Ingyenes, online magazin. Kereskedelmi forgalomba nem hozható! 2020.11. - 58. szám

AniMagazin

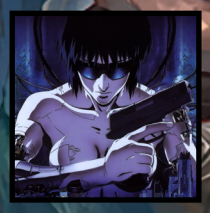
Made in Abyss



Scumbag System



DragonHall TV interjú



25 éves
a GitS movie



20 éves a JAM Project

Impresszum

Alapító: *NewPlayer*
Főszerkesztő: *Catrin*
Tervezőszerkesztő: *Hirotaka*
Lektor: *Risa, pintergreg*
Közösségi média: *tomyx20*

Szerzők:
Iskariotes, Venom, tomyx20, A. Kristóf, Saci, supermario4ever, Edina Holmes, Jucuky, Yuuko

Elérhetőségek

Cikkek beküldése:
bekuldes@anipalace.hu
Információ, kérdések:
info@anipalace.hu
Weboldal: *animagazin.hu*
Facebook: *fb.com/anipalace*
Twitter: *twitter.com/anipalace*
Instagram:
instagram.com/animagazinhu/

AniPalace

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

Dragon Hall+TV
A Dragon Hall online TV műsorrendjéért *KATTINTS IDE!*
A műsorrend oldalán kattintsatok a logóra a TV eléréséhez.

Tian Guan Ci Fu / Heaven Official's Blessing rajongói fordítás
Részletekért kattints ide!

Előző szám



Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon:
animagazin.hu

Kiemelt partnerek

Animefordítások · *Anime Raptors* · *Animológia* · *Cosplay.hu* · *AnimeGun* · *Ricz/Ronin Factories* · *ShiroNeko Youtube*

További partnerek

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

58.

Eljött a novemberi szám, ami azt jelenti, hogy idén ez az utolsó AniMagazin. Ismét lezártunk egy évet, amit most inkább nem illetnék jelzővel, mindenki tisztában van a dolgokkal.

Az újdonságok és az évfordulók száma ez, kezdjük az előbbivel. Új partnerként köszönthetjük az AnimeGun csapatát, ennek köszönhetően mostantól az anime ajánlók adatainál megtaláljátok majd a linket, ami az adott cím AnimeGunos adatlapjára vezet. Maradva a partnereknél: rég volt velük interjú, így most ezt a hiányosságot kicsit pótoljuk. A DragonHall TV csapata válaszolt a kérdéseinkre, a TV-vel és a szinkronnal kapcsolatban.

Kanyarodjunk az évfordulók felé, most két ilyen cikkünk is van, amire mindenképp fel szeretném hívni a figyelmet. Az egyik, hogy idén 20 éves a JAM Project együttes, akik többek között a ***One Punch Man*** openingjét készítették. Karrierjük alakulását részletezi most supermario4ever. A másik, hogy idén lett 25 éves a ***Ghost in the Shell*** film, amit ugye itthon is nem egsszer láthattunk a mozikban; abszolút klasszikus, kultfilmnek számít. Erről Iskariotes írt hosszabban.

Ezeken felül természetesen sok mással is foglalkozunk, például a januárban startoló téli szezonnal vagy a mostanában hatalmas népszerűségnek örvendő ***Genshin Impact*** játékkal. Ugyanakkor a többi rovatunkat is sikerült minden jóval megtölteni, szóval feltétlen nézzétek át a tartalomjegyzéket.

Mivel magazinos keretek között idén már nem találkozunk, kívánok még sok kitartást és persze egészséget az évnek erre a kis maradék szakaszára. Reméljük, mindenki ki tudja magát kicsit pihenni az ünnepek alatt.

Végezetül pedig álljon itt a szokásos köszönetnyilvánítás a cikkíróknak az ismételten kiváló írásokért, a szerkesztőknek a belefektetett munkáért és neked, kedves olvasó, amiért letöltötted az új számot. Reméljük, jól fogsz szórakozni.

- Hirotaka

Cikkbeküldési határidő
2020.12.27.

Az 59. szám várható megjelenése:
2021.01.20

ANIME

04 Made in Abyss
Venom

08 Great Pretender
Hirotaka

11 Scumbag System
Catrin

16 25 éves a GitS movie
Iskariotes

25 Kono Danshi
Yuuko

30 Téli szezonajánló
Hirotaka

39 Szezonos animékről
Catrin, Hirotaka, Venom

48 TOP 10 Cross-dresser
Venom

53 One Piece, az út 1. fele
tomyx20

MANGA

60 Biomega
A. Kristóf

63 'Solo leveling' történetek 2
A. Kristóf

69 Tadaima, Okaeri
Jucuky

74 Hana to Akuma
Yuuko

KONTROLLER

77 Donkey Kong történelem
Venom

86 Genshin Impact
Venom



RIPORT

90 DragonHall TV interjú
AniMagazin

TÁVOL-KELET

97 Chureito Pagoda
Saci

100 Kamikaze
A. Kristóf

ZENE

103 Ismert K-pop előadók dalai 4.
Edina Holmes

109 20 éves a JAM Project
supermario4ever

KREATÍV

116 Rhysa interjú
cosplay.hu

120 Cosplay Photoshoots
cosplay.hu







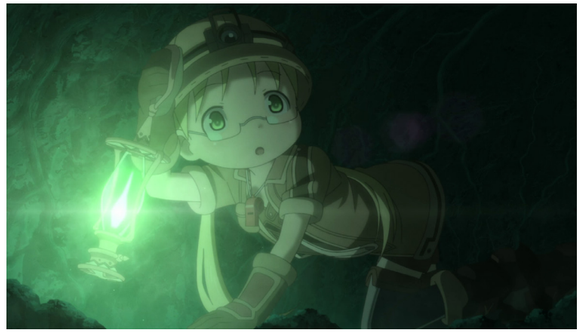
Made in Abyss

A mélység rettenetes titka

Írta: Venom

Belegondoltatok már, hogy milyen lenne egy anime, amiben egyesül a Ghibli aranyos stílusa, a Lovecraft szörnyeivel és borzalmaival, mindezt Tarkovszkij Sztalkeréhez hasonló motívumokkal tálalva? Nos, nem is kell sokat agyalni ezen, mert a Made in Abyss nagyon közel áll ehhez a bizarr egyveleghez.

A manga 2012-ben indult, méghozzá kezdetben online formában, az író és rajzoló Tsukushi Akihito, aki a 2018-as Manga Taishón 8. helyezést kapott érte. Megjelenése óta 9 kötetet adtak ki, melyből 8 már angolul is elérhető. Bár kezdettől fogva elég pozitív volt a fogadtatása, de a 2. kötetnél erősen megcsappant az érdeklődés iránta. Szerencsére a kiadónál az író segítségére siettek, és némi tanácskozás után a történetet kicsit felgyorsították, és behoztak egy új karaktert, aki viszont olyan népszerű lett egy pillanat alatt, hogy a *Made in Abyss* eladásai a sokszorosára ugrottak. Végül nem kellett sokat várni az anime adaptáció bejelentésére sem.



Adott egy sziget, melyen egy hatalmas lyuk tátong, amit Abyssnak, vagyis a Mélységnek neveznek. A lyuk köré egy Orth nevű város épült, melyben főleg azoknak a bátor kutatóknak és felderítőknek a családjai élnek, akik nekivágtak a mélység titkának felderítésére. A technológiai szintje a városnak valahol a 19. század végi Európát idézi, azokat, akik leereszkednek a mélybe, Barlangászoknak nevezik, és mondjuk úgy, nem egy veszélytelen vállalkozást űznek. A látszólag feneketlen mélység nagyon furcsa és gyilkos kreatúrák élőhelye, melyek bármikor felfalhatják a gyanútlan barlangászokat. Ugyanakkor valami ősi civilizáció nyomait is rejti, tele mágikus relikviákkal, melyeket ha sikerül begyűjteni, akkor jó pénzeket lehet vele keresni… feltéve, ha sikerül élve kijutni a lyukból. Ha nem lenne elég a szörnyek jelenléte és a fizikának vagy a józan észnek ellentmondó környezet, akkor még mindig ott van az „átok”. Minél mélyebbre ereszkedik valaki, annál nehezebb és fájdalmasabb a felfelé haladás. Ez lehet enyhe rosszullét a felsőbb rétegekben, de



annál lentebbről indulva már pokoli fájdalmakat, belső vérzéseket is okozhat. Akik viszont tényleg sikeresen lejutottak az alsóbb szintekre, azoknak a felemelkedés az életükbe kerülhet, vagy ami mégrosszabb, az emberi mivoltuk elvesztésével járhat.

Természetesen ezekkel a kockázatokkal mindenki tisztában van (jobb esetben), ezért a barlangászokat alapos kiképzésnek vetik alá, sokukat már egészen gyerekkoruk óta. Síposoknak is nevezik magukat, ugyanis attól függően, milyen rangjuk van, más és más színű sípot kapnak. A legmagasabb rangúak a Fehér Síposok, akik már megjárták a legmélyebb rétegeket és túlélték (bár sokan végleg lent maradtak, ilyen-olyan indokból).

Mivel sok Sípos veszett oda az évek alatt a mélységben, így a városban több árvaház is működik, ahol a szülők nélkül maradt gyerekeket tanítják a mélység felderítésére. Az egyik ilyen árvaház, a Belchero tanítványa a 12 éves kislány, Riko, akinek az anyukája a híres Fehér Sípos, Lyza volt. Egyik gyakorló felderítésen Riko némi bajba kerül, egy szörny elkezdi üldözni, de szerencséjére valaki megmenti… egy furcsa robot fiú, akit eszméletlenül visznek vissza az árvaházba. Riko teljesen bepörög az ismeretlen roboton, és némi tanulmányozás után (ahol még egy vonalzót is sikerül beletörni a… fenekébe) azt a következtetést vonják le, hogy a mélység alsóbb rétegeiből származik. A srác magához tér ugyan, de még a nevére sem emlékszik, így Riko elnevezi Regnek. Némi csellel ugyan, de a gyerekek elérik, hogy Reg is beköltözhessen az árvaházba, ahol sorra derülnek ki a furcsa képességei: nagyon erős, gyors és mind a két karja messzire kinyújtható, amivel könnyedén tud haladni a legextrémebb terepen is.

Egyik nap síposok emelkednek fel a mélységből, sok relikviát felhozva, de ami mindennél érdekesebb, hogy megtalálták a sok éve elveszettnek hitt Lyza nyomait, egészen pontosan a naplójának részleteit. Egy üzenetet találnak benne, melyet Lyza Rikónak írt, hogy várja őt a mélyben.



A lány nagyon megörül, hogy az anyukája még életben lehet, és Reggel párban megszöknek az árvaházból, hogy nekivágjanak a borzalmas Abyssnak, eljutva annak legmélyére. Riko az anyját, Reg a múltját keresi, és bár pontosan tudják, hogy az életükkel játszanak, mégsem tudja megállítani őket senki.

Szerencsére kapnak támogatást és útmutatást, így némi kalandozás után egy harmadik társra is lelnek, a mélyben lakó mutáns nyúl-ember-akármi személyében, akit Nanachinak hívnak. Nanachi magát amolyan orvos-félének tartja, és elég nagy tudása van az Abyssról, bár cinikus és flegma, de hamar összebarátkozik a gyerekekkel, és velük tart, hogy megvédje őket. Egyben egy személyes ügyet is rendezni akar… egy őrült fehér sípossal.

A történetről elég is ennyi, nem kívánok senkit sem megfosztani a meglepetésektől. Mert bizony a sorozat számos érdekes fordulattal rendelkezik. Hőseink az útjuk során nem csak szörnyekkel, de más mélyben élő emberekkel is találkoznak, akiknek bizony szintén elég kalandos életük van.

A mangát egy 13 részes anime adaptáció követte 2017-ben, melyet Kojima Masayuki rendezett, akinek a híres Monster sorozatot is köszönhettük, szóval nem állt távol tőle a misztikus, horrorba hajló stílus. Nem véletlenül említettem a Ghiblit sem, a háttereket olyan művészek alkották meg, akik korábban a Spirited Away-en és a Howl's Moving Castle-en dolgoztak. A manga sötétebb és nyersebb látványvilágát felváltotta a színesebb, világosabb, de ettől helyenként nem kevésbé rémisztő stílus, de ezt egyáltalán nem bánom.

A látszólag gyerekes karakterek meg tényleg senkit se tévesszenek meg, aki azt hiszi, ez valami gyerekmese, az nagyot fog nézni a történet felétől, ahol még a legedzettebb felnőttek gyomra is felfordulhat időnként.

Amiről viszont még érdemes említést tenni, az az anime zenei anyaga, amit egy ausztrál





zeneszerző, Kevin Penkin komponált, és teljesen méltán zsebelt be érte minden dicsőséget és díjat. Fantasztikus aláfestő zenéket alkotott, melyek igazán megadják a sorozat hangulatát.

2019-ben kapásból két Made in Abyss film is a mozikba került, bár ezek csak a sorozat összefoglalói voltak, de szerencsére nagyon pozitívan fogadta a közönség őket. A *Made in Abyss: Journey's Dawn* a sorozat első felét dolgozza fel, amíg a gyerekek eljutnak az első állomásukig, és megismerik a nagyon furcsa fehér sípos Ozent. A második film, a *Made in Abyss: Wandering Twilight* pedig teljes egészében Nanachi történetét mutatja be, aki mind a manga, mind az anime legnépszerűbb karaktere lett, teljesen megérdemelten (akarok én is egy Nanachi plüsst valahonnan!). 2020-ban viszont megérkezett a 3 éve várt folytatás, a *Made in Abyss: Dawn of the Deep Soul* mozifilm, ami ott folytatta a történetet, ahol a sorozat félbemaradt, a kis trió eljut a teljesen megőrült és emberségét maga mögött hagyott fehér sípos, Bondrewd erődjébe és egyben laboratóriumába, ahol olyan kegyetlen és groteszk kísérleteket végez, amiről épeszű ember még álmodni sem merne.

A sorozat 2017-ben elnyerte a Crunchyroll év animéje címét és hozzá a legjobb zenei díjat. Bár ezzel nem biztos, hogy mindenki egyet tud érteni, de azt mindenképpen el kell ismerni, hogy a Made in Abyss nagyon eredeti és kellemesen borzongató alkotás. Ugyan bőven vannak komikus jelenetei, de azért erősen a horror felé hajlik, így megtekintését tényleg inkább az idősebbeknek tudnám csak ajánlani. A harmadik mozifilmet pedig szigorúan csak felnőtteknek vagy legalább erős idegzetűeknek, mert olyan nyomasztó és gyomorforgató témát dolgoz fel, amire nem biztos, hogy mindenki készen áll.

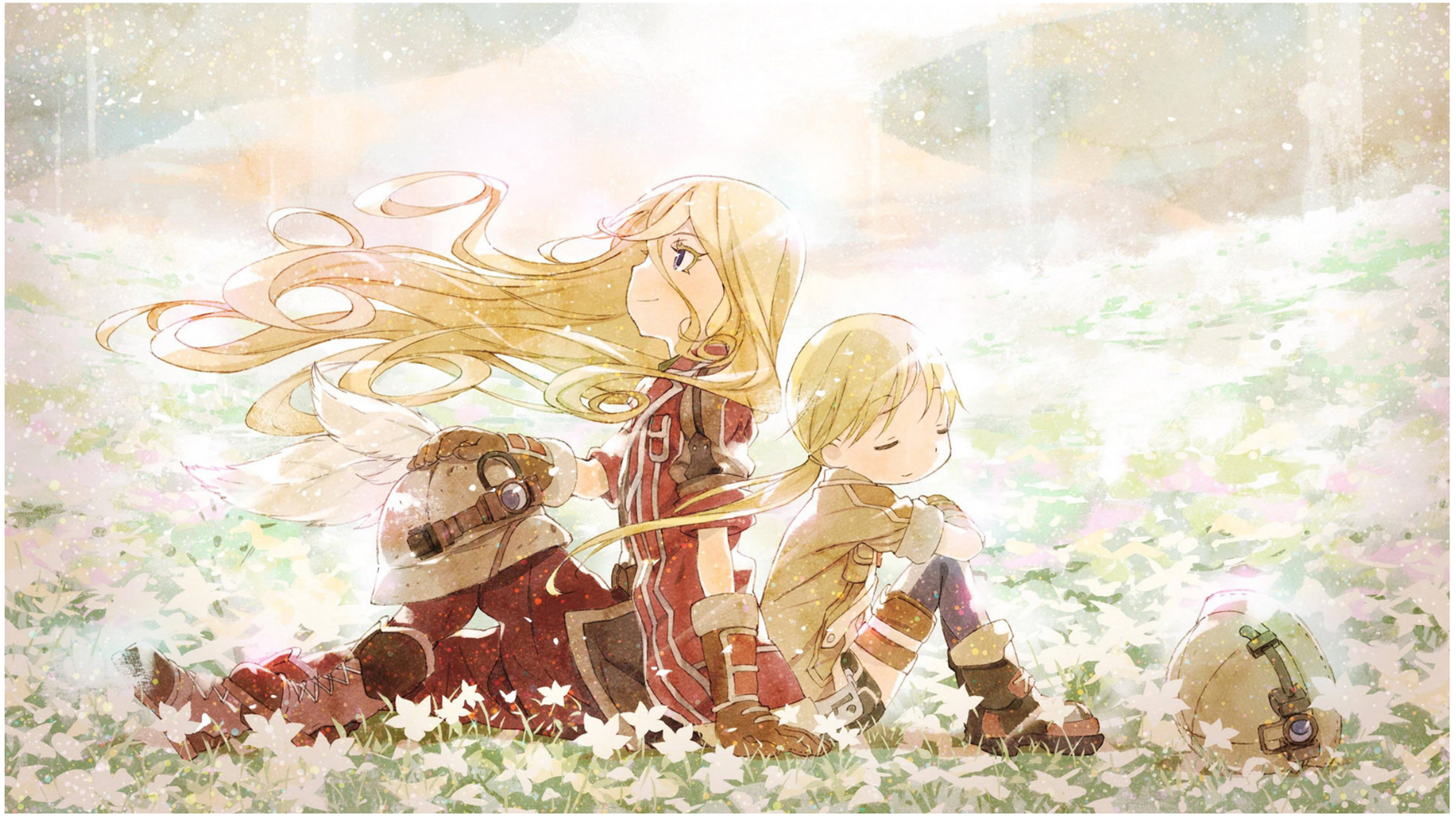
Elviekben jövőre érkezik a 2. szezon is, szóval Riko, Reg és Nanachi kalandjait -kis szerencsével- egész hamar követhetjük ismét. Én már nagyon várom!



Cím: Made in Abyss
Hossz: 13 rész+3 film
Év: 2017
Studió: Kinema Citrus
Műfaj: sci-fi, kaland, rejtély, dráma, fantasy
AnimeGun adatlap

Ajándék háttérkép a cikkhez

Made in Abyss



Kattints a képre!



Great Pretender

Írta: Hirotaka

A WIT Studiót lehet szeretni is meg szidni is, mint a szomszédot, mivel tudnak nagyon szépen, de bizony - sok más stúdióval egyetemben - spórolósan is dolgozni. Bevallom, személy szerint örülök, hogy sikerült elszakadni a berögzült középkori stílusú, harcos animéktől (SnK, Vinland Saga), és valami mást adni a közönségnek.

Az SnK a MAPPA-hoz vándorolt, a WIT-hez pedig jött a Netflix, és megszületett a Great Pretender, ami nem fogja megváltani a világot, ugyanakkor kétség sem fér hozzá, hogy tartogat egyediséget, és mindenképp egy üde színfolt lett az isekai fantasyk és egyéb shounen vagy idol animék már-már fulladást okozó tengerében.

A csalás művészete

Történetünk Tokióban kezdődik, és ezt azért emelem így ki, mert az anime során látogatást teszünk Los Angelesben, Szingapúrban, Shanghaiban és Londonban is.

Edamura Makoto (seiyuu: Kobayashi Chiaki) tisztességes kemény munkával próbál megélni….. na jó, igazából szélhámos, aki más emberek pénzét csalja ki különféle trükkökkel, legyen az rábeszélés egy haszontalan termékre vagy szimpla zsebtolvajlás.

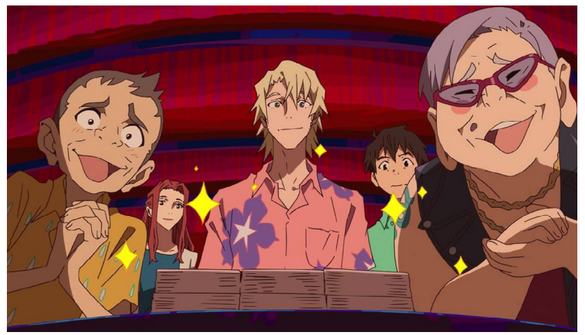
Remekül űzi az ipart kollégáival, egészen addig, amíg Edamura a saját bőrén nem tapasztalja, milyen, ha őt is átvágják a palánkon. Ráadásul annyira, hogy élete teljesen megváltozik tőle. Főhősünk az átvert átverővel, Thierry Laurenttel (seiyuu: Suwabe Junichi) sietve távozni kényszerül Los Angelesbe, ahol máris belevetheti magát egy jóval nagyobb volumenű szélhámosságba, ezúttal több millió dollár a tét. Közben pedig - a HollyWood feliratról fejjel lefelé lógva - kénytelen ráeszmélni, hogy ide vezető útja előre el volt tervezve.

Ezzel az alapszituval, de ennél bővebb tartalommal indít az anime, ami révén egyből megtudhatjuk, mire számíthatunk a továbbiakban. Laurent és szélhámos bandája - kiemelve még Cynthia Moore (seiyuu: Sonozai Mie) és Abigail Jones (seiyuu: Fujimura Natsumi) karakterét, akikkel természetesen nem barátok, nem szeretők a könnyebb közös munka érdekében - precíz tervvel próbálnak minél több pénzt kicsalni az igazi nagyhalakból: drogkereskedő, olajsejk vagy éppen maga a jakuza. A játék veszélyes, a tét hatalmas, és szereplőink az életüket kockáztatják, de 100 millió dollár, az mégiscsak 100 millió dollár.

Ezen a szinten egy szélhámosnak viszont már mindenhez is érteni kell: fegyvert használni, díszletet építeni, repülőt vezetni stb., a jó színészkedés pedig elengedhetetlen. És ha valami balul sülne el - márpedig így lesz -, akkor is szerepben kell maradni.

Ami az izgalmat adja és le tudja kötni a figyelmünket, az nemcsak az, hogy szurkolhatunk, hogy sikerüljön a pénzlopási színjáték, hanem, hogy mi, nézők sem leszünk beavatva a tervbe, vagy legalábbis nagy részébe... így bizony sokszor mi is átverve érezzük majd magunkat. Figyelni kell tehát, hogy észrevegyük, mi az, ami megtervezett és mi az, ami már nem, de persze a végén mindenre kapunk magyarázatot.







Ami kicsit árnyalja a képet, hogy az anime fele után azért már több mindenre gyanakodni fogunk, és legyintünk, hogy „áá, ez úgyis csak átverés”. Szóval kiszámíthatóvá válik, de bizonyára a készítők tisztában voltak ezzel, és feltételezhetően valami sztorit is terveztek az animének. Épp ezért mire az átverések metódusát megszoknánk és tényleg megunnánk, addigra más meglepetésekkel szolgál a sorozat. Mondhatni szintet lép, és egy komplexebb történetet kapunk.

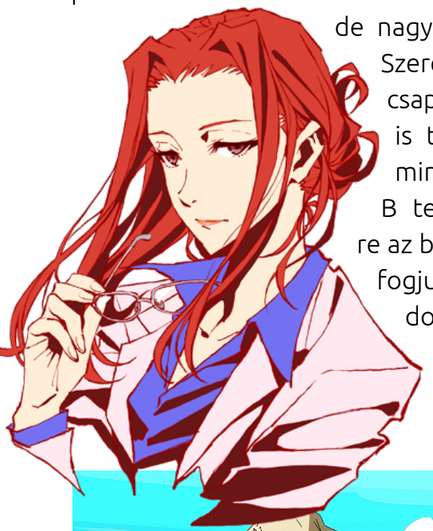
A Great Pretender egyik jó tulajdonsága - legalábbis számomra -, hogy nem akar japán lenni. Egyrészt a cselekmény nagy része nem Japánban játszódik, a karakterei sem japánok Edamurán és haverjain kívül, és nem is viselkednek úgy. Bevallom, nekem halálom, ha egy külföldi karakter japánosan viselkedik.

Ami biztos, hogy az anime alatt egy percig sem fogunk unatkozni, négy különböző színjátékot láthatunk, melyek dúskálnak a fordulatokban, és kellően gyors tempóval haladnak előre. Egyébként bevallom, nekem sokszor jutottak eszembe róla Jackie Chan filmjei, csak harcművészet nélkül.

„A játék veszélyes, a tét hatalmas, és szereplőink az életüket kockáztatják, de 100 millió dollár, az mégiscsak 100 millió dollár.”

A csalók

Már volt szó a karakterekről, de érdemes róluk bővebben írni, mert mindegyik megéri a pénzét, és talán pont ezért alkotnak jó csapatot. Edamura Makotót lehetne nevezni a központi figurának, és akármennyire is része lesz a csapatnak, őt valahogy újra és újra átverik. Szélhámos létére túl nagy az igazságérzete, és mindig képes váratlanul viselkedni. Tud nagyon menő, de nagyon béna is lenni. Szerencsére ezzel a csapat agya, Laurent is tisztában van, így mintha mindig lenne B terve. Mindenesetre az biztos, hogy sosem fogjuk tudni, mire gondol pontosan. Sunyi figura, tenyérbemászó képpel, nyájas francia stílussal, ugyanakkor nélküle aligha lenne sikeres a csapat.





De a hölgyek is kiveszik a részüket a színjátékokból. Cynthia szereti bevetni bájai, és bár kimondottan csinos, totál hülyét kap, mikor öregnek nézik. Bevallom, meg nem mondtam volna, de már a 40-es éveiben jár. Magabiztos és többnyire nyugodt csaj. De itt van még Abigail, a jóval fiatalabb, igencsak fiús, nyers modorú lány, aki lényegében bármilyen szerepet gond nélkül eljátszik, nem rejti véka alá a véleményét, és sokszor beszól Edamurának a töketlenségéért.

Rajtuk kívül még két idősebb központi tag van: Kudou és Kim Shi-Won, akik igazi veteránok, ők inkább hátvédként szerepelnek a csalásoknál, de nélkülözhetetlenek. A további szereplők vagy az átvertek és alkalmazottaik, vagy a csaló brigád alkalmi munkásai.

Viszont az anime egyik gyenge pontja is - kiszámíthatóvá válása mellett - a karakterei. Nincs velük különösebb baj, szerethetőek, de kedvenc nem lesz belőlük. Igazából a Great Pretender egészét lehet szeretni: a részegységei külön-külön inkább csak jók, viszont piszok jól működnek így egyben.



Színpadi elemek

Jöjjön a kötelező technikai dolgok kivesézése. Az anime megjelenése szerintem pazar. Na, nem ufotable szintű látványorigára gondolok, hanem annál azért egyszerűbbre, de olyannyira illik a grafikai stílus az animéhez, hogy más dizájnnal nem tudom elképzelni. Olyan, mint egy kristályokkal körberakott Rolex óra a pár ezer forintos Casiok mellett.

A Great Pretender színes, de nagyon. Elképesztően sok színt használtak a készítők, és néha már az egész ábrázolásmód karikaturisztikus, de még pont nem torzul el, ami megint csak jó, mert a nagyhal bűnözővezérek sztereotípiáira épít. Az animáció is a helyén van, és végig megtartja a minőséget is. Egyszóval végre újra azt írhatom, hogy kiváló munkát végzett a WIT.



Az élvezhetőséghez pedig nagyon hozzájárul maga a rendező, Kaburagi Hiro személye, aki a *91 Dayst* és a *Hoozukit* is rendezte. Remek munkát végzett itt is.

A zenei aláfestés nem egy nagy eresztés, sokszor nincs is a jelenetek alatt, de az opening és ending kárpótol. A nyitány egy jazz szám, vokál nélkül, csak hogy hangulatba hozzon. A zárás meg igazi kuriózum, Freddy Mercury - *The Great Pretender* című száma, a klipben pedig macskák szerepelnek… igen, egy macskás ending, aminek a történetét csak az anime vége felé fogjuk teljesen megérteni.

Aki vevő az akció-vígjátékokra, és olyan animét szeretne nézni, ami kicsit mentes az animés kliséktől, az vágjon bele, szerintem megéri. Komplex sztorira ne számítsunk, de az átverések jól kidolgozottak, és végig ugyanazt a tempót diktálják.

Cím: Great Pretender
Hossz: 23 epizód
Év: 2020
Stúdió: WIT Studió
Műfaj: akció, kaland, rejtély, vígjáték, pszichológia

Értékelés:
MAL: 8,40 / ANN: 7,48 / Anidb: 7,55
AnimeGun adatlap



Scumbag System

Írta: Catrin

MXTX első regényének donghua adaptációja

Hosszabb címén a The Scum Villain's Self-Saving System regényről már olvashattatok egy részletesebb ismertetőt az AniMagazin 54. számában. Most szeptember-októberben pedig láthattuk végre a donghua változatát is, pontosabban csak a történet elejének... A folytatás 2021-ben várható, de addig is mit adott nekünk ez az újabb kínai anime? Méltó adaptációja Mo Xiang Tong Xiu (MXTX) művének? És (egyelőre?) csak az animékre kíváncsi közönség, esetleg a Mo Dao Zu Shi fandom mire számíthat?

Röviden a történetről...

A feltett kérdésekre igyekszem választ adni, de előbb álljon itt egy kis ismertető azok számára, akik most találkoznak először ezzel a címmel.

A történet egy isekai, ami igyekszik újat mutatni a műfajában: a szokásos sablonelemeket rendszerint kineveti, kifigurázza, de nem shounenes marháskodás szintjén. Egyszerre jellemző rá egyfajta elegancia és hatalmas hétköznapiság is. Olvasóként/nézőként teljesen átérezhetjük, magunkénak vélhetjük az elhangzó kritikákat, megjegyzéseket.

Persze könnyű egy olyan karakterrel azonosulnunk, aki maga is egy „otaku": a huszonéves Shen Yuan falja a webnoveleket, figyelmét leginkább egy rémesen hosszú, elképesztően sablonos és buta, hárem-fantasy regény köti le. Pechére azonban hirtelen meghal, és a lelke transzmigrál ebbe a vacak regénybe... Ráadásul a főellenség testébe (Shen Qingqiu), akire pokoli szenvedés és halál vár a regény főhőse, egyúttal saját tanítványa (Luo Binghe) által... Az újdonsült Qingqiu szerencsére még a történet elejére kerül, így minden tudásával azon lesz, hogy Binghe-vel jó viszonyt ápoljon, és ne kelljen kínok közt meghalnia. Igyekszik tehát az eredeti cselekmény elemein kedvezően változtatni, amit egyébként el is várnak tőle. Ugyanis ebben az „új világban" kapásból egy google-fordító hangú „Rendszer" köszönti a fejében, aki fel is kéri a feladatra, kvázi: itt a lehetőség drága olvasó, hogy ebből a szar regényből egy igazán minőségi alkotást csinálj, alakítsd minél ügyesebben a cselekményt. Persze ez nem megy könnyedén, mivel eleinte nem lehet OOC a karaktere, és vannak olyan események, amiket nem változtathat meg... Nos, egy ilyen közegben Shen Qingqiu egyszerre retteg és lubickol, fel van adva neki a lecke, ugyanakkor ki is használja a fantasy világ adta lehetőségeket és mesteri helyzetét. A folyamatos megjegyzéseivel, kritikájával elviszi a hátán az egész sztorit... közben mégis sikerül formálnia, szépítenie azt. Poénos gondolataiban gyakran forog Binghe háreme - hogy a történet összes hölgye előbb-utóbb a főhős nője lesz... vagy Binghe ártatlansága, akiből később kegyetlen és büszke démonúr lesz. Arra azonban nem számít, hogy tanítványa a jobb bánásmód következtében a lányok helyett mesterébe szeret bele…

Az eddigi 10 rész Binghe tinikorszakát, tanonc éveit mutatja be, még a nagy démonná válás előtt.











Qingqiu transzmigrálásával megismerhetjük ezt a kínai kultivációs világot, ahol különböző klánok képzéseinek és démonokkal való harcának lehetünk tanúi. Ez az alap eléggé sablonos, teli shounen fight elemekkel és felszínes karakterekkel, de ilyennek is kell lennie, különben nem lenne mit javítgatni és lehordani. Qingqiu tehát szórakoztat minket meglátásaival, Binghe megmosolyogtat főhős-ragyogásával és tehetségével... a többiek pedig nem is olyan vészesek. Sőt, idővel mintha kedvelhetőbb szövegeik is lennének.

A történet gyorsan és könnyedén halad előre, hamar nyilvánvalóvá válik, hogy bizonyos szinten komolyan is veszi magát, és többet rejteget, mint azt elsőre hinnénk. (Neeeem, nem csak BL románc fronton, az valószínűleg a cenzúra miatt nagyon visszafogott lesz - az viszont már most látszik, Binghe milyen elragadtatással néz mesterére!)

Zavaró azonban, hogy az évad eléggé roszsz vagy inkább suta helyen lett félbevágva... Egy probléma kellős közepén, egyértelműen a következő részért kiáltva! Ami valamikor jövőre érkezik, elvileg szintén 10 epizóddal, de még az sem lesz elég a regény teljes feldolgozására. Szóval remélem, hogy készülnek majd további folytatások is.

Megvalósítás

Elsőre az átlagnéző kapásból megijed, hogy „jaaaaajjj, neee, CG rettenet”, de ennyire nem tragikus a helyzet. Elég sok donghua használja ezt a távol-keleti fantasy játékokra hasonlító látványt, hol több, hol kevesebb sikerrel, persze sosem a legmagasabb/naprakészebb minőségben, mert annyi pénzt nem kaptak rá. Szerencse, hogy MXTX eddigi három regénye közül ez a legmókásabb és lazább, így tulajdonképpen illik hozzá ez a 3D látvány. A környezet, a hátterek, sőt a ruhák és maga a karakterdizájn is szép, sokszor szemkápráztatóan részletes, ráadásul igyekeztek a karaktereknek eléggé egyedi arcokat alkotni (persze a főhősök szokásosan ragyogó szépfiúk). Viszont amint mozgásba lendülnek a dolgok előjönnek a kínos pillanatok is... az animáció sokszor lesz bénább, röhejesebb, de akad olyan akciójelent, amikor meg tök jól működik. Szumma ez egy nagyon hamar megszokható, inkább korrektnek mondható színvonal a hasonló sorozatok között. De ettől még fogjuk majd a fejünket a testtől elálló hajzuhatagoktól, „gyurmafigura-szerű” alakoktól, akadozó mozgástól. Tényleg menti kicsit a helyzetet, hogy végső soron ez a tálalás illik ehhez az isekai világhoz.

A zenei alátéteket és a színészeket szerintem jól eltalálták, itt is inkább az animáció rondíthat bele kicsit a képbe a száj-beszéd összhangnál, de ez is megszokható.

A történet hűen követi a regény minden fontos elemét, sőt ki is bővíti a kultiválós jelenetekkel, harcokkal... Nekem egy kicsit így a regényhez képest érdekesebb, pörgősebb is lett a sztori eleje, és a mellékszereplőket is könnyebben megjegyeztem.







Eddig tehát egy korrekt, színvonalas adaptációról beszélhetünk ezek közt a CG és epizód keretek között. Mivel kicsit még rövidebb is az átlagos anime évadokhoz képest... Kínai műveknél mondjuk ez szintén gyakori, hogy OP-ED párossal együtt kb. 20 percesek (vagy rövidebbek) a részek, és ugye itt most csak 10-et kaptunk belőlük.

Az biztos, hogy azoknak, akik ezzel szeretnék kezdeni a kínai animék vagy MXTX művek megismerését, ez egy jó ízelítő lehet, ugyanakkor sem történetre, sem látványra nem a legelőnyösebb választás. A cselekmény egyelőre rondán félbe van hagyva, ami mondjuk szintén jellemző nem egy donghuára... de pl. a Mo Dao esetében nem érezni ilyen zavarónak az évadzárásokat. Viszont isekai fanoknak szerintem kimondottan mókás és újszerű lehet, mert érezhetően eltér a japán megoldásoktól, poénoktól (még ha a sablonoktól nem is).

Mo Dao fanok esetében pedig biztos vagyok benne, hogy ezt is kedvelni fogják, persze másképp, más miatt, de nekik nem is szabad kihagyni. Reméljük, hogy jobbnál jobb folytatásokat fognak kapni ezek a történetek.





További infók

A cikk végére szeretnék még 1-2 dolgot megosztani. A bevezetőben már említettem Nelli regényajánlóját, ott még több infóról olvashattok a cselekménnyel, főszereplőkkel kapcsolatban, ráadásul az angol fordítás elérhetőségeit is linkelte. Itt pedig a magyar fordítást szeretném ajánlani, mert a *Boukendan csapat* felirata nagyszerű akár ehhez, akár a ***Tian Guan Ci Fu*** donghuához (TGCF ajánló a következő számban!). Sőt aprilfaye a regényhez is *színvonalas fordítást* készít ***Az aljas főgonosz önmentő rendszere*** címmel.

Ehhez kapcsolódva még egy kis infó a Scum Villain címeiről: miért is van ennyi féle változata? Persze már a Mo Dao Zu Shi és a Tian Guan Ci Fu esetében is ott vannak az angol és magyar variánsok... Az SV viszont a két angol mellett két kínai címmel is rendelkezik, amiket sajnos sokkal nehezebb megjegyezni, mint a MDZS-t vagy a TGCF-et. A mű eredeti címe: ***Ren Zha Fanpai Zijiu Xitong*** (人渣反派自救系), aminek a bevezetőben az angol, előbb pedig a magyar fordítását már megismerhettétek. A cikk témája, maga a donghua adaptáció azonban más címen fut: ***Chuan Shu Zijiu Zhinan*** (穿书自救指南), amit én kb. „hordj magadnál egy önmentő rendszert” verziónak értelmezek... esetleg „segíts magadon kézikönyv” jutott még eszembe, mint mókásabb variáns rá. De hogy jön mindehhez a „szemétláda rendszer”??? ***Scumbag System*** lett a donghua hivatalos angol címe, hát így.





regény alapján

Év: 2020

Hossz: 10 rész

Műfaj: fantasy, isekai, vígjáték, harcművészet, danmei

Stúdió: Djinn Power

Értékelés:
MAL: 7,8



Tian Guan Ci Fu regény magyarul!

Fordító: Risa

Az első 64 fejezet már elérhető az *alábbi oldalon* !

A fejezeteket Risa az AnimeAddicts *Light novelek / Ki mit fordít* topicjában is publikálja.

Szinopszis:

Érted legyőzhetetlenné válok!

„Hallottátok? A guberáló mennyei tisztviselő összeszűrte a levet a szellemek birodalmának első számú fejesével!”

Az angol fordító összefoglalója: nyolcszáz évvel ezelőtt Xie Lian volt Xianle királyságának koronahercege, az istenek és az emberek dédelgetett kedvence. Nem is volt meglepő, hogy nagyon fiatalon az istenek közé emelkedett. Most, nyolcszáz évvel később Xie Lian harmadszor emelkedik fel az istenek közé, de ezúttal, mint „három világ nevetségének tárgya”. Első isteni küldetése során találkozik egy rejtélyes démonnal, aki a szellemek uralkodója, és még a Mennyekben is rettegnek tőle. Xie Liannek azonban sejtelme sincs róla, hogy a démonkirály már sok-sok ideje figyeli őt.



Cím: Tian Guan Ci Fu (天官赐福) / Heaven Official’s Blessing

Szerző: Mo Xiang Tong Xiu (墨香铜臭) művei még: The Scum Villain’s Self-Saving System, Mo Dao Zu Shi

Hossz: 244 fejezet + 8 extra fejezet





25 éves a Ghost in the Shell movie

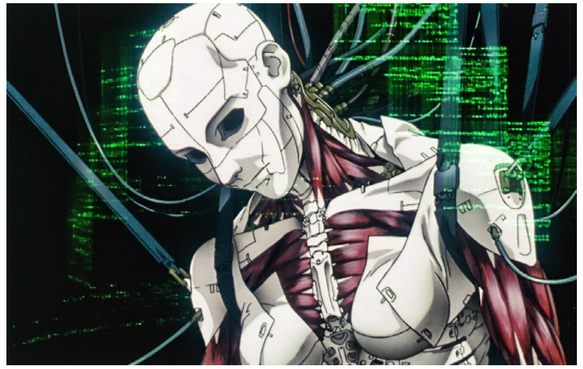
Írta: iskariotes

Idén huszonöt éves az egyik legnagyobb hatású animefilm, a Ghost in the Shell (GitS) vagy magyarul a Páncélba zárt szellem. Érdemes hát újra szemügyre venni e kultikus mozit.

Eseménynapló

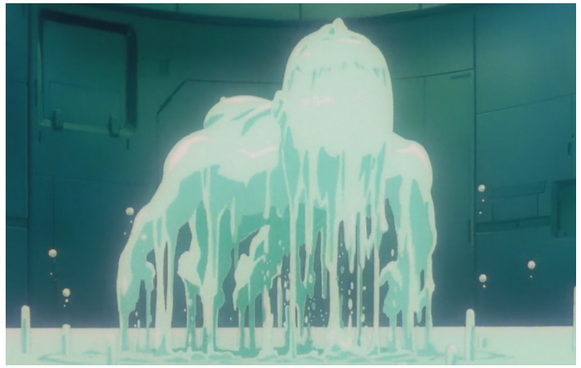
2029-ben járunk, egy disztópikus Földön. A kibernetika robbanásszerű fejlődésének köszönhetően egy új korszak köszöntött be a homo sapiens-sapiens életében. Az emberi testet számtalan mesterséges kiegészítővel lehet tökéletesebbre csiszolni, vagy akár teljesen művi testrészekre lecserélni. De a legfontosabb fejlődés a kiber-agy kifejlesztése lett, aminek köszönhetően a szürkeállomány közvetlenül csatlakozhat a különböző (internetes) hálózatokhoz. Az emberek, a kiborgok és az androidok közti vonal egyre inkább elhomályosodik.

Japán a III. világháború és a II. vietnámi háború után az egyik legerősebb országként emelkedik ki a zűrzavarból. Az ország külső és belső békéjéről több szerv gondoskodik. A kiberterrorizmus ellen az úgynevezett Kilences szekció lép fel. Tagjai mind egy-egy terület specialistái, de a csapat operatív vezetője egy Kusanagi Motoko nevű kiborg, vagy ahogyan mindenki hívja: az Őrnagy. Taktikai érzéke kiemelkedő, kézi és fegyveres harcban is elsőrangú, hacker képességeit tekintve pedig a világ egyik (ha nem a) legjobbja.



Az osztag kimagasló teljesítménnyel rendelkezik, de egy nap értesíti őket a Külügyminisztérium, hogy a csak Bábjátékos néven ismert nemzetközi kiberterrorista most Japánt veszélyezteti. A feladatuk a következő: kapják el, vagy ha nem lehet, likvidálják.

A csapat több marionettfigurát is elkap, de az őket irányító Bábmestert sehogy sem tudják megfogni. Végül egy elkóborolt üres androidtestet szállítanak be a Kilences szekció központjába, de még mielőtt jobban megvizsgálhatnák, felbukkan a Hatos szekció pár embere, és magukkal akarják vinni az androidot. Ekkor a test megszólal, és kijelenti magáról, hogy ő a Bábjátékos nevű hacker, és menedékjogot követel magának. Mielőtt jobban is megértenénk a kialakult helyzetet, robbanás rázza meg a főhadiszállást, és a Bábjátékos eltűnik. Kusanagi őrnagy – hallgatva a belső megérzésére – egy nyomot követve megtalálja a keresett terroristát...

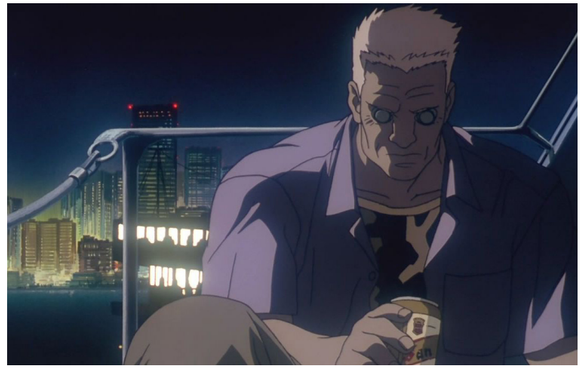


Fejlesztés

Oshii Mamoru, a film rendezője így nyilatkozott arról, hogy miért vonzódott a történet filmre viteléhez: *„A megérzéseim azt mondták, hogy ez a futurisztikus világról szóló történet azonnali üzenetet közvetít a mai világunknak. A számítógépek is érdekeltek a saját személyes tapasztalataim révén. Ugyanilyen érzésem volt a Patlabor esetében is, és azt gondoltam, érdekes lenne egy olyan film készítése, amely a közeljövőben zajlik. Még Hollywoodban is csak néhány olyan filmet készítettek, melyek egyértelműen ábrázolják a számítógépek hatását és hatalmát. Úgy gondoltam, hogy ezt a témát hatékonyabban lehet átadni animáción keresztül."* (idézet a magyar wikipédia oldalról) Hozzá kell tenni, a projektet azért vállalta el, mert épp pénzszűkében volt, és ez jól jövedelmező munkának ígérkezett, de később egyre jobban lelkesedett a moziért. A film előkészületei alatt öt alkotásból merített ihletet Oshii: az 1955-ös *This Island Earth* amerikai sci-fiből, az 1961-es *Hakubajô no Hanayome* japán vígjátékból, az 1968-as *2001 Űrodüsszeia* amerikai sci-fiből, az 1973-as *Amerikai éjszaka* című Truffaut-filmből és a '82-es *Szárnyas fejvadász* amerikai cyberpunk filmből.

Az animációs rendező Nishikubo Mizuho lett. Ő már korábban olyan nagy sikerű sorozatokon dolgozott, mint az *Ashita no Joe 2* vagy a *Versailles no Bara*. Oshii-val együtt rajongtak a lőfegyverek minél precízebb bemutatásáért. A Motoko kontra Tank harcra és annak bemutatására különösen büszke.





Vezető animátornak Okiura Hiroyukit sikerült megnyernie Oshiinak, akivel már a *Patlaborban* is együtt dolgoztak. Okiura a szakma krémjéhez tartozik, olyan filmeken dolgozott, mint például a *Paprika*, az *Akira* vagy éppen a *Kimi no Na wa*. De ő rendezte a *Levél Momónak* című mozit vagy a *Jin-Roh*-t is. Okiura elhagyta a mangás Motoko fiatalos lendületét, kivette belőle a játékosságot, a pajkosságot, illetve úgy egyáltalán az érzelmeket. Valamint a nőiesség minden jellegzetességétől is megfosztotta: semmi dús haj, a kebelméreteit is lejjebb vitte. Olyan, mintha a *Neon Genesis Evangelionban* (ami szintén '95-ös) szereplő Rei felnőtt változatát látnánk vissza, legalábbis fizikálisan. Az ő munkáját segítette Kise Kazuya, akinek az elmúlt évtizedekben kvázi minden animéhez köze volt, de leginkább a GitS univerzumnak lett egyfajta általános pedellusa.

A dizájnért Takeuchi Atsushi felelt. Oshii őt is ismerte már korábbról, szintén a Patlaborból. Takeuchi neve szintén jól cseng az animeiparban, köszönhetően annak, hogy olyan univerzumokon dolgozott, mint az NGE, a *Psycho-Pass* vagy az *Appleseed*. Az ő ötlete volt, hogy a mangában szereplő New Port Cityhez az alapot Hongkong szolgáltassa. Futurisztikus várost kerestek, de ilyet ők nem találtak (emlékeztessük magunkat: az alkotók Tokióban éltek akkoriban), így esett a választás a kaotikus, fülledt, zavaros városra.

A tachikomák megjelenését Kawamori Shōjira bízták, aki leginkább arról ismert, hogy a *Macross* világát részben ő teremtette meg. A fegyverek megalkotását Iso Mitsuóra bízták, aki dolgozott a *Jojón*, az NGE-n vagy éppen a *Cowboy Bebop* mozifilmen is.

Ogura Hiromasu lett a film művészeti vezetője, ugyanezt a pozíciót töltötte be a Honnêamis szárnyainál, de dolgozott a *Chihiro Szellemországban* című filmen és az Idő fölött járó lányon is.

Technológia

A film egyik legnagyobb erénye a kimagasló technikai megoldásokban rejlett. A mozi tízmillió dollárból készült el, a szintén '95-ös *Pocahontas* ötvenöt, míg a teljesen számítógépes grafikán alapuló *Toy Story* harminchárom dollármilliós büdzsével dolgozott. Oshii később azt nyilatkozta, hogy ilyen költségvetéssel csak erre volt képes. Mint mondta, a *Páncélba zárt szellem 2. – Ártatlanság* forgatásánál már nem voltak anyagi gondjai. A büdzséje húszmillió dollár volt. Abban az évben három filmet jelöltek animációs Oscarra: a *Shrek 2*-nek százötven-, a *Cápamesének* hetvenöt-, míg a győztes *Hihetetlen családnak* kilencvenkétmillió dollár volt a kerete. Nevetséges.

A stáb az akkori egyik legmodernebb animációs technológiával, a DGA-val dolgozott, így a hagyományos kézi rajzolást a számítógépes grafikával együtt tudták használni. Szerkesztésre pedig az AVID technológiát hívták segítségül. Így többször éltek azzal a lehetőséggel, hogy az előteret eltorzították, míg a hátteret fókuszálatlanná tették, és így érték el a mélység hatását.

Kusanagi hőoptikai álcájához a TIMA szoftvert használták. Itt folyamatosan az Őrnagy testét kellett igazítani a háttérhez, amit végig érintetlenül hagytak. A komputeres grafikai jelenetek rendezéséért Tanaka Seichi felelt.

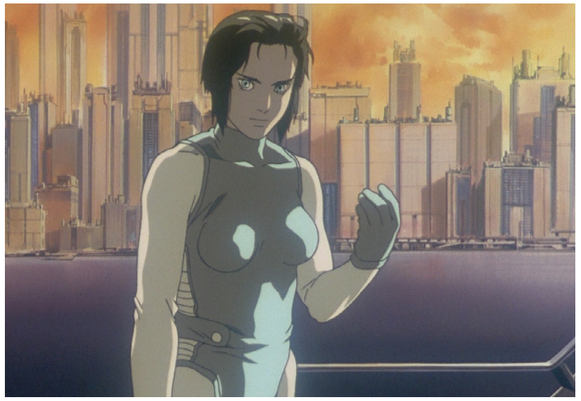


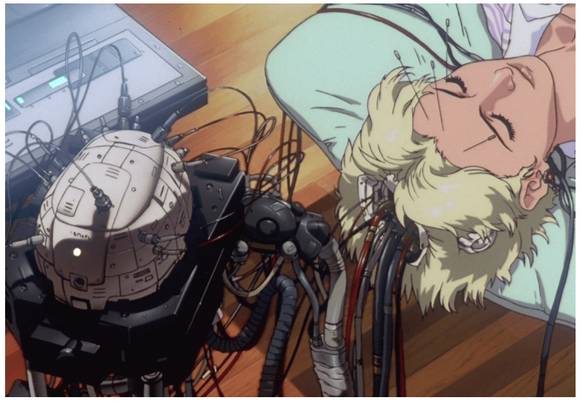


A nyitójelenetben látható fekete háttér előtt futó zöld számok ötlete – amelyek a stábtagok digitalizált nevei – az övé volt. De neki kellett megküzdenie a fejben lejátszódó jelenetekkel is.

Oshii elmondása szerint az előkészületek: a különböző vázlatok és koncepciók kidolgozása tíz hónapig tartott, magára a rajzolásra pedig három hónap jutott. Miyazakiról ismeretes, hogy egy hónap/perc tempóban dolgoznak a Ghiblinél, no persze lehet, hogy neki ezért van Oscar-szobra.







