület csíkossá válhat, bármennyire is igyekszünk ezt elkerülni. Ettől függetlenül mindenkinek ajánlom kipróbálásra,

megfelelő kezűgyességgel minden további nélkül sikerülhet olyan minőségű munkát végezni vele, mint ecsettel.

A másik irány ugye a makettfestékek iránya. Ezekből három féle létezik, a lakk (lacquer), az akril (acrylic) és az olaj (enamel) alapú. Ezek nem keverhetők, és a hígítójuk is különbözik. A lakkokat Mr.Color Thinnerrel vagy etilalkohollal, az akrilokat Mr.Hobby Acrylic és Tamiya Y-20A Acrylic Thinnerrel vagy desztillált vízzel hígíthatjuk, az enamelt Tamiya X-20 Thinnerrel vagy lakkbenzinnel.

Számunkra a detailingnél a lakk és az akril festék az érdekes, az enamel majd a panelezésnél kap szerepet, mégpedig azért, mert nagyon jól dolgozik a kapilláris hatással, tehát szépen befolyik mindenhová, valamint a hígítója nem oldja a lakkot és akrilt, tehát nyugodtan letörölhetjük a felesleges festéket a munkadarabról anélkül, hogy bántanánk a már lefestett részeket. De erről később.

Rengeteg gyártó készít ilyen festékeket, és elég szoros a verseny ahhoz, hogy mindegyik jó minőségű legyen, használhatatlan festékbe nem igazán futhatunk. Legnépszerűbbek a Gunze, Tamiya, Vallejo festékek, de nagyon jók a Ci-

„Számunkra a detailingnél a lakk és az akril festék az érdekes, az enamel majd a panelezésnél kap szerepet...”



tadel Wargamingre fejlesztett festékei is. Ezeken kívül még számtalan létezik, a felsorolásba nem is fognék bele, és mindegyik ajánl a festékéhez saját márkás hígítót, amit érdemes használni, mert kellemetlen meglepetésben lehet részünk egy-két márkánál, mikor azt gondoljuk, hogy akril-akril, akkor akril hígító, aztán mégsem.

A lényeg, hogy olyat válasszunk, ami ecsettel is felhordható, mert a legtöbb gyártó kínál direkt airbrushhoz hígított festéket is, ezek gyakorlatilag víz állagúak, ecsettel használhatatlanok.



Én a Tamiya és Gunze Mr.Color lakkjait, és a Gunze Mr.Hobby akriljait használok. Nagyon jól fednek, ecsethez és fújáshoz egyaránt jól használhatóak, nem mellékesen a Tamiya és Gunze lakkfestékek összekeverhetőek, és Mr.Color Thinnerrel hígíthatóak, így gyakorlatilag bármilyen szín beszerezhető vagy előállítható.

Nagyon fontos, hogy a Gunze Mr.Color és Mr.Hobby, tehát a lakk és akril festékek között viszont nincs „átjárás”, a hígítójuk is különböző. Egy más után lehet őket használni, de keverni nem. Ezt észben kell tartani a festék vásárláskor, hiába van otthon lakk pirosunk, ha akril fehéret veszünk, abból nem lesz rózsaszín, csak egy piros túró állagú dolog határozott fehér csíkokkal. Művészeti értéke elhanyagolható.

Festék-hígító megvan, kellenek ecsetek. Vehetünk makettező ecseteket a webáruházakban vagy az egyre ritkább makettboltokban, írószerben vagy megint „véletlenül” betérhetünk a műkőrmös üzletbe és onnan is beszerezhetjük, ami kell. Szükségünk lesz vékony normál ecsetre, tűecsetre (0, 00, 000 jelzésűek, lehet 5 nulla is) és lapított ecsetre a nagyobb felületekhez.

Kell még fogpiszkáló, fültisztító pálcika és minél szőszmentesebb papírzsebkendő, ezekkel az esetleges rontásokat korrigálhatjuk.

A festékek egy idő után leülepednek, és a hígító felgyűlik a tetejükön, tehát először jól rázunk fel az üvegeket, majd keverjük meg a festéket valamilyen pálcával. Ecsettel nem ajánlott, az ilyen művelet rontja a szálak formáját.

Aki olvasta az előző tutorialt, az emlékezhet, hogy szó volt az alkatrészek tisztításáról. Akkor nem tartottam fontosnak, most viszont azzá válik, hisz festék kerül a műanyagra, és ennek tapadását a felületen lévő zsír és kosz nagyban befolyásolja. Az én módszerem, hogy denaturált szesszel és ronggyal vagy ecsettel áttörlöm a felületeket, majd sűrített levegővel lefújom a maradék port. Ezután kezdődhet az érdemi munka.

Maga a festés nem hiszem, hogy sok magyarázatot igényelne. Ecsetet a festékbe, majd

a kívánt részletet (és lehetőleg csak azt) a kívánt színre festjük. A nagyobb vagy laposabb részeket a lapított ecsettel, az apróbb dolgokat a tűecsetekkel. Ide nem lehet tippeket adni, gyakorolni kell, ha rontottál visszamosni vagy visszatörölni hígítóval, majd újrakezdeni. Ha csak kicsit szaladt meg az ecset, olyankor jön jól a fogpiszkáló, vagy szárazon, vagy kis hígítóba mártva. Ezzel el lehet távolítani a felesleges festéket.

A váz festésénél általában a fémszínek dominálnak, Acél, ezüst, króm, réz, arany és társai.



A modell belső váza festés előtt és után

A Gunze Mr.Metal Color szériája tökéletes erre a célra, nagyon szép sima felületet képeznek, és némelyik szín, például a Dark Iron polírozható, így nagyon élethű fémhatást érhetünk el.

A bemutató MS fő részletező színének a bronzot választottam, mert jól illik a váz sötétszürkéjéhez és a páncél piros árnyalatához is. Emellé chrome silvert használtam, hogy ne legyen olyan egyhangú. Mindkettő Mr. Metal Color festék. Fontos, hogy ne essünk túlzásba, nem kell minden vonalat és mélyedést más színre festeni. Sokkal jobban mutat, ha logikusan gondolkodva azokat a részleteket festjük, ami a valóságban is más színű lehet. Jelen esetben a forgópontok részletei, az ujjak hajlító mechanikája, a fej borítása, és a gerinc alkatrészei.

A páncélon is bronzal folytattam, egyes részek pedig fényes feketék lettek. A mono-eye festésénél candy-tone technikát alkalmaztam, aminek ismerete haladó szint, és alkalmazása kizárólag airbrush-sal működik, de ilyen kis felületen ecsettel is kivitelezhető. A vonalakat először chrome silverrel kihúztam, majd miután ez megszáradt, Tamiya Clear reddel (átlátszó piros festék) újra átfestettem. A fényes ezüst mélységet ad az átlátszó pirosban, ezért „keménycukorka”, színezett üveg hatású lesz a végeredmény.

Króm létrehozásához a legjobb választás a Molotov Liquid Chrome nevű termék, ez általában toll formában kapható, de ecsetelni is lehet, és nagyon szép tükrös effektet ad.

Fontos, hogy ne vigyük túlzásba, ne csak úgy „dobáljuk” az elemekre a festéket, hanem logikusan, átgondoltan dolgozzunk. Sci-fi vagy sem, végeredményben ezek is ember építette szerkezetek, ugyanaz a metodika érvényes rájuk, mint bármilyen ma létező mechanikus dologra. Nagyon hasznos tud lenni, ha létező gépek, berendezések, motorok képeiről gyűjtünk ismeretet és ihletet.

A fémszínek általában fényesek, viszont ha normál színekkel is szeretnénk dolgozni, jobban járunk, ha azokból is fényeseket választunk, és a végén mattítjuk le lakkal, ha szükséges. Ez azért lényeges, mert a vonalak befolyatásakor a penelző festék egyrészt majd sokkal jobban dolgozik és fut a fényes felületen, másrészt nem „terül el”. Kis magyarázat: a matt festék azért matt, mert a felülete szemcsés, gödrös, ezért nem veri vissza a fényt annyira, mint a sima felületű fényes festék. Ha a fényes festékre vagy felületre csöppentjük a panelező keveréket, az gyorsan, egy úton elfolyik rajta. Ha ugyanezt matt festéken tesszük, olyan eredményt kapunk, mintha egy vízcseppe papírt tennénk. a csepp felszívódik, és szétterül a felületen. Ez két okból is rossz, egyrészt pont nem ez a célunk, másrészt ez az állapot nagyon nehezen korrigálható, mert a mikroszkopikus gödrökből



szinte lehetetlen visszamosni a festéket, tehát bármit teszünk, a felületünk foltos marad. Ami ronda. Nyilván.

Ezek a festékek elég rövid időn belül tapintásállóra száradnak, tehát gyorsan lehet velük dolgozni, de nagyon vigyázzunk arra, hogy ilyenkor még nincs átszáradva a festék, tehát, ha egy olyan részt festünk, ami egyszerre több színt igényel, például egy hajtóműtölcser belsejének sárga és piros színe, akkor ha nem várunk eleget, a másodikként felvitt színben lévő hígító fel fogja oldani az alsó színt is, elkezdenek keveredni, és tönkre is tettük a már elvégzett munkát.

Azért, hogy biztosak legyünk benne, ilyen nem történik meg, a különböző színrétegek felvitele között, valamint a panelezés előtt mindenképp várjunk legalább egy napot, hogy a festék rendesen megkössön, kiszáradjon és elpárologjon belőle a hígító.



A másik dolog, amit észben kell tartanunk, hogy nem egy rétegben festünk. Ez nem kerítés vagy fal. Húzzuk ki az ecsetből a festéket, ne tocsogjon, majd így fessük fel az első vékony réteget. Ez természetesen csíkos lesz, nem takar, és úgy összességében randa. Ha ilyenkor kétségbeesünk és ráhúzzunk egy vastagabb réteget, azzal hirtelen el tudjuk rontani a munkánk összképét. A vastag festék eltakarja a részleteket, nehezen szárad, „beráncosodik” és abszolút nem kelt minőségi hatást. Várjunk pár órát, míg az első réteg



megszárad, aztán jöhet egy második. Az eredmény nagyságrendekkel szebb lesz. Ha még így sem teljes a fedés, nyugodtan lehet egy harmadik, esetleg egy negyedik réteg is addig, amíg a nekünk megfelelő minőséget kapjuk. Amint azt az előző tutorialban is említettem, nem sietünk sehová, ez még mindig nem az a hobbi.

Mivel a fémszínű festékek pigmentszerkezete eltér a „normál” színektől, ezért sokkal sérülékenyebbek, könnyen kopnak, könnyebben feloldja őket akár egy másik típusú festék hígítója is.

Ezért javasolt lelakkozni a készre festett részeket. Erre a célra tökéletesen alkalmas a Gunze GX100 Super Clear fényes lakkja. Ecsettel hígítás nélkül felvihető, viszont fokozott óvatossággal járjunk el, mert ez is lakk bázisú, tehát nagyon könnyen keveredhet a már felvitt színnel. Várjuk ki a száradási időket, és lakkozáskor egy-két határozott mozdulattal fedjük be a festett felületet, ne kezdjük el pamacsolni.

Természetesen nem csak a fémszíneket, a többi színt is lelakkozhatjuk, az óvatosság sosem árt. Ha végeztünk a vázzal, folytathatjuk a páncél alkatrészek részleteinek festésével, fegyverekkel, minden egyébbel.

A festés befejeztével természetesen takarítsuk le a szerszámainkat. Erre én nitrohígítót használok, mert mindent (is) felold. Egy üres festékes üvegbe töltök belőle, majd az ecseteket ebbe mártogatom és eltörölöm tiszta papírtörölővel. Addig ismétlem a műveletet, míg már csak a tiszta hígító nyoma látszik a papíron.

Ilyenkor a festékes üvegek száját és a kupakok menetes részét is áttörölhetjük, mert az ide került festék megszáradva nyithatatlaná teszi az üveget, ami nagyon idegesítő, és a nyitási kísérletek nagy százaléka azzal végződik, hogy valami törik, reped, a festék pedig szertefolyik mindenhol. Ha ez mégis bekövetkezne, semmiképp ne próbáljuk erőszakkal (csavarhúzó, szett, vízpumpafofogó, taktikai atomtöltet) leszedni a kupakot. Tegyük le

fejfelé, csöppentsünk nitrohígítót a kupak és az üveg közé, és hagyjuk így pár percre. Utána szépen, kézzel próbálva meg fog indulni.

Készen is vagyunk a detailinggel, rátérhetünk a panelezésre. Itt is választhatunk a panelező toll és a festék között.

A Gundam Markerek között is találhatunk kifejezetten panelező tollat, de ugyanúgy vehetünk írószerben is. Kis keresgélés után az én választásom a Faber-Castell gyártású Ecco Pigment tollra esett, 0,1-től 3 mm-es hegyig kapható, én a 0,1-essel és 0,2-essel dolgozom. Nagyon jól használható hosszabb vagy nem túl bonyolult vonalaknál, de ahogyan a normál markernek, ennek is a hegye a gyengéje, hiába 0,1 a vége, utána szinte azonnal felvastagszik, és bonyolultabb vagy ki-

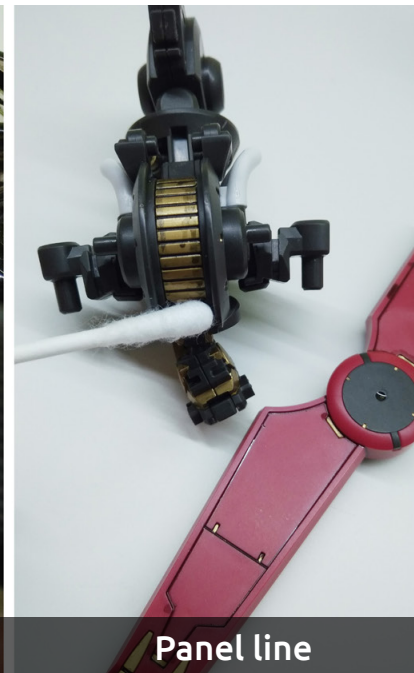
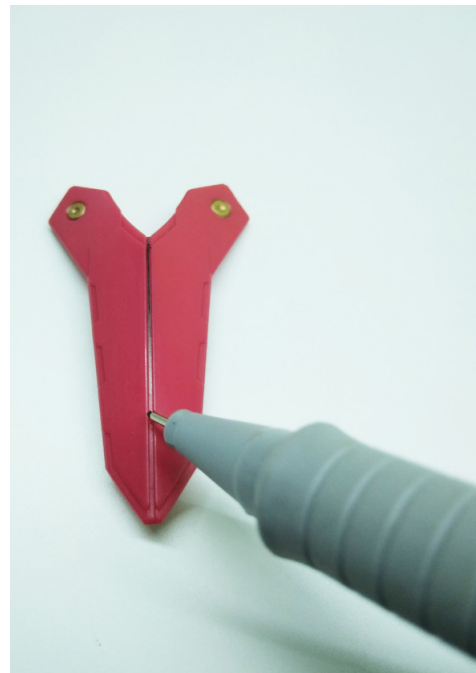
sebb részletek már nem húzhatóak be vele. Ha hibázunk, a Gundam Markert Gunze hígítóval, a Fabel-Castellt denaturált szesszel tudjuk visszamosni.

A másik opción a festék. Itt két út van, nézzük elsőnek az egyszerűbbet, a neve Tamiya Accent Color panelező folyadék. Előre hígított, használatra kész keverék, ecsetes kupakkal. Felrázzuk, levesszük a kupakot, odaérintjük a panelvonalunk vagy síkillesztésünk végéhez, és megtörténik a „medzsis”. A folyadék végigszalad a résekben, vonalakban, gyönyörűen kiemelve azokat. Kapható fekete, sötétbarna, és újabban a sötétebb színű makettekhez szürke színben. Egyszerű, gyors, hatásos.

A másik út hogy a fent leírt terméket magunk állítjuk elő enamel festékből. A technikát

inkább „hagyományos” maketteknel használják, ahol különböző színekkel és árnyalatokkal operálnak a kívánt hatás elérése érdekében, és mivel például sötétzöldben nem kapható az Accent Color, ezért házilag kell gyártani. Alap Gunpla építésnél nem szól érv mellette a Tamiya termékéhez képest, de ha valakinek van otthon egy doboz enamel feketéje és sajnálja kidobni, bátran kipróbálhatja.

A módszer lényege, hogy a festéket olyan arányban hígítsuk, hogy már ne tapadjon meg a felületen, ne fedjen, de még látható legyen az útja, ahol elfolyik. Igazából nem is a festéket hígítjuk, hanem a tiszta hígítóba cseppentünk festéket. Ennek az aránya ízlés dolga, a lényeg, hogy nagyságrendekkel több hígító legyen, mint festék.



Panel line

Panelezési alternatívaként sokan használnak teljesen hagyományos alkoholos filcet vastag hegygel. Ilyenkor egyszerűen fogjuk az alkatrészt, és minden olyan részt bekenünk ahol panelezés szükséges, többszöri áthúzással, hogy a tinta belefolyjon a vonalakba. Természetesen mivel a filc hegye nagy, gyakorlatilag majdnem az egész alkatrészt feketére fogjuk mázolni. De semmi pánik, vegyünk elő papírzsebkendőt, mártuk denaturált szeszbe és lassú, egy irányú mozdulatokkal töröljük le a felesleges festéket. Ne áztassunk, a kendő alig legyen nedves. Ami nagyon lényeges, hogy körülbelül a második törlés után a zsebkendő már visszahordja a festéket a felületre, nem eltávolítja onnan, tehát egy-két törlés után vagy egy tiszta részt nedvesítsünk be, vagy másik zsebkendővel folytassuk. Nagyobb lapos, csak panelvonalakkal szabdalts felületeknél szép eredményt tudunk elérni, kiemelkedő vagy mélyebben lévő részleteknél viszont sok lesz a festékmaradék, és nehéz igazán szépen visszatörölni.

Általánosan elfogadott például a 12 csepp hígító és egy csepp festék arány, de ha ez valakinek túl „vékony”, tehet bele kettőt vagy hármat esetleg. Amit fontos tudni, hogy bár minden egyes festék-cseppel nő a keverék erőssége, láthatósága, de ugyanígy csökken a folyásra hajlandósága, tehát könnyen megeshet, hogy az ecsetet odaérintjük a vonalhoz, és semmi nem történik, azon kívül, hogy az érintés helyén lesz egy festékcsepp. Ilyenkor kezdjük el bátran adagolni a hígítót, aztán próbálkozunk újra.

Hígítóként a már fentebb jelzett lakkbenzint használhatjuk vagy alternatív megoldásként a Zippo öngyújtó folyadékot. A alkotóelemeik nagyrészt ugyanazok, viszont Zippo folyadékkal hígítva a festék jobban folyik, könnyebben terül a résekben. Ha most valaki megjegyzi, hogy „álljunk meg egy kicsit, a lakkbenzin literje egy ezres, a Zippóból meg ezeröt, ami két deci sincs”, annak teljesen igaza van. De ha szorgos kínai testvéreinknél vesszük meg ugyanazt a dobozt, mindjárt csak „öccá” a kárunk, ami felszorozva még mindig sokkal drágább, mint a lakkbenzin, de egyrészt annyival jobb is az eredmény, másrészt az a 125 ml is meglepően sokáig kitart.

Függetlenül attól, hogy a gyári vagy az általunk kevert anyagot választjuk, magát a folyamatot kétféleképpen végezhetjük. Az első a fentebb már említett vonalhoz érintéses módszer, ekkor minden részlethez, vonalhoz külön hozzáérintjük az ecsetet, és megvárjuk, hogy végigkússzon a keverék. Precízebb művelet, de ha ügyesek vagyunk,

szinte felesleg nélkül meg tudjuk oldani a dolgot, és egyáltalán nem vagy csak alig kell takarítani a felületet.

A másik módszer az „összekenéses”, ilyenkor fogjuk az ecsetet, és befestünk mindent, a vonalat, a környezetét, a réseket, a részleteket, gyakorlatilag befestjük majdnem az egész alkatrészt. Ez nyilván sokkal gyorsabb és nulla odafigyelést igénylő módszer, valahol nyugtató hatású is, hogy büntetlenül pacsomagolhatunk. De a „buli után a takarítás” nem lesz annyira kellemes, ahogy Szine-tár Dóra megénekelte 1990-ben (fck i am old). Miután végeztünk a művelettel, hagyjuk száradni a darabokat egy kicsit. Ha már száraznak tűnik a felület, és nem tudjuk letörölni az ujjunkkal a festéket, akkor nekikezddhetünk a felesleg letakarításának. Eszközeink: fültisztító, fogpiszkáló, papírzsebkendő, csipesz.



„Miután végeztünk a művelettel, hagyjuk száradni a darabokat egy kicsit.”

Ha a futtatásos módszerrel dolgoztunk, akkor a feleslegünk csupán az ecset érintési pontjánál meggyűlt festékpötty lesz. A fültisztítót lakkbenzinbe vagy Zippo folyadékba mártjuk, majd egy zsebkendőhöz érintjük, ami leszívja róla a folyadékot. Ezzel elérjük hogy a fültisztító nedves legyen, de ne tocsogjon (ha úgy kezdünk el törölni, hogy eláztatjuk a felületet, akkor a hígító feloldja a festéket a panelvonalakból is, és kezdhettük előlről az egészet), majd szépen, gyengéd óvatos mozdulatokkal letöröljük a felesleges festéket. Ha lehetséges, a vonalakra merőlegesen

töröljünk, mert ha párhuzamosan csináljuk vagy nagyon rányomjuk a fültisztítót, akkor kiszedheti a festéket a vonalakból. Ez nem bonyolult, de annál időigényesebb művelet, szépen minden egyes foltot maradéktalanul el kell tüntetnünk.

Ha a mindentösszefestős módszert választottuk, akkor fogunk egy papírzsebkendőt, csöppentünk rá hígítót, és elkezdjük letörölni a festéket az alkatrészről. Itt is fontos, hogy nem nyomjuk rá, csak simogatjuk a felületet, lehetőleg mindig egy irányba. Itt ugye problémás a merőlegesekeket tartani, hisz az egymást keresztező vona-

lakból csak egyikre tudunk figyelni, ezért fokozott óvatossággal kell eljárni. Miután a festék nagy részét letöröltük, áttérhetünk a fültisztítóra, és a sarkokból, kiemelkedések mellől is eltávolíthatjuk a nem kellő anyagot.

A fogpiszkáló és a csipesz a nagyon kicsi részletekhez szükséges, ahová a fültisztító nem fér be. Tépünk egy darab hígítós papírzsebkendőt, és feltekerjük a fogpiszkálóra, vagy megfogjuk a csipesszel, és így takarítjuk ki az apróbb sarkokat, mélyedéseket.

Egyébként ennél a műveletnél kap nagy jelentőséget az előző tutorialban leírt csiszolás-polírozás. Ha azt a műveletet nem végeztük el megfelelően, akkor most a festék ezekbe a karcokba, felületi hibákba is belefolyik és kiemeli azokat, valamint - mivel a nem megfelelően csiszolt felület matt, tele karcokkal - beleivódik az anyagba, és nagyon nehezen lehet kitakarítani onnan. Az alkatrészünk pedig ezáltal el lesz rontva.

Ha az utolsó festékpöttyöt is letöröltük, készen is vagyunk a vállalt munkával. Most jöhet a már ismert matricázás, majd az összeállítás, természetesen már óvatosabban, mint mikor pusztá-

„Egyébként ennél a műveletnél kap nagy jelentőséget az előző tutorialban leírt csiszolás-polírozás. (...) a festék ezekbe a karcokba, felületi hibákba is belefolyik és kiemeli azokat...”

műanyagokat pattintottunk össze. A felvitt festék az éleknél gyorsan képes lekopni, ha sokat fogdossuk.

Remélem sikerült újra használható információkat átadnom, és minél többen próbálják ki ezeket a fogásokat, mert nem jelentenek hatalmas kiadást, de utána jelentősen szebb és részletgazdagabb MS kerülhet a polcra.

Találkozunk a következő számban, amikor az airbrush-sal történő komplett festésről lesz szó. Addig is mindenkinek jó építést!





SEKIRO:

SHADOWS DIE TWICE

ÍRTA: HIROTAKA

Lassan már köztudottá válik, hogy nem igazán vagyok kompatibilis a japán játékokkal. Maximum annyira, mint egy plázacica egy dunakanyari túraúttal. Valahogy ez idáig egyik sem húzta tíz percnél tovább a gépemen. Ez az anime témájú játékokra különösen érvényes. De most ezt inkább ne részletezzük.

Azonban a From Software különbözik, az ő játékaik valahogy képesek lekötni, mind tartalmilag, mind látványilag. A Dark Soulst nem kell bemutatni azoknak, akik legalább egyszer megnyitottak egy játékos weboldalt. Hírhedten izzasztó, bosszantó, és a szó szoros értelmében haláli.

A stúdió az új címében sem hazudtolta meg magát, ez sem egy könnyed nyári tábor, ám rendkívül izgalmas.

Shinobi sors

A Sekiro a híres sengoku korszakban kalauzol minket, amit annyi színben és formában látunk már - főként animékben -, hogy számolni is nehézkes lenne. Ezúttal sötétnek is a sötétebb oldalát fogjuk megtapasztalni, ebben a kegyetlen világban, ahol mindenki ellenünk van és a játék sosem lesz rest a földre taposni minket újra és újra, majd ha ez megvan, kacagva tovább gyötör, négyfelé vág és elküld kapálni a rizsföldre. Kettőnél jóval többször.

Főhősünkkel a harctéren találkozunk, árva gyermekként, akit egy sinobi mester nevel fel és tanít ki, és a Wolf nevet kapja. Felnővén egy fon-

tos személy védelmét bízzák rá, ő Kuro, a Mennyei Örökös, az ősök vérvonalának képviselője. Benne kering a sárkányvér, ami halhatatlanságot biztosít számára. Ebből egyenesen következik, hogy ellenségei vannak, név szerint Genichiro, az Ashina klán vezetője. Hősünk és így a mi feladatunk pedig, hogy életünk árán is megvédjük őt.

Hamar kiderül, hogy ez nem fog menni, védencünket „Gen-chan” (bocs a hardcore fanoktól) elrabolja és ajándékként, hogy ne felejtsük el a röpke találkozt, megszabadít minket bal karunktól.

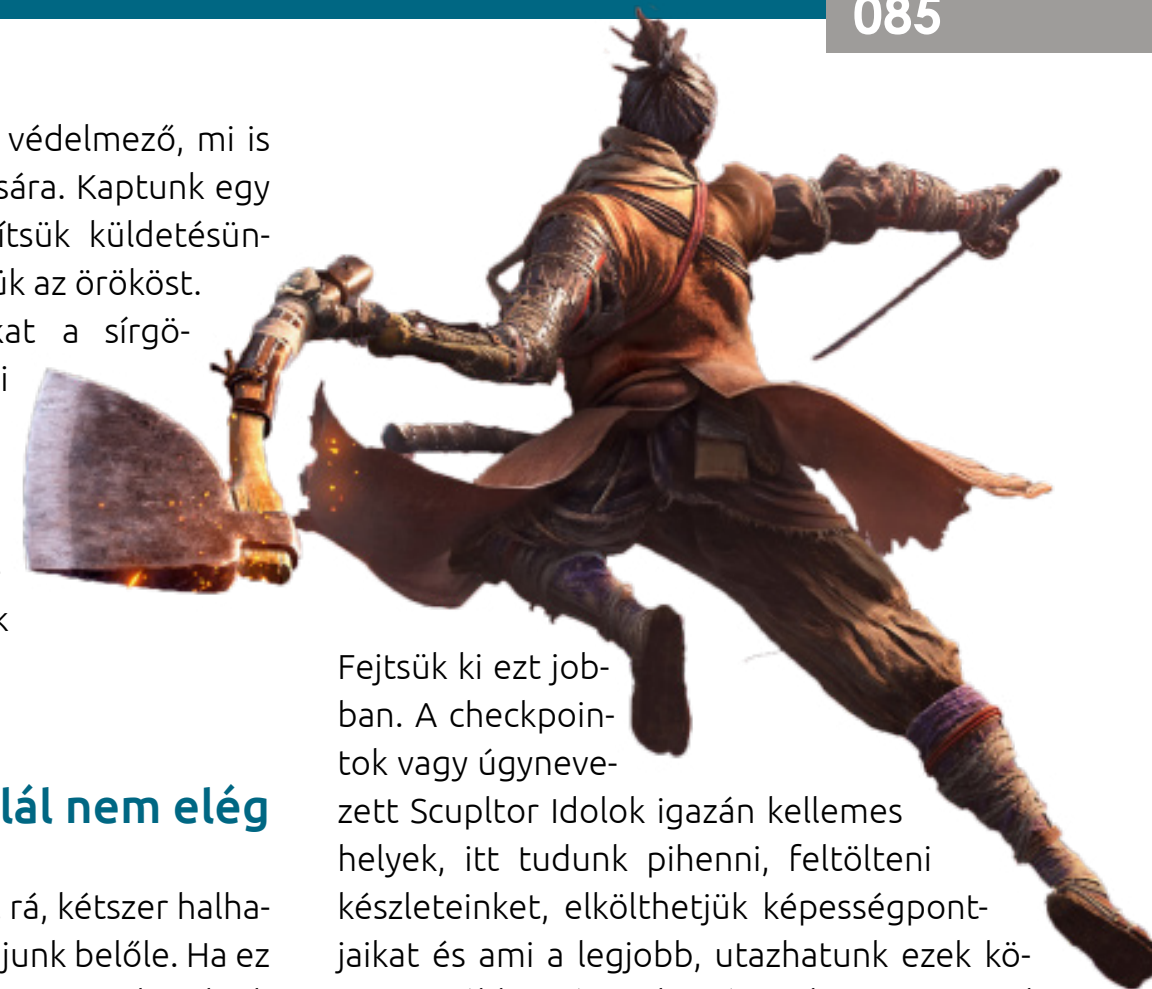
És itt most jön egy kis Dororo (*AniMagazin* 48.) áthallás, egy öreg fafaragó mesternél ébredünk, aki művétagot eszkábált nekünk, amibe nem mellesleg egy kilőhető köteles horgony is elfért. Ám készletünk a későbbiekben továbbfejleszthető parázsszóróval, shurikennel, fejszével. Szóval egy komplett sengoku fegyverboltot hordunk az alkarunkban.



Kiderül, hogy mint szent védelmező, mi is szert tettünk a sárkányvér áldására. Kaptunk egy második esélyt, hogy beteljesítsük küldetésünket, végzetünket és megmentjük az örökös. Ezután belevethetjük magunkat a sírgödörbe, vagyis a kalandba, ami paloták, katakombák, erdőkön, falvakon át vezet. Bőven lesz alkalmunk mindent megcsodálni, mivel a bossoknak köszönhetően, sokszor vághatunk neki ugyanannak a szakasznak.

A halál nem elég

Ahogy a játék címe is utal rá, kétszer halhatunk meg úgy, hogy fel is támadjunk belőle. Ha ez többre sikerül (többre fog), akkor visszakerülünk egy korábbi checkpointhoz és onnan újra gyürkőzhetünk neki a harcnak.



Fejtsük ki ezt jobban. A checkpointok vagy úgynevezett Sculptor Idolk igazán kellemes helyek, itt tudunk pihenni, feltölteni készleteinket, elkölthetjük képességpontjait és ami a legjobb, utazhatunk ezek között. Utóbbi már csak azért is hasznos, mivel a karprotézisünk fejlesztése céljából mindig vissza kell térnünk faragó mesterünkhöz.



Alapvető fegyverünk a kard lesz, tudunk vele szúrni, vágni, hárítani és a végzetes csapásokat (deathblow) is ezzel vihetjük be. A másik a már említett protézis, ezzel már több mindenre képesek vagyunk. A csáklját már említettem, ezzel képesek vagyunk fákra, falpárkányra, háztetőre felkapaszkodni (nem mindenhová). Ezzel egyrészt vertikálisan is járhatóvá válik a pálya, másrészt a lopakodásban rendkívül hasznos, ha a magasból akarunk isteni csapást mérni a gyanútlanul sétáló leendő áldozatunkra. Aztán ott van a shuriken,

amivel a mozgékonyabb ellent tudjuk kicsit letörni vagy a balta, ami a pajzsos ellenfelekkel szemben hatékony. És még van egy pár, gyűjtögessük szorgalmasan a shinobi alkatrészeket és irány a mester.

