Ingyenes, online magazin. Kereskedelmi forgalomba nem hozható! 2019.07. - 50. szám

# AniMagazin

# Ikkitouseeen??

Karakuri Circus

Japán filmajánló

TOP 10 férfi seiyuu

Az anime kora Magyarországon

## Impresszum

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

**Szerzők:**
*Iskariotes, Lady Marilyn, Venom, tomyx20, A. Kristóf, Jucuky, Ricz, Saci, Szalamandra, Holló Dávid, supermario4ever, HigashiKata, Yuriko*

## Elérhetőségek

**Cikkek beküldése:**
*bekuldes@anipalace.hu*
**Információ, kérdések:**
*info@anipalace.hu*
**Weboldal:** *animagazin.hu*
**Facebook:** *fb.com/anipalace*
**Twitter:** *twitter.com/anipalace*
**Youtube:**
*youtube.com/user/AniPalace*

## Írj cikket!

**Légy te is az AniMagazin cikkírója!**

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

Less rá a *Cikk kadatbázisunkra*, és böngéssz a cikkeink között, és töltsd le az adott számot!

**Fantasy Expo: Kattints a képre**

## Előző szám

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

## Kiemelt partnerek

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

## További partnerek

*AnimeAddicts* · *ANIME Hungary* · *Anime Hungary ஐ* · *Anime-Japan-HU* · *Anime Őrültek.:'3* · *Anime Sekai Team*
*Anime Series* · *AnimeWeb* · *Aoi Anime* · *Dragon Hall+* · *Namida Fansub* · *PAF - Pécs*
*Red Light Yaoi* · *Uraharashop*

# 50.

Ötven. Elkészítettünk ötven számot, ami egyszerre meglepő, durva és jó érzés. Ennek mi most rendkívül örülünk, tomyx20 jóvoltából is tartottunk Facebookon egy visszaszámlálást és nosztalgiázást az eddigi AniMagazinokról.

Viszont sajnos emellé rendkívüli szomorúság és fájdalom is társul. Alig pár napja történt a Kyoto Animation tragédiája, ami érthetetlen, felfoghatatlan és óriási veszteség. Köszönjük Venom odaadását és megemlékezését. (*71. oldal*)

Ezek után nem könnyű a korábbi, üde nyári terv szerint folytatni a köszöntőt, kitérni, hogyan sikerült az 50. szám „ünneplésére” ezt a címlapot összehozni (válasz az első cikkben) vagy kiemelni, hogy ismét van hentai témánk…

Pár dolgot viszont mindenképp meg szeretnék említeni. Egyik, hogy a magazinunk bekerült az *Országos Széchényi Könyvtár Elektronikus Periodika Archívum* adatbázisába. Szerkesztőségünk nagy örömmel fogadta a nemzeti könyvtártól érkező megkeresést és archiválási lehetőséget, ami még folyamatban van.

Pintergreg pedig tovább ügyködött a magazin weboldalán, így hozta létre ezt a terjedelemre, kategóriákra és szerzőkre vonatkozó *látványos statisztikát*. Személyes kedvencem, hogy lent a szerzők nevére kattintva megnézhető saját statisztikájuk is.

És ha már terjedelem, ismét rekordot döntöttünk! 30 cikk, több mint 160 oldalon. Azt hiszem, ez már túl sok és a szerkesztése rengeteg időbe telt, így legközelebb kicsit átgondoltabbak leszünk. Pl. a következőbe biztos nem írok plusz két cikket én is... Viszont nézve a kategóriáinkat (amit el sem hiszünk, hogy most már egyre jobban megtöltenek a cikkíróink), észrevettük azt is, hogy egyszerűbb, konkrét anime ajánló cikkből már nehezen jön össze 1-2-nél több darab. Így ezek írására is motiválnék mindenkit, a befogadható, szerkeszthető cikkmennyiségre pedig igyekszünk ügyelni.

Remélem, nem tűnt ez az előbbi túl kritikusnak, mert nagyon jól esik, hogy idáig, ekkora terjedelemig és lelkesedésig eljutottunk! És természetesen még mindig célunk, hogy a magazin még több emberhez eljusson, több lelkes olvasót is szerezzen!

Végezetül figyelmetekbe ajánlanám a sok-sok jobbnál jobb cikkünk mellett a szerzőink és szerkesztőink által írt, az 50. számot ünneplő írásunkat. (*159. oldal*) Nagy köszönet a csapatnak!

És természetesen köszönjük, hogy letöltöttétek a magazint, jó olvasást és nyaralást kívánunk mindenkinek!

- Catrin

## ANIME

04 Ikkitousen 2019-ben?
*Catrin*

11 Karakuri Circus
*Hirotaka*

17 Vandread
*Venom*

22 Nyári Szezonajánló
*Hirotaka*

33 Szezonos animékről
*Hirotaka, tomyx20, Catrin*

41 Berserk útikalauz stopposoknak III
*tomyx20*

49 Az anime kora Magyarországon
*tomyx20, Hirotaka*

57 TOP 10+10 hentai
*HigashiKata, Ricz*

64 TOP 10 férfi seiyuu
*Jucuky*

71 #PrayForKyoAni
*Venom*

## MANGA

73 Dogs
*A. Kristóf*

77 Psyren
*A. Kristóf*

81 Fanboy mangaajánló
*NewPlayer*

## FIGURAVILÁG

86 Építsünk Gunplát III.
*Holló Dávid*

92 Alter - Iseya Shiki
*Jucuky*

96 Kan'u Unchou
*Catrin*

## LIVE ACTION

100 Japán filmajánló
*Iskariotes*

105 HIStory sorozatok 1.
*supermario4ever*

## KONTROLLER

109 A nagy BL visual novel összefoglaló II
*Szalamandra*

115 Bloodstained: RotN
*Venom*

119 Final Fantasy XIV: Shadowbringers
*Venom, Yuriko*

124 A Nintendo helyzete Magyarországon
*supermario4ever*

## RENDEZVÉNY

135 PlayIT Show
*Hirotaka*

138 OSzAKE 2019
*tomyx20*

## TÁVOL-KELET

141 Ghibli óra
*Saci*

144 Iwo Jima
*A. Kristóf*

147 Japán világörökségei 1.
*Lady Marilyn*

## KREATÍV

150 Elsőkézből IV: Feliratformátumok
*Lehoczki Péter (Ricz)*

155 Photoshoot ajánló
*cosplay.hu*

## HÁZUNK TÁJÁN

159 AniMagazin 50. - cikkíróink írták
*AniMagazin*

# Ikkitousen 2019-ben?

Írta: Catrin

*Fehér bugyik, hatalmas mellek, középiskolás fightok… Miért is került címlapra az Ikkitousen? Nyilván nem véletlenül, ahogy a cikk alkategóriája sem elgépelésből lett szubjektív… Mindjárt kifejtem a kis nosztalgiázós franchise bemutató előtt és ígérem, a 100. AniMagazin számot nem fogom így megtrollkodni!*

## Magyarázkodás

Azon gondolkodom, vajon a magazin olvasói közül hányan ismerik, látták az Ikkitousent. Hallottatok róla? Kiszúrtátok pl. a 2019-es téli animéket felsoroló chartokon? Téli? Hogy jön ez most ide? Nos, igen, idén is érkezett már Ikkitousen anime, de erről is majd kicsit később…

Biztos vagyok benne, hogy akik nem ismerik, nem látták, azoknak a többsége előítélettel, fenntartásokkal kezeli ezt a címet, ha összefut vele, a borítóival… Mert egy teljesen sablonos, harcolós ecchi cuccnak tűnik, aminek az átlaga kvázi egyik nagyobb, jelentős anime-listázó oldalon sem éri el a 7/10-et, de van, hogy a 6-ot is csak nagy jóindulattal. Ez valóban nem túl biztató… sokan esélyt sem adnak az ilyen címeknek. Akiknek viszont kenyere a műfaj, de valamiért az ilyen régebbi darabokat (még?) elkerülték, azokat remélem, kicsit kíváncsivá teszi a cikk.

És mi a helyzet velünk, akik láttuk már az eddigi Ikkitouseneket vagy legalább az első (/egyik?) évadot, OVA-t? Igen, mi vagyunk azok, akik ilyen sikeresen lent tartják a franchise nézői átlagát, és persze azok is, akik jól ismerik, sőt szeretik a kétezres évek igazi ecchi feelingjét, így az Ikkitousent is. És a kérdés még mindig áll a nem fanok fejében: miért is érdemes Ikki-ecchiről beszélni 2019-ben? Az AniMagazinban?

Utóbbi igazi oka az, hogy szerettem volna egy elképesztően nyári, fürdőruhás lányos borítót a címlapra. Egyrészt, mert már nagyon rég volt hasonlóan lenge, másrészt az utóbbi borítókon csak fiúk voltak, harmadrészt egyszerűen kérlelte az 50. számunk, hogy valami figyelemfelkeltő, emlékezetes képpel ünnepeljünk… És mivel a meglévő cikkeinkhez nem igazán találtam kellően nyári vagy elég nagy méretű képet és másokat sem akartam idevágó cikkírással zaklatni, ezért bevillant a fürdőruhás Kan'u figuránk, vele pedig egy releváns cikk ötlete (*96. oldal*). Ráadásul így lett egy kvázi „playmate csajos" címlapunk, aminek valamiért én így az 50. számra most nagyon tudok örülni (hiánypótló! és különben is illeszkedik a hentai témáinkhoz). De ha már lúd, legyen kövér: elmélkedjünk kicsit a franchise-ról is!

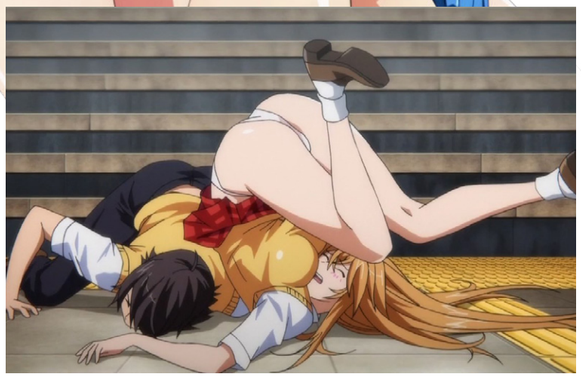
## Dióhéjban

Ikki Tousen, avagy legendás, hatalmas harcos, aki ezer erejével ér fel. Shiozaki Yuji mangája bár Japán Kantou régiójában játszódik (csúnyán leegyszerűsítve: Tokió és tág környéke), nagyot merít a kínaiak legendás Három királyság regényes története című művéből. Ez azt jelenti, hogy a regény hősei, harcosai megfeleltethetőek az Ikkitousen egyes karaktereivel, akár jellemüket, akár sorsukat, kapcsolathálójukat illetően. Pontosabban, azok a japán középiskolás szereplők, akik az úgynevezett magatama fülbevalót viselik, az ékszer révén kapcsolatban állnak az adott ősi kínai harcos lelkével, annak erejével. Így lehetséges az, hogy harcművészetük shounen fightos, fantasy fényhatásokat ölt.

Ráadásul a fülbevalók színe erőszinteket is jelöl… Most azon ne akadjunk le, hogy mit keresnek a kínai hadvezérek a japán középsulisok fülbevalójában.

Nos, akik képben vannak a három királyság korszakával vagy regényével, azoknak ezek az ismeretek biztosan plusz élményt, fanservice-t, szórakozást nyújtanak, de akik velem egy cipőben járnak, és a Sun Ce, Cao Cao vagy Liu Bei nevek maximum csak rémlenek, azoknak nem igazán segít az Ikkitousen cselekménye ténylegesen átérezni az eredeti kínai felállást. De aggodalomra semmi ok, megleszünk nélküle.

Említettem előbb, hogy shounen fightos, azért szögezzük le, hogy túltolt ecchi jellege miatt seinen magazinban fut, így már a nagyobb fiúknak szól, de senki ne számítson igazán komolyan vehető, orbitális nagy seinenkedésre.



Az Ikkire a sok ecchi zuhatag, móka és lazaság között persze bőven jellemző az agresszió, a karakterdráma, a történet igenis komolyan veszi magát az egyes pontokon… de ezek hangulata sokkal inkább kimeríti a shounen fightokból megszokott stílust. Az egésznek meg tudjuk jól, hogy nem sok tétje van.

Kicsit konkrétabban: adott nekünk Kantouban hét iskola, amelyek egyes diákjai harcolnak egymással a már említett kínai hadvezérek spiritualitása és végzete miatt. Hiába birtokolják a férfi lelkeket, vegyesen lány és fiú diákok vívják az összecsapásokat, különböző harcművészeti technikákkal és fegyverekkel. Minél nagyobb erőt birtokol valaki, annál látványosabb dragonball aura lengheti körül 1-2 megmozdulásnál, nem beszélve a támadásokról. És akkor még a három sárkány erőt birtoklóról nem is beszéltem… Egyik közülük a kissé lökött, bocsánat szeleburdi Sonsaku Hakufu, aki nem csak szép lány, de hatalmas erővel is rendelkezik. Végzete meghódítani (vagy mondjuk inkább úgy, hogy), egyesíteni a hét iskolát, amihez nyilván a többieknek is lesz egy-két szava.

És akkor álljunk is meg itt egy pillanatra és térjünk át a többi szegmensre, mivel nem célom az egyes évadokban lévő fight menetet, ellenségek és barátságok alakulását, valamint a tényleges karaktereket és antagonistákat bemutatni. Azért ennyi felfedeznivaló igazán jár az esetleges nézőjelölteknek. Rengeteg karaktert kapunk ugyanis… ráadásul mindegyik évadban! Természetesen többnyire gyönyörű diáklányok képében, akik elképesztően szexi idomokkal és változatosan színes frizurákkal rendelkeznek. A nagy mellek elsőre egyformának tűnhetnek, de figyelve a részleteket a nagy és hatalmas skála között egész jó különbségeket lehet tenni. De a kisebb melleket kedvelőknek sem kell aggódni, kicsit kevesebben, de ennyi karakter közül jó páran képviselik a realisztikusabb méreteket is. És essen szó a fiúkról is, merthogy vannak! Ők sem kevesen és szintén változatos kinézettel, izomzattal, többen lényeges szereplőként (pl. Koukin, Sousou vagy Saji).

Ebből adódóan a férfiak és nők közötti harc és agresszió szerves része a történetnek (itt pedig egy másik cikkünk jutott eszembe, a Vandread ajánló (17. oldal). Ezt kimondottan kedvelem is az Ikkitousenben: nem csinálnak ügyet a nemekből, könnyedén leverik egymást, nem számít, hogy fiúk vagy lányok, csak harcosok.

Műfajának köszönhetően a szexualitás is bátran megjelenik a történetben. Persze itt nem a részekben uralkodó arányú ecchi pózőrködésre vagy szokásos(an szerencsétlen) poénokra gondolok, hanem tényleges kapcsolatokra vagy vonzalmakra 1-2 karakter között. Ezekből persze minimális kerül tálalásra, inkább az első évadokban, és nem mentes a cím a szexuális agressziótól, nemi erőszaktól, fétisektől sem. Az évadokon átnyúló karakterkapcsolatok viszont, hiába vannak ennyien, megmaradnak a barátok és ellenségek szintjén… felvállalva néhány vonzalmat, heteró és leszbikus vonalon is. Igen, jellemző még a címre, hogy számos páros, ship alakítható, a lányok pedig sokszor nem csak tapogatós ecchi játékkal játszanak rá a leszbikusságra, hanem ténylegesen kimondják, elismerik érzelmeiket.

Egy ilyen felállás után mit nyújt nekünk ténylegesen az Ikkitousen? Elképesztően sok fehér bugyi villantást, bunyó és fegyverek okozta szakadó ruhákat, hullámzó és meztelen (mellbimbós!) kebleket töménytelen mennyiségben. Ecchi poénokból is kapunk ugyan, de vígjátékként nem domborít annyira a cucc, mint amilyen shounenkedéssel komolyan tudják venni a harcokat. Nagy ritkán karakter halál is megesik, de a főbb szereplők barátságának és erejének alakulását végigkísérhetjük az összes évad és ova során.

Ha eddig még nem lett volna nyilvánvaló: én is egyike vagyok azoknak, akik nem tartják sokra az Ikkitousent, de valamiért mégis kellemes nosztalgiával és valamekkora ecchire nyáladzással gondolok vissza rá. Kan-sant pedig nem véletlen vettük meg figuraként, amiről a másik cikkben nyilatkozom. Ezek miatt is próbálok objektívebben hozzáállni ebben az erősen szubjektív cikkben. Szóval, még ha a történet elég egy kaptafa, helyenként unalmas, kínos, komolyan vehetetlen is, és még ha nem is zsánerünk nézni az orrba-szájba mellfanservice-t, még akkor sem mehetünk el amellett,

hogy ez a franchise maradéktalanul hozza, amit várhatunk tőle. Akár a kétezres évek feelinget az ecchi kezelésével és karakterdizájnjával, akár a sok karaktert mozgató, valahol kreatív kapcsolathálóját, akár a férfiak-nők arányát nézzük a fightok során… Valahol, valamennyire még számomra is szerethető lett jó pár karakter. Persze közel sem rajongás szintjén, de sikerült jót mosolyognom rajtuk, várnom az onsenes jeleneteiket (*fürdő-fétises*), shippelnem Kant és Gentokut…

És mindez hogy mutat 2019-ben? Lássuk:

## Western Wolves

Mikor kiötlöttem ezt a gyönyörűséges Kan'u címlapot, rá kellett jönnöm, hogy utoljára én 2013-ban néztem Ikkit, azóta pedig két OVA is kijött, RÁADÁSUL LEGUTÓBB IDÉN JANUÁRBAN?! Először azt gondoltam, hogy jó is lesz pótolni, és írok egy ajánló cikket erről a *Western Wolves* cuccról, ha már ennyire friss. De az az igazság, hogy nem nyűgözött le annyira, hogy külön cikket szenteljek neki… Az előtte lévő 2014-es Extavaganza Epoch történetvezetése és sztorija jobban tetszett. Főként mert úgy ültem le elé, hogy úristen, egyik karakter nevére sem emlékszem már Kan'un kívül, és csak látásból rémlenek úgy ahogy… és mi is volt a sztori? Harc, kínaiak?

Aztán jöttek sorban a felismerések: áhh, a magatama! Hakufu, Gentoku, Koukin, hogy ki kivel tartozik egy sulihoz, ki kinek a rokona… de az antagonistán agyalnom kellett, megjelent-e már korábban. És a sárkány erő, a rangok… és hogy mennyire egy működő mell- és meztelenkedős ecchi az egész! Nem beszélve a fehér bugyikról. Már el is felejtettem, anno mikor néztem, ezt mennyire szidtam, hogy legalább változatos bugyikat rajzoltak/színeztek volna nekik a sokféle (egyen)ruha alatt?! Nem is értettem sosem, hogy ennyi karakternél ezt miért nem használják ki, és miért kell MINDENKINÉL a standard fehér-bugyi fétist táplálni?! Ez egyszerűen egy kiaknázatlan terep még mindig!

Na és ezek után a nosztalgikus ráizgulások, mókázások és a nagy Kan-Gentoku menőzés után belecsaptam a WW ovába is… Ami 5 évvel később ugyanott folytatja a sztorit, ahol az előző abbamaradt: az a p*csa lenyúlta Hakufuék magatamáját, jesszus! Nem spoilerezném el a szintlépéseket és

*„Már el is felejtettem, anno mikor néztem, ezt mennyire szidtam, hogy legalább változatos bugyikat rajzoltak/színeztek volna nekik a sokféle (egyen)ruha alatt?!”*

a megoldásokat, de ez az ova is jól indított. Ugyanis az első részébe mocskos sok fanservice-t sikerült beletenni. Szinte nem volt olyan, aki ne pucérkodott volna, ráadásul volt nagy onsenezés… és hogy érezzük, hogy még mindig kemény seinenről van szó: kapásból összepisilte magát egy csaj véresen komolyan a nyitójelenetben. Látványra, rajzolásra lányok-fiúk tálalására nagyon odafigyelve hozták ezt most nekünk. Pont azon gondolkodtam, hogy oké, alapvetően én nem nézek ecchit, de még mindig megvan erre és a csöcsfesztre is az igény, viszont a szezonokban, sorozatok szintjén már közel sincs annyi, mint korábban, vagy mint itt most ebben az egyetlen ovában. Szóval kicsit olyan érzés volt, mintha az Ikki meg akarná mutatni, hogy még mindig így kell művelni/árulni a hentai mentes női test mutogatást az animékben…

Aztán persze a történet megint egy nagy nulla volt a szokásos gyepálós körökkel és összetartással. A vénfaszi az ikreivel újabb fétis kielégítésként különösebben nem érdekelt, de azt sem mondanám, hogy ne illeszkedett volna az eddigiekhez. (Lehet már ők is szerepeltek korábban, csak totál elfelejtettem?)

De tegyünk pontot a mondandóm végére: a *Western Wolves* az Ikkitousen kedvelőinek tetszeni fog, a nem kedvelőinek, de minden cuccot begyűrőknek nosztalgikus agyzsibbasztás lesz, akik pedig ez által szeretnének ízelítőt kapni az Ikkiből, azok kapkodhatják a fejüket a sok magatamázás, karakterháló és a mélyebb motivációkeresés közepette. Viszont mindenki pótolhatja vele az esetlegesen hiányzó szépséges, nyálcsorgató ecchi adagját. Na ezért nem lett ajánló cikk, mert nem igazán tudom, érdemes-e ajánlanom, hogy az elejétől nézzetek bele ebbe a franchise-ba. De hátha van, aki ilyet még nem látott és próbálkozna vagy ismeri, és így vagy úgy, de kellemesen gondolt velem vissza rá… Az biztos, hogy a magazin címlapjával rendkívül elégedett vagyok. :)

## Timeline

*A cikk végére pedig itt egy lista az eddig megjelent mangákról és animékről, hogy láthassuk: Ikkitousenre van igény, illetve ezt a címet is még ki tudja, meddig fejik. A manga folytatás még fut, az animeknél pedig felhívnám a figyelmet az elképesztően kreatív címadási metódusra. Nem is értem a Shuugaku OVA címére mi lehet a magyarázat...*

*Természetesen kiadtak belőle nem egy videojátékot is, harcművészes, shounenes, bocsánat seinenes vonulata miatt pláne, de ezekről sajnos nem tudok nyilatkozni.*

**Ikkitousen**
manga
**Mangaka:** Shiozaki Yuji
**Kiadó:** Wani Books
**Magazin:** Comic Gum
**Megjelent:** 2000-2015
**Hossz:** 24 kötet (187 fejezet)

**Ikkitousen: Gekirin Kousatsu.**
spin-off manga
**Mangaka:** Ooyama Akira
**Megjelent:** 2013
**Hossz:** 1 kötet (12 fejezet)

**Shin Ikkitousen**
manga
**Mangaka:** Shiozaki Yuji
**Kiadó:** Shōnen Gahōsha
**Magazin:** Young King OURs
**Megjelent:** 2015-től, jelenleg is fut
**Hossz:** eddig 3 kötet, idén érkezik a 4.

**Ikkitousen: Legendary Fighter**
anime tv-sorozat
**Rendező:** Watanabe Takashi
**Stúdió:** J.C.Staff
**Megjelent:** 2003
**Hossz:** 13 rész

**Ikkitousen: Dragon Destiny**
anime tv-sorozat
**Rendező:** Ohata Koichi
**Stúdió:** Arms
**Megjelent:** 2007
**Hossz:** 12 rész

**Ikkitousen: Dragon Destiny Specials**
**Stúdió:** Arms
**Megjelent:** 2007
**Hossz:** 6 rész (3 perc/ep.)

**Ikkitousen: Great Guardians**
anime tv-sorozat
**Rendező:** Ohata Koichi
**Stúdió:** Arms
**Megjelent:** 2008
**Hossz:** 12 rész

**Ikkitousen: Great Guardians Specials**
**Stúdió:** Arms
**Megjelent:** 2008-2009
**Hossz:** 6 rész (2 perc/ep.)

**Ikkitousen: Xtreme Xecutor**
anime tv-sorozat
**Rendező:** Ohata Koichi
**Stúdió:** Arms, TNK
**Megjelent:** 2010
**Hossz:** 12 rész

**Ikkitousen: Xtreme Xecutor Specials**
**Stúdió:** Arms, TNK
**Megjelent:** 2010
**Hossz:** 6 rész (3 perc/ep.)

**Ikkitousen: Shuugaku Toushi Keppuuroku**
OVA
**Rendező:** Kujo Rion
**Stúdió:** Arms
**Megjelent:** 2011
**Hossz:** 1 rész (43 perc)

**Ikkitousen: Extravaganza Epoch**
OVA
**Rendező:** Kudo Masashi
**Stúdió:** Arms
**Megjelent:** 2014
**Hossz:** 2 rész (30 perc/ep.)

**Ikkitousen: Western Wolves**
OVA
**Rendező:** Watanabe Takashi
**Stúdió:** Arms
**Megjelent:** 2019
**Hossz:** 3 rész (30 perc/ep.)

# Ajándék háttérkép a vezércikkhez

# Ikkitousen

***Kattints a képre!***

# Karakuri Circus

Írta: Hirotaka

*Gyerekkoromban szerettem cirkuszba járni, nem voltam sokszor, de akkor élveztem, főleg az állatokat és az artistákat kedveltem. A bohócokat viszont ki nem állhattam. Időhúzásnak véltem és nem igazán volt vicces sem. A Karakuri Circus című animében a fellépés viszont vérre megy és a fellépők többsége, bohókás kinézetük ellenére nem szórakoztatásra sorakozik fel.*

*Fujita Kazuhiro ismert mangaka, legtöbben talán az Ushio to Toráról emlékezhetnek rá, ami a 90-es évek elején kapott egy tíz részes OVA adaptációt, majd 2015-ben elővették újra és egy 26+13 részes animét dobtak össze belőle. Tavaly ősszel pedig ugyanaz a stúdió és rendező összecsavarozták és elénk dobták Kazuhiro másik nagy volumenű mangáját, a Karakuri Circust.*

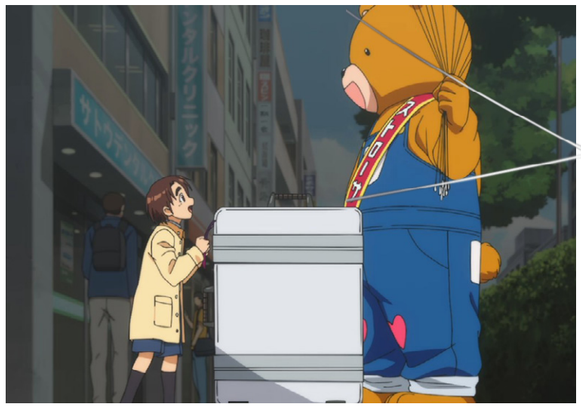
A Circusnak esélye sem volt, hogy különösebb népszerűségre tegyen szert, mégis oktalanul vált elfeledetté. Tény, hogy a *Nyuszi-senpai, SAO, Goblin Slayer* és hasonló hypevonat mellett nehéz új járatot indítani, ha minden vágány foglalt. Azonban így is szerzett magának egy népesebb rajongói tábort külföldön. Nem hibátlan, nem minden része lett olyan, mint lehetett volna, ám mégis egy remekül összepakolt darab.

## Cirkusz az egész világ…

Sok animénél megszoktuk a felvezető epizódot, amiben megismerjük a világot, a karaktereket, és majd csak később startol el a tényleges tartalom. De olyannal is találkozhattunk, hogy egy jó, lendületes akcióval kezdünk, hogy utána részekig ne történjen semmi. Nos, ebben az esetben ezt mind felejtsük el. Az anime elején lineárisan fogunk haladni, a karaktereket pedig már az első percekben halálos ölelésbe zárja a cselekmény ekkor még nyers, agyagdarab kidolgozottságú karjai. A Karakuri egy nagyívű történet, ahol a cselekmény szelíd folyama vad zúgókon át halad, majd nagy delta torkolattal ömlik bele végjátszma tengerébe.

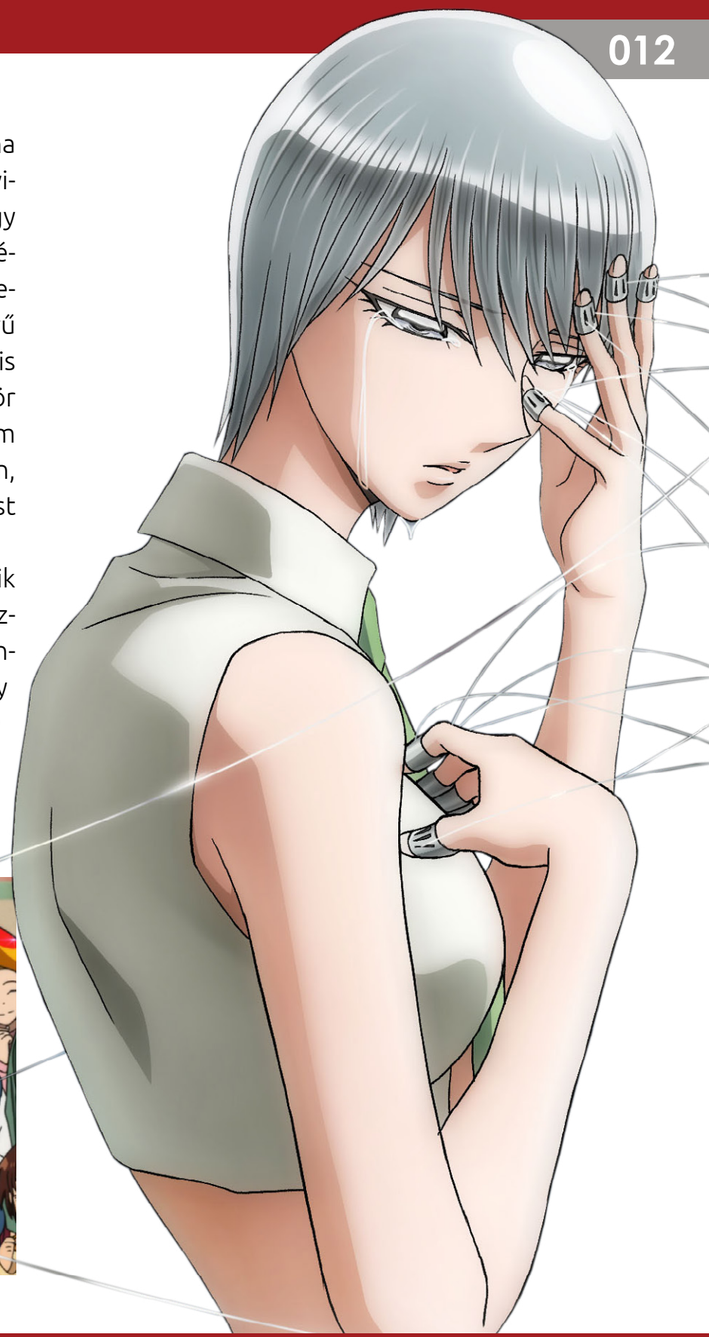
Történetünk elején megismerjük Masarut, az általános iskolás srácot, aki akkora bőröndöt vonszol, hogy nehéz eldönteni, tényleg a gyerek viszi a tatyót vagy fordítva.

Fekete öltönyös figurák üldözik (szerintem létezik BadGuy divatbolt, ahol csak fekete öltönyöket árulnak), mikor belefut Narumiba, aki a közeli cirkuszt reklámozza röhejes mackójelmezben.



Laposra verné az üldözőket, ha nem csavarodna vissza a nyakuk minden pofon után. Masaru felvilágosítja, hogy ők bábok, és őt, aki elárvult, egy nagy üzleti vállalat örököseként üldözik a pénzéért. Narumi viszont nem mindig megbízható segítség, az úgynevezett Zonapha szindróma nevű ritka betegségben szenved. Ez egy pszihikális érzelmeken alapuló kór, ami rohamszerűen tör az emberre és csak a nevetés állítja meg. Roham közben pedig Naruminak nem sok haszna van, ilyenkor egészen röhejes módon próbál nevetést kicsikarni az emberekből.

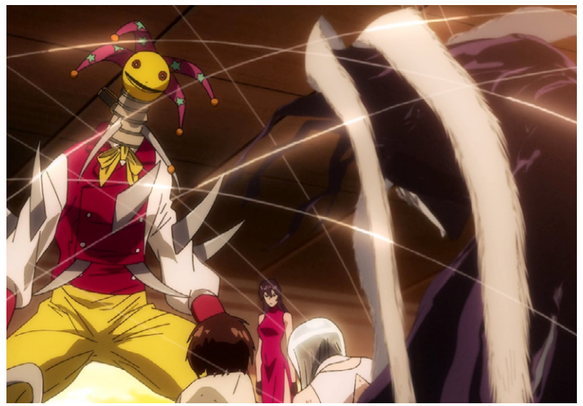
Menekülésük ettől függetlenül folytatódik egészen addig, míg egy gyönyörű cirkuszi dresszbe öltözött artista lány, Shirogane siet a megmentésükre. Elmondása szerint az a feladata, hogy bármi áron megvédje Masarut, és ehhez a nagy böhöm táskára is szüksége lesz, amiben eddig egy szép nagy, Arlequin nevű báb volt laprasze-relve.



A rossz arcokat természetesen jól elverik és megtudják, hogy két csapat is vadászik Masarura, az egyik meg akarja őt ölni, a másik elrabolni.

Értelemszerűen ők hárman lesznek a legfontosabb karakterek, még úgy is, hogy útjuk idővel eléggé külön válik, de természetesen össze fog kötődni.

Akik nem ismerik a mangát, azt hihetik, hogy Masaru üldözése és az egész mizéria az örökség körül lesz a fő központi elem. Nos, szerencsére nem, épphogy csak belemeríti a kisujjunkat a történet fortyogó vasüstjébe. Ez csak az első arc, amikből körülbelül ötöt kapunk a 36 részes anime során. Mindegyik növeli az Circus univerzumát, hozzáad és teker egyet az addigi információkon, egy-egy ponton még azt is megkockáztatom, hogy *FMA* szintet ölt a sorozat. Többet megtudunk a Zonapha szindróma eredetéről, okáról, elsőre nem is hinnénk, de kulcselemmé válik. Megismerjük az automatáknak nevezett, magától működő



bábok történetét, tulajdonságukat és, hogy mindezeknek mi a zsák köze van a középkori francia alkímiához, az aqua vitaének nevezett folyadékhoz, amit az egyszerűség kedvéért nevezzünk bölcsek kövének. Láthatjuk, hogy merülnek el karaktereink ebben a nagy katyvaszban, és nem túlzok, amikor kijelentem, minden összefügg mindennel és nem feltétlen kapjuk meg minden kérdésre egyből a választ. A sztori tarottkártyáin féltékenység, önzés, birtoklási vágy, megalománia, szerelem, hűség, önfeláldozás és több generáción át tartó családi „átok” vagy inkább sors, elszántság szerepelnek. Kalandunk során pedig meglátogatjuk a középkori és mai Franciaországot, a Meiji kori és mai Japánt, továbbá átruccanunk Szibériába is és Föld körül pályára is állunk. Érdemes figyelni és felvenni a tempót, mert nem fogunk sok üresjáratot kapni.

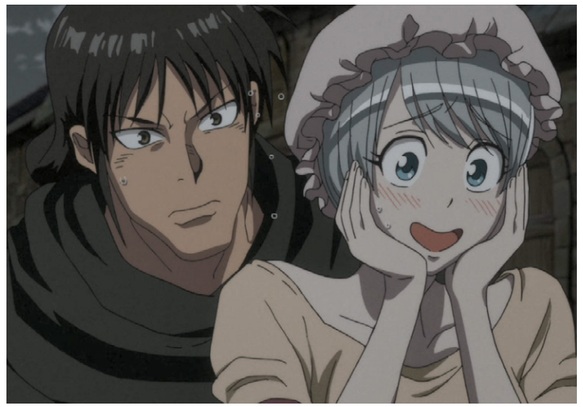
## ...és artista benne minden férfi és nő

A Circus fellépőgárdája meglehetősen széles. A legfontosabb hármat már említettem, viszont vannak még, akik említést érdemelnek. De azért kezdjük az elején.

Masaru kapta a főszerepet az első sztoriívben, utána kicsit visszaszorul, de az anime második felében újra nagyobb hangsúlyt kap. Kedves gyerek, kellően ijedt reakciókkal, de kb. folyamatosan hozzászokik, hogy életveszélyben van, kimondottan tökössé válik a végére, egy sírós, tehetetlen gyerekből egy céltudatos, határozott karakter lesz. Mindvégig szerethető karakter. Felnéz új példaképére, Narumira, aki elsőre egy nagy ijesztő melák, fura pofával, de hatalmas igazságérzete van. Kimondottan egyszerű lélek és túl bonyolult gondolkodásra sem képes, viszont a történet előrehaladtával jelleme hidegebbé, humortalanabbá

válik, afféle önfejű, hajthatatlan harcos melák lesz belőle. Habár valahol érthető ez a jellemváltás, kapott pár traumát a sztoriban. Mindazonáltal Narumi tökéletes bizonyíték, hogy lehet egy karaktert visszahozni, majd a sorozat eleji és későbbi énjét összegyúrva jobbá tenni. Sőt, shippelhető, méghozzá Shiroganéval, aki pont Narumi jellemfejlődésének fordítottját járja be. Egy csőlátott, célorientált, mosolyogni képtelen bábhasználóból, egy jóval emocionálisabb, érzelmesebb, másokra odafigyelő ember lesz. Érdekes viszony az övéké.

No, de kik vannak még: Kezdjük Guyjal, akinél szinte érezzük, hogy többet tud, mint amennyit elárul bármiről, és nem is csaladkozunk, tényleg így van, a tökéletes support karakter, mindig ott van, ahol kell és harcol. Amikor pedig szükséges, beadja az infót, amire épp szükségünk van, a történeti elem megértéséhez. Jelleme nem változik, a múltbéli szerepe viszont lényeges.



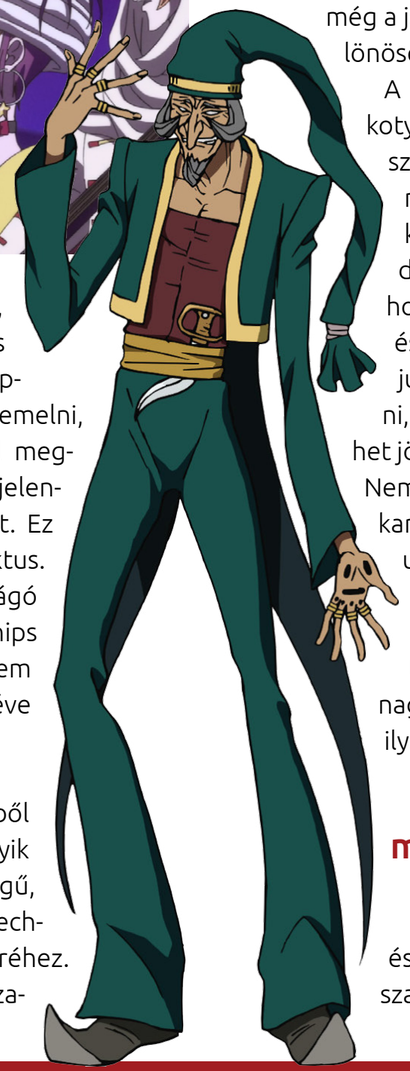
Ugyanez a szituáció Lucillével, aki lényegében egy élő kövület, tőle sokat megtudunk, hogy az a harc, amit látunk, mennyire régre nyúlik vissza és mi a háttere. További support karakter még Ming-Xia, egy harcművész, Tachibana, a volt állatidomár és remek párja Masarunak, Eiryou és Vilma, a bérgyilkosok és persze a Nakata család, akik cirkuszi mutatványosok.

Beszéljünk a bábokról, különösen az automatákról, mivel ők maguktól képesek a mozgásra és beszédre is. Az első még a középkorban készült és Lady Francine névre hallgatott, őt tekintik minden automata ősének. Az ő története adja az egész Karakuri Circus gerincét. Hogy miért ez a neve, miért ő az első és, hogy van hatása az anime jelenkori eseményeire, rendkívül fontos. Ergo, minden egyes mozzanat az ő eredettörténetének következménye.

Az első automaták feltétel nélkül engedelmeskednek neki, ez főleg a második ívben lesz

kifejtve. Akik fontosak lesznek, azok Pantalone, Columbine és Arlequino. Az ő karakterükkel kapcsolatban egy dolgot érdemes kiemelni, hogy a történet végére sikerül megérteniük az emberi érzelmek jelentőségét és megtapasztalniuk azt. Ez amolyan szellem a gépben effektus. Önmagában nem egy földhöz vágó dolog, és nem ettől fog kiesni a chips a szánkból, de fabábúknál még nem nagyon láttunk ilyet (na jó, kivéve Pinokkiót).

A többi automatában, amiből nagyon sok lesz, ráadásul mindegyik másfaja, más színű és képességű, egyedül az közös, hogy a harci technikájuk kötődik a cirkusz témaköréhez. Ebben a tekintetben kellő változatosságot mutat az anime, tényleg nincs két egyforma fizimiskájú és képességű báb.



Én többet nem emelnék ki, sokan vannak még a jó és rossz oldalon egyaránt, de különösebben nem tudnék értekezni róluk. A főgonoszról szándékosan nem kotyogtam ki semmit, mert a valódi személye, oka, indítéka csak az anime harmadik harmadában derül ki, habár jóval korábban is feltűnik, de annyira figyelünk a részletekre, hogy ki, hogyan kötődik egymáshoz és a cselekményhez, hogy nem fogjuk összerakni. Szóval meg tud lepni, habár utólag visszagondolva rá lehet jönni, ha valaki nagyon elagyal rajta. Nem a Karakuri Circus a legkreatívabb karaktergárdával rendelkező mű, ugyanakkor mindenki szerethető és megfelelő kidolgozottságú, határozottan jól passzolnak a történetbe. A karakterdizájn pedig nagyon egyedi, máshol nem fogunk ilyennel találkozni.

## Fellép és lelép: s mindenkit sok szerep vár

Kicsit tágítsuk a látókörünket és nézzük meg az egyes cselekményszakaszokat.

*„Megismerjük az automatáknak nevezett, magától működő bábok történetét, tulajdonságukat és, hogy mindezeknek mi a zsák köze van a középkori francia alkímiához, az aqua vitaének nevezett folyadékhoz…”*

Az arcok eléggé elkülönülnek egymástól és az elején csak kusza bábdrótok kötik őket össze. Változik a karaktergárda, kibővül vagy éppen csökken. Mások lesznek a helyszínek, habár van, ahová visszatérünk idővel, és más lesz kicsit a hangulatuk is. De egyre jobban összeáll minden, hogy mi miért volt, illetve miért kellett.

**Egy-egy mondatot írnék az arcokról:**

**Masaru:** Nagyjából kifejtettem a sztorifelvezetőben, annyit tennék hozzá, hogy remek kis harc lesz a végén és drámai happy enddel végződik. Igen, mindkettő lesz benne. Masaru és Narumi számára is fordulópont ez.

**Midnight Circus:** Itt Narumi lesz a középpontban, megismerkedünk Guyjal és Lucillével, ők mesélnek a Zonapha szindrómáról, továbbá megtudjuk az automaták múltjának egy részét és szerepét. Megismerjük Lady Francine-t és messzire megyünk a múltba, hogy megtudjuk, honnan indult az előadás. A legtöbb, a történet további részében fontos karakter itt tűnik fel, mint Pantalone, Arlequino, Vilma stb.

**Múlt:** Masaru mit sem sejtve saját múltjáról, most mindent megtud elejétől a végéig. Még azt is, hogy valóban az-e, akinek eddig gondolta magát. Mi is megvilágosodunk, végre sikerül összekötnünk a történetet és karaktereit. Felfedi magát az igazi főboss is.

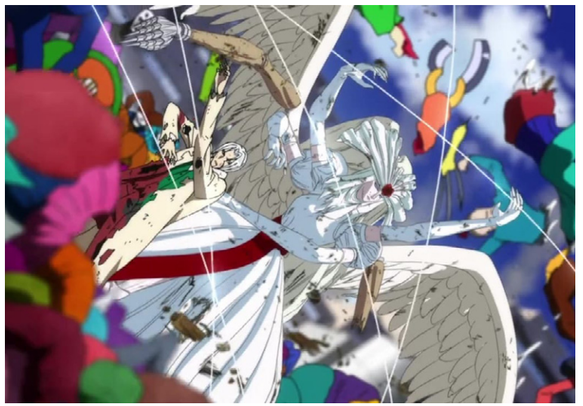
**Harc az intézetben:** Narumi és csapata visszatér a második arc elején szereplő helyszínre, ami igazából egy kórház a zonpha szindrómában szenvedőknek. Ez az egyik legshounenesebb ív, jó pár résznyi harcra és flashbackre számíthatunk, legnagyobb bánatomra. Ezen kicsit nehezen rágtam át magam, nem kedvencem a részekig húzódó párharc. Az menti csak meg, hogy több harc van párhuzamosan.

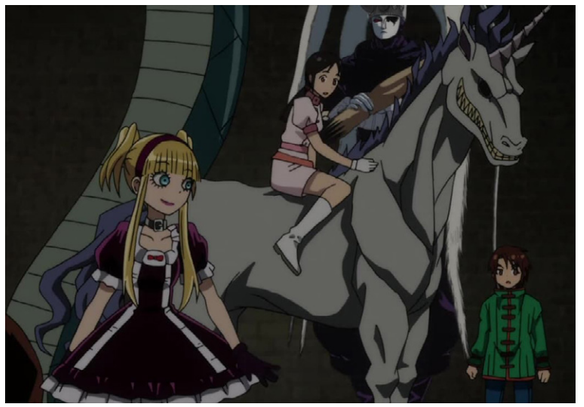
**Vár:** Ismét Shirogane és Masaru lesz fontos, a magát Facelessnek nevező főgonosz akcióba lép és jön a tipikus tündérmese, a hercegnőt a legmagasabb toronyban tartják fogva, meg kell menteni, különben ajjajj. Masarura, valamint régi és új segítőire vár ez a „herceg fehér lovon” feladat.

**Vonat:** Végkifejlet, hőseink összegyűlnek, némi lazítás után pedig szép hosszú vonatúton és soksok harcon keresztül érnek el a főgonoszhoz, aki igazából egy régi James Bond filmben is megállná a helyét. Bevallom, számomra ez a legelnyújtottabb rész, túlhúzottnak éreztem, viszont a vége igencsak kárpótol. Itt minden karaktert láthatunk, aki eljutott idáig (sajnos nem mindenki érte ezt meg, vagy itt kell búcsúznunk tőle). Sor kerül a végső összecsapásra, de még itt is akad meglepi.

A cselekményt szerencsére nem kell rugdosni, kellő tempóban halad, nem fogunk unatkozni. Van azonban néhány epizód, ahol nagyon is shounenesen viselkedik az anime, értem ez alatt, hogy jönnek az automaták, akiket le kell verni, elsőként előbb a jókat laposra verjük, hogy visszaemlékezzenek valami motiváló emlékre, hogy aztán a támadótól egy meglepő mozdulattal búcsúzzunk. Öröm az ürömben, hogy nem a korábban már látott dolgokra emlékszünk vissza. Ettől függetlenül mindig azt gondoltam, hogy ezt az időt mennyivel értelmesebben el lehetne tölteni, (karaktermélyítés, kapcsolatépítés) egy túlnyújtott párviadalnál.

Túlságosan viszont nem fogunk emiatt haragudni rá, mivel ad annyi mást a történet és a karakterek, hogy ezt megbocsájtjuk . Még így is kevesebb huzavona van benne, mint egy tipikus mai shounen shitben. És nem 300 részes, hanem csak 36.



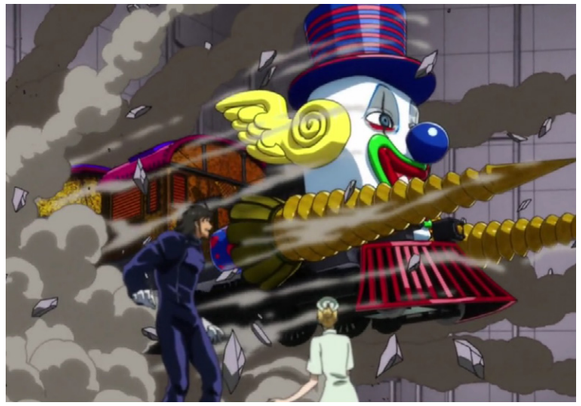


## Reflektorfény

Lessünk be a színfalak mögé. A Karakuri Circus a Studio VOLN műhelyében készült, ahol a már említett *Ushio to Tora* és a *Kimi no Suizo wo Tabetai* is. A pénzt pedig a Twin Engine biztosította, akik szintén producerkedtek pl. a *Dororónál, Kokkokunál* és a *Vinland Sagánál* is fognak. A cégnek egyébként több saját stúdiója is van, mint pl. a Geno (*Golden Kamuy*), a Lay-Duce (*Release the Spyce*) stb.

A Circus megvalósítása jó, de lehetne jobb. Végig megtartja a grafikai színvonalat, a karakterek ábrázolása és animálása végig szép és részletes, erre jobban ügyeltek vélhetőleg. A bábok kidolgozásáért külön piros pont jár. Viszont ami kicsit csorbít a dolgon, hogy a harcok alatt többször kapunk lendület effekttel felmatricázott állóképeket, illetve a környezet megrajzolása is kissé részletszegény. Efelett el lehet siklani, mivel a karakterek érzelmein, cselekedetein van a hangsúly, és azt is akarjuk látni.

Ezt viszont még mindig jobbnak tartom, hogy a készítők kompromisszumot vállalnak és egy-két dologra koncentrálnak jobban, mint a mindent rakjunk bele az elejébe, aztán le lehet sajnálni a vége felé. Lásd a MAPPA és a Dororo vagy a WIT és az *SnK* folyamatosan romló színvonalát. Szóval szerintem a Karakuri a grafika terén jól teljesít, még ha nem is mutat kiemelkedőt, de legalább nem látni félig megrajzolt képkockákat.



A hangok terén viszont abszolút magas színvonalat kapott a Circus. Az openingek és endingek mind fantasztikusan hangulatosak, tökéletesen eltalálák a hangzásvilágot és passzolnak az animéhez. A Bump of Chicken és a Kana-Boon zenéit külön kiemelném, remek darabok. Az OST-k is jók lettek, lendületesek, passzolnak az animéhez, egy-egy dallam különösen fel is tűnik majd a jelenetek alatt, hogy „jéé, van zene”.

Viszont, ami ennél is magasabb színvonalat mutat, az a seiyuuk munkája. Igazi sztárgárdát sikerült összegereblyézni az animéhez. Narumit Koyama Rikiya szólaltatja meg. Shiroganét Hayashibara Megumi, ráadásul ő több karaktert is játszik (majd megértjük, miért). Aztán Arlequino hangja Fukuyama Jun, Eiryoué Sakurai Takahiro. Columbine szerepében Yuuki Aoit hallhatjuk, Pantalonét Nakata Jouji kapta, Lucillét pedig Park Romi. A középkori részekben pedig fontos karaktert játszik Seki Tomokazu. Díszes társaság és természetesen mindenki elképeszetően jól alakít. Már ezért is érdemes egy próbát tenni a Circusszal.

## Függöny

Az utolsó felvonás a zárszó. A Karakuri Circus egy kimondottan jó anime, és ugyan akad, ahol beleakad a lába egy-két akadályba, azért ha leülünk elé, hamar magunk mögött tudhatjuk a 36 részt, kellemes élménnyel zárva. Ugyan hullámzik a történetvezetés, ahogy említettem, tud egyszerű shounenként játszani, de tud FMA szintre is emelkedni egy-egy ponton. A bábok használata pedig kellő egyediséget kölcsönöz az animének. Így tényleg, aki egy kalandos, harcos, nagyívű, de lezárt tartalmú animére vágyik, annak remek darab lehet a Le Cirque de Karakuri.

**Cím:** Karakuri Circus
(Le Cirque de Karakuri)
**Hossz:** 36 rész
**Műfaj:** akció, kaland, rejtély, dráma, shounen
**Stúdió:** Studio VOLN

**Értékelés:**
MAL: 7,19

# VANDREAD

ÍRTA: VENOM

*A nemek harca. Bár a téma talán egyidős az emberiséggel, de sosem volt annyira aktuális, mint a jelenkorban, ahol ezt a „problémát” már-már politikai szintre emelték egyesek. A Vandread sorozat viszont jóval túlmegy ezen, olyannyira, hogy a harcot „véresen komolyan” veszi, avagy amikor a Nők és a Férfiak nem csak szájkaratéznak egymással, hanem bolygóközi háborút vívnak egymás ellen.*

A Vandread TV sorozat 2000-ben jelent meg, és lényegében a (szebb napokat is megélt) GONZO stúdió második TV sorozata is egyben. Amikor megjelent elég nagyot robbant, emlékszem is, hogy annak idején szájtátva néztük a fantasztikus CGI harcokat és hatalmasakat nevettünk a poénokon, de valahogy más nem nagyon maradt meg belőle. Egészen pár évvel későbbig, amikor is újra felfedeztem magamnak a sorozatot, kicsit érettebb fejjel újranézve már sokkal inkább elgondolkodtatott, hiszen valami egészen furcsa

jövőképet festett fel. És most, közel 20 évvel a megjelenése után, a mondanivalója relevánsabb, mint valaha.

Hiszen a „metoo” korszakot éljük, az interneten tombol a nemek harca, mindenki mondja a magáét, meg sem hallgatva a másik oldalt, vélt vagy valós sérelmekkel rohangálnak bíróságra, vagy szimplán karaktergyilkolnak ismertebb embereket, amolyan jó kis középkori boszorkányégetés formájában. A Vandread ennek a mostani világnak festette fel a sötét jövőjét, ahol a metoo egy olyan szakaszba lépett, ami már az egész emberiségre kihat.

Férfiak és Nők, az örök Ádám és Éva, amióta csak létezik az emberiség, állandó téma, hogy nem értjük meg egymást. A férfiak nem értik a nőket, a nők nem értik a férfiakat, mégsem tudunk meglenni egymás nélkül. De mi van akkor, ha a férfiak és a nők csatája odáig fajulna, hogy nemhogy egy fedél alatt, de azonos bolygón sem lennének képesek elviselni egymást. A Vandread pedig pontosan így kezdődik.

## Taraak és Mejere

Valamikor a távoli jövőben az emberiség már meghódította a galaxis egy részét. A Föld lakhatatlanná vált, ezért kolonizációs űrhajókat indítottak más naprendszerek felé, hogy lakható bolygókat keressenek. Szerteszét szóródtak a világban, ám két bolygón biztosan sikerült meg-

telepedniük. Ám valamiért nem ment minden simán. Az egyik bolygóra, Taraakra csak férfiak, míg a másikra, Mejerére csak a nők kerültek. Sok-sok év telt el azóta, hogy letelepedtek távol egymástól, és már arra sem emlékeznek, hogy hogyan is néz ki a másik „faj”, csupán az egymás iránt érzett „gyűlöletük” vezérli őket egy végtelen háborúba.

Taraakon a férfiak amolyan militarista kasztrendszert hoztak létre, ahol az emberek életük végéig egy adott csoport tagjai maradnak. Katonák, munkások stb. Nincs nagyon átjárás. A gyerekek gyárakban „készülnek”, valami klónozós technikával. A bolygót pedig benépesítik a hatalmas gyárak és hideg acélos városok. Az ősapák szava szent, a férfiaknak meg kell védeniük a bolygót a gonosz nőkkel szemben, bármi áron.

Mejere a nők világa, ahol minden és mindenki tökéletes. A városok és lakói tökéletes harmóniában élnek egymással, ahol nincs bűnözés, mindenki kedves és mosolygós, ennél szebb helyet elképzelni sem lehet. Természetesen a romantika sem hiányozhat, a babákat pedig speciális eljárással, mesterséges megtermékenyítéssel oldják meg, a párok legnagyobb örömére.

Bár természetesen ez csak a felszín, ami alatt valami nagyon rohad. Hiszen a szomszéd fűje mindig zöldebb, és ez tarthatatlan.

*„Az egyik bolygóra, Taraakra csak férfiak, míg a másikra, Mejerére csak a nők kerültek. Sok- sok év telt el azóta, hogy letelepedtek távol egymástól, és már arra sem emlékeznek, hogy hogyan is néz ki a másik „faj”...”*

A mosolyok mögött gyilkos szándékok húzódnak, a média pedig természetesen csak a szépet mutatja, de még csak véletlenül sem említi a lecsúszott és a társadalomból kirekesztettek tömegét. A nincstelenek pedig gyakorta űrkalózoknak állnak, hogy fosztogassák a Taraak (vagy akár a Mejere) hajókat.

Történetünk kezdetén egy fiatal srác, Hibiki, a szerelők kasztjának elég rebellis tagja, egy frissen útjára indított csatahajón ragad, egy roszszul átgondolt fogadás miatt. A hajó, amiről hamarosan kiderül, hogy az egyik eredeti kolonizációs bárka alapjaira épült, szinte perceken belül a kalózok célpontjává válik. Hibiki pedig szinte egyik pillanatról a másikra egy űrcsata közepén találja magát. A női kalózok a meglepetés erejét kihasználva szinte teljesen szétverik a zavart és felkészületlen férfiak védelmét, és a csatahajót teljesen elfoglalják. A legénységet mentőkabinokkal kidobálják az űrbe, a győzelmük pedig teljes. Ám valami mégsem megy simán.

Miután a férfiak úgy döntenek, hogy inkább megsemmisítik a hajót, mintsem hagyják azt a gonosz nők kezére jutni, valami nem várt dolog történik. A hajó „szíve”, ami egy Paksis Pragma nevű furcsa, élő (és talán tudattal is rendelkező) ismeretlen eredetű energiaforrás, a megsemmisülés ellen az egész hajót egy féregjáraton keresztül a galaxis egy másik pontjára teleportálja. Eközben a kalózok hajóját valami ismeretlen kristályos anyaggal „egybeolvasztja” a csatahajóval, létrehozva ezzel egy teljesen új csillaghajót.

A kalózok kénytelenek szembesülni azzal a ténnyel, hogy nemcsak fényévekre kerültek a kiindulási pontjuktól, de a hajójuk is alapjaiban megváltozott és a fedélzeten három férfit is találnak. Duelo, a félelmet nem ismerő és szuper jóképű orvos, Bart a gyáva és szerencsétlen pilóta és természetesen a harcias, „tsundere” Hibiki.

A nők vezetője az öreg és bölcs Magno Vivan, első tisztje pedig az egyszerre félelmetes és gyönyörű BC. Első dolguk, hogy felmérjék a károkat és rendezzék a helyzetüket, főleg a férfiak kapcsán. Hibikiék pedig egy olyan helyzetbe kerülnek, ami elsőre maga a rémálom, főleg neki, ugyanis az egyik kiscsaj, Dita, aki fanatikus „alien” rajongó olyan szinten „beleszeret” a srácba (akit csak „Mr. Alien”-nek hív), hogy nem győz menekülni előle. Dita persze sosem adja fel, hiszen itt van élete nagy lehetősége, megismerhet végre egy igazi „földönkívülit”. Az összefúzionált hajó viszont tele van rejtélyekkel, a vadászgépek megváltoztak, a hajó hídja átalakult, mindenhol kristályok, ismeretlen szobák, termek és eszközök vannak. A kapitány legnagyobb bánatára gyorsan kiderül az is, hogy képtelenek irányítani a hajót a férfiak nélkül, ugyanis valami okból, csak és kizárólag Bart képes mozgásra bírni. A férfiak és nők között gyorsan kialakul egy kényszerű szövetség, mert mindannyian haza akarnak jutni, ezért bármennyire is gyűlölik egymást, de együtt kell dolgozniuk.

*„A férfiak és nők között gyorsan kialakul egy kényszerű szövetség, mert mindannyian haza akarnak jutni, ezért bármennyire is gyűlölik egymást, de együtt kell dolgozniuk.”*

A feszültségektől és ellenségeskedésektől nem mentes szövetség gyorsan próba elé kerül, ugyanis valami ismeretlen ellenség támadja meg a hajót. Meia, a komoly és harcias vadászpilóta azonnal csatába küldi csapatát, köztük Jurát, a csapat gyönyörű szőke hercegnőjét és annak barátnőjét/szerelmét a fegyvermániás Barnettet, na meg persze a dilis Ditát, hogy megállítsák a támadást. Bár a vadászgépeik valahogy megváltoztak, de azért harca képesek, ugyanakkor a bizarr ellenség ellen kezdetben kevésnek bizonyulnak. Hibiki, aki megtalálja az egyik olyan harci mechát a hangárban, amit ő épített korábban, szintén csatlakozik a harcolókhoz vele. Aztán a csata hevében valami olyan történik, ami mindenkit meglep, Hibiki mechája és Dita vadászgépe egy látványos fényeffekt kíséretében egyesül és létrejön valami új harci gép, amivel visszaverik az idegen támadókat.

Paksis Pragma nem csak elteleportálta őket, de mindenüket felruházta valami ismeretlen, új erővel. Innentől a furcsa csapatnak közös a célja, hazatalálni, megismerni egymást, kideríteni mi történt a hajóval, mi történt sok évvel korábban, ami miatt kirobbant a háború és elvinni a hírét annak mindenhova, hogy egy új és látszólag megállíthatatlan ellenség közeleg, a „Harvesterek” vagy a begyűjtők. Hosszú útjuk során persze összecsiszolódnak és rájönnek, hogy minden, amiben eddig hittek, az hazugság, a férfiak és nők talán nem is ellenségek, sőt, összetartoznak, de vajon ki miatt tört ki a háború és mi célt szolgál?

## CGI, fanservice és szatíra

A Vandread egy nagyon furcsa sorozat, mert a történetét és a szereplőit tekintve egy igazi mestermű, valódi science fiction, annak a legjobb értelmében. A világa nagyon szépen és tudatosan kigondolt, kínosan realisztikusan reflektál a modern korunk problémáira, a nemek közti eltérésekre. Nem áll egyik oldalra sem, sosem mondja ki, hogy a férfiak vagy a nők a jobbak, sem azt, hogy melyik félnek van igaza. Hiszen pontosan tudjuk, hogy nincs erre jó válasz. Mindenki másban jó és rossz. És szerintem ebben rejlik valahol a sorozat nagyon pozitív üzenete, hogy fogadjuk el a másikat olyannak amilyen. A szereplők pedig rettenetesen szerethetők, minden hibájuk ellenére is, elvégre itt nincsenek jók és rosszak, itt mindenki valahol egy kicsit simlis vagy dilis, elvégre kalózokról van szó. A nők arrogánsak, kicsinyesek és nagyon előítéletesek… akárcsak a férfiak. A szövetségük meg kezdetben minden csak nem barátságos (kivéve Ditát, de az egy másik eset), de ahogy telik az idő, szépen apránként összecsiszolódnak.

*„A világa nagyon szépen és tudatosan kigondolt, kínosan realisztikusan reflektál a modern korunk problémáira, a nemek közti eltérésekre. Nem áll egyik oldalra sem, sosem mondja ki, hogy a férfiak vagy a nők a jobbak...”*

Maga a történet a klasszikus „Star Trek” formulát követi, van egy csillaghajó és annak teljes legénysége, akik minden epizódban újabb kalandokba csöppennek, ahol próbára kell tenniük tudásukat. Megismernek más kolóniákat, harcolnak a harvesterekkel, felfedezik a Paksis Pragma rejtelmeit, és bizony fokozatosan kibontakozik Taraak és Mejere hazugságokkal teli múltja. Mi pedig megismerjük a szereplőket, akikből csak párat soroltam fel eddig, akik közül nem egy szerintem örökre emlékezetes marad (BC és Dita biztosan). Természetesen az alapszituációból adódóan az LMBT témák is érintve vannak, hiszen ebben a világban pl. teljesen megszokott a nők közötti házasság.

És akkor ott vannak a harcok, amik 2000 környékén valami elképesztően jól néztek ki. A vadászgépek, mechák és űrhajók mind-mind 3D CGI, és olyan látványos akció parádékat hoztak össze, hogy csak kapkodjuk a fejünket. Lesz itt aztán mindenféle harc a sivatagtól a világűrön át az űrbázisok rozsdás folyosójáig mindenhol.

A zene szintén nagyon emlékezetes, főleg, hogy több betétdal is elhangzik, méghozzá angolul, a Metal Gear Solid-okból ismert Donna Burke előadásában, köztük a klasszikus What a Wonderful World feldolgozása is.

A szinkron pedig egyenesen fenomenális, rengeteg karakter, kiváló szereposztással, talán csak egyetlen aprócska hibával.

És ha már hibák, akkor térjünk is át arra, ami sajnos nem öregedett túl jól az elmúlt közel 20 évben. Első a vizualitás, ami akármennyire is formabontó és egyedi volt akkoriban, ma már megmosolyogtatóan egyszerű vagy akár kínosan primitív is lehet helyenként. A CGI alig szebb, mint pár PS2-es játék grafikája, nagyon érződik rajta, hogy akkoriban még elég gyerekcipőben járt a technika. Bár az akciók látványa még mindig nagyon erős, de a technika mögötte sajnos nagyon elavult és bántóan régimódi. A 2D-s részekkel sem vagyok kibékülve, amik sajnos már megjelenésükkor sem voltak igazán kiemelkedőek, de most már helyenként fájdalmasan rondának tűnik. A karakterek sokszor elnagyoltak, rosszul animáltak, sőt néha annyira amorf fejek vannak, hogy az ember már azon röhög, hogy mennyire gázul néz ki. És ezeken az sem segít, hogy azóta sem kapott a sorozat HD remastert, csak egy elég közepes minőségű dvd verzió kering forgalomban, ami ma már nem igazán üti meg a szintet, főleg ha valaki 4K-s TV-n szeretné nézni, az készüljön a legrosszabbra. A másik legnagyobb hiba a folyamatos fanservice, főleg az első szezonban (szerencsére a másodikat már komolyabban vették). Ugráló mellek, domborodó fenekek, pucér pasik mindenhol és persze minden kínos vicc, ami ezekhez köthető. Nem mondom, hogy nem mosolyodtam el néha rajtuk, mert akkor hazudnék, de azért így közelegve a 40. szülinapomhoz már kissé kínosan feszengek néha, amikor a főhős srác ordítva menekül az ugráló mellek elől… komolytalan nah!

És már csak mellékesen jegyzem meg, hogy van egy szokásos kötelező „mascotja” is a sorozatnak, egy pici, repülő, nagydumás robot, Pyoro, aki annyira idegesítő, hogy az ember azt várná, hogy valaki puskával lövi szitává. De sajnos nem.

Természetesen mindezek ellenére a Vandread továbbra is az egyik legjobb sci-fi anime, bár kétségkívül megosztó egy darab. Én imádtam régen, imádom most is, mert valahogy örökre aktuális marad. A karakterek szerethetőek, a harcok minden ellenére még mindig izgalmasak, a férfi-női adok-kapok továbbra is humoros és elgondolkodtató, a történet pedig egy nagyon epikus finálével lett lezárva, ami szerintem mindenki szívét picit megdobogtatja.