Fogadtatás

A film maga csalódást okozott 1995-ben. Egyrészt a japán képernyőket már hosszú ideje a *Dragon Ball Z* és a *Slam Dunk* maszkulin hősei uralták, lányoknak pedig ott volt a Sailor Moon. Tavasszal ehhez jött a Slayers, központjában Verselő Linával, akiről pontosan tudjuk, mennyire nőies. Ősszel pedig az Akira rendezőjének új antológiája: a *Memories*, valamint a Neon Genesis Evangelion. Ez utóbbi sorozat oly mértékben meghatározta az animeipar következő évtizedeit (sajnos), hogy a GitS-nek nem volt tere mellette.

Amerikában sem volt elsőre sikeres a film. Disztópikus sci-fi filmnek ott volt rögtön három élőszereplős film is: a *12 majom*, a *Waterworld* és a *Dredd bíró*. Közülük az utolsó kettő anyagi bukás volt, Kevin Costner vízi Mad Maxe 175 millió dollárba került és csak 264 milliót hozott vissza, míg a Sylvester Stallone által életre hívott képregényfilmet 90 millióból gyártották, a pénztáraknál pedig 113 milliót hozott vissza. A közönség akkoriban nem rajongott az ilyen filmekért.

A cyberpunk vonal pedig túltelített volt. A *Johnny Mnemonic – A jövő szökevényében* az ifjú Keanu Reeves szaladgál saját agyába ágyazott memóriatárolóval a jakuza elől. Hasonló elvek mentén épült fel James Cameron producerkedése mellett a *Strange Days – A halál napja*, ahol Ralph Fiennes más emberek virtuálisan lementett emlékeivel csencselt.

A *Net – A hálózat csapdájában* című filmben Sandra Bullock az elektronikus állami nyilvántartások útvesztőjében bolyong. A *Hacekers – Adatrablók* filmben Angelina Jolie hekkerkedik egy randevúért. A *Virtuosity – SID 6.7 – A tökéletes gyilkosban* Denzel Washington a kibertérből kiszabadult terrorista programot, Russel Crowe-t akarja elkapni. Ráadásul a *Batman mindörökkében* a Rébuszt alakító Jim Carrey azzal van elfoglalva, hogy másokból kiturmixolja az emberek elméjét. De hát 1995-t írtunk, az évet, amikor kijött a boltokba a Windows 95, és sokaknak ez lett az első igazán használható és olcsó operációs rendszere.

Hát ebben a közegben kellett volna felfedezni a Páncélba zárt szellemet. Nem ment. És a helyzeten az sem segített, hogy a Manga Entertaiment valóban elintézte, hogy Nagy-Britanniában korán bemutassák a filmet (1995 novembere). Az USA-ban ’96 márciusában került bemutatásra.

Másrészt sok nyugati animefan és forgalmazó csalódott a filmben. Sokan egy újabb Akira mozit vártak, tele vérrel, lázadással és jó sok káromkodással. Erre kaptak egy melankolikus posthumanizmuson filozofáló bensőséges animációs művet.

Szerencsére hamar elkezdték kiadni VHS kazettán a filmet. 1996 augusztusában a Billboard VHS listáján az első helyre került a GitS a maga 200 ezer eladott példányával. Ráadásul a kritikusok is kezdték felfedezni maguknak a japán animáció új csodáját.

A filmkritikusok ezek után írásaikban azt fejtegették, hogy a 2001 Űrodüsszeiában HAL még egy áramkörök közt megbújó intelligencia volt, a Szárnyas fejvadászban a replikánsokat üldözték, a Robotzsaruban a kiborggá válás fájdalmas volt – ezekkel szemben a Ghost in the Shellben a kiborgoknak saját testük van, amit önként vállalnak, és boldogok a döntésükkel, vagy legalábbis nem kínnak élik meg a helyzetüket.

Szintén értékelték, hogy a GitS a digitális teret és a valóságot összekötötte. A filmek cselekményei addig vagy magában a digitális világban játszódtak, vagy a valós világban küzdöttek az ellenséggel szemben. De itt a cselekmény egyszerre zajlott mindkét térben. Sokan ezt a művet tartják a hídnak a ***Szárnyas fejvadász*** és a ***Mátrix*** között.

A rendező

Oshii Mamoru 1951. augusztus 8-án született Otában. Tanulmányait a tokiói Gakugei Egyetemen végezte. Egyetemista évei alatt végignézte Fellini, Bergman, Antonioni, Melville, Godard, valamint Tarkovsky és Kawalerovic filmjeit. 1977-ben kezdett el animézni; az első sorozat, amibe bedolgozott, az Ippatsu Kanta-kun volt. 1980-ban mentorának, Toriumi Hisayukinak engedve aláírt a Studio Pierrot-hoz, ahol bekapcsolódott az Urusei Yatsura munkálataiba. Majd következett '83, és a Toriumi által rendezett *Dallo*s, ami az első Original Video Animation (OVA) volt. Ezek után aláírt a Studio Deenhez, akik az Angels Egg elkészültét pénzelték. Ezt leginkább azért tették, mert addigra már ők készítették az *Urusei Yatsura* filmjeit, és bíztak abban, hogy Oshii majd rendezni fog náluk, ahogy már a két UY film esetében tette. Ha valaha is készítettek anime MŰVÉSZfilmet, akkor az Angels Egg az. Ehhez képest az *Ergo Proxy* egy fékte-



lenül pörgő „B" kategóriás VHS akciófilm szintjén mozog. De nem ez történt. Oshii otthagyta őket, és a frissen alapított Studio Ghiblihez ment egy jövőbeli film miatt (ez lett volna a soha el nem készült Anchor). A kapcsolatuk úgy megromlott, hogy Oshii később a Ghibli stúdiót egyfajta fasiszta gulágként írta le, ahol nincsen tiltott eszköz, csak a kitűzött eredmény a fontos. (*Félelmetes, hogy miket mond.*)

Ezek után kipróbálta magát az élőszereplős filmek világában, és többek közt leforgatta a Farkasbrigád első filmfeldolgozását is. Majd a két Patlabor film elkészülte után vágott bele a Ghost in the Shellbe, ami végül elhozta számára a világsikert. Fontos kiemelni ezt, hogy világsikert hozott számára, Japánban a film nem lett túl népszerű. Oshii jó pár filmjét azért tudta elkészíteni, mert külföldiek pénzt áldoztak rá, vagy éppen a japánok tudták, hogy ha vele forgatnak, akkor az nemzetközileg jobban értékesíthető. A GitS után egy kis szünetet tartott, majd 2001-ben elkészítette az *Avalon* című lengyel-japán alkotást. Ezek után jött ki a Páncélba zárt szellem – Ártatlanság filmmel 2004-ben. Majd 2007-ben az itthon is kiadott Égenjárókat vitte vászonra. Az előbbit Arany Pálmára jelölték Cannes-ban, míg az utóbbi a Velencei Arany Oroszlán esélyese volt.

2009 óta letett ugyan pár filmet az asztalra, de ezek semmilyen szinten sem közelítik meg korábbi munkáit. Legtöbb idejét Atamiban tölti Da-



niel nevű korcs kutyájával. Oshii filmjeiben megfigyelhetőek bizonyos stílusjegyek. A filmek eleje mindig gyors tempójú és lüktető. Majd lelassul, és ezt a nyugalmat szakítja meg egy-egy adrenalinfröccsös akciójelenet. A producerek szokták is noszogatni, hogy több és több akciójelenetet tegyen bele, mert azok nagyon jók. Oshii véleménye szerint őt félreértik, ő nem akciófilmeket készít filozófiai tartalommal, ő filozófiai akció movie-kat készít. Szeret játszadozni a tükröződéssel és a ma-



dárrajokkal. Ahogyan egy interjúban fogalmazott: kijelölöm a területemet egy filmben, ahogyan a kutyák szokták.

Aki mélyebben el szeretne merülni a rendező világában, annak tudom ajánlani Brain Ruh: *Stray dog of anime* – the films of Mamoru Ishii című könyvét.

Kritika

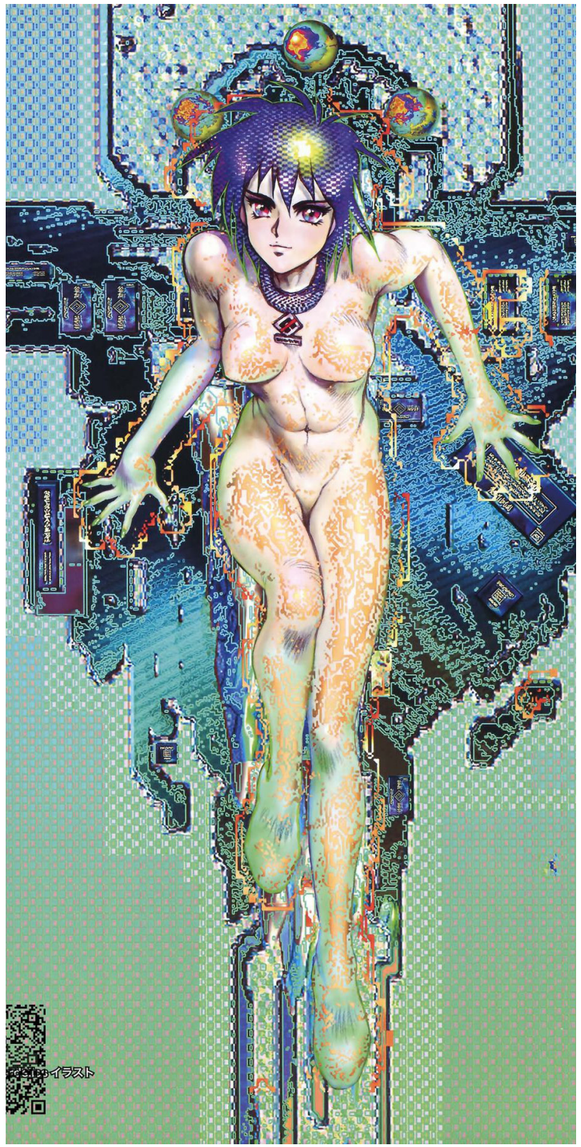
A Ghost in the Shell alaptörténete klasszikus. Az ősforrás itt is, mint oly sok esetben Tezuka *Tetsuwan Atom* története. Adva van egy már nem ember, de még nem gép karakter, aki keresi identitását a világban. Ehhez párosul egy másik Tezuka-mű, a *Ribon no Kishi*. Az alapkonfliktus ugyanaz, mint a Versaille no Barában: egy leányt fiúnak nevelnek, de egy nap rádöbben arra, hogy ezt a kettősséget nem lehet tovább cipelni. Újabb egzisztenciális konfliktus.

Oshii véleménye szerint a mű – ha lehet valamihez hasonlítani – egy modern shishōsetsu regény, csak éppen filmben; mi talán introspektív nézőpontúnak mondanánk a történetet.

A film helyszíne rögtön zavarbaejtő. New Port City. Egy angol nevű gigapolisz a jövendő Japánban. Egy város, melyet a nemzeti önérzetükre mindig oly büszke japánok a volt Brit Birodalom utolsó gyarmatáról, Hongkongról mintáztak (ami még akkor brit fennhatóság alá tartozott). A fiktív futurisztikus városban a csupa acél és üveg felhőkarcolók, monolitikus épületek teljesen logikus kísérőjének látjuk a bádogpiac körülményeit. Az utca látképe egy kataton állapotban lévő reklámorgia, ami szöges ellentétben áll Motoko lakásával és munkahelyével, amelyek nagyon tiszták, nagyon sterilek és nagyon funkcionálisak.

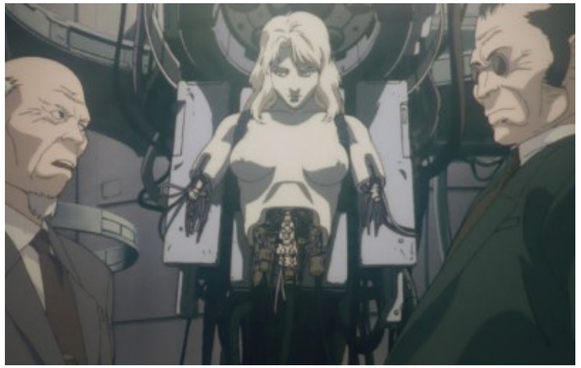
A mozi kezdetén azonnal találkozunk a történet alapproblémájával. Batou megjegyzi Kusanaginak, hogy túl sok az interferencia az adásában, az Őrnagy viszontválasza szerint ez a havi menzesznek köszönhető. Teljes képtelenség. Egy kiborgtest nem képes a szaporodásra, tehát nincsen havi ciklusa se. Egy későbbi jelenetben még azt is kifejti, hogy a testében lévő nanobotok az alkoholt is azonnal lebontják, ergo nem lehet részeg. Elég meglepő lenne, ha pont a menstruációt ne tudnák befolyásolni.

Nem sokkal később Motoko még provokatívabban jelenik meg: amikor teljesen meztelenül leugrik a háztetőről. Nyíltan nőies és egyértelműen nem nőies. A női test ambivalens megjelenítése végigkövethető a moziban.



Pár perccel később Motokót karbantartás közben látjuk teljesen mezítelenül, de mégsem gondolunk rá szexuálisan. Az Őrnagy végig semmibe veszi a női test gondolt/vélt határait: épületekről ugrál le, tűzpárbajba keveredik, fegyvertelenül harcol a késes rossz terroristával. A leglátványosabb jelenet – ezen a téren – amikor egymaga szembeszáll a póktankkal, s annak a fedelét nyitja ki, testalkata drasztikus metamorfózison megy keresztül, ahogyan egyre inkább egy maszkulin férfi teste jelenik meg előttünk.

A férfiak szerepe pont az ellenkezője Motokóénak. A csapat hivatalos vezetője Aramaki Daisuke, egy alacsony, öreg, kopaszodó úr, semmilyen téren nem látszik vezetői alkatnak. Togusa, akinek a legkevesebb művi beültetése van, és a leghosszabb hajjal rendelkezik a csapatban, még azzal sincsen nagyon tisztában, miért is van a Kilences szekciónál, fegyvere is a legelavultabb. Batou ezzel szemben maga a megtestesült férfiasság: magas, mély hangú, erős fizikumú. Mégis gyávább, mint Kusanagi, és még gyengébb is nála. A film második kreditjében belépünk egy digitális gótikus katedrálisba, a hely végtelenül sötét és lélektelen. A feketeségbe a zöld digitális kódok engednek be fényt. A jelenetsor a film címével kezdődik, és a rendező nevével végződik. Ahogyan a számítógép/laptop kijelzőjén át pár tízcentis távolságról követjük az eseményeket, azt érezhetjük, hogy mi is belekerülünk a digitális térbe. A William Gibson által megteremtett metaforikus absztrakciót, a kibertér fogalmát, miszerint: „egy képzeletbeli valóságot jelent a számítógép képernyője mögött”, Oshii tartalommal tölti meg.



Ebben a kis „film a filmben” jelenetben a figyelmünket egy gyönyörű freskó köti le, amit olykor megtör a katedrális falazata. A Kiborg születése nevű jelenetben, mintha Botticelli: Vénusz születését láthatnánk meg újra, immár modern környezetben. Ehhez párosul Kawai himnikus zenéje, így a rész végére a kiborgot többnek látjuk, mint ami. Egy mitológiai lény kel életre, aki tökéletesebb, tisztább és bölcsebb, mint mi emberek.

Motoko e jelenet után egyedül ébred egy sötét szobában, ahol csak a nagyváros monolitszerű épületei néznek vissza rá. Az Őrnagy gyakorlatilag a születésétől fogva arra a kérdésekre keresi a választ, hogy mi individualizálja őt? A tapasztalatai? A múltja? Hogy mások miképpen néznek rá? A tudata?

A búvárkodása során mindezeket felhozza Batou-nak, de nagymonológja során mindegyiket cáfolja. Nem tud saját magának válaszokat adni, ugyanis ahhoz, hogy egy anamorf képet (jelen esetben kérdést) megértsünk, perspektívát kell váltanunk.

A cselekménybe ekkor bekapcsolódó Bábmester ábrázolása újfent megtöri a hagyományokat. Egy magas, szőke, női robottestet látunk, aki férfihangon szólal meg. Kifeszítve érvel és vitatkozik két férfival, logikája túl erős és kikezdhetetlen. A hímek reagálása brutális: gépkarabéllyal szétlövik a vizsgálót.

Motoko kérdéseire a 2501-es entitás ad választ. Oshii szimbólumokkal hihetetlenül megterhelt múzeumi jelenete során egymás mellé kerül Kusanagi és a milói Vénuszra hasonlító Bábjátékos. Mindketten beleugranak az evolúció még ismeretlen tengerébe. Az internet óceánjából végül egy új poszthumán létforma születik meg, és lép ki az analóg világba. Talán itt nyer valós tartalmat a kiborg szó, amit két fogalom összevonásából hoztak létre: KIBernetikus + ORGanizmus. Oshii egy 2017-es interjúja során kitért a film utolsó mondataira. Szerinte profetikusan hatottak, mint mondta, ma már mindenki a zsebében hordja az internetet, és mindig mindenhova magával viszi – gyakorlatilag 0-24-ben online van az ember.

ImDB	8 (126709 szavazat)
MetaScore	76
Tomatometer	96%
AniSearch	81%
AniDB	8,33
MAL	8,3
Anilist	80%
AoiAnime	9,04
Snitt.hu	83%

Film kontra manga

Sokan felróják a filmnek, hogy nem mangahű. Nos, ez természetesen igaz. Oshii elmondása alapján Shirow Masamunével egyszer találkozott tíz percre a film készítése előtt, s a mangakát nem nagyon izgatta, hogy mi lesz a képregényével, szabad kezet adott a direktornak. Így aztán Oshii a Bye Bye Clay 9. és a Ghost Coast 11. című fejezetekre fókuszált. A forgatókönyvet Itō Kazunori írta meg, aki a .hack univerzummal szerzett magának hírnevet.

A filmben Motokót alaposan átdolgozták, fiatalosságát elhagyták, ahogyan a játékosságát és a chibi fejvágásait is. Ezzel együtt a humor is szinte teljesen eltűnik a történetből. A mozi lassúbb, mint a képregény, ami egy tempósabb, akcióban fürdő történet komikus jelenetekkel.

Partitúra

A film zenéjét Kawai Kenji szerezte, aki talán Kano Yoko és Hisaishi Joe mellett az egyik legelismertebb anime zeneszerző jelenleg. Kawai végül egy 45 perces soundtracket készített a

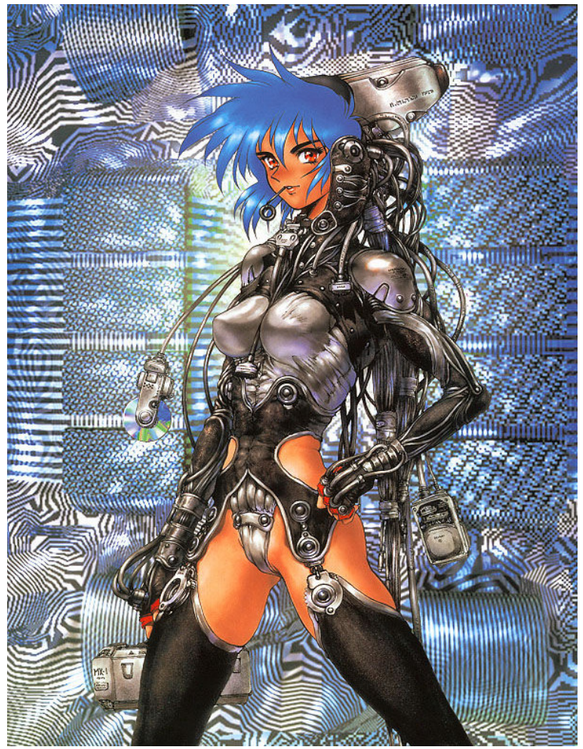


filmhez. A legismertebb a film elején felhangzó Kiborg születése című száma. A szövege – bár kevés – klasszikus japán irodalmi nyelven, bybo-ban íródott, zenei inspirációját pedig egy bolgár nászdal adta. A dal eredeti címe Kaval sviri (bolgárul: Кавал свири, kb. kavalon játszani), 1989-ben Grammy-díjat nyert Tradicionális Folk Lemez kategóriájában.

Érdekesség, hogy a japán népzenében nem szokás kórust alkalmazni, így ez a zenei megoldás nagyon meglepő volt a közönség számára. Oshii pedig eredetileg csak taiko dobokat képzelt el a jelenetre, szerencsére Kawai megtudta győzni, hogy az nem lesz elég, így egy min'yō stílusú (japán népzene) alkotás született.

A zeneszerző másik fontos hozzájárulása a filmhez, hogy egyes akciójelenetek közben nincsen aláfestő zene, csak a fegyverek ropogása, a robbanások vagy éppen a kocsik nyikorgása ad ki hangokat.





A lemez bónusz számát, a „See you everyday”-t pedig kínai kanton nyelvjárásban énekelte fel Fang Ka Wing.

Az angolszász verzióban a végefőcímdalt lecserélték egy U2-Brian Eno közös számra, a One Minute Warningra. A közös együttműködésre a U2 kiadója nem adott engedélyt, ezért az együttes Passengers néven adta ki a lemezüket.

Ezt követően 1997-ben a Wamdue Project állt elő egy számmal, *King of my Castle* néven. A számnak több verziója és így több hivatalos videoklipje is létezik. Ezek egyikén a film adja a képet, kvázi egy hivatalos AMV-ként. 2008-ban pedig Britney Spears jelentkezett a ***Break The Ice*** című animált klippel, ami erősen merített a GitS látványvilágából



Utóhatás

A filmből az évek előrehaladtával egyre terebélyesedő univerzum lett, készült hozzá előbb két sorozat, majd pár mozifilm. Az ONA sorozat a legfrissebb, pont az idén jött ki a Netflixre.

De a film hatása ennél jóval távolabbra nyúlik. A Mátrix-trilógia nagyon sok mindent innen merített (elég, ha csak a fekete háttér előtt futó zöld számokra gondolunk). De a film megihlette Steven Spielberget is, aki az A.I. – Mesterséges értelem című filmjénél hivatkozott az animére. Ahogyan a szintén általa jegyzett Különvélemény-hez is merített ötleteket a filmből. A többszörös Oscar-díjas rendező 2008-ban megvette a megfilmesítés jogait, s végül 2017-ben el is készült belőle az élőszereplős feldolgozás Scarlett Johansson főszereplésével (*AniMagazin 37.*).

James Cameronra szintén inspirálóan hatott. Ő készítette a két évadot megélt Sötét angyal című sorozatot, amit itthon is adtak. A széria gyökereit két animeig lehet visszavezetni: a Páncélba zárt szellemig és az Alitáig. Cameron végül annyira beleszeretett Kishiro Yukito történetébe, hogy megvette a jogokat, és végül film is készült belőle Robert Rodriguez rendezésében, de Cameron felügyelete alatt. A *Titanic* rendezője az Avatarral kapcsolatban kifejtette, hogy a *„Szellem a kagylóban”* volt az „első igazi felnőtt animáció (a Ghost in the Shell), amely mind irodalmi, mind vizuális szempontból eléri a kiválóság szintjét.”

Rajtuk kívül még rengeteg sorozat, film, képregény stb. merített ötletet, inspirációt a saját történetükhöz.

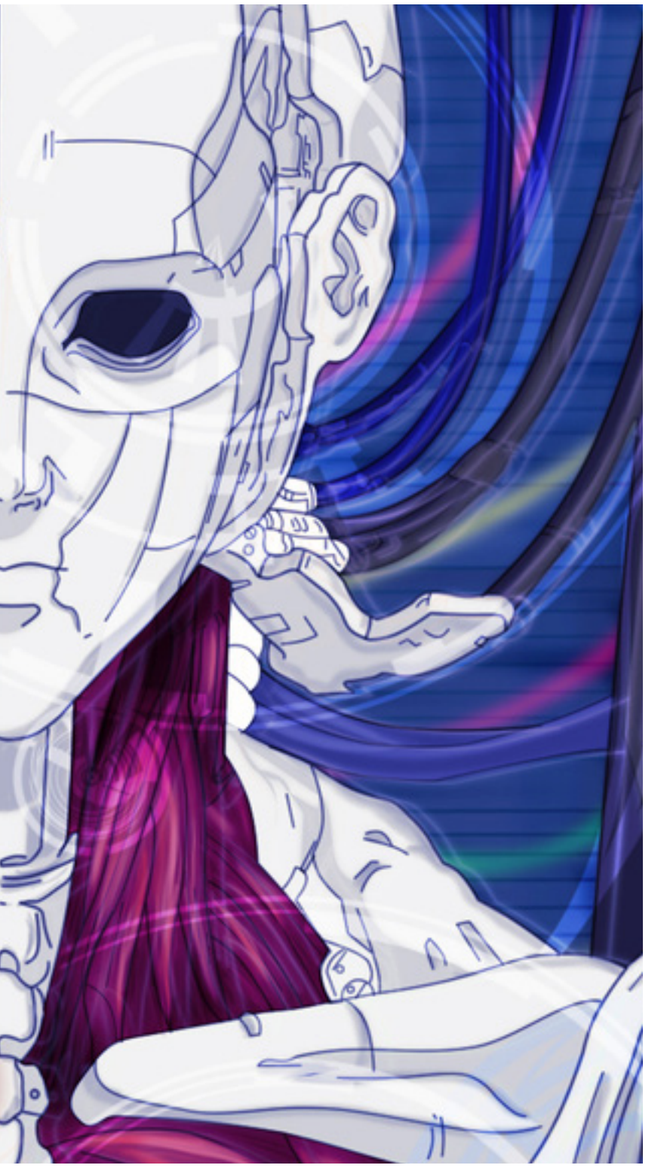
Szereplő	Japán hang	Magyar hang M2	Magyar hang Odeon
Kusanagi Motoko	Tanaka Atsuko	Horváth Lili	Kerekes Andrea
	Sakamoto Maaya (kislány)		Talmács Márta (kislány)
Batou	Ootsuka Akio	Vass Gábor	
Togusa	Yamadera Kouichi	Takátsy Gábor	Zámbori Soma
Bábjátékos	Kayumi Iemasa	Csankó Zoltán	Seder Gábor
Aramaki Daisuke	Ooki Tamio	Uri István	Versényi László
Ishikawa	Nakano Yutaka	Rosta Sándor	Beratin Gábor

A magyar szellemiség

A magyar animefanok 2004 őszén találkozhattak első ízben legálisan a mozifilmmel, amikor az állami M2-es csatorna kora 23:50 perces kezdettel levetítette a Szellem a kagylóban címmel ellátott filmet. Majd nem sokkal később a második részét, az Ártatlanságot is.

2006-ban az akkor még létező Odeon mozi bemutatta az első mozifilmet új szinkronnal, és már ***Páncélba zárt szellem*** címmel. A filmet országosan is vetítették.





Az első heti zárást követően a magyar mozik TOP10-es rangsorába is befért. A forgalmazó nem volt rest, és pazar DVD kiadást adott ki, illetve egy kevésbé impozánsat is. De készültek még egyéb merchandising tárgyak, így pólók és poszterek is a rajongók számára. Szó volt arról is, hogy 2007 tavaszán jön a folytatás is, de az sajnos elmaradt.

2008-ban az akkor tomboló animehullámot meglovagolva a Music Televison bemutatta a GitS első két sorozatát, a ***Stand Alone Complexet*** és a ***Stand Alone Complex 2GIG***-et – Második állás alcímmel. Sajnos a szinkron nem lett túl jó. Zsigmond Tamara természetesen kiváló Őrnagy, de a mellékszereplők esetében túl sok volt a visszatérő hang, illetve lehetett érezni, hogy kevés idő maradt a dramaturgi rész fejlesztésére. A sorozatot később az akkori magyar animecsatorna Sci-fi Kedd műsorblokkjában is levetítették. 2016-ban az Anilogue mutatta be a *Ghost In The Shell: The New Movie* mozifilmet. Az 1995-ös filmet pedig időnként egy-egy mozi vagy kultúrház szokta műsorára tűzni.

Érdekességek

- Kusanagi őrnagy a film során egyetlenegyszer sem pislog. Oshii ezzel is a karakter művi, baba jellegét akarta demonstrálni.

- Maga az animefilm és a hozzá kapcsolódó univerzum Japánon kívül sokkal népszerűbb és kedveltebb, mint szülőhazájában.

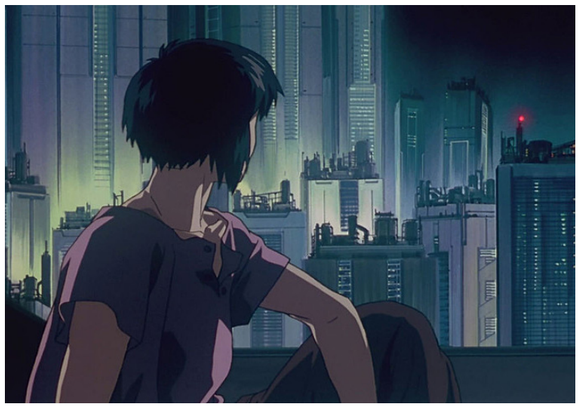
- A japán eredeti szöveget a seiyuu-k két nap alatt lezavarták, az első angol szinkronnál három hétig tartott a rögzítés.

- Hollywoodi pletyka, hogy a *Mátrixban* Trinity szerepét azért osztották Carrie-Anne Mossra, mert hasonlít Kusanagi Motokóra.

- Miért a „kilences” nevet adta Shirō Masamune a történetben szereplő egységnek? Nyilatkozata szerint 1972-ben a müncheni olimpiai események után alapított német Grenzschutzgruppe 9 - GSG9 (magyarul 9. határőrcsoport) név után adta. A valódi egység Németország legelitebb terrorellenes csapata 300 fővel. A kiképzés 1,5 évig tart, a jelentkezők 75%-a az első hat hónapon belül kiesik a kiképzés során.

- A szereplők San Miguel sört isznak, ami egy Fülöp-szigeteki sör, és itthon is kapható.

- Abban a jelenetben, ahol a 6. szakasz lekéri a 2501-es projektet, a Dr. Willis terminál képernyőjén a programozási nyelv a tényleges C-kód.





Cím: Kôkaku Kidôtai攻殻機動隊
Műfaj: cyberpunk, akció, krimi, dráma, thiller
Témakörök: mesterséges intelligencia, közeljövő, disztópia
Megjelenés éve: 1995
Hossz: 82 perc
Gyártó: Production I.G.
Költségvetés:10 millió dollár
Bevétel: 43 millió dollár



Kono Danshi

Írta: Yuuko

Yamamoto Soubi neve talán nem sokaknak lehet ismerős. Pedig csupán 21 éves volt, amikor elkészíthette a Kono Danshi… sorozat első OVA-ját, amit még további három követett, valamint egy drama CD is. Szinte minden projektjének ő az írója, forgatókönyvírója, rendezője és elsődleges animátora is. 2009-ben debütált a Sekaikei Sekai Ron című OVA-val, amely megnyerte a Computer Graphics Animation Contestet. Mindenképpen meg szerettem volna itt említeni a Robotica Robotics című 2010-es OVA-ját is, amely bár csak 10 perces, mégis percekig zokogtam a megnézése után.

Bevallása szerint leginkább három tényező befolyásolta a stílusát: Shinkai Makoto művei – főleg a *Hoshi no Koe* –, a BL mangák, illetve a „sekai kei sekai ron" műfaj. Nem véletlen, hogy éppen ezt a címet adta a legelső művének. Mielőtt elkezdtem volna megírni ezt a cikket, én sem találkoztam ezzel a kifejezéssel, de igyekeztem beleásni magam a témába. Elég sok értelmezése lehetséges, viszont Yamamoto szerint az a jó az ilyen művekben, hogy csak a „te" és az „én" létezik bennük, ahol a világ csak kettejük körül forog. Ezzel tehát kihagyják a társadalom szerepét a történetből, és főleg a két főszereplő – nemcsak romantikus – érzéseire koncentrálnak.

Azonban az ilyen történetekkel ellentétben nála megjelennek másféle kapcsolatok is, mivel – bár a „sekai-kei" művek általában egy zárt világban játszódnak –, szerinte a „te" és az „én" kapcsolatán kívül ugyanolyan fontos a család és a barátok szerepe is. Fontosnak látta a sok szenvedés mellett, amelyet a szereplői átélnek, a világ kedvességét is hangsúlyozni.

Elmondása szerint mindig is mangaka szeretett volna lenni. Miután középiskolás korában megnézte a Hoshi no Koe-t, azt gondolta, hogy Shinkai Makoto filmjei közelebb állnak a manga műfajához, mint a rendes TV animékhez. Többek között ez is inspirálta arra, hogy végül szabadúszó rendező legyen belőle. Szerinte az általa rendezett művek is egyfajta keverékei a mangáknak, a rádió drámáknak, illetve az ő saját független animációjának, mintsem csak simán animék lennének.

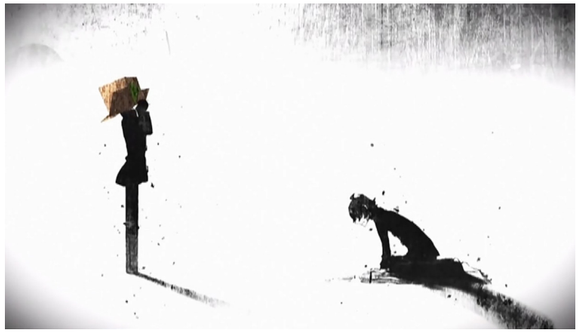
Kono Danshi, Uchuujin to Tatakaemasu (This Boy Can Fight Aliens)

2011-ben startolt el a sorozat első OVA-ja, amelyet először a New York-i Comic-Conon mutattak be.



A rendezőnő munkáit egyébként ugyanaz a Co-MixWave stúdió adja ki, amely a Yamamoto Soubira nagy hatást gyakorló Shinkai Makoto filmjeit is forgalmazza. A két főszereplő hangját Toyonaga Toshiyuki (Arikawa-san) és Kimura Ryouhei (Kakashi) kölcsönzi.

A történet szerint négy hónapja a világban hirtelen megjelentek az idegenek. Azonban nem tettek semmit – azon kívül, hogy minden nap kihívtak harcolni egy bizonyos fiatalembert, Kakashi-kunt. Az amnéziás Kakashi-kun ekkor találkozott Arikawa-sannal, aki magával vitte a Speciális Ideiglenes Főhadiszállásra legújabb tagnak Shirosan és a rejtélyes Főnök mellé. Valamilyen oknál fogva ő az egyetlen, aki képes harcolni az idegenekkel. Nap nap után folyamatosan megküzd velük, hogy megvédje a Földet és a szeretteit. De vajon tényleg vannak neki? Talán meghaltak? Vagy… soha nem is voltak? Az egyetlen esélye ezeknek a kérdéseknek a megválaszolására a régi telefonja, az egyetlen személyes tárgy a múltjából.





Ez a sorozat első darabja, és ez azért meg is látszik rajta. Sok állóképből, pillanatképekből áll, illetve rengeteg mangára emlékeztető képkocka, szövegbuborék található benne, és a rajzolása is csak a vége felé lesz olyan színes, mint a többi három rész. Mindenesetre egyértelműen különleges a látványvilága, és ha még nem is mondanám olyan gyönyörűnek, mint amilyenek a folytatások, azért már itt is látszik Yamamoto-sensei egyedi stílusa.

Valamint míg a többi résznél egyértelműen megjelenik a finoman ábrázolt shounen-ai vonal, addig itt még csak a sejtetés szintjén tűnik fel. Lehet tudni, hogy ki ebben az OVA-ban a „te” és az „én”, de nincsen benne semmi konkrét.

Kono Danshi, Ningyo Hiroimashita (This Boy Caught a Merman)

2012-ben jött ki a sorozat második része, a két főszereplőt pedig nem mások szólaltatják meg, mint Kaji Yuuki (Shima) és Midorikawa Hikaru (Isaki-san).

Kawauchi Shimát szülei válása óta a nagyapja nevelte, ezért amikor a férfi elhunyt, teljesen kicsúszott a talaj a lába alól. A temetés után Shima este kimegy a hamvakkal a tengerhez, de egy véletlen folytán kiesik a kezéből – egyenesen a tengerbe. Shima gondolkodás nélkül utána ugrik, azonban mivel nem tud úszni, komoly bajba kerül. Egy ismeretlen fiú menti meg az életét, aki előtt Shima elsírja magát a magánytól, mire a másik felajánlja, hogy mellette marad. Így Shima házába új lakó költözik be… pontosabban Shima kis felfújható úszómedencéjébe, ugyanis a megmentője nem más, mint egy sellő, akit a fiú végül Isaki-sannak nevez el. Ők ketten napról napra egyre közelebb kerülnek egymáshoz, azonban míg napközben Shima éli a saját életét, addig Isaki-san nem tudja elhagyni a házat.

A grafikára itt már tényleg a gyönyörű színkavalkád jellemző végig, valamint Shima hangulatához is igazodik – a szomorúbb részeknél sötétebb, míg a vidámabb, meghatóbb jeleneteknél a világosabb színek dominálnak. Külön tetszett a hajak rajzolása, nagyon egyedire sikerült. Valamint itt is jellemző a mangára emlékeztető panelek bevágása, de már kevésbé, mint az első OVA-ban.





Az előzővel ellentétben itt már nemcsak sejtetve van a történet shounen-ai vonala, hanem nyíltan megjelenik benne a finoman ábrázolt romantika a két főszereplő között, illetve már vígjáték hangulatú jelenetek is találhatóak benne.

Kono Danshi, Sekika ni Nayandemasu (This Boy Suffers From Crystallization)

2014-ben folytatódott a sorozat a harmadik OVA-val. A két főszereplőt ezúttal Aoi Shouta (Tamari) és Hirakawa Daisuke (Onihara-sensei) szólaltatja meg, magát a főcímdalt pedig Aoi Shouta énekli, a szám címe *Glitter Wish*.

A történet főszereplője, Tamari Ayumu, aki egy ritka betegségben szenved – ha ideges lesz, vagy felfokozott érzelmi állapotba kerül, akkor kristályosodni kezd a teste. Emiatt visszamaradt egy évet az iskolában, és nem mer másokkal kapcsolatba kerülni, mert retteg attól, hogy emiatt megutálják őt. Viszont így rettenetesen magányos, és még ha szeretne is, egyszerűen nem képes másokkal beszélgetést kezdeményezni.







Egyetlen ember van, akivel képes beszélgetni, Onihara-senseijel, aki rajong a kristályokért, így nem tart Tamaritól. Emellett próbál segíteni is a fiúnak, mivel mindketten tudják, hogy ez nem maradhat így örökre. Azonban nem csak Tamarinak vannak problémái, mivel a senseit is érte néhány trauma a múltban.

Első látásra talán a grafika nem annyira lenyűgöző, mint például a sorozat előző darabja, viszont ha az ember jobban szemügyre veszi, akkor feltűnik, hogy az OVA tele van színekkel és élettel, kicsit festményszerű hangulata is van. A hátterek, a természeti képek, valamint a kristályok kinézete egyenesen gyönyörű, bár a karakterek azért kissé háttérbe szorultak mellettük. Valamint itt már a paneles, mangás stílus szinte teljesen eltűnt, és nincsenek szövegbuborékok sem.

Bár ezúttal egy tanár-diák kapcsolat van a középpontban, de Yamamoto-sensei nagyon ügyesen elkerülte a „műfaj" buktatóit, egyáltalán nem kelt visszatetszést az emberben. Éppen ellenkezőleg, mindkét karakter megérthető és kedvelhető. Onihara-sensei sem használja ki a helyzetet, hogy tanárként jelentős befolyása van Tamarira, és nem is ez a sorozat fő témája sem.

Kono Danshi, Mahou ga Oshigoto Desu (This Boy is a Professional Wizard)

2016 február ötödikén kezdődött el –, a többivel ellentétben pedig nem OVA, hanem minisorozat lett –, és 4 darab hét perces részből áll. Valójában ez nem a negyedik, hanem az ötödik darab a sorozatban, mivel 2013-ban kijött egy drama CD is Kono Danshi, *Akunin to Yobaremasu (This Boy Will Be Called A Villain)* címmel, amelynek nevével ellentétben egy lány a főszereplője, és egy reverse hárem stílusú történet. Kashima-sant Ono Yuuki szólaltatta meg, aki eddig is meglehetősen sok BL CD-n vállalt már szerepet, míg Toyohi hangját az újonc Yashiro Taku kölcsönözte. A sorozat főcímdalát pedig a *Kono Danshi, Sekika ni Nayandemasu Tamariját* is megszólaltató Aoi Shouta énekli. A szám címe a Kimi no Kotoba, és nemcsak ő énekli, hanem akárcsak a Glitter Wish-t, ő is írta a zenéjét és a szövegét is.

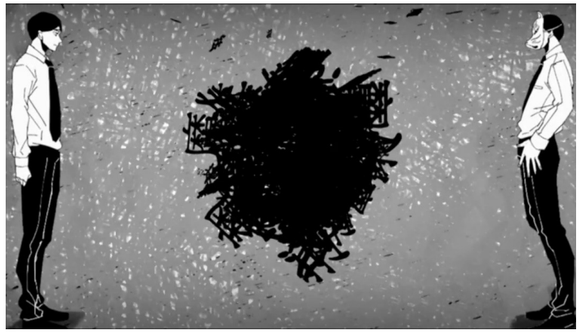
A minisorozat egy varázsló szerelmi és szakmai életét mutatja be. Kashima Chiharu fiatal kora ellenére a Varázsló Elnökség Válságelhárító Osztályának a vezetője, és csak a munkájának él. Egy este kedvenc bárjában találkozik a világjáró Utsumi Toyohival, aki egy barátságos, kissé bohém természetű férfi. Kellemesen elbeszélgetnek egymással, majd mikor elköszönnek, Kashima-san nagy meglepetésére Toyohi beismeri, hogy beleszeretett. Egyre több időt töltenek együtt, azonban Kashima-san eddig teljesen a munkának szentelte az életét, és emellett még jelentős önbizalomhiányban is szenved.

A többi rész látványvilága is lenyűgöző és egyedi, viszont a grafikája talán mind közül ennek a leggyönyörűbb. A hátterek, a karakterek, a mágia megjelenítése és az apró részletek is lenyűgözően kidolgozottak, élettel teliek, a sorozat egy igazi színkavalkádot tár elénk. Külön kiemelném a koktélok színeit, illetve ilyen fantasztikus cseresznyefa-virágzást talán még nem láttam meganimálva. Plusz itt újra visszatérnek a paneles bevágások, illetve kis ikonok a karakterek mellett, de nem túl nagy mértékben, viszont sokat dobnak a hangulaton.

Azonban éppen ennek a történetnek jött volna a legjobban a hosszabb műsoridő. Így is rengeteg érzelmet volt képes felvonultatni a mű, viszont ha a cselekmény több időt kap a kibontakozásra, akkor még hatásosabb lehetett volna.

„...ha a cselekmény több időt kap a kibontakozásra,akkor még hatásosabb lehetett volna."









A karakterek nagyon megérthetőek és kedvelhetőek, remekül kiegészítik egymást. Az összes rész közül pedig itt a legegyértelműbb a mű BL mibenléte.

A történetek közös mondanivalója

A négy történet valódi főszereplői – vagyis az „én” karakterek – érzelmi fejlődése áll a történetek középpontjában. Ők pedig nem mások, mint Kakashi-kun, Shima, Tamari és Kashima-san. Mind a négyüket különböző traumák érték a múltban vagy éppen a jelenben, emiatt pedig nem képesek elfogadni önmagukat. Mind a négy részben találkozhatunk a karakterek megtestesült félelmeivel, akik egyfajta belső hangként vonják kétségbe a cselekedeteiket, érzéseiket. Kis híján legyűrik őket a démonaik, viszont hála a mellettük lévő személynek – a „te” karaktereknek –, végül képesek lesznek elfogadni önmagukat a hibáikkal együtt.

Bár egyik történet sem rendelkezik egy szokványos alappal – mert hát ki ismerne egy amnéziás, űrlényvadász srácot, egy sellőt, egy kristályosodó középiskolást vagy akár egy varázslót –, viszont ha a felszín alá tekintünk, akkor világossá válik, hogy az egész Kono Danshi sorozat nagyon is ismerős, hétköznapi gondokkal foglalkozik. Magány, kirekesztettség, gyász, önbizalomhiány, féltékenység, megfelelni akarás, félelem – attól, hogy a másik elárul, vagy éppen elveszíthetik a számukra fontos személyeket… viszont a komoly és fájdalmas témák ellenére mindig kapunk feloldást, hiszen mindezek ellenére a szeretet is ott van a történetekben.

Éppen emiatt a „hétköznapiassága” miatt tudja megérinteni a nézőket, mert mindenki megtapasztalhatta már ezeket az érzéseket kisebb-nagyobb intenzitással. Engem minden rész nagyon megérintett, van amelyiket gyakorlatilag végig is sírtam, annyira fájt. Nem is maguk a történetek a különlegesek, hanem a mód, ahogy Yamamoto-sensei ábrázolta a párok közös útját és a karakterek érzelmi fejlődését.

Remélem, hogy egyszer kaphatunk egy hasonló témákat boncolgató teljes sorozatot is tőle, mert a sensei tehetsége és a történetei nagyon is megérdemelnék ezt.

Easter Eggek

Nagyon élveztem keresgélni őket, pedig eddig nem értettem azokat az embereket, akik rengetegszer képesek újranézni egy-egy filmet vagy sorozatot easter eggek után kutatva. Nos… nem szóltam semmit. A Kono Danshi, Ningyo Hiroimashita egyik jelenetében a tévében éppen Kakashi-kunt mutatják, valamint a Kono Danshi, Mahou ga Oshigoto Desu egyik részében mutatnak egy videojátékot, amelyben szintén Kakashi-kunnal lehet játszani az űrlények ellen. Illetve amikor a két főszereplőnk moziba megy, a bevágott plakáton a Kono Danshi, Akunin to Yobaremasu c. drama CD szereplői vannak. Míg a Kono Danshi, Sekika ni Nayandemasu-ban Tamarinak van egy cuki űrlényes telefontokja. De Yamamoto-sensei korábbi rövidfilmjeiben is szerepel hasonló kinézetű űrlény – például első rövidfilmjében, a Sekaikei Sekai Ron-ban.





Kono Danshi Uchuujin to Tatakaemasu
Hossz: 28 perc
Év: 2011
Értékelés: 6,89
MAL adatlap

Kono Danshi, Ningyo Hiroimashita
Hossz: 28 perc
Év: 2012
Értékelés: 7,46
MAL adatlap

Kono Danshi, Sekika ni Nayandemasu
Hossz: 27 perc
Év: 2014
Értékelés: 7,01
MAL adatlap

Kono Danshi, Mahou ga Oshigoto Desu
Hossz: 4 x 7 perc
Év: 2016
Értékelés: 7,07
MAL adatlap

AnimeGun adatlap

További forrás:
Anime News Network



Téli szezon

2021

Összeállította: Hirotaka

2.43: Seiin Koukou Danshi Volley-bu



regény alapján

Stúdió:
David Production

Műfaj:
iskola, sport

Seiyuuk:
Umehara Yuuichirou,
Ono Kenshou, Aou Shouta

Leírás

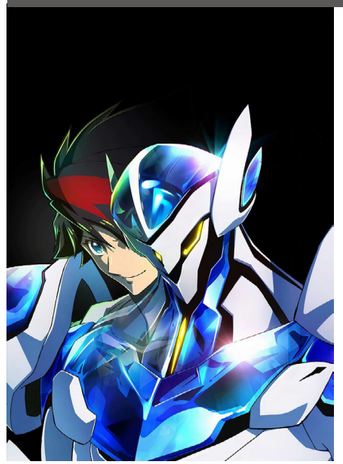
Haijima Kimichika röplabdajátékos, visszaköltözik Fukuiba, ahol a gyerekkorát töltötte. Itt újra találkozik egykori barátjával, Kuroba Yunival, akivel egy régi veszekedés miatt romlott meg a viszonya. Elkezdik a Seiin középiskolát és csatlakoznak a röpiklubhoz, ahol Aoki és Kanno lesz a társuk. Cél a nemzeti bajnokság.

Ám előtte a középsulis tornát kell legyűrniük, ami nem lesz könnyű.

Ajánló

Röplabdás anime, ami nem a *Haikyuu*. De hát ki mondta, hogy nem üthet más a labdába az ismert cím mellett. Egy regényadaptációról van szó, ami 2015 óta fut. A David Productionról csak annyit mondok, hogy ***JoJo*** és ***Hataraku Saibo***, és mindenki képben is lesz a minőséggel. A rendezői széket Kimura Yasuhiro (***JoJo Part 5: Ougon no Kaze***) kapta meg.

Back Arrow



original

Stúdió:
Studio VOLN

Műfaj:
akció, fantasy, mecha

Seiyuuk:
Ono Kenshou, Ozawa Ari,
Kaji Yuki

Leírás

Ringarindo területét fal veszi körül, védi és óvja az ott élőket. A fal az isten, és Ringarindo alapja.

Egy nap, egy rejtélyes férfi, aki Back Arrownak nevezi magát megjelenik Essha faluban. Arrow elvesztette a memóriáját, csak egy dologra emlékezik: „A fal másik oldaláról jöttem”. Hogy visszaszerezze a memóriáját, Arrow átmegy a falon túlra, miközben saját magával is meg kell küzdenie.

Ajánló

Egy új mecha sorozat, rég láttunk ilyet, a műfaj rajongói mostanában kicsit el vannak hanyagolva, szóval ez most jól jön. A Studio VOLN (***Ushio to Tora, Karakuri Circus*** (AniMagazin 50.)) fogja készíteni, akik eddigi szerény felhozataluk ellenére jól dolgoznak. Rendezőnek sikerült egy sci-fi, mecha szakértőt megszerezni, Tanuguchi Goro (***Active Raid, Code Geass, Revisions***) személyében.

Ex-Arm



manga alapján

Stúdió:
Visual Flight

Műfaj:
akció, sci-fi, seinen

Seiyuuk:
Kitou Akari, Komatsu Mikako

Leírás

Natsume Akira egy középsulis diák, akinek csak az agyát sikerült megmenteni egy tragikus közlekedési baleset után. Most az EX-ARM különleges rendőri egységgel működik együtt, hogy visszaszerezze elveszett emlékeit és testét.

Ajánló

Már kétszer elhalasztott címről van szó, talán most elindul. Nekem hirtelen Robotzsaru érzetem lett tőle. Főleg akcióközpontú animének néz ki, sok harccal. Egy 2015-2019 között készült mangát adaptál, aminek van egy jelenleg is futó folytatása. A stúdió teljesen újonc, kiderül, mit tesznek le az asztalra. Kimura Yoshikatsu rendezőnek is ez lesz az első munkája.

Gekidol



original

Stúdió:
Hoods Entertainment

Műfaj:
zene

Seiyuuk:
Satou Amina, Hanazawa Kana, Akiyoshi Aya

Leírás

Öt év telt el a rejtélyes katasztrófa óta, melyben egy város hirtelen eltűnt. Egy lánycsoport, a Theatrical Material Systemet használva 3D hologramként jelenik meg a színpadon a posztapokaliptikus város újjáépítése során.

Ajánló

Idolkodunk, csak ezúttal a környezet kicsit lepusztultabb. De aki szereti a műfajt, az tehet vele egy próbát. A Hoods (***3D Kanojo, Drifters, Marchen Madchen***) ezúttal egy original animét ad nekünk, amit Ueda Shigeru (***Marchen Madchen, Erementar Gerad***) fog rendezni.

Horimiya



manga alapján

Stúdió:
CloverWorks

Műfaj:
vígjáték, romantikai, iskola, shounen, slice of life

Seiyuuk:
Uchiyama Kouki, Tomatsu Haruka, Kozakai Yurie

Leírás

Hori Kyouko okos, attraktív és népszerű a suliban. Osztálytársa, Miyamura Izumi viszont unalmas és komor, így „lúzer fanboynak” nevezik. De miután Miyamura megváltozott és kitetoválta magát, megjelenik Hori előtt, így a két hasonlóan eltérő tinédzser felfedezi, hogy minden történetnek több oldala van.

Ajánló

Egy szimpla romantikus vígjátékra számíthatunk, bizonyára sok jókedvvel és persze drámával. Egy 2011 óta futó mangáról van szó, így alapanyag van bőven, az animációt pedig a CloverWorks (F***ugou Keiji, Fate/Babylonia, Bunny Girl Senpai, Yakusoku no Neverland***) készíti. Reménhetőleg a minőségre nem lesz panasz. A rendezői széket pedig Ishihama Masashi (***Persona 5, Shinsekai Yori***) kapta.