Itt átteveznék arra, hogy a játékban fontos a lopakodás, vagyis a helyzeteket érdemes alaposan átgondolni és ne menjünk ordítva csatazajjal az ellenség elé. Ennek többnyire az amúgy is sokat látott halál írásjel lesz az eredménye és igazán nagy pazarlás a normál rossz arcú embereknel ezeket elpazarolni, mivel ezt csak a Sculpture Idoloknál tölthetjük vissza pihenéssel, ami esetben viszont respawnolnak a normál harcosok (a boszok szerencsére nem). Szóval használjuk ki, hogy Wolf tud a magas bokorban lopakodni, a falhoz lapulni és háztetőkön flangálni. Ha esetleg mégis észrevennének és persze észre fognak, sokszor olyankor is, amikor elvileg nem is lehetnél látható. Ez egy kis, de olykor bosszantó hibája a rendszernek. Viszont több ellenfél esetén szégyen a futás de hasznos alapon újra elbújhatunk. A normál ellenfelek esetében többfélét is kapunk, van sima gyalog, puskás, íjas, pajzsos, toronyház méretű troll, nehogy véletlen megunjuk az egyenkatonákat.

A bossok már egy más történet. Jóval hosszabb. Nos, nekik nem tudunk csak úgy kardcsörtetve nekirontani, különben már azelőtt meghalunk, hogy egyáltalán vizualizálnánk, hogy egy

boss van előttünk. Mindegyiket másfajta technikával tudjuk legyőzni, ráadásul őket kétszer kell. Aki már tolt bossfightot életében, az tudja. Szükségünk lesz a reflexünkre, megfigyeléseinkre, türelmünkre, kitartásunkra és egy tartalék kontrollerre/egérre. Ha okosak vagyunk jó pár bossnál lefelezhethetjük az életet, ha lesből támadunk, sokkal könnyebb dolgunk lesz. De azért ne bízzuk el magunkat, így sem egy sétagalopp. A halál torkából kétszer kecmereggetünk ki, ám ez nem megy olyan könnyen. Az életsávunk felett két jel van. Ha már egyszer ellenfelünk hozzásegített, hogy szagolgassuk inkább az anyatermészet megannyi kémiai anyagából összeállt termékeit, mint a föld és a fű, könnyedén visszatáncolhatunk az élők közé. Ezzel felhasználva az elsőt, ami amúgy az idoloknál feltöltődik. Ám ha még egyszer visszapattanunk a gazemberről, akkor már vagy tényleg kampó és az idoltól startolhatunk újra, vagy ha elég ellenfelet öltünk, akkor feltöltődött a másik kis jelünk, amivel még egyszer nekifeszülhetünk a

dolognak. Bár nem használhatjuk egyből, párszor meg kell csapkodnunk az ellenfelet, hogy használni tudjuk. Utána viszont nincs kegyelem!

Akad itt azonban még egy fontos dolog. Mint jó harcművészek, ügyeljünk a tartásunkra. Ez annyit tesz, hogy mind nekünk, mind az ellenfelünknek van egy stabilitást jelző csík. Ha sokat csapjuk az ellent vagy jó ütemben védekezünk, akkor kibillen az egyensúlyából és egy szúrással átküldhetjük a Sanzu folyó másik oldalára. Viszont ez ránk is érvényes. Nem védekezhetünk folyamatosan sokáig. Ez a funkció nekem eléggé elnyerte a tetszésemet. Hasznos.

Shinobi vér

Ha már a halálnál tartunk. Azon kívül, hogy sokszor lesz benne részünk és a halál kanijját tuti megtanuljuk, más hatása is van. Nem ússzuk meg büntetlenül önnön szerencsétlenségünket.



Egyrészt, ha meghalunk és visszakerülünk a legutóbbi idolhoz, akkor elveszítjük pénzünk és az XP egy részét, amit szerezhettünk meg újra.

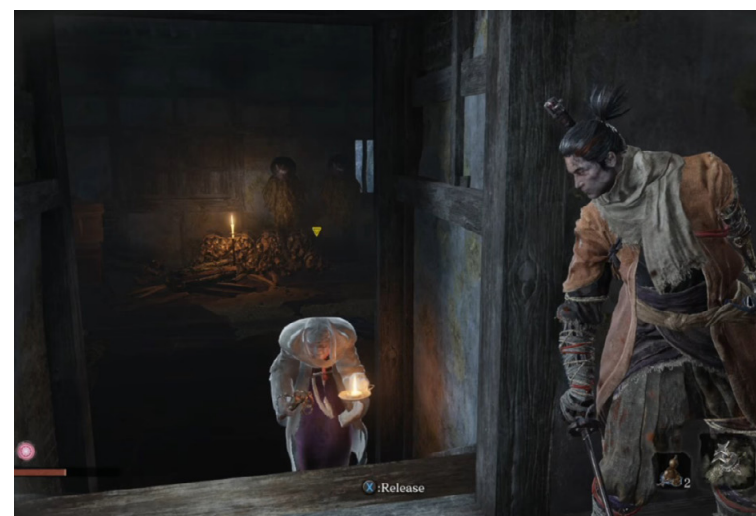
(Amit már megszereztünk tapasztalati pontot, azt már nem veszítjük el.) Ha túl sokat halunk meg, akkor lép életbe az Unseen Aid vagy égi segítség. Ha ez aktiválódik és meghalunk, akkor nem veszünk el annyi mindent. Normálban erre 30% esélyt kapunk, de ha még többet halunk, akkor ez a százalék csökken. Miért? Folyamatos újraéledésünkkel más NPC-k életét rövidítjük, amitől ők betegek lesznek, köhögnek, vért köpnek, fuldoklanak és egyéb jópofa dolog. Ez a Dragonrot névre keresztelt fertőzés. Ekkor kapunk egy itemet, ami elmondja, melyik NPC beteg, és a templomban kapunk segítséget a kór gyógyítására, amivel újra nő az Unseen Aid.

Szóba kerültek a képességek. Nos van képességfánk, ami jól átlátható, nem túl bonyolult, passzív és aktív képességeket tudunk feloldani

itt. Új támadásokat tanulhatunk. Ajánlott, mert a bossoknál jócskán megkönnyíti a dolgunkat egy-egy menő csapástechnika. Bossok megölése után kapunk, illetve egyéb kincsesládákban találunk Prayers's beadet, amiből négyet összegyűjtve növelhetjük a vitalitásunkat. A bossoktól jövő további emlékekkel pedig a támadóerőnket tudjuk növelni. A rendszer egyszerű, nem kell hosszú perceket agyalni, mire költsük el tapasztalatainkat. Ez így jól működik és nagyon jól beleillik a játékba.

Ahol nincs többé sakura

A világon nagyon jól látszik, mennyire megviselte a háború. A tájak, a környezet, az épületek, emberek, mind nagyon szépek, igazi japán tájakon kalandozhatunk. A színek tompák, sötétek, zöld, barna, szürke tónusúak. Nagyon átérezhető, hogy ez egy hanyatlóban lévő világ, ami a pusztulás szélén áll. Az épületek berendezése részletesen kidolgozott, nem egyszer álltam meg, hogy megnézzem a paravánokon lévő képeket. Egyhangúnak hathat, de nem az. A templomok, falvak, paloták, erők, katakombák, mindben más érzés vesz körül, még ha a komorság hasonló is. A karakterek ruhái és felszerelése mind nagyon szépen ki van dolgozva. Szóval a nagy rohanásban érdemes néha megállni és körbenézni. Lényegében egy fantasy beütésű japánt kapunk, ami eszméletlenül filinges. A szinkron is nagyon jól sikerült, természetesen a japánt választottam. Nem is csalódtam. A felcsendülő zenék is csak dobznak a



hatáson, mind japán csengésű dallam, ahogy annak lennie kell.

Egy kicsit írnék a játékmenetről is. Wolffal haladunk ugyebár és van egy fő irány, amerre tartathatunk az elején, de aztán eléggé szerteágazik a dolog. Főleg, hogy bármikor visszamehetünk korábbi helyszínekre, limitáltan ugyan, de elkóborolhatunk titkosabb helyek felé, ahol plusz cuccokra is szert tehetünk. Vannak random árusok, ahonnan tudunk vásárolni különféle hasznos tárgyakat. Nem melleleg pedig többféle befejezés van.

A Sekiro tehát meglehetősen hardcore játék, így nemcsoda, ha sokaknak beletörik a bicskája, netán félbe is hagyják. Kipróbálni azonban mindenképp érdemes, mert remek élményt ad és mindenképpen egy remek akció kalandjáték. Akik menekülnének a populistább játékoktól, azoknak telitalálat, de sok időt kell rászánni.



Év: 2019

Műfaj: akció, kaland

Stúdió: From Software

Kiadó: Activision

Platform: PS4, Xbox One, Windows

Értékelés:

IGN US - 9.5

Game Informer - 9.0

Gamespot - 9





NITRO+CHIRAL

ÍRTA: SZALAMANDRA

A NAGY BL VISUAL NOVEL ÖSSZEFOGLALÓ I.

A Boy's Love témájú Visual Novelek valószínűleg olyanok a magyar fujoshiknak és fudanshiknak, mint egy átlagos embernek az animék és a mangák: hallottak már róluk, talán 1-2 címet fel is tudnak sorolni, de nem különösebben foglalkoztatja őket, ha pedig meg is lenne az érdeklődés szikrája, fogalmuk sincs, hol vágjanak bele az ismerkedésbe. Ha a kedves olvasók közül akár egy ember is az utóbbi csoportba tartozik, akkor a következő cikksorozat neki íródott! Az elkövetkező számokban tizennégy nagy és nyolc kisebb BL játékokkal foglalkozó Visual Novel céget mutatok be, részben, hogy egy kis betekintést mutathassak ebbe a furcsa világba, másrészt remélem, sikerül kicsit népszerűsíteniem őket.

Első nekifutásra kezdjük azzal a céggel a sort, aminek nevével szerintem majdnem minden BL rajongó összefutott már, ha máshogy nem, a játékaikból készült animék révén, nem mellesleg pedig az én személyes kedvencem: a Nitro+CHiRAL. Az első cikk ezért kizárólag vele fog foglalkozni.

A kezdetek

A **Nitro+CHiRAL** 2004-ben alapult a **Nitro+** (vagy Nitroplus) kifejezetten BL játékokra szakosodott alvállalataként. A Nitro+ maga is egy Visual Novel játékfejlesztő cég, mely olyan játékokról ismert, mint a Phantom of Inferno, a Saya no Uta és a Fullmetal Daemon Muramasa. Műveikre a sötét és komor hangulat, a keserűes vagy kifejezetten szomorú befejezések, a nehéz és sok-

koló témák, valamint a véresebb, erőszakosabb jelenetek jellemzőek, ám történeteik kreatívak és csavarosak. Ezeket a tulajdonságokat próbálták a Nitro+CHiRAL (innentől N+C) játékaikra is átvinni, amit meg is tettek ilyen-olyan módon. Ugyan szigorúan nézve nem ők voltak az első olyan BL VN cég, akik sötétebb hangulatú, komolyabb történetekkel rukkoltak elő, mégis sokan szeretik őket úttörőnek nevezni, mint a fekete vitorlájú hajó, mely a könnyed, romantikától fűtött BL játékok békés tengerére meghozta az izgalmakat kecsegtető vihart. Akárhogy is volt, egyedi stílusuknak hála népszerűségük egyre nőtt, mára pedig azt hiszem túlzás nélkül mondhatom, hogy az egyik, ha nem a legismertebb és legközkedveltebb BL VN cég évek óta a piacon, melynek népszerűsége valószínűleg még sokáig töretlen marad.

A cég lassan készülhet a 15. évfordulójára, ám ennyi év alatt mindössze csak négy nagyobb címmel és számos kisebb kiegészítő játékkal örvendeztették meg a rajongókat, az ötödik VN pedig 2020-ban érkezik.

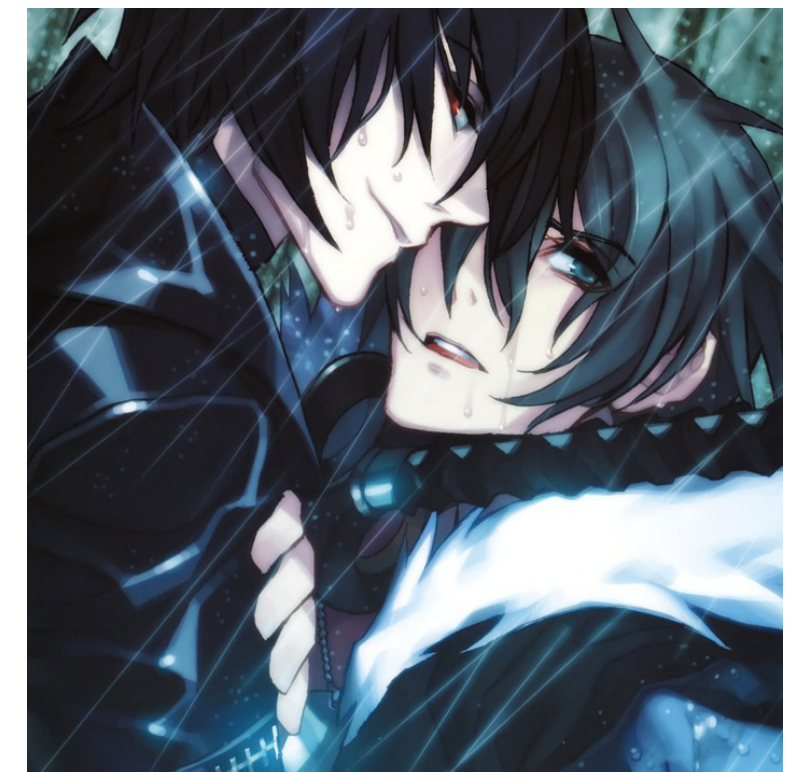
A szent négyes és a trónbitorló

Négy játék, négy egymástól gyökeresen eltérő stílus, történet és hangulat (és sajnos a népszerűségükben is meglátszódnak a különbségek), de valahol mégis egy tőről fakadnak és azt hiszem nem igazán lehet teljesen megérteni a N+C igazi eszenciáját, ha nem játszottuk ki mindegyiket.

Első játékuk a **Togainu no Chi** minden kétséget kizárólag a legismertebb az eddigi N+C VN-ek közül, viszont népszerűség szempontjából lecsúszott a második helyre. A történet egy III. világháború sújtotta poszt-apokaliptikus világban játszódik, melyben Japán két egymással ellenségeskedő részre szakadt, az egyetlen semlegesnek mondható területet, az immáron Toshimára keresztelt régi fővárost pedig egy drogszindiká-



tus vette uralma alá és rendszeresen rendeznek gyilkos utcai harcokat, az Igurát. Ebben kell részt vennie a történet főszereplőjének, Akirának. A cég tehát nem aprózta el a dolgokat az első játékkal és első nekifutásra sikerült ezzel a sötét hangulatú, halálra tartó harcokkal, drogokkal és titkokkal teli Visual Novellel rabul ejteniük rengeteg játékost. Togainu no Chi a maga idejében tehát roppant népszerű volt, mára pedig igazi klasszikusnak számít, ám lehet nem öregedett túl jól az évek során. Ma már bőven vannak jobb és kidolgozottabb történettel bíró játékok még a cég felhozatalán belül is, és valószínűleg a fizikai megtestesülése lehet a Togainu az „edgy” kifejezésnek, mégsem mehetünk el mellette szó nélkül.



Elődjéhez képest a N+C következő játéka a fantasy settingű **Lamento -Beyond the Void-** bizonyos szempontból visszalépés volt, már ami a komor és sötét hangulatot illeti. Persze erős túlzásnak tűnik ezt állítani annak fényében, hogy a Lamento világában a (macskafülű) lakók egy furcsa jelenségnek köszönhetően sorra halnak meg, még egymás levadászásától sem riadnak vissza, főszereplőnk Konoe pedig azért kerekedik fel, hogy megszabaduljon egy átoktól, mely a testét kínozza. Én azonban megkockáztatom, hogy még ennek fényében is a Lamento az egyik legkön-

nyebben emészthető darab a N+C felhozatala között. Nincsenek nagyon véres jelenetek, se félelmen tartó horrorisztikus hangulat és persze a kötelező happy ending se maradhat el a kiszemelt macskafiúkkal. A történet is bőven tartogat meglepetéseket, de arra mindenképp készülni kell, hogyha egyszer belevágunk, sokáig nem szabadulunk tőle, mert iszonyú hosszú játék.

Viszont ha a Lamentónál a készítőik behúzták a kéziféket, a következő játéknál 180 fokos fordulatot vettek és a gázpedálra léptek. A **Sweet**



Pool ugyanis nem csupán a N+C művek, de összességében a(z általam ismert) BL VN-ek közül az egyik legfélelmetesebb, ám egyben legszomorúbb darabja is, mely egyszerre töri össze a szívünket és készítet minket annak a kérdésnek a feltételére, hogy: Mégis mit szívtak a készítőik, mikor ezt kitalálták? Pedig a történet első látásra klisésebb nem is lehetne. Főszereplőnk, Youji hosszú betegeskedés után visszatér iskolájába, ahol azonnal több fiú is érdeklődést mutat iránta, ám a miértre adott válaszok sokkal érdekesebbek és ijesztőbbek, mint elsőre gondoltuk volna. Youji testével valami nincs rendben, furcsábbnál furcsább dolgokat kezd produkálni, ahogy a környezetében lévő néhány fiú is egyre eszementebb módon reagál a fiú testében fellépő változásokra. Műfajilag nehéz besorolni, a horroron és a pszichológián túl talán az okkult és természetfeletti témák illenek rá a legjobban, valamint egy kezdetleges omegaverse sztorit is tisztelhetünk benne, de ez némiképp spoiler.

A cég (egyelőre még) utolsónak mondható megjelent játéka a **DRAMAtical Murder**, mely a Togainu óta a N+C legnagyobb dobása volt és minden tekintetben túlszárnyalta a nagy elődöt. Népszerűségét valószínűleg annak köszönheti, hogy az előző három játéktól eltérően nem próbált túlságosan sötét, komoly vagy éppen edgy lenni, sokkal inkább vidám, vicces és ahol kell, érzelmes. Még egyszerűbben fogalmazva: a készítőik igyekeztek olyan játékot megalkotni, ami nagyobb

közönségnek tetszhet, miközben azért a N+C-ra jellemző bizonyos jellegzetességek is megmaradtak, mint az érdekes és csavaros sztori vagy a kifejezetten sokkoló és brutális jelenetek. Utóbbit legfőképp a rossz befejezésekben prezentálták nekünk és kicsit se fogták vissza magukat. Ebben a csiricsaré cyberpunk világban él Aoba, aki egy nap különös üzeneteket kap valakitől, aki a segítségét kéri. Szinte rögtön ezzel egy időben furcsábbnál furcsább emberek lépnek be az életébe, akikkel később összefogva próbálja kideríteni, kitől kapja az üzeneteket és miért kell megmentenie.



A DRAMAtical Murder az egyetlen az eddigi N+C játékok közül, aminek van folytatása, a **DRAMAtical Murder re:connect**. A DMMd összes jó és rossz befejezését meséli tovább vagy egészíti ki, ezen túl pedig egyéb extrák, többek között egy memóriajáték is tartozik a re:connecthez.

A már jó pár éve bejelentett, jelenleg készülő ötödik játékról még nem sok információ van azon túl, hogy a címe **Slow Damage** lesz, a főszereplőjét (akiről pár képet és skicet már nyilvánosságra hoztak) Towának hívják, valamint valószínűleg hangulatban a Togainu no Chire fog hajazni. Az biztos, hogy a rajongók már rendesen

lázban égnek és nagyon kíváncsian várják mind a további részleteket a játékról, mind magának a Slow Damage-nak a megjelenését. Hogy vajon a N+C legújabb nagydobásának a születését kísérik figyelemmel, ami még a Togainut és a DMMd-t is le fogja körözni vagy kicsit szerényebb rajongóbázissal bíró darab lesz, mint a Lamento vagy a Sweet Pool, az sajnos majd csak jövőre derül ki.

Folytatások, feldolgozások, avagy a játékokon túl

Tizenöt évre mindössze négy játék elég kevésnek tűnik, nem? Akkor most ellent mondom ön-magamnak, mert az igazság az, hogy a cég bizony nem tétlenkedett, mert sok minden mással is elárasztották a rajongókat.

Elsősorban a cég berkein belül több másik játék is megjelent, amik bizonyos szempontból kicsit kilógnak a sorból. A Togainu no Chihez készült egy **Typing Game**, vagy magyarul gépelő játék, ami egy extra kiegészítő volt a TnC-hez, ha előrendeltük. Ehhez hasonló a 2008-as **Chiralmori** című kis szösszenet, melyben a Togainu no Chi és Lamento szereplőivel három minijátékkal tudunk játszani (köztük pókerrel meg itt is van gépelő játék). 2010-ben egy kollaborációs mobil játékot jelentettek meg a Conteride-del karöltve **Itsuwari no Alkanet** címmel. Alig lehet róla tudni valamit és mintha maga a cég is egy nem létező vagy minimum nem hozzájuk tartozó projektként kezelné, ugyanis soha sehol se tesznek említést se a játék-

ról, se annak szereplőiről. És végül, de nem utolsón sorban egy ritmusjátékkal is büszkélkedhet a cég **The CHiRAL Night: Rhythm Carnival** címmel, melyben az eddigi négy játékhoz készült zenéken tudjuk kipróbálni az ügyességünk. Az internetről letölthető a trial verzió és nem igényel különösebb japán tudást, anélkül is simán élvezhető.

Maradva a játék vonalon, a Lamentót leszámítva mindegyik VN kapott konzolos verziót, melyek minden esetben tartalmaznak valamilyen változtatást, például került bele egy új szereplő vagy befejezés, és persze mindből kivágták az erotikus tartalmat az erőszakon meg enyhítettek. A Togainu no Chi először PS2-re, majd később PSP-re is megjelent **Togainu no Chi: True Blood** címmel. Itt debütált egy új választható karakter, Yukihito (ám úgy veszem észre a népszerűsége eléggé mínuszban van, bár nem, mert rossz karakter lenne, inkább túl későn csatlakozott a szereplőgárdához), valamint Shiki összes befejezését megváltoztatták. Ezt követte sok-sok évvel később a DMMd PS Vita verziója, mely a **DRAMAtical Murder re:code** címet kapta, és a Togainuéhoz hasonló változtatások mellett az egyik, a főjátékban is szereplő karakter, saját route-ot kapott. A legfrissebb kiadványuk a Sweet Pool PS Vita verziója, aminél sajnos nem sikerült kiderítenem, mit változtattak meg.

Robogjunk a játékokról az animékre és a mangákra, mert a N+C VN-jei még ezeken a területeken is hódítottak. Vagy legalábbis próbáltak. Mindegyik játékhoz indítottak mangafeldolgozást, de a legtöbbjük 1-2 kötetben belül kifulladt,

ráadásul sose az eredeti karakterdizájnért felelős művészt kérték fel a mangák elkészítésére, hanem valaki mást, ezáltal a rajz teljesen elütött a játékokétól és nem az előnyükre. A szereplők kicsit se hasonlítottak magukra, vagy ha mégis, a rajzot akkor sem lehetett a legszebbnek nevezni. A legtovább a Togainu no Chi húzta a maga 9 kötetével, ami ráadásul elég decens módon dolgozta fel a játék történetét és egészítette ki, hogy pörgősebb és izgalmasabb legyen, de idővel ezt is félbehagyták és örökre befejezetlen maradt.



Az animék se szerepeltek túl jól, legalábbis a nyugati fandomban sokan köszöriülték rajtuk a nyelvüket. A 2010-es Togainu no Chi, majd a 2014-es DRAMAtical Murder nem voltak nézhetetlenül rosszak, de különösebben jók se. Az animáció csúnya volt és nem kellett nagyítóval keresni a grafikai hibákat se, a történeteket nem tudták rendesen belegyömöszölni 12-13 részbe és persze a BL szálakat totálisan kiölték belőlük. Ezzel sajnos újabb bizonyítást nyert, hogy BL Visual Novelek-ből jó animét készíteni ilyen szűkre szabott költségek között kb. lehetetlen.

Talán az itthoni animés fandomban még mindig nem túl népszerűek, de akiket érdekelnek a DramaCD-k, azoknak is van csemegézni való-

juk a N+C felhozatalából, ugyanis rengeteg DramaCD tartozik a játékaikhoz. A Togainu no Chi, és a Sweet Pool esetében egy-egy másik szereplő (konkrétan a semék) szemszögéből élhetjük át újra a történetet. A TnC esetében először Shiki, majd Keisuke, végül Rin kaptak külön-külön CD-ket, míg a Sweet Poolnál az egészet letudták az **Everblue** című DramaCD-n úgy, hogy a három seme karakter (Zenya, Makoto és Tetsuo) kaptak egy-egy trackot, míg a negyedik track egy aranyos extra volt, amiben a fiúk elmentek karaokézni. A Lamentóhoz is három CD van a három seméhez, de ezeken ugyanúgy Konoe szemszögéből látjuk a dolgokat, mint a játékban. A DMMd CD-i a reconnect által tovább mesélt történeteket mesélik még tovább, tehát lényegében a folytatások folytatását a CD-ken leljük meg, viszont itt nincsenek a seme karakterek szempontjából újramesélt verziók.

Azonban a N+C világában nem minden komor és sötét, ugyanis jó pár vidám, könnyedebb

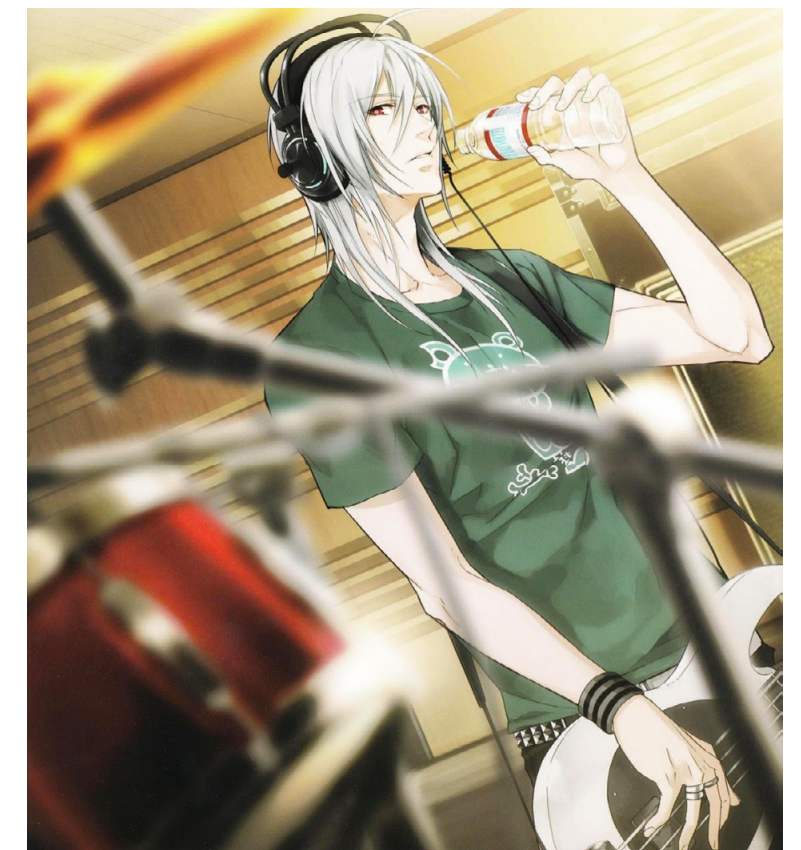


hangulatú DramaCD is napvilágot látott. A teljesség igénye nélkül íme néhány. Az egyik első Akira figurához amolyan erotikusabb töltetű paródia CD-ket (**Ai no Vischio Gekijou**) lehetett kapni, melyeken ő és Shiki szerepeltek, mindig más szerepbe bújva (pl. hol taxisofőr az egyikük vagy épp angoltanár stb.). A Lamento kapott egy középiskolás AU CD-t (**Love Love Lamento Gakuen**), amiből gondolom sejthető, hogy a lényege annyira, hogy a játék karakterei egy suliba járnak és mindenféle mókás dolog történik velük. Szintén amolyan alternatív univerzumként szeretem emlegetni a Sweet Pool iskolai fesztiválos **Komana-mi Gakuen Gakuen Sai** című DramaCD-jét. Nem igazán a hülyülés a lényege, inkább egy békés és kedves szösszenet a szereplők iskolai napjából. És természetesen a DRAMAtical Murder sem maradhat ki a repertoárból, neki is jutott karácsonyozós meg egyéb hasonló nyugis CD. De azt hiszem mindennek az alfája és omegája a két részes **Chiral Cafe!** DramaCD, melyek amolyan kollaborációs CD-k, amiken a négy (vagyis az első CD-n csak az első három) játék főszereplői összegyűlnek és együtt dolgoznak egy kávézóban. Nagyjából ennyi a lényegük, de mégis egészen zseniális ötlet, a kivitelezés meg még jobb. A rajongóknak majdnem biztos sírva röhögős élmény.

A CHiRAL Night és Naito-kun

Tudjuk ki az a Super Sonico? Ha nem, nem fontos, mert úgysem róla lesz szó, de annyit ta-

lán érdemes róla tudni, hogy eredetileg a Nitro+ mascot figurája volt, csak mára kicsit kinőtte magát abból a szerepből. Hogy miért hoztam ezt fel? Mert a Nitro+CHiRAL-nak is van mascot figurája, aki pedig nem más, mint Naito-kun. A fehér hajú, gitáros srác, akit néha itt-ott együtt lehet látni a többi N+C főszereplővel, így gyakran tévesen azt gondolják róla, hogy ő is szerepel valamelyik játékban, pedig erről szó sincs. Sajnos kolléganőtől eltérően nem sokat lehet tudni róla és nem annyira népszerű, hogy saját játékot, animét vagy ilyesmit kapjon, de a cég azért mindig gondoskodik róla, hogy a rajongók tudatában legyen.



Minden évben szerepelni szokott a N+C hivatalos naptárján a többi főszereplővel együtt, valamint a CHiRAL Nightok sem telhetnek el Naito-kun nélkül.

A CHiRAL Night pedig egy különleges koncert, melyeken rendszerint fellépnek a játék zenéiért felelős előadók és művészek, mint Itou Kanako, a VERTUEUX, Watanabe Kazuhiro és a Goatbed (és még sokan mások). Előfordulhat az is, hogy a seiyuuk is fellépnek, akik ekkor újra a karaktereik bőrébe bújnak és jól ismert jeleneteket

adnak elő élőben, de az óriás kivetítőkön vado-natújj, némiképp fanservice-t szolgáló jeleneteket is láthatnak a rajongók Visual Novel formájában. Legjobb tudomásom szerint eddig négy CHiRAL Nightot rendeztek meg. Az első 2009-ben **THE CHiRAL NIGHT -meets sweet pool-** címen futott, ergo a koncert témája nagyrészt a Sweet Pool körül forgott, mert az volt a legújabb üdvöske a csapatban, de emellett valószínűleg ekkorra is ért el a cég egy akkora rajongótábort, hogy megérje nekik koncertet tartani. A következőre 2011-ben került sor, mely a cég öt éves fennállásának évfordulóját ünnepelte, így a koncert címe is **THE CHiRAL NIGHT 5th ANNIVERSARY** lett. Ezt követően már becsatlakozott a DRAMAtical Murder is a csapatba és 2013-ban – a legelső koncerthez hasonlóan – a **THE CHiRAL NIGHT -Dive into DMMd-** legfőképp e játékkal és annak szereplőivel foglalkozott. A legújabb CHiRAL Night 2016-ban volt, mely már a cég 10 éves évfordulóját ünnepelte, és a kon-



cert **THE CHiRAL NIGHT 10th ANNIVERSARY** néven futott, valamint ennek keretében jelent meg a már fentebb említett ritmusjáték, a Rhythm Carnival is. Erős a gyanúm, hogy a következő legkorábban 2020-ban, legkésőbb 2021-2022 környékén lesz a Slow Damage megjelenése után.

