

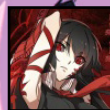
# AnimMagazin



## Shoujo Kakumei Utena



Hoozuki no Reitetsu



Akame ga Kill!



Anilogue 2017



2017 Legjobb  
Cosplayesei



## Impresszum

Alapító: NewPlayer  
[newplayer@anipalace.hu](mailto:newplayer@anipalace.hu)  
 Főszerkesztő: Catrin  
[catrin@anipalace.hu](mailto:catrin@anipalace.hu)  
 Tervezőszerkesztő: Hirotaka  
[hirotaka@anipalace.hu](mailto:hirotaka@anipalace.hu)  
 Lektor: pintergreg  
[pintergreg@anipalace.hu](mailto:pintergreg@anipalace.hu)

### Szerzők:

Iskariotes, Lady Marilyn, tomyx20,  
 A. Kristóf, Szimun, Venom,  
 Jucuky, Usako

## Elérhetőségek

Cikkek beküldése:  
[bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu)  
 Információ, kérdések:  
[info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu)

Weboldal: [anipalace.hu](http://anipalace.hu)

Facebook: [facebook.com/anipalace](https://www.facebook.com/anipalace)

Eljött az idei év első AniMagazinja, amit talán a legnehezebb elkészíteni. Valahogy a karácsonyi események előtt/közben/után nagyon nehéz belesapni a munkába. Ahogy a melóhelyre is nehéz visszamenni szabí után.

Remélem mindenki kiheverte az ünnep fáradalmait és felkészült az AniMagazin hasábjainak befogadására/olvasására.

Eltelt a 2017-es év, így érdemes visszanézni, milyen is volt anime szempontból. Ezt mi is megtettük és írtunk pár mondatot, hogy mely címek tetszettek nekünk a legjobban.

Akárminnyire is szídjuk az egyes szezonokat, hogy „így rossz, úgy rossz”, valahogy mindig akad két-három meglepetés, amit szívesen nézünk végig, jól szórakozunk vagy éppen elgondolkodunk rajta. Akadhatnak olyanok is, amik végül meglepnek, „jobb, mint amire számítottam”. Esetleg találhatunk olyan címet, ami bár nem ad új témát, mégis más szemszögből mutatja meg ugyanazt. Számomra a fent említett kategóriákba tartozik a *Kado*, a *Chain Chronicle* vagy a *Kono Sekai* (bár ez utóbbi tavalyi előtti, de 2017-ben néztem meg, így ide sorolom), persze másokat pedig más címek fogtak meg így.

Tény, ami tény mindezeknek az ellenkezőjére is bőven találunk példát, és ezek vannak nagyobb mennyiségben, mivel az animék többsége nem tud, nem akar többet adni az átlagosnál, a sablonnál, a bevett receptnél, de ezen egy rajongó simán túllendül. Nem vagyunk egyformák, mindegyik cím fog valakinek tetszeni, és ez így van jól.

A lényeg változatlanul az marad, hogy szeretjük az animéket, szeretjük őket nézni és róluk beszélni. Az új magazinba is pakoltunk szezonismertetőt, a legfrissebb szezonvéleményeket, anime ismertetőket/bemutatókat sokféle műfajban, legyen az komolyabb darab vagy laza kukiság. Újabb mangaismertető, figurák, interjúk, 2017 legjobb cosplayersei várnak mindenkire a mostani számban, és persze ellátogattunk a Téli MondoConra is.

Mindenkinek köszönöm a 41. számban lévő munkáját, és ha bárkinek kedve van írni a magazinba, csak vegye fel velünk a kapcsolatot a bal oldalon található címek egyikén vagy a Facebook és Twitter oldalunkon.

Végezetül pedig Ryosuke-kunnak üzenem, hogy a márciusi szám címlapján csak csajok lesznek. :)

Jó olvasást és szórakozást mindenkinek! Találkozunk márciusban, amire egy nagy meglepetéssel készülünk.

- Hirotaka

## Előző szám



**Korábbi számainkat  
 keresd  
 a weboldalunkon:  
[animagazin.hu](http://animagazin.hu)**

**Légy te is az  
 AniMagazin  
 cikkírója!**

Van egy kedvenc animéd, vagy mangád, amit széles körben bemutatnál, vagy esetleg más japános dologról írnál? Ha igen, akkor kattints ide a részletekért!

## Partnerek

	Lady Marilyn Blogja
AnimeAddicts	Lady Marilyn Blogja
Animefordítások	
	Namida Fansub
Anime Hungary	
	NO SUB NO LIFE
Anime Kommentár	
	Pécsi Anime Fanclub
Anime Raptors	
	Red Light Yaoi Team
Anime Sekai Team	
	Ricz/Ronin Factories
Anime Series	
	Shiro Neko
AnimeWeb	
	Soul Society Team
Aoi Anime	
	Totenkopf
Cosplay.hu	
	UraharaShop.hu
Dragon Hall +	UraharaShop



# Tartalom



## ANIME

Shoujo Kakumei Utena	4
Hoozuki no Reitetsu	9
Konohana Kitan	14
Bakuon!!	17
Téli szezonajánló	21
Szezonos animékről röviden	32
Animés évvértékelő 2017	40
A nagy számok éve 6. - A Pokémon betiltott részei	51
Anilogue 2017	63
Avatar 1.	67
Ha nem seiyuuk, akkor...? 3.	76



## MANGA

82	Akame ga Kill!
89	Yongbi, a legyőzhetetlen

## FIGURAVILÁG

94	Rozen Maiden figurák
98	Nendoroid More szettek

## RENDEZVÉNYEK

101	Téli MondoCon
-----	---------------

## RIPORT

105	Nabu interjú
-----	--------------

## TÁVOL-KELET

113	Japán macskák uralta szigetei
-----	-------------------------------

## KREATÍV

118	2017 Legjobb Cosplayesei
125	Pilly cosplay interjú



# Shoujo Kakumei Utena

Írta: Catrin



*Mese egy lányról, aki herceg akar lenni, egy hercegről, aki elbukott, egy boszorkányról, akit meg kell menteni, és egy tojásról, amiből csak forradalom útján lehet kitörni.*

*Ez Utena meséje, amihez az egyik legszimbolikusabb és legemlékezetesebb anime adaptáció társul.*

## A mese...

Ténylegesen egy tündérmese eszközeivel indít a történet: egy kishercegnő szenved szülei elvesztésétől, de felbukkan egy herceg, aki megvigasztalja és egy rózsás pecsétgyűrűt ad a lányoknak. Ha a lány felnőttként is megőrzi a nemességét, egy nap újra találkozhatnak... a gyűrű el fogja vezetni a herceghez. Azonban a lány ahe-lyett, hogy a jövődöbéljét látná a titkos hercegben, annyira elbűvöli, mint például, hogy maga is ilyen nemes, gyengéket védelmező herceggé akar válni.

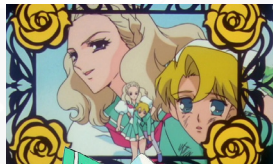
Utena, gyűrűjét viselve serdülökként sem feledí célját, ennek megfelelően nem

hordja az Othori Akadémia női egyenruháját, helyette egyedi, férfi ruhát ölt magára. A lányok rajonganak érte, a fiúkat pedig lenyűgözi sporttehetsége. Utena tényleg az igazság bajnokaként jár-kel, ami miatt - hogy barátnőjét, Wakabát védelmezze - konfliktusba kerül Saionjival, a kendős szívtipróval. A fiú párbajra hívja a lányt, Utena pedig nem is sejtí, hogy tényleges kardpárbaj vár rá egy titkos lépcső legtetéjén, ahová gyűrűje vezeti. Utena végül sikeresen megnyeri a párbajt, így hozzá kerül „Dios kardja”, és diáktársa, a külön lány, Anthy, aki valójában a „rózsza menyasszonya”. A nyertes birtokolja őket a következő párbajig...

Ezek után számos összetűzés és kihívás elé néznek a lányok, főként a diáktanács tagjai miatt, Utena pedig egyre jobban kötődni kezd Anthyhoz. Mindenáron meg akarja védeni a lányt. Mi, nézők pedig várjuk a válaszokat a sok kérdés és látványos elemre, pl. kicsoda Dios, Anthy miért a rózsza menyasszonya, a diákok pedig miért hadoválnak világvégéről stb..

Az anime négy ívre tagolódik: diáktanács, fekete rózsza, Akio Ohtori és apokalipszis.

Bár a párbajozás végigkíséri a történetet, sosem fogunk unatkozni, akár a tálalásnak, akár a karakterek folyamatos kibővítésének és megismerésének köszönhetően. Az első ív a diáktanácsot, a második további iskolatársakat és kapcsolatokat mutat be, a harmadik pedig Akiót, Anthy bátyját, az Othori Akadémia igazgatóhelyettesét. Majd következik a finálé, ahol Utenának szembe kell néznie hercegeivel, boszorkányával és még talán mással is..., hogy bizonyítsa nemességét...







A herceghez/nemesekhez illő uni-  
formisok, palotákat idéző környezetek,  
fejre állt kastély, Anthy hercegnő ruhája,  
kardpárbajok a mesés légkörön túl adnak  
egy komolyabb, színpadias hangulatot is,  
amihez középiskolás elemek társulnak.  
Mindezt 1-2 poénos karakter és epizód,  
a pletykás, narráló árny-lányok, továbbá  
az állandó pózörkődés időnként megtöri,  
könnyedebbé teszi. Így kapunk elegendő  
humoros, fun faktort is, de a végére min-  
den egyre komorabbá válik. A finálé pedig  
egyedi tálalásának köszönhetően kicsavar-  
va hozza az egyébként meséhez illő befe-  
jezést, katartikus zárást nyújtva Utena for-  
radalmához.

*Rengeteget, sőt nagy elemzéseket  
lehet írni erről a műről, akármelyik vál-  
tozata kerül elénk. A karakterekről most  
bővebben mégsem írnék, a nézőnek jobb  
magának megismernie. Annnyit elárulok,  
hogy elsőre már-már furcsák, tasztíróak  
lehetnek, idővel viszont szerethetővé és  
kidolgozottá válnak. A szimbolikája, mon-  
danivalója viszont meghatározó eleme az  
Utenának, így ez nem hagyható szó nélkül.  
Viszont akik már ennyi bevezetőtől illetve  
a csodás képektől kedvet kaptak, és nem  
szeretnének maguknak erre vonatkozóan  
semmit sem lelőni, azoknak nem ajánlom  
a következő bekezdést.*

## ...és ami mögöttes van

*„A madár kiküzdí magát a tojásból. A  
tojás a világ. Aki meg akar születni, annak  
egy egész világot kell szétrombolnia...”  
(Hermann Hesse: Demian, ford. Pavlov  
Anna, Téri Sándor)*

Hessének ez az allegóriája átdolgoz-  
va többször elhangzik az animében, és  
lényegében Utena forradalma is erre  
vonatkozik: eljön a „világvége”, a tinikor  
vége, a karaktereknek fell kell nőniük.  
Utena az, aki segíti társait és saját magát  
kitörni az Akadémia gyermeki „tojásából”,  
Akio álomvilágából/birodalmából, de nincs  
egyszerű dolga, a felnőtté válás nem köny-  
vnyí feladat.

Az anime a mesés metaforák mellett  
tele van szimbólumokkal, amiket kreatív,  
szürreális shoujo látvánnyal adagolnak.  
A gyerek-felnőtt ellentétén túl számos  
téma és motívum középpontba kerül:  
tisztaság és bűnösség, első szerelem és  
szexualitás, nemi identitás és szerepek,  
születés és halál, isten és ördög, álomvilág  
és valóság, bezártság és szabadság, embe-

ri kapcsolatok, családi kötelékek, tabuk,  
hatalom, bizalom stb. Ezeket az elemeket  
leggyakrabban a különböző épületekkel,  
fallikus formákkal, autókkal, a karakterek  
kapcsolatával, kinézettel szimbolizálják.  
Utóbbinál különösen kitűnik Akio és Anthy  
„indiai ábrázata”, aminek szintén megvan a  
maga jelentősége.

Az üzenet a karakterek kommuniká-  
ciójának és a beszédes szimbólumoknak  
köszönhetően jól értelmezhető, de nyújt  
számos olyan elemet is, amin elfilozofálha-  
tunk, mit is jelentenek pontosan.

## Díszletek és hangzás

A látvány kreatív, hatásos, túlzó, nőies,  
pózor, mesterkelt, színpadias és emléke-  
zetes. Fanservice-ében mindkét nem talál  
magának tetszetős jeleneteket, akár Tou-  
ga és Akio bishounenként pózoló jelene-  
teire, akár Utenának yuri hangulatára gon-  
dolunk. Persze előny, ha alaptól kedveljük  
a '90-es évek dizájnját. Emellett sokszor  
elnagyolt, egyszerű és spórolós a grafika,  
a karaktereket és a háttérket illetően is.





Mindenesetre hibái ellenére a J.C.Staff egyik legkiválóbb munkája.

Különösen igaz ez a zenei vonalra, ami klasszikus hatású, vonós dallamokkal és kórus áriával, rockoperaszerű párbajdalokkal rendelkezik. Utóbbiból rengeteget kapunk, élvezet hallgatni, és külön figyelni ezek dallamát és kreatív szövegét, mivel minden karakter esetében eltérnek. Utena lépcsős „mahou shoujo jelenete” (a párbajok előtti egyfajta „átöltözése”) is saját zenét kapott, ez a Zettai Unmei Mokushiroku, aminek mind a hangzása, mind a szövege fantasztikus. Továbbá az opening és az endingek is fülbemászóak, szintén hozák a „90-es évek animéinek hangulatát.

A seiyuuk kiválóak, egyedül Anthy hangja antipatikus, ami remekül illik a karakteréhez, tehát őt sem illeti kritika. Bár Miki kaphatott volna fiú hangot.

## Mesélők és mesekönyvek

Az Utena elsőként mangaformában indult, 1996 és 1998 között 5 kötet ért meg. Alkotója Saitou Chiho, aki elkészítette 1999-ben a történet alternatív, egykötetes változatát is (*Adolscence Mokushiroku*) Ikuhara Kunihiko filmötlete alapján. Lényegében ők ketten további munkatársaikkal együtt hozták létre a Be-Papas csapatot, ami az Utena animék alkotóit jelenti. Mivel az egyes formátumok története eltér egymástól, így az anime sorozat originalnak tekinthető.



Ikuhara rendezte az 1997-es sorozatot és az 1999-es alternatív filmet is, későbbi műveiben (*Mawaru Penguinndrum*, *Yurikuma Arashi*) számos, az Utenában használt eleme visszaköszön. Korábbi fontosabb rendezései közé több *Sailor Moon* epizód/évad tartozik.

Az Adolscence movie nagyjából ugyanazt meséli el, mint a sorozat, de sokkal inkább yuri, találási módja pedig jóval túlzóbb és mókásabb a sorozathoz.

Az alkotók egyértelműen merítették a már említett *Demian* című műből, annak kérdéseiből, filozófiájából. Továbbá manga „előzménynek” a *Versailles no Bara* tekinthető Oscar feminista alakja (nemes nő léteire hadakozó férfi szerepben), a róza motívumok és a shoujo/írókénti yuri elemek miatt.

Ahogy az a dátumokból is látszik, a manga befejezése és az anime tavaly ünnepelte a 20. évfordulóját, így 2017 nyarán Saitou Chiho a *Flowers* magazinban publikált egy folytatást *After the Revolution* címmel. Bár a manga és az anime története idővel eltér egymástól, érdemes a rajongóknak megtekinteni az új fejezetet is. Továbbá új manga/DVD kiadásokat és színházi darabot is kapott az Utena az évforduló alkalmából.

Ajánlom a sorozatot mindenkinek, aki még nem látta és nem retten el tőle, mert kuriózum, figyelmet érdemlő darab. A rewatch élményét pedig talán említenem sem kell.



Év: 1997

Hossz: 39 rész (+ egy 1999-es alternatív movie)

Műfaj: shoujo, pszichológiai, misztikus, dráma

Stúdió: J.C.Staff

Értékelések:

MAL: 8,21

ANN: 8,01

AniDB: 7,56



# Shoujo Kakumei Utena

Kattints a képre és töltsd le  
a cikkhez járó  
háttérét!



AniMagazin





# Hoozuki no Reitetsu

Írta: Hirotaka



A pokolba invitál minket ez az anime, ahol rengeteg szórakozás mellett egy jó adag japán mitológiai és folklór elemet is öntenek a nyakunkba, mindezt meglehetősen vicces, szarkasztikus stílusban, mondhatni karikatúráként. Jöjjön egy részletesebb áttekintés a Hoozuki no Reitetsuról. Ám vigyázat, némi kulturális alaptudás, vagy érdeklődés előnyös.

## A halál pokolian vicces

Legalábbis ezt akarja üzeni nekünk a Hoozuki anime. Persze ez is nézőpont kérdése, az oda kerülő egyének nem feltétlen gondolják így, mint arra sokszor látunk példát az animében, elvégre ez mégiscsak a pokol, aminek fő funkciója a bűnösök sanyargatása.

De miről is szól ez a pokoli slice of life? Nem csak azt fogjuk nézni 26+4 OVA (áp-

rilisban +13) részen át, hogy bűnösöket büntetnek.

Mielőtt ebbe belemennék mindenképpen helyre kell tenni a japánok poklóról alkotott képét. Mivel náluk kétféle vallás uralkodik - sintó és buddhizmus -, ezért kétféle pokol is van. A Hoozuki utóbbit, a buddhista poklot járja körbe, mivel ez izgalmasabb és elképzelésében közelebb is áll a nyugati meglátáshoz. Ezt mi sem bizonyítja jobban, hogy egyszer Lucifer is ellátogatott a nagy Enma birodalmába.

Kezdjük az első évaddal: Az első 13 rész lényegében akörül forog, hogy bemutassa a karaktereket, hogy ki, mivel foglalkozik, és milyen is maga a japán pokol, annak felépítése, gondoljai, bajai. Talán Dante Infernjához lehet hasonlítani, csak itt nem vertikálisan helyezkednek el körök, hanem egy nagy ország tartományaihoz tudnám hasonlítani a területeit.

A Hoozuki pokla olyan, mint egy „békés” ország, bár ez is a már fent említett nézőpont kérdése. A legfelsőbb hatalom a bíróság, ahol Enma király dönt az újonnan elhalálozottak további sorsáról, ami egy csak odaútra szóló örökké tartó nyaralás a „kínna telt hazába”. Ergo, hogy mi a vétke és, hogy a pokol melyik részén tessen büntetését. Persze mindenki állítja, hogy ártatlan, amíg nem lesz a lába alatt forró a talaj. Azonban megtudjuk azt is, hogy Enmának van helyettese, ahogy a pokol többi részének is megvan a maga helytartója.





Ám a pokol üzemében is van, hogy megakad egy-egy fogaskerék, hiába, az igazságszolgáltatás és a bürokrácia lassan működik, bizony akadnak problémák, ami „nem csak játék és mese”. Hoozuki fő feladata a gondokat a pokolra küldeni, ő Enma jobb keze, akinek az egész alvilágban rettegik a nevét, sőt még a nyugati sátn is fél tőle. Az első évad arra fókuszál, hogyan oldja meg Hoozuki a pokoli birodalom apró-cseprő gondjait. Utazásait követhetjük nyomon, ezáltal mi is megismerjük a buddhista pokol humoros ábrázolását, és persze, hogy kik dolgoznak ott.

Mi lehet ebben vicces? Kérdezhetnénk! Nos, sok minden. Folyamatosan az arcunkba kapjuk a fekete humor változatos formáit. Ahogy Hoozuki bánik a pokolban szenvedőkkel az kegyetlen a szó minden értelmében, mindezt a legnagyobb fa-



pofával és érzelemmentességgel képes végrehajtani. Mimika nulla, köszönjük Hoozuki, de pont ez a vicces. Számára lényegtelen, hogy ki, mit követett el, aki bűnös az bűnhődjön, könyörületet nem érdemel, és bármikor fejbe vágja a hegyes vasbunkójával. Az egyetlen probléma Hoozuki ezirányú tevékenységével, hogy néhány munkatársával is megteszi, sőt még magával Enmával is, aki a földi rettegett híre ellenére, egy jámbor és hihetetlenül lusta fazon. Ha nincs Hoozuki, aki rugdossa, nem csinálna semmit.

A második évad még inkább slice of life stílusúra



sikerült, mivel feltételezi, hogy láttuk az első sorozatot, így sok bemutatással nem foglalkozik, de itt is kapunk pár új helyszínt és több magyarázatot a pokol működéséről. Nagy átlagban viszont a megismert szereplők apró-cseprő életszeleteit láthatjuk. Bár sok ezren szenvednek és kínlódnak a pokol minden bugyrában, az itt élő démonok, szörnyek, istenek és egyéb japán mitológiai figurák köszönik nagyon jól érzik magukat, a táj vöröses és kopár, a hőmérséklet kellemesen meleg, az onsen pedig egyenesen feltűzel.

A folytatás is Hoozuki körül forog, mert hát a pokol gondnokának mindig mindenhol ott a helye és segít valakinek, vagy csak



magyaráz egy-két dolgot a napi munkája során vele tartóknak és persze nekünk, meg azért elver valakit.

Hogy miről is szól a Hoozuki? Élet a pokolban, viccesen. De amikor látjuk az ott lakó delikvenseket, többször is meggondoljuk, hogy rosszat cselekedjünk-e életünkben. Pláne, ha Hoozuki ránk néz.

## Haláli arcok

Hoozukuról már esett szó, abszolút főszereplő, viszi a hátán a sorozatot. Kegyetlen, mások felé semmiféle empátiát nem érez, nála a munka az első és, hogy minden a helyén legyen.



*„Bár sok ezren szenvednek és kínlódnak a pokol minden bugyrában, az itt élő démonok, szörnyek, istenek és egyéb japán mitológiai figurák köszönik nagyon jól érzik magukat, a táj vöröses és kopár, a hőmérséklet pedig kellemesen meleg, az onsen meg egyenesen feltűzel.”*





Kedvenc hobbija pedig az aranyhal virágok termesztése, ami valami hihetetlenül groteszk, szürreális látvány.

Enma király a molett, lusta, gyermeklelkű figura, aki a pokol ura, az anime az ő karakterét így kissé paradox jellemé tette.

Sok szereplő kitalált, de sokan a japán népmesék, mitológia szereplői. Itt van mindjárt Momotaro, akinek története az Edo korban született és egy barackban jött a Földre; a 30-as évek animéiban már repülővel látte a gonosz tengereket fenyegető nagy sötét (egy kis háborús propaganda). Nos a pokolban ő Hakutaku, a gyógyszerész segítje. Kedves, érdeklődő figura. Hakutaku is sokszor fel-

bukkan, nőcsabász és igazi életművész, Hoozuki kimondottan utálja, szóval nem nagyon szeret a szeme elé kerülni.

Hoozukiak dolgozik Kakisuke a majom, Shiro a kutya és Rurio a fácn, aki szintén Momotaro történetéből lehetnek ismertek. Feltűnnek az animében zashiki warashik is, akik jószágos gyermekszellemek, szintén nagyon kedvelt horrorrelemek. Hoozuki két alkalmazottja még Karauri és Nasubi, akik, mint mentor néznek fel Hoozukira, érdeklődő fiatal démonok.

A mitológiai részen tovább evezve itt lakik egy külön palotában Izanami, a teremts és a halál istennője, továbbá Karashi, a Kachi-kachi Yama című népmeséből. A mesében egy házaspárt egy tanuki csúnyán megviccelt, amiért a szomszéd nyúl bosszút állt.

Ő amolyan vérfű, az alapkinézete nagyon aranyos, de jaj annak, aki ki akar mászni szenvedése színhelyéről, kegyetlen módon visszaveri.

A sorozatban többször felbukkan Gon, a újságíró, és Koban a paparazzi fotós, aki egy macska, és persze elmaradhatatlan az idol karakter is, Peach Maki személyében.

Rajtuk kívül még fel-fel bukkannak karakterek egy-két rész erejéig, és akadnak köztük történelmi személyek is mint Minamoto no Yoshitsune, 12. századi samuráj, vagy Ono no Takamura Heian-kori költő. Megemlítem még Jizot, az ázsiai buddhizmus ikonikus alakját, aki a gyermekek és a nők védőszentje. De találkozhatunk rókaszellemekkel, démonszekerekkel stb. És még ki tudja mennyi történelmi, mitológiai vagy jelenkori utalást nem ismerünk fel. Minden karakter stílusos és mind rendelkezik valamekkora humorfaktorial. Szórakoztató csapat.

## Fortyogó láva kilátással

Hiába az eredeti ötlet és a szórakoztató karakterek, ha a kinézet nincs a helyén. Szerencsére a Hoozuki esetében ettől sem kell tartani. Hozzááll dízajn kapott. Mondhatnánk pokolian jó lett, és a szemünket sem égeti. A két évadot két stúdió készítette, az elsőt a WIT Studio, a másodikat a Studio Deen. Hogy érzékeltessék a történelmi elemek egész sorát, ehhez illő környezetet alkottak. Vagy inkább mondjuk úgy, hogy a mangaka találokan képzelte el.





Mivel a pokol nem tegnap nőtt ki a föld alól, világa a középkori Japánt idézi, korabeli házakkal, és ruhákkal, amibe azért néha egy-egy modernebb dolog (pl. TV) is keveredik. A házak, azok berendezései, díszítései részletesek, olykor talán túldíszítettek, de minden alkalommal szépen rajzoltak és színesek. Uralkodó a piros, zöld, sárga szín. A háterek festményszerűek, barnásak, nagyon hangulatosak és egyedi. A karakterdizájn sem szégyenkezhet, legalább olyan részletesen vannak megrajzolva és animálva is, mint a környezet. Nincsenek túl sötét jelenetek, az animáció szép és az árnyékolás is rendben van. A Deen a második évaddal remek munkát végzett, hiába orroltam rájuk az utóbbi időben, most jár a dicséret. Az elmúlt egy-két évben szépen dolgoznak. Lássuk, hogyan terjed a hang a pokolban. Nos, ha a kinézet a középkori Japánt idézi, akkor a hangok is. Ez inkább az OST-ra jellemző, ami növeli a hangulatot. Megjegyzem, mást nem is tudnék elképzelni aláfestés-

ként, szóval, ha más stílusú zenék kapott volna, akkor az alkotót a pokolba kívántam volna. Az opening minden évadnál külön kuriózum. Szokni kell a folyamatos jigo jigo jigo jigozást, melyek közt arról szól az ének, hogy a halál tré dolog, de a pokol egy tök bulis és menő hely, szóval gyere ide szerven. Pokolimázs videóknak tökéletes. Az első évad endingje nem jött be, a második viszont annál inkább, mindkettőt a pokoli idol, Peach Maki hangja, Uesaka Sumire énekli. Seiyuuknek szerencsére nem a leghíresebbeket kérték fel, szuperül teljesítenek, különösen Yasumoto Hiroki, aki remekül adja vissza Hoozuki érzékletességét.

### Végítélet

Akármenyt dicsértem, nem mondom, hogy a Hoozuki egy pokolian jó anime. Sajnos vannak benne unalmasabb, laposabb részek, amikor pokolian lassúnak tűnik az a 24 perc, és inkább átléptetnének

pár jelenetet. Viszont a sok viccesebb szitu igyekszik feledtetni velünk, mennyit szenvedtünk korábban. Hoozuki kívül nincs nagyon kiemelkedő karakter, eléggé egy szinten mozognak. És azért valljuk be, kell hozzá az is, hogy némileg képben legyünk a japán folklórral, mert anélkül sokkal több minden lehet unalmas, még ha sok poént igyekeztek is általánosan érthetővé tenni. Nemhiába Japánban a legnépszerűbb, ott nagyon szeretik a Hoozuki. Azt mondom, egy próbát érdemes tenni vele annak, akit kicsit is érdekel egy egyedibb megjelenésű, szórakoztató anime.



**Cím:** Hoozuki no Reitetsu  
**Hossz:** 2 évad, 13 rész/évad + 4 OVA

**Év:** 2014, 2017

**Műfaj:** vígjáték, fantasy, seinen, természetfeletti

**Stúdió:**

WIT Studio, Studio Deen

**Értékelés:**

MAL: 7,85 / 7,86

ANN: 7,33 / 8,11

Anidb: 7,05 / 7,2





# Konohana Kitan avagy a kimonós rókalányok kalandjai

Írta: Venom ([cosplay.hu](http://cosplay.hu))





"Hidden Gem", ez egy angol kifejezés azokra a filmekre, játékokra, sorozatokra, melyek igazából sosem kaptak hatalmas publicitást megjelenésükkor, de minőségük miatt az utókor szívesen emlékszik meg róluk, legtöbbször értetlenkedve, hogy miért is nem voltak ezek akkoriban ismertebbek. Az animék világában sincs kivétel, szinte minden szezonban akad egy-két cím, ami méltatlanul ismeretlen marad a nagyközönségnek, pedig egyértelműen jobbak, mint az aktuális húzó címek.

A Konohana Kitan talán a legjobb példája a "hidden gem"-nek, nagyon kevesen beszélnek róla, pedig talán az 2017-es őszi szezon egyik legjobbja volt. Az első 1-2 epizód alapján én megmondom őszintén, hogy egy Urara Meirochou klónnak

tartottam (aminek szintén érik a hidden gem státusza), ahol aranyos kimonós lányok a kicsit fantaszyabbra vett japán Edo korszakban nagyon aranyos dolgokat csinálnak. Talán nem is tévedtem nagyot kezdetben, de míg az Urara meg is maradt ebben a zsánerben (és tényleg tündér aranyos volt), a Konohana Kitan lassan kezdte kimutatni a (róka)foga fehérjét, hogy jóval több van a felszín alatt, mint az elsőre látszik.

Létezik egy híres fürdőház és fogadó, a Konohanatei, valahol talán az élők és holtak világa határán, ahol

istenek és szellemek járnak megpihenni. A fogadó különlegessége, hogy kizárólag rókák dolgoznak benne és minden vendégnek igyekeznek maximálisan megfelelni. Konohanateibe például nem csak a megfáradt háború istene jár kikapcsolódni, hanem néha odakeverednek emberek szellemei is, hogy ha burkoltan is, de útmutatást kapjanak a további sorsukról.

A történet főhőse, Yuzu, a fiatal és kissé kétkedő rókakalány, akit beadnak dolgozni ebbe a híres fogadóba. Kezdetben természetesen mint a partra vetett hal, úgy szerencsétlenkedik a munkája során, de hamarosan azért sikerül beilleszkednie és megismernie a többieket. A fogadó tulajaja, Tsubaki, az idős rókahölgy, aki bár látszólag nagyon szigorú, azért aranyból

van a szíve. Közvetlen helyettese Kiri, aki a klasszikus mitológiai "kitsune", vagyis a szépsége és bölcsessége mellé egy adag perverz és bajkeverő hajlam is társul. Yuzu szobatársa lesz Satsuki, a fogadó első számú tsundere rókája, bár idővel azért megkedveli Yuzut. Kiri szobatársa Sakura, aki látszólag egy aranyos rókakalány, bár az arcáról sok érzelmeket nem lehet leolvasni, de az tuti, hogy a fejében nagyon kusza dolgok lehetnek. Végül ott van még Ren és Natsume párosa is.

*„Létezik egy híres fürdőház és fogadó, a Konohanatei, valahol talán az élők és holtak világa határán, ahol istenek és szellemek járnak megpihenni.”*





Ren a tökéletes "yamato nadeshiko", avagy az eszményi japán hölgy, legalábbis szeretne az lenni, de mivel Satsukihoz hasonlóan hajlamos a tsundera kirobbanásokra, így az úrihölgy "imídzse" elég gyakran sérül. Ráadásul reménytelenül (bár nem is biztos, hogy annyira reménytelenül) szerelmes Natsumébe, aki pedig Ren tökéletes ellentéte, kezdve azzal, hogy szinte mindenki srácnak nézi, mert nem csak a külseje, de a viselkedése is roppant fiús.

Yuzu nem csak a fogadó életét ismeri meg, hanem a vendégeket és a környékbeli lakókat is, melynek során nem egyszer amolyan "túlvilági" kalandban lesz része, ugyanis a Konohanatei bizony nem véletlenül az istenek pihenőhelye.

A Konohana Kitan is egy manga adaptáció, méghozzá Amano Sakuya azonos című műve alapján. Stílusát tekintve egy picit nehéz beazonosítani, de talán a "slice of life" áll hozzá a legközelebb. Nincs is igazán egybefüggő történet, hanem kis epizódok láncolata, ahol látjuk a Konohanatei dolgozóit mindennapjaikat. Bár a középpontban legtöbbször Yuzu van, de mégsem lehet azt mondani, hogy kimonodottan ő lenne a főszereplő. Ami viszont igazán fantasztikus ebben a sorozatban, az a világa. Nekem folyamatosan a Chihiro Szellemországban jutatta eszembe, rengeteg hasonlóság van közöttük, bár a Konohana Kitan nem annyira groteszk és drámai



helyenként, de Yuzu és Chihiro nagyon hasonló szerepet játszanak. A látványa is gyönyörű, akik szeretik a kimonókat és a szép japán tájképeket, azok imádni fogják, ez is olyan anime, amit célszerű szép nagy TV-n nézni, mert úgy az igazi. A hangok és zenék hozzák azt, amit elvárhatunk, szerencsére nem csipog mindenki benne úgy, mint az Urarában, de Yuzu cipakolását azért szokni kell.

*Nem is nagyon tudnék többet írni a Konohana Kitanról, mert ezt tényleg inkább látni kell. Ajánlom mindenkinek, még azoknak is, akiket esetleg taszítanak a rókalányok, mert garantálom, hogy pár epizód után már elfelejtik minden előítéleteiket. Nagyon kedves, bájos és tanulságos kis sorozat, kicsiknek és nagyoknak. Szerintem a 2017-es őszi szezon egyik legjobbja volt, és remélem, hogy lesz folytatása, mert jó lenne még visszatérni a Konohanatei fogadójába!*



**Cím:** Konohana Kitan  
**Év:** 2017

**Hossz:** 12x23 perc

**Műfaj:** slice of life,

fantasy, seinen

**Stúdió:** Lerche

**Értékelés:**

MAL: 7,68

ANN: 7,78

Anidb: 7,03



ばくおん!!  
**Bakuon**

Bakuon!!  
bevált recept motor ízesítéssel





A cuki lányok cuki dolgokat csinálnak recept már ismerős lehet: végy egy marék tizenéves iskolás lányt és egy tetszőleges témát a túrázástól (Yama no Susume - AniMagazin 34. szám) a zenélésig (K-ON!) vagy éppen a motorozást, és ezen utóbbi esetben megkapod a Bakuon!!-t. Fontos, hogy a lányok közt legyen egy naiv, butuska (Sakura Hane), aki semmit, de semmit nem tud a témáról („Mi az a jogosítvány?”), egy olyan, aki abban nőtt fel (Amano Onsa), nem ár, ha van egy meg nem értett különcc (itt a Suzuki motorok szerelmese, Suzunoki Rin) és akkor már legyen egy kőgazdag is (Minowa Hijiri), aki ugyan nem tud még motort vezetni, de a család szolgálója majd vezet helyette, míg ő az oldalkocsiban utazik. Az eredmény a világot ugyan nem váltja meg, de ahogy Michelin-csillagokra sincs feltétlen szükség ahhoz, hogy egy jóízűt együnk, ez sem feltétel a szórakoztató animézéshez.