Hortensia Saga



játék alapján

Stúdió:
LIDENFILMS

Műfaj:
akció, fantasy, kaland, mágia

Seiyuuk:
Horie Yui, Hosoya Yoshimasa, Eguchi Takuya

Leírás

Három évvel ezelőtt a királyt elárulta és meggyilkolta az egyik herceg, aki saját belátása szerint újjáépítette a birodalmat. De most az igazi trónörökös nagykorú lett, férfinak álcázva magát barátaival egy küldetésre indul, hogy megmentse a birodalmat.

Ajánló

Egy kis fantasy kaland a birodalomért, sok harccal és baráti segítőkkel. Újabb húzás a sablonkalapból. Nem is meglepő, hogy egy játékadaptációról van szó. A Lidenfilmssel (***Kitsutsuki Tanteidokoro*** (*AniMagazin 57.*), ***Tejina-senpai, Hanebado!***) nem szokott minőségi gond lenni, reméljük így marad. A rendezői posztot Nishikata Yasuto (***Killing Bites, Nanatsu no Taizai*** movie) vitte.

I★Chu: Étoile Stage



játék alapján

Stúdió:
Lay-duce

Műfaj:
zene

Seiyuuk:
Toyonaga Toshiyuki, KENN, Matsuoka Yoshitsugu

Leírás

Egy híres tehetségkutató ügynökség az Ailedore iskolát alapított Etoile Vio School néven, hogy képezze a kezdő idolokat.

Ajánló

Idol fiúk, idolosdit tanulnak, idol iskolában. Hölgyek figyelem. Ahogy sok más a műfajban, ez is játék alapján készül. A Lay-duce (***Release the Spyce, Classroom crisis***) nem igazán forgott ebben a műfajban, meglátjuk, mit kezdenek vele. A rendező viszont tapasztalt, a ***Golden Kamuyt*** és a ***Gosickot*** is irányító Nanba Hitosi személyében.

Idoly Pride



original

Stúdió:
Lerche

Műfaj:
zene

Seiyuuk:
Kanda Sayaka, Toyosaki Aki, Shutou Yukina

Leírás

Hogy idol lehessek, véremet adtam, verejtékeztem, sírtam. De így is tovább haladok, tündökölni akarok, azt akarom, hogy én legyek az első. Mosolyogni akarok, hogy álmaim valóra váljanak. Vissza akarok nézni az emberek tengerére. Azt akarom, hogy észrevegyenek, hogy legyőzzem az akadályokat. Csak büszkeség van bennem.

Senki sem születik a rivaldafénybe, mindenki gyenge, egyedül azok jutnak fel a csúcsra, akik nem törnek meg. Ez a történet olyan idolokról szól, akik nagy álmokat dédelgetve ismerik meg a nyers valóságot.

Ajánló

Ismét egy idol anime, azonban a leírásból ez kevésbé tűnik rózsaszín ködbe burkolva, mint társai. Reméljük realisztikusabb lesz. A Lerche sokaknak ismerős lehet, több animéről, mint a ***Kanata no Astra, Given, Asobi Asobase***. Egy újonc rendezőt kap Kimone Yuu személyében, aki eddig csak az Asobi Asobase animében volt segédrendező.

Jaku-Chara Tomozaki-kun



light novel alapján

Stúdió:
Project No.9

Műfaj:
dráma, hárem, romantika, iskola

Seiyuuk:
Satou Gen, Kanemoto Hisako, Shimazaki Nobunaga

Leírás

Tomozaki a legjobb gamer Japánban, és az a véleménye, hogy a valóság az egyik legrosszabb játék: nincsenek tiszta szabályok a győzelemre, kiegyensúlyozatlan és semmi sem logikus benne. De aztán találkozik egy másik gamerrel, aki olyan jó, mint ő, a lány pedig felajánlja, hogy megtanítja pár hasznos fogásra.

Ajánló

Egy pasi, sok csaj, sok drámával, konklúzió nélkül. A hárem animék kedvelőinek ajánlott. Egy 2016 óta futó light novel adja az alapot. A Project No.9 ismerős a műfajban (***HxEros, Watashi, Nouryoku wa Heikinchi, Netoge***), így különösebb gond nem lesz.

A rendező Yanagi Shinsuke (***Ryuuou no Oshigoto!, Netoge, Tenshi no 3P!***), aki már dolgozott a stúdióval.

Kai Byoui Ramune



manga alapján

Stúdió:
Platinum Vision

Műfaj:
pszichológiai, shounen, természetfeletti

Seiyuuk:
Nagatsuka Takuma, Uchida Yuuma

Leírás

Amíg az embereknek van szívük, addig mindig lesz, aki szenved. Egyszer csak valami „fura” befészkelte magát az emberek agyába, és egy különös kór jelent meg a testükben. A rejtélyes betegség ismeretlen, de létezik. Egy orvos és tanítványa harcolnak ellene, ami a modern gyógyszereknek sem sikerül. Ramune nem néz ki orvosnak, de mikor találkozik a betegséggel, hamar feltárja annak gyökerét, így képes gyógyítani.

Ajánló

Nem biztos, hogy ilyen sztorialappal most érdemes animét indítani, de ettől még lehet jó. A manga még fut, 2017-ben startolt. A Platinum Vision stúdió a ***Kono Oto Tomaréval*** sokak szívébe belopta magát, korábban nem volt annyira sikeres. Ooba Hideaki rendező viszont elég tapasztalt annak ellenére, hogy viszonylag ismeretlen címeket rendezett. Ilyen az ***Arad, Denku Chou Tokkyuu Hikarian, Neko no Sumu Shimai.***

Kaifuku Jutsushi no Yarinaoshi



light novel alapján

Stúdió:
TNK

Műfaj:
ecchi, fantasy

Seiyuuk:
Hozumi Yuya, Ishigami Shizuka, Shibuya Ayano

Leírás

Keyaru - akit folyton csak kihasználnak - egy nap rájön, hogy a gyógyító varázsló a legerősebb osztály. Mire azonban ki tudta volna használni, elvették tőle. Ezért úgy határozott, varázslatot szór a világra, hogy visszamenjen négy évet és megváltoztasson mindent.

Ajánló

Ismét egy fantasy, ecchivel leöntve, vagy fordítva, ahogy tetszik. A light novel 2017 óta fut, TNK-t pedig sokan ismerhetik a ***High School DxD*** miatt, viszont a legutóbbi ***Kandagawa Jet Girl*** rémesre sikeredett. Mindenesetre az ecchihez értenek. Asaoka Takuyának ez lesz az első rendezése, de dolgozott a ***Dorei-ku***, a ***Kabukichou Sherlock*** (*AniMagazin 55.*) és a Senran Kagura animékben is.

Kemono Jihen



manga alapján

Stúdió:
Ajia-do

Műfaj:
akció, shounen, természetfeletti

Seiyuuk:
Hanae Natsuki, Fujiwara Natsumi, Murase Ayumu

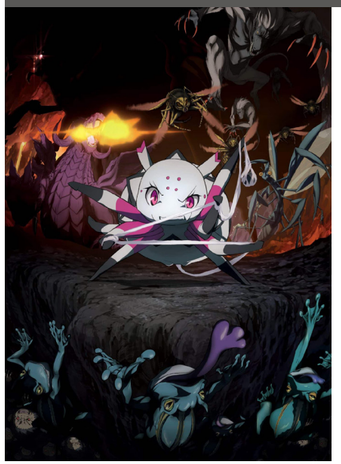
Leírás

Inugami faluban egy éjszaka alatt számos állattetemet találnak. Egy nyomozó érkezik Tokióból, hogy felderítse az ügyet. Összebarátkozik egy fiúval, aki suli helyett neki segít. A társaságot kerülő fiút, Dorota-bounak becézik a mocsárban élő youkai után. A természetfeletti ügyben a fiúról elképzelhető, hogy nem csak a neve ered a youkaioktól.

Ajánló

Egy kis misztikus shounen, démonokkal, és ahogy egy shounenhez illik, az alapjául szolgáló manga 2016 óta fut. Az animációt az Aija-do (***Honzuki no Gekokujou, Kakushigoto***) készíti, rendezőnek pedig Fujimori Masayát (***Fairy Tail*** movie 1, ***Shuumatsu no Izetta***) szemelték ki.

Kumo desu ga, Nani ka?



light novel alapján

Stúdió:
-

Műfaj:
akció, kaland, vígjáték, dráma, fantasy, seinen, természetfeletti

Seiyuuk:
Yuuki Aoi

Leírás

Én, a főszereplő, egy átlagos gimis lány voltam, de hirtelen, reinkarnálódtam egy fantasy világban, pókszörny formájában. Ráadásul egy dungeonban, tele gonosz szörnyekkel. Tudásomnak és pozitív hozzáállásomnak köszönhetően pókhálóval győzöm le őket. Kezdetét veszi a harc a túlélésért, egy erős lánnyal az egyik legalacsonyabb szintű szörny testében.

Ajánló

Ki szereti a pókokat? Nyilván nagyon sokan, erről híresek. Mindenesetre egy szép példány lesz eme anime főhőse, fantasy környezetben. A regény 2015 óta fut, viszont a stúdió az ajánló írásáig nem derült ki. Ugyanez érvényes a stáb többi tagjára.

Maiko-san Chi no Makanai-san



manga alapján

Stúdió:
-

Műfaj:
shounen, slice of life

Seiyuuk:
-

Leírás

Kiyo és Sumire a két barát Aomoriból Kiotóba érkeznek, hogy maikók (gésa tanoncok) legyenek. Ez Sumirének sikerül, de Kiyo se nem szerencsés, se nem tehetséges. Kulináris képességei viszont kimagaslóak, így ezzel segíti Sumirét és a többi maikót.

Ajánló

Gésákról vagy gésa tanoncokról ritkán látunk animét, így remek színfolt lehet a szezonban annak, aki a különlegeseket keresi. Egyelőre stábinfó nem áll rendelkezésre, de az biztos, hogy egy 2016 óta futó mangát adaptál.

Mushoku Tensei: Isekai Ittara Honki Dasu



light novel alapján

Stúdió:
Studio Bind

Műfaj:
dráma, fantasy, mágia

Seiyuuk:
Uchiyama Yumi, Kakuma Ai, Kohara Konomi

Leírás

Éppen akkor, amikor egy munkanélküli 34 éves otaku zsákutcába kerül az életében, és elhatározza, hogy újrakezdi, elüti egy teherautó, és meghal. Újszülöttként találja magát egy fura, kardokkal és mágiával teli másik világban. Ő Rudeus Grayrat, akinek megmaradtak előző életéből az emlékei. Az ő életét követhetjük nyomon csecsemőkortól a felnőttkorig, egy szép, de veszélyes világban, hogy megváltsa magát.

Ajánló

Huu, emberek. Nos, amikor ezt olvastam én felnevettem. Inkább nem írok semmit, isekai, pont. Kicsit telített a műfaj piaca. 2014 óta fut a light novel, és a stúdiónak ez lesz az első munkája. Okamoto Manabu (*Gamers!*) foglalhatja el a rendezői széket.

Ore dake Haireru Kakushi Dungeon: Kossori Kitaete Sekai Saikyou



light novel alapján

Stúdió:
Okuruto Noboru

Műfaj:
akció, kaland, fantasy

Seiyuuk:
Osaka Ryota, Tomita Miyu, Horie Yui

Leírás

A rejtett katakomba az a hely, ahol legendás kincsek és tárgyak vannak. Egy elszegényedett nemesi család harmadik fia hallott erről a helyről. Megszerzi azt a tudást, amivel alkothat, átadhat, módosíthat képességeket. A használatához pontokat kell gyűjtenie, olyan feladatok végrehajtásával, mint a finom ételek fogyasztása, vagy szexuális tevékenység az ellenkező nemmel.

Ajánló

Szerintem minden fantasy rajongó ilyen dungeonra vágyik. Már csak a pasinak kell felnőnie a feladathoz. A regény 2017 óta fut, a stúdió viszonylag új, de az ***Isekai Maou to Shoukan Shoujo*** 2. évadát is ők készítik. Oonishi Kentának ez lesz az első rendezése, de olyan címeken dolgozott, mint a ***Donten ni Warau, 3-gatsu no Lion, Grand Blue***).

Praeter no Kizu



vegyes média projekt

Stúdió:
GoHands

Műfaj:
akció, szupererő

Seiyuuk:
Arthur Lounsbery, Hatanaka Tasuku, Masuyama Takeaki

Leírás

A tokiói Akatsuki különleges gazdasági körzetet a Sakishima Holding cégóriás irányította, de a csőd után a terület kormánya összeomlott. A zóna törvényen kívüli terület lett. Különleges képességű emberek, akik erejét tetoválás zárja le, védik a városrészt. Csapatokra oszlanak: Helios, a város védelmezői, Artemis, a szervezetük védelmezője és Közbiztonsági különleges osztály, a törvény és rend képviselői.

Ajánló

A csábító külső, bishis belsőt takar, szóval a hölgyek figyelmébe ajánlom. A Gohandsól (***K, Seitokai Yakuindomo***) már jó régóta nem hallottunk, úgy fest visszatértek. Az irányítást pedig Suzuki Shingo (***Coppelion, Hand Shakers, K***) kapta.

SK∞



original

Stúdió:
Bones

Műfaj:
sport

Seiyuuk:
Kobayashi Chiaki, Hatanaka Tasuku, Ono Kensho

Leírás

A középiskolás Reki korcsolyázó és nagy rajongója az „S”-nek, a titkos és veszélyes gördeszkás versenynek, amit egy elhagyatott bányában tartanak. Reki a Japánba visszatérő Langát elviszi egy ilyen versenyre. Bár nincs semmilyen gördeszkás tapasztalat, mégis az „S” világában találja magát.

Ajánló

Újabb sportág az animék körében, amit én még nem láttam: a gördeszka. Ráadásul egy original címet hoz nekünk a jól ismert Bones (***BnHA, Carole&Tuesday, Bungo Stray Dogs***). Rendezőnek pedig Utsumi Hirokót (***Banana Fish, Free!***) találták meg.

Skate-Leading ☆ Stars



original

Stúdió:
J.C.Staff

Műfaj:
sport

Seiyuuk:
Kamiya Hiroshi,
Furukawa Makoto,
Uchida Yuuma

Leírás

A történet középiskolás fiúkról szól, akik csapatban versenyeznek a műkorcsolya egy különleges formájában.

Ajánló

Ha műkorcsolya, akkor a Yuri!!! on Ice megkerülhetetlen, ám itt csoportosan jegelnek, és középiskolás bishikről van szó. Lány nézők előnyben. A J.C.Staffot szerintem nem kell bemutatni, legutóbb a Souma új évadát alkották. A rendezői feladatot Taniguchi Gorou kapta, aki amúgy a ***Code Geass*** atyja, és egyéb munkáiban is inkább a sci-fi szakértője, mint a ***Planetes*** vagy a ***Gun x Sword***. Persze ne menjünk el amellett sem, hogy igazi seiyuu sztárparádé lesz itt.

Tatoeba Last Dungeon Mae no Mura no Shounen ga Joban no Machi de Kurasu Youna Monogatari



light novel alapján

Stúdió:
LIDENFILMS

Műfaj:
kaland, vígjáték, fantasy

Seiyuuk:
Hanamori Yumiri, Kayano Ai,
Asahina Madoka

Leírás

Az optimisa Llyod egyetlen célja/álma hogy a fővárosban katona legyen. Viszont a falubeliek őt tartják a leggyengébbnek a faluban. Azonban senki sem veszi észre közülük, hogy valójában az egyik legveszélyesebb katakomba mellett élik mindennapjikat, ami mások számára maga az apokalipszis. Így csak mikor Llyod elindul kalandjára a királyság többi részébe, derül ki, hogy főhősünk menynyire erős.

Ajánló

Egy fantasy a nagy erejű főhősről. Valaki megint kreatív volt. Egy 2017 óta futó regény az anime alapja, szóval itt se számítsunk befejezésre. A Lidenfilms (***Kitsutsuki Tanteidokoro*** (AniMagazin 57.), ***Tejina-senpai, Hanebado!***) nagyon belehúzott a szezonban, három animéjük is startol. Migmi, mint rendező pedig most debütál a szakmában.

Tenchi Souzou Design-bu



manga alapján

Stúdió:
Asahi Production

Műfaj:
vígjáték, fantasy, seinen,
slice of life

Seiyuuk:
Hara Yumi, Enoki Junya,
Kino Hina

Leírás

A Mennyországi Állattervező Osztályon dizájnerek az állatok különféle változatait hozzák létre, miközben az ügyfelek ésszerűtlen kívánságát teljesítik. A történet vicces, érdekes és tele van hasznos információval, melyek olyan kérdésekre válaszolnak, hogy: Miért nem létezik unikornis? Miért finomak az állatok? Mi a legerősebb élőlény az óceánban? Madár vs. kígyó? Ki nyerne?

Ajánló

Nah ez egy nagyon mókás és néhol talán fárasztó fantasy lesz, de legalább kicsit egyedibb társainál. 2017 óta futó mangát adaptáltál az amúgy régi, de nem túl ismert Asahi stúdió (***Shuumatsu no Izetta*** (AniMagazin 35.), ***Pan de Peace, Orenchi no Furo Jijou***). A rendező pedig Masui Shouichi (***Bunny-girl senpai, Sakura Quest, Scrapped Princess***).

Ura Sekai Picnic



light novel alapján

Stúdió:
LIDENFILMS, Felix Film

Műfaj:
kaland, rejtély, sci-fi, fantasy, yuri

Seiyuuk:
Kayano Ai, Hanamori Yumiri, Hidaka Rina

Leírás

Az első találkozása Nishina Torikóval Odaát volt, miután látta „azt a dolgot”, és majdnem meghalt. Azóta kimerült egyetemistaként, Kamikoshi Sorao élete megváltozott. Ebben a Másvilágban, ami a miénk mellett létezik, tele rejtéllyel, veszélyes lények, mint Kunekune és Hasshaku-sama, valódi kísértetsztorikról beszélnek. A kutatás, profit és egy fontos személy megtalálása érdekében Torikóék bizarr felfedezésre tesznek szert, és túl kell élniük.

Ajánló

Elsőre kicsit szedett-vedett történet, de lehet, hogy érdekes lesz. Ráadásul yuri, szóval férfitársaimnak is külön ajánlott. Az alapjául szolgáló regény 2017 óta fut, és a mostani ajánlóban már többször szerepelt Lidenfilm készíti hozzá az animét. (***Kitsutsuki Tanteidokoro*** (*AniMagazin 57.*), ***Tejina-senpai, Haneba-do!***). Rendezője Satou Takuya (***Asagao to Kase-san, Steins;Gate, Sukitte Ii na yo***).

Néhány folytatás az téli szezonban!

Dr. Stone: Stone Wars



Beastars 2nd Season



Go-toubun no Hanayome ∫∫



Hataraku Saibou!!



Nanatsu no Taizai: Fundo no Shinpan



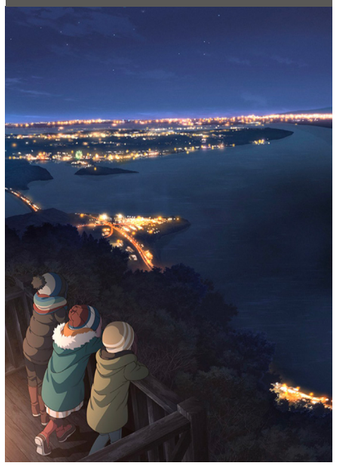
Shingeki no Kyojin: The Final Season



Yakusoku no Neverland 2



Yuru Camp△ Season 2





Szezonos animékről

Írta: Catrin, Hirotaka, Venom

Catrin: Chuan Shu Zijiu Zhinan, Mo Dao Zu Shi Q, Tian Guan Ci Fu, Taisou Samurai, Hanyou no Yashahime

Hirotaka: Love Live 3, D4Dj, Iwa Kakeru, Taisou Samurai

Venom: Hanyou no Yashahime, Love Live 3, Munou no Nana, Assault Lilly, Gochuumon wa Usagi Desu ka?, Ochikobore Fruit Tart, Kamisama ni Natta Hi, Adachi and Shimamura, Tonikaku Kawaii, Maoujou de Oyasumi

Catrin véleményei

Most a szokásosnál is rövidebb leszek, különböző okokból. Az előző számban néhány őszi animét is említettem, de végül csak kettőt kezdtem el a japán felhozatalból... egyelőre a többi terv (Noblesse, Moriarty, HypMic) mégsem tűnt annyira érdekesnek számomra.

Kínai fronton pedig továbbra is a Mo Xiang Tong Xiu regények donghua adaptációira vagyok ráfüggve. Nézzük előbb ezeket:

- **Chuan Shu Zijiu Zhinan**: most ért véget októberben, így külön ajánló cikket szenteltem neki (*11. oldal*), amiben kicsit bővebben kifejtem a múltkori AniMagazinban írt véleményemet. Eddig korrekt adaptáció, pozitívan csalódtam benne, és várom a folytatását.

- **Mo Dao Zu Shi Q**: Ez is nyáron indult, így írtam már róla korábban, bár egészen februárig boldogít minket a rövidke kis részeivel - nem hagyhatom tehát említés nélkül. Továbbra is hozza ugyanazt a mesés színvonalat: szép megvalósítás, regényhez illeszkedő móka, imádnivaló karakterek. Jelenleg a yilinges múltba kalauzolnak minket, de hamarosan jönnek majd a 13 évvel későbbi események, amik személyes kedvenceim a történetből.

- **Tian Guan Ci Fu**: Eredetileg már most több rajongást terveztem róla, de mivel a januári AniMagazin címlap cikkének szánom, így inkább majd egyben véleményezném a most ősszel indult első évadát. Annyit már az eddigi 4 epizód alapján elmondhatok, hogy fergeteges, ötletes és szépséges regényadaptációról van szó. Persze azoknak, akik először nézik még, valószínűleg még nem üthet ennyire, mivel egy ilyen hosszú művet nem lehet megítélni az első 11 részes sorozat alapján... De úgy tűnik, nagyon jó kezekbe kerültek az animációs munkálatok. Egyértelműen ez a szezonkedvencem, sőt az év animeje címet is lazán elnyeri, ‚donghua' ide vagy oda. Bővebben januárban olvashattok róla.







De térjünk át Japánba, két címet azért sikerül hétről hétre követnem (a téli szezonból viszont még nem választottam semmit a *Shingeki* és *Yuru Camp* folytatásokon kívül).

Taisou Samurai

Ritkán nézek sport animét, de a MAPPA-tól egyik kedvencem a *Yuri!!! on Ice*, trailer alapján pedig ez a szertornás cím is olyan sorozatnak tűnt, ami remekül bemutatja ezt a sportágat.

Sajnos azonban az anime első felében alig láttunk valamit a gyakorlatokból, versenyekből, ráadásul legtöbbször egyáltalán nem veszi magát komolyan a cucc... Pedig látványra szerintem kifejezetten szépek, realisztikusak és kidolgozottak lettek a tornász jelenetek.

A főszereplő, Joutarou bár kiöregedett a versenyekből, mégsem akar visszavonulni, így élmény lenne látni, ahogy az új mezőnyben helytáll. De sajnos eddig ezt csak minimálisan mutatták be... Ilyen szempontból eddig csalódás a Taisou, slice of life vígjátékként viszont nem rossz. Joutarou helyett sokkal inkább főszereplőnek tűnik a kislánya, Rei-chan és a házukba random beköltöző nindzsafiú... Mondtam már, hogy Reiéknek egy pokémon-papagájuk is van? Az anime dúskál a flúgos karakterekben, akik sajnos sokszor már fárasztóak, azt viszont öröm nézni, Rei hogyan támogatja tornász apját.

Tényleg ötletes, ahogy az egyedülálló apasággal, családi problémákkal foglalkozik a történet. Emiatt egész megkedveltem, de sport animeként harmatgyenge... Remélem a második fele már jobban alakul, és a mellékszereplők sem lesznek ennyire idióták.

Sajnos emiatt a szedett-vedett hangulata miatt egyelőre nem igazán ajánlom a sorozatot. Az OP-ED páros viszont kimondottan tetszik, pláne az előbbi: a seiyuuk éneklik, beillene egy idol anime nyitányának is.



Hanyou no Yashahime

Sesshoumaru és Inuyasha cuki lányai cuki dolgokat csinálnak. Ja nem, szerencsére ennyire nem ment át moe hangulatba az egész, de a lényeg ez: démonokat ölnek, és jófejkednek.

Szóval nem mondanám, hogy ki voltam éhezve egy Inuyasha folytatásra (pláne így, hogy nem Rumiko írta), de mint régi fangirl, természetesen kíváncsian vártam ezt a sorozatot. Féltem, hogy a régi karakterekből csak minimális fanservice-t kapunk, és szokásos youkai/rész shounenkedéssel unalmas évad lesz ebből... sajnos jól gondoltam. Pontosabban azon lepődnénk meg, ha valami eredetibb ötlettel rukkolna elő a Sunrise... Haha.





Egyébként a tálalás szokásos, az opening kifejezetten fülbemászó, a karakterekkel pedig semmi problémám, de valószínűleg semlegesek maradnak. Ami viszont kimondottan zavaró ebben az önismétlő, butácska cselekményben, hogy a régi karakterek eltűnésével, ködösítésével, minimális fanservice-évl még totál hülyének is nézik az embert... Ráadásul a fandom nagy része arra vár, hogy kimondják: Rin Sesshoumaru lányainak az anyja... de eddig erre csak utalásokat kaptunk. Viszont elvileg huszon-részes lesz a Yashahime, és várhatóan alakul a háttérben némi összefüggőbb sztori, ami talán majd tisztázza, mégis mi a fene történt az ősökkel... Lehet naiv gondolat, de enélkül egy felesleges marháskodás az egész.

Hirotaka véleményei

Hosszú idő után újra felbukkantam itt a szezon-véleményező rovatban. Az utóbbi időben elég kevés sorozatot követtem, és azokról írt vagy Catrin, vagy Venom, plusz időm is kevesebb volt, így szüneteltettem ezt a cikksorozatot, de most ismét itt vagyok… jeee. Mondjuk ennek valaki vagy örül vagy nem.

Első körben máris azzal kezdeném, hogy a Yashahimét bár nézem, a véleményezését a többiekre hagytam, mert egyrészt egyetértünk nagyjából, másrészt nem vagyok nagy Inuyasha rajongó sem (ezzel biztos nem lettem most népszerű), és ez a mondhatni folytatás nagyon sok kívánnivalót hagy maga után: egyszerűen rossz.

No de nézzük a többi animét. Kezdjük a zene műfajjal.

Love Live 3

Az első szériát szerettem, jó volt az egyszerű sztori, nagyon megkedveltem a karaktereket, könnyedén bejött. A második minden elemében bosszantott. Ez a harmadik meg szimplán semmilyen eddig, hat rész után.

Jó pont viszont, hogy a karakterek nem idegesítenek, mint a Sunshine-ban. Ennél a szériánál pedig a Sunrise már nem is erőlködött történet kitalálásával, szimplán csak lett egy idol klub - az amúgy rendezvényeknek használt, de az animében suliként funkcionáló - Big Sight épületében. Ez mókás elem, valljuk be, bár kicsit troll is. Szóval alakítsunk klubot, mert az előző épp megszűnt.



Az eddigi részek lényegében karakterbemutatóra mentek el, epizódonként kettő, aminek a végén az egyik karakter énekelt egyet. A hatodik részben ez annyit változott, hogy kicsit gyakoroltak, és volt az egyik csajnak egy fellépése. Ez számomra meglehetősen unalmas és kimondottan repetitív. Arról nem is beszélve, hogy minden zene olyan, mintha egy unikornis hányta volna bele egy szivárvány színű sütőformába. Persze tudván - a korábbi címekből kiindulva -, hogy jön majd még egy évad és egy lezáró film, van még idő kihozni ebből valamit. De úgy érzem, a Sunrise ebbe a lehető legkevesebb energiát tette bele, még a grafika is szegényesebb lett. Bár tudják jól, hogy úgyis megveszik az emberek a címet, így minek jobban foglalkozni vele. Kár, hogy szerintem ez kevés.

D4DJ

Ebbe először nem akartam belekezdeni, valahogy elsiklottam felette, aztán Venom a magazin csoportjában hívta fel rá a figyelmemet.



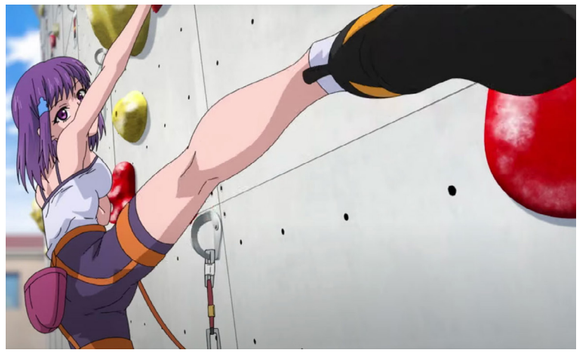


Belekezdtem, és 2 rész után nálam pofán vágta a Love Live-ot. Nah nem a története miatt, vagy mert akkor hűha lenne. Ráadásul full CG az animáció, mint a Bang Dream!, amit sokaknak szokni kell. Nos, itt a lányok DJ-skednek. Szintén középsuliról van szó, ahol több banda is van, amiből az első részben kapunk is ízelítőt, de a központban Aimoto Rinku és Akashi Mao állnak, akik épp elkezdik DJ karrierjüket a suliban. Kapunk némi minimális magyarázatot is a DJ pult funkcióiról, de nyilván a lányok hírnév szerzésén lesz a célkereszt, szóval ne akarjon senki ebből megtanulni mixelni. A borító alapján három bandát biztosan kapunk az animében, és a fenti duo is quartetre fog bővülni.

Ami nekem tetszett, az a zenei stílus, mivel jóval közelebb áll hozzám, mint a Love Live féle túlcuki, szivárvány cupcake dalok, csillámpónival a tetejükön. A cikk írásáig mindössze két rész jelent meg, nem sok, de eddig ennyit szűrtem le belőlük.

Iwa Kakeru

A zenéről térjünk is át a sportra, és hát hölgyeké az elsőbbség. Lányok falat másznak, többnyire mesterségeset, bár gyúrni kimentek a szabadba. Kasahara Konomi új sulijában éppen klubot keres, és mit ad ég, pont egy ilyen mászófalra bukkan a suliudvaron, merthogy ott van ilyen klub. Mivel jó a puzzle-játékokban, így a felfelé vezető út kikalkulálása nem okoz gondot neki, a többi csaj felismeri tehetségét, és beveszik a klubba. Már csak az erőnléttel van baj, így nem csoda, hogy első versenyén kudarcot vall. Aztán jön a gyúrás és a sikerek is. Természetesen kapunk riválisokat is, akik meglehetősen különc figurák, de sok vizet nem fognak zavarni. Egymással sem nagyon tudnak kiszúrni mászás közben, a verseny izgalmát viszont fokozzák. Ami jó, hogy sok szó esik magáról a sportról, főleg különféle mászótechnikákról meg kicsit a felszerelésekről. Örvendetes az is, hogy bár feszes cuccban vannak





a lányok, és bizony előfordul néhány kellemes kameraszög, ezeken kívül nem ecchi az anime. Talán ez sokaknak csalódás lehet. Amit viszont bánok, hogy magáról a versenyek felépítéséről, technikai hátteréről, versenybeosztásról nem kapunk szinte semmi infót, ezt magunk rakhatjuk össze.

A grafika elfogadható, nincs vele gond. Szóval egy egész kellemes, ám kicsit közepes sportanime lett; nézhető, élvezhető.

Taisou Samurai

Ahhoz képest, hogy nem szeretem a sportaniméket, most nézek kettőt is. Az előzőt mondjuk tagadhatatlanul a lányok miatt. Ezt viszont azért, mert jómagam is űztem a szertornát 7 éven keresztül. Optimizmusra pedig a MAPPA neve adott okot. Sajnos az optimizmus hamar elszállt, és nagyon sportanimének sem nevezném.

Szóval eddig kicsit csalódás. Oka: kb. semmit nem láttunk a sportból, a 6. részben kaptunk



először egy kisebb versenyt, ami nagyon kései, addig csak egy slice of life fura karakterekkel, amiben jelen van a sport, mint harmadhegedűs. Az Iwa Kakeruban több sport van egy rész alatt, mint ebben. 2002-ben járunk, a főszereplő a sportból kissé kiöregedett Aragaki Joutaro, aki mégis kap esélyt, hogy folytassa. Együtt él a lányával és az anyósával, ami remek slice of life elemeket ad a cuccnak, viszont kapunk három másik karaktert sporttársnak: egy kattant nindzsát, aki szerintem fürdéskor sem veszi le a fejéről a csukját, egy kvázi rappert, aki csak ebben a stílusban tud beszélni, és egy pukkancs beképzelt hólyagot, mint következő generáció. Nos, ők hárman nagyon idegesítőek, így számomra levonnak az anime értékéből, a túlméretezett beszélő papagájról ne is beszéljünk. Az anime legmarkánsabb eleme… nem, nem a sport, hanem a „hogyan ne nevelj gyereket egyedülálló apaként”. A grafikával nincs bajom, leszámítva, hogy a nyújtó nevű szeren a forgást CG-vel oldották meg, amiért kár, de nem zavaró.

Venom véleményei

Ez a 2020 semmilyen szempont sem nevezhető „pozitívnak”, covid miatt az életünk a feje tetejére állt. Elmaradt rendezvények és elhalasztott filmek és sorozatok minden mennyiségben. Animék kapcsán, ami ebben az évben megjelent, az kevés kivételtől eltekintve inkább a középkategóriát erősítette. De eljött az október és a nyakunkba öntöttek annyi sorozatot, hogy nem győztem válogatni, miket is mutassak be nektek. Jó szokásomhoz híven most is igyekeztem kicsit a mainstreamtől eltávolodni és levadászni a rejtett gyöngyszeremeket. Haladjunk is szépen sorban:

Hanyou no Yashahime: Sengoku Otogizoushi / Yashahime: Princess Half-Demon

Inuyasha, talán nincs is olyan anime rajongó akinek be kellene mutatni, főleg, hogy még magyarul is futott. Bár már régen lezárult a sorozat, de a rajongók a mai napig várták, hogy hátha lesz folytatás. Be is jelentették idén, majd szerintem mindenkinek azonnal felcsillant a szeme, hogy most végre megtudjuk, mi is lett hőseinkkel a jövőben. Már a korai promókból kiderült két fontos információ, egyik, hogy Inuyasha és Sesshomaru gyermekeiről lesz szó, a másik, hogy az eredeti író, Rumiko csak a karakterek megalkotásában fog segédkezni. A Sunrise stúdió össze is trombitálta a régi stáb maradékát, ami alapján joggal várhattuk, hogy ez valami nagyon minőségi sorozat lesz. Hát tévedtünk. A Yashahime bár még fut, de az első fele alapján inkább tekinthető egy rajongói fanfiction meglehetősen olcsó adaptációjának. Emiatt a sztorira nem is nagyon térnék ki, mert nem sok értelmét látom. Mielőtt valaki azt gondolná ezek alapján, hogy vállalhatatlanul rossz, azt gyorsan megnyugtatnám, hogy a Yashahime egyáltalán nem szörnyű, csak… 100%-ig a rajongóknak készült. Aki csak felületesen ismeri az Inuyashát, az leginkább értetlenül fog állni a kismillió visszautalás előtt, aki viszont igazi rajongó, az meg a homlokát fogja ráncolni, mert bizony a készítők nagyon összecsapták helyenként a dolgokat.



Ajánlani csak Inuyasha rajongóknak tudom, mindenki másnak csak óvatosan. Őszintén szólva, kár érte, mert lehetett volna sokkal jobb is.

Love Live! Nijigasaki High School Idol Club

Huh, ismét egy olyan sorozat, amiről szinte alig tudok írni valamit, mert aki ismeri a Love Live sorozatokat, az pontosan tudja, miről van szó. Lényegében a Sunrise harmadjára adja el nekünk ugyanazt az animét, csak ismét új szereplőgárdát kapunk, akik ismét idolok akarnak lenni. Talán az egyedüli újítás, hogy ez a sorozat inkább tekinthető amolyan rebootnak, mint folytatásnak. Tényleg bajban vagyok, hogy mit tudnék még erről írni, hiszen az anime teljesen egyértelmű termékkapcsolása a játékoknak, koncerteknek, CD-knek, artbookoknak és hasonlóknak. Lényegtelen, hogy miről szól, hiszen a fókusz a nagyon aranyos csajokon van, akik látványos CGI show keretein belül énekelnek többnyire a nyugati ember számára befogadhatatlan tingli-tangli dalokat. Persze nem akarom megbántani a Love Live rajongókat, mert az anime továbbra is szórakoztató, bár szerintem a szereplőgárda most kissé halványabb, mint a Sushine-ban, de tuti, hogy meglesz a rajongótáboruk.



Ha szereted a Love Live-ot, akkor ajánlanom sem kell, de ha nem láttál még egyet sem, akkor nem biztos, hogy ezzel kellene kezdened!

Munou na Nana / Talentless Nana

Na, ez már egy kicsit eredetibb anyag. Sajnos az anime egy olyan csattanóval indít, amit kénytelen vagyok elspoilerezni ahhoz, hogy érdemben beszélni lehessen róla, ezt nézzétek el nekem.



Adott egy sziget, ahol egy iskola gyűjti azokat a fiatalokat, akik „talent”-tel, vagyis valami szuper képességgel rendelkeznek, amolyan X-menes mutáns suli módjára. A cél, hogy ezeket a gyerekeket megtanítsák használni a képességeiket, amivel aztán az emberiség elpusztítására törekvő ellenfeleket legyőzhessék. Ide érkezik Nana, az aranyos, rózsaszín hajú, nagyon kedves és barátságos lány, akinek gondolatolvasás a specialitása. Legalábbis ezt állítja, de valójában, ahogy azt a címből is sejteni lehet, semmilyen talenttel nem rendelkezik, viszont titkos küldetéssel annál inkább. A valódi célja, hogy az iskolában sorra végezze ki azokat a diákokat, akik potenciálisan árthatnak az emberiségnek. Nana igazi fegyvere az esze, amivel igyekszik kiismerni az osztálytársai gyenge pontjait, hogy aztán lecsaphasson rájuk. Már az első eltűnt diák után felbolydul az iskola, hogy valami nincs rendben a szigeten, de a bonyodalmak csak akkor kezdődnek igazán, mikor Nanát megtalálja az egyik srác, hogy gyanús neki. Innentől amolyan elmék csatája indul meg, hogy Nana megőrizze a titkát, de mellette a küldetését is sikerre vigye…



Nekem ez a sorozat hatalmas meglepetés volt, mert szentül hittem, hogy ez valami Index/Railgun másolat lesz, de helyette egy egész izgalmas, fordulatokkal teli thrillert kaptam. Sajna a vizuális megvalósítása inkább csak közepes, ami rontja az összképet picit, de ettől függetlenül nagyon tudom ajánlani azoknak, akik szeretik az izgalmas történeteket.

Assault Lily: Bouquet

Magical girlök és Shaft, na erről kinek mi ugrik be? Gondolom sokaknak a borzasztóan híres *Madoka* sorozat, ami közel 10 éve megmutatta, hogy milyen az, amikor a *Sailor Moon* találkozik a kozmikus horrorral. A Madoka hatalmas siker volt ugyan, de azóta annyi követője akadt, hogy lényegében már klisének is nevezhetjük a horrorba öltött magical girl sorozatokat, így én kicsit félve kezdtem bele az Assault Lilybe. A sorozat a közel jövőben játszódik, ahol az emberiséget furcsa szörnyek támadják, akiket „Huge”-nak neveznek. Természetesen, mint a legtöbb emberiséget fenyegető szörnynek, ezeknek is a leghatásosabb ellenfelük a tizenéves kislányok. Egy egész iskolányi csajszi, hatalmas CHARM-nak nevezett fegyverekkel harcolnak a szörnyekkel. Ide érkezik a szokásos aranyos, rózsaszín hajú, nagyon kedves és barátságos lány, Riri, akinek a szemszögéből megismerhetjük a többieket. Természetesen lesz sok komikus jelenet, némi erotika, baromi látványos harcok és természetesen YURI BAIT minden mennyiségben.



Egy biztos, a Madoka sikerét szinte biztosan nem fogja elérni, mert ma már egy ilyen sorozat egyedinek messze nem nevezhető. Viszont az erényei mellett ne menjünk el: a lányok szépek, a látványvilág a Shafttól elvárhatóan szintén nagyon szép, a történet izgalmas (bár iszonyat klisé), szóval messze nem nevezhető rossznak. De ajánlani csak azoknak tudom, akik szeretik a kicsit sötétebb magical girl sorozatokat és a tonnányi yuri bait jelenetet.

Gochuumon wa Usagi Desu ka? Bloom / Is the Order a Rabbit? Bloom

Huuuu, bár nagyon nem szeretek folytatásokról írni, de most mégis megteszem, mert már egy ideje szerettem volna megemlékezni erről a sorozatról. Aki esetleg nem ismerné, az „Is the Order a Rabbit?” a Manga Time Kirara egyik zászlóshajója. Az „aranyos lányok aranyos dolgokat csinálnak” igazi esszenciája. Adott egy kávézó, a Nyuszi Ház, ahol nappal a tulajdonos kislánya viszi a boltot. Chino fiatal kora ellenére nagyon felelősségteljes és komoly, bár kissé nehéz komolyan venni, amikor a fején egy dagadt nyuszi fészkel, aki nem más, mint a nagypapájának reinkarnációja (vagy mi… ne kérdezzétek). A kávézó feletti lakásban Chino mellett lakik Kokoa, aki bár magát a kislány nővérének tartja, de annyira gyerekes és (szerethetően) idióta, hogy képtelenség komolyan venni.

Természetesen rendszeresen találkoznak a többi barátjukkal, és amikor épp nem az iskolában unatkoznak, akkor vagy a kávézót próbálják feldobni, vagy valami más kalandba keverednek.

Az Is the Order a Rabbit? borzasztóan aranyos és nyugis sorozat, amit nagyon kényelmes nézni, mert árad belőle a pozitív energia. Tudom, hogy azoknak, akik a „komolyabb” animéket szeretik, egy ilyenre csak a vállukat vonogatják, de akik szeretnek bekucorodni a TV elé egy forró kakaóval, és csak relaxálni, vagy némi vidámságra vágynak, azoknak ez szinte kötelező darab. Mivel a Bloom a harmadik szezon, ezért célszerű előbb beszerezni az előzményeket.



Ochikobore Fruit Tart / Dropout Idol Fruit Tart

Maradjunk a kawaii vonalon továbbra is. A Fruit Tart volt az a sorozat, amit úgy kezdtem el nézni, hogy fogalmam sem volt, mi is ez, bár első gondolatom az volt, hogy ez is debil random idol sorozat lesz. Nem tévedtem és mégis kellemesen csalódtam. Adott egy lepukkant kollégium, a Mouse House (szabadfordításban akár egértanya is lehetne), ahol minden ott lakó diák mind kipróbálta magát a szórakoztatóiparban, de gyorsan kiestek. Roko egy valaha ismert gyerekszínész volt, jelenleg aktív tsundere tele frusztrációval, Hayu



zenésznek vallja magát, de sajna nem túl tehetséges, Nina pedig modell lenne, de végtelenül félénk és szégyenlős, főleg a hatalmas mellei miatt. Hozzájuk költözik be Ino, az aranyos, rózsaszín hajú, nagyon kedves és barátságos lány, aki idol szeretne lenni. A kollégiumban lakik még Hoho, a 25 éves idol menedzser, aki közli a lányokkal, hogy a házat bontásra ítélték, hacsak nem szednek össze 100 millió yent. Így összeállnak a lányok egy idol csapattá és… nos, nem igazán hullik az ölükbe a siker. A Dropout Idol Fruit Tart szerintem iszonyat vicces, de habkönnyű sorozat, ami egy percig sem veszi magát komolyan. Vígjátékok kedvelőinek szerintem kötelező ebben a szezonban, garantáltan röhögni fogtok rajta.

Kamisama ni Natta Hi / The Day I Became a God

P.A. Works és Maeda Jun, már ennyi elég volt számomra, hogy ezt a sorozatot azonnal betárazzam magamnak. Bár Jun munkásságát még a Key/KyoAni időkből jobban szerettem, de azért gondolom az *Angel Beats!*-t vagy a *Charlotte*-ot nem kell sokaknak bemutatni, hiszen elég tisztességes hírnevet szereztek maguknak.

A történet felütése szokásosan kissé bizarr, Narukami Youta épp a nyáriszünetének végét tölti azzal, hogy a könyvtárban próbál felkészülni az egyetemi felvételi vizsgájára, amikor is megjelenik egy fiatal lány, aki saját magát istennek jelenti ki, méghozzá egyenesen Odinnak.





Hogy a srác még jobban összezavarodjon, még azt is hozzáteszi, hogy a világ 30 nap múlva elpusztul, de semmi gond, mert addig segít neki becsajozni. Bár a lány, akiről kiderül, hogy valójában Hinának hívják, valóban rendelkezik valami természetfeletti képességgel, de a szerencsétlen srácot leginkább csak egyik kínos helyzetből a másikba hozza, ugyanakkor valamilyen misztikus erők tényleg munkálkodnak a háttérben.

Hu, ez tényleg egy nagyon fura sorozat, aminek jelenleg fogalmam sincs, mi lesz a vége, mert a cikk írásakor még csak 6 epizód ment le, de az tuti, hogy ebből valami nagyon beteg dolog fog kisülni. A humora néha erősen eltúlzott, de azt már Maedától megszoktuk, ugyanakkor a látványa vetekszik a Kyoto Animation szintjével, szóval csak ajánlani tudom, maximum közösen csalódunk a végén.

Adachi and Shimamura

A változatosság kedvéért egy kis romantika is legyen, méghozzá egy kis shoujo-ai. Az Adachi to Shimamura egy light novel adaptáció, ami nagyon szép sikereket ért el pár éve. Ugyanaz az írója, Iruma Hitoma, aki a meglehetősen fura, de mégis szórakoztató *Denpa Onna to Seishun Otokót (Ground Control to Psychoelectric Girl)* is elkövette, sőt, még talán ugyanabban az „univerzumban” is játszódik a két sorozat. Az LN annyira sikeres volt, hogy két mangaadaptációt is kapott, majd idén befutott az anime is, amit én őszintén szólva



nagyon kétkedve fogadtam, mert a mangák nem igazán győztek meg.

A történet egyszerű, legalábbis látszólag, adott egy iskola és két lógós diáklány, Adachi és Shimamura, akik a tornateremben lógnak együtt az órákról. Kezdetben csak a közös időtöltés köti össze őket, de hamarosan Adachi észreveszi magán, hogy fülig belezúgott a másik lányba. Persze ezt nem meri neki elmondani, viszont probál mindenféle esetlen módon utalni rá, amit Shimamura kissé értetlenül, de mégis érdeklődve figyel.



Ami egy kicsit kiemeli a hozzá hasonló animék közül, az az, hogy rengeteg a belső monológ, ami által jobban megértjük mind a két lány gondolatait és érzelmeit. Jah, és hogy ne legyen unalmas romantikus dráma, feltűnik egy kislány szkafanderben, és ráakaszkodik a csajokra, azt állítva nekik, hogy ő egy földönkívüli…

Nos, én kellemesen csalódtam ebben a sorozatban, olyannyira, hogy talán a szezon egyik legjobbjának tartom eddig. Kellemesen egyensúlyoz a humor és a romantika vonalán, Adachi imádnivalóan esetlenül szerelmes, Shimamura meg kellően butuska hozzá. Shoujo-ai és romkom rajongóknak kötelező darab!

Tonikaku Kawaii / TONIKAWA: Over the Moon For You

Ebben a szezonban annyi cukiságot kaptunk, hogy lassan inzulint is mellékelni kell az ajánlóhoz, de két igazi nagyágyú még hátra van. A



Tonikawa akár a legprofibb reklámja is lehetne a házasságnak, annyira ideálisnak és aranyosnak állítja be, hogy tuti sokaknak meghozza majd a kedvét hozzá.

Adott egy Nasa nevű srác, aki a nevéhez hűen minden idejét a tanulmányaiba öli, majd egy este hazafelé meglát egy gyönyörű lányt az út másik oldalán. Első látásra szerelmes lesz belé, majd ahogy elvarázsolva kilép az útra egy kamion csak azért nem gázolja halálra, mert a lány az utolsó pillanatban megmenti, de így is súlyosan megsérül. Mielőtt még elájulna, szerelmet vall az idegen lánynak, aki erre csak annyit válaszol, hogy csak akkor megy el vele randira, ha elveszi feleségül.



A srác gondolkodás nélkül igent mond, majd a kórházban tér magához. Pár év után a srác még mindig nem tudja kiverni a fejéből a szépséges lányt, bár már majdnem feladná, hogy sosem fogja viszontlátni, a különös hölgy egyszer csak megjelenik ismét… és hozza a házassági papírokat. Nasa egy pillanat alatt megkapta álmai feleségét, akit Tsukasának hívnak, és megkezdik az együttélést, amire valójában egyikük sem volt felkészülve, de a szerelem mindent legyőz…

Ez a sorozat… nagyon… nagyon… cukrosan édes. Olyan naiv és ártatlan az egész, hogy az ember csak ül, nézi és teleszájjal vigyorog. Habkönnyű komédia a házasságról, amit mindenkinek nagyon tudok ajánlani, mert garantáltan feldobja az ember napját.

Maoujou de Oyasumi / Sleepy Princess in the Demon Castle

Dobpergés, eljutottunk a 10. és egyben a szezon szerintem legjobb animéjéhez, az álmos



hercegnőhöz. A gonosz Démon Király elrabolja a szomszédos királyság gyönyörű hercegnőjét, Syalist, majd egy cellába zárva a lányt, szörnyek hadai várják a bátor hősöket, akik megpróbálják kiszabadítani őt. Telik-múlik az idő, de a hősök csak nem akarnak megérkezni, mert mint kiderül, bátornak bátrak, de nem túl eszes hősöket küldtek a megmentésre, így rendszeresen eltévednek. A hercegnő pedig nemcsak unatkozik, de még a cellája is kényelmetlen, főleg az ágya, amin nem tud kényelmesen aludni. Némi trükközés után megszökik onnan, majd elindul, hogy felderítse a Démon Király hatalmas kastélyát… és ellopjon mindent, amit csak jónak lát a kényelmes alváshoz. A hercegnőt ezen kívül semmi sem érdekli, ha éppen kitalál valamit, akkor azt véghez is viszi, bármi áron. Pár hét után a kastélyban tanyázó szörnyeket a víz is kiveri, mikor meglátják a folyosókon sétáló hercegnőt, mert a nyomában csak romok és pusztulás marad. Nincs ajtó vagy mágikus erőtér, ami az útját tudná állni, sőt még a halál sem zavarja (a helyi pap egy idő után rutinból támasztja fel a lányt). A Démon Királyt egy idő után már csak a büszkesége akadályozza meg abban, hogy a hercegnőt visszavigye a szüleihez, mert több kárt okoz, mint a királyság összes hőse együttvéve…



Imádom! Annyira kreatív, annyira morbid, annyira ötletes. Az ember egy idő után már komolyan elkezdi sajnálni a szörnyeket, mert akkora terror nehezedik rájuk a hercegnő által, hogy képtelenség megállni hangos nevetés nélkül. Pedig a lány semmi rosszat nem akar, csak egy kényelmes ágyat, puha párnát és hasonlókat. Persze minden epizódban kitalál valami extrém dolgot, hogy mivel lehetne feldobni az alvást és nincs az a démon vagy sárkány, aki ebben képes lenne útját állni. A nap végén a hercegnő mindig elfekszik a kényelmes fekvőhelyén… lecsukja a szemét… és „szunyaaaaaaaa”!