***Készült egy manga adaptáció is belőle, amit viszont nem igazán ajánlok senkinek, mert szinte csontig lefaragták az egészet és a maradékból egy felejthető hárem sztorit hánytak össze. A két szezon kapott egy-egy összefoglaló ova-t, amit szintén simán ki lehet hagyni. A sorozatot viszont továbbra is ajánlom mindenkinek és reménykedjünk, hogy hátha kap végre egy rendes HD-s ráncfelvarrást, mert nagyon megérdemelné!***

**Cím:** Vandread
**Hossz:** 2x13 rész+2 OVA
**Év:** 2000-2002
**Stúdió:** Gonzo

**Értékelés:**
MAL: 7,27
ANN: 7,31
Anidb: 7,59

# Nyári szezon

## 2019

Összeállította: Hirotaka

## Araburu Kisetsu 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 halálod előtt tennél? Az egyik lány azt feleli, hogy „szex”. Kevesek tudják csak, hogy ezek a szavak továbblendítik a különböző hátterű és személyiségű lányokat a vicces, fájdalmas, érzelmes felnőttkor felé.

### Ajánló

Akár a felnőttéválás miként is lehet a téma ebben az animében, de valószínűleg azért itt is a szórakozásé 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. Hősökként kezelik őket, és küldetésük az emberiség megmentése. Hajime álma viszont rémálommá válik, mivel minden társának isteni ereje van, míg neki csak transzmutációs 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 Slayert, S;G0*-t és *Re:Zerót* 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 félő, hogy a klisé tengerébe veszik. Mindenesetre a stílus nem új, huszadik századi közeg jazzel keverve. Érdemes 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:**
**K**enjirou Tsuda, Yoshioka Mayu

### Leírás

15 éve egy ismeretlen űrkapu nyílt meg. A túloldalán 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 felgyulladnak, 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 Eatert* is megalkotta. A stúdió az utóbbi időben a *JoJóval* és a *Hataraku Saibóval* 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, Kakihara Tetsuya

### Leírás

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

### Ajánló

Hölgyek figyelem: bishik és idolok. És ezzel szerintem eleget is mondtam. Egy játék és egy manga áll a hátterében. Ahogy az előző animénél, itt is a David Prod. a stúdió, belecsapnak így nyárra. Soejima Yasufumi lesz a rendező, aki még idolos animét nem rendezett, de a *JoJo* alkotói csapatának tagja. Meglátjuk, ezzel a feladattal hogy birkózik 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 Radiantot 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, Taneza-ki Atsumi, Hikasa Youko

### Leírás

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

### Ajánló

Egy laza fantasynak tűnik első olvasásra a cím, ráadásul original. A Nexus ismeretlennek tűnhet, de szeretik a kislányos animéket, mint amilyen ez is. Ők készítették a *Comic Girlst* és a *Wakaba Girlt* is. Az animét Watanabe Masaharu irányítja, aki a *Re:Zerót*, de nagyon sokat dolgozott a *Narutón* is, mint epizódrendező, 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 kedvelőinak 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 kifejezéstelen 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 Hijiri kapta, aki eddig csak az *Otome Nadeshiko Koi Techout* rendezte, ezenkívül epizódrendező volt pl. a *Genshikenben*.

## Kanata no Astra

manga alapján

**Stúdió:**
Lerche

**Műfaj:**
akció, sci-fi, shounen, űr

**Seiyuuk:**
-

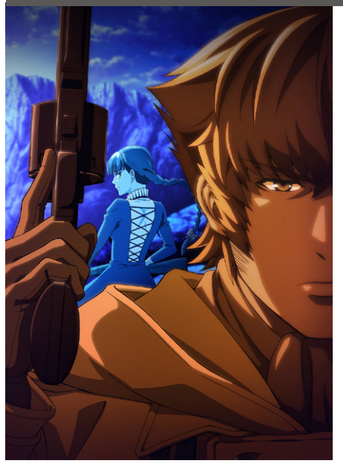
### Leírás

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.

### Ajánló

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

## 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 szuperkatonákat. 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 *Tasogare 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*.

## Kochoki: 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 fiatalkorát tekinthetjük meg bishi verzióban, de ez bizony egy történelmi anime, bár kérdéses, mennyit merít a valóságból. A történet vélhetőleg Nobunaga daimjóvá 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 kérik, hogy vegye át az Adra kastély örökségét, tanítványával Grayjel odautaznak. 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 valószínüleg 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:Creatorsnál* vagy a *Sakurako-sannál* (*AniMagazin 33.*) is tette. De övék 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 ellene. 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 Konosuba 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 játékben, 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 Nikkihez* 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 animé iden, tavaly a *Kitsune no Koe* és az *Akkun to Kanojo* érkezett tőlük. A Graphinica már tevékenyebb stúdió, az *SSSS. Gridman*, a *Juuni Taisent* és a *Chain Chroniclet* 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 mágiával 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 helyezetekkel 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 Ordert 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 Ordert* 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.

## Tsujo 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 leírjam, 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 stúdiónak 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 szerethetőm 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 stúdiónak ez lesz az első jegyzett animeje, 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 Naoya, 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 örvendetes, 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 szerintem 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.

## Folytatások a nyári szezonban!

### 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

# Szezonos animékről

Írta: Hirotaka, tomyx20, Catrin

Carole&Tuesday, Dororo, Dumbbell Nan Kilo Moteru?, Given, Joshikausei, Kanata no Astra, Lord El-Melloi II, One Punch Man 2, Sarazanmai, Senryu Shoujo, Shingeki no Kyojin 3/2, Sounan desu ka?, Vinland Saga

## Hirotaka véleményei

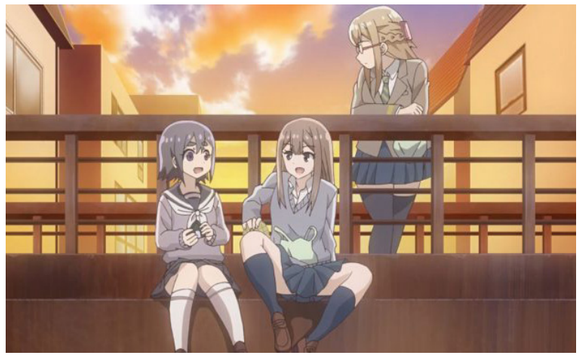
*Befejeződött a tavaszi szezon animéinek többsége, kivétel, ami dupla évados, de azért jó érzés pár sorozatot magunk mögött tudni.*

## Joshikausei

A hétfőindító három perces animém bevallom, hiányozni fog. A három sulis csaj semmiről nem szóló rövid kalandjai egy kellemes élményen kívül nem hagyott mást maga után, de a célját tökéletesen kiszolgálta. Nem indult sehonnan és nem is tartott sehova. Megismertük, hogy a lányok mennyire jól érzik magukat együtt. Ennyi. A végén lévő „tadaima" szó okán pedig elmondhatjuk, hogy ebben az animében mindössze egy szó hangzik el. Rövid kikapcsolódásnak jó.

## Senryuu Shoujo

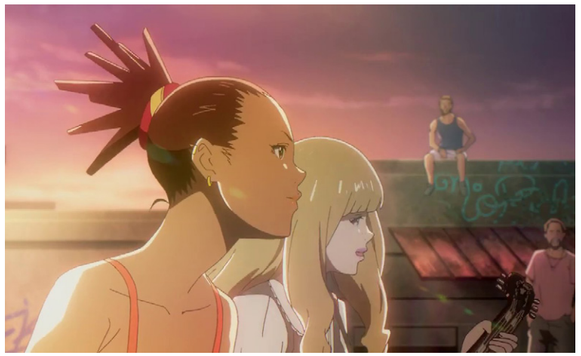
Szezon kedvencem egyértelműen, és a neten figyelve a szavazásokat, nem csak nekem. Az anime trending népszerű, szezon szavazó oldalon az első helyet kapta meg, simán maga mögé utasítva a SnK-t, az OPM-t meg a többi szutykot. Ilyen még nem történt, hogy egy short anime nyerjen, és bevallom örülök neki. Mindezt elérte azzal, hogy adott nekünk egy aranyos, imádnivaló, egyszerű, naiv, szerelmes tinilányt, aki csak írott senryukban kommunikál, egy tök normális srácot, aki csak a love-ot nem veszi észre, valamint remek



support karaktereket. Ez sem több egy sulis slice of life-nál, de amit tesz, azt imádnivalóan teszi, Nanako pedig hihetetlenül kedvelhető. Egyetlen hibája az lett, hogy a futó manga okán még nincs lezárás, de a siker miatt talán lesz folytatás.

## Carole & Tuesday

Holtversenyben a másik kedvenc. Igaz, ez még egy szezon erejéig velünk marad, ami jót is tesz neki. Az anime változatlanul jól reflektál a mo-



dern világra, a tehetségkutatóknak pedig akkora görbetükröt mutat, hogy az valami hihetetlen. És ebből pont annyit kaptunk, amennyit kellett, ha tovább húzzák, az zavaró lett volna. Cybelle karaktere konkrétan idegesítő volt és felhúzta az ember agyát a bitóra. Nem mondom, hogy nem kell bele a fanatikus rajongó, aki a „vagy velem, vagy senkivel elv" híve. De ezt kicsit korainak tartom, mivel Carole-ék még nem olyan népszerűek. Mindegy, szerencsére egyelőre lezárult a dolog, bizonyára az volt a koncepció, hogy kell bele még valami cselekmény, mert önmagában a tehetségkutató nem viszi el a hátán a részeket, ami valahol igaz is. A karakterek továbbra is roppant egyediek, Ertigan egóját pedig imádom. Ahogy Gus visszautasította a szerződést, azon jót kacagtam, viszont tetszett, mint történeti elem, a lányok még nem állnak készen nagyobb hírnévre, de azért remélem, nem maradnak végig indie formáció.
Szóval tartja a színvonalat és mindenképp az idei év egyik színfoltja ez az anime.

## Dororo

Befejeződött a MAPPA nosztaligája és tiszteletadása a sok évtizedes Dororo felé (*AniMagazin 48.*). Az eredmény viszont eléggé vegyes. A történet remekül összekapta magát - hiába, a lezárás nagy úr - és jól összevegyítette a régiben külön lévő történetíveket: szellemló, Tahoumaru, faterfájt. Ebben a verzióban nagyon tetszett, hogy Hyakkimaru mennyire elveszti a józanságát, amikor már csak egy karnyújtásnyira van a céltól, de a legvégén mégis emberibb lesz, mint valaha. Viszont azért érezni, hogy kapkodós lett, nem annyira, mint a régi, de sok időt elszakéztak a készítők a filler epizódokkal. Pedig sokkal jobb sztorikkal is ki lehetett volna tölteni az időt.

A minőség viszont, húúú… néha rossz volt nézni. Félig megrajzolt képkockák, elnagyolt vonalak és az animáció finoman szólva sem volt a helyén. Régen ilyen nem fordult elő a Mappánál. Kár érte.

Mindazonáltal a Dororo így sem egy rossz történelmi anime, a kalandos történetek kedvelői jól fognak rajta szórakozni, de nekem a régi sokkal jobban tetszett tartalmilag és karakterileg egyaránt.

## OPM 2

Huuu, nem is nagyon tudom, mit írjak erről. Rossz. Nagyon rossz. Sztori nulla, a folyamatosan érkező random karakterek érdektelenek, röhejesek és miattuk Saitama, az egyetlen humorforrás teljesen háttérbe szorul. Mintha egy sokadik utáni random karakter lenne, épp ezért nem is vicces. A viadal felesleges időhúzás. Inkább csak fogom a fejemet rajta. Az első évad után ezt nem kellett volna folytatni. Mivel amúgy sem lett népszerű, illetve nem emelkedett vissza a hype, talán jobb is lenne offolni ezt a címet.

## SnK 3/2

Hehe… huuu… őőő. Nem! Tudom, sokan szeretik, de én szenvedtem rajta. Unalmas, kiszámítható, túlnyújtott, lassú. Túljátszott karakterek, elcsépelt párbeszédek és túlhasznált frázisok. Nem tudom, melyik a logikátlanabb és nevetségesebb, ordítva belelovagolni a halálba, ami nyilvánvalóan a legrosszabb taktika volt vagy kétségbeesni, mert elsőre nem tudunk bemenni egy elkorhadt faajtón, ami furcsán ép volt, miután x éve az egész házra ráesett egy fél hegy. Egyetlen örömöm, hogy most egy évig nyugi van.

## Off: Kimetsu no Yaiba, Fairy Gone

Ezekről csak annyit mondok, hogy eljutottam 8 részig mindkettőből és számomra tartalmatlanok, unalmasak, egyszerűen semmi nem fogott meg belőlük. A Kimetsu túlságosan is sablon shounen, a Fairy Gone pedig üres.

## Nyár

Éppen, hogy elindult a nyári szezon és lementek az első részek, valamiből három is.

## Sounan Desu ka?

Egy short animével kezdeném, ami tömény WTF. Négy (középsulis, mi más) lány sajnos nem jutott el a nyári kirándulásra. Kikötnek egy lakatlan szigeten, ahol a feladat mi más lenne, mint túlélni. Nos alapból négy ilyen lánynak esélye sem lenne, hacsak az egyikük teljesen véletlenül ne lenne Bear Grylls school girl változata, aki mindent tud, amit ilyen helyzetben tudni kell. Ez nagyobb szerencse, mint a lottó ötös, főleg, ha olyan is van a csapatban, aki meginná a tengervizet. Szóval, egyből tudjuk, hogy a túlélés első kulcsa a dehidratálás megakadályozása, a folyadékot pedig pótolhatjuk préselt halvérrel, vizelettel és persze smacival átadott nyállal. A folytatás tovább erősítette az életképtelenséget, az egyik mindent megenne, még ha mérgező is, a másik a semmi közepén szégyenlős. Szegény Homare három hisztis libával kell túléljen.

A legnagyobb marhaság számomra, hogy egy trópusi szigeten, ahol vélhetőleg legalább 35 fokkal melegebb van a fagypontnál, így is teljes sulifelszerelésben vannak, ergo a mellényt és a pulóvert sem veszik le. Tipikus japán szabálykövetés és suliruha fétis kielégítés, csak teljesen irreális. Mondjuk az egész sztori az, szóval nem tudom, mit akadékoskodom. A grafika és a zene átlagos.

## Dumbbell Nan Kilo Moteru?

Ezt tömény vígjátéknak kezdtem el, és jee, talált. Megkapjuk Hibikit, a középsulis csajt, aki szeret enni, mindenféle finomat. A barátnője közli vele, hogy mintha hízott volna kicsit. Több sem kell, irány a mérleg. Szörnyűséges kép várja Hibikit, 55,4 kg. Tudjuk jól, hogy ez a legtöbb nő számára majdhogynem a világvégével egyenlő, mert 55 kilósan már nem jön rá a feszülős gatya, elszakad a szoknya és persze botrányosan néz ki bikiniben.

Ha magunktól nem megy (és nem megy), irány az edzőterem.

Hibiki a képzelt családias és kellemes légkörű fitneszterem helyett, megtalálja a tesztoszteron aranybányáját. Bodybuilder pasik mindenhol, rajtuk pedig izmok. Izom, izom hátán, a pasik másból sem állnak csak izomból. Ráadásul Hibiki sulitársáról kiderül, hogy izomfétises… És mikor már megnyugodnánk és azt hinnénk, hogy a személyi edző hétköznapibb testalkattal rendelkezik, kiderül, hogy csak a tréningruha tartotta vissza dagadó izmait. Amúgy röhejes, mennyire nem passzol a feje, ahhoz a testhez. Hatalmas lol.

A továbbiakban pedig ez csak folytatódik. Nagyokos Hibikink hízott is, ami egyrészt annak köszönhető, hogy nőtt az izomzata, másrészt ugyanúgy eszik tovább. A történet tanító jellege, hogy azért bemutatnak pár gyakorlatot, amit akár otthon is végezhetünk, és, hogy melyik gyakorlat melyik izomcsoportot mozgatja meg.

A grafika átlagos, az opening egészen menő, képileg meg egyszerűen vicces.

## El Melloi II

A Fate franchise újabb címe, amiből még lesz idén. Viszont most végre nem egy grál háborút kapunk, azt az Apokripta, meg az Extra sírba vitte. Bár ennél érdemes ismerni a Fate/Zerót, mivel az akkor még suhanc Velvet felnőtt verziója kap főszerepet, és különféle ügyeket old meg. A nyomozós sztorik engem elég könnyen megvesznek, hát ha még ez a Fate világában van, akkor pláne. Az első rész szépen átvezette, mi történt Velvettel a F/Z óta. Most pedig jöhet az igazi buli. Sok mágiát, pofázást és persze agyalást is várok. Az első rész egy nagyon egyszerű, amolyan tipikus felvezető sztori volt. A Troyca nagyon szép grafikát rakott össze, elképesztően hangulatos, talán az általam nézettek közül ez a legszebb. A belső terek rendkívül részletesek, a karakterek szintén. Az opening külön tetszett, nagyon passzol az animéhez és nincs szövege.

## Kanata no Astra

Nagyon rég néztem már sci-fit. Mecha menteset pedig még annál is régebben. A befejezett mangát adaptáló Astra pont jó volt eme hiányosság pótlására. Teljesen átlagos jövőképet kapunk, egyetlen furcsasággal. Létezik egy Planet Camp nevű, afféle túralehetőség, ahová pár egymást nem ismerő diák utazhat x időnként. A mostani kiruccanásba viszont egy kis baki ékelődik. Nem sokkal a megérkezés után egy féreglyuk a külső űrbe repíti a diákokat. Mit ad az ég, épp ott van egy megrekedt űrhajó, így megmenekülnek és muszáj együtt dolgozniuk, hogy hazajussanak.

Kapunk egy csapat diákot, akiknek a tipikus animeklisé jellemzőket osztották ki. Van csendes, félénk, hibbant, tsundere, nagyokos meg túlpörgős. A grafika ebben az esetben sem emelkedik ki, teljesen megszokott, néhol CG-t is felfedezni, ami elhanyagolható. De a történeti felütés érdekes. A második rész viszont teljesen egyértelművé tette,

hogy itt nagyon sablon frázisokkal és medzsik történeti elemekkel fognak operálni. Kanata ugrálása, hogy megmentse a kiscsajt, annyira ilyen volt, hogy már vicces volt. Imádtam a túlzásait, akarok még ilyen momentet. Érdekes lesz nézni, mik jönnek még, amik a hazajutás útjában állnak. Viszont hidakat tartó méteres csavarokat nem várok a történettől.

## Vinland Saga

Meglehetősen érett már ennek a mangának a mozgó verziója. Ezt most a Twin Engine pénzének köszönhetően a WIT vállalta magára. Bár féltem a minőségtől, de bizakodtam, hogy a WIT a titánon kívül mindent normálisan meg tud animálni.

Az első részekben nem csalódtam, nagyon szép lett a grafikája, a karakterek és a környezet is szépen részletezett. Az első rész eleje kimondottan menő volt, de hát ennyi ideig könnyű hozni a csúcsot. Csak aztán meg is maradjon a minőség.

Mivel egyben kiadtak három részt, így egész tartalmas kezdés volt. A karakterek közül Thorson kívül senki nem ragadja magával a nézőt, kár, hogy rajta meg ott a kereszt, de úgyis a fián lesz majd a hangsúly. Amúgy teljesen okés a cucc, leköti a figyelmet, valamint jó nem japán tájakat és kultúrát nézni. Talán pont ezért a legnagyobb bajom, hogy így is tudnak japánul viselkedni. Valahogy nem hiszem, hogy a viking harcosnak az anyukája csomagolt ebédet, mikor harcba indult.

## tomyx20 véleménye:
## (*https://tomyx20.wordpress.com/*)

***One-Punch Man 2, avagy hogyan csináljunk egyedi animéből tucatművet***

A One-Punch Man a világ egyik legismertebb animé lett 2015-ben. A stúdióváltás a J.C. Staffra viszont nem tett jót a sorozatnak, mivel a Madhouse-nál kevés jobb stúdió van. De nem csak ennyi baja van az új évadnak.

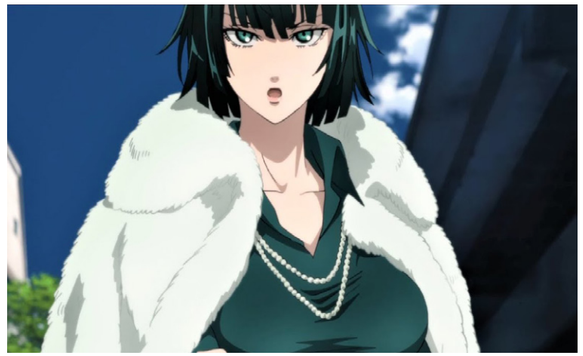
Rövid bevezető azon keveseknek, akik nem látták az első évadot: Saitama egy hobbihős, aki halálos fegyverré edzette testét, és méltó ellenfelet keres, mert eddig mindet egy ütéssel legyőzte. Ezért belépett a hősök szövetségébe. Ebben a világban sok hős van, mint a Marvel és DC univerzumban. Közben mellészegődött tanítványnak Genos, aki részben kiborg.

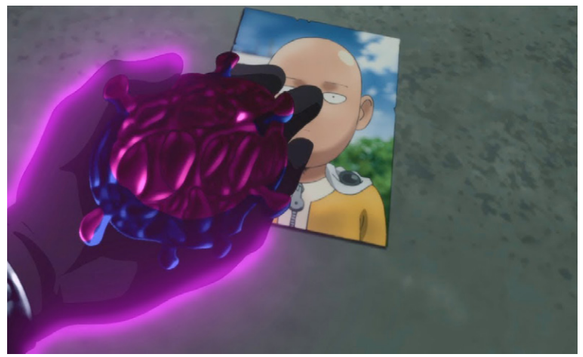
Az új évad története annyi, hogy a szörnyek megtámadják az embereket, és a hősöknek kell őket megállítani. Van egy emberszörny, aki hősökre vadászik. Valamint közben még belöktek a készítők egy harcművészeti tornából is pár részletet.

Ennél az évadnál elveszett az újdonság varázsa, ami megszépítette az első évadot, és a manga aktuális történetíve sem annyira jó (ide bármilyen pozitív melléknevet behelyettesíthetsz), mint az előző volt. Az első évad után nem tudtam elképzelni azt, hogy hogyan lehetne folytatni a történetet, és most megnyugodtam, hogy maga a szerző, ONE (lásd még Mob Psycho 100) sem tudta.

Lehet, hogy nem hat az újdonság erejével, mint régen, de attól még a felépített világa érdekesebb, mint egy átlag shounennek, nem valami sablonos alkotás. A hősök után ezúttal a szörnyek is szervezetbe tömörülnek. Külön poén, hogy a címszereplő/főszereplő szerepel a legkevesebbet a saját sorozatában, konkrétan egy epizód szól teljesen róla. Őszintén szólva, ez nem is baj, mert mindenki érdekesebb Saitamánál (most, hogy így végiggondolom, tényleg).

Garou, a hősvadász emberszörny karakterét például nagyon eltalálták, könnyű azonosulni vele, szerethető. Örülök, hogy ő volt a főellenség, mert ésszel (is) győzi le az ellenfeleit, nem csak egy ütéssel, mint Saitama. És azok közé tartozik, akik a gonoszoknak szurkolnak.





A 12. részben megismert eredettörténete ugyan nem váltja meg a világot, de jobb, mint bárki másé a sorozatból (most, hogy így végiggondolom, egyket kivétellel elég jók a sorozatban az eredettörténetek).

Egy fontos negatívum, hogy komplett harcokat hagytak ki, és nem is keveset, ami fáj, bár elnézve néhány karakter dizájnját és néhány ütés animációját, lehet, hogy mégiscsak így jártunk jobban. De azért egy shounen animéből kispórolni a csatajeleneteket olyan, mint melegen enni a fagyit, pont a lényeg vész el.

A rajzolás és karakterdizájn sem olyan jó, mint amilyen 3 és fél éve volt, pedig az animeipar fejlődött. Azon persze vitatkozhatnánk, hogy pozitív vagy negatív irányba, de ennek nem itt van a helye. Ez annak fényében is előnytelen, hogy a manga (nem a webcomic) rajzolása átlag feletti. Azt viszont kiemelném, hogy a mellek rajzolásába és mozgásuk animálásába elég nagy energiát fektettek (még ha ebből sokat nem is látunk). Néha azonban meggyűlt a CGI-vel a bajuk (gondolok itt Genos és Százlábfőnök néhány előnytelenül ábrázolt jelenetére).

Visszatérve a fanservice-ra. Nem rémlik, hogy az előző évadban lett volna annyi, mint most. Gondolok itt főleg Kaijin Hime Do S egész karakterére és Fubuki lelkesen meganimált testrészeire, de volt ezenkívül is pár eset. Nem hiába hordta Saitama az oppaios pulóverét.

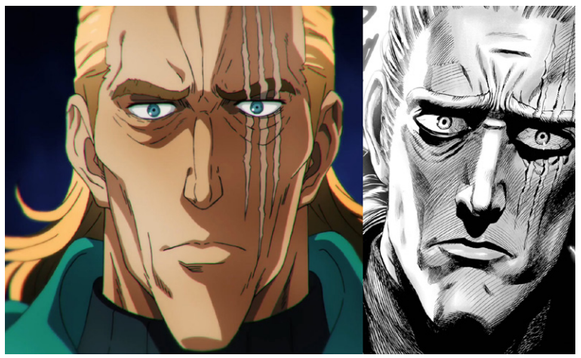
Nekem bejön a humora, ami nem sírva röhögős, de néha meglepően jó, ez pluszpont, mert ahogy öregszem, úgy egyre kevesebb sorozat tud már meglepni.

A szörnysejt jó ötlet volt, tetszettek az átváltozások, és a morális döntések. Nem tudom, hogy mit akartak kihozni belőle, de attól félek, hogy hamarosan megtudjuk.

Az első évadhoz úgy álltam hozzá, hogy hű de jó lesz, mert mindenki dicsérte, aztán végül kicsit csalódtam, de ennél ilyen nem volt. Nekem az első sorozat se adta meg azt a nagy lelkesedést, elégedettséget, motivációt, örömöt, életcélt (Saitama-edzésterv), mint sokaknak, úgyhogy nem vagyok a sorozattal elfogult, és úgy álltam neki ennek az évadnak, hogy lássuk, milyen lesz. Megjegyzem, ettől még lehetett volna jobb is.

Az évad vége nyitott maradt, de egyelőre nem lesz új évad, mert utolérte a mangát (27 fejezettel jár előrébb az alapanyag). Ez nem is baj, mert ennyi elég volt belőle. Én már remélem, hogy a mangát is minél előbb befejezik, aztán maximum egy évadot kap az anime és kész. Bár készül belőle verekedős játék, aminek az ötlete nem tudom, hogy kinek a fejéből pattant ki, de inkább nem is akarom tudni.

Nem lett kiemelkedő anime, de nem is kell annak lennie. Szórakoztató, és ez a lényeg. Helyén kell kezelni, és akkor nincs vele túl sok probléma. Nem jó, de nem is tragikus. Annyi történt csak, hogy az első sorozatban jó sztorihoz jó kivitelezés társult, itt meg egy elfogadható történethez elfogadható minőség.



## Catrin véleményei

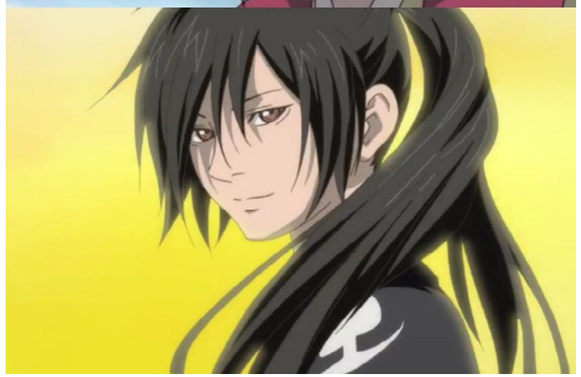
*Sajnos ismét rövid leszek, emiatt majdnem elmaradt most a véleményezésem, mert ilyen helyzetjelentéseknél jóval több illene ide. Remélem, legközelebb sokkal több időm lesz elmélkedni azon a néhány animén, amiket követek.*

A tavaszi szezonból véget ért négy cím is, amit néztem, maradt a Carole & Tuesday, erről mindjárt kicsit bővebben.

A **Dororóval** végül minden hibája ellenére egész elégedett vagyok. Úgy értem, egynek jó volt, érdekelt, szórakoztatott, érdekes volt látni, ahogy a MAPPA felfrissíti, és nem zavart a kiszámítható befejezés-variáns sem. Szóval, bár nem sikerült nagyobb durranást kreálniuk a címből, azért rossznak sem mondanám, viszont örülök, hogy ennek hatására néztem meg a retro animét is, ami emlékezetesebb marad.

Az **OPM2**-ről írtak a fiúk előttem eleget. Tőlem elég annyi, hogy felesleges folytatásnak és gagyi shounen fightnak tartom ezt az évadot, amiben sajnos nem volt számomra elég poén sem.

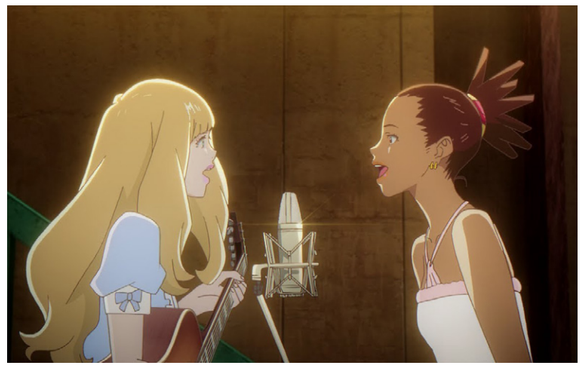
Az **SnK 3/2.** nekem összességében tetszett. Sokat nyafogok a manga sztorijára és a WIT megvalósításaira, de az összes közül ez az évad érdekelt a leginkább és sokat láthattam együtt Erwint és Levit. Nyilván ennek köszönhető a lelkesedésem, még így is, hogy sajnos tragikus és shounenes logikátlansággal sikerült Erwin hatásvadászatát kicsúcsosítani. Most várom, hogy a manga minél előbb befejeződjön.



Tavasszal a **Sarazanmai** tetszett a legjobban. Ikuhara cuccként pontosan azt nyújtotta, amit vártunk tőle és, amit így 11 részben ki lehetett hozni belőle. Se többet, se kevesebbet. Szórakoztató volt, önlopósan szimbolikus volt, szájbarágós is volt, tetszettek a srácok és a fanservice. Egy kerek, szerethető sorozat, komoly és mókás szituációkkal, fülbemászó zenékkel.

## Carole & Tuesday

Ez szerencsére maradt nyárra, örülök, mert nagyon kedvelem és van bőven mit bemutatnia a témáján belül. A két lány nagyon szerethető, jó látni azt az utat, amit szép lassan bejárnak. A tehetségkutató műsor külön poén volt, de a mellékszereplők is megkapják a maguk világát, dimenzióit. Úgy értem, érződik, mennyi mindenre figyeltek a készítők, milyen alaposan ki van dolgozva, meg van tervezve az egész. Nagyon érdekel, mi mindent szeretnének még bemutatni, akár a showbusinessen belül, akár a politikai szállal. Persze vannak sablonos, túl egyszerű vagy erőltetett megoldások (pl. Carole családjával kapcsolatban), de annyira laza és mókás hangulatot kapunk a finoman tálalt drámaibb momentek mellé, hogy kár lenne ezen pattogni. Mindenkinek ajánlom!

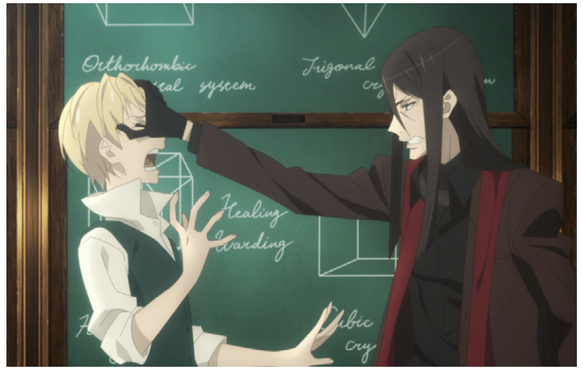


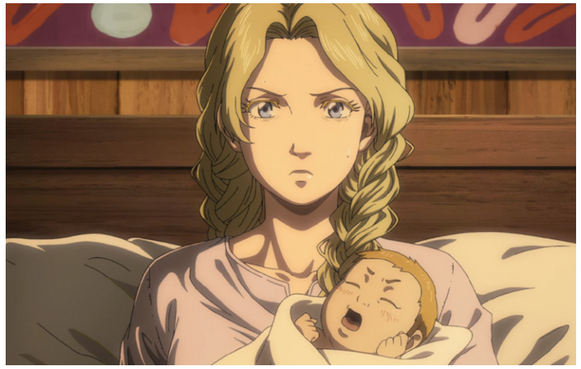
Emellé sikerült nyárra is újabb négy címet választanom, amikről Hirotaka szintén írt, kivéve a Givent. De azért néhány szóban a benyomásaim, az eddigi 2-3 epizódról:

A **Kanata no Astrának** nagyon örültem, mert rég néztem már hasonló sci-fit. Viszont elsőre kicsit sajnáltam, hogy ennyire sablon karakterekkel és ilyen folyamatos baromkodással is meg van fűszerezve az egész. De ha nem veszem komolyan, úgy már érdekes és szórakoztató a maga klisés módján. Igazából remekül kikapcsol, a közege tetszik, szóval kíváncsian várom, mi vár még erre a szedett-vedett csapatra.

Az **El-Melloi II** a szexi felnőtt Waverrel már a 0. epizódban megvett. Kicsit félek tőle, hogy gyengék lesznek ezek a kis krimiepizódok, de annyira hatásos, hangulatos, jól néz ki az egész, hogy bizakodó vagyok. Az openingje menő, az állandó karakterek szimpatikusak (minden fate-sablonuktól függetlenül). Ha jobb sztorit is összehoznának benne, még szezonkedvenc is lehetne. De ezt most biztosan elkiabáltam…

Plusz itt van a **Vinland Saga** is, ami pedig a maga vikinges közegével vesz meg kilóra. Elvégre animében hiánycikk, ahogy mostanság a jól felépített, hatásos shounen/seinen is, szóval eddig ezt is öröm nézni. Kár, hogy a legszimpatikusabb karakteren van rajta a kereszt...



Remélem, végig érdekes és színvonalas marad, mert remek atmoszférával indított.

## Given

A nyáriak közül, amellett, hogy előttem nem írtak róla, azért is ezt emelem ki, mert a noitaminában futó BL sorozatról van szó. Ez pedig számomra önmagában elég tény a fokozott figyelemre, nemcsak azért, mert az évek alatt magamra öltöttem én is a fujoshi köntöst, hanem mert műfajában is színvonalasabb darabnak tűnik.

Félreértés ne essék, nem a világ legjobb dizájnját hozta össze a Lerche és nem is vált meg semmit a sztori, de az egész annyira kis hétköznapira, ripacsmentesre sikerült. Olyan kellemes slice of life, szimpatikus fiúbandával és zenei játékkal, ami mellé várhatóan finom romantika társul majd, fokozatosan kialakulva a karakterek között. Ez nem hangzik rosszul, sőt, minden esélye megvan, hogy a zenei vonalat, a banda és a kapcsolatok alakulását szépen kidolgozva bemutassa. Szóval bizakodó vagyok. Persze Mafuyu elsőre túl sablon-moésan elvarázsolt, de két rész alapján ez még nem akkora tragédia.

*Mindezek után nagyon remélem, hogy a szeptemberi számban tudok majd ömlengeni a Mo Dao Zu Shi 2. évadjáról, amit kicsit elcsúsztattak... a fenébe. De legalább fut belőle az Untamed live action sorozat, amiről mindenképp írni fogunk!*

# Berserk útikalauz stopposoknak

Írta: tomyx20 (*tomyx20.wordpress.com*)

## 3. rész: Utókor

*30. évfordulós cikksorozatunk végéhez érkeztünk. Ebben a részben a 2013-tól máig tartó időszakról lesz szó a jelenlegi helyzettel és a legfrissebb információkkal.*

## Emlékeztető és új szereplők

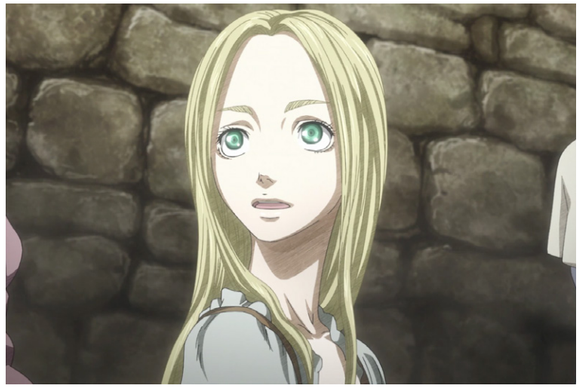
**Isten Ökle:** Isten akaratát végrehajtó öt démon, akiket beherittel lehet megidézni, az apostoloknak parancsolnak. Napfogyatkozáskor szereznek új tagot.

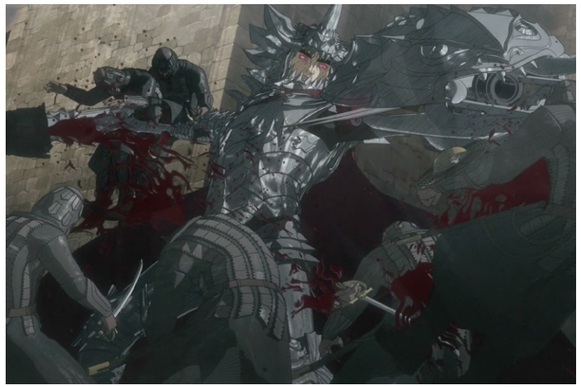
**apostol:** emberek, akik egy beherit segítségével megidézték Isten Öklét, és áldozatukért cserébe teljesült a kívánságuk, majd emberi mivoltukat elvesztve új formát kaptak, röviden szörnyek.

**Luca:** egy prostituált, aki segíti a hasonlóan kevésbé szerencsés sorsúakat, mint például a Szülési Rituálénál Cascát.

**Sonia:** egy médium lány, aki egyáltalán nem fél a természetfeletti lényektől. Már első találkozásuk óta csodálja Griffitht, így az új Héják Bandájának tagja lesz.

**Grunbeld:** egy apostol az új Héják Bandájában. Apostol formájában egy nagy tűzsárkány, ezért Hatalmas Lángsárkánynak is nevezik.





## Anime

A 2016 júliusától szeptemberéig, illetve 2017 áprilisától júniusáig tartó kétszer 12, azaz összesen 24 részes sorozatot a GEMBA és a Millepensee stúdiók készítették, előbbi a Teekyu sorozatokról és a Wake Up, Girls! filmekről lehet ismerős, utóbbi a Kouya no Kotobuki Hikoutai-t készítette idén januárban, úgyhogy nem túl sok tapasztalattal vágtak neki a feladatnak. Kissé szkeptikusan álltam az új sorozathoz, mert az Aranykort kétszer is megpróbálták adaptálni, de egyik se sikerült tökéletesen, és ez is messze áll a tökéletestől, de annyira nem rossz, mint azt sokan állítják. Látszik az igyekezet, csak sajnos nem párosul tehetséggel. Ivós játék: ahányszor azt olvasod, hogy cenzúra, igyál egyet.

### 1. rész: cím: A megbélyegzett kardforgató

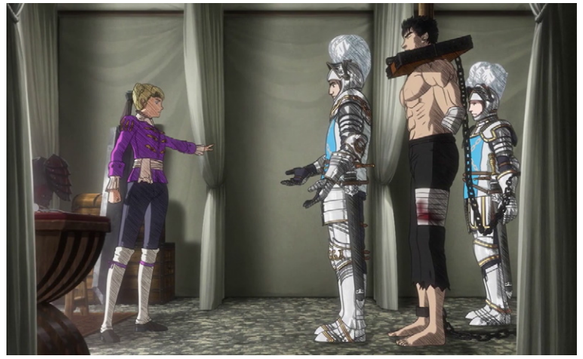
**tartalom:** Ishidoro, egy fiatal zsebtolvaj összevész a zsoldosok vezérével, aki épp Puckon, egy tündéren próbálgatja késdobálói képességeit. Ekkor megérkezik Guts és rendet tesz. Ezután a két megmentett a nyomába szegődik. Később egy öregember felveszi a szekerére, amit később még nagyon meg fog bánni…
**szereplők:** Serpico, Farnese, Schierke, Ivalera, Ishidoro, zsoldosok, Puck, Guts, Adolf, Colette, lidérc, zombik
**manga:** 119., 184., 133., a Billog, a Fekete Bajnok, 95-96. fejezet

**megjegyzés:**

- Szinte rögtön a filmek után játszódik.
- A részben elhangzik a Blood and Guts című háttérzene az Aranykor I – A király tojása című filmből.
- Túl sok az eltérés a mangától, hogy pontosan meg lehessen határozni, hogy mit dolgoz fel. Inkább tekinthető feldolgozásnak, mint képkockáról képkockára való adaptációnak. Érdekes, hogy ebben hasonlít az első sorozat első részére, ami nagyjából ezeken a fejezeteken alapult, mégis ott is sokat változtattak az alapanyaghoz képest.
- Egy változtatást emelnék ki: Guts rémálma az animében más, mint a mangában, mivel a fejezet az Aranykor előtt készült, így ott arra még kevésbé tudott utalni, az epizód viszont már fel tudott használni részeket az Aranykorból, így annak végéről tartalmaz jeleneteket.
- A Crunchyroll félrefordította a címet, így lett „A megbélyegzett kardforgató” (Branded Swordsman), míg japánul a cím Sárkányölőt jelent.

### 2. rész: cím: A szent vaslánc lovagjai

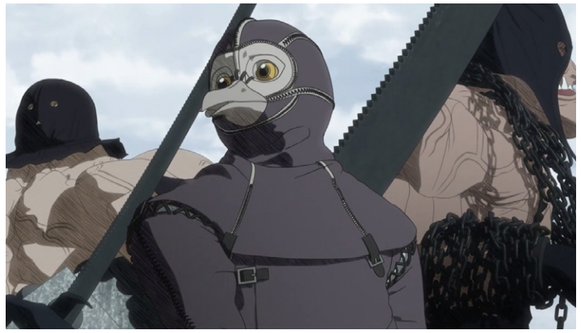
**tartalom:** A szent vaslánc lovagjai nagy emberveszteség árán elfogják Gutsot. A vezetőjük, Farnese kihallgatja, de nem sokra megy vele…
**új szereplők:** a szent vaslánc lovagjai, Azan
**manga:** 119-122. fejezet
**megjegyzés:**
- Pár kép felvillan az elején az Aranykorból. Illetve az, amikor Cascával az erdőben harcoltak.



- Guts visszaemlékezik Griffithre és a Héják Bandájára.
- Farnese mellbimbóját lehagyták. Ez nem azért zavart, mert annyira perverz lennék, egyszerűen csak anatómiailag pontatlan.

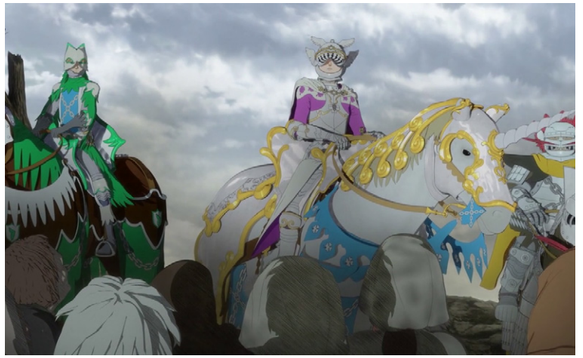
### 3. rész: cím: A csodák éjjele

**tartalom:** Miközben Guts Farnesét túszul ejtve menekül, utolérik őket a billog által odavonzott démonok, sőt Serpico is egyre közelebb kerül hozzájuk, hogy megmentse úrnőjét…
**új szereplők:** a kutyák őrzője
**manga:** 94.; 123-127. fejezet
**megjegyzés:**
- Farnese összes meztelenkedését cenzúrázták.
- Ebben a részben van a híressé vált lovas, majdnem erőszakolós jelenet.
- A kutyák őrzőjének történetét Miura Kentaro átírta erre a részre, mert elégedetlen volt az eredetivel. Eredetileg Casca és Femto gyereke volt, itt viszont a Csigabáró szolgája.



### 4. rész: cím: Vízkereszt

**tartalom:** Guts egy rémálom miatt két év távollét után visszatér Rickertékhez, viszont Casca eltűnt. Így elindul a szent föld, Albion felé, hogy megtalálja. Eközben a Szent Vaslánc Lovagjai is oda tartanak Vérszomjas Mozgussal…
**új szereplők:** Erica, Rickert, Godot, Vérszomjas Mozgus és emberei, Casca, Luca
**manga:** 128. fejezet 14. oldalától a 132. fejezet végéig



### 5. rész: cím: A hit tornya

**tartalom:** Ishidoro épp belebotlik a kusán seregbe. Szerencséjére azonban Guts éppen arra jár. Eközben Mozgus megment egy kisdedet az éhhaláltól…
**új szereplők:** fosztogatók, kusán sereg, Silat, Tapasa, Jerome, Pepe, Fouquet, Lucie, Nina
manga: 133-136. fejezet és a 141. fejezet a 17. oldalig
**megjegyzés:**
- Ishidoro már ismeri Gutst az első részből, a mangában viszont ekkor találkozott vele először.
- Még mindig elég kiábrándító, hogy agyoncenzúrázzák a szexjeleneteket.

### 6. rész: cím: Éjszakai ünnepség: Máglyán elégve

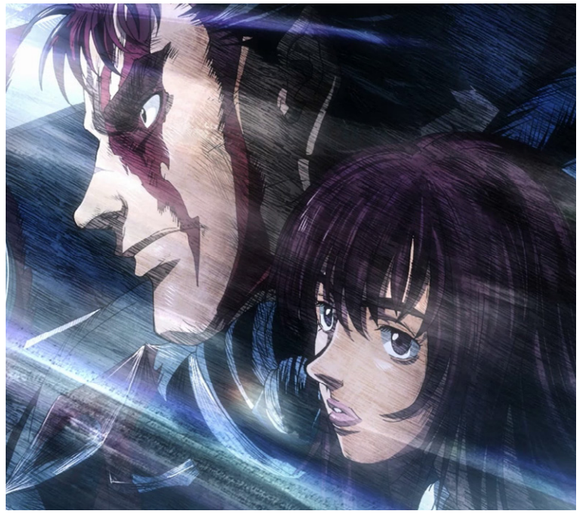
**tartalom:** A Koponyalovag figyelmezteti Gutsot Isten Öklének érkezésére. Mozgus megerősíti Farnese hitét. Nina, egy prostituált, elviszi kedvesét, Joachimot egy pogány orgiára…
**új szereplők:** démonbaba, Tojásapostol, Koponyalovag, Joachim, Kecskeapostol
**manga:** 137-140.; 142-143. fejezet
**megjegyzés:**
- A pogány orgia nemiszervek nélkül elég komikus, arról nem szólva, hogy mennyire lerövidítették a mangához képest.

### 7. rész: cím: A fekete boszorkány

**tartalom:** Guts megmenti Lucát, egy prostituáltat a boszorkányvadászoktól, és megtudja, hogy Casca velük van. Ám mire a táborukhoz érnek, Casca eltűnik, ezért folytatódik a keresés. Joachim elvezeti a Szent Vaslánc Lovagjait a pogányokhoz, ahol megkezdődik a vérontás…
**manga:** 144-148. fejezet 10. oldalig
**megjegyzés:**
- A vérontás cenzúrázva lett (pl. arcleharapás).
- A Kecskeapostol letépi a pogány pap fejét, ami a mangában nem történt meg.

### 8. rész: cím: Viszontlátás a gonosz tanyáján

**tartalom:** A vérontás folytatódik, Guts pedig a Kecskeapostollal és Serpicóval küzd meg.
**manga:** 148. fejezet 11. oldalától 151. fejezet végéig
**megjegyzés:**
- A rész végén a kínzókamrás jelenetet cenzúrázták.



### 9. rész: cím: A holt véráramlata

**tartalom:** Farnesét visszahívja az apja az eretnekküldözésből. Guts elmegy megmenteni Cascát, aki közben a kínzókamrában szörnyeket idéz meg akaratlanul.
**új szereplők:** apát, kínzók
**manga:** 152-157. fejezet
**megjegyzés:** - Farnese a mangában puszta kézzel üti meg Serpicót, az animében kesztyűben.

### 10. rész: cím: A pokol angyalai

**tartalom:** Egy tojás kinézetű apostol elrabolja Lucát, és elmeséli neki történetét. Eközben Guts megküzd Mozgus segédjeivel.
**manga:** 158-164. fejezet
**megjegyzés:**
- A brutálisabb jeleneteket kihagyták vagy megcenzúrázták.
- Lerövidítették a Tojásapostol beszélgetését Lucával.

### 11. rész: cím: Eszmék árnyékában

**tartalom:** Úgy tűnik, minden úgy alakul, mint a napfogyatkozáskor, ám Ishidoro megmenti Cascát a máglyahaláltól. Guts végre megküzd az apostol formát öltött Mozgussal.
**új szereplők:** Halhatatlan Zodd
**manga:** 165-171. fejezet (a 171. fejezet 10-17. oldalának kivételével)

**megjegyzések:**
- Az openingben ettől a résztől kezdve Casca bőre sötétebb.

### 12. rész: cím: Azok kik kapaszkodnak, azok kik küzdenek

**tartalom:** Luca, a prostituáltak vezetője segít elbújni Ninának, Guts és kis csapata pedig átvészeli az éjszakát. Ám, mikor úgy tűnik, hogy végre minden megoldódik, akkor jönnek csak rá, hogy ez még csak a kezdet volt…
**új szereplők:** Griffith
**manga:** 171. fejezet 10-17. oldal, 172-176. fejezet
**megjegyzések:** - Az ending eltér a szokásostól, mert ez egy évadzáró rész. Ennek megfelelően a végén sem a következő rész előzetese van, hanem a következő évadé.

**Recap:** az első széria rövid összefoglalója, amit a második széria előtt vetítettek emlékeztetőül.

### 13. rész: cím: A meghasadt világ

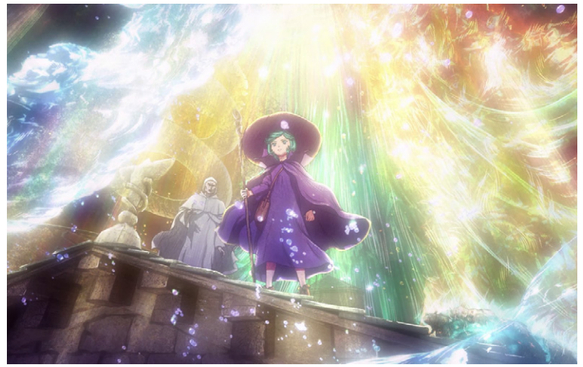
**tartalom:** Guts visszatér Cascával Rickertékhez, ám Griffith megelőzte őket, és Guts nem örül a viszontlátásnak.
**új szereplők:** manó, Sonia, kusán katonák
**manga:** 177-182. fejezet
**megjegyzések:**
- Zodd megemlíti, hogy a jóslatai ellenére Guts még mindig életben van.
- Van egy jelenet az ending után.

### 14. rész: cím: Téli utazás

**tartalom:** Serpico visszaemlékezik első találkozására Farnesével, és arra, hogyan szolgálja azóta is a lány nehéz természete ellenére. Gutson kezd eluralkodni a haragja.
**új szereplők:** Serpico anyja, cseléd, Frederico (Serpico apja), nemesek, szentszék lovagjai, 2 zarándok
**manga:** 185-190. fejezet
**megjegyzések:**
- Borzasztóan kapkod ez a rész, inkább kelti egy klipshow hatását, mint egy rendesen megírt és elmesélt történetét. Ez azért is volt rossz megoldás, mert így a karakterek szempontjából fontos események aránytalanul rövidek voltak.
- Casca nemiszerveit kicenzúrázták.

### 15. rész: cím: A repülő kardok zászlaja

**tartalom:** Griffith az új Héják Bandájával felszabadítja Windhamot a kusánoktól. Farnese, Serpico és Ishidoro csatlakozik Gutshoz.
**új szereplők:** Locus, Rakshas, Naga, midlandi katonák, Mule, Irvine, démonsereg, Grunbeld
**manga:** 183-184. fejezet (a 184. fejezet 14-17. oldalának kivételével), 191-195. fejezet



### 16. rész: cím: Démoni Vadállatok Erdeje

**tartalom:** Guts csapata összeszokik, és útjuk során találkoznak trollokkal valamint egy kis boszorkánnyal. Majd segítenek egy öregembernek megtalálni, amit már 50 éve keres.
**új szereplők:** pásztor, trollok, Morgan, Flora
**manga:** 196. fejezet, a 197. fejezet 4. oldalától a 200. fejezet végéig

### 17. rész: cím: Szellemek birodalma

**tartalom:** Flora, egy boszorkány elküldi tanítványát, Schierkét egy faluba, hogy kiirtsa a trollokat onnan. Guts és csapata is vele tart segíteni neki.
**új szereplők:** Ted, Horace, Hannah, falusiak
**manga:** a 201. fejezettől a 204. fejezet 10. oldaláig
**megjegyzések:**
- Megint csak cenzúrázták a mellbimbókat, illetve a trollpöcörő is kimaradt az animéből az erőszakolással együtt.
- Előreutalás történik Flora halálára, és a szellemfa pusztulására.
- Az ending alatt is folytatódik a történet annak ellenére, hogy elég keveset dolgoz fel a mangából, ez a párbeszédek miatt lehet, mert a mangában fél oldalakat lehet teleírni szöveggel, de azt végigmondani az animében már hosszú percekig tart.

### 18. rész: cím: A túlélésért folytatott harc a démoni légió ellen

**tartalom:** Guts és csapata megszáll egy faluban, mely nem kér a segítségükből. Közben Ishidoro meghallgatja az öreg Morgan történetét. Nemsokára megérkeznek a trollok…
**új szereplők:** pap
**manga:** a 204. fejezet 11. oldalától a 210. fejezet 6. oldaláig

**megjegyzések:**
- Farnese a papban egykori, boszorkányégető önmagára ismer.
- Schierke varázslata a rész végén kivételesen szépen lett megrajzolva.

### 19. rész: cím: Titkos fohász

**tartalom:** Guts megküzd egy ogréval, Serpico egy kelpie-vel, Schierkét pedig megszállja egy vízszellem.
**új szereplők:** ogre, kelpie, vízszellem
**manga:** a 210. fejezet 6. oldalától a 215. fejezet 10. oldaláig

### 20. rész: cím: Qliphoth romlása

**tartalom:** Guts és csapata követi a trollok által elrabolt Casca és Farnese nyomát Qliphothba.
**új szereplők:** szörnyek, Enoch falubeli nők és gyerekek, Silan, Rothadó Gyökerek Istene
**manga:** a 215. fejezet 11. oldalától a 221. fejezet végéig
**megjegyzések:**
- Amikor a trollok megerőszakolják a nőket, a kép fele el van sötétítve.
- Megjelenik Isten Ökléből Silan.
- Itt kezdenek a világok egymásba csúszni Griffith újjászületése miatt.
- Itt jelenik meg a Koponyalovag Vezérlés Kardja.
- Itt áll össze Guts új csapata.
- Az ending alatt folytatódik a történet.

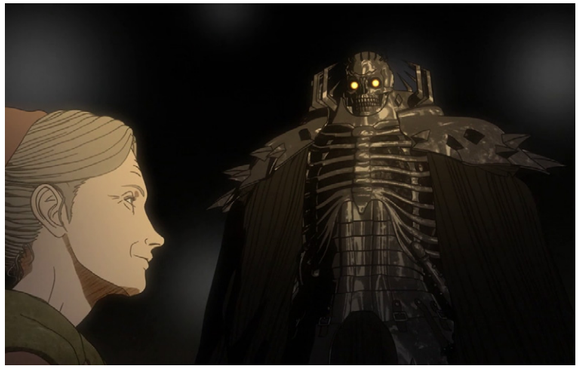
### 21. rész: cím: A vad harcos páncélja

**tartalom:** Guts asztrális teste megsérült. Visszamennek Florához, hogy meg tudják gyógyítani, de mire odaérnek, a szellemfát, ahol lakik, felgyújtják az apostolok…
**új szereplők:** apostolok
**manga:** a 222. fejezettől a 226. fejezet 10. oldaláig
**megjegyzések:**
- Itt kapja meg Guts a vad harcos páncélját.
- Olyan csúnya lett ez az epizód, hogy a következő megjelenését egy héttel eltolták a készítők, hogy legyen idejük rendesen megrajzolni.

**recap:** összefoglalja a történetet az első résztől. Időkitöltőként alkalmazták, hogy normálisan meg tudják animálni a 22. részt.

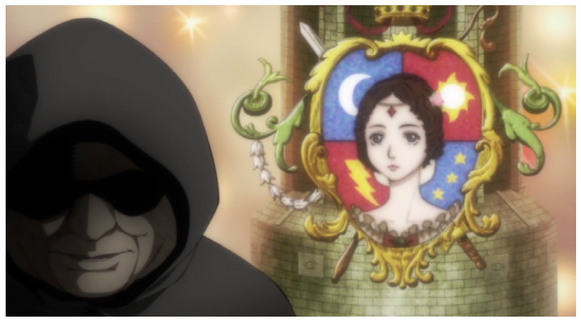
### 22. rész: cím: Egy lángokban kezdődő utazás

**tartalom:** Guts megküzd Grunbelddel apostol alakjában a vad harcos páncéljában. Schierke próbálja észhez téríteni őt.
**új szereplők:** Laban, Foss
**manga:** a 226. fejezet 10. oldalától a 230. fejezet 19. oldaláig és a 236. fejezet 1-11. oldala
**megjegyzések:**
- Schierke elmondja, hogy a páncél nem erőt ad, csak megszünteti a fájdalomérzetet és a fáradtságot.
- Mutatják, hogy a napfogyatkozáskor történtek változtatták meg Gutsot úgy, hogy megjelenjen benne a gyűlölet egy kutya képében.
- Guts itt kezd el őszülni a páncél használatától.
- Van ending utáni jelenet.



### 23. rész: cím: Kihirdetett előjelek

**tartalom:** Farnese elkezd varázslást tanulni Schierkétől, hogy boszorkánnyá válhasson. Aztán a Koponyalovaggal beszélgetnek, majd familiárisokkal küzdenek. Az epizód is pont annyira összefüggő, mint ez a leírás.
**új szereplők:** kusánok
**manga:** a 236. fejezet 12. oldalától a 238. fejezet 4. oldaláig, 13. oldal, 239-243. fejezet 12. oldalig, kivéve a 240. fejezet 6. oldalát
**megjegyzések:**
- Schierke megemlíti a mágusokat a Skellig szigeten, akikhez később lesz szerencséjük.
- Schierke visszaemlékezésében a könyvben van egy sellő. Később találkoznak sellőkkel.
- Casca fiát kihagyták az animéből, mert míg a mangában ez egy újabb történet eleje volt, addig az animének a vége.
- Az ending alatt folytatódik a történet.



**24. rész: cím: Emberek városa**

**tartalom:** Ishidoro megríkatja Schierkét azzal, hogy véletlenül tönkreteszi a Florától kapott kalapját. Schierke egyedül akar lenni egy kicsit, ezért otthagyja a csapatot, és Ishidorónak kell őt megkeresnie.
**új szereplők:** katonák, kalózok
**manga:** 244-249. fejezet (a 244. fejezet 7-11. oldal, 248. fejezet 1-2. és 10-14. oldal kivételével)
**megjegyzések:**
- Nincs se opening, se ending.
- Azan visszatérését kihagyták.
- A végén olvashatjuk, hogy a történet folytatódik, oszt' azóta sem készült több rész. Az első sorozat befejezése olyan volt, mintha lett volna még egy rész betervezve, ez pedig olyan, mintha még egy egész évad lett volna tervben, ami aztán mégsem készült el.

Az anime siet, ami viszont jó, tekintve, hogy a mangának az a baja, hogy elég lassú.

A zenék jobbak, mint az előző művekben. Végre megéltük, hogy Berserk anime japán openinget kapjon. Az első opening alatt láthatjuk az Aranykort lerövidítve, a második csak bemutatja az összes szereplőt, még azokat is, akik alig fognak szerepelni, és benne van a vad harcos páncélja is. Az endingekben állóképeken láthatjuk a csapatot, semmi kiemelkedő nincs benne. A szereplők hangjait az előző cikkben elemzett filmtrilógia seiyuui szolgáltatják.

A grafika nem annyira vészes, mint amennyire sokan le szokták húzni. Bár az igaz, hogy a rajzolt opening sokkal szebb, mint a többi része. A harmadik rész második felétől az animáció tényleg elég gyenge, de túlzás lenne azt állítani, hogy nézhetetlen.

A részek végén ugyanúgy szebb képek vannak, mint az első sorozatban. Az előzetes némafilmesen van megoldva, ami nagyon ötletes, nem láttam még máshol ilyet.

A történet meg olyan, amilyen, az Aranykor után kellett volna egy ahhoz hasonló hosszúságú lezáró szakasz, és nem évtizedeken keresztül húzni több száz fejezeten át, míg egy dark fantasyból kis túlzással shounen fight nem válik.

Ha belegondolunk, nem sokat haladt előre a történet az elmúlt 20 évben. Guts nem tudott bosszút állni Griffithen, sőt még az Isten Ökléből sem győzött le senkit véglegesen. Ha így halad, még az 50 évet is gond nélkül elérheti a manga.

## Kimaradt fejezetek a Büntetésből

Ahogy az előző cikkben az Aranykorhoz, úgy most két, a Büntetés történetívből kimaradt történetet ajánlok olvasásra mindenkinek, de leginkább azoknak, akik már látták az animéket:

**A Vágy Őrangyala (c-h. fejezet):**

Ez volt a valóságban az első többfejezetes történetív, mely megmutatta, milyennek szánta Miura '90-ben a sorozatot. Bevezetésnek tökéletes volt olvasni, és magyarul is megjelent az 1-3. kötetben. A Csigabáró történetét ismerhetjük meg, aki az Aranykor végén is megjelent, illetve akire utalnak a most elemzett anime 3. részében.

**Elveszett Gyermekek (95-117. fejezet):**

Ezzel a történettel tért vissza a szerző az Aranykor után A Vágy Őrangyala című történet utáni állapothoz. Átvezetésnek tökéletes, kerek kis történet, amiben minden megvan, amiért a Berserket szeretni lehet. Roshinu történetét ismerhetjük meg, aki az Aranykor végén szintén megjelent.
A történetükről bővebben az első cikkben olvashatsz.

## Manga

A múltkor már szóba került, hogy gyakran szünetel a manga, így lassan halad a történet. A jelenlegi történetív még 2009 végén kezdődött, de ebbe a cikkbe veszem, mert még mindig tart. 2013-ban például csak egy fejezet jelent meg, és idén sem jobb a helyzet.

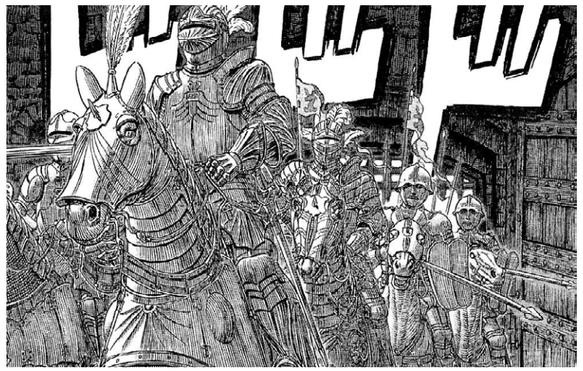
**Fantázia: Tündérek szigete (a 308. fejezettől):**

Miután Griffith egyesítve az asztrális és fizikai dimenziót létrehozta saját birodalmát, Guts és csapatának útját újra kalózok nehezítik Elfhelm felé, ahova ebben a történetívben végre megérkeznek. Gutsnak egy vízistent is le kell győznie egy szigeten, ahol sellőkkel is találkoznak.

Visszatér Rickert, Erica, Luca és a prostituáltak, valamint a Griffith által létrehozott utópiát is megismerjük.

**Fiúkor (329-331. fejezet):**

Az Aranykor 3. fejezetének 29. és 30. oldala között játszódik. A filmtrilógia alkalmából készült. Gutsot elhurcolják egy vesztes csata után, a hadifoglyok között egy öregember, Martino segít neki. Majd a börtönben találkozik egy tündérrel. Emlékképként feltűnik a nevelőapja, Gambino is, illetve megjelenik a fehér sólyom és a bajtársak szeretete.Jó kis történet a rövidsége ellenére is. Bár ezen történetívhez nem tesz hozzá, az Aranykorhoz annál inkább. Mindenkinek ajánlom, pláne azoknak, akik csak az Aranykort ismerik.



## Videojáték

**Berserk and the Band of the Hawk**

**platform:** Playstation 3-4, Vita és számítógép (Steam)

2016-2017.

Dinasty Warriors-féle hack and slash (érdekes tény, hogy a Dinasty Warriors videojátéksorozatot a Berserk inspirálta).

Az Aranykortól az Ezeréves Birodalom Sólyma történetív végéig dolgozza fel a mangát.

A hangokat a filmtrilógia és a 2016-2017-es sorozat seiyuui adják.Vegyes, de inkább pozitív értékeléseket kapott. Van benne egy minijáték, az Endless Eclipse, ahol nem lehet cserélni felszerelést, miközben végig kell küzdeni magunkat a mélységbe 100 rétegen át, ahol Femtót kell legyőzni. 60 dollár Steamen.

## Friss információk

2016-ban jelent meg Japánban egy 200 oldalas kézikönyv a Berserk világáról, karaktereiről, történetéről és szerzőjéről. Tavaly Amerikában is megjelent, így már angolul is olvasható.

A Berserk: The Flame Dragon Knight című regény 2017 júniusában jelent meg Japánban, idén áprilisban pedig már angolul is. 192 oldalas. Fukami Makoto írta, aki olyan művekhez adta a nevét, mint a Psycho-Pass vagy a magyarul is megjelent Kaptár: Vendetta, és Miura Kentaro illusztrálta. Grunbeld eredettörténetéről szól.