Japán határain túl

A Visual Novel rajongók az animék egy kisebb csoportját teszik ki, a BL VN rajongók pedig egy még kisebbet, a Nitro+CHiRAL mégis ki tudta annyira nőni magát, hogy nem csupán Japánban, de nyugaton is magáénak tudhat egy elég lelkes rajongótábort. Talán mi sem bizonyítja ezt jobban, hogy ez az egyetlen BL VN cég, aminek mindegyik játéka kapott rajongói fordítást, vagy minimum elkezdtek készíteni hozzájuk. 2018-ban – valószínűleg felismerve a bennük lévő lehetőségeket – egy Visual Novelek angol nyelvre való for-



dításáért majd kiadásáért felelős cég, a JAST USA alkiadójaként megjelent a JAST Blue, ami azonnal lecsapott az összes N+C játék kiadási jogaira, beleértve a még el sem készült Slow Damage-t, majd év végén meg is jelent a Sweet Pool, következő projektjük pedig a Togainu no Chi lesz.

Egész biztosan nem fog mindenkinek bejönni a Nitro+CHiRAL stílusa, de nem véletlenül volt képes ekkora rajongótáborra szert tenni az évek alatt. Egy sajátos cég, sajátos játékfelhozattal, mely valakiket bevon, másokat elriaszt, de egész biztos egy élmény lesz. De hogy milyen, az teljesen emberfüggő. ;)





CAPCOM A CSÚCSON

ÍRTA: VENOM

RESIDENT EVIL 2 REMAKE ÉS DEVIL MAY CRY 5

A Capcom játékfejlesztő stúdiót talán nem kell bemutatni senkinek, hiszen olyan legendás játéksorozatokat tettek le az asztalra, mint a *Street Fighter*, *Mega Man*, *Monster Hunter*, *Devil May Cry* és a *Resident Evil*, hogy csak párat említsek az elmúlt 30 évből. Általánosan elmondható róluk, hogy még akkor is nagyon magas minőséget hoznak, ha amúgy a közönség vagy a kritikusok nem is mindig emelik a pajzsukra egyik-másik próbálkozásukat. Viszont azt tény, hogy az utóbbi időben mintha megtáltosodtak volna, a 2019-es évet kapásból nem is egy, hanem két olyan játékkal indították, amik minden várakozást felülmúltak. Természetesen már a címből kitalálhattátok, hogy melyek ezek, így csapjunk is bele!

RESIDENT EVIL 2

A *Resident Evil* sorozat, melynek az eredeti japán címe szimplán csak *Biohazard*, 1996 óta a zombis túlélő játékok etalonja. Bár a lassan, szobáról szobára haladó, tárgyakat keresgélő és a szörnyeket kerülgető játékmenetet nem ők találták fel, de az biztos, hogy a *Resident Evil* tette iszonyatosan menővé. Mikami Shinji, rendező és producer, a 90-es években zseniálisan érzett rá arra, hogy mi kell az embereknek, horror, akció, félelem és igazi 90-es évek B kategóriás filmjeit idéző hangulat. A 32 bites konzolok erejét pedig



maximálisan kihasználták, a zombik és egyéb szörnyek már 3D-ben rémisztgették a játékosokat, a környezet pedig akkori mércével szinte fotorealistikus látványt nyújtott. Bár az első rész is hatalmas sikert aratott, de az igazi nagy durranás egyértelműen a folytatás volt, amihez azóta is mérjük az összes többit, a *Resident Evil 2*.

El sem tudom mondani, hogy 1998-ban ez a játék mekkora hatású volt, még évek múlva is hangos volt tőle a gamer média. Sikerült egy kiváló játékot négyzetre emelni és ez akkoriban kicsit sem volt túlzás. Nagyobb volt, szebb, hosszabb és izgalmasabb. A történet pedig, bár nem volt túl bonyolult, de kifejezetten nyomasztóra és fordulatossá sikeredett.

Leon S. Kennedy a kezdő rendőr és Claire Redfield az eltűnt bátyját kereső egyetemista lány egyszerre érkezik Racoon városába, ahol szinte azonnal szembesülnek azzal a roppant kellemtelen ténnyel, hogy az egész környéket ellepték



„A Resident Evil 2 Remake az iskolapéldája annak, hogy miként is kell tisztességesen felújítani egy régi játékot.”

a zombik, és most már nekik is az életükért kell menekülniük. Az egyetlen -látszólag- biztonságos épület a helyi rendőrőrs, de persze kiderül, hogy nem csak zombik, de egyéb rettenetek is garázdálkodnak a szobákban és folyosókon. A játékos feladata innentől egyszerű: túlélni és felgöngyölíteni a rejtélyt, hogy mi vezetett el odáig, hogy a város földi pokollá változott... na és persze rendet tenni.

A *Resident Evil 2* immáron 20 éve legendának számított, így, mikor a Capcom bejelentette, hogy nem csak kiadják újra (mint azt tették az elmúlt években szinte az összes létező konzolra), hanem teljes ráncfelvarrást kap, ami maximálisan modernizálja, az évek alatt kicsit előregedett grafikát és játékmenetet. Persze ilyenkor minden értelmes játékos, főleg ha már sok éve követi a já-



tékipart, kétkedve fogadja a hangzatos ígéretéseket, de miután befutott a játszható demó, szinte mindenki állta leesett. A *Resident Evil 2 Remake* az iskolapéldája annak, hogy miként is kell tisztességesen felújítani egy régi játékot.

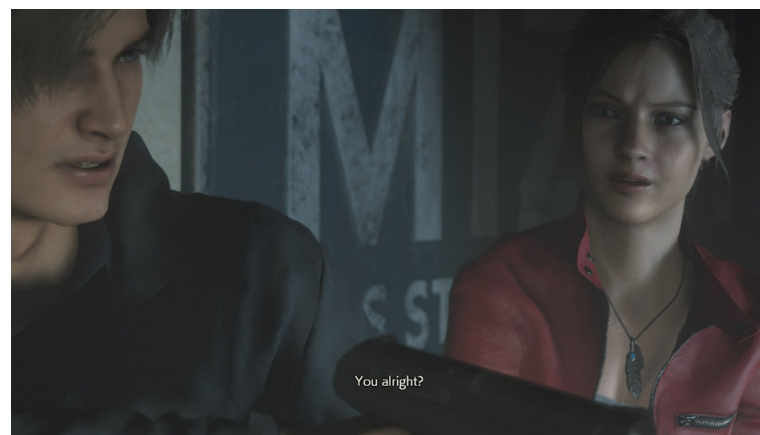
Kezdjük mindjárt a látvánnyal, mert talán az lesz az első, ami mindenkinek szembetűnik, hogy nem csupán a szokásos felbontást növelték meg és rácsapták, hogy nesztek *Resident Evil 2 HD*, hanem alapjaiban alkották újra az EGÉSZET. A rögzített kameraállások megszűntek, immáron divatos váll mögötti (TPS) nézetet kapott a játék, amit a *Resident Evil 4* óta használnak. A látványért a Capcom saját fejlesztésű motorja felel, az RE engine, amit már ugyan a 2017-es *Resident Evil 7*-ben láthattunk, de itt mutatja meg igazán, hogy mire is képes.

Racoon városának rendőrségi épülete még sosem volt ilyen félelmetes, az ember szinte érzi a zombik szagát, a holttestek kifejezetten gyomorforgatóak, a készítőik egyáltalán nem finomkodtak és nem spóroltak a részletekkel. A grafika csak azért nem csillagos ötös, mert azért van itt pár apróság, amin időnként felszisszen az ember. Egyike a néha eléggé furcsán működő tükröződés egyes felületeket, illetve a szobákban szinte minden tárgy teljesen statikus, vagyis akkor sem történik semmi, ha mondjuk belelövünk egy pohárba... mondjuk ezt akár vehetjük úgy is, hogy utalás az eredetire, ahol szintén ez volt a helyet.

Az eredeti átvezető videókat is természetesen újraalkották, ezúttal valós időben számolja őket a gép és borzasztóan látványosak, mintha csak egy Hollywoodi filmet néznénk. A karakterek animációja és külseje is kiváló, talán csak a kicsit műanyagosabb hatást lehetne most már orvosolni. Az audió rész viszont kicsit felemás, természetesen mindenki új szinkront kapott és a zajok és zörejek is újra lettek keverve, de ami egy picit csa-

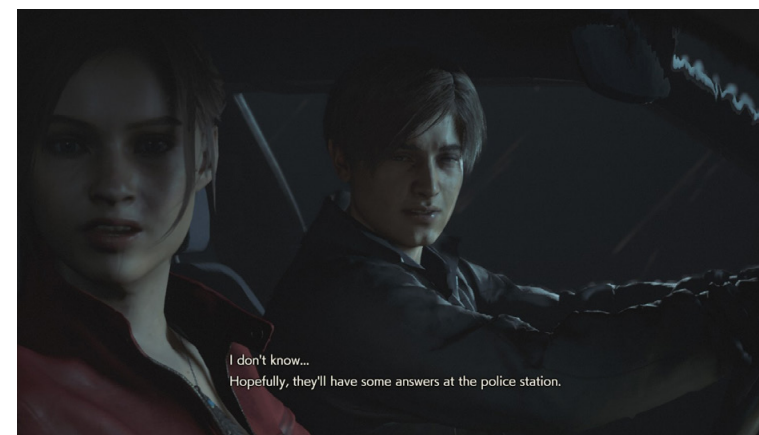
lódást okozott, az a régi klasszikus zenék hiánya, ami igazán hangulatossá tette a 98-as eredetit. Persze modern világban élünk és a Capcom is tudja, hogy sokaknak hiányozni fognak a megszokott dallamok, ezért ezeket egy fizetős DLC formájában szerezhethjük be... kicsit görény húzás, de ez van.

A játékmenetet is modernizálták, a történet nagyrészt maradt a régi, vagyis bejárjuk keresztül-kasul a rendőrséget, annak szobáit és környékét, majd eljutunk egy titkos Umbrella



földalatti bázisra, ahol vár minket a végső összecsapás. Szerencsére megmaradt az eredeti játék azon módja is, hogy a két karakter bár ugyanazt a történetet viszi végig, de más úton/módon, így gyakorlatilag attól, hogy megkapjuk a teljes történetet, minimum kétszer kell végigjátszanunk. A régi totyogós, lassú irányítást felváltotta a modern Resident Evilekből megszokott kicsit pörgősebb és akciódúsabb stílus. A zombik is nagyobb számban és agresszívakban támadnak hőseinkre, néha a legváratlanabb helyekről előtörve.

Nem is ragoznám tovább, ugyanis a Resident Evil 2 Remake egy közel tökéletes játék. Legalábbis a stílusán belül. Fantasztikusan néz ki és élvezet vele játszani, bár annyira már nem félelmetes, mint az eredeti, amitől annak idején tényleg a hideg futkosott a hátamon, de kellően izgalmas és szimplán játszatja magát. És akkor még nem is beszéltem a mindenféle megnyitható extra tartalmakról, kosztümökről, karakterekről (melyek egyike egy hatalmas... Tofu) és a



különféle DLC-kről... az biztos, hogy nem egy délutános kaland lesz ez ha belevágysz.

Ha szereted a horrort és zombikat, akkor számodra ez a játék kötelező, főleg, hogy szinte minden platformra elérhető (Pc, PS4, Xbox), szóval ha teheted, ne hagyd ki!

Jó tanácsként ne felejtse el, hogy ha jön feléd a zombi, akkor a fejét célozd, és ha összeesett, akkor se hidd azt, hogy nem fog felkelni újra!

*„...ha teheted,
ne hagyd ki!”*





Ha a Capcom ebben az évben csak a Resident Evil 2-t jelenteti meg, már akkor is esélyes lett volna az év játékfejlesztője díjra, de természetesen nem elégedtek meg ennyivel, ugyanis az igazi nagy durranás, csak ezután jött, a DMC5. A pár éve megjelent és elég vegyes fogadtatásban részesült „reboot” próbálkozást félretették és ismét a klasszikus gárdához és az eredeti történethez nyúltak vissza, a rajongók legnagyobb örömére. Az 5. rész egy igazi fanservice epizód lesz, hiszen itt van mindenki aki számít, de ne ro-

hanjunk ennyire előre, mert lehet nem mindenki tudja, miről is van szó.

A Devil May Cry sorozat 1999-re nyúlik vissza, ahol a Capcomnál épp a Resident Evil trilógiából származó pénzes zsákokat számolgatták és azon agyaltak, hogy hova tovább. A korábban emlegetett Mikami Shinji és egy másik (azóta szintén legendás) játékfejlesztő, Kamiya Hideki új ötlettel álltak elő: a Resident Evil 4. része legyen gótikus horror, sok akcióval és nagyon laza főhőssel. Az ötletet ugyan a vezetőség jónak látta, de valahogy mégsem illett szerintük a Resident Evil sorozatba, így inkább zöld utat adtak nekik egy új cím megalakításához, amiből végül 2001-ben megszületett Playstation 2-re a Devil May Cry.

Bár akkoriban nyomokban még érződött rajta a Resident Evil múltja, avagy a horror kastély és a kulcsokat gyűjtögetős nem lineáris játékmenet, de mégis valami teljesen új élményt adott. Kezdesnek mindjárt ott volt a főhős, Dante, aki már

nem egy rendőr vagy katona, hanem egy démonvadász, akinek az ereiben szintén démonok vére folyik. A harcok sem a lassú taktikázós, menekülő stílusban zajlottak, hanem látványos kombókkal és akrobatikával fűszerezett adrenalin bombák voltak. Dante fegyvertára kezdetben egy masszív kard és két pisztolyból állt, melyeket fejleszteni is lehetett. A szörnyeket pedig tucatjával csapdosta szét, néha még be is szólogatva nekik. Dante nagyon menő stílusa, a játék pörgőssége és hangulata nagyon bejött a játékosoknak, a Devil May Cry pedig egy csapásra hatalmas siker lett. Érkeztek is sorban a folytatások, egy kicsit gyengébb 2. rész, egy iszonyatosan nehéz, de állati stílusos és látványos 3. rész és a modern konzolokra fejlesztett, picit méltatlanul mellőzött 4. rész. Mindeközben Dante a játékvilág egyik legismertebb figurája lett és rendszeresen vendégszerepelt más játékokban is, mint például a Shin Megami Tensei Nocturne-ban és a Viewtiful Joe-ban is (mint titkos karakter), hogy csak kettőt említsek. Jött közben

egy anime sorozat is, manga, regények, meg ami ilyenkor kell, a Capcom igyekezett kielégíteni a rajongók minden várakozását.

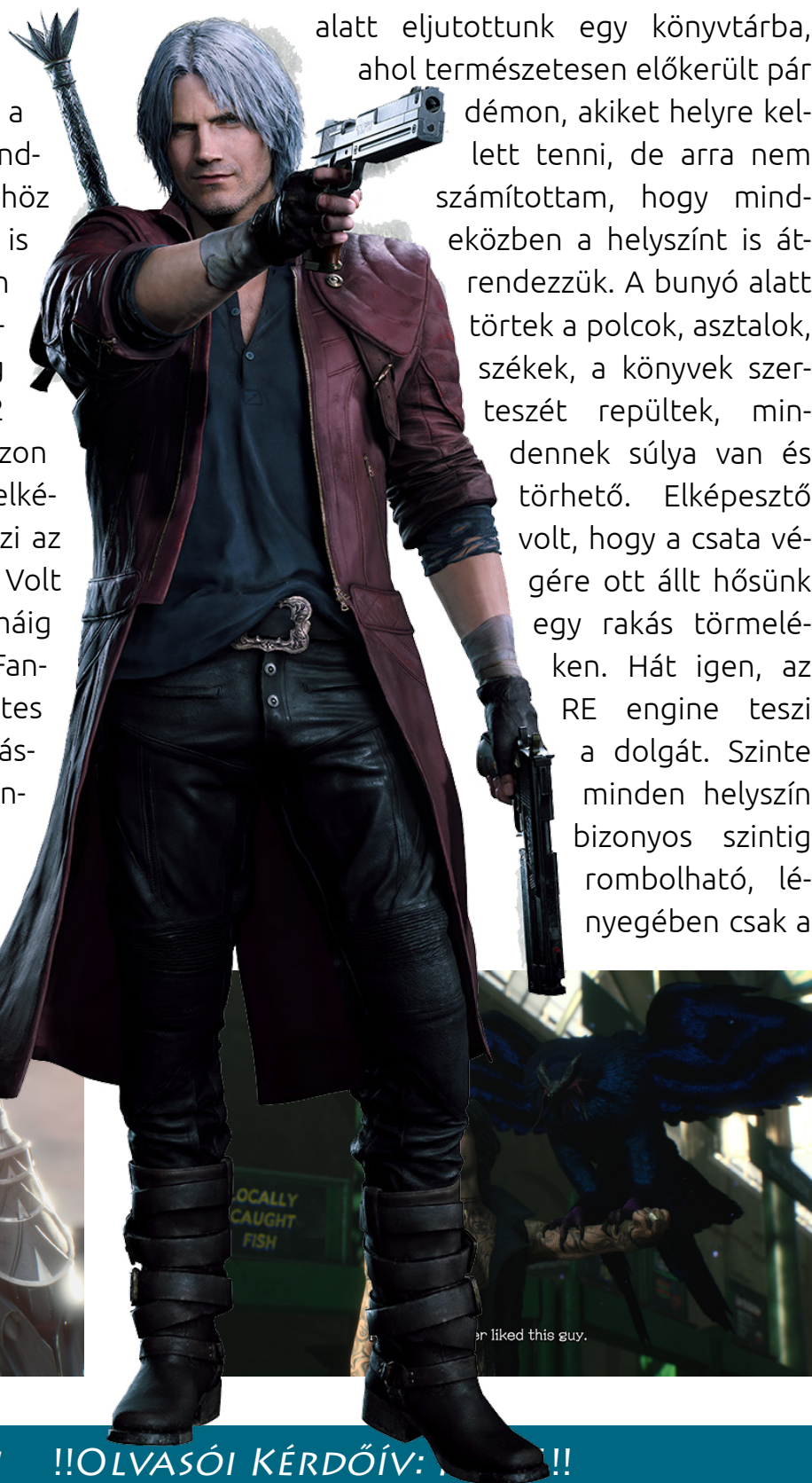
Aztán jött az a bizonyos „DmC: Devil May Cry”. A Capcom felkérte a brit Ninja Theory csapatát, hogy rebootolja a sorozatot, a nyugati igényeknek megfelelően. A 2013-ban megjelent játék ugyan nem volt rossz, sem játékmenetre, sem stílusra, de borzasztóan olyan érzést keltett, mintha egy újabb hollywoodi feldolgozást látnánk volna erőltetett poénkodással. Nem igazán tetszett a játékosoknak, sem a kritikusoknak, így a Capcom a rajongókra hallgatva bejelentette, hogy a legújabb 5. rész már ismét a régi formulát fogja követni a már megszokott karakterekkel.

És most végre megjelent, 10 év után az újabb, igazi, hamisítatlan Devil May Cry epizód. És pontosan olyan groteszken vicces, menő és vadállat, ahogy azt vártuk!



Az 5. rész talán a sorozat legjobb darabja, nagyon látszik, hogy iszonyatosan odatették magukat a fejlesztők, hogy a létező legtöbbet hozzák ki magukból. Mindjárt ott van a grafika, ami a Resident Evil 2-höz hasonlóan a RE engine-t használja. De nem is akárhogy! Megmondom őszintén, hogy én néha komolyan ledöbbsentem azon a grafikán, amit a DMC5 kiprésel magából, pedig láttam már nem egy szép játékot. Már a RE2 is brutálisan szépen nézett ki, de ez még azon is túltesz. Az átvezető videók valami olyan elképesztően néznek ki, hogy néha el sem hiszi az ember, hogy amit lát, az nem egy mozifilm. Volt egy összehasonlítás a DMC5 grafikája és a máig nagyon szépnek számító CG film, a Final Fantasy Advent Children között, ahol döbbenetes volt látni, hogy hova jutottunk el vizualításban. Amikor egy játékot alig lehet megkülönböztetni a sok éven át renderelt CG filmtől.

A második alkalom amikor elképedtem a grafikán, akkor volt, amikor a játék



alatt eljutottunk egy könyvtárba, ahol természetesen előkerült pár démon, akiket helyre kellett tenni, de arra nem számítottam, hogy mindközben a helyszínt is átrendezzük. A bunyó alatt törték a polcok, asztalok, székek, a könyvek szerteszét repültek, mindennek súlya van és törhető. Elképesztő volt, hogy a csata végére ott állt hősünk egy rakás törmeléken. Hát igen, az RE engine teszi a dolgát. Szinte minden helyszín bizonyos szintig rombolható, lényegében csak a

falak maradnak állva egyik-másik küzdelem után (vagy azok sem). Talán ki is lehet jelenteni, hogy a Devil May Cry 5 az egyik, ha nem a legszebb grafikájú játék a jelenlegi piacon. Innentől ez lesz összehasonlítási alapom, nagyon remélem, hogy tényleg ez lesz innentől a standard.

Persze azért csodát ettől sem kell várni, hiszen azért megvan a trükkje a dolognak, a pályák ugyanis elég rövidek és korlátozottak, leginkább előre lehet csak haladni, de ezt ügyesen leplezi azért a játék.

A történetbe mélyen nem szeretnék belemenni, hiszen egyrészt kapcsolódik az előző részekhez, másrészt pedig annyira azért nincs túlbonyolítva szokásosan, hogy érdemben lehessen róla beszélni. A főhős ismét Dante, akihez ezúttal két másik játszható karakter társul, a fiatal és forrófejű Nero és a furcsa, kissé misztikus V (igen, ennyi a neve, V... ami egyébként beszédes, ha ismerjük a korábbi sztorikat). A történet most is küldetésekre van feldarabolva, amiket letudva értékelést kapunk a harci teljesítményünkről. Néha találunk bónusz pályákat, ahol extra jutalmakat

„Haladunk előre a helyszíneken, gyepáljuk az egyre rondább és erősebb démonokat, aztán jön egy pálya végi nagy dög, akit lecsapva be is fejezhetjük a küldetést.”



gyűjthetünk be, de ezt leszámítva elég standard hack'n slash játékkal van dolgunk. Haladunk előre a helyszíneken, gyepáljuk az egyre rondább és erősebb démonokat, aztán jön egy pálya végi nagy dög, akit lecsapva be is fejezhetjük a küldetést. Egyes pályákon válthatunk a karakterek között, de tapasztalatom alapján továbbra is Dante a legjobb és legerősebb, míg V a legkörülményesebb, tekintve, hogy ő egy madárral és egy fekete párduccal harcol (furán hangzik, de jah). Nero pedig valahol a kettő között.



A helyszínek kezdetben elég változatosak, utcákon, házakon, csatornában kell kommandózni előre, míg eljutunk a történet alapjául szolgáló hatalmas démoni fához, ami lassan, de biztosan bekebelezi a várost, annak összes lakójával együtt. Hőseinknek ezt kell megállítania, de persze ez nem lesz egyszerű. Egy új szereplő is bejött a képbe, Nico, aki amolyan „fegyverépítő” és kereskedő, de valami nagyon betegesen furcsa személyiséggel, ami néha kimondottan humoros. Nála lehet fejleszteni a fegyvereket és képességeket két küldetés között, amire szükségünk is lesz, mert ugyan ha annyira nem is hardcore a játék, mint a 3. rész volt, de elég keményen meg tud izzasztani, főleg magasabb nehézségi fokozaton. De ha már humor, a DMC5 talán a sorozat legviccesebb része, néha hangosan felnevettem, mert a legváratlanabb pillanatokban képesek egy nagyon morbid poént bedobni. Amikor Dante az egyik jelenetben Michael Jackson módjára táncol, ott szabályosan kitört belőlem a röhögés. Termé-



szetesen most is minden a végletekig van túlozva, az összes szereplő olyan, mint egy rajzfilmfigura. Mindenki pózol, mindenki ultra vagány és árad belőlük a lazaság. Emiatt nehéz is komolyan venni az egészet, hiszen üvölt róla, hogy paródia az egész.

Ha már ennyire dicsértem, azért megjegyezném, hogy akárcsak a Resident Evil 2, ez a cucc sem teljesen tökéletes. Mint azt már fentebb említettem, a pályák és egyben a küldetések is nagyon rövidek, sőt, egy idő után kimondottan

monotonok is. Haladunk előre, szecskázzuk, ami szembejön és ennyi. Néha elvétve akad egy-két kisebb logikai feladvány, de semmi olyan, amit pár másodperc alatt ne lehetne kitalálni. Ez egy idő után kifejezetten unalmassá tud válni. Illetve ami szintén kicsit furcsa volt számomra, hogy ugyan van 3 játszható karakter, de nincsen női opció. Pedig lenne rá lehetőség, Trish vagy Lady, esetleg Nico, simán lehetett volna egy kicsit változatosabbá tenni a játékmenetet velük. Főleg, hogy Dante és Nero szinte alig különböznek egymástól, mennyivel jobb lett volna már kipróbálni Lady-t és a bazi nagy puskáját. Na de mindegy, majd talán a következő részben.

A Devil May Cry 5 egy irgalmatlanul látványos és stílusos akciójáték, annak minden előnyével és hátrányával. A története egyszerű, így akár a teljesen kezdők is kipróbálhatják, ugyanis a főmenüben lehet kérni egy összefoglalót a korábbi eseményekről, hogy képbe kerüljünk. Extra infó a hölgyeknek, hogy mind a három főhős igazi „helyes pasi” a legjavából, főleg Dante, aki olyan férfias és macho, hogy tesztoszteront izzad, Nero a kisfiús-szépfiú, míg V... nos, ő inkább a romantikusabb hölgyek szívét fogja megdobogtatni.

Bátran ajánlom mindenkinek, mert nagyon kellemes kikapcsolódást tud adni pár napra és a több karakter miatt még jó pár újrajátszás is benne van. Az értékelés pedig emiatt: SMOKIN' SEXY STYLE!!



Resident Evil 2 Remake

Kiadás éve: 2019

Platform: Xbox One, PS4, PC

Fejlesztő: Capcom

Kiadó: Capcom

Műfaj: túlélőhorror



Devil May Cry 5

Kiadás éve: 2019

Platform: Xbox One, PS4, PC

Fejlesztő: Capcom

Kiadó: Capcom

Műfaj: akció

MONDOCON

2019 TAVASZ

ÍRTA: HIROAKA



Tavaszi con, vizet áraszt... Mondjuk lassan, már melyik con nem? Sajnos nem mehetek el a tény mellett, hogy megint esős hétvégére esett a con, sőt meg merem kockáztatni, hogy a legesősebb tavaszi hétvégén vagyunk túl. Lehet, hogy ez valami átok?

No, de mit sem von le az esemény értékeiből, leszámítva, hogy nem lehetett a szabadtéren meglenni esernyő, surranó és gumicsónak nélkül.

Szombat reggel masszív tömeg volt feltapadva a Hungexpo kapujára, nem igazán lehetett beazonosítani, hogy az most egy sor vagy több, vagy csak emberek véletlenszerű rendszertelenségének halmaza. Entrópia: level MAX. Ezt tovább bonyolította a hadonászás az esernyővel, mint kezdő jedi a fénykarddal.

A bejutás meglehetősen döcögősrre sikerült, ugyanis a táskaátnézésre egy sátor és négy darab biztonsági őr jutott, amit akárhonnan nézek, kevés. Később szerencsére sikerült ezt megduplázni, bár a délelőtti tömegtorlódás lecsen-



gésével már amúgy sem okozott fennakadást. Sajnos az ellenőrzés egy szükséges rossz.

Minden alkalommal a programfüzet felnyalabolása az elsődleges, de addig is az utamat a K felé a már teljesen bemelegített K-pop csapat tánca szórakoztatja. A mostani programfüzetet viszont inkább nevezném infópapírkának. Ugyanis a hazai contorténelem legkisebbjét sikerült ezúttal összetákolni. Olyannyira, hogy a teljes programlistát számúzták róla, helyette kapunk három QR kódot. Az egyik a B, a másik a D pavilon pultelosztására vezetett, a harmadik pedig a mondocon.hu weboldalon található programlistára. Ez egy modern dolog, úgyis többet van már előttünk a telefonunk kijelzője, mint a való világ... sajnos. Akinek nincs mobilnete annak pedig marad a fizikai valóság, az ajtókra kiragasztott papírok formájában. Bevallom azért meg kellett szokni, hogy ha érdekel, mi mikor kezdődik, akkor ne a programfüzetet, hanem a telefonomat kapjam elő. Egyetlen problémám az volt vele, hogy tényleg elképesztően kicsire sikerült. Mint egy képeslap. Időközben egy másik felhasználása is eszembe jutott, lehetett volna belőle kishajót hajtogatni és ahol megállt a víz, ott úsztatni. A programfüzet úsztató verseny nem is hangzik rosszul. De komolyra fordítva a szót, az A5-ös méret jobban tetszene, ez most kb. a fele volt.

Ezt követően áteveztem a D-be, mivel indultam a Gunpla versenyen, ezért mielőbb meg akartam szabadulni tőle, és betenni a vitrinbe.:

Zárójelben, a versenyről annyit, hogy remek darabok születtek és mindenki nagyon menő Gundamet rakott össze. Ekkor még eléggé pangott a nép, főleg a D-ben, csak pakoláztak a kiállítók, bár a pankrátorok már hangoltak, és ez kitöltötte a rendelkezésre álló teret. Ergo senki nem halotta még a saját gondolatát sem. Ez a program még mindig megosztó, vagy szeretni, vagy utálni lehet. Nos, a D-ben kiállítók biztos nem kedvelik, mivel meccs közben még a Ki nevet a végén? is nehéznék bizonyul, hát még egy bonyolultabb játék.



Látogatóként, mivel én nem szeretem és nem is érdekel (és akkor szépen fogalmaztam), inkább olyankor mentem a csarnokba, amikor más program volt. Másoknak is ezt javaslom. Viszont sokan szeretik, vagy elfogadjuk, vagy nem.

No de vissza a megszokásokhoz, merthogy kezdődött az AMV verseny, volt egy-két ígéretes darab, de végül nem találtam számomra igazán kiemelkedőt, ami annak indult, végül az se karcolt meg. Lehet csak nekem van ilyen kifacsart ízlésem, de nekem annyira tönkre tud vágni egy amv-t a beékelt szöveg, pláne akkor, ha a nyilvánvalót írják ki, ami amúgy is lejött az AMV-ből. A másik kiábrándító - ami végül második helyezés lett -, hogy az alkotó egy nagyon jó színvilággal indított és tényleg jól passzolt a zene a hangulathoz, aztán váltott a rendes színes verzióra és végül lesüllyedt egy közepeszerű amv-re. Technikailag amúgy semmi gond nem volt egyikkel sem.

Az „animés” kerekasztalt könnyű szívvel offoltam a Trónok harca téma miatt, mivel egy percet sem láttam a sorozatból.





Még az sem dobott fel, hogy ennek kapcsán milyen animéket említenek meg.

Ami viszont feldobott az Dózsa Gergő újabb előadása. Számomra továbbra is az egyik legkiemelkedőbb program. Ezúttal a Tokugawa sógunátus bukása volt a téma. Gergő hozta a kötelezőt, illetve, amit megszoktunk tőle. Felkészült, informatív előadás volt. Az egészben az a különlegesség, hogy nem ragaszkodik tankönyvek történelmi eseményeihez, hanem kitekint belőle és lényegében egy korrajzot ad elő egy órában. Legyen az vallás, művészet, politika, gazdaság vagy csak szimplán, hogy hogyan él Keiko néni és Daisuke bácsi a falu szélén. Szóval mindig tud újat mondani. Gergő előadás sorozata folytatódik nyáron és ősszel is. Javaslom mindenkinek, hogy vegyen részt rajta, aki a japános programokat részesíti előnyben. Amelyikről pedig lemaradt, azt pótolja a MondoCon YT csatornáján.