Elsőre minimum furcsa lehet, hogy 16 éves lányok 400 köbcentis motorokkal

furikáznak. A hazai (európai) szabályozás szerint ebben a korban az A1-es kategóriának megfelelően maximum 125 köbcentis gépre lehet jogosítványt szerezni. Japánban persze ez is másképp van, ha eltekintünk a segédmotoros kerékpároktól (AM kategória) csak két kategória létezik: a „közönséges” (50 és 400 köbcenti között) és a „nehéz” motorok (400 köbcenti fölött), amikhez 16 illetve 18 év a minimum korhatár. Most, hogy sikerült tisztázni a jogszabályi különbségeket, rátérhetünk a történetre meg a gépekre.

### Történet nagy vonalakban

Adott egy viszonylag erős középiskola egy nagy domb tetején, ahol nem tiltják, hogy a tanulók motorkerékpárral járjanak be. Van aki konkrétan ezért választotta ezt az iskolát, de a főszereplők, Hane igazából csak túlzottan fárasztónak találja a biciklizést az emelkedőn és hogyhogy nem megismerkedik Onsával, akinek hatására ő

maga is motorral szeretne inkább bejárni. Be is iratkozik egy tanfolyamra a jogosítvány megszerzéséhez, melynek folyamatát végigkövethetjük. Érdekesesség, hogy az iskolai életből konkrétan semmit nem kapunk a klubfoglalkozásokon és az ilyen animékben megszokott kulturális napon kívül, amelyek természetesen mind a motorokhoz kötődnek.

Kiderül, hogy van az iskolának egy motoros klubja, aminek a történet elején egyetlen tagja Kawasaki Raimu, aki egyrészt minden pillanatban bukósiskában látható, másrészt egyetlen szót sem szól a 12 rész (+ 2 OVA és 4 spec.) alatt (így hangszínezése sincsen) valamint kora ismeretlen: az animében felbukkanó valamennyi karakter senpainak szólítja (ide értve az iskola fiatal igazgatónőjét is). Ez a klub persze bővílni fog, és mindenféle dolgokat csinálnak együtt, de leginkább motoroznak. Persze a csöndben motorozás nem feltétlenül annyira szórakoztató a nézőnek, így rádiót szereltek a bukósiskájukba, hogy motorozás közben is lehessen párbeszéd.





A lány szereplők ellenére (pontosabban ezért is) inkább a férfi nézőket célzó seinen címről van szó, amiben fanservice is akad azért szép számmal. (Kiemelném a bikinis motormosós részt.)



A történeten kívül a karaktereknek is szerves részét képezik a motorok. Hane egy rózsaszín Honda CBF400 SF (Super Four) típusú motort vezet, amely ugyanaz, amin korábban tanult. Mivel nincs különösebb tudása a motorokról, így a választásában elsősorban a megjelenés és azon belül is a szín döntött. Onsa egy Yamaha XT 225 (Serow) motort vezet, amelyet a családi műhelyben két ilyen (sérült) típusból raktak össze. A többihez képest ez egy kisebb teljesítményű, de a közút mellett terepen is használható motor (mivel azonban a többi csak közötti, így ez utóbbi nem jelenik meg az animében). Rin egy Suzuki GSX400S Katanát vezet, amely az apjéé volt korábban. (Az ő múltjához és a motorhoz igazán abszurd történeti elemek tartoznak.) Különösen rossz néven veszi, ha valaki rosszat szól erre a típusra vagy általában a Suzukiira. Nem tudom, hogy a Suzuki tényleg ennyire lesajnált Japánban mint motorgyártó, de ez visszatérő po-



## Motorok

énforrás az animében. Raimu senpai egy Kawasaki ZX-10R-t hajt, ez a Ninja család „literes” (998 köbcentis) darabja, mely természetesen „Kawasaki-zöld” színben pompázik. Már ebből is látszik, hogy Kaimu minimum két évvel idősebb mint a többiek, hiszen ahogy fentebb írtam ekkora motorhoz 18 év a minimum Japánban. Így a főszereplők révén mind a négy japán motorgyártó képviselteti magát és stílusban is kapunk többféle motort. Ami Hijiit illeti, a Minowa család elég sznob ahhoz, hogy csak is Ducatival járjon, az oldalkocsis példány (elvileg) egy 1974-es Ducati 750 SS.

Az epizódok félidejében további motorokat is láthatunk szexi ruhába öltözött főszereplőink társaságában a szokásos félidei képeken, illetve a mellékszereplők révén is megjelenik néhány típus, ilyen a Suzuki Intruder csopperrel mászkáló, Jézus szerű megjelenésű hippcisávó, aki többször is felbukkan, és egyszer egy nem gyenge monológot is előad arról, hogy Isten is motorozásra teremtette az



embert. Visszaemlékezésekben (pl. főszereplők szülei révén) korábbi modelleket is láthatunk, és egyébként is igyekezik az anime felvonultatni annyi motoros dolgot, amennyit csak lehetséges.

## Realitás

A motoros kultúra romantikus szépségein túl az anime bemutat egy-egy árnyoldalt is, például az időjárási viszonytagságok révén, de a védőfelszerelések tekintetében szerintem kissé könnyelmű, elnagyolt. Bár ez nem is egy oktatóanyag! Hogy mennyire nem az, azt az egyes epizódokban menetrendszerűen felbukkanó irreális elemek is érzékeltetik (emiat az epizódok végén külön felhívás is van, hogy a közlekedési szabályoknak megfelelően motorozz, ne akard ezeket utánozni, kipróbálni). Ilyen például az a szituáció, amikor a hokkaidói kirándulás során lekésik a kompot, azonban Raimu senpai még felugrat a már elindult hajóra.





De itt kell megemlítenem az iskolai kulturális fesztivál részeként rendezett motorversenyt is, amelyhez Hijiri egy videójáték miatt jó ötletnek tartja, hogy legyen a pályán egy olyan elem, amely „valahogyan” lelassítja a motort, amit aztán a családja tudósaival ki is fejlesztet. Véleményem szerint ezek inkább csak színesítik a történetet, nem fárasztóak, a lényeg úgyis leginkább a csajok interakcióin (és a motorokon) van.

## Kivitelezés

A motorok pedig igen szépen ki vannak dolgozva, és úgy egyébként sem lehet különösebb panasz a grafikára vagy az animációra, picit talán több tájképet el tudtam volna képzelni a motorozások alatt, de ez nem az az anime. Az opening grafikailag és zeneileg is rendben van, bár nem egy kiemelkedő darab, az ending igen minimalista, csibis grafikával, abszolút feledhető hangzásvilággal. Felvetődhet a kérdés a

motorhangok hitelességének tekintében, de erről nem tudok nyilatkozni. Az biztos, hogy nem egy hangot használtak valamennyi modellhez, innentől pedig bizom benne, hogy a megfelelő modellek hangjait sikerült beszerezni a gyártóktól, ha már cenzúrázott/torzított modellnevek helyett teljesen pontosan jelenik meg minden. Mármint a négy japán és a Ducati esetében, egyéb motorgyártók logói kizárólag cenzúrázást kaptak, ami picit mókásan hatott.

A 2016-os tavaszi szezonban futott anime egyébként manga alapján készült, amely 2011 február közepén indult és még mindig fut! Ebből következően nincs „befejezve”, bár egy slice-of-life történet esetében ez a befejezetlenség nem feltétlenül irritáló. Sajnos az utolsó két részzel mégis sikerült egy kis rossz szájíz hagyni, ugyanis mindkettő fele gyenge fillernek hat. Úgy vélem elég lett volna 11 részre hagyni ezen zavaró elemek nélkül, vagy valamelyik OVA történetét beletenni, amely érzésre vagy nem filler, vagy hibátlanra sikerült. Az első egyébként még a kilencedik rész elé, a második meg az utolsó után illik leginkább a történeti konzisztencia végett, de hát mégiscsak slice-of-life, tragédia akkor sincs, ha valaki mindkettőt a sorozat után nézi meg. Én legalábbis ezzel nyugtatom magam. XD Van még négy, egyenként kb. 2 perces

DVD extraként készült speciál egyszerűbb grafikával, amelyek ugyan semmi, de semmi újat nem adnak a történethez, mégis sikerült remekül elkapni a karakterek viselkedését, és emiatt képesek mosolyt csalni az ember arcára. (Az első kettő a hokkaidói kiránduláshoz kötődik, a másik kettő meg akárhova jó lehet, de talán jobb a végén nézni mindet, mivel addigra bőven megismertük a karaktereket).

*Ajánlható az anime a „cuki lányok cukulnak” stílus, esetleg a motorozás kedvelőinek; aztán csak ésszel az utakon!*



**Cím:** Bakuon!!

**Hossz:** 12 rész

**Év:** 2016

**Műfaj:** vígjáték, seinen, slice of life

**Stúdió:**  
TMS Entertainment

**Értékelés:**

MAL: 6,53

ANN: 6,59

Anidb: 5,97







# Téli szezonajánló

Összeállította: Hirotaka



## Beatless



regény alapján

**Stúdió:**

Diomedéa

**Műfaj:**

akció, dráma,  
romantika, sci-fi

**Leírás:**

2105. Japán. A Fejlett android hiE az emberek életének része. Enou Arato barátjaival, Kenkóval és Ryoval ellentétben szimpátiát érez a hiE-k iránt, amiket csak tárgyként kezelnek. Egy éjjel Arato hirtelen egy rejtélyes cseresznyevirág hullást él át, ami hiE és a gépek pusztulását okozza.

A *Beatless* egy egykötetes regényen alapul. Be-fejezett révén kerek, egész történetet kaphatunk. A sci-fi és romantika elegyét kedvelőknek remek választás lehet. A regényt Hase Satoshi írta, a *Beatless* az egyik az öt megnevezésű regényből. A karakterdizájnereidjuice már ismertebb, a *Guilty Crown* és az Ito Projekt filmek karaktereit is ő rajzolta. A rendezői székben Mizushima Seiji ül, aki nem kisebb címeket dirigált, mint az *FMA* vagy a *Gundam 00*.

## Basilisk: Ouka Ninpouchou



original

**Stúdió:**

Seven Arc Pictures

**Műfaj:**

akció, dráma,  
történelmi, seinen,  
harcművészet

**Seiyuuk:**

Minase Inori, Hatanaka  
Tasuku, Kirimoto Takuya

**Leírás:**

10 év telt el az előző nindzsaháború óta, amiben a Kouga és Iga klán legjobb harcosai mérték össze erejüket. 1626-ban járunk, egy új nemzedék nőtt fel és az eddigi béke ismét megtöri látszik.

A *Basilisk* 2005-ös Gonzo anime, abszolút klasszikus. Remek adaptációt készítettek, méltó emléket állítva Yamada Futaro 1959-es *Kouga Ninja Scrolls* című regényének (nem összekeverendő az itthon kiadott *Ninja Scroll*al). Aki szerette az előző sorozatot, annak érdemes ebbe is belekezdeni. A Seven Arc kis stúdió, a *Vivid Strike*, a *Trinity Seven* írható hozzájuk. A rendezői széket Nishimura Junji, a *Bakuon!* (17. oldal), a *Nura-rihyon* és a *Glasslip* rendezője foglalta el.

**Ajánlás:**

## Citrus



manga alapján

**Stúdió:**

Passione

**Műfaj:**

dráma, romantika,  
iskola, shoujo ai

**Seiyuuk:**

Tsuda Minami, Taketatsu  
Ayana, Fujii Yukiko

**Leírás:**

Yuzu anyukája újraházasodott és átkerült egy másik iskolába, a divatot kedvelő lány nem is gondolta, hogy egy szigorú és konzervatív lányiskolába került. Így a középiskolai románc helyett összeakaszodik a diáktanács elnökkel Meijel, aki végül is az új mostahatestvére. Yuzu megtanulja, hogy a gyűlölet és a vonzalom nincs is olyan messze egymástól.

Ismét lányszerelem. A nyári szezonban a *Netsuzou TRap* short anime után most újra egy shoujo ait köszöntünk a felhozatalban. A manga még fut, alkotója Saburouta, aki a *Juujo Mujin no Fafnirt* rajzolta. Az animálást a Passione stúdió végzi, akik 2011-ben alakultak, és a *Hinako Note*, a *Rokka no Yuusha*, a *Rail Wars!* vagy az új *HighSchool DxD* írható a számlájukra. A rendező házon belülről érkező Takahashi Takeo, aki a *Spice and Wolf*ot is dirigálta.

**Ajánlás:**



## Death March kara Hajimaru Isekai Kyouousoukyoku



light novel alapján

**Stúdió:**

Silver Link

**Műfaj:**

Fantasy

**Seiyuuk:**

Horie Shun, Yuuki Aoi,  
Hayase Marika

**Leírás:**

A 29 éves programozó Suzuki Ichirou egy fantasy RPG-ben találja magát. A játékban ő a 15 éves Satou. Először azt hiszi álmodik, de minden túl valóságos. A képességének köszönhetően kiírt egy seregnyi gyíkembert, és magas szintű kalandorrá válik. Satou elhatározza, hogy elrejtje a szintjét és békés életet élve találkozik új emberekkel. Azonban a játék története megváltozik. Visszatér a démonkirály, és ez felborítja Satou terveit.

A Butlers kapcsán már volt szó a Silver Linkről, most is ők az elkövetők. Az alap egy 2014 óta futó regény. Igazából egy random ember fantasy világba való átteleportálása eléggé le-rágott csont, de úgy fest, még van rajta némi konc. A téma kedvelőinek kötelező darab. A rendező itt is házon belülről érkezik, Oonuma Shin, aki a *Bata to Test*, *Illya 2*, vagy a *Ta-sogare Otome x Amensia* rendezői székében is ült.

## Fate/Extra: Last Encore



játék alapján

**Stúdió:**

Shaft

**Műfaj:**

akció, fantasy, mágia

**Seiyuuk:**

Tange Sakura, Abe  
Atsuh, Noaka Ai

**Leírás:**

Egy idegen, virtuális világban a múlt emléke nélkül Hakunónak harcolnia kell a túlélésért egy olyan háborúban, amit nem is ért. Ha megnyeri, lehetősége lesz, kívánni egyet. Egy titokzatos szolgál az oldalán Kishinami Hakuno haláláig szembenéz barátokkal és ellenségekkel, nem csak a Szent Grálnak nevezett tárgy megszerzéséért, hanem a válaszáért a kérdésre: Ki vagyok én?

**Ajánlás:**

Épphogy véget ér az Apocrypha, máris itt az újabb Fate cím. Rajongóknak kötelező, így nekem is persze. Az A-1 Pictures rémes tálalása után remélhetőleg a Shaft minőségibb munkát fog kiadni a kezéből, és a stílusukat ismerve „művészi” lesz. A rendezőt sem bízták a véletlenre, Shinbou Akiyuki vérbéli Shafts, hisz a *Monogatari* címek és a *Madoka* irányítója volt.

## Gakuen Babysitters



manga alapján

**Stúdió:**

Brian's Base

**Műfaj:**

vígjáték, iskola, shoujo,  
slice of life

**Seiyuuk:**

Furuki Nozomi,  
Nishiyama Koutarou,  
Umehara Yuuichirou

**Leírás:**

Egy testvérpárt, Kashi-ma Ryuichit és Kotarou-t mutatja be az anime. Előbbi középiskolai diák, utóbbi még baba. Miután szülei meghaltak egy repülőgépbalesetben a két testvér együtt él a Morinomiya akadémia vezetőjével, aki ugyanabban a balesetben veszítette el fiát és menyét. Az elnökasszony viszont azal a kitéttel engedi őket ott lakni, hogy Ryuichi az akadémia napközijében bébisitterként dolgozzon.

**Ajánlás:**

Egy egyszerű slice of life-ot kapunk, amiben kisgyerekek kapják a főszerepet. Bizonyára a bébisitterkedés sok oldalát bemutatja majd az anime. Az aranyos vígjáték főleg a lányokat célozza meg, de akik szeretik az egyszerű szórakozást, tegyenek vele egy próbát. A Brian's Base sosem csapott bele nagyobb dolgokba, kellemesen elevickél az anime piacon. Tokeino Hari 2009 óta futó mangája az alap, és ez az első műve, ami animefeldolgozást kap.





## gd Men



original

**Stúdió:**  
Strawberry Meets  
**Pictures**  
**Műfaj:**  
vígjáték

**Leírás:**

Light és Yomi boldogan élnek és játszanak. Egy este amikor már alszanak, Light meghívást kap egy magát Királynak nevező egyéntől. Light és Yomi egy másik világban rekednek, ahol meg kell menteniük Melody hercegnőt a démonúr fogságából. Segítségükre van Alpha, a mesterséges intelligencia, aki a szintlépésben segít.

Bár ennek van egy előzmény szériája, de történetben független. A készítőgárda viszont ugyanaz, mint a 2013-as CG borzalomé. Ha van olyan még, aki másik világban ragadt emberekről akar fantasyt, annál plusz egynek elmehet, de a szintén a szezonban induló *Death March kara komolyabb darabnak látszik.*

**Ájnlás:**

## Grancrest Senki



light novel alapján

**Stúdió:**  
A-1 Pictures  
**Műfaj:**  
akció, fantasy  
**Seiyuuk:**  
Kito Akari, Kumagai Kentarou, Sakurai Takahiro

**Leírás:**

Helyszíne egy olyan kontinens, ahol káosz uralkodik. Egyedül a kontinens urainak van hatalma kezelni a káoszt és megvédeni az embereket. Ám egy nap a vezetők elkezdtek egymással harcolni a dominanciáért. Az egyik szereplőnk Silka, aki megveti a nagyurakat, amiért elvesztették hitüket, a másik egy vándor lovag Theo, aki vonaton utazik, hogy felszabadítsa szülővárosát. Összefognak, hogy felszabadítsák a kontinenst a háború és káosz alól.

**Ájnlás:**

Ízig-vérig fantasy, a maga összes sablonjával együtt, nem is kérdés, ki a célpont. A még futó regény írója Mizuno Ryou, akinek a híres *Lodoszt* vagy a mostani számban olvasható *Starship Operators* regényét köszönhetjük. Szóval nem kezdő. Az A-1 Pictures viszont tud szépen és rondán is találni, attól függ, mekkora prioritás náluk a cím. Reméljük az első verziót, egy fantasyba kell szép táj.

## Hakata Tonkotsu Ramens



manga alapján

**Stúdió:**  
Satelight  
**Műfaj:**  
akció  
**Seiyuuk:**  
Ono Daisuke, Kaji Yuki, Kensho Ono

**Leírás:**

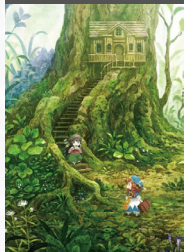
Első látásra Fukuoka egy békés város, de a felszín alatt a bűnözés virágzik. A város Hakata kollégiuma ad otthont a legjobbaknak: gyilkosok, nyomozók, informátorok, bosszúval és kínzással foglalkozók. Továbbá egy városi legenda szerint a gyilkosok gyilkosa is létezik. Amikor az alvilági emberek történeteiről mesélnek a gyilkosok gyilkosa megjelenik...

**Ájnlás:**

Egy őrült akciósozozat, némi humoros betétekkel. A trailer láttán nekem a *Drrrr!* jutott eszembe, de ez nem jelent semmit. Az anime alapja manga, melyből van egy két kötetes, befejezett mű, aminek a folytatás még fut, idén nyáron indul. Az alkotó Kasaki Chiaki, akinek ez az első mangája. A rendező Yasuda Kenji, aki eddig az *Arata Kangatarit* és a *Macross Deltát* irányította. A cím inkább seiyuu felhozatalban erősít: Ono Daisukét, Kaji Yukit és Kensho Onót is hallhatjuk.



## Hakumei to Mikochi



manga alapján

**Stúdió:**

Lerche

**Műfaj:**

fantasy, slice of life

**Seiyuuk:**

Matsuda Risae, Shimoji Shino, Matsukaze Masaya

**Leírás:**

Hakumei és Mikochi 9 cm magasak, és az erdőben élnek. Egy fában laknak, bogarakon és madarakon utaznak, levelekből csinálnak esernyőt. Az ő életüket követhetjük nyomon.

**Ajánlás:**

Nagyon aranyos fantasynek ígérkezik ez az anime, így a nyugodt percekre vágyóknak üdítő lehet ez a cím. A manga 2011 óta fut, alkotója Kashiki Takuto, kinek ez az első mangája. A stúdió a Lerche, akik az *Ansatsu Kyoushitsu*-val lettek ismertek, de a *Monster Musume* és a *Danganronpa* is hozzájuk kötődik. A mostani *Kino no Tabi* adaptációjuk szép ugyan, de jobb is lehetne. A rendező Andou Masaomi, aki a *Kuzu no Honkai* és a *White Album 2* rendezője.

## Hakuyuu Houshin Engi



manga alapján

**Stúdió:**

C-Station

**Műfaj:**

kaland, démonok, fantasy, shounen, természetfeletti

**Seiyuuk:**

Ono Kensho, Furukawa Makoto, Sakurai Takahiro

**Leírás:**

Amikor a fiatal Taikobo klánját lemészárolta egy fiatal démon, a rejtélyes Houshin projektbe kerül. Küldetése: megtalálni és lepecsételni az összes hallhatatlan lényt az emberi világban. De vajon kiben bízhat?

**Ajánlás:**

A cím érdekessége, hogy 1999-ben már készült egy alternatív változata, *Senkaiden Houshin Engi* címmel, 26 részben, a Studio Deen megvalósításában. Sok cím él meg mostanában újrafeldolgozást, pl. az *Ushio to Tora* is ilyen volt. Az alapjául szolgáló manga 2000-ben fejeződött be, készítője Fujisaki Ryuu, aki pl. a *Shiki* mangát rajzolta. A rendező Aizawa Masahiro, akinek ez lesz az első teljes rendezése.

## IDOLiSH7



játék alapján

**Stúdió:**

Troyca

**Műfaj:**

zene, shounen

**Seiyuuk:**

Ono Kensho, Masuda Toshiki, Abe Atsushi, KENN

**Leírás:**

Az újabb pasi idol animében egy 7 tagú fiúcsapat énekel majd, és láthatjuk mindennapjaikat, elvileg 17 részben.

**Ajánlás:**

A lányok megkapják a 32. pasi idol animéjüket. Ahogy nekünk pasiknak is megvan a 32 csaj idol animénk. Valószínűleg ez is ugyanolyan sablonos cselekményszálon halad majd. De hát úgyis az a lényeg, hogy megvegyük a franchise termékeket. Az animációt a Troyca készíti, akik a *Re:Creator*-t vagy az *Aldnoah*-t is csinálták. A rendező nem sok címet tudhat maga mögött. Bessho Makoto a *Shangri-La* és a *Uchuu Senkan Yamato 2199* rendezője.



## Itou Junji: Collection



manga alapján

**Stúdió:**

Studio Deen

**Műfaj:**

horror, rejtély,  
pszichológiai

**Seiyuuk:**

Mitsuya Yuuji, Shimono  
Hiro, Nazuka Kaori

**Leírás:**

A nevéből is adódóan több történetet bemutató animét kapunk, melyeket Itou Junji műveiből adaptálnak.

**Ajánlás:**

Itou Junji talán a legismertebb horrormangaka. A horrorkedvelőknek kötelező darab lesz. A sorozat válogatás Itou Junji rövidebb műveiből, így több történetet is láthatunk. Eddig egy munkáját animálták meg, a Gyöt, ami finoman szólva rossz lett, reméljük ez színvonalasabban sikerül. A Studio Deennel nem vagyok mindig elégedett, de a *Hoozuki* most pont szép lett. A rendező Tagashira Shinobu jó választás, dolgozott a *Hellsingen* és a *Monsteren* is.

## Karakai Jouzu no Takagi-san



manga alapján

**Stúdió:**

Shin-Ei Animation

**Műfaj:**

vígjáték, romantika,  
iskola, shounen,  
slice of life

**Seiyuuk:**

Takahashi Rie, Kaji Yuki

**Leírás:**

Nishikata középiskolás diák, akinek nem túl felhőtlenek a napjai, mert Takagi mellette ül és nem hagyja békén. Nishikata megfogadja, hogy egy napon ugyanezt teszi, és sikerül megijesztenie a lányt.

**Ajánlás:**

Az animében két fiatal cívakodását láthatjuk, először biztos bosszantó elemeket fog tartalmazni a sorozat, de egyértelmű, hogy egymásnak lettek teremtvé. Az alapul szolgáló manga 2012 óta fut, Yamamoto Souichirou írja és rajzolja, akinek különösebben ismert alkotása még nincs. A Shin-Ei stúdió főleg gyerekeknek szánt alkotásban utazik, mint a *Doraemon* vagy a *Crayon Shin-chan*. A seiyuuk miatt is biztos sokan felveszik a listájukra.

## Killing Bites



manga alapján

**Stúdió:**

LIDEN FILMS

**Műfaj:**

akció, ecchi, horror,  
sci-fi, seinen

**Seiyuuk:**

Amamiya Sora, Hatano  
Wataru, Uchida Maaya

**Leírás:**

Létrejöttek az ember-állat hibridek, és nagy üzlet a párbajaikra fogadni. Nomoto Yuuya szemtanúja lesz, hogy egy lányt, Hitomit elrabolják, aki megöli elrablóját, Yuuyát viszont életben hagyja. Hitomi egy borz-ember hibrid, ami a legfélelmetesebbnek számít. Hitomi Yuuya mellett marad, hogy védje.

**Ajánlás:**

Az ember-állat hibrid animék sora folytatódik, így a műfaj kedvelői ismét örülhetnek. Bár harcosabb darab elődjénél, azért az ecchit ez sem nélkülözi. A rendező Nishikata Yasuto, akinek ez lesz az első rendezése. A Lidenfilms pedig az új *Berserk* után nem túl kedvelt, de majd kiderül, mit alkotnak ezúttal.





## Koi wa Ameagari no You ni



manga alapján

**Stúdió:**  
Wit Studio  
**Műfaj:**  
romantika, seinen

**Leírás:**

Akira egy tartózkodó lány, aki korábban az iskola futóklubjának tagja volt. Mostanában egy családi étteremben dolgozik rész munkaidősként. A menedzser egy 45 éves elvált férfi.

A Wit studio most egy felnőtteknek szánt művel áll elő, nem is árt a reputációjának, ha egy komolyabb művet is letesz az asztalra, úgyszólván még a nyári SnK-ig. A manga még fut, Mayuzuki Jun első műve.

**Ajánlás:**

## Kokkoku



manga alapján

**Stúdió:**  
Geno Studio  
**Műfaj:**  
dráma, misztikum, pszichológiai, seinen  
**Seiyuuk:**  
Anzai Chika,  
Gouda Hozumi, Yoshino Hiroyuki

**Leírás:**

Yukawa Juri netfüggő apjával, bátyjával, nagypapjával, nővérével és unokaöccsével él. Egy nap az unokaöccsét és a bátyját elrabolják. Juri nem képes összeszedni a váltásdiját, ezért elhatározza, hogy megmenti őket. Nagypapja ekkor egy misztikus követ használ, hogy megállítsa az időt. A család elindul a mentőakcióra, de nem csak ők tudnak mozogni a megállt világban.

**Ajánlás:**

Egészen érdekes koncepciót ad ez az anime, műfajait tekintve még izgalmas dolog is kijöhet belőle. Külön öröm, hogy a manga 2014-ben befejeződött. Az alkotó Seita Horie, akinek ez volt az első mangája, jelenleg a *Golden God* fut. A Geno Studióról nem sokan hallottatok, pedig nem maiak, csak Manglobe-nak hívták őket. Ők követték el a *Gangstát* vagy a *Deadman Wonderland*-t.

## Märchen Mädchen



light novel alapján

**Stúdió:**  
Hoods Entertainment  
**Műfaj:**  
fantasy, mágia, iskola  
**Seiyuuk:**  
Kusunoki Tomori, Lynn,  
Suegara Rie

**Leírás:**

Kagimura Hazuki egy normális lány, aki általában egyedül van. Az új családjával sem jön ki jól, így könyvekbe temetkezik. Egy nap sulit után a könyvtár egy másik világba küldi, ahol találkozik Tsuchimikado Shizukával. Kiderül, hogy az iskolában olyan lányok vannak, akiket ismert történetek válassztak ki. Ilyen a Kaguya-hime, a kis gyufaárus lány, vagy az Artúr legenda. Hazukit a Hamupipőke történetet választotta ki. Megkezdte tanulmányait a suliban, és megtanulja használni a mágiát.

**Ajánlás:**

Ennek az animének megint sikerül sok ismert történetet egybeopkolni. Rakjuk a híres alakokat suliba, és meglátjuk, mi lesz. Ráadásul az alapmű idén februárban indult. Egy egyszerű mágikus szórakozás lesz, nem több, kicsit a *Little Witch Academia* jutott eszembe.



## Miira no Kaikata



manga alapján

**Stúdió:**

8bit

**Műfaj:**

vígjáték, slice of life,  
természetfeletti

**Leírás:**

A középulis Kashiwagi Sora egy hatalmas csomagot kap és csodálkozva néz rá. Önjelölt kalandor apja küldte, és mikor kinyitotta, meglepődve tapasztalta, hogy egy tenyérfütyi mímia rejtőzik benne.

Ákárhogy nézzük ez az anime szórakoztatni akar, vígjáték a javából, így a jókedvre vágyóknak ajánlom elsősorban. A manga még fut, Utsugi Kakeru készíti, akinek ez az első mangája.

**Ájánlás:**

## Mitsuboshi Colors



manga alapján

**Stúdió:**

Silver Link

**Műfaj:**

vígjáték, slice of life

**Seiyuuk:**

Hioka Natsumi, Kouno  
Marika, Takada Yuuki

**Leírás:**

Három aranyos kislány folyton együtt lóg, és azt mondják, megvédik a város békéjét. Sokat szórakoznak, játszanak, rejtélyeket oldanak meg és elmennek az állatkertbe.

**Ájánlás:**

A Silver Link ismét egy hozzájuk közel álló animét nyújt: kislányok, akik arányosan elvannak. Nem is mindig kell ennél több a kikapcsolódáshoz. Ebben az esetben is futó mangáról van szó. A rendező Kawamura Tomoyuki, aki a *Kamigami no Asobi* rendezője volt.

## Ramen Daisuki Koizumi-san



4-koma manga alapján

**Stúdió:**

Studio Gokumi, AXSiZ

**Műfaj:**

vígjáték

**Seiyuuk:**

Taketatsu Ayana, Hara  
Yumi, Sakura Ayane

**Leírás:**

Koizumi egy rejtélyes és attraktív középulis diák, de amit kevesen tudnak róla, hogy egy rámen mester, és mindig keresi a legjobb rámenező éttermeket. Minden nap vadászatot van, hogy különféle helyeken a legjobb rámeneket és legjobb tésztákat egye.

**Ájánlás:**

Étel anime rajongók figyelem, itt a ti animétek. Ezúttal a rámen a középpontban. Ráadásul lányok rámeneznek, ami külön öröm. A Studio Gokumi lesz az elkövető, aminél szeretik a cuki lányos animéket, mint a *Seiren*, a *Kiniro Mosaic* vagy a *Tsurezure Children*. A rendezői széket Setou Kenji kapta, aki dirigálta az *Gakusen Toshi Asterisk*et is.



## Ryuuou no Oshigoto!



light novel alapján

**Stúdió:**

Project No.9

**Műfaj:**

vígjáték, játék

**Seiyuuk:**

Kanemoto Hisako, Sakura Ayane, Hidaka Rina

**Leírás:**

A történet egy fiatal fiúról szól, aki sógi mester. Egy nap egy 9 éves lány keresi fel, hogy a tanítványa legyen.

**Ajánlás:**

Ki szereti a sógit? Ki érdeklődik a sógi iránt? Ha érdekel a japán sakk, ez az anime neked érkezik. Szintén futó manga alapján készül, írja Shiratori Shirow, a *Nourin* mangakája, ami szintén kapott anime adaptációt. A rendező Yanagi Shinsuke, aki a *Project No. 9* stúdió rendezője, több címüket is dirigálta, mint a *Netogét*, a *Tenshi no 3P-t* és a *Momo Kyun Swor-dot* is.

## Sanrio Danshi



egyéb

**Stúdió:**

Studio Pierrot

**Műfaj:**

iskola

**Seiyuuk:**

Saito Soma, Uchida Yuuma, Oosuka Jun

**Leírás:**

Oosaki Rio új középiskolába iratkozik, és néhány srác barátja lesz, akik hozzá hasonlóan rajonganak a Sanrio karakterekért. Egyikük felkelti a figyelmét.

**Ajánlás:**

Akik kedvelik a Sanrio karaktereket, mint például *Hello Kitty* és egyéb cukiságok, azok örömeiket lelik ebben az animében. A Studio Pierrot original animéje kellemes szórakozást nyújthat rövidtávon.

## Slow Start



4-koma manga alapján

**Stúdió:**

A-1 Pictures

**Műfaj:**

vígjáték, iskola

**Seiyuuk:**

Naganawa Maria, Mineuchi Tomomi, Itou Ayasa

**Leírás:**

Hana Ichinose egy átlagos 16 éves, középiskolai diák. Azonban valami más benne. Egy év késéssel iratkozott csak be a suliba, amit a többiek nem tudnak, így keményen kell tanulnia, hogy felérjen az osztálytársaihoz.

**Ajánlás:**

Egy szórakoztató, cuki, moe lányos cucc, se több, se kevesebb. Az alap Tokumi Yuiko első mangája, amihez az A-1 Pictures talán nézhetők munkát hoz össze. A rendező, Hashimoto Hiroyuki tapasztalt az animeiparban, sok címben benne volt már a keze: *Accel World*, *Angel Beats*, *Code Geass*, továbbá rendezőként is a negyedik címe már ez. Korábbi sorozata pl. a *Gochuumon wa Usagi desu ka*.



## Takunomi.



manga

**Stúdió:**

Production IMS

**Műfaj:**

vígjáték, slice of life

**Seiyuuk:**

Uchida Maaya, Komatsu

Mikako, Anzai Chika

**Leírás:**

A 20 éves Amatsuki Michiru Tokióba megy, hogy új karriert kezdjen. Úgy dönt, olyan házba költözik, ahol csak nők lakhatnak, ez a Stella House Haruno. Itt különböző korú és foglalkozású nők élnek, Michiru pedig mindig vidám, amikor van finom alkohol és hús.