Ennyi lett volna a mostani ajánló, amit még bőven lehetne folytatni, hiszen még számos kiváló sorozat fut jelenleg is, melyek közül kettőt csak említés szintjén szúrok be ide, hogy amolyan extraként érdemes lehet ezekbe is belenézni: **Majo no Tabitabi (The Journey of Elaina)**, a Ghiblis Kiki’s Delivery Service és a Kino’s Journey ötvözete, ahol egy fiatal boszorkány járja be a világot, és minden epizódban újabb embereket és városokat ismer meg. Bár nagyon bájosan indul, de pár epizód után kiderül, hogy bizony elég morbid helyzetekbe tud kerülni Elaina. A másik sorozat a **Kuma Kuma Kuma Bear**, aminek én szabadfordításban a „Maci Maci Maci Medve” címet adnám. Klasszikus modern isekai, ahol adott egy Yuna nevű mmorpg rajongó lány, aki egyik nap bekerül a játékba és kap egy szinte mindenható… macis pizsamát. Hát jah, amilyen debil, annyira szórakoztató. Sok újdonság nincs benne, de Yuna nagyon szerethető és aranyos. Nagyon morbid, hogy pizsamában öli halomra a szörnyeket.

És most már tényleg zárom soraimat, megyek is vissza nézni az újabb epizódokat. Januárban remélhetőleg már kifelé tartunk majd a járványból, és visszaáll az élet rendje, de amíg karantén van, addig legalább nem unatkozunk.



Top 10 Cross-dresser

Írta: Venom

„Dude Looks Like a Lady" - Aerosmith

Ha esetleg valaki nem tudná, mit is jelent a „cross-dresser” kifejezés, akkor sanszosan még nem látott egy animét sem az életében. Tömören és röviden, mikor valaki az ellentétes nem ruháit veszi fel valamilyen indokból. Van akik számára ez önkifejezés, másoknak amolyan fétis, de nagyszerű megtévesztő eszköz is lehet. Rengeteg animében találunk példákat ilyen karakterekre, van ahol humoros, van ahol komoly szerepben. Viszont pont emiatt hoztam pár szabályt, hogy kik NEM kerülnek be erre a listára: akik csak egyszeri poén miatt öltöznek be az ellenkező nemnek (esetleg kényszerből), illetve azok a karakterek, akiknek a valós nemük nem meghatározható (pl. Crona a Soul Eaterből) vagy spoileres a történet szempontjából (lásd pl. Vandread). Akinek ez a téma kellemetlen valamilyen okból, az nyugodtan ugorjon a következő cikkre! :) Most hogy ezt tisztáztuk, csapjunk is bele a listába!

10.
Makoto / Mako-chan - Minami-ke
Seiyuu: Morinaga Rika

Makoto a Minami-ke sorozat egyik legemlékezetesebb mellékszereplője. A történet kezdetén egy nagyon butuska srác, aki a Minami család legkisebb lányának, Chiakinak osztálytársa. Mivel nem túl eszes, amit iszonyat hiperaktivitással párosít, így nem igazán népszerű a társai körében. Ám mikor egy nap meglátja Chiaki idősebb nővérét, a gyönyörű (és sok évvel idősebb) Harukát, Makoto azonnal szerelmes lesz, viszont esélye sincs bekerülni a lányok csapatába, hogy megismerkedjen szíve választottjával… de mint mindig, ilyenkor érkezik Kana, Chiaki őrült és bajkeverő másik nővére, aki beadja a srácnak, hogy öltözzön lánynak és akkor szabad a pálya. Makoto azonnal belemegy és megszületik Mako-chan, akiről valami érthetetlen okból senki sem tudja megmondani, hogy valójában Makoto. Kana legnagyobb meglepetésére nemhogy bejött a terv, hiszen Mako-chan gyorsan a lányok körében találja magát, és Haruka különösen megkedveli, de egy idő után mintha Makoto lassan el is felejtené, hogy ez csak álca… sőt, talán kifejezetten élvezi is a lány szerepet. Jah és az extra poén, az egyik legjobb barátja, Touma, aki meg lány létére fiúnak öltözik és… a többit gondolom sejtitek.



9.
Amawa Hibiki -
I My Me! Strawberry Eggs
Seiyuu: Kishi Yuuji és Masuda Yuki

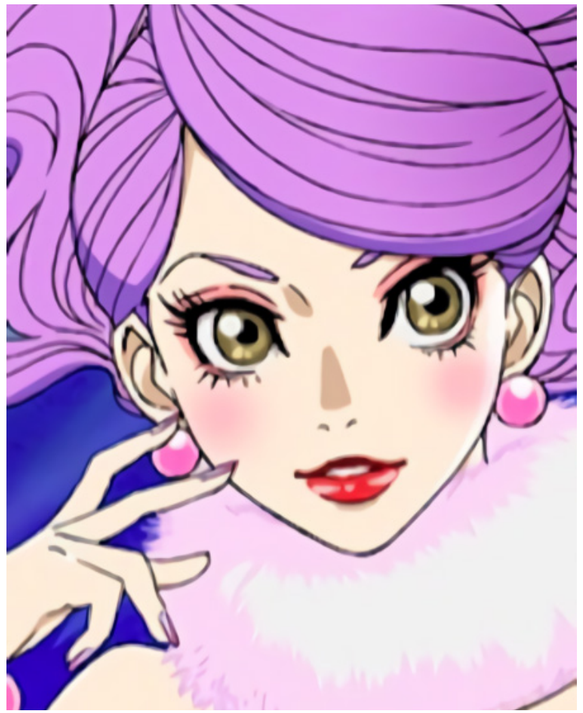
Hibike 23 éves, frissen végzett tornatanár egy lepukkant albérletben tengődik és a lakbért is csak vért izzadva tudja fizetni. Mikor jelentkezik a Seito Sannomiya középiskolába tanárnak, szembesül azzal, hogy a bigott igazgatónő finoman szólva sem kedveli a férfiakat és csak nőket vesz fel. A kényszer nagy úr, így Hibiki a kissé fura főbérlője segítségével nőnek öltözik, egy spéci eszközzel eltorzítja a hangját és újrapróbálkozik a sulinál. Természetesen így már felveszik tornatanárnak, de ahogy azt mindenki sejtheti, semmi se megy a tervek szerint, és Hibikinek folytonosan küzdenie kell a lebukás ellen. Az új „tanárnő” felforgatja a konzervatív iskolai életet, melynek természetes következménye, hogy a diákok megkedvelik Hibikit, de az igazgatónő igyekszik betörni a lázadó személyiségét. Persze a srác nem hagyja magát, de a kettős életnek előbb vagy utóbb véget kell érnie.





8.
Kuranosuke Koibuchi - Princess Jellyfish
Seiyuu: Saiga Mitsuki

Kuranosuke vagy ahogy magát hívja: „Kurako” egy nagyon gazdag politikus család fia. A politika és az ezzel járó felhajtás kicsit sem érdekli, annál inkább a szórakozás és a női divat. Imád nagyon kihívó ruhákba öltözni, és élvezi, hogy senki sem ismeri fel. Az igazi fordulat az életében akkor történik, mikor egy este találkozik a semennyire sem divatos, kicsit csúnyácska Tsukimivel és a hozzá hasonló slampos barátnőivel. Igazi kihívás lesz számára ezt a minden eleganciától és nőiességtől mentes, férfigyűlölő, otaku lánycsapatot „menővé” varázsolni. Különösen Tsukomit, akinek még a szerelmi életét is megpróbálja több-kevesebb sikerrel egyengetni, cserébe a lány segít neki divatos kosztümöket készíteni.



7.
Urushibara „Rukako” Ruka - Steins;Gate
Seiyuu: Kobayashi Yuu

Rukako talán a lista legártatlanabb és legkedvesebb tagja. Egyetlen szomorúsága, hogy lánynak szeretett volna születni, mert akkor talán lenne esélye Okabe Rintarou-nál, a kissé dilis, önjelölt őrült tudósnál. Mivel nagyon lányos az arca, viselkedése és öltözködése, így nagyon népszerű a fiúk körében, bár Okabe gyakran sóhajtozik, hogy bárcsak tényleg valódi nő lenne. Egy nap viszont lehetőséget kap, hogy megváltoztassa a múltat, ugyanis, Okabe feltalál egy „időgépet”, amivel üzeneteket lehet küldeni a múltba. Ruka az anyukájának küld egy üzenetet, hogy a terhessége alatt egyen sok-sok zöldséget, mert úgy tartják, hogy az segít abban, hogy lánygyermek legyen. A dolog beválik és Ruka valódi nővé változik (legalábbis egy időre), és természetesen ezzel alaposan felkavarodik minden...

6.
Shidou Mariya - Maria Holic
Seiyuu: Kobayashi Yuu

Bár azonos a seiyuu, Ruka és Mariya között mégis ég és föld a különbség. Mariya elsőre egy kedves és bájos iskoláslánynak tűnik, de a felszín alatt egy szadista és gúnyos srác bújik meg. A híres Ame no Kisaki katolikus lányiskola tanulója, ahová egy fogadás miatt jelentkezett, melynek tétje, hogy ő lesz a jövőbeli igazgató. Ennek feltétele, hogy nem derülhet ki, hogy valójában fiú. Elválaszthatatlan tettestársa és szolgálója Matsurika (a „Top 10 maid” listában már szerepelt korábban (*AniMagazin 51.*)), aki segíti nemcsak abban, hogy ne derüljön ki a csalás, de még Mariya leszbikus szobatársa szekálásában is. Van egy ikerhuga, aki a szomszédos fiúiskolában tanul, szintén álruhában. Kettőjük között fog eldőlni, hogy ki nyeri a fogadást.





5.
Nuriko - Fushigi Yuugi
Seiyuu: Sakamoto Chika

Nuriko elég komplex személyiség, a történet kezdetén Kourin néven a Konan birodalom császárának, Hotohori háremének tagja, de miután kiderül, hogy ő is Suzaku harcosa, Nuriko néven csatlakozik a főszereplők csapatához. Nuriko hihetetlen fizika erővel rendelkezik, és az is gyorsan kiderül, hogy a halott húga emlékére öltözik be női ruhába, mellékesen szerelmes Hotohoriba. Bár később kicsit fiúsabb lesz, de alapvetően jól érzi magát a lányos szerepben. Sajnos a története nem végződik valami vidáman, enyhe spoiler, de a csapatból ő lesz az első, aki hősi halált hal, de szerencsére később reinkarnálódik.



4.
Kanzaki Hideri - Blend-S
Seiyuu: Tokui Sora

Hideri vidéki farmer családból származik, de talán nincs is nagyobb rémálom számára, mint hogy földművesként öregedjen meg. Élete nagy álma, hogy kawai idol lehessen, persze ez nem olyan egyszerű, főleg ha valaki férfinak születik. Persze Hiderit ez egy pillanatig sem zavarja, imádja a nagyon divatos női ruhákat és mindent, ami aranyos. Hogy azért megéljen valamiből, beáll pincérnőnek a Stile kávézóba, ami arról híres, hogy az alkalmazottak valami „fanservice” személyiséget vesznek fel, hogy azzal szórakoztassák (vagy terrorizálják) a többnyire otaku vendégeket. Hiderinek nem nagyon kell játszania, hogy ő a csacsogó idol, mondjuk akik tudják a kis „titkát”, azok néha forgatják a szemüket. Bár nagyon ritkán esik ki a csajos szerepből, de azért időnként csak felbukkan a srác belőle, amit a seiyuu, Tokui Sora brilliánsan játszik el (kis érdekesség, hogy ő volt a Love Live-ban Nico, aki ismeri őt, az érti az extra poént).



3.
Astolfo / Kuro no Rider - Fate/Apocrypha
Seiyuu: Okubo Rumi

A Fate univerzum annyi karakterrel rendelkezik, hogy átlag anime rajongónak szinte már követhetetlen, hogy ki-kicsoda-micsoda, de Astolfo szerintem majdnem annyira ismert lett az utóbbi pár évben, mint Saber. Mondjuk sokan nem is tudják, hogy melyik sorozatban szerepelt, de hogy a nőies megjelenése ellenére egy férfi, az szinte már meme lett.



Magáról a karakterről nagyon sokat nem is tudnék elmondani, Astolfo is egy „servant”, aki kimondottan jó harcos, szinte mindig vidám, pozitív és alapvetően annyira „cuki”, hogy még a heteró otakuk is elgondolkodnak a szexuális orientációjukon. Oké-oké, nem tudok többet mondani róla azon kívül, hogy imádnivaló egy karakter, de a 3. helyezését leginkább csak a népszerűségének köszönheti. Lássuk inkább a két „nyertest”!

2.
Hana - Tokyo Godfathers
Seiyuu: Umegaki Yoshiaki

Hogy melyik Kon Satoshi (*AniMagazin 57.*) legjobb filmje, az örök vita tárgya, sajnos a rendező-zseni korai halála miatt nem sok készült, de azok mindegyike feledhetetlen. A Tokyo Godfathersnek bár három főszereplője van (plusz egy bébi), de talán egyértelmű, hogy a legnagyobb hatást az idősödő, hajléktalan, nagyszájú, érzelgős, ugyanakkor nagyon anyáskodó transznő, Hana teszi a nézőre. Két hajléktalan társával karácsony estéjén találnak egy csecsemőt az utcán, amit megpróbálnak visszajuttatni a szüleihez. Bár Hanából előtörnek az anyai ösztönök és szeretné megtartani a babát, kénytelen belátni, hogy jobb lesz neki a valódi szülőknél. A trió ezek után nagy kalandra indul, melynek során mindenkiről kiderül ez-az, mint pl. Hana „drag-queen” múltja és csúfos bukása, melynek következtében az utcára került. Aki még nem látta a filmet, az sürgősen pótolja, a



Hanát alakító Umegaki Yoshiaki brilliáns alakítását pedig nem tudom eléggé dicsérni. Kár, hogy tudtommal szinte ez az egyetlen anime szerepe.

1.
Futaba Aoi - You`re Under Arrest!
Seiyuu: Matsumoto Rica

Aoi diákként profi sportoló volt (animében kosárlabda, a mangában golf), majd miután belépett a rendőrségbe egy speciális osztag tagja lett. Vékony és feminin alkata miatt az volt a feladata, hogy női ruhába öltözve molesztálókat és erőszakolókat buktasson le. A szerep viszont időközben annyira rajta ragadt, hogy végül már a civil életében is nőként kezdett el öltözködni, így végül mire áthelyezték a Bokuto rendőrőrsre, Aoi már hátrahagyta a férfi múltját. Persze a kollégák kezdetben eléggé furcsállták a dolgot, de szerencsére mindenki megbarátkozott vele, és Aoit teljesen elfogadták, mint nőt. De nem is akármilyen nő, ugyanis nemcsak álomszépen néz ki, de még kedves, házias és - kolléganői enyhe bosszúságára - minden férfit képes azonnal elcsábítani. Szerencsére esze ágában sincs kihasználni ezeket, sőt, talán nem is tudja, hogy őt tartják az egész örs legszebb rendőrnőjének. A You’re Under Arrest! sorozat volt talán az egyik első olyan manga/anime, ami nem humor forrásaként mutatta be a transznemű karaktert, Aoi pedig gyorsan rajongói kedvenc lett. Nem tagadom, hogy nekem is ő volt a sorozatban a kedvencem. Bár nem volt kimondottan főszereplő soha, de talán a legklasszikusabb példája a jól megírt transz karakternek, így vita nélkül lett számomra a lista első helyezettje.

Ez lett volna a cross-dresser lista, és jogosan teheti fel a kérdést az olvasó, hogy „de hát hol vannak a férfiruhás nők??”. Nos, az a helyzet, hogy borzasztóan kevés van belőlük (az anidb összesen 32-t tart számon, és ott is több a duplikáció, míg férfiak esetén ez több mint 200). Igen, tudom, hogy ott vannak az olyanok, mint „Oscar Francois



de Jarjayes” vagy a Sailor Moon „Harukája”, de valahogy őket nehéz lett volna ebbe a listába beilleszteni.

Ne felejtsétek, hogy továbbra is várjuk a kommenteket a listák kapcsán, hogy mivel értetek vagy nem értetek egyet, osszátok meg velünk a véleményeteket bátran!

One Piece

Írta: Tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)

Az út 1. fele



Mostanság éri el a One Piece mangája az 1000. fejezetet, ezért ez a cikk bemutatja, mi is történt a szalmakalapos kalózok útjának első felében, amit 1999 és 2011 között tettek meg.

Díjak

Az első openingje megnyerte az Animation Kobe Főcímdal Díjat 2000-ben.

2016-ban az év legnépszerűbb animeje volt a Business Insider szerint.

2 világrekordot tart: az egy szerző által készített legtöbbet eladott képregény világrekordját és a legmagasabb kezdeti kiadási példányszámú manga világrekordját is (bár az előbbiből következik az utóbbi, fordított sorrendben érte el)

A One Piece számokban

CD: 13 filmzenei album, 3 gyűjtemény, 7 válogatáslemez
20 videojáték: 1 WonderSwan, 2 PS, 3 GameCube és PS2, 1 Gameboy Advance, 3 Wii, 1 PS3, 1 PSP, 1 PS3 és Vita, 2 okostelefon. A maradék 5 pedig minden aktuális platformra megjelent. Az egyik játékról olvashattok részletesebben az AniMagazin 7. számában.
82 filler epizód az első felében
Anime: 950 epizód
Filmek: 14
Openingek: 22
Endingek: 18
Karakterek száma: kb. 1140 kánon és kb. 382 filler, összesen kb. 1522
Manga: 984 fejezet 97 kötetben (az 1000. fejezet a jövő hónapban jelenik meg a Weekly Shounen Jumpban) + 4 spin-off manga
Könyvek: 6 adatkönyv, 8 színes képgyűjtemény, 6 regény, 3 artbook, 11 egyéb könyv (szakácskönyvtől kvízig)
egy saját, 10. számnál járó magazin
Figurák: 19 Banpresto, 16 Bandai, 7 egyéb, 18 SD, 3 legószerű, 5 dioráma, 13 gashapon, 3 funko szett
Démongyümölcs 180 féle képességet adó termés

Ez a cikk a sorozat első feléről szól (516 rész, azaz 597 fejezet), ami a csapat Új Világba (a Grand Line 2. felébe) érkezéséig tart, ahol 2 évet ugrik előre a történet.

Fontos tudnivalók

Gol D. Roger halála: a tengerészet nyilvánosan végezte ki szülővárosában, Loguetownban elrettentésként. Mivel végig mosolygott, és arra ösztönzött mindenkit, hogy a kincsét keressék, ez az esemény indította el a nagy kalózok korát, amiben a történet játszódik.

One Piece: Gol D. Roger, a legendás kalózkirály összes kincse, amit minden kalóz meg akar szerezni, hogy ők is kalózkirállyá váljanak. A Grand Line végén van.

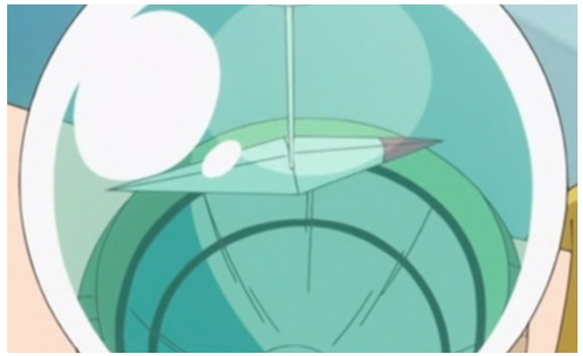


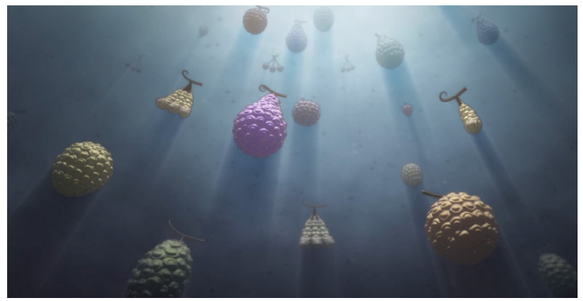
log pose: ez az eszköz mutatja az utat a következő szigetre, mert minden szigetnek más mágneses mezeje és időjárása van
eternal pose: olyan, mint a log pose, csak míg az mindig a következő szigetre mutat, és át kell állnia, addig ez mindig ugyanarra a szigetre vezet
vivre kártya: egy személy körméből készül, és mindig mutatja a tulajdonosa felé az irányt, valamint annak életerejét
Shichibukai: a tenger hét királyi harcosa, 7 nagy kalóz, akik a világkormánynak dolgoznak, ott teszneknek rendet, ahol a tengerészet már kevés

East Blue

évek: 1999-2001
epizódok: 1-61 (61 rész)
manga: 1-101 (101 fejezet)

rövid változatai: Emergency Planning: A Perfect Strategy for the One Piece (1. recap special), Episode of Luffy (kis részben) (6. special), Episode of East Blue (12. special), Episode of Nami (5. special)





történet: Főhősünk, Monkey D. Luffy elindul, hogy ő legyen a kalózkirály, ehhez viszont legénységre és hajóra is szüksége lesz. Elsőként a kalózvadász Zorót toborozza be, aki három kardot használ egyszerre. Miközben megszabadít egy falut a Buggy kalózoktól, találkozik egy lánnyal, Namival, akit bevesz a csapatába. Következőnek a hosszúorrú hazudozó Usoppal társulnak, mikor megmentik barátja, Kaya életét. Kayától pedig megkapják a Going Merry nevű hajót.

Elindulnak hát, de megállnak egy tengeri étteremnél, hogy szerezzenek egy szakácsot, így szegődik hozzájuk Sanji. Ám ekkor Nami elszökik tőlük, és viszi a Going Merryt is. A csapat követi a lányt, aztán meg kell menteniük a városát az Arlong kalózoktól, akik halemberek. Mielőtt elérnének a Grand Line-ra, megállnak Loguetownban, ahol Luffyt majdnem kivégzik, majd hazakísérnek egy sárkányt is.

a szalmakalapos csapat új tagjai: Monkey D. Luffy (kapitány), Roronoa Zoro (kardforgató), Nami (navigátor), Usopp (mesterlövész), Sanji (szakács)
egyéb visszatérő szereplők: Alvida, Koby, Helmeppo, Shanks, Buggy és a Buggy kalózok, Mihawk, Hatchan, Smoker és Tashigi, Monkey D. Dragon, valamint Pandaman

démongyümölcsök: Gomu Gomu (gumi), Bara Bara (darabolós), Sube Sube (csúszós), Moku Moku (füst), Hiso Hiso (suttogós), Kama Kama (sarló)

fontos események:
- a csapat megkapja 1. hajóját (17. rész/41. fejezet)
- Zoro kihívja Mihawkot, a legjobb kardforgatót, de veszít (24. rész/51. fejezet)
- találkozás a halemberekkel (31. rész/69. fejezet)
- Luffy megkapja a legmagasabb vérdíjat, amit kezdő kalóz addig kapott (45. rész/96. fejezet)
- Zoro megszerzi két kardját, Yubashirit és Sandai Kitetsut (49. rész/97. fejezet)
- bejutnak a Grand Line-ra (61. rész/101. fejezet)

szigetek: Dawn Island, Gecko Islands, Island of Rare Animals, Organ Islands, Conomi Islands, Polestar Islands, Warship Island, Lost Island
aktuális vérdíjak: Luffy: 30 millió

opening: We Are! (1-47. rész), Believe (48-115. rész)
ending: Memories (1-30. rész), RUN! RUN! RUN! (31-63. rész)

Alabasta

évek: 2001-2002
epizódok: 62-135 (74 rész)
manga: 102-218 (117 fejezet)

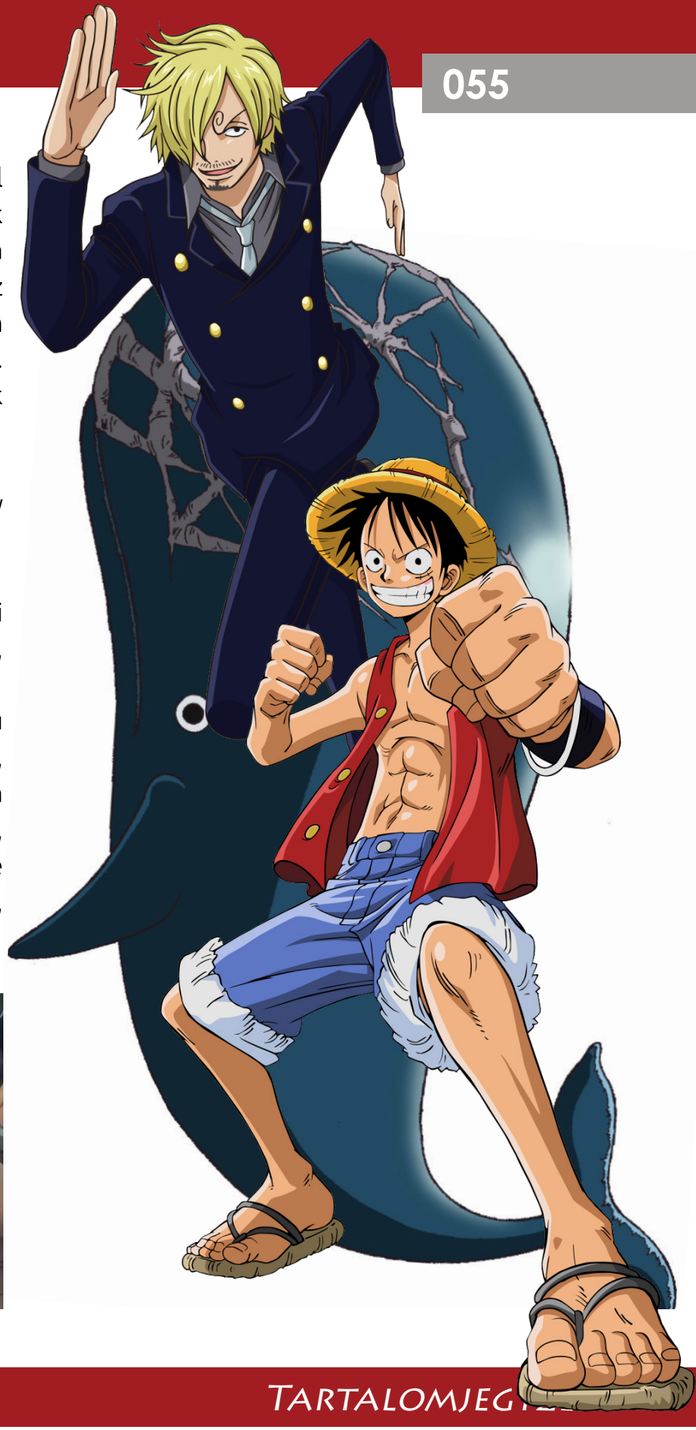
rövid változatai: Episode of Chopper Plus (9. mozifilm), Episode of Alabasta (8. mozifilm)

történet: Hőseink átjutnak a Fordított Hegyen, ahol egy Laboon nevű bálnával találkoznak, aki az 50 éve elindult kalóztársait várja vissza. Itt segítenek eljutni egy párnak Whiskey Peakre, ahol már fejvadászok várnak rájuk. Ezt követően egy prehisztorikus szigeten állnak meg, ahol két óriás harcába keverednek bele. Itt megcsípi Namit egy bogár, ezért a következő szigeten, Drum Islanden orvost kell keresniük. Namit egy emberré változott rénszarvas, Chopper gyógyítja meg, aki a hajóorvosuk lesz. Útközben összefutnak egy transzvesztitával. Végül megérkeznek Alabastába, ahol találkoznak Luffy rég nem látott testvérével. Ezek után meg kell állítaniuk egy polgárháborút, és a fejvadászok vezérét, Crocodile-t, hogy átvegye az uralmat Alabasta királysága felett. A kaland után Nico Robin, Crocodile egykori jobbkeze velük tart. A korábban megismert transzvesztita segít nekik elmenekülni a tengerészek elől.

a szalmakalapos csapat új tagjai: Tony Tony Chopper (orvos), Nico Robin (régész)

egyéb visszatérő szereplők: Laboon, Nefertari Vivi és Karoo, Monkey D. Garp, Galdino, Wapol, Crocodile, Bon Clay, Portgas D. Ace, Daz Bonez
démongyümölcsök: Doru Doru (faggyú), Bomu Bomu (bomba), Kiro Kiro (kiló), Hito Hito (ember), Ushi Ushi (ökör), Baku Baku (rágós), Suna Suna (homok), Mane Mane (utánzós), Mera Mera (láng), Inu Inu (kutya), Supa Supa (acélpenge), Toge Toge (tüske), Mogu Mogu (vakond), Hana Hana (virág), Ori Ori (ketrec)





fontos események:
- Zoro legyőz 1000 fejvadászt (65. rész/109. fejezet)
- Usopp összebarátkozik az óriásokkal (71. rész/116. fejezet)
- Zoro és Sanji versengése megkezdődik (71. rész/116. fejezet)
- Luffy kap egy vivre kártyát testvérétől, Portgas D. Ace-től (95. rész/159. fejezet)
- Usopp elkészíti Nami fegyverét, a Clima-Tactot (117. rész/165. fejezet)



- Luffy legyőzi Crocodile-t, aki így elveszti Shichibukai címét (126. rész/209. fejezet)

szigetek: Cactus Island, Little Garden, Drum Island, Alabasta

aktuális vérdíjak:
- Luffy: 100 millió
- Zoro: 60 millió
- Nico Robin: 79 millió

opening: Believe (48-115. rész), Hikari e (116-168. rész)

ending: Watashi ga Iru Yo (64-73. rész), Shōchi no suke (74-81. rész), BEFORE DAWN (82-94. rész), Fish (95-106. rész), GLORY -Kimi ga Iru Kara- (107-118. rész), Shining ray (119-127 és 129-132. rész), Free Will (133-156. rész)

Sky Island

évek: 2002-2004
epizódok: 136-206 (71 rész)
manga: 219-303 (85 fejezet)

rövid változata: Episode of Sky Island (13. special)

történet: A szalmakalapos kalózok egy kecskékkel teli szigetre tévednek, ahol segítenek a sziget egyetlen lakosának hajót építeni. Aztán Ruluka szigetére keveredtek, ahol egy diktátor hatalmas adókkal terheli a népet, hogy megépíthesse a szivárvány hidat. Majd leesik egy óriási hajó az égből, és a log pose felfelé mutat. Ezt követően Jayán kötnek ki, ahol kinevetik őket, amikor az égi szigetről kérdezősködnek; de van, aki segít nekik, és kiderül, hogy az égi sziget nem csak mese. Átjutnak a mennyei kapun, és angyalok között találják magukat. Mivel nem fizettek vámot, illegálisan vannak ott, ezért üldözik őket. A csapat felét a hajójukkal együtt egy rák egy áldozati oltárhoz viszi, míg a másik felének kell utánuk menni a Tejúton keresztül, papokkal harcolva, megmenteni társaikat és visszaszerezni a hajójukat. Itt meg kell menteniük a szigetet a gonosz istentől, Eneltől. Majd még a tengerészek elől is elszöknek.

nincs új tag



egyéb visszatérő szereplők: Bellamy, Marshall D. Teach és a Feketeszakáll kalózok, Sengoku, Tsuru, Bartholomew Kuma, Donquixote Doflamingo, Edward Newgate és a Fehérszakáll kalózok

démongyümölcsök: Bane Bane (rugó), Yami Yami (sötétség), Woshu Woshu (mosós), Nikyu Nikyu (mancs), Ito Ito (fonál), Gura Gura (remegő), Uma Uma (ló), Goro Goro (villám)

fontos események:
- a csapat 1. hajója súlyosan megrongálódik (143. rész/217. fejezet)
- tengelyt akasztanak a Feketeszakáll kalózokkal (146. rész/223. fejezet)
- Marshall D. Teach át akarja venni Crocodile helyét a Shichibukaiban (151. rész/234. fejezet)
- kiderül, hogy léteznek égi szigetek (153. rész/238. fejezet)
- egy rejtélyes alak megjavítja a csapat 1. hajóját (167. rész/254. fejezet)



- a csapat rengeteg aranyat szerez (194. rész/301. fejezet)
szigetek: Goat Island, Ruluka Island, Jaya, Skypiea, G-8
nincs új vérdíj

Opening: Hikari e (116-168. rész), BON VOYAGE! (169-206. rész)
Ending: Free Will (133-156. rész), FAITH (157-168. rész), A to Z (169-181. rész), Tsuki to Taiyo (182-195. rész), Dreamship (196-206. rész)

Water 7

évek: 2004-2007
epizódok: 207-325 (119 rész)
manga: 304-441 (138 fejezet)

rövid változata: Long Ring Long Land Arc Abridged (2. recap special), Episode of Merry (7. special)
történet: A következő szigeten a Foxy kalózok kihívják a szalmakalaposokat egy Davy Back küzdelemre, ami egy verseny a két csapat tagjai között. Egy fura sziget mellett amnéziássá válnak egy kis időre, majd megint találkoznak a Foxy kalózokkal. Miután megint kijátszották magukat, megjelenik egy admirális, aki figyelmezteti őket, hogy még senki sem élte túl a társulást Nico Robinnal. Egy békát követve a csapat egy vízi vasútállomáshoz jut, ahol útba igazítják őket a hajóácsok városához. Itt Nico Robinnak nyoma vész. Kiderül, hogy a hajójuk már menthetetlen, ezért Luffy újat akar venni, amiért konfliktusba kerül Usoppal. Eközben úgy tűnik, Nico Robin merényletet követett el a polgármester ellen. Ezalatt a hírhedt Franky család ellopja a kincsük egy részét. Aztán összetűzésbe kerülnek a CP9-cel, akik elviszik kivégezni Robint. A szalmakalaposok utána mennek, hogy megmentsék az életét.

a szalmakalapos csapat új tagja: Franky (hajóács)
egyéb visszatérő szereplők: Foxy kalózok, Aokiji, Rob Lucci, Onigumo, Yamakaji

démongyümölcsök: Noro Noro (lassú), Hie Hie (jég), Nemu Nemu (álmos), Ushi Ushi (zsiráf), Neko Neko (macska), Awa Awa (buborék), Doa Doa (ajtó), Zou Zou (elefánt), Inu Inu (kutya), Sabi Sabi (rozsda), Beri Beri (bogyó)

fontos események:
- Luffy és Usopp összeverekedik (236. rész/332-333. fejezet)
- Luffy elsajátítja a Gear 2nd-öt és 3rd-öt (272. rész/387. fejezet és 288. rész/403. fejezet)
- Zoro Yubashirije megsemmisül (309. rész/426. fejezet)
- a csapat elkölti a rengeteg aranyát (313. rész/431. fejezet)
- a csapat megszerzi a 2. hajóját, a Thousand Sunnyt (321. rész/436. fejezet)
- a Feketeszakáll kalózok elfogják Ace-t, hogy átadják a tengerészetnek (325/441. fejezet)





szigetek: Long Ring Long Land, Water 7, Enies Lobby

aktuális vérdíjak:
- Luffy: 300 millió
- Zoro: 120 millió
- Nico Robin: 80 millió
- Nami: 16 millió
- Sanji: 77 millió
- Chopper: 50
- Usopp: 30 millió
- Franky: 44 millió

opening: Kokoro no Chizu (207-263. rész), Brand New World (264-278. rész), We Are! (Straw Hat Version) (279-283. rész), Crazy Rainbow (284-325. rész)
ending: Mirai Kōkai (207-230. rész), Eternal Pose (231-245. rész), Dear Friends (246-255. rész), Asu wa Kuru Kara (256-263. rész), Adventure World (264-278. rész) {innentől már csak Opening van}



Thriller Bark

évek: 2007-2009
epizódok: 326-384 (59 rész)
manga: 442-489 (48 fejezet)

nincs rövid változat
történet: További utazásuk során találkoznak egy fejvadász famíliával, ami megpróbálja őket elfogni, és ellopni a kalózlobogójukat. Utána a Florian háromszögben találkoznak egy kísértethajóval és rajta egy elég jó bőrben levő csontvázzal, Brookkal, habár nincs is bőre. Összebarátkoznak, és elmondja, hogy nem mehet a fényre, amíg az árnyékát vissza nem szerzi. Ekkor egy hatalmas bárka elnyeli hőseink hajóját. Ezzel pedig egy félelmetes kalandba keverednek vámpírokkal, szellemekkel, láthatatlan emberekkel, vérfarkasokkal, zombikkal és őrült tudósokkal. Kiderítik, hogy ki hogyan veszi el mások árnyékát, és hogy zombikészítéshez kell neki. A neheze viszont akkor következik, mikor Luffy árnyékával felélesztenek egy ősi óriást. Később kiderül, hogy Brook az a kalóz, akire Laboon, a bálna 50 éve vár. Ezután a csapat tesz egy kitérőt a fürdőszigetre, ahol ismét találkoznak a Foxy kalózokkal.



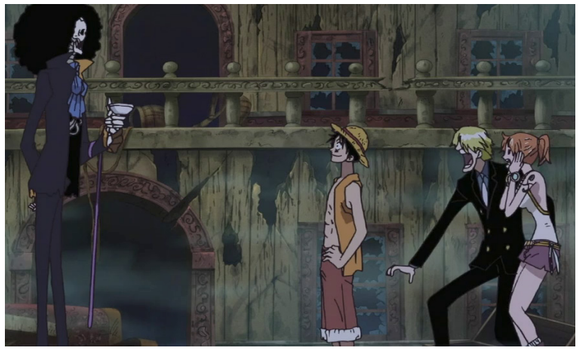
a szalmakalapos csapat új tagja: Brook (zenész)

egyéb visszatérő szereplők: Perona, Gecko Moria

démongyümölcsök: Atsu Atsu (forró), Yomi Yomi (feltámadás), Suke Suke (láthatatlan), Horo Horo (szellem), Kage Kage (árnyék)

fontos események:
- Zoro megszerzi a Shusui kardját Yubashiri helyére (362. rész/467. fejezet)
- Marshall D. Teach átveszi Crocodile helyét a Shichibukaiban (375. rész/483. fejezet)
- Zoro átveszi Luffy összes fájdalmát, ezért súlyosan megsérül (377. rész/485. fejezet)
- Luffy megszerzi John kapitány karszalagját (378. rész/486. fejezet)





- Lola rábízza Namira az anyja vivre kártyáját, hogy keresse meg őt (381. rész/489. fejezet)
- Ace vivre kártyája meggyullad (381. rész/489. fejezet)

szigetek: Lovely Island, Spa Island

aktuális vérdíjak: Brook: 33 millió

opening: Jungle P (326-372. rész), We Are! (2008 Remix) (373-394. rész)

Summit War

évek: 2009-2011
epizódok: 385-516 (132 rész)
manga: 490-597 (108 fejezet)

rövid változat: One Piece Recap (recap OVA), Episode of Sabo (kis részben) (9. special)

történet: Elérkeznek hát a Grand Line közepéhez. A Halember Sziget következne, ami a víz alatt van, ezért be kell burkolni a hajójukat, amit a Sabaody szigetvilágban tehetnek meg. Ott azonban rabszolgakereskedőkkel és nemesekkel gyűlik meg a bajuk, végül a csapat veszít, majd szétszóródik különböző szigeteken.

Luffy a nők szigetére, Amazon Lilyre kerül, ahol megtudja, hogy Ace-t ki fogják végezni. Ezért beszökik a börtönbe egy Shichibukai, Boa Hancock segítségével, annak ruhája alatt egy tengerészeti hajón, hogy megmentse. A börtönben váratlan segítőre bukkan Buggy személyében, hamarosan pedig Galdino, Bon Clay és Daz Bonez is csatlakozik hozzájuk. Ahogy egyre mélyebbre hatolnak a börtönben, annál furább őrökkel találják szemben magukat. Azonban mielőtt elérhetné Ace-t, a börtön igazgatója legyőzi Luffy-t. Újdonsült társai megmentik az életét, és elviszik egy gyógyítóhoz, a transzvesztiták királyához, Emporio Ivankovhoz. A börtön igazgatója éppen megelőzi Luffyt, és elviszi Ace-t a vesztőhelyre. Itt Luffy mellé szegődik Crocodile és Jinbe is.







Hősünk a vesztőhelyre, Marinefordba is követi testvérét, de nemcsak ő akarja megmenteni, hanem a Fehérszakáll kalózok is, a saját társai, és ez kirobbant egy háborút a tengerészet és a kalózok között, amiben majdnem mindenki részt vesz, aki fontos volt eddig a sorozatban…

nincs új tag

egyéb visszatérő szereplők: Camie, Pappag, Duval, Shakuyaku, Capone Bege, Jewelry Bonney, Basil Hawkins, Eustass Kid, Scratchmen Apoo, Killer, X Drake, Trafalgar D. Water Law és a Heart kalózok, Charlos, Silvers Rayleigh, Sentomaru, Boa Hancock, Momonga, Jinbe, Shiryu, Brannew, Sabo, Scotch

démongyümölcsök: Shiro Shiro (kastély), Wara Wara (szalma), Ryu Ryu (sárkány), Ope Ope (operáció), Mero Mero (szerelem), Hebi Hebi (kígyó), Doku Doku (méreg), Horu Horu (hormon), Choki Choki (olló), Kira Kira (ragyogó), Tori Tori (madár)

fontos események (erősen spoileres!):
- Bartholomew Kuma szétszórja a csapatot (405. rész/513. fejezet)
- Boa Hancock beleszeret Luffyba, amiért az rátámadt egy nemesre (417. rész/522. fejezet)
- Luffy túlél egy mérgezést, így immunis lesz rájuk a továbbiakban (439. rész/538. fejezet)
- Marinefordi csata (461-489. rész/552-580. fejezet)
- Portgas D. Ace halála (482. rész/573. fejezet)
- Marshall D. Teach megöli Edward Newgate-et és megszerzi a képességét (485-486. rész/576-577. fejezet)
- Luffy és Ace gyerekkora (491-504. rész/582-589. fejezet)

szigetek: Sabaody szigetvilág, Amazon Lily, Weatheria, Karakuri Island, Momoiro Island, Boin szigetvilág, Hungeria, Torino Királyság, Kuraigana, Impel Down, Marineford, Rusukaina

nincs új vérdíj



opening: We Are! (2008 Remix) (373-394. rész), Share the World (395-425. rész), Kaze wo Sagashite (426-458. rész), One day (459-492. rész), Fight Together (493-516. rész)

Az első részek között volt, amelyik 4 fejezetet is feldolgozott, míg a végén elértünk a részenkénti 1 fejezetes átlaghoz, ami kicsit elkezdte lassítani az animét, de itt még nem vészesen.

Oda Eiichiro

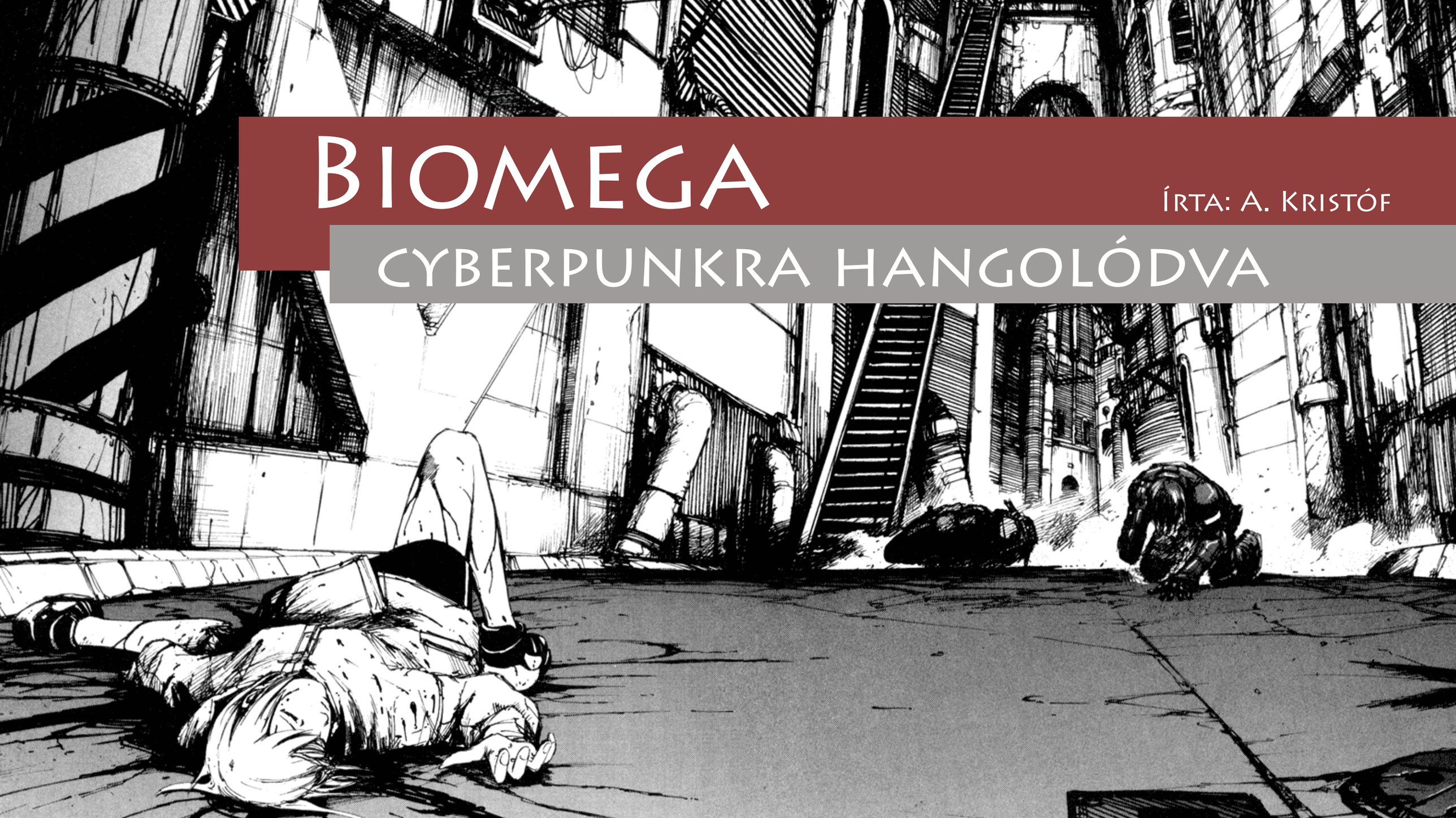
1975. január 1-jén született. 4 éves korában döntötte el, hogy mangaka lesz.
1992-ben jelent meg első mangája, a Wanted!, ekkor vették fel a Weekly Shounen Jumphoz, ahol asszisztensként dolgozott a Rurouni Kenshinen is.
1996-ban jelent meg két Romance Dawn című kalózos mangája.
1997-ben kezdte el a One Piece-t.
2005-ben házasodott meg, két gyereke van.
Shimabukuro Mitsutoshinak, a Toriko mangakájának barátja, és dolgozott együtt Toriyama Akirával, a Dragon Ball mangakájával is.

4Kids

2004 és 2007 között a cenzúrájáról hírhedt 4Kids elkészítette az amerikai gyerekeknek a saját változatát, ami 104 részes lett, és 143 részből vágták össze. 11 lemezen DVD-n is kiadták. Volt benne átrajzolás, átnevezések, átírták a történetet és a karaktereket (Sanji például cigizés helyett nyalókázik). Az is előfordult, hogy egy 20 perces epizódot 3 darab 24 perces részből vágtak össze. 2005-ben készült külön ebből a változatból egy Gameboy Advance játék, ami csak Amerikában jelent meg.

AnimeGun adatlap

források: *onepiece.wikia.com*



Biomega

cyberpunkra hangolódva

Írta: A. Kristóf

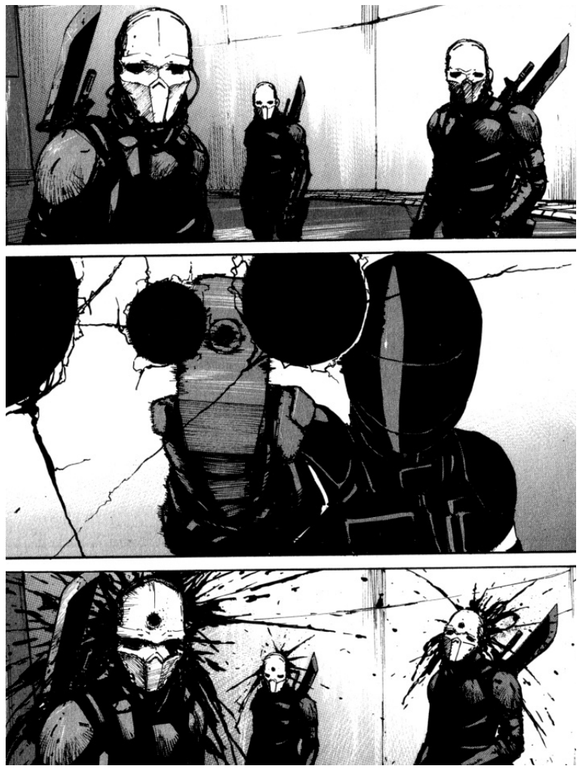
Bevezető

Ismét egy történet Nihei Tsutomu elméjéből, talán egyeseknek ismerős lehet, ugyanis még 2017-ben (igen meglepő, milyen rég volt, *37. szám* már írtam egy általa alkotott műről, cím szerint a *Blame!* mangáról. A mostani alkotás rengeteg dolgot örökölt meg az elődjétől, itt nem csupán a rajzstílusra és a karakterdizájnra gondolok, hanem többek között arra is, hogy a két főszereplő jóformán látszólag teljesen ugyanaz. Még mielőtt valakit arra a téves következtetésre vezetnék, hogy ez a mű egy egyszerű koppintása az előzőnek, le szeretném szögezni, hogy a karakterek csak megjelenésben hasonlítanak, személyiségük teljesen más, ahogy a világ is csak látszólag hasonló, a történet felépítése és a történetvezetés is teljesen eltérő.

A történet világa

Krisztus után 3005-ben egy emberi expedíció sikeresen megérkezik a Mars felszínére, ahol egy korábbi kolonizációs kísérlet maradványaira bukkantak. A romok átkutatása során egy magányos nőt találnak. Fél évre rá a Földön egy különös és borzasztó vírus kezd elterjedni, a N5S nevű vírus, amely a megfertőzött embereket zombi-mutánsokká, afféle droidokká változtatja. A vírus gyorsan terjed, és jelen pillanatban senki sem ismer rá megoldást, éppen ezért a TOA Nehéz Ipari művek egy különleges ügynököt küld a legutóbbi fertőzés gócpontjához, hogy kiderítse mi a pontos helyzet, és hogy felkutassa azon kevés embereket, akik ellenállnak a mutációnak, amit a vírus okoz.

Így tehát a 30. század óriás városaiban habár az emberek is hatalmas változáson mentek keresztül - többségük bió-módosításon esett túl még a vírus előtt, és a technológia is messze meghaladja az általunk ismert szintet -, a félelem mégis tovább él a társadalomban.



Fontosabb szereplők

Kanoe Zoichi: a történetünk főhőse, aki - akárcsak a Blame! mangában - szótlan és megfontolt, mégis törődik másokkal, a környezetében lévőkkel. Ő is egy szintetikus ember, amit a TOA Nehézipari művek hozott létre. A történetben egy nyomozó szerep jut neki, mely által az ő szemén keresztül ismerjük meg jobban a 30. századot.

Kanoe Fuyu: a név ellenére nincs köztük rokoni kapcsolat, legalábbis nem az általunk ismert vérszerinti kapcsolat, ugyanis Fuyu egy mesterséges intelligencia, aki társként szolgál Zoichi számára. Akárcsak a többi mesterséges intelligencia, úgy Fuyu is rendelkezik érzelmekkel.

A történet során még megjelenik két nagy befolyású és fontos szerepet betöltő szervezet a TOA Nehéz Ipari művek mellett, ilyen a Data Recovery Fundation és a Public Health Department. Mind a három szervezet jól elkülönülő területeken tevékenykedik, mégis egy pont összehozza őket, az N5S vírus. A manga során mindháromnak megvannak a saját ügynökei és céljai az új helyzettel kapcsolatban.



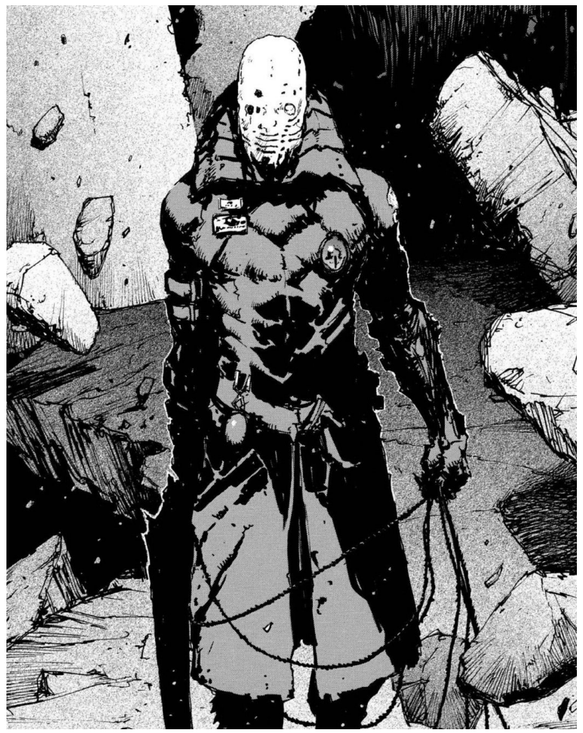


„...a 30. század óriás városaiban habár az emberek is hatalmas változáson mentek keresztül - többségük bió-módosításon esett túl még a vírus előtt, és a technológia is messze meghaladja az általunk ismert szintet -, a félelem mégis tovább él a társadalomban.”