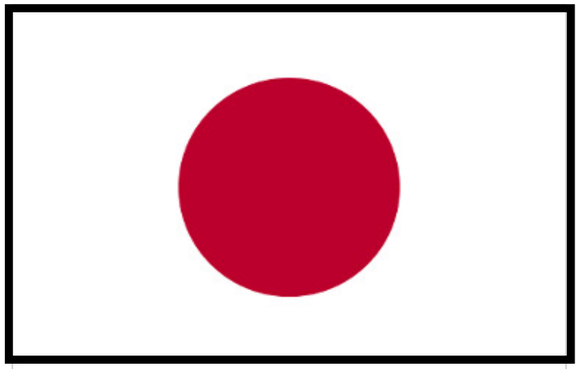
2018 őszén a 40. kötethez élőszereplős videó készült, ez a kötet a megjelenésének hetében a legtöbbet eladott manga volt, nem tudni emiatt vagy azért, mert végre folytatódott a történet egy fontos eseménnyel (spoiler: Casca helyrehozásával), amire 20 évet kellett várni. A videó egy nagyon olcsó greenboxos, tipikusan japán reklám, amiben egyetlen jó dolog van, a zene. Matsuzaki Shigeru játssza benne Gutst, ezzel a legfőbb baj, hogy ő 69 éves, Guts meg 24. Már többet is írtam róla, mint amennyit érdemel.

Amerikában Deluxe Editionben jelenik meg a manga, ami három sima kötetet tartalmaz a mangaköteteknél nagyobb méretben (akkora, mint amekkorák a mangaantológiák szoktak lenni, például a Berserknek is otthont adó Young Animal), keményborítóval. Ebből a 2. kötet június 26-án jelent meg 50 dolláros áron.

Most ott tart a történet a 358. fejezetben, hogy Griffith jó nagyot beszélget a minisztereivel Sólyomság és egyben az emberiség jövőjéről, és megint nem tudni, mikor fog folytatódni.

**források:**

darkhorse.com, animeaddicts.hu
berserk.wikia.com, mangakalot.com



# AZ ANIMÉK KORA MAGYARORSZÁGON

Írta: tomyx20
(tomyx20.wordpress.com),
Hirotaka

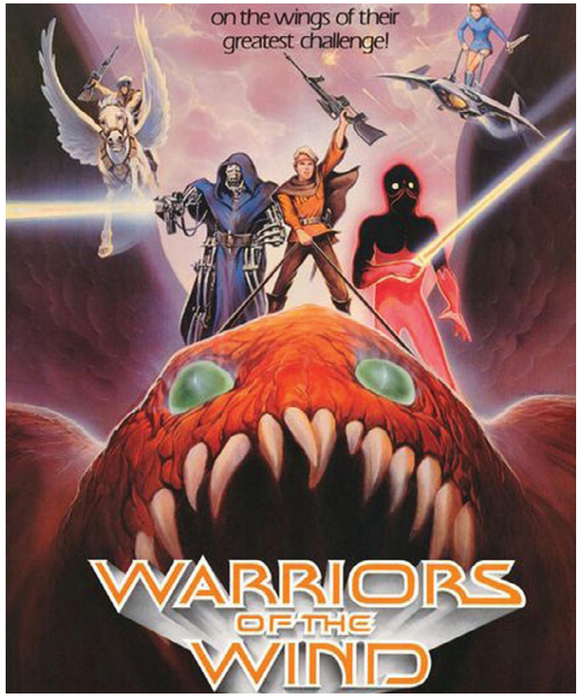
***Eredetileg 3 részre akartam széthúzni ezt a cikket elveszve a részletekben, de aztán meggondoltam magam és úgy döntöttem, hogy 6 oldalban letudom az egészet. Nincsenek egyértelmű korszakhatárok, és vannak átfedések köztük, de a lényeges jellemzők alapján beosztottam az időszakokat.***

## Hajnal

**„Kezdetben vala az anime és láták a magyarok, hogy jó, ezért létrejött egy szubkultúra.”
(magyar animések bibliája)**

A magyarországi animézés a ’80-as években kezdődött, amikor legtöbbünk még nem is élt, és aki élt, az sem tudta, hogy éppen animét néz, mert nem közvetlenül Japánból érkezett, hanem valamely nyugati ország, főként az Egyesült Államok és Franciaország közvetítésével. A legdurvább példa a *Nauszika*, melynek amerikai, és ezáltal a magyar változatából is kivágtak 23 percet, átírták a neveket és a történetet, valamint megváltoztatták a címet és a promóciós anyagokat (moziplakátok és DVD borítók). Ez olyan, mintha a japánok nindzsát csináltak volna Batmanből. #szarkazmus Még maguk az eredeti készítők sem ismertek rá ezek után a filmjükre, ezért Miyazaki úgy bepöccent, hogy megtiltotta az amerikaiaknak, hogy a további filmjeihez a szinkronizáláson túl hozzányúljanak. Ez a torzított változat került a ’80-as évek végén a magyar mozikba és VHS-kazettákra. Ekkortájt került még adásba például a 80 nap alatt a *föld körül Willy Foggal, Csip-csup csodák, Maja a méhecske, Nils Holgersson* (AniMagazin 32.), *Múmin, Barbapapa* vagy a *Könyvek Könyve* is.

A ’90-es évek végén jöttek azok az animék, amik már nagyobb rajongótáborra tettek szert az előzőknél, és már egyértelműen különböztek a nyugati rajzfilmektől. Ilyenek voltak a *Varázslatos Álmok* (Sailor Moon) (AniMagazin 12.), *Dragon Ball* (AniMagazin 36.), *Pokemon* (AniMagazin 40-41.) vagy pár évvel később a *Yu-gi-oh!*.

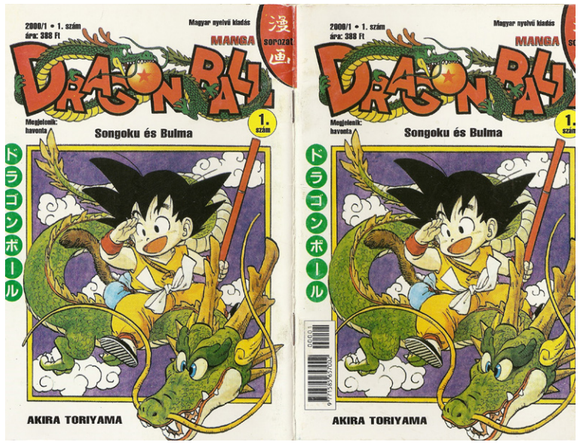



Ekkor azonban az Országos Rádió és Televízió Testület (ORTT) vérszemet kapott, és egy kisebb kereszteshadjáratot indított az animék és az RTL Klub ellen. A Dragon Ball túl erőszakos volt nekik (nem mintha ők lettek volna a célközönség), a Pokemon és a Yu-gi-oh! pedig epilepsziaveszélyt hordozott magában és még korhatárbesorolást sem kapott.

A lelkes rajongók hiába árasztották el az ORTT-t telefonokkal, levelekkel, aláírt petíciókkal, az ORTT jelentése egyértelműen fogalmazott. Az RTL elvesztette a pert, a nézők pedig a DB-t és ennek okán sok más animét is, amit esetleg elhoztak volna hazánkba.

Kálmos Borbála szerint nem egyedülálló a magyar eset, a televíziós anime kapcsán Franciaországban is alakultak ki morális pánikhelyzetek. Varró Attila úgy fogalmaz, hogy *„[a] manga és anime magyarországi reprezentációja egyfajta kulturális boszorkányégetéssé vált uborkaszezon idejére”*. A Dragon Ball-botrány nyomán a média is kiemelten foglalkozott az animékkel, a Fókusz című magazinműsor egy egész adást szentelt a témának, valamint számtalan újságcikk jelent meg a japán rajzfilmekről; Kálmos Borbála szerint: *„[e]zek között kevés volt az árnyalt és elemző céllal született írás, többségük bíráló, élesen elutasító hangnemben nyilatkozott az animékről”*. Ennek az értelmezésnek a hatására több szerző szerint – és saját tapasztalatom alapján is – sokan az animét és a mangát az erőszakkal és a szexualitással azonosítják. *„Ez olyan, mintha a filmeket a porno- vagy akciófilmek alapján minősítenénk”* – von párhuzamot Solti Antal, a Magyar Anime Társaság egykori sajtófőnöke, ráadásul Palanovics Norbert magyarázata szerint az anime és a manga nem is műfaj, hanem ugyanolyan médium, közvetítő közeg, mint a film vagy a könyv.

Az RTL megvásárolta a sorozat folytatását
Gábor felvágta ereit SonGokuért
Szavaztak olvasóink: Legyen Dragon Ball?
896 IGEN
81 NEM



Jean-Marie Bouissou kiemeli, hogy amennyire megijesztette a szülőket és tanárokat ez a jelenség, annyira magával ragadta a fiatalokat világszerte.

A folyamatos feljelentések hatására pedig az RTL Klubnak már nem érte meg tovább animékkel foglalkozni, így 2008 környékén abbahagyta a még futó sorozatait is, mint például az Inuyashát és a *Megamant*. Ezzel pedig lezárult egy korszak. Az anime hazai vesszőfutása talán azzal is magyarázható, hogy a DB és társai sok tekintetben igencsak eltértek a nálunk megszokott rajzfilmektől, és nem is nagyon volt ez kellően felvezetve, bemutatva, így sok szülő nem értette/érthette, hogy mit is nézünk mi igazán.

Ezt az időszakot a nagyobb TV-csatornákon hétköznap délután és hétvégén délelőtt megjelenő, elsősorban más országon keresztül érkezett animék jellemezték. Csak az RTL Klubot emeltem ki, de sok más csatorna is vetített animéket, a közszolgálati TV-ken túl a TV2, Fox Kids, Jetix, Cartoon Network, Nickelodeon, Minimax, Msat, Hálózat TV, Viasat3, HBO, AXN és Cool is.

VHS-kazettákon is jelent meg több anime 2004-ig, ekkor viszont nem az animék kiadása szűnt meg, hanem az analóg kazettákat felváltották a digitális DVD-k.

*A hercegnő és a kobold* egy 1991-es magyar, brit és japán koprodukciós rajzfilm. Gémen József rendezte George MacDonald regényéből, valamint a Pannónia Filmstúdióban készült az NHK közreműködésével, bár legnagyobbrészt a brit Siriol stúdió animálta. Japánban mutatták be legelőször.

Mangák magyar honba először az ezredfordulón tették be a lábukat, ugyanis ekkor adták ki a Dragon Ball és az *Ai, a videolány* (*AniMagazin 21.*) pár fejezetét a japán többszáz oldalas, gerinces kötetektől merőben eltérő 52 oldalas tűzött füzetes formában. Viszont ez sem volt hosszúéletű, DB-ből összesen 16, Aiból pedig 4 füzet jelent meg.

Anime nélkül nem lenne manga sem, mert annak köszönhetően terjedhetett el világszerte, így Magyarországon is megelőzte az állóképes változatot a mozgóképes. Általában az animerajongók kezdenek el érdeklődni a mangák iránt, fordított esetben kevésbé jellemző ez a kívánsiság.

## Dél (2004-2012)

**„Az Animax a csatorna, amit Magyarország megérdemel. Nem pedig amire szüksége van.” (Szamuráj Batman)**

Fontos állomás az animék magyarországi történetében a 2004 végén indult első magyar animés televíziócsatorna, az A+ volt. Az A+ katalizátorként hatott a hazai anime szubkultúra terjedésére. A csatornán olyan animéket láthattunk, mint az *Inuyasha, Slayers, Kaleido Star, Yu Yu Hakusho, Jigoku Shoujo, Full Metal Panic!, Cowboy Bebop, Trigun* és még sorolhatnám. Sőt, két BL művet is láthattunk itthon - igaz ezeket már csak felirattal -, a *Gravitationt* és a *Mirage of Blaze*-t. Ezen animék abszolut kedvencei lettek a hazai közönségnek.

Végül az A+-t a 2006-os tulajdonosváltásnak köszönhetően beépítették a nemzetközi Animax csatornahálózatba, így 2007. közepétől Animax Közép-Európa lett a neve a 2014 tavaszi megszűnéséig (*AniMagazin 17.*). A korábbi igencsak szép mennyiségű animés felhozatal tovább bővült még nagyonbb címekkel. Megkaptuk a *Death Note-ot, Nanát, Bleach-t, Narutót, a Ghost in the Shell* sorozat mindkét évadját, *Hellsinget, Soul Eatert* vagy a *Fullmetal Alchemist* mindkét sorozatát.

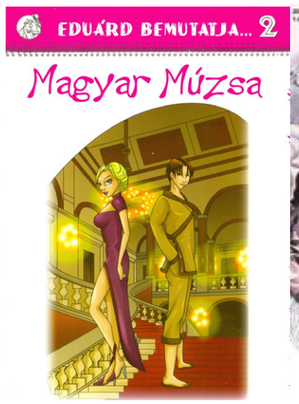
Tagadhatatlanul a 2000-es évek legjobb címeit láthattuk itthon magyar szinkronnal. Amiről egyébként külön cikket is lehetne írni.

A kétezres évek közepén intézményesült csak Magyarországon a manga, ami egybeesik a magyar képregény „újra feltalálásával”, intézményrendszerének kiépülésével, valamint az ehhez kötődő online, illetve fesztivál- és börzekultúra létrejöttével. Korszakhatárként is lehet

tekinteni a MangaFan kiadó által megjelentetett *Árnybíró*-sorozat (*AniMagazin 6.*) magyar fordításának 2006-os megjelenésére. Nagy Csilla úgy véli, hogy *„[a] magyar mangakultúra létrejötte csak a könyvkiadás szempontjából tekinthető hirtelen és meglepetésszerű robbanásnak, ugyanis ezt megelőzte az intézményi fejlődés, vagyis internetes portálok, anime csatornák aktív működése, a képregénykiadók és -pártolók szövetségbe tömörülése, illetve a képregényhez kapcsolódó fesztiváljellegű megmozdulások, amelyek a tömegkultúrába integrálják a műnemet”*.

2008 óta animés ihletésű, a mangák stílusjegyeit is magukon viselő magyar képregények is születnek minden évben, mint a *Magyar Múzsa*, *Ten Devin* és az *Utánam, fiúk!*.

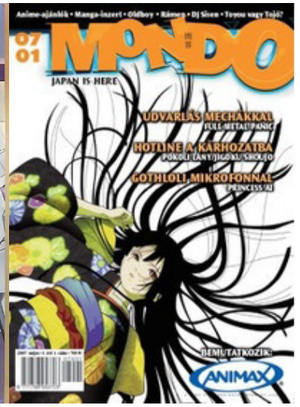
Magazinok is ekkor jelentek meg. 2007-ben indult a *Mondo*, az *AnimeStars* nyomtatott és a Manizin online animés témájú magyar nyelvű magazin. S bár utóbbi kettő már megszűnt, a Mondo



még azóta is tartja a frontot, 2011 óta az AniMagazinnal kiegészülve. Ebben az időszakban voltak még próbálkozások hasonló magazinok létrehozására, mint a *JAF* (2009-2014) és az *Otaku Shakai* (2009-2010).

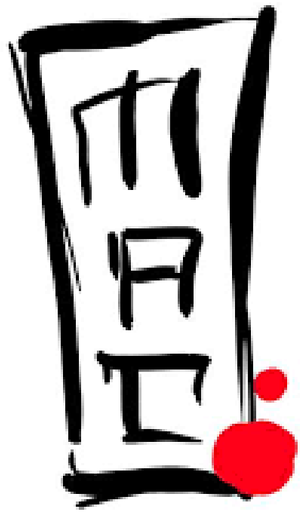
2007-ben alakult meg a *cosplay.hu* is, azzal a céllal, hogy egybe fogják a hazai cosplayes társadalmat. A csapat megalakulása óta szervez cosplayversenyeket, rendezvényeket, hirdet fotópályázatokat, és az év cosplayese verseny is náluk zajlik. Szóval mindmáig ők a legnagyobb hazai cosplayes közösség.

Az intézményesülés másik fontos állomását jelzi a találkozósorozat, az animecon. Jelentős részben a 2003 őszén megalakult Magyar Anime Társaság tevékenységének köszönhetően, az első magyar AnimeCont 2005-ben tartották a budapesti Láng művelődési házban (később a Millenárison, majd állandósulva a Petőfi Csarnokban), eleinte évente 3 ilyen volt, tavasszal, nyáron –




amit hagyományosan egy nagyobb vidéki városban tartottak – és ősszel.

Az AnimeConok hatása lényegében vitathatatlan, évente tehát háromszor összejött a kultúra iránt rajongók sokasága. Az akkori conokhoz hozzátartozott az úgynevezett PeCsa filing, a zsúfolásig megtelt, meleg és büdös nagytermével és lepukkant folyosósival. Rendszeres volt, hogy elfogytak a jegyek, így voltak, akiknek bizony nem jutott.



Pont emiatt sokan már reggel 5-kor ott kempeltek. De hát akkor, mikor még nem volt okostelefon, vagy a helyszínen vettél jegyet, vagy valamelyik budapesti boltban. A beengedés kaotikus volt, értsd, nem volt sor, csak tömeg, akik annyira nyomultak nyitáskor, hogy biztos arrébb tolták a PeCsát pár centivel.

Sőt, egyik évben létezett conbérlet is, ami egy dombornyomott plasztikkártya volt, amivel lényegében egész évre megvetted a jegyed. Mi volt az előnye? Nem kellett elmenni jegyért, nem kellett sorba állni, és több száz ember mellett fütyörészve sétálhattál be a conra.

Egy szó, mint száz, az A+ és az AnimeConok meghatározóak voltak és betonba öntötték a hazai animés szubkultúra addig nádcölöpökön álló alapját.

A *MondoCon* (2011 óta mindegyikről beszámolt az AniMagazin) is egy magyar animecon fajta, mert igazából nem az. Hivatalosan geek találkozó vagy geekcon, kinek hogy tetszik. Miért? A válasz egyszerű. Míg az AnimeConok szinte kizárólag az animéseket szólították meg, addig a MondoConok szélesebb kört. Emellett a MAT le is védette az AnimeCon nevet.

Az évek alatt tehát változott a közönség, annak ízlése és igénye egyaránt. A szubkultúrák keveredtek, összemosódtak, amolyan halmaz metszetek, uniók alakultak ki. Mert nem biztos, hogy valaki ekte animés (persze van olyan is), lehet, hogy szeret még mellette játszani, esetleg szélesebb körben szereti a fantasy vagy sci-fi műveket. A MondoCon az évek alatt igyekezett mindenkit megszólítani, minden szubkultúra kedvelőnek programot adni. És profitnövelésnek sem volt rossz, hiszen a csak animés közösség nem tudna eltartani egy ekkora rendezvényt, de miért is kéne.

A MondoCon a Mondo magazinról kapta a nevét, és ők is szervezik meg a 2008 decemberi AnimeKarácsony óta. Az első magazinról elnevezett rendezvényt 2009 őszén tartották a Hungexpón. Pár éve a PC Guruval közösen szervezik

őket. A MondoCon a visegrádi országok legnagyobb és legolcsóbb országos Conja, és ez nem reklámszöveg (bár annak se lenne rossz).

De ebben az időszakban volt még *HoldFényCon* (2010-2013) (AniMagazin *3.*, *7.*, *11.*, *14.*), *HikariCon* (2013-2015) (*AniMagazin 25.*), és ekkoriban indultak hasonló vidéki rendezvények, mint a debreceni *OSzAKE* (2009-től, *138. oldal*) és a miskolci *Milloween* (2011-től) (*AniMagazin 46.*).

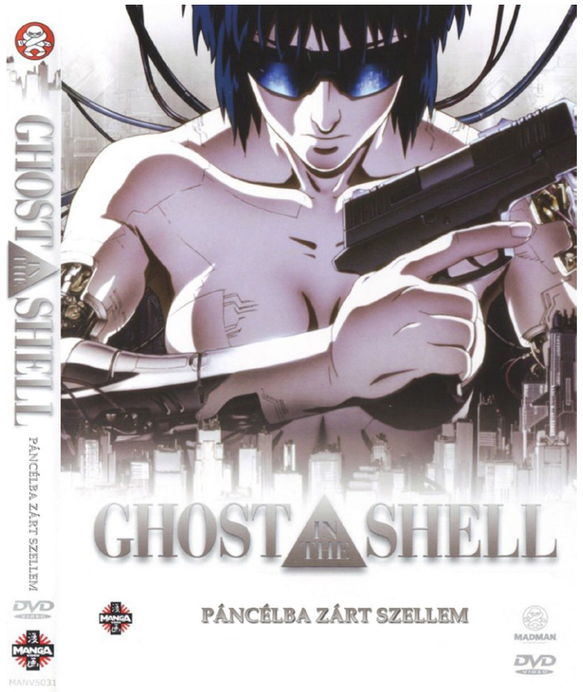
A legaktívabb év ebből a szempontból 2012 volt. Ekkor egészen pontosan júliustól decemberig minden hónapra jutott egy con, valamely csapat szervezésében (Nyári MondoCon, Cosplayer Expo, Aniwacon, Őszi Mondocon, Őszi HoldfényCon, AnimeKarácsony).

Jelentek meg animék DVD-n (2002-2016 között), sőt Blu-rayen (2007-2017 között) is. A Ghibli filmektől a *Final Fantasy*-n át a *Death Note*-ig annyi, hogy felsorolni is sok lenne. Éppen erről szól Iskariotes Magyar anime megjelenések cikksorozata (AniMagazin *24*-*26*.).

Aki mindet begyűjtötte, annak szép kis gyűjteménye van otthon. Mindenesetre szomorú, hogy sok animekiadás sajnos nem érte meg, hogy minden részt a lemezen tudjunk. Talán ez ma már megmosolyogtató, de akkor király dolog volt.

Ebben az időszakban a filmek DVD megjelenéseihez vagy premierjéhez még kisebb rendezvényeket is szerveztek egy-egy budapesti moziban. Így lehetett látni pl. az *Akira*, a *Ghost in the Shell*, a *Paprika* és a *Perfect Blue* animéket is a már megszűnt Odeon moziban vagy az *Égenjárókat* a Puskinban.

Megnyíltak animés boltok és kisebb vállalkozások, mint a SakuraZaka (2007-ben), az AnimeLand Anime/Manga Szaküzlet (2008-ban), a Japán Cuccok (2008-ban), Tamaishi Design (2010-ben), Maybe Innocent (2011-ben) és Rainbow Overflow (2011-ben).




Sőt, saját teaházunk is volt 2009-2010 között. A Moonlight Meido mondhatni tiszavirág életű működése alatt tematikus rendezvényeket, anime vetítéseket tartott, lehetett karaokézi vagy japán nyelvet tanulni, mindezeket animésre és japánosra festett falak között teázva. Sajnos az anime - zsebpénz alapú - közössége és a tomboló gazdasági válság mellett várható volt, hogy nem lesz hosszú életű a projekt.

Itt került megrendezésre egyébként az első *Cosplay Party* (mai nevén Fantasy Expo) a Cosplay.hu jóvoltából. Később több helyszínen is megfordult a rendezvény, néhány éve viszont állandó helye a Ferencvárosi Művelődési Központ, ahol évente kétszer rendeznek találkozót. Azonban itt nemcsak a cosplayesek, hanem az animések, sci-fi és fantasy rajongók, társasjáték kedvelők is megtalálják rajongásuk tárgyát.

Ekkoriban jöttek létre olyan internetes portálok, melyek fontos kommunikációs felületként

szolgálnak, mérvadók és elismertek hazai animés körökben, ilyen az *AoiAnime* (2002-től) és az *AnimeAddicts* (2004-től) vagy az egyik legrégebbi, 2000-ben létrejött *AnimeWeb*.

A fansub, azaz a rajongói fordítások mindig a szürkezónába esnek, mert a rajongás részét képező alkotó tevékenység, de nem piaci alapokon működik, így a gazdaságot sem befolyásolja pozitív irányba. Ezért hivatalosan nem is mérhető, értsd, azt nem fogja befolyásolni, hogy TV-be vagy moziba több anime jusson, ezáltal a szubkultúránál szélesebb körbe is eljussanak ezen alkotások. Olyan szempontból viszont mindenképpen pozitív a hatásuk, hogy az idegen nyelveket nem értők és/vagy nem szeretők is megnézhessenek olyan alkotásokat, melyek már nem kerülnek hivatalosan forgalomba hazánkban. De, ami ezt a korszakot illeti, a fansub-tevékenység is ekkor indult nálunk, mely azóta még fontosabbá vált. Erről Ricz ír bővebben a fansubról szóló cikkeiben (*AniMagazin 47.* számától).

Szóval volt animecsatornánk, anime DVD és Blu-ray piacunk, mangánk, és azóta vannak conjaink, magazinjaink, valamint internetes felületeink. Ennél sokkal többet egy szubkultúra aligha kívánhatna. Ezért tartom ezt a korszakot a legtermékenyebbnek, leggyümölcsözőbbnek.

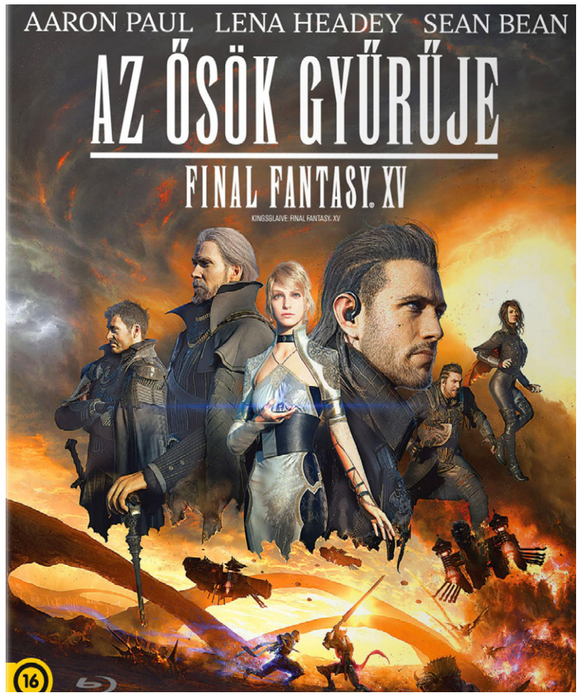
## Alkony (2013-2016)

**„De, ami elkezdődik, az véget is ér.”**
**(ősi japán mondás)**

Hosszas haldoklás után 2014-ben megszűnt az Animax, és utoljára 2013 novemberében vetített animét. Elsőre ellentmondásosnak tűnhet, hogy egy animecsatorna mégis mit vetített akkor még hónapokig, ha nem animét. A válasz egyszerű, amerikai sorozatokat és show-műsorokat. Ez egyben meg is magyarázza a megszűnését.

2016 végétől szünetel a MangaFan mangakiadása. A többi hazai mangakiadó a Vad Virágok Könyvműhely kivételével (akiknél még mindig fut és megvárásolható a *Vízisten menyasszonya* című manhwa) 2013-mal bezárólag mind megszűnt vagy már nem ad ki mangát (Fumax, Delta Vision). Ezzel kapcsolatban érdemes megjegyezni, hogy míg a Mangafan ezidáig az Animaxszal karöltve sikercímeket hozott, mint a Nana, Death Note, Naruto vagy a *Vampire Knight*, addig a többi kiadó főleg ismeretlen műveket tett a felhozatalába és nagyban függtek a mangaóriás Tokyopoptól.

A képlet tehát egyszerű, az amúgy is kevés pénzből gazdálkodó rajongó inkább költött a népszerű, hájpolt címre, mint egy noname, sokszor nem is japán alkotó „mangájára”. De még így is volt pár cím, ami kirívott, ilyen volt a híres-neves Berserk (*AniMagazin 48.*), a Trigun, vagy az Angyalok Menedéke.




DVD-n utoljára 2016-ban jelent meg anime, *Az ősök gyűrűje: Final Fantasy XV*, de az legalább Blu-rayen is. Aki most magában azt gondolja, hogy ott volt azóta még a Vörös Teknős és a Kaptár-sorozat legújabb darabja, az most tegye le virtuális kezecskéjéből a magazint egy percre, míg átgondolja ezt még egyszer.

Mondhatjátok, hogy kinek kell manga, DVD és BD, amikor van internet, meg úgyse jó a szinkron és/vagy a fordítás. Erre én azt mondom, hogy a *Dragon Ball Z* és *Dragon Ball Super* a Viasat6 legnézettebb műsorai között van évek óta, nem véletlenül ismétlik őket állandóan, tartják őket műsoron, és utóbbinál május 9-én beelőzték az amerikai változatot. Ha most 2009-et írnánk, lenne reális esély arra, hogy a Dragon Ball Super: Broly megjelenjen magyarul, és ide behelyettesítheted a kedvenc animefilmedet.

Megnyíltak újabb vállalkozások és vendéglátóegységek, Reku-chan (2013-ban), az Amai Teaház (2014-ben), Odango (2015-ben), Teetaku (2015-ben), Lola’s Art (2015-ben) és a Shio no Sekai (2016-ban).

Az internet egyre fejlődő arzenáljában jelentek meg olyan platformok, mint a YouTube. A híres animés YT-csatornák pedig többnyire ebben az időszakban jelentek meg. Az *Animecritics* (2009-2015) a legelső, őt követték többek között az *Egy Akatsukis Élete* (2010-2012), AnimeKommentár (2014-től), *AnimEgyetem* (2015-től) és *Animológia* (2016-tól).

Megjelent a Facebook is, ahol máig aktív, több ezer fős animés csoportok jöttek létre, mint a jelenleg 22.000 tagot számláló Anime fan !!! (2011-től), 10.000 tagot magáénak tudó Magyar Anime Fanok (2011-től) és a 8.000 fős Anime & Japán magyar kedvelői (2013-tól).

Összességében azért nem csak negatív események történtek, mert míg a TV-csatornánk megszűnt és mangák maradtak félbe, valamint újak nem is indultak, továbbá a DVD és Blu-ray kiadás megszűnt, addig az internetes és személyes jelenlét erősödött a YouTube, a Facebook és az egyre népesebb conok által.

## Most mi van?

Vannak még conok, sőt a 10 éves OSzAKE és a 8 éves Milloween mellett már újabb kezdeményezések is, mint a SzolnoCon (2018-tól) (*AniMagazin 48.*), az AnimePiac (2014-től, eredeti nevén Conpót) (*AniMagazin 20.*) és a már korábban említett Cosplay Party (aka Fantasy Expo). Ez utóbbi az elmúlt években nagy népszerűségre tett szert, gyakran együtt rendezik az anime piaccal. Ezekről az expókról is rendszeresen beszámol az AniMagazin.

Megint egyre több az anime a magyar TV-ben (Dragon Ball Super, *Mary és a varázsvirág*), sőt mozikban is vetítenek szinkronosan (*Mirai – lány a jövőből*). De Hosoda Mamoru vagy Shinkai Makoto filmjei az utóbbi években egytől-egyig láthatóak voltak itthon, vagy Art mozikban, vagy az Anilogue nevű animációs fesztiválon, ahol mindig van legalább egy anime film. A Japán Alapítvány is szokott animéket vetíteni nagy ritkán.

Az ORTT megszűnt, és jogutódja, a Nemzeti Média és Hírközlési Hatóság (NMHH) úgy tűnik, nem akar akadékoskodni az animékkel (lásd a korábban kifogásolt Dragon Ball és Yu-gi-oh! sorozatok hétköznap délutáni vetítéseit a Viasat6-on).

Tűnnek fel új tehetségek YouTube-on, mint *ShiroNeko* (2017-ben) (AniMagazin 40., 47.).

Mangák ritkán jelennek meg, viszont animés hatású magyar képregények még mindig vannak, a Saigami és a Széles Mosoly.

Tavaly ősszel megjelent egy anime ihletésű posztapokaliptikus magyar regény, az Eastern. Készülnek fandubok, azaz rajongói szinkronok animékhez, az első ilyen 2012-ben a NovaVoice Stúdióban készült Sailor Moon film, A rózsa ígérete volt, azóta pedig a *WataMote* (AniMagazin 16.) első fele, azaz 6 epizód kapott magyar hangot a Dragonhall+ csapatától (AniMagazin 11.) és az *Overlord* (AniMagazin 28.) 1. része a Tanaka Stúdió jóvoltából.

2012 óta (ekkor lett kéthavi a Mondo és az AniMagazin is) még mindig töretlen népszerűségnek örvendenek a magazinok.

Van már Kitsune Japán Kávézó és Étterem (2017-től) is, ahol előfordulnak animés hétvégék. 2018 februárjában az Amai Teaháznak köszönhetően szimfonikus Ghibli koncert is megrendezésre került, ahol japán és magyar művészek is felléptek, továbbá Japán magyarországi nagykövete is részt vett az eseményen.

Úgyhogy megint emelkedő tendenciát mutat a hazai animés szubkultúra, és talán egy-két év múlva újra lesznek anime DVD-k, Blu-rayek és (nem csak Vad Virágos) mangák a boltok polcain, valamint az átlagemberek végre tisztában lesznek vele, hogy mi az anime. Akkor bárki megnéz majd egy animét, ahogy egy rock számot sem csak a rocker szubkultúra tagjai hallgatnak meg.

Ha kifelejtettem volna valamit, azért utólag is elnézést kérek. Az viszont remekül látható, hogy a hazai animés szubkultúra és intézményei/médiumai elég kalandos utat jártak be ezidáig. Voltak igazi sikerek és persze mélypontok is. Mindenben el lehet jobban merülni, agyalni rajta, de az túlnyúlna a magazin kapacitásán.

**Felhívás!**

Ehhez a cikkhez kértem a segítségeteket a kérdőívemmel kicsit több, mint egy éve. Viszont annyi választ kaptam, hogy lesz belőlük egy másik „ezt írtátok ti” cikk. Ha lemaradtál róla vagy bármi észrevételed van ezzel a cikkel kapcsolatban, akkor kérlek, írd meg augusztus 26-ig nekem e-mailben (tomyx20@anipalace.hu) vagy az AniPalace Facebook-oldalán tomyx20 jeligére, és anonim véleményedet olvashatod a következő számban. Terjedelmi megkötés nincs, témák az ebben a cikkben leírtakon túl: - mit jelent neked/mit adott neked az anime/manga, illetve az egész szubkultúra?, - mit gondolsz a hazai animés szubkultúra helyzetéről?

# TOP 10+10

Írta: HigashiKata, Ricz

## Hentai

## HigashiKata 10. Ricz

### Amanee!: Tomodachinchi de Konna Koto ni Naru Nante!

Annak idején mangák útján ismerkedtem a hentai műfaj „gyönyöreivel”, animált társai iránt csak jóval később kezdtem el érdeklődni. Hosszas kalandozás után ez volt az első hentai, amit listára vettem; előtte ha volt más emlékezetes darab, az már jó eséllyel elveszett a szürkeállományban…

Ez az OVA pont arról szól, hogy a nimfomán csaj beavatja a tesója haverját a nemi életbe (míg az a bizonyos tesó videojátékkal üti el a szabadidejét), de igazából többre nem is vállalkozik. Kb. mindenben hozza azt, amit egy one-shot manga-alapú hentaitól „elvárnánk”, szóval kezdésnek elmegy.

## Ricz 9. HigashiKata

### Anejiru

Ha választani kell, hogy miért szeretem ezt a művet, akkor valahol ott keresném a választ, hogy játszottam az alapművel, illetve a megvalósítás is kellemes, nincsenek túltolva az arányok, ami az erotikus jelenetek súlyát illeti. Az alaptörténet nem egy etvász, hogy egy átok miatt kell a saját nővéreitől nedvet gyűjtenie a hősünknek, de még mindig messze jobb, mint a fordított korosztályú Imouto Jiru (ahol a főhősnek a húgaitól kell ugyanezt begyűjtenie, vagy súlyos következményei lesznek – és hogy ez ne legyen ilyen könnyen megúszható, az még ronda is, a szövegkönyvét pár óra japán tanulás után is megérti az ember, a szereplők pedig idegesítőek).

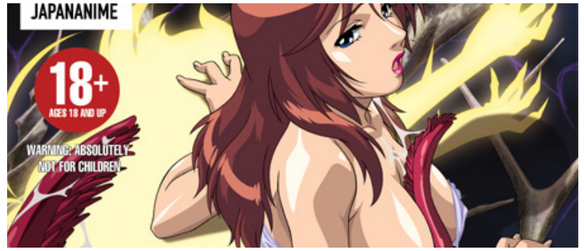
## HigashiKata 9. Ricz

### Oide yo! Mizuryuu Kei Land

A szexfüggők Disneylandje, ahol a fiatalok boldogan átadhatják magukat egymásnak és a bűnös élvezetnek. Szerencsére ez a doujinshi-ihletésű hentai túl bugyuta ahhoz, hogy a helyzetet kihasználva átmenjen erőszakpornóba, azonban a grafikáját tekintve kissé ronda, a második részben felvillantott románc az énekes-prosti és a kiszemelt rajongója között sóványabb egy anorexiás verébnél is. Alapvetően semmi nem indokolja a listán való helyét, egyedül a hangulata az, ami némileg megmenti. A „carpe diem”-életérzés olyan fokú természetességét véltem benne felfedezni, amit más hentaiban nem igazán.

## Ricz

### Cambrian




Ha valamiért nagyon megragadt bennem ez a cím, akkor azt kéne mondjam, hogy ennek több oka is van. Egyfelől az orvosi kísérletek miatt nagyon emlékeztetett valahol a The Kindred című 1986-os ausztrál horrorra (ami itthon és az NSZK-ban Anthony címen volt ismert). Másfelől, annak idején ez volt az első ilyen elemet tartalmazó mű, ami miatt rögzültek a képsorok. A horrort ugyanis mindig is szerettem, de olyan hentai, ami ha nem is croenenbergi, de body horrort tartalmazott (pl. Hellraiser, A légy, A dolog), eléggé az újdonság erejével hatott (és hat ma is, mert közel hasonlót azóta sem igazán láttam). Bár a kapcsolat laza, ugyanis itt szörnyeket akarnak kifejleszteni emberekből, akik a szexuális együttlétük során átváltoznak. Sajnos a két része inkább felcsigázó jellegű, hiszen a manga jóval tartalmasabb, ellenben a körítés miatt kifejezetten kellemes kikapcsolódásnak tartom.

## HigashiKata 8.

### Sono Hanabira ni Kuchizuke wo: Anata to Koibito Tsunagi

Tipikus cuki kislányos szerelmeskedés, ami egy percig sem ragad le bármiféle felvezetésnél; itt az első percektől kezdve szemtanúi lehetünk a zavarba ejtően korán tartott légyottoknak. (Bár lehet ennek az az oka, hogy egy többrészes visual novelből ragadták ki ezt az egy részt…) Ha hajlandók vagyunk elvonatkoztatni a fókuszba helyezett kislányok korától, akkor egy meglepően érzéki élményfűzért kapunk. Ez a hentai egyértelműen az élményszerzés mellett teszi le a voksát, így érdemi történetre vagy magyarázatra senki se számítson!

## Ricz 8.

### Natsuyasumi

Osztott a hely, mert nem tudok igazságot tenni ezen címek közt. A Natsuyasumi egy nem olyan régi mű, ráadásul nem is kifejezetten hentai, hanem yaoi. Ha ezt az ember nem tudja róla, akkor úgy kezdi el nézni, hogy van két aranyos lány a történetben, és az egyikükről 12 perc múlva kiderül, hogy amúgy fiú, és kisvártatva a másikról is. Az első része kifejezetten kellemes meglepetés volt ezen a téren, ugyanis a yuriért kezdtem el nézni, de ha már így alakult, akkor a yaoiért maradtam. Sajnos az utána érkező két további rész már nem volt képes a megszokott dolgoknál többet nyújtani, ami elég erős negatívum.

## Ricz

### Megami Kyouju

A Megami Kyouju pedig – hasonlóan az előző pontban szereplő Cambrianhez – horror alapokból táplálkozik. A központi kérdése az, hogy „te megdugnál egy farkasembert?”, és ezzel nem viccelek. A rendőrnőt megmarja egy kutya, amit követően fokozatosan kezd elállatiasodni, és farkasemberként kufircol más férfiakkal. Amelyik pedig túléli a légyottot, a belső lélekállata előtör. Tiszta amerikai B-filmes kliséhalmaz, és erre igyekszik is rájátszani a farkasemberes filmek legtöbbjében feltűnő szexualitással (pl. Ginger Snaps).

## 7. HigashiKata — Ricz

### Residence — Otome Dori

Egy kúria, egy kislány testbe révedt szellem és megannyi arra tévedt, majd soha vissza nem térő tolvaj. Ha van valami, amiből jó nem szokott kisülni, az ez. Ebben a történetben a szellem a betolakodókat a saját perverziójuk segítségével teszi magáévá, viszont semmiképp se megy át horrorba, mint ahogy elsőre vélhetnénk. Be kell érnünk ugyan egy misztikus #malemetoo-történettel, cserébe kellően nyomasztó (nemcsak a grafika miatt) és hangulatos munka.

Egy netorare (NTR) darabról van szó, ahol a lányt megerőszakolják, kényszerítik, megtörik, mielőtt visszaengedik a fiúhoz, akit szeret. Alapjában véve ez a felállás nem találja fel sem a meleg vizet, sem pedig a kereket, viszont amiért megéri említeni, az a vége, ami egy érdekes és tartalmas beszélgetésre adhat okot. Névlegesen szóba kerül a megcsalás, zsarolás és egy boldog végnek sikeres keresztülhúzása, ami a nézők nagyját sikerrel kiborította.

## 6. HigashiKata — Ricz

### Katainaka ni Totsui De Kita: Russia Musume to H Shimakuru Ohanashi — Residence

Ebben az OVA-ban a férjét nélkülözni kénytelen orosz feleség és a gondozásában levő japán sógorka olykor komikus, ugyanakkor bugyuta egymásra találását kapjuk meg. Kínomban nevetős pillanatok sortüze az egész. Annyira életszerűtlen az, ahogy Kenta megvezeti és az ujja köré csavarja Arisát. A hiányos ruhákban mászkálást a házban „Szokásnak”, az egymással való közösülést puszta „védelemnek” állítja be, a csaj meg az első 1-2 részben látványos férjhiányához képest önként hagyja magát a kissráccal szemben. Kompenzálásképp a konkrét intim jelenetek egy fokkal igényesebbek az átlagnál és (lehet, hogy már csak én képzelem bele), mintha a készítők korban gyanúsan közel állóknak igyekeztek megrajzolni szereplőinket… (Mit hibáztatom, a Blazzers és társai hasonlóan igénytelen pornófilmekből él meg.) Akit nem zavarnak az efféle dramaturgiai túlkapások, annak garantáltan tetszeni fog ez a webmanga-alapú darab.

Meg kell valljam, az alapanyagot, DATE 5 fejezetes oneshot füzérét messze jobban szeretem, mint az animált adaptációját. Voltaképpen, az alapanyag itt a kizárólagos tényező, ami miatt beválogattam ide. Különösebb listát nem mondhat magáénak, hiszen egy gonosz entitásról szól, aki kislány testben csalja tőrbe az elhagyatott kúriába tévedőket, hogy kihasználva a szexuális fantáziájukat, megtörje őket. A legtöbbjüket azzal, hogy a saját nőideáljukat hozza elő belőlük fizikailag, és így tapasztalják meg a női test örömeit és a gyönyört. Maga az animáció elmegy, a karakterdizájn nagyon elüt az eredetitől (szerintem rendkívül ronda ahhoz képest), viszont ha valamit sikerrel megidézett, az a hangulat: a sötét és nyomasztó hatások, beütések.

## HigashiKata 5. Ricz

### Majuu Jouka Shoujo Utea

Klasszikus csápos-megerőszakolós hentai, ami a Madokához hasonlóan negatív végkifejletű, pornós mahou shoujo történetet épít az azonos című mini manga nyomán. Bár a „történet” egész elfogadható, meg kell jegyezni, hogy hentaiként kissé hervasztó eredményt produkál. A testarányokkal még módjával tisztában vannak a készítők, de egyes snittek alatt könnyedén megfeledkeznek arról, miféle ruhát hordanak hősnőink. Az efféle hibák szőrszálhasogatónak tűnnek, de könnyen ki tudják zökkenteni az embert. Aki inkább az élményre utazik és nyitott az ennyire elborult alkotásokra, annak garantáltan elnyeri a tetszését.

## Ricz

### Yarima Queen

Avagy angol címén „Sex Demon Queen”. Ez egy eléggé elborult darab, a szónak a jobbik értelmében. Ugyanis van benne egy erőteljes leszbikus szál, másfelől a klasszikus JRPG-történetalapokra épít. Azaz van egy hős(nő), aki a partijával jár a gonosz után, és történetesen maga a címszereplőnk is. Mindeközben nagyban szállítja a humort és ennek a zsánernek a paródiáját. Nem fél kuncogással szórakoztatni az egyszerű képlete mellé, még ha helyenként egy-két poéntól igen csak azt kérdezzük magunktól, hogy „WTF, most meg mit láttunk?”. Bár két részes, vagyis nem egy túl rövid darab, azért mégiscsak képes igen hamar megfáradni.

## HigashiKata 4. Ricz

### Pandra The Animation: Shiroki Yokubou Kuro no Kibou

Erect Sawaru mangája egy, a Pandóra szelencéjének újraértelmezett, leánykolis verzióját láthatjuk, összekutyulva a műfaj minden kliséjével és egy csipp-csupp fogant happy endinggel. Tipikusan az a fajta hentai, ahol minden szereplő szánni valóan buta, de ha nem lennének azok, nem lenne történet se. Ettől függetlenül tartogat egy olyan szintű változatosságot, aminek köszönhetően bármely hentai-fan megtalálja a neki kellő perverziót, legyen az lányok közötti erotika vagy #metoo-kompatibilis bukkake.

### Tayu Tayu

Egy mangahű adaptációról beszélünk, amely megjelenésekor amilyen újszerűen, olyannnnyira szó szerint értelmezte az alapanyaghűség fogalmát. A Queen Bee stúdió terméke ugyanis más címeikhez hasonlóan (Namanaka 100%, Pisu Hame!) nem elégedett meg a helyzetekkel, a kameraállásokat, a karakterdizájnt, a sorokat is szó szerint a mangából hozták át egy az egyben. A kissé papírmaseszerű animáció pedig nem vont le az egész összhatásából, hanem emelt is azon, hogy ne pusztán egy színes diavetítésnek tűnjön a manga képkockáiból. Erre pedig olyan szinten büszkék voltak, hogy minden művük csak azért hosszabb 5 perccel, hogy némi aláfestő zene mellett megmutassák az alázatukat az alapanyag iránt. Szóval technikai szempontból rendkívül kellemes és pozitív csalódás, ámbár a történet… Nos, az nagyon sztenderd: nagyvárosi fiú visszaköltözik vidékre, ahol egy ikerpárral találkozik újra oly sok év után, majd az egyikükkel járni kezdenek. És miután ikrekről beszélünk, ráadásul mindketten szeretik ezt a fiút, ki is lehet találni, hogy mi lesz a bonyodalom kulcsa. Nem egy nagy megfejtés, viszont kellemes és melengető vanilla darabról beszélhetünk, mindennemű durvulás nélkül.

## 3. HigashiKata — Tropical Kiss

Egy háromrészes romantikus-komikus OVA egy fürdőkomplexumban dolgozó fiúról és kolleginájáról. A három rész három különböző szerelmi történetet mesél el az első szerelem butácska, mégis elbűvölő nemében. A kishúggal kapcsolatos (de semmiképpen sem erotikus!), viccesnek szánt történetek bár jópofák, eléggé feleslegesek; mindezek ellenére a Tropical Kissnek számos pozitívuma van. A részenkénti játékidő alatt elegendő időt szán a szerelem kibontakozására, az intim jelenetek sokkal életszerűbbek, a körítés pedig olyan bájossá teszi, hogy a hentaitól iszonyodóknak is melegen ajánlom.

## 3. Ricz — TSF Monogatari

Őszintén szólva, ennek az alapanyagát is jobban szeretem a két részes adaptációnál, ami feldolgozza az első és utolsó pár fejezetet. ShindoL mangája egy srácról szól, akinek egy fertőzés hatására az élete további részét nőként kell leélnie. Azonban az új hatások, élmények és érzések egyre komolyabb nyomást gyakorolnak rá, és apránként törlik ki a férfi énjét, hogy átadja a helyét az élvezetek fűtötte, sekélyes női gondolkodásnak. Ribanc lesz belőle, no, és ezzel még finoman fogalmaztam. Az adaptáció tartja az eredeti karakterdizájnt, felismerhetően, kicsit színesebben, mint azt az ember a mangát olvasva elképzelné. Az egyetlen hibája az, hogy mely részeket adaptálta: a közbülső fejezetek kihagyása miatt nem látjuk a lassú leépülést, az első rész után igen hamar szembesülünk a végeredménnyel. (A két részes OVA-t követően amúgy elindult a mangának az apránként továbbírt szériája, TSF Monogatari Appendix címen.)

## 2. HigashiKata — Rance 01: Hikari wo Motomete The Animation

A lovagregények modernebb, pornográf paródiáját nyújtó JRPG modernizált hentai változata. El kell ismerni, a harci jelenetek elnagyoltak és a főküldetésről (mármint az eltűnt Hikari megkereséséről) hamar megfeledkezik az OVA. Mégis a City Hunter Saeba Ryoujához hasonlóan kettős természettel megáldott főhős önmagában eladja az animét. Az intim jeleneteket többségében tetszetősre koreografálták, ezáltal hentaiként is derekasan helytáll.

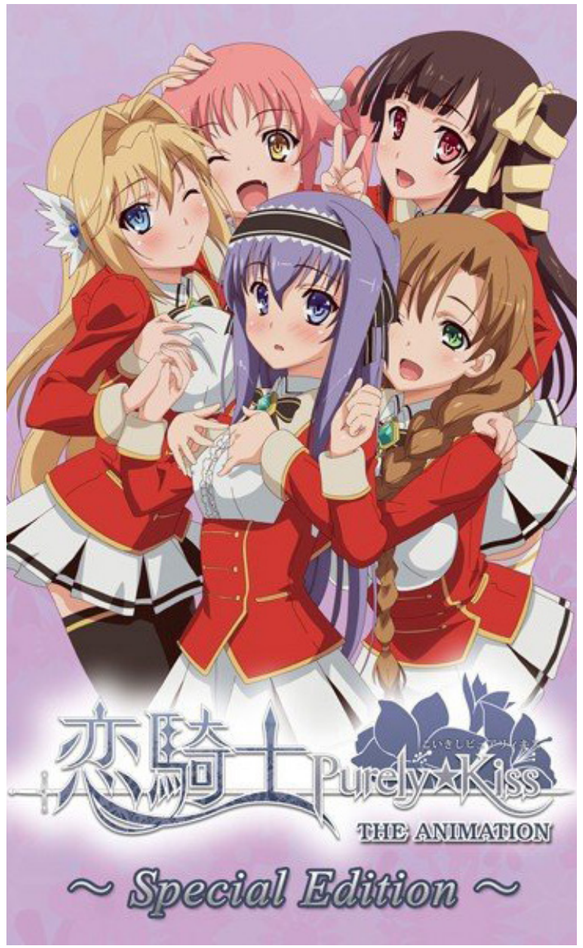
Mindezen túl azért is tarom különlegesnek, mert ez volt az első (és eddig egyetlen) olyan hentai animém, amit nem csendes magányomban néztem meg…

## 2. Ricz — Ane Koi

Már említésre került ShindoL és DATE, két olyan hentai mangaka, akiket szívesen olvasok mások mellett, de most jöjjön egy kis különlegesség. Yuzuki N` (vagy Yuzuki N Dash) ugyanis eredetileg női hentai mangaka. Rengeteg vanilla története van, minimális fűszerezéssel, kimért és kellemes erotikával. Az ő egyik kötete kétfejezetes sztorijának adaptálása az Ane Koi, amelynek közepében egy testvérpár szerepel. Az OVA nem nyújt többet a színezett feldolgozásnál, vagyis nem csak ugyanazt a sztorit meséli el, hanem a velejénél fogja meg azt a hangulatot is, amelyet egy Yuzuki N` olvasás közben érezhetünk, így szállítva egy hamisíthatatlan és kellemes élményt.

## HigashiKata 1.

### Koikishi Purely Kiss The Animation



Egy lovagképző iskola növendékeinek életébe csöppenhetünk bele, ahol Kaname lassan bizalmas viszonyba lép egy-két gyerekkori lányismerősével. (Azért egy-kettő, mert 2 résznél és egy specialnál többet nem élt meg, még az alap visual novel se.) Ez a hentai szintén a romantikus darabokhoz húz, de az igazat megvallva az első része miatt tettem az első helyre. Minden eddig látott hentai animéhez képest ez a konkrét epizód merészkedett el egyedül odáig, hogy nem csak egy romantikus légyottot vezényel le a szemünk előtt, hanem egy olyan párkapcsolatot hagy kibontakozni, ami a családalapításig is kitart. Igaz, kissé elnagyoltan teszi, de ha lehet ilyet mondani, ez az egy rész pozitív példát mutat. Hogy akárkinek ne adjuk ki magunkat egy alkalom kedvéért, hogy lehetőleg olyasvalakit engedjünk az intim szféránkba, akihez igazán kötődünk érzelmileg.

## Ricz 1.

### Jewelry the Animation

Ismét döntésképtelen voltam. Mindkét mű vanilla, egyszerű és romantikus, és szintén feldolgozásokról beszélhetünk.

A Jewelry egy azonos című egyfejezetes doujin mangából készült, aminek központjában egy fiatal házaspár szerepel újév éjszakáján. A férj anyjának telefonjával nyit, amiben a fiát unszolja, hogy jöjjenek majd látogatóba, és már nagyon unokázhatnékja van. Ez az alapfelütés határozza meg innentől kicsit a beszédtémát, amit a japán újévi hiedelem fog keretbe az újév első napfelkeltéjének közös megtekintéséről. A férj majdnem bealszik, a felesége pedig akcióba lendül, hogy ébren tarthassa a párját. Viszont ez olyannyira jól sikerül (a férfi gyenge tiltakozása ellenére is), hogy az ágyban folytatódik az újévi kaland.

A Tropical Kiss pedig 3 rész, egyenként félórás epizódokkal, amelyek mindig másik lány szemszögéből meséli el ugyanazt a történetet. Ebből sejthető, hogy visual novel adaptációról van szó, aminek meglepően jól sikerült hozzányúlnia a fenti felosztással az alapanyaghoz. A részek során főleg a cselekményen lesz a hangsúly, együttlétre pedig sokszor sokat kell várnunk, és azokból is részenként van 1 darab, az se túl sokáig. Amikor ez a mű kijött, akkor kezdett trenddé válni, hogy egyre inkább az akciósabb jelenetekre és felvezetésükre feküdtek rá a feldolgozások során, legyen az manga, visual novel vagy hentai light novel, helyenként egész élhető és kedvelhető karakterekkel és párbeszédekkel, amikből nem kapunk elég játékidőt, mondván kell a szexnek. Ez a fajta szakítás ezzel tette fel, részben nekem, a készítő Collaboration Works stúdiót a térképre…, hogy aztán egy sor komoly fiaskó után le is vegye onnan.

## Ricz

### Tropical Kiss

Mindkettő egyszerűen, de mégis szépen animált, könnyed időtöltést garantáló mű, amelyeket leginkább kezdőknek tudok ajánlani. Más darabokhoz mérten másban is kitűnnek: akció közben senki se beszél, legfeljebb pár szót, de annak is van értelme. Nem kezdik el a szexuális életük szűkszavú filozófiáját ecsetelni félpercenként újrakezdve, mint egy beragadt bakelit lemez, és már ez önmagában hatalmas pirospont a művek felé.

# Top 10 férfi seiyuu

Írta: Jucuky

*Folytatva az előző számban megkezdett gondolatmenetet, hadd mutassam be az én 10-es listámat a 2000-es évek legjobb férfi seiyuujeiről. Akárcsak a hölgyek esetében, ez is egy abszolút szubjektív lista, amin a nagyobb nevek mellett néhány kevésbé ismert, de szerintem annál tehetségesebb úr is feltűnik. Őszintén szólva szörnyen nehéz volt kiválasztani csak tízet, és ennél sokkal többen is rajta lehetnének munkásságuk alapján, így azokat válogattam, akik számomra maradandót alkottak az elmúlt évek során valamilyen formában.*

## 10.
## Murata Taishi

Az ACROSS tehetségkutatónál levő Murata Taishi nevére nem biztos, hogy sokan felkapják a fejüket, pedig egy igen sokoldalú tehetségről van szó, aki valahogy elveszett az elmúlt években a hirtelen berobbant csillagok között. Nem olyan fiatal már, idén a 37. életévét töltötte, és a seiyuu pályára is meglehetősen későn került, hiszen 2010-ből való az első fontosabb szerepe. Szerintem a legtöbben a kiváló sportanime, a Baby Steps főszerepében figyeltek fel rá, amit azóta jópár, igen érdekes szerep követett. Kívülállóként nekem úgy fest, hogy elég nyitott személyiség, mert kifejezetten szeret a normától eltérő karakterek bőrébe bújni. Mikor megkapta az I-Chu (*Ani-Magazin 42.*) ladyboy menedzserének szerepét, azt nyilatkozta, hogy mindig is ki akarta próbálni, milyen egy ilyen karakternek hangot adni és teljesen természetesen állt hozzá ahhoz a tényhez is, hogy a Tekketesu no Orphansban a karakterét egy másik fiúhoz fűzték romantikus érzelmek.

**Fontosabb szerepei:** Norba Shino (*Gundam: Tekketsu no Orphans*), Munakata Ren (*TsukiPro The Animation*), Maruo Eichirou (*Baby Steps*), Gotuou Toushirou (*Touken Ranbu*)
**Extra érdekesség:** Nagyon jó kapcsolatot ápol a szintén az ACROSS által menedzselt Hanae Natsukival, aki gyakran utal rá, mint kedvenc senpaijára. Sokszor volt vendég vagy társműsorvezető Nacchan műsoraiban, és szabadidejükben is szeretnek összefutni. Bár a seiyuukre egyébként sem jellemző, hogy kiteregetik a magánéletüket, ő erről még a szokásosnál is kevesebbet beszél. Legutóbb az egyik SOARA interjú során elevenített fel egy középiskolás emléket egy lányról, akivel több volt köztük, mint barátság, de soha nem lett belőle szerelem, ennél többet azonban a családi állapotáról nem lehet tudni.

## 9.
## Ohsaka Ryota

Az 1986-ban született Ohsaka Ryota számomra megkerülhetetlen, ha erről a toplisátról van szó. Az EARLY WINGS tehetségkutatónál dolgozó fiatalember 2012-ben a Nakamura Kenji rendezte Tsuritama című műben kapta első főszerepét és azóta ontja magából a jobbnál-jobb szerepeket minden műfajban, legyen szó sportról, romantikáról, slice of life-ról, fantasyról vagy akár akcióról. Pályájának majd kilenc éve alatt több mint 150 szereplőnek adta a hangját, és ezek nagy része főszerep volt. Ehhez képest igen későn ismerték el a munkásságát, hiszen csak 2015-ben, a 9. Seiyuu Awardson kapta meg a legjobb férfi felfedezett díját, de azóta sem honorálták a legjobb férfi főszereplőnek járó díjjal.

**Fontosabb szerepei:** Sanada Yuki (*Tsuritama*), Sawamura Eijun (*Daiya no Ace*), Zen Wistaria Clarines (*Akagami no Shiroyukihime*), Mikleo (*Tales of Zestiria*)
**Extra érdekesség:** Nagy gyűjtő hírében áll, hiszen nemcsak fegyvereket gyűjt, hanem akciófigurákat és aláírásokat a kedvenceitől. A kollégái szerint pedig egy barátságos, könnyű természetű ember és gyakran ugratják azzal, hogy milyen babaarca van ahhoz képest, hogy már elhagyta a harmadik X-et is.

## 8.
## Hatano Wataru

Hatano Wataruról nem lehet elmondani, hogy hirtelen robbant be a köztudatba a neve, ő inkább a lassú víz partot mos esete volt, akire hosszabb idő eltelte után figyeltek fel. Bár karrierje már 2001-ben elkezdődött, mikor Koyasu Takehito egyik Drama CD-jén debütált, az elismertség még éveket váratott magára. Kezdetben inkább csak a BLCD-kért rajongó hölgyek körében

örvendett népszerűségnek, tekintve, milyen szívesen vállalt és vállal a mai napig ilyen szerepeket. Szerencsére ez mostanra teljesen megváltozott. Nemcsak mint seiyuut ismerhetjük, hanem mint énekest is, hiszen olyan animék főcímdalát énekelte, mint a Hitorijime My Hero vagy éppen a *Yuri!!! on ICE* (AniMagazin 35.).

**Fontosabb szerepei:** Yaotome Gaku (*Idolish 7*), Handa (*Shirokuma Cafe*), Mikage Sakuyo (*Maho Shoujo Ore*), Segawa Yuuta (*Papa no Iukoto wo Kikinasai!*)

**Extra érdekesség:** Waccha egészen korán beleszeretett az animék és mangák világába. Általános iskolában cselgáncsozott/dzsúdózott a Yawara! című mű hatására, alsó középben pedig a Slam Dunk miatt a kosárlabdába fogott bele. Felső középben először a könnyű zenei klubhoz akart csatlakozni, de egy barátja meghívására végül a Mangakutató Klubot választotta, aminek később ő lett a vezetője. Innen pedig egyenes út vezetett a seiyuukarrier felé. 2018 áprilisában jelentette be, hogy megnősült. Felesége Hashimoto Mai szintén seiyuu és színész. Legjobb barátja Terashima Takuma, akivel közös együttesük a M.O.E nevet kapta, míg közös rádiójuk a 2D Love címet viseli. Több live actionben is feltűnt, mint színész, így a BL műfajú Takumi-kun első részében és a seiyuukról szóló Kami Voice című alkotásban.

## 7.
## Umehara Yuichirou

Umehara Yuichirou, Hatano Wataruval ellentétben szinte azonnal berobbant a köztudatba. A kellemesen mély orgánuma egy igencsak szemrevaló külsővel és fáradtságot nem ismerő szorgalommal párosult, így gyorsan belopta magát a nézők szívébe. Az első, animés főszerepe Wakasa, a bájos sellőfiú volt az Orenchi no Furo Jijou című műben, amit sorra követtek az újabb és újabb szerepek. Szívesen kérik fel idolos animékbe és játékokba, de szerepelt vígjátékban, romantikus műben és sötétebb témájuk alkotásokban egyaránt. A színészkedés és éneklés mellett rádiós műsorvezető.

Kollégájával, Nishiyama Koutarouval 2015. áprilisa óta vezetik a Hyorotto Danshi című rádióműsort. Saját bevallása szerint egy-egy munkanapon nem nagyon aludt 3-4 óránál többet, és mivel minden szezonban volt fontosabb szerepe, így sokat éjszakázott. Sajnos a szoros munkatempónak megfizette az árát, hiszen 2018-ban hónapokig szorult kórházi kezelésre egy gyulladásos autoimmun betegség miatt. Mióta visszatért, kicsit lazábbra vette a gyeplőt. 2016-ban a legjobb férfi felfedezett díját kapta meg a 10. Seiyuu Awardon.

**Fontosabb szerepei:** Takato Kyoji (*The Idolmaster Side M*), Kamitani Hayato (*Gakuen Babysitters*), Goblin Slayer (*Goblin Slayer*), Sugimoto Hajime (*Tada-kun wa Koi o Shinai*)
**Extra érdekesség:** Imádja a klasszikus zenét. Zeneszerzők közül a világhírű orosz Igor Stravinsky zeneműveit hallgatja szívesen. Mintegy nyolc évig zongorázott és három évig gitározott. Ezenfelül nagyon kedveli Shinkai Makoto munkásságát, és az az álma, hogy egyszer szerepelhessen egy Shinkai-műben.

## 6.
## Shimazaki Nobunaga

Bár már korábban is kapott fontosabb szerepeket, azt hiszem, Shimazaki Nobunaga a *Free!* című animével került be a köztudatba 2013-ban, amikor a KyoAni nagy visszhangot kiváltott, úszófiúkról szóló animéjében ő szólaltatta meg a sorozat vízmániás úszóját, Nanase Harukát. Azóta már közel 200 szerepet tudhat maga mögött mindenféle műfajban. Jelenleg az egyik legfoglalkoztatottabb seiyuuk között tarthatjuk számon. Szívesen vezet rádiósműsorokat, főleg a sorozataihoz kapcsolódóan, így például ő volt a házigazdája a Free! rádiónak és gyakran hallhattuk a Daiya no Ace rádióban is. A 7. Seiyuu Awards-on a legjobb férfi felfedezett díját vihette haza. Karrierje elején Nishiyama Koutarouval, Irie Reonával és Suzuki Yuutóval alapította meg az Animarus nevű zenekart, de nem bizonyult hosszú életűnek ez a próbálkozás.

**Fontosabb szerepei:** Sunakawa Makoto (*Ore Monogatari!!*), Shidou Itsuka (*Date a Live*), Takatori Madoka (*Shounen Maid*), Livius (*Soredemo Sekai wa Utsukushii*)
**Extra érdekesség:** Legjobb barátja a szintén seiyuu Matsuoka Yoshitsugu, akivel még újonc korukban barátkoztak össze évekkel ezelőtt. A kollégái és a rajongók szerint is Zakkinak van a legragyogóbb mosolya, amit sokszor meg is villant, hiszen egy meglehetősen vidám természetű fiatalemberről van szó. Kiválóan főz és szereti vendégül látni a barátait, ellenben borzalmasan rajzol.

## 5.
## Matsuoka Yoshitsugu

Matsuoka Yoshitsugu 2009-ben, 22 évesen csatlakozott az I'm Enterprise nevű ügynökséghez. 2012-ben kapta meg a *Sword Art Online* című, nagy sikerű anime főszerepét, amit sorra követtek az újabb és újabb szerepek. Kezdetben sok, hárem-ecchi típusú animében játszott, ami miatt sokan be is skatulyázták, ám mostanában egyre változatosabb munkákra kérik fel, így ki tudja bontakoztatni a tehetségét. Akárcsak Zakki, Tsugu is temérdek szerepet tudhat magáénak és mai napig az egyik legtermékenyebb seiyuu. A színészkedés mellett ő is vezet rádiót, illetve néhány openingben és endingben találkozhatunk vele. Kétszer is megkapta a Seiyuu Awards díjat, hiszen 2012-ben a legjobb férfi felfedezett díját nyerte el, amit 2016-ban a legjobb férfi főszereplő díja követett.

**Fontosabb szerepei:** Sora (*No Game No Life*), Yukihira Souma (*Shokugeki no Souma*), Aoyagi Hajime (*Yowamushi Pedal*), Kanda Sorata (*Sakurasou no Pet na Kanojo*)
**Extra érdekesség:** Matsuoka Yoshitsugu gyerekkorában egyáltalán nem seiyuunek készült. Fiatal fiúként rajongott az autókért, így valami autókkal kapcsolatos pályán képzelte el az életét. Ám 15 éves korában annyira lenyűgözte Ishida Akira játéka az Evangelionban, hogy végül módosította a terveit, így kötött ki a seiyuuk között. Emellett egy seiyuukről szóló mangát is írt, CV! Ore címmel, melynek rajzolásáért Ueno Haruki felelt. Mint fentebb említettem nagyon közeli barátok Zakkival, azonban az első találkozás alkalmával maga Tsugu sem hitte volna, hogy így lesz. Ő maga egy zárkózott ember, míg Zakki egy társaságkedvelő, szívesen beszélgető típus, így az első benyomása az volt róla, hogy ő az, akivel soha nem tudna összebarátkozni.