**Ajánlás:**

Csak lányok egy házban. Nagyon szórakoztató műnek ígérkezik, ha a vicces oldalát fogják meg a dolognak, és miért ne tennének így. Mostanában sok anime készül webmangából, ez is ilyen, és Haruto Hino első műve. A Production IMS eddig harcos ecchikben utazott főként, mint a *Shinmai Maou no Testament* vagy a *Masou Gakuen*, nem árt egy icipici pályamódosítás. Kobayashi Tomoki fogja dirigálni a művet, aki az *Akame ga Kill!*, a *Hundredet*, a *Seirent* vagy az *Utagarumonót* is rendezte.

## Toji no Miko



original

**Stúdió:**

Studio Gokumi

**Műfaj:**

akció, fantasy

**Seiyuuk:**

Kino Hina, Waki Azumi,

Oonishi Saori

**Leírás:**

Aratama egy ördögi teremtmény, ami megtámadja az embereket. A miköz kardjukkal űzik el ezeket a lényeket. Az ördögűzőket Tojiknak hívják, és az állam engedélyével hordhatnak kardot. Őt kiképzőiskola is létezik, ahol tanítják a leendő Tojikat. A napi sulis feladatok mellett megvédik az embereket is. Tavasszal az őt iskola versenyt rendez...

**Ajánlás:**

Lányok harcolnak rémisztő ellenségek ellen. Ismerős szituáció, számtalanszor láttunk már ilyet, aki szereti a hasonlót, annak jól jöhet. Az anime original lesz, tehát várható hozzá befejezés, ami nem utolsó dolog.

## Uchuu yorimo Tooi Basho



original

**Stúdió:**

Madhouse

**Műfaj:**

kaland

**Leírás:**

Egy kaland anime, melyben középiskolás lányok utaznak el a Déli-sarkra.

**Ajánlás:**

Meg kell mondjam, nekem ez az egy mondat már felkeltette az érdeklődésemet. Ráadásul a MadHouse készíti, ami garancia a minőségre. Vélhetőleg élvezetes is lesz. A rendező sem akárci, egy hölgy, Ishizuka Atsuko, aki a MadHouse saját embere, és számos címet irányított már, ilyen a *Hanayamata*, a *No Game No Life* vagy a *Sakurasou*, de dolgozott a *Monsteren* és az *Aoi Bungaku Seriesen* is.





## Violet Evergarden



light novel alapján

**Stúdió:**

KyoAni

**Műfaj:**

dráma, fantasy

**Seiyuuk:**

Ishikawa Yui, Uchiyama Koki, Endou Aya

**Leírás:**

Orland professzor, a nyomdaipar befolyásos tagja új típusú nyomtatót fejleszt feleségének, hogy úgy is tudjon regényt írni, hogy nem lát. A gépnek egy szerethető formát adott, neve "Auto Memories Doll". A gép széles körben elterjed, és segíti a mindennapi életet, így a kifejezést azokra a nőkre használják, akik a gondolatokat szavakba öntik azok számára, akik nem tudnak írni. A történet egy fiatal lányról, Violet Evergardenről szól, és arról, hogy köti össze az emberek szívét.

**Ájánlás:**

A KyoAni animékét sokan várják, mivel a minőség változatlan, és igencsak élvezhető műveket tesznek le az asztalra. A Violet egy jövőbe kalauzoló anime, ami ígéretesen hangzik még a KyoAnitól is. Ráadásul egy befejezett light novel kerül adaptálásra. És ahogy lenni szokott belső rendező is lesz, Ishidate Taichi személyében, aki a *Kyoukai no Nanatát* is elkövette. Most kapja meg a rendezés lehetőségét másodjára.

## Yuru Camp△



manga alapján

**Stúdió:**

C-Station

**Műfaj:**

vígjáték

**Seiyuuk:**

Touyama Nao, Toyosaki Aki, Hara Sayuri

**Leírás:**

Rin szeret kempingezni, főleg azon tavak környékén, ahonnan remek kilátás van a Fudzsira. Nadeshiko biciklizni szeret olyan helyekre, ahol láthatja a Fudzsit. Rin és Nadeshiko együtt indulnak kempingtúrra, dobozos ráment esznek és élvezik a kilátást.

**Ájánlás:**

Kemping vagy túra kedvelők figyelem! Ez egy igazi csemege, nem sok ilyen anime van, ahol ez a fő téma. A *Yama no Susumét* tudnám párba állítani vele. Cuki lányok kempingeznek, és most végre nem csak a tengerpartot, hanem Japán más részeit is megismerhetjük. Reméljük, nem csak a Fudzsit lesz a lényeg. A manga még fut. Jó lenne, ha a C-Station tenne bele annyi energiát, hogy a tájak lenyűgözzenek.

## Folytatások



3-gatsu no Lion  
2nd Season



Dagashi Kashi 2



Nanatsu no Taizai:  
Imashime no Fukkatsu



Overlord II



# Szezonos animékről röviden

Írta: Catrin, Hirotaka

A következő oldalakon fangirl és fanboy szemmel mutatunk be pár animét a téli szezonból. Röviden véleményezzük, kritizáljuk az általunk nézett sorozatokat, így megtudhatjátok, nekünk mi tetszett vagy épp mi nem.



## Catrin véleményei

Az előző számban nyújtott nem túl lelkes hozzáállásom az őszi szezon tekintetében nem sokat változott. Az *Inuyasakivel* és a *Fate/A*-val katasztrofális maradt a viszonyom, a *Just Because* bosszantóan lassú és eseménytelen volt, egyedül a (szintén nehézkes) zárása okozott pár elégedett percet, az *Animegataris* elborultságától a végére besokalltam, a *Kino no Tabi* pedig kellemes, de gyengécske utódja lett a régi sorozatnak.

Egyedül a Hoozuki folytatását illetően változott a véleményem: a lelkesedésem részről-része csak nőtt, a poénok egyre inkább betaláltak, a karaktereket egytől-egyig ténylegesen megszerettem. Az évad végére pedig azon kaptam magam, hogy Hoozuki figurát rendelek, és tükön ülve várom, hogy tavasszal folytatódjon. Szezonkedvenc lett.

A téli szezonból - magamhoz képest - viszont túl sok cím érdekel (lásd. a felforrólást az előző számban), így idő hiányában nem is tudtam mindet elkezdni, a többi pedig majdnem teljesen megegyezik Hiro-taka listájával. Ez egész jól visszaadhatná a fangirl vs. fanboy felállást az egyes címeknél, ha legtöbbször nem lenne egymáshoz egészen hasonló a véleményünk.

A rovatban már 2,5 éve szorgalmasan ejtek néhány szót a *Dragon Ball Superről* is. Külön alcímet viszont ebben a számban most nem kap, mivel hamarosan az arc

és az évad végére érünk, így a márciusi számban majd visszatérek rá. Sok érdelemes amúgy sem történt: harcolnak, már csak páran maradtak az univerzumok közti csatában (ki nem találná senki, hogy kik), Zen-chanék mindig trólok, az új ending pedig lájtos. Legalább a manga nyújt pár fansimogató jelenetet (igen, szépséges Bulmára és Vegetára gondolok).

## Basilisk: Ouka Ninpouchou

**Történet:** 10 év telt el az előző nindzsaháború óta, amiben a Kouga és Iga klán legjobb harcosai mérték össze erejüket. 1626-ban járunk, egy új nemzedék nőtt fel és az eddigi béke ismét megtörni látszik.

**Vélemény:** Nem várok sokat tőle, szűk-ségtelen folytatása egy régi, jól lezárt történetnek. Kicsit azért mégis érdekel, mit hoznak ki belőle, mennyire fogja másolni az elődjét. Eddig csak részben, később valószínűleg nagyon, bár látok egy kis esélyt arra, hogy az Oborót és Gennosukét idéző



love story ezúttal happy enddel záruljon. A látvány színesebb és szegényesebb, a karakterdizájn visszafogottabban, de hozza a régi hangulatát, ahogy a zene is. Folytatásként az első részekben igyekeztek a múlt eseményeit bemutatni, a régi nézők emlékeit felfrissíteni, az újaknak pedig magyarázatot adni a nindzsákat érintő politikai helyzetről.

Később majd elvállik, mennyire ajánlható esetleges alternatívaként a korábbi Basilisk mellett. De aki ilyen komorabb nindzsáskodásra vágyik a Boruto helyett, nézze meg előbb a Gonzo tálalásában készült Basilisket, ugyanis az annyira hatásvadász

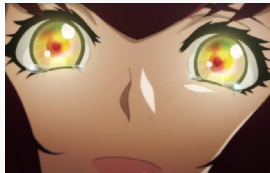


és szórakoztató lett, hogy aligha tudja egy ilyen utód lepipálni.

## Ito Junji: Collection

**Történet:** A nevéből is adódóan több történetet bemutató animét kapunk, melyeket Ito Junji, a japán horror, különösen a testhorror mesterének műveiből adaptáltak.

**Vélemény:** A horror animék valahogy nem szoktak működni, a műfaj iránt érdeklődőként mégis újra és újra késztetést érek belenézni a kísérletezéseikbe.





A *Yami Shibai* szösszenetei ilyen szempontból nem indultak rosszul, de végül csúfos érdektelenségbe fulladtak. Ito horroráról viszont a mangázók lelkesen szoktak nyilatkozni, bár közel sem biztos, hogy ami feszültségkeltő a mangaoldalakon, az audiovizuálisan is működni fog. A látvány és a hanghatások eddig odafigyelésről és ráérzésről tanúskodnak a Studio Deentől, ami egyre jobb adaptációkat nyújt mostanság (*Rakugo*, *Kabukibu*, *Hoozuki 2* stb.). Persze lehetne a feszültséget még így is tovább fokozni. Ami miatt kérdéses és hullámzó színvonal várható az a cím collection jellege: a rövid, nyomasztó, horrorklisés és stílusos sztorik eddig nem túl hatásosak. Nagy újdonságokra pláne ne számítsunk, kivéve pár elborult látvány tekintetében, amit Ito esetében várható. Az eddigi részeket nem untam, de különösebb hatással sem volt rám. Mondjuk ehhez az sem járul hozzá, hogy legtöbbször mókázni szoktam a horrorokon, parázás helyett. Ilyen szempontból elmondhatom, hogy a sorozat okozott már pár felnevetést, amit így én

valamennyire sikernek könyvelek el.

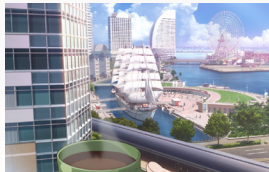
Az egyes sztorik eltérő hosszúságúak, egy epizódban kettőt láthatunk vagy fele-fele, vagy pedig hosszabb vs. pár perces (*Yami Shibai*-szerű) arányban. A rövidebbek eddig a hatásosabbak.

Ami kimondottan tetszik az az opening, a Deen ebben is óriási: az utóbbi években sorra szállította a kedvenc nyitó- vagy zárózenéimet. Az ending itt most felejthető lett.

### Koi wa Ameagari no You ni

**Történet:** Akira egy tartózkodó lány, aki korábban az iskola futóklubjának tagja volt. Mostanában egy családi étteremben dolgozik részmunkaidősként. A menedzser egy 45 éves elvált férfi.

**Vélemény:** A Wit Studio hozta most a szezont talán legnőiesebb/lányosabb címét. Legalábbis az, ahogy Akira tiniszerelemből kibontakozik, ahogy megélt, amilyen reakciók és cselekedetek következnek belőle valamennyire realiztikus és nosz-



talgikus. Az már kérdéses, hogy mennyire tolerálja a néző, hogy mindezt a 45 éves főnöke iránt érzi a lány, aki egyébként egy mókás, aranyos, szerethető fazon. Nos, én remélem, hogy a történet nem a szerelmük alakulásáról és beteljesüléséről fog szólni, hanem sokkal inkább annak gátjairól. Bizakodom, hogy egyoldalú maradjon a dolog, amit Akira majd feldolgoz, ha mégsem így alakulna, akkor viszont nagyon jól felvezetett/érthető tálalást várok.

A látvány eddig szépséges, különösen a hátterek és Akira szemei varázslatosak. A karakterek kedvelhetőek, az ending pedig fülbemászó. Kíváncsian várom, mi

sül ki belőle, jó lenne, ha nem sorra hozná a romantikus kliséket. Hátránya, hogy a manga még fut, így befejezést egyelőre nem várok.

### Violet Evergarden

**Történet:** Egy fiatal lány, aki a háborún kívül semmihez sem ért, egy háborús sérülés miatt műkezet kap. Violet Evergarden a háború után a felettese utasítására szabad életet él. A katonatársa ad neki munkát a saját postavállalkozásánál. A lány szeretné megérteni, mit jelent az, hogy "szeretlek".

**Vélemény:** Hirotaka írja, hogy KyoAni nem szokott szezontban követni: és tényleg! Valahogy sosem vonzottak annyira a címeik, hiába animálnak elképesztően szépen, aztán persze utólag mégis pótolunk néhány számunkra is szórakoztatónak tűnőt (pl. *Free!*, *Hyouka*). A Violet viszont félelmetesen jól hangzott: befejezett light novel alapján, a gyönyörűséges trailerben felöltött karakterekkel, és 20. század elejéti idézó világgal...







Egyszerűen kihagyhatatlan! A látvány, de főleg a közeg, amiben a szebbnél szebb karakterek mozognak, engem, nagyon megvett.

A seiyaoknak is örülök, különösen Koyasu Takehito és Endou Aya hiányoztak már. Megkapták a szokásos férfias és nőcis karaktereiket, jó ismét hallani őket.

A történetnél tetszik, hogy a háború után járunk, lényegében ennek lezárását és társa elvesztését kell Violetnek feldolgoznia. Érdekes látni, ahogy lassan beilleszkedik az új, békés életébe, a levélíró vállalkozás pedig kreatív közeg.



Eddig mindegyik karakterben van potenciál, remélem, sikerül jól bemutatni és formálni őket ebben a 14 részben, és az interakcióik, kapcsolataik alakulása sem válik erőltetetté. Arra különösen kíváncsi vagyok, hogy Benedict nőies stílusával kezdenek-e valamit vagy csak jelzésértékű húzásként visel magassarkú csizmát.

## Yuru Camp

**Történet:** Rin szeret kempingezni, főleg azon tavak környékén, ahonnan remek kilátás van a Fudzsira. Nadeshiko biciklizni szeret olyan helyekre, ahol láthatja a Fudzsit. Rin és Nadeshiko együtt indulnak kempingtúrára, dobozos ráment esznek és élvezik a kilátást.

**Vélemény:** Néhány rész után eddig ez a szezonból a kedvencem. Kissé félttem, hogy gyengébb lesz a *Yama no Susuménél*, sőt, hogy sokkal moébb lesz annál, de eddig rám cáfolt.



Valami félelmetesen nyugodt, békés, zen, aranyos és mókás. Azt hiszem ez most nekem így tölte egy szükséges iyashikei, ami szebbé teszi a zord, rövid, szürke nappalokat. A Fudzsi és környéke elképesztően gyönyörű, amit nem restellnek a készítők számos szögből és isteni távlatokból bemutatni. Rin, a kempinges lány szimpatikus és nagyon profi! A többiek sokkal lököttebbek, de eddig abszolút kedvelhetők. Remélem végig ilyen kellemes élmény lesz. Hiába forog minden a kemping körül, úgy érzem nem fogok unatkozni ezen a slice of life-on.



## Hirota véleményei

### Animegataris

Amilyen jópofa volt az első fele az animének olyan elborult lett, de engem szórakoztatott.

Fárasztott már az animés klub bezárása szál, de amit a végén az igazgató leművelt, azon szétröhögtem magam. Aztán jött „az egész világ egy anime maga” és mindenki random grafikájú lett, hát ott valamit szívtak a készítők. De nagyon tetszett, hogy így játszanak a látvánnyal, végeredményben tényleg egy anime volt. Összességében tele volt túlzással, de minden otaku nézzen magába, hogy hányszor keveri direkt egybe az animét a valósággal. Bár nem lesz versenytársa a Genshikennek - nem is gondoltam, hogy az lenne -, de egy kellemes élmény maradt utána, és az animét kedvelőknek remek kikapcsolódás.





## Hoozuki 2

A Hoozuki jó, elképesztően szórakoztató. A pokol minden egyes életszelete rejt valami érdekességet, amin szórakozhatunk. És mindennek a tetejére ott van Hoozuki. Az anime második fele nagyon tetszett. Különösen az évadzáró buli, Hoozuki még itt sem bírt ellazulni és jól megagyabugyalta Enmát a lustaságáért. Arról meg ne is beszéljünk, hogy lehet az általam csak bambaképűnek nevezett Nasubinak egy démonszekér az apja. De hát ez a pokol. Abszurd folklór japán módra. Már most várom a tavaszi évadot.



## Inuyashiki

Tetszett az alapsztori, tetszett a grafika, amikor olvastam a szezonismertetőt. De ez a cucc rémes volt. Ha eltekintek a random ufóktól, akik csak úgy útb ejteték a Földet véletlenül, még akkor is rossz. Bár úgy tűnt, hogy Inuyashiki a főszereplő, eléggé mellékes maradt és csak egy jóérzésű ember szintjén ragadt meg, aki



jó ellenpéldája volt Hirónak. Hiro pedig a „lelőném karakterek” listám egyik előkelő helyére került. Tetteiben semmi logika, értelem nem volt. Még ő maga sem tudta, mit miért tesz: mert csak. Értelmetlen gyilkolás, ő inkább volt főszereplővé téve és még drámát is kapott, hátha megsajnáljuk. Ő... nem, nemhogy sajnáltam volna, inkább akartam, hogy szenvedjen még többet. Az akció a végén elkerülhetetlen volt, de semmi izgalmat nem hozott. A CG minősége meg romlott is a végére, egy-két helyen kimondottan ronda lett. A szituáció túlságosan fekete és fehér, minden és mindenki felszínes volt. Az meg nem kife-

jezés, mennyire kiszámítható volt az egész. Hiroya akármennyire is ércelődött saját művén, a Gantz-on, az sokkal jobb, kidolgozottabb, rendelkezik céllal és értelemmel.

## Kekkai Sensen&Beyond

Be kell vallanom az első évadért nem voltam oda. A történeti szálát erőltetettnek éreztem és kicsit feleslegesnek, ami elveszi az időt a sok karakter bemutatásától, ne adj Isten elmélyítéstől. Így is lett. Humor és komolytalanság ide vagy oda, a főszálát komolyan vette, így egy szórakoztató, egyszerű nézhető egyveleget kaptunk.

A második évad szerencsére változott. Nem lett összefüggő sztori és ez jót tett neki. A karaktereket jobban meg lehetett ismerni, lehetett találni olyat, akire azt mondtam, közelebb került hozzám. K.K.-ra gondolok egyébként, de a többiek is okésak. Csak megoldották a felmerült problémákat 1-2 részben és pont. Véleményem



szerint a két évadot fel kéne cserélni, az ottani sztori jobban kidolgozott lehetett volna, ha nem kell a karakterbemutatókra időt szánni. A grafika és a zene most is remekelt, a hangulat talán kicsit jobb is lett. Az első évad után nem vágytam folytatásra, most meg tudnék nézni még egyet. Talán két év múlva lesz is.

## Love Live Sunshine 2

Folytatódott ami az első évadban elkezdődött, és a Sunrise ennél a címnél is bebizonyította, hogy remekül tudja eladni ugyanazt. Annyi a különbség, hogy itt tényleg bezárták a sulit, vagyis összevonták egy másikkal. De minden más stimmel. Még mindig az alap Love Live a jobb karakterekben is, az az icipici változtatás, amit végeztek rajtuk, az nekem pont nem jött be. Grafikailag meg zeneileg semmi gond nem volt vele. Kellően zárta a címet, a film pedig felteszi a habot, aztán majd jöhet a harmadik csapat.





### Mahoutsukai no Yome

Még mindig ez tetszik a legjobban a szezonban a Hoozuki mellett. Hangulatos, aranyos, az egész koncepció karakterekkel együtt szerethető. Megnyugtató az egész atmoszférája. A grafika még mindig remek, nem is várnánk mást a WIT-től. Elias múltas részeit a botkészítéssel kicsit túlnyújtottnak éreztem, de alapvető gond nem volt vele. Szépen lassan bővíti az anime az ismereteinket, ahogy Chise is tanul. Sajnos leváltották a 13. résznél az openinget, ami nagy kár, az előző sokkal jobb volt, az ending is így járt. Most tartunk a felénél, és nagyon nem bánom, hogy ilyen hosszúra tervezték, szívesen nézem tovább.

Chise egy rendkívül szerethető női karakter, és örülök, hogy tragikus múltja ellenére nem drámázik folyton, elfogadja és él ahogy tud. Inkább kicsit több érzelem is megnyilvánulhatna az arcán, de bel-



egondolva kissé valószerűtlen lenne, jobb így, hogy lassan nyílik meg, ismerve a gyerekkorát. A manga még fut, remélem lesz további évad is majd.

### Ousama Game

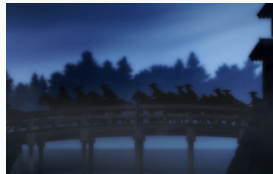
Ez az anime akkor lett volna jó, ha henta lett volna. Komolyan már az elejétől az volt az érzésem, mintha főleg a női szereplők egy hentaiból léptek volna ki. Egy-két feladat még rá is erősített erre. Sok mindent elvarratlanul hagyott az anime a játékkal kapcsolatban, szóval csak fogadjuk el, hogy van. A végén ahogy kellett mindenki meghalt szerencsére, bosszantott volna ha ennyi hülye, agyatlan, gondolkodni képtelen karakterből akárcsak egy is életben marad. Egyszerűen mindenki életképtelen volt, persze egy ilyen történetben nem is várnék nagy értelmet, de ennél azért többet. Pozitívum, hogy az anime második fele már a jelen játékra koncentrált és hanyagolta a múltbélit.



### Basilisk: Ouka Ninpouchou

**Történet:** 10 év telt el az előző nindzsaháború óta, amiben a Kouga és Iga klán legjobb harcosai mérték össze erejüket. 1626-ban járunk, egy új nemzedék nőtt fel és az eddigi béke ismét megtörni látszik.

**Vélemény:** A Basilisk az az anime, ahol nálam a nindzsaaanimék kezdődnek. Remek karaktergárda és tökölésmentes, lényegretörő harcok, ahol az egyik félnek tuti kampó. A Gonzo remek animét gyártott 2005-ben Yamada Fuutaro 1959-es művéből.



Az új sztori kevésbé pergősen nyitott, mint az első sorozat, és igyekeznek úgy találni, hogy anélkül is nézhető legyen, de azért utalásokat tettek bele. A megvalósítás azonban lehetne jobb is. Már az első részen érezhető a kis költségvetés, a sok picture drama-szerű jelenettel. Bár hozzá kell tenni, ezeket szépen megrajzolták. Az animáció sem annyira rossz, inkább tényleg az állókép alatti párbeszéd részekben pislogtam kicsit, hogy ez most mi.

A nindzsaklánok felett már gyűlkeznék a felhők, így itt is kemény, menő összecsapásokra számítok. A színek is ennek megfelelően komorak, visszaidézik a régit, a karakterdizájn is tetszik, bár az színesebb. A karakterek épphogy csak bemutatásra kerültek, de remélhetőleg itt is változatos képességek segítségével küldik egymást a másvilágra. Aki egy vérbeli nindzsasztorira vágyik, az mindenképp nézze meg a 2005-öst, utána meg csapjon bele ebbe.





## Ito Junji: Collection

**Történet:** A nevéből is adódóan több történetet bemutató animét kapunk, melyeket Ito Junji, a japán horror, különösen a testhorror mesterének műveiből adaptálnak.

**Vélemény:** Úgy néz ki, végre kaptunk egy remek horroranimét. Az eddig kijött részek alapján igazán örülhetünk. Epizódoként két hidegrázó történetet kapunk, ami tökéletesen elég, hogy borzolja az idegeinket. Véleményem szerint a második rész félelmetesebb lett, mint az első, az inkább bevezetőként szolgált. A megvalósításnál remek munkát végzett a Studio Deen, nagyon szépen és részletesen rajzolták meg a karaktereket. Ami plusz pont, hogy jól is sikerült áthozni Ito stílusát, és nem kapott populárisabb dizájnt. Így borzongató igazán. Az eddig látott testdeformációkat (amihez Ito igazán ért) is nagyon szépen kiviteleztek. A környezet is részletes, a színeket pedig sikerült elég



borúsra keverni, ami plusz nyomást ad.

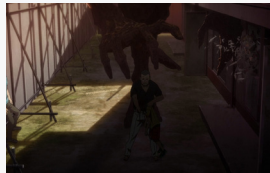
A hangok horrorosak, növelik a feszültséget, és a seiyuuk is jól játszanak. Az opening-ending páros is illik a sorozathoz. Különösen az op lesz maradandó. Remélem, a továbbiakban is megtartják a minőséget.

## Kokkoku

**Történet:** Yukawa Juri netfüggő apjával, bátyjával, nagypapjával, nővérével és unokaöccsével él. Egy nap az unokaöccsét és a bátyját elrabolják. Juri nem képes összeszedni a váltságdíjat, ezért elhatározza, hogy megmenti őket. Nagypapja ekkor egy misztikus követ használ, hogy megállítsa az időt. A család elindul a mentőakcióra, de nem csak ők tudnak mozogni a megállt világban.

**Vélemény:** Az alapfelállítás eléggé izgatta a fantáziámat, és egyelőre nem csalódtam. Két rész alapján tetszik. Az idő megállítására képes család és a maffiaszerű csapat, akik szintén tudnak

mozogni, egészen érdekes koncepció. Nem várok világmegváltó dolgokat, de le fog kötni annyira, mint a Subete ga F, vagy a BokuMachi. A karakterek szimpatikusak, és külön jó pont, hogy mindenki felnőtt. Kíváncsian várom, mi derül ki arról a fának kinéző cuccról, és milyen további szabályok érvényesek a megállt világban. Mindenesetre egy kis taktikai összecsapás nagyon kíváncsok ide, hogy kik fogják megszerezni a varázskövet. Már most előrevetítettek pár képességet is, ami érdekelt, ilyen pl. a teleportálás. Hogy erről a magic-köről lesz-e valami, vagy egyéb előtörténet, passz, de

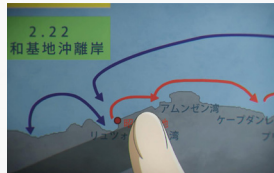


ezeket ritkán szoktam hiányolni. A grafika hozza, amit elvárhatunk manapság, de csak most nyitott, ez így szokott lenni. Az opening fantasztikus, fülbemászó, hangulatos, menő, az ending zenéje még nem maradt meg, mert képileg annyira szexi, hogy arra figyeltem inkább.

## Sora yori mo Tooii Basho

**Történet:** Egy kaland anime, melyben középiskolás lányok utaznak el a Déli-sarkra. Shirase pénz gyűjtött, hogy egy jégtörő hajó fedélzetén anyja után menjen az Antarktisra. Három új barátjője csatlakozik hozzá.

**Vélemény:** Madhouse + utazás = néz-nem kell. Ez az original anime eléggé megfogott, egészen újszerűnek gondolom a koncepciót, és az eddigi részek alapján hangulatosnak ígérkezik. Egy ilyen utazás nem egyszerű dolog, sok pénzbe kerül, akármikor nem is mehet magánember egy ilyen útra.







Az meg pláne nem fordulhat elő, hogy gyerekek is részt vegyenek egy ekkora, emberpróbáló úton. Az anime nagy örömmre ezt igyekszik bemutatni. A lányoknak pénzt kell gyűjteni, és a túracapat nem is szeretné őket elvinni egy ekkora, állóképességet igénylő utazásra, ami hetekig tart. Karaktereink azért persze kitartóak, amihez hozzáteszük a szerencsét is. Szeretném látni majd az utazás megpróbáltatásait valamilyen szinten, bár tudom, nagyrészt úgyis cukiság lesz. A karakterek aranyosak, a grafika megfelelő. Lényegében átemelték az ideit, Anilogue-on is látott Kimi no Koe című filmből. A zenék közül az openinget emelném ki, ami nagyon mókás és vidám lett, mind zeneileg, mind képileg. Hogy 13 részben végül mit kapunk, mennyire lesz tartalmas, kielégítő, mint kaland anime, az majd kiderül. Egyelőre tetszik, ahogy halad, és remélem 1-2 részen belül elindulnak.

### Violet Evergarden

**Történet:** Egy fiatal lány, aki a háborún kívül semmihez sem ért, egy háborús sérült és miatt műkezet kap. Violet Evergarden a háború után a felettese utasítására szabad életet él. A katonatársa ad neki munkát a saját postavállalkozásánál. A lány szeretné megérteni, mit jelent az, hogy "szeretlek".

**Vélemény:** Nem emlékszem, hogy KyoAni művet néztem volna szezonban,



de ennek ellenére kedvelem a stúdiót, a Hyouka pl. nagy kedvencem. A Violet egy ígéretes darab arra, hogy megtörjem ezt a hagyományt. Egy kellemes romi, fantasy, dráma kombót várok, ahol érdekes párbeszédet hallgathatok. Az első rész tetszett, nagyon hamar elrepült az a 24 perc, és ígéretesnek tűnik. Ez a gépiródsi, a posta, mint helyszín nagyon megfogott. Érdekel Violet múltja, és szeretném, ha jobban bemutatná a várost, a világot. A grafika gyönyörű, az épületek, a tájak szépek. Két dolgon akadt csak meg a figyelmem, az egyik, hogy nagyon finoman bántak a színekkel, amin kicsit



meglepődtem, a másik, hogy egy-két helyen lehagyták a karakterek arcát. Szóval azért akármennyire szép, akad baki, de ezek mellett sem ájultam még el. A zene még nem fogott meg, de amit hallottam, az kellemes, lágy hangzású.

### Yuru Camp

**Történet:** Rin szeret kempingezni, főleg azon tavak környékén, ahonnan remek kilátás van a Fudzsira. Nadeshiko biciklizni szeret olyan helyekre, ahol láthatja a Fudzsit. Rin és Nadeshiko együtt indulnak kempingtúrára, dobozos ráment esznek és élvezik a kilátást.

**Vélemény:** A természetközeli animék éveit éljük, és ezért hálát adok az animék kamijának. A Yama no Susume, a korábban említett Sora Yori mo, és most ez is. Ebben az animében a középsulis lányok kempingeznek, szebbnél szebb helyeken. Ahogy a Yama no Susume a hegymászásról, ahhoz tartozó előkészületekről, eszközökről



szólt, ez a kempingezést rakta középpontba. Öt lányt kapunk szereplőnek, akik a gyönyörű japán természetbe kalauzolnak minket. Az eddigi részekben a karakterek megismerésén túl sok remek tájképet és környezetet kaptunk, megismertük a kempingezés alapjait, főbb kellékeit.

A grafika nagyon szép, de ez szinte kötelező egy ilyen címnél. A táj gyönyörű, egyszerre festmény- és életszerű. Ráadásul nem mindig ugyanazt a képet mutatják, hanem megismerjük a környéket több napszakban, szögből is. Az egész hangulatos és hihetetlenül megnyugtató.



# Animés évértékelő 2017

Írta: Catrin, Hirotaka, Venom



## Legjobb új sorozat



### Catrin:

Nehéz választani az **ACCA**, **Tsuki ga Kirei**, **Made in Abyss** hármából. Talán az **ACCA**-t élveztem a legjobban. Tetszett, hogy a **Madhouse** egy befejezett **Ono Natsume** mangát vett elő. Nem lett különösebben kiemelkedő alkotás, de a világa és a karakterei teljesen beszippantottak, hétről-hétre vártam, és korrektt kis történet kerekedett belőle. A **Tsuki ga Kirei** ezzel szemben okozott bosszantó perceket, de szerencsére csak olyanokat, amiket egy részen belül feloldott. Szerettem a könnyedséget, természetességét, gyerekes báját. A **Made in Abyss** viszont mindkettőnél különlegesebb atmoszférával rendelkezik, még a hatásadás elemei is jól működnek, itt viszont sajnáltam, hogy lényegében még csak egy bevezetőt kaptunk egy sokkal nagyobb horderejű történetből.

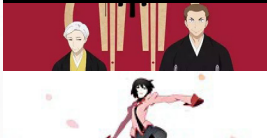


### Hirotaka:

**Seikaisuru Kado:** Egy kimondottan érdekes animét tett elének 2017-ben a **Toei**, és mind közül, amit láttam, ez lett a legjobb. Izgalmas szituáció, felnőtt karakterek, tartalmas, hangulatos, elgondolkodtató és végig érdekes maradt számomra. Minden részét élveztem, a sci-fi tartalom kicsit elrugaskodott, de el lehet rajta morfondírozni. Összetettségének és alapötletének köszönhetően (legyen akármilyen kapkodós, és elszállt a végére) egy olyan anime maradt számomra, amit bármikor újraneznék, mert biztosan felfedeznék valami új/más meglátást benne. Ehhez persze hozzátársul pár hatásadás jeleit, ami növeli az élménymet. Tény, hogy lehetett volna még komplexebb, még jobban bemutatva **Kado** hatását a világra, politikára, mindennapi életre. De így is egy olyan anime lett, animét látszik a koncepció és ötlet a megírásánál. Akartak valami érdekeset, újat alkotni. A 3D grafikát meg kell szokni, de szerintem nem lett csúnya.

**Ismertető: AniMagazin 38. szám**

## Legjobb folytatás sorozat



### Catrin:

**Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu Sukeroku Futatabi-hen:** Nem csak legjobb folytatásként, hanem az Év Animéjeként is ezt nevezném meg. Egyrészt óriási, ahogy a történet által átvélünk az egyes éveken, évtizedeken egy család életében, másrészt mindezt olyan részletes, látványos és dalmas találásban kapjuk, ami remekül érzékelteti a karakterek világát és élményeit. Legnagyobb hangsúly az öregedésen és az elmúláson van, nagyszerűen mert erről szólni a történet, ami mellett megőrizte a rakugo művészet közvetítését is. Elgondolkodtató és érzelmes mű, néhány homályos közlése ellenére kielégítő folytatása és zárása az első évadnak. A seiyuuk pedig külön katartikussá teszik.

Imádtam még a **Hoozuki** (9. oldal) folytatását, ami által ténylegesen beleszerettem ebbe a vígjátékba, továbbá az **Owari-monogatari 2** is korrektt zárásnak, akárom mondani folytatásnak bizonyult.



### Hirotaka:

**Kekai Sensen&Beyond:** Azért ezt vettem előre, mert jobban tetszett mint az első évad. Nem szenvedtek átívelő történettel, mint az előzményben, és ez jót tett neki. A karakterekre is több idő maradt, jobban központban voltak, így lett szórakoztató, epizodikus marhaság. A grafikára és animációra pedig semmi panasz.