Így tehát a történet nem csupán egy egyszerű vírus elleni küzdelemről szól, ennél sokkal mélyebb dolgok is terítékre kerülnek, mint az emberi jogok, a „szintetikus emberek is emberek?” kérdése vagy épp a politikai hatalomért folyó küzdelem.

A manga rajzstílusa

Akárcsak a Blame! manga esetében, a rajzolás itt is aprólékos és részletes. Az mangaka figyelt rá, hogy az épületek jól kidolgozottak legyenek, és minden alkalommal visszaadják a jövő hangulatát. Ebben a mangában is jellegzetesek a részletesen kidolgozott épületek és az, hogy ezek rengeteg helyet kapnak; azaz számtalan olyan oldal van, melyeken semmilyen vagy csak minimális akció/élet jelenik meg, helyette ezek az oldalak a ’háttérnek’ vannak dedikálva. Az ilyen oldalakat gyakran ’üres’ területeknek is nevezik.



Emellett szintén a Blame!-hez hasonlóan, a karakterek itt is egyediek és jellegzetesek. Ez egyrészt annak is köszönhető, hogy a két főszereplő kinézete át lett véve az előző munkából, ugyanakkor az új szereplők is sok figyelmet kaptak.

A harmadik szembetűnő tulajdonsága a rajzstílusnak pedig az, hogy fontos szerepet kap a szereplők sebessége. Gyakori jelenet, hogy Zoichi még azelőtt elteszi a fegyverét, hogy az ellenfele holtan esne össze.

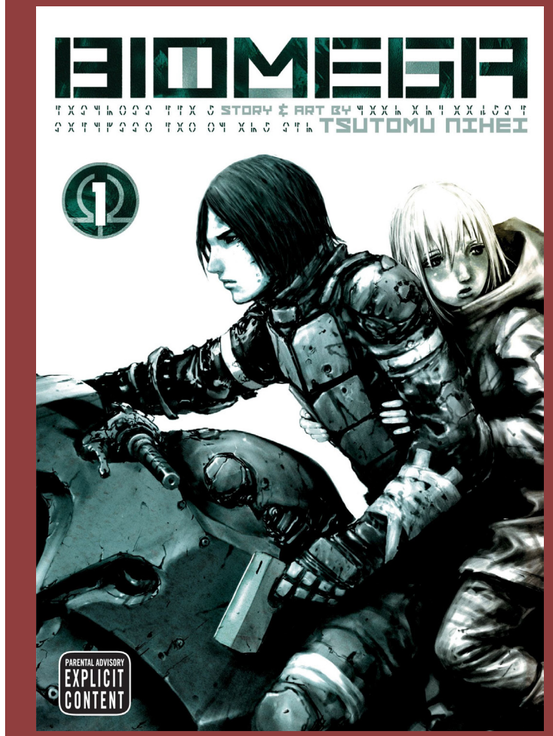
Ajánlás és saját vélemény

Elsősorban azoknak ajánlom, akik szeretik a sci-fi műfaját, a cyberpunkot és az akciót. Mindezek mellett nem kevés krimi és egy csavaros cselekmény is van a mangában, tehát biztos vagyok benne, hogy mindenki talál valami érdekeset a történetben.

A manga nagy előnye a Blame!-hez képest, hogy itt a történet sokkal gyorsabban bontakozik ki. Valószínűleg az előző manga esetéből tanulva most az író különösen figyelt arra, hogy a látványos megrajzolás mellett a történet is jó ütemben haladjon. Hogy ez lenne az oka annak, hogy mindössze csak 6 kötet készült el? Őszintén nem tudom megmondani, minden esetre ez a 6 kötet is nagyon élvezetes és pazar látványvilággal rendelkezik, szóval akinek van rá ideje, adjon neki egy esélyt!

„...számtalan olyan oldal van, melyeken semmilyen vagy csak minimális akció/élet jelenik meg, helyette ezek az oldalak a ’háttérnek’ vannak dedikálva.”





Író: Tsutomi Nihei

Műfaj: cyberpunk, akció, kaland, stb.

Hossz: 6 kötet

Megjelenés éve: 2004. június 14. – 2009. január 19.

’Solo leveling’ történetek 2

Írta: A. Kristóf



*Az AniMagazin előző számában **10 „solo leveling” témájú műről olvashattatok, most a cikk folytatásaként újabb 10 kerül bemutatásra.***

Tower of God

Formátum: webtoon
Író: S.U.I.
Műfaj: akció, kaland, dark fantasy, shounen stb.

„Minden álmod való válik, ha feljutsz a torony tetejére”, valamint ha megéled, hogy eljuss



odáig. A jól ismert mondat a még inkább ismert műből. Az hiszem a listáról ez a cím a legnépszerűbb, és méltán elismert. Éppen ezért nem is szeretnék túlságosan belemenni a részletezésbe, inkább egyből rátérek, hogy miért is egyedülálló a webtoon.

Történetünk főhőse Bam, aki belép a Toronyba, ezáltal akaratlanul megkezdi pályafutását egy versengő és harcokkal teli világban. A különböző szintek különböző harcok elé állítják a résztvevőket. Ami azonban igazán megragadó a történetben, az az összetettsége, az előre tervezettsége és az átgondoltsága. A cselekmény számtalan szálon fut egyszerre, így semmiképp sem egy könnyű olvasmány, de annál élvezetesebb. A mű stílusa valamelyest hasonlít Philip K. Dick stílusára, ami részemről mindenképp egy pozitívum.

A webtoon jelenleg is publikálás alatt áll, valamint még idén megjelent egy 13 részes anime sorozat is a mű alapján.

Winter Moon

Formátum: webtoon
Író: R, Merryweather
Műfaj: akció, kaland, homoszexuális stb.

Egy RPG világban a sors úgy hozza, hogy összefut egy homoszexuális mágus és egy vonzó papnő. A két karakter több közös vonással rendelkezik, mint az elsőre sejthető vagy amennyire ők maguk szeretnék. Ilyen közös vonás például, hogy mindketten elképesztően erősek, valamint határozottan manipulatívak. Így tehát barátság helyett rivalizálás tört ki köztük. Ez az ellentét lesz a történet fő mozgatórugója.

A webtoon világa nem kapott túl nagy figyelmet, de annál többet a két főszereplő. Rajtuk kívül kevés mellékszereplő jelenik meg, és ők is inkább a háttérbe szorulnak. A webtoon könnyen olvasható és élvezetes, gyakori a humor és a jól végigvezetett jelenetek. Mindenképp ajánlom azoknak, akik valami egyszerű, de szórakoztató művet szeretnének olvasni. Az első 100 fejezet relatív hosszú (webtoonhoz képest), később azonban rövidebbek és könnyebben olvashatók.



Végezetül, heti három alkalommal jelenik meg új fejezet, szóval nem kell sokat várni a következő fejleményre.

Second Life Ranker

Formátum: ligh novel/webnovel
Író: Sadoyeon
Műfaj: akció, kaland, fantázia, shounen stb.

Yeon-woo egy ikerpár idősebb tagja, aki egykén maradt, mikor a testvére 5 évvel ezelőtt nyomtalanul eltűnt. De az élet megy tovább, és úgy tűnt, testvére soha többé nem fog előkerülni, azonban egy nap egy zsebóra, ami az övé volt, Yeon-woo kezébe kerül.



Amikor alaposabban szemügyre veszi az órát, talál benne egy naplót, amiből kiderül, hogy a testvére árulás áldozata lett, és emiatt halt meg a Nap Isten Obeliszkje/Tornya nevű helyen. Talán az olvasó már sejti, mi következik, azonban a torony/obeliszk nem egy hétköznapi hely. Ezen a helyen tucatnyi különböző világ és dimenzió találkozik. Ennek ellenére a báty elindul annak reményében, hogy még megmentheti öcsét.

A bevezető alapján messziről bűzlik, hogy egy csavarokkal, meglepetésekkel és fordulatokkal teli történetről van szó. Valószínűleg az sem lepi meg az olvasót, hogy akcióban és kalandban sincs hiány a történetben. A regény annyira népszerű lett, hogy egy webtoon is indult belőle, ugyanezzel a címmel.

The Gamer

Formátum: webtoon
Író: Sung sang-young
Műfaj: akció, kaland, MMORPG, shounen stb.

Az *54. számban* már szenteltem egy teljes cikket ennek a műnek, tehát most nem szeretném szaporítani a szót, helyette inkább csak egy rövid összefoglalót írok. Han Ji-han egy átlagos koreai középiskolás, aki mit sem sejt arról, milyen színes és káprázatos világ létezik az orra előtt, mígnem szinte szó szerint bele nem botlik. Átlagos középiskolásként ő is rengeteg időt tölt videojátékozással, így meglepően könnyen kezeli, amikor ő maga



is egy MMORPG karakter képességeire tesz szert, látszólag bármiféle ok nélkül. Azonban az élet nem csupa játék és móka, ugyanis ebben az új világban új veszélyek lapulnak az árnyékban, ahol a halál közel sem a legrosszabb dolog, ami történhet veled.

A webtoon könnyed és humoros, néha érint mélyebb témákat, mégis gyorsan olvasható. Mindenképp ajánlom azoknak, akik egy jól megírt, laza és emellett érdekes történetet szeretnének olvasni.

Overgeared

Formátum: light novel
Író: Park Saenal
Műfaj: akció, kaland, shounen, MMORPG stb.

Young Woo nem a legboldogabb tinédzser, aki valaha élt a föld felszínén, épp ezért nem meglepő, hogy az életéből hiányzó boldogságot és kellemes légkört a videojátékok világában keresi, ahol Grind néven játszik. Ahogy az előző történetekben, úgy a főhős itt is OP (Over Powered) ez azonban nem teszi sem unalmassá sem pedig kiszámíthatóvá a történetet, mivel az író rengeteg időt és energiát (nagyjából az első 100 fejezetet) Grind hiányosságainak szentelte. Ez most úgy tűnhet az olvasónak, hogy egy 100 fejezeten át tartó siratóénekkel kezdődik a regény, ami semmi másról nem szól, csak arról, hogy milyen problémákkal kell megküzdjön hősünk, mielőtt a bíbor köpenyt a vállára veheti. Ez azonban természetesen nem igaz, persze az első 100 fejezetet valóban nehéz olvasni, de két szempontból is fontos szerepe van. Egyrészt így a cselekmény egy jól megalapozott múltat/folytonosságot kap, aminek köszönhetően a regény egy nagyon jól megírt és végigvezetett történettel rendelkezik. Másrészt ennek a részletes és hosszú felvezetésnek köszönhetően

„...az első 100 fejezetet valóban nehéz olvasni, de (...) így a cselekmény egy jól megalapozott múltat/folytonosságot kap...”



Grind jelleme jól megalapozott, összetett és személyhez szóló.

Hogyan lehet személyhez szóló? Nos, szerintem ez a mű legnagyobb érdeme, mégpedig, hogy Grind részletesen bemutatott múltján keresztül az író a mi világunk általános, hétköznapi problémáiról ír.

Tehát egy részletesen megírt szereplő és karakterfejlődés mellett a regény többet nyújt, mint egy egyszerű fantázia történet. Egy komolyabb alkotás, ami szerintem mindenki figyelmét le tudja kötni, épp ezért érdemes átszenvedni magunkat az első 100 fejezeten.

Everyone Else is a Returnee

Formátum: light novel/webnovel
Író: Toi Ka/Toycar
Műfaj: isekai, akció, kaland, shounen stb.

Ismét egy ligh novel, ismét a Toi Kától, ezúttal a fantázia határok nélkül szabadult el. Yu Ilhan egyedül barangol a Föld felszínén. Ennek oka egy apokalipszis, bár másképp, mint a megszokott világvége történetekben. Ebben az esetben az emberiség nem halt ki, hanem egy előrelátott katasztrófa elől menekültek el más bolygókra. A katasztrófát „nagy katarzisnak” nevezték el, a mibenlétét pedig homály fedi, legalábbis a történet elején. Az emberiség terve az volt, hogy mintegy 10 év távollét után (a számítások szerint ennyi idő elegendő a katasztrófa lecsillapodásához) visszatérnek az ismét biztonságos Földre. Azonban valami borzasztóan rosszul sült el az utazás alatt, így a visszaút jóval tovább tart a tervezettnél. És miért maradt Yu egymagában a Földön? Mert akárcsak a katasztrófa eredete, ő is fura és megmagyarázhatatlan képességekkel bír. A sors fintora révén Yu kénytelen egyedül túlélni.

A gyakori light novel klisével ellentétben itt a főhős nem mindentudó és legyőzhetetlen már a történet elején, hanem egy átlagos ember, aki a saját eszére és talpraesettségére kénytelen támaszkodni. A regény során főhősünk egyre erősebb lesz, ennek megfelelően egyre nehezebb és fantáziadúsabb problémákat kell megoldania. A



történet tele van akcióval és leleményes problémamegoldással. Mindezen túl gyakran visszatér a ‘miért’ kérdés, arra vonatkozóan, hogy csak ő maradt hátra az összes ember közül. Így a regényben a sok fantázia mellett megtalálható a lelki vívódás is.

Hardcore Leveling Warrior

Formátum: webtoon
Író: Kim Sehoon
Műfaj: akció, kaland, shounen stb.

A történet a már gyakran említett módon indul, azaz van egy főhősünk, aki szuper erős és viszi a pálmát, bármiféle probléma nélkül. Azonban ebben a műben van egy kis probléma, a játék, ami a történetünk világát alkotja, egy érdekes szabállyal rendelkezik: azok a karakterek, amelyek meghalnak, elvesztik mindenüket. Tárgy, rang, státuszpontok, semmi sem marad, és az egyes szintről kell újrakezdeniük a játékot. Ilyen szabály mellett már nem olyan kellemes a legmagasabb rangú játékosnak lenni. Erre azonban a főhős a történet elején fittyet sem hány, sőt gyakran szándékosan szívatja az alacsonyabb szintű játékosokat. Így megy ez egészen addig, ameddig egy balsorsú napon főhősünk mindent elveszít, és kénytelen lesz egyes szintről újrakezdeni.

„...azok a karakterek, amelyek meghalnak, elvesztik mindenüket. (...) egyes szintről kell újrakezdeniük a játékot.”



A történet leginkább kiemelkedő erőssége a karakterfejlődés, főhősünk szemmel láthatóan egy arrogáns és öntelt alakból egy megértő és csapatjátékos személlyé alakul. Mindemellett az író arra is figyelt, hogy a történetbeli játék, Lucid Dream, annyira élethű legyen, amennyire csak lehetséges. Így az olvasó nem fog csalódni, és váratlan ’deus ex machina’ áldozata sem lesz. Mindenképp egy kellemes és jó olvasmány.

I am The Sorcerer King

Formátum: manhwa
Író: Decaspell
Műfaj: akció, fantázia, mágia, kaland, shounen stb.

Ismét egy visszatérő elemmel kezdődik a történet, mely szerint számos dimenzió létezik egymás mellett: olyanok, melyekben az általunk ismert világ létezik, de olyan is, melyben szörnyek a domináns fajok.



A cselekmény kezdete előtt 10 évvel, egy dimenziók közötti hasadás miatt két határos világ között megnyílt az átjárás. Így kötődik össze az általunk ismert világ egy szörnyekkel telivel. Ezzel egy időben a mi világunkban egyes személyek különleges és csodálatos erőkre tettek szert, akiket „felébredtek”-ként neveznek. Ők szálltak harcba a démonokkal, és mivel levadásszák őket, így pénzre és hírnévre tettek szert. Történetünk főhőse, Lee Sung Hoon, balszerencséjére nem tartozik a kiváltságos kisebbséghez, így veszélyes munkák révén keresi meg a pénzét. Egész pontosan csaliként dolgozik, azaz olyan szörnyeket csalogat elő rejtekükből, amelyek a mi világunkban bújnak meg. Egy nap azonban súlyosan megsérül, de még mielőtt meghalna, felébred benne az ’erő’, és egy új élet veszi kezdetét számára.

A mahwa egyik előnye, hogy nagy hangsúlyt fektet a főszereplő személyiségére, másik pedig a tempó, amit a történet diktál, relatíve gyors. Utóbbi alatt azt értem, hogy nincsenek elhúzva a különböző témák, ugyanakkor nem érződik kapkodósnak sem. Immár sokadszor: ez is egy kellemes olvasmány és mindenképp egy szórakoztató mű.

The Beginning After The End

Formátum: light novel
Író: TurtleMe
Műfaj: akció, fantázia, shounen, kaland stb.

Egy mű, mely kérdés nélkül a listába tartozik, mind témáját, mind minőségét tekintve. Grey király bölcsességben és harmóniában uralkodik királyságában, egy olyan világban, ahol a döntő szó egy félreértésben a harci rátermettség. Azonban nagy hatalommal nagy felelősség jár, állítólag; ami viszont biztos, hogy Grey királyt a magány tartja a markába. Úgy tűnik, semmi értelme az életének, nemhogy a magánnyal viaskodjon, mindaddig, ameddig a halál csontos kezét vállára nem helyezi. A sors azonban rámosolyog, és újjászülethet úgy, hogy az emlékeit megtarthatja. Itt a nagyszerű esély, hogy jóvátegye minden hibáját, ami a magány markában tartotta. Azonban nem lesz ilyen egyszerű az élete, túl a szocializálódás nehézségein, egy rejtélyes és velejéig gonosz erővel is meg kell küzdenie.

A történet eredeti és szórakoztató, a karakterfejlődés pedig szemmel látható. A regény annyira sikeres lett, hogy ugyanezzel a címmel egy manhwa is indult. Akinek tetszett a Solo Leveling mahwa, mindenképp lapozzon bele ebbe a műbe is.

„A manhwa (...) nagy hangsúlyt fektet a főszereplő személyiségére, (...) a tempó, amit a történet diktál, relatíve gyors.”







Solo Leveling

Formátum: manhwa
Író: Chu-Gong
Műfaj: akció, kaland, fantázia, shounen stb.

10 évvel a történet kezdete előtt a világban „kapuk” jelentek meg, melyek bejárást tettek lehetővé egy teljesen különálló és mágiával teli világba, a kazamaták világába. Ugyanekkor az emberiség soraiban különleges képességek jelentek meg egyes személyeknél. Ezek a személyek úgynevezett „vadászok” lesznek, akik teljes mértékben képesek kihasználni a „kapuk” nyújtotta új lehetőségeket. A nem annyira szerencsés személyeknek, mint főhősünk, aki épphogy a legkönnyebb kazamatában képes túlélni, nem sok haszon terem. Egy nap ő mégis túlnyújtózkodik a képességein, és a kazamaták könyörtelen világában, a halál ajtajának küszöbén találja magát. Nem meglepő módon ekkor tárul fel előtte egy lehetőség, mely az egész életét megváltoztatja, főhősünk pedig két marokkal kap érte.

A történet talán sablonosnak tűnik, és egy bizonyos szintig az is, ennek ellenére a manhwa



az egyik legélvezhetőbb mű, ami jelen pillanatban fut az egész online birodalomban! A főhős és a világ éppen annyira mély, amennyire lennie kell ahhoz, hogy a történet élvezhető legyen, ötletes és fantáziával teli. Végezetül a manhwa rajzstílusa is fantasztikus, kevés művet olvastam, amiben ennyire szemet gyönyörködtető lenne a digitális rajzolás. A manhwa stílusa nagyon jól lett eltalálva, így a karakterek és a szörnyek megrajzolása is jól illeszkedik a történethez. Bátran ajánlom bárkinek.

Befejező gondolatok

Már elég sokat írtam (eddig ez a leghosszabb cikkem), szóval most mindössze pár gondolatot szeretnék még hozzátenni. Először is a történetek címeit gyakran angol néven adtam meg, ez nem azért van így, mert szeretnék felvágni, hanem mert a művek többnyire Dél-Koreából származnak, tehát a címük is koreai. Nos, nem tudom, ki hogy áll a koreai ábécével, de én abszolút nem olvasom, ebből kiindulva úgy gondoltam, inkább az angol címet írom le.

Másodsorban rövidek az ismertetők. Igen, én vagyok az első, aki elismeri, számos mű van, amihez többet írtam volna, de a cikk így is hosszú lett. Azok, akik ismernek belőle egyes műveket vagy többet, valószínűleg még kiegészítenék az általam írtakat, és igazuk is van. Azonban az én célom mindössze annyi volt, hogy ízelítőt adjak minél több alkotásból.

Végezetül pedig remélem, hogy a bőséges választékból mindenki talál magának legalább egy kedvére való művet.

Források:

Tower of God
Winter Moon
Second life ranker
The gamer
Overgeared
Everyone else is a returnee
Hardcore leveling warrior
I am the socerer king
The begining after the end
Solo leveling







TADAIMA, OKAERI

ÍRTA: JUCUKY

Isten hozott…

- Egy felfedezésre váró világban és egy olyan család életében, amelynek garantáltan szeretnél része lenni. Akár így is kezdhetném a cikket, tekintve hogy az omegaverse mennyire új téma a BL (és ritkább esetben nem BL) mangákban, ráadásul azon kevés hatások egyike, amelyek nyugatról gyűrűztek be a szigetországba. Ennek ellenére meglehetősen népszerű, hiszen a mangakák látnak fantáziát a dologban és előszeretettel játszanak el a gondolattal, hogy mi lenne, ha egynemű pároknak is lehetne gyereke, és mi lenne, ha a férfiak is képesek lennének gyermeket világra hozni. Ezen művek egyike Ichikawa Ichi *Tadaima, Okaeri* - vagy angol címén *I'm home, welcome back* - című, méltán népszerű alkotása, amelynek lapjain egy imádnivaló család bájos hétköznapjai elevenednek meg.

De mi is az az omegaverse?

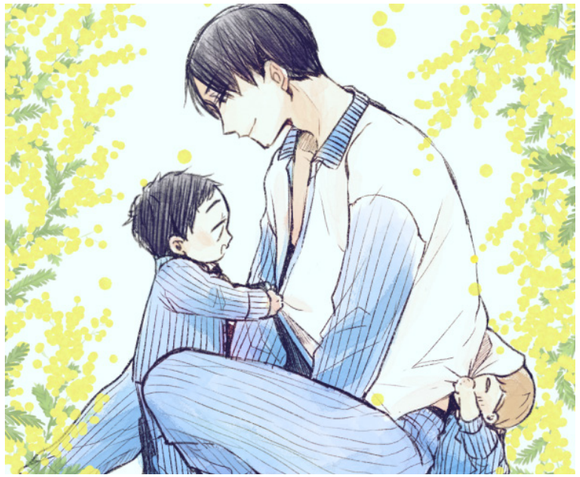
Mielőtt továbblépnék magára a mangára, hadd szóljak pár szót az omegaverse univerzumról azok kedvéért, akik nem ismerik. Az omegaverse egy olyan alternatív univerzum, ahol az egynemű párok is vállalhatnak gyereket. Az emberek között megkülönböztetjük a domináns alfákat, az átlagnak számító bétákat és a befogadó omegákat, akik képesek kihordani az alfák gyermekeit. Az omegák feromonokat bocsátanak ki, ami erősen hat az alfákra, és az életüket az úgynevezett hevületi idő keseríti meg, amit gyógyszerekkel tudnak szabályozni. Ha egy alfa megharapja egy omega nyakát, azzal örökre a társává teszi, ezért az omegák nyakörvvel kénytelenek védekezni a nemkívánatos harapások ellen. Azonban ha megtalálják az igazi társukat, a harapás örök hűségük ígérete lesz. Ugyan néhány műben az omegák a társadalom krémjének számítanak, mert különleges teremtő erő birtokában vannak, a legtöbb alkotásban lenézés az osztályrészük az alfákra gyakorolt hatásuk és a testük működése miatt. Ezek a fő szabályok, de azt érdemes tudni, hogy az omegaverse még mindig a formálódás időszakában van, így viszonylag nagy szabadságot élveznek az írók abban, hogy alakítják a történetüket. Ezért fordulhat elő, hogy egy-egy alkotásban a béta férfiaknak is születhet gyerekük, mint azt láttuk például a *Kashikomarimashita, Destiny*-ben, vagy hogy éppen két alfa fog egy párt alkotni, mint az az *Okusama wa Alpha* fő témája volt.



Az omegaverse maga azon kevés hatások egyike, amelyek nyugatról érkeztek Japánba, hiszen kezdetben a *Supernatural* című sorozathoz köthető közösségekben jelent meg ez az ötlet, ami végül átgyűrűzött a *Hannibál* és a *Farkasbőrben* című sorozatokhoz kapcsolódó rajongói művekbe. 2007-ben vált önálló témává, mikor kiadták a *With Caution* című regényt J. L. Langley tollából. Mostanra több mint 70 000 omegverse témájú alkotás található meg a különböző írói oldalakon.

A manga keletkezése

Ichikawa Ichi 2015-ben indította útjára a **Tadaima, Okaerit** az Omegaverse Project részeként.







Olyan művek tartoznak ide, mint a már említett, a Tadaima, Okaerivel egyazon évben indult, méltán híres ***Kashikomarimashita, Destiny*** Sachimo tollából, a keserédes hangulatú ***Romantic Joutou*** Moriyótól vagy éppen a drámaibb, sötétebb vonalat bemutató ***Sayonara Koibito, Mata Kite Tomodachi*** Yoha tolmácsolásában. Az írónő leginkább BL műfajban alkot, de köthető a nevéhez egy seinen mű is, ami **Nee-chan wa Boku ga Mamoru** címen található meg. Különösen szereti a gyereknevelléssel foglalkozó mangákat, több ilyen témájú alkotása született a Tadaima, Okaeri mellett, és úgy tűnik, jól megy neki ez a stílus, mert kiválóan megírt gyerekkaraktereket alkot.



Történet

Fujiyoshi Hiromu elégedettebb nem is lehetne az életével, hiszen egyaránt sikeres a munkában és a magánéletben. Míg a munkahelyén kitartóan menetel előre a ranglétrán, miközben egy hatalmas birodalom örököseként azt tanulja, hogyan irányítson egy céget, otthon egy szerető hitves és egy gyönyörű kisgyermek várja, akiket rajongásig imád. A házastársával, **Masakival** az egyetemen ismerkedtek meg, és ez szerelem volt első látásra. Szinte tündérmesébe illő történetükben azonban van egy pici csavar. Masaki ugyanis egy omega férfi, és ő adott életet a közös kisfiuknak, **Hikarinak**, annak ellenére, hogy ezt nem mindenki nézte jó szemmel. Hikari alig kétéves, kivételesen okos gyerek, aki mindennél jobban szereti a szüleit, és akinek a születése alapjaiban változtatta meg nem csak a két férfi, de a barátaik és a tágabb családjuk tagjainak életét is.

Vélemény

Magam részéről nagyon elfogult vagyok ezzel a mangával, mégis úgy gondolom, nem véletlenül lett sokak kedvence az idők folyamán. A történet szerencsére teljesen mellőzi a japán romantikus történetek összes kliséjét, nincs szerelmi háromszög, nincs erőltetett dráma, nincsenek túlzó végletek, ehelyett őszinte érzelmekkel találkozhatunk a manga lapjain. Ilyenformán igazából semmi egetrengető eseménynek nem lehetünk tanúi, „pusztán” a hétköznapok elevenednek meg, viszont ezt kiválóan ellensúlyozza a nagybetűs hangulat, a megható pillanatok tömkelege és a szereplők utolérhetetlen szerethetősége.
A feltűnő karakterek ugyanis igen sajátos bájjal



rendelkeznek, ezért garantáltan mindenki a szívünkhöz fog nőni. Hikari, a nevéhez méltóan, igazán az egyik fénypontja a mangának. A kicsi egy imádnivaló, eleven, ugyanakkor érzékeny, finom lelkű lurkó, akit mindenki azonnal a szívébe zár. Hozzá hasonlóan később nagy szerep fog jutni egy égből pottyant leánykának is, aki teljessé teszi a családot. Hiromu valóban a család alappillére, és ugyan gyakran elérzékenyül a gyermekei cukiságától, erős akarattal védi a családját minden bajtól. Masaki, akárcsak a fia, egy kellemes természetű, kedves, okos és empatikus ember, de nem kevésbé erős és rátermett, mint a férje, az élet minden területén. Rajtuk kívül két fontos karaktere van a mangának, akikről illik megemlékezni, hiszen a Fujiyoshi család szomszédjában élő, főiskolás Hirai Yuki, valamint Hiromu legjobb barátja, és munkatársa, Matsuo Tomohiro fontos szerepet kapnak a mangában, meg egymás életében.





Persze a szereplők száma később bővülni fog, és nemcsak a felnőttek lesznek egyre többen a kötetek során, de tündéri gyerekekből sem fogunk hiányt szenvedni, ami csak jót tesz a történetnek. Hiromu és Masaki megható szerelme a másik kiemelkedő pontja a mangának. Sajnos nagyon ritkán találkozom még kifejezetten romantikus művekben is ilyen remekül felépített szerelmespárral. Minden apró mozdulatukból érződik, hogy teljesen odavannak a másikért, kölcsönösen támogatják egymást, egymásért, illetve egymás által változnak, és egyenlő felekként állnak ebben a kapcsolatban. Minden cselekedetük közös, egyenrangú döntésük következménye, és egyáltalán nincs semmiféle alfa-omega, kenyérkereső-háztartásbeli alá-fölérendeltségi viszony. A mangában elég hangsúlyos szerep jut Masaki omega mivoltának, ami meghatározóan alakította a személyiségét. Szerencsére őt durván nem inzultálták, de egész életét végigkísérte, hogy a társadalomban az omegák és az egynemű párkapcsolatok kevésbé elfogadottak. Ezekkel az előítéletekkel különösen szembesülnie kellett, mikor Hikari megfogant.

Ezt a kissé szomorkásabb vonalat leszámítva viszont tényleg csupa derű és ragyogás fogad minket. Bepillanthatunk a gyermeknevelés édes és bús pillanataiba, egy minden akadályt legyőző házasság képeskönyvébe, és még egy szerelem kialakulásának is tanúi lehetünk Matsu-san és Yuki révén. Az ő kapcsolatukban kicsit más a dinamika, mint Hiromu és Masaki viszonyában, de nem kevésbé megható és jól megírt. Yuki, aki kezdetben kissé antiszociális volt, de Hikari hatására lassan megváltozott, szinte semmi tapasztalattal nem rendelkezik az emberi kapcsolatok terén, még barátai sem igen voltak korábban, így neki minden új, úgy Hikari és Masaki barátsága, mint a Matsu-san irányában érzett vonzalom. Vele ellentétben Matsu-san egy vonzó, meglehetősen sármos alfa férfi, akinek szívesen keresik a társaságát, de felszínes kalandoknál nem voltak mélyebb kapcsolatok az életében. Nem is volt igazán tudatában, hogy hiányzik neki az otthon melege, míg Yuki fel nem bukkant az életében. A két férfinak meg kell tanulnia megérteni egymást és azokat az új érzéseket, amiket felfedeztek magukban.



A rajzstílus nagyon lágy, teljesen illik a manga egész hangulatához, és azoknak is van egy jó hírem, akik nem szeretik, ha sokat mutatnak egy pár intim életéből, ugyanis ebben a mangában meglepően kevés van ebből. Az írónőnek sikerült úgy éreztetnie a házaspár kölcsönös szerelmét és vonzalmát, valamint bemutatni Mastu és Yuki bontakozó románcát, hogy konkrét szerelmi aktust igazából alig mutat.

Összességében el kell mondanom, hogy véleményem szerint egy kifejezetten remekül sikerült alkotással van dolgunk. Igazából azt vallom, bárki tehet vele egy próbát, akit érdekel a BL és az omegaverse, de slice of life és gyereknevelést középpontba helyező történetek kedvelőinek különösen szeretném a figyelmébe ajánlani, mert azon belül akár példa lehetne, hogy kell jól megírni egy ilyen stílusú történetet. Kicsit sajnálom, hogy ennyire rétegmanga, mert szerintem magasan az egyik legjobb, ha gyereknevelésről van szó. Az *Usagi Drop* animéjét sokan etalonnak tartják ebben a témában és joggal, de nyugodtan mondhatom, hogy ez abszolút felveszi vele a versenyt, minden téren.



Drama CD

Annak ellenére, hogy a manga meglehetősen népszerű, drama CD-s feldolgozást viszonylag későn kapott, hiszen csak 2020. július 29-én került a boltok polcaira. Azt kell mondjam, hogy megérte a sok éves várakozást, hiszen kiváló darabról van szó. A két lemezes CD a manga első kötetét dolgozza fel egy apróbb extrával, illetve egy, a CD –re írt rövid történettel. A CD mellé némi plusz pénzért járt egy kis füzetke, ebben a plusz történetet olvashatjuk el, ami arról szól, hogy Yuki szeretne életében először megkóstolni valami alkoholos italt, és megkéri Masakiékat, hogy kísérjék el. A CD egyébiránt szinte szó szerint követi a mangát, így azok, akik olvasták az eredeti művet, könnyűszerrel követni tudják a lemezeket is. A seiyuuk tekintetében nyugodtan mondhatom, hogy elkényeztettek bennünket a készítők, mert Hiromu szerepére **Morikawa Toshiyukit**, míg Masaki szerepére **Tamaru Atsushit** kérték fel. Morikawa Toshiyukit nem véletlenül szokás a BLCD-k császárának nevezni, mert hosszú évtizedek óta tartó pályafutása során a legkülönfélébb CD-ken hallhattuk és olyan, mára ikonikussá vált szerepek köthetőek a nevéhez, mint például a ***Haru wo Daite ita*** Katou-sanja. Tamaru Atsushi nem ennyire tapasztalt, de roppant jól állnak neki a Masakihoz hasonló, gondoskodó karakterek. Korábban ő keltette életre a ***Touken Ranbuban*** Ichigo Hitofurit, aki rengeteg kistestvérről gondoskodik, valamint az ***A3!*** Téli Színtársulatának vezetőjét, Tsukioka Tsumugit, aki nagyon hasonló személyiséggel bír, mint Masaki. Hikarit **Tanezaki Atsumi** játszotta, és egyszerűen zseniálisan. Teljesen átadta Hikari jellemét, és ugyanolyan ennivaló lett, mint a mangában volt. Matsu-sannak **Toriumi Kousuke** adta a hangját, aki legalább olyan tapasztalt BL seiyuu, mint Morikawa-san, így egyértelműen jó kezekben volt ez a szerep nála, míg Yuki szerepét **Yashiro Takura** osztották, akire szintén nem lehet semmi panaszunk.



Ajánlás

Hogy kiknek ajánlanám elsősorban? Ahogy már említettem, BL rajongók közül szívem szerint mindenkinek javasolnám, mert ez egy csodálatos, léleksimogató manga, és gyógyszer minden bánatra, kivéve azokat, akik ódzkodnak az omegaverse témától és a férfiterhesség megjelenésétől.



Cím: Tadaima, Okaeri

Év: 2015 - ?

Műfaj: slice of life, boys' love

Mangaka: Ichikawa Ichi

MAL pontszám: 8,28



Hana to Akuma

Írta: Yuuko

A Hana to Akuma (The Flower and the Demon) egy japán shoujo manga, amelyet Oto Hisamu írt, és összesen 10 kötetből áll. Ez volt az első hosszabb műve – és a leghíresebb is –, amely 2007-től 2010-ig futott.

Történetünk démon főszereplője, aki a Vivi névre hallgat, egy nap úgy döntött, hogy – megunva a démonok világát – inkább felköltözik a Földre. Már a második telét tölti az emberek világában egy hegytetőn álló, a helybeliek által kísértetkastélynak tartott otthonában, amikor hazafelé tartva egy elhagyott csecsemőt talál. Más ötlete nem lévén szépen hazaviszi magával a gyereket, aki ártatlanul rámosolygott.

Az emberek erre mondhatják, hogy úgy mosolyog, mint egy virág

A kislány így a Hana (Virág) nevet kapja, és boldogan éldegél együtt Vivivel és a többi démon szolgálóval a kastélyban immár 14 éve. Míg a kislány rengeteget változott, addig Vivi látszólag semennyit sem öregedett. Hana minden nap visz az ő Vivijének virágokat, annak ellenére, hogy ha egy démon virághoz ér, az rögtön elszárad. Vivi éppen ezért nem érti, hogy akkor mégis miért csinálja ezt a lány. Amikor megkérdezi, Hana csak annyit mond: Azért, mert virágot akarok neked adni – és közben ártatlanul a démonra mosolyog. Mivel Vivi szerint Hana úgy mosolyog, mint egy virág, kerülni kezdi a kislány érintését. Fél attól, hogy neki is



ártana az érintése. De Hana ártatlan kedvessége lassan elkezdi meglágyítani Vivi morc természetét.

Szereplők

Vivi: Egy közel 200 éves démon, elég undok, nemtörődöm és lusta természettel rendelkezik, de van egy meglepően kedves oldala is. De ez az oldala csak akkor mutatkozik meg, ha Hanáról van szó, egyébként pedig eléggé ember- és démongyűlölő személyiség.

Hana: Történetünk női főhőse, akinek gyakorlatilag végigkövethetjük a felnőtté válását. Egy kedves, ártatlan lány, aki nagyon szereti a virágokat, és imádja Vivit.





Toni: Vivi inasa, aki már gyerekkora óta mellette áll, és az emberek világába is követte gazdáját, bár nem éppen önként. Egy kedves, segítőkész karakter, aki mindkét főszereplőnknek a legjobbat akarja.

Velten: Szintén egy magas rangú démon, viszont rangban Vivi alatt helyezkedik el. Vivi önjelölt legjobb barátja, és egy reménytelenül nőcsábász démon. Ennek ellenére sokszor segít Hanának.

Ellinor: Velten menyasszonya, akivel még gyerekkorában jegyezték el. Ennek ellenére ő nagyon szereti a férfit, de Velten nem akarja feleségül venni.

Te, aki úgy mosolyogsz, mint egy virág… Ha megérintesz, hiszen olyan törékeny és múlandó vagy… vajon… te is szétporladnál, mint egy virág?

Ez a manga Vivi és Hana-chan kapcsolatának az alakulásáról szól. Hogyan is nő fel Hana-chan, hogyan szerez magának barátokat – démonokat és embereket egyaránt, és hogyan változnak az érzései Vivi iránt. Illetve Vivi érzelmi fejlődése is fontos szerepet kap. (Igen, tudom, hogy vannak olyan mangák, amelyek szépen elsiklanak a korkülönbségek felett. Ezért is fontos leszögezni, hogy Vivi nem lolicon. Szereti Hanát, viszont csak a felnőtt énje iránt táplál olyan érzéseket. Szóval bőven a shoujo határain belül vagyunk.)

De a történet nem csak vidám teapartikról szól, hiszen sokan szeretnék, ha Vivi végre visszamenne a démonok világába, és tenné a dolgát – többek között néhány gyerekkori riválisa, sőt maga a Démonkirály sem nézi jó szemmel Vivi különcködését. És hamar rájönnek, hogy Vivi egyetlen gyenge pontja nem más, mint a fiatal emberlány: Hana.

Rajzolás

Nem olvastam még sok teljesen shoujo mangát – már ha a CLAMP művei nem számítanak –, de a rajzolása teljesen megfelel a „shoujo mangás" stílusnak. Az anatómia néhol kicsit meghazudtolja a természet törvényeit, a karaktereknek



gyakran nincsen álluk. Hana – illetve még néhány eddig nem említett karakter – gyerek alakja a magasságot leszámítva szinte teljesen megegyezik a felnőtt alakjával. Viszont a karakterek ruhái tetszettek, főleg, hogy nem viselték végig ugyanazt a ruhát.

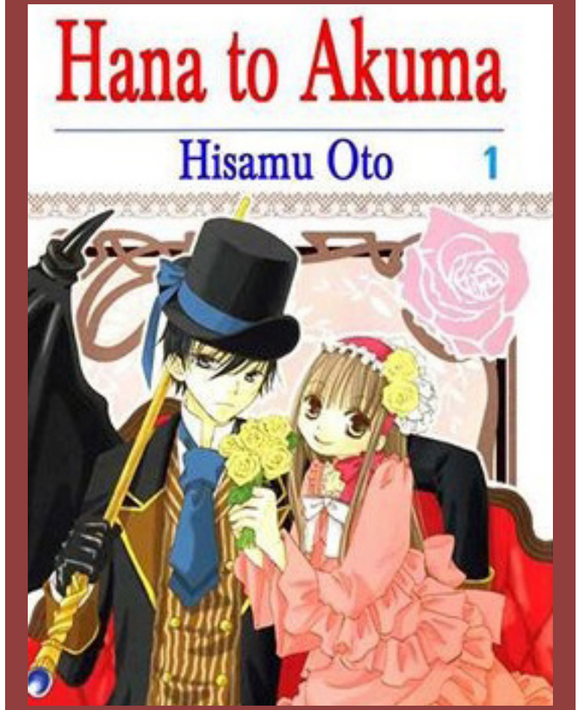
Viszont volt valami, ami nagyon foglalkoztatott. Hogy hol és mikor játszódik pontosan a történet. Az összes démon nyugati stílusú ruhákat visel, míg Hana és az iskolatársai japán stílusú ruhákat, konkrétan hakama az egyenruhájuk. Vannak benne japán fesztiválok is (pl. nyári fesztiválok), de Vivi egy hatalmas nyugati stílusú kastélyban éldegél, ami nem sok embert zavar. (Bár alapból szellemkastélynak hiszik, de…) Talán az Edo-korszak végén vagy a Meiji-korszakban, de valószínűbbnek tartom, hogy a mangaka csak belerakott olyan elemeket, amiket szeretett volna – tipikus shoujo eszköztár: angolos fodros-kalapos ruhák + kötelező teapartik, szép japán, tradicionális ruhák, és az elmaradhatatlan fesztiválok – , és ezzel a részével nem igazán foglalkozott a műnek.

Annyi negatívuma van még a történetnek, hogy kicsit soknak érzem azt a tíz kötetet, vannak olyan események, amiket ki lehetett volna hagyni belőle, illetve a történet kiindulópontját rengetegszer elővették, néhol már-már nagyon szájbarágós lett miatta.

„…a történet nem csak vidám teapartikról szól, hiszen sokan szeretnék, ha Vivi végre visszamenne a démonok világába, és tenné a dolgát…"

De mindent összevetve ez egy nagyon bájos, romantikus történet tele humoros, megható és aranyos jelenetekkel, viszont képes megríkatni is az embert. Bátran ajánlom mindenkinek, aki szereti a természetfeletti shoujo mangákat!





Cím: Hana to Akuma
(The Flower and the Demon)

Évszám: 2007-2010

Hossz: 10 kötet (58 fejezet)

Műfajok: romantika, vígjáték, fantasy, történelmi, shoujo, dráma

Értékelés: MAL: 8,37



Donkey Kong

Majomparádé Nintendo módra

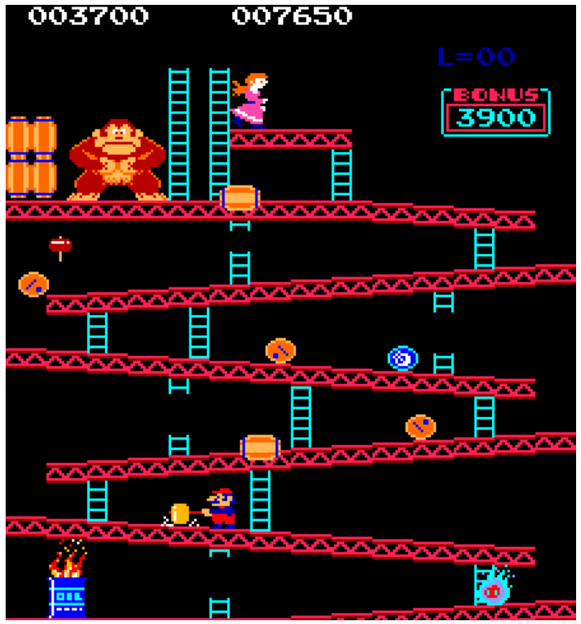
Írta: Venom

A korábbi magazinokban már olvashattatok a Nintendo két nagyon híres sorozatáról, a Marioról (AniMagazin 52., 53.) és a Metroidról (AniMagazin 57.), így most itt az ideje a következő nagy névről is megemlékezni, aki nem más, mint Donkey Kong (bocsi Zelda rajongók, nektek még várni kell picit). A barna gorilla pontosan egyidős Marióval, akinek az első igazi ellenfele volt. Persze ahogy teltek az évek, Kong is különféle szerepekben tűnt fel, és annyi játék kötődik a nevéhez, hogy a fél magazint meg lehetne tölteni velük, így most inkább csak a fontosabb állomásokat elevenítjük fel.

Miyamoto majmai

Donkey Kong eredete 1981-ig nyúlik vissza. A Nintendo fiatal játéktervezője, azóta élő legenda, Miyamoto Shigeru egy Popeye játékot tervezett, de hosszas küzdelem után sem tudták megszerezni a karakter jogait. Így egy másik klasszikushoz nyúlt vissza, King Konghoz. Persze a nevet nem használhatták, így a frissen megalkotott majmuknak a **Donkey Kong** nevet választották. Sokáig élt az a tévhit, hogy a „Donkey”, aminek a jelentése „szamár” a „Monkey” szó véletlen elírásából jött, de ezt idővel megcáfolták. A névválasztás valódi története, hogy Miyamoto felcsapott egy angol-japán szótárat és keresett egy olyan szót, aminek a jelentése közel áll a „makacs, ostoba, buta” jelzőkhöz. A donkey szó megtetszett neki és így született meg a végleges név. Ekkor született meg Mario prototípusa is „Jumpman” vagyis „Ugróember”, akinek az a feladata, hogy megmentse szerelmét Ladyt, akit az amerikai verzióban Pauline-nak neveztek el. A hölgyet elrabolja a gonosz Donkey Kong, a játékosnak pedig az a feladata, hogy platformokon ugrálva feljusson a képernyő tetején tanyázó majomhoz, aki közben szorgalmasan dobálja hősünkre a hordókat. Mindezt 4 pályán keresztül, amikből évekig rendeztek versenyeket, hogy ki tudja a legtöbb pontot összeszedni.

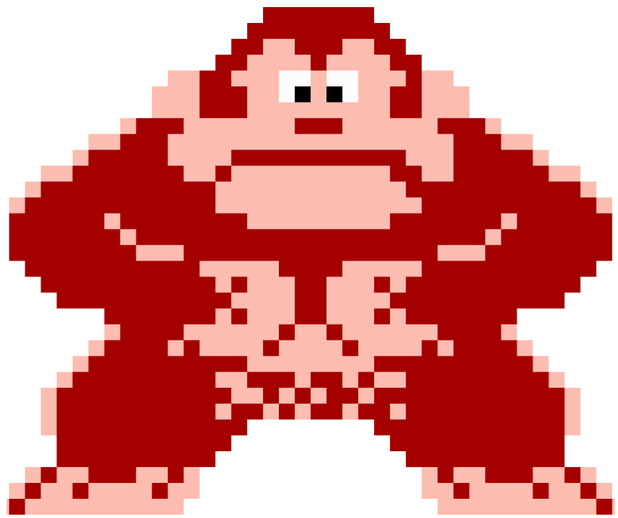
A játék hatalmas szenzáció lett a játéktermekben és gyorsan eljutott Amerikába és Kanadába is. Egy év alatt a Nintendo 60 ezer kabinetet adott el és 180 millió dollárt kerestek vele (ez mai árfolyamon félmilliárd dollár). És ez csak a kezdet volt! Pár év alatt a Donkey Kong a már akkor sem kicsinek számító japán játékfejlesztő céget a legnagyobbak közé repítette.





Természetesen egy ekkora siker nem maradhatott folytatás nélkül, így Miyamotóék bele is vághattak a következő nagy feladatba, ami nem más, mint a Universal Studios bírósági pere. Amerikában ugyanis úgy gondolták, hogy a Donkey Kong karaktere és koncepciója szerzői jogokat sért, így jogi útra terelték az ügyet. A Nintendo segítségére egy John Kirby nevű ügyvéd sietett, aki bebizonyította, hogy az óriásmajom története közkincsnek számít, így bárki szabadon felhasználhatja. A bíróság a Nintendo javára döntött, amit persze fellebbezések sora követett, amit sorban elvesztett az amerikai stúdió. A Nintendo nagyon hálás volt John Kirbynek, a győzelem után 30 000 dollárt érő hajót ajándékozott neki, aminek hivatalosan is „Donkey Kong” lett a neve. Később Kirby után nevezték el egy karakterüket, akit gondolom egyik Nintendo rajongónak sem kell bemutatni.

Visszatérve a játékokhoz, a Donkey Kong lett a nyitócíme a 83-ban megjelenő Nintendo Famicom konzoljának, de jóformán az összes akkor létező játékgépre és számítógépre megjelent. Sőt még végtelenül leegyszerűsített kvarcjátékot is gyártott belőle a Nintendo.

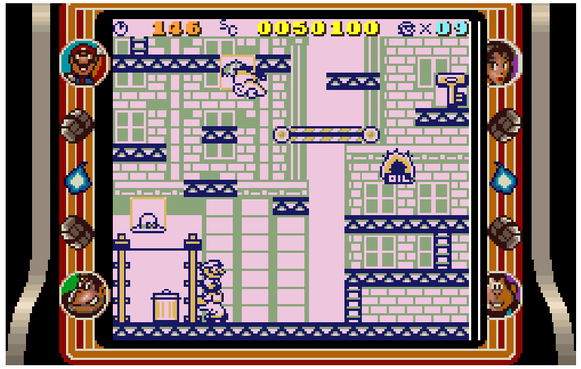


Persze a folytatásra sem kellett sokat várni, 82-ben elkészült a **Donkey Kong Jr.**, ahol ezúttal Mario lett a rosszfiú, ugyanis bosszúból a korábbiak miatt, elrabolja Donkey Kongot, majd ketrecbe zárva várja az óriásmajom fiát, Juniort egy torony tetején. DK Jr.-nak mindenféle indákon kell felkapaszkodnia, elkerülve az ellenfeleket, hogy eljusson a tetejére és kiszabadítsa az apját a gonosz Mario fogságából. A játék nagyon sikeres lett ismét, jöhetett is a folytatás 1983-ban, **Donkey Kong 3** címen. Itt megint Kong lett a legyőzendő ellenfél, de Mario helyett már egy Stanley nevű rovarírtó vette fel vele a harcot. Egy üvegházban kellett a majmot és mindenféle ártó szándékú rovarokat lövöldözni. A játék bár szórakoztató volt, Japánban mérsékelt sikert ért el, viszont Amerikában… teljesen megbukott. Ugyanis beütött a videojáték ipar összeomlása, ami szinte mindent magával rántott. 1985-ig a teljes iparág haldoklott, Donkey Kong pedig a 80-as évek második felében csak különféle újrakiadásokban szerepelt, na meg egy amerikai rajzfilmsorozatban, a **Saturday Supercade**-ben, ahol 20 epizódban mesélték el DK és Mario konfliktusát '83 és '84 között, de az igazi visszatérésére sajnos majdnem 10 évet kellett várni...