Nem ért véget a japános előadások sora. Összesen négy volt szombat délelőtt egyhuzamban. Azt bánom, hogy az AMV verseny ütközött

a Mangatáborban jártam előadással. De már eldöntöttem, hogy ha legközelebb ilyen van, akkor az AMV-ket offolom. Csak ezt fájó szívvel teszem, mert az AMV annyira része a connak, hogy ha nem nézném, olyan, mintha el sem mentem volna. Na jó, ez túlzás, de érzitek a lényegét.

A soron következő Új uralkodó, új hagyomány előadás szinte kötelező jellegű volt aktualitása miatt. Egyszerű, de szórakoztató módon lett bemutatva az esemény, megtudtuk milyen háttérre van és mivel jár ez most. Az elején az online válaszolás jó poén volt. Ez úgy nézett ki, hogy az előadó, Baranyai Péter a menti nevű honlapon tett fel egy kérdés, amire mindenki a telefonján válaszolhatott, a válaszok pedig megjelentek a kijelzőn.

Ezt követte egy kis japán nyelvlecke. Itt a közönség alap japán szavakat tanulhatott, mint esernyő, macskafül stb., egy japán hölgytől és tolmácsától. Az előadás végére még egy kis kvízzjáték is belefért. Lehetne még ilyen, szórakoztató volt. Egyébként ezek az előadások a fogadóban kaptak

helyet, ahol semmi más nem volt. Ugyan megfelelt a helyszín erre, és lehetett érteni az előadót, viszont sajnos olykor igencsak zavaró volt a nagyobb átmenő forgalom zaja és azoké, akik itt bandáztak le és zenét hallgattak. De ezt betudom az esőnek, mivel ha jó idő lett volna, mindenki kint lett volna.

Ezután jutottunk be a B pavilonba, ahol jó nagy kört tettünk. Bár Catrin előzőleg már tett egy sétát itt és jelentette, amit mindent megnézve magam is megállapítottam: pénzt nem kell költeni, nincs mire. (Bár másnap végül vettünk pár, a gyűjteményünkben még hiányzó mangafanos mangát.) Ennél a résznél az egyik szemem sír, a másik nevet. Előbbinek oka, hogy mindig sajnálom, hogy az animés árufelhozatal nem képes változást mutatni, egyszerűen megfeneklett, mint hajó a zátonyon, és amúgy nem sok jel van, hogy ez kicsit is mozdulna. Ez a pultok körüli embereken is látszik, sokan inkább megvesznek egy kedvencükkel nyomtatott könyvjelzőt, kitűzőt vagy hasonló cukiságot, mint a 25. Naruto vagy hason-

ló pénztárcát, figurát, ami már évek óta ott csücsül.

No és akkor miért nevetek? Mert ellenben az anime részleggel a nyugati képregények és játékok árufelhozatala egyre bővül. A legnépszerűbb játékokból, mint AC, Overwatch stb. lehet kapni sok mindent, és nincs az a Marvel karakter sem, akiből ne kaphatnánk valamit. Még konzolt és játékot is vehetünk. Ez persze annak is köszönhető, hogy egyre több bolt nyílt itthon, melyek ezzel a témával foglalkoznak, míg az animés fronton beállt minden, mint szög a falba.

Teljesen új bolt volt a Rajzfilmjátékok standja, akik plüssöket hoztak, sokat, bár azt nem tudom, mennyi sikerük volt. Nem tolongtak a pultnál, azt láttam.

A B csarnok másik fele ismét a gamereké volt mindkét nap. A színpadon LoL verseny volt, vasárnap pedig Hearthstone, Grand Turismo, Apex. Egyébként meg lehetett játszani PS-en, Nintendón stb. Táncmániásoknak ahogy szokott, volt Just Dance és DDR is.

Visszaevickélve a nagyszínpadhoz, kiemelkedő műsoridőt kapott az *Overlord* fanszinkron projekt, amelynek keretében lejátszották annak az egy epizódnak a részletét, ami eddig elkészült. Tényleg nagyon profi munka, utána a készítő csapat vezetőjével zajlott le egy beszélgetés. Külön öröm, hogy az anime endigjét személyes barátunk és partnerünk Shironeko (*AniMagazin* 47.) énekelte fel. Remek kis szám lett, hallgassátok meg. Ambiciózus vállalkozás, meg kell hagyni, de mindez non-profit, így nehézkesen halad előre. Egy jó ideig tehát mindenkinek az első résszel kell beérnie. Jó dolog, hogy van ilyen, és figyelünk rá, de azért lássunk realisan, kiderül, lesz-e jövője.

Ezután jutottam át a D pavilonba kicsit komolyabban körbenézni. Egy ideje itt kapnak helyet a cosplay klubok, workshopok, con aréna, társasjátékok és az Amai teaház. Ide jóval kevesebb ember jutott el, egyáltalán nem volt zsúfoltság, de mindenhol volt foglalkozás, sokan társasoztak és játszottak az Amainál. Itt is van egy kis színpad,

ahol szombaton egész nap Yu-Gi-Oh verseny volt, mostanában nem is hallottam róla, hogy lenne ilyen. Vasárnap ugyanitt cosplayes előadások voltak, protézisekről, hajviseletről és szabás-varrás témában. A Con aréna szerencsére nem csak a pankrációról szól, hanem szelídebb tevékenységeket is lehet itt folytatni, például japán és k-pop táncokat tanulni.

A workshopok állandó és kedvelt helyei a connak, én nem vagyok az a kézműves beállítottságú, így erre ritkán szoktam tévedni, de egy programot azért kiemelnék: a japán nyelvoktatást, ami mindenképpen érdekes lehet, ha kedvünk támadt ismerkedni a nyelvvel.

Akadtt itt egy új terület is, amin nagyon jól mosolyogtam. Egy székekkel körülfatartott részen volt leterítve egy nagy szőnyegváros meg kis asztalok, székek, ahol a kisebb gyerekek tudtak legózni, favonatozni meg hasonló. Ergo egy mobil játszóház működött itt, a széken meg a szülő. Nagyon aranyos és mókás dolog, jó, hogy valaki gondolt erre.

Újfent nagyszínpad, zárt a nap. Ám előtte még az énekverseny dobogósai adták a hangulatot. Évente egyszer vagy kétszer van ez a verseny, de kellően szórakoztató. Ekkor hirdették ki a dal-szöveg író verseny eredményét és valami szöveget ütött a fejünkben. Már többször volt ez a verseny és olyan jó lenne ezeket hallani is, hogy tényleg működik-e. Olyan formában, hogy a mostani győztes dalát a következő conon valaki előadhatná. Azért így, mert mégiscsak kell felkészülési idő. Szerintem sokan szeretnék, hogy egy-egy anime

zenéje, hogy hangzana magyar feldolgozásban. A napnak még nem volt vége, ugyanis volt koncert. Nos, erről nem tudok beszámolni, mivel nem tudtunk maradni. A Life of the Machines steampunk banda jött. A steampunkkal még úgy ahogy, de a zenei stílussal nem vagyok jóban, így nem csavarta fel az érdeklődésem óráját.

A vasárnap kómásan indult, és ahogy láttam, mindenkinek. Erre rátett, hogy az eső jobban esett, mint előző nap. De igazából most egész nap kevesen voltak. Ilyenkor viszont jól lehet az árusokat nézni, mivel mindenhez kényelmesen hozzáférünk, akár olyat is megláthatunk, amit előző nap nem.

Az AMV Mortal Kombat továbbra is humorosan, fárasztó poénjaival indult. De örülök, hogy történt újítás és nemzeti kategóriák lettek a műfajok helyett. Ilyet lehetne még párat. Viszont a kettes szám kivétele irgalmatlan nagy csalás. Mi-lyen „verseny” az ilyen. Lehet így egy csomó jó AMV-től meg lettünk fosztva. Hát szabad illet?

Az animefundub verseny és a szinkronos beszélgetés (ami most DB közönségtalálkozó volt) notó-riusan egybeesik a zenekvízzel. Mindkettő animés program, ezért nehéz a választás. Most a zenekvízt tartottam izgalmasabbnak és meg is érte, mert jó volt. A karaoke teremben ezenkívül non-stop énekelni lehetett, kivéve mikor J-POP, K-POP videók mentek, amit persze szerintem senki nem hallott a fangirl sikolyok miatt. A közönségtalálkozóra visszaugorva, a Dragon Ball már a könyökömön jön ki.



Viszont itt voltak a Super szinkronhangjai: Hermann Lilla, az örökdedvenc Lippai László és Gyurin Zsolt.

Ezen a napon is volt japán előadás és persze, hogy egybeesett a Mortal Kombattal. Ez volt az Út az újjászületéshez Japánban címmel, egy afféle spirituális utazás volt. A Dewa szent hegyiségét mutatta be (ami Jamagata prefektúrában van), hogy mennyire szentként tisztelik a japánok ezt a területet. Az előadó itt dolgozik, egy érdekes előadást hozott és sokat beszélt a tapasztalatairól. Megjegyezném, hogy ez már a sokadik olyan előadás a MondoConon, ahol az előadó több hónapot töltött Japánban, és így beszélt az ottani életről, emberekről. Ezt egy nagyon pozitív dolognak tartom.

A hegységrolmiisírtunkpársortaJapánNemzetiParkjaisorozatelső részében (*AniMagazin 18.*).

Itt a fogadóban vasárnap már nem Japáné volt a főszerep, viszont lehetett amv gyártásról előadást hallgatni, ami sokaknak lehet érdekes, főleg, akik most kezdenének bele. Ilyet amúgy

tarthatnának többször. Viszont, hogy másoknak is legyen kedve errefelé jönni, volt Witcheres és Marvel kapitányos előadás.

A délután első felét a karaoke terem zenekvíz programjával töltöttük. Kellő kihívást nyújtott 1,5 órán keresztül animezenéken agyalni. Örültünk, hogy ezúttal teljesen tartotta az időt a program, nem volt csúszás, pedig szokott. Külön kiemelném, hogy volt Gundam kategória, amiben szinte biztos vagyok, hogy maxpontra sikerült ikszelnünk.

Animés szempontból fontos, hogy ismét volt anime vetítés, a *Pop in Q* című Toei „csoda”, amit mi már a Japán Alapítvány filmvetítéseinek keretében láttunk (*AniMagazin 48.*), így kihagytuk és megejtettük a szokásos AniMagazin szerkesztői találkozónkat.

A délután talán utolsó kiemelkedő programja a fansub kerekasztal. A programot Daisetsu (Anime Series, Animekommentár) szervezte, meghívott vendégek pedig Jigokuu (No Sub No Life) és Flash (Hunravel) voltak. Egy harmadik ven-

dég is lett volna, de sajnos nem tudott eljönni. A téma vitán felül aktuális (*AniMagazin 48.*), itthon mindig is a szubkultúra egyik alappillére volt a fansub. Látszott, hogy készültek az előadásra, volt egy vezérfonala, amit próbáltak követni és fel volt építve az egész. Viszont erre a témára egy óra kevés, és ez a vége felé nagyon meglátszott, kicsit sietett is Dai, hogy minél több infó beleférjen és kicsit szétesett a végére, csapongó volt. Gondolom a több téma közül nem tudta, melyiket mondja. Örültem volna, ha többet beszélnek a fordítás technikai részéről, ki hogyan, milyen ütemben, milyen módszerrel dolgozik. Ezekről csak kevesebb szó esett, ami nem feltétlen csak az előadók hibája, erre egyszerűen több idő kell.

Szóval összességében nem volt nagyobb problémám az előadással. Amivel viszont gondom volt: a kerekasztal időpontja és a vendégek száma. Vasárnap délután kapott helyet, amikor a legtöbb ember már vagy nincs a conon, vagy épp hazafelé igyekszik. Ennek megfelelően cirka harmincan nézték. Biztos, hogy többeket érdekelne. Én egy fansubber kerekasztalt legalább 3-4 alkalmasra, nagyszínpadra gondolnék, vendégeknek pedig veterán és új fansubbereket tennék egyaránt. Viszont ez utóbbi sarkalatos, mert valamilyen okból sokan nem vállalnák a fellépést. Szóval nem könnyű összekaparni 4-5 embert, kár hogy most sem voltak veterán fansubbosok is. Ehhez kapcsolódva viszont nem tetszett, hogy volt egy-két bekiabálás. Szerintem a vélemény nyilvánításnak nem ez a módja, pláne más fansubosoktól. Másfelől, három

sorral arrébb nem is lehetett érteni, hogy mit kiabálnak. Szóval csak az előadást zavarta meg.

A vasárnapot is az eredményhirdetés zárta, mindenki élményekkel, vásárolt vagy nyert cuccokkal mehetett haza.

A viszontagságos idő ellenére egy tartalmas és szórakoztató cont dobtak össze. Minden szubkultúra kedvelő találhatott magának valamilyen elfoglaltságot. Július végén jön a folytatás, reméljük végre egy igazi, nyári idővel (40 fok mondjuk nem kell).





UMEDA SKY BUILDING

ÍRTA: SACI (ANIMOLÓGIA)

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNED JAPÁNBAN? 6.

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

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

Egyedi építészeti különlegesség Oszakában

Azt hihetnénk, hogy Oszakában csak az ételek uralkodnak. Azonban a gasztronómiájáról is híres nagyvárosban találhatunk még különlegességeket a finom falatok mellett is. Ezek közül most egy igazi égi csillag, egy építészeti érdekesség kerül terítékre, ami nem más, mint az Umeda Sky Building.

Az épület egész fiatalnak mondható, hiszen 1993-ban adták át, és a japánokhoz hű különlegeségeket rejt magában a kinézete. A tervezője Hiroshi Hara volt, aki azonban nem úgy tervezte az épületet, ahogy mai valójában megtekinthető. Az

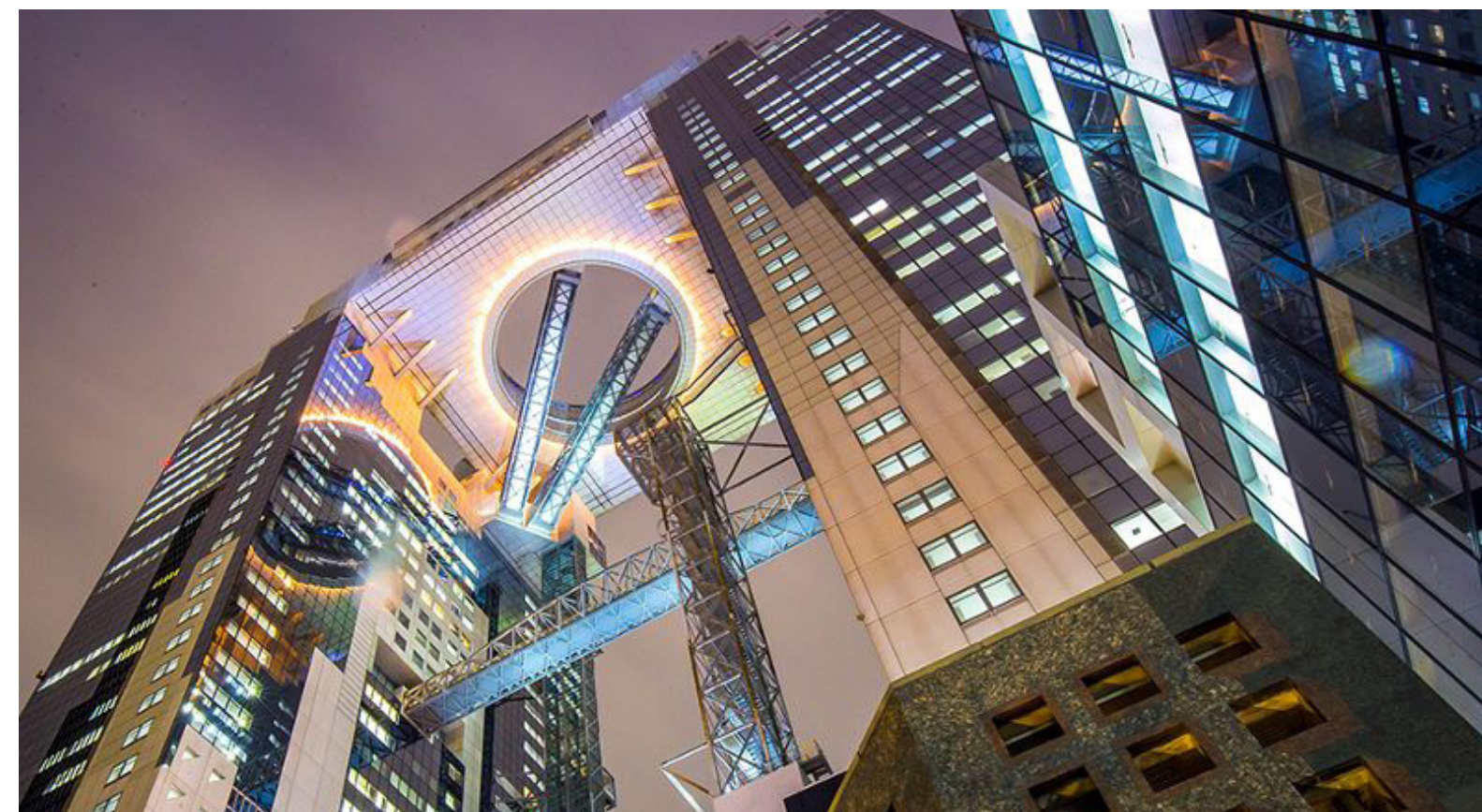
eredeti elképzelések még a „City of Air”, 1988-as projekthez kapcsolódnak, ahol is négy toronyból álló épületegyüttest szerettek volna létrehozni, amelyek középen kapcsolódnak egymáshoz. Viszont az 1980-as gazdasági lufi kipukkanását követően megcsappant a büdzsé, így a négytornyos elképzelés kettőre redukálódott, ami feltehetően még így sem csökkentette a látványosság értékét. Az Umeda Sky Building kialakítása már önmagában is különleges és egyedi, amit a két torony összekapcsolásának stílusossága ad, hiszen egy 360 fokos kilátót helyeztek el közöttük legfelül úgy, hogy középen egy kör alakú lyuk helyezkedik el. Képeken, de nyilván élőben meg még inkább átjön ennek a különlegessége. Ezt a „Floating Garden Observatory” néven ismert tetőtéri kilátót bárki meglátogathatja némi fizetség ellenében, és azt mondanám, hogy kár is lenne kihagyni. A 39. emeleten található kukucskálón körbesétálva igazán pazar látvány tárul elénk. Az extrája a



helynek, amit az elhelyezkedésnek köszönhetünk, hogy nem csak Oszaka látképét csodálhatjuk meg 173 méter magasból (568 láb), hanem még egészen a szomszédos Avadzsi-szigetre (Awaji Island) is ráláthatunk, ha jól figyelünk. Természetesen itt fent is találhatunk kis táblácskákat, hogy melyik oldalon milyen nevezetességek, érdekességek találhatóak, szóval ajánlatos böngészni azokat, hogy megtudhassuk, mik rejlenek még előttünk a távolban.



„Az Umeda Sky Building kialakítása már önmagában is különleges és egyedi, amit a két torony összekapcsolásának stílusossága ad...”



A körbesétálás közepette találkozhatunk még egy kilátói ritkasággal, amit jó magam utazási oldalakon nem láttam mielőtt odamentem, méghozzá egy kis résszel, ahova pár lépcsőfokot lesétálva ülőhelyet találhatunk, ahonnan kiváló fotókat lehet készíteni ülő és álló pozícióban egyaránt. Viszont még mielőtt lemegyünk erre a kis részre, csodáljuk a lakatokkal tarkított kerítést, ami körbeveszi ezt a helyet, és ami mintegy párizsi, romantikus hangulatot varázsol hirtelenjébe oda nekünk. Talán nem is véletlen, hogy én csak párokat láttam ezen a kis lemenős helyen, hiszen inkább a romantikázni vágyók számára csábítóbb, de természetesen bárki odatévedhet egy-egy jó képért.

A kilátónak akad egy zárt része kicsit lejjebb a tetejétől, 140 méter magasságban, ahol az időjárástól védett helyen csodálhatjuk Oszakát, illetve különféle képeket és egy kiállítást tekinthetünk meg. Ezt követi az a fantasztikus megoldás, amivel

a toronyból-toronyba való felső közlekedést megoldották és a kilátóba való felkerülést, méghozzá egy kismértékben meredek mozgólépcső páros. Persze többfajta átjárási módot is felfedezhetünk az épületek között, de ez volt talán az egyik legkiemelkedőbb, és a legjobb élmény is számomra az épület meglátogatása során (a kilátó látványa mellett természetesen), amikor a mozgólépcsőn utazva körbenézhettem az üvegfalakon keresztül. Igazán páratlan élmény maradt, bár a tériszonyosoknak már kevésbé okozhat ilyen nagy örömet ez a szakasz.

Összességében ajánlott látványosság Oszakában az Umeda Sky Building, szinte kihagyhatatlannak mondanám ezt is, amennyiben persze felülről is körbe szeretnénk nézni a városon. Könnyen megközelíthető némi sétával az Umeda és az Osaka állomásoktól, valamint nem is mondanám ki-mondottan drága szórakozásnak. A hely megláto-



gatásának vágyát még talán az is fokozhatja, hogy az aljában helyezkedik el egy piac és a Takimi-Koji, amit az ingyencsúszkák utcájának is neveznek, és amit úgy alakítottak ki, hogy az 1920-as Japán légkörét idézze. Ezenfelül az épületet körbeveszi egy gyönyörűen kialakított sétálóutca, kerttel és parkkal, ahol még több kellemes pillanatot eltölthetünk oszakai kirándulásunk alatt.



**Animológia –
Umeda Sky Building**
Nézd meg *videóban* is!

TUDDAD?

Az Umeda Sky Building jelenleg a 20. legmagasabb oszakai épület.

ALAPINFORMÁCIÓK

Építették 1993

Magassága: 173 méter (568 láb)

Látogatható magasság: 170 méter

Itt található: 〒531-0076 1-1-88 Oyodonaka, Kita-ku, Osaka

Nyitva tartás: 09:30 – 22:30
(mindennap nyitva)

Emeletek száma: 40 emelet

Fedett kilátó: 140 méter magasan

Belépő a kilátóba: 1500 yen
(4-12 éves kor között 700 yen)

Minden egyéb tudnivalót itt találsz:

www.kuchu-teien.com

www.skybldg.co.jp

**MENNYIRE AJÁNLOTT
MEGNÉZNE EZT A
LÁTVÁNYOSSÁGOT?**





AKIHITO

ÍRTA: ISKARIOTES

Születése

Akihito császár 1933. december 23-án 06:39 perckor született (Showa 8. évében), Hirohito császár (1901-1989) és Kōjun császárné (1903-2000) legidősebb fiaként. A császári pár immár kilenc esztendeje voltak házasok, és bár született már öt gyermekük, azok mind leányok voltak, így nem lehettek trónörökösök. Az országot annyira lázba hozta a leendő uralkodó megszületése, hogy Nakajama Shinpei és Kitara Hakusho közösen írtak egy dalt.

A gyermek az Akihito (明仁) elnevezést kapta meg. Ebből az „明” (Aki) „világos, fényes”-t jelent, míg a „仁” (Hito), az „erény, jóindulat, emberiség”-et jelenti. A hivatalos címe pedig Tsugu no Miya Akihito lett.



Amikor az ifjú herceg hároméves és három hónapos lett (1936. március 29.), akkor a hagyományokhoz hűen elvették az anyjától és az apjától. Így a Császári Palotából az Akaszaka Palotába költözött, amit 1909-ben építettek a mindenkori császár utódjának lakhelynek (e célra egészen 1975-ig használták). Onnantól kezdve komornák és házitánítók nevelték a kis fiút. Szüleivel csak ünnepi eseményeken találkozhatott újra Akihito, de legalább havonta egy vasárnapot körükben tölthetett.

Tanulmányai (1940-1952)

1940-ben szakítva a tradíciókkal egy „köziskolába” írtatták be a kis Akihitót, ez volt a Gakushūin. Bár mára ez egy mindenki számára elérhető nevelési centrum, 1847-ben, amikor megalapították, a célja az volt, hogy a japán nemesi elit oktatási helye legyen. Tanulmányaiért Kacujuki Jamanasi (1877-1967) tengerészgyalogos/haditengerész/katonai attasé, későbbi tábornok felelt.

1943-ban országszerte ünnepségeket és megemlékezéseket tartottak a kis herceg 10. születésnapja alkalmával. Hagyományhoz illően 10 éves korában beléptették a császári őrségbe, s rögtön zászlós rangban kezdte meg szolgálatát. Mivel Akihito soha nem mutatott különösebb érdeklődést a katonai pálya iránt, így apja nem erőltette ezt a vonalat.

Tinédzser korában egyszer megkérdezték tőle, szeretne „normális tini lenni?”. Válasza ennyi

volt: „Soha nem voltam átlagos fiú.”. Bár iskolába járt, társait külön megkérték, hogy amennyiben lehet, ne szóljanak hozzá és ne közelítsenek felé, mert avval zavarnák őt. A legtöbb kiránduláson sem vehetett részt. Magánya mértékének megértéséhez egy osztálytárs visszaemlékezése segíthet: egy alkalommal meglátogatta és az első-tétített szobában csak az asztali lámpa égett, az asztalon pedig lepkék tetemei voltak.



Menekülés (1944-1945)

1944-ben amikor Tokió bombázása fokozódott, akkor őt és öccsét (Hitacsi herceget) evakuálták a fővárosból. Először a Nikko városában található Tamozava Császári Villába költöztették. Az épületet még 1899-ben húzták fel, és a maga 106 szobájával mai napig Japán egyik legnagyobb fából épült háza. Később az Oku Nikko-beli Minamikan Hotelben szállásolták el. Itt hallotta ő is rádión keresztül, ahogyan az apja, Hirohito császár bejelenti Japán kapitulációját a II. világháborúban. Beszámolók szerint a herceg mindösszesen annyit jegyzett meg, hogy még többet és még keményebben kell tanulnia. A háború lezárása után a hercegi ifjak visszatértek Tokióba.

Bár – ma már tudjuk, hogy nem valósult meg – akkoriban a hercegek élete majdnem teljesen másképpen alakult.



A japán katonai/politikai elit olyan forgatókönyveket is elképzelhetőnek tartott, hogy Hirohito azal együtt, hogy bejelenti a vereséget, le is mond a trónról fia javára. Mások úgy okoskodtak, hogy csak azután történjen ez meg, miután Japán aláírja a békeszerződést, hogy így az új császár tiszta lappal indulhasson. Továbbá, mind a japán, mind pedig az amerikai vezetés fejében megfordult az is, hogy magát a császárság intézményét szüntessék meg. Végül egyik forgatókönyv sem valósult meg.

Elizabeth Gray Vining (1946-1950)

A háború lezárása után a trónörökös nevelését már nemcsak a szokások határozták meg, hanem a megszálló amerikai hadsereg is. Ennek hatására Hirohito császár egy kvéker keresztyén nevelőnőt, bizonyos Elizabeth Janet Gray Vininget (1902-1999) jelölte ki Akihito és testvérei oktatására.

Vining özvegyasszony hivatalos végzettsége könyvtáros volt, de több gyermek és ifjúsági regényt is írt, valamint lelkes pacifistának számított. A császári ifjakkal amerikai/európai kultúrát tanított, valamint angol beszéd órákat is tartott. A nyelvórákra bevont 4 amerikai tinédzsert is, hogy a fiatalok könnyebben tudjanak szóba elegyedni. Vining a Jimmy nevet adta Akihitonak, aki erre ezt felelte, „Én herceg vagyok.”. Mindenesetre Akihito egy a világra nyitott kozmopolita, liberális szemléletű ember lett, soha nem mutatta vonzó-



dását vagy rajongását az ősi rítusok és a birodalmi vágyak iránt. Talán ebben az is közrejátszott, hogy Tódzsó Hidekit – a háborús kabinet vezetőjét – pont december 23-án végezték ki, a herceg születésnapján.

Vining a legjobb kapcsolatot Hitacsi herceggel alakította ki, elválásuk után a hölgy haláláig folyamatosan leveleztek, de személyesen is találkoztak. Sőt, amikor a herceg megnősült, Vininget is meghívták.

Középiskola és egyetem (1946-1952)

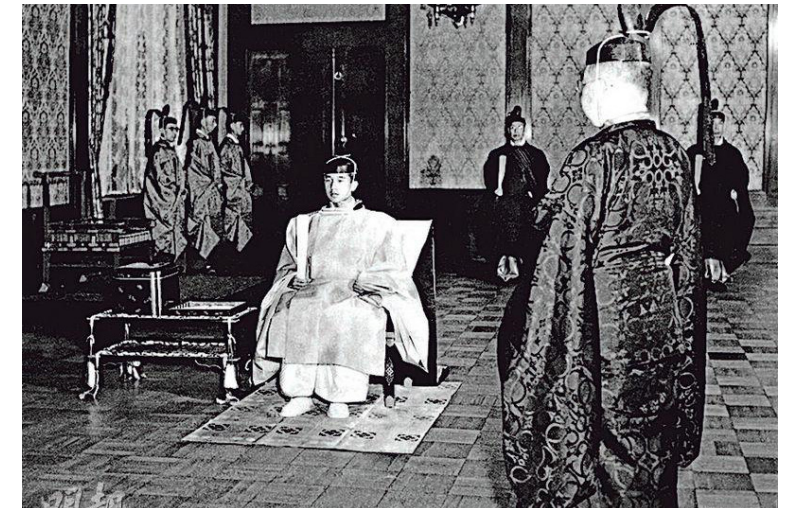
1946-ban beiratkozott a Gakushūin alsó-középiskolájába, majd 1949-ben szintén oda a felső-középiskolába. Ekkoriban a tanulmányait Shinzo Koizumi (1888-1966) közgazdász professzor felügyelte és okította is a herceget. Shinzo liberá-



lis gazdaságpolitika híve volt, így Akihitonak is azt tanította. Marx tételeinek harcos ellenzője volt, soha nem hátrált meg, ha gazdasági vitára hívták. Ennek ellenére szellemi vetélytársa, Noro Eitarō (1901-1933) kommunista közgazdász szellemi hagyatékát sem hagyta feledésbe merülni. Valamint előadásokat tartott a brit alkotmányos monarchia belső működéséről.

Szintén tudorai közé tartozott a katolikus Tanaka Kōtarō (1890-1974) ügyvéd/alkotmánybíró/oktatás politikus. Tanaka értelemszerűen polgári jogra és alkotmánytanra oktatta a fiatait.

1952-ben beiratkozott a Gakushūin Egyetem Politikai és Gazdaságtudományi Karára, ahol politikatudományokat hallgatott. Az alkotmányjogra maga a legfőbb ügyész készítette fel. Trónörökösi címéről egy évfolyamtársának így pa-



naszkodott: „Trónörökösnek születtem. Valamikor valamennyiteket irigyelni fogom.”

Koronahercegi korszak (1952-1989)

1952. november 10-én beiktatták, mint hivatalos trónörökös, rögtön meg is kapta két érdemrend legfelső fokozatát. Innentől kezdve Rittaishi-no-rei lett a hivatalos megszólítása. Elhagyta az Akasaka palotát és beköltözött a Tōgū Goshop palotába, ezt később fia, Naruhito trónörökös is használta.

Utazgatások (1952-1957)

A friss koronaherceg hamar elkezdte érezni az új rangjához járuló feladatok súlyát. 1953. március 30-tól egészen november 12-ig tartó bemutató körúton vett részt.

Összesen 12 európai országot keresett fel, valamint az Egyesült Államokat és Kanadát. A féléves tanulmányút ékköve egyértelműen június volt, amikor apját képviselve részt vett II. Erzsébet trónra lépési ceremóniáján.

1953 decemberében tuberkulózist állapítottak meg nála az orvosok. A kor legmodernebb gyógyszerével, a sztreptomycinrel viszonylag gyorsan leküzdötte a betegséget a herceg, de tüneteit egészen 1957-ig magán viselte. Betegségéről a császár csak 2009-ben szólt először nyilvánosan is, egy tüdővész elleni konferencián.