**Hoozuki 2:** Bár az ajánló cikkben kifejeztem bőven, a lényeg, hogy kicsit jobban tetszett, mint az első évada, és hozta a tőle elvárt szintet. A stúdióváltás nem viselte meg. Szép, hangulatos, és vicces, egyedi látványvilággal, **Hoozuki** pedig mindent visz.





## Legjobb adaptáció



### Catrin:

**Hitorijime My Hero:** Dobálózhatnék itt is az ACCA-val vagy a Made in Abyss-szal, de a Hitorijime BL-nek ténylegesen olvastam a mangáját, így elmondhatom róla, hogy kiváló adaptáció lett. Úgy mixelték és vágták össze az előzmény manga cselekményével, hogy az csak előnyére vált a műnek: nincs felesleges dráma és huzavona, sem bosszantó karakter interakciók. A minimális drámát és kapcsolati problémát is szépen adagolták, továbbá kivették a konkrét szexuális jeleneteket is, amiktől elsősorban érzelmes BL lett, kötelezően erotikus helyett. Arra persze nincs bocsánat, hogy a csókjeleneteket elképesztően ritkán mérték csak rendesen megmutatni.

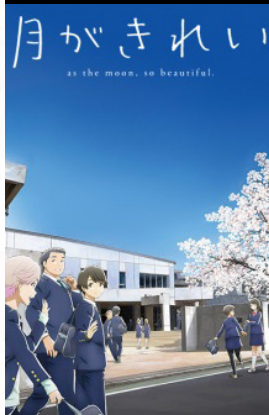


### Hirota:

**Chain Chronicle:** A játék rajongói lehet nem örültek ennek a feldolgozásnak, mert általában a játékadaptációk rosszak, élvezhetetlenek, mind a játék ismerőinek, mind azoknak, akik nem játszanak. Lásd pl. BlazBlue. Viszont én azért választottam ezt az animét, mert a Chain egy teljesen élvezhető alkotás lett, az elejétől a végéig lekötött, és bár volt sok dolog, ami nem került részletezésre, egy kerek egész történet lett.

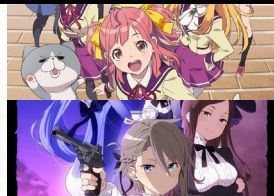
Ismerető: *AniMagazin 36. szám*

## Legjobb original



### Catrin:

Kerek, egész, az utóbbi évek egyik legjobb sulis, romantikus, tini slice of life szelete lett. Szerencsére a természetes és könnyed bájához szép, tartalmas háttérrel és valamennyire árnyalt karakterek jártak, ami alapján elégedettek lehetünk az anime kidolgozottságával.



### Hirota:

**Animegataris:** Animerajongóknak kötelező alkotás, amibe rendkívül szórakoztató elemeket pakoltak, a második fele teljesen elrugaskodott ugyan a valóságtól, de számomra nagyon vicces volt. Bár a karakterek nem voltak nagy egyéniségek, jól bemutatták a viszonylag sok otakuélettel kapcsolatos tevékenységet, rajongói elemet.

**Princess Principal:** Bár találmomra kezdem el, mégis egészen megszerettem. Nagyon jól összepakolt steampunk világ, aranyos és tettekre szajokkal, és a szituációk is érdekesek voltak. A végéig lekötött. Egyetlen hiba, amit fel tudnék róni neki, hogy rövid, még néztem volna. Akár egy komplexebb sztorit is bele lehetett volna pakolni. Viszont a látvány és a zene is nagyon a helyén volt.





## Legjobb film



### Catrin:

Tavaly három nagyobb filmhez is volt szerencsénk: Kimi no Na wa, Koe no Katachi, Kono Sekai no Katasumi ni. Nekem az utóbbi tetszett legjobban, a helyzet viszont az, hogy Japánban ezek 2016-ban jelentek meg, így most mégsem venném számításba őket.

A ténylegesen 2017-es címekből a **Kizumonogatari 3.** filmje hagyott mély nyomot, amire majd egy másik kategóriánál kitérek. Legjobban pedig talán a **KurosHitsuji film** tetszett, mint Hirotakának.



### Hirotaka:

**KurosHitsuji Book of the Atlantic:** Nem vagyok a Kuroshi nagy rajongója, de ez a film tetszett. Titanic kopi, csak olyan kuroshisan, nyal nélkül, és tudott újat mutatni a franchise világában. A grafika szép, a többiben pedig hozza, amit elvárunk tőle. Végig lekötött a film, kellően akciódúsra sikerült.

## Legjobb opening



### Hirotaka:

Ide többet jelöltünk, mert nagyon nehéz volt választani. A **Kakegurui** a képi világáért és szimbólumaiért mindképp kiemelendő. A **Hoozuki** fülbemászó, és már az OP megadja az alaphangulatot, annyira mókás. Az **ACCA** opening remek zenét és szintén érdekes képi világot kapott. A **Chain Chronicle** zeneileg került ide, ami szuper pergős lett. Képileg is jó, ám kicsit AOT beütése van. A **Gundam Orphans 2. évad 2. openingje** kicsit kakukktójs, csak az OP 2017-es, de annyira menő, hogy muszáj volt megemlíteni.



### Catrin:

Hirotaka által felsorolt, és számomra nagy nehezen az alábbiak szerint rangsolt: **ACCA**, **Gundam**, **Hoozuki** és **Chain** openingeken túl imádtam még a **Rakugo 2.** évadának és a **Kabukibu!**-nak az openingjét. Továbbá az **Inuyashikié** lett még maradandóbb.



## Legjobb ending



### Catrin:

Az endingek közül is sokat megkedveltem tavaly, de talán a **Kabukibu** pergős, vidám száma tetszett zeneileg és vizuálisan is a legjobban. Ami nem sokkal marad le tőle, az a **Shingeki no Kyojin 2.** évadának bizarr, kórusos zárószáma. Továbbá Hirotaka felsorolásával itt is masszívan egyetérték.

### Hirotaka:

Szintén többet gondoltam kiemelni. A **Hoozuki 2** endingje fülbemászó, japános hangzású és nagyon az animéd illő dallam. A **Kado** endingje az amúgy is rejtélyekbe merülő történetet tovább árnyalja. Hatalmas hangulata volt minden epizódvégnek, amikor felcsendült ez a szám. A harmadik ending pedig a méltatlanul feledésbe merült **Onihei** sorozatát, amit a legjobb történelmi animének mondanék tavalyról.

## Legjobb férfi szereplő



### Catrin:

**Kikuhiko - Rakugo 2.:** Nagyon egyedi karakterét mutatott be nekünk, emellett kidolgozott és szimpatikus szereplő. Utánozhatatlan, ahogy beléltünk a lelkébe. A másik **Hoozuki**, valóban...

### Hirotaka:

**Hoozuki** egyértelműen. Ez a fazon egy ikon, egy egyéniség, "a papofával is vicces és menő vagyok" stílus legjobb képviselője. Hoozuki nem lehet nem kedvelni, röghögni rajta már akkor amikor megjelenik. Rádásul sok mindent tudunk is róla, pláne mikor végigmész a napját.

## Legjobb női szereplő



### Catrin:

Nem igazán szeretnék legjobbat kiemelni. Talán **Mizuno Akane** a Tsukiból vagy **Lotta**, esetleg **Mauve** az ACCA-ból, akiket a leginkább kedveltem, de egyiküket sem találom elég tartalmasnak ehhez a titulushoz. **Kino**, mint visszatérő karakter már inkább szóba jöhet, de belőle pedig a 2003-as Kino no Tabi sorozatban valahogy többet kaptunk.



### Hirotaka:

**Chise - Mahoutsukai no Yome:** Bevalom Chise számomra nagy meglepetés. Sokkalta sablonosabb, jelentéktlenebb karakternek gondoltam, még az OVA megnézése után is. A sorozatban azonban nagyon megkedveltem. A múlt ellenére egy nem drámozó, nem látszat-mosolygós figura. Elfogadta magát, sorsát és nagyon jól beilleszkedett ebbe a varázsvilágba. Látszik ahogy fejlődik, még ha minden téren csetlik-botlik is, de nagyon kíváncsi vagyok, mi lesz belőle.



## Legjobb karakterdizájn



### Catrin&Hirotaka:

**ACCA:** Bár történetileg lassú és soknak unalmas lehet, a karakterdizájn mindenképp kiemeli a többi közül. Egyedi és bármikor felismerhető, akárcsak Ono Natsume többi művénél, a Ristorante Paradisonál vagy a Saraiya Goyounál.

## Legjobb látvány



### Catrin:

Ez az amiben nálam magasan nyert 2017-ben a **Kizumonogatari III**. A Shaft talán itt borult el a legjobban: annyira groteszk, gigantikusan látványos és elképesztően mókás az egész, hogy ez húzza feljebb a filmet középszerű sztorijából. Félelmetesen jó lett már megint ez az álművészkedésük, sokat nevettem rajta, mindenképp maradandó.

Szépséges volt még a **Katsugeki/Touken Ranbu**, hiába, az ufotable művekbe legalább ezért érdemes belekukkolni. Továbbá imádtam a Yurio Nice-t, bocsánat **Yuri on Ice: Welcome to the Madness** speciálját, amiben Yurio gálaelőadásának animációja annyira hatásos és kidolgozott lett, hogy ez a minimum szint, amit a készülő folytatás filmtől elvárko.

### Hirotaka:

**Chain Chronicle:** A Graphinica valami fantasztikus látványt rakott le az asztalra, mind a tájképek, mind a harc jelenetek szépen sikerültek. Az első résztől az utolsóig látványos, dinamikus. A karakteranimáció és az árnyékolás is a helyén van. Fejlődtek az Arslan óta.

## Legjobb stúdió

*Studio*  
**DEEN**

### Hirotaka:

**Studio Deen:** Több stúdió között vaciláltam, de végül is a Deent választottam, főként a Hoozuki miatt, mert amit azzal műveltek az nagyon szép munka. Annyira részletes és hangulatos a látványvilág, ami engem nagyon megvett. És szumma is a 2017-es munkájuk mindenképp említésre méltó.

### Catrin:

Igen, +1 a **Deennek**, amiért elkövette a Ragugót és a Kabukibu!-t is. Kiemelném még a **feel**-t, amiért gondosan összerakták a Tsuki ga Kireit, továbbá a **Kinema Citrust**, amiért bevállalták és remekül tálták a Made in Abyss-t.

## Legrosszabb anime



### Catrin:

**Fét/Apokripta:** Magyarázat eggyel lentebb.

### Hirotaka

**Fate/Apochrypa:** Sajnálom, hogy egy Fate cím itt landolt, de az Apokripta konkrétan sírba vitt. Nem is nagyon tudom, mit lehetne mentésként felhozni, talán, hogy a történetből lehetett volna egy egész jó akció is. De! Unalmas, vontatott, össze-vissza rendezett sztori lett. A grafika kritikán aluli, néhol még annál is rosszabb. A hangok szegényesek, a támadásoké recsegett, mint egy régi, elromlott rádió. A nyitó- és zárózenék sem ütöttek meg a mércét, főleg Aimer kétszázadik ugyanolyan tucatszámú volt rémes. Az A-1 Pictures borzalmas munkát végzett, már ha ezt lehet munkának nevezni.



## Venom szerint 2017

Az elmúlt év ha nem is volt annyira erős, mint a 2016-os, de így is bővelkedett kiváló sorozatokban, na meg pár nagy csalódásban. Ebben a kis felsorolásban szeretném összegezni, hogy mik is voltak számomra 2017 legjobb illetve legrosszabb élményei animés fronton. Természetesen mint mindig, ezt is kéretik szubjektívek tekinteni, hiszen egy ember véleménye nem szentírás, de talán iránymutató lehet azoknak, akiknek kimaradt valami idén.

## 2017 Legnagyobb csalódásai

### Ghost in the Shell a mozifilm

Oké oké, nem 100%-ig anime, hanem hollywoodi adaptációja a Shirow Masamune által írt és Oshii Momoru rendezte klaszikus filmnek. Ez az, amit mindenki félve, de mégis bizakodva várt. Az első trailerek biztatóak voltak, bár volt egy kis hőbörgés a "whitewashing" miatt, vagyis, hogy ázsiai

karaktereket amerikai színészekkel játszattak el, de Scarlet Johanson elég meggyőzőnek tűnt Major szerepében. Aztán kijött a végleges film és sajnos szembesülnünk kellett, hogy Hollywood még mindig nem tud animét adaptálni. Enyhe vigasz, hogy annyira nem lett borzalmas, mint a viccnek is rossz Dragon Ball film volt, de ennyiben ki is merülnek az érdemei. A rendező mintha nem tudott volna mit kezdeni a hozott anyaggal, a történetet ott írták át, ahol nem kellett volna, a látvány is csak az első 15 percig érdekes, a vége fele pedig egyre kínosabbá válik, hogy izzadtan próbálnak megfelelni a rajongóknak úgy, hogy a lehető "leghollywoodiasabb" maradjan a végtermék. Így lett a végén egy semmitmondó Robotzsaru klón, ami minden szempontból elmaradt minden várakozástól. Persze volt akiknek tetszett, de az utókor erre a filmre is úgy fog emlékezni, hogy "megpróbálták, de nem sikerült". Ezek után előre félek a frissen beharangozott *Battle Angel Alita* feldolgozástól... remélem nem csalódnunk ismét.



## Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo! 2

Oh a *KonoSuba*... imádtam az első szezon, megnéztem újra és újra. Hatalmasakat nevettem a vicceken, szélesan vigyorogtam a kikacsintásokon és áthallásokon, a fejemet fogtam a főszereplők szerencsétlenkedésein. Zseniális kis sorozat volt, nem hiába szerepelt szinte minden listában az év legjobbjai között. Számomra ez a 2000-es évek *Slayers*-e. A fantasy, ami mert más lenni, képes volt nem csak a zsáneren, de saját magát is nevetni. Viccet csinált abból a mára teljesen elcsépeklésből, hogy "random japán gyerek átkerül egy fantasy világba és ott hős lesz egy háremmel megtoldva", és erősen parodizálta az mmorgp-eket is. Itt a főszereplők nem világot megmentő hősök, hanem suftyó lúzerek, akik a legtöbb esetben több kárt okoznak, mint egy eltévedt saskajárás. Kazuma, Aqua, Megumin és Darkness igazán szerethető balekok, akik legtöbbször kicsinyesek és önzőek, de pont emiatt



*„A KonoSuba 2 egyszerűen csak „jó” lett. És ez valahogy csalódás lett számomra. Többet vártam, valami nagyobb, botrányosabbat, ami izomból odacsap a Re:Zero féle hype hullámnak... de nem.”*

emberiek és viccesek. Na ilyen kezdés után remegve vártam a folytatást, a 2. szezon, amit már megjelenése előtt elkönyveltem, mint az év legjobb sorozatát. Aztán megjelent, végignéztam és vakartam a fejem. Valami nem oké. Valami hiányzik. Megvoltak a poénok, megvoltak a kikacsintások, jókat nevettem, de mégis... valami nem stimmel. A *KonoSuba 2* egyszerűen csak "jó" lett. És ez valahogy csalódás lett számomra.







Többet vártam, valami nagyobb, botrányosabbat, ami izomból odacsap a Re:Zero-féle hype hullámnak... de nem. Csak hozta a kötelezőt, majd 10 epizód után véget is ért, folytatásról hír sincs. A rajongók zavartan pislogtak, majd továbbléptek. Ha lesz is valaha *KonoSuba 3*, már nem lesz túl nagy elvárás felé és valahogy szomorú vagyok emiatt.

## Eromanga-sensei

Én hinni akartam. De komolyan. Hinni akartam abban, hogy Fushimi Tsukasa képes lesz összekapni magát és a borzalmasan végződő *'Ore no Imouto ga Konnani Kawaii Wake ga Nai'* után letesz az asztalra valami olyat, ami 2017 legjobb romkomja lesz. Egy igazi botrányos, de pont ezért kult-klasszikus sorozatot vártam, ám sajnos nagyrészt csak a "botrányos" rész maradt meg legtöbbször. Lehetett volna ebből egy szatíra vagy paródia, vagy bármi más, mint az a teljesen együgyű három sztori, ami a végén kikerekedett belőle. Az

"ero" rész is kimerült abban, hogy egyes szereplők kínosan bugyi nélkül rohanganak (persze erős cenzúra mellett) és bár tény, hogy időnként megcsillan benne valami mögöttes tartalom, de ez nem más valójában, mint az író és a rendező közös élvezkedése valami beteges fantáziára.

A sorozat talán egyetlen mentsvára Sagiri, a 12 éves nagyon perverz "Eromanga-sensei", de sajnos az ő karaktere is átfordul a teljesen klisées tsundere figurába, amiből tizenkettő pontosan egy tucat. Ha valaki jó romantikus erotikus komédiát akar látni, akkor az Eromanga-senseit messzire kerülje el, mert a végén pontosan azt kapja, amivel magát a sorozatot lehet jellemezni: a csalódást.



*„...2-3 karakter faágon ücsörögve, a fogát csikorgatva próbál kierőltetni magából valami expozíciót, figyelve arra, hogy még csak véletlenül se mondjanak ki idő előtt olyan infókat, amiket úgys minden ember, aki kicsit is érdekelt a sorozat, már évek óta tud.”*

## Shingeki no Kyojin

Én nem vagyok *Attack on Titan* rajongó! Bár értem a sikerét, látom mitől ilyen elképesztő népszerű, meg is néztem a sorozatot, az élszereplős filmeket, olvastam a mangát, mert egyszerűen nagyon rajongó akartam lenni. De nem sikerült. Valahogy az évek alatt folyamatosan az az érzésem volt, hogy sokkal nagyobb az egésznek a füstje, mint a lángja. De semmi gond, 2017-ben elstartolt az évek óta várva várt 2. szezon, ami már ott gyanús lett sokaknak, hogy a 24 epizódról lefelezték 12-re, de mindenki bizakodott, hogy sebjaj, az a tucatnyi rész tömve lesz akcióval, drámával, izgalommal, borzongással. Aha... meg ahogy Mórička elképzei. Talán nem csak nálam borult ki a billi, amikor teljes epizódokat szántak arra, hogy

2-3 karakter faágon ücsörögve, a fogát csikorgatva próbál kierőltetni magából valami expozíciót, figyelve arra, hogy még csak véletlenül se mondjanak ki idő előtt olyan infókat, amiket úgys minden ember, akit kicsit is érdekelt a sorozat, már évek óta tud. 12 epizód alatt lényegében alig haladt valamit a történet és sokkal inkább tűnt az egész ilyen mellékvágánynak. Nagyon gyorsan kiderült, hogy a legtöbb szereplő nem képes önálló történetet elvinni a hátán, a titánok pedig már egyáltalán nem olyan félelmetesek (ha egyáltalán azok voltak valaha), mint pár évvel ezelőtt.





Rossz lett a második szezon? Nem tudnám ezt egyértelműen kijelenteni. Csalódás volt? Határozottan igen! Unalmas, semmitmondó és megkésett. Persze lesz 3. szezon, de a Wit Studio helyesen döntött úgy, hogy inkább a sokkal érdekesebb és minőségibb fantasyt, a Mahoutsukai no Yome-t választotta, mert az viszont tényleg mindenkinek ajánlott.

## 2017 Legnagyobb meglepetései

### Made in Abyss

Azt hiszed, hogy fantasy témában már nem lehet újat mutatni, mert már minden létező csavart és kliséit csontig rágtak az évtizedek alatt és jóformán nincs új a nap alatt?

Akkor bizony kedves olvasó igazad is van! A *Made in Abyss* mégis képes volt annyira frissnek és újszerűnek bizonyulni annak ellenére, hogy szinte minden egyes

részt már láttuk valahol, főleg jrpg-kben. De ez semmit sem von le az értékéből, mert amit ez a sorozat nyújt, az döbbenetes. Képes volt kilépni a fantasy anime sorozatok komfort zónájából, szembemenve minden ezerszer elsütött klisének. Sokan voltak akik a gyerekes látványa miatt kihagyták ezt a gyöngyszemet, pedig nagyot hibáztak. Bátran kijelenthető, hogy a *Made in Abyss* a 2000-es évek egyik legkiválóbb fantasy sorozata! Az, hogy a főszereplők gyerekek, ne rémiszsen el senkit, mert itt bizony senki sem sebezhetetlen. Sőt, nem egy gyomorforgató jelenet van, ahol ezek a gyerekek a poklok poklát járják meg, de újra és újra felállnak és mennek tovább, az Abyss mélységébe, hogy megtalálják a főhősnő, Riko elveszettnek vagy halottnak hitt édesanyját. A kalandban hű társa a furcsa robotfiú Regu, majd később csatlakozik hozzájuk az utóbbi évek talán egyik legerősebb figurája, Nanachi, a félig ember, félig nyúl akármí. Hárman vágnak neki a titkokkal teli mélységnek, ami bizony

**„Képes volt kilépni a fantasy anime sorozatok komfort zónájából, szembemenve minden ezerszer elsütött klisének. (...) Bátran kijelenthető, hogy a *Made in Abyss* 2000-es évek egyik legkiválóbb fantasy sorozata!”**

senkinek nem kegyelmez, testileg és lelkiileg is megtöri az óvatlan kalandozókat. A gyerekek pedig ezt a saját bőrükön tanulják meg.

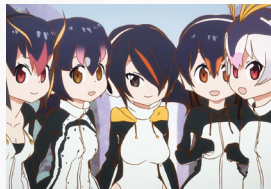
Gyönyörű látvány és zene, izgalmas és rémisztő sztori, szerethető karakterek... a *Made in Abyss* 2017 egyik legjobbja vita nélkül!

### Kemono Friends

Elég csak egy pillantást vetni erre a sorozatra, hogy a laikus ember nevetésben

törjön ki, egy "hát ez meg mi a sz\*r?!" felkiáltással. Pedig a *Kemono Friends* iszonyat amatőr vizualitása egy kisebb csodát takar. Azt hiszitek viccellek? Pedig nem. Sőt, tovább megyek. A *Kemono Friends* az egyik legerősebb science fiction, amit szerintem az elmúlt pár évtizedben láttam. Nem hiszel nekem? Akkor adj neki egy esélyt! Lépj túl a gyerekes látványon és nézd meg, mi van a felszín alatt!

A *Kemono Friends* elkészülte maga is egy bravúr. A stúdió alól kihúzták az alapokat, az eredeti játék, amihez a sorozat kötődött volna megszűnt, majd a megmaradt 10 ember úgy döntött, hogy ha már elkezdték, akkor be is fejezik. És mennyire jól tették. A *Kemono Friends* Japánban elképesztő sikert aratott, a kezdeti hangos nevetések a sorozat gagyiságára pár epizód után elcsendesültek és az 5-6 pontos értékelések is kezdtek fentebb kúszni... egészen 9-10-ig. Mert ez a sorozat fantasztikus.





Kaban és Serval kalandjai egy utópisztikus vadasparkban, ahol az állatok valami földönkívüli anyag hatására emberekké változtak. De miért? És hogyan? És hova lettek a valódi emberek? Ahogy a néző maga is járja be hőseinkkel a parkot egyre jobban magába szippantja a Kemono Friends világa. A humora kedves és bájos, a történet pedig elgondolkodtató. Érezhető, hogy ezt a sorozatot szívvel és lélekkel készítették, nem pénzért, nem producerek nyomására, nem akart megfelelni senkinek. Elakartak mesélni egy történetet, és mi pedig ezért hálásak lehetünk. Remélem, hogy a Kemono Friends vissza fog térni és megmarad pontosan ilyen szerethetően egyszerűnek.

## Little Witch Academia

Őszinte leszek: sosem szerettem a Harry Potter sorozatot. Bár jól indult az első két-három könyvvel, de a későbbi fejezetek és filmek szerintem valahol annyira



*„A kis boszorkák élvezik az életet, suliba járnak, seprűn repülnek és mindenféle kalandokba keverednek...”*

eltorzultak, hogy számomra élvezhetlenné tették az egészet (a nemrég kiadott szörnyes film meg talán a mélypont volt). A Little Witch Académia le sem tagadhatja, hogy a Harry Potter ihlette meg. A varázsló iskola helyett más boszorkány iskola van, a szereplők 95%-a pedig nőnemű, de a többi kísértetiesen hasonlít az angol HP-ra. És mégis, a LWA mérföldekkel emelkedik Potterék fölé, szinte minden tekintetben. Átgondoltabb, szerethetőbb, vidámabb, önkritikusabb és akárcsak Akko, a főhősnő, tele van energiával. Egyáltalán nem akarja komolyan venni magát, a szereplők nem drámaznak egész végig, nincsenek állandó életveszélyben, nincsen röhejesen misztikus gonoszka sem, aki nemhogy a



világot nem tudja meghódítani, de még egy nyomorult iskolát sem (igen, rád nézek kedves Voldemort). A kis boszorkák élvezik az életet, suliba járnak, seprűn repülnek és mindenféle kalandokba keverednek... főleg Akko miatt, aki úgy pörög mint a bűgöcsiga, egy pillanatra sem leállva, forgószélként söpör végig a konzervatív boszorkányiskola folyosóin. És nem lehetünk el a látvány mellett sem, mert a Trigger stúdió valami eszesment munkát végzett. Disney filmeket megszegényítő animációkat keverték LSD-s álmokkal. LWA hihetetlenül színes, szagos, vidám, és imádni való minden perce. Egyértelműen 2017 egyik legjobbja.

## Net-juu no Susume

A .Hack sorozat óta szinte minden évre jut egy "mmorpg anime", van amikor több is. Vannak jobbák, vannak rosszabbak, de elég nehéz kilépni a Sword Art Online árnyékából. A Net-juu no Susume avagy a



'Recovery of an MMO Junkie' teljesen más irányt választott, ahol az mmorpg egyfajta kapcsolatot jelent a szereplők között, hasonlóan, mint a 2016-os 'Netoge no Yome wa Onnanoko ja Nai to Omotta?'-ban, de míg az képtelen volt kilépni a random romkom-hárem anime klisékből, a Net-juu no Susume már azzal kitűnik, hogy a szereplői nem tinédzserek, hanem 20-30 éves felnőttek. És ez nekem hihetetlenül szimpatikus volt. Végre nem kell századszorra is végignézni a gyerekes szenvedést, hanem a felnőttek problémáival foglalkoznak.





Munka, szociális élet, szerelem, párkapcsolat, stb. Mégsem süllyed bele a melodrámaiba, hanem kellő humorral áll hozzá a témához, kikerülve a kliséket (na jó... többnyire). Amit viszont külön ki kell emelni, az Noto Mamiko elképesztő alakítása Morioka Moriko szerepében, aki egy antiszociális, pánikbeteg, mmorpg függő 30-as hölgy. Mamiko-san mindig is profi szinkronos volt, de amit itt levág, az több mint zseniális. Esküszöm az egész sorozatot elviszi a hátán. Számomra talán ez volt az év legviccesebb romkomja (talán a Tsurezure Children mellett), ami mind a 11 epizódja alatt végig szórakoztató volt, és egy percgig sem éreztem azt, hogy kínos lenne.

## Kobayashi-san Chi no Maid Dragon

Ha rá kellene böknom egy animére, amely számomra a 2017-es év egyértelmű legjobbja volt, akkor szinte gondolkodás nélkül választanám a Kobayashi-san Chi no Maid Dragonot. Már egy korábbi cikkemben kifejtettem, hogy mennyire zseniális volt ez a sorozat, hihetetlenül szerethető figurákkal, néha kissé meredek, de annál viccesebb poénnokkal, erős társadalomkritikával és gyönyörű vizualitással. Ezt az évet számomra elvitte Tohru és sárkány csapata, de elég csak végignézni az interneten és sokan egyet fognak velem érteni. A KyoAni nagyon helyesen tette, hogy a sok



dráma közé bevállalt egy ilyen látszólag habkönnyű, de mégis brutalisan tartalmas kis sorozatot, melynek folytatására izgatottan várunk. Nem is szaporítanám itt a dicsérő jelzőket, hiszen mint említettem, már megettem korábban egy kimerítő cikkben, így csak legyen annyi, hogy kimondom ismét: számomra 2017 legjobbja a Kobayashi-san Chi no Maid Dragon!

Persze a fentebb felsoroltakon kívül még sok olyan sorozat volt, amit nem hagyhatok megemlítés nélkül, így most csak röviden a további legjobbkat:



Urara Meirochou és Konohana Kitan mint a „legcukibbak”

BlendS és Gabriel Dropout mint a legjobb vígjátékok

Kono Sekai no Katasumi ni és a Koe no Katachi mint a legjobb drámák

Demi-chan wa Kataritai és Centaur no Nayami a „monster girl” animék királyai  
New Game!! és Sakura Quest mint leg-



jobb sorozat a dolgozó nőkről

És az Inuyashiki, ami nagyjából kimeríti a „hogy mi a francot is néztem, azt nem tudom, de jó volt” kategóriát.

Indul is a 2018-as év és már most be-  
táraztam magamnak egy rakat sorozatot,  
nem fogunk unatkozni idén sem úgy ér-  
zem!





# A nagy számok éve 6. felvonás

Korhatáros pokémon, avagy hogyan tiltották be?

Írta: tomyx20 ([tomyx20.wordpress.com](https://tomyx20.wordpress.com))



A következő cikk annyira káros a fiatalokra, mint a benne elemzett epizódok... semennyire.

A pokémon hamarosan eléri az 1000. epizódot... Hogy, az előző cikkben azt írtam, már elérte? Nyugalom, nem kerültünk át egy párhuzamos univerzumba, egyszerűen csak arról van szó, hogy Japánban már rég elérte ezt a számot, viszont nemzetközi (értsd amerikai) szinten annyi rész maradt, hogy Japánon kívül még csak február elején esedékes az ezres szám.

Hogy mi az a pokémon, arról az előző cikkben volt szó, de ha az Országos Rajzfilmünnepe Pikachut rajzoltak még idén is a gyerekek, akkor nem hiszem, hogy különösebb magyarázatra szorulna



a sorozat. Ezért most inkább a betiltásról írnék. Ahogy mindenki, én is utálom a cenzúrát (igazából csak a cenzorok szeretik). És bizony még ebben a gyerekeknek készült animében is kijutott belőle. Például az első filmben Mewtwo a létezésen és annak jogosságán filozofál japánul, illetve megismerjük az eredetét a film elején, az amerikai változatban viszont az első 10 perc nem kellett (a tudós a halott lányát próbálja meg visszahozni klónozással, és így jön létre Mewtwo is), továbbá inkább Mewtwo is legyen terrorista (egy viharral akarja kipusztítani az emberiséget), mert az mennyivel családbarátabb. Nos, ebből is látszik, hogy egyébként is eszközöltek apró változtatásokat. Azonban vannak részek, ahol ennyi nem lett volna elég, és betiltották az egész epizódot. Most ezekről lesz szó, és általuk a történeten hagyott csorbáról. De előtte még...

### Pokémon legek 2.

- ♦ A legtöbb evolúcióval rendelkező pokémon: Eevee, aki 8-féleképpen tud fejlődni, lehet belőle Vaporeon, Jolteon, Flareon, Espeon, Umbreon, Leafeon, Glaceon és Sylveon is.
- ♦ A legelső pokémon: Bulbasaur, ő az 1-es számú.
- ♦ A legújabb pokémon: Zeraora, ő a 807-es számú.
- ♦ A legnagyobb generáció az V., 156 féle pokémonnal.

♦ A legkisebb generáció pedig a VI., mindössze 72 pokémonfajjal.

♦ A legrövidebb szezon: Pokémon: DP Sinnoh League Victors, 34 részzel.

♦ A leghosszabb szezon: Pokémon: Indigo League, 79 részzel.

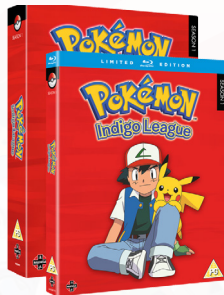
♦ A leghosszabb film a Pokémon Movie - Pokémon Ranger and the Temple of the Sea, 105 perccel.

♦ A legrövidebb film a magyarul is bemutatott Pokémon 5. - Új hős születik, 71 perces játékidővel.

♦ A japán és amerikai vetítések között legkisebb különbséggel leadott részek az XY sorozat 1-2. része, ahol 2 nap volt a különbség a sugárzások között.

Az élet olyan, mint egy pokélabda, az ember nem tudhatja, mi jön ki belőle, nézzük, miről beszélnek.

A Koreában betiltott epizódokról külön cikket lehetne írni, de nem fogok. Ott minden rész kimaradt, ami japán tradicionális utalásokat tartalmazott (több, mint 20 betiltott epizód).

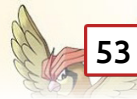


James csöcsei

### 18. rész:

cím: Beauty and the Beach  
アオブルコのきゅうじつ  
(magyarul: Nyaralás Porta Vistán)

**történet:** Hőseink megérkeznek Porta Vistánba. A Rakéta Csapat is véletlenül pont oda megy, hogy a gazdagoktól lopjon. Ash és barátai véletlenül ellopnak egy csónakot, amivel véletlenül elsüllyeszti a Rakéta Csapatot, és véletlenül össze is török, így le kell dolgozniuk a károkat. A Rakéta Csapat pedig a rivális étteremben lesz pincér Brutellánál, hogy megjavíthassák a tengerallattjárójukat. Lesz egy pénzdíjas szépségverseny is...



**pokémonok:** Pikachu, Meowth, Squirtle, Charmander, Bulbasaur, Pidgeotto, Starmie, Ekans, Koffing

**betöltési ok:** James csöcei miatt 3 évre betiltották, majd egy 18 percesre (értitek, a 18. részt) vágott változatban 2000-ben megjelent Amerikában, egyszer meg is ismételték, de azóta sem jelent meg máshol, habár Latin-Amerikában le-szinkronizálták a vágatlan változatot.

**betöltés helye:** Ázsián kívül mindenhol

**triviák:**

- Az angol cím elég egyértelmű utalás a Szépség és a szörnyetegre.

- A Rakéta Csapat utal a '80-as évekbeli „Gazdagok és híresek élete” showra.

- Amikor Ash Misty mögé bújik az öreg csónaktulaj elől, a vénember elpirul, és az



angolban azt mondja, Misty az unokájára emlékezteti, a japánban inkább arról beszél, hogy elszórakozna vele 8 év múlva (habár érdekes lenne, ha így a 20. évforduló környékén kiderülne, hogy tényleg történt köztük valami azóta).

- Amikor Ash és Brock az öreg éttermében dolgoznak, a japán változatban rament kínálnak, az amerikaiban sült krumplit és sütit.

- Amikor Brutella megbízza a Rakéta Csapatot az öreg éttermének a lerombolásával, a japán változatban James a főcím első sorával válaszol „tűzön vízen át”, az amerikaiban csak annyit, hogy a rombolás a specialitásuk.

- Az amerikai változatban minden felirat megmaradt japánul.

- Az összes betöltött rész közül csak ezt az egyet akarta a 4kdis teljesen kihagyni, mégis csak ezt az egyet adták le.