## 4.
## Miyano Mamoru

Nem hiszem, hogy lenne anime rajongó, aki ne találkozott volna Miyano Mamoru nevével az elmúlt években. A színészet mellett igen felkapott énekes, aki több lemezt adott ki, rengeteg nagyszabású turnén vett részt és elég gyakran énekel főcímdalokat. Ha valaki a legközelebb áll az idolokhoz a férfiseiyuuk közül, az biztosan ő. 2002-ben, 19 évesen debütált és nem sokkal ezután meg is kapta a *Wolf's Rain* című sorozat főszerepét, ám az igazi nagy áttörést a 2006-os év hozta meg neki, amikor Death Note-ban a sötét lelkű zseni, Light bőrébe bújt, illetve mikor övé lett az Ouran High School Host Club című romantikus paródia imádnivalóan nárcisztikus klubelnökének, Suou Takaminak a szerepe. Ezután meredeken felfelé ívelt a pályája, nincs olyan év, mikor szerepek

tucatjait ne kapná meg. Így nem meglepő, hogy nem egy Seiyuu Awards díjat tudhat magáénak mind a legjobb férfi főszereplő, mind a legjobb dal kategóriában.

**Fontosabb szerepei:** Mashima Taichi (*Chihayafuru*), Ichinose Tokiya (*Uta no Prince-sama*), Dazai Osamu (*Bungo Stray Dogs*), Tatsumi Koutarou (*Zombi Land Saga*), Okabe Rintarou (*Steins;Gate*)
**Extra érdekesség:** Nős férfi, a feleségét középiskolából ismeri. Hamar egymásba szerettek diákkorukban és azóta együtt vannak. Mivel Mamo-channál meddőséget állapítottak meg, nem is reménykedtek gyermekáldásban, azonban legnagyobb meglepetésükre a felesége néhány évvel ezelőtt mégis áldott állapotba került és egészséges kisfiúnak adott életet. Mamo-chan végletekig védi a családját. Sem a felesége, sem a fia nem jelent meg soha a nyilvánosság előtt, a kisfiúnak pedig még a nevét sem tudjuk. Ha beszél róla, akkor chibi Mamoként hivatkozik rá. A feleségével azt szeretnék, hogy a kisfiúnak nyugodt gyerekkora legyen és ő dönthessen arról, fel akarja-e valaha fedni, kinek a fia vagy inkább polgári foglalkozást választ.

## 3.
## Toki Shunichi

A 30 éves Toki Shunichi 2012-ben fejezte be tanulmányait, majd rögtön ezután be is lépett a White Line nevű tehetségkutatóhoz. A debütálására 2013-ben került sor 24 éves korában.

Kezdetben apróbb szerepeket kapott, ám 2015 óta, mikor a Tsukipro Growth nevű együttesében övé lett Eto Kouki szerepe, felfelé ível a pályája és egyre többféle műfajban próbálhatja ki magát. Kiemelkednek szerepei közül az idolok, mivel akárcsak több kollégája ebben a felsorolásban, ő is remekül énekel. 2019-ben debütált énekesként Yakusoku no Overture című albumával, aminek címadó dala a Mayonaka no Occult Koumuin című, tavaszi szezonos anime endingje lett.

**Fontosabb szerepek:** Rurikawa Yuki (*A3!*), Ginji (*Kakuriyo no Yadomeshi*), Huehuecóyotl (*Mayonaka no Occult Koumuin*), Leo de la Iglesia (*Yuri!!! on ICE*)
**Extra érdekesség:** Igen megszokott jelenség, hogy a fiatalabb generációt az idősebb generáció iránti csodálat tereli erre a pályára. Toki Shunichi esetében ez a személy a színész és műsorvezető legenda, Yamadera Koichi lett, aki lenyűgözte kisfiúként az *Anpanman* című sorozatban. Toki-kun alapvetően nyugodt, kiegyensúlyozott személynek tartja magát, azonban van valaki, aki

ki tud hozni belőle egészen másféle hozzáállást. Kedves barátja és munkatársa, Yamaya Yoshitaka szívesen ugratja, hogy aztán élvezze a kialakult szituációt. Szintén szoros barátság fűzi a Growth másik énekeséhez, Terashima Juntához, illetve az Idolmaster Side M-es partneréhez, Nagano Yuusukékoz.

## 2.
## Furukawa Makoto

Az 1989-ben született Furukawa Makoto középiskolás korában kezdett érdeklődni a seiyuu szakma iránt, miután játszott egy Gundam játékkal, amiben Midorikawa Hikaru is hangját adta egy

karakternek, akinek a hatására Makonyan a színészkedés mellett döntött. 2011-ben szerződött le a Spacecraft Entertainmenttel és még abban az évben debütált is. Ha azt mondom, az egyik legváltozatosabb hangú seiyuu, akkor nem hazudok, mert gyakorlatilag nincs két egyforma hangszíne, és szinte minden szerepében másféle hangon szólal meg.

A színészkedés mellett tavaly énekesi pályára lépett, ami nem meglepő, hiszen az egyik legszebb énekhang tulajdonosa, amit korábban sok idolos szériában kamatoztatott, így például a Tsukipro univerzum SOARA együttesében vagy

az Idolmaster Side M Cafe Parade nevű formációjában. Debütáló kislemezét 2018-ban adta ki, miután felbontotta a szerződését a Spacecrafttal és szabadúszó seiyuu lett. Napjaink egyik legtermékenyebb BL színésze. Bár már kevesebb darabban szerepel, mint néhány évvel korábban, amikor minden túlzás nélkül az ő nevét lehetett olvasni minden második lemez szereposztásában, de még mindig szívesen áll az érdeklődő hölgyek rendelkezésére.

**Fontosabb szerepei:** Saitama (*One Punch Man*), Suwa Hiroto (*Orange*), Shorter Wong (*Banana Fish*), Tada Banri (*Golden Time*)
**Extra érdekesség:** Midorikawa Hikaru mellett Ono Yuukihoz hasonlóan nagy rajongója a GRANRODEO-nak, valamint a L'Arc en ciel-nek is. A színészkedés mellett természetesen ő is különböző műsorok házigazdája. Ezek egyike egy utazós műsor, amikor is közeli barátait viszi el egynapos kirándulásokra. A sorozat következő, júliusban megjelenő részében Kobayashi Daiki lesz az útitársa, aki szintén a Cafe Paradé énekese.

## 1.
## Shirai Yusuke

Akárcsak Hatano Wataru, Shirai Yusuke is azon seiyuuk közé tartozik, akik eleinte nagyon lassan, de biztosan építgették a karrierjüket. Első fontosabb szerepét a vígjátékok egyik koronázatlan királyként ismert Takamatsu Shinji Binan Koukou Chikyuu Boueibu LOVE! című mahou-shoujo paródiájában kapta meg, ám ezek után jó ideig inkább csak játékokban és BLCD-ken csillogtatta meg a tehetségét. Szerencsére, hála annak, hogy több, átütő sikert arató franchise-ban kapott főbb szerepet, így például az Idolish 7-ben, az A3!-ben

vagy épp a most fénykorát élő és elképesztően népszerű Hypnosis Microphone-ban (*AniMagazin 49.*). Egyre jobban kezdik felfedezni a rendezők és a rajongók is. A színészkedés mellett rendszeresen rádiózik, minden héten több műsornak a házigazdája és sokat szerepel vendégként a barátai műsorában is. A színészkedés mellett kiválóan énekel. Bár saját lemeze még nincs, a számtalan idolos mű miatt szinte minden műfajban kipróbálta már magát az érzelmes poptól a vagány rapig és mindegyikben meg is állta a helyét. Első Seiyuu Awards díját is az éneklés miatt kapta meg, hiszen idén a HypMic csapatával közösen vitték el a legjobb dalért járó díjat.

**Fontosabb szerepei:** Naruko Io (*Binan Koukou Chikyuu Boueibu LOVE!*), Wakazato Haruna (*The Idolmaster Side M*), Nikkaido Yamato (*Idolish 7*), Usui Masumi (*A3!*)

**Extra érdekesség:** Igazán sportos személyiség, aki szívesen focizik, tekézik, darcozik és mindig figyelemmel kíséri a focivilág fontos eseményeit. Hamano Daikival sokszor éjszakába nyúlóan fent

maradnak, hogy meg tudják nézni a különböző bajnokságok meccseit. Bár a munkáját komolyan veszi, a magánéletben inkább egy szeretnivaló bohóc, aki mindig próbálja megnevettetni az embereket. Nagy rajongója Imai Asaminak.

## +1 Seiyuu (Venom kedvence)

Oké, oké, ebben a számban a top10 rovatot átengedtem másoknak, ha már az előző cikkben feldobtam a magas labdát a férfi seiyuuk kapcsán és nagyon örültem, hogy Jucuky bevállalta. Őszintén szólva én nem vagyok annyira képben a fiatalabb hímnemű seiyuuk kapcsán, mert számomra a legtöbb egy picit tizenkettő egy tucat, szinte alig van olyan, akit a hangjáról felismerek (kivéve Fukushima Junt, imádom a fazont), ezért én most a klasszikus kedvencemet ismertetném meg veletek, akinek a hangját biztosan, hogy mindenki hallotta, hiszen Japán egyik lefoglalkoztatottabb hangszínésze bő 30 éve.

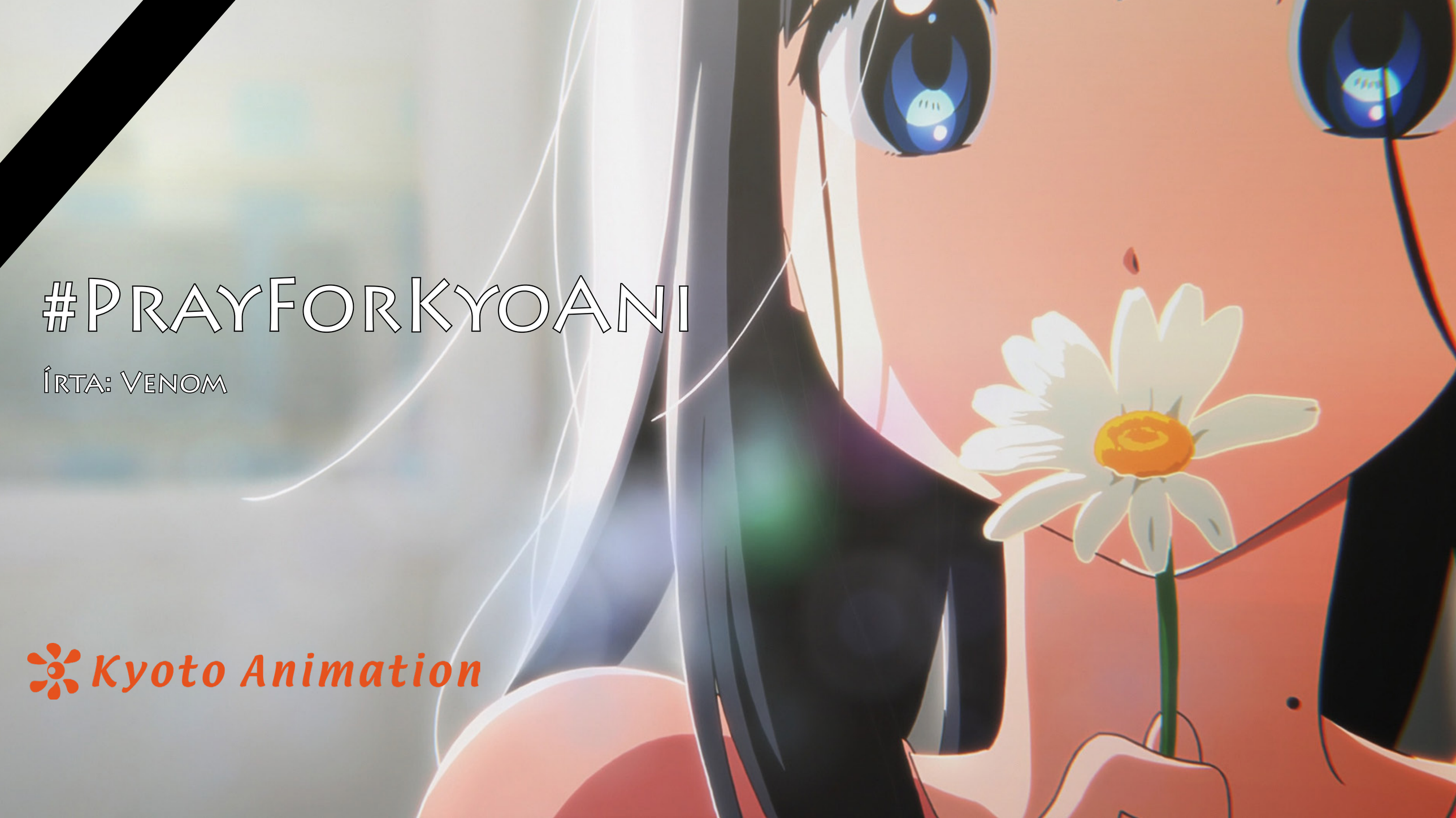
## Ootsuka Akio

Az egyik legférfiasabb hang a szakmában, Akio rekedtes és erőteljes orgánuma szinte azonnal felismerhető. 1959-ben született és a szinkronszínészkedés jóformán eleve a vérében volt, hiszen az apja, Ootsuka Chiako szintén férfi seiyuuként dolgozott a 2015-ös haláláig. Akio 1988-as debütálása óta több száz szerepben hallhattuk és nem csak animéket szinkronizál, hanem szinte állandó hangja több

hollywoodi akcióhősnek is Japánban, mint pl. Steven Seagal, Nicolas Cage, Dolph Lundgren, Samuel L. Jackson, Vin Diesel és még sorolhatnám a végtelenségig. Animékben leginkább mellékszerepeket kap, főleg katonákat vagy gengsztereket, de a komédia sem áll távol tőle, kimondottan sok vígjátékban is szerepet kapott. A videojátékosok pedig szintén régről ismerhetik, bár főleg Japánban, hiszen a kezdetektől fogva ő a hangja a híres Metal Gear Solid sorozat főhősének, Solid Snake-nek (és néha másoknak is, mint pl. a fiatal Big Boss). Jah, és emelett még élőszereplős filmekben és TV sorozatokban is játszik, szóval sanszosan egy percnyi szabadideje sem lehet, de lehet nem is baj.

**Fontosabb szerepei:** Daitetsu Kunikida (*Blue Seed*), Andrei Sergeivich Kalinin (*Full Metal Panic*), Batanen Fujioka (*Hyper Police*), Toshimi Konakawa (*Paprika*), Damaramu (*Dragon Half*), Gus (*Carole & Tuesday*)

**Extra érdekesség:** Talán az egyik legmeghatóbb jelenet volt a Metal Gear Solid 4-ben, amikor a főhős találkozik a régen halottnak hitt apjával. Az akkor már haldokló apának Akio valódi édesapja Chiako adta a hangját, így a kettőjük párbeszéde és búcsúja különösen szívbemarkoló volt. Főleg, hogy Ootsuka Chiako pár év múlva valóban elhunyt.


#PrayForKyoAni
Írta: Venom
Kyoto Animation

A Kyoto Animation többször is bevonult már a történelembe, egyszer 2006-ban, mikor a Suzumiya Haruhi láz végigsöpört az egész világon és a Hare Hare Yukai táncot annyian ropták, hogy a Gungnam Style-ig kellett várni, hogy valami nagyobbat durranjon. Aztán ott volt 2009, amikor megjelent a *K-ON!* és akkorát robbant, hogy azóta is minden stúdió a saját moe K-ON-jával akarja megváltani az anime világot. 2016-ban mozikba került a *The Silent Voice* (*AniMagazin 38.*), amit azóta is az egyik legjobb animációs filmnek tartanak és rengeteg díjat söpörtek be vele, teljesen megérdemelten. És akkor csak párat említettem a múltból, de most…

2019. július 18-án a Kyoto Animation ismét történelmet írt… de nem saját akaratukból. Délelőtt 10:30-kor egy elmebeteg 41 éves férfi berontott a Kiotó külvárosában lévő stúdióba és sok liternyi gázolajat öntött szét, nem csak a berendezésre, de az ott dolgozó emberekre is majd tüzet gyújtott. Pár órával később 34 áldozatot számoltak meg a tűzoltók, az épület leégett, a KyoAni stúdiónak pedig szinte minden eddigi munkássága odaveszett. Hideaki Hatta, a KyoAni elnöke szerint a kár „extrém”, nem csak 34 tehetséges ember veszett oda, hanem az anime történelem egy fontos része is.

Mikor ezeket a sorokat írom még szinte semmit sem tudunk. Nem tudjuk a férfi pontos motivációját, hogy miért tette ezt az embertelen tömegmészárlást. Azt sem, hogy pontosan kik vesztek oda a tűzben. Bár szerencsére olyanok, mint Yoshida Naoko túlélték a borzalmat, de csak találgatni tudunk jelenleg, hogy kik azok, akiket örökre elvesztettünk.

Természetesen a média azonnal felkapta az ügyet, még a magyar csatornák is, amin azért meglepődtem. A rajongók pedig azonnal gyűjtésbe kezdtek, ami jelenleg már 1,5 millió dollárnál tart, de remélem lesz ez még kétszer ennyi is. Én is, és a magazin más tagja is adakoztunk, ha ti is szeretnétek támogatni őket, akkor a cikk végén megtaláljátok a linket.

Nem csak a japán miniszterelnök fejezte ki őszinte sajnálatát az eset kapcsán, de még olyanok is, mint Tim Cook, az Apple vezérigazgatója, aki a KyoAnit a világ egyik legjobb animációs stúdiójának nevezte, ahol hihetetlen tehetséges emberek dolgoztak.

És ezzel nehéz vitába szállni. A Kyoto Animation valami teljesen egyedi dolog volt az anime iparban, amiről azért tudni kell, hogy messze nem olyan szép és magasztos, mint azt sokan elképzelik. Japánban animátornak lenni nem egy sikeres karrier a legtöbb esetben, hiszen a legtöbb stúdió még csak emberszámba sem veszi a „robotmunkásokat”, akik nemritkán 10-15 órát dolgoznak a hét minden napján, hogy valami kis pénzt kapjanak. Nehéz és megalázó munka és bizony nem egy rémtörténet kering, ami egyes stúdiók hozzáállását meséli el, a kiégett, megtört, éhbérért halálra dolgoztatott animátorokról.

A Kyoto Animation viszont teljesen más utat járt. Valamikor 2011 környékén a stúdió vezetői úgy döntöttek, hogy önállósodnak. Nem akarnak függeni senkitől. A KyoAni főállásba vette fel az alkalmazottait, vállalható határidőkkel dolgoztak, békés, vidéki környezetben. Fontosnak tartották a képzést, ezért animátori iskolát is nyitottak, ahonnan egyenesen lehetett bejutni a cégbe. Híresek voltak arról is, hogy sok női alkalmazottat foglalkoztattak, ami nem egy sorozatukon meg is látszott, elég csak a *Tamako Marketre* (*AniMagazin 37.*), a *K-ON*-ra vagy a *Liz and the Blue Bird*-re (*AniMagazin 47.*) ránézni és azonnal látjuk a női kezek aprólékos és végtelenül profi munkáját. Valahol ezért is különösen fájdalmas, hogy a 33 áldozatból legalább 20 nő, akiknek minden munkájuk, tehetségük és az életük is a tűz martaléka lett.

A KyoAni ellen elkövetett támadás Japán egyik legnagyobb, ha nem a legnagyobb tömegmészárlása, ami a II. világháború óta az országot érte. Még a 1995-ös szarin gázos támadásnál is súlyosabb az eset, ami azért sokat elmond. Ép ésszel felfoghatatlan az a kár, amit ez az egy ember okozott, aki valami vélt vagy valós okból, de bosszút akart állni… ártatlan embereken.

Mi lesz a KyoAni jövője? Jelenleg teljesen bizonytalan. A 2020-as *Free II* mozifilmet elhalasztották, de a *Violet Evergarden* OVA és film elviekben marad a beígért időpontokban. Az biztos, hogy hónapok, de lehet évek kellenek ahhoz, hogy a stúdió talpra álljon, mi pedig csak szurkolhatunk értük jelenleg.

Aki szeretne többet megtudni a KyoAni sorozatairól, az csapja fel az *AniMagazin 38.* számát, ahol több cikket is olvashat.
Illetve ha szeretnél adakozni, akkor kattints ide: *https://www.gofundme.com/help-kyoani-heal*

# Dogs: Bullets and Carnage

Írta: A. Kristóf

## A jövő sötét városa

## Bevezető

Ezúttal egy ugyan egyedinek nem mondható, de mindenképp kiemelkedő mangát ajánlok az olvasó számára. A történet a jövő homályában játszodik, ahol a technológiai fejlődés csodák helyett szörnyszülötteket hozott a világra. A mű teljes mértékben a poszt-apokaliptikus kategóriába tartozik, ahol a társadalmat nagyban feldúlták és átalakították a különböző technológiai áttörések, a fontosabb problémákra mégsem adtak választ, sőt még inkább előtérbe kerülnek olyan kérdések, hogy: mennyit ér az emberi élet? Mi számít emberséges életnek? Stb.

## A manga világa

Miután a jövőben a technológiai áttörések tetőtől-talpig felforgatták az általunk ismert világot, a jövőben valahol Európában még mindig áll egy város. Ez azonban nagyon másképp néz ki, mint a mi városaink, ugyanis az igazi élet nem a felszínen folyik, hanem lent a mélyben. A város lakói nem csupán emberek, hanem a génmódosítások következtében inkább szörnyekre hasonlító lények is.

Természetesen, ahogy Dante Poklában minél mélyebbre süllyed az ember, annál inkább a bűn mocsarában találja magát, ugyanis ameddig a felsőbb szinteket a törvény vasmarka relatív békében tartja, addig az alvilág és egyéb bűnszervezetek az alsóbb szinteken tevékenykednek.

Ebben a világban, amelyet akár a spanyol festő Goia is megálmodhatott volna, a történetünk négy személy találkozásával kezdődik. A négy karaktert összeköti a szomorú múlt, amely a város legmélyebbik szintjén húzódik. A történet előre haladtával kiderül, hogy habár a város a káosz és szegregáció táptalaja lett, a túlzottan szabad kezet kapott tudományos kísérletek miatt a város legmélyén továbbra is teljes gőzzel folynak a genetikai kísérletek, melyeknek fő alanyai maguk az emberek!

Így tehát a történet nem csupán egy sötét jövőt mutat be, hanem kritika is lehet arra, hogy

mi történik, amikor az emberek a saját kapzsiságuktól elvakítva ássák meg a sírjukat. Természetesen a manga főterében az akció, a misztikus események és a lépten-nyomon előkerülő humor áll!

## Fontosabb szereplők

**Mihai Mihaeroff:** egy visszavonult bérgyilkos, aki azért jött a városba, hogy a személyes bosszúját lerendezze, azt követően pedig új életet kezdjen a saját éttermében. Azonban a múlt nem felejt, bármennyire is szeretne tőle szabadulni, a város mélyén lappangó árnyak időről-időre felérnek a felszínre is. Mihai minden tőle telhetőt megtesz, hogy elkerülje a bajt, azonban ez ebben a városban nem egy könnyű feladat, így tehát ő is a történet középpontjában találja magát. Ő egy megfontolt, hosszú évek alatt szerzett tapasztalatokkal rendelkező karakter.

**Haine Rammsteiner:** egy fiatal férfi, aki gyerekkorában génmódosításon esett keresztül a város mélyében működő laboratóriumban. Habár gyerekként sikerült megszöknie fogvatartóitól, elszánta magát, hogy visszatér a kísérletek helyszínére és véget vet a történetnek. Így talán nem csoda a lázadó és forrófejű személyisége sem. A módosításoknak köszönhetően emberfeletti képességekre tett szert, ami azonban a testén is nyomot hagyott, ugyanis a nyakába be van ültetve egy szerkezet, ami működteti a testét.

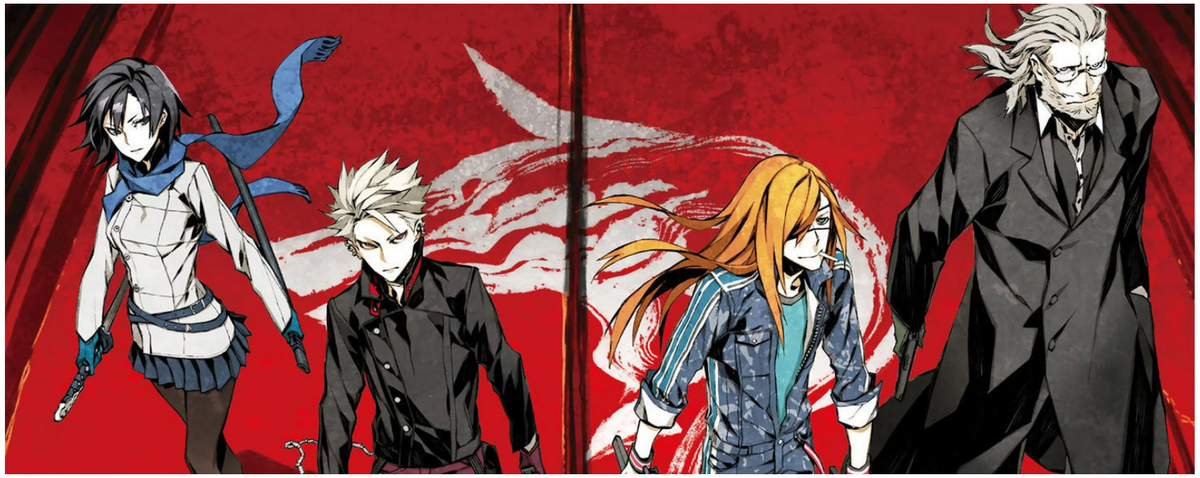
**Fuyumine Naoto:** gyerekként elárvult, így igencsak nehéz sors várt rá. Nem sokkal az incidens után azonban egy kérdéses kilétű férfi örökbe fogadja és kardforgatásra tanítja. A balsorsú incidens miatt emlékezet kiesésben szenved, így ő azért akar lejutni a város legmélyebb szintjére, mert úgy érzi, az incidensnek köze van az ott folyó borzalmakhoz. Ő a klasszikus női vezéregyéniség a csapatban, hideg természete gyakori forrása a vicceknek.

**Badou Nails:** egy szabadúszó nyomozó, aki Haine legjobb barátja. Láncdohányos, aki teljesen kiborul, hogy ha nem tud rágyújtani rendszeres időközönként. A szakmát a testvérétől örökölte, aki egy titokzatos nyomozás során életét veszítette, Badou az egyik szemét veszíti el ekkor. Őt ugyan elsősorban az esze miatt tartják számon a csapat tagjai, de az UZI-val is jól bánik.

Ők négyen a történet főszereplői, azonban egyéb fontosabb karakterek is megjelennek, mint például:

**Angelika Einstrüzen:** a történet főgonosza, a vezető tudós, aki a kísérleteket végrehajtja. Egy könyörtelen és arrogáns személy, aki bármit megtesz a tökéletes genetikai fegyver (génmódosított személy) létrehozásáért.

**Ernst Rammsteiner:** egy középkorú férfi, aki papként dolgozik az egyik földalatti templomban. Vaksága ellenére gond nélkül közlekedik a városban. A történet elején önzetlen segítőként jelenik meg, később azonban kiderül, hogy akárcsak Hainének, neki is van egy nyakörve a nyakába ültetve és több szál is köti az alsó szintű kutatásokhoz.



## A manga rajzstílusa

A manga rajzolása során a mangaka elsősorban a karakterekre koncentrált. Ennek köszönhetően a karakterek aprólékosan kidolgozottak, jól megkülönböztethetőek és élethűek. Ez nem csupán a fontosabb szereplőkre igaz, hanem gyakorlatilag minden egyes karakterre, ami csak megjelenik a mangában. Gond nélkül elmondható, hogy ez a manga legjellegzetesebb rajzvonása.

## Saját vélemény

A manga a dark fantasy és az akció jól eltalált keveréke. A történet során számtalan akciójelenet van, ezek azonban nem spontánszerűek, hanem jól beépülnek a manga világába és történetvezetésébe. A cselekmény jól kitalált és fordulatos, amikor az olvasó azt hinné, hogy már mindent tud, akkor derül fény az igazi motivációkra.

A karakterek jól felépítettek és részletesek. Elsősorban a négy fő karakter esetében ismerhetjük meg a múltjukat, és ezáltal mélyebbre hatolhatunk a város valódi sötétségében is. Emellett maga a világ, egy város, ami lefelé terjeszkedik is ötletes és termőtalajként szolgál a történet akciódús és borzasztó mibenlétének.

A mangában a nemi erőszak és ehhez hasonló jelenetek kimaradtak, azonban a vér folyik, mintha csak a csapból engednék, maga a város és a szereplők élete pedig nyomasztó, így tehát akárki elkezdi a történetet, ne egy könnyed shounen mangára számítson!

## Kinek ajánlom?

Elsősorban a dark fantasy kedvelőinek ajánlanám a mangát, emellett a jól megírt és részletesen felépített karakterek azoknak is tetszeni fognak, akik kedvelik a komolyabb hangnemű történeteket, és nem zavarja őket, hogy a harcok vérre mennek.
A manga jelenleg fordítás alatt áll (mindössze pár fejezettel elmaradva a legutóbbitól) az Uraharashop csapata által, így alapvetően a nyelvbéli ismeretek sem okoznak gondot az olvasni vágyok számára.

## A manga utóélete

Habár még nem ért véget, egy 4 részből álló OVA megjelent a manga alapján 2009-ben, részenként 15 percben. Az OVA ugyanazt a címet viseli, mint a manga.

**Mangaka:** Miwa Shirow
**Műfaj:** akció, 18+, poszt-apokaliptikus, sci-fi, dark fantasy stb.
**Hossz:** 10 kötet/101 fejezet (még fut)
**Megjelenés éve:** 2001-ben az első kötet, majd 2005-től licenszelve

Források:

*Dogs: Bullets & Carnage fandom wiki*
*Animeaddicts*
*Dogs: Bullets & Carnage MAL*
*Dogs manga wiki*

# Psyren

Írta: A. Kristóf

## Ne felejtsd el a telefonodat!

## Bevezető

Az emberiség történelme során rengeteg kételyes eredetű és megbízhatóságú történet szól olyan személyekről, akik különleges képességekkel rendelkeztek, legyen az telekinézis, gondolatolvasás, rendkívüli gyógyító erő, teleportálás stb. A manga úgyszintén ezekre a képességekre alapoz egy bizonyos szintig, ugyanis a történet során kiválasztott személyek meghívást kapnak a Psyren nevű játékba, ahol a túlélésűket segíti, hogy a felsoroltakhoz hasonló erőre tesznek szert. Erre azonban szükségük is van, mivel a játék során egy olyan kopár és elnéptelenedett területen találják magukat, amelyet mindössze szörnyek laknak. Ki tudja, hol vannak? Talán egy ismeretlen világban? Egy titkos kormánykutatás részesei? Talán a jövőben? Vagy épp a múltban?

## A Psyren játék

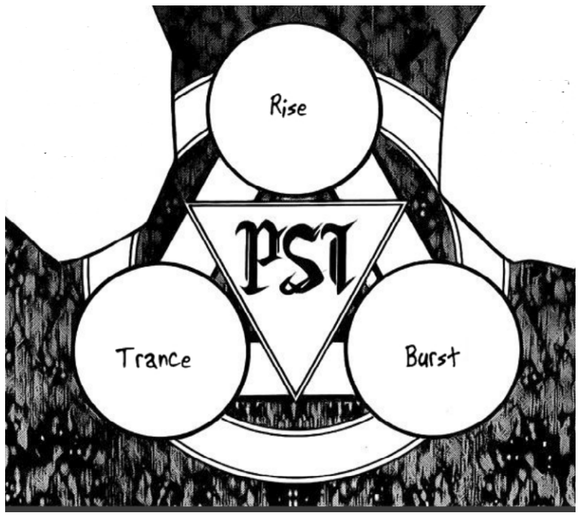
A történet során a kiválasztott személyek egy piros telefonkártyát találnak egy éppen csörgő telefonfülkében. Amikor válaszolnak a hívásra összefüggéstelen kérdések egész litániájával halmozzák el őket. Elsőre talán egy rossz viccnek tűnhet a egész, azonban az első alkalom után a játékosok úgymond „beneveztek” a játékba, tehát legközelebb akárhol is vannak, hallani fogják a fejükben a telefon csörgést, ami egy új „hívás” előjele. Ezt követően nemsokkal egy teljesen ismeretlen helyen találják magukat, tele szörnyekkel és a sajátjukhoz hasonló képességekkel rendelkező személyekkel. A cél egyszerű, a teleportálás helyéhez relatív közel van egy telefonfülke, ha abba behelyezik az első alkalommal kapott kártyájukat, akkor ismét a saját világukban találják magukat. Ehez persze az kell, hogy túléljék a számtalan veszélyt, ami az új világban vár rájuk. Joggal merül fel a kérdés, hogy mégis mivégre történik ez az egész?

Kevés találgatás után nyilvánvalóvá válik, hogy ez az új világ nem is annyira új, hanem a jövő (később kiderül, milyen távlatokban). Tehát a résztvevők ideje és a játék ideje között történik valami, ami teljesen tönkreteszi az ismert világot, gyökeresen megváltoztatva annak felszínét és vele együtt az emberiség, az ismert állatok és növények nagy részét is kiirtja. Főhősünk elé tárul hát a feladat, hogy kibogozza a gordiuszi csomót, megmentse a világot, és ha már ott van, akkor egyúttal meghittebb kapcsolatba kerüljön gyerekkori jó barátjával/szerelmével.

Egyszerű feladatnak hallatszik, ugye? A probléma mindössze annyi, hogy a jelenben egy szót se ejthetnek a játékról, mert azonnali halál érte a jutalom. A jövő emberei, PSI használók, elképesztően erősek, a kishölgy pedig nem egy könnyű eset, habár ez a legkisebb problémája Agehának.

## A képességek rendszere

A történet során azokat a képességeket, amelyekre a résztvevők szert tesznek PSI-nek neveznek. Minden résztvevő rendelkezik mindhárom képességgel, azonban ezek közül általában egy a domináns, a másik kettő pedig kevésbé áll a személy rendelkezésére, ez véletlenszerűen alakul ki és nem lehet befolyásolni. A PSI-nek három kategóriája van: Rise, Trance, Brust. Ezeket magyarra úgy fordították a fansub oldalak, hogy Rise: Ön-erősítés, Trance: Gondolat hullámok valamint Brust: Hasító hullámok. Első ránézésre semmilyen összefüggés nincs az angol és a magyar fordítás között, azonban ha elkezdjük kicsit felboncolni, hogy mit takarnak ezek a kategóriák, megértjük, hogy miért így lettek fordítva. Lássuk akkor!

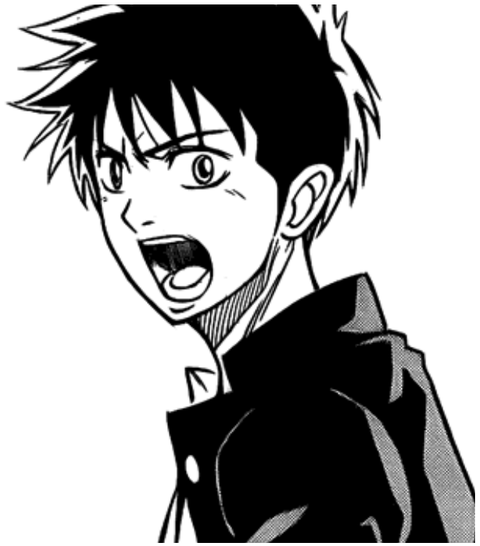


· A Brust a gondolatokat fizikai hullámokká alakítja, amik hatásukat a környező területen fejtik ki, ide tartoznak a telekinézis, pirokinézis vagy elektromester képességek.

· A Trace-be tartozik a telepátia, aminek a segítségével másnak a tudatába tudsz beférkőzni.

· A Rise pedig az az erő, amelynek a segítségével egy személy az érzékeit, fizikai erejét és természetes regenerálódását tudja felerősíteni.

Így tehát, ahogy az a shounen mangákra jellemző, főhőseink rengeteget edzenek, fejlődnek a képességeik használatában, sokat viccelődnek és természetesen az akcióból és a történet csavaros fordulataiból sem fogynak ki!



## Fontosabb szereplők

**Yoshina Ageha:** történetünk főszereplője, egy átlagos középiskolás, aki teljes mértékben követi a shounen tankönyvét, tehát minden bajban megtalálható, mindenkivel kedves és nagylelkű, valamelyest naiv és persze a lányokkal való beszédhez sem ért túlzottan. Mint a történet főhőse, ő megy keresztül a legnagyobb változáson, az egyszerű baráti kör vezetőjéből egy elszánt, megfontolt és komoly vezéregyéniséggé fejlődik a történet során. Gyökeres változás nincs a személyiségében, inkább csak kiéleződnek a pozitív tulajdonságai.

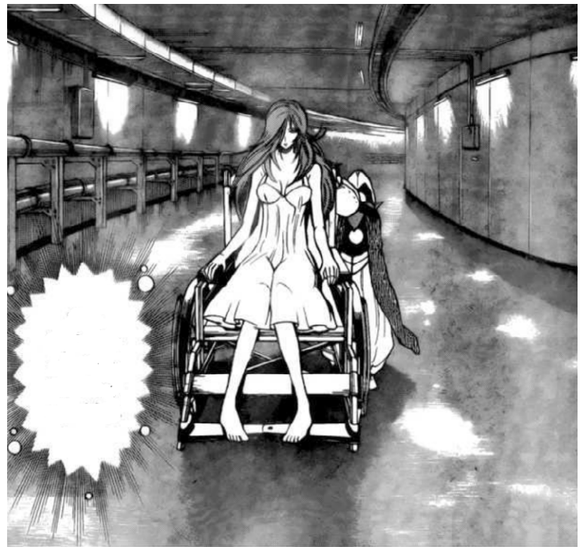
**Amamiya Sakurako:** Ageha gyerekkori és jelenkori osztálytársa, főhősünk egyik problémájának forrása. Egy határozott és körültekintő személy, aki ezek ellenére gyakran szeszélyes vagy épp szánt szándékkal hóbortos. Ő még Ageha előtt lép be a játékba, így komoly segítségére lesz, elsőként a túlélésben, majd később az edzések során.

**07:** az a PSI használó, aki a jövőből próbál embereket toborozni a múltban. Az ő képessége az, ami a Psyren játékot létrehozza és működteti. A W.I.S.E. ellen próbál harcolni ezáltal, és természetesen a jövő megváltoztatása a célja.

**Amagi Miroku:** egy rejtélyes személy, akiről egy jó ideig nem is tudunk meg semmit annak ellenére, hogy ő az alapítója a W.I.S.E. (angolul bölcs) mozgalomnak, melynek célja, hogy újra formálják a világot, ahol csakis PSI használók élnek. A személyiségét tekintve egy érzelemmentes és hidegszívű személy, aki egyúttal céltudatos és vasakaratú is.

## A manga rajzstílusa

A rajzstílus a klasszikus vonalakat követi, tehát a karakterek részletesen megrajzoltak és jól felismerhetőek. A különböző harcjelenetek során a rajzoló figyelt a látványosságra, tehát poszterekben nincs hiány a manga során! Emellett figyelmet szentelt még a háttérnek is, ez különösképpen igaz a jövő megrajzolásakor. Minden egyes alkalommal, amikor a szereplőink ott találják magukat, minden kőből, minden repedésből érezhető a világ rothadása és pusztulása!



## Saját vélemény

A történetben különösen két dolog ragadta meg a figyelmemet, az első az a képességek rendszerben való használata. Ennek köszönhetően a történet során a különböző karakterek nem csak felbukkantak valami új és elképesztő képességgel, amitől az ember esze megállt, nem feltétlenül pozitív értelemben, hanem majdnemhogy azonnal be tudja azonosítani az olvasó, milyen képességű karakterről van szó. A történet során az író végig tartotta magát ehhez a rendszerhez, tehát ilyen szempontból egy stabil tartópillérévé vált a történetnek.

A másik dolog pedig maga a történetvezetés. Az időutazást magukba foglaló történetek legnehezebb pontja az, hogy hogyan lehet az egészet egyben tartani anélkül, hogy a sok változtatás és ok-okozati következmények miatt szétessen egy átláthatatlan káosszá. Ebben a műben viszont az írónak ezt is sikerült megoldania, így egy nagyszerűen megírt, végiggondolt történet, ami rendkívül csavarosra sikerült. Aligha lesz bárki, aki unatkozni fog a manga olvasása közben!

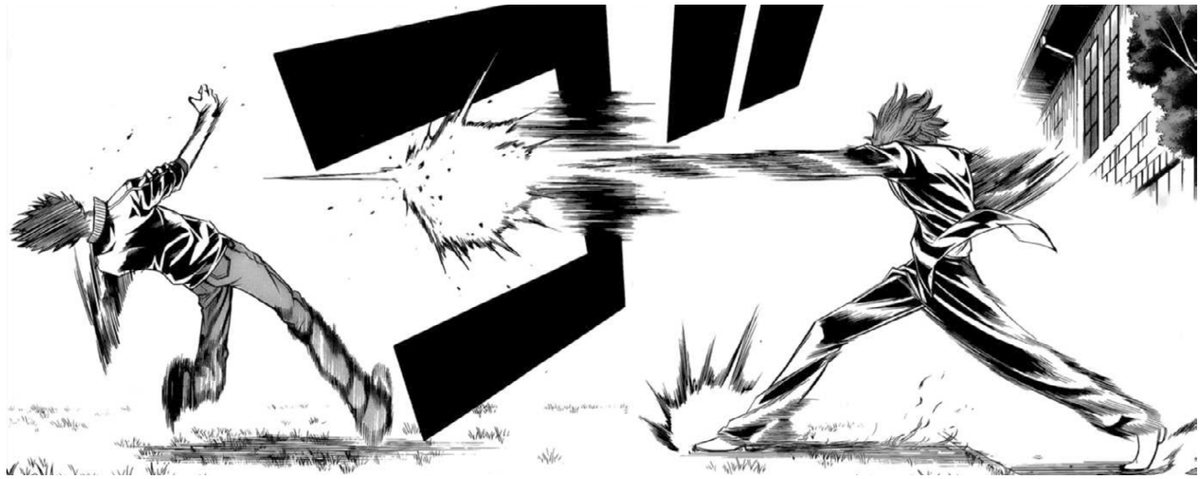
## Kinek ajánlom?

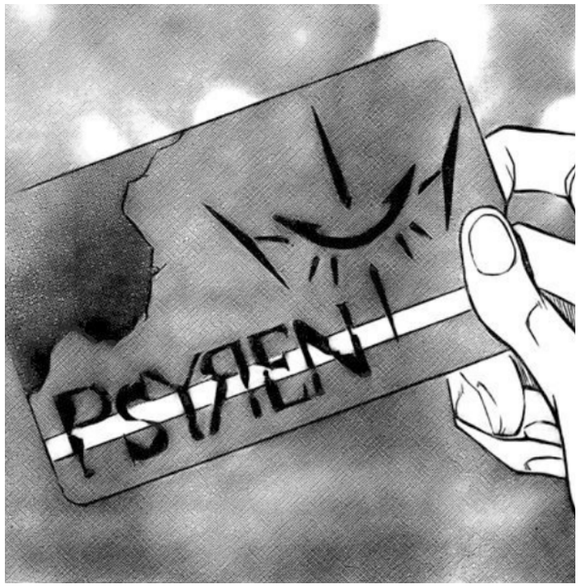
Elsősorban a shounen kategória kedvelőinek a figyelmébe szeretném ajánlani, egy elképesztően jól megírt shounen műről van szó, ahol az író nemcsak felhasznál minden ismert shounen kelléket, hanem mindezt sikerül egy új és izgalommal teli formába önteni! Mindezen túl azok se fognak csalódni, akik egy akciódús történetet szeretnének olvasni, kedvelik a csavaros történeteket, amelyek végén minden a helyére kerül, mint egy svájci órában, és persze nem zavarja őket, ha néha pár szalonképes vagy éppen nem annyira szalonképes vicc is elhangzik.

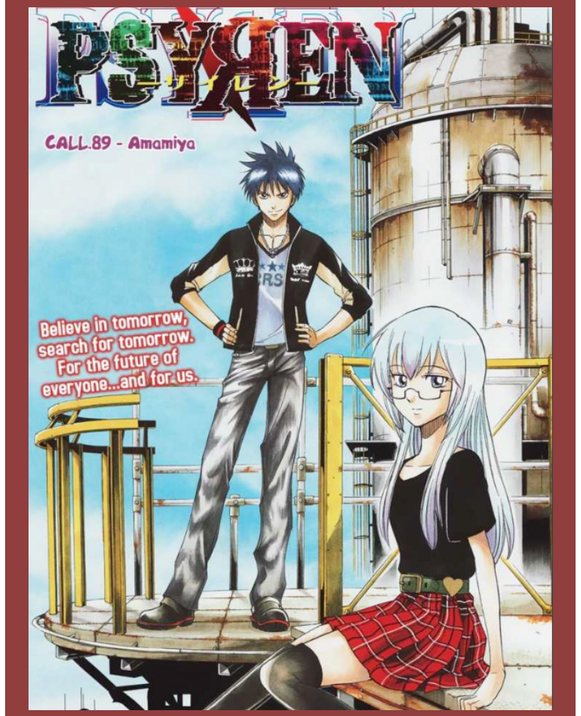
A manga magyar nyelven is olvasható, azonban ez csupán a történet első felére igaz. Akinek megtetszik a történet, kénytelen lesz angol fordítással folytatni, úgy végig elérhető.

## A manga utóélete

Itt sajnálatos módon a legegyszerűbb az lenne, ha azt írnám, hogy NEM. A manga 2010-ben véget ért, azóta azonban nem jelent meg semmilyen bejelentés, se anime, sem pedig élőszereplős adaptáció kapcsán.






**Mangaka:** Iwashiro Toshiaki

**Hossz:** 16 kötet/ 146 fejezet

**Publikálás ideje:**
2007.13.03.-tól 2010.11.29.-ig

**Műfaj:** shounen, akció, dráma, emberfeletti, poszt-apokaliptikus stb.

**Források:**
*Psyren fandom wiki*
*Animeaddicts*

# Fanboy mangaajánló 3

Írta: NewPlayer

## Isekai és pár más

*Technikailag ez a negyedik manga ajánlóm, de számozás szerint csak a harmadik. Az elsőt még Isekai mangaajánlónak hívták. Akik követik a rovatot azok pedig tudják, hogy az isekai csak a rovat 99%-át adja (technikailag így nem lehet annak nevezni!). Az előző számból kimaradt az ajánlóm, mert próbálok saját lábra állni a munka területén és ez néha eléggé rögös utakra vezet.*

*De nem kell aggódni! Készítsétek elő a teát, áldozzatok a doujinshi oltáron és tegyétek fel az olvasó szemüveget, mert most újra itt vagyunk és a kihagyás miatt 5+1 mangát fogunk megnézni egy röpke pillantásban! Úgyhogy kezdjünk is bele!*

## Kamitachi ni Hirowareta Otoko

Az első, amit ma megnézünk egy nagyon egyszerűcske kis isekai manga. Olyannyira kedves, rózsaszín, pihe-puha az egész, hogy ha próbálnék sem tudnék benne nemhogy gonosz, de még csak negatív szereplőt sem mondani!

Főszereplőnk egy 39 éves férfi, aki egyszer csak az istenek előtt találja magát. Halálának oka: álmában négyszer tüsszentett és beverte a fejét… Érte nem Truck-kun jött el…

Így kerül át főhősünk egy mágiával átszőtt világba, ahol egyedül, kisgyerekként próbál túlélni egy erdőben. Az egész sztori unalmas lenne, ha egyedül lenne az erdőben, így gyorsan összetalálkozik pár emberrel, egy gazdag nemes családdal, akik befogadják és az igazi kalandok csak ezután kezdődnek.

A 15. fejezetig olvastam el eddig a mangát és azt kell mondanom, hogy az eddigi fő konfliktus szál igencsak… érdekes volt… Ugyanis történetünk szerint a nemesi család üzemelteti a helyi közvécéket, ahol bizony nem takarítanak, így felüti fejét mindenféle baci. És hát ki más tudná ezt megoldani, mint a 10 éves főszereplő?

A grafika számomra nagyon tetszetős, jól bánnak a színekkel, látványosak a képek, szépek a karakterek, egy panaszom nem lehet rá. A sztori ellenére valahogy engem vitt magával előre a manga. Aranyos és jópofa! Tele van az egész szeretettel. Nagyon kellemes kikapcsolódás, aminek már nagyon várom az új fejezetét. Csak ajánlani tudom!

## Komi-san wa Komyushou Desu.

Már nagyon régóta szerettem volna erről a mangáról írni, csak hát jelenleg a 203. fejezetnél tart, amit nem kis munka volt beérni. De már az első fejezeteknél tudtam, hogy erről írnom kell majd! Ugyanis nem lehet olyan ember a földön, aki nem ismeri Komi-sant!

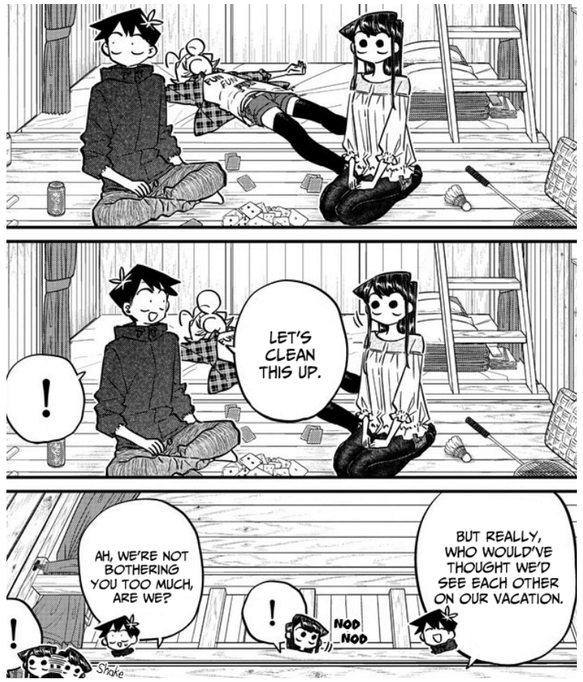
Egy teljesen átlagos iskolában járunk, ahova az átlagos Tadano-kun jár. Ugyanabba az osztályba jár az iskola legszebb lánya is, Komi-san. Egy probléma van Komi-sannal, hogy nagyon izgul és nem mer az emberekkel beszélni. Egy füzetbe szokta leírni azt, amit mondani szeretne és így kommunikál az osztálytársaival. Komi-sannak pedig van egy álma: szeretne száz barátot szerezni magának, mert bár ő az iskola sztárja, egy barátja sincsen.

A kettőjük végzetes találkozásáról szól a manga és arról a küzdelemről, amit a frusztrációval rendelkező Komi-san érez.

A rövid kis fejezetek nagyon kellemes hangvételűek, aranyosak. A komolynak nem igazán nevezhető mű, kellemesen adja elő azt a tini problémát, amit pl. én is átéltem életem ezen időszakában. Egy kicsit számomra inkább nosztalgikus az egész, de lehet, hogy pont ezért tetszik annyira?

Nagyon nagy történetet azért ne várjunk, vannak fejezetek, amik csak arról szólnak, hogy valami játékot játszanak. Míg mások csak arról, hogy Komi-san biciklizni tanul. De mindezt olyan komikusan előadva, megrajzolva, hogy az ember már csak azért is folytatja az olvasást. Volt egy pár fejezet, amit egyszer nagybátyámnál olvastam és rámszólt, hogy mit vihogok már ennyire?

Oh igen, a grafika. A vesszőparipám… Azt kell, hogy mondjam, hogy az első fejezetek kifejezetten csúnyáknak tűntek nekem. A 200. fejezet környékével összehasonlítva a grafika sokat változott. Az alapok megmaradtak, de valahogy szebb, letisztultabb lett az egész. A karakterdizájn az már az elején is megfogott, mert valami egészen különleges.




Szerintem még oldalakon át tudnék ömlengeni a mangáról, de azt hiszem, ezt most inkább abbahagyom. Nem tudom elégszer elmondani azt, hogy ez egy nagyon remek mű!

Talán még annyi, hogy: nem tudom kinek tűnt fel, de itt most leírtam a két főszereplő nevét. Általában nem szoktam a nevekre emlékezni, így ki szoktam hagyni, de ez a manga ennyire jó! Ha ebből az összeállításból semmi mást nem is, de ezt érdemes elkezdeni olvasni!

## Nidome no Jinsei wo Isekai de

Térjünk vissza gyorsan a megszokott isekai kategóriánkhoz, mert ha nagyon elkanyorodunk, akkor a végén felborul a világ egyensúlya, azt pedig senki sem szeretné! Ez szintén egy olyan manga, amiről már régóta szeretnék írni. Lassan már egy éve követem az eseményeit hónapról hónapra és még nem tud untatni!

Főhősünk 94 éves korában, békésen hal meg és kerül át egy másik világba. Nem emlékszik az addigi életére csak annyit tud, hogy már elmúlt 94 éves.

A megérkezés pillanatában pedig, ahogy annak lennie kell, azonnal megtörténik az a bizonyos végzetes találkozás, ami meghatározza az egész mangát.

Ugyanis, ahogy hősünk az erdőben magához tér, egy kis séta után észrevesz két szegény leányzót, akiket banditák támadtak meg. Jól nevelt japán öregúrként (ugye 94 éves) azonnal a hölgyek segítségére siet. Miután pedig megmentette őket, együtt indulnak tovább a közeli faluba.

Ők hárman alkotják az alapcsapatot, akikhez majd csatlakozni fog még később két másik személy, akik a háremépítés nemes hagyományait követve, a női nem képviselői közé tartoznak! Igaz, az egyikük még technikailag egy kisgyerek, de hát ettől igazán hárem a hárem!

A sztori kellemes, izgalmas, vicces és ez a szerelmi szál szerencsére nincsen nagyon erőltetve.

A karakterek ráadásul még szimpatikusak is. Nem csak a főszereplők, hanem a legtöbb mellékszereplő is.

A grafikát tekintve nekem nagyon szimpatikus az egész. Azt azért nem tudom mondani, hogy nem láttam jobbat, de nagyon kellemes. Amit nagyon utálni szoktam az, amikor nincsen háttér. Nem mondom, hogy minden kockának van valami normális háttér rajzolva, de a legtöbbnek igen. Így mikor pl. egy házban vagyunk, akkor látszódnak a szekrények, polcok, szóval értitek: látszódik a háttér. Sőt, néha még színes oldalak is vannak, amiket meg aztán különösen tudok szeretni.

Összességében egy nagyon kellemes kis manga, ami inkább fantasy, mintsem isekai, mivel a szereplőnk csak annyit tud, hogy 94 éves, semmi másra nem emlékszik.

A legjobb rész eddig az volt, amikor elmentek az elfekhez, ahol amellett, hogy megmentették a falut a pusztulástól (senkit nem érdekel, mellékszál!), egy egészen parázs vita alakult ki arról, hogy a kicsi vagy a nagy mell a jó. Hát igen, ezek nagyon fontos kérdések!

## Fechippuru ~Our Innocent Love~

Megint ugrunk kategóriát. Egy nagyon vicces, romantikus slice of life manga a következő, amit megnézünk! Nem régóta követem, de amikor belevágtam, akkor nagyjából 7-8 fejezet volt kint, amit azonnal bedaráltam. Azóta is csak egy kérdésem van ezzel a művel kapcsolatban: hol van már a következő fejezetem?

Történetről nem nagyon lehet beszélni. A mindennapi életét mutatja be egy férfiúnak és egy hölgynek, akiket egy különleges dolog köt össze! Annyira, hogy gyorsan össze is költöztek! Ez pedig nem más, mint a nem hétköznapi rajongásuk!

Ugyanis a főszereplő úr nem másért rajong, mint a szép női hajakért! De nyugalom, a hölgynek sem kell a szomszédba mennie a különös rajongásért, ugyanis az ő gyenge pontja a nagy hát.

Hát… hát… Kérem szépen… Ez egy ilyen…. műremek!

Nem is nagyon történik az egészben semmi más, csak egymás haját és hátát nézegetik és istenítik! De mindezt nagyon vicces helyzetekben. Az egyik fejezetben pl. csináltak egy Hát Fesztivált. Ez pontosan az, aminek hangzik!

A manga rajzolását tekintve bajban vagyok. A karakterek szimpatikusak. A hátterek néha nagyon furák. Mivel az egész egy vicces mű, így sok esetben el vannak nagyolva a dolgok, meg fura fejeket vágnak a szereplők, amit én nagyon tudok szeretni! Aztán meg a hideg futkos a hátamon, amikor oldalakon át csak pöttyös, meg egyszínű hátterek vannak.

De aztán mindig rájövök: itt nem ez a lényeg. Kit érdekel hogyan van megrajzolva, amíg a szereplők ilyen viccesek?

Megmondom őszintén, azért kezdtem bele, mert a szép női hajak számomra is szimpatikusak szoktak lenni, bár ez a rágcsálás dolog nekem már azért egy kicsit sok!

De összességében: fétis miatt jöttem, sztori miatt maradtam!

**Raise Kamika**

Az ötös összeállításomat mindig egy olyannal szoktam zárni, amit dobtam. Ez most sem lesz máshogy.

A történetünk egy átlagos srácról szól, aki éli a középiskolások mindennapi életét. Ám egyszer csak bekerül egy varázslókkal, istenekkel és harcosokkal teli világba! Nem isekairól van szó, mert ide-oda ugrálnak a két világ között egy kapun át. Az új világban pedig mindenféle mitológia mindenféle istene van, akik természetesen egy-egy területet felügyelnek és próbálják azt megvédeni. Persze a szokásos dolgok azért megvannak: a főszereplő erről semmit nem tud, de igazából ő a legerősebb.

A grafikát tekintve, nekem ez alapvetően tud tetszeni. Látványosak a kockák, élesek a határvonalak, csinosak a női karakterek.

Vannak nagyon szép teljes oldalas képek, amiket az ember képes elnézegetni sokáig.

Ez azért nem hangzik annyira rosszul, szóval akkor miért is dobtam?

Hát igazából hirtelen nekem nagyon unalmas lett. Valahogy nem érdekelt már, hogy mi lesz a karakterekkel, és azon kaptam magam, hogy egyrészt csak halogatom az újabb fejezetek olvasását, másrészt meg ha bele is kezdek, akkor is ugrálom át a mondatokat, majd a szöveg buborékokat, majd a kockákat. És mikor már ott tartottam, hogy csak megnéztem a képeket és csak gyorsan

végigpörgettem egy fejezetet, akkor bizony átraktam a dobottak listára. Ahogy haladtunk előre a sztorival, egyre inkább azt éreztem, hogy ezt most miért kellett behozni?

18 fejezetet olvastam, az utolsó pár fejezetet már inkább csak végigpörgettem. Ez engem valahogy nem fogott meg. Úgy érzem, egy kicsit unalmas volt.

## The New Gate

És végezetül, jöjjön a mostani összeállítás ráadás mangája. Egy igen különleges darab. Az egyike az első mangáimnak, amit elkezdtem olvasni bő egy évvel ezelőtt. Egy mangaajánló listán találtam teljesen véletlenül, így hát belekezdtem, de nem sok reményt fűztem hozzá. Pont azért nézegettem ilyen listákat, mert jó pár mangát dobtam, mivel semmi sem tetszett!
De ez! Ez valami egészen különleges.

A manga ott kezdődik, ahol a legtöbb abbahagyja. A játékosok bentragadnak egy virtuális játékban, de Shinnek, a főszereplőnek, sikerül legyőznie a főbosst, így felszabadítania a többi játékost! De ekkor, egy örvény magába szippantja és egy ismeretlen helyen találja magát. Végezetül kiderül, hogy ő a játékban maradt és előre utazott az időben 500 évet.

Ebben az új helyzetben próbálja kideríteni, hogy mi is történt a világgal, a régi barátaival és társaival.

A történet így első olvastra nem tűnt nekem valami nagy durranásnak, de ez az újra bent ragadunk a játékban még érdekes is lehet! És az is!

A kalandozások, a régi barátok felkutatása, néha egy egészen különleges kavalkádot okoz. Találkozunk a többi npc-vel, akik a játékosokat segítették és végülis saját tudattal rendelkeznek. Találkozunk régi bajtársakkal, akik próbálják a mindennapi életüket élni. Mindezt úgy, hogy számomra az érdeklődést folyamat fenntartja, egyszerűen faltam a fejezeteket.

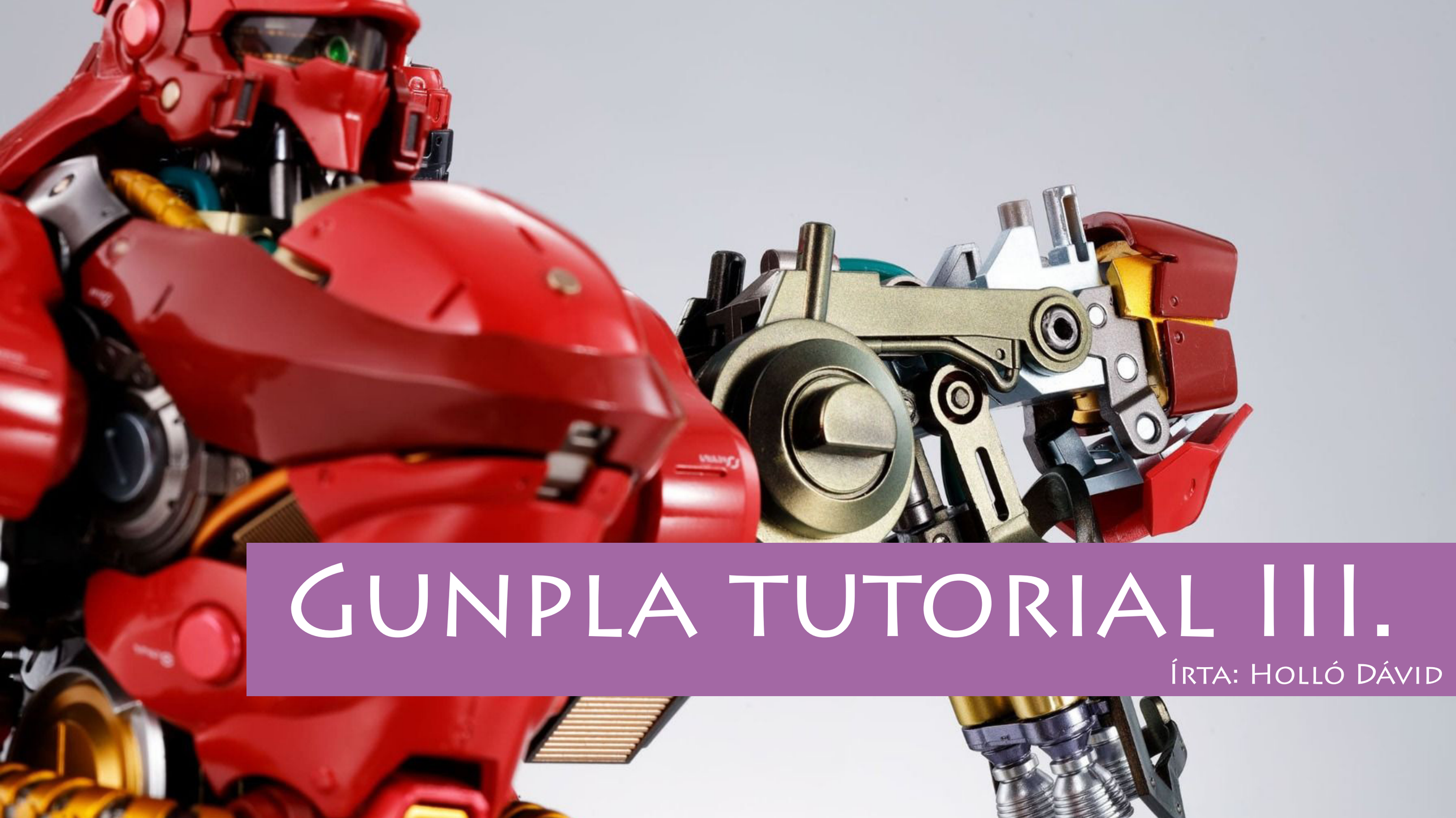
Főleg azt, amikor a farkasok klánjához elmegy és ott találkozik egy régi barátjával. Nem akarom lespoilerezni az egészet, de számomra az volt eddig a legjobb fejezet az összes manga közül, amit olvastam. És most ide értem az örök kedvenc *Alitát* is!

Sajnos ezután a jó rész után jött egy kicsit unalmasabb szakasz, amikor egy labirintusból akartak kijönni. Ott már azt éreztem, hogy menjünk már innen, ez unalmas így!

Grafikáról nem beszéltem még. Egy kicsit ezzel bajban vagyok, mert a szkennek eléggé silány minőségűek, így nehéz megmondani, hogy a rajz ilyen vagy csak a szkennelés.

A háttereket azért hiányolom, de a történet miatt szemet tudok hunyni efelett a hiányosság felett!

Aki akar egy kis különleges isekait olvasni, annak csak ajánlani tudom. Nagyon tetszik az a fajta megközelítés, hogy igazából három világról beszélgetnek folyamatosan: a kinti valós világról, arról, amikor bent ragadnak elsőnek a játékban és a mostani újra bennragadásról.



# Gunpla tutorial III.

Írta: Holló Dávid

*Üdvözlöm az egybegyűlteket. A tervezett tutorialok és tematika feléhez érkeztünk ezzel a harmadik írással, hangsúlyozva a „tervezett” szót, mert ugye bármiből bármi lehet. :)*

Az eddigiekben végigvettük a nagyon alap dolgokat, majd kicsit jobban elmélyedtünk a gunpla építésben. Most elérkeztünk egy olyan szakaszhoz, ami átvezet egy másik hobbiba, mégpedig a makettezésbe, annak minden örömével és nehézségével együtt.

Az ennél a pontnál előtörő hőzöngésekből keletkezett sértő hangú leveleket a szerkesztőség címére várjuk szeretettel. Igen, hosszasan lehetne vitatkozni, hogy ez eddig makettezés volt-e, és ha igen, miért nem, hisz a határ vékony is és elmosódott is. Nyilván én csak a saját álláspontomat tudom előadni, az én olvasatomban a makettezés a valódi/kitalált dolgok statikus, méretarányos másának a lehetőségekhez képest legtökéletesebb elkészítése. Értjük ez alatt a részleteket, minőséget és legfőképp a festést, koszolást, élethűvé tételt. Az alapszintű gunpla építés ennek a kritériumnak több ponton nem felel meg, például se nem statikus, se nem festett, se nem koszolt. Mindezek természetesen semmit nem vonnak le az építés értékéből és az építő tudásából, egyszerűen csak két különböző iránya a „műanyagból dolgokat építünk” hobbinak.