Az évek alatt folyamatosan képezte magát. 1956-ban befejezte egyetemi tanulmányait, bár a záróvizsgát nem tette le. Megtanult csellózni, fizikai frissességét pedig lovaglással és tenisszel tartotta szinten.

Szerelem és házasságkötés (1957-1959)

1957. augusztus 19-én Akihito herceg meghívást kapott a Nisshin Seifun cég által szponzorált Nagano közelében lévő Karuizawában megrendezett tenisz bajnokságra. Itt újra találkozott régi tanítójával, Tanaka Kōtarōval is. A teniszbajnokságban vegyes párost játszott, ahol az egyik ellenfele Sōda Micsiko, a Nisshin cég tulajdonosának a lánya volt. (Egyébként Michiko elverte Akihito-t az első meccsükön.)

Bár a két fiatal tetszett egymásnak, szerelmüknek nem mertek teret engedni. Akihito

tisztában volt vele, hogy egy közembert – aki ráadásaként katolikus hitű – nem mutathat be szüleinek. 1958-ban Micsiko elutazott Brüsszelbe, az Alumni du Sacré-Coeur (Szent Szív Társaság) egy konferenciájára. Akihito pedig akcióba lendült. Üzenetet küldött I. Baldwin belga királynak (aki 1930-ban született, tehát egy korosztályhoz tartoztak), hogy ha lehet, találkozzon Micsikóval és beszélgessen vele. Baldwin megüzente Akihito-



nak, hogy a lány tökéletes választás lenne, és ha őt venné nőül, akkor csak jobb császár válhatna majd belőle. 1993-ban Baldwin temetésén a japán császári pár is részt vett, feltűnően nagy figyelmet fordítva az eseménynek, akkoriban még nem volt ismert a néhai belga király és a japán császári pár közti kapcsolat.

1958. november 27-én a császári hivatal is bejelentette a szerelmet. 1959. január 14-én megtartották a noushi no agi szertartást, melyet akkor végeznek, ha a koronaherceg házasodni készül. Majd az év április 10-én jött a menyegző. A pár hagyományos sintoista szertartáson kötötte egybe életét, tradicionális ruházatban. De, amikor a négylovas nyitott hintójukkal végighajtottak a félmillió éljenző tömeg közt, már európai öltözékben voltak. Micsiko hajviselete a következő években hatalmas népszerűségnek örvendett az egész országban. Ez volt az első alkalom, hogy császári családi eseményt a japán televízió élőben közvetített. Az adást 14 millióan látták, azért ennyien, mert csak 1 millió tévékészülék volt az országban. Az adás hatására a tévék száma 1960-ra már 2 millióra növekedett. A lakodalom költsége akkori 20 millió forintba került (egy korabeli munkás átlag éves bére 12 ezer forint körül volt).

Bár a sajtó imádta a „tenispálya szerelmet”, ahogyan fogalmaztak, a konzervatív politikai körökben, de még a császári családban is voltak ellenzői a frigynek. Kifogásolták, hogy Micsiko római katolikus, Akihito pedig sintoista, ami nem

vezethet jóra. Ahogyan azt is a lány szemére vetették, hogy közrendű. Ezt leginkább az anyacsászárné hangoztatta, egészen az 1960-as évek végéig azt mondta, hogy nem méltó a fiához.

A fiatal lánynak nemcsak a családi intrikákkal kellett megküzdnie, hanem a császári család akkori etikettjét és szokásait is el kellett sajátítania. Első körben egy 76 napos intenzív tanfolyamon kellett áttesnie, hogy elsajátítsa a minimális császári család illemkódexet. Naponta háromszor kellett kimonót cserélnie, férjétől három lépés távolságot kellett tartania és nem nézhetett rá.



A házasságkötés után már nem rendelkezett saját pénzzel, nem telefonálhatott és, ha Tokión belül szeretett volna valahova elutazni, ahhoz is két hétre előre kellett jeleznie a Császári hivatalnak. Nem csoda, hogy lefogyott, kialvatlan és depressziós lett.

Az országot nem nagyon izgatta, hogy a császári palotában milyen intrikák folynak, a köznép bolondult Micsikóért, elindult a „Micsiko Boom”. A női magazinok hatalmas példányszámban fogytak, amelyekben képek vagy valamilyen extra információ volt a hercegnéről. A Japán Nemzeti Bank új 10.000-est nyomtatott a pár arcképével. Kamui Joko, a kor legelismertebb fehérnemű tervezője új bugyit tervezett, amit Micsiko inspirált. De instant tésztát és ráment is kihoztak Micsiko néven. A kor slágerei telis-tele voltak a hercegnére utaló szövegrészletekkel. 1958. december 23-án pedig a Tokió Toronyt (*AniMagazin 45.*) is átadták, ami a televíziós lefedettséget tovább növelte. Sokak szerint csak azért készült el, hogy az

esküvőt minél többen láthassák. Természetesen a gyerekvállalás száma is megnőtt.

Családalapítás (1960-1969)

1959. július 15-én bejelentették, hogy Michiko áldott állapotban van. 1960. február 23-án megszületett a legidősebb fiúk, Naruhito herceg, a jövő császár. 1963-ban vetélésen esett át, aminek hátterében lelki bajok voltak, négy hónapig egy szanatóriumban élt. 1965. november 30-án megszületett második gyermekük, Akashino herceg, majd 1969. április 18-án utolsó gyerekük, egyben első lányuk, Sajaka Kuroda is napvilágot látott.

Akihito már az egyetemista éveiben kijelentette, hogy: *„ha majd megnősülök és gyerekeim lesznek, nem akarok elkülönülve élni családomtól. Fel akarom számolni azt az ősi császári szokást, amely megbontja a családot.”*. Mint később megjegyezte: *„Nem lenne egy nyugodt percem*

sem, ha külön élnénk a gyerekektől.”.

Micsiko elmondása szerint mind a három gyermekét saját maga szoptatta. Sőt, állítólag a gyerekeknek a reggeli bentos dobozukat is személyesen készítette össze. Ez kisebb problémába ütközött, mert a hivatalos koronahercegi rezidenciában nem volt konyha, így azt külön építeni kellett. A későbbi császárné elmondta, hogy a gyermeknevelés kérdésében mindig konzultált a császárral és utána a koronaherceggel.

Dolgos évek (1970-1989)

A családalapítás örömteli időszaka után egyre több feladatot kellett átvennie a hercegi párnak. Nagyon sokat kellett utazniuk, hogy országukat népszerűsítsék külföldön. Koronahercegi évei alatt Akihito összesen 45 országot keresett fel és Japán összes prefektúráját meglátogatta. Apja ezzel szemben csak három országba látoga-

tott el, igaz, japán császárként ő volt az első, aki elhagyta az országát. 1986-ban a császári családból elsőként metrón is utaztak.

De a hercegi pár olyan ügyeket karolt fel, mint a speciális sportolók helyzete. Japánban ez óriási támogatást jelentett, ahol nagyon sokáig a társadalom peremére számították az ilyen embereket.

Közben 1963-ban a koronaherceg tagja lett a Japán Ichtiológia Társaságnak. Halak iránti érdeklődését feltehetőleg édesapjától örökölte, aki szintén nagy figyelmet tanúsított a halak iránt. Sőt, a császári palota területén külön kutatóházat is létesítettek. Tagsága egészen 2003-ig fennmaradt, ez idő alatt 28 tanulmányt írt. Az 1984-es Japán szigetvilágának halai című kötetnek egyik társszerzője volt. A goby/géb halak nagy szakértőjének tartják. 1992-ben a Science folyóirat is közzölt egy általa jegyzett tanulmányt, ami a japán tudománytörténetéről szólt.

Sóda Micsiko

1934. október 20-án született a dúsgazdag malomiparos, Shoda Hidesaburo és Fumiko első lányaként. Futaba Általános Iskolába járt, a Sacred Heart egyetem idegen nyelvek szakát végezte el és szakdolgozatát John Galsworthy: Forsyte Saga című világhírű regényéről írta. Továbbá tanult Oxfordban és a Harvardon is. Diáktársainak hivatalos vezetője volt. Megtanult zongorán és hárfán játszani, később pártfogásába vette a gagaku ősi stílust. Férjével, aki kiváló cselista hírében állt, többször adtak házi koncerteket. Micsiko a háború alatt olvasta el Molnártól a Pál utcai fiúkat.



Okinava 1975. július 17.

Japán legfiatalabb országrésze van a legtávolabb a főbb szigetektől, nyelvileg, kulturálisan és etnikailag is más, mint a többi terület. Mindezek mellett az ország mai napig legszegényebb prefektúrája. A II. világháború során harcoló amerikai csapatok csak itt szálltak partra, a japán katonai vezetés pedig nem volt rest a helyi őslakosokból álló kis katonákat kényszer-öngyilkosságba hajszolni. A háború lezárását követően egészen 1972-ig a terület felett az USA rendelkezett. Herceg, pláne császár még soha nem járt itt, egészen Akihito látogatásáig. A vizitet két okból ejtette meg: egyrészt meglátogatta a Nemzetközi Óceán Expót, másrészt – és ez volt a fontosabb – megemlékezett a II. világháborúról. Bár a herceg több emlékművet meglátogatott és virágokat helyezett el, illetve megemlékező beszédekert tartott, sokakat ez nem hatott meg. Ott tartózkodása alatt végig tüntettek. Az érzelmek akkor hágtak a csúcspontra, amikor a Naha városánál található Himeyuri emlékműnél egy alak, aki az Okinava Felszabadító Liga tagja volt, molotovkoktélt dobott a hercegi konvoj irányába. Szerencsére sem Akihitonak, sem Micsikónak nem esett baja. Sajnos egy testőr így is megsérült. A terrorakció után a trónörökös ezt mondta: „Megdöbbenést, semmint haragot éreztem. Sajnálatos, hogy az okinavai történelmet és kultúrát nem kellően tanítják az iskolákban (így nem ismerik, mit érez az ottani nép).”.

Császári trónon (1989-2019)

1987 szeptemberében Hirohito császárnál hasnyálmirigy rákot diagnosztizáltak, így ágynak dőlt és olyan súlyos komplikációk léptek fel nála, hogy Akihitonak kellett átvennie a feladatkörét. 1988 szeptemberétől kezdve a császár nem hagyta el hálótermét, olyan súlyosan beteg volt. A következő hónapok nyomasztó várakozással teltek, és napról-napra fogyott a remény, hogy a császár felépüljön.

Végül 1989. január 7-én, reggel 06:33 perckor Hirohito császár megtért az őseihez, így Akihito lépett a trónra, s megkezdődött a Heizei korszak (1989-2019). Az uralkodó haláláról szóló első újságokat már 08:30-kor elkezdtek árulni, holott csak 07:55-kor jelentették be hivatalosan is a gyász hírt. Aznap közel 450 ezren zarándokoltak el a császári palotához és fejezték ki együttérzésüket a családdal.



Koronázás (1989-1990)

A császári öröklődési szertartás neve ken-dzsitosokei. Ilyenkor a családi szent ereklyéket, a kardot, a tükröt és az ékszert a császár elhalálása után három órával veheti magához az új uralkodó. A palota főépületében történik meg a család, a kormány, a parlament két elnöke és a főügyész jelenlétében. Az egész szertartást egy sintoista pap vezeti. A főpap könyörög a kamiknak, hogy az új császárt kellő erővel, bölcsességgel lássák el a feladatához.

A császár temetése és a hozzákapcsolódó szertartások egy éven át zajlottak, ami akkor 750 mil-



lió dollárt emésztett fel. Ebben beletartozott, hogy 163 ország és 27 nemzetközi szervezet vezető személyiségei jelentek meg a temetésen. A kíséretükben félezer személyiség és 1300 újságíró tartózkodott. Belföldről több tízezren érkeztek az év leforgása alatt leróni a tiszteletüket elhunyt vezérük előtt. Rájuk összesen 45.000 rendőr vigyázott. Ezekben a napokban pedig a videotékák bonyolítottak le óriási forgalmat, a tévék nem adtak semmilyen szórakoztató műsort, így sokan innen szerezték be a filmeket. Sőt, két napig – reklámok nélkül – csak Hirohitóról szóló megemlékezési műsorok mentek a tévében. Egy tokiói egyetemi professzor erre azt mondta: „A II. világháború utáni idők egyik legnagyobb agymosása zajlott.”.



Mindenesetre a temetésen részt vett Straub F. Brunó, a Magyar Népköztársaság Elnöki Tanácsának elnöke, így lehetősége nyílt találkozni Akihítóval is. Ez azt jelentette, hogy a két ország vezetője első ízben találkozott személyesen. Júniusban pedig kinevezték az új szertartásmestert, Szumija Kijoshit, aki Japán magyarországi nagykövete (1981-1982) volt.

Végül a gyászszertendő letelte után lehetett csak megtartani a trónra lépési ünnepséget. Az 1928-as ünnepség ellentétét hozták létre. Az állami tisztviselők, kormánytagok mind frakkban jelentek meg. A régies irodalmi nyelv helyett köznapi nyelven folyt a szertartás, amelynek alkalmából a féltve őrzött császári kincsek közül kettőt helyeztek el a Takamikura, vagyis a császár „magas széke” előtti asztalra.

Az akkor 56 éves uralkodó - aki bambusszal és mondai állatfigurákkal díszített ruhát viselt - jobbján jogart tartott, fején selyemből készült díszítő ornamentikát viselt. Hagyományos ruhába öltözött, jelképeket, zászlókat, fegyvereket hordozó udvaroncok kísérték az uralkodót. Maga a trón három részből álló, fekete, lakkozott talapzaton, hat méter magasan állt. Baldachin borította főnixmadár-díszekkel és tükrökkel.

1990. november 12-én megtartották a ceremóniát, így Akihito lett Japán történelmében a 125. császár. A beiktatási ünnepségen 2500 ember, köztük mintegy 500 külföldi vezető vett részt. A Magyar Köztársaságot Göncz Árpád köztársasági elnök képviselte.

Terror

Akihito ellen nemcsak az 1975-ös támadást lehet felidézni, hanem még több kisebb-nagyobb incidenst. 1986-ban egy házi készítésű rakéta csapódott a császári palota kertjébe, alig 50 méterre a koronahercegi pár lakrészétől.

Akihito trónra lépésekor több terrortámadás történt, amit radikális baloldali csoportok hajtottak végre. 1990 szeptemberében ezer oszakai pert indított az állam ellen, mondván a császár koronázása egy sintoista szertartás, amit az államkasszából álltak, holott az állam és az egyház szét van választva. Lelki sérelemre hivatkozva 10 ezer jent követeltek, kilenc éves pereskedés után utasították el őket.

Novemberben egy Tendai buddhista szektához tartozó szentélyt égettek fel ismeretlenek. A nyomozás arra jutott, hogy erre azért került sor, mert a szerzetesek Akihito tiszteletére szerveztek egy ünnepséget. Szintén felégették a híres Takekoma Inari Jinját is.

A koronázás napjának hajnalán ismeretlenek rakétafegyverekkel lőttek öt japán haditengerészeti támaszpontot és laktanyát Tokióban, illetve körzetében, három fővárosi vasútvonalon pedig gyújtogattak.

A koronázás ideje alatt Tokióban többfelé tüzeket gyújtottak, illetve robbanószerkezeteket dobtak az önvédelmi erők csapataihoz, ahogyan az amerikai hadsereg támaszpontjaihoz is.

Pár nappal később egy vasútvonalon robbantottak radikálisok csupán azért, mert a császár ott haladt volna át, hogy tiszteletét tegye ősei mauzóleumánál.

Nem sokra rá Kiotóban gyújtogattak, ahol egy textil üzem és egy sintoista szentély lett a lángok martaléka. Ezt leszámítva még hat helyen csaptak fel a lángok, személyi sérülés sem akkor, sem korábban nem történt.

A következő támadásra 1992-ig kellett várni, amikor egy jobboldali érzelmű férfi az ellen tiltakozva gyújtotta fel teherautóját, hogy a császár Kínába tervezett utazni. Pár hónappal később egy férfi füstbombát dobott a császári emelvény felé és követelte, hogy ne utazzon Pekingbe a japán császár.



Reformok és nyitás (1990-2003)

Az új császár leginkább a visszafogottság Az új császárra leginkább a visszafogottság lett jellemző, minden téren. Amikor trónra lépett, mindösszesen 10 öltönye volt, nyakkendőből pedig 50 darab, de ahogy mondta, azokat is az évtizedek során kapta szeretteitől ajándékba. Karcsúsította a császári hivatalt 1200 főre és megvált az olyan luxus dolgoktól is, mint amilyen a császári vonat. De felszámolta a császári előköstölő hivatalt is, valamint meghagyta, hogy nem kell megállítani a forgalmat minden esetben, ha ő úton van.

Közvetlenségét azzal is bizonyította, hogy gyerekekkel és beteg emberekkel is kezét fogott, amit apja soha nem tett. A dagályos körmondatok helyett egyszerűbb, letisztultabb nyelvet használt beszédjeihez.



De mit is csinál egy császár? A tennőnek rengeteg feladata van egy évben. Közel 1000 dokumentumot kell szignálnia, átlagosan 100 állami hivatalnokot kell kineveznie, 30 új nagykövetet kell fogadnia és ugyanennyitől elbúcsúznia. 25 körül van azoknak a találkozásoknak a száma, amikor egy-egy köztestület képviselőjét kell fogadnia (pl.: Japán Művészeti Akadémia, Olimpia Bizottság). Körülbelül hetente kell valamelyik miniszterrel találkoznia, aki tájékoztatja őt a tárcájához tartozó legfrissebb fejleményekről. Plusz szintén hetente valamilyen országos hivatal vezetőjével (pl: Japán Jegybank) folytat diskurzust. Valamint átlagban 20 kitüntetést kell átadnia évente és közel 10 ezer emberrel találkozik.

A császári pár, amíg erejük engedte évente 3 belföldi kiránduláson vett részt, így mind a 47 prefektúrába eljutottak, valamint több kisebb szigetre is ellátogattak. Útjaik során mindig felkerestek szociális, kulturális, egészségügyi, oktatási és ipari létesítményeket, hogy az ott dolgozókat

megismerjék és inspirációt adjanak nekik a folytatáshoz. Utazásaik során több mint 450 gyermek, idős vagy speciális otthont látogattak meg. Természetesen ezért fizetség is jár, ami éves szinten több millió eurót jelent.

Akihitonak szembe kellett néznie azzal is, hogy a japán császári cím nagyon vékony jogkört biztosít számára. Nem dönthet arról, hogy hova utazik és a nyilvános beszédjeit is átnézi a kabinet.

Bár évente 3 hónapot utazott az országban, hivatalosan csak kétszer szólt a népéhez: december 23-án, a születésnapján (ami egyben nemzeti ünnep is volt), valamint január 2-án újév alkalmával. E két napon megjelent ő és családja a Chōwaden-palota erkélyén, golyóálló üveg mögött, az éljenző tömeg pedig a Kyūden Tōtei téren ünnepelhette őket.

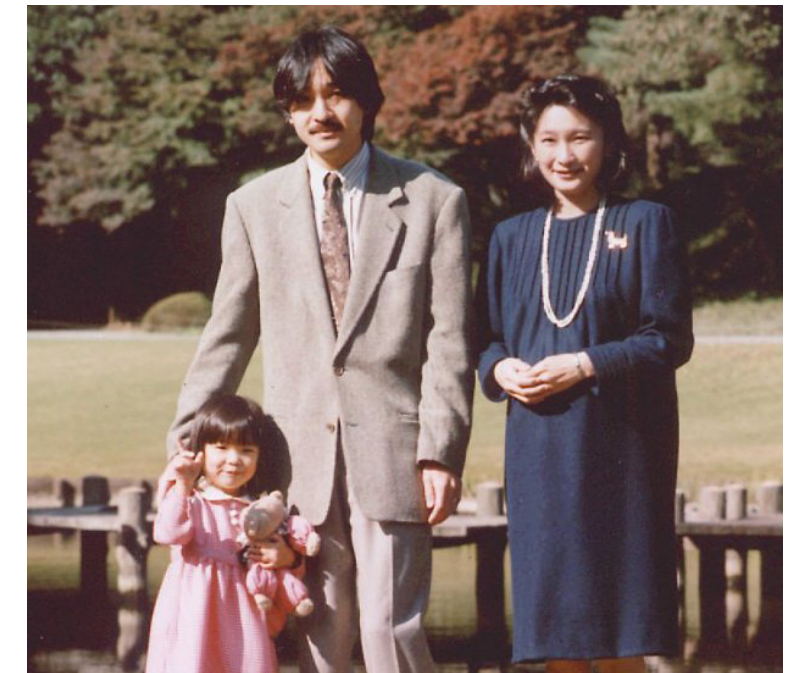
1991. október 23., megszületik Mako hercegnő, Akishino herceg és Kiko hercegnő első gyermeke, Akihito császár első unokája. Michiko

császárné pedig gyermekkönyvet írt Takeda Vako illusztrátorral, a Hajimete no Yamanoborit, melyet 2001-ben itthon is kiadtak Először mászom meg a hegyet címmel. Később, 2013-as decemberi interjújában Akihito így vallott szerepéről: *„Császárnak lenni talán magányos feladat, de a császárné itt léte mellett vigaszt és örömet hozott nekem. Mindig tisztelte a pozícióm és támogatott. És nagyon boldognak tartom magam, hogy a császárnéval az oldalamon vállalhattam fel a császári szerepet.”.*

1992-ben Akihito, mint Japán császára, a történelemben első ízben Kínába utazott, az előre leírt szövegtől elütve kijelentette, hogy: *„Japán és Kína a kulturális cserekapcsolat hosszú történelmével rendelkezik. Sajnálom, hogy Japán rosszat tett Kínának egy meghatározott időszakban.”.* Az utazásnak azért is volt nagy jelentősége, mert a kommunista Kína és a demokratikus Japán épp 20 éve, 1972-ben vették fel a diplomáciai kapcsolatokat.

1993 folyamán Micsiko császárné komoly egészségügyi és lelki problémákkal küzdött. Több magazin is azzal vádolta meg, hogy diktátorként vezeti a császári házat. A vádak hatására több hónapra elvesztette beszédképességét. Nem ez volt az első eset, amikor a konzervatív sajtó támadta a császárnét. 1989-ben azt vetették a szemére, hogy katolikus udvarhölgyeket is választott magának. (Elvileg 5 ilyen hölgy van Micsiko közelében, s ebből lett kettő katolikus). De örömhír is érkezett a családban '93 folyamán. Naruhito trónörökös feleségül vette Ovada Maszako diplomatát.

1994 elején Micsiko visszanyerte beszédképességét, további örömhír volt, hogy december 29-én újabb hercegisasszony született, Kako néven, szintén Akishino herceg és Kiko hercegnő gyermekeként.



1995-ben a Kobei földrengés után (6.400-an meghaltak, 40.000-en megsebesültek, 250 ezren lakásukat veszítették, a kár akkori értéken számolva 80 milliárd euró volt) a császári pár egyszerű ruhában járta végig a természeti csapás helyszíneit, több túlélővel is beszéltek, valamint a helyreállításon dolgozóknak adtak reményt, hitet és erőt a folytatáshoz.

Szintén az év folyamán, több II. világháborús helyszínt is felkerestek, így emlékezvén meg a háború befejezésének ötvenedik évfordulójáról. Egy évvel korábban pedig Pearl Harborban jártak. Ebben az évben hajtották végre a császáron az első műtétét, szerencsére a vastagbélből kinyert szövet nem mutatta ki, hogy rákos lett volna.

1999-ben országsszerte ünnepségeket szerveztek Akihito trónra lépésének 10. évfordulójára. A császár öröme mégsem volt teljes, hiszen Masako hercegnő vetélésen esett át. 2000-ben édesanyját – az anyacsászárnőt – veszítette el, Nagako 97 éves korában hunyt el.



2001. december 1-jén újabb leány érkezett a családba, Naruhito és Masako hercegnő első gyermeke, Aiko. Később a hónapban Akihito, a születésnapján adott interjúban kifejtette, hogy ősei közt koreaiak is találhatóak. Kijelentése megdöbbenést keltett mindkét országban.

Megfáradt évek (2003-2016)

A császárnál 2002-ben prosztatarákot diagnosztizáltak, ezért 2003 januárjában megműtötték. Szerencsére komplikációk vagy áttétel nem keletkezett, így – relatíve – hamar felépült a kórból. Több mint hatezer ember írta alá a jókívánságoknak kitett könyvet.

2005-ben újabb szimbolikus helyet keresett fel, ezúttal Saipan szigetére látogatott el. Ez a szigetcsoport a II. világháború idején Japán fennhatóság alatt állt, és ez volt az első II. világháborús emlékhely, amit Japánon kívül keresett fel. Nemcsak a japán katonákra emlékezett meg, hanem megkoszorúzta a koreai munkaszolgálatosoknak állított emlékművet is.

2008-ban a sok stressz miatt gyomorvérzést kapott, bár szerencsére ebből is hamar felgyógyult.

2006. szeptember 6-án Kiko hercegnő végre fiút szül, aki a leendő császár lesz majd és a Hisahito nevet kapta.

2008 decemberében a stressz miatt gyomorvérzése lett, valamint enyhe csonttritkulást találtak a tennőnél.

Akihito és Magyarország...

1985. szeptember 19. - A Japánban tárgyaló Lázár György miniszterelnököt fogadta Hirohito császár és Akihito herceg is.

1987. április - Akihito felkereste a XVII. Tokiói Nemzetközi Kiállításon a magyar pavilont.

1989. február 22-én Akihito fogadta Straub F. Brunót, az Elnöki Tanács elnökét, aki Hirohito volt japán császár temetésére érkezett. Az Akaszaka császári palota cédrus-termében a történelemben először került sor japán uralkodó és magyar államfő találkozójára.

1990. november 10-14. - Göncz Árpád köztársasági elnök Japánba látogatott, ahol részt vett Akihito császár beiktatási ünnepségén.

1991. szeptember 10. - Akihito fogadta az addigi legnagyobb magyar delegációt. Antall József miniszterelnököt és feleségét, Forgács András nagykövetet és feleségét, Kupa Mihályt (penzügyminiszter), Mádl Ferencet (tudomány miniszter), Surányi Györgyöt (MNB vezetője) és Somogyi Ferencet (diplomata).

1992. december 9-én fogadta Jeszenszky Gézá, akkori magyar külügyminisztert. A két nép kapcsolatáról beszélgettek, amelyen Akihito uralkodó a japán és a magyar nyelv közös gyökeréről és az államiságot jelképező magyar korona történetéről érdeklődött Jeszenszky Gézától.

1995. december 12. - Horn Gyula miniszterelnökkel találkozott a császár. Beszélgetésükben a Millecentenáriumi előkészületek volt a fő téma.

1997. április 21. - Kovács László külügyminisztert fogadta a japán császár. Kovács újfent megerősítette Akihito meghívását hazánkba, amit még 1990-ben tett Göncz Árpád.

1997. május 14. - Gál Zoltánt, az Országgyűlés elnökét audiencián fogadta az uralkodói pár.

1998. szeptember 24. - Michiko császárné első ízben tette tiszteletét egy magyar kulturális eseményen a budapesti Operaház tokiói vendégfellépésén.

1999. március 17. - Áder Jánost, a Parlament elnökét fogadta Akihito, akivel a Magyarországot sújtó árvízhelyzetet tárgyalták meg, de szóba kerültek a Japán természeti csapások is.



...Akihito és Magyarország

2000. április 10. - Göncz Árpád az első magyar vezető, aki kétszer is találkozott Akihitoval. A fogadáson a Milleniumi emléksorozat japán programjai szerepeltek. Valamint a Magyar Köztársasági Érdemrend Nagykeresztje a Láncsal kitüntetést adományozta Akihito császárnak.

2002. február 12. - Hivatalosan is bejelentik, hogy a császári pár meglátogatja hazánkat legújabb európai körútján, ahol Csehországot, Ausztriát, Lengyelországot és hazánkat érinti.

2002. július 16. - A császári pár négy napos látogatáson vett részt hazánkban. Találkoztak többek közt Mádl Ferenc köztársasági elnökkel, Medgyessy Péter miniszterelnökkel és Vizi E. Szilveszterrel, a Magyar Tudományos Akadémia elnökével.



ző évben a császár lemondott a városokban tartott nyilvános beszédekről, hogy így csökkentse terheit.

2011 volt a Heiszei kor egyik legsötétebb éve és egyben a császár életében is kemény esztendő volt. Az évet enyhe tüdőgyulladással kezdte az uralkodó.

Majd március 11-én bekövetkezett a Tóhokui földrengés és cunami. Közel 16 ezer ember halt meg, 6 ezren megsérültek, valamint 2,5 ezren eltűntek. Az anyagi kár pedig 180 milliárd dollár lett, ami az éves japán GDP 8%-át nyelte el. Ezenfelül a Fukushima-Daiichi atomreaktor közel került a megsemmisüléshez, a kiömlő radioaktív sugárzás hatalmas károkat okozott. A császár először a tévében próbálta megnyugtatni az alattvalóit, majd Micsikóval együtt a helyszínre mentek, ahol találkoztak a szerencsétlenül járt lakosokkal. Az év végén pedig szívproblémát állapítottak



meg nála, így szívműtétet kellett végrehajtani. A szívkoszorúér-áthidaló (bypass) műtétet a Tokiói Egyetemi Klinika orvosi csapata végezte el sikeresen.

Lemondás (2016-2019)

„Minden valóságálapot nélkülözőnek” nevezte a japán császári udvarmester helyettese azokat a híreket, hogy Akihito császár lemondana a trónról 2016 nyarán. Majd pár hétre rá maga az uralkodó mondotta a következőket: „Amikor mérlegre teszem azt, hogy egészségi állapotom folyamatosan romlik, aggódom, hogy nehézzé válhat számomra egész lényemmel teljesíteni feladataimat az állam szimbólumaként, ahogy eddig

tettem.” A belpolitikai szakértők ezt rögtön úgy értékelték, hogy a császár szeretne lemondani a rangjáról, ami legutoljára 1817-ben történt. Akkor Kókaku, Akihito császár szépnagyapja mondott le a trónról a fia javára.

Ezt követően 2016 szeptemberében egy 16 fős bizottság állt fel és azt a kérdést vizsgálták meg, hogy a tenno miképpen mondhat le, mik a jogi akadályai és azokat miképpen lehetne megszüntetni.

2017 áprilisában a bizottság elkészült a munkájával és benyújtottak egy törvénytervezetet a kormánynak. Ebben leírták, hogy a császárt lemondása után Jókoként kell hívni, azaz „a korábbi császár”. Májusban a kabinet eljuttatta a törvényt a kokkainak, hogy az szavazzon róla. Ezt végül júniusban el is fogadták. Eközben a liberális és a konzervatív erők újra összecsaptak. A liberális értelmiségiek azt szorgalmazták, hogy most remek lehetőség nyílik arra, hogy a női öröklést is engedélyezzék, hogy akár császárnő is léphessen a Krizantém trónra. A konzervatív csoportok pedig azt szerették volna elérni, hogy a hercegi rangokat kibővítsék, így az utódlás kérdése is valamivel könnyebb lenne. A miniszterelnök – bár konzervatív – egyik variánst sem támogatta.

Decemberben összegyűlt a császári tanács (Koshitsu Kaigi), aminek tagja a miniszterelnök (Abe Sinzo), az alsóház elnöke (Ōshima Tadori), a felsőház elnöke (Date Chūichi), valamint a császár öccse (Hitacsi herceg) és annak felesége (Hanako Hitacsi) volt.



Ezen ülésen határozták el, hogy az előkészületek minimum egy évig el fognak tartani, így legkorábban 2018. decemberében kerülhet sor a lemondásra. A 2019. január 1-jei átadás lett volna a legtisztább, de az újévi hagyományok és ünnepek miatt túl terhelt az időszak egy ekkora eseményre, valamint szerették volna, hogy Akihito még trónon ünnepelhesse meg uralkodásának 30. évfordulóját. Március végén pedig önkormányzati választásokat tartottak az országban, ami egyrészt a figyelmet vonta volna el a császártól, másrészt sokan a koronázást is bevonták volna – ilyen, olyan – fennhangon a kampányukba.