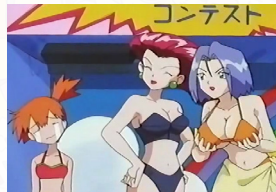
- A legelső japán vetítés során benne volt egy kép Mistyről gyerekeknek készült rajzfilmhez képest eléggé nem odaillo



pózban. Ezt a 38. rész okozta „Porygon-incidens” után kivágták.

**folytonosságbeli problémák:** Itt jelent volna meg először Brutella. Itt jelent volna meg először a Rakéta Csapat Gyáros alakú tengerallatjárója. Misty és Brock először találkozna Ash anyjával és Oak professzorral, Misty pedig Garivel is. Az ebben szereplő szépségverseny lenne az első pokémon verseny a sorozatban. Ash és barátai itt kerülnek Porta Vistába, ahol még a következő részben is vannak. Brutella szerepel a következő rész végén, ahogy az éttermét építi újra, de ezen rész nélkül annak a jelenetnek nincs értelme.

**jogos-e:** Igen. Azzal a korhatárral és abban a műsorszámban, amelyikben ezt Amerikában és Magyarországon is adták, nem lehetett leadni (az ORTT enélkül is rámászott a sorozatra). A vágott változat meg már túl mesterkelt.



## Tornyok és terrorizmus

### 19. rész:

cím: Tentacool és Tentacruel Tentacool & Tentacruel メノクラゲドクラゲ (magyarul: Tentacool Tentacruel)

**történet:** Hőseink Porta Vistában várakoznak egy hajóra. A kikötőben találkozunk egy beteg Horsea-val, aki mondani akar nekik valamit, majd megmentik egy felrobbanó hajó legénységét.





Nastina vidámparkot és egy luxushotelt épít a tengerre, fel is fogadná Asht, hogy állítsa meg az építkezést megghiúsítani próbáló Tentacoolokat, de Misty nem ért vele egyet. A Rakéta Csapat is megjelenik, hogy az egyik Tentacoolt Tentacruellá változtatva rontson a helyzeten...

**pokémonok:** Pikachu, Horsea (1. megjelenés), Starmie, Goldeen, Staryu, Meowth, Tentacool (1. megjelenés), Tentacruel (1. megjelenés), Pidgeotto, Squirtle, Bulbasaur, Butterfree, Zubat

**betiltási ok:**  
- Tentacruel elpusztít egy felhőkarcolót (ahogy az amerikai openingben is látható). Emiatt 2001. szeptember 11. után egy ideig nem vetítették.

- Elárasztott város mutatása. Emiatt 2005-ben a Katrina hurrikán után pár hétig megint nem vetítették.

**betiltás helye:** Amerika



#### triviák:

- Nastina az előző részben szereplő Brutella unokahúga, aki szintén megjelenik.

- Amikor Nastina elképzeli vízalatti hoteljét, igazi halakat is látni.

- Ez az első alkalom, hogy egy pokémon Meowth-n keresztül kommunikál az emberekkel.

- Amikor a Tentacruel Meowth-n keresztül kommunikál, az hasonlít a Függelenség Napjához, ahol egy szintén csápos lény beszél telepaticusan egy kommunikátoron keresztül az emberekhez a céljáról.

- Itt lovagol először Pikachu Ash egy másik pokémonján.

- Brock Zubatja viszi Squirtle-t, pedig nem is fogják meg egymást.

- Ebből a részből elég sok jelenetet felhasználtak az amerikai openinghez.

- A svéd változatban 10 millió korona a jutalom 1 millió dollár helyett.

- Tentacruel a Toho Gezora nevű szörnyén alapszik, ami egy óriás tintahal a Space Amoeba filmből.

**folytatásbéli problémák:** Amikor először találkoznak Nastinával, Ash összekeveri Brutellával az előző részből, ahogy ezt teszi a Rakéta Csapat is (az amerikai változatban ezt átirták). Misty itt szerzi meg a Horsea-jét.

**jogos-e:** Tornyokat rombolnak, és áradással pusztítják a várost. Nem hittem

volna, hogy leírok ilyet, de egyetérték az ideiglenes betiltásával.

#### 23. rész:

cím: A félelem tornya

The Tower of Terror

ポケモンタワーでゲットだぜ!

(magyarul: Kapás a Pokémon Toronyban!)

**történet:** Ash Levendula városban szellem pokémont szeretne fogni. Meg is érkezik barátaival a félelem tornyához, ahol a Rakéta Csapat már várja őket, de nem csak ők...

**pokémonok:** Pikachu, Meowth, Gastly, Charmander, Haunter (1. megjelenés), Gengar, Alakazam

**betiltási ok:** Az amerikai cím miatt 2001. szeptember 11. után egy évig nem vetítették.

**betiltás helye:** Amerika



#### triviák:

- Az amerikai cím utalás a Disney vidámparkokban található Alkonyzónás kísértetházra, és a hasonló címmel rendelkező filmekre.

- A maszk, amivel Ash megijeszti barátait, hasonlít egy Duskull fejére.

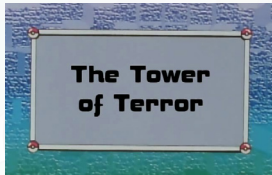
- Ashnek és Pikachunak testen kívüli élménye les.

- A Rakéta Csapat nem mondja el a mottóját.

- Amikor Misty megüti a gongot, a nadrágtartója eltűnik, ezt az ismétléseknél kijavították.







- Brock a japán változatban azt mondja, olyanok a hangok, mintha a pokolból jönnének, az amerikai (magyar) változatban kinczókamrát mond.

- Amikor Jessie ráesik Jamesre, akkor utóbbi azt mondja, hogy a hely veszélyes az amerikai (magyar) változatban, a japánban azt, hogy Jessie nehéz.

- A játékban a pokémon torony egy temető, itt inkább kísértetház.

**folytonosságbeli problémák:** Ash itt barátkozik össze Haunterrel, aki követi őt, hogy legyőzzék Sabrinát.

**jogos-e:** A médiatörténelem egyik legnagyobb öngólja. Így jár, aki szóviccel. Szeptember 11. után nem volt szerencsés egy mondatban használni a torony és terror szavakat. Amerikában, a japán cím angol változatával pedig ezt ki lehetett volna küszöbölni. Ha pedig a filmeket se vetítették akkoriban, melyekre az epizód címe utal, akkor teljesen jogos, hogy az epizódot se ismételjék.

Nem, nem sci-fi, tényleg a túlzott fegyverhasználat miatt tiltották be Amerikában ezt a részt

## 35. rész:

cím: The Legend of Dratini  
ミニリュウのでんせつ  
(magyarul: Dratini legendája)

**történet:** Ash és barátai megérkeznek a Szafari övezetbe, ahol Kaiza várja őket, aki régen találkozott egy legendás Dratini-vel, ám erről azonban már csak egy kép maradt. A legendás Dratini pedig a Rakéta Csapatnak is kellene. Ennek érdekében pedig még Kaizát is megkínózzák...

**pokémonok:** Ryhorn, Tauros (1. megjelenés), Nidorina, Nidorino, Pikachu, Meowth, Arbok, Gyarados, Dratini (1. megjelenés), Staryu, Dragonair (1. megjelenés), Rhydon (1. megjelenés)



**betiltási ok:** Kaiza túlzott fegyverhasználat.

**betiltás helye:** Ázsián kívül mindenhol

## triviák:

- Itt jelenik meg először a Szafari Labda, ami az első normáltól eltérő pokélabda.

- Ebből a részből is használtak fel jeleneteket az amerikai openinghez.

- Elég multikulti az epizód: 1) Kaiza egy seriffre hasonlít,

2) a Rakéta Csapat egy pár másodperc-re számúrájként jelenik meg,

3) Jessie gangurónak öltözik,

4) James és Meowth amerikai rendőröknek öltözik (jó zsaru, rossz zsaru),

5) megjelenik a ramen és az evőpálciák is.

- Ez az egyetlen rész, amiben egy főszereplő egynél több pokémont fog el ugyanabból a fajból.

**folytonosságbeli problémák:** Ash fog 30 Taurost Oak professzornak, amik később is megjelennek. Itt jelent volna meg először Misty speciális csalija. Itt jelent volna meg először a Rakéta Csapat csikizőgépe.

**jogos-e:** Tényleg sokszor előkerülnek benne pisztolyok. És tényleg lövöldöznek is benne. Ez nem gyerekeknek való. Ugyanúgy, ahogy például a Lucky Luke sem, ahol szintén egy seriff használ ugyanilyen fegy-



vereket. Jogos a betiltás, és szerintem a többi rajzfilmet is be kellene tiltani, ahol valódi lőfegyvereket használnak. (Remélem, hogy átment az irónia.)

## A Porygon-incidens

## 38. rész:

cím: Cyber Soldier Porygon  
電のうせんしポリゴン (magyarul: Porygon, az elektromos harcos)

**történet:** Ash és barátai megérkeznek Matcha városába, ahol hiba van a rendszerben, ezért nem tudják elküldeni a pokémonokat. Hogy segítsenek megoldani a problémát, hőseink meglátogatják a gép készítőjét, Akihabara professzort, aki beküldi őket a számítógépbe, hogy hozzák ki onnan a Rakéta Csapatot...

**pokémonok:** Psyduck, Pikachu, Porygon (1. megjelenés), Meowth, Arbok, Weezing, Bulbasaur.

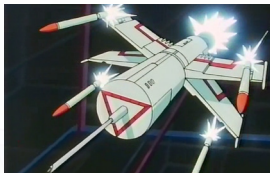


**betiltási ok:** Fényérzékeny epilepsziás rohamot kiváltó képsorok, melyek miatt 685-en kórházba kerültek, és két áldozatot több hétig kezeltek. Emiatt 4 hónapra az egész sorozatot szüneteltették Japánban.

**betiltás helye:** az egész világ

## triviák:

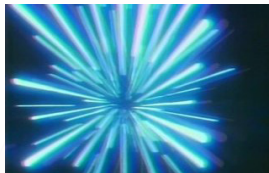
- Pikachu fáradtságát kifejezve két jelenetben öregemberként japán teát kortyolgat.
- Akihara professzor neve Tokió „elektronikai” negyedének nevére utal.
- James rizsgolyót eszik.
- Jessie és Ash a Porigonokat 00-ás és 01-es egységnek nevezi, ami utalás a Neon Genesis Evangelionra.
- Az antivírust jelképező rakéta hasonlít egy X-wingre.
- A 65. rész előzetese ment a rész után. Részletek az f) pontban.
- Közvetlenül a következő rész előtt pár percben elmagyarázták a gyerekeknek, hogy miért volt szüneten a sorozat és mi



volt ezzel a résszel a probléma. (Japánban a gyerekeket értelmesebbnek gondolják, mint Magyarországon a felnőtteket.)  
- Ez az epizód bekerült a Guinness-rekordok könyvébe, mivel ez a legtöbb epilepsziás rohamot kiváltó TV-műsor.

## folytatásbeli problémák:

Porygon ezen rész miatt teljesen kikerült az animéből (habár a japán openingben is szerepelt). 4 hónapra szüneteltették a sorozatot Japánban, ami miatt néhány rész sorrendjét fel kellett cserélni (hisz áprilisban karácsonyi részt adni erős lett volna, bár szerintem az se jobb, hogy októberben adták). A 39. rész a Karácsonyi ajándékok lett volna, ami így a 65. lett, lásd a következő utáni elemzett részt. A 40. rész pedig a 66. lett, és ezeket követő rész lett hivatalosan a 39. Az 52. (lásd az előző cikkben) pedig szintén nem a tervezett időpontban került vetítésre, hanem később, így az a 39. és 49. rész között játszódik, az 53. pedig az 57. után.



## jogos-e:

Igen. Egyrészt ez még bőven a katódsugárcsöves TV-k korszaka, másrészt tényleg nem jó nézni a sok villódzást még annak sem, aki erre nem érzékeny. Ennek ellenére szerintem Porygon nem kellett volna teljesen kivenni az animéből, hisz a virtuális világ még sok érdekességet adhatott volna a sorozatnak.



Weezing, Arbok, Bulbasaur, Squirtle, Pidgeotto, Onix

**betiltási ok:** ismeretlen

**betiltás helye:** Törökország

## triviák:

- Neonváros Las Vegason alapul.
- James tesz egy utalást a This is a spinal trap című filmre, amikor azt mondja, hogy csavard fel a botmért 11-re.
- A hangszerbolt logójában egy Gibson Les Paul gitár van.
- A Rakéta Csapat áttöri a negyedik falat az énekükben.

## Törökők

### 45. rész:

cím: Jigglypuff éneke  
The Song of Jigglypuff うたって!プリン!  
(magyarul: Énekelj! Jigglypuff!)

**történet:** Hőseink megérkeznek Neonvárosba, ahol az emberek nem túl kipihentek, ezért tovább állnak. Egy erdőben találunk egy énekelni nem tudó Jigglypuffot, amire a Rakéta Csapat is igényt tart...

**pokémonok:** Pikachu, Meowth, Jigglypuff (1. megjelenés), Psyduck, Staryu,



- Ritka alkalmak egyike a Best Wishes sorozat előtt, amikor a Rakéta Csapat nem repül el.

- A férfi, aki nekiment Ashnek, mikor bocsánatot kér, azt mondja, előző este történt, de egy nappal korábban történt az eset. Illetve az ő arcát nem firkálta össze Jigglypuff, ahogy mindenki másét.

- Az olasz cím utalás Mendelssohn Auf Flügel des Gesanges művére.

- Ez az egyetlen rész, ahol Ash Charmeleonja nem szerepel. Három részig volt Charmaleon, előtte Charmander, utána pedig Charizard lett.

**folytonosságbeli problémák:** Itt szerepelt először Jigglypuff.

**jogos-e:** Nem hiszem.

## Jynx

### 65. rész:

cím: Karácsonyi ajándékok Holiday Hi-Jynx  
ルーージュラのクリスマス (magyarul: Jynx karácsonya)

**történet:** A Rakéta Csapat csapdát készített a Mikulásnak. Jessie elmeséli a Mikulás által okozott gyerekkori traumáját. Eközben Ash és barátai találkoznak a Mikulás Jynx-szével, és segítenek neki hazajutni. Ám a Rakéta Csapat megelőzi őket...

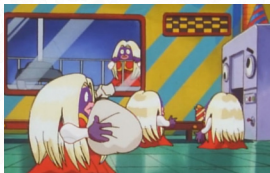
**pokémonok:** Meowth, Jynx, Pikachu,



Charmander, Squirtle, Starmie, Saryuu, Goodeen, Psyduck, Lapras, Weezing, Ponyta

**betiltási ok:** Jynx szó szerint a kétlábbonjáró néger sztereotípiája, és egy gyárban dolgoztatja őket egy fehérbőrű ember, mint a rabszolgákat. Ezen az sem segített, hogy 2012-ben lilára színezték, így előbb utóbb kivonták az összes amerikai pokémon forgalmazó helyről (DVD és online megjelenések).

**betiltás helye:** Amerika, Dél-Korea  
**triviák:** lásd az előző cikkben.



**folytonosságbeli problémák:** A 39. rész lett volna, de a „Porygon-incidens” miatt a 65. részként vetítették le. Emiatt itt még Ash Charmandere nem fejlődött Charizardd, Mistinél még nincs Togepi. Illetve itt már más Ash Pokékódexének a hangja az amerikai változatban, mint akkor, mikor ennek a résznek játszódnia kéne, mert időközben az amerikai változatban „továbbfejlesztették”, ezért az új hang, és itt még nem kellett volna megkapnia ezt a fejlesztést.

**jogos-e:** Jobb elkerülni, hogy a gyerekek rasszisták legyenek, ugyanakkor mégsem szabad túlzásba esni, mert attól még a végén ők maguk is cenzorokká válnak, ami maga is van akkora bűn, mint a rasszizmus. Ugyanakkor, ha azt nézzük, hogy eredetileg a mikulás manókat dolgoztat a műhelyében, azt is be lehetne tiltani, mert a törpéket „igázza le”/dolgoztatja az átlagmagassággal rendelkező ember. Jó, a törpék nem voltak rabszolgák, de azért nem árt ezzel vigyázni. Konklúzió: Tiltsuk be a mikulást!

## A Porygon-hatás

### '98-as újévi special:

cím: 大晦日だよ! ポケットモンスターアーン コール (magyarul: Szilveszter este van! Pokémon ismétlés)

**történet:** egyórás klíps show lett volna.

**betiltási ok:** A 38. rész utáni kényszer-szünet.

**betiltás helye:** az egész világ (le sem adták).

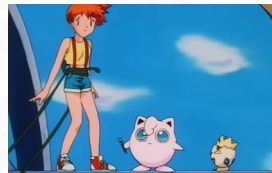
**trivia:** A következő, '99-es (másfél óras) újévi speciálba átkerülhetett ennek az anyaga, hiszen ez a 38. részig foglalta volna össze a történeteket, az pedig a 77. részig tette ugyanezt.

## Kísért a múlt

### 84. rész:

cím: Légi riadalom  
A Scare in the Air ひこうせんはふこうせん!? (magyarul: A léghajó teherhajó!?)

**történet:** Hőseink Valencia szigetére tartanak, Ash nyer is jegyeket egy léghajóra, ami odaviszi őket. A Rakéta Csapatot pedig épp ekkor helyezik át a zeppelin brigádba...







**pokémonok:** Togepi, Pikachu, Meowth, Persian, Jigglypuff, Arbok, Weezing, Geodude, Bulbasaur, Zubat, Vulpix, Onix, Squirtle, Psyduck, Starmie

**betöltési ok:** Az amerikai címet 2001. szeptember 11. után egy időre megváltoztatták Spirit in the sky-ra.

**betöltés helye:** Amerika

**triviák:**

- A Spirit in the sky utalás egy Norman Greenbaum dalra.

- Léghajóra utalnak, de zeppelinnel utaznak, mivel merev fémváza van.

- A léghajón található egy daruma, ami a japán változatban a Ki ez a pokémon szegmensben is feltűnik.

- Ez az évezred első pokémon epizódja az amerikai változatban.

**foltonosságbeli problémák:** Így jutnak el Valencia szigetére, ahova az előző részben indultak.

**jogos-e:** Ugyanaz, mint a 23. részénél.

## Jynx visszatér

### 90. rész:

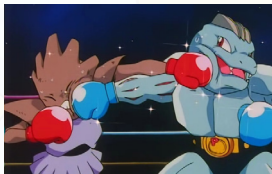
cím: Ösbemutató Stage Fight! おどる! ポケモンショーボート!  
(magyarul: Tánc! Pokémon Színházjató)

**történet:** Ash és barátai megnéznék egy színelőadást egy hajón. Aztán tovább is utaznak velük. A tengerjárón van egy lány, Kay, aki nem jön ki jól a Raichujával. Szerencsére Ash ért az elektromos egekhez. Azonban a Rakéta Csapat megtorpedózza a hajót...

**pokémonok:** Mr. Mime, Chansey, Pikachu, Togepi, Hitmonchan, Clefable, Machoke, Abra, Jynx, Raichu, Meowth, Victreebeel, Weezing, Marill, Squirtle, Psyduck, Staryu

**betöltési ok:** Jynx miatt kikerült az online kiadásokból és az újrakiadásokból.

**betöltés helye:** Amerika



**triviák:**

- A narrátor áttöri a negyedik falat.

- Az epizód az első rész 2. évfordulóján került vetítésre.

- Az angol cím utalás a lámpalázra.

- A vers, aminek Kay az első sorát idézi, Samuel Taylor Coleridge: Ének a vén tengerészről.

- Hitmonchan és Machoke harca az előadásban utalás a Rocky filmekre.

- Jessie használja James Weezingjét.

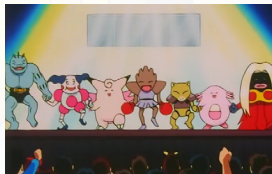
- Ebben az egy részben a tánc közben látható Jynx lábfeje.

- Ebben a részben nem szerepel először Lapras azóta, hogy Ash elkapta.

- A japán változatban Kay és Ash normál hangjukon szinkronizálják Raichut és Pikachut, az amerikai (magyar) változatban pedig magasabb, viccesebb hangon.

**foltonosságbeli problémák:** nincsenek

**jogos-e:** Ki is lehetett volna könnyen vágni azt a pár megjelenését Jynxnek, de nyilván egyszerűbb le sem adni a részt.



## Prima csöcsei

### 99. rész:

cím: Ash csatája a Mandarin-szigeten The Mandarin Island Miss Match してんのうカンナ!こおりのたたかい!! (magyarul: A négy mennyei király Primája! Jégcsata!!)

**történet:** Ash sorra nyeri a meccseket a Mandarin-szigeten, ahol találkozna Primával, akinek elég nagy csöcsei vannak (indokolatlanul sokszor közelít rá a kame-ra). Meg is látogatják Prima előadását. Végül pedig Ash és Prima összecsapnak...







**pokémonok:** Bulbasaur, Butterfree, Pichu, Togepi, Meowth, Squirtle, Persian, Tauros, Charizard, Slowbro, Machop, Marowak, Dewgong, Kadabra, Cloyster, Jynx

**betöltési ok:** Jynx miatt kikerült az online kiadásokból és az újrakiadásokból.

**betöltés helye:** Amerika

#### triviák:

- Prima neve a játékokban Lorelei, a 4kds elvileg azért nevezte át, mert a japán Kanna névhez hosszabb az előbbi közelebb áll, de az sem kizárt, hogy csak nem tudtak az utóbbi elnevezésről.

- Prima dekoltázsja miatt az amerikai (magyar) változatból kivágtak fél percet, bár így is sokszor előtérbe kerül.

- Meowth megkérdézi Primát, hogy a közhelyei kaphatók-e CD-n. 2000-ben a CD-eladások felére csökkentek a flash meghajtók elterjedése miatt.

folytonosságbeli problémák: Itt jelenik meg először Prima, aki Trovitára küldi

hőseinket. A következő részekben oda is mennek, de ezen rész nélkül nincs rá okuk.

**jogos-e:** Ha tényleg elviselhetetlen Jynx jelenléte, akkor nincs mit tenni.

#### A drog rossz

#### 3. Pikachu rövidfilm:

cím: Pikachu és Pichu Pikachu & Pichu  
ビチューとピカチュウ (magyarul: Pichu és Pikachu)

**történet:** Hőseink szabadon engedik pár órára a pokémonjaikat. Pikachu bajba is keveredik két Pichu miatt. Vajon visszaér időben?

**pokémonok:** Pikachu, Togepi, Pidgey, Pidgeotto, Pidgeot, Pichu, Pineko, Geodude, Goldeen, Cyndaquil, Poliwhirl, Zubat, Golduck, Starmie, Chikorita, Bulbasaur, Onix, Vulpix, Noctowl, Totodile, Murkrow, Meowth, Hoppip, Chinchou, Wooper, Gyarados, Houndour, Snorlax, Cubone, Smeargle, Magby, Iggybuff, Smoochum, Voltorb,

Ratata, Bellsprout, Furret, Cleffa, Sunflora, Spinarak, Oddish, Shuckle, Hitmontop, Diglett, Dugtrio, Hoothoot

**betöltési ok:** Sakai Norikót, az eredeti narrátort 2009-ben letartóztatták drogbirtoklásért és -fogyasztásért.

**betöltés helye:** Japán

**triviák:** - Az amerikai (magyar) változat lehagyja az openinget.

- A Murkrowok varjainak vannak fordítva a magyar változatban.

- Amikor először jelenik meg, Voltorb Electrode-ot mond.

- A 3. film speciálja.

**folytonosságbeli probléma:** nincs

**jogos-e:** Ezt magyarként nehéz megérteni, mert egyszer sem tiltottak be filmet, amikben olyan színész vagy szinkronszínész szerepelt, aki pl. drogozott vagy cserbenhagyásos balesetet követett el.

#### Jynx: A harmadik eljövetele

#### 252. rész:

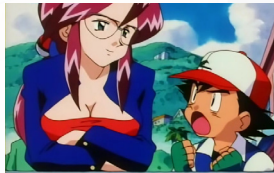
cím: The Ice Cave! こおりのどうくつ!  
(magyarul: A jégbarlang!)

**történet:** Ash és barátai egy jégbarlangon vágnak keresztül, amikor útjukat állja a Rakéta Csapat, és összevezetik őket, ezért felkeresnek egy pokémon központot. A Rakéta Csapat pedig mindent megtesz, hogy megszerezze a jégpokémonokat...

**pokémonok:** Pikachu, Togepi, Meowth, Politoed, Jynx, Swinub, Piloswine, Furret (1. megjelenés), Weedle, Exeggutor, Primeape, Aipom, Vileplume, Mankey, Stantler, Pidgey, Weepinbell, Spinarak, Bayleef, Wobbuffet, Geodude, Arbok, Totodile, Victreebeel, Corsola

**betöltési ok:** Jynx

**betöltés helye:** Ázsián kívül mindenhol





## triviák:

- A jégbarlangot a játékban jégösvénynek nevezik.
- Habár Ash és barátai vízesek Pikachu villámlásakor, az nem árt nekik.
- Japán legyezők is megjelennek a Rakéta Csapatnál egy jelenetben.
- Hallani zenéket a 4. filmből és Pikachu nyári vakációjából.

**folytonosságbeli problémák:** Itt jelent volna meg először Furret.

**jogos-e:** lásd a többi Jynx epizódnál.



## Szexizmus

### 348. rész:

cím: The bicker the better  
タッグバトル!サトシVSノリカ!  
(magyarul: Páros harc! Ash May ellen!?)

**történet:** Ash Fortree felé tart. Eközben összevitatkozik Mayjel, majd találkoznak Oscarral és Anival. A pár meg is állapítja, hogy Ash és May szerelmes, ezért kihívják őket egy páros csatára. Aztán hasonló történik a Rakéta Csapattal is, így végül Ash és James May és Jessie ellen fordul...



**pokémonok:** Pikachu, Nidoking, Nidoqueen, Corphish, Skitty, Meowth, Cacnea, Seviper, Dustox, Wobbuffet

**betiltási ok:** Nemek harca, ami szexizmusra buzdíthatja a fiatalokat.

**betiltás helye:** Franciaország, Írország, Aruba

## triviák:

- Nidoking és Nidoqueen nem a nevét mondja, hanem medvehangokat ad ki.
- Az amerikai változatból kivágták, ahogy Jessie akanbét mutat, azaz lehúzza a szemhéját és kinyújtja a nyelvét.

**folytonosságbeli problémák:** nincs

**jogos-e:** Emlékszem, régen is voltak ilyenek a mesékben, hogy nemek harca. Mégsem mondta még rám senki, hogy szexista lennék. Nyilván embere válogatja, hogy ki mitől lesz szexista, én mégsem mondanám, hogy emiatt ezt a részt be kellett volna tiltani bárhol a világban.

## Földrengető részek

### 375. rész:

cím: ゆれる島の戦い!ドジョッチVSナマズン!! (magyarul: Remegő sziget csata! Barboach Whiscash ellen!)

**történet:** Ash és barátai Jojo szigeten



utaznak, amikor egy földrengés zavarja meg őket.

**pokémonok:** Pikachu, Meowth, Wobbuffet, Barboach (1. megjelenés), Whiscash

**betiltási ok:** A 2004-es Chüetsu földrengés Niigata prefektúrában.

**betiltás helye:** Az egész világ (le se adták).

**triviák:** - Az első rész, amit soha nem adtak le.

- Földrengést és hasonló támadásokat ezen résztől kezdve nem használnak az animében.

**folytonosságbeli problémák:** Csak annyi, hogy itt jelent volna meg először Barboach, de helyette a 384. részben debütált.

**jogos-e:** A rosszkor rossz helyen tipikus esete. Ha akkor adták volna le, amikor tervezték, illetlen lett volna, utána pedig már nem volt aktuális, mert tovább folytatódott közben a történet.

**680-681. rész:**

cím: ロケット団V S プラズマ団! (前後編)  
(magyarul: Rakéta Csapat a Plazma Csapat ellen! (1-2. rész))

**történet:** Ash és barátai Juniper professzorral és Jenny tiszttel kiegészülve az előző részben történt Vanipede rajtámadásának okát vizsgálják ki, amikor egy Liepard lelövi őket az égről. A napszemüveges Krokrok megtámadja Pikachut. Giovanni és a Rakéta Csapat összegyűjti a Meteoronit, és egy álarcosbált rendez az ereje demonstrálására, ahova Looker segítségével hőseink is beszállhatnak...

**pokémonok:** Pikachu, Meowth, Axew, Liepard (1. megjelenés), Krokrok

**betiltási ok:** A 2011-es Tōhoku földrengés és Cunami, valamint a fukushimai atomrobbanás.

**betiltás helye:** Az egész világ (le se ádták).

**triviák:**

- Ez a Black and White 23-24. része, és az XY 24. részét is kihagyták anno, de az később adásba került ezekkel ellentétben (lásd az utolsó elemzett résznél).

- A Plazma Csapat célja jelentősen eltér attól, ahogy végül a 769. részben és később megjelennek. Itt a mestereik ellen akarják fordítani a pokémonokat, ott pedig felszabadítani őket.

- Jessie és James itt hordja utójára a széniszürke egyenruháját, a következő résztől már a fehérben vannak.



- A következő rész első japán vetítésekor kiírták, hogy ezt a két részt a későbbiekben levetítik majd.

**folytonosságbeli problémák:** Itt szerepelt volna először a Plazma Csapat, Liepard, és tért volna vissza Looker. A Plazma Gyalogság az eredeti egyenruhájában szerepelt volna itt, de később, amikor a 769. rész által kivették a kánonból ezeket az epizódokat, már az új ruhájukban vannak. A 687. rész végén levő szegmensben mutatják a napszemüveges Krokrok ebben a részben való szereplését. Itt szerepelt volna utójára a Rakéta Csapat egyik tagja, Pierce. Ami pedig a legfontosabb, Ash és csapata elindunak! Desert Resortba a 679. rész végén, és a következő részben, ami ezek után játszódik, már Castelia Citibe érkeznek meg Juniper professzor és Jenny tiszt nélkül.

**jogos-e:** Ugyanaz, mint az előzőnél.

**694. rész:**

cím: A Fishing Connoisseur in a Fishy Competition! 釣りソムリエ・デント登場! (magyarul: Bemutatkozik a horgász pincér, Dent!)

**történet:** Ash és barátai Raimon városba tartanak megszerezni a következő jelvényt. Ám közben megállnak egy horgászversenyen összemérni tehetségüket. A Rakéta Csapat pedig a színpadok mögött mozgatja a szálakat...

**pokémonok:** Pidove, Minccino, Pikachu, Axew, Frillish, Meowth, Basculin (1. megjelenés), Pansage, Alomomola, Patrat, Woobat, Yamask, Scraggy

**betiltási ok:** A 2011-es Tōhoku földrengés és Cunami miatt elhalasztották.

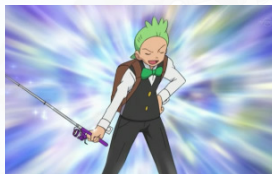
**betiltás helye:** Japán

**triviák:**

- A 170. részben is volt egy horgászverseny.







- Az epizódon ezeket változtatták az eredetihez képest: 1) nem Castelia városra utalnak, hanem Raimonra; 2) Bell elbűcsúzik a csapattól a rész végén (a tervezett vetítés után még utazott velük).

**folytatásigbéli problémák:** Ash meglepődik Dent horgászbóján, habár 5 résszel korábban már látta. James Yamask-jával is hasonló a helyzet, amivel 11 résszel korábban találkoztak.

**jogos-e:** Biztos, hogy bennem van a hiba, de nem értettem, hogy hogyan utalt az epizód a földrengésre vagy a cunamira.

## Elsüllyedt hajók

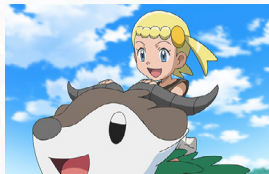
### 823. rész:

cím: An Undersea Place to Call Home!  
海底の城!クズモーとドラミドロ!!  
(magyarul: A vízalatti kastély! Skrelp és Dragalge!!)

**történet:** Ash és barátai pihenőt tartanak utazásukban egy tengerparton. Hamarosan csatlakozik hozzájuk egy régész házaspár, akik egy elsüllyedt óceánjárót keresnek. Ám a Rakéta Csapatot is érdekli az elsüllyedt hajó és annak kincsei...

**pokémonok:** Pikachu, Froakie, Fennekin, Chespin, Bunnelby, Dedenne, Fletchling, Skrelp (1. megjelenés), Meowth, Wobuffet, Remoraid, Qwilfish, Octillery, Alomomola, Goldeen, Dragalge (1. megjelenés), Luvdisc, Chinchou, Starmie, Magikarp, Huntail, Kingdra

**betitkási ok:** 2014-ben az MV Sewol elsüllyedése miatt elhalasztották.



**betitkás helye:** Japán

**triviák:** - Az epizódban szereplő SS Cussler története és kinézete nagyon hasonlít a Titanicéra.

- A tengerallatjáró, amivel Ash is lemerül a hajóroncsához, nagyban hasonlít Alvinra, arra a tengerallatjáróra, amivel feltárták a Titanic roncsait.

- Ez volt az utolsó rész, ami az Omega Ruby és Alpha Sapphire játékok előtt jelent meg.

- Ezt a részt a világon legelőször Dél-Koreában adták le, hónapokkal a japán vetítés előtt.

**folytatásigbéli problémák:** Ash itt talál ki egy stratégiát Grant Onixának legyőzésére, amin már 25 résszel korábban túl volt. Itt jelenet volna meg először Skrelp és Dragalge.

**jogos-e:** Teljesen érthető, rossz volt az időzítés. Indokolt volt, hogy elhalasztották.

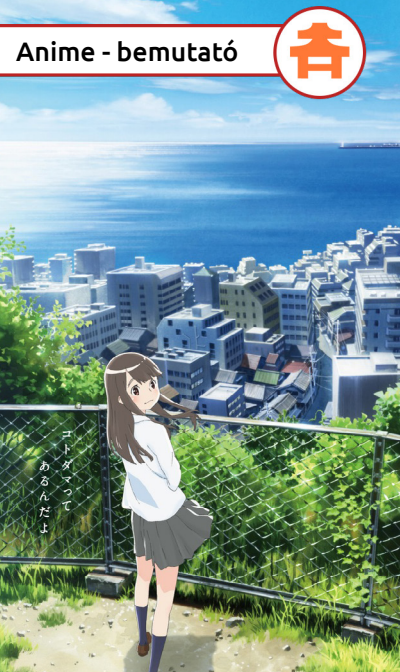


Hát ennek is a végére értünk. Már mint a nagy számok évenek. De soha semmi nem ér véget, úgyhogy, ha legközelebb eléri egy hazánkban is ismert manga és/vagy anime az ezres számot (mondjuk 2 év múlva), akkor újra jönnek az elemzések. Illetve (viszonylag) nem sokat kell várni, hogy egy itthon is (részben) megjelent manga elérje a 30. évfordulóját.