Mindezt nem kinyilatkoztatásként írtam le, hanem azért, mert el kell fogadnunk, hogy mint minden más hobbiban, itt is a jobb eredmények eléréséhez sajnos költenünk kell, hol kevesebbet, de inkább többet (hirtelen talán csak a sakkot tudom mondani, ahol nincs veszett költekezés a hobbit segítő eszközök miatt). És sajnos sokan állnak úgy ehhez a dologhoz világszerte, hogy minden további nélkül megveszik a 30-40-50 ezres készleteket, majd „spórolni kell, „jólvanazúgy” felkiáltással nekiállnak abszolút más célra készült anyagokkal dolgozni rajtuk, a padlóápolótól kezdve a barkácsboltokban kapható flakonos spray-ig. Aztán jönnek a katasztrófák, szétolvadt alkatrészek és ragyás festés.

Műanyag/műgyanta makettek festéséhez makettezéshez kifejlesztett anyagokat használunk. Nem autóiparit, nem konyhaiparit, nem barkácsáruházban kaphatót. Az ilyen anyagok normál használatra vannak kitalálva, nem finom felhasználásra. Jobb esetben vállalhatatlan lesz a végeredmény, rosszabb esetben az egész kit mehet a kukába úgy, ahogy van.

Ne a felhasznált alapanyagokon spóroljunk, mert csak megnehezítjük vele a dolgunkat, elmarad a sikerélmény, és még csak nem is spórolunk, ha tönkreteszünk valamit. Kivételek természetesen vannak, mint mindenütt, de ezek egy vagy két termék képében jelentkeznek, és korlátozott felhasználási területen.

A fent leírt „szabály” szigorúan érvényes a jelenlegi témánknál. A készletünk komplett festéséről lesz szó (spoileralert: igazából nem is), mégpedig airbrush-sal, magyarul légecsettel, mégmagyarabbul festékszóró pisztollyal.
Az eddig leírt munkákhoz igazából nem kellett jelzálogot tenni a házunkra, a legtöbb eszközünk pár ezer forintból kijött. Most itt is lépünk egy jó nagyot fölfelé, hisz ezek a szerszámok azért nem az 500 forintos kategóriát képviselik. De erről bővebben majd később.

Természetesen csinálhatunk teljes festést ecsettel vagy markerrel is, de az annyiban különbözik az előző cikkben leírtaktól, hogy nem kis részeken alkalmazzuk, hanem az egész felületen, így erre nem térek ki külön. Arra viszont igen, hogy bármilyen ügyesek vagyunk és minőségi módon kezeljük az ecsetet, nem tudunk olyan felületet és főleg átmeneteket kreálni vele, mint pisztolylyal. Ezt el kell fogadnunk.

Ettől függetlenül az alábbi lépéseket mindenképpen ajánlott akkor is elvégezni, ha ecsettel szándékozunk festeni, kivétel az alapozást, ecsettel alapozva villámgyorsan elronthatjuk a kitet, inkább hagyjuk ki ezt a lépést.

A szigorú hangú bevezető után térjünk rá a lényegre. :)

Bár a cikk témája az, hogy hogyan fessünk pisztollyal, igazából nem arról fog szólni, talán csak a vége. Ennek három nagyon egyszerű oka van. Az egyik, hogy a festék fújásának metodikája és az alapok még leírható dolgok, de minőséget csak és kizárólag rengeteg gyakorlással lehet elérni, és ezt senki nem taníthatja, magyarázhatja, ez saját tapasztalás alapján megy. Írhatom én hogy 1 bar-on érdemes fújni, ha valaki 1,3-on érzi kényelmesnek és úgy lesz szép a festése, akkor nem fog 1-en fújni, és ne is tegye.

A másik ok valamilyen szinten az elsőből következik, ez pedig az, hogy ez egy külön iparág/művészet. Épp ezért milliónyi anyag, leírás, videó és mindenféle segítség adott hozzá a neten, aki el szeretné kezdeni, gyorsan megtalálhatja az ízlésének megfelelő oktatóanyagot, tehát nem én fogom megváltani a világot itt ebben a témában 6-7 oldalban.

A harmadik pedig, hogy a fújt festés minőségét minimum kétharmad részben egy dolog befolyásolja, ez pedig az előkészítés. Milyen felületre fújsz, az mennyire alaposan lett előkészítve. És ez a rész veszi el a munka jelentős részét, idejét. Egy komplett MG-t simán lefújsz egy délután alatt, minden színével együtt két rétegben. De egy komplett MG-t festésre korrekten!!!! előkészíteni általában több napos munka.

Természetesen a lépések kihagyhatóak, átugorhatók, attól függően, hogy ki mennyire szeretne elmélyedni a dologban, épp ezért a tutorialt a régi „Kaland Játék Kockázat” lapozgatós könyvekhez hasonlatosan építem fel, és jelzem, ki hová lépjen, ha valamelyik lépést nem tervezi megcsinálni. (Aki 2000 után született és/vagy nem ismerős a lapozgatós kalandkönyvek világában, az - hasonlóan ez előző cikkben a filctollas festéshez - viharos hirtelenséggel pótolja hiányosságát. Nagyon szórakoztatóak és a mai digitális-leseszakadokatelefonról világban igazi retró élményt nyújtanak, valamint igen jó képzelőerő fejlesztő hatásúak. Aki pedig ismeri ezeket, az könnyes nosztalgiával gondoljon vissza rá, mikor a negyedik ujjával egy negyedik lehetőségnél jelölte meg a könyvet, hogy meg is tudja, hogy mik a lehetőségei, de ne is haljon bele a választásba, majd mikor megtalálta a legjobb felállást, akkor az összes többi oldalról kirántva az ujját kvázi tiszta lelkiismerettel olvashatott tovább.:))

Akkor vágjunk neki.

Kalandod egy romos pincebörtönben indul… ja nem, az egy másik világ.

**Kalandod a nubmarkok levágása és lecsiszolása után indul.**

A polírozási fázist nyugodtan kihagyhatjuk, a festék jobban tapad, ha nem tükrös a felület.

*„Természetesen a lépések kihagyhatóak, átugorhatók, attól függően, hogy ki mennyire szeretne elmélyedni a dologban”*

## 1. Ragasztás

**Ha nem akarsz ragasztgatni, de vannak rontott nubmarkjaid, ugorj a „tömítés”-re, ha nincsenek, ugorj az „végső előkészítés”-re.**

Többször említettem már, hogy a gunpla összeállításához nem kell ragasztó, és ez alaphelyzetben igaz is.

A BANDAI az iparág csúcsát képviseli mind tervezés, mind kivitelezés terén, viszont ha továbblépünk a sima összerakásról, beleszaladhatunk olyan részekbe, amiket a megfelelő minőség elérése érdekében ragasztanunk kell. Az olcsóbb/régebbi/HG kiteken jópárral, de még a drágább MG-ken is előfordul néha (az átgondolt tervezésnek hála egyre ritkábban). Ezek olyan alkatrészek, amiknek logikailag egy darabból kellene lenniük, de a gyártástechnológia nem teszi lehetővé vagy a tervezés nem úgy gondolta, tehát két vagy több darabra vannak bontva. Ezek jellemzően a fegyverek, a végtagok részei. Ha például egy HG kiten összepattintjuk a comb két darabját, nyilvánvaló, hogy a középen végigfutó illesztési csík marhára nem odavaló és ronda. Ilyenkor két dolgot tehetünk, vagy karcolással panelvonallá alakítjuk (erről is lesz szó egy későbbi cikkben), vagy ragasztunk-csiszolunk és eltüntetjük.

Nagyon fontos, hogy átgondoljuk, mit csinálunk, mi mihez fog a későbbiekben illeszkedni. A ragasztandó alkatrésznek már tartalmaznia kell a policapeket és minden olyan darabot, ami a ragasztás után már nem illeszthető a helyére. Igen, ezzel természetesen jelentősen megnehezíthetjük a dolgok külön színre festését, de hát valamit valamiért.

Ragasztáshoz oldószeres ragasztót használunk. Ezek megolvasztják a műanyagot, és a két darab anyagában összeforrad. Rengeteg van a piacon, a két legjobb választás a Tamiya Extra Thin Cement és a Gunze SP gyorsragasztója. Mindkettő nagyon híg, bejut mindenhová és gyorsan szárad. Mindkét cégnek vannak lassabb kötésű hagyományos ragasztói is, de ezek inkább akkor használatosak, ha egy alkatrész helye nem biztos és még igazítani kell rajta vagy, ha nagyon nagy felületeket ragasztunk egymáshoz. A mi esetünkben egyik sem fog előfordulni.

Ragasztott elemek

**Metódus:** összerakjuk a két alkatrészt, de nem nyomjuk össze teljesen, egy fél milliméter rést hagyunk köztük. Fogjuk a ragasztót, aminek a kupakján ecset található, majd végighúzzuk a hagyott résen. Ezután azonnal összenyomjuk az alkatrészt, és készen is vagyunk. A biztonság kedvéért még egyszer végighúzhatjuk a ragasztót az illesztésen, hogy teljesen biztos legyen a kötés. Hagyjuk száradni az alkatrészt pár órát, mert bár a ragasztó gyorsan szárad, de a végleges kötés csak később megy végbe, ha a ragasztó már teljesen elpárolgott, és ha azonnal elkezdünk tovább dolgozni, szétválhatnak a darabok.

Egyes esetben azt fogjuk tapasztalni, hogy az alkatrészek összenyomásakor az illesztésből puha műanyag kezd kitüremkedni vékonyan. Ez a ragasztó hatása, és nincs vele semmi probléma, csak segíteni fog eltüntetni a csíkot.

Nagyon fontos, hogy a kezünkre ne kerüljön ragasztó, és ha mégis, ne fogjunk meg vele semmi

Csiszolt elemek

műanyagot. Az ujjlenyomatunk azonnal beleolvad az alkatrész felületébe, és bár a hiba tömítéssel javítható, de felesleges pluszmunkát ne kreáljunk magunknak.

Ha megvagyunk a ragasztással és minden stabil, visszatérhetünk a csiszolószerszámokhoz, és mintha csak nubmark vagy seamline lenne, elcsiszoljuk az illesztés látható maradékát.

Az 1500-2000-es vizes csiszolás után egy sima felületet kell kapnunk. Ezt én úgy szoktam ellenőrizni, hogy alkoholos filccel húzok egy csíkot a ragasztási vonalra, majd finom csiszolóval gyengén dörzsölve eltüntetem. Ha maradéktalanul eltűnik, minden rendben, a felület megfelelő. Ha megmarad pár helyen, akkor vagy tovább csiszolom, vagy ha túl nagynak ítélem az egyenetlenséget, akkor tömítem. Ne ijedjünk meg, ha a felület simának bizonyul, de még mindig látjuk a ragasztás vonalát. A műanyag árnyalati eltérései miatt nem minden esetben lehet pusztán csiszolással eltüntetni a csíkot, de ez nem is célunk, hisz a festék úgyis eltakarja. Lényeg a hibátlan felület.

## 2. Tömítés

**Ha nincs mit javítani, ugorj a „végső előkészítésre”.**

A tömítés arra szolgál, hogy a felület csiszolással már nem javítható hibáit kiegyenlítsük.

Ezek adódhatnak az alkatrész öntésének hibájából, illesztési pontatlanságból vagy saját magunk okozta hibákból. A gunpla építés során a minőség miatt szinte csak akkor kell tömíteni, ha valamit elrontottunk vagy esetleg valami özönvíz előtti NG kitet találtunk valahol. Hiába no, a makettezőknél nem ok nélkül van külön pokol elkülönítve a BANDAI kiteket összerakó és tervezési-öntési hibával sosem szembesülő szaktársak bűnös lelkének.

Ha túlságosan mélyen vágtuk le a nubmarkot, véletlenül mély karcot ejtettünk vagy a ragasztás után nem egyenletes a felület, akkor a tömítő segít, ha baj van. Zorro ide pont nem jó. Tömítésre is többféle anyag áll rendelkezésre, a Tamiya, a Gunze, a Vallejo és számos más gyártó kínál putty-kat erre a célra. Az említett gyártók termékeit nyugodt szívvel megvehetjük, nem nyúlhatunk mellé velük. Használatuk rendkívül egyszerű, a hibás felületre kenünk egy vékony réteget fogpiszkálóval vagy valami vékony lapkával, pálcával.

Az egyik „nem idevaló” anyag, amit felhasználhatunk munkánk során, az a Neoflex tömítőpaszta. Autóipari termék, karosszéria tömítésre használják, tehát a felhasználás stimmel, csak a méretarány nem.
Háztartási vagy festékboltban kereshetjük, pár száz forint egy makettező tömítőkhöz képest elég nagy tubus. Gunpla építéshez egy ilyen erre az életre már elég lesz, meg még a gyerekünknek is, ha figyelünk rá és nem hagyjuk beszáradni (a pasztát, nem a gyereket).
Felhasználása nem különbözik a megfelelő fejezetben leírtaktól, kenünk, szárad, csiszolunk. Előnye, hogy lakkbenzinnel hígítható, így finomabb, vékonyabb felület érhető el, valamint, hogy nagyon jól reagál a vizes csiszolásra, sima, fényes felületű lesz a végén. Hátránya, hogy vastagabb rétegben jobban hajlamos zsugorodásra és berepedésre, de ugye ne használjuk vastagabb rétegben, ahogy a többit sem.

Ha túl vastag a réteg, akkor nem szárad át, törekedjünk a lehető legvékonyabban dolgozni. Az is megoldás, ha a felesleget teljesen lehúzzuk valami lapos eszközzel, és így csak a résben marad anyag, de ilyenkor fennáll a veszélye, hogy zsugorodik a tömítő, és marad egy kis egyenetlenség, tehát csinálhatjuk újra. Inkább hagyjunk rá. Hagyjuk megszáradni a réteget. Termékfüggő, hogy mikorra keményedik ki, én általában legalább fél-egy napot adok mindegyiknek, biztos, ami biztos.

Ezek után nagy meglepetésre csiszolás következik. Eltávolítjuk a felesleges tömítőanyagot, hogy csak az maradjon a felületen, ami a hibát javítja. A folyamat nem változik az eddigiekhez képest, egyre finomabb vizes csiszolás, ellenőrzés, és ha szükséges, a lépések ismételgetése egészen addig, míg elégedettek nem vagyunk az eredménnyel. Itt is alkalmazható a filccel befestős ellenőrzés.

Nagyon ritkán előfordul, hogy beszívódással találkozunk. Ez egy kis bemélyedés a felületen, alig észrevehető. Oka, hogy ha egy alkatrész belső oldalán rögzítőtüske vagy már vastagabb részlet található, akkor esetenként a műanyag gyors hűtése miatt az zsugorodik, és az anyag a vastagabb rész felé zömül. Ez eredményezi a sima felületen a mélyedést. Javítása nagyon egyszerű tömítőanyaggal, feltéve, ha időben észrevesszük. Előfordul azonban, hogy már csak alapozás után tűnik fel a hiba (többek között ez is a szerepe az alapozásnak). Ilyenkor visszatérünk a tömítéshez, kijavítjuk a hibát és újraalapozzuk az alkatrészt.

Tömítés

Pluszmunka, de rettenetesen el tudja rontani az összképet, főleg, ha fényes réteget fújunk rá, szóval mindenképp javítandó. Lehetne még mélyebben elmerülni a tömítgetés rejtelmeiben, úgy mint szintkülönbségek eltüntetése vagy kisebb formák reprodukálása, de ilyen problémákkal ezeknél a kiteknél egész egyszerűen sosem fogtok találkozni egész addig, míg egyedi elemeket nem kezdtek el gyártani, szóval majd visszatérünk rá akkor.

## 3. Végső előkészítés

**Ha úgy érzed, te azonnal festenél előkészítés nélkül, nyugodtan fogj hozzá, majd szembesülj azzal, hogy a festék „leesik” a műanyagról, szóval elrontottad, kezdheted elölről. Kalandod itt véget ért.**

Tehát ez a lépés nem kihagyható. Vagyis, dehogynem, de ennyi erővel a banánt sem kell meghámozni mielőtt megesszük, csak úgy van értelme. :) Szóval előttünk egy halom alkatrész, olyan állapotba kell hozni őket, hogy minden irányból hozzájuk férjünk és tapadjon rájuk a festék.

Először is minden alkatrészt csiszoljunk át 1500-2000-es csiszolópapírral szárazon. Ez azért szükséges, mert a festéknek kell egy felület, amihez tapadni tud. A sima, fényes műanyag nem igazán ideális erre. A finom csiszolópapírral olyan mikrobarázdákat képezünk, amibe bele tud ülni a festék, ezáltal stabilabban rögzül a felületre. Igen, minden alkatrészünk matt, fakó és randa lesz, de ennek nincs jelentősége ebben az esetben.
Jöhet a rögzítés.

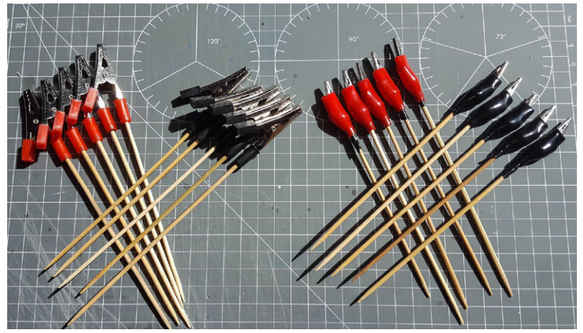
Mivel a normál makettekhez képest itt lehetőségünk van az alkatrészeket külön festeni, a módszer sem lehet a megszokott „kézbe veszem egy ponton, aztán majd mire odaérek, úgyis megszárad máshol” metódus. Minden darabot külön kell rögzítenünk.

A megoldás a csipeszes pálcika (latin nevén Volsella Pálcikus), amit kettő módon szerezhetünk be.

Egyrészt több gyártó is kínál ilyeneket készre szerelve, 5-10-20-as csomagokban.
A gond velük, hogy nem olcsóak. Egy 20-as csomag nagyságrendileg négyezer forint. Ha megnézünk egy valamire való MG-t, minimum 50 darabra szükségünk van egyszerre, még akkor is, ha a különböző színű alkatrészeket külön fújjuk majd. Természetesen, aki megengedheti magának, nyugodtan vegyen ilyet, minőségi szerszámok, semmi gondja nem lesz velük. Én személy szerint inkább veszek más, hasznosabb szerszámot azon a pénzen, amit megspórolok ezeken, ha magam állítom össze őket. Itt jön a második módszer.

Valamelyik ismert kínai webshopból rendelünk műszerész csipeszeket (alligátor csipesz a becsületes neve), 1-2 dollárért csomagonként. Ezekben eladótól függően 10-20-30 darab van.

Majd elfáradunk a legközelebbi boltba és veszünk saslikpálcát, 100 darabot egy csomagban egy ezresért. Aztán leülünk és a csipeszek megfelelő végét ráapplikáljuk a pálcákra. Voilá, megkaptuk pont ugyanazt a terméket, számoljuk



ki, mennyivel olcsóbban. Nem mindig a drágább megoldás a jobb.

Ha megvannak a csipeszeink, elkezdhetjük rácsiptetni a darabokat. Keressünk egy pontot, ami biztos, hogy nem lesz látható, vagy azért, mert takarásban van, vagy azért, mert illesztőtüske vagy merevítő borda. Itt fogjuk meg a darabot a csipesszel. Fontos, hogy a fogás stabil legyen, ne lehessen csak úgy lepattintani az alkatrészt a csipeszről. Ha gondoljuk, kicsit össze is nyomhatjuk a csipesz pofáját, hogy a fogak belemélyedjenek a műanyagba, így biztos, hogy nem fog leesni a darab, mikor dolgozunk vele.

Lesznek olyan darabok, amiket nem tudunk megfogni semmiképp úgy, hogy ne legyenek láthatók. Ilyenkor két dolgot tehetünk. Ha az alkatrésznek egyébként van olyan oldala, ami nem látszik, csak nincs rajta fogás, akkor oda pillanatragasztóval egy öntőkeret darabkát vagy fogpiszkálót ragaszthatunk, és így máris van egy rögzítőpontunk. A festés végeztével ezt a darabot szépen le lehet pattintani. Ha ilyen felület sincs, akkor nincs mit tenni, valahol meg kell fogni, aztán mikor megszáradt a festék, maszkolószalaggal leragasztott csipesszel valahol már egy festett felületen óvatosan megfogni újra a darabot és befejezni a festést.

A csipeszeket egy kartonlapba, szivacsba vagy drága pénzért vett csipesztartó szerkezetbe szurkálhatjuk, így szép műanyag sündisznót kapunk.
Következik az utolsó lépés, a zsírtalanítás.

Az előzőekben beszéltünk róla, hogy nem fontos mosogatni a kereteket, úgyis folyamatosan összefogdossuk az alkatrészeket. Eddig így is tettünk, most viszont hatványozottan fontos, hogy minden darab zsír-, kosz- és lehetőleg pormentes legyen. Ezt denaturált szesszel, orvosi benzinnel vagy lakkbenzinnel végezhetjük. Az erősebb hígítók megmarhatják az anyagot. Egy rongyot vagy zsepit megnedvesítünk és alaposan áttöröljük az alkatrészeket, lemosva minden nem odavaló anyagot. A nehezebben elérhető részekhez használhatunk fülpiszkálót vagy sima ecsetet. A lényeg, hogy a legkisebb sarkot, mélyedést is takarítsuk ki. Ha a panelvonalakba por szorult, fogkefével vagy keményebb szőrű ecsettel távolítsuk

el. Addig takarítsunk, míg teljesen tiszta, pormentes alkatrészeket kapunk.

Akinek lehetősége van rá, nagynyomású levegővel is lefújhatja a maradék port és a szöszöket a végén.

Ezt a műveletet ha lehet, már gumikesztyűben végezzük, hisz ha hozzáérünk egy már takarított felülethez, kezdhetjük újból a dolgot. Ha nincs kéznél kesztyű, mindenképp figyeljünk oda, hogy semmihez ne érjünk hozzá kicsit sem. A legkisebb érintés után is maradhat olyan zsírfolt, ami később letolja magáról a festéket, és már csak teljes visszamosással javítható hibát okoz.

## 4. Alapozás

**Ha nem akarsz alapozni, ugorj a „festés”-re (majd a következő számban :) ).**

Na végre hozzá kezdhetünk. Fogjuk a pisztolyt, és...

Cliffhanger, sötét kép, stáblista.

Ugye mondtam, hogy végülis nem a festésről fog szólni a cikk? :)

Mivel ez egy nagy és bonyolult témakör, kezelhetetlenül hosszú és unalmas lett volna egyben, ezért két részre bontottam. Tematikailag is jobban értelmezhető így. Szóval a következő számban alapozunk, majd festünk mattra, fényesre.

*Addig is jó munkát mindenkinek!*

# Iseya Shiki

## Kotobukiya

Írta: Jucuky

*Ahogy észrevettem, nálunk nem annyira ismert az Idolm@ster Side M, ám a japánok imádják. A 15 férficsapatot bemutató univerzumnak nem csak női rajongói vannak, hanem bizony számtalan férfi is. A játékok és mangaadaptációk mellett kimagasló mennyiségben fogyott az anime és a seiyuuk adta élőkoncertek is teltházasak. Ehhez képest meglehetősen kevés figura van a piacon róluk. A Kotobukiya tavaly adta ki a Beit énekesét, Pierre-t és a HighxJoker vokalistáját, Iseya Shikit. Idén még várható az Altertől a Jupiter frontembere, Amagase Touma is. Én most Shikit szeretném kicsit jobban bemutatni.*

Az Idolmaster egy híres univerzum, amely – mint azt a címéből sejteni lehet – az idolokról szól. Több alcíme van, így például a sima *Idolm@ster* mellett a *Cinderella Girls*, a *Million Live*, a *Side M* és a *Shiny Colors*. Ezek egymástól teljesen különálló, önmagukban is érthető sorozatok, amelyek más-más ügynökségeknél dolgozó idolok életébe engednek bepillantást. A Shiny Colorst és a Million Live-ot leszámítva mindegyik cím bemutatkozott már anime, manga és játék formában is.

A Side M az egyetlen, amelyben férfiak a főszereplők – innen is a címben az M, ami Mant- vagy Male-t is jelenthet - a többi az idollányok rajongóinak kedvez. Ám az általánosságban elmondható, hogy az Idolm@ster sorozat mindegyik darabja népszerű mindkét nem táborában. Ezt mi sem bizonyítja jobban, minthogy a seiyuuk adta élőkoncerteken is nagyon vegyesen jelennek meg a rajongók, így például a Side M koncertjein a férfiak legalább olyan lelkesen csápolnak, mint a lányok. Mindegyik darab nagyon népszerű, amit hűen tükröz az animék nézettsége és a kislemezek eladása is. Ehhez képest a Side M-ből például meglehetősen kevés figura készült. Az is igaz, hogy jelen pillanatban – ha az animében feltűnt producert nem számoljuk – 46 szereplője van a műnek, akik mindegyikét sok idő lenne bemutatni, de ehhez képest is kevés az a kettő, illetve egy készülőben levő, ami eddig megjelent a piacon. A Kotobukiya tavaly adta ki a Beit énekesét, Pierre-t, illetve a HighxJoker vokalistáját, Shikit, míg az Alter Amagase Toumája néhány hónapja mutatkozott be festett formában. Az már biztos, hogy gyönyörű figura lesz az animés fellépőruhájában, ám a mostani trendek alapján az Alter meg is fogja kérni az árát.

Mielőtt rátérnék a figurára magára, hadd szóljak néhány szót a SideM-ről és magáról Shikiről is. A fiúk történetét feldolgozó játék 2014 elején indult a Bandai Namco Entertainment gondozásában, de már jóval előtte lerakták az alapjait a készítők a Jupiter 2010-es színre lépésével, akik az első Im@s-sorozatban a lányok riválisaiként tűntek fel. Ezt 2017-ben követte az újabb darab Live on St@ge címen. A két játék között gyakorlatilag csak a működési rendszerben van különbség, illetve, hogy más-más eventeken más-más kártyákat lehet nyerni, de az alaptörténetben és a szereplőkben teljesen megegyeznek. Az azóta eltelt időben a játékok mellett számtalan kislemez és több mangafeldolgozás jelent meg a piacon, miközben egyre nőtt az együttesek száma és népszerűsége.

A játékokban értelemszerűen a játékos lesz a producer, ám az animében arcot kapott. Sokak meglepetésére nem női producere lett a fiúknak, hanem férfi, ám szerintem ez remek húzás volt. Egyrészt így ki lehetett kerülni, hogy bárki azt várja, romantikus otome jelleget kap az anime, mert a játék sem erről szól. Másrészt így a férfirajongók is bele tudták magukat élni az animébe. Az animés feldolgozást az A-1 Picture stúdió égisze alatt Kuroki Miyuki és Harada Takahiro rendezte. Érdemes a fősorozat megnézése előtt a Jupiterről szóló előzményrészt megtekinteni. Az első, lányokról szóló sorozat ismerete nem szükséges hozzá, de jobban érthető a Jupiter története akkor, ha láttuk azt is. Az alkotás a széria első hat bandáját helyezi a középpontba, de egy-egy jelenet erejéig az összes későbbi SideM-idol kapott lehetőséget a szereplésre. Az anime nem szorosan a játék sztoriját követi, de a szereplőkről szóló személyes részeket egy az egyben onnan emelték át.

Ennek a gárdának a tagja Iseya Shiki, aki szerény véleményem szerint az egyik legérdekesebb szereplője a szériának, hiszen a fiú egy lelkes, optimista, kicsit szeleburdi személyiség, aki sokszor dobja fel a körülötte élők napját. A felszín alatt viszont egy olyan fiú lapul, aki keményen dolgozik a csapattársai elismeréséért és a banda sikeréért.

A 16 éves gimnazista, első középiskolás napjaiban szeretett bele a zenélésbe, mikor végignézte a könnyűzenei klub bemutatkozását. A fiúk tapasztalt ütőhangszerest és énekest kerestek, ennek hatására csatlakozott a klubhoz Haruna, az együttes későbbi dobosa és Shiki, aki a vezető énekes szerepét tölti be. Nagyon megszerette a banda tagjait, annak ellenére is, hogy a kissé tsundere csapattársa Jun mindig az orra alá dörgölte, hogy nem állandó tagja a klubnak. A két fiú kapcsolata külön megérne egy elemzést, hiszen ha van két véglet a világon, azok biztosan ők. Jun egy úri családból származó, végtelenül komoly fiú, aki kisgyermek korában klasszikus zenét tanult, legjobb barátjával, a szintén bandatag, Natsukival egyetemben. A maga módján ő is imádja a zenét és a HighxJokert, de valahol zavarja, hogy úgy érzi, ezt nem tudja átadni a közönségnek, míg Shikiben látja, hogy nem csak megéli, átéli a zenét, hanem közvetíteni is tudja. Bár magában elismeri és valahol egy kicsit féltékeny is rá, ezt a világért ki nem mutatná neki és inkább rövid pórázon tartja a fiút, amire szükség is van, hiszen Shiki tagadhatatlan művészlélek, annak minden szétszórtságával. Végül Shikiben megért az elhatározás, hogy nem akar elválni a barátaitól középiskola után sem. Ez az álom teljesült, mikor a fiúk találkoztak a Producerrel, aki felajánlotta nekik, hogy a 315 Production-nál debütálhatnak. Így lett a HighxJoker iskolai klubból hivatalosan zenekar. Shiki seiyuuje az akkor még csak kezdőnek számító Nogami Sho lett, akinek kellemes beszédhangja és erőteljes énekhangja nagyban hozzájárul Shiki varázsához.

A Kotobukiya Pierre után 2018 májusában jelentette meg Shikit.

Az 1/8 méretarányú figurát Oega álmodta meg nekünk és akárcsak korábban Pierre esetében, Shiki is egyik játékbeli kártyáját eleveníti meg. A fiú a fellépőruháját viseli. Ha választani kellene, melyik fellépőruha tetszik a legjobban a Side M-ben, akkor a HighxJokerré biztosan ott lenne az elsők között a válaszaimban. Mivel a zenélés mellett még iskolába járnak, a fellépő ruhájuk is kicsit hasonlít az iskolai egyenruhához, persze némileg divatosabb kiadásban. A piros-fehér-fekete színkombináció azonnal felhívja a fiúkra a figyelmet, ha az nem is tenné meg, hogy a 15 csapatból ők az egyedüliek, akik hangszeres kísérettel játszanak. Mivel Shiki a vokalista, így neki nincs hangszer a kezében, csak egy mikrofon, ami kivehető a figura kezéből, míg a többiek fellépés közben is játszanak a hangszereiken. Shiki ruhája kiegészül egy nyakba akasztott virágkoszorúval is, ami a védjegye lett és nagyon is illik ehhez a kis napsugár személyiségéhez. A kedvencem a ruhájában a hosszú, nyitott mellénye a testhez simulós nadrág mellé, én úgy látom, igazán menő, tényleg kicsit rock-sztáros külsőt kölcsönöz neki.

Nagyon tetszik a póz, amiben áll. Tényleg mintha egy fellépésen elkapott pillanatkép lenne, az azt megelőző másodpercben, ahogy énekelni kezd. Nagyon dinamikus, látványos figura. Aki látta az animét vagy látott már HighxJoker koncertvideót tudja, hogy az együttesnek főleg lendületes számai vannak, olyan igazán tizenévesekhez méltó dalokkal, és ehhez passzoló koreográfiával. Az animében a karakterek, míg az élő koncerteken a seiyuuk az egyetlen lassabb dalukat és a DraStars-szal közös duettjüket leszámítva állandóan mozgásban vannak, táncolnak, ugrálnak, fel és alá szaladgálnak. Ezt az érzést adja vissza Shiki figurája is ezzel a félig elkezdett mozdulattal. A hatalmas mosoly az arcán szintén igazán Shikissé teszi a figurát, hiszen a fiú egyik ismertetőjegye a mosolygós, közvetlen természete. Amit külön kiemelnék rajta, azok a kezei. Gyönyörű, vékony ujjai vannak a figurának, igazi zenészkezek ezek szerintem. És nem maradhatott el a rózsaszín keretes szemüvege sem. Nagyon érdekes, hogy a figurát nem lehet levenni a talapzatról. Ő az első komolyabb figurám, aki rögzítve van. Nem tudom, hogy a póz miatt vagy mert ez a széria ilyen. Ha látnám Pierre-t, akkor könnyebben ki tudnám okoskodni a választ. Lehetséges, hogy így stabilabbnak gondolták, azonban a másik Idolm@ster figurám, az eredeti sorozatból Amami Haruka szintén fél lábon ácsorog, igaz másik gyártó műve, de ő kivehető a talapzatból Shikivel ellentétben. Maga a talapzat nagyon szép és Shiki kabalaállata, a panda díszíti, ami az anime egy pontján is feltűnt. A figura elég magas. Nem annyira, mint Ryugazaki Rei, de így is ő a második legmagasabb figura a polcomon. Ehhez mérten viszont nagyon könnyű. Mindig meglepődöm, hogy a magasságra a libasor végén kullogó Hotarumaru sokkal nehezebb akár Shikinél, akár Rei-channál.

Shiki, Hotarumaru mellett a második Kotobukiya figurám és abszolút meg vagyok vele elégedve. Teljesen áthozza a karaktert, akárhányszor ránézek, szinte hallom Shiki jellegzetes mondatait. Sajnos, mikor tavaly megjelent, nem tudtam megvenni, mert kicsit magasnak találtam az árát, de idén egy szerencsés véletlen folytán, némileg olcsóbban hozzájuthattam. És nagyon örülök, hogy jött ez a lehetőség, így a polcomon tudhatom. Ha egyszer lenne lehetőségem, szívesen itthon tudnám ebből a szériából Pierre-t is, valamint nagyon remélem, hogy a Kotobukiya folytatja a Side M sort és a másik nagy kedvenc Side M idolomat, Mizushima Sakit is itthon üdvözölhetem.

# Kan'u Unchou

Írta: Catrin

## Taki Corporation Swimsuit Ver.

*A strandos címlap és az Ikkitousen nosztalgia cikk (4. oldal) után szeretném bemutatni azt a figuránkat, ami az 50. szám borítójának ötletét adta.*

*Az Ikkitousenből, gyönyörű lányai révén elképesztően sok figurát adtak ki. Rengeteg karakter, rengeteg verzióban, számos gyártótól. Ebből következik, hogy fürdőruhás figurából is Dunát lehet rekeszteni. De miért is kellett nekünk pont Kanu és miért ez a verziója?*

Rövid kis történetünk ott kezdődik, hogy három éve Hirotakával épp túl voltunk a fürdőszobánk felújításán, és valamilyen perverz gyűjtői szenvedélyünktől vezérelve (és mert az őseimnél sokat láttunk a fürdőben egy kis „görögcsajos” szobrot), az az ötletünk támadt, hogy kellene oda egy figura. De tényleg. Mennyire jól mutatna a fürdőszobánk polcán is egy. És ha már fürdő, akkor oda lengébb öltözetű, netán pont fürdőző, esetleg strandoló karakter kerüljön. Találtunk is nem egy webboltban nem egy strandos vagy kádas figurát. Sajnos sok már nem volt kapható vagy drágának tűnt. Márpedig a fürdő viszontagságainak (meleg, pára) azért méregdrága figurát nem tesz ki az ember. Ráadásul próbáltunk olyan karaktereket keresni, akiket kedvelünk (pl. Steins;Gate, Index csajokról fürdőruhás, esetleg Free! fiúk, hogy legyen fiú is és lány is - de fiúból is inkább olyat szeretnék, akit jobban kedvelek, bár teljesen nem mondtam még le a Free-s vagy a még egy figurát a fürdőbe ötletről).

Aztán válogatás közben szembejött nem egy Ikkitousen figura is, akik bár nem a gyengéink, de rendkívül látványosak és Kan-san figuráiról jött is a felismerés, hogy őt bírtam legjobban a sorozatból, elképesztően jól néz ki, és kedveltem, ahogy leszbikusan bele van esve Gentokuba. Ráadásul találtunk belőle kádas verziót is, más fürdőruhásat, de egyik sem volt az igazi. Végül az AmiAmi használt részlegén futottam bele véletlenül ebbe a darabba, amikor a karakterre kerestem ismét rá. Szerencsésen és nem is meglepően, olcsón árulták, de ami igazán mellette szólt, hogy észrevettük: levehető a fürdőruhája! Na, pucér figuránk addig még nem volt és nem is figyeltük a korábbiakat ilyesmi igénnyel, de amint megtudtuk, hogy még ennyire extrás is, ráadásul így tényleg mezetlenül kiállítható, azonnal megrendeltük.

Kanunak ezt az 1/7-es arányú, 26 cm magas, türkiz fürdőruhás verzióját a Taki Corporation adta ki, a figurát Kouno Tadao tervezte. 2008-ban jelent meg elsőként, majd több kiadás, pontosabban eltérő verziók követték, amelyeknél átszínezték az ékszereit, a papucsok és a bikini színét. Így 2009 januárjában egy fekete, júliusában egy bordó és egy rózsaszín, majd szeptemberében egy fehér bikinis verzió érkezett. Egyes képeken feltűnhet még, hogy nem csak színeiben tér el, hanem a copfja alja is másképp áll, ezt elég vegyesen láttam ugyanolyan színű verzióknál is, így annak tudom inkább be, hogy a haja, hossza miatt eléggé mobilis, nem véletlenül tették a talpazatra a hajtartó állványt is.

Tehát különféle beállítások, esetleg a műanyag „gyári hajlítása” miatt lehet eltérő.

A figura átlátszó, minimalista dobozt kapott. Tartozékai a szintén átlátszó talpazat a haját tartó kis állvánnyal és az anime évad logójával (*Ikkitousen: Dragon Destiny*), két strandpapucs, ami az ujjaira akasztható, mintha épp tartaná, lóbálná azokat, a levehető bikini és a levehető haja. Itt azért is fontos, hogy a haja szétszedhető legyen, mert a bikini felsőt csak így tudjuk leakasztani róla. A nyakpántja ugyanis (szerencsére) nem kapcsolható ki, csak a hátán lévő, de erről kicsit később.

Maga az alak ezzel a modelles, kissé csábító pózolásával, a szélben lebbenő hajával, az enyhe mosolyával nagyon bájos, kacér és megnyerő. Az alakja elképesztően formás, a mellei, akár az animében (bár ott ennél is túlzóbbak), a haja, sőt az arca is nagyon hasonló, szimpatikus, a frufruja alól pedig a takarásban lévő szeme is jól látszik, ha megfelelő szögből nézi az ember. Formás teste, erős alkatára is utal, legjobban a hasán és a fenekén látszódik, hogy izmos. Amit pedig különösen szeretek, hogy ügyeltek a tanned, enyhén napbarnított látszatára, a bikini alatti területeken így fehérebb is a bőre, hogy jól látszódjon a nyoma.

Most következzenek a részletek, így a kritika is, mert jócskán van hibája ennek a figurának, de félreértés ne essék, nagyon megérte az árát! A

figura testét megnézve láthatjuk, hogy minimálisabb, gyengébb kidolgozású, főleg, ami a kéz- és lábujjakat vagy a karkötők illesztését, festését illeti. Továbbá nem zavaróan, de enyhén láthatók a testén végigmenő öntési csíkok is. A hajtincsei szintén nagyon elnagyoltak, de kellően animések, sokkal zavaróbb a két hajrész illeszkedése a feje tetején, ami már elég látványos, és sajnos várhatóan nem passzol össze teljesen megfelelő szorossággal. Ami Kan-san hajszínét illeti, akár a sorozatokban, manga-anime változatokban, akár az official artokon eléggé változatos. Szélesen mozog a sötétlila, feketés lila, fekete, feketés kék, sötétkék, liláskék között, így ez nem zavart, hogy itt a sötétlila verziót kaptuk. Maga a hajtartó állvány szerintem kicsit idétlen, ha figyelünk rá, ront az élményen, jobb nélküle, de mivel különösebben nem feltűnő, így nem zavar a megléte, és inkább tartsa, minthogy hosszútávon eldeformálódjon esetleg fentebb a copf súlya miatt…

És akkor deformálódás, mert Kanut nem kíméli a fürdőszobában álldogálás. A többi vitrinben tartott figuránkhoz képest, őt nyilván sűrűbben éri por, de szerencsére nem vészesen, inkább aggódtunk a pára miatt. Nos, a három év alatt ez sem okozott rajta látható változást, de úgy voltunk vele, hogy idővel máshova tennénk, ha nagyon nem jó a figurának ez a közeg. Persze gondolhatjuk, műanyag, mi baja lehet.

A probléma a vékony műanyagbikinivel van. Mivel használtan, már eleve majdnem 10 évesen vettük a figurát (ahhoz képest nem látszódott rajta karcolás vagy sérülés, tehát nagyon jó állapotú maradt), a felsőjének kapcsolója, a kis műanyag pöcök már akkor is nehezen maradt egyben és az alsó rész bekapcsolása se ment mindig elsőre, de azért jól illeszkedett. Persze hagyhattuk volna becsatolva is, de ha már levehetőek, nyilván élünk a lehetőséggel, így hol fürdőruhában, hol azt a kezeiben tartva, papucsait mellétéve van kiállítva… vagy esetleg úgy, hogy csak félre csúszik rajta a bikini. Nagyon változatos, nagyon látványos, nagyon szerethető. Viszont a három év alatt, valószínűleg a variálásoktól és még inkább a fürdőben lévő melegtől a kis műanyag „zsinórjai" összébb mentek/eldeformálódtak, így már csak nagyon szenvedve vagy egyáltalán nem kapcsolódnak/érnek össze. Szemből nézve nem zavaró, de látszódik. Oldalról és hátulról egyből észrevenni a bekapcsolásuk hiányát, de különösebben nem vágott haza minket ez a tragédia. Lehet Kan'u egyszerűen kínőtte...

Megemlítenék még pár apróságot. Az egyik, hogy a papucsai láthatóan kicsit kisebbek, mint a lábfejei, ami úgy nem probléma, hogy belebújtatni amúgy se tudnánk, és csak díszítő elemek. Továbbá az arca nekem kicsit túl barbisra, a hasvonala pedig túl erőteljes vonalra sikerült, bár mindkettő hasonlít az animés dizájnjára, így nagyon nem panaszkodom. A melleinek ez a maszszív telt hatása szintén túlzás, de animésen túlzás, a mellbimbói pedig szépen kidolgozottak, így tetszik az összhatásuk. Ami pedig a szeméremdombját, szeméremajkait illeti: itt is igaz a figura kidolgozatlansága, megoldották egy kis, diszkrét csíkkal, ami látványra egyébként teljesen elég és észlelhető. Nem számítottunk hentai figurás kidolgozottságra, és szerencsére nem vették cenzúrásan minimalistára sem a figurát.

*Kan-san egyébként nincs ilyen ruciban az animében… bár ez eléggé nyilvánvaló az ilyen verzióknál. Minden hibája ellenére egy nagyon bájos és szexi figura, amire mindig öröm ránézni, maga a mozdulata, szimplán fanservice, nem képviseli a karaktert különösebben, de az egész animét már igen. A kedvességet sugárzó, nyugodt, mosolygós arca viszont jellemző rá. Barátai felé tényleg igazán jószívű, védelmező, higgadt lány, aki az Ikkitousen franchise egyik legkedveltebb és legerősebb harcosa.*

# Japán filmajánló

Írta: Iskariotes

*A mostani live action cikkben hat filmet mutatok be, ebből négy az ez évi Japán Filmhéten, míg a Shodo Girls és a Bérelj cicát a Japán Alapítvány filmvetítésein került bemutatásra.*

## Shodo Girls

A film a klasszikus gimis slice of life receptet követi: végy egy klubot, lehetőleg egy kevésbé ismert tevékenységgel, majd küldd el őket valamilyen versenyre. Ehhez add a klub belső problémáit és a szereplők privát életét. A különbség annyi, hogy a film alapját valós események inspirálták, tehát, hacsak részben is, de nem kitalációra épül.

A Shodóban a helyszínt az Ehime prefektúrában található Shikokuchuo városka Tsumishima Gimnáziuma adja. Itt létezik egy kalligráfia klub. A szakkör – tipikusan – a megszűnés szélén táncol, vezetője a konzervatív Hayakawa Satoko (Narumi Riko 1992-), aki egy profi kalligráfus lánya, vezetőtársa pedig Shinomori Kana (Sakuraba Nanami 1992-). De ekkor egy új tanerő érkezik az iskolába. Ikezawa-sensei (Kaneko Nobuaki 1981-), ki egy zenére előadott kalligráfiai performanszt mutat be. Bár a klub legerősebb tagjait ez nem győzi meg, de a szeleburdi, kevésbé tehetséges Satoko (Takahata Micuki 1991-) teljesen megújhodva fog bele az írás művészetében.

Természetesen az új stílus előbb-utóbb mindenkit megérint, és a klub ha nem is lesz a legnépszerűbb, de közismertté válik. Ezt segíti elő, hogy a gimnázium meghirdeti az első országos performansz kalligráfia bajnokságot. Ehhez az egész város támogatottságát is megszerzik, hiszen Shikokuchuo a kalligráfiához használt papírjáról híres. Sőt, a klubba sikerül visszacsábítani Miót (Yamashita Rio 1992-) is, akit mindenki a legtehetségesebb művésznek tart. De mindezek elegendőek ahhoz, hogy a többi riválist legyőzzék vagy sem?

**Érdekességek:**

- A performansz kalligráfia 1993-ban látott napvilágot, amikor a Fukuoka prefektúrában található Buzen város Seiho gimnáziumának kalligráfia csoportja működött közre egy hotel avatáson.
- Az első zenész előadásra egészen 1998-ig várni kellett. Ekkor a Seiho gimi csapata a TV Asahiban mutatta be a tudását és a Da Pump Feelin Good számára írtak.
- Az első nemzeti bajnokságot pedig tényleg Shikokuchuoban tartották a Mishima gimnáziumban, 3 csapattal és 300 néző előtt. Ma már 2000-en követik helyszínen a versenyt.
- A versenyeken 5x10-es papírra írnak, míg a filmben 4x8-as papírt használtak.
- Az ecsetek egyenként 20 kilogrammosok.
- A versenyzők mindig hakamát viselnek.
- Akit jobban érdekel ez a világ, annak lehet ajánlani a Tomehane! Suzuri Kōkō Shodōbu mangát, élőszereplős sorozat is készült belőle, amiben Kojima Fujiko is szerepelt.

## Bérelj cicát! – Rentaneko

A film az egyik klasszikus japán problémával foglalkozik: az egyedülléttel. Sayoko (Ichikawa Mikako 1978-) egy kisvállalkozó, melynek keretén belül aprópénzért adja bérbe cicáit másoknak, de csak akkor, ha a környezettanulmányt sikerrel vették.

Bár a film elsőre kis cukiságnak látszik, közelebbről frusztrálóan hat. Sayoko minden nap ugyanúgy járja a várost és ugyanúgy hirdeti magát, kölcsönzési procedúrája is gépiesen hasonló. Ichikawa Mikako játékstílusa pedig nagyon kell, hogy Sayoko szerepe így tudjon működni.

A fiatal „üzletasszony” mindennap kimegy a parti sétányra, magával húzva kis kocsiját, melyben macsekok bújnak meg. Van itt tarka meg egyszínű, fiatal és öreg, kandúr s nőstény, Yorouchi na, meg Chi. Szóval mindenfajta.

De nemcsak a macskák a különbözőek, hanem maguk a bérlők is: van öreg hölgy, a családjától távol élő üzletember és fiatal lány. Mindegyikükben közös, hogy társaságra és szeretetre vágynak, amit egy kis szőrmók személyében meg is kapnak.

Az űr mindegyik szereplőnél megjelenik több fronton is. Az öreg hölgynek hiányzik a fia, aki ritkán látogatja meg. De a hűtőjében szinte csak az a finomság van, amit gyermeke fiatalon úgy szeretett, a néni egyiket sem eszi meg, csak egy kis kanálnyit eszik a pudingokból.

Az üzletember távol él a családjától, kislányát évek óta nem látta, és emellett a zoknija is lyukas. A fiatal nő – aki egy autókölcsönző szalonban dolgozik – teljesen magányos és világ életében az foglalkoztatta, hogyan lehet megenni a fánk üres közepét.

Sayoko kertjében pedig hemzsegnek a hangyabolyok, amik űrt hagynak maguk után. Bár a lány mindenkinek tud segíteni, saját maga életét nem képes megfordítani. Magányosan éli a napjait, macskái sem kíváncsiak rá, céljait nem tudja teljesíteni. A főhősnő élete telis-tele van félmegoldásokkal: lehetne egy vállalkozása, de ő önként lemond a több pénzről, fél állásokat kreál magának, egy épphogy csak kertes házban lakik, emberi kapcsolatai nem barátságok, de nem is ismerősi szintűek. Sayoko látszat/áll megoldásai sokakra lehetnek igazak, a kérdés csupán az, hogy ezeket a műfalakat meddig akarjuk fenntartani?

**Érdekességek:**

- A filmet Magyarországon is vetítették, rendes műsorrendbe is bekerült, a premierje 2012. december 27-én volt.
- Sayoko egy jelenetben a tésztát bambusz csövekben folyó vízbe teszi és úgy hűti. Az eljárást nem ő találta ki, hanem egy hagyományos japán megoldás, melyet nagashi somennek neveznek.
- Akit még érdekelnek a macskás filmek, azoknak tudom ajánlani a Kanashi No Nora, Neko Atsume House, Neko Samurai, Kimi To Boku (live action), valamint a Neko Nanka Yondemo Konai és a Sekai kara neko ga kietanara filmeket.

## Szappanbuborék - Shabondama

Mi kell ahhoz, hogy valaki jó útra térjen? A shounen fightok szerint egy – minimálisan – a galaxis sorsát eldöntő ütközet elvesztése az, ami a rossz lelket a jóra rábírja. Szerencsére a való életben erre nincs szükség.

Elég mindösszesen egy szerető közeg, a bizalom, a munka és a megbecsülés. Izuminak (Hayashi Kento 1990-) hányatott gyermekkora volt. Hogy életben tudjon maradni, a metropolisz sűrűjében késes rablótámadásokat hajtott végre. Egy este a sors fonalait különösen megráncigálják, így a napi áldozatot megsebezte, tán meg is ölte. A fiú menekülőre fogja és egy Miyazaki-i kis városkában köt ki.

Szerencséjére összetalálkozott Sumával (Ichihara Etsuko 1936-2016, ez volt az utolsó alakítása), egy dolgos paraszt nénivel, aki végtelen türelemmel, valamint odaadással és szeretettel összeragasztja a fiú lelkét. Izumi eleinte nehezen találja meg a helyét új környezetében, de az öreg – már klisés – mogorva erdész (Watabiki Katsuhiko 1945-) munkát és megbecsülést ad számára.

A mozi előrehaladtával az alapprobléma is egyre árnyaltabbá kezd válni. Olyan kérdéseket kezd el boncolgatni, amelyek hatására egyre kényelmetlenebbül érezzük magunkat a székben. Míg Hosoda Mirai no Mirai filmje arra fut ki, hogy a család és az ősök mind azért éltek, hogy az utódjaik boldogok legyenek és jobb sorsuk legyen, addig Azuma Shinji a rendező inkább afelé próbál minket terelni, hogy az ősök életútja nem az utódok életútja is egyben.
Hiába volt valaki dolgos és megbecsült tagja a közösségnek, nem biztos, hogy a gyermeke is azt az utat fogja követni.

Azt is megvizsgálja a rendező, hogy egy szülőnek meddig kell felelősséget vállalnia a gyermekéért? Meddig tud tartani a szeretet, a gondoskodás? Ahogyan ez megjelenik Suma és fia kapcsolatában.

De ugyanúgy bemutatja, hogy a munka egyesek számára nem munkát jelent.

Magát az életet, az önbecsülést, sőt egyeseknél nem lehet különválasztani az embert a munkájától. Ezt Shigénél lehet jól megfigyelni, aki a barátja temetése után rögtön dolgozni kezd, vagy ahogy Suma még a legnagyobb esőben is kimegy a földjét megművelni.

Izumi fejlődése sem áll meg. Eleinte csak kilókat szed fel a finom házikosztnak köszönhetően, de később egyre nagyobb felelősséget érez magán és tudja, hogy új élete csak akkor ér valamit, ha leszámol a régivel. De képes-e otthagyni az idillt és azt felcserélni a börtönre?

**Érdekességek:**

- A film eredeti címe: Shabondama (シャボン玉), ilyen címen írt egy rövid dalocskát Noguchi Ujō (1882-1945) költő 1908-ban, amikor meghalt a kisbabája.

## Egy sima, egy fordított – Karera ga Honki de Amu Toki

Egyértelműen a 2019-es Japán Filmhétnek ez volt a legjobb darabja és mondanám, hogy az utóbbi évek legjobb japán filmje, de hát ott van a Bolti tolvajok (*AniMagazin 48.*), ami még jobb.

A történet középpontjában Tomo (Kakihara Rinko) található, aki 10 éves és az anyjával osztozik a lakáson. Nem, nem élnek együtt, csak egy a lakcímük. Hiromi (Mimura Rei 1984-) – az anya – sokat dolgozik, hogy el tudja tartani a lányát, de

lelkesen keresi a nagy Őt is, és ha kell, akkor inkább Tomót passzolja le.

Tomo egy újabb otthagyás után felkeresi nagybátyját, Makiót (Kiritani Kenta 1980-), aki magához veszi – kitudja meddig. A nagybácsi óvatosan figyelmezteti unokahúgát, hogy van egy élettársa, aki más. Hazaérve Tomónak rá kell döbbennie, hogy Rinko-chan (Ikuta Tomo 1984-) bizony transznemű nő. Eleinte nem nagyon tudja kezelni a helyzetet, kiváltképp, hogy Rinkónak – japán mércével – dús keblei vannak. De látja, hogy a két felnőtt között őszinte és meleg kapcsolat van, olyan, amit ő még soha nem tapasztalt. Rinko pedig mindent meg akar adni a kislánynak, így videojátékozik vele, megfésüli a haját és még bentót is készít neki, olyat, amilyet még soha nem kapott.

A napok múlásával a kis trió egyre jobban összeszokik, Rinko pedánsan vezeti a háztartást és még ápolói munkáját is el tudja látni a közeli idősek otthonában, ahol pont Tomo nagymamája (Lily 1952-2016) és így egyben Makio anyja is található. A két szerelmes közt megszületik az elhatározás, hogy végleg örökbe fogadják Tomót, hivatalosan is. De ehhez először Rinkót jogilag is nővé kellene átírni. A hölgy pedig elhatározza, hogy ez csak akkor történik meg, ha köt 108 jelképet, ami egykori férfiasságát hivatott szimbolizálni.

Végül nem sikerül az örökbefogadás, mert Hiromi visszatér és visszaveszi a lányát a szerinte beteg pártól. Tomo újból szeretne hinni az édesanyjának, így vele tart. Csak remélni tudjuk, hogy az anya végre felnőtt az anyai szerepre.

A mozi egyik fővonala az anyaság körül forog, így vagy úgy. Tomo nagymamája becsületesen nevelte fel a gyermekeit, és mivel nem volt sok pénze, ezért maga kötötte meg a ruháikat. Hiromi egy életre meggyűlölte a kötött árukat, mert neki erről a szegénység jut az eszébe. Ezzel szemben Makiónak a kötött termékek az anyai odaadást és szeretet juttatta az eszébe. Nem véletlen, hogy Hiromi folyamatosan pasizik és, ezért a lányát is elhanyagolja, keresi az apját, aki otthagyta a családot. Makio pedig Rinko-chanban találta meg azt a személyt, aki épp ugyanolyan nyugalmat és biztonságot tud neki adni, mint amilyet az anyja biztosított számára.

Rinko szülei pedig anyatigrisként védik egyszem gyermeküket. Bárki, aki egy kicsit is veszélyt jelent számára, megfenyegetik, mert számukra a legfontosabb a kislányuk boldogsága.

A film erősen kiáll a szexuális kisebbségek mellett, és gyakran mosolygós, kedves, aranyos, néhol humoros módon mutatja be ezt a helyzetet. De bemutatja e közegnek a hátrányait is. Erre Tomo osztálytársán keresztül kapunk rávilágítást.

A kisfiú szerelmes egy fiú iskolatársába, de pontosan tudja, hogy ez a szerelem soha nem lesz kétoldalú. Anyukája próbálja óvni és mindent megadni neki, hogy el tudja viselni a helyzetét. Ugyanakkor, amikor Tomót és Rinkót közösen látja egy szupermarketben minden követ megmozgat, hogy a kislányt elszakítsák szerető közegéből, mert abnormálisnak tartja a helyzetet.
Kai egyre nehezebben tudja viselni, hogy az anyja egyszerre toleráns vele, de mással megvetően intoleráns. Végül az öngyilkosság felé fordul, ami nem teljesül be.

A filmet nyugodt szívvel tudom ajánlani mindazoknak, akik szeretik a yaoi/bl alkotásokat, de azok is nyugodt szívvel nézhetik, akik nem e műfaj szerelmesei.

## The Extreme Sukiyaki

Mi történik, ha nem sikerül egy öngyilkosság? Hogyan lépsz tovább? Maeda Shirou filmje ilyen és ehhez kapcsolatos kérdéseket feszeget, bár jó japán létére ezeket nem fogalmazza meg konkrétan.

A film főszereplője Horaguchi (Iura Arata 1974-), aki évekkel ezelőtt otthagyta a munkáját és azóta csak úgy élt bele a nagyvilágba, míg egy nap arra az elhatározásra jut, hogy befejezi a céltalanságát és véget vet életének. Kudarcot vall, de legalább megpróbálja újrakezdeni az életét.

Visszatér oda, ahol még menő volt, amikor még sikeres volt és ezt – mint oly sokan – az

egyetemi éveihez köti. Így próbálja összeszedni a régi bandát. Elsőként Ohkawát (Kubozuka Yosuke 1979-) gyűjti be, aki ugyanabban a söröző̈ben dolgozik részmunkaidőben, mint 15 éve. Illetve volt lány barátjukat, Kyokót (Ichikawa Mikako 1978- ) és Ohkawa jelenlegi csaját, Kaedát (Kurashina Kana 1987- ) is magukkal viszik egy tengerparti kirándulásra.

A filmben nincsenek nagy bölcsességek vagy éppen lélegzetelállító képek. Jól összerakott párbeszédek meg végképp nincsenek benne. Az alkotás sokkal inkább egy terápiás mű. Igen, kisiklott valahol az életed. Igen, te is hibás vagy, hogy ide jutottál. De újra lehet kezdeni, ha kérsz segítséget, kapsz. A barátok segítenek, még ha évek óta nem is láttak téged, mert barátok. Ami pedig talán a legfontosabb, hogy merjünk élni, amíg lehet.

## Nevenincs madarak – Kanojo ga Sono na wo Shiranai Toritachi

Voltál már szerelmes? És mit tettél meg a szerelmedért? Vettél csokoládét, virágot, könyvet, ezt-azt?

Adtál már pénzt neki? Ha csak neked kellene eltartanod? Ő nem akar dolgozni, de elvárja, hogy adjál neki pénzt, adnál? Mennyit adnál?

Érdeklődnél utána? Járnád az éjszakai várost, hogy megtaláld? Nyomoznál a barátai iránt, hogy azok milyen emberek, csakhogy megvédd őt?
Hogyan éreznéd magad, hogy a pénzedet elfogadja, de téged féregnek tart? Ha intim közeledésedet nagyon durván elutasítaná? Ha létesül is együttlét, akkor csak az ő orgazmusa számít és a tiéd nem?

Miképpen éreznéd magadat, hogy ha a volt szerelmével készült szexvideót nézné a párod? És ha nyilvános helyen csalna meg téged? Még mindig szeretnéd?

Milyen áldozatot hozol a párkapcsolatodért? Mi volt eddig a maximum? Lefeküdnél-e valakivel, csak, hogy a párod karrierje jobbra forduljon? És ezt hányszor tennéd meg? Eltűrnéd, hogy megüssön? És ha véred is kiserkenne? Csontod törne? Hónapokig viselnéd a bántalmazás jeleit? Sokáig nem tudnál emiatt nemhogy nevetni, de még mosolyogni sem? Megölnéd, hogy másé ne lehessen, csak a tied? Segítenél egy hullát eltüntetni? Vállalnád a börtönt ezért? Odaadnád az életedet, csakhogy a másik élhessen?

Amennyiben a fenti kérdések mindegyikére nem tudod azonnal a választ, akkor érdemes megnézni a filmet, minden más esetben tessék félrerakni.

# HISTORY SOROZATOK

Írta: Karasz Attila - supermario4ever (*supermario4ever@blogspot.com*)

## 1. rész

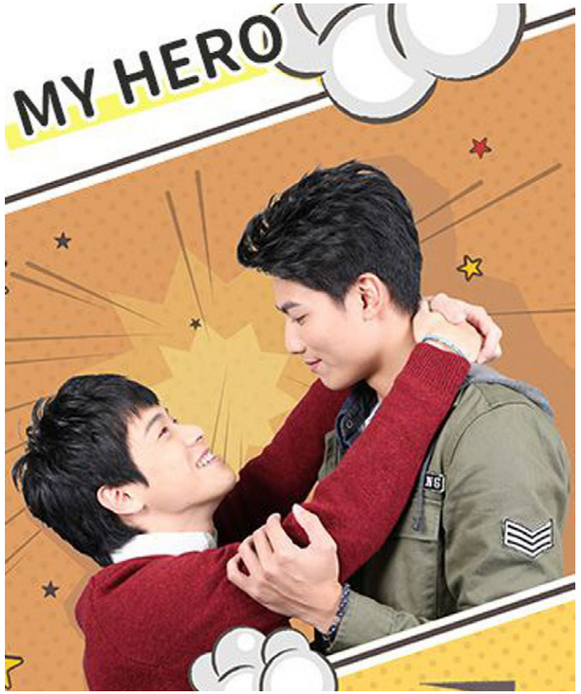
***A shounen-ai és BL sorozatok történetének legalább 95%-át nők írják. És miután fujoshik írják fujoshiknak, ezért legtöbb esetben a saját fantáziájukat jelenítik meg, így ezeknek nem is feltétlen az a céljuk, hogy a homoszexualitást a maga valóságában mutassák meg. Bár szerencsére a HIStory azon sorozatok közé tartozik, mely valamennyire reflektál a valóságra.***

A tajvani *HIStory* mostanra három nagyobb sorozattá nőtte ki magát, azon belül hét kisebb sorozatból áll. Ebből eddig hatot adtak le, a hetedik idén nyáron vagy ősszel lesz látható (biztos időpont még nincs). A különböző sorozatok között némi átfedés figyelhető meg, de lényegében mindegyik kisebb sorozat önálló szériának tekinthető. Az első két sorozat forgatókönyvírója nem ismert, a harmadiktól viszont végig Lin Pei Yu írta, kinek több doramája is volt már a HIStory előtt. Ezek egyike sem sorolható feltétlen egy kategóriába, a HIStory az első BL doramája.

A cikk első részében a HIStory 1 keretében megjelent három rövid sorozat kerül bemutatásra. Ezeket 2017-ben adták le, mindegyik 4-4 részes. A sorozatok egyenként összesen körülbelül 80 perc hosszúak, így akár egész estés filmként is meg lehet nézni őket.

## My Hero

Alaposan belecsapunk a közepébe, és ezt most kifejezetten rossz értelemben írom. Az összes sorozat közül a My Hero tetszett a legkevésbé. Rendkívül kusza a történet, nem is követhető rendesen, ráadásul a dramaturgiája is borzasztó. Meghalt egy lány, aki Mai Ying Xiong barátnője volt. Egy férfi testében visszatér a való életbe, de csak akkor maradhat életben, ha meghódítja lánykori szerelmének szívét. Ehhez egy hét áll rendelkezésére, ha nem sikerül, végleg meghal a lány is, de a fiú is, akinek a testébe bekerült. A kuszasága a történetnek ott van, hogy az elején egy fiút látunk meghalni, a lány már halott, és a túlvilágban várja a sorsát. Az ő halálának miként jére nem tér ki a sorozat. Szóval a lány, Lan Xi lelke bekerül a fiú, Gu Si Ren testébe, így van 7 napja arra, hogy az özveggyé vált barátja szívét férfiként visszahódítsa. Ebben lesz „segítségére” Bai Chang Chang, a túlvilág „angyala”, aki ruházatával és beszédstílusával inkább egy melegbár sztárjára hasonlít. Folyamatosan instrukciókkal látja el a fiúvá vált lányt, valamint figyelmezteti, hogy mennyi ideje van még. A sorozat felvonultat néhány vicces jelenetet is. Az már önmagában poénra ad alapot, hogyan éli meg egy nő azt, hogy férfi testében van, éltek is vele. Furcsán szemléli magát, amikor észreveszi, hogy lapos a felsőteste, amikor lejjebb néz, rádöbben, hogy neki nem „olyanja” volt előző életében. Furcsállja, hogy állva kell pisilnie, mint a többi fiúnak. Eközben az a bizonyos „angyal” mindig megfűszerezi a mondandóját valami provokatív beszólással. A dramaturgiáját ott rontották el a sorozatnak, hogy annyi ilyen ostoba poén van, hogy amikor komolyra fordul a történet, már nem lehet komolyan venni, mert annyira el lett inflálva az egész. Márpedig fogy az idő, és hát hogy szeressen bele egy heteroszexuális pasi egy másik férfiba? Komoly kérdés, ami válaszra vár.



## Stay Away From Me

A fujoshik körében legalább annyira népszerű a fiútestvérek közötti párkapcsolat is. Ez a sorozat sem marad ki a jóból, bár a helyzetet némileg javítja az, hogy jelen esetben mostohatestvérek között alakul ki szerelem.

A két fiú szülei összeházasodnak, és amíg nászúton vannak, addig alakul ki a kapcsolat. Cheng Qing ünnepelt sztár, Feng He lesz a mostohatestvére, vele költözik össze. Feng He legjobb barátja egy Meng Meng nevű lány, aki fujoshi, és azon dolgozik, hogy megírja élete legjobb BL fanfictionjét. Amikor a két mostohatestvér összeköltözik, Feng He meghívja a barátnőjét, amolyan lakásavató vacsorára. Ekkor látja meg a lány, hogy a fiúk között akár kapcsolat is lehetne, és a képzelete, amit leírt, akár valósággá válhat. De hát miért is szeretnének egymásba, amikor testvérek, még ha nem is biológiailag? Márpedig, mint tudjuk, szerelem ott alakul ki, ahol a legkevésbé számítunk rá. Persze, hogy egymásba szeretnek, és idővel egyre nehezebb is lesz titkolni egymás előtt az érzéseiket. Meng Meng eleinte kifejezetten idegesítő, tipikus fujoshi, akinek csak az számít, hogy a fantáziája valósággá váljon. Hogy ez érzelmileg mivel jár a fiúk részéről, az számára mellékes. Persze annyira foglalkozik vele, hogy a sorozat végén azért ellátja Feng Me-t néhány jótanáccsal és bizonyítja, hogy tud komoly is lenni, ha akar.