A császári pár leginkább utazgatással töltötte idejét, számukra vagy a nemzet számára ikonikus helyeket kerestek fel. Így ismét felkeresték Okinavát, valamint az Iszei nagyszentélyt és Fukushima Daiichit. Akihito császár március 12-én kezdte meg a lemondáshoz vezető, 11 állomásból álló ceremóniális utat. Március 26-án leróta tisz-



teletét Japán mitikus alapítója és az első császár, Dzsinnmu előtt, április 18-án ellátogatott az iszei nagyszentélybe, a sintó vallás egyik legfontosabb szent helyére, április 23-án pedig apja, a leghosszabb ideig uralkodó császár, Hirohito tokiói mauzóleumát kereste fel.

A lemondása napján, április 30-án esett az eső. A ceremónián 300 meghívott vehetett részt, köztük volt Micsiko császárné, a leendő uralkodó, Naruhito és felesége, Maszako hercegnő, illetve Abe Sinzó japán kormányfő is. Abe egy rövid beszédben köszönte meg a nép nevében mindazt a jót, amit Akihito császárként tett a népéért és az országáért.

A tenno záró szavai a következők voltak: „A császárnéval együtt őszintén kívánom, hogy a holnap kezdődő Reiva-korszak stabil és gyümölcsöző legyen, és teljes szívemből imádkozom azért, hogy a Japánban és a világon élő emberek békében és boldogságban éljenek.”.



Heiszei kor (1989-2019)

„A teljes béke megvalósítása a földön és az égben” - ezt jelenti a heiszei. Amikor Akihito átvette a birodalmat, Japán épp történelmének leghosszabb fellendülését élte meg, 58 hónapon át folyamatosan nőtt a gazdaság. A világpolitika egy pillanatra felvillantotta a Pax Japonica lehetőségét. De a Heiszei nem erről lesz emlékezetes. Japán elvesztette a világgazdaságban betöltött pozícióját, ma már csak a harmadik. A lakosság tragikus gyorsaságban öregszik, és a gyermekvállalási kedv drámaian alacsony. Japán számára ez három elvesztegetett évtizednek minősül.

Akihitonak szembe kellett néznie azzal is, hogy a japán császári cím nagyon vékony jogköröket biztosít számára. Nem dönthetett arról, hogy hova utazik és a nyilvános beszédeit is átnézte a kabinet. Erről egyszer így szólt: „Az angol királynak jogában áll, hogy az egész nemzetet érintő politikai kérdésekben tanácsot adjon. A japán császári családnak azonban ez a jog nem adatott meg. A háború utáni alkotmány értelmében a császári család tagjainak úgy kell viselkedniük, mint a robotoknak. Azt hiszem azonban, hogy nem szabad megmaradnunk minden körülmény közepette robotnak.”.

Míg az apja istenként került a Krizantém trónra, ő úgy lépett fel rá, hogy országának nem is az államfője (Japánban nincs ilyen tisztség). Atyja a sintoista vallás legfőbb vezetője volt, de 1947-óta az állam semmilyen módon nem támogathatja a vallást. Hirohito semmilyen választ nem adott a kérdésekre, amiket hátrahagyott, nem magyarázta meg tetteit. Akihitonak kellett szembenéznie apja hagyatékával és lefolytatnia azokat a diskurzusokat, amiket ő nem tett meg. Valamint egyszerre kellett továbblépnie és a jövőbe vezetni Japán népét.

Források:

MTI hírarchívum
Spiegel Online
Telegraph Online
New York Times Archívum



EGY KIS JAPÁN POLITIKA II.

KÖZELMÚLT ESEMÉNYEI, PÁRTTÖRTÉNET ÍRTA: ISKARIOTES

A cikksorozat előző része az *AniMagazin* 47. számában olvasható.

Az országban 1867-ben lezajlott a politikai reform, amit Meidzsi restauráció néven ismerünk. Japán így elkezdett felzárkózni az akkor vezető Nyugat-Európai országokhoz és az USA-hoz. Az új vezetés egy sor fontos reformot hajtott végre.

A belső reformok mellett aktív külpolitikát is folytatott a császárság. Az évszázadokig elzárt ország 1867 és 1945 között tíz háborúban/fegyveres konfliktusban vett részt. Ebben a 78 évben közel 25 éven át viselt hadat az ország, többek közt az Oroszország (*AniMagazin* 48.), USA, Kína, valamint a Szovjetunió ellen is.

Míg az agresszív külpolitikát és a katonaság modernizációját látványosan végigvitték a szigetországban, a politikai reformok nem voltak ilyen gyorsak és könnyűek. Ennek több oka is volt:

1. Kína, ami mindig is példaként szolgált Japán számára, éppen szétesett és majd csak az 1950-es évekre normalizálódott az ország. Tehát Japánnak nem volt kitől átvenni a know-how-t.

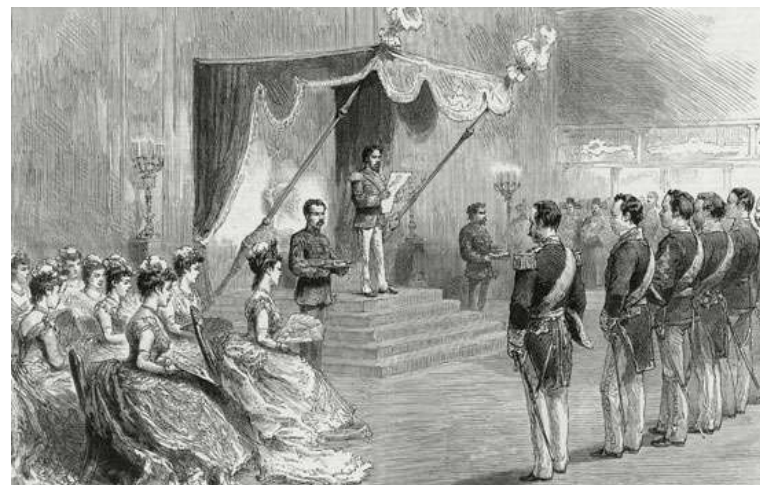
2. Japán bár figyelmesen próbált tanulni az európai és amerikai mintákból, azok széles spektrumba mozogtak. Franciaország köztársaság volt, Anglia monarchia, Németország éppen csak megalakult (1871), Oroszország abszolút monarchia volt, míg az USA éppen túl volt egy polgárháborún (1861-1865).

3. A japán gondolkodásmód egész egyszerűen nem tudta vagy legalábbis nehezebben tud-

ta értelmezni a judeó-keresztény kör által használt fogalmi rendszert. Az olyan elvont gondolatokat, mint az egyén szabadsága, egy kollektívban gondolkodó közösségben nehezen lehetett megérteni. Josino Szakuzó (1878-1933) professzor volt az, aki az új fogalmakat sikeresen be tudta mutatni a társadalomnak.

Az ország mindenesetre lassan, de biztosan elkezdett demokratizálódni. Első lépésként megalakult két tanácsadó testület – afféle proto parlamentek. Egyik a Vének Tanácsa, a másik pedig a Titkos Tanács volt, mindkét testület a császár döntéshozatalát volt hivatott megkönnyíteni.

1889-ben alkotmányt vezettek be, 1900-ban pedig a közrendtörvényt, mely gyakorlatilag a politikai baloldal ellen irányult. Mindenesetre 1901-ben megalakult a Szocialista Párt (Sakai Minsutó), majd 1906-ban a Japán Szocialista Párt (Nihon Sakaitó). 1911-12-ben a baloldali vezetőket véres módszerekkel takarították el az útból.



Az 1917-es választásokon a kis és nagypolgárság támogatását élvező Rikken Szeijūkai (Alkotmányos Kormányzás Barátai) győzött. 1918-ban Hara Takasi (1856-1921) lett az első nem nemesi származású miniszterelnöke Japánnak.

Az 1920-as évek elejére a társadalom megfáradt. 1894-95 közt háborút vívtak Kínával, 1904-05 egy másik háború Oroszországgal, 1910-ben annektálták Koreát, 1914-1918 közt részt vettek az I. világháborúban (*AniMagazin* 20. szám), 1915-ben újabb harcokat provokáltak Kínával, végül 1918 és 1922 közt intervenciós háborút folytattak a széthulló cári Oroszországban.

Eközben hat év alatt öt nagy császárság tűnt el. A sort 1912-ben a kínai császár bukása nyitotta, 1917-ben az orosz cár folytatta, majd a sort 1918-ban a német és az osztrák császár és a török szultán bukása zárta. Az abszolút monarchiáknak immár befellegzett. A japán politikai vezetés ezt megérezve választójogi reformot vezényelt le. A Taisó korszak (1912-1926) utolsó 5 évében a ja-



pán demokrácia és pártpolitikai élet folyamatosan erősödött.

Az 1920-as évekre a baloldali politizálás újra erőre kapott. 1920-ban megalakult a Japán Szocialisták Egyesülete, 1921-ben a szakszervezeti Japán Munkásszövetség, végül a térségben utolsóként 1922-ben a Japán Kommunista Párt. Szintén ez évben alakult meg a parasztok politikai érdekszervezete, a Mezőgazdasági Dolgozók Szakszervezete. Bár Japánban hagyományosan nincs nagy számú etnikai kisebbség, de több szakma űzőit is kiközösítette a társadalom (pl.: hentesek). A hárommillióstábort végül az Egyenlősítő Társasága fogta össze (alapítva: 1922). A női mozgalmat Hiracuka Raicsó (1886-1971) vezette, fő szervezetük az 1920-as Új Nőszövetség volt.

Természetesen, ahol megjelenik egy oldal, ott felüti a fejét a másik is. Így 1919-ben Kita Ikki (1883-1937) és Ókava Súmei (1886-1957) vezetésével megalakult a Júzonsa (Társaság, akik még maradnak) nevű fasiszta csoport.

Míg a kommunisták illegalitásban voltak kénytelenek röplapokat gyártani, addig a Júzonsát nem érte ilyen hátrány. Ezt arra használta fel a fasiszta csoport, hogy 1921-ben Jaszuda Zendzsirót (1838-1921), befolyásos munkásbarát nagyvállalkozót, majd Hara Takasi miniszterelnököt gyilkolják meg.

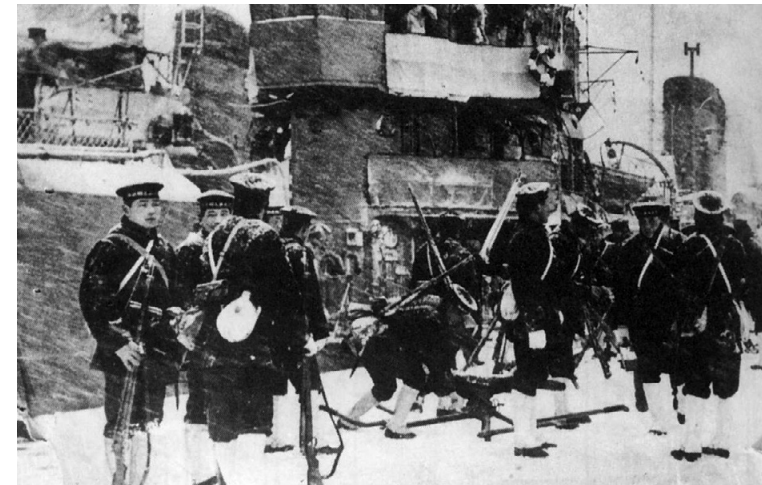
A konzervatív politikai elit ugyanazzal a problémával szembesült, amivel a kortárs magyar vezetés: hogyan lehessen kiterjeszteni a szavazati jogot úgy, hogy a baloldali pártok abból ne profitáljanak? Míg a magyarok egyfajta kompromisszumos megoldást dolgoztak ki, addig Japánban egy természeti katasztrófa segítette a problémát megoldani. 1923-ban a nagy Kiotói földrengés után a fake news-oknak köszönhetően a lakosság közel 6000 koreait és baloldali kötődésű embert lincselte meg. A rendőrség pedig a baloldali politikusokat vágta börtönbe. A Japán Kommunista Párt így 1924-ben feloszlatta magát.



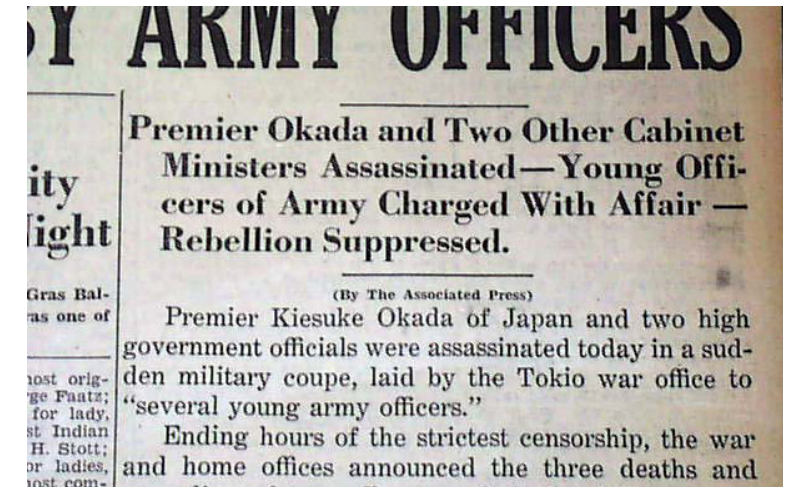
Ezek után 1925-ben bemutatták az új választójogi törvényt. Ennek értelmében csak férfiak szavazhattak és csak akkor, ha már elmúltak 25 évesek. A baloldali gondolkodást továbbra is üldözték az 1900-as közrendtörvény további szigorítása nyomán. A következő években a belpolitika folyamatosan radikalizálódott, ennek a csúcspontja 1930. november 14-én jött el: egy jobboldali aktivista megpróbálta megölni Hamaguchi Oszacsi (1870-1931) kormányfőt.

A beütött gazdasági krach és a belpolitikai bizonytalanságok miatt egy maroknyi katona 1931 márciusában puccsot kísérelt meg. A kezdeményezés nem járt sikerrel, de a puccsban résztvevőket nem vonták felelősségre. A Vérszerződés nevű fasiszta csoport tovább folytatta a politikai terrort az országban. Inoue Dzsunnuszukét (1869-1932 volt pénzügyminiszter) 1932 januárjában, míg Dan Takumát (1858-1932 befolyásos üzletember) 1932 márciusában ölték meg. Végül 1932. május 15-én egy újabb puccs történt az országban, bár ez sem hozta 100%-osan a kívánt sikert, de az új kabinetbe már csak két polgári személy került be, a többi posztot a hadsereg kaparintotta meg.

Az új politikai helyzet, új szervezeteket hívott létre. A hivatalnokok szélsőjobboldali szervezetét a Kokuhonsát Hiranuma Kiicsiró (1867-1952) vezette. A Szociáldemokrata Párt vezetése kollaborált a fasiszta rendszerrel, 1932-ben pedig megalakult a Japán Nemzetiszocialista Párt. Az 1936-os választásokat a polgári erők nyerték



meg a militáns csoportokkal szemben. Erre február 26-án egy újabb puccsot kíséreltek meg fiatal tisztek, aminek a Sóva restauráció nevet adták, de a történelemkönyvekbe a „Február 26-ai incidens” néven vonult be. A császár ellenezte, hogy a nevét így használják fel, a katonai vezetés pedig 28-ra úgy döntött, hogy mégsem áll bele a puccsba. Igaz, addigra a kormány pacifista szárnyának vezéralakjait megölték. Takahashi Korekiyo (1854-1936) pénzügyminiszter és Szaitó belügy-



miniszter meghalt, Okada Keisuke (1868-1952) miniszterelnök pedig egy fatális véletlennek köszönhetően nem halt meg. A puccs következtében a katonaság kvázi szabad kezet kapott a költségvetésben.

1937 februárjában Hajasi Szendzsúro (1876-1943) lett a kormányfő, aki feloszlatta a parlamentet, hogy így könnyítse meg a kormányának a működését. Júliusban a császár a rokonát, Konoe Fumimarót (1891-1945) tette meg miniszterelnöknek. Személyét a polgári erőket tömörítő, úgy nevezett Szaiondzsi csoport is elfogadta és a katonaság is.

1940-ben a fokozódó nemzetközi helyzetre tekintettel beszüntették a pártok tevékenységét az országban. A régi-új miniszterelnök, Konoe kető célt tűzött ki maga elé ilyen téren: 1., meg kell teremteni a totális államot és ehhez 2., szükség van egy nagy, egységes politikai szervezetre, ami a Császári Politikát Támogatók Szervezete nevet viselte.

Így a szigetországban megszűnt a többpártrendszer. Sóva császár 1945. augusztus 15-én déli 12 órakor nyilatkozta ki, hogy Japán érdekeit már nem szolgálja a háború folytatása. A győztes amerikaiakat Douglas MacArthur képviselte az országban és gyors, mély változásokat akart elérni. Így a politikai rabokat szabadon engedték, a baloldali pártok újraalakulhattak és a politikai rendőrséget feloszlatták. Második körben a szakszervezetek alakulhattak újjá, és a nők is megkapták végre a szavazati jogot. 1947-ben földreformot hajtottak végre, melynek célja kettős volt: a nincstelen parasztságnak megélhetést biztosítani, másrészt a gazdagabb farmer réteg már jobban odafigyel a politikára, így egy konzervatív/jobboldali párt(ok)nak lesz stabil szavazóbázisa. Ugyanebben az évben hirdették ki az új alkotmányt is.

A politikai életet is újraszervezték. Elsőként közel 200 ezer embert szorítottak ki a közéletből, akik kompromittáltak magukat az előző rendszerben. A megmaradt jobb oldali politikusok két pártot alapítottak, a konzervatívabb csoportjuk a Haladó Pártot, míg nyitottabb részük a Liberális pártot. A Japán Szocialista Párt ismét nyíltan politizálhatott, míg a Japán Kommunista Párt újrakezdte működését, sok tagja éppen Kínából tért vissza, ahol Mao Ce-tung oldalán harcoltak az imperialista japán erők ellen.

1946 áprilisában tartották meg a választásokat, ahol a Liberális Párt nyert, miniszterelnöknek pedig Josida Sigerut választották. A Josida

kormánynak hatalmas szociális problémákkal kellett szembesülnie:

1. Rengeteg lakóépület semmisült meg, így hatalmas lakás válság alakult ki.
2. A frontról és a volt gyarmatokról több millió ember tért vissza, akikről szintén gondoskodni kellett.
3. A gyárak sorra szűntek meg és rengetegen veszítették el állásukat.

Nemcsoda, hogy ezek után sokan a szélsőbal felé fordultak, hatalmas sztrájkokat szerveztek egy élhetőbb világért. Josida nem tudott kellő empátiát mutatni a kétségbeesett embereknek. Így végül új választást írtak ki 1947-ben, ahol a JSzP nyert.

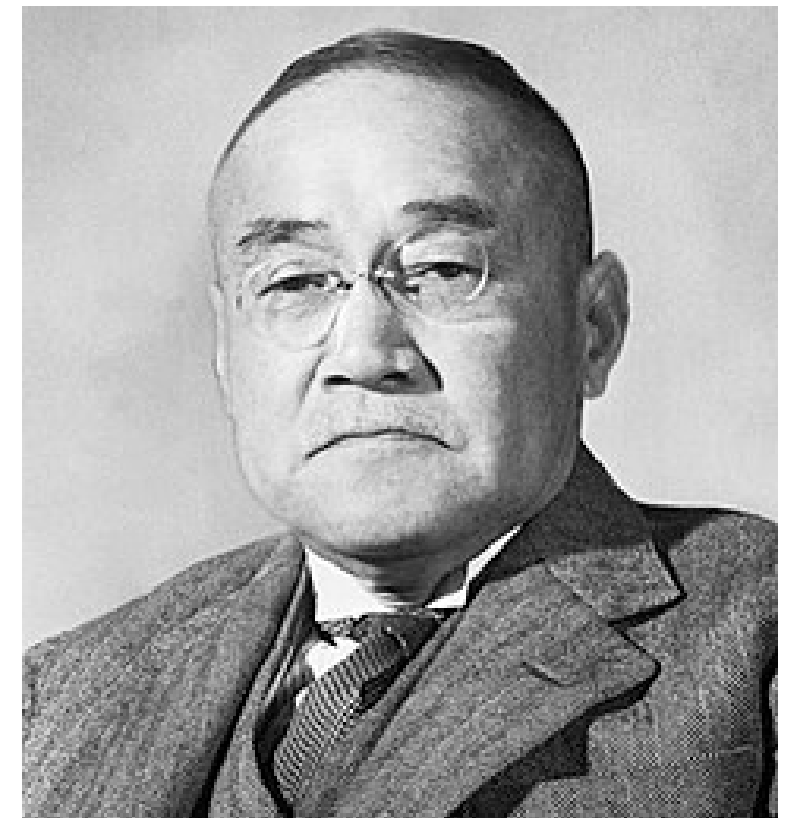
„... 1949 januárjában Josida fényes győzelmet aratott a választásokon. Ezek után kiépítette a „vasháromszöget” ami a mai japán politika egyik fundamentuma lett. (...) a politikai elit, valamint a gazdasági elit és az állami bürokrata vezető része szorosan együtt dolgozik.”



A világ nagyot változott 1948-ra. Európában megszilárdultak a kommunista rezsimek, Görögországban polgárháború volt, Koreában Kim Ir Szen kikiáltotta a Koreai Népi Demokratikus Köztársaságot és Kínában is a kommunisták álltak nyerésre. Truman amerikai elnök úgy döntött, Japánban nem történhet politikai fordulat. Ezért a gazdaságba pénzt kezdtek pumpálni. Az olyan tőkés érdekcsoportok, mint a Japán Vállalkozók Szövetsége (Nikkeiren) vagy a Gazdasági Szervezetek Szövetsége (Keidanren) a Liberális Párt vezetőjében, Josidában látták meg a jövő emberét. Így 1949 januárjában Josida fényes győzelmet aratott a választásokon. Ezek után kiépítette a „vasháromszöget”, ami a mai japán politika egyik fundamentuma lett. Ez azt jelenti, hogy a politikai

elit, a gazdasági elit és az állami bürokrata vezető része szorosan együtt dolgozik. Egy személy akár mindhárom területen kipróbálhatja magát és állami, politikai vagy üzleti állásai közt folyamatosan vándorolhat.

A következő években a baloldal folyamatosan újraszervezte magát. Leginkább azért kampányoltak, hogy Japán ne hozzon létre újabb hadsereget, az amerikai csapatok vonuljanak ki az országból, végül pedig az állam nyilvánítsa ki a semlegességet. A JKP és a JSzP belső frakció harcai az 1955-ös választásokra lecsillapodtak és készen álltak, hogy megszerezzék a kormányrudat.



A baloldali egységfront hatására a jobboldali erők sem maradtak tétlenek, így 1955-ben a két legnagyobb konzervatív párt, a Liberális Párt és a Japán Demokrata Párt egyesült, így megszületett a Liberális Demokrata Párt (LDP). Ezzel megszületett az úgy nevezett „1955-ös rendszer”. Ennek lényege, hogy a választásokat egyetlen monolit jobboldali párt, a LDP nyeri meg, míg az ellenzéket baloldali pártok adják, akik hol jobban, hol kevésbé dolgoznak együtt.

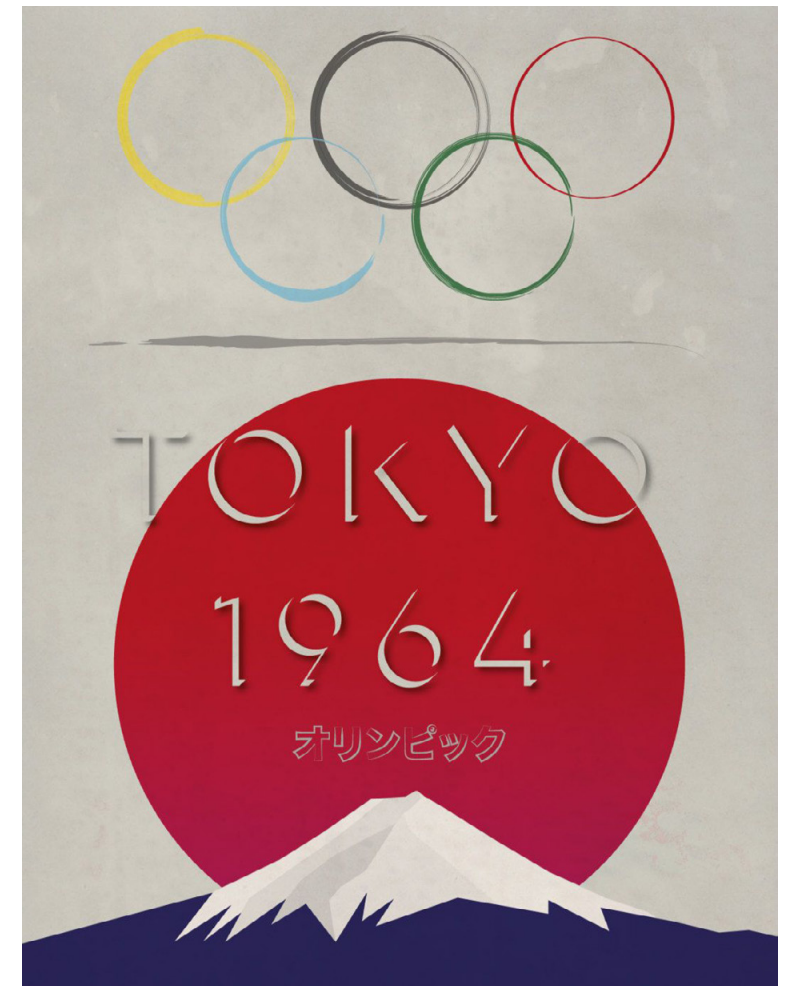
1957 februárjában került hatalomra Kisi No-buszuke, egy volt háborús miniszter. Aktív külpolitikát folytatott, melynek révén országa kibékült több délkelet-ázsiai országgal, normalizálta a kapcsolatát a Szovjetunióval. De ezek mellett új alapokra helyezte az amerikai-japán kapcsolatokat. Egy új szerződés értelmében Japánnak kötelessége megvédenie az USA-t, ha azt támadás éri. Ez az új kontraktus példátlan ellenállást váltott ki a lakosságból, 13 millióan írtak alá tiltakozó petíciót, 5,6 millióan sztrájkoltak, 150 ezren a parlament-

nél tüntettek, ahová be is hatoltak, a rendőrség nyomta ki őket. A baloldali tiltakozó parlamenti képviselőket Kisi jogtalanul a kormányőrökkel verte szét, a tüntetések felosztatásához pedig a hadsereget kérte fel. Ez végül nem történt meg, mert a védelmi miniszter nem hajtotta végre az utasítást. Végül 1960. június 23-án életbe lépett a szerződés, a csalódott 330 ezres tömeg elvonult a parlament elől, Kisi pedig aznap benyújtotta lemondását.

A baloldali fordulat és a jobboldali radikális irányváltás a levegőben lógott. A jobboldal szélsőséges szárnya egyre mélyebb kapcsolatokat kezdett kiépíteni a jakuzával. Végül 1960 októberében a JSzP főtitkárát, Aszanumat megölték. A helyzetet az új miniszterelnök, Ikeda Hajato oldotta meg. A volt pénzügyminiszter az emberek figyelmét a gazdaság felé fordította, és mivel értett a gazdasághoz, jól el is tudta azt adni. A japán gazdaság 7-8%-os bővülést mutatott fel akkoriban. Gazdasági sikereiket külföld is elismerte, így



előbb a GATT (1963), majd az OECD (1964) tagságot szerezte meg. 1964-re az országban elkészült az első sinkanzen vonal és ugyanebben az évben megtartották a Nyári olimpiai játékokat is. A lakosság figyelmét az új szentháromság megszerzése kötötte le (televízió, mosógép, hűtőgép). A baloldali szervezetek hagyományos bázisát jelentő szakszervezetek hanyatlásnak indultak. Ez annak volt köszönhető, hogy az érdekszervezetek nem horizontálisan, hanem vertikálisan kezdtek szerveződni. Magyarán: egy gyárszalag menti melós inkább a gyár felsővezetésével tartott össze, semmint egy másik vállalnál dolgozó, de ugyanazt a munkát végző emberrel. Ez azért alakulhatott ki, mert a japán cégek – akkoriban – egy életre vállalták a foglalkoztatást. A béremelés minden évben megtörtént, ahogyan a különböző prémiumok kifizetése is. Mivel az állam keveset költött szociális kiadásokra (nyugdíj, családtámogatás stb.) így a munkavállalók a cégek iránt éreztek hűséget. Az új (nagy)család a vállalt lett.





Az új gazdasági körülmények átrajzolták a politikai térképet is. Az LDP továbbra is meg tudta őrizni kormányzati erejét, de a JSzP-nek új kihívókkal kellett szembenéznie. Régi-új vetélytársként a JKP újjá szervezte magát és előbb a Szovjet Kommunista Párttal, majd a Kínai Kommunista Párttal fordult szembe, így sokkal vonzóbb lett az egyetemisták és az értelmiség körében. Az új szakszervezeti struktúrát pedig a Demokratikus Szocialista Párt (DSzP, alapítva: 1960) képviselte. A friss, első generációs városi lakóknak, akik még vidéken nőttek fel, de egy nagy városban kezdtek el dolgozni, nekik jelentett középutas politikát a Szóka Gakkai buddhista mozgalomból kinőtt Kómei Párt.

Az 1970-es évekre a japán gazdaság megtorpant és némi recesszióra is sor került. Az LDP bár megőrizte hatalmát, de a párton belüli csatározás rányomta a bélyegét az ország vezetésére is. Ehhez párosult, hogy a kormánypártot több

súlyos korrupciós ügy is alapjaiban rázta meg. Joggal lehetett várni, hogy e kettős hatás után a baloldali erők megszerzik a hatalmat, de a JSzP újból nem tudott élni a lehetőséggel. Ezt megelégtelve 1978-ban létrejött a Szociáldemokrata Szövetség, ami új lökést akart adni a progresszív oldalnak. Eközben az LDP-t is elérte a belső megosztottság, Kóno Jóhei vezetésével 1976-ban megalakult az Új Liberális Klub, mely a kiábrándult LDP szavazókat akarta megszólítani.

Az 1980-as évek első felét Nakaszono Jaszuhio menedzselte. Kormányfői évei alatt a japán-amerikai katonai együttműködés tovább mélyült. Belefogott az állami telefonszolgáltató és az állami vasút privatizációjába. Ez két dolgot eredményezett: sokan veszítették el állásukat, másrészt a vasháromszög, ami eddig hibátlanul működött, megbomlani látszott. A baloldal klaszikusan semmit sem tudott elérni: a fegyverkezést ellenezte, ahogyan a privatizációt is. De mivel

az 1980-as éveket globálisan Japán uralta, mind gazdaságilag, mind technikailag, mind kulturálisan, így nem nagyon volt foganatja az üzeneteiknek. 1987-ben Takesita Noboru lett a kormányfő, ő az úgynevezett Tanaka frakció vezetője volt az LDP-ben. E frakció volt a leggazdagabb, a legerősebb és a legnagyobb. A gazdaság szárnyalt, az LDP-nek kellemes többsége volt a parlamentben. Takesita hosszú kormányzásra készült.

1988-ban kirobbant a Recruit korrupciós botrány, amibe majdnem belebukott Takesita, de ezt még túlélte. 1989. január hetedikén Sóva császár (Hirohito) meghalt, a nemzeti gyász, majd Heiszei császár ([cikk a 108. oldaltól](#)) trónra lépése ideig-óráig eltolta a kormány bukását, de az végül áprilisban bekövetkezett.