## Források:

acteam.hu  
bulbapedia.bulbagarden.net  
indavideo.hu  
pokémon.wikia.com  
rajzfilmunnepe.hu





# Anilogue 2017

Írta: Catrin, Hirota



Az idei Analogue keretében fantasztikus animéket láthatott a közönség. Megható, vidám, elgondolkodtató és persze némelyik ropogósan friss. Ahogy az eddigi években, most sem hagytuk ki ezt a páratlan eseményt. Erről írunk most bővebben.

### Kimi no Koe wo Todoketai (I want to deliver your voices / A saját hangod)

Mindig öröm olyan anime filmet látni itthon, ami nemrég jött ki az alkotók kezei közül.

A *Kimi no Koe* ilyen. 2017 augusztus végén került ki a Madhouse stúdió műhelyéből és novemberben már láthattuk is. Egy tengerparti kisvárosban járunk, főszereplőnk Yukiai, aki látja a hangok saját lelkét, és hamarosan megkezdí a középiskolai nyári szünetét. Egy nap az eső elől menekülve egy elhagyatott, kávézóval

egybekötött rádióállomáshoz keveredik. Eljártssza, hogy valóban rádiós DJ, de arra nem számított, hogy valaki hallja, amiket mond. Így ismerkedik meg Shionnal, akinek személyes okokból nem tetszik Yukiai játszadozása. Ám megenyhül és végül egy egész kis csapat verbuválódik, hogy újra felélesszék a több éve halott kisvárosi rádióállomást. A nyári kaland során a lányok teljesen belejönnek a rádiózásba és olyan jól csinálják, hogy a környékeliek - akik még emlékeznek a régi szép időkre - segítenek nekik, eszközökkel, reklámokkal. Emellett az anime másik szálát, drámáját maga Shion, és az ő egyéni története adja, Yukiai és a többiek lelkesedése, biztatása segítik a lányt továbblépni a múltból a jelenbe. A két szálát összeköti a rádióállomás, a rádiózás, majd végül az egész egybefonódik és egy elképesztően magic és nyálás happy endingben teljesedik ki. Az utolsó 20 percben azért kicsit már túlhúzottunk éreztük a filmet.

A Madhouse neve lényegében garancia a minőségre. A *Kimi no Koe* esetében sincs ez másképp. Bár nem tették bele minden erőforrásukat, a grafika szép. A környezet hangulatos, részletes. A karakterdízajnt kicsit szokni kell, különösen érvényes ez a hajakon lévő fehér színre, megcsillanó fényre. Az animáció is teljesen korrekt.

Hangok tekintetében nincs semmi kiemelkedő, felcsendülnek klasszikusok (pl. Vivaldi) és original zenék egyaránt. A végén felcsendülő dal pedig minden túlzása ellenére nagyon szépre és hatásosra sikerült. A *Kimi no Koe* egy könnyed nyári film, nagy érzelmi töltettel, amiben azért olyan kérdés is felmerül, hogy mit kezdünk az életben.

### Kono Sekai no Katasumi ni (In this Corner of the World / A világ innesső végén)

Jó néhány világháborút vagy pontosabban az akkor élő egyszerű emberek sanyarú sorsát bemutató animét ismerünk. Elég csak az abszolút klasszikus *Szentjánosbogarak sírjára* vagy a *Giovanni no Shimára* gondolni. Egyvalamiben mind közös: főként az emberek személyes drámáját mutatják be. Láthatjuk, hogy egy család vagy annak megmaradt tagjai miként szenvedik meg a háború viszontagságait. Ezen művek jellemzője a folyamatos dráma, hogy a film minden egyes pillanatában érezzük, mennyire rossz a karakternek.





Be kell vallani ez pár alkotás után unalmas. Hiába tudjuk, milyen mélyen merít a valóságból, néha lehetne változtatni a koncepción. És ez az, amit a *Kono Sekai* meg is tett és jól is csinált.

A világ innenső végén című film is a háború előtt indul, bemutatja a karaktereket, a még gyermek Suzut és családját, akik Hiroshimában élnek. Néhány időugrás után Suzu megházasodik és elköltözik egy kisvárosba, ahol férje családjába való könnyebb-nehezebb beilleszkedését követhetjük nyomon. Közben pedig halványan láthatjuk a háború eljövételét. Az anime nagyon jól találta el az arányokat. Szépen átvetve látjuk, mennyire válik a mindennapi élet részévé a háború. Az elején még semmi hatása, aztán az élelmiszer-fejadag mértéke jön a képbe, majd a megjelenő csatahajók mutatják a változó felállást. A pontot pedig a bombázások megjelenése, sűrűsödése, majd az atombomba rendkí-

vül hatásos találása teszi fel az i-re. A szép az egészben, és amiért ez a film tudott újat mutatni, hogy a háború sosem veszi át a főszerepet. Még a folyamatos bombázások mellett is Suzuék mindennapi élete marad a fontos: a napi étel megteremtése, beosztása, a kert gondozása, bunker építése. Még ilyen körülmények között is próbálnak boldogan élni és összetartani, minden drámai, tragikus pillanat ellenére is. A családi összetartás minden gondot segít jobban átvészelni, ez az anime legfontosabb üzenete.

Mivel nagyon megszerethetjük a karaktereket, sokkal jobban át tudjuk érezni az életüket, és bele tudjuk élni magunkat a mindennapjaikba, mint bármely más animében, amit eddig láttam. A legnagyobb drámák közepette, a mindennapos bombázások mellett is segítik egymást.

A MAPPA egy sikeres stúdió, alkotásaira érdemes figyelni, az utóbbi években



nagy rajongást kiváltó műveket tettek le az asztalra. A *Kono Sekai* sem kivétel. Az anime nagyon szép, festményszerű hátterek, részletes környezet, művészi ábrázolás keveréke. Egyszerűen jó nézni. Kiemelkedő, ahogy eszközeivel párhuzamot von a művészet és a háború között, ami szintén végigkíséri a filmet. Elég csak Suzu rajzaira vagy a bombázás festményszerű ábrázolására gondolni. A karakterizációján okozhat egyeseknek furcsa tekintetet, gyerekesebbre ábrázolták őket a koruknál, ami hasonló témájú animékben kevésbé jellemző.

Mi lehet a gondunk egy ilyen címnél? Nos az egyik, hogy eléggé régeanime. Aki nem szereti a II. világháborús környezetet, annak nem is fog tetszeni. Továbbá a film hosszú, kicsit több mint két órási játékidőjével a végén már érezzük, hogy le kéne zárni, de még van 15-20 perc. Aki viszont szereti a témát, annak egy remek, mond-

hatni kötelező darab. Mert újat mutatni azzal, hogy minden tragédia ellenére, nem szimplán egy megkeseredett családot láthattunk, hanem egy olyat, akik igyekeztek pozitívan élni életüket, amilyen boldogan csak lehet.

**Kimi no Na wa.**  
(Your name. / Mi a neved?)

A legnagyobb név a tavalyi fesztiválon egyértelműen Shinkai Makoto 2016-os műve, a *Kimi no Na wa* volt. Az utóbbi évek kasszasikere, megjelenése óta végigtartotta az összes animációs fesztivált. Olyannyira beütött mindenkinél, hogy még maga Makoto is meglepődött.

A történet két középiskolást mutat be, akik a másik bőrében ébrednek. A vidéken élő lány, Mitsuha, egy tokiói srácként, a fiú, Taki pedig egy vidéki lányként tölthet el némi időt. Kettejük testcseréje egyre gyakrabban megtörténik, és így szép lassan megismerik egymást.







A sztori kettejük életének és kapcsolatának alakulását mutatja meg nekünk Shinkai-féle romantikus körtéssel és szemtől gyönyörködtető grafikával.

A legsarkalatosabb pont Makoto animéinél, hogy tud-e újat mutatni, újat adni, elég tartalmat ahhoz, hogy ne mondjuk rá: újabb cím a rendező listáján, ahol csak más sorrendben pakolta össze kedvelt elemeit. Nos a *Kimi no Na wa* vára ez félig igaz, félig nem. A film közepén található fordulat pont akkor jön, amikor már épp azt mondanánk, „történgen már valami”, és tessék. A hangulat kicsit komorabbá válik, és a karakterek végre elkezdik keresni egymást, a kapcsolatuk titkát, okát. Jó kérdés, miért nem tették addig. Ennél a pontnál érezzük, hogy a karakterek cselekedetei nincsenek a helyükön, logikátlanok. Ez a néző számára bosszantóvá válhat, de a konklúzió legálább kielégítő. Az pedig örömteli, hogy Makoto is képes fejlődni, még ha lassan is.



A grafika gyönyörű, a karakterdizájn is hozzá, amit kell. A tájképek és a környezet ábrázolása nagyon szép, de ezeket mind el is várjuk a rendezőtől. A zene is az ő stílusát adja vissza: nyálás. A szinkronnal pedig nincs baj természetesen.

Érdeemes-e megnézni? Igen, annak mindenképp, aki szereti a romantikus drámát némi misztikummal és varázselemmel. A történetet egy-egy elemei kicsit túlhúzóztak, főleg az anime első felében, és pár dolog azért foghatjuk a fejünket, de ennek ellenére egy jó kis filmet kaptunk, olyan Makotós.



## Koreai Filmfesztivál 2017

Az előző számban sorra vettük az általunk megtekintett filmeket, de az animációs alkotás most itt kap helyet.

### Sojunghan Nal-ui Kkun (Green Days / Álom egy csodás napról)

A film a '80-as évek Dél-Koreájának középiskolai napjait mutatja be. Szól a tinilánokról, kitartásról, feladásról, barátságról, az első szerelemről és a felnőtté válásról, mindezt hétköznapi, kicsit bohókás hangulatban tálalva.

A középpontban Yi-rangot ismerjük meg, a lány az iskolában terepfutó, de fél attól, hogy a versenyeken csak veszíteni fog. Életét egy új barátón, Soo-min, a szőke lány, és egy barkácsoló fiú, Chul-soo színesítik. A fiatalok életébe némi dráma és filozofálás is beférkőzik, hogy túllendülhessenek a tiniproblémákon, de igazán hangulatos konklúziót és tetőpontot nem kapunk.

A látvány realisztikus, a háttereket tekintve részletes és szép, a karakterdizájn viszont jóval egyszerűbb (hasonlóan más koreai animékhez vagy pl. Hosoda Mamoru filmjeihez). Egyedül a dinós jelenetek és párhuzam kaptak kreatívabb vizuális stílust, ami egy ponton túlzónak is tűnhet.

Akik szeretik a komolyabb középszikolási slice of life-ot és vágnak egy kis retró hangulatra, azoknak mindenképpen ajánlott ezzel a koreai művel is próbálkozni. Nem marad el a japán társaitól.







# Avatar

## a dalai láma akciósorozata 1.

Írta: Iskariotes



Négy nemzet, egy végzet. A méltán népszerű Avatar univerzumra kerül most sor. Elsőre az Avatar: Az utolsó léghajlító legendája (Avatar: the last airbender - ATLA), majd a későbbi számokban annak folytatása vagy spinoffja a Korra Legendája (The Legend of Korra - LoK) kerül bemutatásra.

### Alapvonalak

A történet szerint egy olyan világot ismerünk meg, ahol egyes emberek (a hajlító) képesek egy-egy elemet szolgálatuk alá vonni. A négy alapvető elem a következő: levegő, víz, föld és tűz. Mindösszesen egyetlen egy ember van, aki képes mind a négy elemet elsajátítani ez pedig az örökös reinkarnálódó avatar.

Az avatárok már több mint 9000 éve vannak jelen a világ életében. Az avatárok iterációs sorrendben követik egymást, ami a következő képen fest: levegő, víz, föld, tűz. Tizenhat éves korában az adott nép papjai elmondják neki, hogy ő kivá-

lasztott, így el kell sajátítania mind a négy elem használatát. Amikor a tanulmányaival végez, képes belépni az avatar állapotba, így képes egyszerre mind a négy elemet használni. Az avatar ennek a világnak a legerősebb hajlítója. A benne élő többi avatar életbölcseisége nemcsak fizikálisan teszi kiemelkedővé, de egyszersmind talán a legbölcsebbé is tud válni, mondhatni a világ lelki vezetőjeként, egyfajta pontifex maximusként lehet őt kezelni.

### Premissza története

A sorozat gyakorlatilag Michael Dante DiMartino és Bryan Konietzko közös munkájából született meg, a rajongók csak Bryce-ként hivatkoznak rájuk. A két kreatív szakember a Rhode Island Design School-ban ismerkedett meg. DiMartino a Film Romannál kezdett el dolgozni, és a Family Guy karaktertervező részlegéhez tudta bevinni barátját, Konietzskót. Innen közösen mentek el két másik Fox-os sorozaton dolgozni, a Mission Hill-en és a Texas királyain (King of Hill).

A legendárium szerint Konietzko 2001 tavaszán a régi vázlatfüzetét lapozgatta, amikor az egyik képen jobban elgondolkodott, a rajzon egy fiú volt látható, aki egy repülőből lényen ült. Ezek után DiMartinóhoz fordult és megosztotta vele ötletét. Társa, aki éppen a Déli-Sarkon rekedt felfedezőkről szóló dokumentumfilmen dolgozott, rögtön egy kis történetnek a

*„Az avatárok már több mint 9000 éve vannak jelen a világ életében. Az avatárok iterációs sorrendben követik egymást, ami a következő képen fest: levegő, víz, föld, tűz.”*

konceptcióját is felvázolta. A cselekmény helyszíne egy havas pusztá lett, ahol egy levegőidomár és egy vízidomár társai csapdába estek és tűzidomárok támadták meg őket.

E beszélgetést követően két hétre megkeresték a Nickelodeon akkori vezető producerét Eric Colemant az ötletükkel. Colemannek tetszett az ötlet, így rábólintott, elkezdődhetek az első munkálatok. Közben a fiúknak más feladatuk is támadt. DiMartino megrendezte az Atomic Love című rövid animációs filmjét, míg Konietzko az Invader Zim-nél dolgozott.

Az alkotási folyamat csak ezután tudott igazán elindulni. Mivel az animáció nagy része Koreában készült (a JM Animation, Moi Animation és a DR Movie részvételével),

így a szerzőpáros közel négy hónapig Koreában élt. Céljuk az volt, hogy a rajzolók ne csak unalmas technikai megoldásokat végezzenek, hanem kreatívan is vegyék ki a részüket a munkából. A koreaiak közül olyanok dolgoztak a projektben, mint pl. Ki Hyun Ryu (Voltron, Dante), az ő invenciója lett Jet karaktere, de jelentősebb szerepet a Korrában kapott.

2005-ben Bryce-ék Kínába látogattak, ahol sok ikonikus helyet felkerestek, hogy ihletet merítsenek a készülő sorozatukhoz. A III. évad előtt pedig Izlandra látogattak, hogy a gejzíreket és a vulkanikus tevékenységet közelebbről vizsgálhassák meg, hogy még hitelesebben tudják azt prezentálni, a Tűz Királyságának megalkotásakor.





De ezek mellett is folyamatosan fejlesztették magukat. Több könyvet is vásároltak, Konietzko kung-fu órára kezdett el járni, valamint a híres sinológus és kalligráfus mestert Siu-Leung Le-t sikerült megnyerni a sorozatban megjelenő írásjelek megalkotásához.

A Nickelodeon először hat részt, majd 13-at, végül 20 részt rendelt be a sorozatból. Ez a folyamatosan emelkedő epizód-szám az eredeti sugárzásnál is érzetette a hatását. Az első 13 rész 2005 februárja és júniusa közt ment le, míg a befejező 7 részes lezáráshoz két és fél hónapot kellett várni. Ez annak volt köszönhető, hogy a vezetőség csak februárban kért újabb 7 részt a már kész 13-hoz. A munkálatok során a két alkotó egy-egy nagyobb részért

lett felelős. Dimartino az animációs munkálatkáért felelt, míg Konietzko a forgatókönyvért.

De nem ez volt az egyetlen olyan dolog, ami időközben változott meg. Az első tervekben Aang nem 100, hanem egyenesen 1000 évig pihent volna elzárva a világtól. Így levegőidomárunk egy teljesen más korban éledt volna újra, magát a hajlításokat pedig ősi babonákként, titkos tanként kellett volna felfedeznie. A másik jelentős változás az, hogy Momo egy robot maki lett volna. Ezt az ötletüket végül elvetették. Elsőként 12 repülőbőlölyt álmoldtak meg a készítők, amit előbb 3-ra, majd pedig 1-re szállítottak le. Végül a nagyközönség első alkalommal a 2004-es ComicConon láthatott belőle részeket, a tévé premierje 2005. február 21-én volt.

## Szellemi hídjai

A sorozat több okból lett közönség kedvenc. Egyrészt ott van a kiválóan akkurátusan felépített világ és a nagyon erős karakterek egész sora. De a globális sikerhez az is hozzájárult, hogy egy rajzfilm stílust (nevezetesen az animét) kiválóan tudta interpretálni a saját közegébe. Tette mindezt úgy, hogy sokan első nézésre az ATLA-t animének gondolják, és csak utána derül ki számukra, hogy ez egy amerikai rajzfilm.

Az amerikai rajzfilmipar az egyik legjelentősebb a világon, egyedüli konkurense a japán anime. Bár az amerikai cartoonok közt találhatunk nagyon erős címeket (pl.: *Rick és Morty*, *Simpsons*, *Archer*), ezek elsősorban mind komikus sorozatok. Kima-gasló akciósorozatot nem sikerült letenni az asztalra egészen a kétezres évekig. Ekkor két sorozat is megtörte a határokat: a *Samurai Jack* és az ATLA. Megfigyelhető, hogy mindkét sorozat nagyon erős japán gyökerekkel rendelkezik.

Az Avatar készítői nem is titkolták, hogy az animék különösen nagy inspirációt adtak a sorozatukhoz. Példaképp, Miyazaki *Mononoke hercegnőjében* látott világot akarták megidézni, ami a természet közelségét illeti, de a *Chihiro Szellemországban* is hatással volt rájuk. A másik kedvenc rendezőjüktől, Watanabe Shinichirótól is két címet említettek, a *Cowboy Bebop* és a *Samurai Champloo*-t. Saját világuk-

ban olyan atmoszférát akartak teremteni, mint a *Bebop*-ban. A felnőtté válás és a lelki problémák bemutatásához az NGE-t és az FLCL-t hívták segítségül. Kedvenc anime szakemberüknek Kőji Morimoto-t nevezték meg.

Az animék hatását másképpen is lehet tapasztalni a sorozatban. Appát a *Totoro*-ból és a *Cicabuszból* rakták össze. Miyazaki hatása a gépek megmutatása során is érezhető. A jók által használt technika természet közeli, valamilyen állat alakját próbálja utánozni, és természetes energiák hajtják azokat.





A Tűz hadseregének a gépei otrombák, gigantikusak és feketék, működésük során folyamatosan fekete füstöt eregetnek. De más anime hatások is tetten érhetők. Találkozunk *Street Fighter* szereplővel, de Zuko és Aang sárkánytánca is egyértelmű kikacsintás a *Dragon Ball Z* világára. Bár több dologban is jelentősen eltérnek az anime zsánerektől, a zene mindenképpen ide kívánczik. Sem a nyitó, sem pedig a záró száma nem olyan, amilyet egy animétől megszokhattunk. A részek nyitánya egy pörgős rock szám helyett egyfajta intró, ahol röviden elmondják a történet origóját. A zárásnál pedig a jól megszokott szerelmes ballada helyett egy instrumentális szám hallható.

Természetesen nem csak az animék világából merített a szerzőpáros. Előszere-tettel nyúltak az olyan wuxia filmekhez, mint a Tigris és a Sárkány vagy, mint az Üsd, vágd, foci-zál! (Shaolin Foci) című film.

A hajlításokat olyan erőnek szeretnék volna bemutatni, mint a *Harry Potter* világában a varázslás tanulását, de az egész világ viszonyát a természetfelettihez vagy a varázslatokhoz inkább úgy ábrázolták, mint a *Gyűrűk Urában*. Bár maga a Nickeol-deon is szerette hangsúlyozni, hogy ez az ő Harry Potterük, a készítők próbálták minél több különbséget tenni a két világ felfogása közt. Míg a HP-ben a varázslást egy rendkívülien zárt csoport ismeri, az Avatar világában ez köztudott tény. Tehát a saját világukban a hajlítók természetes és nem

unikális lények. Ennek következtében a hajlítás eredete meg van magyarázva (ami nincs a HP-ben). Az ATLA világában a hajlításoknak vannak korlátjai, ezzel szemben a Roxfortban nem nagyon tapasztalunk határokat a varázslásban.

Meg kell még említeni Michael Ende nevét is a fantasy írók közül. Ende világhírű művéből, *A Végtelen Történetből* Morla alakja jelenik meg oroszlánteknős formájában és viselkedésében. Egy másik Ende regény, a Momo pedig Aang makijának neve lett.

### A sorozat világa

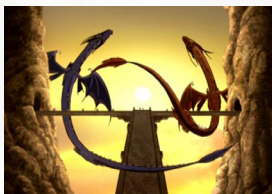
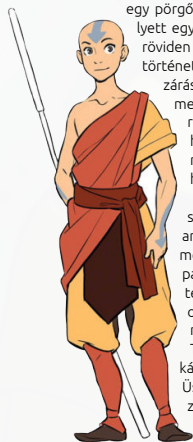
Bryke páros alapvetően okosan és átgondoltan építette fel koherens világát. A nagy fantasy műfaj szinte összes fontos elemét magukba olvasztották, és aprókos gonddal rakták össze. Univerzumépítésük egyik legfontosabb fundamentuma a térkép lett, ami többször is előkerül, és szemléltetést nem valami hányaveti

skiccel van dolgunk, hanem egy precíz topográfiai alkotással.

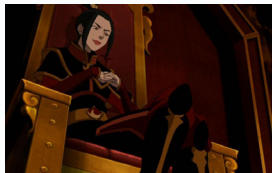
A sorozat egyik erőssége, hogy a világa összetett, több civilizációból és kultúrából táplálkozik mégis egy harmonikus egységet alkot. Így sikerült a szériában megjeleníteni a kelet-, valamint dél- és délkelet-ázsiai kultúrát, merített az inui, sireniki, amerind hagyományokból, de fel-lelhetők benne arab, tibeti és dél-amerikai vonások és utalások is.

A kreátorok ugyanilyen alapos-sággal rakták össze az adott bolygó faunáját. Több mint 150 állattal találkozhatunk, az éneklő földikutyak akár a Földön is élhetnének, de léteznek teljesen fantazmagórikus élőlények is, mint amilyenek a sárkányok.

A széria architektúrájában is próbál egységes maradni, és tele van ikonikus helyekkel, de soha nem érezzük ezeket sterilnek. A legtöbb épület valamilyen kínai építészeti stílusra emlékezteti a nézőt.







Sok felé láthatunk pagodákat, de egy részben a koreai építészettel is szembe találhatjuk magunkat. Ba Sing Se hatalmas külső fala a kínai nagy falat juttatja eszünkbe, a Föld királyának a palotája pedig a pekingi Tiltott Várost hívja életre. A sorozat bemutatja e kontinens építészeti esszenciáját.

Bár elég sok ázsiai hatás érte a sorozatot a hagyományos, konvencionális amerikai rajzfilmsorozat szabályait nem minden esetben dobták el. A harcok és a tréningek így nem lettek túlzottan elnyújtva. A szereplők választékosan öltözködnek (Zuko például 35 különböző ruházatban jelenik meg), a támadások neveit nem kiabálják.



A sorozat spirituális vonala legalább annyira befolyásolta a kész művet, ahogyan a cselekmény. Leginkább a tibeti buddhizmusról találunk utalást. Egyik legjobb példája ennek az új avatar megtalálása. Amikor Aang megszületett több újszülöttnak is megmutatták a régi korok avatárjainak legkedveltebb játékeit, aki felismerte a tárgyakat, az volt az avatar. Ez a kiválasztási mechanizmus pontosan olyan, mint amikor a meghalt dalai láma utódját keresik a szerzetesek. Aang légidomár mesterét Gyacónak nevezték, míg legkisebb fiát Tenzinné. A jelenlegi dalai láma polgári neve pedig Tenzin Gyacó. E vonal mellett adoptáltak más világfelfogásokat és vallásokat is. A kínai taoizmus és konfucianizmus éppúgy helyet kap benne, mint a japán sinto és a különböző politeista és a sámánista, totemisztikus hitvilágok. Az eklektikus világkép mégsem tűnik mesterségesnek, inkább összeolvadónak és egymást kiegészítőnek hat.

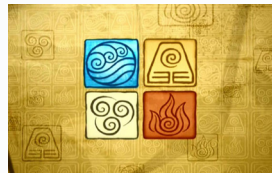


## Könyvek

A sorozat három évről bomlik szét, amik összesen bő félét ölelnek fel, de a széria nézői három évvel lettek idősebbek. Mivel a szereplők nem nőnek a nézőkkel (ahogyan ez megtörténik a Harry Potter esetében) így a cselekménynek kell komolyodnia, de közben nem szabad túl nagy drámai változáson átesnie, nehogy hiteltelenné váljon. Az akciódús vizuális

nyelve konzisztens és könnyen érthető. A sorozaton bár végigvonul a nagy küzdelemre való felkészülés, több rész is van, ami epizodikus dramaturgiájú, ezeket a részeket hívják – helytelenül – a rangjók filer részeknek.

Az epikus kaland-sorozat gyakorlatilag egyetlen hosszú road movie, ahol szinte alig állunk meg, és ha ezt meg is tesszük, akkor sem maradunk egy helyben sokáig. A legtöbb időt elvileg a második évadban Ba Sing Se-ben töltjük, ahol nyolc rész erejéig vagyunk. De ebből összesen négy epizódban vagyunk konkrétan a városban belül.



Az utazás – mint egyik központi elem – végig jelen van a sorozatban. Hőseink mind menekülnek valahonnan. Aang a rá váró feladatok elől menekül el, Zuko herceg folyamatosan keres valamit, Katara a boldogságot akarja megtalálni, Sokka a magányt akarja elhagyni, míg Tophot a szabadság vágya hajtja.

Megfigyelhető, hogy mind a három évad a vizen kezdődik, és mindig Kataráékkal. Az első évad első részében Katara és Sokka egy kis kenuban evezgetnek, és keresik a napi hal adagjukat. A második évad első részében már egy fahajón utaznak, ahol már dicső harcosként állnak.





Míg a harmadik elején egy fémhajón szelik a habokat, és mint a világ megmentői tetszelegnek.

A hajó motívuma nemcsak itt figyelhető meg. A rossz is mindig hajón érkezik. A Jégbe fagyott fiú részében Zuko egy fekete gőzzel hajtott vashajón érkezik meg a Déli-sark hófehér, minden technikától mentes világába. A második évad elején Azula szintén egy hajón úszik be a képbe, csak ez sokkal nagyobb, mint amilyen a bátyja utazott. A harmadik évadban pedig Ozai, a Tűz ura léghajóval mutatja meg mérhetetlen erejét.

A sorozat nemcsak komolyságával tűnik ki, hanem humorával is. A sorozat önjelölt mókamikije Sokka és az ő roppant elmső szövicsei. Toph pedig könyörtelen szatirikus humorával tud vidám perceket okozni a nézőnek. De találhatunk újból és újból megjelölő poénokat, a leghíresebb ezek közül a káposzta árus többszöri megjelenése.

A sorozat jól kezeli a flashback gombot is. Mindegyik karakter múltjába kapunk visszapillantást, de soha nem időhúzás miatt. Sőt, talán a készítők ebben kímáolták a legtöbbet az Ember szigeti játékos részében.

## Első évad: Víz könyve

Az első hat részben megismerkedünk a legfőbb karakterekkel (Aang, Katara, Sokka, Zuko, Iroh valamint Appa és Momo). Illetve a világ kinézetével, történelmével (levegő nomádjainak a genocídiuma), és aktuálpolitikai helyzetképet kapunk: bár 100 esztendeje tart a háború, Kyoshi eddig nem keveredett bele a harcokba, míg Omashu permanens háborúra kényszerült. Valamint a világ bioszférájával is megismerkedünk, elmondható, hogy az évad első részei narratív stílusban telnek el.

Ezt követően a hetedik és a nyolcadik részben megértjük, hogy a háború nem csak a materiális világra hatott károsan, ha-

nem a szellemi és mentális világot is erős csapások érték.

A következő kilenc részben leginkább a karakterek jellemfejlődését követhetjük nyomon. Így megismerjük Zuko és Aang múltját (A vihar) és a köztük húzódo kapcsolatot (A kék szellem). A „Villám” és a „Jós” részekben Katara szerelem iránti vágyának lehetünk tanúi. A „Vízidomár tekercsben”, a „Batou a víztörzséből” és a „Szökevény” részben pedig főhőseink kapnak egy kis power jumpot. A 17. részben megismerjük, hogy a háború nagyon rossz dolog, de ami valakinek veszteséget jelent, az másnak győzelmet tud hozni. Egy csatában győzelmeskedés pedig nem hozza magával a háború megnyerését is.

Az évad utolsó három részében végre megérkezünk az Északi-sarkra, és az évadban itt töltjük el a legtöbb időt. Szereplőink mind-mind fejlődésen esnek át. Katarából vízidomár mester lesz, Sokka megismerkedik a szerelemmel, Iroh és

Zuko véglegesen szakítanak, sőt szembe szállnak a Tűz Királysággal. Aang pedig az avatar állapot soha nem látott mélységeibe ereszkedik alá.

## Második könyv: Föld

Az évad első nyolc része újból gyors helyzetképbemutatóval telik. Pakku mester és segítői a Déli-sarkra tartanak segíteni az ott élő törzstagoknak, Omashu elesett és a Tűz gyarmata lett. Valamint az avatar fogalmával, korlátaival és a történelemben játszott szerepével is megismerkedünk (Avatar nap, Avatar állapot). Továbbá a földidomítás kezdetét is elmagyarázzák.

A cselekmény másik fele az új karakterek bemutatásával telik. Megismerkedünk a csapat földhajlító mesterével Toph Bei Fonggal. Míg a másik oldalon megjelenik Azula és liblingjei: May és Ty Lee. Közben Iroh és Zuko utazásait követhetjük nyomon, akikről nehéz eldönteni, hogy éppen milyen cél vezérli őket.



A sorozat egyik csúcspontja is ide, a „Zuko egyedül” című részhez kapcsolódik. A szériának ez az egyetlen olyan epizódja, amiben Aangot nem látjuk. Egyetlen egy rész erejéig Zukoé a legfőbb szerep, az ő személyes traumatikus múltjába és sorsdrámájába pillanthatunk bele. Az évad első fele egyetlen egy csúcspontban teljesedik ki, amikor az „Üldözés” részben az avatar csapat, valamint Iroh és Zuko egy oldalra kerülnek és megpróbálják legyőzni Azulát.

A következő négy epizód a szétesésről szól. Appát elvesztik, ami az egész csapa-

tot rosszul érinti, de Aang nem képes uralkodni fájdalomán és dühén, ezért mentális instabilitás lesz rajta úrrá. Sokka és Suki bár egy rövid ideig egymás mellé kerülnek, útjaik ismét szétválnak. Toph, akit megismerése óta magabiztosnak és erősnek látunk, ezekben a részekben megtapasztaljuk a korlátait. Nem tud olvasni, a homokot nem szereti, a jégben bizonytalan a mozgása, úszni pedig végképp nem képes.

A társaságot egyedül Katara tartja össze, a „Sivatag” részben ő az, aki nem veszti el a hitét. Aang emocionális viharokat él át, Appa elvesztése feletti érzelmei inkább a népe feletti gyászt pótolják. Sokka egy kaktusz nedvtől hallucinogén állapotba kerül. Toph-ot pedig ebben a részben láthatjuk a leginkább kislánként, ahogyan bizonytalanul rúg bele a homokba.

A csapat ahogy megérkezik a Föld Királyságának központjába, a bevehetetlen Ba Sing Se-be, problémáik is fokozatosan megoldódnak. Aang végre először sikere-

sen legyőzi Azulát, megtalálja Appát, és végre elkezd megérteni az avatar állapotot. Sokkát végre saját apja is elismeri teljes jogú harcosnak. Toph pedig kimozdul túskezből karakteréből és nőiesebb vonásait is megvillantja a nézőnek.

Iroh végre révbe ér. Szeretett unokaöccsével békében él együtt, tea szertartásmesterként szerzett hírneve pedig hamar felrepteti a legmagasabb szintekig. Zuko pedig heves lelki tusák után eldobja magától a sülyt. A kékszellem maszkját a víz mélyébe süllyeszti, Appa bilincseit pedig levágja, hogy az szabadon szállhasson.

Szeretett karaktereink végre biztonságban vannak, de rá kell jönnünk, hogy a város egy túlérett gyümölcs, ami megérett a pusztulásra. A Föld királya egy diszfunkcionális uralkodó. Szemléltetést nem tudja és nem is ismeri a háború igazi mivoltát. Miközben városának külső falait ostromolják, addig ő Boscónak, a medvéjének hatalmas ünnepséget rendez. Az egész teljesen szurreális, a Föld Királyságának gazdasági és politikai, valamint katonai elitje együtt szórakozik. Amikor Aang felveti igazi mivoltját kuriózumként tekintenek rá. Egy ér-



dekes színfoltra, aki látványosabbá teszi az esti partit. A metropoliszt pedig egy titkos katonai szervezet, a Dai Li irányítja a háttérből, akik előbbre helyezik a nyugalom fenntartását, semmint az igazsággal való szembenézést.

Ami még rosszabb, hogy Azula és kis elit csapata bejut a városba, és belülről rombolják le Ba Sing Se ikonikus falait. Ironikus módon pont úgy, ahogyan Aangék tették a fúróval. Az avatar csapat fennállásának legnehezebb próbatételévé kerül: Azulát és a hozzá átváltó Dai Lit le kell győzni! A tervük kudarcot vall, már azt is sikernek könyvelhetik el, hogy Toph és Sokka meg tudtak szökni a börtönből.

*„A Föld királya egy diszfunkcionális uralkodó. Szemléltetést nem tudja és nem is ismeri a háború igazi mivoltát. Miközben városának külső falait ostromolják, addig ő Boscónak, a medvéjének hatalmas ünnepséget rendez.”*





Aang újból összecsap Azulával és a hozzá szegődött földhajlítókkal, de hiába mond le még Katara iránti szerelméről is, hogy az avatar lét legerősebb fokán álljon, így is legyőzik. Katara minden tudását és erejét összeszedve védi a kiválasztott fiút. A helyzetet végül Iroh oldja meg kamikaze akciója során.

A II. könyv egy hatalmas nemezzel zárul – mondhatjuk ez a sorozat „Birodalom Visszavágja”. Aang láthatólag meghal, Ba Sing Se elesik, Zuko pedig elárulja Iroh-t. A gonosz all-in-t mondott és mindent nyert, míg a jók csupán az életüket tudják megmenteni.