Donkey Kong újjászületik

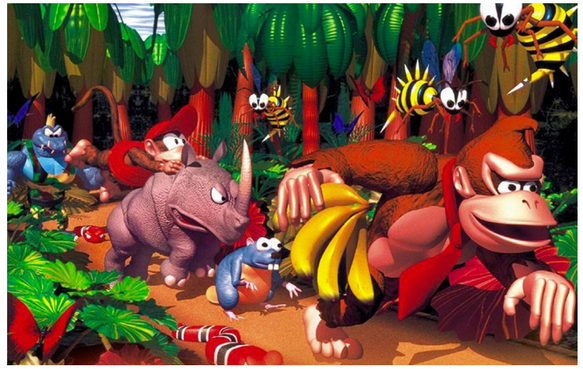
Akik hozzám hasonlóan a 90-es években voltak tinédzserek és szerették a videojátékokat, azok talán már sejtik, hogy mi fog következni. Bizony-bizony, 1994-ben Kong visszatért méghozzá nem is akárhogy, a kis hordozható Game Boyra megjelenik a… **Donkey Kong**. Miyamoto ezúttal csak producer, mert közben lázasan dolgozik egy bizonyos Yoshi játékon. A DK-t elindítva megkapjuk a megszokott alap 4 pályát, Marióval platformokon ugrálva kell ejutni a segítségért kiáltozó Pauline-hoz. Aztán a 4. pálya végén mikor épp örülnénk a győzelmünknek Kong felpattan és ismét elrabolja a lányt Mario keze közül és itt nyílik meg a valódi játék, ahol további 97(!) pályát kell teljesíteni. Nem csak a pályák száma, de a lehetőségek is bővültek, kulcsokat kell keresni, tárgyakat lehet felvenni, mindenféle ügyességi és logikai feladványokat megoldani. Az extrák itt nem értek véget, ugyanis, ha valaki akkoriban rendelkezett Super Nintendóval és hozzá egy bizonyos Super Game Boy kiegészítővel, akkor TV-n is tudta játszani, méghozzá színesben és jobb zenékkel. Természetesen a siker nem maradt el, azóta is az egyik legjobb Game Boy játéknak tartják.



A Nintendo a SNES tulajokról sem feledkezett meg, bár 91-ben Donkey Kong Jr. vendégszerepelt a Mario Kartban, de az igazi nagy durranásra egy angol játékfejlesztő stúdió, a Rare készült. A Rare volt az egyik első stúdió, ahol egy új megközelítéssel próbálták meg a 3D-s látvány elérését, beruháztak SGI gépekre (erről már a korábbi Final Fantasy VII remake cikkemben is meséltem (*Ani-Magazin 55.*)), és az első demók alapján a Nintendo nagyon belelkesült, majd megkapták a Donkey Konghoz a jogokat. 18 hónapig tartott a fejlesztés, és akkoriban viszonylag soknak számító, 20 ember dolgozott rajta, majd 1994-ben megjelent a **Donkey Kong Country**.

A Nintendo érezte, hogy ebből nagy siker lesz, bár a legendák szerint Miyamoto és Yokoi Gunpei nem voltak elragadtatva az első tesztek alapján (bár a történet az évek alatt mindig változott, de szinte biztos, hogy volt ott némi féltékenykedés), csak az államokban 16 millió dollárt költöttek marketingre, ami a sokszorosa volt az akkor megszokottaknak. A játék megjelenése elképesztő pozitív reakciókat váltott ki. A gamer sajtó elképedt azon, hogy minden akkori játékot megszégyenítő grafikát és zenét sikerült egy mindössze 4 megabyte-os kártyába belezsúfolni. Csak úgy röpködtek az év játéka és legszebb grafika díjak a készítőkhöz. Ha ránéztek a képekre, akkor azonnal látható, hogy mekkora fejlődésen ment át a látvány.





Nem fogok mélyen belemenni a technikai hátterébe, mert az egy külön cikk témája is lehetne, de a lényege, hogy az addig megszokott kézzel rajzolt sprite-ok (2D-s grafikus elemek) SGI gépeken 3D-ben lettek megalkotva és beanimálva, majd minden egyes képkockát átkonvertáltak 2D-be. Ezáltal megmaradt a 3D hatás, de maga a játék továbbra is 2D-s maradt. Természetesen minden háttér és ellenfél is így lett megvalósítva, kiegészülve, a végeredmény pedig magáért beszél. Még a 256 színpalettás korlátot is sikerült kijátszani, lényegében közel kihasználták a gép minden erőforrását és lehetőségeit. Napszakok változása, eső, hóvihar és hasonlók színesítették a pályákat, amelyekhez akkoriban hasonló minőségű látványt még játéktermekben sem láthatott a közönség.

A történet viszont pont olyan banális, amilyet elvárhatunk: Donkey Kong megöregedett (és Cranky Kong néven morgolódik a fiatalságra), helyét pedig unokája vette át, akit szintén Donkey Kongnak hívnak. A Kong család békésen éldegélt a Donkey Kong Szigeten, de egy éjszaka megjelennek a gonosz krokodil, King K. Rool csatlósai, a Kremlingek, majd az összes felhalmozott banánt ellopják. Donkey és unokaöccse, Diddy ahogy ezt megtudják, neki is vágnak a szigetet bejárni, visszaszerezni az ellopott banánokat, a krokodilokat meg elkergetni.



A játékmenet teljesen átalakult, lényegében a klasszikus Mario stílusát követte, de ezúttal nemcsak Donkey-t, de Diddyt is irányíthattuk. A két majom között apró, de fontos eltérések vannak (egyik erősebb, de lassabb, a másik gyorsabb, de törékenyebb), amiket érdemes kihasználni. Mindenféle állati segítők is bekerültek, lehet „lovagolni” orrszarvún, struccon vagy egy óriás békán. A pályák pedig tényleg változatosra sikerültek: dzsungel, víz alatti barlangok, havas hegyek, kristálybarlang, bánya, ahol csillekocsikázni lehet, gyártelepek és sok minden más, de ami fontos, hogy mindenhol rejtett bónusz szobákat lehetett találni, amikért extra banánokat vagy életeket kaphatunk. Ezeket érdemes is keresgélni, mert a játék kijelzi, hogy mennyit találtunk meg belőlük, így egy pályát néha többször is végig kellett futni, hogy minden rejtett titkot megtaláljon a játékos. Természetesen nem maradhatott ki a kétjátékos mód sem, illetve készült egy versenyekre átalakított verzió is, ahol időre kellett teljesíteni a pályákat. Bár a játékmenetet Miyamoto elavultnak és könnyűnek találta, de áldását adta rá.

Érdemes beszélni picit a játék audió oldaláról. Kezdetben a Rare egy szabadúszó zeneszerzőt, David Wise-t kérte fel arra, hogy készítsen néhány ideiglenes dallamot, majd a végleges játékhoz a Nintendo híres szerzője, Kondo Koji fog végleges zenéket szerezni. Viszont Wise beadott demója annyira meggyőző volt, hogy azonnal felvették a céghez, és megkapta feladatnak, hogy (némi segítséggel) készítse el a játék teljes zenei anyagát. És itt most jöhetne egy hosszas ömlengés arról, hogy mennyire elképesztően hangulatosra és brilliánsra sikerült a játék zenéje, de akkor sosem lenne vége a cikknek. Annyira népszerű lett, hogy külön CD-n is meglehetett vásárolni, így egyike lett az első Amerikában megjelenő videojátékos OST-knek. Érdemes rákeresni Youtube-on, ha még nem hallottátok.



Lényeg a lényeg: a DKC alapjaiban rázta meg a játékvilágot, a közel 10 millió eladott példány, rengeteg díj és 10/10-es értékelések meggyőzték a Nintendo vezetőségét, hogy ez a kis Rare csapat tud valamit, így zöld utat kaptak a következő projektre. Természetesen azonnal mindenhol megindultak az SGI gépek felvásárlásai, felsorolni is nehéz, hogy mennyi fejlesztőt ihletett meg az új technológia, elég csak a Final Fantasyra és hasonlókra gondolni.



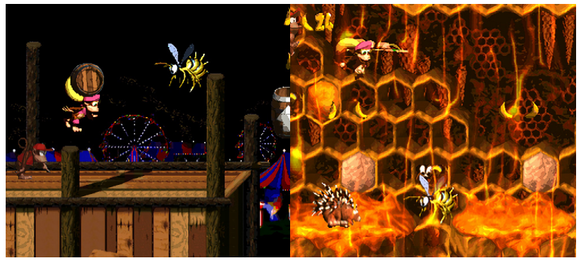
Sokat elmond a sikeréről, hogy 94-ben még idehaza is az egyik legjobban fogyó játék volt, az 576 Kbyte üzleteiben vitték, mint a cukrot, de úgy, hogy még évek múlva is emlegették.

Azt már mondanom sem kell, hogy a gyerekkorom egyik legnagyobb kedvence volt, éjszakákba nyúlóan tudtunk vele játszani, és még mai napig képes vagyok 2 óra alatt végigvinni. Főiskolán egyik előadáson annyira unatkoztam, hogy emulátoron és billentyűzettel sikerült eljutni elejétől a végéig…

Ha egy üzlet beindul

A Rare egy percig sem várt, azonnal bele is csaptak nem is egy, de mindjárt több nagyobb projektbe. Eljött 1995, megjelentek a következő generációs konzolok, a Playstation és a Saturn, a Nintendo pedig bejelentette a Nintendo 64-et. Bár 94-ben a DKC mindent tarolt, de a világsajtó egyetemesen kezdte temetni a 2D-s platformer játékokat, a frissen berobbant 3D miatt. A Rare egy kis erőfitogtatásként kiadta a Donkey Kong Country Game Boy adaptációját Donkey Kong Land címen. Bár messze nem volt annyira látványos, mint az eredetije, de a gép képességeihez mérten iszonyat jól nézett ki, és most már volt zsebben hordozható DKC is.

A lényeg viszont az év második felében érkezett (a magazin megjelenésekor szinte pontosan 25 éve, 1995. november 21-én), boltokba került a **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest**, és a Rare bebizonyította, hogy lehet még újat mutatni egy öregedő konzolon is.



King K. Rool visszatért, ezúttal mint kalóz, Kaptain K. Rool és a banánok helyett magát Donkey Kongot rabolja el. Diddy és barátnője Dixie indulnak kiszabadítására, bejárva a Kremlingek szigetét.

A DKC2 az előző rész tovább csiszolt folytatása, ahol szinte mindenben sikerült még egy szintet emelni az amúgy is iszonyat magas minőségen. A grafika még szebb lett, azelőtt soha nem látott effektekkel és látványelemekkel. Izzó lávafolyamok, hajóroncsok, szellemjárta vidámpark, hatalmas méhkaptárak, mocsaras erdők és dohos bányák várják a majmokat, olyan audiovizualitással, amit az újgenerációs konzolokon sem láthattak a játékosok. A játékmenet is bár maradt a régi alapokon, de jócskán kibővült. Donkey helyett Dixie-t irányíthatjuk, aki a haját pörgetve tudott „helikopterezve lebegni" rövid ideig (jah, hülyén hangzik, de vicces látvány). A pályák viszont sokkal változatosabbak lettek, szinte minden egyes helyszínen valamilyen extra feladatok vannak, és hallgatva a visszajelzésekre, a játék nehézségén



is emeltek (néha ritka szemét tud lenni), így aki 100%-ra akarta teljesíteni, annak nagyon fel kellett kötnie a gatyát (mi megcsináltuk!). Jópofa humor volt a készítők részéről, hogy Link és Mario is megjelent, mint „legyőzendő riválisok", ha elegendő titkos bónuszt és érmét találtunk, akkor letaszíthattuk őket a dobogó első és második helyéről (szó szerint...).

A kalózos témához David Wise ismét egy zseniális zenei albumot komponált, ami pontosan olyan minőségi, mint az első részé volt, csak ajánlani tudom szintén.

Bár a SNES a végnapjait élte, de még így is 4,3 milliót adtak el belőle, ami kevesebb, mint az első részé, de panaszra így sem volt oka a Nintendónak. Természetesen ennek is készült Game Boy adaptációja **Donkey Kong Land 2** címen, ami szintén jócskán továbbfejlesztette az elődje által lerakott alapokat.

1996-ban megjelent a Nintendo 64 konzol, és az egész gamer világ várta a nagy bejelentést,



a várva várt Donkey Kong Country 3-at, ami bizony meg is történt, de mégis erős homlokráncolást okozott, ugyanis a Rare továbbra is maradt a SNES-nél. A stúdió időközben szépen felduzzadt, és egyre több projekten dolgoztak már egyszerre, nem csak a Donkey Kongon. Játéktermekbe kihozták időközben a Killer Instinct című verekedős játékot (amivel szintén történelmet írtak, de erről majd máskor), valamint annak a SNES-es és Game Boyos változatát is.

A vezető programozók elkezdték tanulmányozni az N64 képességeit, közben egy kisebb és tapasztalatlan csapatnak odaadták a Donkey Kong projektet. Szinte pontosan egy évvel a 2. rész után megjelent a **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!** és… hát vegyes lett a fogadtatása mondjuk úgy.

A grafika árnyalatnyival szebb lett, a játékmenet pedig továbbra is nagyon szórakoztatóra sikeredett, viszont az eladások már nem voltak annyira fényesek, 3,5 milliót adtak el belőle világszinten, ami bár továbbra is nagyon szép összeg, de érezhető volt a visszaesés. A kritikák ugyan dicsérték a látványt és a hangulatot, de elmarasztalták a régimódiságában, hogy az első rész óta alig fejlődött. A harmadik rész a rajongókat is megosztotta, vannak, akik szerint a sorozat legjobb, míg mások szerint a legrosszabb epizódja.





A történet szinte említést sem érdemelne, de azért valahol mégis humoros és kreatív: ismét elrabolják Donkey-t és most Diddyt is, az elkövető persze megint K. Rool, ezúttal egy őrült professzorként jelenik meg, Baron K. Roolenstein, aki mellékesen még a fenséges Banánmadár királynőt is bezárta egy mágikus kőfal mögé, amit csak úgy lehet lebontani, ha a mentésre induló Dixie és bébi unokaöccse, Kiddy Kong minden kis banánmadarat kiszabadít. Ebben segítségünkre lesznek a környékbeli medvék is, akik feladatokat adnak, pl. tárgyak megkeresése, amikért cserébe újabb pályákat nyitnak meg hőseink előtt.

Bár az alapok nem változtak, továbbra is 2D-s platformer a játék főrésze, mégis sok kalandelemmel bővült. A világtérképen már szabadon motorcsónakázhatunk, melyet fejleszteni is lehet idővel, és most már sokkal nyitottabb lett a világ. Összességében szerintem egy árnyalatnyival könnyebb lett, mint a 2. rész, bár ez is tud nagyon szemétkedni a vége felé, de talán a DKC3 az, amit a legszórakoztatóbb 100%-ra teljesíteni.
A zenei oldala továbbra is erős, de azért érezhető némi visszalépés. David Wise már csak itt-ott segített be, a számok többségét Eveline Fischer szerezte. A hölgy nem egy rossz zeneszerző, de Wise stílusa, pontosabban annak hiánya, erősen érezhető.

Pár hónappal később szintén elkészült a Game Boy átirata, a **Donkey Kong Land 3**, ami Japánban még egy update-elt Game Boy Color kiadást is kapott. Ezzel a Rare és a Nintendo le is zárta a múltat, és innentől az új, 64 bites csoda konzolra tértek át.

A Donkey Kong láz viszont erősen tombolt ekkor a világon, amire természetesen a televízió is lecsapott, 1997 és 2000 között futott a Donkey Kong Country. Célközönsége a gyerekek voltak, így a minőség, főleg mai szemmel, erősen vitatható, bár mentségére szóljon, hogy az egyik első teljesen 3D-s animációval készült sorozat volt. Kis érdekesség, hogy nem japánok készítették, hanem francia és kanadai stúdiók. 40 epizódot kapott összesen.



Modern idők majmai

A 90-es évek második felében eljött a videojátékok 3D-s korszaka. A klasszikus platformereknek leáldozott (hogy aztán 10 év múlva ismét reneszánszukat éljék), és mindenki a 3D-s technológiára váltott. A Playstationön ekkor indult útjára a máig híres Crash Bandicoot sorozat, ami egyike volt a 3D-s platformerek új irányzatának, míg a Nintendo 64-re a Mario 64 fektette le az új alapokat. A Rare első nagyobb próbálkozása a konzollal a GoldenEye 007 című FPS, amit azóta is az egyik legjobb konzolos shooternek tartanak és laza 8 millió példánnyal a platform 3. legeladottabb játéka lett. Pár hónapra rá kiadták a „Mario Kart klón" **Diddy Kong Racinget**, aminek a címéből már lehet is sejteni, hogy bizony egy versenyzős játékról van szó. DKR-ben szakítottak a klasszikus autóversenyes hagyományokkal, a szereplők földön, vízen és levegőben is száguldoztak, mindehhez egy ötletes szabadon bejárható sziget társult. A siker nem is maradt el, szintén eladtak közel 5 milliót belőle.



1997 végére a Rare alaposan kitanulta a konzol erősségeit és gyengéit (főleg a textúrák kezelése volt botrányosan körülményes), így eljött az idő, hogy visszatérjenek a kedvenc stílusokhoz, a platformerekhez. Bár mindenki meglepődött, hogy Donkey Kong 3D helyett egy teljesen új címet dobtak be, a **Banjo-Kazooie**-t. Az alapokat a Mario 64-ből vették, de mindent a négyzetre emeltek: hatalmas 3D-s pályák, melyek szabadon bejárhatóak, mindenféle gyűjtögetnivaló, vicces ellenfelek és a szokásosan debil történet. Banjo lett az új etalon, amihez a modern 3D-s platformjátékokat hasonlították… jóformán a mai napig. A Rare 1998-ban mindenki örömére bejelentette, hogy készen állnak a majmok a visszatérésre, majd 1999 novemberében végre meg is jelent a **Donkey Kong 64**.

A kártyát behelyezve a konzolba, mindjárt 2 dologgal szembesült a játékos: a DK64 csak úgy indult el, ha rendelkeztünk egy 4 megabyte-os Expansion Pakkel, amit szerencsére mellékeltek -



jobb esetben - a játékhoz. A második sokk, a DK Rap… a játék egy zenés videóval indul, ahol a majmok… rappelnek. A DK64 szinte teljes egészében a Banjóra épült, és ez volt, amit kezdetben a kritikusok a leginkább sérelmeztek. Persze a játék nagyon szórakoztatóra sikeredett ismét. Ezúttal már nem kettő, hanem mindjárt öt majmot lehetett irányítani, az eltérő képességeiket kihasználva lehetett újabb és újabb cuccokat gyűjtögetni. És ez volt a második olyan szegmense a játéknak, amit azóta is negatív példaként szokás felhozni: az eszméletlenül sok begyűjtendő cucc. Érmék, mindenféle színes banánok, gyümölcsök, bigyók, akármik, amiket csak bizonyos majmok tudnak megszerezni, így minden pályát tucatszor kell újra és újra bejárni, hogy mindent összeszedjünk. Ehhez nagyon sok türelem kellett már akkoriban is. A 100%-os teljesítmény pedig maga a rémálom.

A látvány is felemás fogadtatásban részesült, mert bár a gép képességeihez mérten nagyon szép és igényesre csiszolták a Rare grafikusai, de az akkoriban megjelenő Dreamcast és az épp Voodoo-s fénykorát élő PC mellett elég elavultnak tűnt már. Bár messze nem lett egy rossz játék, a korábbi trilógia sikerét nem sikerült elérnie, de azért egy erős 5 millió példányt így is eladtak belőle.

Eljött az ezredforduló, beköszöntöttek a 2000-es évek, a Rare még pár címet kiadott N64-re (köztük a zseniális Conker's Bad Fur Dayt), majd lassan váltottak volna a Nintendo következő generációs konzoljára, a Gamecube-ra, de valami olyan esemény történt, ami valahol megpecsételte a Rare sorsát. Megjelent a Microsoft és 375 millió dollárért felvásárolta a teljes Rare stúdiót, tokkal-vonóval. Ez nemcsak a világsajtót, de a stúdió alkalmazottait is váratlanul érte, és még abban az évben 30 ember lépett ki a cégtől, ami lássuk be, nem egy jó előjel. Természetesen ezzel a Rare azonnal elvesztette a Donkey Kong jogait (bár itt lesz egy kiskapu), a Banjo, Conker és többi Rare karakter pedig a Microsoft kezeibe került. Még 2002-ben befejezték a Nintendónak a Star Fox Adventures-t, és ezzel lezárult egy teljes korszak, a Donkey Kong játékok jövője pedig erősen bizonytalanná vált.

Emlegettem egy kiskaput, ami azt jelentette,



hogy bár DK játékot nem fejleszthetnek többet, de a meglévőket kiadhatják újra, akár másik, Nintendo konzolra. Így született meg a klasszikus Donkey Kong Country trilógia remastere(?) a kis Game Boy Advance-re.

A GBA ugyan jócskán erősebb hardware-rel rendelkezett, mint a korábbi Game Boyok, viszont a Super Nintendo képességeit csak részben tudta utolérni. A másik probléma, amivel a Rare-nek szembe kellett néznie, hogy a régi játékok forráskódjai és grafikus anyagai nagyrészt elvesztek az elmúlt 10 évben, így gyakorlatilag közel nulláról kellett újrakezdeni az egészet. A végeredmény ugyan felemás, de azért nagyrészt pozitív lett. Bár a grafika és a zene mind a három játék esetén messze nem érte el az eredeti szintjét, de ezt ellensúlyozva új pályákkal, apróbb javításokkal és rengeteg extra bónusz tartalommal bővítették őket.

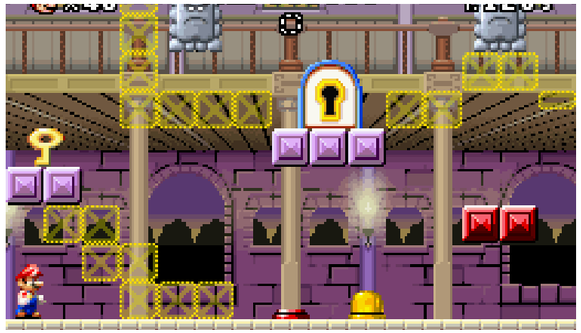


Sőt a 3. részre ismét felkérték David Wise-t, hogy a nulláról komponáljon új zenéket, amik sokak szerint messze jobbak lettek, mint az eredetik. A Trilógia 2003 és 2005 között jelent meg, majd 2007-ben Nintendo DS-re még átportolták a Diddy Kong Racinget is, majd a Rare végleg(?) elbúcsúzott a Nintendótól, és sajnos a 90-es évekbeli sikereiket sosem tudták újra elérni. Jelenleg Xboxra fejlesztgetnek, sajna kevés sikerrel…

Majmok ismét Japánban

A Nintendo természetesen egy percig sem kesergett az elvesztett Rare miatt, a Donkey Kong jogokat azzal a lendülettel passzolta át a Namcónak, hogy kezdjenek vele valamit. Valami újat, valami meglepőt, valami eredetit. Így született meg 2003-ban a **Donkey Konga** sorozat. Platformjáték helyett teljes stílusváltás: zenés ritmusjáték. A játékhoz egy speciális dobkészlet járt, a DK Bongo, amivel… dobolni lehetett. A dobokat ritmusra verve kellett irányítani Donkey-t, hogy banánokat gyűjtsön. Bár a Konga sorozat Japánon kívül nem igazán lett hatalmas siker, a 2005-ös 3. rész már nem is jelent meg nyugaton, de azért egy legjobb innovációs díjat begyűjtöttek.

Miyamotóék a saját belsős csapatukat is rászabadították a Donkey Kongra, hogy Game Boy Advance-re találjanak ki valamit. Első körben vissza akartak térni a 94-es Game Boyos játékhoz, be is jelentették annak a felújítását/folytatását, de







aztán végül egy teljesen új sorozat mellett döntöttek, ez lett a **Mario vs. Donkey Kong**.

Donkey ismét visszatért a rosszfiú szerepbe, aki betör Mario játékgyárába és elrabolja a mini-Mario játékfigurákat. Mario természetesen a tolvaj nyomába ered, és mindenféle logikai és ügyességi feladatokat megoldva kell kulcsokat keresnie, hogy elkapja a majmot. Nagyon ötletes kis puzzle játék, melynek időközben 2004 és 2016 között sok folytatása lett az aktuális Nintendo kézi konzoljaira. Csak említés szinten, még két ügyességi/logikai DK játékot is kiadtak: a **DK King of Swinget** és folytatását, a **DK Jungle Climbert**, amelyek ugyan nem voltak rosszak, de nagyjából egy régi mobilos játék mélységeivel rendelkeztek.

A DK Konga sorozat alapjaira 2004-ben megjelent egy platformjáték is Gamecube-ra (majd később Wii-re is), a **Donkey Kong Jungle Beat**, ami már egy picit közelebb állt a Country trilógiához, bár itt is főleg a dobok ritmusra püfölése ment, de már nemcsak pontszámok növelése volt a cél, hanem különféle pályák teljesítése is.



Egész pozitív fogadtatást kapott, bár a rövidsége és egyszerűsége miatt mára már szinte mindenki elfeledte. A Nintendo is inkább tekintette afféle kísérletezésnek, melynek alapjaira pár év múlva egy másik legendás játékot építettek, a Super Mario Galaxyt. 2007-ben Wii-re még megjelent a Donkey Kong Barrel Blast, ami ismét egy versenyzős téma lett volna, de olyan csapnivalóra sikeredett, hogy sok magazin az év legrosszabb játékának nevezte meg. Szót sem érdemel többet.

Donkey az évek alatt még sok játékban vendégszerepelt, mint pl. a Mario Kart sorozatban vagy a Mario Partykban. Viszont eltelt 10 év az utolsó igazán sikeres Donkey Kong óta és a Nintendo képtelen volt egy tisztességes DK játékot piacra dobni. Ekkor jelent meg (a korábbi Metroid cikkben is említett) Retro Studios, akiket Miyamotónak ajánlottak, hogy talán ők képesek lesznek visszaterelni a sorozatot a helyes útra. A cél, hogy visszaszerezzék az elvesztett rajongókat, akik az évek alatt ráuntak az erősen közepes minőségű DK-s próbálkozásokra. 2008-ban indult el a fejlesztés, és 2010 novemberében megérkezett Wii-re a **Donkey Kong Country Returns!**

És bizony a címben szereplő „returns” vagy „visszatérés” szót komolyan is gondolták. A Retro Studios nagyon alaposan tanulmányozta a trilógiát, és a végeredmény egy olyan játék lett, ami után minden platformer rajongó megnyalhatta mind a tíz ujját (főleg pár óra játék után, mikor már úgy fájtak, hogy...).

A grafika ugyan 3D, de a játékmenet az eredeti 2D-s módon zajlik, Donkey fut, ugrál, csapkod, indákon lengedezik, mindezt álomszép látvánnyal és tükörsima 60 fps-sel. A cikk írása közben sok év után belenéztem újra, hogy lefussak néhány pályát, és döbbenetesen szép a mai napig. A Retro Studios nagyon érti a dolgát szerencsére.

A zenéket a korábbi Wise és Fischer munkáira alapozták a japán zeneszerzők, és szintén kiváló munkát végeztek. A történet természetesen megint azzal indul, hogy elrabolják Donkey banánjait (komolyan nem értem, mit eszik mindenki a banánokon ennyire), így elindul, hogy helyrepofozza a rosszalkodó Tiki Tak törzset, akik a sziget állatait hipnotizálják a gonosz banánlopó tervükhöz.

Jah, banális, de már megszoktuk. Diddy is csatlakozik Donkey-hoz, de ezúttal nem mint játszható karakter, hanem a nagy majom hátára mászva amolyan extra pajzsként, illetve némi rakétás segítségként funkcionál. Visszatér minden régi megszokott elem, az ágyúként használható hordók, titkos szobák, begyűjtendő érmék és egyéb extrák. A tökéletességet talán csak két apróság árnyalja, egyik az irányítás, ami a Wii mozgásérzékelős irányítására épít, ami nem igazán szórakoztató hosszútávon. A másik, hogy iszonyú nehéééz… még a legnagyobb veteránok is fogcsikorgatva tudják csak végigjátszani, nekem pedig eddig konkrétan nem sikerült… feladtam… gyenge vagyok!

A kritika imádta, a közönség imádta, eladtak közel 5 millió példányt, szóval a Nintendónál nagy volt az öröm. 2013-ban kiadták 3DS-re is, picit csúnyább lett (de tényleg csak picit), 60 fps helyett 30 maradt, de cserébe belekerült 8 új pálya, és ebből is eladtak további 1,5 millió példányt. Szinte azonnal be is rendelték a folytatást.

Nem is kellett rá sokat várni, 2014-ben, immáron Wii U-ra megjelent a **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**. Ami működik, azt nem kell megjavítani, a Tropical Freeze hűen követi az előző részt, csak szebb, jobb, nagyobb és talán még nehezebb… jah, pár éve a 2. világ Bagoly főellenfelénél elakadtam, és azóta se volt idegzetem folytatni. Persze ez csak az én szerencsétlenkedésem, a játék eszméletlenül jól néz ki, és azoknak, akik szeretik a kihívásokat, az egyik legjobb platformjáték lehet a világon. Visszatért Dixie és Cranky Kong is Diddy mellé, a zenékhez pedig ismét David Wise-t kérték fel, szóval hatalmas nosztaliga hullám az egész játék.

A történetben a rosszak ezúttal a vikingekre hasonlító Snowmadok, akik egy mágikus kürttel lefagyasztják Donkey Kong szigetét. A hideg nem tesz jót a banántermesztésnek, szóval a majmok elindulnak és szétcsapnak a pingvinek között.

Szerencsére a mozgásérzékelős mizériát hanyagolták, így most már visszakaptuk a klasszikus irányítást, de ettől nem lett semmi sem könnyebb, ahogy azt már fentebb írtam. A kritikusok szerették, de a Wii U gyatra szereplése nem tett túl jót az eladásoknak, alig 2 milliót tudtak belőle eladni. 2018-ban kiadták picit csinosítva Switch-re is további 2,3 milliót eladva belőle.

És a végszó

Ennyi lett volna gyorstalpalóban a DK történelem, bár így is masszív olvasmány, de azért remélem sikerült eljutni a végére. A DK sorozat a videojáték történelem egy fontos része, szinte a kezdetektől napjainkig tart a sikere, ami nem sok más címről mondható el. Ha valaki esetleg még sosem játszott egyetlen DK játékkal sem, akkor bátran ugorjon neki a klasszikus Donkey Kong Country trilógiának, szinte bármelyik Nintendo konzolra elérhetőek valamilyen formában, nem fognak csalódást okozni. Ha viszont valaki modernebb változatot akar, annak ott van a Switches Tropical Freeze, csak tessék hozzá a gatyát felkötni, mert nem adja könnyen magát a játék. Akik a logikai játékokat kedvelik, azoknak a Mario vs DK sorozatot tudom javasolni, kellemes elfoglaltság egy hosszabb vonat- vagy repülőúton.

Legközelebb ismét jön egy játéksorozat ismertetése, de hogy melyik, az legyen titok!
(~Hadouken!!)











Genshin Impact

Írta: Venom

2019 nyarán jelentették be, hogy a kínai miHoYo stúdió a Honkai Impact 3rd után újabb gatcha játékkal készül a rajongóknak. Már az első trailerekből látszott, hogy ez lesz Kína válasza a ultra sikeres 'The Legend of Zelda: Breath of the Wild'-ra. 100 milliós költségvetésből készült, és eddig erősen úgy tűnik, hogy sokszorosan fog nekik megtérülni.

Mielőtt belevágnánk a játék boncolgatásába, tisztázzuk le, hogy mi is az a „gatcha". Nos, nem sokat lehet rajta szépíteni, egyfajta szerencsejáték, pénzért, hasonlóan mint a nyugaton elterjed lootbox rendszer, vagyis, fizetsz azért, hogy random díjakat kapj. Nagyrészt minden a szerencsén múlik, van aki több havi fizetését eltapsolja egy-egy ilyen gatcha játékra, hogy megkapja azt a karaktert/felszerelést/virtuális kosztümöt, amire áhítozik. Hogy ez most jó vagy sem, arról megoszlanak a vélemények, de a Genshin Impact javára kell írni, hogy úgy is végig lehet vinni a játékot, hogy egy fillért sem költünk rá, főleg mert maga az alapjáték is teljesen ingyenes.

De térjünk is rá magára a játékra, a Genshin Impact egy „open world" vagyis nyitott világú szerepjáték, ahol Teyvat földjét járhatjuk be keresztül-kasul. Erdők, barlangok, városok, kastélyok és az elmaradhatatlan „dungeonok" várják a játékost, ezernyi kis feladattal és ellenféllel. A Breath of the Wild hasonlat sem véletlenül jött, ugyanis ahhoz hasonlóan itt is nagyon fontos szerepe van a fizikának és a különféle elementális mágiáknak. Aki már játszott az említett játékkal vagy bármelyik zelda-klónnal, annak nagyon gyorsan kézre fog állni a Genshin Impact. Például, ha látsz egy növénnyel benőtt ajtót, akkor dobáld meg tüzes támadással, az indák leégnek, és mehetsz tovább. Ha elérhetetlen magasságot kell megmászni, akkor idézz szelet és azzal lebegj fel, vagy ha olyan ellenfél jön, akinek fémből van a páncélja, akkor egy villámcsapás jól jöhet, sőt ha előtte még vízzel leöntöd, akkor extra sebzést is elszenved. Persze ezek csak a legegyszerűbb példák, mert bizonyos néha elég kacifántos helyzetek adódhatnak, ahol gyorsan kell improvizálnunk. Ezért nem is mindegy, hogy milyen karaktereket viszünk magunkkal egy-egy helyszínre. Ha már karakterek, térjünk is át a történetre.



Kezdetben egy ikerpár Aether és Lumine utazik világról világra az univerzumban, míg meg nem érkeznek Teyvatra, ahol épp hatalmas háború tombol. Mikor megpróbálnak továbblépni egy másik világba, egy különös istennő útjukat állja és egyiküket elrabolja, a másikukat pedig bebörtönzi egy mágikus csapdába. Itt a játékos eldöntheti, hogy a srác vagy a lány karakter legyen a főszereplő, majd itt indul a tényleges játék. A csapdából sok-sok év után kiszabadul a főhős, majd, hogy némi élelmet találjon, horgászni kezd… így fogja ki a vízből Paimont a kis tündérkét, aki ezután hű társa lesz. Párosuk elindul két hónap után a közeli nagyvárosba, Mondstatba, hogy megtalálják a hősünk elveszett testvérét. Közben összefutnak egy fiatal lovaghölggyel, Amberrel, aki az első társuk lesz a kalandok során. A várost nem sokkal azután, hogy megérkeznek, megtámadja egy hatalmas sárkány, Stormterror, akit csak némi segítséggel sikerül elkergetni hőseinknek. Amber elkalauzolja a csapatot a Favonius lovagjai házához, ahol némi egyezkedés után csatlakozik hősünk, és megkapja feladatnak, hogy segítsen helyreállítani az országban a rendet.







Lényegében ezen a ponton kapjuk a lehetőséget, hogy bejárhassuk a környéket, megtanítanak főzni, gyűjtögetni, harcolni, és természetesen a csapat is sorra bővül.

A harcok során egyszerre egy karaktert használhatunk, és további 3 közül bármikor válthatunk. Erre gyakran szükség is lesz, hiszen minden egyes csapattagnak eltérő fegyverzete, mágiái és speckó képességei vannak. Ezeket kombinálva kell megoldani logikai feladatokat, legyőzni az ellenfeleket és átjutni a pályákon, a csapdákon. Lesznek olyanok, akik automatikusan csatlakoznak a történet során, de a legtöbb karaktert bizony a gatcha rendszeren keresztül kell megszerezni. Szintén a gatchán múlik, hogy milyen fegyvereket, fejlesztési lehetőségeket vagy hasonlókat kapunk, de ahogy azt már fentebb is említettem, ezek nélkül is teljesíthető a játék, maximum kicsit lassabban.
A csapattagokat külön-külön kell fejleszteni, tapasztalati pontokat gyűjtve lépnek szinteket, a fegyvereiket pedig mindenféle ládákból kinyert alkatrészekkel lehet csiszolgatni. Ezeken kívül találhatunk artifactokat, amelyeket az adott karakterhez párosíthatunk, tovább erősítve így a harci értékeit.

„...jelen pillanatban talán ez a legszebb és leglátványosabb anime stílusú játék a piacon. Legalábbis az ingyenes kategóriában biztosan.”

Egy idő után feloldásra kerül egy másik nagyon érdekes része a Genshin Impactnak, ez pedig a multi-player rész. Sajnos itt ne egy klasszikus mmorpg-s dologra gondoljatok (pedig milyen jó is lett volna), hanem bizonyos részekhez behívhatunk ismerősöket vagy random embereket. Az így verbuválódott csapatnak elég limitáltak a lehetőségei, de biztos, hogy nagyon szórakoztató (vagy végtelenül bosszantó) lehet. A PC-s és mobilos tábor közös szerveren játszanak, így ők tudnak közösen csapatokat alkotni, de sajnos a Playstation 4 játékosok csak más PS4 felhasználókkal közösködhetnek. Kár érte, de szinte biztos a Sony nyomására lett ez a döntés. A multi persze szinten teljesen opcionális, ha valaki nem szereti, akkor teljesen kihagyhatja, nem veszít vele lényegében semmi fontosat.

Amiről viszont nem esett még szó, pedig nagyon fontos eleme a játéknak, az a vizuális része. Azt szerintem bátran kijelenthetem, hogy jelen pillanatban talán ez a legszebb és leglátványosabb anime stílusú játék a piacon. Legalábbis az ingyenes kategóriában biztosan. A szereplők elképesztően igényesen lettek megalkotva, fantasztikus nézni őket mozgásban, ahogy futnak, másznak, ugranak és harcolnak, mindezt tökéletes megvalósításban. A világ pedig egyenesen gyönyörű, hatalmas a látótávolság, fantasztikus a fény és árnyék megvalósítása. A növényzet dús, és ami a legszebb, a Breath of the Wild-hoz hasonlóan reagál a játékosra. Felgyújthatjuk a füvet, a vizet megfagyaszthatjuk stb-stb., a készítők nagyon alapos munkát végeztek. A hatalmas pályákat nem csak gyalogosan, de sok helyen repülve is átutazhatjuk, ami iszonyatosan látványos tud lenni.

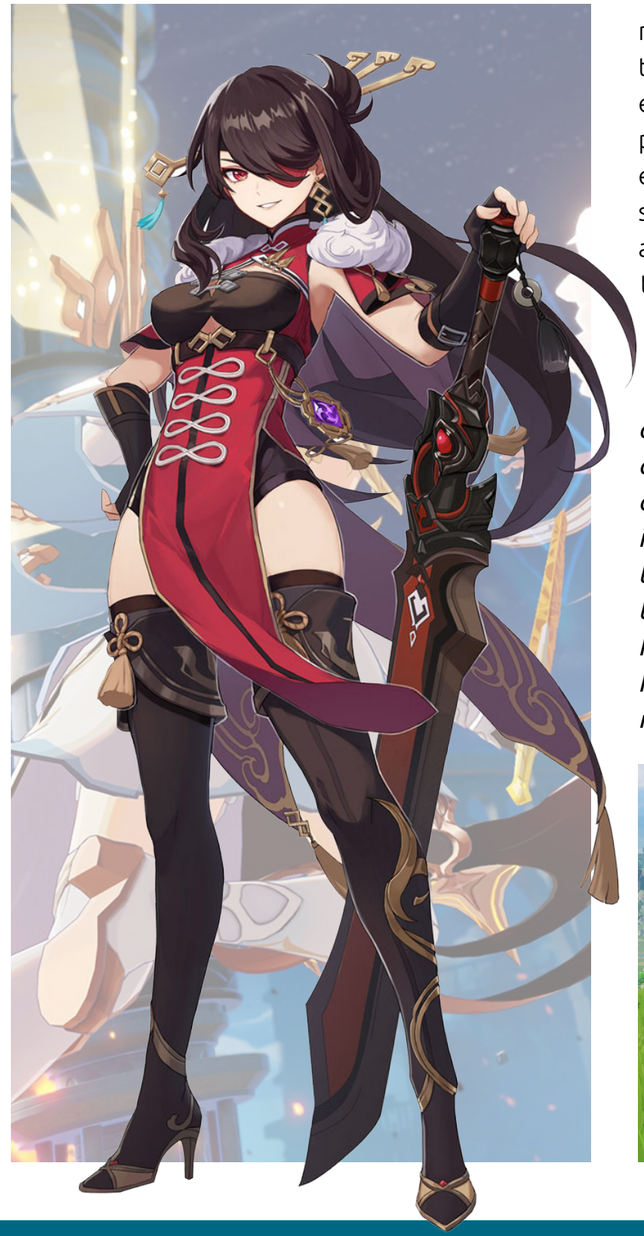
Ami viszont különösen tetszett, hogy a történethez nagyon szép, a játék motorjával készült átvezető videók készültek, ami simán egyszinten van a felsőkategóriás japán szerepjátékokéval (sőt...). Egyedül talán a szájmozgás esetlen kicsit, de egy idő után megszokható, remélem idővel javítják, és akkor lesz tényleg tökéletes az összhatás.





Természetesen a fantasztikus látványhoz hasonló minőségű audió is társul. Már az pozitívum, hogy választható, hogy a szereplők milyen nyelven beszéljenek, így japán hangsáv is van profi seiyuukkel. Az angol szinkron olyan amilyen, én nem javaslom, de azért nem lett annyira borzalmas, mint általában szokott. A zenék pedig fülbemászóak, önállóan is simán hallgathatók.

Mivel ez egy multiplatform cím, vagyis egyszerre jelent meg mobilokra, Windowsra és Playstation 4-re, ráadásul mindegyik ingyenes, így mindenki választhat, hogy melyik gépen szeretné kipróbálni. Sőt a PC és a mobil verzió között szabad az átjárás, szóval akár utazás közben is lehet folytatni a kalandozást az otthoni kockulás után. Szinte minden platformon kiváló a játék, de azért akadnak eltérések. A mobil verzió természetesen kicsit egyszerűsítve lett és bizony nem árt egy elég izmos telefon hozzá, viszont az érintőképernyős irányítás nagyon jól lett megoldva. Én ugyan nem tudtam ezt a részt kipróbálni, de a visszajelzések nagyon pozitívak. A Playstation verzió látványban ugyan nagyon szép, viszont csak 30 fps-re van korlátozva, és azt is nehezen tudja időnként tartani, ami eléggé érthetetlen, remélhetőleg ez is javításra kerül. A Pro tulajok talán kicsit szerencsésebbek, bár a 30 fps náluk is ritkán stabil. A PC-s játékosok viszont tényleg nem panaszkodhatnak, a Genshin Impact már egy közepes konfiguráción is álomszépen fut. Az én tesztgépem egy most már szinte teljesen átlagos, I5-7600K, 16 giga ramos és GTX 1060-nal felszerelt masina, és a játék minimális akadással ugyan, de 99%-ban stabilan tartotta a 60 fps-t full HD mellett. Szerintem még az ennél gyengébb gépeknek sem okoz nagyon nagy problémát. Ha tehetitek, akkor mindenképpen egy erős PC-n próbáljátok ki, de a többi verzióval sincs semmi komolyabb probléma. Bejelentették a Nintendo Switch verziót is, de a megjelenési dátum még nem fix, gondolom valahol a moblios és a PS verziók között fog teljesíteni.



A Genshin Impact egy fantasztikus játék, ami jóformán 2 hét alatt csak a mobilos játékosok által behozta a fejlesztésére eltapsolt 100 millió dollárt. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy teljesen ingyenes, szóval már most azonnal le is töltheti-tek. A gatcha és co-op része opcionális, ez se rettentsen el senkit. Én csak ajánlani tudom, mert ha nem is jön be, akkor se buktok rajta semmit. És hogy jobb-e, mint a Breath of the Wild? Nos, ezt mindenki döntse el maga…





Cím: Genshin Impact
Kiadó: miHoYo
Fejlesztő: miHoYo
Megjelenés: 2020. szeptember 28.
Műfaj: nyílt világú, akció-szerepjáték
Platform: PlayStation 4, Nintendo Switch, Android, iOS, Windows



DragonHall TV

Készítette: AniMagazin

Interjú

Hosszú idő után ismét egyik partnerünkkel készítettünk interjút. Ezúttal a DragonHall TV csapata válaszolt néhány kérdésünkre, akik többek között a magyar szinkronos animék online sugárzásával és új szinkronok készítésével foglalkoznak.

Sziasztok! Elsőként kérünk titeket, mutatkozzatok be és áruljátok el, mivel foglalkoztok a csatornánál?

BrollySSJ4: BrollySSJ4 vagyok, az oldal és a TV egyik alapító tagja, főleg a reklámvideók és a szinkron hangsávok vágásával foglalkozom, a háttérben pedig adminisztrációs munkákkal. Ezekbe többek között beletartozik a TV-t üzemeltető szerver fenntartása, karbantartása és ezek dokumentálása is.

Dumet: Dumet vagyok, az oldal és a TV másik alapító tagja, egyfajta koordinátori szerepkörben mozgok, ami azt jelenti, hogy valamilyen szinten minden munkafolyamatban részt veszek. A reklámvideók szövegeinek megírásán, a hangsávok összevágásán túl részt veszek a műsor összeállításában, az oldal stratégiájának megtervezésében, valamint az arculat tervekért és dizájn elemekért felelek még. A szinkronban produkciós vezetőként igyekszem életben tartani a munkát, de szöveg és dalfordítóként is jelen vagyok.

Hron84: Én csak néhány éve csatlakoztam a csapathoz, az oldal és a TV műszaki hátteréért felelek. Reggelente kihajtom a szervereket az ólból, esténként pedig visszaterelem őket oda.

Izzy: Én fedeztem fel a TV-t egy távoli időben, és vissza kellett jönnöm a múltba, hogy ezt meg tudjam valósítani nektek. Amúgy én vagyok a harmadik alapító emberke, a doktor, aki meghangosítja a hangosítani valókat a szinkronban, és vagdossa a vágó emberke után az egész mindenséget. A szellemi kapacitásom olykor nem 100%-os, de azért próbálok beszélgetni a másik emberekkel.

Junika: Junika vagyok, kis mindenes a feliratos részlegen. A *WataMote* és az *Ő és a cicája* (*AniMagazin 56.*)szinkron szövegének lektorálását végeztem. A csapat összeröffenések alkalmával általános kaja felelősként is szoktam tevékenykedni.

Yasszos: Yasszos vagyok, fordítgatok. Illetve főleg én gyártom azt a sok színes tartalmat a Facebook-oldalunkra.

Hogyan jött a Dragon Hall TV ötlete?

Junika: Ami egyébként nem kötekedésképpen, de helyesen DragonHall TV, így egybeírva.

Izzy: Én mondtam, hogy más legyen a neve, de leszavaztátok. Mert eredetileg az Animaxet akartuk megcsinálni, de nem tudtuk beregisztrálni a domaint, mert még nem járt le a jogtulajdonos hozzáférése. Viccet félretéve, még azelőtt, hogy kitaláltuk volna, hogy saját szinkront készítsünk, sokat gondolkodtunk rajta, milyen egyedi szolgáltatással tudnánk még előrukkolni nektek. Először rádiót terveztünk, de aztán az Animax megszűnése mindent megváltoztatott, mi pedig mindenképpen pótolni akartuk valahogyan. Később a saját szinkronnak is tök jó platformnak tűnt, főleg, hogy akkor már amolyan ajánló jellegű videókat is csináltunk az addigi szinkronos és feliratos sorozatainkhoz. Sok agyvihar volt időközben, hogy megtaláljuk a megfelelő emberkét, aki meg tudja valósítani a technikai részét az egésznek. Az ehhez hasonló szolgáltatások ugyanis vagy ingyenesek, amelyek nem ilyen célra és nézettségre vannak kitalálva, vagy pedig a hivatalos tévétársaságoké. A jelenlegi DHTV, amit most is láthattok, és amelyet a fejlesztőnk, Hron84 alkotott, egy teljesen saját motor, amiből nem tudunk róla, hogy lenne még egy.

Hron84: Ez egy folyamatosan fejlődő, változó platform, mindig készülünk újdonságokkal, illetve a háttérrendszer is szakadatlan fejlesztés alatt áll, hogy minél jobb minőségű tartalmakat minél megbízhatóbban tudjunk a nézőink elé tárni. Jelenleg is vannak kisebb-nagyobb projektjeink, melyek azt a célt szolgálják, hogy megfeleljünk a szüntelenül fejlődő technológia és a változó közönségigények által generált újabb és újabb kihívásoknak.

Mennyi időbe telt mindezt (ami a TV-hez szükséges - kezdve a szerverektől a csatorna hangján át a dizájnjáig) előkészíteni?

BrollySSJ4: Elég sok és néha gyötrelmes munkába került, mindent összevetve nagyjából 6-7 évbe, de főleg a kezdeti nehézségek után már egyre könnyebbé és gördülékenyebbé vált a cél elérése.



Kezdetben a szerverünk, „Szeróka” összeállítása és „életre keltése” volt az első kihívás, melynek több fontosabb funkciót is el kellett látnia, többek között a weboldalunk üzemeltetését, majd az általunk készített tartalmak tárolását. Végül pedig a TV folyamatos működését is kellett biztosítania.

Dumet: Ekkorra már előzetes reklámvideókat is készítettünk, így aztán lassanként adta magát a tévének a gondolata. Több arculatunk és „reklám hangunk” is volt az évek során, amelyek eleinte nem voltak túl profi munkák, viszont a TV fejlesztésének időszaka már egybeesett az első saját szinkronunk készítésével, így nem volt kérdés, hogy a csatorna és az ajánlóink új hangjának ezúttal már hivatásos hangszínészt kérjünk fel. Őt végül Tamási Nikolett személyében találtuk meg, aki az első szinkronunk főszerepét is játszotta, és akinek ezúton is nagyon hálásak vagyunk.

Melyek a legnézettebb műsorok? A csatorna indulása óta átlagosan mennyien nézik az adásokat?

Izzy: Egyelőre nem annyi nézőnk van, mint szeretnénk, aminek persze megvan az oka, mert még kevesen ismernek minket. Viszont alakul a molekula, mert szerencsére folyamatosan növekszünk. Átlagban olyan 60-120 néző követ minket naponta, de a saját szinkronos premierünk vetítésénél elértük a bűvös ezrest is. A legnézettebb műsorok emellett az *InuYasha, Lovely Complex, Nodame Cantabile*, ezek érte el a legjobb eredményeket. A premier sáv általában népszerűbb szokott lenni, illetve a vasárnapi mozit is többen nézik.

Hogyan állítjátok össze a műsort?

Dumet: Mivel az a nagy megtiszteltetés ért minket, hogy rendszeresen az AniMagazin (*119. oldal*) hasábjain olvasható az aktuális műsorújságunk, mindig két hónapra előre kell összeállítanunk a tervezetet. Minden adásunkban van egy órás tematikus műsorblokkunk, ez az ún. premiersáv, ahol heti két epizóddal érkeznek a sorozatok, ezeken kívül minden más műsorunkból egy epizód látható ugyanabban az idősávban hétköznaponként. Hétvégenként ezzel szemben a premiersávon kívül a heti premierek ismétlései láthatóak. A tematikus műsorok a Shounen Hétfő, a Sci-Fi Kedd, a Fantasy Szerda, a Horror Csütörtök, a Romantikus Péntek, a Kodomo Szombat és a Mozi Vasárnap, amelyek részben az egykori Animax csatornáról lehetnek ismerősek. Ünnepnapokon többször különleges ünnepi műsorokkal is jelentkezünk, de ezeken kívül is mindig igyekszünk úgy összeállítani az adásokat, hogy az a lehető legváltozatosabb legyen. Ennek érdekében animék mellett nyugati rajzfilmeket is vetítünk, hiszen számos nagyszerű alkotás létezik a világon. A kínálatunk ennek megfelelően kizárólag a mindenkori saját szinkronos projektjeinkből áll össze, amelyek mind elérhetőek a weboldalunkon is, így online és letöltve is visszanézhetőek bármikor.

Hány ember szükséges a TV folyamatos működtetéséhez?

Izzy: A műsorterv összerakását ketten végezzük Dumettel, mert ha csak én csinálnám, akkor állandóan Ki, vagy doki? és Csillagkapu maraton lenne. Aztán minden egyes napot össze kell állítania a rendszerben a műsorösszerakó munkatársunknak, ez a legidegölőbb feladat. Mivel ezt eleinte én csináltam, és egy idő után mérges hangyák csipkedték az agyamat tőle, kiadtuk egy külsős emberkének. Ha ez megvan, minden egyes adást le kell ellenőriznünk és le kell zárnunk, hogy az automatikusan elindulhasson. Mivel ezt néha elfelejtem megtenni, ezért ezt két további emberkével ellenőrizzük. Végül már csak ha valami probléma merül fel adás közben, akkor kell a fejlesztőnknek beavatkoznia, már ha időben utol tudjuk érni. Ezenkívül van még két facebookos munkatársunk is, akik mindenféle tartalmakat osztogatnak meg a napi műsorról és tájékoztatnak titeket mindenről. Hányan is voltunk akkor? Ketten vagy hárman mindenképpen kellünk, de nem árt, ha mindig többen vagyunk.