1992-ben kipukkant a buborék gazdaság. Az ingatlanárak esni kezdtek, így a bankok hitel állománya megroppant. Hatalmas gazdasági recesszió vette kezdetét. Ezt megfejelte, hogy az

LDP legbefolyásosabb politikusát Kanemaru Sint bíróság elé szólították. Kanemaru a szokásos korrupciós vádak mellett adócsalással és a szervezett bűnözői csoportokkal (aka jakuza) való üzleteléssel is vádolták. Az LDP-ben pedig kegyetlen hatalmi játszmák kezdődtek meg Kanemaru helyéért. Végül is Hasimoto Rjútaró győzött, a vesztes fél, Ozava Icsiró és követői pedig kiléptek a frakcióból, majd önálló pártot is alapítottak Újjászületés Párt néven.



A 1993-as választásokon mindenkiben egy dolog munkálkodott: meg kell büntetni az LDP-t, kerül, amibe kerül! Az ár egy koalíciós kormány létrehozása volt, melyben egyedül a JKP nem vett részt (meg értelemszerűen az LDP). A jobb és bal oldali pártokat tömörítő koalíció semmire sem ment. Egyrészt a gazdaság továbbra is stagnált, sok hivatalban továbbra is az LDP emberei ültek, illetve a pártokat semmilyen érdek vagy eszme nem tartotta össze. Ráadásként Ozova irányította a koalíciót, holott neki semmilyen hivatalos funkciója nem volt. A koalíciós kormány legnagyobb tagja, a JSzP pedig semmilyen jelentős posztot nem kapott.

Végül az LDP megkereste a JSzP vezetését, hogy buktassák meg a kormányt és lépjenek közösen frigre, bónuszként odaadták a szocialistáknak a kormányfői posztot. A sértett JSzP vezetés pedig belement a játékba. Miniszterelnökük, Murajama pedig mindent megtett, hogy hatalmon maradjon, még a klasszikus szocialista esz-

mék ellen is fordult. Végül 1996-ban a JSzP nevet váltott és Japán Szociáldemokrata Párt néven él a mai napig, illetve ők adták az első női miniszterelnöki jelöltet is. Az ellenzék pedig létrehozta az Új Távlatok Pártját. Az 1990-es évek végére a japán politikai paletta megváltozott. Az LDP továbbra is megmaradt vezetői posztján, de legfőbb riválisa már nem egy baloldali párt, hanem egy jobb oldali szövetség a Demokrata Párt lett. E két nagy tömb körül pedig több kisebb párt egészíti ki a politikai életet.



A 2000-es évek elején szerezte meg a kormányfői posztot Koizumi Dzsuniciró, aki a II. világháború utáni Japán legnépszerűbb miniszterelnöke lett. Bár a gazdaság továbbra sem szárnyalt, a 2002-es Labdarugó Világbajnokság megrendezése önbizalommal ruházta fel a nemzetet. Koizumi még meg tudta nyerni a 2005-ös választást, de nem tudta kitölteni hivatali idejét. A gazdaságot nem volt képes felpörgetni, pedig még olyan – Japánban – ún. ortodoxnak számító megoldáshoz fordult, hogy áfát vezetett be. Legnagyobb terve, a japán posta privatizációja azonban megbukott.

A 2008-ban kirobbant világgazdasági válság Japánban is érezte a hatását. Az LDP-ben nem csitultak a belső frakcióharcok, amik során a miniszterelnökök folyamatosan cserélődtek. 2009-ben az LDP elvesztette a választásokat és immár másodízben kényszerült ellenzéki szerepre. A Demokrata Párt nyert, amit Hatojama Jukió vezetett, de a párt nem tudta kirángatni az orszá-



got a gazdasági válságból. Sőt, hosszú évtizedek után Japán elvesztette a világ 2. legnagyobb gazdasága címet Kínával szemben.

Ezek után nem csoda, hogy a választók a régi, jól bevált LDP-hez fordultak a 2012-es választások során. Ekkor szerezte meg a miniszterelnöki posztot Abe Sinzó, aki jelenleg is betölti ezt a posztot, s ezzel Japán történetének a leghosszabb ideig regnáló kormányfője lett.

Össességében elmondható, hogy a japán választók nem kísérletezők. Pártpreferenciáik lassan változnak és csak nagyon radikális esetben váltják le az LDP-t a posztjáról. A baloldali pártok gyakorlatilag soha nem kerültek kormányzati pozícióba, de mindvégig hűek voltak eszméikhez. A jobboldali pártok – különösen az LDP – az ideákat sokkal lazábban kezelik, de mint látható, sokkal eredményesebbek.





HYPNOSIS MIC

ÍRTA: SZALAMANDRA



Újat alkotni manapság nem könnyű, de valami sikeres újdonságot alkotni még nehezebb. Nincs ez másként a lányokat megcélzó animékkal, mangákkal és játékokkal sem. A bishi köntösbe öltöztetett történelmi személyek már lerágott csontok, az antropomorfizált tárgyak sem feltétlenül jelentenek azonnali sikert és ugyan az idol örület még mindig töretlen, már ott sem elég csak pár random összedobott fiúbandát prezentálni a nagyközönségnek, kell egy kis kreativitás is. Ilyen körülmények között született meg az EVIL LINE RECORDS berkein belül az Idea Factory, az Otomate és Momose Yuichirou közreműködésével a rappelő fiúk és a Hypnosis Mic története.

A Hypnosis Mic különös világa

Ha azt hittük, hogy a HypMic egy sima zenei CD sorozat, pár random karakterrel, akik szórakozásból rappelnek, akkor nagyon naivak vagyunk vagy minimum nem túl jártasak az animék világában. Elvégre a japánokat nem olyanoknak ismerjük, akik ne találnának ki még egy ilyen egyszerűnek tűnő alapfelállással bíró projekthez is valami nyakatekert történetet, nem?

A HypMic története egy alternatív világban játszódik, ahol elméletileg túl vagyunk már a III. világháborún, gyakorlatilag még mindig nagyon sok helyen folynak a csatározások, miközben a világ kormányai látszólag próbálnának valami megoldást találni a krízisre. Végül Japánban egy csapat nő hozza el a változások korát, miután

különleges hipnotizáló erejű mikrofonjaikkal (innen a cím, azaz a Hypnosis Mic vagy Microphone) lemondatták a miniszterelnököt és átveszik az uralmat a kormány fölött. Ezzel elkezdődött a **Hérának** nevezett korszak. A fegyvereket betiltják, viszont hogy valamiképp a férfiakban munkálkodó macsóság és mérhetetlen tesztoszteron ne menjen teljesen az agyukra, szert tehetnek a saját hipnotizáló mikrofonjaikra, amik segítségével rapcsatákon keresztül vívhatnak területharcokat egymással.

Ezeknek a csatáknak viszont tényleg tétjük van. Nem csupán az a lényegük, hogy ki tud szebb rímeket faragni, mennyire kreatív és hangzatos módon képesek egymást a harcoló felek beégetni és a másik anyukáját felemlegetni. Itt a szavaknak tényleg erejük van, ugyanis a mikrofonok segítsé-



gével komolyan képesek befolyásolni, sőt megölni az ellenfelet, ha az nem elég erős, hogy ellenálljon.

Egy ilyen zavaros, az átalakulás küszöbén álló világban jön létre aztán a tiszavirág életű, de így is legendássá váló **The Dirty Dawg** nevű négyfős rapbanda. A csapatot az árvaházban felnőtt, hatalmas tehetséggel megáldott **Yamada Ichirou**; a forrófejű és félelmetes, ám hűgához nagyon gyengéd **Aohitsugi Samatoki**; a sötét titkokat rejtegető cukorfalat, **Amemura Ramuda** és a főállásban orvosként dolgozó, munkája felé nagyon elhivatott **Jinguuji Jakurai** alkotják. A csapat aztán amilyen hirtelen feltűnt, olyan gyorsan – egyelőre ismeretlen okokból kifolyólag – feloszlott és a négy tag külön utakon indult meg, hogy saját bandát alapítsanak.

És itt csatlakozunk be a jelenbe, ahol a HypMic története valójában kezdődik. Ichirou összeáll két öccsével, Jirouval és Saburouval, megalkotva ezzel a **Buster Bros!!** nevű formációt. Samatoki egyik régi ismerősével, a rendőrként dolgozó Iruma Juutóval kerítenek maguk mellé egy harmadik tagot, az egykor katonaként szolgált Busujima Mason Riót, megalapítva a **MAD TRIGGER CREW**-t.



Ramuda érdekes (és furcsa) embereket akar saját bandájába, ezért esik a választása a múlt században ragadt íróra, Yumeno Gentarou-ra (akinek emellett a hazudozás az egyik legfőbb szórakozása) és a szerencsejáték függő Arisugawa Dice-re, akiket némi unszolás hatására sikeresen rávesz, hogy bandájának, a **Fling Posse**-nak a tagjaivá váljanak. És végül Jakurai-san sem marad ki a buliból, hisz egy szerencsés véletlennek köszönhetően megtalálja jövődöbéli bandájához a két legmegfelelőbb tagot, az egyik páciensét, a komoly depresszióval küzdő Kannonzaka Doppot és az ő hostként dolgozó, kissé hasadt személyiségű legjobb barátját, Izanami Hifumit, ezzel pedig létrejön a **Matenrou**.



A kezdetek kezdete

Az eddig leírtak csupán az extra adalék, amit időközben a készítő a világról megosztottak velünk, de nyilván mikor a semmiből feltűnt a HypMic, nem tudtunk róla többet, minthogy egy rappel és hip hoppal foglalkozó sorozat lesz.

A projekt hivatalosan 2017. szeptember 9-én indult, mikor az első All Stars dal megjelent YouTube-on. A dalban a négy banda mind a 12 tagja megjelent és – természetesen rappelve – bemutatkozott, valamint kiderült, hogy Tokió melyik körzetét képviselik. Ugye mint említettem, a rap csaták lényegében terület harcok, tehát mindegyik csapat egy-egy körzethez tartozik és a saját birtokukért küzdenek az összecsapások során, vereség következtében pedig veszítenek valamenynyit a területükből. Így a Buster Bros!! képviseli Ikebukurót, a MAD TRIGGER CREW Yokohamát, a Fling Posse Shibuyát és a Matenrou Shinjuket. Az első közös dal utáni pár hónapban egymás után jelentek meg külön-külön a csapatok CD-i. A lemezeken mindegyik bandatag kapott egy saját dalt, amiben általában magukról, a munkájukról vagy a családjukról, barátaikról rappeltek, továbbá járt az egészhez két drama track is, melyek közül az egyik a banda megalakulásának történetét mesélte el.

2018-ban aztán beindultak a dolgok, ugyanis innentől mi, a hallgatók is be lettünk vonva az események sűrűjébe. A második All Stars dal után, mely a Division Battle Anthem címet kap-

ta, megjelentek a Versus CD-k, tehát amiken 2-2 banda ténylegesen egymásnak feszült. Először a Buster Bros!! és a MAD TRIGGER CREW csapott össze egymással, utána pedig a Fling Posse és a Matenrou. Az összeállítás nem véletlen, mivel az ex-bandatagok között komoly ellentétek húzódnak. Ugyan nincs még ez az elmélet megerősítve, de valószínűleg Ichirou és Samatoki miatt oszlott fel a The Dirty Dawg, miután a két férfi valamin összekapott, csak épp nem tudni, min, és természetesen mind a ketten a másikra mutogatnak. Ugyanígy Ramuda és Jakurai-san között sem felhőtlen a viszony, ellenségeskedésük a nagyon eltérő életszemléletükben és személyiségükben keresendő. Egyszóval természetes volt, hogy a Versus CD-ken ezek a csapatok fognak egymásnak feszülni. Mondhatni klasszikus rap csatákat hallhattunk, hisz a dalokon a bandatagok egymásnak beszólogatnak és próbálják a másikat lealázni. A CD-ken továbbá megjelentek az első hivatalos csapat dalok is, melyeken végre mindegyik banda megkapta a lehetőséget, hogy együtt rappeljenek egy jót, illetve a drama trackok ezúttal sem maradhattak el. Ekkor hallottuk végre együtt mind

a 12 szereplőt. És hogy ehhez hogy jöttünk mi, a hallgatók? Szavazni tudtunk a kedvenc csapatunkra. Ha megvásároltuk a CD-ket, illetve más speciális merchandise-t vettünk, akkor kaptunk egy szavazólapot és a rajta lévő kóddal neten leadhattuk a szavazatunkat. Ennek persze elsősorban az volt a célja, hogy a rajongók minél több mindent vegyenek, ezzel még jobban támogatva a kedvenc csapatuk, de így valóban befolyásolni lehetett, hogy melyik két csapat kerüljön a döntőbe.



A két döntős csapat végül a MAD TRIGGER CREW és a Matenrou párosa lett. A szavazás tehát folytatódott, vele együtt pedig megjelent egy új CD, amin az MTC és a farkasok szálltak harcba egymással. Drama trackkal ezúttal sajnos nem leptek meg minket, se másik új számokkal, helyette a régebbi csapatdalok remixelt verziói kaptak helyet a korongon. A csata elég szoros volt, a folyamatos Twitteres helyzetjelentések alapján hol az egyik, hol a másik csapat vezetett, de végül a Matenrou került ki győztesen. A mostani legújabb CD, a 2019 februárjában boltokba került The Champion a Matenrou győzelmét hivatott megünnepelni, miközben új drama trackokat is kaptunk, illetve az első The Dirty Dawg dal is megjelent.

Végül, de nem utolsó sorban most áprilisban felkerült a YouTube-ra a harmadik All Stars dal is, a **Hoodstar**, melyen ezúttal is képviselteti magát mind a 12 bandatag és készülöben van az első nagylemez.



A HypMic felhozatala tehát legfőképp a dalokból és a drama részekből áll, de láthatóan kezdi magát ezekből a szűk körökből kinőni. Rendszeresen rendeznek élő fellépéseket, amiken természetesen a seiyuuk lépnek fel, bár általában csak 3-4 tag, de volt már nagy koncert is, amin mindannyian részt vettek. Tervben van egy mobilos ritmusjáték is, amit 2019-re ígértek, és mivel lassan az év közepén vagyunk, eléggé időszerű lesz most már jelentést tenniük a játék helyzetéről. És végül egyszerre három manga sorozatot is indítottak, de mindegyik más-más magazinban fut, mások készítik a rajzokat és értelemszerűen mindegyik más történeti szállal foglalkozik. A Gekkan Shounen Sirius-ban futó **Hypnosis Mic -Division Rap Battle- side B.B & M.T.C** – ahogy a címéből is sejt-hetjük – az ikebukurói és yokohamai csapatokkal fog foglalkozni. Értelemszerűen a Gekkan Comic ZERO-SUM magazinban indult **Hypnosis Mic -Division Rap Battle- side F.P & M** már Shibuya és Shinjuku csapatainak történetét veszi górcső alá. Végül a Shounen Magazine Edge-ben olvasható **Hypnosis Mic -Before the Battle- The Dirty Dawg** egy előzménytörténet, melyben megtudhatjuk, hogyan állt össze majd ment szét a The Dirty Dawg és miként alakult ki ez az új, nők uralta, rapcsatázó világ.

Nevekben rejlő üzenet

Kis érdekesség, de se a szereplők nevei, se az M.C/rapper nevük, sem pedig a bandanevek



nem véletlenszerűek, mindegyik mögött elég tudatos döntés áll.

Az ikebukurói bandát három testvér alkotja, Ichirou (一郎), Jirou (二郎) és Saburou (三郎). A neveik második kanjija (郎) mindhármuknál megegyezik, és a szótár szerint „fiú” vagy „fia” jelentéssel bír, míg az első kanjik a japán 1, 2 és 3 számoknak felelnek meg, ami ugye azt jelképezi, hányadikként születtek a családba. (Ichirou az elsőszülött, így az ő nevében van az 1-es, míg Saburou a harmadik fiú, így az övében van a 3-as stb.). Ugyanígy a testvéri kapcsolatukat jelképezi a rapper nevük is: Ichirou az MC.B.B, azaz big brother (nagy testvér), Jirou az MC.M.B, azaz middle brother (középső testvér) és Saburou az MC.L.B, azaz little brother (kis testvér). A Buster Bros!!-t ezek után azt hiszem fölösleges magyarázni.



„A HypMic felhozatala tehát legfőképp a dalokból és a drama részekből áll, de láthatóan kezdi magát ezekből a szűk körökből kinőni.”

Az MTC tagjai között talán nincs testvéri viszony, viszont mind a három tag keresztnévben szerepel egy állat kanjija. Samatoki (左馬刻) nevében a lóé (馬), Juutoéban (銃兎) a nyúlé (兎), míg Rioéban (理鶯) a japán berkipozsátáé, vagyis az uguisué (鶯). Viszont egyedül Juuto rapper neve (47 Rabbit) köthető a saját nevéhez, bár a 47 nem tudom, mit jelenthet. Tippem szerint, miután Juuto nevében lévő másik kanji (銃) pisztolyt jelent, a fegyverek kaliberére utalhat. Samatoki rapper neve Mr.Hc, ami a hardcore rövidítése, míg Rioé Crazy M, amivel nyilván a személyiségükre próbáltak utalni (bár Rio éppen minden, csak nem őrült).

A csapatnevükben szereplő „trigger”, azaz (fegyver) ravasz sem véletlenül szerepelhet, szerintem azt próbálja jelképezni, hogy ilyen-olyan módon mind a hárman dolgoznak fegyverekkel, mivel Samatoki yakuza, Juuto rendőr, Rio pedig ex-katona.

A Fling Posse tagjainak nevei is sok érdekeséget rejtegetnek, bár első nekifutásra fogalmam sincs, hogy a csapat nevük mit jelenthet. Fordítóprogram szerint a „fling” hajítást, dobást jelent, a „posse” meg rendőrkülönítményt, szóval vagy csak összedobtak két menőnek tűnő szót, vagy más nyelven mást jelentenek, de így önmagában én még nem fedeztem fel benne sok értelmet. Ellenben Gentarou vezetéknévét egy híres japán

író, Yumeno Kyuusaku után kapta (miután Gentarou maga is író), míg keresztnévének első kanjija (幻) fantomot, illúziót jelent, ezért lett a rapper neve Phantom. Dice nevét kanjikkal írják, ezért elméletileg Daisunak kéne írni, viszont a „dice” dobókockát jelent, amivel nyilván erősen utalnak a szerencsejátékos hajlamaira. Ugyanígy a rapper neve, a Dead or Alive az életfilozófiáját jelképezi, mely szerint nem fél akár az életét is feltenni tétnek egy játékban, ha arról van szó. Ramuda nevről sajnos nem tudtam érdekességet keríteni, viszont mindhárójuk születnapja a személyiségüket tükrözi: Ramuda, aki szeret lányokkal flörtölgetni és kedveskedni, február 14-én, Valentin napon

született; Gentarou, miután előszeretettel járattja a bolondját másokkal, április 1-én ünnepli a születésnapját, Dice-é pedig 7. hónap (július) 7-én van, mivel a Japán kultúrában a 7-es számot nagyon szerencsésnek tartják, amire Dice-nak nagy szüksége van fogadás közben.

Végül elérkeztünk a Matenrouhoz, mely már önmagában felhőkarcolót (摩天楼) jelentene, ha a megszokott írási módot használnák. Ám a mi Matenrounk (摩天狼) azonban kicsit máshogy írja a nevét, sőt remek lehetőséget ad nekik a szójátékokra, mert egyes dalaikban tovább változtatják a szó kanjijait, ezzel teljesen új értelmet adva a nevüknek. Egyedül a Mennysországot jelképező Ten (天) kanji maradt meg, ami összeköthető a tagok vezetékeveivel, ugyanis mindegyik a japán mitológiával és/vagy vallásukkal áll kapcsolatban. A Junguui shintó szentélyt jelent, Izanami a teremtetés és a halál istennője, míg Kannon az egyik legnépszerűbb bodhiszattva. A csapatnév másik két kanjija közül a 麻 kannabiszt jelent, a 狼 pedig farkast. Utóbbi miatt a Matenrou logója egy morgó farkas fej, ahogy a dalokban is szoktak rájuk farkasokként utalni. Ami a rapper neveket illeti, Jakurai-san (ill-Doc) és Hifumi (Gigolo) esetében a munkáikra utalnak vele, míg Doppo neve... nos, szimplán DOPPO. Valószínűleg szegény annyira semmire tartja magát, hogy saját normális MC nevet sem adott magának, bár az is lehet, hogy ez inkább a dope japános kiejtése akar lenni (bár ez teljesen saját értelmezés).

Egy kis kritika

Ha felkeltette a figyelmünket ez a CD sorozat, akkor jobb bizonyos szempontból nem túl nagy elvárásokkal beleugrani. Ezt igazából a hardcore rap és hip hop rajongóknak mondom, mert nekik előfordulhat, hogy csalódás lesz a HypMic vagy egyenesen kínos. A 12 előadó, aki részt vesz a projektben, mind seiyuu és teljesen amatőrök a rap műfaját illetően. Egyedül az Ichirout megszólaltató Kimura Subarunak van egy kis hip hop múltja (ezért is szereti annyira és adja bele szívét-lelkét a HypMic-be), ami eléggé érződik a játékán, de mindenki más szinte nulla tapasztalattal vágott bele a munkába. Laikusoknak, mint amilyen én is vagyok, tetszhetnek a dalok és igazából minden elismerést megérdemel mind a 12 seiyuu.



Remek munkát végeztek, de mint mondtam, az Eminemen és társain nevelkedett rajongók csalódhatnak, ha túl magasak az elvárásaik. A HypMic nem nekik, hanem a női otakuk egy olyan részének készült, akik szeretik a zenét, netalán nagyon benne vannak a mostani idol örületben, de vágytak egy kis változatosságra, emellett szeretik a bi-shiket és persze a seiyuukat.

Az egész projektnek a lelke és lényege (a karakterek és a pörgős számok mellett) egyértelműen a seiyuuk, mert a készítők biztos fel tudtak volna kérni hivatásos rappereket, de akkor az egész az értelmét veszti, nem mellesleg a célcsoportból lehet kevesebben mutattak volna érdeklődést a zenék felé. Így viszont egyszerre tudhatunk olyan seiyuu legendát és más évek óta felkapott seiyuu-

kat a csapatban, mint Hayami Shou (Jinguuji Jakurai), Saitou Souma (Yumeno Gentarou) vagy Asanuma Shintarou (Aohitsugi Samatoki), és egyre népszerűbbé váló, feltörekvő seiyuukat is, mint Shirai Yuusuke (Amemura Ramuda) vagy Itou Kento (Kannonzaki Doppo), csak hogy párat említsek. Talán nem profik, de elismerést érdemel a munkájuk és minden egyes CD-vel érezhető, hogy egyre fejlődnek, pedig már az első All Stars dalukon is nagyon ügyesek voltak.

Talán az előadók nem, de a dalszövegírók viszont igenis jártasak a rap és hip hop műfajában. Észrevehetően nagyon ügyeltek, hogy mindegyik szám tükrözze a karakterek és a csapatok stílusát mind hangszerelés, mind szöveg szempontjából, továbbá rengeteg tanáccsal látták el a seiyuukat

a felvételek során. Igaz, olykor elég elhasznált frázisokat durrogatnak 1-1 dalnál, máskor viszont egészen áll-leejtős megoldásokkal, ötletes, többértelmű és hangzatos szövegekkel kápráztatnak el minket.

Ami még részemről egy pici kritikát érdemel, az a történet, ami sajnos elég izzadságszagú és banális. Hipnotizáló erejű mikrofonok és gyilkos rap csaták? Ez még a japánoktól is meredek. Plusz nem tudom, mit kezdjek a HypMic univerzumának azon részével, hogy a nők az uralkodó réteg, míg a férfiak némiképp alárendelt(ebb) tagjai a társadalomnak. Ez különösen rosszul jön ki a mostani időkben, amikor egyre hangosabbak és erőszakosabbak a feminizmus drasztikus ágának képviselői és könnyen félreérthetővé válik a HypMic világa. Pedig egész biztos, hogy a készítők sem támogatni nem akarják ezt a vonulatot, sem kritikát nem kívánnak ekképpen gyakorolni felé, szimplán csak kellett valami sztori, amivel megmagyarázzák, miért rap csatáznak a férfiak és csak a férfiak, aztán ezt találták ki. Remélhetőleg ez a része az univerzumnak a jövőben jobban ki lesz fejtve, sőt már most is vannak erre utaló jelek, de addig hosszú utat kell megtennünk.

Addig is élvezzük, ahogy nevetségesen jóképű férfiak pörgős rap dalokkal oltogatják egymást szexi hangon és várjuk érdeklődve, milyen meglepetéseket tartogat a történet és ki lesz a következő nagy összecsapás győztese.





KOHH

ÍRTA: MIHÁLY NORBERT

A JAPÁN HIP-HOP MEGREFORMÁLÓJA

A huszonkilenc esztendőes Chiba Yuki élet-története szinte semmiben sem különbözik az amerikai gettókból kitörő rapsztárokéétól. Tokió Kita nevű negyedének azon részén nőtt fel, melyet nem igazán reklámoznak a turisták számára. Drogokon élő, agresszív édesapja és metamfetamin függő édesanyja mellett nem volt egyszerű élete sem neki, sem az öccsének, pláne azok után, hogy egy nap az apa, beállva, öngyilkossági szándékkal leugrott panelházuk tetejéről és életét vesztette.

„A szülővárosom mindig is az otthonom marad – nyilatkozta nemrég egy japán zenei magazinnak adott interjújában. – Attól, hogy ma már sikeres vagyok, még mindig ugyanaz a srác mosolyog vissza rám a tükörből, aki Kitában nőtt fel. A gyökereidet nem tagadhatod meg.”

Mindössze tizenhét éves volt, amikor megjelent első mixtapje, amivel be is tört a szí-

getország underground szcénájába. A Yellow Tape névre keresztelt lemezei egyre sikeresebbek lettek, mígnem 2014-ben kijött első stúdió albuma, a Monochrome. Az album egészen a hatodik helyig kúszott fel a slágerlistákra, az igazi áttörést azonban mégsem ez hozta el számára, hanem a koreai Keith Ape – It G Ma című dalában való vendégszereplése. A track a cikk írásának pillanatában közel hetven millió megtekintésnél jár az egyik videó-megosztó portálon. Kohh ezt követően vált világszerte is elismertté. Ma már, ha a japán Hip-Hop kultúra kerül szóba, az ő neve az, amelyet mindenféleképpen megemlítenek, mint az újhullám azon képviselőjét, aki utat nyitott a fiatalok számára és elmozdította japán ezen zenei műfaját, az azt évtizedekig képviselő underground alapokról.

„Itt Kitában, egy Riki nevű srác stúdiójában kezdtük felvenni a dalokat – emlészik vissza a ma már széles körben elismert előadó. – Az első

szám, ami teljesen elkészült a Junji Takada volt, ám nem sokra rá megszakadt a közös munka Riki-vel, így hirtelen szertefoszlani látszódtak az álmaim. Később a demóimat meghallgatta a 318, így hozzájuk kerültem. Nagyon sokat köszönhetek nekik, nélkülük sehová sem juthattam volna el.”

A Monochrome nem várt sikerét további négy stúdió album követte – Gardenia, Dirt, Dirt II, Untitled. 2014-ben felkérték, hogy vegyen részt Ochiai Hiromichi tokiói divatbemutatóján, amely a zenélés mellett ebbe a szakmába is bevezette, azóta is keresett modell, már csak egyedi öltözködési stílusa miatt is, bár ez Japánban nem biztos, hogy olyan fura. Sikere töretlen, videoklipjei több milliós megtekintésnél járnak, 2015 decemberében Dirt című albumának lemezbemutató koncertjére mindössze egy perc alatt fogytak el online a jegyek. 2016-ban és 2017-ben is Japán legjobb Hip-Hop előadójának választották.

„A hip-hop zenét még mindig nagyon nehéz eladni Japánban – folytatta az interjúban. – Nem tudom, hogy igazából ennek mi az oka. Próbálok ezen változtatni, de nincs könnyű dolgom. Amikor a mikrofon elé állok, elfelejtem minden problémám. Szabadnak érzem magam, és ez az a pillanat, amiért zenélek.”

Kohh nem rapperként aposztrofálja magát, inkább művészként, aki a zene mellett élénken érdeklődik a divat és a festészet iránt, mivel ke-

vés szabadidejét éppen arra használja, hogy kiélje ezen igényeit. Lassan a nemzetközi zeneipar is felfedezi a benne rejlő lehetőségeket, nem véletlenül dolgozott már együtt olyan előadókkal, mint Frank Ocean vagy Mariah Carey.

Kohh új albuma az Untitled februárban jelent meg, amelyről az első kislemez Taka (One Ok Rock) közreműködésével készült „I Want a Billion”, melynek érdekessége, hogy videoklipjét VR eszközre optimalizálva készítették el.





ELSŐKÉZBŐL III.

ÍRTA: LEHOCZKI PÉTER (RICZ)

KIS MAGYAR ANIME FANSUB-TÖRTÉNET – 2. RÉSZ

A közös felületek halála és limbója

A múltkori felvonásban végigvezettelek titeket a hőskoron és belobogtattam a változások elkerülhetetlen szelét, amely nagy mértékben át-rajzolta a szubkultúra képét. A további szófecsérlést mellőzve, folytassuk is ott, ahol egy számmal ezelőtt abbahagytam. Viszont, miután ez az időszak jelenleg is tart bármiféle érdemi változás nélkül, így inkább arra szorítkoznék, hogy mi vezetett ide az első 1-2 évben, és milyen jelentősebb kísérletek zajlanak a megoldás keresésére.

Felkorbácsolt kedélyek

A 2013-as év nem indított a legszebben, ugyanis már az első héten sikerült az amúgy is harapós hangulatra rájátszani. Az AnimeAddicts akkori szabályzatába előző év elején bevezetett 1/A pont korlátozta a párhuzamos fordítások esetén a fordítók részéről a reklámozást, azaz ezeknek a projekteknek nem szabadott témát nyitni a fórumban, illetve nem lehetett semmilyen formában megírni a hozzászólások közt (többek közt azért, mert az ismertetőknél offolásnak számított, miután nem a műről alkotott vélemény; a spoilerszobák esetében sem az épp aktuális részre vagy a csavarok ellövésére és mélyebb kivesésére irányult; AA-s projekthez írni eleve pofátlanság lett volna; mindenütt másutt pedig szintiszta offolás). Amennyiben mégis, akkor azt

bezárták és az AA-s projekt végeztéig úgy maradt, majd annak lezártával igény szerint újranyitották. Hogy ebből később ne legyen temérdek munka, kifejezett moderátori kérés lett, hogy inkább ezt se tegyék meg.

Ugyan ezt még korábban lenyelték java-részt a fordítók, a status quót mégis inkább az borította, hogy az év elején egy olyan oldalszintű változtatás történt, amellyel az ismertetők adatlapjairól száműzte a tagok által készített feliratok linkjét minden AA-s projekt esetében, akár befejezett volt, akár aktuális, függő vagy épp tervezett. Maguk a fordítások megmaradtak és elérhetőek voltak a továbbiakban is, de kerülőúton: egyszer a letöltési kategóriák sorában a „Tagok által készített feliratok” alatt, illetve a fordítók adatlapján. Mindeközben ezeket ugyanúgy be kellett küldeni, lehetőleg naprakészen tartva, noha a korábbi egyezményes és hallgatólagos megállapodás ke-



retében semmi sem igazolta, hiszen, ha nem lehet reklámozni, akkor feltöltési kötelezettség sem lehetne rá.

Ekkor kezdtek el igazán megfogalmazódni azok a hangok, amelyek egy olyan oldal ötletét vetették fel, ahol az archiválási cél opció, de a fő cél mégiscsak a kiadások pártatlan vezetése, hasonlóan az AniDB tényleges rendszeréhez vagy az akkor még működő MyAnimeListes rendszerhez. (Azóta a MyAnimeListről az új tulajdonos cég és szerver után megindult oldalfejlesztés és a hivatalos kiadások reklámozása és támogatása felé nyitás keretében eltűnt ennek a rendszere.

Hasonlóan járt a Baka-Updates Manga is 2014/2015-ben, amikor egy nagyobb C&D [cease and desist: felhagyásos és beszüntetési felszólítás] levél kézhez kapását követően elérhetetlenné tették a rajongói mangafordítások követését.)