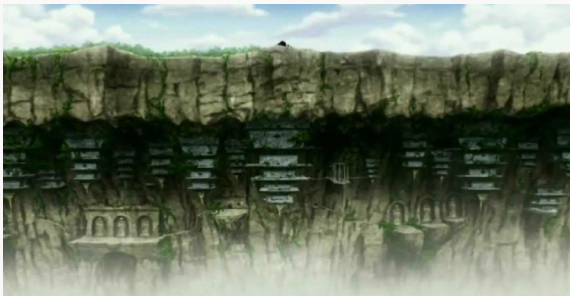
## Harmadik könyv: Tűz

Ez a leghosszabb szezon és egymástól nagyon jól elkülönített részekre bomlik. Az első felében a szereplők felkészülnek a Fekete Napra, a tűz és tizenegyedik rész magával az ostrommal foglalkoznak. A következő hat részben felkészülés a Sozin üstökösének fogadására és a szálak elvarrására. A végső négy epizódban a mindent eldöntő harc kerül terítékre. A Tűz könyvében, mind a szellemi, mind pedig a fizikai kihívások csúcsra érnek, bár a tetőpont nem mindenkinél ugyanakkor jön el. A belső lelki harcok ugyanakkor sokkal nagyobb jelentőséget kapnak, mint a fizikális harcok, holott már a világ megmentése a cél. Ebben az évadban a „filler” részek száma



erősen csökken, sőt Momo és Appa karakterei is teljesen háttérbe szorulnak.

Az évad első három részében, szokás szerint a már ismert világot árnyalják tovább. Most a Tűz Királyságában járunk. Felfedezzük, hogy a birodalomban élő gyerekek milyen kemény poroszos nevelést kapnak, de alapvetően gyerekekről beszélünk. A „Festett hölgy”-ben pedig megláthatjuk, hogy még a birodalmon belül sem szereti mindenki a háborút. Egy évszázaddal ezelőtt még a jólétet akarta elterjeszteni a világon Sozin, de már a saját



országában is vannak, akik éheznek. A tűz birodalom saját magának a disztópiaja lett.

A „Kötélen rángatott bábok” és a „Sokka mestere” epizódokban két szereplő tesz szert újabb képességekre. Katara elsa-játítja a véridomítást, mely talán az egész avatar univerzum egyik legkegyetlenebb idomítás technikája. Sokka pedig igazi hadvezérhez méltón kardot készít magának, és érettségét valamint gondolkodásmódját díjazva meghívást kap a Fehér Lótusz rendbe.

A „Tengerparti kirándulás” és az „Álmok és Rémálmok” című részek, a sorozat két legjobb epizódja. A Tengerparti részben Azula, Ty Lee, Mai és Zuko szerepelnek. Mind a hárman belső bizonytalanságukról beszélnek. A rendezett felszín alatt

megbúvó szorongások analízisét látjuk. A két legfontosabb monológot természetesen Azula és Zuko mondják el. A koronaherceg felfedi belső bizonytalanságát, míg húga önvallomásában proponálja, hogy szörnyetegnek tartja magát, de ami még rosszabb, a saját anyja is annak tartja.

Az Álmok és Rémálmok epizódban Aangnak kell szembenéznie önmagával és félelmeivel. Aang az egész évadban saját belső értékrendjével küzd. Részről-részre egyre közelebb és közelebb érez egy belső logikai ellentmondást, ami szétfeszíti. Joga van-e bárkinek egy másik ember életét elvennie? Ha nem teszi meg, akkor sokkal többen halnak meg. De ha megteszi, akkor elbukik – legfőképpen saját maga előtt.





A helyes út megtalálásához, ahogyan az évadban mindenkinek, egy külön utazást kell tennie – igaz neki Zuko helyett Momóval kell beérnie. Aang lázálmanak a vizuális megvalósítása pedig egyértelműen a sorozat csúcspontja ilyen téren.

A Fekete Nap eseményeit két részben mesélik el a készítők. A sorozatban feltűnő korábbi karakterek mind visszatérnek, hogy szembeszálljanak a Tűz Birodalmával. A legnagyobb csatát ugyanakkor a király és a trónörökösé vívja egymással. Bár a misztérió elbukik, a főbb karakterek egy irányba tartanak. Iroh újra szabad, Zuko az avatar csapat után ered, Aang és kis kompániája pedig újra menekül.

A következő hat részben minden szálát elvárnak a készítők. Zuko és Aang végre barátságot kötnek egymással. Az eltérő temperamentumú fiúk, akik jin-jang párosként inspirálják egymást a saját korlátaikon való túllépésre. A szerelmes Suki és Sokka végre egymáséi lehetnek, Katará leszámolhat a benne égő gyűlölettel. Toph pedig

végre a kedve szerint garázdálkodhat Dinnye uraként. A befejező 4 rész (amit az USA-ban egyszerre adtak le) pedig a végső összecsapásra való felkészülést és magát a harcot mutatja be. Az utolsó részek rendkívül erősen összerakott forgatókönyvről tanúskodnak.

Az évad és a sorozatzáró harcok mindenkitől a maximumot követelik. Aang megkapja a végső power jumpot, Zuko és Iroh újra apa és fiaként borulnak egymásba. Valamint az utolsó nagy harcra is szétosztják a feladatokat. A Fehér Lótusz rend Ba Sing Se-t szabadítja fel. Sokka, Suki és Toph hármasa a Tűz Hadseregének légiflottáját veszik kezelésbe. Katará és Zuko Azula ellen vonulnak fel, míg Aang avatar Ozai, a Főnix király ellen küzd meg.

A Fehér Lótusz a Tűz Seregeivel csap össze Ba Sing Se-ben. Itt arctalan katonákkal és tankokkal kell felvenni a versenyt, de az öreg mesterek nagyobb fizikai erőről tesznek tanúbizonyságot, mint akik a nyers vasra és a vérükre támaszkodnak.

Toph, Sokka és Suki trió a levegőben harcol. Ironikus módon pont azok, akik a legtávolabb állnak a levegőtől (Sokka eleinte még a repülést is kétkedve fogadta). A Tűz Királyságának vadonatúj légiflottáját győzik le. Toph a földidomár lány, bár utál a levegőben lenni, mégis élete egyik legnagyobb teljesítményével sorra győri le a Zeppelineket az égen. Sokka pedig stratégiai és műszaki érzékéről tesz tanúbizonyságot.

Azula, akit a teljesen kihalt koronázási téren akarnak az új Tűz Úrnőjévé tenni, kénytelen megküzdeni Zukóval és Katarával. Zuko készen áll élete legfontosabb agni kájjára. Szellemileg és fizikálisan is megérett erre a párviadalra. Azula ezzel szemben darabjaira hullott szét. Apja elhagyta, Lót és Lit magától számúzi, a Dai Li kollaboráns embereit pedig elzavarja, barátnőit börtönbe veti. Azula destruktív jelleme teljesen a darabjaira hullik szét a széria fináléjában. Senkiben és semmi- ben nem bízik már meg, élete nyomo-

rúságosan hullik szilánkokra. Elméjében egyetlenegy ember marad meg, akiben megbízhatna, az anyja, de kínozza az érzése, hiszen tudja, a tükörben látott édesanyja csupán az agyában létezik. Élete egyik legmeghatározóbb napján egyedül marad. A győzelmet végül Katará szerzi meg, egy vizidomár a tűz királyának udvarán.

Aang végre összecsap Ozaijal, és harcuk több mint jól van összerakva. A viadal előtt Ozai kihirdeti magát a világ urának, és ehhez a Főnix Királya nevet használja. Aang pedig a harc során valóságos főnix madárként tér vissza, miután egy földtojásba zárja magát és a lángok közül támad fel.

A történet bekészen ér véget, mindenki azt kapja, amit megérdemelt. Az évad, és így az egész sorozat egy hatalmas enigmatikus kérdéssel zárul: „Hol van az anyám?”.

**Folytatás a következő számban.**





# Ha nem seiyuuk, akkor...? III.

Írta: Jucuky



Az előző részben megkezdett gondolatmenetet folytatva ezúttal szeretnék kicsit kitérni az élő koncertekre, az egyéb élő fellépésekre, majd végül de nem utolsósorban a twitterre és a blogokra. Ez a rész egy kicsit már rövidebb lesz.

Ahogy arról már volt szó, a seiyyuuk sokat találkoznak különböző rendezvényeken élőben is a rajongókkal. Nyilván énekesként, zenészként dolgozó seiyyuuk élőkoncerteken mutatják be a dalaikat, de rendezhetnek ilyen fellépéseket animékhez kapcsolódóan vagy egyéb formátumban is. Nézzük hát, hogy azon szerencsések, akik Japánban élnek, milyen lehetőségeket kapnak arra, hogy személyesen is tiszteletüket tegyék egy-egy ilyen rendezvényen.



Ha már korábban érintettem a fiktív idolcsapatok témáját, akkor talán ezzel érdemes kezdeni. Ugyanis nagyon sok, főleg zenés animéhez vagy játékhoz kapcsolódóan szerveznek élő koncertet, amin a seiyyuuk valódi idoloikat megszeméyítő módon énekelnek és táncolnak. Ezekre hetekig tart a felkészülésük, és kemény munkát jelent, hogy profin összehozott műsort tudjanak bemutatni. Gondolom, nem sok nézőnek kell bemutatnom az elmúlt évek egyik legnagyobb sikersztóriáját, az Uta no Prince-sama című zenés, romantikus sorozatot, amiben a főhősnőnk Haruka zeneszerzőként egyre több, ígéretes idollal keveredik közelebbi viszonyba. A mű töretlen népszerűségnek örvend hazájában és nyugaton is, és bár a játékok, valamint az

anime évadai inkább a romantikus és mindennapi élet oldalát emelik ki a történetnek, rengeteg dalt írtak hozzájuk. Így nem csoda, hogy évek óta megrendezésre kerül az **Uta no Prince-sama ♪ Maji LOVE LIVE** elnevezésű koncert, amin a műben szereplő seiyyuuk adnak látványos showműsort. Kezdetben ez egynapos rendezvény volt, azonban, ahogy nőtt a

lekesedés és a bandák száma, úgy bővült többnaposra. Olyan seiyyuuk lépnek színpadra telt ház előtt minden évben, mint **Miyano Mamoru, Terashima Takuma, Taniyama Kishou, Shimono Hiro, Suwabe Junichi, Suzumura Kenichi, Maeno Tomoaki, Aoi Shouta, Morikubu Shoutarou** vagy **Suzuki Tatsuha**.

Az **Idolm@ster** sorozatot úgyszintén nem kell szerintem bemutatnom senkinek. Jelenleg négy szériát tartalmaz az univerzum: az alapsorozat mellett a **Cinderella Girls**, a **Million Live** és a **SideM** idoljainak történetébe kapcsolódhatnak be a rajongók. Ebből eddig csak a Million Live nem kapott animés feldolgozást, de úgy hiszem, hogy ami késik, az nem múlik. Mivel ez a széria valóban teljes mértékben az idolsággal foglalkozik, rengeteg dal készült hozzá. A játékdalok mellett kislemezek egész sora lelhető fel a széria nevével fémjelvezve, ezért nem csoda, hogy ez esetben is igény van a seiyyuuk adta élőkoncertekre. A lányokról szóló sorozatokban szereplő hölgyek és a SideM-ben tömörülő fiúcsapatok tagjait életre keltő urak egyaránt adtak már élőkoncertet. A SideM széria egy kicsit speciális, ugyanis, bár elsősorban a lányokat célozták meg vele, a fiúk körében is hatalmas népszerűsége telt szert. Bár ebben nagyrészt nem veterán seiyyuuk vettek részt, hanem nagyon fiatal, még nem befutott tehetségeket kértek fel annak idején a főszerepekre, és sem tántortította el a kitaró fanokat. Azóta persze



ez változott, hiszen a seiyyuuk karrierje beindult, de a kezdetekkor még szinte mind egyik ismeretlen arc volt. A fiúk immár a harmadik élőkoncertet adják 2018-ban, ami idén először három napos lesz és mind a 15 csapat részt vesz rajta. Ezeken a koncerteken a lányrajongók mellett a fiúk is szép számban szották tiszteletüket tenni.



Természetesen a **Love Live!** címet viselő, az Idolm@ster mellett talán a másik leghíresebb zenés széria sem maradt élőkoncertek nélkül. Az első sorozatban megismert p'ú-s- játéso színésznők valamint a Sunshine-ban bemutatott **Aqours** tagokat megszemélyesítő hölgyek is találkozhattak már élőben a rajongóikkal.

Szintén évenként visszatérő rendezvény a TsukiPro kiadó által menedzselte bandákat életre keltő seiyuuk koncertje. Mivel erre már kitértünk a korábbi, Tsukino Talent Productiont bemutató cikkemben, részletesen nem mennék bele, de mindenképpen érdemes megemlíteni, hogy idén is többször találkozhatnak a rajongók élőben a **Tsukiuta**, az **Alive**, az **SQ**, illetve az **Altair** bandákkal. Mellettük idén mutatkozik be a **VazzRock** széria. A **VazzRock** két együttesről, a **Vazzy**-ről, illetve a **Rock Down**-ról szól, akik bizonyos fokig kapcsolódni fognak az **SQ** szériához, hiszen a **Vazzy** vezetője, **Mamiya Takaaki** korábban

annak az idolcsapatnak volt a tagja, aminek a **SolidS** vezetője, **Shiki** és a **QUELL** vezetője, **Shuu**. Őt **Shingaki Tarusuke** szólaltatja meg. Rajta kívül az együttes tagja **Kira Ooka**, aki már a zenekarban való debütálása előtt komoly zenésznek számított, a kissé nagyszájú **Kizuku Issa** és a kisöccse, a kedves és barátságos **Kizuku Futaba**, a gyengéd **Shirase Yuusuke**, valamint **Yuusuke** legjobb barátja, az egyenes természetű **Ouyama Naosuke**. A fiúknak **Kobayashi Yuusuke**, **Yamanaka Masahiro**, **Shirai Yusu-ke**, **Horie Shun** és a **Tsukiuta Stage Play** egyik színésze, **Sasa Tsubasa** kölcsönzi a hangját. A **ROCK DOWN** vezetője a szabad szellemű, hegedűn is játszó **Onoda Shu** lesz. Mellette a bandában énekel a menő **Kujikawa Haruto**, a színészként és modellként is dolgozó **Amaha Reiji**, a meglehetősen barátságos **Tachibana Ayumu**, a népszerű **2.5D** színész **Nazumi Ruka** és az ő gyerekkori barátja **Ooguro Gaku**. Az együttes tagjait **Kikuchi Yoshitoki**, **Ha-**

**segawa Yoshiaki**, **Satou Takuya**, a **Stage Play** színész, **Ban Taito**, **Koumoto Keisuke** és **Matsumoto Takuya** kelti életre. A kiadó már tavaly megígérte, hogy a debütáló lemezek mellett élőkoncertet is fognak adni a fiúk.

Az **Idolish 7** és az **I-Chu** című játékok 2015-ben szinte egy napon mutatkoztak be és nagyon sokban hasonlítanak egymáshoz. Mindkettő idolokról szóló játék, amiben a ritmusjáték és a történeti rész jártsza a központi szerepet. És bár mindkettőhöz írtak szép számban dalokat, sőt az **Idolish 7** dalait zenés videókban is bemutatták, igazi élőkoncertet még egyik sem kapott. Persze voltak különböző eventek, amiken a seiyuuk részt vettek, de az **Idolmaster**hez, az **Uta no Prince**-samához vagy a **Tsukipró**hoz hasonló nagy koncertekre még egyik cím kapcsán sem



került sor. Az **I-Chu** talán előrébb van e tekintetben, mert 2017 decemberében a **Pop'n Star** nevű csapat tagjainak hangot adó seiyuuk – **Murase Ayumu**, **Yamamoto Kazutomi** és **Amasaki Kouhei** – egy mini-koncerten előadták az együttes dalait.

Nem igazán lehet idolos sorozatnak hívnunk a **Binan Koukou Chikyuu Bouei-BU LOVE!-ot**, mégis félig-meddig koncert jellegű élő fellépést szerveztek köré. A **Love! Live!** és **Love! Love! Live** címet viselő eventeken ugyanis a beszélgetős részek mellett a széria számos dala is felhangzott a seiyuuk előadásában, így aki szerette a **Yamamoto Kazutomi**, **Umehara Yuichiro**, **Nishiyama Koutarou**, **Shirai Yusu-ke**, **Masuda Toshiki**, **Koumoto Keisuke** és **Murakami Yoshiki** által előadott betétdalokat, valamint karakterdalokat, biztosan szívesen látogatott el ezekre az eventekre.



Love Live! event



Idolish 7



Boueibu event





Hasonló eventeket kapott a nagy sikerű, úszófiúkról mesélő **Free!** széria is. Mind a főszereplőben szereplő seiyuuk, így **Shimazaki Nobunaga**, **Suzuki Tatsuhisa**, **Hirakawa Daisuke**, **Yonaga Tsubasa**, **Miyama Mamoru**, **Hosoya Yoshimasa**, **Suzumura Kenichi** és **Miyata Kouki**, mind az előzményfilmben, a Starting Days-ben szerepet kapó **Toyonaga Toshiyuki**, **Uchiyama Kouki** és **Hino Satoshi** vett már részt nagyszabású Free! eventen, ahol több dal is felcsendült.

És ezzel lelepleztem, hogy bizony számtalan animesorozat mellé szerveznek

a seiyuuk részvételével úgynevezett eventeket, és egyéb, közönség előtt tartott műsorokat. Lehet ilyen egy sorozat indulása előtt egyfajta reklámcélból, vagy a sorozat után is, afféle kedveskedésként. Ilyenkor a seiyuuk kötetlen beszélgetést folytatnak a műről, a karakterekről vagy a forgatás közbeni kulisszatitkokról. Sok, nagyobb volumenű eventet kiadnak DVD-n/BD-n, ezáltal pedig azok is részesei lehetnek az eventnek, akik személyesen nem tudtak ott lenni. Olykor-olykor pedig előfordul, hogy valami egészen különlegeset találnak ki a szervezők.



Free! event

Ezek egyike volt a baseballról szóló **Daiya no Ace** című sorozathoz rendezett event. Ugyanis a seiyuuk egy baseball mérkőzésen vettek részt. Eddig két ilyen élő-meccsot tartottak. Persze nem profi szintű meccs zajlott, inkább egy szórakoztató showt láthattak a rajongók, ennek ellenére fantasztikusra sikerült és tényleg valami mást adott a megszokott eventekhez képest. Szóval, aki szeretné például **Ohsaka Ryotát**, **Shimazaki Nobunagát**, **Hanae Natsukit**, **Suzuki Tatsuhisát**, **Hirakawa Daisukét**, **Maeno Tomoakit**, **Saito Somát**, **Ishikawa Kaitót** vagy **Kaji Yuukit** baseball-lozni látni, annak ez remek lehetőség.



Daiya no Ace

Szintén tartozik egy évenként megrendezésre kerülő event a **Kindan Nama** rádióhoz, mikor a műsorvezető seiyuuk – **Toriumi Kousuke**, **Yasumoto Hiroki** illetve az **Eguchi Takuya** és **Nishiyama Koutarou** páros – és meghívott vendégek élő közönség előtt adnak műsort.

Természetesen, ahogy a rádiók vagy egyéb műsorok esetében is, van, hogy semmilyen sorozathoz, játékhoz, egyéb műsorhoz nem kapcsolódik egy-egy élő seiyu felépítés. Ilyen például az **AD-LIVE**, amit három éve indított el **Suzumura Kenichi**. Ez egy színpadi improvizációs műsor, amelyben a felkért seiyuuknek közönség előtt kell egy darabot előadni a megadott paraméterek mentén. Nincs előre megírt szöveg, csak egy szituáció, a benne részt vevő karakterek és néhány kulcsmondat, amit a seiyuuknek kell kiegészíteni egy másfél órás előadással.



Kindan Nama fesztivál



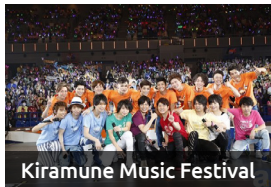
Az előadás 2017. évi témája például a "tiktok" volt. Ez a műsor nem csak a seiyuuk színészi képességeit igényli, hanem fontos, hogy reagálnak váratlan helyzetekre, és mennyire találják fel magukat. Sok seiyuu tette már próbára magát ebben a darabban, többek között **Terasoma Masaki**, **Nakamura Yuuichi**, **Toriumi Kousuke**, **Seki Tomokazu**, **Shimono Hiro**, **Hatano Wataru**, **Toyonaga Toshiyuki**, **Morikubo Shoutarou**, **Tsuda Kenjiro**, **Takagaki Ayahi**, **Aoi Shouta**, **Asanuma Shintaro**, **Terashima Takuma**, **Ono Kensho**, **Sakurai Takahiro**, **Kaji Yuki**, **Horiuchi Kenyu**, **Fukuyama Jun**, **Kugimiya Rie**, vagy **Takagaki Ayahi**.

Japán egyik legnagyobb zenés rendezvénye az augusztusban megrendezésre kerülő **Animelo Summer Live** vagy röviden **AniSama**. Ezen a három napos koncerten ismert seiyuuk adják elő saját vagy valamely sorozathoz kapcsolódó dalikat. Részt venni ezen hatalmas megtiszteltetés. A koncertekre a Saitama Super Arena nevű helyen került sor, ami általában teljesen megtelt.

Szintén nagyon híres a **Kiramune Music Festival**, amit minden évben megrendeznek. A Kiramune 2009-ben alakult lemezkiadó cég, aminek a szakemberei seiyuuket segítenek abban, hogy kibontakozhassanak előadóként. Nem csak a zenei karrierjüket támogatják, hanem a szórakoztatóipar más területén is igyekeznek őket ismertté tenni. 2017-ig tizenegy tagja



AniSama



Kiramune Music Festival

volt: a **Yonaga Tsubasa**, **Eguchi Takuya** és **Kimura Ryohei** alkotta seiyuu formáció, a Trignal, továbbá **Kamiya Hiroshi**, **Irina Miyu**, **Kakihara Tetsuya**, **Okamoto Nobuhiko**, **Namikawa Daisuke**, **Suzumura Kenichi**, **Iwata Mitsuo** és **Yoshino Hiroyuki**. 2017 novemberében aztán a Kiramune bemutatta azt az öt fiatal tehetséget, akik ezentúl a stábot erősítik. **Uemura Yuuto**, **Horie Shun**, **Chiba Shouya**, **Hozumi Yuuya** és **Yoshinaga Takuto** kapott lehetőséget arra, hogy a korábbi 11 tag mellett építse a karrierjét. A közös **Our Music Park** címet viselő rádiójuk november 29-én indult el. A

fiatalok idén már a Kiramune Music Festivalon is részt fognak venni.

Az **Orepara** a Lantis által létrehozott zenei fesztivál, ami immár egy évtizede létezik. Kezdetben **Iwata Mitsuo**, **Ono Daisuke**, **Suzumura Kenichi** és **Morikubo Shoutarou** vezette, ám 2014-ben Iwata Mitsuo visszavonult ettől a feladattól. A helyét **Terashima Takuma** vette át.

Persze ez a sor sokáig folytatható lenne, hiszen az év minden szakára jut valamilyen seiyuu rendezvény.

És ezzel a rövid ízelítővel lezártam a seiyuuk egyéb munkáit. Talán ebből a több részes, igazából nagyon rövid összefoglalóból is lehet látni, hogy mennyi területen aktívak mostanában a seiyuuk és mennyi minden máshoz kell érteniük a színészetten felül. A pusztta tehetség önmagában nem elég, a szerencse mellett rengeteg munka és kitartás kell hozzá, hogy valaki ezen a pályán maradjon.

Végül, de nem utolsó sorban nézzük a twittert és a blogokat. Talán fura, hogy ezt így külön kiemelem, de ez kicsit máshogy működik ott, mint ahogy azt mi itt elképzeljük. Először is a japán seiyuuket főleg twitteren, kisebb számban instagramon lehet megtalálni a blogjaik mellett.

*„...a japán seiyuuket főleg twitteren, kisebb számban instagramon lehet megtalálni a blogjaik mellett.”*





## BALRA:

Eguchi Takuya insta fiókja, amin épp azt meséli, hogy Koutarou hagyott neki egy üzenetet a hűtőn, hogy behűtötte neki a sört, így meg nyugodtan.

Aztán, ha megnézzük a magyar vagy nyugati hírességek közösségi oldalait, azt látjuk, hogy elég sok, intimnek számító információt megosztanak, legyen szó családról vagy párkapcsolatról. Ez általában a seiyuuk esetében nincs így. Persze osztanak meg ők is a magánéletükről dolgokat, de a családi életükről illetve a szakmán kívüli kapcsolataikról szinte semmit. Az még belefért a munkabejelentések mellett, ha kollégákkal elmentek valahova munkaügyben vagy szórakozni, az is, hogy milyen vacsorát fogyasztottak, illetve néha egy-egy humorosabb dolog is, de hogy a párjukkal, a civil barátaikkal vagy családjukkal mit csináltak, már nem.

Nagyonbb bejelentést ezeken a felületeken tesznek, így például házasságot, gyermekáldást itt közölnek először. Kiseb-nagyobb párkapcsolatokról egyáltalán nem értesül a nagyközönség, már csak

a házasságok hírért teszik közzé ilyen formában. A seiyuuk habitusától függ, mennyire aktívak ezeken a közösségi felületeken. Vannak, akik kitárulkozóbbak és szinte naponta használgatják. Figyelmes rajongók már tudják, hogy egy rövid, átmeneti időre összeköltözött Nishiyama Koutarou és Eguchi Takuya, akik szívesen mesélnek a közös életükről mókás szösszenetekben, szinte napi rendszerességgel. Ugyanígy sokat lóg ezen a felületen többek között Yamamoto Kazutomi, aki nagy rajongója a Disneylandnek és szívesen dokumentálja is ezeket a látogatásait, emellett pedig mindig van valami vicces története a cicájáról. Mások viszont főleg munkaügyben veszik elő a twittert és csak arra használják, hogy bejelentés, mely sorozatokban fognak feltűnni. Megint mások sűrűbben fent vannak, és még néha egy kicsit meg is nyílnak, de az sem fura tőlük, ha hetekig nem

## Yonaga Tsubasa tweetje



posztolnak semmi újdonságot. Ezek közé tartozik Murata Taishi és Iguchi Yuuichi. És van olyan is, aki korlátozott ideig tart fent közösségi oldalt, mint például Toriumi Kousuke vagy most Ishikawa Kaito, esetleg egyáltalán nincs fent így az interneten.

A rajongók szeretik ezt a twitteres felületet, nagyon sokan veszik a bátorságot, hogy hozzá is szóljanak a seiyuuk megosztásaihoz. Én is merem javasolni, hogyha valaki rendelkezik twitter fiókkal, akkor nyugodtan kövesse őket nyomon, mert nagyon érdekes, és ha úgy érzi, akkor nyugodtan szálljon be a beszélgetésbe, persze megfelelő nyelvismerettel. A seiyuuk születésnapján pedig lehet nekik születésnapi üdvözlőket írni, jókívánságokat kifejezni. Egy-egy seiyu olykor a tengerentúli rajongókra is gondol, és angol nyelvű bejegyzést tesz közzé, ami remek lehetőség, hogy a japánul nem beszélő

## Yamamoto Kazutomi twitteres bejegyzése



követők is válthassanak néhány szót kedvenceikkel. Többek között Suwabe Junichi vagy Adachi Yuuto szokott előrukkolni egy-egy ilyen rövid poszttal, ezeket is érdemes figyelni. A blogokkal hasonló a helyzet, mint a twitterrel. Bár az kissé mindig személyesebb, mint a twitter, mégis azt kell mondanom, hogy a seiyuuk itt is finoman és mértékkel beszélnek magukról, illetve a magánéletükről. Sajnos volt olyan, akit ért atrocitás a twitter fiókján vagy blogján keresztül, ezért kénytelen volt bezárni, de nagy általánosságban zökkenőmentesen megy ez a fajta kommunikáció a seiyuuk és a rajongók között.



# Akame ga Kill!

egy hősök nélküli történet

Írta: A. Kristóf





### Bevezetés...

Először az íróról és a rajzolóról: mindketten újak számítotnak a manga szakmában, amikor a közös művüket elkezdték publikálni. Ez azt jelenti, hogy nem tudtam se a történetvezetési stílusról, se a rajzolási stílusról előre következtetéseket levonni, de most miután végigolvastam a mangát, csak jót tudok mondani. Erről azonban egy kicsit később, előbb még a címről szeretnék beszélni.

Minden történetben, legyen az akár milyen témájú, találunk olyan szereplőket, akikkel jóformán ösztönösen szimpatizál-

lunk, így van ez az Akame ga Kíru mangában is. Jogos tehát a kérdés, hogy hogyan mondhatom, hogy hősök nélküli a történet? Természetesen itt is van egy jó oldal és egy rossz oldal, megjelenik a jó-rossz párharc, ez viszont nem a megszokott módon történik. Tehát nem arról van szó, hogy a jó oldal fedhetetlen lenne, természetesen ők a gyengék, elnyomottak, és a kifosztottakért küzdenek, de módszereikben és tetteikben ugyanolyan könyörtelenek, mint a „rosszak”. Az egyetlen mentességük a „cél szentesíti az eszközt” lehet, ha ettől eltekintünk. akkor azonban két vérszomjas oldal néz szembe egymással, ahol a különbség mindössze annyi, hogy ameddig az egyik nemes célért küzd, a másik az elnyomó és kizsákmányoló rendszer fenntartásáért.

Mielőtt belekezdenék a bemutatóba szeretném leszögezni, hogy a manga történetére alapozva fogok írni. Az anime ugyan a manga alapján készült, mégis számos eltérést eszközöltek benne, így aki csak az animét látta, az számos eltérést fog észrevenni.

### A történet világa...

A világ, ahol a történet játszódik egy hatalmas kontinensen található. A történet központjában a egy hatalmas és magasztos, több mint 1000 éve létező, birodalom áll. Azonban a birodalom látszó-



lagos dicsőségének árnyékában egy szörnyű valóság vár. A hosszú évszázados jólét következtében a birodalom nemessége elkorcsosult. Jelen pillanatban könyörtelenül zsarnokoskodnak az egyszerű emberek felett, kifosztják, megalázzák, megölik vagy csak pusztán szórakozásból gyötrelembe taszítják őket. Így tehát az egykor fenséges birodalom a bűn és a kínok fertője. A történetben még megjelennek a birodalommal szomszédos különböző törzsek, valamint az egész kontinensen felbukkanó „veszélyes szörnyek” (danger beast).

Ebben a sötét és kilátástalan világban az emberek egyetlen reménysugara egy



bérgyilkos csoport, akik nap mint nap vérrel áztatják kardjaikat, hogy megbosszulják a birodalom rémtetteit valamint, hogy alapjaiban megváltoztathassák a birodalmat.

A harcban fontos szerepet játszanak még a különleges és meg nem ismételhető fegyverek a „Teigu”-k. Ezen fegyverek története még a birodalom alapításáig vezethető vissza. A fegyvereket az első császár készítette, amikor már közel volt a halálának ideje, és biztonságban akarta tudni a birodalmát az után is. Összesen 48 olyan fegyver készült el, melyek hatalmas és különleges erővel bírnak.





Ezen fegyverek elkészítéséhez a birodalom felkutatta a kontinens minden zugát, különleges fémek, alapanyagok, ritka és erőteljes szörnyek után egyaránt. Így tehát fegyverek sokfélesége jellemzi a 48 Teig-ut, amelyek mindegyike a maga nemében emberfeletti erővel ruházta fel a használóját. Mivel ezek a fegyverek különlegesek, a használó sem lehet akárci, a fegyvernek és a használónak párt kell alkotnia, ha nem felelnek meg egymásnak valamilyen okból kifolyólag (a használó közleharban jó, a fegyver távharcban stb.), akkor a fegyver nem tudja kiengedni a teljes erejét.

### Fontosabb szereplők

A történet összetett és rengeteg szereplő jelenik meg benne, akármennyire is szigorúan vettem, legalább 30+ fontosabb szereplőt találtam. Természetesen nem fogom mindet bemutatni, csupán a legfontosabbakat, és őket is csak röviden. A manga során a nevek változnak (fordítási okok miatt), én a végleges neveket használtam most. A könnyebb átláthatóság érdekében csoportosulásuk szerint mutatom be a szereplőket:

#### Night Raid:

**Tatsumi:** történetünk főszereplője, egy egyszerű vidéki fiú, aki miután a falujában kitanulta a kardforgatást és a kovács-

mesterséget két barátjával útra kel, hogy a fővárosban próbáljon szerencsét. Eleinte pénzre és hírnévre vágyva indul útnak, azonban miután megtapasztalja a birodalom és a főváros romlottságát csatlakozik a Night Raidhez. Személyiségét tekintve egy jószívű és kedves személy, aki mindenkinek jót akar. A szörnyű tapasztalat után, amit a fővárosban él meg, nem habozik végezni a célpontjaival. Lassan ugyan, de tökéletes tagja lesz a bérgyilkos csapatnak.



**Akame:** a manga (az anime és az Akame ga Kiru! Zero) névadó karaktere. Első megjelenésre egy teljesen hideg és érzelmentes személynek tűnik. Ezt magyarázza, hogy gyereként őt és a testvérét, Kuromét eladták a birodalomnak, hogy bérgyilkosokat képezzenek belőlük. Később azonban amikor Najenda tábornok meggyilkolására küldik, állál a felkelők oldalára, és Najendával együtt a Night



Raid tagja lesz. Az első benyomás ellenére mély érzelmekkel és gondolatokkal rendelkezik, ő is egy jószívű személy, mégis könyörtelenül végez minden célpontjával. A harci képességei mellett még az étvágya kiemelkedő, tipikusan az a karakter, aki embertelen mennyiségű ételt fogyaszt, mégis végig megmarad vékonyknak.

**Bulat:** egy volt birodalmi katona, aki külön hírnevet szerzett magának elképesztő harci tudásával. Úgy is ismert, mint a „száz-embert-ölő” Bulat. Személyiségét tekintve mindig határozott és védelmezi a társait. A kételyes nemi vonzódása rengeteg humor és vicc forrása a mangában.



**Chelsea:** ő később csatlakozik a csoporthoz. Személyiségét tekintve egy csintalan és kötekedő lány, emellett azonban gondoskodó és túl merész is. Mindig próbál minden tőle telhetőt megtenni a társai érdekében.





**Leone:** a csapat egy régebbi tagja, fő feladata az információgyűjtés és a célpontok személyének pontos behatárolása. Emelett a harcokban is ki szokta venni a részét, és a csapatban gyakran „nagy nővérként” vagy „anyaként” viselkedik.



**Mine:** ő is egy régebbi tag, saját elmondása szerint egy zseni-mesterlövész, emellett egy éles nyelvű és gyorsan gondolkodó személy.