„Minden adásunkban van egy órás tematikus műsorblokkunk, ez az ún. premiersáv, ahol heti két epizóddal érkeznek a sorozatok, ezeken kívül minden más műsorunkból egy epizód látható ugyanabban az idősávban hétköznaponként.”



Mennyire okoztak fejtörést a jogi kérdések a fansub tevékenységhez képest? (Szinkronos műsor sugárzása és új szinkronok készítése tekintetében.)

Dumet: Rendszeresen visszatérő kérdés, hogy jogilag hol is helyezkedünk el valójában, azonban mivel már a tevékenységünket is nehéz röviden meghatározni, mert egy konkrét lista lenne, így erre mindig nehéz választ adni. Persze az általános reakció azoktól, akik valamiért nem szívlelnek minket, rögtön az, hogy minden tevékenységünk illegális, és mégis mit képzelünk magunkról? Ám ezen a ponton visszakérdeznék, hogy akkor inkább egy új szinkron se készüljön, csak mert nem teljesen legális? Persze nyilvánvaló, hogy azoknak szúrja a szemét ez, akik egyébként sem szeretnek magyar szinkronnal nézni animéket, így nem is releváns egy efféle vélemény. Egyébként félreértés ne essék, nem mintha a rajongói fordítások weben való megosztása jogtisztább lenne, csupán a többség hajlamos azt hinni, hogy feddhetetlen. Másrészt pedig nem igazán megszokott, hogy olyan szintű rajongói szinkronokat készítene bárki, amilyeneket mi, így sokan ezt nem is tudják hová tenni. Pedig a szellemi tulajdon ugyanazon jogi feltételei vonatkoznak a szinkronra is, a problémát itt is mindösszesen a képi anyag megosztása okozza, ami már nyilvánvalóan nem engedélyezett. Felmerülhet még persze a jelenleg is hatályos joggal rendelkező sorozatok kérdése, amelyeket elvileg nem vetíthetnénk, ha hivatalosan működnénk. Ám mivel ez a helyzet jelenleg nem áll fenn, és az online vetítésre vonatkozó jogi kitételek sem fogalmaznak egyértelműen, nem gondoljuk, hogy ez lenne a legégetőbb kérdés, annak ellenére, hogy természetesen a hosszú távú célunk, hogy minél előbb hivatalosan és jogtisztán sugározhassunk.

Folytatva a szinkronizálás témakörét, hogyan jött az elhatározás, hogy ebbe is belevágjatok?

Dumet: Ami azt illeti, ez a gondolat eredetileg teljesen függetlenül fogant meg bennünk a tévétől, de igazából a kettő abból a szempontból szorosan összekapcsolódik, hogy sajnos 2014-ben megszűnt itthon az utolsó anime tematikájú tévécsatorna is, ezt pedig pótolni szerettük volna valamiféleképpen. Persze készültek ezután is anime szinkronok, de csak elvétve és a lehető legkisebb kockázatot jelentő címek. Nekünk pont az a célunk, hogy olyan sorozatokat is bemutathassunk, amelyeket jó eséllyel soha nem láthatnánk az anyanyelvünkön. Mivel mi eredendően szinkronos animékkel foglalkoztunk már a csapatunk alapítása óta, mindig is egyedi helyzetben voltunk a fansub csapatok sorában. Ki is néztek és néznek is minket emiatt azóta is, ahogy azt már említettem, de talán pont ezért találhattuk meg a hivatásunkat, azt a szakmát, ahol a feliratos és a szinkronos művek találkoznak és egyesülnek. Mert az, hogy egy rajongói fordításunkat szövegkönyvvé varázsoljuk és szinkron készül belőle, pontosan ezt jelenti nekünk.

„...az a célunk, hogy olyan sorozatokat is bemutathassunk, amelyeket jó eséllyel soha nem láthatnánk az anyanyelvünkön.”

Milyen nehézségekkel találkoztatok a szinkronizálás előkészítése és annak folyamata során? Hogy sikerült ezeket megoldani?

Dumet: Teljes regényciklusokat lehetne erről írni, mennyi akadály merült fel az évek során, mire sikerrel jártunk, vagy inkább kiszenvedtük a végeredményt. Már maga a tény, hogy évekbe tellett, jól mutatja, hány helyen futhat zátonyra egy ilyen projekt, ha így önerőből próbálkozunk és szinte minden munkafolyamatot magunk csinálunk. Mindegyikben adódtak ugyanis problémák, kezdve akár a fordítással vagy épp a legnagyobb gonddal, hogy a jogok megvásárlása híján nem rendelkeztünk azzal a nemzetközi hangsávval sem, amely minden háttérhangot és zenét tartalmaz, így ezt nekünk kellett elkészíteni, mert egyébként senki sem vállalta a legyártását. A WataMote esetében például ez azt jelentette, hogy hangonként egyesével kellett összerakni az egészet. Ám az sem volt kis feladat, hogy megtaláljuk a megfelelő szinkronrendezőt és stúdiót, ahol nem csillagászati bérleti díjak vannak, ugyanakkor megkapjuk azt a minőséget is, amit szeretnénk és ami el is várható. Ha pedig ez még nem lenne elég, elkészíthetünk bármilyen szinkront, ha aztán azt nem tudjuk problémamentesen levetíteni nektek a DHTV-ben, mert végesek a technikai erőforrásaink. Megannyi feladat és rengeteg munka ez, ami nem annyira irigylésre méltó, mint azt esetleg páran gondolják.

Feltételezzük, hogy az anime hosszától függ, de körülbelül milyen anyagi vonzata van egy szinkron elkészítésének? Továbbá ez milyen arányban oszlik el az egyes részfolyamatok között (stúdióbérlés, technikusok, szinkronszínészek)?

BrollySSJ4: Ismét egy folyamatosan visszatérő kérdés, amely elég összetett, kényes és sokszor bonyolult, de azért igyekszünk rá érthetően választ adni. Igen, nagyban függ a sorozat (anime) hosszától, meg még egy csomó változótól. Ha átlagban veszünk egy 26 részes sorozatot, mondjuk egy átlagos szereplő számmal és szöveg mennyiséggel - amit nehéz átlagba számolni, mert minden sorozat más és más, de a példa kedvéért vegyük átlagba - akkor elmondható, hogy már biztosan milliós tételekről beszélhetünk. A teljes árnak minden esetben nagyjából a 70%-át a szinkronszínészek kapják, a többi költség szétoszlik a stúdióbérlés és a stábtagok között.

Dumet: Még manapság is bevett gyakorlat, hogy a színészek úgynevezett tekercsek után kapják a bérüket egy-egy kiszállás esetén. Egy tekercs nagyjából másfél percnyi szöveget jelent, bár ez stúdiótól függően is változhat. A bérezés szintúgy, bár egy átlagos tekercs ára jelenleg olyan 250-400 Ft között mozog. A stábtagok bére tényleg teljesen változó, ahogyan a stúdió bérlése is, így ettől konzekvensebb választ erre nem lehet adni.

Mennyire van beleszólásotok abba, hogy kik lesznek a szinkronhangok?

Dumet: Ez most csúnya lesz, de mindig a megrendelőnek van igaza, akkor is, ha nem. Persze, az esetek többségében a megrendelő is jobban járna, ha hagyná dolgozni a szinkronrendezőt, hiszen mégiscsak ő ért hozzá a legjobban, és nem véletlenül választja azokat a színészeket, akiket választ. Viszont jól tudjuk, hány esetben fordul elő, hogy egy filmnek vagy sorozatnak egy orbitális baromság lesz a címe, vagy néhány szerepre egy indokolatlanul oda nem illő felkapottabb színész, rosszabb esetben egy celeb kerül. A szinkront szidjuk ilyenkor, de valójában a megrendelő az oka legtöbbször. Most logikus lenne azt gondolni, hogy akkor mi egyáltalán nem szólunk bele semmibe, de nagyon messze járnánk az igazságtól. Ezek után persze már senki se fogja elhinni nekem, de igenis sokat hozzátehet egy rajongói szem, de csak akkor, ha ért is hozzá. Magyarországon mindenki ért mindenhez, ahogy a focihoz, úgy a szinkronhoz is. Hadd ne kelljen mondanom, mi következik ebből. A megoldás tehát a kétféle szakértelem megfelelő arányú elegye. Amennyiben a szinkronrendező úgy látja, hogy érdemes kikérnie a véleményünket, annak oka van, és ez nálunk eddig működött is. Ő is és mi is készítünk tehát egy tervezetet, és egyeztetjük egymással, a végeredmény pedig ebből alakul ki. Ehhez azonban, hangsúlyozom, kölcsönös tisztelet és mindenekelőtt szakértelem szükségeltetik.



Milyen készítésbeli különbségek voltak a 3 szinkronos projekt között (WataMote, Elfen Lied és az Ő és a cicája)? Melyik volt a kedvencetek, és miért?

Yasszos: Minden kezdet nehéz, ahogy tartja a mondás. A WataMoténél szinte vakon, mindössze az addig szerzett rajongói szintű tudással, de már komoly tapasztalatokkal felvértezve vágtunk bele az egészbe. Félreértés ne essék, ez nem egyenlő azzal, hogy ne tudtuk volna, mit csinálunk, csupán arról van szó, hogy ilyet még nem csináltunk, és „röptében" alakult ki az egésznek a gyakorlata, ismerkedtünk meg minden oldalával. Meglehet, hogy ez meg is látszott a végeredményen, így csakugyan felfoghatjuk a WataMotét egy demó projektnek.

Az *Elfen Liednél* (AniMagazin 54.) már más volt a helyzet, hiszen a korábban szerzett új tudás és tapasztalat hatalmas hasznunkra volt, ezáltal sokkal jobban átláttuk és meg tudtuk tervezni, szervezni, végül pedig meg is tudtuk valósítani a projektet. Már megtanultuk, hogyan kell szinkronra szöveget, szövegkönyvet írni, a másik munkáját hatékonyan lektorálni, a rendezői, vágói és hangmérnöki feladatainkat professzionális módon ellátni. Ezáltal már csak az adott projekt sajátos, előre (nem) látható kihívásai állhattak az utunkba. Ha nem is vagyunk még minden szakmai tudásanyag birtokában, igyekszünk folyamatosan bővíteni a jelenlegit, amivel most rendelkezünk. A saját példánk is bizonyította nekünk, hogy az autodidakta módon szerzett tudásnak is lehet létjogosultsága.

Dumet: Az Ő és a cicája egy régebbi feliratos projektem volt, amit én már akkor majdhogynem százszor írtam, mert eleve így fordítok.

Ezért kevésbé volt látványos a szövegkönyv elkészítése. A dalszöveg megírása már sokkal nagyobb fejtörést jelentett, annak ellenére, hogy viszonylag sűrűn fordítok ilyesmit, magas színvonalon. Általában is nagyon maximalista vagyok magammal szemben ilyenkor, de itt különösen az voltam, és azóta sem feltétlenül gondolom, hogy tökéletes lenne a végeredmény. Mégis, talán ez volt a három projekt közül a kedvencem. Maga az anime miatt is, mert közel állt hozzám, illetve mert ezzel volt a legkevesebb gond még így is.

Yasszos: Hogy nekem melyik volt a kedvenc? Nehéz megmondani. Habár akkor még többé, mostanra már inkább kevésbé, de a WataMotét mégis csak közelebbinek éreztem a személyiségemhez, így azzal mindenképpen öröm volt foglalkozni. Ellenben az Elfen Liedet, ami bár műfajilag közel áll hozzám, mégsem tudtam feltétlenül a magamévá tenni. Mint fordító, természetesen nem tehetek különbséget mű és mű között annak fordítása során, és egyaránt meg kell adjam a kellő tiszteletet, odaadást az anime és az alkotó iránt. Mégis feltétlenül előnyös és hatalmas plusz tud lenni ugyanakkor, ha egy, az emberhez közel álló, netalán a szívének kedvenc alkotással foglalkozhat.

Junika: Kivéve, amikor a kedvenc projekt fordítása során is enyhe idegbajt kapunk. Készítésben egyébként szerintem a Wata volt a legnehezebb, nemcsak a tapasztalatlanságunk miatt, hanem a nemzetközi hangsáv hiánya miatt is. Melyik volt a kedvenc? Nekem a Wata adta a legtöbb élményt, az Elfenben rengeteg volt az érdekes karakter, a Cicának meg imádtam a sztoriját. Muszáj választani?



Van valamilyen kapcsolatotok, ismerősötök, aki az Animax csatornánál dolgozott vagy, aki a még mindig animéket vetítő Viasat6-nál dolgozik? Van szakmabeli munkatársatok?

Hron84: Kifejezetten televíziónál vagy stúdióban dolgozó munkatársunk nincs, de ennek ellenére is mindenki a tudása legjavát adja bele a TV által sugárzott anyagokba, és reméljük, hogy ez meg is látszik a minőségen. Nem gondoljuk, hogy lényegesen befolyásolná a minőséget az, ha valaki véletlenül épp egy televíziónál dolgozik vagy máshol, mert nem feltétlenül a munkahely számít, hanem az elhivatottság és jelen esetben az animék iránti kötődés.

Dumet: Kapcsolatok szempontjából persze kicsit sem hátrány egy ilyen ismeretség, de végül annak idején ettől függetlenül kerültünk kapcsolatba a későbbi szinkronrendezőnkkel, Nikas Dániellel, az egyik régi szinkronos projektünk, a Sailor Moon kapcsán. Ha úgy vesszük, ez az „egymásra találás" az általa vezetett NovaVoice csapatával - aminek a jelentőségét akkor még nem láttuk igazán - mutatta meg később azt az ösvényt, amelyet követnünk kell, de már magunknak kell kitaposni.

Rövid idő alatt két szinkronos projektetek is volt, és jön majd a Steins;Gate (köszönhetően a közönségszavazás eredményének). Vannak távlati terveitek a szinkronizálás terén? Elárultok erről és a készülő S;G-ről valamit?

Yasszos: Mindenképpen az eddigi legnagyobb, a korábbiakhoz viszonyítva a legnehezebb, egyben pedig a legmegtisztelőbb kihívás lesz a *Steins;Gate* (*AniMagazin 8.*) sorozatok szinkronjának elkészítése. Ha a WataMote volt a [KÖNNYŰ], az Elfen Lied pedig a [NORMÁL], akkor a Steins;Gate lesz a [NEHÉZ] nehézségi fokozat. Vagy inkább az [ŐRÜLT]? Míg a WataMote őszintén szólva egy derék, végső sorban mégis kissé amatőr szárnypróbálgatás volt, az Elfen Liednél már magasabbra tettük a lécet, hiszen már volt tapasztalatunk korábbról, ahogy a hibáinkból is tanulhattunk útközben, noha természetesen a nézők a megmondhatói, hogy mennyit is fejlődtünk a projektek során...

Izzy: Valamennyit fejlődtünk, de a legtöbb apróságot, amiket eddig nem láttunk meg, most pedig már igen, igazából a többség eddig se vette észre. Csak azt látjátok, hogy működik, de hogy miért, azt nem biztos, szóval borbogár.

„Mindenképpen az eddigi legnagyobb, a korábbiakhoz viszonyítva a legnehezebb, egyben pedig a legmegtisztelőbb kihívás lesz a Steins;Gate sorozatok szinkronjának elkészítése."

Yasszos: Biztos. Viszont ami szintén az, hogy mindenképpen hosszú távlatokban gondolkodunk, hiszen szeretjük, élvezzük ezt a „hobbit”, ami egyben munkának is tekinthető már, még ha nem is fizetnek meg minket érte. De talán pont a magyar nyelv, a magyar szinkron iránti tiszteletünk és szeretetünk az, ami tartja bennünk a lelket, és természetesen leginkább a ti visszajelzéseitek!

Képzeljétek csak el, amikor megvalósul a szemünk - jelen kontextusban helyesebben mondva a fülünk - előtt a magyar változat, ahogy a virtuális papírra vetett szövegkönyvben írtakat eljátsszák a színészek! Ha más nem, már ezért megérte vele ennyit dolgozni! Leírhatatlan egy élmény. Aztán amikor ez végül teljes formát ölt, akkor mondhatjuk azt, hogy mi most valami maradandót alkottunk. Talán pont ez az, ami különbbé teszi a korábbi munkáinknál, ami elindított minket a már említett ösvényen, ahová most tartunk, az ismeretlenbe, és ahonnan már kétlem, hogy visszafordulnánk valaha, legalábbis, ha a rajongói fordításokról van szó.


Bogdányi Titanilla


Hermann Lilla

Dumet: Ez mind szép és jó, Yasszos, de mi van a Steins;Gate-tel? Mindenki erre kíváncsi!

Yasszos: Áh... Tényleg. Arról majd mesélünk a Facebook-csoportunkban, amihez ha eddig még nem csatlakoztatok, akkor épp itt az ideje!

Ha valaki szeretne támogatni titeket, azt hogyan teheti meg?

BrollySSJ4: Itt elsőre szeretnénk leszögezni valamit, ha lehet. Támogatástól függ minden sorozatunk és a jövőbeli sorozatok, filmek készítésének tempója, hiszen mint mindenhez, ehhez is pénz kell, anélkül sajnos nem megy, szinte semmi. Viszont ebből adódóan és abból, hogy sokan nem tudnak pl. a koruk, esetleg más társadalmi akadály miatt anyagilag támogatni, így többféle lehetőséget is biztosítottunk. Persze a legtöbbet a hagyományos banki átutalással vagy PayPallal, és Patreonon tudtok támogatni minket, de emellett egy akár „ingyenes” lehetőséggel, a Google Adsense szolgáltatásának használatával is segíthettek. Ez utóbbi nevezetesen a (*https://dragonhall.hu/* valamint a *https://tv.dragonhall.hu/*) weboldalainkon megjelenő reklámokra kattintással, vagy már azzal is kivitelezhető, ha reklámblokkoló szoftver használata nélkül látogattok meg minket naponta néhány alkalommal. A banki átutaláshoz, PayPalhoz és Patreonhoz szintén itt találtok részletes információkat. Előre is köszönjük mindenkinek a támogatását!

A DragonHall TV aktuális műsorát megtaláljátok a 123. oldalon.


Szalay Csongor

Köszönjük szépen az interjút, és további sok sikert kívánunk! Zárásként üzennétek még valamit az olvasóknak?

BrollySSJ4: Persze! Tartsatok velünk minden közösségi oldalunkon, illetve tegyünk együtt a magyar szinkronos animékért, amennyit csak tudunk! Köszönjük, ha támogattok bármilyen formában, és ne feledjétek, akár csatlakozhattok is a csapatunkba többféle posztra is, ami szintén komoly támogatás nekünk! Részletekért keressetek minket weboldalunkon, Facebook oldalainkon!

Junika: Lájkoljatok, iratkozzatok fel, nyomjátok meg a... ja nem, ez itt nem a YouTube és nincs is csatornánk, vagy van?

Izzy: Van csatornánk, csak nincs, de ha feliratkoztok, akkor lesz, szóval majd szóljatok, hogy hová iratkoztatok fel! Amúgy az interjú során egy állat sem veszítette el a szüzességét, és ha megsértettünk valakit valamivel, valamilyen módon, akkor sajnáljuk.

Dumet: Igen, tényleg bocs, hogy flegmák vagyunk és bunkók, ja meg beképzeltek is, de igyekszünk fejlődni. Tényleg. Az interjú létrejöttét amúgy a világítós billentyűzetem támogatta.

Yasszos: Nem tudom kik ezek, nem ismerem őket. Ne is figyeljetek arra, amit mondanak. Még mindig ezt az interjút olvassátok?

Chureito Pagoda

Írta: Saci (*Animológia*)

Mit érdemes megnézned Japánban? 15.



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.

CHUREITO PAGODA
Az egyik legszebb japán kilátás

Ikonikus helyet keresel Japánban? A Chureito Pagodánál nem is találhatnál jobbat, hiszen amellett, hogy önmagában már egy csodálatos emlékmű, az egyik legpompásabb látképet biztosítja a Fuji hegyre. Mindezen felül, ha a cseresznyevirágzás idején, vagy éppen az őszi színkavalkád alkalmával van szerencséd ott járni, még káprázatosabb élményben lehet részed. A lehetőség tehát adott, már csak élni kell vele.

A Chureito Pagoda pazar kilátását egyébként annak a közel 400 lépcsőfoknak köszönheti, amin át kell verekednünk magunkat, hogyha el szeretnénk jutni hozzá. Szóval egy viszonylag magasabb ponton fellelhető helyről van szó, amely az Arakura hegyen található, és az Arakura Sengen Shrine része, mint központi szentély. Valamint a park egyik kiemelkedő látványossága is, de érdemes a környék minden elemét felfedezni, mert bár turisták, helyiek, fotósok és általában minden odalátogató kedvence a pagoda, emellett is számos szépséget rejt.

Abban biztos lehetsz, hogy nem lesz ismeretlen számodra ez a hely, hogyha ellátogatsz oda. Megszámlálhatatlan mennyiségű kép kering a helyről az interneten, mert mondhatni japán jelképévé is vált ikonikus kilátásával. A fotósok, „instások” körében is rendkívül népszerű, aminek okán majdnem az év minden napján készült róla felvétel, különféle időjárási változatokban és évszakokban. Ha megnézed a saját szemeddel a pagoda kilátóját, meg fogod érteni, hogy miért van ez így. Külön érdekesség, hogy a kialakított látványkilátó mellett, pontosabban felette találhatóak még eldugottabb, nézelődésre alkalmas helyek, amik már kevésbé tömöttek. Tehát érdemes lehet még egy kicsit felfelé sétálni, már hogyha bírod, mert ide aztán kell erőnlét. A nagy érdeklődésnek köszönhetően sajnos általában tele van a hely, szóval a tömegiszonyosoknak nem annyira ajánlom, de kifoghatóak kellemesebb mennyiségű látogatószámok is. Viszont az kétségtelen, hogy mindig találni ott egy-két lézengőt.

A Fuji 5 tavának kuriózumaihoz szorosan kapcsolódó szentély azonban sokkal több jelentésértékkel bír, mint egy szimpla (ám igen festői) kilátó.





TUDTAD?
Több néven is ismerik a szentélyt, mint Fujiyoshida Cenotaph Monument vagy Chastain Tower, azonban máig a legismertebb a Chureito Pagoda elnevezés.





Tudniillik a hagyományos, vallási épület egy békeemlékmű, amit azok tiszteletére és emlékére hoztak létre, akik az első kínai-japán háborútól (1868) a második világháború végéig (1945) elhunytak az ország védelme érdekében. Első részeit az Arakura Sengen Shrine komplexumnak, az Arakura szentélyt és a torii-t (kaput) már 705-ben létrehozták, és ennek kiegészítéseképpen jött létre 1963-ban a Chureito Pagoda.

Jelentőségét és kilátását tekintve is kijelenthető, hogy verhetetlen japán helyszín, amelyet feltétlen ajánlott meglátogatni, hogyha Japánban jársz. A megközelítése se jelenthet akadályt, mert hogyha csak a fővárosban tervezel eltölteni időt, ahhoz mindössze 2-3 órányi vonatozásra található, illetve az állomásról is könnyen oda lehet találni a helyszínre. Egyedül az említett lépcsőzés akadályozhat a felkeresésében, de ez se riasszon el, mert sok helyen út is visz fel. Ezek a kacskaringós, kitérő utak bár meredekek, mégis megkönnyíthetik, ha nem akarsz lépcsőzni, emellett új látnivalókat is feltárhatnak. A közeli iskolások körében egyébként kifejezetten kedvelt edzési helyszínnek is számítanak a „végtelen” lépcsők, szóval testmozgás céljára is kiválóan alkalmazható, ha ezen törnéd a fejed. Azonban valószínűbbnek tartom, hogy inkább az állatok fognak elriasztani, mint a feljáró, mivel külön jelzések hívják fel a figyelmünket arra, hogy esetlegesen belefuthatunk egy medvébe, vagy akár kígyókba, majmokba. DE! nem kell megijedni, eddig még ennek kimondottan alacsony volt a valószínűsége, így ez ne tartson vissza.

Összességében tényleg nagyon tudom ajánlani mindenkinek ezt a japán látványosságot. Sajnos magába a pagodába nem lehet bemenni, de teljesen ingyenes és mindennap, a nap 24 órájában bármikor látogatható. Az én véleményem és az internet népe szerint is főleg tavasszal és ősszel érdemesebb beiktatni, mert akkor nyújtja igazán a maximumot kilátása, amely az elképesztő és páratlan Fuji hegyre terelődik főként, illetve az alatta elfekvő városkára. A környéke is számos lehetőséget kínál, akár a Fuji híres tavairól, akár a parkokról, akár egyéb érdekességekről legyen szó. És mint említettem már: a megközelítése is egész egyszerű, viszont jobb egész napra vagy legalább egy fél napra tervezni ezzel a kirándulással, mert úgy éri meg, hogyha szánunk időt a táj és a helyek szépségének befogadására, a pillanat megélésére, amelyet a Chureito Pagoda verhetetlen, természetes környezete nyújt.

TUDTAD?
Hanami ünnepén kiemelten népszerű helyszínnek számít a pagoda és környéke a fesztiválok miatt, de csak ekkor, és valószínűleg csak ezért, fizetni kell a parkolásért.



TUDTAD?
A pagoda építésére 1958-ban a helyi bizottság tett javaslatot.





Kattints a képre és nézd meg róla Animológia Saci videóját!

Épült: 1963
Magasság: 12 méter
Szintek: 5 szintes
Nyitvatartás: 0-24 (mindig nyitva van)
Belépő: ingyenesen látogatható
Elérhetőség: 3353-1 Arakura, Fujiyoshida, Yamanashi 403-0011, Japán

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZNED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?

★★★★★



JONATHAN CLEMENTS

A BRIEF HISTORY OF JAPAN

SAMURAI, SHŌGUN AND ZEN:
THE EXTRAORDINARY STORY OF THE LAND OF THE RISING SUN



Kamikaze (isteni szél)

Írta: A. Kristóf

A legenda és a valóság górcső alatt

Bevezető

A cikk témája a széles körben ismert kamikaze története, itt nem a közismert második világháború során öngyilkos akciókat végrehajtó pilótákról (és egyéb katonákról) van szó, hanem még a középkorban lezajlott eseményről. Rengeteg oldal több szempontból taglalta már, ámbár csalódásomra kevesen jártak utána becsületesen, sőt a Wikipédia is enged némi kételyt sorai közé. (Ez enyhén ironikus tőlem, akinek az írásai végén rendszeresen megjelenik a Wikipédia mint forrás, de ez a cikk nem kritika a Wikipédiáról, és az irónia is csak elvétve fordul elő benne.)

Írásom egy könyv alapján készült (A szamuráj rövid történelme), melynek mindössze egy fejezete foglalkozik a mongol invázióval. Ez azonban nem meglepő, ugyanis bár a történet felkapott (első sorban a második világháborúban hibásan így elnevezett öngyilkos akciók miatt), csupán egy apró szeletét képviseli Japán hosszú múltjának. Ennek ellenére a történet igencsak érdekes és tanulságos lecke lehet arra, hogy hogyan kell elemezni a múlt eseményeit, és ékes tanúsága annak, hogy a valóság mindig bonyolultabb, mint bármiféle kitaláció

Az invázió előzményei

Japán történelmének felosztását nézve a mongol invázió szorosan a Genpei háborút követi. A Genpei háború mérföldkőnek számít Japán múltjában, ugyanis ebben a korszakban egy újabb fontos lépést tesz ezzel a vérrel és szenvedéssel teli araszolásban az ország egyesítése irányába. Igen, a szemfüles olvasó megjegyzi, hogy de már akkor, sőt még eme korszak előtt is császár uralkodott Japánban, aki magának követelt mindent a nap alatt. Ez valóban így igaz, azonban ezek a császárok többnyire névileg uralkodtak csak (itt nem arra gondolok, hogy a régensük uralkodott helyettük), míg az országban még mindig a helyi nagyurak gyakoroltak hatalmat. Japán tehát papíron egyesített volt, azonban Kiotó nem tudta kellőképpen központosítani a hatalmat. A japán szigetek többségén ekkor még csak kialakulóban volt a stabilabb társadalmi rendszer, a hatalom Honshu, Kyushu és Shikoku szigetekre csoportosult, döntően a déli, régebb óta lakott régiókra, míg az északi területek lendületes fejlődésben voltak.

Innen ered a Genpei háború valódi oka, amikor a fővárost és a hatalmat birtokló Taira klán ellen háborúba vonult az északi területeket uraló Minamoto klán. Ez volt az első háború, amely során az összes klán harcba szállt valamelyik oldalon, azaz mindenki részt vett benne, nem csak egy kisebb-nagyobb helyi konfliktusról volt szó. Az egyik oldalt a Tiara és szövetségesei piros zászlók alatt, a másik oldalt a Minamoto és szövetségesei fehér zászlókkal vonult. A konfliktus véres és hosszú éveken át tartó volt, amelyet végül kérdés nélkül a Minamoto klán nyert meg. A Tiara végleg eltűnt Japán történelméből, de nem a köztudatból, ahogy látni fogjuk később.

„A Koreai-félsziget mongol kézre kerülése logikailag maga után vonta azt is, hogy a japán szigetek sem úsznak meg...”



A mongol invázió

Ugyanebben az időszakban a Japán-tenger túlsó partján a koreai nép egy hosszú és végül sikertelen háborút vívott a mongol birodalommal szemben. A Koreai-félsziget mongol kézre kerülése logikailag maga után vonta azt is, hogy a japán szigetek sem úsznak meg a találkozást a kor legmodernebb hadseregével. De ez nem azonnal történt meg, először Kubiláj kán (Dzsingisz kán unokája) 'baráti' levelet küldött Japán 'királyának', amiben arra kérte, kezdjenek jó baráti viszonyt. A levél nyelvezete udvarias, de az üzenet nyilvánvaló volt. Japán el kellett volna ismerje a mongolok uralmát fölöttük, különben a mongolok őket is kardélre tűzik. Mindezen túl a levél rossz emberhez jutott el, Kubiláj kán nem tudta, hogy a császár nevében a sógun uralkodik, akinek a nevében a régense uralkodott.



A helyzetet tovább rontotta, hogy néhány pletyka hajhász azt terjesztette Japán déli térségeiben, hogy a mongolok igazság szerint a Tiara klán visszatérése, külföldi segítséggel (a pletykát erősítette, hogy a mongolok is vörös színű zászlókkal vonultak). Így tehát Japán készült az elkerülhetetlen invázióra. Azonban tudták, hogy az invázió várat magára, először a Koreai-félszigetet kellett teljesen a hatalmuk alá gyűrniük a mongoloknak, valamint Dél-Kína még mindig ellenállt Kubiláj kánnak. Az első mongol katonák 1273-ban érkeztek meg Dél-Koreába azzal a céllal, hogy az inváziora készüljenek. Mindeközben a japánok se tétlenkedtek, és a Hakata-öbölben kezdtek masszív erődítményeket és védelmei vonalakat kiépíteni.
A támadás végül nem maradt el, és a mongol flotta elindult Japán partjai felé. Első megállójuk a Tsushima sziget volt, ahol mindenkit lemészároltak - rendben, nem mindenkit, nyilvánvalóan



páran túlélték és elmenekültek, hogy figyelmeztessék a Hakata-öbölben várakozókat, valamint elmondhassák a történetet. Végül a mongolok továbbhaladtak a Hakata-öböl irányába. A harc papírformaszerűen alakult, a mongolok fejlettebb hadi technológiával és több tapasztalattal rendelkeztek, mint a japánok, utóbbiak viszont kedvezőbb hadi helyzetben voltak erődítményeik révén. A harc véres és kétségbeesett volt. Az új hadi eszközök (a legfélelmetesebb a robbanó katapult lövedék) nemcsak rengeteg szamuráj életét követelték, de rettegésben tartották a japánokat, másik oldalon viszont a mongolok nem tudtak stabil partraszállást végrehajtani, ami elégedetlenséget és alacsony morált jelentett a veszteségek mellett. Mindezen túl a szamurájok csónakokkal vagy azoknál alig nagyobb hajókkal éjszakai rajtaütéseket hajtottak végre az öbölben lehorgonyzott mongol hajókon. A támadások nem okoztak túl nagy veszteséget, de tovább erősítették a mongol tábornokok véleményét, miszerint vissza kéne vonulni.

Ekkor egy, az évszaknak szokatlan ellenszél kezdett fújni az öbölben. Az újonnan kialakult lehetőségen kaptak a mongol tábornokok és a flotta visszahajózott Dél-Koreába. A szamurájok, akik biztosak voltak benne, hogy a Hakata-öbölben fognak meghalni, nem akartak hinni a szerencséjüknek. Se ők, sem pedig a császár. Az új helyzetből azonban a buddhista papok húzták a legnagyobb hasznot, ugyanis azt állították, hogy a szél (kaze) isten (kami) ajándéka az imáikért, éppen ezért jutalmat követeltek maguknak érte.

A mongol tábornokok hazatérve részletes jelentést tettek a látottakról, tovább erősítve azt a feltételezést, hogy az invázió csak egy felderítő hadművelet volt. Az első inváziót követte egy második, mely a Hakata-öböl mellett egy délebbi helyen is partra szállt, azonban a két támadó sereg nem tudott megfelelően kommunikálni, illetve az öböl ekkor sem került a kezükbe, így az is kudarccal végződött. Feljegyzések szerint egy harmadik invázió is tervben volt, de sohasem valósult meg.
Nagyvonalakban ennyit szerettem volna leírni, nem állt szándékomban egy 30 oldalas fejezetet



szóról szóra visszaadni, mindössze egy érdekességet írtam le abból a számtalan mozzanatból, ami Japán hosszú és gazdag történelmében megtalálható.

Utószó

Ahogy azt az olvasó valószínűleg már megsejtette, ez a cikk gyakorlatilag egy könyvajánló, de milyen jobb módja van egy ilyen ajánlásnak annál, hogy egy egész fejezetet bemutassak belőle? A kérdés nem költői, aki tudja rá a választ, annak van itt valaki, aki szívesen meghallgatja. Persze van egy probléma, szólhat jogosan az olvasóm, regények esetében nem lehet csak egy fejezetet kiemelni! Valóban így van, ez azonban hatalmas előnye a történelmi témájú könyveknek. A fejezetek jól elkülönülnek, egymást követve egy folytonosságot is kialakítanak, melyben egyúttal önálló történetek is. Legszívesebben bemásolnám az egész fejezetet, de ez nem csak plagizálás, hanem megbocsáthatatlan lustaság is lenne a részemről. Így tehát az olvasó be kell érje ezzel a rövid ajánlóval, mely akadémiai szinten nem ér fel azzal, amit népszerűsít, mégis remélem, hogy megragadta az olvasó figyelmét.

Könyv: A szamuráj rövid történelme
(A brief history of the samurai)
Író: Jonathan Clements
Kiadó: Robinson, 2010



Ismert előadók híresebb dalai - 4

Írta: Edina holmes

Mi is az a K-pop? VII.

Folytatjuk az ismerkedést a k-pop dalok színe-javával az első generációtól mostanáig. De hogy minél változatosabb legyen a dolog, nemcsak egy generációt veszünk végig egy cikkben, hanem az összesből szemezgetünk időrendi sorrendben. Vágjunk is bele!

A dalokat meghallgathatjátok az *edinaholmes.com*-on előadók szerinti lejátszólistákban.



Uhm Jung-hwa

Aktív évek: 1987-napjainkig
Ügynökség: Mystic89
Híresebb dalai: Sad Expectation, A Love Only Heaven Permits, Rose of Betrayal, Tell Me, Poison, Invitation, I Don't Know, Festival, Escape, Come 2 Me, Song of the Wind, D.I.S.C.O, Watch Me Move, Dreamer, Ending Credit, She



NRG

Tagok száma: 5
Aktív évek: 1997-2005
Ügynökség: Music Factory
Híresebb dalaik: I Can Do It, Breakfast At Tiffany's, Making Love, Messenger, Sorrow, Hit Song, Friend, Hurray for a virile son of Korea



Wheesung (Realslow)

Aktív évek: 1999-napjainkig
Ügynökség: Realslow Company
Híresebb dalaik: Can't We., With Me, Insomnia, Even Thought of Marriage, Heartsore Story, They Are Coming, Masterpiece of You, Special Love, Night and Day, I'll Stay As Your Friend, Kiss, Hold Over



Se7en

Aktív évek: 2003-napjainkig
Ügynökség: Eleven9
Híresebb dalaik: Come Back To Me, Tattoo, I Know, Come Back To Me Part 2, La La La, Better Together, When I Can't Sing, Somebody Else, Give It To Me



Gain

Aktív évek: 2006-napjainkig
Ügynökség: APOP
Híresebb dalaik: Must Have Love, Irreversible, Bad Temper, Bloom, Nostalgia, Fxxk U, Truth Or Dare, Apple, Paradise Lost

Legendás K-pop zenék - vol 7.
(amiket minden valamirevaló K-pop fan ismer)

Sistar - Touch My Body
Rain - Love Song
Miss A - Goodbye Baby
Kara - Step
Big Bang - Loser
Girls' Generation - Run Devil Run
BTS - Dope
f(x) - Hot Summer
EXO - Monster
Trouble Maker - Trouble Maker

A legendás videókért látogass el az *edinaholmes.com*-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.





Son Dam-bi

Aktív évek: 2007-napjainkig
Ügynökség: Pledis
Híresebb dalaik: Cry Eye, Start, Change The World, Bad Boy, Invisible Person, Crazy, Saturday Night, Amoled, Can't You See, Queen, Dripping Tears, Red Candle



Rainbow

Tagok száma: 7
Aktív évek: 2009-2016
Ügynökség: DSP
Híresebb dalaik: Gossip Girl, A, Mach, To Me, Sweet Dream, Tell Me Tell Me, Sunshine, Black Swan, Whoo



JYJ

Tagok száma: 2
Aktív évek: 2010-2015
Ügynökség: C-Jes
Híresebb dalaik: Ayyy Girl, Empty, Get Out, In Heaven, Only One, Back Seat, Wake Me Tonight (japán)



Ailee

Aktív évek: 2011-napjainkig
Ügynökség: Rocket3
Híresebb dalaik: Heaven, I Will Show You, U&I, Don't Touch Me, Johnny, Mind Your Own Business, If You, Roomshaker, When We Were In Love



BtoB

Tagok száma: 7
Aktív évek: 2012-napjainkig
Ügynökség: Cube
Híresebb dalaik: Insane, WOW, Beep Beep, You're So Fly, It's Okay, Remember That, Pray(I'll Be Your Man), Movie, Missing You, Only One For Me, Friend, Beautiful Pain



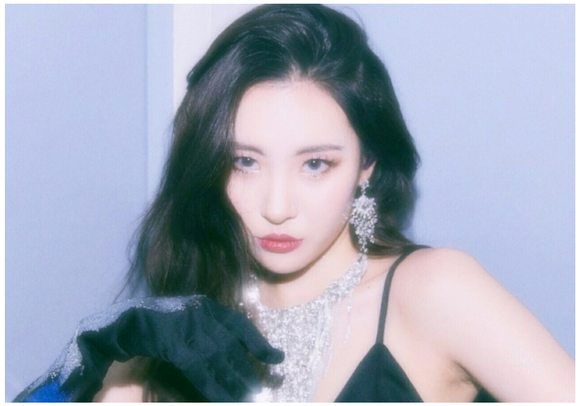
NU'EST

Tagok száma: 5
Aktív évek: 2012-napjainkig
Ügynökség: Pledis
Híresebb dalaik: Face, Action, Hello, Good Bye Bye, I'm Bad, Overcome, Love Paint, A Song For You, Bet Bet, Love Me, I'm In Trouble



BTS

Tagok száma: 7
Aktív évek: 2013-napjainkig
Ügynökség: Big Hit
Híresebb dalaik: No More Dream, We Are Bulletproof Pt. 2, N.O, Boy In Luv, Just One Day, Danger, War Of Hormone, I Need You, Dope, Run, Fire, Save Me, Blood Sweat & Tears, Spring Day, DNA, Mic Drop, Fake Love, Idol, Boy With Love, ON, Dynamite, Life Goes On



Sunmi

Aktív évek: 2013-napjainkig
Ügynökség: MakeUs
Híresebb dalai: 24 Hours, Full Moon, Gashina, Heroine, Siren, Noir, Lalalay, Pporappippam, Gotta Go You, Bet Bet, Love Me, I'm In Trouble



Oh My Girl

Tagok száma: 7
Aktív évek: 2015-napjainkig
Ügynökség: WM
Híresebb dalaik: Cupid, Closer, Liar Liar, Windy Day, Coloring Book, Secret Garden, Remember Me, The Fifth Season, Bungee (Fall In Love), Nonstop

Mini K-POP Előadó Bemutató

KNK
Tagok: Jihun, Seoham, Dongwon, Inseong és Heejun
Volt tag: Youjin

A fiúk már 2016-ban debütáltak, viszont a kezdeti kisebb sikerek ellenére nem igazán sikerült befutniuk Dél-Koreában. 2018-ban egy tagcsere is történt, illetve ügynökséget is váltottak, ami jelenleg a 220 Entertainment.
Fontosabb dalaik: Knock, Back Again, U, Sun Moon Star, Rain, Lonely Night, Sunset, Ride

A fiúk videóiért látogass el az *edinaholmes.com*-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.





Taeyeon

Aktív évek: 2015-napjainkig
Ügynökség: SM
Híresebb dalai: I, Rain, Why, 11:11, Fine, Four Seasons, Spark, Happy



NCT U

Tagok száma: változó létszám
Aktív évek: 2016-napjainkig
Ügynökség: SM
Híresebb dalaik: The 7th Sense, Without You, Boss, Baby Don't Stop, Yestoday, Misfit, Make A Wish, From Home



Kard

Tagok száma: 4
Aktív évek: 2016-napjainkig
Ügynökség: DSP
Híresebb dalaik: Oh NaNa, Don't Recall, Rumor, Hola Hola, Ride On The Wind, Bomb Bomb, Dumb Litty, Red Moon, Gunshot



Tomorrow X Together

Tagok száma: 5
Aktív évek: 2019-napjainkig
Ügynökség: Big Hit
Híresebb dalaik: Crown, Cat & Dog, 9 and Three Quarters (Run Away), Can't You See Me?, Blue Hour



Pentagon

Tagok száma: 9
Aktív évek: 2016-napjainkig
Ügynökség: Cube
Híresebb dalaik: Gorilla, Can You Feel It, Pretty Pretty, Critical Beauty, Like This, Runaway, Shine, Naughty Boy, Sha La La, Dr. BeBe, Basquiat, Daisy



fromis_9

Tagok száma: 9
Aktív évek: 2017-napjainkig
Ügynökség: Off The Record
Híresebb dalaik: Glass Shoes, To Heart, DKDK, Love Bomb, Fun!, Feel Good (Secret Code)



SuperM

Tagok száma: 7
Aktív évek: 2019-napjainkig
Ügynökség: SM
Híresebb dalaik: Jopping, 100, Tiger Inside, One (Monster & Infinity)

Mini K-pop Teszt

1. Melyik évben debütált az f(x)?

a, 2007
b, 2008
c, 2009

2. Melyik ügynökségnél volt a Kara lánybanda?

a, DSP
b, Sarship
c, Stardom

3. Melyik dallal debütált a Sistar?

a, Shady Girl
b, How Dare You?
c, Push Push

4. Az alábbi dalok közül melyik nem EXO dal?

a, Ko Ko Bop
b, Cherry Bomb
c, Power

5. Melyik ügynökséghez tartozik a Girls' Generation?

a, JYP
b, SM
c, YG

A teszt megfejtéseit a cikk végén találod!

Mini K-pop Dal Ajánló

Dalcsere - part. 1

Mostantól pár lapszám erejéig olyan kpop dalokat veszünk sorra, amiket egy másik, szintén idol csapat is feldolgozott és színpadon előadott.

Seventeen - Ice Cream Cake
(eredeti: Red Velvet)

A.C.E - Playing With Fire (eredeti: BlackPink)

NCT U - Celeb Five (eredeti: Cele Five)

Gfriend - Wild Eyes (eredeti: Shinhwa)

Girls' Generation - Sorry, sorry
(eredeti:Super Junior)

Got7 - Mr. Chu (eredeti: Apink)

SF9 - Run Devil Run
(eredeti: Girls' Generation)

Loona - Full Moon (eredeti: Sunmi)

Ateez - Very Good (eredeti: Block B)

Itzy - Hard Carry (eredeti: Got7)

A teljes Dalcsere lejátszási listához látogass el az *edinaholmes.com*-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.

Megfejtések: 1-c; 2-a; 3-c; 4-b; 5-b


Loona


A.C.E


SF9

K-pop cikksorozat az AniMagazin hasábjain!

Ha érdekel a k-pop és többet szeretnél megtudni róla, akkor töltsd le az AniMagazin számait és olvasd el cikksorozatunk korábbi részeit is.

Csak kattints az adott cikk címére és máris töltheted az adott számot.

Mi is az a K-pop? VI. - Ismert előadók híresebb dalai 3
Mi is az a K-pop? V. - Ismert előadók híresebb dalai 2
Mi is az a K-pop? IV. - Ismert előadók híresebb dalai 1
Mi is az a K-pop? III. - K-pop dalok és albumok
Mi is az a K-pop? 2 - A Kpop rajongói tábor
Mi is az a K-pop?

A cikksorozat pedig folytatódni fog az AniMagazin Figyeld a facebook oldalunkat, hogy mielőbb értesülj az új számról!



20 éves a JAM Project

Írta: Karasz Attila - supermario4ever (*supermario4ever.wordpress.com*)

Akinek ismerősen cseng a Super Robot Taisen vagy a GARO széria, az biztosan hallott már JAM Project dalt. Ezen két sorozat szinte egybeforrt az együttes nevével, annyi openinget és endinget készítettek, de sok más animéhez is énekeltek dalokat. A szélesebb animés közösség jó eséllyel a ONE-PUNCH MAN openingje által ismeri az együttest. De a zenei repertoárjuk óriási, és mivel idén 20 évesek, érdemes összefoglalni a pályafutásuk történetét.

A kezdetek

Mizuki Ichiro ötlete volt a JAM Project. A név a „Japanese Animationsong Makers” kezdőbetűiből állt össze. Célja az volt, hogy olyan tapasztalt anime előadókból alapítson együttest, akik már letettek valamit az asztalra, és elkötelezettek a minőségi anime zenék iránt. A csapat 2000. július 19-én öt taggal alakult meg, és hogy mennyire számít a tapasztalat, jól jelzi, hogy már az első dalaik is rendkívül erősek, energikusak. Az alapítótagok Mizuki Ichiro mellett Kageyama Hironobu, Endoh Masaaki, Matsumoto Rica és Sakamoto Eizo mind ismertek voltak az együttes megalakulásakor. Az első kislemez az éX-Driver OVA openingje, a Kaze ni Nare. Habár a kislemez nem szerepelt az Oricon lemezeladási listán, a rajta hallható két dal minősége nyilvánvalóvá tette, hogy komolyan veszik magukat, és hosszú távra terveznek a japán zenei piacon. A kezdeti időkből még a The Soultaker anime openingje az, ami ismertebbé tette őket, illetve a 2001 áprilisában megjelent Super Robot Taisen Alpha opening és ending kislemez volt az első, mely szerepelt az Oricon kislemezeladási listán. Viszont inkább a kisebb nevű PlayStation játékokhoz énekelt dalaik jellemezték az első éveiket. De az ezekhez készített dalaik is hihetetlenül profin vannak megírva, és azáltal, hogy energikusak, dinamikusak, a dalok jócskán túlnőttek a játékok hírnevén; sokkal inkább kötik azokat az együtteshez.

Mindegyik kislemez megjelent albumon. Viszont ezeket az albumokat válogatásalbumként tartják számon, és „BEST COLLECTION” alcímen adták ki őket. Az első ilyen válogatásalbum 2002 márciusában „BEST Project” néven jelent meg, és az addig elkészült 9 kislemez dalait tartalmazza. Már ekkor is írtak olyan dalokat, melyeket nem





animének vagy videojátéknak szántak. És mivel ezekből is összejött egy albumra való, ezért a válogatásalbummal szinte egyszerre megjelent a „JAM FIRST PROCESS” című stúdióalbumuk. Ez a VICTOR Entertainment kiadó gondozásában jelent meg, és máig az egyetlen olyan albumuk, mely nem került fel az Oricon albumeladási listára. Habár ezen az albumon is alapvetően erőteljes dalok hallhatók, mégis érzékelhetően más hangulatúak, mint az animés dalaik. Emellett nem túlzás kijelenteni, hogy Mizuki Ichiro erre az albumra énekelte fel énekesi pályafutásának legcsodálatosabb, legfájdalmasabb balladáját, Mizu ni Utsuru Tsuki ~My heart címen.

Úton a csúcs felé

Ahogy egyre ismertebb lett az együttes, úgy énekeltek egyre ismertebb animéknek is dalokat. A *Mazinger* különböző kisebb szériái (pl. Mazinkaizer) és a *Getter Robo* mellett olyan animék is megjelentek a repertoárjukban, mint a *Choujuushin Gravion, Scrapped Princess, Yu-Gi-Oh!* melyek új lendületet adtak az együttes ismertségének. 2002-ben több tagcsere is történt az együttesben. Sokak meglepetésére Mizuki Ichiro lépett ki, nem sokkal utána pedig Kitadani Hiroshi csatlakozott. Ő a *Shutsugeki! Machine Robo* anime openingjével debütált új tagként. Sakamoto Eizo is távozott az együttesből, viszont 2003 márciusában csatlakozott Fukuyama Yoshiki és Okui Masami. Míg Okui Masami a Scrapped Princess openingjével debütált, mint JAM Project tag, addig Fukuyama Yoshiki a Mazinkaizer egyik OVA-jához énekelt egy kemény rock dalt.



A csapat első nagy durranása a Super Robot Taisen Alpha második részének opening és ending kislemeze, a SKILL, mely egészen a 25. helyig jutott el az Oricon kislemezeladási listán. Máig ez az egyik legismertebb daluk, és minden egyes koncertet ezzel zárnak. A második válogatásalbumuk, a FREEDOM már némileg változatosabb képet ad. Több rajta a lassabb dal, emellett néhány saját szerzemény is helyet kapott az albumon. Mivel több az elektronikus hangzás ezen a lemezen, így vannak dalok, amik inkább az úgynevezett „powerful pop" kategóriába sorolhatók. Ezekben a dalokban bár a szintetizátor alap dominál, de a zene és az ének is rendkívül erős, ezért jól kiegészítik a valódi rock dalokat. Valamint ekkor kezdtek el retrós hangzásvilágú dalokat írni. Vannak szerzemények, melyeket mintha a '70-es évek animés dalai inspiráltak volna. Sokban emlékeztetnek a Mazinger Z és Devilman dalaira, csak a különbség, hogy valamivel erőteljesebb a hangszerelés. Valamint a dalszövegek ugyan messze vannak a „progresszív" színvonalától, de lényegesen jobbak, mint a '70-es évek fentebb említett anime dalainak szövegei, ahol szintén tetten érhető, hogy elsősorban a 8-12 éves korosztálynak szólnak azok a sorozatok. A JAM Project szerencsére ennél tovább ment, és hogy komolyan veszik magukat, az is jelzi, hogy dolgoznak annyit a számaikon, hogy az a szélesebb korosztály számára is élvezhető legyen.



Habár egyre több animéhez írtak dalokat, az azért érezhető, hogy a Super Robot Taisen a fő csapásirány. Szinte minden egyes válogatásalbum SRT dallal kezdődik, és az ezekből készült kislemezek is kiemelkednek a slágerlistákon. Ahogy a harmadik válogatásalbum, a JAM-ISM is a VICTORY című dallal indul, melynek szintén retrós hangzása van. Egyébként ez a személyes kedvenc albumom, mert a maga 70 perces hossza végig tartalommal van kitöltve, és 14 olyan dal került fel rá, melyek azt éreztetik, hogy az együttes ekkor volt leginkább elemében dalírás és azok előadása terén is. A JAM-ISM is egységesebb lett, inkább az erősebb, rock dalok dominálnak, a balladák is rock alapokra lettek megírva.