Ugyanakkor közben a régi problémák is megmaradtak az újonnan alakuló csapatokkal, kezdő fordítókkal, akik mások elé vágtak be, rálicitáltak vagy egyszerűen nem keresték meg a korábbi fordítót a folytatással vagy felkarolással kapcsolatban. Erre máig a legnagyobb szükség van, hiszen ezzel máig többletmunkát lehet egyébként megspórolni mindkét fél esetében. Valamint megfogalmazódtak olyan meglátások is, hogy közönséget nem csak a szezonális és aktuális szériákkal, hanem a régebbiekkel vagy akár a lefordíthatatlan híresebb sorozatokkal is meg lehet nyerni. Illetve felvetett egy érdekes elméleti kérdést, amelynek a körbejárása szintén megér egy érdekes gondolatmenetet, témát: „egy fansubber azért fordít, munkálkodik valamivel, mert hobbi és szereti csinálni vagy, mert az igény hajtja rá, esetleg a közönségtől elvárt köszönetéért, hogy ezzel kiélhessék a felsőbbrendűségi komplexusukat?”



Egy másik, mondhatni örök kérdésként viszatért a feliratformátumok közti vita (SRT vagy ASS), hogy a fordítás esetében melyik a jelentékenyebb, melyik jelzi igazán azt, hogy dolgoztak vele. Mindkettőnek megvannak a maga előnyei és hátrányai, így maga a téma erőteljesen csalóka, de ezzel majd csak a következő számban akarok foglalkozni részletekbe menően. (Egyelőre legyen annyi elég, hogy a munka színvonalasságát nem fémjelzi a felirat formátuma, viszont nem mindegy, melyiket mihez használjuk.)



Ugyanakkor egy másik kérdéskör is felmerült a támogatás kapcsán, hogy az minek számít a nézői oldalról, kötelezhet-e bárkit bármire, vagy éppen mivel járhatna, mik a félelmek azzal kapcsolatban, ha több csapat egyszerre bérel magának egy szerveret több domainnel. Ezt ugyanis nagyon meghatározza a résztvevő csapatok viszonya, a közös alap felügyeletének-kezelésének bizalomra alapuló kérdése, illetve egyfajta „tagdíj”, azaz ki mennyit tesz be a közös alapba, milyen gyakran.

Negyedik problémakörként a forráskérdés maradt meg, hogy ki mihez illeszti a feliratát, illetve mennyire lesz idővel megtalálható az adott kiadás. Ezt a vitát volt a legérdekesebb visszaolvasni, hiszen ezzel kapcsolatban szinte kivétel nélkül mindenki optimista volt a nyílt trackerek, torrentoldalak kapcsán. Ekkor ugyanis még meghatározó volt a The Pirate Bay, az ISOHunt (annak ellenére, hogy egy vírusfesztivál volt az esetek

nagy többségében), illetve éltek a NyaaTorrents régi letöltései (ez azóta egyszer bezárt teljesen és többször alapították/nyitották meg újra, így sok minden elhalt rajta), illetve a BakaBT-re is szabadon lehetett regisztrálni. Azóta a „kalózöböl” rengeteg csapást szenvedett el, egy ideig pedig megbízhatatlanná is vált (ha valaki emlékszik még esetleg, hogy pár éve az oldalba építettek egy kriptovaluta-bányászati kódot, amivel lefoglalták az oldal megnyitásának idejére a látogató gépének szabad kapacitását haszonszerzés céljából, és ezt egy súlyos és elítélő visszhang követte), az ISOHunt teljesen megszűnt, a BakaBT pedig gazdát cserélt, a regisztráció pedig körülményessé vált, és már hosszú ideje ígérik a lehetőség újrainyitását. Ezek ellenére az nCore viszont megerősödött, azonban a feltöltések ritkán fedik le a régebbi sorozatokat, míg a szezonosok közül szinte mindegyik fordított munka felkerül (valamelyik csapattól, ha többen is fordítják).

Ötödik kérdéskörként felmerült, hogy kit mi tart még pályán, illetve miben mérhető egy fordító, fansubber megbecsültségének mértéke. Ennek kapcsán több válasz olvasható, és valahol egy generációs különbség is megmutatkozik, hogy a régebbi feliratozók közt több a nyelvet gyakorolni akaró, illetve saját maga szórakoztatását, hobbit kereső található, addig az újabb formációkról inkább „a hírnév hajszolását tartják szem előtt”, „nem igazán ismernek alázatot az iránt, amin, illetve amit munkálkodnak” vélemények hangoznak el. Hogy kit mi tart még a pályán, arra is egyéni válasz adható csupán, és felesleges összegezni, hiszen nincs két egyforma indok ebben.

Azon viszont, hogy min mérhető egy fansubber megbecsültségének mértéke, megosztottak a vélemények. A letöltésszám volt az egyik

mérce, hogy aki heteken, hónapokon át dolgozott egy régebbi anime feliratán, kapott tizenvalahány letöltést. Ez egy egyénileg kiadott mű volt, ami oldalt jelent meg a letöltési listában, míg az, amit ki is hírezt az oldal, majdnem ezres letöltést generált.

Ha valami kapcsán jelentőséggel bír ez a dolog, az az, hogy miért nem bízhatóak meg a statisztikai számok a kérdésben. Hiszen ez a felhasználók miatt van így: ők arra ugranak, amik a főoldalon vannak kihíreztve, nem igazán arra, hogy egy letöltési listába újonnan bekerült frissítésként minek a felirata jelenik meg. Továbbá az egy fogyasztói szokás, hogy mindig az újabb animék érdeklik a közönséget, azok generálnak több számot, mint a régebbi, rövidebb, kísérletezős darabok.

„...kit mi tart még pályán, illetve miben mérhető egy fordító, fansubber megbecsültségének mértéke.”



Röviden, mielőtt még mélyebben elmerülnék egy fansubber megbecsültségét mérő filozófiai eszmefuttatásban, egyes készítők afféle identitásválságba is kerültek a saját munkájuk értékének megítélése kapcsán az érdemi visszajelzések hiánya miatt, ezért alternatív megoldásokat kerestek, kicsit annak a megtámogatására, hogy miért is folytassák.

Hatodik problémaként merült fel az online stream-szolgáltatások megerősödése, amihez nagyon szkeptikusan álltak még ekkor az emberek, de egyre több felhasználó követelte meg a jelenlétét, semmint magát a letöltést vagy a saját videók kiadás letölthetőségét. Erre a fajta trendváltásra – mint általában a legtöbbre – nehezen álltak rá, hiszen több akadálya is volt: az egyik az, hogy saját platformon fenntartani egy nagyobb csapat esetében tárhely- és erőforrás-igényes, amit igazából csak a saját szervergéppel rendelkezők képesek a mai napig megoldani, míg mások rá vannak kényszerítve az Indavideó használatára. Egy olyan platformra, amelynek a használata egész egyszerűen katasztrofális: a lejátszómechanika, a kereshetőség förtelmes, körülményes, sokszor hibás is, a feltöltött videók kezelése majdhogynem lehetetlen, és máig a levételről, eltávolításról nem kap a csatornakezelő értesítőt, hanem egyszerűen csak eltűnik. Számos kritikát lehet megfogalmazni ezzel kapcsolatban, hogy miért nem jó, mégis a jelenlegi trend szerint ott szokás megkeresni elsőként. Az pedig egy teljesen másik kér-

dés, hogy időről időre célkeresztbe kerül az oldal, hiszen már 2016-ban a 49. helyen tartotta számon az 50 legnagyobb kalóztartalmat szolgáltatató oldal közt a rajongói fordításokat és a kalóztartalmakat visszaszorítani akaró japán kiadószövetség (hozzájuk köthető a Stop Fansub! Kampany is), emiatt sok videót úgy kell lerejteni felnőtt tartalomként, ami miatt viszont a külhoni magyarok (a környező országoktól kezdve Németországon át Angliáig) kényszerűségről kizsorigorúlnak a nézőtáborból.

Az év közepén, nyáron indult egy nagyon meddő és végtelenül parttalan vitafojlam, ami igen hamar emelkedett hangnembe váltott. Az egész azon indult ki, hogy az egyik csapat nem jelzett le egy projektet, és ők kerültek ezzel a célpontba. Majd ezzel együtt körülbelül minden érintőleges témakör: az oversub („túl sok a csapat” - amivel nem lenne probléma, amennyiben a dolog szervezeten működne, de miután hobbiról

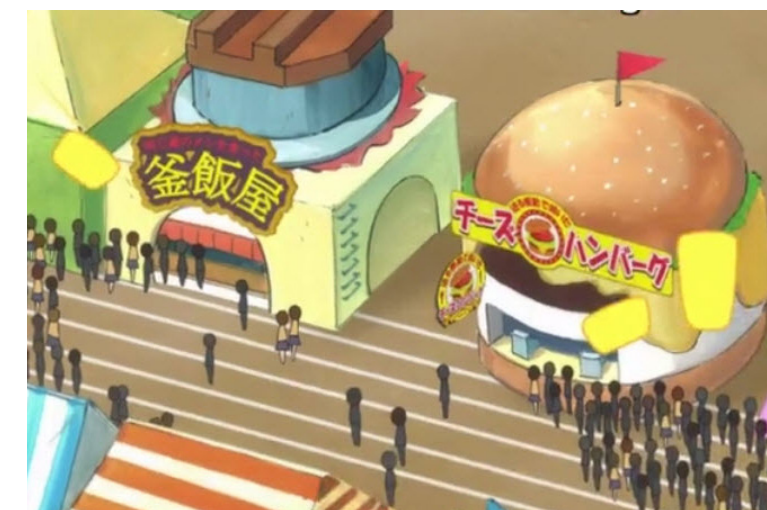


beszélünk, és a vezérlőelv összefoglalható abban, hogy „mindenki azt fordít, amihez kedve van”, sose lesz áthidalható), a helytelen vezetés egyes helyeken, pár kisebb szennyes ki lett teregetve... Olyannyira, hogy moderátori közbeszólásra volt szükség, hogy elüljön.

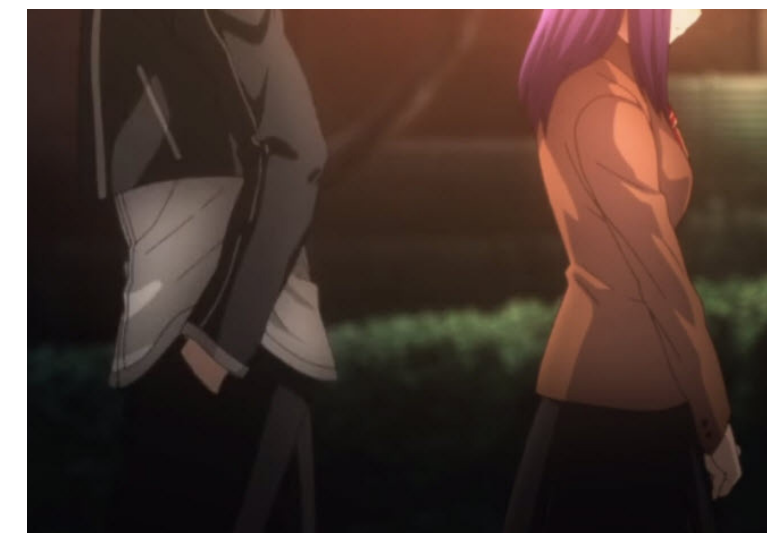
Szakítás

Ekkor volt az az időszak, amihez viszont személyes érintettség is köt. 2013 közepére ugyanis finoman szólva komoly nézeteltéréseim támadtak az oldal vezetőségével és rezignációba vonultam. Az okok változatosak, és nem ez a platform a csatabárdok kiásására. De a szakítást nem is erre érttem, hanem egy lényeges változásra, amely igen hamar belengett a képbe: a feliratgyűjtési funkció leépítéséről és a meglévő archiválásáról lesz szó.

November közepén kikerült az Addictson egy hír, ami a feliratok sorsát pedzegette. Hossza-



san taglalta az értékmegőrzői felelősséget, hogy a munkákat rendszerezni kellett, átláthatóan tartani. Azonban mindez azzal kezdett széthullani, ahogy írták „megjelentek az erősebb csapatok, és az egész közeg egy háborús zónává kezdett válni”. Erről írtam a korábbi részben is, hogy a felfutással érkező csapatokkal egyszerre hígult fel és vált tiltotttá a fordítói bázis.



Jöttek ellenük a vádak, miszerint a kisebb csapatok nézőt vesztenek miattuk, ami igazság szerint nem kimutatható, miután a letöltések számában mindig található egyfajta fluktuáció. Rendszerint az első pár részt többen töltik le, aztán megcsappan ez a szám, és hol több lesz, hol pedig kevesebb. Az igazság alapja így sem elhanyagolandó, ugyanis a felvetülése abból fakad, hogy miután az Addicts rendelkezik egy kiterjedt ismertetőanyaggal, az adatlapokon lévő feliratlinkek az ottani letöltésekre vittek, nem a csapat oldalára. Így hosszabb távon a cáfolat viszont sajnálatos módon tényleges igazsággá válik, ami a kialakított rendszer velejárója.

Viszont ezt követően magukat könyvtárhoz hasonlították, ami több okból megmosolyogtató – lévén a szakmába vág. Egy nyilvános könyvtár ugyanis nem kér kötelező példányt, ez kizárólag a nemzeti könyvtár hatásköre. (Amúgy meg érde-

kesség: a jelenlegi jogszabály szerint noha kötelező példányt be kell szolgáltatni az előírt mennyiségben a nemzeti könyvtár számára, azonban a gyakorlatban ez sokszor nem elegendő, elmarad. Ilyenkor a könyvtár maga szerzi meg, saját költségén.)

Azonban, amivel magukat felvértezték, az annyiban is fals tévképzet volt, hogy nem minden könyvtár publikus: több zárt gyűjtemény is van az országban (még a nyilvános könyvtárakban is), vagy feltételekhez kötött a látogatása, használata (ilyenek a levéltárak, egyes szakkönyvtárak előre bejelentkezést kérnek vagy egy adott életkor elérését, esetleg kutatási engedélyt). Ezt a szegmenst szükségszerű volt szóvá tennem, mivel a vita felé meg is jegyezték, hogy tudnak erről a gyakorlatról, és ezt kívánták megfeleltetni hibrid formában. És miután a gyűjtemény nagya nem lehetett publikus, elkezdtek úgy érezni, hogy feleslegesen dolgoznak vele.

Éppen ezért egy háromopciós ötlettel éltek:

1) eltávolítják teljes egészében a tagok által készített fordításokat (feliratok, mangák, light és visual novelek), ezzel párhuzamosan megszűnnek a „ki mit fordít?” témák, és egy közösségi felülettel megtámogatott fansub oldallá avanzsálnak;

2) gatyába rázzák a részleget, gyakorlatilag a nulláról indítva újra mindent: mindenki inaktívan kezd, és aki használni szeretné a rendszert, azt aktiválják, így számára élni fognak a lehetőségek;

3) alternatív ötletek.

A hír több száz hozzászólást kapott, nagyban ment a tanácskozás, hogy mi legyen belőle. A kommentelők egyértelműen a dolgok megmaradása és az átszabás mellett tették le a voksukat, még ha mindkét opció egész konkrétan „kompromisszumos ultimátum” volt.

A közös hang keresése nagyjából egy hétig tartott, mikor is arra jutottak, hogy az archívumban szabad a továbbiakban a feltöltés, legfeljebb 3



havi csúszással, illetve olyan választási lehetőséggel, hogy határozott vagy határozatlan idejű linkként fog átírányítani a készítő oldalára a megadott paraméterek alapján. A határozatlan idejű hivatkozás viszont az adott csapat megszűnésével azonnal élő letöltéssé alakul. Valamint visszavonják a feltöltési kötelezettséget a „ki mit fordít?” részlegre. Ezek rendkívüli módon üdvözölt változtatások voltak, noha a határozatlan idejű linkes letöltést választóktól megvonták volna a topikok használatának jogát, és az adatlapukon sem láthatóak ezek a munkáik. Ez utóbbi továbbra is ultimátum volt, és ahogy azt többen is érezték, hogy nem fog sikerre menni, úgy is lett. Ugyanis ekkor már FFnF és Andusia végképp lemondott arról, hogy egyáltalán megtartsák a lehetőséget. Ez végső soron be is következett egy 2014. január 2-ai hír képében, amely kilátásba tette, hogy februárig marad minden a régiben, márciusban pedig kiszervezik az oldal aktívan elérhető részéről. Jelenleg a fórumon keresztül érhető el a feliratarchívum az utolsó frissítési állapotában.



Miután ugyanis LumberJack visszalépett a feliratfeltöltés adminisztrációjától, ez a feladat teljes egészében FFnF-re hárult.

Hogy megértsük, ez mitől volt probléma (amellett, hogy további terheket rótt az oldal egyik főadminjára), kicsit visszább kell néznünk az időben, 2010 elejére, amikor az AnimeAddicts úgy döntött, adatlapot készít a csapatok részére, hogy az oldalon elérhető munkáik rendezett felületet kaphassanak, illetve ők maguk is nagyobb eséllyel reklámot.



Ennek a rendszernek a kialakításánál „hangzott el” az egyik feltöltési kötelezettséget érintő támadás kapcsán, hogy ők egy olyan oldalt szeretnének, mint amilyenell az AniDB is rendelkezik a mai napig. Viszont a belső fórumból „nyugdíjazott”, archivált feliratfeltöltési topik arról is tanúskodik, hogy az elgondolás pár kiegészítést is kapott, amelyek közül az egyik a túlzó irány cél, amely a realitás talajától elrugaszkodóan teljesre törekedett, illetve a feltöltési kötelezettség, amely szembe ment azzal a másik irány céllal, hogy AniDB-ként működjenek.

És ha már ennyit emlegettem ezt a rendszert, pontosan hogyan is működik? Az AniDB-re voltaképp bárki szabadon regisztrálhat egy csapatot, vehet fel hozzá kiadást, amihez egy hash-linket kell megadni (amit meg egy külön program generál le neki, hogy azzal lehessen elérni a mára már alig használt eMule-on). Ezeket a bejegyzéseket még egy moderátornak sem kell hitelesítenie. Viszont nincs semmiféle kötelezettség a megkezdett bejegyzések karbantartására, állandó frissítésére. A függő és a dobott projekteket rendszerint a moderátoroknak szokás jelezni vagy egy idő után „magától” átállításra kerül.

2) Változó trendek és más szelek

A társadalom nem egy stabil dolog, állandó a változás. A szociológusok nem csak a problémákat tárják fel egy adott állapotban, hanem az



átmeneteket és a változásokat is jegyzik, elemzik. Az egyik komoly változás a szubkultúra mainstreamesedése volt, amely felhívította a korábbi szorosabb közösséget. A másik mélyre ható változás pedig igazából a feliratarchívum megszűnésekor már felfutó ágban volt: a közösségi oldalak előretörése. Bár korábban ott volt az iwiw és a myVIP, de egyik sem volt igazán nemzetközi, szemben a Facebookkal. Ennek hatására a trendek még hamarabb módosultak, új irányt vettek. Ezzel pedig egy új generáció jött a szubkultúrába, amely már a legtöbbször a kész „terméket” látta viszont a fordítóktól, elvárássá vált a gyors munka, a minőség legnagyobb rovására. (Ugyanitt megjegyzem, a nemzetközi palettába lépéssel együtt valósult meg az a kényszeresség, hogy Google-nek használjuk a Facebook csoportokat.)

Ezzel együtt a személytelenség is jócskán megnőtt: a korábbi összetartó közösség hálás

tagjai és a visszajelzések, pozitív visszacsatolások megfogytak, míg az újabbak olyan természetesnek vették a hobbifordítók létét, mint a levegővételt, és ha a gyorsaságtól és az elérhetőségtől valami elütött, akkor azt negatív visszhang követte. Arról már tanulmány is szól, hogy miképp butítja és érzéketleníti el a felhasználót a közösségi média használata (Darragh McMannus-tól kezdve a Journal of Royal Society Interface-ig többen is írtak róla tanulmányokat, könyveket).

Rengetegen tudomást sem vesznek arról, hogy melyik általuk követett művet melyik csapat vagy ki fordítja, még akkor sem, ha egyébként teljesen elégedettek azzal, amit láttak. A pozitív visszacsatolások hiánya pedig jócskán nyomot hagy a hobbifordítók lelki állapotán, lassacskán a kiegész felé sodorva őket. (Nem mindenkién, de vannak, akik az átlagnál jobban igénylik. Nekik adjátok meg mindenképp ezt!)

A változó szelek és trendek pedig kényszerpályákat szülnek, amelyek korábban is voltak. Egyik ilyen „muszájdolog” volt az Indavideó használata és a feltöltés a videómegosztóra. Alternatívának jó volt, azonban ez az ottani közönség, a közösségi portálos generáció tévhiteinek és gyengeségeinek táplálásához vezetett. Azt meg sem említve, hogy 2016-ra a 49. legnagyobb kalóztartalmakkal operáló oldalként tartotta nyilván a fanfordításokat visszaszorítani kívánó japán kiadói szövetség.

A rugalmasság kulcskérdéssé vált, és lehetőség szerint gyors adaptálódást követel meg. Az előző pontnál is láthattuk, hogy ha már a felfogásból hiányzik az ez iránti hajlam és a szándék, akkor annak igen könnyedén „sírás lesz a vége”.

3) Régi problémák kezeletlenül maradása

Mint írtam korábban, rendre előjöttek a régi kérdések, és újabb és újabb csapatok jöttek létre, vagy régebbiek előtt nyíltak ki a lehetőségek az előtérbe kerüléssel. Egy megszokott rendszerbe kellett nekik betagozódni, ami nem volt egyszerű, hiszen rengeteg íratlan szabály volt érvényben, és ami nem volt leírva, arról úgy vélték, hogy szabad volt.

Sok problémát fel lehetne ide vésni: úgy mint a fansub etiketthez hiányzó kommentárt, ségédletet, kikötéseket már a preambulumban helyén, hogy mindössze ajánlásról van szó, amelyek figye-

lemmel tartása megóvhat a problémáktól; úgy mint egyes kérdésekhez való rugalmatlanságot, a merev és pesszimista hozzáállással vegyített tömény idealizmust, és még sorolhatnám oldalakon át.

Régi problémához tartozik a berögződésekhez való görcsös ragaszkodás, ami nem csak attitűdbeli megnyilvánulásokkal volt megfigyelhető, de a fejben, a felfogás szintjén is. Hiszen a nyitás és a megújulás egyik alapvető feltétele ezeknek a kerékkötéseknek a leoldása. Kezeletlennek tartom, hiszen ez nem csak az érintett felekre igaz, hanem általános érvényben megfigyelhető a szubkultúrán belül. Ámbár fenntartom, hogy esetenként ez látszólagos, hiszen a másik oldalon beletörődés és a sűrűn tenyérbe temetett arc megjelenhet, hogy „újfent mit problémázik ez?”. Biztos, hogy az ő lecsillapításukra igaz az, hogy azt mondjuk, amit hallani akarnak? Az általuk vélt



igazat, ami sok esetben nem feltétlenül korrelál a valósággal? És mi van a saját véleményünk erőszakolásával? Alapvetően a szakítás abból fakadt, hogy jelentős változtatásokra lett volna szükség, de végeredményben az egyik fél megrettent a feladattól, mert a korábbi szemlélet szerint folytatta volna inkább a berögződések alapján, mikor azok már rég kontraproduktívvá váltak a saját



céljaik érdekéhez. Az eleve szabályozhatatlan közeget nem lehet korábbi korlátok közé kényszeríteni, úgy nevezett deregulációra van szükség. Ez a korábbi állapotokhoz képest anarchiához hasonlóbb, de még rendszerben tartható.

Megoldás akkor van vagy nincs?

Ősrégi közhely, hogy „utólag okos már az ember”, de az az igazság, hogy sokakat a vége felé már az érzelmei és indulatai vezéreltek, semmint a racionális gondolkodás. Aki pedig ez utóbbit képviselte, a vihar maga alá gyűrte és elnyelte a víz. Holott voltak köztük kifejezetten érdekes felvetések, hosszan tartó átmeneti megoldások, amelyek előbb vagy utóbb megújításra szorultak volna, de addig is keretben tartja a már meglévő közeget. Teljes értelemben vett megoldás pedig eleve nem volt lehetséges erre a kívánalmak alapján.

Jelen helyzetben a 2014-es állapotok uralkodóak még mindig. Ez egy elnyúló átmeneti időszak, a limbó, amelyből csak az képes kimozdítani a fordítói közösséget, ha a fentebb írt két oldal közül valamelyik eléri azt a szintet, amelyen kétségtelenül könnyedén és egyszerűen használható formában, rendszerezetten vezeti a fordításokat, a csapatok adatlapjait, és teret enged ezek szerkesztésére. Ennek ellenére az archívumkérdést nem oldja meg, amire viszont továbbra is komoly szükség van.

A close-up anime-style illustration of a young man with dark, spiky hair. He is looking down with a somber expression, and his hands are pressed against his face, partially obscuring it. The background is a soft, out-of-focus grey.

ELSŐKÉZBŐL SPECIÁL

ÍRTA: LEHOCZKI PÉTER (RICZ)

GONDOLATOK 10 ÉV FANSUBBERKEDÉS RŐL

10 év. Ilyen régóta vagyok már a rajongói fordítók közt. Most mondhatnám azt, hogy nem sok, hiszen vannak tölem jóval régebb óta munkálkodók is az aktívak közt. Nem felvágásból mondom, hanem csak elgondolkodtatott pár dolog ennek kapcsán. Tulajdonképpen ezért is kezdtem el az Első kézből sorozatomat, hogy ezeket a már-már gyötrő sorokat apránként kiírjam magamból.

Sosem érdekelt a felmagasztalás, az istenítés, és a legkevésbé sem szerettem, ha körbenyalják az embert bő nyállal azért, amit tesz valamiért, ami csupán egy fejben létező konstrukció. Mégis azt látom, hogy aki mostanság vág bele a fordítás művészetébe, az bizony nagyon erősen híján van olyan kifejezések ismeretében és alkalmazásában, mint az alázat, szenvedély vagy épp a törekvés. Egy látszólagos célt hajszolnak, amelyet igyekeznek minél inkább számszerűsíteni, de nincs mögötte érdemi erőfeszítés a fejlődésre. Hogy lehetne ezt jobban is végezni. Hogy ne merüljön

ki az egész a „kiadtam, aztán pedig jó éjszakát” stílusban.

Annak idején nyelvvizsgára készülésemnek szántam ezt a hobbit, de aztán megragadott. Igyekeztem fejlődni, javulni szépen fokozatosan, hiszen nem csak kizárólagosan egy szintre vagyunk képesek életünk végéig. Visszanéztem a régi munkáimat időről-időre, hogy legyen min szörnyülködnöm, és le tudjam mérni az azóta bejárt utat. Ezalatt rájöttem, hogy a fordítás nem csak annyi, hogy átadjuk, amit az angol ír, hiszen az is tévedhet, és bizony, nagyon sok esetben vezet tévutakra a saját ismeretünk is. Egy kifejezésnek nem feltétlen az elsődleges vagy másodlagos jelentése illik oda, de lehet, hogy mégis, csak a szinonima szótárát is fel kell csapnunk hozzá. Aztán ott vannak a szólások, mondások és más hasonló frázisok. Röviden, csiszolódt a stílusérzék is. És



eközben folyamatos a tanulás, amihez pedig egy dolog kell: kitartás.

Mostanában pedig azt veszem észre, a felszínesség lett a divat. Legyen meg minél hamarabb és egyszerűbb módon. Nem számít, hogy milyen, hogy esztétikailag egy kék négyzet fehér vásznon fekete keretben még a reneszánsz kori festők műveit is lekörözi a szépérzékünk megnyeréséért vívott harcban; vagy hogy olyannyira magyaros, hogy vaskos sváb akcentussal kér Erős Pistát a hortobágyi palacsintája mellé mártásnak. Az igény pedig látszólag erre mutatkozik meg: legyen meg a felszínen a munka halovány délibábja, azzal is bizonyítható, hogy az illető foglalkozott két percnél többet úgy isten igazából gondolati szinten vele, holott nem.

Nem csak a feliratozásban, fordításban, hanem úgy egyébként is. A gyorsaság nem előny, hanem erény, amelyet csak és kizárólag hosszú évek munkájával lehet elsajátítani, folyamatos és alázatos gyakorlás mellett. A felületesség pedig se nem előny, se nem erény, hanem valami, ami végképp elítélendő. Általánossággal foglalkozni valamivel nem egyéb elfecsérelt időnél, hiszen tanulni, új ismereteket szerezni (vagy ne adj isten, átadni) nem lesz esélyed, mert el se jutsz addig, hogy megszerezd azokat. Amikor pedig kéne, csak állsz ott, mint egyszeri vízvezeték-szerelő, bámulva a csöveket, kezeden a vízpumpa fogóval, és csak annyi hagyja el az ajkaidat, hogy „igen, ez egy cső”. Holott ránézésre meg tudnád mondani, hogy eternit vagy PVC, a szabványosított mé-

retét, az illesztéseinek módját, típusát... vagy azt, hogy szennyvíz folyik benne vagy valami más.

A lélek szomjazza a szenvedélyt, ám ha túl sok van belőle, könnyen belefúlhat. Lassú csepegtetéssel, az apró örömek megadásával vagy megtalálásával viszont kellőképpen jóllakatható. Hiányában a szürke monotonitás, a robotikus dologvégzés marad csupán, mely sivár és kietlen, mint Ádám utolsó menekvési színe Az Ember tragédiájában: a nihil.

Az elme - saját békéje érdekében - áhítja a törekvést, a kézzel fogható és ténylegesen felhasználható célokat. Keresi a maga kihívását, készlet és unszol a megvalósításra, az elérésére. Ha ennek híján van, akkor válik tohonyává, elpuhulttá és lassan elsüpped a tétlenség mocsár-mocskában.

10 év. Nem könnyű visszatekinteni. Anynyi minden változott. Az emlékek megkoptak, és már csak személytelen feljegyzések tanúskodnak róluk fórumokon, a hozzá-szólások tengerében. A korai derű lassanként átváltott ebbe az elcsigázott, depresszív, fáradt hangnembe. Mint a gyermek, melynek arcáról apránként szépen leolvad a mosoly. Hogy miért, az nem fontos. De neki lehet, az volt.



#AniPalace

#NewPlayer&Flash

#YouTube

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



Iratkozz fel
most!

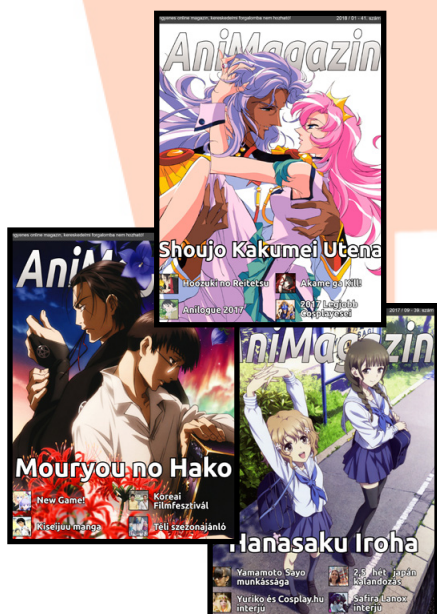
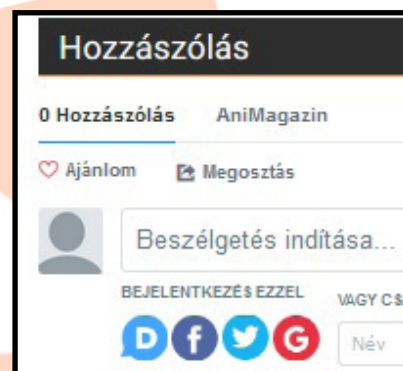
youtube.com/anipalace



MEGÚJULTUNK!

ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!



BÖNGÉSSZ A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

CSEKKOLD MILYEN CIKKEK VOLTAK EDDIG!



AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!