Érdekes volt látni, ahogy ez a lány kiválóan megjeleníti azt, hogy miért olyanok a shounen-ai, BL alkotások, amilyenek. Nagyon jól rámutat arra, hogy a fujoshiknak inkább az a fontos, hogy két férfit együtt lássanak szexuálisan, ehhez körítenek valami romantikát, de hogy ez valójában hogy történik, az már mellékes. Ezért is van az, hogy a shounen-ai nemhogy nem férfi, de még csak nem is meleg műfaj. Ez lehetne erőssége is a sorozatnak, nem is ezért gyenge, hanem a nagyon rossz színészi játék miatt. Semmilyen kémiát nem érzek a fiúk között, egyáltalán nem jön át az, hogy szerelmesek lennének egymásba, ahogy ennek érzelmi háttere sem.

## Obsessed

Ez már lényegesen jobb az első kettőhöz képest. Bár ennek is eléggé elvont a története, konkrétan korrelál a My Hero-hoz, a szereplők miatt mégis szerethetővé válik a történet.

Ez abban is különbözik az első kettőtől, hogy itt már egy meglévő párkapcsolat megy szét azáltal, hogy Jiang Jin Teng egy nőt, nevezetesen Cai Yi Junt mutatja be Shao Yi Chennek, mint új barátnőjét. A fiú persze rettenetesen ki van borulva, rettenetes zokogásba kezd, nem érti, hogy miért kell véget vetni a 9 éve tartó párkapcsolatának. Shao Yi Chen vigasztalhatatlan, hiába próbál volt barátja enyhíteni a fájdalmán.

A depressziós fiú kiszalad az utcára, és amikor átrohanna az úttesten, hirtelen elüti egy autó és meghal. Visszatér az életbe, a 9 évvel ezelőtti énjébe, amikor egyetemisták voltak, és kialakulóban volt a szerelmük. Feladata nem más, mint megváltoztatni a múltat. Ha nem lesz együtt a sráccal, akkor nem mennek szét (miután össze sem jöttek…) és nem fog sírva az úttestre rohanni. De biztos, hogy ez az egyetlen útja, hogy tovább éljen?

Az érdekessége a sorozatnak, hogy Shai Yi Chen tudatában van annak, hogy a jövőben szétmennek, meghalt, és hogy ő a halála után van a világban. A másik érdekessége a sorozatnak, hogy bizonyos dolgokat másképp él meg, más szemszögből lát meg, ezáltal a dolgok is másképp alakulnak, mint ahogy eredetileg történt. A sorozat közben kiderül az is, hogy ki is az a lány, akit Jiang Jin Teng mutatott be a barátjának, és hogy talán alakulhatna másképp a történet, mint ahogy végződött… A szereplők kifejezetten szerethetők, és a színészi játék is nagyon jó. Itt jelenítik meg a legerősebben a homoszexualitást. Néhány jelenetnél komolyan az volt az érzésem, hogy átmegy melegpornóba a dolog.

## Összegzés

Az első sorozat szériái közül egyértelműen az Obsessed mondható a legjobbnak. Sokan úgy gondolják, hogy jót tett a sorozatnak a forgatókönyvíró, ezért őt végül megtartották, és a későbbi sorozatok történeteiért is ő felel. Ráadásul megtette azt is, hogy a különböző sorozatok néhány szereplője között rokonsági kapcsolatot talált ki, hogy legyen összeköttetés a szériák között, de erről majd a későbbiekben.

A halál és a túlvilág megjelenítése egyértelműen az ázsiai kultúra és hitvilág sajátja. Ezt jó eséllyel nyugati sorozatban így nem jelenítenék meg. Abban viszont nem vagyok biztos, hogy a HIStory 1 sorozatai inspirálnák a nézőt arra, hogy a továbbiakat is megnézze. Akit érdekel a sorozat, annak azt javasolnám, hogy az Obsesseddel kezdje, mivel nincs kapcsolat a sorozatok között, ezért mindegy, melyiket nézzük meg. Az első kettőt akár ki is lehet hagyni. Ha valami miatt érdemes megnézni, akkor azért, mert a HIStory sorozat része, de jóval a későbbiek alatt van színvonal tekintetében. A következő részben a HIStory 2, majd utána a HIStory 3 kerül fókuszba.

# Langmaor, VividColor, Spray és CORE

Írta: Szalamandra

## A nagy BL Visual Novel összefoglaló II.

*Folytatódik az előző számban megkezdett BL Visual Novel összefoglaló és haladunk is tovább négy új cégre, valamint azok munkáira. A bemutatók innentől nem lesznek annyira részletesek, mint a Nitro+CHiRAL esetében, mert egyrészt akkor sose jutok a cikkek végére, másrészt legtöbbjük munkásságát nem kísérem akkora figyelemmel (vagy már nem tudom, mert megszűnt a cég), hogy ilyen kimerítő cikket tudjak róla megfogalmazni. Sőt, a legtöbb játékkal sajnos még nem volt alkalmam játszani, de igyekeztem mindegyiknek kellő alapossággal utánanézni.*

*Mostani négy cégünk még az „őskorban", a 2000-es évek elején alapultak, azonban számos olyan játékot dobtak piacra, melyek azóta klaszszikussá váltak és egy ilyen összefoglaló se lenne teljes a megemlítésük nélkül.*

## Langmaor

A Visual Novelekkel foglalkozó WillPlus egyik leányvállalata a sok közül, ami 2002 és 2006 között működött aktívan, azóta nem jelentettek meg új játékot. Őszintén megvallva, így önmagában nekem nem csengene ismerősen a cég neve, de ha hozzáteszik, hogy Enzai vagy Absolute Obedience, akkor egyből kigyúlna a képzeletbeli villanykörte a fejem felett. Valószínűleg nem sok BL rajongó van, aki valamiképp ne hallott volna a hírhedt Enzai OVA-ról, mely igencsak megosztja az embereket, sokan vélekednek róla a műfaj képviselőjének egyik legrosszabb darabjaként.

A 2004-ben készült 2 részes OVA története a napóleoni Franciaországban játszódik. Főszereplőnket, Guys-t letartóztatják, miután a fiút lopáson kapták, ám végül ahelyett, hogy elengednék egy kis ejnye-bejnyével, gyilkosság vádjával börtönbe csukják, ahonnan sose szabadulhat. A börtönben Guys-t folyamatosan megalázzák és megerőszakolják mind a cellatársai, mind a börtönőrök, ráadásul ez azon kevés BL animék közé tartozik, ahol mindent premier plánba mutatnak és csak a hülye cenzúratörvény miatt nem láthatjuk a lényeget a kis kockák miatt. Nem túl meglepő módon tehát elég sok fujoshinál kicsapta a biztosítékot az OVA, hisz töménytelen erőszakon kívül nem volt benne más. De mi a helyzet a játékkal?

A 2002-es **Enzai** VN alaptörténete természetesen ugyanez, viszont ahogy azt sejthetjük, sokkal részletesebb és mélyebbre hatóbb, mint amennyit 2x20 percben az OVA prezentálni tudott. A félelmetesnek és a rendszeres erőszak miatt felületesnek tartott Enzai a rajongói szerint

sokkal több, mint egy rape-fest, sőt a történet bővelkedik csavarokban, a karakterek érdekesek, és izgalmas kideríteni azt az összeesküvést, ami a háttérben folyik, amiért Guys börtönbe került. Így vagy úgy, azt hiszem nyugodtan mondhatjuk, hogy a játék egyike a nagy BL klasszikusoknak és a Langmaor leghíresebb játéka, legalábbis a nyugati fandomban biztos.

Valószínűleg Japánban egy picit máshogy gondolnák, hisz az alig két évvel később készült **Teikoku Senseki** tűnik a cég hivatalosan leghíresebb és legjobb játékának. A múltbeli Kínában játszódó történetben a birodalom három részre esik szét a császár halála után, és mindegyik államot egy-egy új király irányítja. Tou Seika, egy szegény sorsú farmer család leszármazottja, ám a fiúban több rejlik, minthogy egész nap trágyázzon és a földeken munkálkodjon. Egy taktikai géniusz veszett el benne, aki képes lenne országának sorsát megváltoztatni. A játékhoz készült all ages verzió, tehát olyan, amiben nem voltak erotikus jelenetek, de természetesen olyan kiadás is készült, ami tartalmazta ezeket az „extrákat", később pedig PS2 változatot is kapott. Azt is tudni érdemes a játékról, hogy nem sima Visual Novel, hanem RPG is, tehát lesz lehetőségünk mászkálni és csatározni az ellenséggel, nem pedig csak a választási lehetőségeknél vakarni a fejünk, hogy melyik válasz melyik kiszemeltünkkel fog közelebbi kapcsolatba hozni.

Szinte majdnem napra pontosan egy évvel később került piacra a cég következő játéka, a már említett Absolute Obedience, vagy japán címén a **Zettai Fukujuu Meirei**. A történet a második világháború után játszódik Németországban és két seme karakter, Kia WelBehenna és Louise Hardwich bőrébe van lehetőségünk belebújni. Mindkét férfinak 6-6 célpontot kell meghódítania és abszolút engedelmességre bírnia. A játék eleve attól érdekes lehet, hogy seme karakterekkel vagyunk (ami manapság nem nagy kunszt, de akkoriban még annak számított), de a meghódítandó szereplők, valamint Kia és Louise küldetése mögötti indíték is tartogat meglepetéseket.

Végül a cég utolsó játéka, a 2006-os **Laughter Land** már kicsit másfajta vizekre evezett. A Langmaor korábbi VN-jei rajzaiért a később a Tennenouji (következő cikk) berkein belül munkálkodó YURA volt a felelős, akit valamiért itt leváltottak, ezért a játék artja teljesen elüt a korábbiaktól. Másrészt a Laughter Land kevésbé támaszkodik a sokkolásra és a grafikus erőszakra, inkább a suspense az erőssége, azaz a játékos teljes idegeskedésben tartása, hogy a látszólag vidám és idilli meseszerű történet mikor vesz drámai fordulatot. Főszereplőnk, Dick unalmas, átlagos életet él falujában, míg egy fesztivál alkalmával nem találkozik egy bohóc kinézetű fiúval, Guillereddel.

Guillered felajánlja Dicknek, hogy elviszi Laughter Landbe, ahol a gyerekek sose akarnak felnőni és minden kívánságuk teljesül. A belépésért cserébe még egy vörös követ is kap, mely gyermeki tisztaságát jelképezi, azt azonban Dick nem tudja, hogy idővel, ahogy öregszik, a kő besötétedik, míg kék színű nem lesz, ami egyet fog azzal jelenteni, hogy felnőtt. Felnőttnek lenni azonban a legnagyobb bűn Laughter Landben, és ha nem lakolnak azonnal halállal, lecsúszott, semmibe vett emberekként kell élniük…

Azt hiszem nem kell mondanom, de nem ajánlanám nyugodt szívvel mindenkinek a Langmaor játékait. Túlságosan erőszakosak és durvák, számos olyan befejezés van, amiben a szereplők meghalnak vagy más szörnyű sorsra jutnak, és a shotacon besorolást 1-2 művüknél nagyon komolyan kell venni. Ettől függetlenül a történeteik érdekesek és a rajongók szerint több van bennük, mint elsőre látszódik. Szóval ha valakit az ilyen témák nem zavarnak, érdemes tenni velük egy próbát, pláne úgy, hogy az Enzai és az Absolute Obedience elérhető angol nyelven.

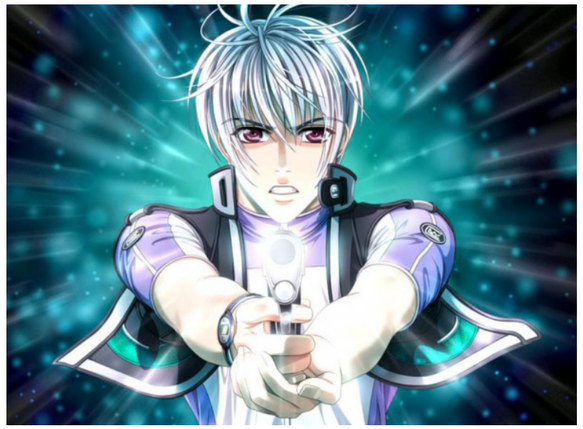
## VividColor

Egy lassan 10 éve inaktív BL VN gyártó cég, akik a 2000-es évek elején kezdték meg munkálkodásukat. Első játékuk 2002-ben jelent meg, míg az utolsó 2010-ben, ebben a 8 éves időintervallumban pedig 7 hosszabb-rövidebb játékkal örvendeztették meg a műfaj rajongóit.

Valószínűleg a legismertebb művük a szerepjátékos fantasy világban játszódó **Silver Chaos**, mely egyben a legelső játékuk is volt. Főszereplőnk, Might és legjobb barátja, Adonis együtt nőttek fel egy árvaházban.

Együtt is indulnak meg, hogy országuk királyának szolgálatába álljanak, ám útjuk közben nem várt dolog történik. Might súlyosan megsérül, Adonis pedig, hogy megmentse barátja életét, egy tiltott varázsigét használ, amitől Might megmenekül, de Adonis eltűnik. A történet innentől Might kalandozásáról szól, hogy hogyan próbálja barátját megkeresni és megmenteni.

Készült hozzá egy kisebb folytatás, **Silver Chaos Fanbox: Eternal Fantasia** címmel, de érdekesebb a „hivatalos második rész”, az **Artificial Mermaid ~Silver Chaos 2~**. Az Artifical Mermaid egy olyan jövőben játszódik, ahol annyira mérgező a levegő, hogy azt belélegezve az emberek hamar meghalnak, hacsak nem építenek be egy különleges chipet a testükbe. Mivel ez a chip nagyon fontos, sok bűntényt követnek el miatta, amiért a kormány egy külön csoportot állított fel ezeknek az ügyeknek a kivizsgálására. Ehhez a különítményhez csatlakozik főszereplőnk, Mimori Yuuri is. Az érdekes az, hogy a két Silver Chaos-nak láthatóan nincs sok köze egymáshoz, de valójában a második részbe átemelték az összes szereplőt az első Silver Chaos játékból, csak kapott egy kis vérfrissítést a kinézetük és új neveket is kaptak. Ettől függetlenül nagyos is felismerhető az eredeti banda, ha máshogy nem, az egyező szinkronhangjaik által biztos. Másik érdekesség, hogy míg az első Silver Chaos-ban Might, itt Adonis (vagyis az ő „update-elt” verziója, Yuuri) lett a főszereplő.



Másik két (általam) ismertebb(nek vélt) játékuk a **Hanamachi Monogatari** és a **Hanakage -Ochita Mitsuka-**. A két játék ugyanabban az univerzumban játszódik és ugyanaz a témájuk, illetve néhány szereplő az eredeti játékból feltűnik a folytatásban, de ezen túl nincs más egyezés. A történet egy-egy bordélyházról, vagyis inkább azok két fiatal dolgozóiról szólnak. A Hanamachiban Shuri, egy félig japán, félig angol származású fiú szörnyű körülmények között éli mindennapjait, míg az egyik híres helyi bordélyház vezetője szemet nem vet rá és megvásárolja magának, hogy az új örömfiúja legyen. A Hanakage 7 évvel később játszódik, a főszereplő ezúttal Iori, egy szamuráj család leszármazottja, aki apja hatalmas adóssága miatt kénytelen efféle módszerekkel pénzt keresni.

Az utolsó hosszabb lélegzetvételű játékuk előtt két viszonylag rövidebb VN is kijött tőlük, a **Maid Hajimemashita ~Goshujin-sama no Osewa itashimasu~** és a **Love Me Tender -Koyoi, Bar Alba de-**. Előbbiben főszereplőnk Ritsu édesanyja nyomására „cselédlányként” kezd el dolgozni egy hatalmas kúriában, ahol rengeteg férfi él egy fedő alatt. Itt nem Ritsunak kell több férfit meghódítania, hanem 5 különböző páros történetét fogjuk a játék során végigkövetni. A Love me Tender pedig egy furcsa szerelmi háromszögbe vezet be minket, ahol Yukihiko boldog párkapcsolatban él barátjával, azonban még mindig táplál gyengéd érzelmeket az exe iránt, aki egy nap váratlanul feltűnik.

Yukihiko meginog és dilemmába esik: maradjon-e mostani kapcsolatában, vagy térjen vissza korábbi szerelméhez?

És végül elérkeztünk a VividColor utolsó játékához, a **Nessa no Rakuenhez**. Itt az angol származású Will Read azért látogat el egy ismeretlen arab országba, hogy egy bizonyos növényt felkutasson. Azonban kettőt sem kell pislantania, hogy az ország két hercegének háremében találja magát, ahonnan aztán nem lesz egyszerű a kiút.
Nem játszottam a cég minden játékával, de nagyon úgy tűnik, hogy a Silver Chaos az egyetlen, aminek valami épkézláb története van (szerencsénkre van is hozzá angol fordítás), a többi mind bejáratott BL történet, a bejáratott kliséivel, amihez itt-ott adhattak egy csipetnyi eredetiséget. És persze rengeteg szex, gyönyörű, gusztusos rajzokkal megfejelve! Éppen ezért meg merem kockáztatni, hogy a műfajjal ismerkedőknek egy egész biztonságos terep lehet a VividColor felhozatala.

## Spray

A cég, ami a **Gakuen Heavent** csinálta. Nagyon röviden így lehetne őket bemutatni, ugyanis egy igazi BL rajongó ilyen-olyan módon, de biztos találkozott már ennek a játéknak a címével, legfőképp mert 2006-ban készült belőle egy 13 részes animesorozat.

Azt hiszem, nyugodtan mondhatjuk, hogy ez a cég legismertebb és legfelkapottabb játéka, hisz PS2, PSP, sőt PS Vita megjelenéseket is kapott, az egyéb ilyen-olyan felújított és kiegészített változatokkal együtt. Emellett készült hozzá egy fandisk, a **Gakuen Heaven Okawari**, majd több mint 10 évvel később az eredeti játék piacra kerülése után jött a **Gakuen Heaven 2 ~Double Scramble!~**, ami már teljesen új szereplőgárdával bír, de a helyszín ugyanaz: a Bell Liberty (röviden BL… igen, tudom, nagyon eredeti) Akadémia. Ebbe az iskolába csak különleges képességű diákok járhatnak, ezért sem érti főszereplőnk, Itou Keita, hogy miért kapott felvételt az akadémiára. Megérkezése után a suli számos jóképű tanulójával összebarátkozik, mi játékosok pedig megkezdhetjük hódító körjáratunkat. A Double Scramble! nagyjából ugyanennek tűnik, csak pepitában.

A másik játék, aminek címe esetleg ismerősen csenghet egyeseknek, az a **Kichiku Megane**.

A főszereplő, Saeki Katsuya egy nagyon szégyenlős és önbizalomhiányos üzletember, aki emiatt nem túl jó a munkájában és a kirúgás szélén áll. Egyik este azonban egy titokzatos illető egy még titokzatosabb szemüveget ad Katsuyának, akinek ettől gyökeresen megváltozik az élete. Ha Katsuya felveszi a szemüveget, teljesen más ember lesz belőle: jó kiállású, magabiztos… és félelmetesen kegyetlen. A játék során itt is különböző férfiakat tudunk meghódítani, de valakit csak megane vagy pont megane nélküli Katsuyával van lehetőségünk

közelebbről megismerni, ami ad egy érdekes ízt a VN-nek, hisz egy főszereplőnk van, mégis mintha két különböző karakterrel játszanánk. Később készült a játékhoz egy fandisk, a **Kichiku Megane R**.

Talán Spray kevésbé felkapott játékai közé tartozik a **STEAL!**, azért nem olyan nehéz összefutni a címével. A játék világában létezik egy Manuspica nevű tolvajcsoport, akiknek még saját iskolájuk is van, ahol fiatalokat okítanak a lopás művészetére. Ebbe a suliba kerül Asuka nyolc másik problémás és különböző habitusú diákkal együtt.

Nem tudom, mennyire tűnt fel, de most nem teljesen időrendben haladtam a játékok bemutatásával és azért, mert nagyon élesen el lehet különíteni a cégnél az ismert/felkapott játékokat a „soha életemben nem hallottam még erről” kategóriájú cuccaiktól.

Ilyen például debütáló munkájuk, a **Saikyou Darling**, ami négy különböző szerelmi történetet mesél el, viszont a grafika finoman szólva sem a legszebb és valószínűleg szinkron sincs hozzá, szóval a mai felhozatal mellett ennyi alapján nehezen veszi fel a versenyt az újabb darabokkal szemben. A **Soshite, Bokura wa**-ról szinte alig találni valamit azon túl, hogy egy csapat barát együtt elutazik egy szigetre, hogy filmet készítsenek, ahol valami rejtélyre bukkannak. És végül a **Piyotan ~Housekeeper wa Cute na Tantei~** történetének középpontjában egy fiatal detektívsegéd Tooru áll, aki titkos küldetés gyanánt házvezetőnek áll egy nagy cég elnökének a házához. Az itt lakók titkait kell kideríteni és ha úgy adódik, megoldania.

A cég pár másik „kollégájával” együtt még mindig aktívnak mutatkozik, ugyanis 2016-ban jelent meg a legutóbbi játékuk, a nem valami rövid című **Tsumi naru Rasen no Ori -Whispers of Iscariot-**. A történet egy kitalált királyságban, Cusrutoniában játszódik 1895-ben. Hánytatott sorsú főszereplőnk, Nico soha semmit se kapott az élettől, de sorsa teljesen megváltozik, mikor egy temetésen találkozik egy nemessel, Clausszal, aki magához veszi a fiút, ezzel pedig Nico beleesik egy különös szerelmi háromszögbe… vagy inkább egy érzelmekkel átfűtött édeshármasba?

Úgy veszem észre, a Spray-nek nem igazán van úgymond stílusa, ami alapján be lehet lőni, hogy kiknek ajánlhatóak a játékaik. A Gakuen Heaven és a STEAL! szerintem biztonságos terep, a Kichiku Megane viszont elég durva tud lenni, mert

rengeteg benne a nemi erőszak, a megalázás és egyéb „finomságok”, amit persze próbálnak rózsaszín ködbe burkolni. Erős a gyanúm, hogy a Tsumi is hasonló cipőben járhat, de azt még nem volt alkalmam leellenőrizni. Szóval lehet tőlük is mazsolázni, de azért óvatosan, és készüljünk fel, hogy teljes fordítás egyik játékhoz sem készült még.

## CORE

Az Orbit BL játékokkal foglalkozó ága, bár nem határolódik el tőle teljesen, hisz a kiadásokban épp úgy részt vett, mint a CORE. Az Orbit több játéka is kapott anime feldolgozást, mint a Touka Gettan, Yami to Boushin to Hon no Tabibito és a Moonlight Lady. Sajnos a CORE-tól viszont semmilyen adaptációt nem fogunk találni.

Már az Orbit is elég régóta nem aktív, 2012-ben minden leállt tőlük, bár később 2016-ban a

honlapjukat ismét beizzították, viszont a CORE még hamarabb kifulladt és sokkal kevesebb játékkal is rendelkeznek. Összesen csak háromval. Az első VN-jükről, az **EverLoyalty ~Eien no Chuusei~**-ről elég kevés infóm van, de az átnyálazott CG galériája alapján nem lehet túl hosszú. Egy középkorias hangulatú játékkal van dolgunk, melyben főszereplőnk, Uliss őfelsége szolgálatába akar állni, de előtte nyilván részt kell vennie egy kiképzésen, melyben két fiatal kardforgató, Gill és Ryan fogják segíteni.

Ezt követte 2004-ben a **Fanatica**, mely később PS2-es verziót is kapott Gin no Eclipse címen. Főszereplőnk Arshile nem emlékszik semmire a múltjából, az egyetlen kapaszkodója a világban így legjobb barátja, Curtis. Ketten közös hajóútra indulnak, melyen aztán rövid időn belül elszabadul a pokol, és mire legközelebb magukhoz térnek, egy szigeten találják magukat. Természetesen az események legfőbb összekötőkapcsa Arshile múltja lesz, ami rengeteg furcsaságot rejt magában.

És a végére jöjjön egy kis vámpíros történet, a **Messiah**. Takuto szülei halála után barátjánál, Ryoutánál él és egy virágüzletben dolgozik, aminek rendszeres látogatója a jóképű Hiashima Kou. Egy nap Takuto meglátogatja a férfit az otthonában, Ryouta pedig követi őt. Nem is sejtik, hogy többé nem hagyhatják el a házat és egy vámpír foglyaivá válnak.

Még nem sikerült egy CORE játékkal se játszanom, de úgy vélem, a gyakorlottabb fujoshiknak nem fognak ezek a játékok megkottyanni… feltéve, ha tudnak japánul, mivel nem készült hozzájuk angol fordítás. Sajnos szokás szerint sok rape jelenetre és bizonyos befejezésekben szereplők halálára számíthatunk, de „ennyi”, más durvaság remélhetőleg nem igazán fog ránk várni.

# Bloodstained: Ritual of the Night

Írta: Venom

## Igarashi nagy visszatérése?

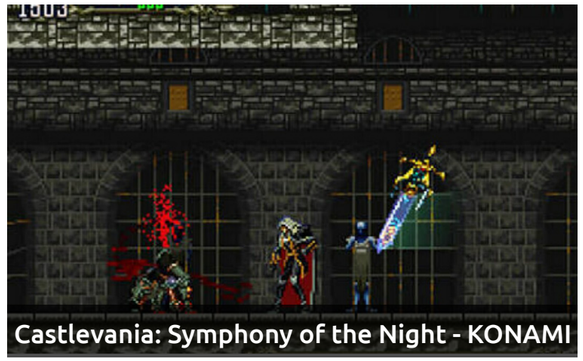
***Metrovania, egy játékstílus, amiről talán mindenki hallott, aki picit is benne van a videojátékok világában. De talán kevesebben tudják, hogy honnan is származik ez a furcsa kifejezés. Igarashi Koji, a zsáner egyik ősatyja, most megpróbál életet lehelni az elmúlt 10 évben szinte kizárólag az indie piacra száműzött stílusba, méghozzá nem is akárhogy.***

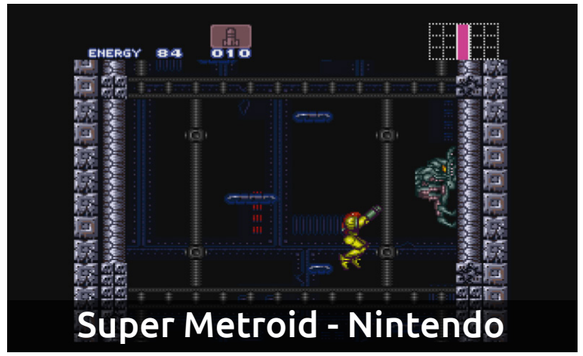
*Metroid* és *Castlevania*, két olyan játéksorozat, ami majdnem egyidős a játékiparral. Mind a kettő a 80-as években kezdte, de az igazi nagy áttörést a 90-es években hozták. Az 1994-ben Super Nintendóra megjelent *Super Metroid*, majd az 1997-es playstationös *Castlevania: Symphony of the Night* egy teljesen új játékstílust hozott be a köztudatba, és ez a „metroidvania". Könnyen kitalálható innentől, hogy honnan is ez a furcsa kifejezés, de mit is takar pontosan?

Igarashi Koji

A metroidvania játékok alapja a felfedezés és a nem lineáris előrehaladási metódus. Adott egy nagy, 2D-s és oldalnézetes labirintus, aminek bizonyos részei lezártak kezdetben. Hogy a játékos ezeket feloldja, meg kell keresnie az eldugott tárgyakat, amik ajtókat vagy egyéb útvonalakat nyitnak meg, ezzel egyre bővítve a játékteret. Mivel az egyes területek összeköttetésben vannak egymással, így gyakorta kell korábbi helyszínekre visszajárni, hogy a megszerzett tárgyakkal, fegyverekkel, vagy képességekkel, újabb és újabb rejtett dolgokat fedezzünk fel. Persze nem maradhat el a harc sem, míg a Metroidban a főhősnő, Samus a karjára szerelt lézerágyúval tizedelte a szörnyeket, a Castlevania hősei inkább kardokkal, ostorokkal vagy egyéb szúró és vágó eszközökkel aprították az ellenfeleiket. Időnként a felfedezést egy-egy nagyobb „boss harc" szakítja meg, ahol keményen próbára teszik a játékos ügyességét (és az idegeit), de gyakran előfordulnak puzzle elemek is, amik megoldásával lehet csak tovább jutni.

Bár ezt a formulát kezdetben főleg a Metroid sorozat alkalmazta, míg a Castlevania eleinte egy szimpla lineáris akciójáték volt, de a Konaminál dolgozó Igarashi Koji elhatározta, hogy feldobja a kissé ellaposodó koncepciót. Behozva a sorozatba a Metroid stílusát, létrehozott valamit, amit azóta is rengetegen próbálnak másolni több, de inkább kevesebb sikerrel. Bár a Metroid sorozat csak a 2000-es években éledt újjá, Igarashi sorban hozta ki a Symphony of the Night folytatásait. Gameboy Advance és Nintendo DS-re a szokásos 2D-s formátumban, míg az asztali konzolokra már 3D-s variációkkal próbálkozott, moderált sikerrel. Aztán 2010-ben a Konami elvette Igarashitól a sorozatot és egy másik stábnak adta oda (mely felett a szintén legendás Kojima is bábáskodott). Iga ezek után még évekig házalt a cégen belül, hogy szeretné folytatni a metroidvaniát, de sorozatosan elutasították. 2014-ben ki is lépett a Konamitól, hogy saját lábára álljon, majd 2015-ben bejelentette, hogy Kickstarter kampányt indít, hogy feltámassza a hamvaiból a klasszikus Symphony of the Nightot. Persze a Castlevania nevet a Konamitól nem hozhatta el, így Bloodstained névre keresztelte el az új projektet.


Castlevania: Symphony of the Night - KONAMI



Super Metroid - Nintendo

Persze a rajongók azonnal ráharaptak a dologra és a Kickstarter történetének egyik legsikeresebb kampánya lett a projekt. Bár a fejlesztés jóval hosszabb időt vett igénybe, mint azt korábban tervezték, mert időközben sok változtatás került a tervekbe, és kiadókra is találtak, akik szintén beleszóltak a fejlesztésbe.

Ugyan a 2018-as megjelentést el kellett halasztani, de cserébe kiadtak egy meglepetés játékot *Bloodstained: Curse of the Moon* címmel, ami az igazi 1980-as 8bit-es Castlevaniákat idézte meg. Nagyon hangulatos, de piszok nehéz kis játék volt, viszont kiváló múltidézés is egyben.

A *Ritual of the Night* kapott egy játszható demót és pár trailert is, de sokan (köztük én is) eléggé ráncolták a homlokukat, mert közel sem volt igazán minőségi darab. Leginkább a csúnyácska grafika szúrt szemet mindenkinek, ami inkább valami korai PS2 címre emlékeztetett. A korábban bejelentett WiiU és PS Vita verziók is törlésre kerültek ez idő alatt, ami valahol érthető is, de azért adott morgásra okot.

Igarashi viszont nagyon jó érzékkel kiállt az emberek elé és a maga kissé különc stílusában elismerte, hogy valóban ez így nem profi munka, ezért további halasztást rendelt el, hogy csiszolhassanak még rajta.

2019. június 25-én végre megjelent a játék PC-re, PS4-re, Xboxra és Switchre és azonnal rávettem magam, mert SotN talán az egyik kedvenc játékom volt az elmúlt 20 évben. A kérdés már csak az, hogy sikerült-e beváltani az ígéreteket? Nos, főleg igen, de azért vannak pici repedések a terméken.

A történet valahol egy fiktív 19. századi európai országban játszódik, a főhős pedig ezúttal egy Miriam nevű fiatal hölgy, akin gonosz alkimisták még gyerekkorában embertelen kísérleteket végeztek, ami által képes lett magába szívni a démonok erejét. És bizony erre a képességére hamarosan szüksége is lesz, mert a gonosz erők elszabadulnak és Miriamnak kell megállítania őket.

A történet persze ennél komplikáltabb, de őszintén szólva elég unalmasan lett prezentálva, így egy idő után el is vesztettem a fonalat, hogy most miért is küzdünk pontosan. De az az igazság, hogy a történet annyira másodlagos ennél a játéknál, hogy nyugodtan át is lehet ugorni, hiszen a lényeg egészen máshol van.

A Bloodstained bár megtartotta az elődei 2D-s stílusát, de ezúttal már minden Unreal 4 motorral meghajtott 3D-ben pompázik. A hátterek, karakterek és szörnyek is szinte letagadhatatlanul a Castlevania sorozatot idézik és tényleg sikerült lényegesen javítani a látványon a kissé ronda demo verzió óta. Aki már játszott valamilyen metroidvaniával annak szinte minden ismerős lesz, az irányítás tökéletesen kézre áll, talán csak PC-n lehet gondja azoknak, akik nem rendelkeznek gamepaddal, de talán úgy sem annyira vészes.

A játékmenet szinte tökéletesen másolja a korábbi Castlevaniákat, de pont ez volt a cél, haladunk előre a labirintusokban, gyűjtögetjük a fegyvereket és páncélokat, keresünk titkos helyeket további kincsekért, egyes npc-knél lehet alapanyagokból is tárgyakat barkácsolni, és természetesen a harcok után tapasztalati pontokat kapunk, amivel szinteket léphetünk, szóval lesz bőven dolgunk.

A későbbi Castlevaniákhoz hasonlóan (mint pl. az *Aria of Sorrow*) Miriam itt is képes a leölt szörnyek erejét magába szívni és azt hasznosítani.

Ez lényegében annyit jelent, hogy minden elpusztított ellenfél után kb. van 1-2% esélyünk arra, hogy megkapjuk annak a képességét. Például ha látunk egy csontvázat, ami köveket dobál és elég sokat megölünk belőle, akkor mi is megkapjuk a kődobálást. Ezeket a képességeket fejleszteni is lehet, vannak aktív és passzív hatások, sőt még be is idézhetünk magunknak szörnyeket, akik segítenek a harcokban (és hozzánk hasonlóan szintet is lépnek). Zeneszerzőnek sikerült megnyerni Yamane Michirut, aki már a korábbi Castlevániák ikonikus melódiáit is megalkotta és most sem kell benne csalódni. A zenék nagyon hangulatosak, tényleg élmény hallgatni őket. A szinkron is pazar, választhatunk is, hogy angol vagy japán nyelvet szeretnénk, szóval ezzel is maximálisan elégedettek lehetünk.

Akárcsak a szavatossággal, amire aztán végképp nem lehet panasz, még nekem sem sikerült teljesen a végére jutnom, elég hatalmas a játéktér, rengeteg felfedeznivalóval, így akár 20-30 órát is bele lehet tolni, sőt még egy extra játszható karaktert is ki lehet oldani, így az újrajátszás sem lesz unalmas.

Szóval, minden nagyon szép, minden nagyon jó, mégsem vagyok teljesen megelégedve. Ugyanis a Bloodstained azért néhány sebből vérzik. Elsőnek mindjárt a grafika, ami ugyan nem mondható csúnyának… amíg meglátjuk az első átvezetőt, ami szinte kínosan primitívre sikerült. Láthatólag nem volt rá idő, hogy ezeket rendesen összehozzák, így néha a fogunkat fogjuk szívni pár animáció láttán. És aztán ott vannak a bugok is. Bár a pc-s verzió viszonylag stabil, de azért fogunk találkozni pár érdekes anomáliával, viszont a Switch verzió közelít a játszhatatlan kategóriához. Persze Iga és csapata már bejelentette, hogy orvosolni fogják a hibákat és már neki is láttak, ami a Playstation 4 verziót különösen kellemetlenül érintette, mert még több bugot sikerült generálni, de azért nézzük a pozitív oldalát, legalább dolgoznak rajta. A játék nehézsége is változó, néha unalmasan könnyű, majd kapunk egy olyan boss harcot, hogy pislogni sincs időnk, olyan gyorsan megöl. És gondok vannak azzal a bizonyos „flow-élménnyel” is, amikor egy adott termék szimplán játszatja magát és te csak sodródsz vele, ez a metroidvaniák egyik alapja, hogy sosem szabad megakadnia a játékosnak, mindig kell, hogy adjon valami újat, a Bloodstain viszont rendszeresen kidobott ebből az élményből, mert valahogy olyan gyakran elakadtam, vagy céltalanul bolyongtam, hogy nemes egyszerűséggel rövid idő után eluntam. Persze amikor rájöttem hogyan kell tovább jutni az nagy heuréka élmény, de sajnos nem egyszer ez inkább a puszta véletlenen múlt.

*Jó játék-e a Bloodstained? Igen, egy határozott igen. De nem kiváló, mert a Symphony of the Night vagy a Super Metroid, hiába több mint 20 évesek, még mindig kortalan mestermunkák, amiket lehet soha nem is lehet felülmúlni. Talán nem is baj, a Bloodstained mindentől függetlenül egy kötelező darab azoknak, akik szeretik a metroidvaniát, de azoknak is, akik csak egy izgalmas akciójátékot szeretnének. Remélem Igarashi már a folytatásra készül, mert az irány nagyon jó, most már csak finomítani kell a formulán. PC-re, PS4-re és Xbox-ra kötelező vétel, de a Switch tulajok még várjanak vele egy picit. Remélhetőleg mire ezeket a sorokat olvassátok, már orvosolták is a hibákat.*

**Cím:**
Bloodstained: Ritual of the Night
**Év:** 2019
**Fejlesztő:** ArtPlay
**Kiadó:** 505 Games
**Műfaj:** metroidvania
**Platform:** PS4, XBOX One, Switch, PC

# Final Fantasy XIV Shadowbringers

## Fényből az árnyékba

Írta: Venom, Yuriko

***Aki esetleg nem hallott volna még a Square Enix híres MMORPG-jéről, az csapja fel a 42. számot (AniMagazin 42.), ahol részletesen olvashat a két évvel ezelőtti Stormblood című kiegészítőről és az FF14 alapjairól.***

Mikor az *FF14* második kiegészítője megjelent, szerintem nem csak én voltam csalódott. Valahogy mindenki érezte, hogy a játék egyáltalán nem a jó irányba indult el, túl sok volt a fanservice, vagyis a régi híres FF-ekre való szégyentelen visszautalás, avagy konkrétan értelmetlenül átemeltek karaktereket, zenéket és sztorielemeket a korábbi részekből. Ez persze rövidtávon vicces volt, de gyorsan kiderült, hogy ezeknek semmi céljuk nincs, azon kívül, hogy húzzák az időt. A *Stormblood* félkészen és láthatóan összecsapottan került kiadásra, amin nem sokat segített a párhavonta kiadott patchek sorozata sem. Számomra nagyon rossz élmény volt és majdhogynem kidobott pénznek éreztem az egészet, ami teljesen méltatlan volt a Final Fantasy címre. Ezen nem segített az sem, hogy közben megjelent a szintén befejezetlen és teljesen felejthető *Final Fantasy XV*, ami bár nem lett teljesen kudarc, de azért az utókor nem erre fog emlékezni 10 év múlva. De miért is fontos ez? Nos, mert akár tetszik akár nem, a Final Fantasy XIV a mai piacon az egyik legjelentősebb MMORPG, hatalmas rajongói és játékos bázissal rendelkezve. A Square Enix pedig mindent elkövet, hogy egyenesen a leghíresebbel, a *World of Warcrafttal* legyen egy szinten emlegetve. És akárhogy is nézzük, erre minden esélyük megvan, mert minőség és elvárások ide vagy oda, az FF14 hatalmas, minden téren.

Az előző cikkem befejezése kissé cinikusra sikeredett, amit azóta is vállalok, az FF14 a SE nagy fejőstehene, amiből minden egyes cseppet erőszakkal akarnak kicsavarni, nem is titkoltan. Elég csak megnézni azt a hihetetlen marketing kampányt, ami a játék körül van, jelenleg már ott tartunk, hogy egy élőszereplős TV sorozat készül, bár erről sokat még nem tudni, de sokat elmond a beletolt pénzekről.

Mikor bejelentették az új, harmadik nagy kiegészítőt a játékhoz *Shadowbringers* címmel, egyszerre lettem nagyon kíváncsi és gyanakvóan szkeptikus. Nagyon érdekelt, hogy hova tovább, képesek lesznek-e abból a mélységből visszarántani a történetet, ahová a Stormblood alámerült. Vajon maradnak-e annál, hogy arcátlanul használnak fel korábbi tartalmakat átfestve és fantáziátlan, időhúzó küldetésekkel kínozzák majd a játékosokat?

A kezdeti hírek elég vegyesek voltak mindenkinél, kezdve azzal, hogy kapásból két új játszható fajt is bejelentettek, a *Final Fantasy XII*-ből ismert gyönyörű nyuszifüles Vierákat és a *Final Fantasy X*-ben látott nagy szőrős macskaembereket, a Ronsokat. Természetesen számtalan extra funkciót is beígértek, amik szintén sokáig adtak vitára okot a rajongóknak. Egy dolog biztos volt, ez a kiegészítő nagyon fontos lesz az FF14-nek, mert valahogy fel kell rázni a létszámukban megcsappant és a Stormbloodból kiábrándult játékosok ezreit.

Idén június végén meg is jelent és rászántam magam, hogy adok neki még egy esélyt. Vajon képes lett-e a játék bizonyítani? Valóban bejöttek-e az ígéretek, hogy minden jobb lesz?
… nem fogok hazudni: IGEN… többnyire.

## Egy új korszak, egy új világ

A Shadowbringers egy nagyon ambíciózus kiegészítő, amin nagyon érződik, hogy rengeteg hibát próbál orvosolni és el kell ismerni, hogy többé-kevésbé, de sikerül is neki.

Első és legfontosabb, hogy végre van ismét egy épkézláb történet, ami izgalmas, szórakoztató és egyedi. Ott vesszük fel a fonalat, ahol a Stormblood véget ért, egy különös hang szólal meg a fejünkben és néhány társunkkal együtt egy másik világba kerülünk át. Igen, a FF14-et is elérte az isekai hatás. Az alternatív világ teljesen fordítottja a mi világunknak, ahol a sötétség erői ellen küzdünk, itt a fény uralkodik és Sin Eatereknek nevezett angyali szörnyek terrorizálják a népet. Egy misztikus férfi segítségével sikerül beilleszkedni az új világba, ahol a feladatunk az lesz, hogy a Sötétség Harcosává válva megtisztítsuk a világot a Fénytől. Közben újra össze kell szedni a társainkat (ez mondjuk kicsit klisé, már nem tudom, hanyadszorra játsszák el ezt velünk), miközben megismerjük az alternatív világot is, ami szinte egy torz tükörképe az eredetinek. Bár a történet szerencsére nincs nagyon túlbonyolítva, de kellően hosszú és izgalmas. Tényleg érződik, hogy jóval átgondoltabb lett az egész, és nem csak azért kell végigrohanni rajta, hogy az endgame tartalmakhoz jussunk.

A producer, Yoshi-P nem hazudott mikor azt mondta, hogy közel teljes értékű Final Fantasy-t fogunk kapni, mert egy kis jóindulattal, de talán most először mondhatjuk azt, hogy a történet tényleg fontos és maximálisan megéri végigjátszani. Persze vannak apróságok, amiktől nem tudnak elszakadni az írók, még mindig ugyanazok a karakterek, még mindig ugyanazok a konfliktusok, még mindig sok a filler, ami csak az időt húzza, de míg a Stormblood esetén már dühöngtem a végére a történet vontatottságán és logikátlanságán, addig itt szinte alig várom, hogy mi lesz a következő helyszín vagy fordulat. Sőt, néha mármár a számomra legendás és mindent verő Final Fantasy XI szintjét is megüti, ami MMORPG-kben lassan 17 éve az etalon történetvezetésben.

A technikai oldala kicsit felemás lett, mert ugyan a motor nem változott sokat, bár kapott végre egy 64bit-es klienst, ami sok memória és teljesítménybeli problémát hivatott orvosolni, de szerintem még azért dolgozni kell ezen. Legalábbis a PC verziónál gyakran jelentkeznek fagyások és én is tapasztalok furcsa akadozásokat időnként. Reméljük, ezt orvosolják majd.

Ami a látványt illeti, bár nem lett hatalmas ugrás, de mégis látható a fejlődés. Hiába az alacsony felbontású texturák, a fényhatások, effektek és animációk még mindig talán a piacon található egyik legszebb MMO-vá teszik (jelenleg csak a *Black Desert Online*-t tudom ellene felhozni látványban). Bár érződik, hogy már öreg a technológia, de azért a kreatív művészeti oldal és a tehetséges grafikusok munkája ezt bőven képes ellensúlyozni.

A zenék pedig helyenként döbbenetesen szépek. Bár akad közöttük pár furcsaság (pl. a tündérek zenéje… az kiakasztóan irritáló), de a többségét egyszerűen élmény hallgatni. Főleg, hogy szokásosan gyakorta használnak női vokált vagy kórust, ami nagyon sokat tud dobni a helyszínek hangulatán.

## Egy -majdnem- új élmény

Szintén érdekes, ami magával a játékmenettel történt, hiszen elvégre ez egy MMORPG alapja, ami ténylegesen eldönti, hogy sikeres lesz-e vagy sem. A fejlesztők ezúttal nagyon bátrak voltak, hiszen a már meglévő Classokat (vagy ahogy itt nevezik, Jobokat) helyenként alapjaiban gyúrták át. Egyes classoknál a teljes stormbloodos fejlesztést eltörölték, mint pl. a Monk esetén, és rengeteg skillt és abilityt szimplán kitöröltek vagy összevontak. Ez persze nem mindenkinek fog tetszeni, hiszen a healer classok most már sokkal gyengébbek harcban, a tankok pedig kevésbé önállóak, de szerintem összeségében előnyére változtak a dolgok. Persze azoknak is igazuk van, akik szerint csak azért kellett mindent leegyszerűsíteni, hogy a sok N00B is tudjon játszani és ne csak rohangáljon, mint a levágott fejű csirke, de talán hosszútávon tényleg ez lesz a jó irány. Aki szeret szöszölni a karaktere fejlesztésével, az keressen más játékot, mert itt bizony most már csak annyi lesz a dolgunk, hogy néha szerezzünk új páncélt, aminek nagyobb a védelme. Ennél bonyolultabb

dologra senki se számítson, mert a statoknak vagy más értékeknek nem sok szerepe van a játékmenetben.

Akárcsak a fajoknak, amikből két új is érkezett, mint azt fentebb említettem. Természetesen minden csaj kozmetikai célt szolgál, egy 2 méteres izommacska semmivel sem erősebb, mint egy 70 centis manó, ezért karakteralkotásnál nem is kell ezen agyalnunk. Főleg, hogy továbbra is bármikor cserélhetünk classt, kivéve harcok alatt, így ha meguntuk a baltás harcosunkat, egy gombnyomásra válthatunk egy kecses táncosra. Merthogy most már ilyen is van. Két új Class is érkezett, a táncos Dancer és az *FFVIII*-ból ismert Gunbreaker.

A legnagyobb problémám ezekkel az újításokkal, hogy semmi indokuk nincs, a Vieráknak eddig hírét sem hallottuk a világban, most mindenhol nyuszifüles csajok rohangálnak. A készítők pedig már csak meg sem próbálkoznak választ adni a miértekre… hiszen, jól néznek ki, elég ennyi. Nem azt mondom, hogy egetverő probléma, de emiatt még mindig elég zagyvának és agyatlanul összeférceltnek tűnik a játék világa.

A harcok továbbra is abból állnak, hogy kijelöljük a szörnyet, előrántjuk a fegyvert, majd a gamepaden vagy a billentyűzeten 3-4 gombot rommá csapkodva igyekszünk minél több sebzést bevinni… legalábbis DPS módban. A healerek, vagyis a gyógyítók feladata, hogy életben tartsák a csapatot, de főleg a tankokat, akiknek az a céljuk, hogy magukra tereljék az ellenfelek figyelmét és állják a kemény ütéseket. Mind a három feladatkörnek megvannak a maga előnyei és hátrányai, a lényeg, hogy mindenki olyat válasszon, ami szórakoztatja is, mert bizony rengeteget kell csapatban rohangálni különféle dungeonokban. Itt mehetünk most már egyedül is, npc-k társaságában, de az igazi móka, ha több játékossal próbálkozunk meg végigvinni a pályákat. Egy kis odafigyeléssel szinte mindent simán meg lehet oldani.

A harcokon kívül gigantikus mennyiségű tartalom van továbbra is. Több ezer kisebb küldetés, mini-game-ek, chocobo versenyek, milliónyi cucc gyűjtögetése, házépítés, horgászás, favágás, alkímiától a kovácsolásig, egy élet is kevés hozzá, hogy mindent kipróbáljunk. És persze a lényeg a szocializáció, keress magadnak barátokat, akikkel megoszthatod az élményeidet, akikkel együtt kalandozhattok, felderítve az új világot, higyjétek el, tényleg sokkal jobb az élmény, ha nem egyedül vagytok!

Három hetet töltöttem el a játékkal és minden előítéletem ellenére azt kell hogy mondjam, bizony elindultak a jó irányba. Hallgattak a kritikákra, nem ígérték le a csillagokat az égről, mint 2 éve, így reálisabb elvárásokkal is indult neki mindenki. Szinte minden téren érezhető a fejlődés és ez nagyon pozitív. Még azt is elfelejtem néha, hogy bizony továbbra sem olcsó a cucc, hiszen keményen fizetni kell havidíjat, de szerencsére annyi engedményt adtak, hogy aki megveszi a Shadowbringerst, az megkapja hozzá ingyen a Heavenswardot és a Stormbloodot is.

*Érdemes adni neki egy esélyt? Ha szereted az MMO-kat és a Final Fantasyt, akkor naná, ne is várj tovább! Egy-két hónapra remek szórakozás lehet, de azért hosszútávon nagyon monoton továbbra is, bár ez szinte minden hasonló játékra igaz. Egy a lényeg, hogy amilyen negatív véleménnyel voltam két éve, most olyan pozitívan kezdem látni a jövőjét a 14-esnek. Csak ne csalódjak megint! Tartsák ezt az irányt végre.*

## YURIKO ÉS AZ FF14

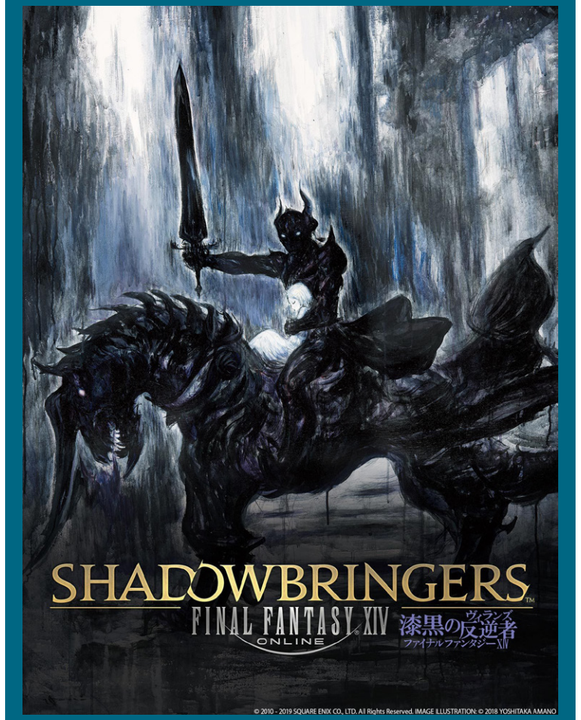
Éveken keresztül játszottam a Final Fantasy XI-gyel, ami a világával, karaktereivel, történeteivel igencsak magasra tette a mércét. Az FFXIV nagyon sok mindenben építkezik rá, de sztori tekintetében sajnos sokáig alulmaradt. Majd jött a Shadowbringers. Őszinte leszek, az előzőek után kissé szkeptikus voltam és nem támasztottam elvárásokat. Végül belevágtunk, és már az elején hatalmas erővel ért a pozitív csalódás. Egy olyan történetet kaptunk, ami elejétől a végéig érdekes maradt, néhol komoly, néhol humoros, néhol sokkoló – de végig megmaradt az érzés, hogy tudni szeretném, mi fog történni a következő küldetés után, mi lesz a karakterekkel, mi lesz a sztori végkimenetele.

Bár a kedvencem valahol mindig is az FFXI marad, azért az FFXIV-nek is megvan a maga varázsa. A grafika messze az egyik jelenlegi legjobb, a karakterdizájn – és maga a világ - valahol pont az én stílusom. Millió-egy screenshotom van mindenféle pc és npc karakterekről, tájakról, városokról, és hosszas időt tudok eltölteni azzal, hogyan is öltöztessem hozzá a karakteremet a következő terephez vagy küldetéshez. Talán a „crafting” az egyetlen a pvp mellett, amihez sosem volt kedvem, de volt sok-sok más, amivel el tudtam foglalni magam (bár nekem még mindig a sztori a főhúzó erő egy játéknál).

Nem utolsó sorban sok embert megismertem a kalandozások és raidek során, néhányan közülük mai napig barátaim, és még külföldi találkozóra is sor került.

Egyelőre egy cosplayt sikerült összehoznom a karakteremről (valószínűleg azért, mert maga a játék hátráltatja a készítést :P), de a most behozott Viera faj és a Dancer class újra szolgált némi motivációval, hogy újra előálljak végre egy FFXIV cosplayjel – remélhetőleg ősszel el is készül.

fotós: Bas van Anholt




**Cím:** Final Fantasy XIV: Shadowbringers
**Kiadás éve:** 2019. július 2.
**Fejlesztő:** Square Enix
**Kiadó:** Square Enic
**Műfaj:** MMORPG
**Platform:** PS4, Windows, MAC OS

# A Nintendo helyzete Magyarországon

Írta: Karasz Attila - supermario4ever
(*supermario4ever.blog.hu*)

*A Nintendo megítélése mindig is sajátságos volt. Ennek oka többek között az egyedi játékkínálat. Konzoljaikkal mindig a saját útjukat járták, valamint az üzletpolitikájuk, marketingjük létjogosultságát nem egyszer még a rajongók is erősen megkérdőjelezik. Az olyan országokban, ahol sokkal nagyobb a videojátékos piac, ott mindig is megvolt a maga helye és rajongótábora a Nintendónak. De mi a helyzet az olyan közép-európai országokkal, mint például Magyarország, ahol a videojátékoknak jóval kisebb szerepe, ismertsége van? Hogy állja meg itt a helyét a Nintendo?*

Habár a Nintendo első asztali konzolja, a Nintendo Entertainment System 1987-ben jelent meg Európában (az ismert 1985-ös év az amerikai és a japán második kiadásának megjelenési éve), hivatalosan Magyarországon csak 1990-től lehet Nintendo konzolt kapni. Ebben az évben jegyezte be magát nálunk az osztrák székhelyű Stadlbauer cég, ami különböző játékok mellett a Nintendo német, osztrák és később magyar terjesztését is vállalta. Persze előtte is hozzá lehetett jutni Nintendóhoz. Bécsben, hasonló módon, ahogy a '80-as években jártak ki a magyarok például Gorenje hűtőért.

## A hőskor

A Nintendónak egyből híre is ment kicsi országunkban, köszönhetően Dévényi Tibi bácsinak, aki az *Elektor Kalandor* című műsorával egycsapásra országos ismertséget adott nemcsak a Nintendónak, de a Mario játékoknak is. Ez egy sajátságos játék volt, melynek lényege, hogy a telefon nyomógombjaival lehetett irányítani Mariót. Csak mivel ekkor még nem volt általánosságban elterjedt a nyomógombos telefon, ezért a műsor stábja ment ki az adott családhoz, akit játékra sorsoltak ki, összekötötték a technológiájukat a telefonnal, és lehetett játszani. A játék alatt pedig összegezték mindenkinek az elért pontját, majd

1.

1993 decemberében a legtöbb pontot elért játékos értékes nyereményben részesült. Ami nem volt kisebb, mint egy egyhetes utazás Floridába. Ez az első két helyezettnek járt, a harmadik-negyedik helyezett egy Super Mario All-Stars kiadású Super Nintendóval gazdagodott. A műsor már annak idején is megütközést váltott ki az akkori hardcore videojátékos körökben, egyrészt Dévényi Tibi bácsi – mondjuk ki nyíltan – gyerekes és bohóc ruházata miatt. Bár az aranyos volt, amikor Super Mario jelmezben vezette a műsort. De az *576 KByte* magazin is úgy emlékszik vissza az 1993. decemberi számában a műsorról, amikor összegezték az évet, hogy *„mögöttünk egy gyanús múltú Elektor Kalandor"*. Dévényi Tibi bácsi megítélése ma már inkább negatív, főleg a Három kívánság című műsora miatt, de az tagadhatatlan, hogy nagyon sokat tett azért, hogy a Nintendo és Super Mario Magyarországon országosan is ismert legyen. Ha ez a műsor nincs, talán soha nem lettem volna akkora Nintendo rajongó, mint amennyire a mai napig is vagyok, és nem lett volna Super Mario számomra egyenlő azzal, mint ami Batman vagy Superman és a különböző szuperhősök voltak a kortársaim számára. Azt még érdemes megemlíteni, hogy később a Három kívánság című műsorban többször volt játszható a Super Nintendo.

Az 576 KByte szerepe is nagy volt a Nintendo országos szintű elterjedésében. 1992 decemberében nyitották meg első üzletüket Budapesten, a Pozsonyi utcában, ezzel ők voltak az első olyan üzlet, ahol nagy választékban lehetett Nintendo (meg egyáltalán video-) játékokat kapni.

*„...a telefon nyomógombjaival lehetett irányítani Mariót. Csak mivel ekkor még nem volt általánosságban elterjedt a nyomógombos telefon, ezért a műsor stábja ment ki az adott családhoz..."*

2.

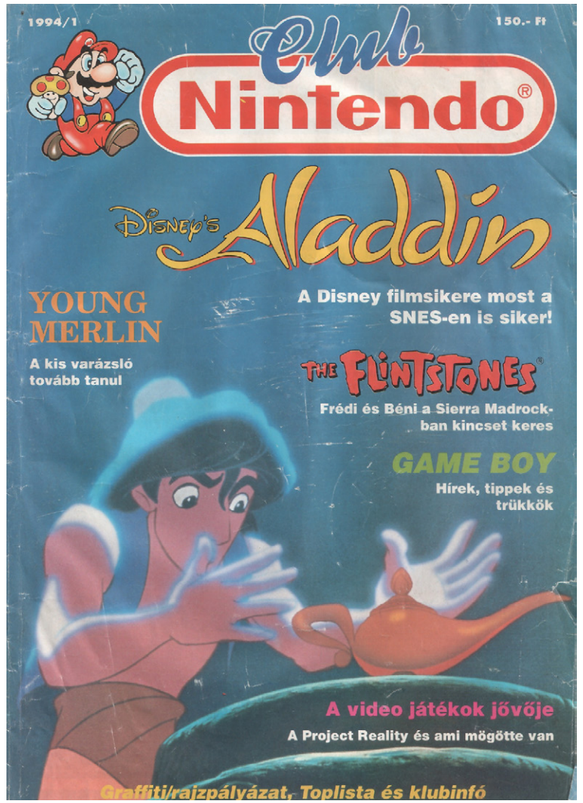
Emellett ők voltak az első olyan számítástechnikai magazin, mely 1993. áprilisától folyamatosan írt Nintendo játékokról. Emellett az 576 KByte és a *SzEGAsztok* című műsorukkal is sokat tettek a videojátékos kultúra terjesztéséért. Viszont az 576 munkásságának megítélése (főleg Nintendós szemmel) legalább annyira ambivalens, mint Dévényi Tibi bácsié. Habár az olyan játékok, mint a Super Metroid vagy a *Donkey Kong Country* megkapták a maguk méltó dicséretét, de soha nem rejtették véka alá, hogy a két nagy riválisa konzol közül a Sega Mega Drive-ot preferálták. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az is hozzájárult a Nintendo játékainak sokkal kisebb arányú szerepeltetéséhez az újság hasábjain, hogy a Nintendo marketing terén is legalább annyira sajátságos úton járt, mint a konzoljai tekintetében, de erről később.

## Az akkori Nintendós közösség

A fentebb említett médiumoknak köszönhetően relatíve ismert és népszerű volt Magyarországon a Nintendo, annak ellenére, hogy mind a konzol, mind a játékok az akkori fizetésekhez képest nagyon drágának számítottak. Nem is engedhette meg magának mindenki a Super Nintendót. Így a '90-es években akinek volt, annak egyfajta státuszszimbóluma volt a barátai körében. Mind hozzá jártak játszani. Természetesen annak sem kellett lemondania a játékokról, aki nem engedhette meg magának, hiszen a videojátékok népszerűségének köszönhetően jelentősen megszaporodtak a videojáték üzletek, ahol nemcsak vásárolni, de kölcsönözni is lehetett játékokat. Emellett a Stadlbauer cég sem ült a babérjain, mivel a '90-es években sokat tettek azért, hogy népszerű maradjon a Nintendo. Például országos versenyeket szerveztek, emellett kiadtak néhány *Club Nintendo* magazint magyarul, valamint a játékokhoz magyar nyelvű leírást mellékeltek. Habár a munkájuk minősége néhol kifogásolható volt, mert a magazinok egy az egyben az angol változat fordításai, és itt-ott eléggé magyartalan mondatokat hoztak össze. Hasonlóképp a játékok leírásai is tartalmaztak furcsa mondatokat. Valamint néhány karakter, tárgy nevét is magyarították, melyek komikussá tették a szöveget, semmint közelebb hozták volna hozzánk, magyarokhoz. Pedig az alapelgondolás nekem személy szerint tetszett. Sokan úgy kerülik a német kiadású játékokat, mintha valami hamisítványok lennének, de nekem nagyon tetszik, hogy a németek mindent lefordítanak a saját nyelvükre. Ezzel teljesen sajátjuk teszik a játékokat, azt az érzetet adja, mintha erős lenne a német Nintendós közösség. Ehhez hozzájárul a minőségi német fordítás, magyarul meg olyat olvasni, mint például Toad helyett „varangy"-ot… Nem hiszem, hogy csodálkozni kell azon, hogy még az olyan elhivatott Nintendo rajongók, mint én, akik szívük szerint maguk magyarítanák az angol elnevezéseket, távol tartják magukat az ilyen fordításoktól. Pedig a közösség nyitott a magyar nevekre. Az én korosztályom még ma is mosolyogva emlékszik vissza arra, amikor Dévényi Tibi bácsi a fentebb említett Elektor Kalandorban Teki Katonának hívta Koopa Troopát. Ez akkor teljességgel beleégett a Nintendo közösség tudatába. Annak viszont nem szoktam örülni, hogy a Nintendo közösségekben sok olyan elnevezést is angolul mondanak, amikre vannak magyar szavaink. Például a tárgyat „item"-nek mondják, ugyanígy az érmét is sokan „coin"-nak mondják. Számomra ez azt mutatja, hogy a magyar Nintendo képviselet gyenge, mert nem volt senki, aki olyan elnevezéseket adott volna a különböző tárgyaknak, helyszíneknek, melyek magyarul is jól hangzottak volna. A karakterek nevei maradhattak volna angolul.

*„...a magazinok egy az egyben az angol változat fordításai, és itt-ott eléggé magyartalan mondatokat hoztak össze."*

A ‘90-es évek első felében alapvetően két csoportra volt osztva a videojátékos közösség. Voltak a Nintendósok és voltak a Segások. A Segások büszkék voltak a *Sonic* játékokra, arra, hogy az Aladdin olyan volt, mint PC-n, valamint a Mortal Kombatban náluk fröcsög a vér. Ezzel szemben volt a Nintendo a Mario játékaival és a különböző Nintendo által fejlesztett játékaival, melyeknek már ekkor sajátságos miliője volt. Egy olyan,




ami annyira a Nintendo sajátja volt, hogy azt össze nem lehetett téveszteni a riválisokkal. Viszont 1995-ben óriási változás következett be az egész videojátékos kultúrában. Megjelent a Sony a PlayStation konzoljával, amivel olyan szinten rengette meg a világot, mint 10 éve a Nintendo a NES-szel. A forradalmi megjelenéshez nagyban hozzájárult a Sony erőszakos reklámpolitikája, aminek köszönhetően a cég valósággal berúgta a videojátékos piac ajtaját, és akkora helyet foglalt el magának, hogy a Nintendo és a Sega épp csak szorongani tudott mellettük. A Nintendo úgyahogy tartotta magát, viszont a Sega Mega Drive után megjelent Saturnnal komoly mélyrepülésnek indult. A Sony az összes addigi videojátékos elméletet egy az egyben felrúgta, és teljesen új alapokra helyezte az egész szubkultúrát. Érdekes volt látni a német RTL-en a Nintendo játékok akkori reklámjait, melyek mai szemmel kétségtelenül megmosolyogtatóak, viszont egyértelműen a játékra helyezték a hangsúlyt. Ezzel szemben a Sony nem magát a konzolt, vagy a játékot helyezte fókuszba a reklámjaiban, hanem az érzést, amit a játékai által élhetsz meg. Trendivé tették a videojátékokat, azt az érzetet keltették, hogy ha játszol, akkor menő vagy. Hogy ez mennyire volt hatásos, már abból is világosan leszűrhető, hogy a maga idejében menőnek számító Super Nintendo 49 millió példányszámban talált gazdára, míg a Sony PlayStation-ből 102 milliót adtak el. A Sony teljességgel dobta a Nintendo által kialakított családbarát videojátékos közeget, lényegében a Sony-nak köszönhető, hogy maga a videojáték sokkal inkább beépült a modern kultúrába. Bár a Segának is voltak erőszakos játékai (melyek Super Nintendo változatai cenzúrázva voltak, lásd például a fentebb említett Mortal Kombat játékokat, amelyek SNES változatában nem folyt a vér), de ezek sokkal inkább PlayStaionön terjedtek el. És mivel a változás nagyon gyorsan és hirtelen ment végbe, sokan nem tudtak mit kezdeni a durva játékokkal, innentől váltak igazán elterjedtté azok az újságcikkek, TV-adások, melyek azt ecsetelgették, hogy a videojátékok milyen rossz hatással vannak a gyerekekre.