A világ másik végéről érkezett támogató

Ahogy a JAM Project egyre sikeresebb lett, úgy lettek egyre ismertebbek világszerte. Még csak nem is elsősorban az internetnek köszönhetően, hiszen 2004-2005 körül még csak elterjedőben volt a világháló, sokkal inkább amiatt, hogy az animék - melyek betétdalait énekelték - Japánon kívül is terjedtek. A legnépszerűbbek az amerikai kontinensen voltak, a JAM Projectnek pedig komolyabb rajongótábora alakult ki Mexikóban és Dél-Amerikában. Ennek következtében az együttes egyre többet koncertezett a kontinensen. 2004-ben az egyik brazil koncerten figyeltek fel egy bizonyos Ricardo Cruz nevű énekesre. Ő Brazíliában, anime dalok portugál változatait énekli fel, emellett fordítóként is dolgozik. Sok manga portugál nyelven az ő fordításában olvasható. Hogy mennyire jól énekel, jelzi az is, hogy az ismerkedős beszélgetés után nemsokára a JAM Project felvette őt amolyan tiszteletbeli tagnak. Ez azt jelenti, hogy néhány JAM Project dalban ő is közreműködik, illetve néhány kislemez borítón ő maga is látható. Először a Meikyuu no Prisoner kislemezen, a B-side trackben (Neppuu! Shippuu! Cybuster) hallhattuk énekelni. Nem is kellett utána sokáig nélkülözni, hiszen a rá következő GONG kislemezen is közreműködött. Ez egyébként a maga 16.250-es összeladásával máig a legsikeresebb JAM Project kislemez.



A csapat népszerűsége nemcsak a fentebb említett okoknak köszönhető, hanem annak is, hogy 2003-2004 táján, a '90-es évek után, az anime zenék másodvirágzásnak indultak. Egyre több olyan énekes, együttes kezdte ekkor a pályafutását, akik nemcsak hogy anime dalokra szakosodtak, hanem ezt kifejezetten igényes formában művelték.



Ekkor debütált például Kuribayashi Minami, Misato Aki, Suara, nem sokkal utánuk jött Chihara Minori, illetve ekkoriban jelentette meg első kislemezét az angela együttes (sokan azt hiszik, hogy az énekesnő fut angela néven, de ez a csapat neve), és ekkor vált népszerűvé az ALI PROJECT is. Emellett 2005-ben rendezték meg az első Animelo Summer Live-ot. Ez volt az első olyan koncert, mely kifejezetten az anime előadókra fókuszált. Egy ilyen koncerten körülbelül 20-25 anime énekes lép fel 2-3 dal erejéig.

Vannak, akik minden évben fellépnek, és vannak, akik kihagynak egy-egy alkalmat. Ez többek között annak a függvénye, az adott évben mennyire aktívak. Ahogy kikövetkeztethető, a rendezvény koncertsorozattá nőtte ki magát, ugyanis annyira népszerű lett már az első évben is, hogy nem is volt kérdés a folytatás. Kitalálója pedig nem más, mint Okui Masami, akinek fő célja pont az volt, hogy összefogja az anime előadókat, és azáltal tegye ismertebbé őket, hogy ha valaki nagyon rajong 1-2 előadóért, megváltja értük a jegyet, így láthatja a többi anime előadót is, ezáltal ismerjen meg minél többeket. Az ötlet fantasztikus, és főleg az első éveket érdemes megnézni, hogy mekkora buli volt egy ilyen koncert. Véleményem szerint a koncert 2012 táján elvesztette az eredeti szellemiségét azáltal, hogy nagynevű producerek kezébe került a jog, és egyre inkább



azokra az előadókra került a fókusz, akik népszerű anime dalt énekeltek, de nem feltétlen az animék tartoznak a fő profiljukba, így elveszett az az érték, hogy anime énekesek szórakoztatják a közönséget, és a koncert végén mindenki együtt elénekelte az adott évre írt betétdalt. Ez olyan érzetet adott, mintha egy nagy család lettek volna.

A JAM Project ennek köszönhetően tudott egy jó szintet tartani eladások terén. Az animék és videojátékok mellett befigyeltek az élőszereplős, úgynevezett Tokusatsu sorozatok is. Ezek azok a sorozatok, ahol általában a főszereplő látszólag egy átlagos életet él, de titokban szuperhősként menti meg a világot. Ezek közül a legnagyobb dobás a *GARO* széria volt, melynek nem csupán az élőszereplős sorozataihoz énekel betétdalokat a JAM Project immár 2006 óta, hanem az azóta 3 szériát megélt animét is gazdagították a dalaikkal.

„Az ötfősre redukálódott együttesből Okui Masami volt az, aki a leginkább megérezte Matsumoto Rica távozását, (...) a koncerteken neki kellett elénekelni az ő részét is.”

Hirtelen jött válság

2007-ben még minden rendben ment az együttes számára. Sorra jelentek meg a kislemezek, és a soron következő válogatásalbum (Big Bang) is nagy sikert aratott. Viszont a 2008-as év komoly nehézségeket hozott az együttesnek. Világ körüli turnéjukra készültek, amikor április 7-én Matsumoto Rica minden előzmény nélkül bejelentette, hogy kilép az együttesből. Hivatalos indoklás szerint azért, hogy teljes mértékig a Pokémon franchise-ra tudjon összpontosítani. A bejelentés nemcsak a rajongók részéről váltott ki döbbenetet, hanem az együttesnek is át kellett szervezni a dalokat. Az biztos, hogy távozása nem volt tiszta, ugyanis Matsumoto Rica nem sokkal a kilépése után közzétett a weboldalára egy írást, amit hamar törölnie kellett. Az ötfősre redukálódott együttesből Okui Masami volt az, aki a leginkább megérezte Matsumoto Rica távozását, hiszen ő maradt az egyetlen nő az együttesben, így a koncerteken neki kellett elénekelni az ő részét is. A JAM Project megcsinálta a világ körüli turnét, de Okui Masami annyira megterhelte magát, hogy meg is betegedett. Ötük közül az ő szólókarrierje a legaktívabb, és azt is szinte saját erőből menedzselte, így alig pihent. A koncertsorozatot és a 2008-as Animelo Summer Live-ot orvosának utasítása ellenére végigcsinálta. Japán mentalitás... De hogy mennyire megterhelő volt az énekesnőnek, jelzi, hogy ő is ki akart lépni a JAM Projectből, de Kageyama Hironobu maradásra bírta.





Mindenképp szükség van női tagra, aki lágyságot visz a férfiak által közvetített erőbe. Ki lehet jelenteni, hogy Matsumoto Rica kiválásával komoly veszteség érte az együttest, ugyanis a két énekesnőnek is más volt a hangszíne, így remekül kiegészítették egymást.

Jó eséllyel a megélt krízis hatására tért Okui Masami a spiritualitás útjára. Erről árulkodik az is, hogy a 2009-ben megjelent szólóalbuma (Akasha) erősen spirituális hatású lett, valamint nem sokkal ezután alapította meg a Megami Projectet, melynek keretében jóga előadásokat, valamint hangfürdőt (Sound Bath) tart a résztvevőknek.

Újult erővel újra színpadon

A JAM Project szerencsére gyorsan kijött a krízisből, még 2008-ban megjelentették a hatodik BEST COLLECTION albumukat, mely a Get over the Border címet kapta. Bár ez az album még határeset abból a szempontból, hogy tetten érhető, ahogy lelkileg is megsínylették Matsumoto Rica távozását. Több ballada is helyetkapott ezen az albumon, és több az olyan dal, mely elüt a JAM Project megszokott hangzásvilágától. Szerencsére az album az együtteshez mérten sikeres volt, így nem is volt kérdés a folytatás. Még 2008-ban 2 kislemezzel jelentkeztek, majd 2009-ben 6 jobbnál jobb (és ez nem túlzás) kislemezt jelentettek meg, valamint a 7. válogatásalbum, a SEVENTH EXPLOSION is bizonyította, hogy az együttes újra a régi. Ez az ötös felállás már végleges, a JAM Projectet a mai napig Kageyama Hironobu, Endoh Masaaki, Kitadani Hiroshi, Fukuyama Yoshiki és Okui Masami alkotják.

2010-ben egy hatalmas válogatásalbummal ünnepelték meg fennállásuk 10. évfordulóját. Nagy dobozban jelent meg az eddig kiadott hét BEST COLLECTION album, valamint egy bónusz CD-re felkerült néhány saját dal karaoke verziója, és több dalt is felénekeltek több nyelven. A doboz tartalmazott továbbá 4 DVD-t is, videoklipekkel, koncertekkel, interjúkkal, valamint egy könyvet is, ahol az együttesről lehet olvasni. A kiadvány nagyon gyorsan „Sold Out” jelölést kapott a webáruházakban. Limitált példányszámban (5000) jelent csak meg, és nagy igény volt rá. Ma már nagy ritkaságnak számít, és ha szeretnénk magunkénak tudni egy példányt, bizony mélyen bele kell nyúlnunk a pénztárcánkba, ugyanis ha fel is kerül aukciós oldalakra, kisebb vagyonért cserél gazdát.



Szintén 2010-ben jelentették meg második stúdióalbumukat MAXIMIZER ~Decade of Evolution~ címmel. Az albumra 12 dal került fel, melyek egyedi és erős hangzást kaptak, így ez különösen kedvelt a rajongók körében. Talán ennek is köszönhető, hogy ez lett a legsikeresebb album a maga 10.334-es eladásával.

Szerencsére maradtak a 2009-ben általuk kijelölt úton, és 2010-2012 között nemcsak, hogy minőségi kislemezekkel jelentek meg, hanem mindegyik daluk emlékezetes volt. Ez jól jelzi, hogy az együttes komoly múlttal rendelkezik zeneszerzés terén, hiszen ekkortájt jelentették meg az 50. kislemezüket, és még mindig képesek, ha nem is feltétlen innovatívat alkotni, de olyan dalokat írnak, ami hallgattatja magát. Jelen voltak a tipikus erős hangzású JAM Project dalok mellett, a könnyedebb, Okui Masami által írt dalok, sőt, itt-ott még bolondozást is megengednek maguknak.



Meredek zuhanás

Egészen a 2012 novemberében megjelent 9. válogatásalbumig, a THE MONSTERS-ig nem is volt semmi gond eladások terén. Az együttes hozta a tőle már-már elvárható sikert, de az album után pár héttel megjelent Wings of the Legend kislemeznél mintha egy fonalat vágtak volna el.



Annak ellenére, hogy véleményem szerint az együttes eddigi legjobb kislemezét adta ki 2012 decemberében, az eladási adatok nem hozták az előző kislemezek számait, ugyanis az eddig megszokott 5-8 ezres eladás helyett, a Wings of the Legendből csak 3 ezret értékesítettek. Ez a csökkenés pedig tendencia-szerű lett, ugyanis a 2013-tól megjelent kislemezek 1 kivétellel csupán 1-2 ezres eladást tudhatnak magukénak. Nincs erre magyarázat, de azt érdekes megfigyelni, hogy több anime előadónak is, mint például ALI PROJECT és Chihara Minori album- és kislemez eladásai szintén ekkortájt indultak csökkenésnek. Vélhetően a fentebb említett anime zenék másodvirágzása 2012-ig tartott.

A kislemezek egyre csökkenő eladása az albumokra is hatással volt. Ennek ellenére nem szakította meg velük a Lantis a szerződést, továbbra is írták az egyébként jobbnál jobb dalokat. Készültek dalok az újabb *Super Robot Taisen* játékoknak, a GARO szériának, illetve a *Nobunaga the Fool* és a *One Punch Man* animéknek is. És nem nehéz kitalálni, hogy a One Punch Man első szériájának opening kislemeze - az a bizonyos kivétel, amire utaltam - tudott robbantani eladások terén. Az utóbbi évek egyik legismertebb anime dalává avanzsált a THE HERO!! ~Ikareru Kobushi ni Hi wo Tsukero~ című dal, amit karaokén is (így vagy úgy) előszeretettel énekelnek.

„Nagyon szerencsétlenül jött ki, hogy az együttes 20. évfordulója világjárvány idejére esik.”



A jelen

Nagyjából 2017-ig tudott az együttes aktív maradni, a THE EXCEEDER kislemez után már ritkultak a megjelenések. Az utolsó kislemezük a One Punch Man második évadának és egy új Super Robot Taisen játék betétdalai 2019 áprilisi megjelenések. Azóta nem tudni új JAM Project kislemezről. Nagyon szerencsétlenül jött ki, hogy az együttes 20. évfordulója világjárvány idejére esik. Annyiból szerencsés a helyzet, hogy még január 1-jén megjelent a 20th Anniversary Complete BOX, mely szintén limitált kiadásban jelent meg. Ahogy a 10. évfordulós, ez is egy nagy dobozban tartalmazza az eddig megjelent albumokat, néhány extra Blu-ray-t, és nemcsak könyvet társítottak a kiadvány mellé, hanem a dalszövegek is külön



könyvben olvashatók. Valamint néhány 20. évfordulós relikvia is helyet kapott a nagy dobozban. Emellett kiadtak egy stúdióalbumot is The Age of Dragon Knights címmel. Az album érdekessége, hogy olyan előadók működtek közre, mint angela, ALI PROJECT, FLOW, GRANRODEO, Kajiura Yuki. Az ő zenéikkel igazán változatosra sikeredett az album. De később a koncertsorozatot sorra le



kellett mondani, és új dalok sem készülhettek, megbeszéléseiket is online tartották. De azt megtették, hogy néhány ilyen online beszélgetéskor énekeltek. Ezeket felvették, és közzé tették a Twitter oldalukon. Mint látható, az együttes a mai napig aktív. Hogy mennyire jelentethetnek meg kiadványokat, ha lecseng a járvány, és mennyire tartanak koncerteket, az a jövő zenéje. Egy biztos: Japán egyik legjobb együtteséről van szó, ahol a tagok nemcsak maguk szerzik a dalokat, de tudnak énekelni is, és mindegyiknek saját egyénisége van, ami még a Távol-Keleten is ritkaságszámba megy, főleg manapság. Ezért remélem, hogy a járvány után újra olyan aktívak lesznek, mint előtte voltak.

A tagok

Végezetül a tagokat mutatnám be néhány sorban.

Jelenlegi tagok

Kageyama Hironobu

Az együttes alapítótagja, egyben vezetője is. 1961-ben született és 1977-ben kezdett zenélni. Néhány középiskolás osztálytársával alapította meg a LAZY nevű együttest, akikkel megalapozta szólóénekesi karrierjét, és tapasztalatot is szerzett. Első szólóalbumát 1981-ben jelentette meg BROKEN HEART címmel. Rengeteg kislemezt készített, több mint 70-et. Ezek közül a Dragon Ball Z dalok lettek a legismertebbek. A JAM Projectnek is ő írja a legtöbb dalt, jellemzően a kislemezek címadó dalait.

Endoh Masaaki

Ő a másik alapítótag. 1967-ben született, első kislemezét 1995-ben jelentette meg. Jellemzően rövid életű együttesek tagja volt a JAM Project előtt. Első szólóalbumát csak 2003-ban adták ki CHAKURIKU!! címmel. Az együttesben nemcsak neki van a legkiterjedtebb hangja - akár 5 oktávot is ki tud énekelni -, de sokáig is tudja tartani a magas hangot.

Így kapta meg a „Young Lion of Anison" becenevet. Szólókarrierjében nincs igazán olyan anime, mely szorosan kötődik a nevéhez, a három feldolgozásalbuma, az ENSON, ENSON2, ENSON3 a legsikeresebbek tőle. Az együttesnek nem ír sok dalt, azok inkább albumokon jelennek meg.

Kitadani Hiroshi

2002-ben csatlakozott az együtteshez. 1968-ban született, aktív énekesi karrierjét 1999-ben kezdte a ONE PIECE első openingjével. Az anime szinte egybeforrt a nevével. Neki is elég későn, csak 2008-ban jelent meg az első albuma, R-new címmel. Énekesi karrierjét a 2014-ben megjelent SCORE album foglalja össze, utána nem is nagyon jelentkezett szóló dallal. Ő a JAM Project mókamestere, emellett ő írja a legviccesebb, legőrültebb dalokat.





Fukuyama Yoshiki

2003 óta tagja a JAM Projectnek. 1963-ban született, és ő nem is inkább szólókarrierjével, sokkal inkább a Macross 7 animéhez alapított Fire Bomber együttes tagjaként vált ismertté a '90-es években. Szóló lemezeket érdekes módon a JAM Projecthez való csatlakozása után jelentetett meg. Annak ellenére, hogy igazi rocker hangja van, ritkán énekel kemény rock alapra, pedig akkor van igazán elemében. Balladákban viszont hihetetlenül lágy hangon énekel, teljes mértékig átélhetővé teszi a dalt. Ő is kevés dalt ír az együttesnek, azok is inkább albumokon jelennek meg.





Okui Masami

A csapat egyetlen női tagja, 2003-ban Fukuyama Yoshikivel együtt csatlakozott. Az ő szólókarrierje a legaktívabb: közel 60 kislemezt jelentetett meg, és a 18 stúdióalbumhoz jönnek még a válogatás-, feldolgozás-, koncertalbumok, és az a számtalan dal, amit más előadóknak írt. Legismertebb animés dalai a Slayershöz és a Shoujo Kakumei Utenához kötődnek, de szólókarrierjének igazi értékét stúdióalbumaiban mutatja be. Elsősorban lassú balladákat ír a JAM Projectnek.



Korábbi tagok

Mizuki Ichiro

1948-ban született, mondhatni az anime zene „feltalálója", atyja. Ő az első olyan énekes, aki komoly karriert épített anime zenékre, de mivel nem volt divatban a '70-es években, hogy ezek a dalok külön kislemezen jelenjenek meg, ezért később, válogatásalbumokon kaptak helyet. Legismertebb animei a Mazinger Z és a Devilman, de számtalan anime kötődik a nevéhez. Tagja az úgynevezett „BIG-3"-nek, melyet Kushida Akirával és Horie Mitsukóval alkot. Ők hárman az anime zene igazi veteránjai. Mizuki Ichiro csupán 2002-ig volt az együttes aktív tagja, de utána a háttérben sokáig segítette őket. 2007-ben pedig egy dal erejéig (STORMBRINGER) énekesként is visszatért.

Sakamoto Eizo

1964-ben született, igazi rocker hangja van. A JAM Project mellett az Animetal nevű együttes tagja lett. A csapat anime dalokat dolgoz fel metál stílusban. Ő is 2002-ig volt a JAM Projectnél, de ő végleg kilépett. Erősebb dalok mellett balladákban alkotott maradandót.

Matsumoto Rica

1968-ban született, szólókarrierje 1993-ban kezdődött, amikor két mini-albuma jelent meg egy hónapon belül. A rajtuk szereplő dalok markánsan eltérnek egymástól, ezért jelentek meg két külön kiadványban. Ezután adták ki animés kislemezeit, de a Pokémonnal indult be igazán a karrierje. Nemcsak mint az főszereplő, Satoshi (Ash Ketchum) seiyuu-jeként vált ismertté, hanem megannyi japán Pokémon betétdalt énekelt. Az első kislemez, a Mezase Pokémon Master minden idők legsikeresebb anime kislemeze, több mint 1 millió 100 példányt adtak el belőle. Ez az egyetlen olyan anime kislemez, mely átlépte az 1 milliós eladást. Azóta is a Pokémon a fő csapásirány nála.



Rhysa interjú

Készítette: Cosplay.hu

Kérlek, mutatkozz be nekünk pár mondatban.

Üdv mindenkinek! Laukó Viktória vagyok, de cosplayes berkekben inkább Rhysa néven találhattok meg. 2007-ben vágtam bele ebbe a hobbiba, és azóta nem volt olyan év, hogy ne készítettem volna jelmezeket. Mindemellett a hétköznapokban pénzügyi kontrollerként tevékenykedem.


Fotós: Scanner Darkly Photo Blog

Mikor találkoztál először a cosplayjel, hogyan kezdtél bele?

Interneten már korábban is szembejöttek cosplayes képek (2000-es évek eleje). Az akkori nagy kedvencekből (pl. *Inuyasha*) vadásztam minél több jelmezesre, hogy albumba gyűjthessem őket - akkor még maga a cosplay mint fogalom és hobbi annyira nem tudatosult bennem. Személyesen a 2006-os tavaszi conon láttam először cosplayeseket, és egyből magával ragadott ez a világ, olyannyira, hogy rákövetkező évben már magam is belevágtam. Az elején jóval egyszerűbb cosplayekkel próbálkoztam, és sok segítséget vettem igénybe varrni tudó rokonoktól is. A kiegészítőket viszont már akkor is magam barkácsoltam, bár még elég kezdetleges alapanyagokkal dolgoztam.

A craftmanship részt (kosztümkészítés, technikás dolgok) vagy a színpadi fellépés oldalát kedveled jobban a cosplaynek?

Is-is! Többet versenyeztem craftmanship kategóriában, jobban otthon érzem magam az apró részletekkel való bíbelődésben. Ám egy-egy craftos versenyre készülésnél is sok időt fordítok a zenevágásra, és hogy kitaláljam azt, mi is történjen a színpadon.

Performance-on belül a csoportos előadásokat szeretem, a sok közös próba és hosszú felkészülési idők sem tántorítanak el - még akkor sem, ha bizonyos előadások során olyan kecsesnek érzem magam, mint egy balettozó kecske (megtörtént eset alapján). Az évek során szerencsésen megtaláltam azokat az embereket, akikkel szívesen viszek színpadra bármi felmerülő őrültséget.


Fotós: Super Studio 8

Több rendezvényen is értél már el helyezéseket és kaptál jelöléseket. Melyik eredményeidre vagy a legbüszkébb?

2011-ben, mikor még az egész verseny viszonylag új volt, és két ember mehetett országonként, kijutottam az azévi EuroCosplay döntőre az egyik magyar képviselőként. Ez volt az első külföldi versenyem és rendezvényem, és azóta is pozitívan emlékszem rá vissza - még úgy is, hogy egész előtte való éjjel nem aludtam, mert a szállítás alatt összetört kiegészítőimbe próbáltam új életet lehelni.


Fotós: REKAPH

A Mantisszal elkövetett *Wacky Races* cosplayünkre is mindig vidáman gondolok vissza. Imádtam a kapott reakciókat és az emberek arcát, mikor rájöttek, kik bújnak meg a jelmezek mögött. És mégiscsak vicces volt, ahogy többször is eltoltuk azt a kocsit az Örs és a Hungexpo között.

Melyik cosplayedet szereted a legjobban és miért?

Az egyik kedvenc, és egyben legtöbbet hordott cosplayem a *Skyrim* Dovahkiinom. Bár sok rajta a páncél elem, mégis kényelmes, jó benne létezni, és nagyon sok időt eltöltöttem a kiegészítők készítésével. Amikor eldöntöttem, hogy megcsinálom, épp egyik nagy Skyrim fázisomat éltem (a sok közül). Nagyon sok órát öltem magába a játékba, és így pláne felemelő érzés volt először viselni azt a cosplayt, és azóta is bármikor, mikor magamra öltöttem.



Fotós: Danila ProduX

Van olyan versenycélod, amit mindenképp szeretnél elérni? (akár az adott versenyen való részvétel, vagy megnyerni valamely díjat)

EuroCosplayre nem hiszem, hogy újra neveznék, de az MCM Expo craftmanship versenyén egyszer szívesen próbára tenném magam. Ami jelenleg tervben van, az a Cosplay Champions Cup. Hasonló performance-szel még nem készültem, mint amit ehhez terveztem, úgyhogy alig várom, hogy újra megrendezzék a versenyt, és debütálhassak vele. Aztán meglátjuk, mit hoz a sors.



Fotós: Swords&blueberries creatives

Van-e még álom cosplayed, amit nagyon szeretnél elkészíteni, és miért pont az?

Jelenleg az hajt, hogy befejezzem az aktuális, jó pár folyamatban lévő projektemet. Több közülük a Critical Role fandomhoz kötődik, amire jobban ráfüggtem, mint eleinte gondoltam volna. Ezen kívül szégyenszemre sokkal kevesebb photoshootom volt eddig, mint szerettem volna, úgyhogy azokat is szeretném majd idővel pótolni jó pár meglévő cosplayemhez.

Ismeretes, hogy aktívan LARP-ozol, mi is ez pontosan, és hogyan kell ezt elképzelni?

A LARP-ot itthon főleg élő szerepjátékként szokták emlegetni. Alapvetően az asztali szerepjátékokhoz szokták hasonlítani, bár legalább annyi különbség van köztük, mintha össze próbálnánk hasonlítani egy könyvet és az ugyanarra a világra és történetre épülő számítógépes játékot. Mindenesetre a LARP egyik alapja, hogy mindenki beöltözik a játék szerinti karakterének, majd el is játssza őt, illetve személyesen átéli a cselekményt. A LARP játékok tematikája nagyon sokféle lehet: sci-fi, fantasy (pl. középkori 'kardozós'), modern kori, valamilyen történelmi korszakhoz kötődő (pl. 1920-as évek, Kádár-korszak), stb. Általában mindenki meg tudja találni azt, ami leginkább kedves számára, amilyen közegben a legjobban érzi magát, bár tény, hogy Magyarországon azért limitáltabb a felhozatal, mint külföldön.

Egyes játékoknál - főleg a rövidebbeknél - előre megadott szerepek közül lehet választani, de gyakori az is, hogy az ember megalkotja a saját karakterét. És hogy mi történik egy játékon? Adott egy közös világ, egy alapszituáció és kiindulási pont, amihez mindenkinek igazodnia kell. Például, hogy különböző érdekű emberek gyűlnek össze egy ásatás területén, de míg vannak olyanok, akik inkább megóvnák és békén hagynák a romokat, a másik fél tagjai számára fontos, hogy megismerhessék, mit is rejtenek a régi épületek maradványai. Vagy egy idegen bolygón élő kolónia tagjait hirtelen támadás éri a lázadó marsi csapatok oldaláról. Egy-egy ilyen játékra mind a szervezők, mind a résztvevők szoktak kellékekkel és sokszor komoly díszletekkel is készülni, gyakran közösen teremtik meg a játékteret, amiben utána együtt fognak mozogni.

Milyen LARP-os rendezvényeken veszel részt? Miben különböznek ezek a rendezvények a cosplayes rendezvényektől?

Többfajta LARP létezik itthon, az általában kevesebb játékossal operáló pár órás 'kamara' játékoktól kezdve a többnapos, 20-80 főt mozgató játékokig. Illetve többször vettem már részt Németországban akár 5-6000 fős rendezvényeken is.

Mindegyik kategória más-más stílusában és hangulatában. Én személy szerint leginkább a két-három napos játékokon tudom beleélni magam egy-egy karakter bőrébe. A nagy német rendezvények inkább már fesztiválnak számítanak, és egy hétig tartanak. Ott is bőven jelen vannak a szerepjátékos elemek, de sokkal lazább a légkör. Ennyi embernél ráadásul nem is lehet minden történetszálat úgy nyomon követni, mint a kisebb játékokon.

A LARP és a cosplay között egyaránt vannak különbségek és hasonlóságok is. Abban például hasonlítanak, hogy mint az original cosplay kategóriánál, az ember LARP-nál is maga tervezi meg a karakterét és annak jellemét, meg persze a ruháját, viseletét. Hasonlóság még, hogy ugyanúgy igyekszünk visszaadni a választott karakter jellemét, mint cosplay során, utóbbinál ugye főleg a színpadi előadásoknál.

A LARP-nál fontos, hogy az ember végig az adott karakter fejével gondolkodjon, az ő szempontjából hozza meg a döntéseit, úgy beszéljen, ahogy a karakter tenné. Hasonlóképp, mint az asztali szerepjátékoknál, csak itt végig mindenki személyesen is jelen van. Nemcsak elmondja, hogy mit csinálna, hanem úgy is tesz.

Ahogy egy-egy cosplayes rendezvényen is vannak fegyverbiztonsági szempontok és előírások, ez ugyanúgy van a LARP eseményeken is, csak nagyobb hangsúly helyeződik erre az elemre, főleg a harcközpontúbb játékoknál.



Fotós: a Kisördög
és a Bagoly Entertainment

Ha valaki kedvet kap a LARP-hoz, akkor hol tudja ezt kipróbálni?

A jelenleg is tomboló vírus sajnos nem tett jót ennek a hobbinak sem, idén nagyon kevés játékra tudtunk sort keríteni, de remélhetőleg ez a helyzet nem tart majd örökké.

Aki addig is ismerkedne ezzel a hobbival, annak ajánlom a CONsensus LARP Studio oldalát, ami több hazai szervező összefogásával alakult meg és szervez játékokat, ezen túl ők szoktak LARP fegyveres kardozást tartani néhány hazai cosplayes rendezvényen is. Valamint nagyon hasznos facebook oldal a „LARP Magyarország” is, ahol mindig próbálják naprakészen tartani az éves eseménynaptárakat. Akit csak bizonyos stílusú játék érdekelne, ott nyugodtan szemezhet a behirdetett játékokkal, könnyebben tud szűrni közöttük.

Évek óta zsűrizel cosplay-versenyeket, van esetleg valami érdekes sztorid ennek kapcsán?

Elsőre az a kép ugrott be, mikor a zsűritagok közül többen a földön fetrengve veszünk szemügyre egy pár világító faunpatát. Az ilyen pillanatok mindig viccesek zsűrizés közben, és jó látni a versenyzők reakcióját is. Nagyon élvezem a zsűrizésben, hogy sokkal közelebbről megismerhetünk egy-egy jelmezt és végignézhetjük a készítési naplókat. Iszonyat mennyiségű kreativitás van az emberekben, és mindig jó hallgatni és látni az ötletesebbnél ötletesebb megoldásokat.

Egy másik jelenet, amit kiemelnék, egy Reyt cosplayező fiatal lánykához kötődik. Az egyik rendezvényen volt lehetősége elpróbálni színpadon, mit is szeretne majd csinálni verseny közben. Jó érzés volt figyelni, hogy ilyen fiatalon ennyire bele tudta élni magát az általa választott karakter bőrébe, és miközben a szülei és testvérei önfeledten drukkoltak neki, együtt próbálták tökéletesíteni a majdani előadását. Lélekemelő kis jelenet volt.



Fotós: Spectre

Közösségi oldalak/Elérhetőségek

Instagram

Facebook

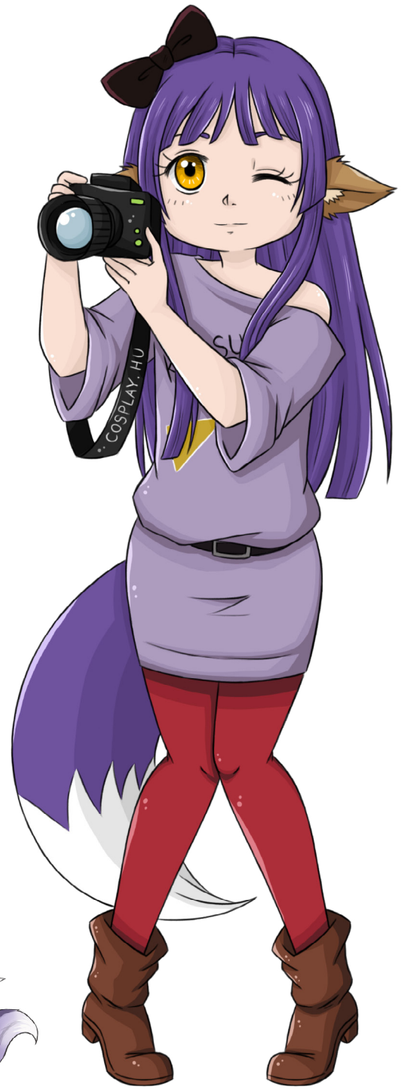
CONsensus LARP Studio

LARP Magyarország

Photoshoot Ajánló

Minden számban 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: Danganronpa
Karakter: Junko Enoshima
Helyszín: Photobalance stúdió





Rikku's Geeky Place Where the Magic Happens



Fotós: Kasz Krisztián
Tovább a Galériába...

Aries Cosplay



Forrás: Love Live! School Idol Project
Karakter: Hanayo Koizumi
Helyszín: Margit-sziget





Fotós: Kapuszta Kleopátra
Tovább a Galériába...

Forrás: NieR Automata
Karakter: 2B
Helyszín: Fülöpházi Homokbánya



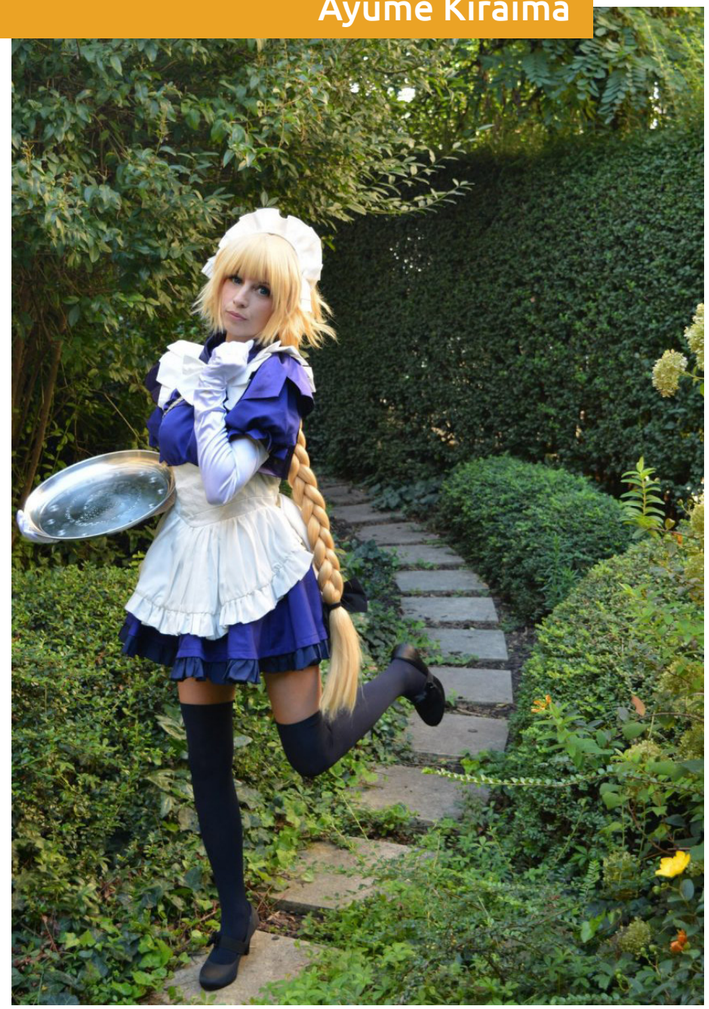


Ljudmila Cosplay és Meriel

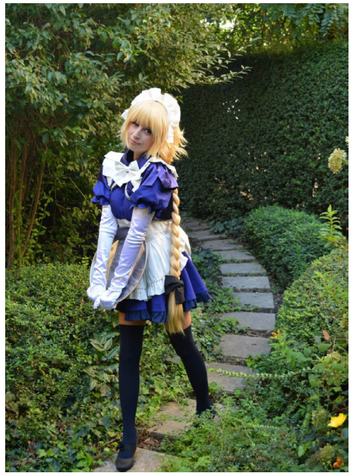


Fotós: Swords&blueberries creatives
Tovább a Galériába...

Ayume Kiraima



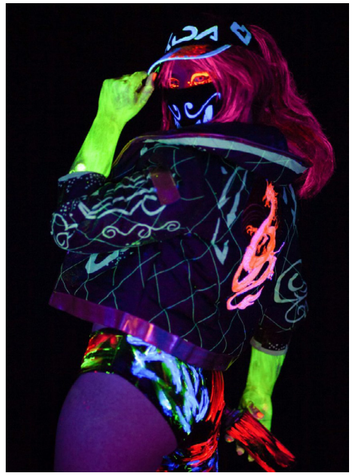
Forrás: Fate / Grand Order
Karakter: Jeanne D'Arc maid verzió
Helyszín: Kitsune Japán kávézó és étterem

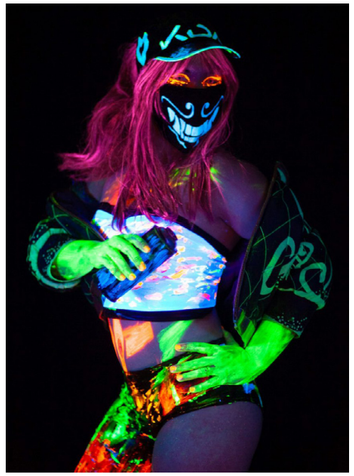




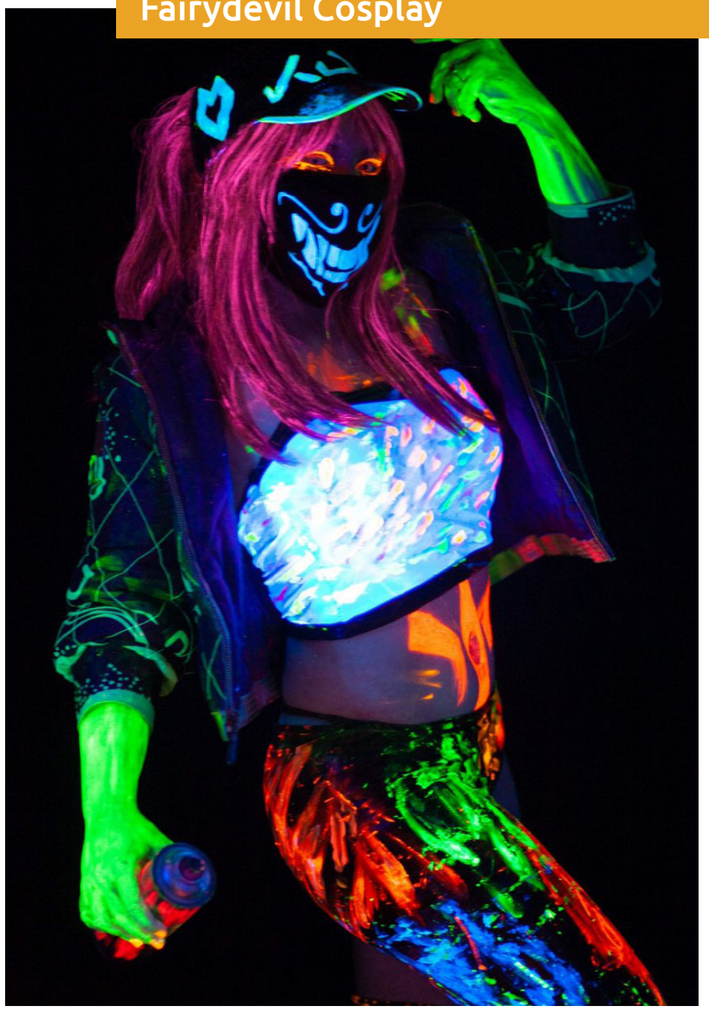
Fotós: Morpheus PhotoWorks
Tovább a Galériába...

Forrás: League of Legends
Karakter: K/DA Akali
Helyszín: Photobalance stúdió





Fairydevil Cosplay



Fotós: Kasz Krisztián
Tovább a Galériába...

Dragon Hall TV - műsorrend

December

2020 november 30 - december 6							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 21	Vadmacska kommandó 22	Vadmacska kommandó 23	Vadmacska kommandó 24	Vadmacska kommandó 25	Helló Kitty 16	Jégvarázs
20:30	Naruto 40	Naruto 41	Naruto 42	Naruto 43	Naruto 44	Helló Kitty 17	
21:00	Zorro legendája 15	Trigun 25	Full Metal Panic! 14	Bleach 5	Nodame Cantabile 13	Zorro legendája 15	
21:30	Zorro legendája 16	Trigun 26	Full Metal Panic! 15	Dragon Ball GT 23	Nodame Cantabile 14	Zorro legendája 16	
22:00	Bleach 2	Bleach 3	Bleach 4	Chrono Crusade 9	Bleach 6	Trigun 25	A kis borz kalandjai
22:30	Dragon Ball GT 20	Dragon Ball GT 21	Dragon Ball GT 22	Chrono Crusade 10	Dragon Ball GT 24	Trigun 26	A kőbe szúrt kard
23:00	Sakura háborúja 4	Sakura háborúja 5	Sakura háborúja 6	Sakura háborúja 7	Sakura háborúja 8	Full Metal Panic! 14	
23:30	Ghost Hound 8	Ghost Hound 9	Ghost Hound 10	Ghost Hound 11	Ghost Hound 12	Full Metal Panic! 15	

2020 december 7 - december 13							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 26	Vadmacska kommandó 27	Vadmacska kommandó 28	Vadmacska kommandó 29	Vadmacska kommandó 30	Helló Kitty 18	A tenger zúgása
20:30	Naruto 45	Naruto 46	Naruto 47	Naruto 48	Naruto 49	Helló Kitty 19	
21:00	Zorro legendája 17	Cowboy Bebop 1	Full Metal Panic! 16	Bleach 10	Nodame Cantabile 15	Zorro legendája 17	
21:30	Zorro legendája 18	Cowboy Bebop 2	Full Metal Panic! 17	Dragon Ball GT 28	Nodame Cantabile 16	Zorro legendája 18	
22:00	Bleach 7	Bleach 8	Bleach 9	Chrono Crusade 11	Bleach 11	Cowboy Bebop 1	Chrono Crusade 11
22:30	Dragon Ball GT 25	Dragon Ball GT 26	Dragon Ball GT 27	Chrono Crusade 12	Dragon Ball GT 29	Cowboy Bebop 2	Chrono Crusade 12
23:00	Sakura háborúja 9	Sakura háborúja 10	Sakura háborúja 11	Sakura háborúja 12	Sakura háborúja 13	Full Metal Panic! 16	Nodame Cantabile 15
23:30	Ghost Hound 13	Ghost Hound 14	Ghost Hound 15	Ghost Hound 16	Ghost Hound 17	Full Metal Panic! 17	Nodame Cantabile 16

2020 december 14 - december 20							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 31	Vadmacska kommandó 32	Vadmacska kommandó 33	Vadmacska kommandó 34	Vadmacska kommandó 35	Helló Kitty 20	A Yamada család
20:30	Naruto 50	Naruto 51	Naruto 52	Naruto 53	Naruto 54	Helló Kitty 21	
21:00	Zorro legendája 19	Cowboy Bebop 3	Full Metal Panic! 18	Bleach 15	Nodame Cantabile 17	Zorro legendája 19	
21:30	Zorro legendája 20	Cowboy Bebop 4	Full Metal Panic! 19	Dragon Ball GT 33	Nodame Cantabile 18	Zorro legendája 20	
22:00	Bleach 12	Bleach 13	Bleach 14	Chrono Crusade 13	Bleach 16	Cowboy Bebop 3	Chrono Crusade 13
22:30	Dragon Ball GT 30	Dragon Ball GT 31	Dragon Ball GT 32	Chrono Crusade 14	Dragon Ball GT 34	Cowboy Bebop 4	Chrono Crusade 14
23:00	Sakura háborúja 14	Sakura háborúja 15	Sakura háborúja 16	Sakura háborúja 17	Sakura háborúja 18	Full Metal Panic! 18	Nodame Cantabile 17
23:30	Ghost Hound 18	Vasember 1	Vasember 2	Vasember 3	Vasember 4	Full Metal Panic! 19	Nodame Cantabile 18

Dragon Hall TV - műsorrend

December - Január

2020 december 21 - december 27							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 36	Vadmacska kommandó 37	Vadmacska kommandó 38	Tizenkét hónap	Polár expressz	101 kiskutya	A mosómedvék és az elveszett csillag
20:30	Naruto 55	Naruto 56	Naruto 57				
21:00	Zorro legendája 21	Cowboy Bebop 5	Full Metal Panic! 20				Zorro legendája 21
21:30	Zorro legendája 22	Cowboy Bebop 6	Full Metal Panic! 21	Kis Némó Álomországban	Mackótestvér	Pinokkió	Zorro legendája 22
22:00	Bleach 17	Bleach 18	Bleach 19				Cowboy Bebop 5
22:30	Dragon Ball GT 35	Dragon Ball GT 36	Dragon Ball GT 37				Cowboy Bebop 6
23:00	Sakura háborúja 19	Sakura háborúja 20	Sakura háborúja 21	Tokiói keresztapák	Charlie, avagy minden kutya mennybe megy	A Notre Dame-i toronyőr	Full Metal Panic! 20
23:30	Vasember 5	Vasember 6	Vasember 7				Full Metal Panic! 21

2020 december 28 - 2021 január 3							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 39	Vadmacska kommandó 40	Vadmacska kommandó 41	DHTV Szilveszter	Vadmacska kommandó 42	Helló Kitty 22	Chihiro Szellemországban
20:30	Naruto 58	Naruto 59	Naruto 60		Naruto 61	Helló Kitty 23	
21:00	Zorro legendája 23	Cowboy Bebop 7	Full Metal Panic! 22		Nodame Cantabile 19	Zorro legendája 23	
21:30	Zorro legendája 24	Cowboy Bebop 8	Full Metal Panic! 23		Nodame Cantabile 20	Zorro legendája 24	
22:00	Bleach 20	Bleach 21	Bleach 22		Bleach 23	Cowboy Bebop 7	
22:30	Dragon Ball GT 38	Dragon Ball GT 39	Dragon Ball GT 40		Dragon Ball GT 41	Cowboy Bebop 8	
23:00	Sakura háborúja 22	Sakura háborúja 23	Sakura háborúja 24		Sakura háborúja 25	Full Metal Panic! 22	Nodame Cantabile 19
23:30	Vasember 8	Vasember 9	Vasember 10		Vasember 11	Full Metal Panic! 23	Nodame Cantabile 20

2021 január 4 - 2021 január 10							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 43	Vadmacska kommandó 44	Vadmacska kommandó 45	Vadmacska kommandó 46	Vadmacska kommandó 47	Helló Kitty 24	Földtenger varázslója
20:30	Naruto 62	Naruto 63	Naruto 64	Naruto 65	Naruto 66	Helló Kitty 25	
21:00	Zorro legendája 25	Cowboy Bebop 9	Full Metal Panic! 24	Bleach 27	Nodame Cantabile 21	Zorro legendája 25	
21:30	Zorro legendája 26	Cowboy Bebop 10	Full Metal Panic? Fumoffu 1	Dragon Ball GT 45	Nodame Cantabile 22	Zorro legendája 26	
22:00	Bleach 24	Bleach 25	Bleach 26	Chrono Crusade 15	Bleach 28	Cowboy Bebop 9	Chrono Crusade 15
22:30	Dragon Ball GT 42	Dragon Ball GT 43	Dragon Ball GT 44	Chrono Crusade 16	Dragon Ball GT 46	Cowboy Bebop 10	Chrono Crusade 16
23:00	Skyland - Az új világ 1	Skyland - Az új világ 2	Skyland - Az új világ 3	Skyland - Az új világ 4	Skyland - Az új világ 5	Full Metal Panic! 24	Nodame Cantabile 21
23:30	Vasember 12	Rozsomák 1	Rozsomák 2	Rozsomák 3	Rozsomák 4	Full Metal Panic? Fumoffu 1	Nodame Cantabile 22

Dragon Hall TV - műsorrend

Január

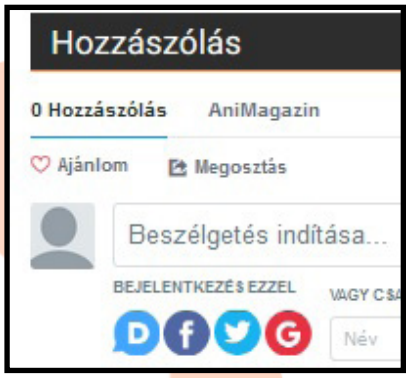
2021 január 11 - 2021 január 17							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 48	Vadmacska kommandó 49	Vadmacska kommandó 50	Vadmacska kommandó 51	Vadmacska kommandó 52	Helló Kitty 26	Kaguya hercegnő története
20:30	Naruto 67	Naruto 68	Naruto 69	Naruto 70	Naruto 71	A dinoszauruszok királya 1	
21:00	Zorro legendája 27	Cowboy Bebop 11	Full Metal Panic? Fumoffu 2	Bleach 32	Nodame Cantabile 23	Zorro legendája 27	
21:30	Zorro legendája 28	Cowboy Bebop 12	Full Metal Panic? Fumoffu 3	Dragon Ball GT 50	Méz és lóhere 1	Zorro legendája 28	
22:00	Bleach 29	Bleach 30	Bleach 31	Chrono Crusade 17	Bleach 33	Cowboy Bebop 11	Chrono Crusade 17
22:30	Dragon Ball GT 47	Dragon Ball GT 48	Dragon Ball GT 49	Chrono Crusade 18	Dragon Ball GT 51	Cowboy Bebop 12	Chrono Crusade 18
23:00	Skyland - Az új világ 6	Skyland - Az új világ 7	Skyland - Az új világ 8	Skyland - Az új világ 9	Skyland - Az új világ 10	Full Metal Panic? Fumoffu 2	Nodame Cantabile 23
23:30	Rozsomák 5	Rozsomák 6	Rozsomák 7	Rozsomák 8	Rozsomák 9	Full Metal Panic? Fumoffu 3	Méz és lóhere 1

2021 január 18 - 2021 január 24							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 1	Balu kapitány kalandjai 2	Balu kapitány kalandjai 3	Balu kapitány kalandjai 4	Balu kapitány kalandjai 5	A dinoszauruszok királya 2	Kiki - A boszorkányfutár
20:30	Naruto 72	Naruto 73	Naruto 74	Naruto 75	Naruto 76	A dinoszauruszok királya 3	
21:00	Zorro legendája 29	Cowboy Bebop 13	Full Metal Panic? Fumoffu 4	Bleach 37	Méz és lóhere 2	Zorro legendája 29	
21:30	Zorro legendája 30	Cowboy Bebop 14	Full Metal Panic? Fumoffu 5	Dragon Ball GT 55	Méz és lóhere 3	Zorro legendája 30	
22:00	Bleach 34	Bleach 35	Bleach 36	Chrono Crusade 19	Bleach 38	Cowboy Bebop 13	Chrono Crusade 19
22:30	Dragon Ball GT 52	Dragon Ball GT 53	Dragon Ball GT 54	Chrono Crusade 20	Dragon Ball GT 56	Cowboy Bebop 14	Chrono Crusade 20
23:00	Skyland - Az új világ 11	Skyland - Az új világ 12	Skyland - Az új világ 13	Skyland - Az új világ 14	Skyland - Az új világ 15	Full Metal Panic? Fumoffu 4	Méz és lóhere 2
23:30	Rozsomák 10	Rozsomák 11	Rozsomák 12	X-Men 1	X-Men 2	Full Metal Panic? Fumoffu 5	Méz és lóhere 3

2021 január 25 - 2021 január 31							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 6	Balu kapitány kalandjai 7	Balu kapitány kalandjai 8	Balu kapitány kalandjai 9	Balu kapitány kalandjai 10	A dinoszauruszok királya 4	Laputa - Az égi palota
20:30	Naruto 77	Naruto 78	Naruto 79	Naruto 80	Naruto 81	A dinoszauruszok királya 5	
21:00	Zorro legendája 31	Cowboy Bebop 15	Full Metal Panic? Fumoffu 6	Bleach 42	Méz és lóhere 4	Zorro legendája 31	
21:30	Zorro legendája 32	Cowboy Bebop 16	Full Metal Panic? Fumoffu 7	Dragon Ball GT 60	Méz és lóhere 5	Zorro legendája 32	
22:00	Bleach 39	Bleach 40	Bleach 41	Chrono Crusade 21	Bleach 43	Cowboy Bebop 15	Chrono Crusade 21
22:30	Dragon Ball GT 57	Dragon Ball GT 58	Dragon Ball GT 59	Chrono Crusade 22	Dragon Ball GT 61	Cowboy Bebop 16	Chrono Crusade 22
23:00	Skyland - Az új világ 16	Skyland - Az új világ 17	Skyland - Az új világ 18	Skyland - Az új világ 19	Skyland - Az új világ 20	Full Metal Panic? Fumoffu 6	Méz és lóhere 4
23:30	X-Men 3	X-Men 4	X-Men 5	X-Men 6	X-Men 7	Full Metal Panic? Fumoffu 7	Méz és lóhere 5

ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!





BÖNGÉSSZ A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

CSEKKOLD MILYEN CIKKEK VOLTAK EDDIG!



AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!