## A videojátékos közösség átalakulása

Ez a marketing folyamat nálunk is végbement. Hiába, Magyarország kicsi ország, még kisebb videojátékos piaccal, a Sony megtehette, hogy minálunk is óriási marketing-hadjáratot indít, hiszen az egyéb műszaki cikkeinek értékesítéséből bőven futotta reklámra. Meg is lett az eredménye. A Nintendo ismertsége nagyon visszaesett Magyarországon, a Sega szinte teljesen kiszorult, ellenben új divat lett a „PlayStationözés”, ami az ezredforduló fiataljait teljesen a hatalmába kerítette. A PlayStation ismertségéhez a fentebb már említett 576 KByte később alapított másik nagy videojátékos magazinja, az 576 Konzol is hozzájárult, melyben még nagyobb arányban jelentek meg PlayStation cikkek, mint Nintendo 64 leírások. És akkoriban szinte az 576 Konzol volt az egyetlen olyan médium, mely csak videojátékokkal foglalkozott. De aki nem vette a magazint, az is könnyen tudott dönteni a PlayStation vs. Nintendo 64 kérdésben, hiszen a videojáték boltok polcain sokkal nagyobb arányban voltak PlayStation játékok. Így elég volt csak szétnézni, és mivel látta, hogy mennyivel több PSX játék volt, egyértelműen a PlayStation mellett döntött.

A Nintendo 64 nagyfokú visszaesésének következtében pedig a Stadlbauer cég nagyban háttérbe szorította a tevékenységeit. Megszűntek az országos versenyek, ahogy a magyar Club Nintendo magazin is, sőt, pár évig a leírások magyar fordítását sem mellékelték a játékokhoz.

Habár jóval kisebb réteg játszott Nintendo 64-gyel, maga a Nintendo név nem tűnt el teljesen a köztudatból. Megjelentek a piacokon az úgynevezett sárga kazettás videojáték gépek, a magyar videojátékos tudat pedig ide importálta át a Nintendo nevet. Az elnevezés annyiból helyes, hogy a piacon kapható játékgépek a japán kiadású Nintendo Entertainment System (Famicom) kínai hamisított változatai, melyek kazetta nyílásába ugyanolyan sárga kazettát kellett belehelyezni, mint a Famicom kazettái voltak. Miután ezek a gépek és a bele való játékok lényegesen olcsóbbak voltak, ezért sokan itt játszottak először a Super Mario Bros.-szal. Így lényegében ki lehet jelenteni, hogy Dévényi Tibi bácsi műsora után a piaci gépek indítottak el egy új hullámot a videojátékok ismertségében. Csak hát itt is igaz a szólás, hogy olcsó húsnak híg a leve, ugyanis akiknek volt ilyen játékgépe, azok tudják, hogy ezek bizony bődületesen rossz minőségűek voltak. Ha az AC Adapter túl sokáig maradt az áramforrásban, azok egyszerűen megolvadtak. Az meg csak a kisebbik rossz volt, ha a gép használhatatlan volt. Súlyosabb esetben veszélyessé váltak. De az alacsony áruknak köszönhetően széles körben elterjedtek, olyannyira, hogy nálunk beépült a videojátékos kultúrába. MondoConokon, valamint egyéb animés és videojátékos rendezvényeken, ahol van retro konzol is, gyakran megtalálhatók a sárga kazettás videojátékok is. Ezt én személy szerint nem támogatom, mert valahol azt reprezentálja, hogy a magyar videojátékos közösség szegény, és mintha ennek a szegénységnek állítanánk emléket. A másik, amit problémának tartok, hogy sokan csak innen tudnak a Mario játékok létezéséről. Szoktam promóterkedni a PlayIT!-en a Nintendo standon, és döbbenten hallom, hogy néhányan, akik próbálnák ki az új Nintendo játékokat, a piaci gépeknél és az ott játszott Super Mario Bros.-nál megállt a tudományuk, így meglepetten konstatálják, hogy vannak mai Mario játékok, mai grafikával. Itt akár le is lehetne zárni cikket, mert sok kérdésre választ ad, de érdemes a későbbi időkre is kitérni.

## Az ezredforduló után

Az ezredforduló évében generációváltás történt, melyet a Sony nyitott a PlayStation 2-vel, ezt követte a Nintendo a GameCube-bal, valamint egy új, a műszaki területen szintén máshonnan ismert cég jelentkezett saját konzoljával. Méghozzá a Microsoft az XBOX-ával. Mivel ekkor még nem volt komoly marketing az XBOX mögött, ezért ez nem volt annyira sikeres. Itt is a PlayStation 2 uralt mindent. A GameCube volt az első olyan Nintendo konzol, mely optikai meghajtóval rendelkezett, ezzel némileg teret adva a nagyobb tárhelyű játékoknak is. A probléma itt az volt, hogy a GameCube játékok kisméretű lemezre voltak írva, és mivel PlayStation 2-re rendes méretű DVD-n jelentek meg, ráadásul a konzol DVD lejátszóként is funkcionált, ezért a GameCube nemcsak azért maradt el még a Nintendo 64-nél is jobban a vetélytársánál, mert jóval kevesebb játék volt rá, hanem mert nem volt multimédiás funkciója. Ráadásul a kisméretű lemez miatt nagyon nem tudták komolyan venni a konzolt. A Nintendo egyik nagy rákfenéje az volt, hogy maga a gép nagyon erős, szinte mindegyikről kijelenthető, hogy a generációjának legerősebb konzolja volt (a GameCube-ig bezárólag), de mivel sokáig kazettás volt a gép, az egyik fő probléma volt, hogy az alacsony tárhelyük okán nem tudták rendesen kihasználni a gépben rejlő lehetőségeket. Hasonló problémák voltak a GameCube-nál is. Érdekes kontraszt, hogy az első két PlayStation gyengébb volt, de az első konzol esetében a CD 700 MByte-os tárhelyét nem tudták rendesen kihasználni. Sok esetben a játék maga valójában kicsi helyet foglalt, a zene az, amivel kitöltötték a fennmaradó üres helyet.

Ennek ellenére a PlayStation sokáig a videojátékos piac nagy győztese volt. Az a maroknyi videojátékos réteg, akik megmaradtak a Nintendónál, megkapták a „hithű szamurájok” becenevet, olyan kevesen maradtak.

## Az internet hajnalán

Az internet elterjedésének köszönhetően egyre többen olvashattak más, külföldi online híroldalakat, ezáltal a Nintendo újabb ismertségre tett szert. Emellett a Nintendo DS és a Wii megjelenése is új távlatokat nyitott a kiotói cég felé. Magyarországon a Nintendo DS annyira nem lett népszerű, de a Wii nálunk is szélesebb körben elterjedt, köszönhetően az olyan casual játékoknak, mint a Wii Sports, Wii Fit, amik olyan közösséget is a videojátékok felé tereltek, akik számára korábban teljesen közömbös volt a szórakozás ezen formája. A sikernek köszönhetően a Stadlbauer cég újra aktivitást mutatott. Megjelentek kisebb rendezvényeken, több online videojátékos híroldalon is interjút adtak. Viszont a Sony és a Microsoft képviseletéhez képest a magyar Nintendo forgalmazó jelenléte továbbra is elenyészőnek volt mondható. Habár mindig kaphatók voltak az aktuális Nintendo játékok, de a kínálat továbbra is nagyon kicsi volt. Ennek nemcsak az volt az oka, hogy a magyar Nintendo közösség kicsi volt a két rivális konzol közösségéhez képest, hanem a forgalmazó cég nem vette vissza az el nem adott játékokat. Magyarán nem lehetett visszáruzni. Így a videojáték üzletek sem kockáztattak, de ezzel a sajátságos üzletpolitikával mi, Nintendósok olykor nagyon jól jártunk. Ugyanis a különböző üzletek az eladhatatlannak vélt játékaik árát egy idő után nagyon levitték, így nem egyszer megesett az, hogy az aktuális *Super Mario, The Legend of Zelda, Pokémon* játékot töredék áron tudtuk megvenni. Az egyik legnagyobb fogásom a *Pokémon HeartGold Version* volt, ami újonnan, mindennel együtt volt 1.200 forint.

## A közösség összetartó ereje

Bár, hogy mennyire nem volt aktív a Stadlbauer 2006 után, az jelzi, hogy bár vettek részt kisebb rendezvényeken, de jelenlétük egyáltalán nem volt mérvadó. Az internetes fórumoknak köszönhetően országszerte találkozhattak, beszélgethettek a magyar Nintendo rajongók, nem egyszer találkozókra is eljutottak. A közösségi játékoknak és a rendezvényeken való részvételeknek köszönhetően újra egyre több helyen lehetett találkozni a Nintendóval. De hogy videojátékos eseményeken, AnimeConon, később MondoConon aktívan jelen volt a Nintendo, az mind a lelkes rajongóknak volt köszönhető. Miután a Stadlbauer nem változtatott az üzletpolitikáján, ezért a kínálat továbbra is nagyon kicsi volt. Később megpróbálkoztak különböző nyereményjátékokkal, de ezek rendre balul sültek el. Az egyik legemlékezetesebb a Nintendo 3DS megjelenéséhez volt köthető, aminek az volt a lényege, hogy a Media Markt különböző üzleteiben hostess lányok mutatták be a konzolt, az érdekelődőkről egy fotót készítettek és feltöltötték a Facebookra. Hogy mennyire volt üzleti érzéke a Stadlbauer akkori vezetésének, nagyon jól mutatja, hogy külön profilt hoztak létre a nyereményjátéknak „szemüveg nélküli” felhasználónévvel, melynek semmilyen összeköttetése nem volt a Nintendo Magyarország profiljával. Miután fotós-lájkolós verseny volt, így az nyert, akinek a képe a legtöbb embernek tetszett. A nyertes egy Nintendo 3DS konzolt kapott, az eredményről legyen elég annyit mondanom, hogy talán soha semmi nem váltott ki akkora vitát a közösségen belül, mint a nyertes kiléte. A Stadlbauer cég ezek után ismét némileg visszafogta magát, ami komolyabbnak nevezhető megmozdulása volt, az a 2012-ben megjelenő Wii U konzol promotálása, mellyel szintén jelen voltak a Media Marktban.

## A Nintendo napjainkban

Komoly változás következett be 2014-ben a magyar Nintendós közösség életében, ugyanis a Nintendo európai képviselete nem hosszabbította meg a szerződését a Stadlbauer céggel, helyébe egy másik forgalmazó cég került, a cseh székhelyű ConQuest Entertainment. Ők a Nintendo négy európai országba való forgalmazására kaptak jogot: Magyarország mellett Szlovákiába, Csehországba és Lengyelországba, tehát a visegrádi négyek országaiba. A váltás nem ment zökkenőmentesen, mi, rajongók ezt abból érzékelhettük, hogy a boltok polcain jelentősen visszaesett a Nintendo kínálat. Ennek oka az volt, hogy a ConQuestnek újra kellett szerződnie az összes videojáték- és műszaki cikkeket árusító üzletekkel, és ezek a tárgyalások lassan haladtak. Ennek egyik oka, hogy a cseh forgalmazónál sem lehetséges a visszáruzás. Jó eséllyel azért, mert a Prágába visszakerülő játékok költségeit is a forgalmazónak kéne állnia. Volt azonban néhány komoly pozitív hozadéka a váltásnak. A ConQuest ugyanis azonnal felismerte, hogy a két nagy riválisa konzol rajongóival ellentétben a Nintendo rajongókat sokkal inkább közösségben lehet elérni. Aktívabbak a közösségi oldalakon, és nagyon sokat kommunikálnak egymással. Ennek fő oka pont az, hogy mivel a Nintendónak a kezdeti időket leszámítva gyakorlatilag nem volt erős képviselete, ezért a közösség tartotta a lehetőségekhez mérten köztudatban a konzolt. Mindezek mellett a cseh forgalmazó aktívabban részt vett rendezvényeken. MondoConon, PlayIT!-en komoly jelenlétük volt, nem egyszer hasonlóan nagy standjuk volt, mint bármelyik nagyobb, trendibb videojátékos cégnek. Ezeken pedig gyakran lehet magyar nyelvű reklámanyagot, prospektust fellelni, melyeknek minősége megegyezik a nyugati Nintendós reklámanyagokkal. Ez pedig ismertség terén új lendületet adott a Nintendónak. Sokan rácsodálkoznak arra, hogy a Nintendo most is létezik, eszébe juttatta a gyerekkori videojátékos élményeit (ez megint csak árulkodik a Stadlbauer aktivitásáról). Ennek kontrasztja, hogy a játékkínálat sokáig elenyésző volt, így hiába nőtt meg az érdeklődés a Nintendo játékai iránt, ha egyszerűen nem lehetett kapni őket széles választékban.

De mindenképp érdemes számba venni, hogy a ConQuest milyen további tevékenységekkel igyekszik népszerűsíteni hazánkban is a Nintendót. Mindenekelőtt teljességgel leporolták a magyar nyelvű hivatalos Nintendo weboldalt, és nemcsak dizájnjával veheti fel a versenyt a nyugati hivatalos Nintendós weboldalakkal, hanem tartalom tekintetében is naprakész. Mostanában érhetők el komolyabban magyar nyelvű internetes reklámanyagok, valamint a hivatalos YouTube csatornára is folyamatosan kerülnek ki a legújabb játékok előzetesei, reklámjai magyar nyelven. De nemcsak online vannak jelen reklámokkal, hanem az utcákon is. Emlékezetes volt a több emelet magas *Super Mario Odyssey* és *Pokémon: Let's Go Pikachu / Eevee* plakátok az Örs Vezér Terénél és a Keleti Pályaudvarnál. Emellett Budapest szerte fellelhetők voltak a *Super Smash Bros. Ultimate* és Pokémon: Let's Go reklámmal ellátott turistabuszok. Valamint 50 db. Super Mario Maker 2 plakát van Budapest szerte kihelyezve, természetesen magyarul. Ezek mellett a különböző Facebookos nyereményjátékok is sokkal szervezettebbek, úgy vannak kitalálva, hogy tényleg a legjobb nyerjen,

és ne az, akinek a legtöbb ismerőse van. Emellett különböző aktuális Pokémon játékok promóciós kódjai lelhetők fel konzolboltokban. Ezekhez ingyenesen hozzá lehet férni, és az adott játékban kaphatunk különleges Pokémonokat. A magyar YouTuberekkel is igyekszik partneri kapcsolatot létesíteni. Ennek hátránya, hogy csak kevés partnerük van, leginkább azokkal, akiknek több feliratkozójuk van.

Ez azért problémás, mert ők döntő többségében a PC és a rivális konzol játékok miatt népszerűbbek, nem annyira a Nintendo a fő profiljuk. Ellenben meg azok a videósok, akik szinte csak Nintendóval játszanak, azoknak többségében kevés feliratkozójuk van, és bár hiába lelkesek, nem ők kapják tesztelésre a konzolokat, és a játékokat. Ez pedig gátolja a népszerűségüket, ugyanis mivel kisebb

anyagi forrásból tartják fenn a csatornájukat, ezért a legritkább esetben tudják a legújabb játékokat bemutatni. Mindezek mellett, mivel szinte csak a Nintendo játékaival játszanak, ezért jó eséllyel lelkesedésből játszanak, így sokkal inkább tudják közvetíteni, hogy miről is szól a Nintendo életérzés. Emellett persze a különböző videojátékos sajtók is megkapják a tesztpéldányokat, így több Nintendo játékot tudnak tesztelni.

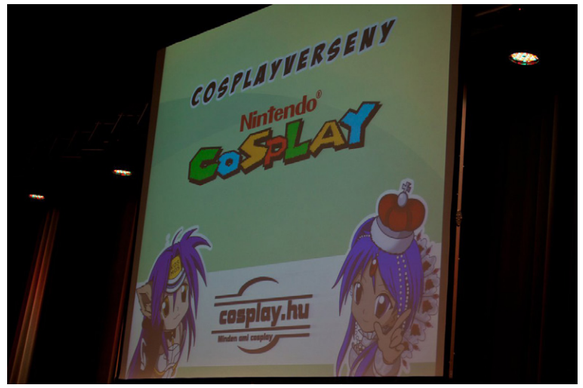
## Szerzői jogi kérdések

Ha már szó volt a magyar YouTuberekről, érdemes kitekinteni a nagyvilágra, hogy megértsük, hogy miért kritizálják a rajongók a Nintendót a sajátságos üzletpolitikája miatt. Abban látszik meg ugyanis leginkább, hogy a Nintendo tipikusan japán cég, hogy rettenetesen kényesen bánik az általuk kikerülő játékokkal. Aki ismeri a japán gondolkodást, az tudhatja, hogy nagyon tisztelik a

*„Minden Let's Play videót, ahol Nintendo játékokkal játszottak, a Nintendo kisajátította magának, ami azzal járt, hogy a reklámbevétel mind a Nintendóhoz vándorolt. Ez pedig megint visszavetette a Nintendo játékok jelenlétét, hiszen a YouTuberek lényegében a saját maguk által gyártott tartalomból éltek...”*

szerzői jogokat, és a különböző japán kiadó cégek (legyen az zenei, anime, manga, könyv, videojáték, bármi) ezt nagyon szigorúan kezelik. Erre egyik jó példa, hogy a torrent oldalak mind tiltva vannak Japánban. A Nintendo is hasonlóképp alkalmazza a japán szerzői jogi témát, csak mivel ők azon kevés japán cég egyike, mely a szellemi termékeit világszerte forgalmazza, ezért a szerzői jogi szigort is világszerte alkalmazza. Ezt leginkább a YouTuberek érezték meg, akik szívesen játszanának Nintendo játékokkal online, mutatnák meg a világnak a játékaikat.

Sok videojáték fejlesztő és kiadó cég felismerte, hogy ez nekik hatalmas reklám, ráadásul részint anyagilag is megéri nekik, mert nem nekik kell a videojátékok demózására, promotálására költeni. A Nintendo erről viszont teljesen másképp gondolkodott. Elgondolásuk szerint a játékokat nem nézni kell, hanem játszani, és egy YouTuber ne keressen azon pénzt, hogy a játékaikkal játszik. Ezeket a videókat eleinte erősen támadták, töröltették a videómegosztóval. Majd miután rajongók és YouTuberek hadát haragították magukra, belátták, hogy a teljes szigor nem megoldás. Ezután jött az, hogy ugyan kikerülhettek a játékaik a YouTube-ra, de erősen kontroll alatt tartották ezeket a tartalmakat. Minden Let's Play videót, ahol Nintendo játékokkal játszottak, a Nintendo kisajátította magának, ami azzal járt, hogy a reklámbevétel mind a Nintendóhoz vándorolt. Ez pedig megint visszavetette a Nintendo játékok jelenlétét, hiszen a YouTuberek lényegében a saját maguk által gyártott tartalomból éltek meg. A másik ok, ami miatt a Nintendo ellenőrzés alatt tartotta a videókat, hogy a játékaik a mai napig a családbarát üzletpolitika jegyében készülnek, és az erősen visszaveti a játék ezen jellegét, ha káromkodnak egy Nintendo játék alatt.



A Nintendo, hogy orvosolja a problémát, partnerségi szerződést kötött a YouTube-bal, mely a Creator's Program nevet kapta. Hamar kiderült, hogy ez is csak fél megoldás, ugyanis bizonyos játékok csak bizonyos országokban voltak elérhetők. Minden más Nintendo játéknak, melyek nem a Creator's Program keretében kerültek ki a videomegosztóra, a bevételtét a Nintendo szinte teljes egészében magáénak mondta. Anyagilag azok sem jártak jobban, akik beregisztáltak a Creator's Programba. Nekik két választásuk volt. Vagy egy adott videót küldtek be, vagy az egész csatornát beregisztrálták a programba. Mindkét esetben ugyan több pénz jutott a YouTubernek, de az utóbbi esetben a csatornára csak és kizárólag Nintendo játékok videói kerülhettek ki. Miután a Nintendo a Creator's Program videóit is folyamatosan ellenőrizte, ezért nem volt engedélyezett az élő videók közvetítése, és mivel ez volt a YouTuberek népszerűségének egyik komoly forrása, ezért ez megint rendkívül rossz döntés volt.

Habár a Nintendo 2019. január 1-jén eltörölte a Creator's Programot, és Nintendo játékokból készült videókat is szabadon fel lehet tölteni, nagyon jól mutatja, hogy a Nintendo és általában a japán cégek, melyek szellemi termékeket állítanak elő mennyire nem tudnak mit kezdeni az internet adta szabadsággal, és azzal, hogy a termékeik korlátozás nélkül felkerülhetnek a világhálóra. A nyugati gondolkodás, ezzel együtt az üzletpolitika lazább, sokkal inkább a lehetőséget látják meg a rajongói feltöltésekben, megosztásokban, és ebből igyekeznek úgy hasznot húzni, hogy a tartalom gyártójának is megérje. A japánok ezzel szemben a mai napig „tanulják" az internet szabadságát. Az olyanok, melyek világszerte forgalmazzák termékeiket, igyekeznek alkalmazkodni a nyugati gondolkodás szabadságához, de több kisebb japán kiadó cég a mai napig nagyon szigorúan veszi a szerzői jogokat.

## A Nintendo árszabása

Ahogy korábban szó volt róla, a Nintendo játékkínálata mindig is sokkal kisebb volt a versenytársaihoz képest, ellenben sokkal inkább a minőségre mentek rá. Elég csak az olyan játékokat megemlíteni, mint a *Super Mario 64, Super Mario Galaxy, The Legend of Zelda: Ocarina of Time* vagy a *Metroid Prime*, melyek átlagértékelése mind 90% felett van a GameRankings-en és a MetaCritics-en. Ez azt hozta magával, hogy a Nintendo játékainak sokkal inkább van eszmei értéke, és ez később az árakban is megmutatkozott. Az internet elterjedéséig a használt játékokat relatíve jó áron lehetett kapni. A változás akkortól kezdődött, amikor a Wii megjelenésével elindult a Nintendo online digitális értékesítése. Eleinte a Virtual Console keretein belül lehetett megvásárolni a klasszikus retro játékokat. Annak ellenére, hogy ezen játékok árait sokan drágállották, mégis nagyon népszerű volt. Sokan vették meg újra,

*„...a magyar keresetekhez képest a Nintendo sokkal inkább luxushobbinak számít. Főleg, hogy ha azt is számba vesszük, hogy maguk a konzolok árai is nagyon sokáig tartják a megjelenéskori áraikat."*

digitális formában a régi klasszikusokat. Ez a tendencia folytatódott Nintendo 3DS-en és Wii U-n is, ami egy idő után azt hozta magával, hogy a retro értéke a Nintendónál különösen nagy lett, és emelkedni kezdtek a fizikai kiadású játékok árai, mert megnőtt azok iránt is a kereslet. De a játékok eszmei értéke nemcsak retro játékoknál jelentkezik, hanem az újaknál is. Miután a mai Nintendo játékok is nagyon magas minőségűek, ezért körülöttük is hamar kialakul egyfajta kultusz, ezért sokáig tartják a kezdeti áraikat. Ez pedig megnehezíti a Nintendo magyarországi népszerűsítését, hiszen a fentebbiek következtében a magyar keresetekhez képest a Nintendo sokkal inkább luxushobbinak számít. Főleg, hogy ha azt is számba vesszük, hogy maguk a konzolok árai is nagyon sokáig tartják a megjelenéskori áraikat. Mivel a Nintendo játékoknak nagyobb az eszmei értéke, sokkal inkább megtartják a rajongók a játékaikat. Sem a Sonynál sem a Microsoftnál nincs meg ez a fajta kultusz, ezért azok a játékok sokkal inkább gazdát cserélnek, és lényegesen alacsonyabb árakon, ahogy a konzolok árai is gyorsan lemennek.

A videojátékos kultúra olyan szinten különbözik, hogy a PC-nél és a riválisnál is még az olyan játékok árai is lemennek, amik egyébként nagyon jók, ráadásul díjakat (például Game of the Year) nyernek. Különböző események, keretében szerveznek akciókat, melyeknek köszönhetően a játékok áraira akár 75% kedvezményt is adnak. Ezzel szemben a Nintendo ritkábban szervez ilyen akciókat, akkor is általában kb. 33% engedményt adnak.

És akkor most beszéljünk nyíltan az egész videojátékos ipar sötét oldaláról, a konzolok hackeléséről, és a másolt játékokról. Mert a Nintendo árszabása sajnos azt hozta magával, hogy az olyan országokban, mint Magyarország, ahol inkább luxus szórakozás a Nintendo, ott nagyon gyorsan terjedtek a különféle hackelési lehetőségek. Hiszen nem akartak az árak miatt csak úgy lemondani a játékokról, ezért szépen lassan – ahogy szoktam mondani - „alternatív” útvonalakon jutnak hozzá sokan a játékokhoz. Ugyanakkor mivel annyira elterjedt dolog lett az, hogy játékokhoz illegálisan jutnak hozzá játékosok, ezért közösségi oldalakon olyan általánosságban beszélnek a témáról, hogy gyakorlatilag nem is jut el a tudatukig, hogy ahogy játszanak, az gyakorlatilag illegális. Szinte büszkén vállalják, hogy innen-onnan letöltötték akár a legújabb játékot is, és még ők nevetik ki azokat, akik képesek tizenezer forintokért megvenni a játékokat. Hasonlóan kiábrándító volt még régebben hallani a Media Marktban, amikor egy család a videojátékok között nézett szét, és a gyerek az egyik PlayStation 4 játékot akarta megvenni. Az anya meg hüledezett, hogy „Úristen, mi kerül 17.000 forintba egy játékon?”. Nyilván egy akkor megjelent játékról van szó, de ha elkezdenénk nekik elemezni, hogy a grafikusokat meg kell fizetni, a programozást, a zeneszerzőket, hogy fizikai változatban megjelenjen az adott játék. És akkor csak a legfontosabbakat említettem meg, de ha végignézzük egy játék stáblistáját, láthajtuk, hogy ma már annyian dolgoznak egy-egy játékon, mint egy magas költségvetésű amerikai filmen. Tanulságos volt megnézni a Vakondok 4 című dokumentumfilmet, melyet az egyik retro videojáték kiállításon vetítettek le. Ebben a filmben magyar videojáték programozók beszéltek a videojáték készítésének hátteréről. Elképesztő volt hallgatni, hogy heteken, hónapokon át éjt nappallá téve programoztak, az alatt szinte semmilyen szociális életet nem éltek, a számítógép mellett aludtak pár órát, utána folytatták a munkát ugyanott, ahol abbahagyták. Japán munkamorál uralkodik a videojáték készítőknél, ezt nem túlzás kijelenteni. De ez mindenhol így van. A Super Mario Bros. 3-at is, amikor fejlesztette a Nintendo, hónapokon át napi 16 órát dolgoztak rajta. Ezek után tessék megkérdezni, hogy miért olyan drágák a játékok.

Persze naivitás csak azokra ráhúzni a vizes lepedőt, akik másolt játékokkal játszanak, és ne felejtsük el, hogy az tette tönkre a magyar anime- és mangapiacot is, hogy kevesen vásárolták az eredeti példányokat, mindenki onnan töltötte le, ahonnan csak tudta. És ha eljutunk oda, hogy a ConQuest cégnek sem fogja megérni videojátékokat forgalmazni Magyarországra, akkor könnyen erre a sorsra juthat a Nintendo is.

## Összegzés

Azt fontos tudni, hogy nem feltétlen csak a forgalmazó cég hibája, hogy nem volt aktív Magyarországon. Ennek oka pedig a kezdetektől visszavezethető.

1983-ban, amikor a Famicom első kiadása megjelent Japánban, ők csak a szigetországra tervezték. Nem fordult meg a fejükben, hogy a Nintendo világszerte jelentesse meg a konzolját. Már csak azért sem, mert látták, hogy a nagy amerikai cégek játékait milyen könnyen lehetett másolni. Ez konkrétan az egész videojáték ipart válságba sodorta 1983-ban. Az én korosztályomnak már nem, de az idősebbeknek program volt, hogy barátok azért jártak el egymáshoz, hogy kétkazettás magnóval átmásolják egymásnak a játékokat. Ugyanis több számítógép játékai rendes magnókazettán jelentek meg, és ahhoz, hogy másolatot készítsenek, elég volt hozzá egy üres kazetta és egy kétkazettás magnó, rajta megnyomni a „record” gombot, és már mentek is a haveroknak a másolt játékok. És ez nem nemcsak a szegényebb közép-európai országokra volt jellemző, hanem Amerikára is, és miután ez a másolás nagy méreteket öltött, nem érte meg játékokat fejleszteni.

A Nintendo ezt látva komolyan tartott attól, hogy ha Japánon kívül megjelenik a konzoljuk, az nekik komoly veszteség lesz. Erre találták ki, hogy beültetnek egy chipet a konzoljaikba, mely meggátolja a másolt játékok olvasását, így jelenhetett meg Amerikában 1985-ben a Nintendo Entertainment System, ahogy Európában 1987-ben. Ezzel ugyan világsikert arattak, köszönhetően annak is, hogy olyan szintű innovációkkal, tartalmakkal fejlesztették a játékaikat, amire előtte nem volt példa. Viszont a Nintendo a lakosság arányában mindig is Japánban volt a legnépszerűbb, melynek következtében a cég főként Japánra fókuszált. Ott jelent meg a legtöbb játék, emellett jellemző volt a különböző díszdobozos, igényes kiadás, nem utolsó sorban sok játékot sokáig csak Japánban lehetett kapni. Amerikában még egész jó volt a Nintendo jelenléte, de mivel Európában volt a lakosság arányában a legkevésbé népszerű a Nintendo, ez nemcsak azzal járt, hogy minálunk jelentek meg döntő többségében legkésőbb a játékok, hanem sok esetben a Nintendo olyan üzletpolitikai döntést hozott meg, ami ha nem is feltétlen érintette hátrányosan az európai közösséget, de sokan csak lestek, hogy mit akar ezzel a kiotói cég elérni. Csak egy példa volt kiemelve a YouTube-rekkel kapcsolatosan, de több üzleti döntés is reprezentálja a sajátságos japán üzleti gondolkodást. Ezeket ugyanis a japánok kedvezően fogadták (legalábbis náluk általános dolog például a szerzői jogok szigorú védelme), de nem volt összhangban az általános nyugati üzletpolitikával. Ezáltal Európa inkább elhanyagolt kontinensnek számít Nintendo szemszögből, és ezt különösen azok az országok érezték meg, ahol jóval kisebb tere van a videojátékoknak. Ez az, ami érezhető többek között Magyarországon. Ennek a következménye az is, hogy ha volt aktív jelenléte a Nintendónak, az inkább a rajongóknak volt köszönhető.

Hamis illúzió lenne azt gondolni, hogy a magyar Nintendo helyzet valaha megközelíti Németországét, vagy eléri Ausztriáét, de amíg mi rajongók mindent megteszünk azért, hogy a Nintendo a köztudatban maradjon, addig mindig lesz egy réteg, aki ismerni és szeretni fogja. És ha másképp nem, szájról szájra terjed a híre, és erre büszkék lehetünk.

*A cikk megírásában és a képek válogatásában segítségemre volt a Nintendo Magyarországi Marketing Asszisztense, Lukács Borbála (bagszi). Köszönet érte.*

*„...Európa inkább elhanyagolt kontinensnek számít Nintendo szemszögből, és ezt különösen azok az országok érezték meg, ahol jóval kisebb tere van a videojátékoknak. Ez az, ami érezhető többek között Magyarországon.”*

# PlayIT Show

Írta: Hirotaka

***A hosszúra sikeredett monszunos időjárás után kellemes meleg köszöntött be, így végre éreztünk valamit az évszakból. Ilyen remek időben rendezték meg a PlayIT-et a múlt hónap első napján.***

Ismét egynaposra tervezték a rendezvényt, ennek megfelelően az F és G pavilonokat nyitották meg a látogatók előtt (kétnapos esetén ehhez még hozzácsapják az A-t, ami a legnagyobb). A G a második legnagyobb csarnok. A bejutáshoz ismét három kapu állt rendelkezésre, a főkapu és a III-as, valamint a II-es a VIP részére. És, ahogy a PlayIT-en lenni szokott, a beléptetés a fogadón keresztül történt, előtte pedig színes zászlók szolgáltak irányjelzésül, attól függően, kinek milyen típusú jegye volt a 4-ből.

Felnyaláboltuk a programfüzetet és belevetettük magunkat a hazai kockaparadicsomba. A programfüzettel többek között az a bajom, hogy pont arra nem jó, amire kellene. Mint térkép, tökéletes, és felsorolja a proramokat, de hogy azok hol és mikor lesznek, azt mindenki találja ki magának. Persze lehet én vagyok a hülye és ezeket az infókat is meg lehetett találni valahol. Nagyon mondjuk nem akadok le rajta, egyrészt, mert a programok nem érdekelnek annyira, értsd nem nézek e-sportot és a huszonnyolcezredik youtuber önmutogatására sem vagyok kíváncsi. De tény, ami tény, sokakat érdekelt.

Elkezdtük tehát bejárni mindkét csarnokot. A szín padokat és a pultokat jól sikerült elrendezni, sehol nem alakult ki tumultus vagy áthatolhatatlan tömeg.

Viszont, ami nem tetszett, hogy a G csarnokban nagyon sötét volt, ami főleg a Cosplay Village oldalán volt feltűnő, meg kicsit a csarnok másik felén, ahol jól ki kellett nyitni a szemünket, hogy lássuk az árut. Ha ennél sötétebb van, akkor neki is megyek az asztalnak. Nem volt túl előnyös. Persze a színpadi produkcióknak, meg a fel neonozott Monster terepjárónak pont ez kedvezett.

Mit csinálhatott viszont, aki kilátogatott a PlayIT-re? Elsősorban játszhatott, aztán nézhette, hogy mások játszanak, harmadszorra pedig vásárolhatott. Plusz még lehetett ugye youtuberekkel találkozni, cosplayversenyen részt venni vagy nézni és enni/inni. Egyszóval a gamer lelkeknek ez igazán felemelő felhozatal.

Bárki, aki kíváncsi volt kipróbálhatta a következő játékokat: *The Division 2, PUBG, Forza Horizon 4, FIFA 19, AC Origins, Odyssey, Mincraft, SW:BFII, Rise of the Tomb Raider, Days Gone, God of War, Jump Force, Mortal Kombat 11* stb. Mindezeket vagy XBOX-on vagy PS-en. A Nintendo standjánál pedig a *Super Mario Party, Mario Tennis Aces, Mario Kart 8 Deluxe* és *New Super Mario Bros* volt kipróbálható. Ezeken felül lehetett PSVR-ozni, és tapizni az új Samsung mobilt vagy notebookokat.

Aki inkább azt szereti nézni, mit játszanak mások, nos annak is akadt látnivaló: *Apex, Fortnite, PUBG, CS:GO, LoL, Minecraft*. Meg kell hagyni, nívós játéklista.

Ahogy eddig is, most is külön szekciót kapott a cosplay, azon belül a cosplay klubok, kellékeket árusító boltok, mivel itt is fontos része az eseménynek a cosplayverseny, amit nagyon sokan néznek. Kint volt többek között a Gyürük Ura cp klub és a Kóbor Trekkerek. Ugyanígy külön részen voltak a társasjáték és szerepjáték csapatok, boltok.

Ezeken kívül még pultot állított a Magyar E-sport szövetség, Fehérvári és Nyíregyházi kosárcsapatok, az MTK és a DVTK e-sport szakosztálya, meg egyéb ilyen egyesületek, amihez őszintén szólva nem értek, nem is vagyok képben velük.

Kicsit komolyabb téma, hogy a Generali révén úgynevezett szülőmegörző is helyet kap rendszerint a PlayIT-en. Mivel nagyon sok fiatalkorú látogatja a rendezvény, ezért a szülők is jönnek, és hát nekik is kell szórakozás. Itt volt büfé és egy kis előadószínpad, ahol mindenféle szülőket érintő előadások szoktak menni. Most a youtuberséggel, annak előnyeivel és hátrányaival és persze játékokkal kapcsolatos előadások voltak. Nagyon hasznos dolog, hogy kicsivel jobban megértsék a szülők, mit is csinálnak a gyerekek és mikre kell figyelni, de az egész ipart is közelebb hozza számukra.

Többet meg lehetett tudni a biztonságos szelfiről is, ami lényegében annyit tesz, hogy vigyázzunk arra, hogy ha otthon vagy értékeinkkel szelfizünk, akkor mi látszódik a képen.

Kint volt a Magyar Honvédség is, akik egy kis akadálypályát állítottak fel, bemutató fegyvereket hoztak és a katonaság mibenlétéről is lehetett érdeklődni. Ehhez köthetően pedig lézerharcolni is lehetett.

A pénzünket sok helyen elkölthettük, elsősorban gamer cuccokra, legyen az hardware, software vagy rajongói relikvia. Ami a fő, hogy animés cuccokat is lehetett kapni. Főként persze figurákat, posztereket és abból sem sokat, viszont soha nem gondoltam volna, hogy itt (vagy egyáltalán itthon) találok City Hunter figurát, ráadásul idei kiadást. Itt a vásárlásnál említem meg, hogy a PlayIT egy készpénzmentes rendezvény, ergo sehol nem tudunk KP-val fizetni, még ha akarnánk sem. Csak kártya. Ez okból még egy feltölthető XBOX-os mastercardot is lehet igényelni, amivel plusz kedvezményeket lehet igénybevenni.

Ennyi minden után pedig nemcsoda, hogy megéhezik az ember. A PlayIT-ben azt szeretem, hogy a passzázson sokféle streetfoodkocsi kap helyet, így mindig kiagyalhatom, hogy ilyen burgert, olyan burgert vagy pork szendvicset egyek. Megspékelve gofrival vagy hasonlóval. Úgyhogy jól is laktunk.

*Ez a tavaszi PlayIT tehát egy remek egynapos kikapcsolódás volt és kicsi gamer lelkem nagyon jól érezte magát. A következő vidéken, egészen pontosan Balatonfüreden, augusztusban lesz.*

# Oszake 2019

Írta: tomyx20 (*tomyx20.wordpress.com*)

# Országos Szerepjáték, Anime és Képregény Esemény 2019, avagy Távol-Kelet Kelet-Magyarországon

***10. évfordulóját ünnepelte idén a Debreceni Anime Egyesület (DAE) által szervezett OSzAKE, melynek ezúttal is a Medgyessy Ferenc Gimnázium és Művészeti Szakgimnázium szolgált helyszínéül. Tavaly sajnos elmaradt a rendezvény, így a szokásosnál nagyobb várakozás előzte meg.***

A Debreceni Anime Egyesület egy 2003 óta létező nonprofit közhasznú kulturális egyesület, melynek célja a japán kultúra iránti igény felkeltése és ápolása, a japán rajzfilmvilág bemutatása és megismertetése.

Idén július 6-ra esett az esemény. Szerencsére elég jó időjárást fogtak ki, se kánikula, se vihar nem volt. A sor hosszát nem mértem le méterben, sem a várakozókat nem számoltam meg. Hogy mégis el tudjátok képzelni, 10-kor nyitották a kaput, és 11-re jutott be mindenki a sorból, úgyis, hogy elég pörgős volt a beengedés. A jegy 2000 forint volt, de a barátkozást elősegítendő a szervezők bíztatták a sorban állókat, hogy alkossanak csoportokat, és vegyenek csoportos jegyet, ami minél nagyobb a csoport, annál olcsóbb.

A gimnáziumba belépve egy aulában voltunk, amelyben az árusok és a büfé helyezkedett el. Jobbra a tornateremben végződött a folyosó, amit nagyteremnek hívtak, itt volt egy kis színpadon a legtöbb program, továbbá volt életnagyságú Csillagkapu, művészárusok (pl. Lola's Art), valamint kimonó, yukata és hanbuk, amiben le is fényképezték az arra vállalkozókat. Balra a lépcső volt, valamint egy folyosó. Egyik végén az előadóterem, a mérsékelt érdeklődést kiváltó karaoke és a fogadó, ahol élő szerepjáték zajlott a Keleti Erdők Vándorai közreműködésével. A másik végén az ebédlő a kreatív asztalokkal, társasjátékokkal és a rajzverseny képeinek kiállításával, valamint volt még két konzolterem. Utóbbit a miskolci Migoto Kulturális Egyesület biztosította, voltak kicsi konzolok, PS4, PS3 és nagyok is, mint a VR-s Beat Saber. Illetve volt még egy udvar és két emelet. Az udvaron Airsoft és Mediball volt, valamint lehetett levegőzni, az emeleten pedig a Mágus kártyával játszottak.

A szervezők leleményét dicséri, hogy ahogy beléptünk, a karszalag mellé mindenki kapott egy térképet, programfüzetet és egy lapot, amin küldetések voltak, melyeket teljesítve xp-t lehetett szerezni, amit aztán be lehetett váltani. Ezzel ösztönözték a látogatókat a programokon való részvételre, és egy plusz játékot is teremtettek, mely végeztével az OSzAKE nagymesterévé lehetett válni.

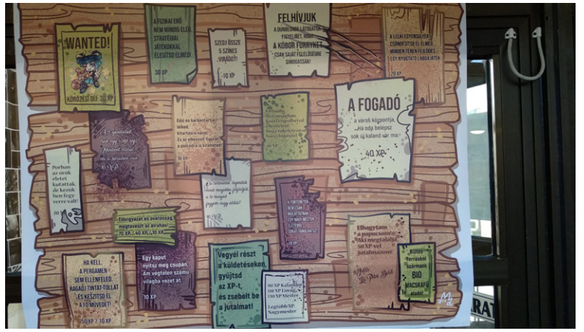
Zsólyomi Levente tai chi bemutatója volt az első program a megnyitó után, mivel ez 11-ig tartott, még nagy érdeklődést nem váltott ki, hiszen a vendégek éppen ekkor érkeztek, és a többség először az árusoknál ragadt le.

A Mediball már egyrészt látványosabb volt, másrészt már kicsit később is kezdődött és a színpadi előadás után sem állt le, hiszen az udvaron bárkinek ki lehetett próbálni ezt az új sportot és mozgásművészeti formát, melyet különleges ütővel és teniszlabdával űznek. Nem vagyok sportszerető, de ez még nekem is tetszett.

Ezt követte Zsólyomi Levente tea előadása, ahol elmondta és bemutatta, hogyan kell teákat (pl. zöld tea és oolong) helyesen készíteni, és hogy mi a különbség a tescós filteres tea és a teaházakban kapható rendes tealevél, illetve teafű között. Az előadás során készített (nem szabad főzni!) teákat, amiket sokan meg is kóstoltak a közönségből.

Délben lehetett a galériában (a lépcsőfordulóban) sushit kóstolni, ott az egész épületen átérő sor állt, amit csak úgy lehetett megkerülni, ha megkerülted az épületet, márpedig pont középen választotta ketté a gimnáziumot. Szóval ez volt a legnépszerűbb program.

Halmi Zsolt 45 perces előadást tartott az előadóban Stan Lee-ről, miközben a nagyteremben animekvíz folyt. Körbeadta két képregényét, melyeket a mester tavaly dedikált, valamint egy cenzúrázott német Amerika Kapitány füzetet és egy magyar X-Men 1. szám reprintet.




Beszélt Stan Lee életéről születésétől haláláig, arról, hogy kezdetben kevésbé kreatív munkákat vállalt, például gyászjelentéseket írt vagy kifutófiú volt. Mesélt a Timely Comics, későbbi nevén Atlas Comics, mai nevén Marvel Comics történetéről és működéséről, versengéséről a DC-vel. Végül megemlítette Stan örökségét is.

Eközben lezajlott a cosplayverseny a nagyteremben, melyen 12-en vettek részt, és kb. negyedórás lett, aztán készült róluk külön-külön és csoportos kép is. A közönség Facebookon szavazhatta meg a neki legjobban tetsző jelmezeket. Több mint kétszer ennyien voltak cosplayben, például volt Aang az Avatárból, ami még nagyon jól sikerült, de volt kislány Son Goku cosplay is (nem lehet elég korán kezdeni). Egyórásra tervezni a cosplay-versenyt barokkos túlzás volt.

Ezt követően Király Niki tartott előadást a tetoválásról, aki szintén cosplayt viselt. Shōko Tendōtól Brando Chiesáig egy csomó tetoválóművészt említett, akiknek van valamilyen közük Japánhoz (stílus, származás). Beszélt az animék és a tetoválások kapcsolatáról. Elmondta, hogy Japánban a jakuza miatt nem szeretik a tetoválásokat, ezért a fürdőkben le kell őket takarniuk a vendégeknek. Említette, hogy a nénik meg szokták bámulni a tetoválásai miatt, miközben legidősebb tetováltja egy német nő, aki már elmúlt 70. Kiemelte, hogy fontos, hogy ha valaki tetováltatni akar, akkor kell kapcsolat a tetoválója és közte, hogy szép legyen az eredmény, és később ne bánja meg döntését.

Az előadóterem minden előadáson tele volt, úgy, hogy még páran álltak is. Volt még reklámkvíz és beszélgetés Koreáról Tamási Kingával, szintén az előadóban, közben a nagyteremben kendo és teakwondo bemutatót tekinthettek meg a látogatók. Utóbbi önvédelemre használható, és akkor jön különösen jól, ha a levegőben kell szétrúgnod deszkákat.

Utánuk AMV-ket vetítettek kicsit több mint egy órán keresztül. Ugyanazokat, mint amiket a 2018-as Milloweenen is (*AniMagazin 46.*).

A rendezvény eredményhirdetéssel és tombolasorsolással zárult, melynek népszerűsége a sushiéval vetekedett.

Egésznapos program volt még a shougi tanítás, Pokémon-felismerő játék, rajzolás, színezés és origami, ahol még akár sárkányokat is lehetett hajtogatni. Az árusoknál macskaszemüvegtől kezdve One Piece körözési plakátokon át VHS-kazettákig volt minden.

Tömeg nem volt, pár százan lehettünk. A legfiatalabbakat (többet is) még babakocsival tolták be, a legidősebb vendég pedig már meg is őszült. A többség a tízes évei második vagy a húszas éveinek első felében járt. Voltak olyanok is, akiket a család (szülők és testvérek) is elkísértek. Négy-öt ázsiai származású látogató is volt, akik többnyire shougiztak. Úgyhogy nem volt nagy tömeg, kényelmesen lehetett járkálni a déli sushikóstolástól eltekintve. Olykor feltűnt egy indokolatlanul sokat twerkelő kínai sárkány is.

A legutóbbi rendezvényre, 2017 márciusában YT-videósokat is hívtak meg beszélgetni a szervezők, Attist és MatsuKeit, idén ilyen nem volt, viszont Animológia Saci és Nabu (*AniMagazin 41.*) tiszteletét tette az eseményen.

***Ajánlom debreceni fiataloknak, akár a szerepjátékokat, animéket vagy képregényeket szeretik. Jó hangulat volt, mindenki talált magának elfoglaltságot. A 10. évforduló miatt kicsit többet vártam ennél, bár ez annak a kornak tudható be, melyben mindig felül kell múlni az előző eseményeket, és nem annak örülünk, hogy már 10 éve van ilyen is. Ötletes, jól összeállított és jól megszervezett program volt.***

# Ghibli Óra

## Mit érdemes megnézned Japánban? 7.

Írta: Saci (*Animológia*)

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

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

## Ghibli Óra

### Tokió egyik legnépszerűbb látványossága

A Ghibli Stúdió a világ minden részén ismert, különleges és egyedi alkotásai révén pedig komoly hírnevet is szerzett magának. Szerény személyem is nagy kedvelője a Ghibli műveknek, melyek közül van, ami még Oscar díjat is nyert (Chihiro Szellemországban). De most nem eme remek kreációkról lesz szó, hanem egy igazán páratlan csodáról Tokióban, ahol kicsit élőben is betekintést nyerhetünk ebbe a világba. Ez pedig nem más, mint a Ghibli óra (Ghibli Clock), amit még a stúdiót nem ismerők részére is ajánlok megtekintésre a városban, hiszen az egyik legnépszerűbb látványosság.

A híres, óriás Ghibli óra már 2006 óta elérhető a rajongók számára, és egyik előnye, hogy teljesen ingyenesen csodálhatjuk meg ezt a műalkotást, amit elképesztő módon 6 évig tartott megalkotni. A megálmodója persze nem kisebb személy, mint Miyazaki Hayao (a Ghibli Stúdió rendezője és társalapítója), akit talán nem kell bemutatnom az animék világát kicsit is ismerőknek. A kivitelezője pedig Shachimaru Kunio volt, aki a Ghibli Múzeumnál látható, ikonikus robot harcost is létrehozta a „*Laputa – az égi palota*" című film nyomán.

Ők ketten alkották meg a rendkívüli paraméterekkel és részletgazdagsággal működő Ghibli órát. Előbbi alatt értendő a maga hihetetlen, 28 tonnás súlya, melyet elsőre nem is gondolnánk, de a 12 méteres magassága és a 18 méteres szélessége már könnyebbé teszi, hogy elhiggyük, az amúgy rézből és acélból készült óra gigantikusságát. Utóbbi pedig, a részletgazdagság, egyszerűen felfoghatatlanul páratlan, ugyanis a Ghibli óra hozzávetőlegesen 30 különböző mechanikai részből áll, mint például a kovács pár, a pörgő kerék vagy éppen a forró teáskanna.

Viszont érdemes kicsit mélyrehatóbban is belemenni ezekbe, mert igazán érdekes dolgokat rejtenek. Tehát nézzünk meg egy-kettőt. Először is találhatunk egy lámpás embert a bal oldalán, amely teljes mértékben antik kinézetet nyújt és világít, ha az óra mozog. Közel hozzá találhatóak a kovácsok, akiknél egyébként a munkájuk során használt láng nagyon hasonlít, szinte megegyezik, a „*Vándorló palota*" című műben található Calciferrel, Howl kicsi tűzdémonával. Van egy másik lámpás emberkénk is ezen a területen, aki meg az óra fogaskerekeit mozgatja.

**TUDTAD?**

A Ghibli óra megalkotása közel 6 évig tartott.

Találhatunk az órán még harangozó férfiakat is a jobb oldalon, akiknek kicsi harangfejük van, ami cseng természetesen, amikor az óra mozog. Még saját faliórájuk is van jópofa módon.

Az egyik legkülönlegesebb része a Ghibli órának véleményem szerint, az a lába, ami amúgy akkora körülbelül, mint egy ember. Maga a szerkezet karmokon „áll", támaszkodik pontosabban, de nyilván a falhoz van rögzítve, így ezek csupán jelképes lábak. A karmokat leginkább sárkány vagy dinoszaurusz lábhoz hasonlíthatjuk, és nagy érdekessége, hogy szintén a „Vándorló palota" filmjében bukkant fel ez a „láb", vagyis pontosan olyan, mint Howl mozgó kastélyának karomlábai.

Mi ez a sok hasonlóság a filmmel? Véletlen vagy direkt? Nos, a kérdésre egyértelmű, megerősítő választ nem adott Miyazaki, de a Ghibli óra 2 évvel a „Vándorló palota" után készült el, az anime klasszikus esztétikájához hasonlít, mindketten vitathatatlan steampunk hangulattal rendelkeznek, és feltűnőek a részletek egybeesései is. Az inspiráció kétségtelen, de vajon melyik ihlette a másikat? Erre már csak Miyazaki tudna választ adni nekünk, de a tények azok tények, és biztosan voltak egymásra hatással.

A Ghibli órát különben érdemes nem csak egyszer meglátogatni, vagy legalábbis ne pár perc erejéig, mert mint említettem, hihetetlenül aprólékos, akár csak Hayao filmjei, és majdnem lehetetlennek is mondanám első alkalommal mindent szemügyre venni és felfedezni rajta.

Emellett az időtöltés azért is ajánlott, mert fantasztikus műsort tár elénk ez az önmagában is műalkotásként funkcionáló, amúgy teljes pontossággal működő óra. Hétköznaponként napi négy, hétvégén napi öt alkalommal játszik le egy pár perces műsort a Ghibli óra. Délben, valamint délután 3-kor, 6-kor és 8-kor, plusz hétvégén délelőtt 10-kor hallhatjuk lenyűgöző, kimagaslóan eredeti játékát, ahol életre kel minden apró részlete és egy leírhatatlan előadást mutat be. Okvetlenül nézd meg valamelyiket, ha ott vagy. Mindegyik időpontban ugyanazt adja elő, de én, kis túlzással, vagy kétszázszor néztem újra a felvételemet róla. Viszont arra ügyelj, hogy a műsor 3 perc 40 másodperccel indul a teljes, kerek óra előtt. Tehát érdemes hamarabb odamenni, már csak a látvány megcsodálása végett is. Az ellenben lényegtelen szerintem, hogy melyik időpontot választod, mert legalább annyira pazar a napfényben játszó óra, mint a sötétben kivilágított, vörösesen izzó réz.

Lényegében ajánlom minden utazó figyelmébe, hogyha Tokióban, azon belül is Shiodome részen jár. Keresd a Nippon Televízió központi épületét, mert ott található, bár viszonylag eldugottabbnak mondanám, kicsit keresgélni kell, mert a felhőkarcolók között nem annyira tűnik ki a kis eldugott helyén, de mint tudjuk: a Google jó barátunk. Tömegre talán nem kell számítani általában, mi se ütköztünk bele az esti hatos előadáson, csak egy turistacsoport és pár lézengő volt ott, de azért érdemes időben ott lenni és lestoppolni a legjobb helyet. Véleményem szerint feltétlen látogass el a Ghibli órához, mert ez a csoda Miyazaki világának egy darabja, melyet az év bármely szakában ingyen élvezhetsz.

Nézd meg videóban is, milyen:
*Animológia - Ghibli óra*

## TUDTAD?

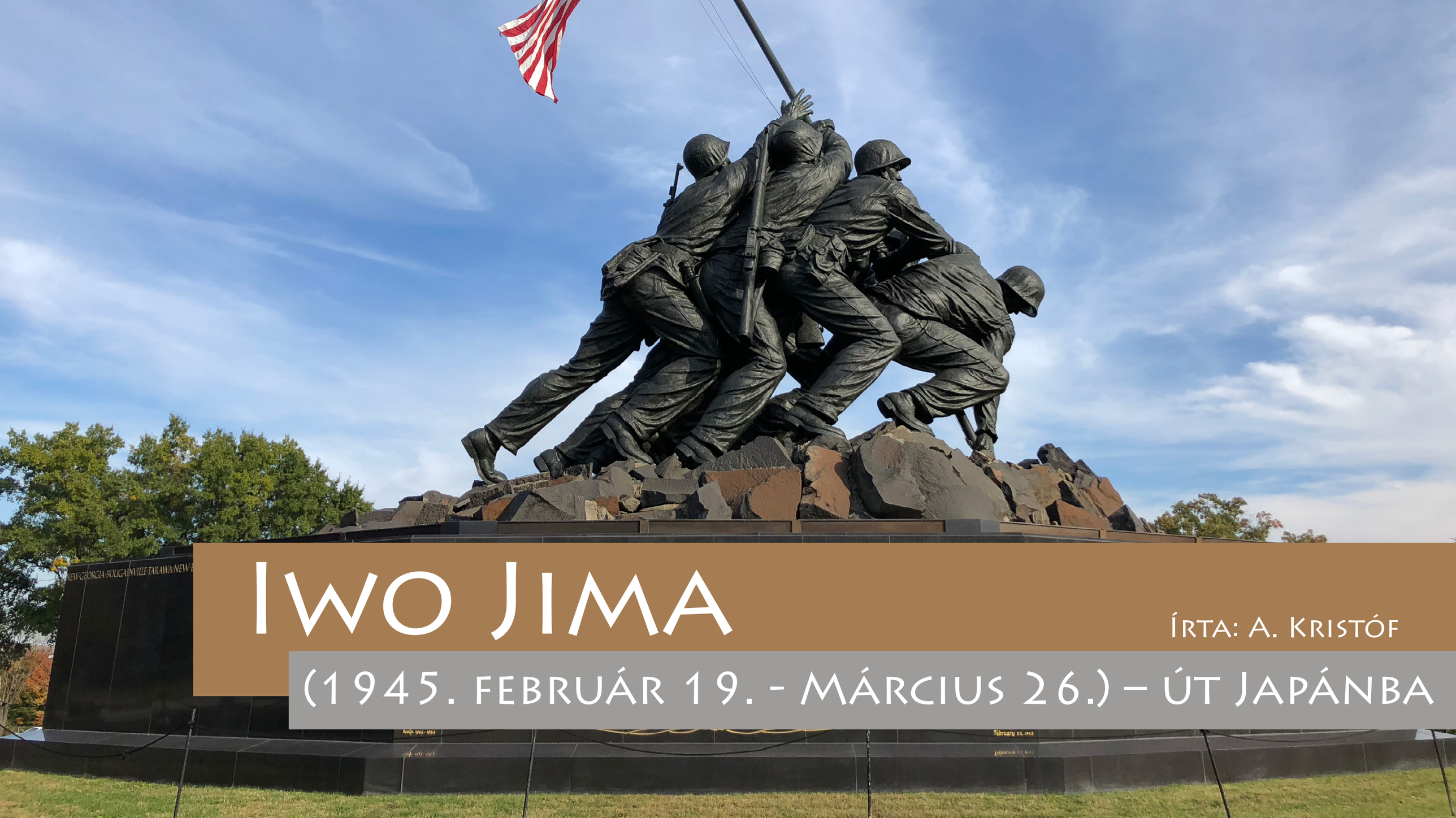
A műalkotást több néven is ismerhetjük, mint a legáltalánosabb Ghibli Clock vagy a többek által is használt változatok: a Nitele Big Clock és a Nittele Oodokei (Nippon Television Big Clock). De eredeti, teljes megnevezése NI-Tele Really BIG Clock, amelyben, mint láthatjuk a Ghibli szó nem is szerepel, mivel elhelyezkedésén kívül elsődlegesen a Nippon televízióhoz fűződik létrejötte.

## ALAPINFORMÁCIÓK

**Megnyitott:** 2006. december 20.
**Tervező:** Miyazaki Hayao
**Építész:** Shachimaru Kunio
**Magassága:** 12 méter
**Szélessége:** 18 méter
**Súlya:** 28 tonna
**Anyaga:** réz és acél
**Nyitva tartás:** folyamatosan elérhető
**Belépés:** ingyenes
**Itt található:** 1 Chome-6 Higashishinbashi, Minato City, Tokyo 105-0021, Japán

**MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZNED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?**

★★★★★



# Iwo Jima

Írta: A. Kristóf

## (1945. február 19. - Március 26.) – Út Japánba

## Bevezető

Ebben a cikkben a második világháború egyik legvéresebb ütközéséről szeretnék röviden, de velősen írni. Habár az ütközet emberi életek elvesztése alapján is kiemelkedő, nem ez az elsődleges oka annak, hogy górcső alá vettem a történetet. Az ütközet 1945 februárjában kezdődött, ekkorra már nyilvánvalóvá vált, hogy a Japán Birodalmi Hadsereg az elkerülhetetlent odázza el, mégis a japán hadvezetés úgy döntött, hogy a végsőkig harcol és nem próbálja meg diplomáciai úton megmenteni azt, amit a szövetségesek rendszeressé vált bombázásai nem tettek a földdel egyenlővé. Ugyanez elmondható Iwo Jimáról is, a sziget teljes mértékben el volt vágva bármiféle utánpótlástól, erősítéstől vagy a visszavonulás lehetőségétől, mégis az itt állomásozó katonák a harcot választották. Így tehát, habár mindössze metaforikusan, de az Iwo Jima-i ütközet egyúttal Japán végső időszakát is tükrözi a második világháborúban.

| Emberi veszteségek az ütközetben (megközelítő értékek) | |
|---|---|
| Ameriaki Egyesült Államok | Japán |
| 26040 | 17500-18500 |

*A táblázat adatai a Wikipedia alapján készültek*

## Az ütközet előestélye

Az 1944-es év egy rendkívül véres év volt a csendes-óceáni hadszintéren. Számtalan stratégiai szempontból lényeges ütközet zajlott le, amelyeket ugyan sorra megnyertek a szövetségesek, az emberi áldozatok száma és a harcban elvesztett katonai felszerelések mennyisége mindkét oldalon hatalmas méreteket öltött. A különbség a két fél között ott volt fellelhető, hogy ameddig a Nagy-tavak környéki (Chicago és Ditroit környéke elsősorban) ipari létesítmények továbbra is sértetlenül termelték az utánpótlást, addig a japán ipari létesítmények egyre gyakrabban és egyre sikeresebb légitámadások áldozatai lettek. A helyzetet tovább nehezítette a japánok számára, hogy az Amerikai Egyesült Államok hadi termelése már a kezdeti induló szakaszban is meghaladta a japán potenciált. Így tehát 1944 végére '45 elejére a japán légierő és haditengerészet nem csupán látványosan elmaradt a szövetségesekétől, hanem várhatóan jelentős időn belül nem is volt képes talpra állni! (A talpra állás akkor lett volna lehetséges, ha a japán termelő egységek éppségben maradnak.)

Miután 1944-ben a Japán Birodalmi Hadsereg vereséget szenved a Marshall-szigeteken, a Truk atoll-nál és a Carolines-szigeteken is, egyéb kevésbé jelentős vereségek között, a hadvezetés újra értékelte a háború állását. Kénytelenek voltak lenyelni a keserű pirulát, mely azt mutatta, hogy az egyetlen lehetőség, amiben még reménykedhetnek, az egy hatékony védekezés. Ennek megfelelően az ugyan csekély, de mégis ütőképes hadihajókat és repülőket egy új, belső védelmi gyűrű kiépítéséhez használták el. Ennek

az újonnan kiépített védelmi vonalnak a egyik eleme volt Iwo Jima is, így amennyi emberi erőforrást meg tudott spórolni a japán hadvezetés, azt erre a szigetre küldték. Ahogy az 1944-es év közeledett a vége felé, a Japán körüli vulkanikus szigetek stratégiai értéke is növekedett. Ez több okból származott, először is ezek az apró szigetek figyelmeztető bázisokként szolgáltak a japán főszigetek számára, ugyanis az amerikai bombázó egységeknek át kellett repülniük a látó horizontjukon, így rádión értesítették a Központi Szigetek légvédelmi egységeit a közelgő támadásokról. Másodsorban, akármennyire is aprók és alkalmatlanok voltak ezek a szigetek, az összeomlás szélén álló japán légierő és haditengerészet számára értékes megpihenő/kiinduló pontot jelentettek az ellencsapások során.

A Leyte ütközetet (1944. október 17. - december 26.) követően a szövetségesek haditervében egy nagyjából két hónapos szünet maradt az okinawai partaszállásig. Ekkora pihenési időt természetesen nem akartak adni a Japán Birodalmi Hadseregnek, így tehát felmerült a kérdés, hogy hol a legsebezhetőbb és leggazdaságosabb megtámadni a Japán birodalmat? A választás Iwo Jimára esett számos okból kifolyólag, mint pl.: a szigetről gyakran indultak meglepetés rajtütések a frissen szerzett Marshall-szigetek ellen, ami az amerikai bombázó egységek útvonalában volt, ha az amerikaiak megszerzik a szigetet, vadász kíséretet tudnának adni a bombázó egységek mellé stb. Mindezek mellett az amerikai hírszerzés úgy ítélte, hogy a sziget védelme gyenge és valószínűleg egy hét alatt elfoglalják a tengerészgyalogosok!

## Az ütközet fontosabb pontjai

Azonban az amerikai hírszerzés mit sem tudott arról, hogy a japán hadvezetés egy új belső védelmi vonalat épített ki, aminek Iwo Jima is a része volt. Az elszámolás további oka volt az is, hogy az Iwo Jimán állomásozó katonák egy eddig ismeretlen és teljesen új védelmi stratégiát használtak. A partraszállók dolgát tovább nehezítette, hogy Iwo Jima egy természetes és mesterséges erődítmény volt, azaz a sziget vulkanikus jellege miatt egyáltalán nem volt rajta, vagy csak nagyon kevés kőzetlerakodás, talajtakaró, így a partraszállók nem tudták magukat beásni a védők fegyvertüzeivel szemben. Az így kialakult természetes kőzeteket a japánok még a háború előtt beton tömbökkel, bunker rendszerekkel, rejtett állásokkal és ágyúkkal egészítették ki, egy összetett és modern erődítményt létrehozva.
Mindezen stratégiai tényezők mellett volt még egy faktor, ami az ütközet vérességéhez vezetett, mégpedig, hogy a „kamikaze” hozzáállás már széles körben elterjedt volt a japán katonák körében. Ezt jól mutatja, hogy a közel 20.000 japán védőből mindössze 216 adta meg magát, ezeknek is a többségük eszméletét vesztette vagy a sérülései miatt nem tudott tovább harcolni.
Így tehát az előrevetített egy hét küzdelem helyett az amerikai hadvezetés egy öt hétig tartó vérfürdőben találta magát. Már az ütközet ideje alatt is, de főleg utána sokan megkérdőjelezték, hogy a sziget stratégiai értéke valóban elegendő volt-e egy ekkora áldozat meghozataláért. Azonban a szövetségesek nem fújhattak félúton visszavonulót, a komoly vereségsorozattal rendelkező Japán Birodalmi Hadsereg morálját igencsak megdobta volna egy hirtelen és minden szempontból lehetetlen győzelem! Miért lehetetlen? Pusztán a számok alapján, az ütközet elején az Amerikai Egyesült Államok több mint 100.000 katonát vetett be, a teljes légi- és tengeri tüzérségi támogatás mellet már a csata elején nyilvánvaló volt, hogy nem létezik olyan forgatókönyv, amelyben a szövetségesek elveszítsék az ütközetet.

## Filmajánló

Személy szerint nem szeretem azokat a filmeket, amelyek valamilyen ütközetet vagy hadosztályt visznek vászonra, ugyanis az esetek többségében a film készítői túloznak, nem a valós eseményeket helyezik az első helyre, hanem valami mást, ebbe inkább most ne menjünk bele. Erről az ütközetről azonban készült két nagyszerű film, egész pontosan egy filmpár, mivel ugyanaz a produkciós iroda készítette őket tandemben. A filmek egyike az ütközetet a szövetségesek szemszögéből, a másik pedig a japánok szemszögéből mutatja be. A szövetséges verzió címe Apáink zászlaja (Flags of our fathers), a japán szemszöget pedig a Levelek Ivo Dzsimáról (Letters from Iwo Jima) szemlélteli. A két filmet egymás után érdemes megnézni, a sorrend nem fontos, mivel együtt adnak egy teljes képet arról, hogy milyen is volt az ütközet!

Források:
*Iwo Jima-i csata wikipédia*

# Japán világörökségi helyszínei

Írta: Lady Marilyn

## 1. rész

*Mielőtt belevágnék a témába, elárulom, hogy eredetileg azt terveztem, hogy egy hosszabb cikkben mutatom be valamennyi látnivalót, de ahogy egyre több érdekességet találtam az internet bugyrai között ezekről a gyönyörű templomokról, várakról és tájegységekről, rádöbbentem, hogy egyetlen cikkben ennyi információtömeget én nem tudok átadni nektek. (Ezúton le a kalappal azok előtt, akik korábban több tíz oldalas cikkeket írtak az AniMagazinnak!) Nagyjából a negyedik látványosságnál éreztem azt, hogy elég nagy fába vágnám a fejszémet azzal, ha tartva magamat az elképzelésemhez, egy cikket küldök be a szerkesztőség részére, ezért ez egy cikksorozat lesz. Kellemes olvasást hozzá!*

2018 végén Japán 22 világörökségi helyszínnel büszkélkedhetett, és ez a szám még tovább növekedhet, ugyanis további nyolc helyszín és egy helyszínbővítés is a javaslati listán szerepel. Mi is a világörökségi program lényege? Melyek ezek a helyszínek? Hol találhatóak? Mit érdemes tudni róluk? Ezekre a kérdésekre ad választ a cikk, de akár úticél listaként is tekinthettek rá!

Az UNESCO (teljes nevén *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*, amely magyarul az Egyesült Nemzetek Nevelésügyi, Tudományos és Kulturális Szervezete) 1945-ben látott napvilágot. A szervezet 44 állammal indult, mára pedig már közel 200 tagállama van. Japán 1992 óta vesz részt az UNESCO világörökségi programjában, amely lényege a jelenlegi természeti tájak vagy ember által alkotott műalkotások megőrzése a  későbbi generációk számára. Tehát nem csak a várak, templomok vagy kastélyok hanem az erdők, síkságok, borvidékek vagy egyéb természeti helyszínek is felkerülhetnek a világörökségi helyszínek listájára. Az UNESCO ezenkívül más alapelveket is vall, így például az általános béke, a biztonság fenntartása, támogatják az oktatás fejlesztését, ellenzik a rasszizmust. A világörökségi program tehát „csupán” része a teljes egésznek.

1993-ban négy Japánban található látványosság került be az UNESCO világörökségi program keretében, védett vagy kiemelt nevezetességei közé; köztük két kulturális (a Hōryū-ji körzet buddhista műemlékei Nara prefektúrából és a Himeji várkastély Hyōgo prefektúrából) és két természeti örökséggel (a Yakushima ősi cédruserdő Kagoshima prefektúrából és a Shirakami-Sanchi bükkerdő Aomori/Akita prefektúrából).

**A Hōryū-ji körzet buddhista műemlékei: A Virágzó Törvény Tanító Temploma** a japán kormány egyik nemzeti kincse, egyben kolostor és papnevelde is. Noha vannak ennél régebbi templomok is az országban, az egyik legrégebbi fából épült létesítményként gondolnak rá.

A buddhista emlékművek épületeinek felépítését az 574-622 között élt Shōtoku herceg kezdeményezte, aki nagyban hozzájárult a buddhista hit terjesztéséhez. Sajnos nem láthatta az épületet teljes pompájában, annak építését ugyanis csak 670-ben fejezték be. A hercegnek köszönhető továbbá a Shitennō-ji buddhista templom is, amely Osakaban található. Azonban alig, hogy befejeződött az építkezés egy villámcsapás következtében a templom felgyulladt. Az újjáépítést 700-ban fejezték be, az eredeti stílushoz hűen, ám eltérő fekvésben. Érdekes, hogy a tűzesetet néhányan a mai napig megkérdőjelezik. Létezik egy olyan elmélet, amely szerint a tűz valójában nem történt meg, ezt a földből vett minták alapján igazolják. A tűz mellett érvelők a Nikonsokira hivatkoznak. Bárhogy is történt, ezt követően a történelem során két alkalommal is felújították, becslések szerint mára csupán 20%-ban láthatóak az eredeti 600-as évekbeli anyagok. Köztük van egy szerencsésen „megmenekült” szobor is.

**A Himeji várkastély:** A várkastély a Fehér Kócsag becenevet kapta messziről is fehéren világító tégláinak köszönhetően. 1333-tól folyamatosan több toronnyal bővítették a történelem során, erős falai pedig a második világháború alatt is kitartottak. Így a várat, amelyet több legendás történet is övez, a szigetország legnagyobb váraként tarthatják számon.

1994 és 2004 között újabb nyolc Japánban lévő kulturális helyszín vált világörökségi helyszínné.

Az ősi Kiotó történelmi műemlékei (Kiotó/Shiga prefektúrából), Shirakawa-gō és Gokayama történelmi falvak (Gifu/Toyama prefektúrából), a hiroshimai Genbaku Dome, Itsukushima szentély szintén Hiroshimából, az ősi Nara történelmi műemlékei, Nikkō szentélyei és templomai (Tochigi prefektúrából), valamint a Gusuku területek és a Ryukyu Királyság műemlékei.

Természeti helyszín legközelebb 2005-ben került fel a listára, ez pedig a Hokkaidóban található Shiretoko-félsziget.

Mindegyik helyszínnek megvan a maga varázsa és hangulata. Kiotó bája például az, hogy egykor császároknak adott otthont, mára pedig a virágzó cseresznyefák között az átlag turisták is együtt ünnepelhetik a Hanabit. Ám erre még jobb példa a három Hokkaidóban fekvő látványosság. Az Itsukushima szentélynél dagály idején víz által körülvett díszkapu (torii) láttán sok turistában felmerülhet a kérdés, hogy mégis miből készült az 1168 óta álló és az 1875-ös felújítás óta változatlan kapu. A napistennő lányainak szentelt szentély első része feltehetőleg már a 6. században állt, ezt követően pedig kétszer építették újjá.

**A hiroshimai Genbaku Dome** egyszerre állít emléket az emberi kegyetlenségről és szimbolizálja a reményt a béke felett, mert ez volt az egyetlen szerkezet, amely állva maradt azon a területen, ahová 1945-ben atombombát dobtak. A dómot a Béke Emlékpark és a Béke Múzeum övezi, amely 1952-től az évenként megrendezésre kerülő megemlékezés helyszínévé vált.

*A cikksorozat következő részében további látnivalókról olvashattok majd. A cikkek fő forrása az angol Wikipédia, az Unesco hivatalos honlapja, a nara-sightseeing.com és a fuggetlenutazo.com.*

# Elsőkézből IV.:

Írta: Lehoczki Péter (Ricz)

## Feliratformátumos útikalauz tanácstalanoknak

*Mielőtt tovább mennénk a régebben beígért témák mentén, egy gyors elméleti kitekintést tennék arra, hogy milyen feliratformátumokkal találkozhat az, aki fordítani kezd. Ez a kis kalauz a főbb formátumok jellemzőit fogja taglalni, nem célja a teljesség igénye. Egyfelől, mivel annyi különféle kiterjesztés, szövegtárolási módszer van, hogy nem érné meg összeszedni mindannyit, hiszen több köztük a speciális célra szánt formátum (pl. a kereskedelmi tévék által használtak).*

De kezdjük is az elején. Tegyük fel, fordítani szeretnél és ki is választottad a neked tetsző animét, kisvideót vagy live actiont. A hozzá tartozó külföldi felirat beszerzése előtt (amivel átugorhatod a kézi időzítés kissé idegőrlő és monoton folyamatát) érdemes megtekinteni a művet, hogy mivel is állsz szemben pontosan. Ne csak a tartalomra figyelj, hanem arra is, hogy milyen egyéb elemeket látsz. Gondolok itt táblakiírásokra, egymást átfedő sorok gyakoriságára, mennyiségére, különféle animált megjelenő szövegekre stb. Ezekhez mérten célszerű belőni, mely formátumot kívánod a továbbiakban használni: az ASS-t vagy az SRT-t.

## Az ASS formátum

Ez egy szöveges alapú formátum, amit az Aegisub mellett Jegyzettömbbel is (vagy a kiváltására gyakran használt Notepad++ programmal) megnyitható és szerkeszthető. Persze, ebben az esetben rengeteg plusz információt (metaadatot) látsz az elején letárolva: ilyen a készítőprogram és a verzió szám, a felirat felbontása, a szerkesztés során korábban betöltött videó fájljának neve, a használt stílustároló, maguk a feliratban tárolt stílusok tulajdonságai. A tényleges megjelenő sorokat és az időkódokat lejjebb tekerve mutatja a Jegyzettömb soronként egy csomó sorra jellemző beállítás, parancskódot követően.

Na, ezért használjuk ehhez a munkához kifejezetten a feliratszerkesztő programokat, és nem a Jegyzettömböt. Ezek a parancsok ugyanis nagyban meghatározzák, hogy mit és milyen küllemben látunk viszont a képernyőn. Alapbeállításból Arialt használnak az ASS fájlok, 2 pixel vastag kerettel és árnyékkal. Ezt a stílusszerkesztőben lehet módosítani, méretezni, viszonylagosan pozícionálni a numerikus billentyűzetnek megfelelő pontokra (a pozíciónálás X,Y koordináták használatával finomhangolható, emellett az itt beállított pozíció egyben az adott stílus origóját is meghatározza), forgatni, színezni, betűközt adni, margót adni, hogy milyen messze legyen a videó szélétől a sor vége, emellett a keret és az árnyék vastagságát és a használt karaktertáblát (pl. ANSI, latin-2, UTF-8) megadni. Minden beállításunk mentést követően arra az egy stílusra lesz igaz.

Célszerű ezeket a beállításokat úgy megadni, hogy a lejátszó könnyedén tudja igazítani a videónkhoz, illetve minél magasabb a felirat felbontásának mértéke, annál nagyobb számokra van szükség a beállításnál. Példának okáért 704x396-os sztenderd méreten a dialógusoknak elég lehet a 24-es vagy 28-as betűméret (választott betűtípustól függően), míg 848x480 méreten már 30-33 nyomdai pontosnak kell lennie, 1280x720 HD-felbontáson pedig gyakorta 45-50 között szokott ez az érték mozogni. (A legfontosabbat nem mondtam: ne arra törekedjünk, hogy minél díszesebbek legyenek a dialógusok szövegei, hanem a háttértől jól elkülönülő, kontrasztos színben, könnyen olvasható méretben és betűtípusban.)

Az ASS képes formázóparancsokat is tárolni ún. bracketekben ({}). Ezek, ha jól lezártuk őket, akkor normális esetben nem jelennek meg a szöveggel együtt. A sorok elejére írt parancs mindig az adott sor esetében bírálja felül a stílusának beállításait. Ezekből a parancsokból rengetegféle van, és később kívánok velük foglalkozni.

*„A sorok elejére írt parancs mindig az adott sor esetében bírálja felül a stílusának beállításait. Ezekből a parancsokból rengetegféle van...”*

Lister - [i:\to do\fin\[Coalgirls] Ookami to Koushinryou - 01 (1280x720_Blu-Ray_FLAC).ass]

Fájl Szerkesztés Beállítások Kikódolás Súgó 8 %

```
[Script Info]
; Script generated by Aegisub 3.1.3
; http://www.aegisub.org/
Title: Default Aegisub File
ScriptType: v4.00+
PlayResX: 1280
PlayResY: 720
Last Style Storage: Spice and Wolf
Video Aspect Ratio: 0
Video Zoom: 6
Video Position: 0
Aegisub Scroll Position: 209
Aegisub Active Line: 210
Aegisub Video Zoom Percent: 0.500000
Audio URI:
D:/Szandra/Downloads/[Coalgirls]_Ookami_to_Koushinryou_(1280x720_Blu-Ray_FLAC)/[C
oalgirls]_Ookami_to_Koushinryou_01_(1280x720_Blu-Ray_FLAC)_[2E5F2817].mkv
Video File:
D:/Szandra/Downloads/[Coalgirls]_Ookami_to_Koushinryou_(1280x720_Blu-Ray_FLAC)/[C
oalgirls]_Ookami_to_Koushinryou_01_(1280x720_Blu-Ray_FLAC)_[2E5F2817].mkv
YCbCr Matrix: TV.601
Aegisub Video Aspect Ratio: c1.777778
Aegisub Video Position: 21401

[V4+ Styles]
Format: Name, Fontname, Fontsize, PrimaryColour, SecondaryColour, OutlineColour,
BackColour, Bold, Italic, Underline, StrikeOut, ScaleX, ScaleY, Spacing, Angle,
BorderStyle, Outline, Shadow, Alignment, MarginL, MarginR, MarginV, Encoding
Style:
spic,Calibri,31,&H00FFFFFF,&H00FFFFFF,&H001C1C1C,&H00FFFFFF,-1,0,0,0,100,110,0,0,
1,2,0,2,10,10,36,0
Style: op1,H_Embassy
BT,45,&H00FFFFFF,&H00FFB100,&H00FFB100,&H00FF001B,0,0,0,0,100,100,0,0,1,2,1,2,10,
10,38,0
Style:
end1,Banff,40,&H00FFFFFF,&H0000FFFF,&H000000FF,&H00000000,0,0,0,0,100,100,0,0,1,2
,2,2,10,10,10,0
Style: epizodcim,Gill Sans MT
Condensed,55,&H000060C2,&H0000FFFF,&H00003C7A,&H00000000,-1,0,0,0,100,100,0,0,1,2
,2,2,10,10,10,0
Style:
Default,Calibri,31,&H00FFFFFF,&H0000FFFF,&H00000000,&H00000000,-1,0,0,0,100,100,0
,0,1,2,0,2,10,10,10,0
Style:
```

**Egy átlagos ASS fájl Jegyzettömbben megnyitva.**

Az ASS egy másik előnyös tulajdonsága, hogy képes szkripteket fogadni, futtatni a megfelelő plugin birtokában, beállításával. A harmadik igazából luxusképesség, de én kifejezetten szeretem emiatt: ha a sorok átfedik egymást időben, nem bontja szét külön képernyőn megjelenő sorokra. Hogy ez miért is lényeges és hasznos nekünk, azt a következő formátum esetén árulom el.

Hova használjunk akkor ASS-t? Ha fontos nekünk a felirat külleme, esztétikus megjelenése, akkor bizony elengedhetetlen a használata. Attól, hogy nem fogjuk kiaknázni minden lehetőségét, nem kell tartani. Viszont kifejezetten javallott ezt a formátumot minden olyan esetben használni, amikor rengeteg képi szövegkiírás van egy animében, mert a másik leggyakoribb formátummal ellentétben, sokkal könnyebb a kezelése, nem telítik a videó alját a különféle képre-írások szövegei.

## Az SRT formátum

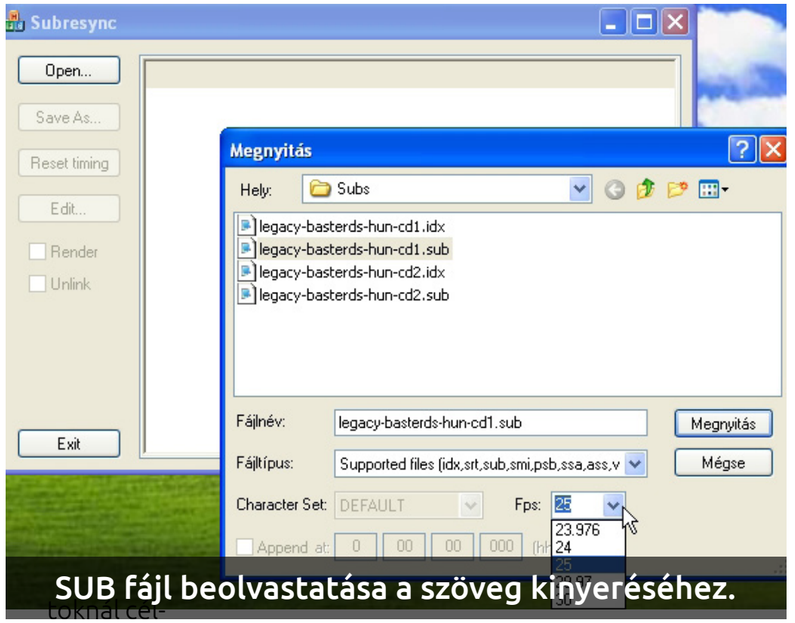
Az ASS előtt használták főleg, ma már inkább a live action és doramafordítókra jellemző a szubkultúránkban, ezen kívül ez a sztenderd formátum minden egyes filmhez, sorozathoz az interneten. Ez nem képes stílusokat kezelni, és felépítése is a végletekig leegyszerűsített: a Jegyzettömbös megnyitáskor csak egy időkódot fogunk látni, aminek van egy eleje meg egy vége (azaz mettől meddig tart a sor), majd maga a tényleges szöveg. A videón ez nagy méretű, vaskos alapbetűtípussal jelenik meg. (Amiből lehet pár probléma, de erről majd csak a cikk végén.)

Ezt már könnyedén szerkeszthetjük egy egyszerű Jegyzettömbbel is. A másik hatalmas előnye emellett az, hogy mivel szabványformátumról beszélünk, gyakorlatilag bármely eszköz könnyedén kezeli. Aki YouTube csatornát vezet, annak is ebben éri meg a videóihoz szánt feliratot elkészíteni, amit a videójához feltölthet.

Egy átlagos SRT fájl Jegyzettömbben megnyitva.

Azonban a beállítások kissé körülményesek. Pár parancsot fogad csak el, az is leginkább a félkövér/dőlt/aláhúzott és pár pozíció. Ha a különleges karaktert akarunk használni, akkor a karaktertáblát úgy kell Jegyzettömbben és Notepad++ eszközök közt megadni neki, ezzel elkerülve egyes karakterek torzulását vagy meg nem jelenését. Valamint, ami az ASS-nél kifejezetten hasznos volt az egymást átfedő soroknál, az itt szétbontásra kerül, ahogy az új sor megjelenik. Értsük: van egy 10 másodperces sorunk, ami alatt 4 alkalommal elhangzik valami nagyon rövid, akkor 6 részre vágja ezt a hosszú sort, hozzáillesztve azt, ami közben elhangzik. Ez a fordítás közben tud zavaró lenni, hogy a korábbi mondatot hozzá másoljuk, ezzel is fecsérelve az időnket és az energiánkat. Kijavítani és átállítani csak formátumváltással lehet, ugyanis a mentés során ugyanúgy szétválasztja, amit a szerkesztőben nem fogunk azonnal látni, csakis ha újra megnyitjuk a feliratot.

Akkor mégis mikor használjunk SRT-t, ha ilyen bajos? Élőszereplős filmeknél és sorozatoknál cel-szerű megtartani, illetve olyan animéknél is meghagyhatjuk, ahol a párbeszéd messze fontosabb, mint bármi más megjelenő kiírás.




SUB fájl beolvastatása a szöveg kinyeréséhez.

## A VOBSUB és a PGS

A hivatalos DVD- illetve Blu-Ray kiadványok feliratainak formátuma. Ezeket legfeljebb is alapanyagként lehet használni, hiszen a felirat szövegét ezek képként tárolják, és az indexfájljuk (IDX) nélkül gyakorlatilag használhatatlanok. Az ilyen feliratokat először külön programmal kell megnyitni, és az időkódokhoz rendelt képekről optikai karakterfelismerővel (OCR) kiolvastatni a sorokat.

Fontos megjegyezni, hogy a VOBSUB kiterjesztése (.sub) kissé csalóka lehet, hiszen a MicroDVD és a SubViewer formátumai is ugyanezeket használják. A különbség abban mérhető fel, hogy a VOBSUB képes egy minimális szövegformázásra, a képi letárolás ellenére, míg a MicroDVD-s és a SubViewer szöveges letárolás mellett képtelenek. Szóval, előbb mindenképp nézzétek meg egy videó alatt, mert erről ismerszik meg a különbség.

## Az SMI

Egy különlegesebb feliratformátum ez is, amit érdemes előzőleg SRT-be vagy ASS-be konvertálni, mielőtt forrásként kezdjük el kezelni. Nem valami gyakori formátum, és a legnagyobb eséllyel is koreai feliratok esetén találkozhattok vele. Használni pedig felejtsük el, mert szöveges fájl ellenére igencsak korlátozottak a lehetőségeink szerkesztés tekintetében, ráadásul nem minden lejátszó képes rendesen kezelni.

## Egyéb formátumok

Rengeteg egyéb színes, szagos és szélesvásznú feliratformátum van még, amelyekről lehetne írni, de teljesen felesleges, mivel csak nagyon elvétve találkozik velük az ember, illetve szinte esélytelen, hogy dolgozzunk vele (pl. a tévétársaságok által használt formátumok).

## A feliratszerkesztés alapelvei

Természetesen itt is vannak szabályok, szempontok, amit mindenáron célszerű betartanunk. Egyet már elmondtam korábban: arra figyelni, hogy az ASS esetén választott betűtípusunk könnyedén olvasható legyen, és jól elüssön a háttértől, legyen kontrasztja.

Egy nagyon rossz fontválasztás példája.

Öcsém, a fejedre ne kenjem a bölcsőzsírt...

Erre a legcélszerűbb egy alapbetűtípus hatását keltő darabokat választani, mint amilyen a Times család, de szép számmal lehet hasonlókat találni (pl. Liberation Serif, az Iwata család). Ezek az ún. talpas betűtípusok ugyanis könnyebben vezetik a szemet olvasáskor. Persze, eltérhetünk a tömzsibb hatást keltő, nem talpas fontokra is, amennyiben a stílusuk nem zavaró az olvasásban (pl. Cuprum, OpenSans). Könnyű beleesni abba a dizájneri csapdába, hogy a tipográfiai formáért feláldozzuk a funkciót.

*„Könnyű beleesni abba a dizájneri csapdába, hogy a tipográfiai formáért feláldozzuk a funkciót.”*

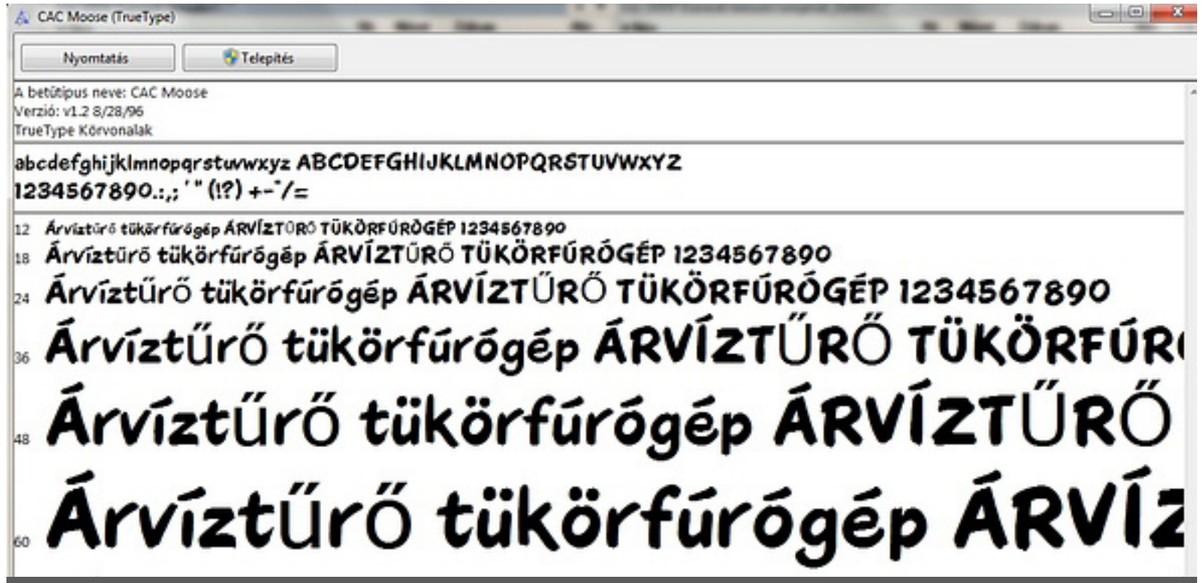
(Ha pedig olvashatóság, hadd jegyezzem meg: van az a városi szóbeszéd arról, hogy a sok esetben lesajnált Comic Sans MS-t a diszlexiával küzdők nagy hányada sokkal könnyebben olvassa, mint bármelyik másik betűtípust. A valóság ezzel szemben az, hogy voltak erről tanulmányok, amelyek kimutatták, hogy ez korántsincs így. A diszlexiával küzdők a célcsoporton végzett kutatás szerint a Helvetica, Courier, Arial, Verdana és a Computer Modern Unicode betűtípusokat voltak képesek a legfolyékonyabban olvasni. Ha valaki kíváncsi erre a tanulmányra, *ITT* meglelheti.

A kontrasztosságot általában vastagabb fekete kerettel lehet megoldani, amit tetszés szerint elszínezhetünk sötétkékre, -zöldre, -lilára, esetleg bíborra az adott mű hangulatához mérten. A szöveg többi részének viszont ebben az esetben világosnak kell lennie, de az a legegyszerűbb, ha fehéren hagyjuk.

A másik fontos kérdés, ami felmerülhet a konverziók esetén, a kódolás. A fájl kódolása ugyanis befolyásolja a megjelenést: a pl. orosz karakterkészleten hagyott feliratok, szövegrészletek ugyanis eltérnek majd a végleges, formázott eredménytől. Ez a veszély csak akkor áll fenn, ha az adott ország nyelve a latin betűktől eltérő írásrendszert használ, illetve egyes esetekben régebbi feliratoknál. Az újabb feliratok már egységesen az ANSI-t használják kódolásra.

Ez még önmagában nem fog egy csomó problémát megoldani, hiszen ha a kiválasztott fontunkból egy különlegesebb karakter nem jelenik meg (leginkább az ő-Ő és az ű-Ű páros), akkor az nagy snassz, mert csak a betűtípusban nincs beállítva, nincs elkészítve. Olyankor vagy kiegészíted azt a fontot (majd frissíted a telepítését és az Aegisubban a font cache-t egy stílus szerkesztése-mentés párossal – ennek a menetét egy későbbi Elsőkézből részben bemutatom), vagy keresel egy másikat. Ha a kódolás miatt üt el a megjelenés, akkor egész egyszerűen nem fogja érzékelni a használni kívánt betűtípusunkat.

A harmadik kérdés a megjelenésben az, hogy mennyi szöveget akarunk megjeleníteni a képernyőn. Célszerű minél inkább tartani a két megjelenési sort: ha ezt túllépi, akkor vagy tagolnunk kell jobban az esetlegesen hosszúra nyúlt sorunkat, vagy visszavágni a szövegmennyiségből. A hivatalos feliratoknál két megjelenési sorban összesen 74 karakter jelenhet meg (megjelenési soronként maximum 37), és ebbe beletartoznak az írásjelek és a szóközök is. A rajongói fordítások annyi engedményt tesznek, hogy ez a szigorú szabály nem számít, ellenben az alapelvét egész egyszerűen muszáj szem előtt tartanunk. Az Aegisub




**Egy hiányos betűtípus.**

**Olvasható ez, csak túl hosszan fut az alján a szöveg.**

**Na, máris mennyivel olvashatóbb tördelten!**

képes számolni az egy sorban leütött karakterek mennyiségét, amit módosíthatunk arra, hogy a szóközt és az írásjelet ne vegye figyelembe. Viszont így is lehetőleg törekedjünk arra, hogy 80-nál csak indokolt esetben legyen több (megjelenési soronként 40). A szem ugyanis ennyit képes kényelmesen végigolvasni legfeljebb.

A kettőnél több megjelenési sor pedig semmi esetben nem javallott (kivétel, ha egymást fedi időben sok szöveg, de ilyenkor az újonnan befutót a képernyő tetejére tehetjük), hiszen az már esztétikailag kelt erőteljesen romboló hatást. Egyfelől, mert többet kitakar a szöveg, hosszabban a képernyő alján tartja a figyelmünket, és könnyebben elsiklunk pár fontos képi részlet felett.

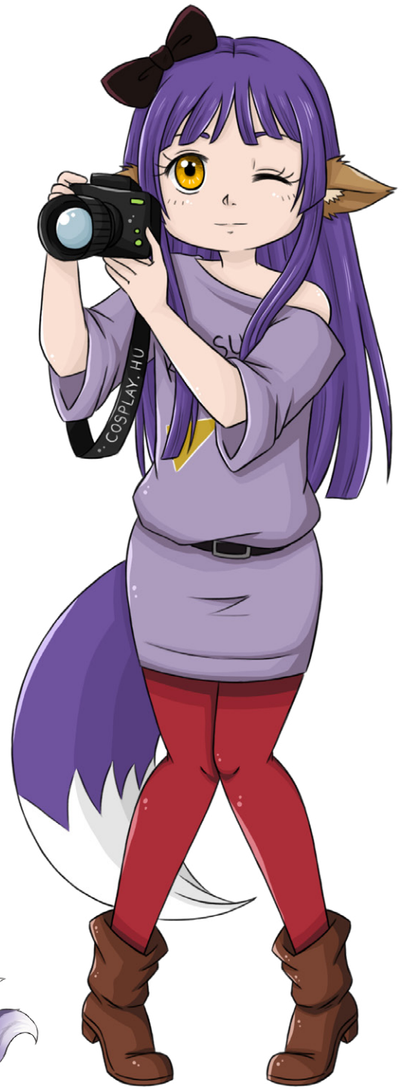
Egy másik sarkallatos pont ennél a CPS figyelése: a karakter per másodperc mutató 15 felett kezd el vörösödni, 20-nál már téglavörösre vált, ezzel is jelezve, hogy ne igen haladjuk meg. Az indok hasonló a karakterszámbeli kérdéshez: a kényelmes olvasáshoz szükséges, hogy minél alacsonyabban tartsuk. (Nyilván vannak olyan animék, amik kifejezetten arra játszanak rá, hogy temérdek szöveget zsúfolnak be szűkös időtartamba, és mindenki elképesztő módon hadar… Ott nem lehet mit csinálni: ezeket a szabályokat el kell nagyrészt engedni.)

*Persze, ezek nem kőbevésett aranyszabályok, amelyeket mindenképp be kell tartani, hanem olyanok, amik betartására törekedni kell. Hiszen nem minden mű egyforma, emiatt nem is alkalmazható maradéktalanul az összes. Viszont mindenképp arra kell gondolnunk, hogy magunk is fogyasztók vagyunk, nem csak feliratalkotók.*

## Photoshoot Ajánló

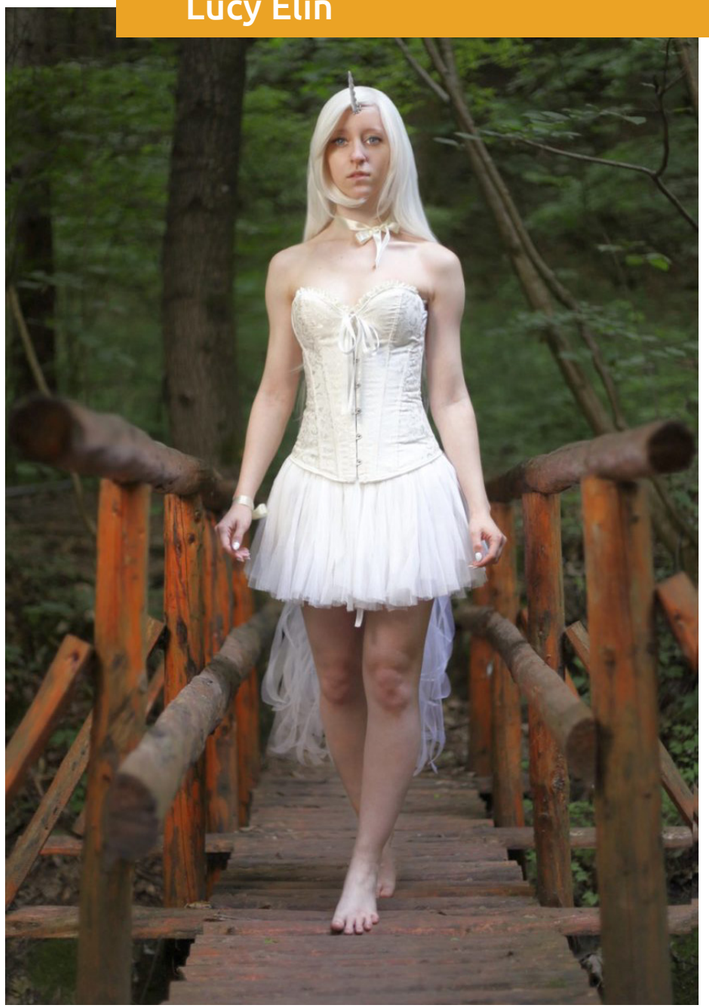
Mostantól egy új cosplayes rovattal bővül a magazin! Minden számba szeretnénk pár izgalmas és látványos photoshootot ajánlani nektek, melyeket teljes egészében a Cosplay.hu weboldalán nézhettek meg, ha felkeltette az érdeklődéseteket.

Aki esetleg nem tudná, mi is az a photoshoot, annak elég lesz csak ránéznie a képekre és máris tiszta lesz a dolog. Amikor a cosplayesek külön elvonulnak stúdiókba vagy speciális helyszínekre, ahol profi fotósok képeket készítenek róluk. Ezeket a fotózásokat alaposan megtervezik, elkészítik, majd utómunkálatok után a közönség elé tárják. Reméljük, tetszeni fog nektek ez az új rovat, és ha esetleg neked is lennének olyan fotóid, amiket szeretnél megosztani velünk, akkor *ITT* tudod feltölteni vagy ha esetleg kezdő vagy még és nem tudod hogyan állj neki az egésznek, hogy rólad is jó képek szülessenek, akkor érdemes elolvasni Ihász Ingrid cikkét, ahol rengeteg tippet kaphattok. (*https://cosplay.hu/hogyan-keszuljek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp*)



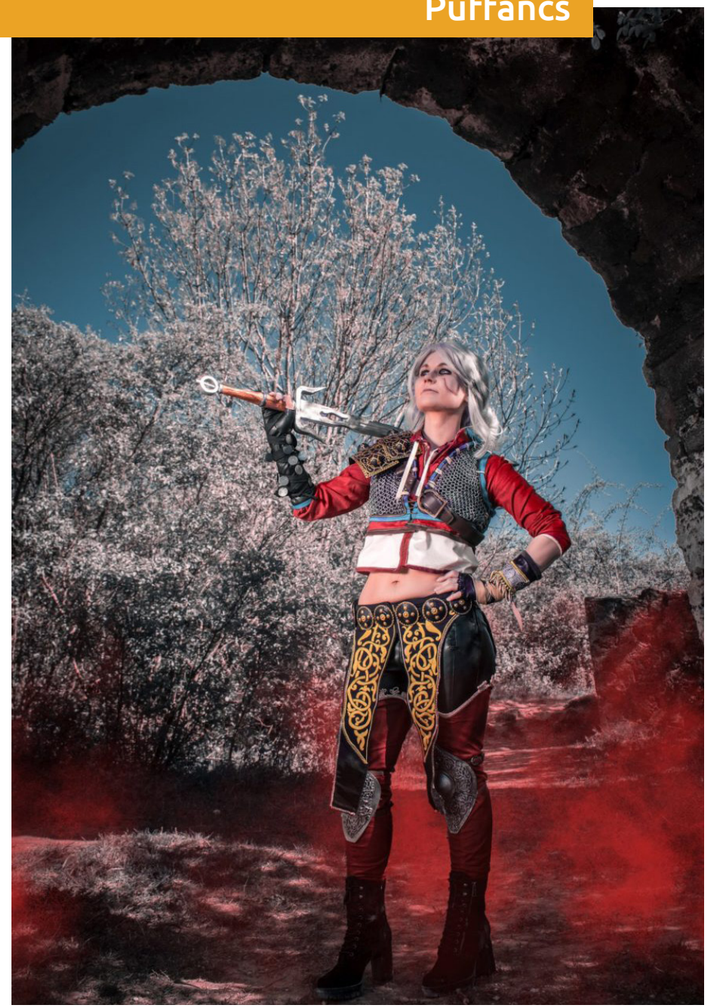

**Forrás:** Original
**Karakter:** Fehér unikornis
**Helyszín:** Áj, Szlovákia
**Retus és ötlet:** Bánsági Andor

## Lucy Elin



Fotós: Écsi Dávid
Tovább a Galériába...

## Puffancs



Fotós: Swords&blueberries creatives
Tovább a Galériába...

**Forrás:** The Witcher 3
**Karakter:** Ciri
**Helyszín:** Pilisborosjenői vár

**Forrás:** Lord of the Rings
**Karakter:** Éowyn
**Helyszín:** Budakeszi

## Pocketwraith (Aragorn: tya_quessen)

Fotós: Markó Richárd
Tovább a Galériába...

## Mantis

Fotós: Yuriko Seira (Mező Judit)
Tovább a Galériába...

**Forrás:** Avatar – The Last Airbender
**Karakter:** Prince Zuko
**Helyszín:** Hangcsou – Kína

**Forrás:** Yuri!!! On Ice
**Karakter:** Katsuki Yuri
**Helyszín:** Vasas Jégcentrum

## Nekovi

Fotós: Torma Bianka
Tovább a Galériába...

## COSPLAY

VERSENY • FOTÓZÁS • WORKSHOP

## GAMER

KONZOLOK • TÁNCOS PROGRAMOK • VR

## FANTASY

BEMUTATÓK • ELŐADÁSOK • TÁRSASJÁTÉKOK

## ANIME ÉS MANGA

ARTIST ALLEY • VETÍTÉS • PIAC • AMV

# FANTASY EXPO 2019

szeptember 7. FMK

ANIMEPIAC | COSPLAY PARTY

**Jegyvásárlás a helyszínen!**

**BELÉPŐ 1800FT**

**NYITÁS: 10:00**

**ZÁRÁS: 19:00**

**•HELYSZÍN•**
**Ferencvárosi Művelődési Központ**

kiemelt partnereink

/cosplay.hu

fantasyexpo.hu

# AniMagazin 50

Írták: Catrin, Jucuky, Lady Marilyn, A.Kristóf, Hirotaka, Iskariotes, NewPlayer, Pintergreg, Ricz, Tomyx20, Venom

*Most, hogy elérkeztünk az 50. számhoz, ünneplésként készítettünk egy cikket arról, hogy mit jelent nekünk, „veterán” cikkíróknak és szerkesztőknek a magazin, mit is gondolunk róla. A véleményeket elkészülési sorrendben olvashatjátok (ami itt-ott prezentálja a cikkek beérkezési gyakorlatának képét is :P).*

## tomyx20

Az AniMagazin egy biztos pont az életemben. Biztosabb, mint az egyetem. Több évet jártam már eddig is a kelleténél egyetemre, és még fogok is, de az AniMagazinba pont egy évvel azelőtt kezdtem el írni, hogy Debrecenben elkezdtem volna újságírást tanulni. Ezért jó volt, hogy kb. minden más megváltozott akkor az életemben, de ez nem.

Az, hogy azóta megtanultam újságot írni, kétélű fegyver, mert sok mindent tanultam, de tanulás nélkül spontánabb cikkeket írtam. Máig az első kritikáimat tartom a legjobbaknak. Azóta volt, amiket nagyon eltudományoskodtam (elemzések), illetve azért írtam, hogy kipróbáljak valamit, ami nem feltétlenül jött be (pl. a videojátékos téma). Ha már a kísérletezésnél tartok, ebből nem engedek, és most is jó terepnek tartom a magazint arra, hogy kipróbáljak olyan ötleteket, amikkel egyébként szigorú, hivatalos körülmények között pórul járhatnék (pl. a következő számra tervezett legalább egy részes „ezt írtátok ti” cikk).

Az AniMagazin egy nagyon jól megvalósított és átgondolt projekt. Vannak nyomtatott, fizetős termékek, ahonnan hiányolom ezt az átgondoltságot és folyamatos fejlődést (amit a facebookos visszaszámlálás során mindenki jobban észrevehetett). Nekem a magazin nem csak a(z igényesen kivitelezett) pdf-kiadványokból áll, hanem a Facebook-oldalból és -csoportból is, amik szintén hasonlóak, mint egy profitorientált médiumnál (napi tartalom, válaszadás stb.). Ezekre van hatásom is, és én is igyekszem minél jobbá tenni, hogy méltó legyen a magazinhoz (ergo ne legyen igénytelen). A Twitter az olyan-amilyen (de ez az egész országra vonatkozik), csak az Instagramot hiányolom, de arra meg még egy ember kell (szerintem meg lehetne próbálni lelkes jelentkezőket keresni), mert én azt se tudom, hogy a többiek, hogy bírnak ennyit foglalkozni a magazinnal.

Röviden, azoknak, akik nem akarnak féloldalt elolvasni: az AniMagazinos tevékenységem a legjobban sikerült hobbimnak bizonyult (pedig volt YT-csatornám, podcasteltem is, sőt, fordítottam mangát és animét is), amit a szakmámban is tudok kamatoztatni, és remélem, hogy még 50 szám lesz belőle.

## A.Kristóf

Amikor Hirotaka megkért, hogy én is írjak egy rövid véleményt arról, hogy milyen az AniMagazin cikkírójának lenni, nagyon örültem a felkérésnek. Mikor leültem, hogy megírjam magát a véleményt, az öröm helyét az aggodalom, fásultság érzete és a pánik vette át (nem feltétlenül ebben a sorrendben). Nem akartam a szokásos közhelyeket sem leírni, így hát úgy döntöttem, hogy leírom, hogyan készülnek a cikkeim, hogyan készült az első.

Amikor leülök, hogy cikket írjak, akkor hirtelen igen szűkszavú személlyé válok. Az első mondat általában úgy szokott kinézni, hogy „jó volt”. Nos, ez nyilvánvalóan egy vélemény, ráadásul nyelvtani szempontból helyes is, azonban egy kicsit kevés, még egy hozzászólásnak is.

Nagyjából 5 perccel később és 3-4 Facebook üzenet után valami számomra érthetetlen és megmagyarázhatatlan folyamatok révén a jelzők megszaporodnak és olyan mondatok születnek, hogy „egész jó volt”, „nagyjából jó volt, csak pár helyen csúszott el kicsit”, „a fő történetszál tetszetős” stb. Ezt általában egy elégedett mosoly és egy szünet követ. (Az elvégzett munka és a szünet között nincs kapcsolat, párhuzamos életet élnek). Idővel azonban rájöttem, hogy könnyebb megírni a cikket, hogyha létrehozok egy vázat, amihez tartom magamat. Így születtek meg az alcímek, amik végül bennmaradtak a cikkeimben. Ennél nem részletezném tovább, az igazság az, hogy minden cikk megírása egy külön történet.

Végezetül annyit mondanék, hogy mindenkinek ajánlani tudom, hogy írjon cikket/cikkeket. Őszintén, szinte sose tudom előre, mit fogok írni, mindig írás közben jönnek az ötletek. Ha pedig úgy döntesz, hogy nekünk írsz, tapasztalatból tudom mondani, hogy egy támogató és megértő szerkesztőséggel fogsz dolgozni!

## NewPlayer

Még valamikor 2009-2010 környékén járhattunk, amikor megszületett bennem és akkori alapítótársamban, Kurosakiban a gondolat, hogy kéne csinálni egy online animés magazint. Nagyjából egy évvel később meg is jelent az első szám, amit nem sokkal utána követett a második, a harmadik és végül is most elértünk az 50. számhoz.

10 évvel ezelőtt még álmodni sem mertem volna arról, hogy eljutunk ide. Úgy voltam vele, hogy jó lesz, ha 1-2 évig csináljuk. A legnagyobb örömömre tévedtem, és kialakult egy olyan csapat, akik lelkesen foglalkoznak a magazinnal. Természetesen a csapattagok változtak, de a keménymag azért megmaradt az évek folyamán!

Ahhoz, hogy a további dolgokat elmeséljem és leírhassam a magazin működésének az alapelvét, és azt, hogy számomra miért is jelent sokat a magazin, előbb beszélnem kell egy kicsit magamról.

A lektor kollégák már tapasztalták, de az én helyesírásom (vagy hejesírás? sosem tudom, hogy hogyan kell írni…) az pocsék. Ha azt hiszed, hogy a tiéd rossz, ki kell hogy ábrándítsalak: az enyém még annál is rosszabb. Olyannyira, hogy érettségin felmentést kaptam a helyesírás ellenőrzése alól, mert ha azt megtették volna, akkor bizony a kicsi NP megbukott volna a magyar nyelvtanból. Erre még rájön nekem, hogy beszélni, fogalmazni sem nagyon tudok és az olvasást már meg sem akarom említeni. Nekem az kínszenvedés! Mire mások elolvasnak 10 A4-es oldalt, én talán az első oldal felével ha végzek, és akkor sem tudom, hogy mit olvastam el addig, úgyhogy kezdhetem elölről.

Szerencsémre középiskolában olyan környezetbe kerültem, ahol az iskolaigazgató is diszlexiás volt, így rajtam is tudtak segíteni. És ebből jött az alapgondolat: ha egy iskola igazgatója is olyan, mint én, akkor még én is lehetek valaki, nem?

És ez a gondolat az alapja az egész magazinnak és a működésének. Az AniMagazin mindig is egy tanulási teret akart adni azoknak, akik érdeklődnek valami kapcsolódó terület iránt. Nem feltétlenül csak a cikkírás, hanem a magazin szerkesztés, a közösségi média kezelése vagy akármi más, ami egy online újság életében előkerülhet. Ezért van az, hogy a magazin szinte sosem mondta meg senkinek sem, hogy miről kell írnia. Mindenki arról írhat, amiről akar (na jó, persze azért vannak megkötések, hogy pl. amiről már írtak, arról nem kéne még egyszer).

Csúnya szavakkal élve a magazin mindig is egy játszótér volt azok számára, akik mertek benne játszani. Még én is, aki se írni, se olvasni nem tud, írtam és írok is bele cikkeket.

Ezért alapítottuk 10 éve a magazint. Mikor tomyx írását olvastam, akkor egy nagyon erős büszkeség fogott el, hogy igen, ez volt a cél! Úgyhogy számomra a magazin ezeket jelenti: büszkeség és új dolgok kipróbálása!

## Venom

A cikkírói pályafutásom elég régre nyúlik vissza, még anno az azóta megboldogult és talán örökre elfeledett Magyar Animés Útmutatónál kezdtem, még jóformán gyerekfejjel a 90-es évek derekán, pár animés ajánlóval (ma már vissza se merném olvasni), majd főszerkesztője lettem a Cosplay.hu-nak lassan 12 éve és sok éven át a Mondo Magazinban is publikáltam havi-kéthavi rendszerességgel animés és gamer kritikákat, na meg vezettem a cosplayes rovatot.

Egészen addig, amíg sokadmagammal mindenféle belső harcok és elviselhetetlen körülmények miatt elbúcsúztunk a Mangafantól, valamikor 2016-ban, és közel egy éven át csak a magam szórakoztatására írogattam ajánlókat és kritikákat a Facebookra filmekről, animékről, játékokról, nem is gondoltam arra, hogy én még valaha magazinba fogok írni (őszintén szólva nem is nagyon vágytam rá).

Ha az emlékezetem nem csal, akkor valamikor 2017 elején többen is elkezdték ajánlgatni nekem, hogy mi lenne, ha nem a Facebookra dobálnám ki a cikkeimet, ahol a sok macskás, politikai és hasonló agyzsibbasztó posztok között örökre elveszik, inkább írjak az AniMagazinba, mert az tök jó és amúgy is keresnek cikkírókat.

A vicc az, hogy szégyenszemre azt sem tudtam, hogy létezett ez a magazin addig, így gyorsan elkezdtem utánanézni, hogy miről is van szó, a legnagyobb döbbenetemre kénytelen voltam szembesülni azzal a ténnyel, hogy bár 20 éve voltam benne a hazai animés világban, mégis milyen keveset tudtam (ennek mondjuk érdekes okai vannak, de ne menjünk bele). Aztán megvontam a vállam és „mi vesztenivalóm lehet" elven elkezdtem felvenni a kapcsolatot a szerkesztőséggel, hogy hátha lesz ebből valami. És szerencsére gyorsan megtaláltuk a közös nevezőt, így nemcsak a Cosplay.hu-nak lett egy új média partnere, de az AniMagazin is gazdagodott egy cikkíróval.

Ha jól emlékszem, az első cikkem a *Dragon Maid* volt meg talán a *Persona 5*, az is rémlik, hogy nagyon furcsa volt visszaszokni a nagyobb terjedelmű írásokhoz. Korábban állandóan a karakter limitációval küzdöttem, most viszont lekerült ez a korlát, és bizony ez néha egészen terjedelmes cikkeket eredményezett. Hamarosan Hirotakával kitaláltuk a Top 10 rovatot (amit ebben a számban egyes huligánok elhappoltak tőlem, na de majd ősszel visszaszerzem) és rendszeresen írom az ajánlókat, ahol leginkább a rejtett gyöngyszemeket igyekszem bemutatni az olvasóknak... valahogy a kommersz cuccokért sosem rajongtam. Kifejezetten szórakoztató a szabadság a cikkeknél, mert ad lehetőséget a kísérletezésre és bizony a toplisták esetén pedig néha egész komoly kutatómunkát kell végeznem (mint pl. a seiyuu cikknél).

Két év alatt nagyon megszerettem ezt a kis magazint, mert olyan igazán „rajongói", vannak hibái, van még hova fejlődnie, de ezt a maga tempójában teszi és nem üzleti meg egyéb érdekek nyomására. Igyekszem továbbra is tartani a 2-4 cikket számonként, még akkor is, ha néha pokolba kívánnak a főszerkesztők, mert hajlamos vagyok az utolsó pillanatokra hagyni a leadást (bocsi, tényleg!), és remélem azért, Ti, olvasók, jól szórakoztok, mert ez a magazin tényleg nektek készül, és kérjük, bátran jelezzétek nekünk, ha valami tetszik vagy nem tetszik, mert azzal tudunk csak igazán fejlődni!

## Lady Marilyn

Sziasztok! Ha jól számolom, már több mint öt éve vagyok cikkíró az AniMagazinnál. Sok témában írtam már cikkeket. Főleg a japán kultúrával kapcsolatban olvashattatok tőlem korábban, később a Kreatív rovaton belül tevékenykedtem és teszem azt most is a cosplayes cikkek keretén belül, de írtam zenekarokról is. Úgy gondolom, hogy az évek során nagyon jó irányba fejlődött a magazin. Én mindig nagyon elégedett voltam a szerkesztőség munkájával, azzal, ahogy a grafikát, a látványt csinálták a cikkeimhez. (Köszönöm srácok!)

Számomra az egyik legtöbb munkát igénylő cikkek azok voltak, amelyekben zenekarokat mutattam be, mert nagyon kevés információt találtam róluk magyarul, inkább angolul sikerült innen-onnan elegendő forrásanyagot szereznem, de azt is sok helyről vadásztam össze.

A legjobb élmények számomra a cosplayes cikkekhez köthetőek, mert jó érzéssel tölt el az, amikor megtudom, hogy a cosplayer, aki megválaszolta mind a 35-40 kérdést, amit korábban elküldtem neki, már izgatottan várja, hogy lássa azt a cikket, ami tulajdonképpen az Ő írása is. (Egy kis érdekesség az Olvasóknak: én nem szóban készítem az interjúkat, hanem írásban kérem a válaszokat.) Örülök, hogy ezen a felületen élhetek az egyik hobbimnak, az írásnak, és hogy van hozzá olvasóközönségem is. A blogom mostanában inaktív, de ezúton jelzem, hogy még nem tervezem lehúzni a rolót! :)

## Iskariotes

A magazinhoz egyértelműen csak azért csatlakoztam anno, hogy Catrinnak és Hirotakának kevesebb dicsőség jusson. Az AniMagazinról most már nyugodtan kijelenthető, hogy a hazai animés-mangás szubkultúra egyik alapja lett, és ahogyan mondani szokás, beírta magát a történelemkönyvekbe. Ez egy fanzine, természetesen annak minden előnyével és hátrányával. A témák jóval szerteágazóbbak lehetnek és az oldalszám is változhat. Természetesen lehetne tovább fejlődni, de ennyi emberrel és ezzel az anyagi háttérrel szerintem közel járunk a maximumhoz, amit ki lehet ebből maxolni.

A legbüszkébb talán az első írásomra vagyok, az Árnybíróra, vagy nem is büszke, de az sikerült a legjobban. De kedvelem a *Nils Holgersson* írásomat is, ahogyan a *Hellsinget* és az *A:TLA*-t is. Japán I. világháborús szerepéről pedig szerintem magyar nyelven még nem született ennyire átfogó munka.

Amire nem vagyok büszke, az egyértelműen a Korrás cikkem, amit be se fejeztem. Talán majd valaki megírja a méltó formát ehhez a csodálatosan káprázatos sorozathoz.

Sajnos vannak olyan írások még, amelyeket nem fejeztem be, pedig nagy kedvvel álltam hozzájuk, ezek pedig a Tini Nindzsa Teknőcök és az Usagi Yojimbo.

Ezeknél nagyobb tragédia, hogy még mindig nem írtam a *Ghost in the Shell*ről és a méltánytalanul elfelejtett filmről, a Windariáról.

Remélem, hogy ezekre és még sok minden másra is lesz még időm e magazin keretein belül! Leginkább azt kívánom, hogy javuljon a helyesírásom, mert akkor a komplex lektorálási folyamat a magazinnál a felére csökkenne!

## pintergreg

2014 második felében úgy éreztem, hogy rengeteg szabadidőm van és valamilyen formában az animés világra kéne ebből áldozni. Felmerült bennem, hogy fansubot lektorálok, majd Catrin felvetette, hogy ezt (mármint a lektorálást) éppenséggel az AniMagazinnál is csinálhatnám. Így lettem a 22. számtól kezdve a csapat tagja.

Az első cikkemet jóval korábban, a 9. számba írtam a sintóról, aztán némi kihagyással anime ismertetőket is elkezdtem írogatni, az utóbbi időben persze inkább nem, mint igen. Mindig vannak ugyan ötletek, tervek, pl. mikor befejeztem egy-egy különösen tetsző darabot, de amikor le kell ülni írni, akkor nehezen jönnek a gondolatok, ráadásul mostanában jóval kevesebb kedvem is van írni, mint régebben.

Úgy érzem, a legjobb írásom egyébként a Gintama cikk lett (30. szám), az alapanyag és a saját stílusom szempontjából is. Talán sikerül még megismételnem ezt a teljesítményt.

Kicsit reflektálok NewPlayer gondolatára, a „játszótérre”: számomra mostanában az animagazin.hu weboldal jelenti a játszóteret, még ha ezt nem is veszitek feltétlenül észre. Jelenleg is folyamatban van vagy fél tucat fejlesztés, bár ezek jó része a szerkesztőség életét igyekszik megkönnyíteni, ha végre valahára elkészül, de például nagyon szeretném megejteni az oldal szerkezeti átalakítását, aminek legfontosabb célja a mobil eszközök jobb támogatása lesz. Szóval az utóbbi időben jelentősen elhanyagolt lektorálás mellett a weboldalért is felelek.

Persze nemcsak a cikkírók munkáját szoktam megkritizálni, de a dizájnt is, és olykor egészen odáig elmerészkedem, hogy az elmúlt években végbement elég komoly minőségi fejlődés talán kicsit az én érdemem is. Szerintem ez a magazin akár nyomtatásban is megállná a helyét tartalomban, szerkesztésben és persze megjelenésben is. Már, ha akarnánk, de az AniMagazin szerintem pont az, aminek lennie kell, és ez a forma áll neki igazán jól!

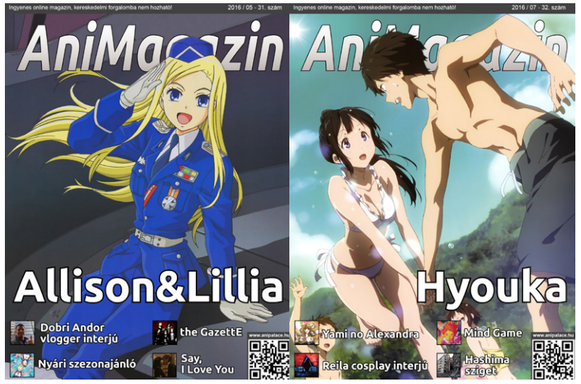
**Jucuky**

Őszintén szólva az én cikkírói karrierem itt kérésre kezdődött. Korábban egy másik oldalon sokat írtam a seiyuukról, így keresett meg Catrin azzal, hogy nem lenne-e kedvem hozzájuk is írni róluk. Mivel nekem erről és az engem foglalkoztató témákról mindig van kedvem írni, örömmel mondtam igent. Bár eleinte a seiyuukkel foglalkoztam kizárólag, egy idő után kinőtte magát a dolog, így azóta írtam a kedvenc figuráimról, játékokról és mostanában a thai BL doramákról, amit majd szeretnék Japán felé is bővíteni, mivel az utóbbi időben két érdekes sorozattal is előrukkoltak.

Az igazat megvallva kicsit zavarban vagyok, ahogy írom ezeket a sorokat, sokkal jobban megy, mikor valami tőlem független dolog a téma. A seiyuus és egyéb cikkeket viszont mindig élvezet volt írni. Kutatás közben sokszor szembejött velem valami érdekes infó, amit addig nem tudtam, így ezekkel az írásokkal az én tudástáram is bővül. Főiskolásként a könyvtáros hölgyek kis túlzással a csodámra jártak, mert én imádtam írni a szakdolgozataim. Mind a két témámat szerettem, így mikor megtaláltam például egy ritka könyvet, még lelkesebben vetettem bele magam az írásba. Azt mondták, hogy a diákok általában nem jönnek hozzájuk ilyen örömmel szakdolgozatírás idején. Hasonlóak ezek a cikkek is, hiszen olyan témákról szólnak, amikről szívesen tájékozódom. Szerkeszteni viszont talán már nem annyira jó móka, hiszen Catrin és Hirotaka a megmondhatója, hogy nehéz velem, mert sokszor variálok, ezt is javítom, meg az sem tetszik, ezt is cseréljük ki, úgy sem jó, szóval biztosan van velem gondjuk bőven. Szóval köszönöm nekik, hogy ilyen türelemmel viselnek, és remélem, lesz még alkalmam bőven cikket beküldeni az aktuális számokba.

**Ricz**

Annak idején úgy jelent meg az első cikkem a magazinban, hogy beajánlottam, hogy van ez, aztán jónapot. Majd igazából sokáig nem követtem a lap pályáját, alakulását.



Catrin és Hirotaka keresett meg a kapcsolat újrafelvétellel, és az addigra már haldokló Kontroller rovatba írtam párat, mert voltak gondolataim azok kapcsán, amikkel játszottam a fansub mellett. Aztán ahogy elapadt az, illetve stabilabb lett a rovat élete, elkezdtem az Elsőkézből szériát, amit most is olvashattok.

Hogy mennyiben tartom jónak, hogy ide is írok gyakorta, meg a Mondóba is, plusz a blogom, mert ugye az is van... Nos, az utóbbi eleve haldoklott már egy ideje, szóval... Na meg, aki lektorálja azt, amit írok, attól kapok biztos visszajelzést, hogy jó-e az irány, fogalmazási stílus, ha már a cikkeimmel kapcsolatban általában úgy kell nagyítóval és komment detektorral keresni. Mert az ideálom az, hogy olvasmányos és informatív is legyen, ehhez pedig kell stílusérzék és lendület. Ezek meglétét meg én nem érzékelhetem rendesen, erre van lektor, Hiro és Catrin, meg az olvasó maga, vagyis te. Ha már ezt tudom tartani, akkor én elégedett vagyok és jónak tartom.

Egyébiránt, azt meg kell hagyni, a téma változatosabb, és itt lehet kicsit explicitebb, bevállalósabb az ember annak kapcsán, amit ír. Japán konkrét politikájáról nem sok helyen tudtok informatívan olvasni általánosan vagy egy-egy határmezsgye területről, ami az ember eszébe nem igazán jutna. Ja, most elárultam, hogy kit olvasok rendszeresen a lapon belül. Hoppácska...

## Hirotaka

Amikor csatlakoztam az AniMagazinhoz, semmit sem értettem a cikkíráshoz, a szerkesztéshez pedig még annyit sem. De mivel csiklandozta az agyamat az újságírás gondolata, plusz a szubkultúrán belül érdekelt a tartalom gyártása, nem csak a fogyasztása, így nem volt nehéz döntés.

A kezdeti amatörizmus még mindig eszembe jut, amikor visszagondolok a cikkeimre és a… Hm, inkább nem gondolok vissza.

Mindenesetre tökéletes lehetőség volt arra, hogy eme tehetségemet megcsillogtassam (még ha akkor annyira volt fényes, mint egy pesti sikátor éjjel), de végül sokkal több lett számomra a magazin, mint azt először gondoltam. Egyrészt emiatt, másrészt a visszajelzések alapján úgy gondoltam, hogy ebbe igenis megéri energiát fektetni és profi szintre fejleszteni, mind cikkek terén, mind szerkesztésileg. Teljesen új alapokra helyeztük a magazin készítését és szép lassan elkezdtünk igazi szerkesztőségként működni.

Azóta viszont annyi hordalék leúszott a Dunán, hogy abból gátat lehetne építeni a Mississippin. Változott a szubkultúra, az igények és az én gondolkodásom is. Nagyon sok kiváló embert ismertem meg a magazin által, és fantasztikus, hogy ennyien milyen sokat adtunk ahhoz, hogy a magazin olyan legyen, mint amilyen most. Úgy gondolom, hogy valamelyest elértem azt, amit anno szerettem volna, a magazin mára a szubkultúra fontos részévé vált, ami nem azt jelenti, hogy nincs hova fejlődni, sőt… de már nem csak magunk révén tesszük, hanem a közösség is besegít, az éves kérdőív részeként.

Az AniMagazin számomra egy közösségi platform, ahol mindenki egyénileg dönti el, hogy mit tesz bele. Csak olvassa vagy olykor-olykor ír, netán állandóan ír, ebből a szempontból ez mindegy, mert mindenki egyformán fontos a magazin számára, az én nézetemben.

Örülök, hogy azoknak, akik szeretnének adni valamit ennek a kis hazai közösségnek, azoknak tudok/tudunk egy felületet, lehetőséget biztosítani, ahol kipróbálhatják magukat (a játszótér kifejezést bizonyos okokból én nem szeretem). Talán ez az egyik kulcsa, hogy eddig eljutottunk, a cikkírói szabadság, hogy aki szeretne írni, az arról és annyit és akkor ír, amiről, amennyit, amikor szeretne. Persze azért a profilba kell, hogy vágjon.

Mindent egybevetve nagyon jó látni, hogy mit képvisel a magazin, és hazudnék, ha azt mondanám, hogy minden gördülékenyen ment vagy megy. Nagyon sokszor meggyűlik vele a bajunk, de azért eddig egész jól megoldottuk a dolgokat.

## Catrin

Itt ülök a monitoromnál a magazin megjelenése előtti vasárnap reggelén, túl az összes (khm, kivéve fangirl véleményem) cikk végleges lektorálásán, de még a dizájn és a szerkesztés utolsó, átfogó ellenőrzése előtt. (Igen, bármi hiba, ami a magazinban marad, márpedig marad, azt a saját felelősségemnek érzem, és legtöbbször sajnos túl könnyen legyintek is rá egyet.)

Olvasom, amiket itt írtak előttem a többiek, és azt érzem, hogy rendkívül nehéz a szavaikhoz bármit is hozzátennem. Nehéz nem ömlengve rájuk reflektálni, köszöneteket mondani, kicsinek és nagynak érezni magam a magazinnal kapcsolatban. De valamiért mindig úgy érzem, hogy jobban szeretek csak sodródni a magazinnal, mint megállni elmélkedni, örömködni (ezért is van az, hogy ritkán írom én a szerk. levelet). Ettől függetlenül nagyon örülök, hogy ezt a cikket összehoztuk, hogy egy kicsit magunkról is írunk most, azt pedig még mindig alig realizálom, hogy elértük az 50. számot.

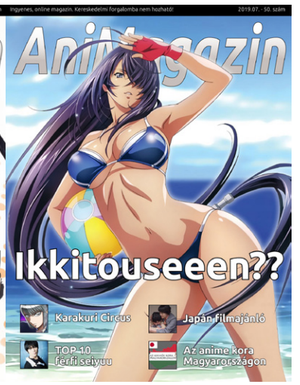
A magazinhoz a párom lelkesedése, Hirotaka miatt csatlakoztam a 2. számtól... Aztán itt is maradtam, ami talán pont miatta nem volt nehéz döntés (pedig azt hiszem, néha annak kellett volna lennie). Tudni kell rólam, hogy lusta, mindent az utolsó pillanatra hagyó, de végül mindent megcsináló, bár sajnos sokszor félvállról vevő, de végtelenül laza, optimista és kitartó ember vagyok. Ez a magazin elkészítésében egyszerre hatalmas nagy hátrány és valamekkora előny... Hátránya egyértelmű, és ha jobban osztanám be a magazinra szánt időmet, akkor sokkal hatékonyabbak lehetnénk 1-2 munkafolyamatban, lehet, hogy még inkább fejlődne, kiforrna, ha még inkább a hatalmas hobbikertem ezen részét művelém a sok másik szegmens (animézés, rajzolás, túltolt rajongás stb.) fölé helyezve. Előnyöm viszont, hogy bármilyen nehézségünk is akadt a szerkesztés során, bármennyire is aggódott pl. Hirotaka, én nem tettem és segítettem átlendülni az akadályokon.

Mindig egyébként, mikor kisajátítom a címlapot a cikkemmel (mint pl. most is), kicsit kényelmetlenül érzem magam. Mert most bevallom, én nem szeretek cikket írni, sőt, nagyon nehezen szánom rá magam, elhiheti mindenki, hogy én tényleg az utolsó pillanatra hagyom, bár a végeredmény mindig örömmel tölt el. Szóval néha mégis úgy alakul, hogy írok, ami ha így, kiemelésre kerül, az abból az ötletemből fakad, hogy a többiek kevés (vagy nehéz jó képet találni hozzá) animéről írnak nekünk, amikről nem mindig tudok jó címlapot kitalálni. Így tehát írok egyet, vagy nem egy kedvenc cuccomat így szerettem volna reklámozni, kihasználva főszerkesztőségemet. Annak pedig továbbra is a hívei vagyunk, hogy mindenki arról írjon, amiről szeretne, így ritkán kérünk az íróinktól mi konkrét cikkeket (de mostanra már ez is többször előfordul).

Annak viszont nagyon örülök, hogy az adott számokban szerencsére mások, és egyre többen vannak, akik szétterpeszkednek a cikkmennyiségükkel. Viszont egyre durvábban csak növekszik a magazin hossza, ami mostanra kezd is kicsit zavarni... de ennek a megoldása sem tűnik nagy problémának.

Jajj, többet írtam, mint szerettem volna, és még tudnék renegeteget mesélni és panaszkodni, de majd talán egyszer... Egy hosszabb cikk formájában vagy talán a 100. számnál, ha sikerül.

***Nagyon köszönjük, hogy elolvastátok a véleményeinket, élményeinket, reméljük továbbra is szívesen olvastok minket!***



# #AniPalace
# #NewPlayer&Flash
# #YouTube

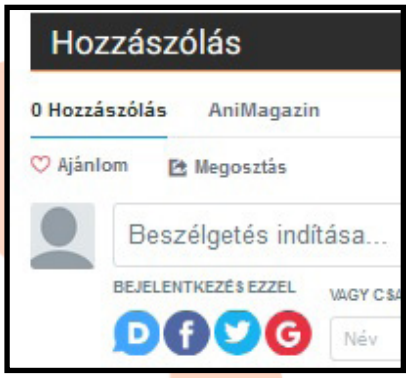
megnézzük... lejátsszuk... elmondjuk...

**Iratkozz fel most!**

youtube.com/anipalace

# ANIMAGAZIN.HU

## SZÓLJ HOZZÁ!



## BÖNGÉSSZ A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

## CSEKKOLD MILYEN CIKKEK VOLTAK EDDIG!

# AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!