**Najeda:** a birodalom egykori tábornoka volt, jelenleg a Night Raid vezetője. Egy sikeres hadjárat után szökött meg a birodalomból, Lubockkal együtt. Egy kimért és előre tervező személy, minden bevetés előtt alaposan fontolóra veszi a helyzetet, és soha nem becsüli alá az ellenfelét. Mindezek mellett egy körmönfont vezér.

**Lubock:** egy nemesi családból származó karakter, aki Najeda hatására teljesen megváltozik. Személyiségét tekintve az otákuakra hasonlít, perverz módon próbálja meglesni a csapat lány tagjait, ami ismétlen gyakori humorforrás.

**Sheele:** a csapat egy régebbi tagja, a fővárosban élt, azonban mikor a saját szemével látta a város valódi arcát csatlakozott a felkelőkhöz. Az a karakter, aki mindig ügyetlen, elejt vagy leüt dolgokat és ehhez hasonlókat csinál. Az egyetlen dolog amiben hibátlan, a gyilkolás, ahogy ő mondja, ez az ő tehetsége.



Susano és Najeda



Lubock és Sheele

**Susanoo:** egy humanoid Teigu, aki később csatlakozik a csapathoz, mint erősítés. Mivel ő egy Teigu, a felhasználója és ezáltal a mestere Najeda.

#### Jaegers:

**Esdeath:** a birodalom egy magas rangú tábornoka és egyik legképzettebb harcosa. A Night Raid sikeressége miatt őt bizza meg a miniszterelnök, hogy hozza léte a Jaegers csapatot és semmisítse meg a Night Raidet. Személyiségét tekintve egy brutális karakter, saját elmondása szerint a kedvenc hobbjai a „veszélyes szörny” vadászás és az emberek megkínzása. Azonban ezeket nem tartja rossznak, ugyanis az a mottója, hogy „az erős él, a gyenge meghal”. A történet során erős érzelmi kapcsolatot épít ki Tatsumi iránt, ez számos komikus jelenetet tesz lehetővé, illetve betekintést enged Esdeath múltjába is.







**Bols:** a csapat legidősebb tagja, mielőtt csatlakozott volna a „lángszóró osztag” tagja volt. Múltja tele van ember-telen cselekedetekkel (ártatlanok hamuvá égetése), azonban amikor a csoporthoz csatlakozik, már egy teljesen más ember. Családja van, megbánta tetteit, és természetesen tudja, hogy felelősségre fogják érte vonni. Ekkor már inkább egy szerető családapá, mintsem egy kegyetlen gyilkos, ennek ellenére a munkáját elvégzi mindig, és próbálja megvédeni a társait. Továbbra se riad vissza a gyilkolástól.



**Kurome:** Akame testvére, aki továbbra is a birodalom szolgálatában áll. Ő is jólképzett és könyörtelen gyilkos, akárcsak a nővére.



**Ran:** szintén egy Teigu használó, aki különleges indok miatt csatlakozik a Jaegershez. Jóságú és jóakarató ember, azonban hajlandó szemet hunyni a birodalom borzalmai felett célja érdekében.



**Seryu:** egy fiatal és erős igazságérzettel rendelkező személy, aki a birodalmi rendőrségtől csatlakozik a csapathoz. Mondhatni, hogy a birodalom kutyája, teljesen elvakult és kérdés nélkül hisz a birodalom mindenhatóságában. Számára mindenki gonosztevő, aki megszegi a birodalom törvényét, függetlenül a bűn méretétől. (Az egyszerű kenyér tolvajt is megöli, akárcsak a banditákat.) Gyakran saját maga ítélkezik a „bűnösök” felett, ami mindig halál.



**Dr. Stylish:** egy képzett doktor és tudós a birodalom szolgálatában, aki nem riad vissza az emberkísérletektől sem. A tudományos eredményeken kívül más nem érdekli, nem számít hány ártatlan embert áldoz fel kísérletei során.



**Wave:** akárcsak Tatsumi, ő is a birodalom egy elhagyott zugából, egy tengerpart melletti kis városból származik. Mivel innen jön, gyakorlatilag semmit nem tud a birodalom valódi arcáról, amikor csatlakozik a Jaegershez. Korábban a birodalmi tengerészetnél szolgált.







### Wild Hunt:

Alapítójuk a miniszterelnök fia, Syura, aki akárcsak a birodalom, velejéig romlott. A csoport tovább viszi ezt a tulajdonságot, és mivel a miniszterelnök védelme alatt állnak csak szenvedést, gyötrelmet és pusztítást hoznak a fővárosra. Emiatt mind a Night Raid, mind a Jaegers célpontjává válnak. Végül Esdeath formális panaszt tesz ellenük, ami miatt a miniszterelnök felosztatja őket. A csoport tagjait a már említett két csoport nem együttműködve, de megöli. A csoport tagjait nem mutatom be külön-külön, mivel a történet egy későbbi szakaszában jelennek meg.

**Miniszterelnök:** a birodalom valódi uralkodója, mivel az aktuális uralkodó még kiskorú, ezért ő manipulálja és kihasználja a helyzetet. Végleteleg kapzsi és önző ember, aki vasmarokkal uralkodik az egész birodalom fölött. Az, hogy a birodalom



ennyire lezúllott, elsősorban neki köszönhető. Mindezek mellett hatalmas étvágygal rendelkezik.

### Saját vélemény a mangáról...

Kezdjük a rajzolási stílussal: nagyon részletes és aprólékos, szemnek tetsző. A mű teljes ideje alatt figyeltek arra, hogy mindig a fontosabb dolgok legyenek részletesen és pontosan megrajzolva, a háttér vagy épületek inkább csak vázlatzerűen, egyszerűen jelennek meg. Ez az aprócska

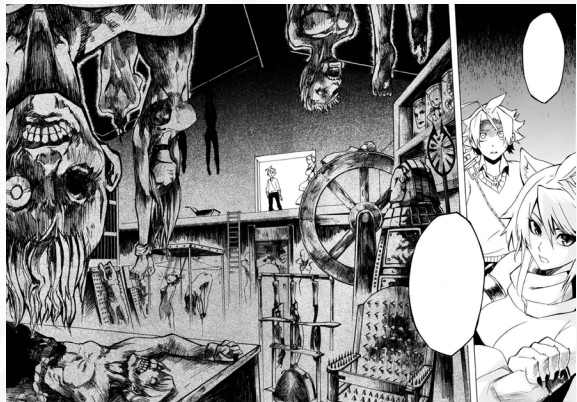


kis trükk nagyon olvashatóvá és élvezhetővé teszi, kiváló minőségű a művészeti munka benne.

Történetvezetés és karakterfejlődés terén is elképesztően jól áll a mű. Nehéz olyan mangát találni, ami ennyire megfelel minden elvárásnak. A történetben nagyon jól sikerült ötvözni a gore-t a humorral és az akcióval. A történet során mesterien eltalált módon váltakoznak a véres jelenetek a humoros jelenetekkel, és mivel főleg gesz fejezetek sincsenek (fillerek), ezért a manga pörgőssége se áll le. Ugyanolyan

intenzív az első fejezettől kezdve az utolsó fejezetig. Nagyon jól lett megírva, körültekintő és minden szálát elvarr a végén, így nem csak jól eltalált a történetvezetés, de maga a történet is magas színvonalú. Valósággal képes magába szippantani az embert.

Karakterek szintjén is dicséretet érdemel a manga, leszámítva azokat a karaktereket, amelyek hamar meghalnak, minden karakter múltjáról, gondolkodásmódjáról és motivációjáról sikerül információt szereznii.





Ezáltal sikerült egy mélységet adni a mangának, ugyanis egyaránt megérthetjük a Jeagers és a Night Raid tagjait. A karakterek, mint ahogy az a bemutatókból is látszott, nagyon színes skálán mozognak eredetüket tekintve. Így azáltal, hogy mélyebben bemutatta őket, az írónak sikerült egy gazdagabb történetet elmondania. Az Akame ga Kiru nem csak arról szól, hogy egy kis csoport bérgyilkos legyőzi a nagy és gonosz birodalmat. Azáltal, hogy megismerjük a szereplők belső világát, sikerült túllépni ezen a nagy képen egy sokkal részletesebb és színebb történet felé.

Végezetül tehát bátran el merem mondani, hogy az Akame ga Kill! az egyik legjobb manga, amit sikerült elolvasnom. Természetesen vannak negatívumok is, amiket fel lehetne hozni, de a sok pozitív dolog messzemenőig kompenzál mindekit!

### Kinek ajánlom...

Elsősorban azoknak, akik szeretik a jól kidolgozott és végigvezetett történeteket. Természetesen a cselekmény nincs egy krimi szintjén, nincsenek elképesztő csavarok benne, de egy shounen mangához képest nagyon stabil és színvonalas. Emellett az akció és gore kedvelői se fognak csalódni benne. Itt figyelni kell, hogy a gore komoly szerepet kap, szóval, aki emiatt szokott elvetni mangákat, azoknak nem ajánlom. Ritkábbak a gore jelenetek, de nagyon erő-

teljesek, valamint a vérontás végigkíséri a manga teljes történetét.

### A történet utóéletéről...

Mint azt már említettem, a történet anime adaptációként is elkészítették. Azonban mivel az anime hamarabb ért véget, mint a manga, alternatív befejezést kapott, címe Akame ga Kill!.

Emellett spin-off formában, Akame ga Kiru! Zero néven egy 17 fejezetes manga is megjelent. Ezek a fejezetek nem kötődnek a főcselekményszálhoz, nélkülük is teljes a manga története, de ha valakinek megtetszett az Akame ga Kiru, akkor ezt is érdemes elolvasni.



Író: Takahiro

Rajzoló: Tashiro Tetsuya

Műfaj: akció, dráma, ecchi, fantasy, horror, kaland, 18+, shounen stb.

Időtartam:

2010.04.22. - 2016.12.22.

Hossz: 15 kötet, 80 fejezet



Yongbi a legyőzhetetlen  
ahol a humor és az akció nagyszerű párost alkot





## Bevezető

Eljött ennek is az ideje, egész pontosan annak, hogy a manga ajánlóban manhwát fogok bemutatni. Igen, ez így első ránézésre úgy tűnhet, hogy nem Japánról és a japán kultúráról szól de nem út el a magazin témájától, szóval ne ítéljünk elhamarkodtan, hadd magyarázam el, miért!

Először is arról szeretnék beszélni, hogy miért választottam a cikkem témájának a Yongbit. Maga a mű mind a hazai, mind a nemzetközi közösségben ismeretlen, ez hatalmas meglepetés volt számomra, ugyanis egy nagyon szórakoztató és

élvezetes alkotásról van szó. Ennek elsőleges oka a kiadó. A manhwa a rossz hírnévre szert tevő és már régóta megszűnt CPM manga kiadó kiadásában jelent meg. A CPM manga olyan méltán rossz hírnevet viselő mangákat publikált, mint az MD Giest vagy Urotsukidóji. A mű ismertté válását tovább nehezíti az is, hogy a kiadó csődjé egyúttal azt is jelenti, hogy nehéz hozzájutni az eredeti példányokhoz. Nehezen lehet őket megvásárolni, mivel ritkaság számba mennek. A harmadik hátráltató faktor az a manhwa borítója, ami nem sikerült látványosra, egyszerű megoldást kapott, ezáltal nem figyelemfelkeltő.

Mindezek ellenére érdemes megvásárolni és olvasni a könyvet, ugyanis, ami benne van, az megcáfolja az összes eddig felsorolt negatív tényezőt. A rajzoldási stílus látványos és élvezetes a szem számára, a történet egyszerű, azonban mégis érdekes és fenntartja az olvasó érdeklődését. Így tehát annak ellenére, hogy a CPM

manga kiadótól származik, egy figyelemre méltó alkotásról van szó. Mégis a kiadó beárnyékolja a munkát, mivel akkor csődölt be, amikor a Yongbi még publikálás alatt állt, ezért a történet megszakadt a 15. kötetnél.

És miért ajánlom a magazinban? Mert ha nem mondtam volna el az elején, hogy egy manhwáról van szó, biztos vagyok benne, hogy az olvasónak fel se tűnt volna, hogy nem japán stílusban készült a Yongbi. A rajzoldási, és szerkesztési stílus, de még a történetvezetés is teljes mértékben mangákra hajaz, az egyetlen eltérés, hogy nem jobbról balra kell olvasni, hanem a mi írásai és olvasási szabályainknak megfelelően balról jobbra. Így tehát ha valaki nem kedveli a manhwa klasszikus stílusát, annak sincs mitől félnie, a Yongbi olvasása nem fog semmilyen nehézséget okozni azoknak, akik a mangákhoz vannak szokva. Nyugodt szívvel merem ajánlani a művet.

## A manhwa világa...

A történet világa elkauzol minket az ókori Kínába. Ennek köszönhetően az öltözködési stílusok, a házak és települések valamint bármilyen tárgy (fegyvereket is beleértve) az ókori Kínában használtaknak megfelelően lettek ábrázolva. A mű világa nem tartalmaz varázslatot vagy mágia, csupán a harcművészeteket megjelenítő mangák stílusát alkalmazza, azaz a különböző technikák nevei mindig megjelennek, illetve különleges (legendás) fegyverek birtokolhatnak emberfeletti képességet (pl. egy egyszerű embert is kardmestereket megszégyenítő tudással ruház fel egy ilyen fegyver stb.).







### A történetvezetés

A történet maga nagyon egyszerű és minimalista, ami azonban nem egy rossz dolog ebben az esetben, ugyanis már az elejétől nyilvánvaló, hogy a mű célja a szórakoztatás és nem az, hogy mély mondanivalót adjon át. A történetvezetésben állandóan egymást váltják a komikus és akció jelenetek, ennek köszönhetően garantált az élvezetes olvasás és, hogy az olvasó nem fog csalódní egy fejezetben sem. Fontos még megjegyezni, hogy az alkotás inkább a főszereplőre, Yongbira



koncentrálni, mintsem a történet részleteire és fokozatos kibontakozására az idő előrehaladtával. Így egyaránt megismerkedünk a főhős aktuális céljával és véres múltjával.

A történet ennek megfelelően azzal indít, hogy a különös és vándorló fejvadász, Yongbi foglyul ejti a rettegett és erejétől híres Fekete kigyó (BlackSnake) bérnyilkos brigád vezetőjét, Goo-Hwit. Az első 20 fejezet arról szól, hogy hogyan próbálják az alattvalói kiszabadítani a bandavezért, természetesen az egészet megfűszerezi a rengeteg poénos jelenet és küzdelem. Ezalatt az idő alatt Yongbi megment egy herceget, akit egy arany-medál miatt üldöznek. Később kiderül, hogy az aranymedál a kulcs a legendás Démonkard megtalálásához. Így azt követően, hogy beváltotta a vérdíjat a tuszáért, Yongbi felkerekedik a kard megtalálására. Az útja során természetesen megannyi más szereplőt is megismerhetünk, valamint a humor és harc állandó útítársai lesznek a főszereplőknek.

### Fontosabb szereplők

**Yongbi:** alapvetően jó ember, aki mégis gyakran iszákos perverz és a kapzsiság motiválja. Sokszor arrogáns, de a maga módján mégis egy hős, afféle Lupinszerű karakter. Nem próbál egy ideál szerint viselkedni, megvannak a saját elvárásai,

ami szerint cselekszik. Mivel az egész történet körülötte forog, egyúttal ő a humor elsőszámú forrása is. A harci képességeit tekintve van még mit fejlesztenie, de méltóan viseli a "legyőzhetetlen" címet.

**Bi-Yong:** azt hiszem nyugodt szívvel állíthatom, hogy az egyik legkülönbözőbb állati társ, amit valaha is láttam. Bi-Yong Yongbi lova, aki ezáltal mindig vele van, rengeteg különös dolog fordul elő vele kapcsolatban. Az első, hogy rögtön már a történet elején kiderül, hogy ő és a gazdája annyira mély kapcsolatban vannak, hogy megértik egymást. Ez nem egyszerű ló és gazdája kapcsolat, hanem annál komolyabb, már-már mintha a ló is ember volna. Ezenkívül Bi-Yong csak húst eszik, és élvezettel fogyaszt alkoholt, valamint gyakran olyan dolgokat tesz, ami komoly intelligenciáról tesz tanúvallomást. Természetesen, mint a főszereplők egyike, ő is rengeteg fekete humor forrása, okozója/elszenvedője.



**Goo-Hwi:** aa Fekete kigyó banda vezetője, egy nagyszerűen eltálat karakter. Megjelenését tekintve nagydarab, izmos, rideg nézésű és jól képzett a harművészetekben (külön címet elért ezen a téren és messze földön híres miatt). Tehát minden adott egy vérbeli gonosztevőhöz, aki ráadásul egy rettegett bérnyilkosbanda vezetője is. A bökkenő csak az, hogy Goo-Hwi egy lágy-szívű, jóakarató személy, aki még a légynek se árt mindaddig, amíg nincs rákényszerítve, hogy harcoljon. Féltreértés ne essen, nem félénk és valóban kiemelkedően erős, csupán a látszat ellenére egy medvebőrbe zárt jószívű alak. Emellett hiszékeny, könnyen elérzékenyül és emocionális is. Ez az ellentét a külseje és a személyisége között rengeteg komikus jelenet alapját képezi. Mindezek mellett elmondható, hogy ő az a karakter, aki akarata ellenére kerül mindig az események középpontjába vagy legalábbis közelébe, mivel Yongbi mindig belerángatja őt.





Mint azt már feljebb is írtam, a történet során számos más karaktert is megismerhetünk. Találkozhatunk a főgonosszal, körmönfont cselszövőkkel és olyanokkal is, akiket nemes cél vezérel.

Ezeket a karaktereket most nem mutatom be, aki elkezd olvasni a manhwát megismerheti őket is. A már sokat említett humor a többi karakter személyiségében is megfigyelhető, függetlenül attól, hogy milyen cél vagy motiváció vezérli, központi szereplő vagy csak mellékfigura, az írónak sikerült úgy megalkotni az összes karaktert, hogy pontosan illeszkedjenek a

történet stílusába. Ezáltal végig fenntartva a szórakoztatást és a lebillíncselő történetvezetést.

### A mű „utóélete”

Azért tettem idézőjelbe, mert sajnos nemhogy utóéletéről, de egy valós befejezésről sem beszélhetünk. Mint azt már a bevezetőben említettem, a kiadó csődbe ment mielőtt a Yongbi a végéhez ért volna, így mire igazán beindul a történet, megszakad. Habár a mű már több évtizedes (1990-es években publikált), mégsem kezdtek neki újra, és valószínűleg emiatt így is fog maradni. Az író azóta elkezdett

egy másik mangát, név szerint a Gosut, ahová átemelt néhány elemet a Yongbiból is. Ha valakinek megtetszik a Yongbi, annak bátran ajánlom a Gosut folytatásként!

### Személyes vélemény és ajánlás

A véleményem az, hogy egy jogtalanul elfelejtett alkotásról van szó, nem a legösszetettebb a története és nem is a legkomolyabb téma, de mégis az egyike a legélvezetesebb műveknek, amiket volt szerencsém olvasni. A karakterek nagyon jól eltaláltak, a történetvezetés pedig mesterien ötvözi az akciót a fekete humorrall.

Elsősorban azoknak ajánlom, akik kedvelik a küzdősport (martial arts) mangákat valamint a fekete/gúnyos humort. Emellett a rajzolási stílus a kedves a szemnek, pontos, részletes és valóságghú is egyúttal. Néha megjelenik a gore, de inkább csak azért, mert másképp nem lehetne valóság-hűen ábrázolni egy-egy harcot.

Ha valaki egy könnyen olvasható, humoros és élvezetes történetet szeretne olvasni, akkor mindenképp adjon egy esélyt a Yongbinak!

*„A karakterek nagyon jól eltaláltak, a történetvezetés pedig mesterien ötvözi az akciót a fekete humorrall.”*



**Angol cím:** Yongbi the invincible

**Műfaj:** komédia, akció, kaland, történelmi, harcművészet...

**Hossz:** 15 kötet

**Szerzők:**

író: Ki Woon Ryu, rajzoló: Moon Jung-hoo

**Források:**

Reddit  
Ravenhats blog



# Légy az AniMagazin cikkírója!

---

Az AniMagazin várja animés, mangás, japános vagy bármely távol-keleti témába illő írásaidat.

## **Mindenképp írd nekünk, ha:**

- láttál egy animét vagy olvastál egy mangát és közzétennéd róla bővebb véleményedet,
- úgy érzed nem eléggé népszerű az egyik kedvenced és terjesztenéd, hogy mitől jó,
- szereted a japán/ázsiai kultúrát (film, dorama, étel, történelem, művészet stb.) és egy szeletét másoknak is szeretnéd bemutatni,
- csak szimplán kedved támad valamilyen ismertetőt, bemutatót, elemzést írni.

Ha a fentiek valamelyike igaz rád, akkor máris tapadj rá a billentyűzetre és cikkedet küldd el nekünk a [bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu) címre, vagy gyere fel az [anipalace.hu](http://anipalace.hu) weboldalra és a "Cikk beküldés" menüponton keresztül juttasd el hozzánk írásod.

Ha szeretnél cikket írni, de nincs ötleted és nem tudod miről írnál, akkor is jelentkezz, szívesen segítünk. Érdemes végignézni a [cikk kategóriáinkat](#), ahol témakörökre osztva végignézheted, hogy mely témakörben, milyen cikkek születtek már.

---

## **A cikkek formai követelményei:**

- minimum két oldalas word dokumentum,
- csatolj hozzá képet és ha kell, forrást,
- ha van bármilyen elképzelésed a cikk kinézetéről, azt is megírhatod.

Amennyiben megfelel a cikk és időben küldöd, úgy már a következő számban viszontláthatod az írásodat.

Ne habozz hát, csatlakozz te is Magyarország legnagyobb online animés magazinjához!

## **Elérhetőségeink:**

- Cikkek és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: [bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu)
  - Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: [info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu)
- vagy keressetek minket az [AniPalace facebook](#) oldalán.



# Rozen Maiden figurák

Írta: Szimun





Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy lány... Hoppá, bocsánat, egy fiú. A fiút Junnak hívták és egész nap a szobájában kukolt. A fiúnak csak az interneten keresztül volt kapcsolata a nagyvilággal. Igaz, az internetről is csak rendelgetett. Még az aggodalmaskodó nővérét is folyton elhajtotta, ha az beszélni szeretett volna vele. Egyszer csak Jun olyan csomagot kapott, amit nem várt. Kibontotta és egy csodaszép baba volt benne. Egy kis kofferbe volt lefektetve, ami úgy volt kibélelve, mint egy koporsó. Kicsit háborzongató, ahogy ott feküdt csukott szemmel a baba, mégis olyan gyönyörű volt a bordó bársony barokkos ruhájában és hosszú szőke hajával, hogy Jun nem tudott nem foglalkozni vele. (Ijesztő és szomorú is egyben. Vajon ki magányosabb? Aki egy kofferbe van zárva vagy aki egy szobába?) Nagy volt aztán a riadalma, mikor a baba egyszer csak megmozdult és megszólalt. És ha ez még nem lett volna elég, elkezdett Junnak parancsolgatni is, azt kérte tőle, hogy legyen a szolgája. Persze a mi legényünket se ejtették a fejére. Még hogy egy baba dirigáljon, mesébe illő fordulat. De, ami még mesebéiőbb, egy bohóc jött őt kivégezni... Mit volt mit tenni, be kellett hódolni a kis copfosnak, és ettől kezdve megváltozott legényünk élete. Ha nem hiszed, járj utána!

És hogy néhány baba miért tud mozogni és beszélni? Réges-régen egy Rozen nevű mesterember elkészített 6 babát.



Tesznek szánta, hogy a tökéletes lányt, Alice-t megalkothassa. A babáknak össze kell gyűjteniük egymás Rosa Mysticáját, ami a varázserejük forrása. Mikor összecsapnak, a vesztés átadja a Mysticáját a nyertesnek. Akinél ott lesz az összes Mystica az lesz a Tökéletes, az lesz Alice és végre találkozhat apjával is. (Néhány saját gondolat, ami nem biztos hogy így van, de úgy érzem azért kell összegyűjteniük, mert minden babának van egy jellegzetes jellemvonása és ha ez egy babában egyesülne az lenne a tökély: Shinku a büszke és

nemes, Hinaichigo a gyermeteg, Suiseiseki a félénk és odaadó, Souiseiseki a hűséges és kötelességtudó, Suiginto a haragos és féltékeny.)

Tükrökön keresztül képesek akár helyváltoztatásra, akár egymás álmovilágába belépni, ami az adott babát szimbolizálja. Például a büszke Shinkunak egy barokk kastély, a sértett Suigintónak egy elhagyott, lerobbant város, a gyerekes Hinaichigónak tele van játékokkal.



Shinku

Neve jelentése: skarlátvörös. Arisztokratikus személyisége első ránézésre egy hideg, kimért, büszke nőt láttat, de felelősséget érez az „alattvalói” iránt. Junt és a későbbiekben a többi hozzájuk csatlakozó babát is védelmezi és tanácsokkal látja el. A többi baba felnéz rá. Jun az ő hatására kezd el nyitni a világ felé. Elegáns viktoriánus korabeli pásztorlánya ruhát visel, főkötővel és még a pásztor botocskája is megvan.

2007-ben, több mint 10 éve jelent meg ez a figura, de mivel Alter minőség a mai napig állja a versenyt az új figurákkal. Viszont mivel már ilyen régi (és mivel a Griffon adott ki hasonló Shinkut 2014-ben) az ára is olcsón alakul a használt figura piacon.



3200-3500 jen körül ki lehet fogni és a postaköltsége se rázós. A másik két figurához képest nagyobb, kb. 19 centi magas. Ez egész magas ahhoz képest, hogy egy játékbabáról beszélünk, aki a történetben is csak kb. a fiatalok derekág ér.

A póza helyes gesztus, ahogy a kezét nyújtja az ember felé, mintha azt akarná kérni, hogy az új szolgálja/médiума legyen neki, aki vele szemben van. A szeme is nyílt, kedves tekintetű, bizalom gerjesztő, szinte már szívesen behódolna neki az ember (meg is történt, engem megvett). Kimondottan nagy boci/baba szemei vannak. A szélfúttá copfjai és a főkötője alól kilógó kis fürtöcskéi adnak egy jellegzetes

*„...ahogy a kezét nyújtja az ember felé, mintha azt akarná kérni, hogy az új szolgálja/médiума legyen neki, aki vele szemben van.”*

karaktert a babának. A buggyos, fodros viktoriánus ruhához még a bugyogó se hiányozhat. A ruha ráncait és árnyékait kiemelendő sötétebb színezést használtak, ami még jobban hangsúlyozza a ruha bordó színét is. A doboza annyira ötletes, hogy én még ilyen figuránál nem láttam, csak ténylegesen gyűjtői babánál. Vagyis a doboz mind a négy oldala papír, de az eleje mágnessel kipattintható és ott a plexin keresztül látszik az egész baba a doboz tetejétől az aljáig. Eleinte nem is akartam kibontani, csak nyitva hagytam a doboz „ajtaját”, mert olyan jól látszott úgyis a baba figura.

### Suiseiseki és Souseiseki

A kertész nővérek, akik elválaszthatatlan ikrek. Összetartozásukat mutatja, hogy felemás piros és zöld szemük van. Különleges képességük, hogy a lelkek kérészei, tudnak beszélni a növényekkel, és az emberek álmaiba kaput nyitni. Minden lélekben van egy fa, ami az illető embert szimbolizálja, ezt lehet locsolással gondoz-



ni, növesztetni vagy metszéssel formálni. Suiseiseki félénk és ideges természete ne tévesszen meg, mert megvan a maga ravaszka esze. Ő az egyik baba, aki ellenzi a játékot, amiben Alice-szá válhatnak, mert minél több időt szeretne testvérével együtt tölteni, és azt se bánja, ha ez azt jelenti, hogy nem válhat Alice-szá. Shinkuhoz hasonlóan Suiseisekinek is nagyon érdekes, hosszú ondulált haja van, amit kendővel fog össze. Souseiseki viszont

fiúsan röviden viseli haját. Viseletben is a nadrágot részesíti előnyben és beszédben is kimért, erőteljes kifejezéseket használ. Fején férfi kemény kalap. Magára a „boku” semleges névmást használja. Souseiseki szívesebben vesz részt a harcokban, mert ezt kötelességének érzi apja felé. Mindig nagyon komoly és kimért, de alapvetően egy kedves és törekeny lélek. Ő is kertész, de az ő képessége a formálás az ollója segítségével.



A táplálás és a védelem a testvére feladata az öntöző kannájával, ő viszont a túlbuján-zást tartja vissza, kereteket szab a növekedésnek az ollójával. Elfogadó természet, nővérével ellentétbe ő a hűvösebb, kimértebb karakter, tesója inkább a heves, forróvérű (így utólag kicsit Disney-ék Anna-Elza párosa jut róluk eszembe. Anna a bolondosabb, Elza a megfontoltabb, és Elza se az volt, aminek elsőre látszott.)

A nővérek figurái kis méretarányúak, ami babákhoz képest jó, mindössze 15

centisek. Ezzel együtt viszont nagyon szépen, részletesen kidolgozottak. Párban kiállíthatóak, mert vállal pont a másik felé dőlnek és a fejük is úgy billen. Kevés a jó páros figura, róluk viszont vannak nagyon jó garage kitek is, és ez a variáció is nagyon megtetszett.

Nem a kiadási idejüknek megfelelően párosítottam őket, mert Suiseisekiből jobban tetszik a 2007-es régi, animésebb poifijú Wave kiadás. (Van azóta egy újabb, 2015-ös, részletesebb, de modernebb

arcú változat. Én a retró szeretem és még olcsóbb is így.) Viszont a tesója, Souiseiseki 2007-es változata tényleg csúnyácska, fényvévekkel szebben sikerült a 2015-ös, így nála az újabb mellett tettem le a voksom. A 2015-ös kiadásnak volt egy limitált változata, ami drágább is volt, egyedüli különbség a két változat között a talpazat, a limitálté egy aranypiedesztál, a simáé egy átlátszó sima talp. Suiseiseki a szemei bájának köszönheti, hogy elnézem a régi figura gyártás hiányosságait, ami majdnem mindig az arc részletesebb kidolgozásának hiánya. Például itt is csak egy vonal a száj. Ha összehasonlítjuk a vele egy évben kiadott Shinkuval láthatjuk, hogy neki azért kis ajkakat már formáztott az Alter.

Suiseiseki egy hosszú, zöld, viktoriánus ruhát visel fehér gallérral és fekete szalaggal, barna, hosszú hajvége ketté van választva és göndörítve. Souiseiseki fehér inget és kék nadrágot. Amit mindkettőjük visel az a fekete fűzős mellényke. Souiseiseki ollója még mozgatható is, ahogy a kalapkája is állítható.

Összességében elmondható, hogy mind a három figura szép, részletes, festési vagy egyéb hibát nem vettem észre. A nővérek kissé kicsik, de ha nem bányátok és nem lóg ki a gyűjteményből, akkor ez előny is a szállítási költségnél. Csak ajánlani tudom őket!







# Nendoroid More szettek, kiegészítők

Írta: Usako

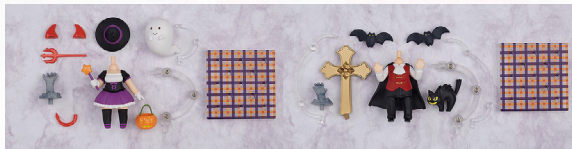


## Figuravilág



Az ünnepek jegyében a Good Smiley Company kiadott újabb Nendoroid More kiegészítő csomagokat, ezek a szettek szeretett kis mozgathatós chibijainkat dobják fel, testekkel, arccal, kiegészítőkkel, attól függ, milyen témájú a kollekció.

2017. augusztus végén jelent meg a Nendoroid More Halloween Szett külön női és férfi változatban (2200 jen/szett). (kép a szöveg alatt)



A férfi vámpírtestet kapott, az arcra még kis matricák is jártak (vér, fogak), de nevéreket, cicát, keresztet, földből kinyúló zombi kezét, illetve talapatot is tartalmazott a szett. A női változathoz boszi ruci, kalap, ördögszarv, szellem, zombikéz, tőklámpás, és varázspálca járt. (alul)



2017. novemberében pedig megjelent a Christmas szett szintén női és férfi verzióban (1500 jen/szett). Az alapkezek mellé kaptunk cserélhetőket is, férfínél zsákot tartót, nőnél pedig szívécskét tartó kezeket. (jobbba)

A nendoroid more szériába tartoznak az állatos fülecskék is (After Parts), először 2013-ban jelent meg az angyalos-démonos, illetve a cicás-nyuszis, majd 2016-ban



műanyag vékony lap már alpból benne van a szarvacskában vagy sapkában, és ezt kell a Nendoroid hajösszeillesztéséhez betenni. (bal alsó sarok és a következő oldal bal felső képe)

A pon-pon farkinca, vagy arcra tehető részek pedig 2 oldalas tapadós fóliával helyezhetőek fel, a csomagba ebből is többet kapunk. (következő oldalon bal oldal)



újra kiadásra kerültek.

Az állatos szettben kaptunk talapatot, cicafület, mancsot, farkincát, ezeket mind fekete, és fehér színekben is. Ugyanazt nyuszival, plusz lepkéket, cicákat.

A második szettben ördög-angyal kiegészítőket találunk. Kapunk napocsát, csillagot, glóriát, szárnyakat, duplás talapatot, hangjegyet, szarvakat, és vasvillát. (jobbba alul)

A fülecskék úgy tehetőek a nendoroidokra, hogy puha műanyag jár hozzájuk, „hajpántszerűek”, ezt be kell tenni a haj illesztéséhez, majd összenyomni, és a kilógó „szarvra” mehetnek a fülek. Másik megoldás, amit alkalmaznak, hogy ez a





Most újabb kétféle After Parts szett rendelhető elő, megjelenésük pedig júniusban lesz (850 jen/szett). Az első a kutyus-malac, a második pedig kappa-nyuszi. Mondanom sem kell, hogy az első szettet a Yuri on Ice-szal promózzák :).



Év vége fele pedig a J.Dreams megőrvendeztetett minket azzal, hogy újabb led lámpa szettet adott ki, ezek igen kelendők, ugyanis baba, illetve figurafotózásra is használják. Előfordul, hogy még gyári képen is látni őket a dioráma ékeként 1:1 figura bemutatásához. Elemmel együtt érkeznek, alul kis műanyag lapka választja el őket egymástól, hogy addig se merüljenek az üzletekben. Alul található a kapcsológombjuk, mintájukat tekintve mesés rózsauvegre emlékeztetnek, magasságuk 6,5 cm. (jobbra)

Végezetül a diorálás plusz érdekesség sem maradhat el, szintén használható nendoroidhoz, figmához vagy babához is akár a Yell kiadásában készült Jelly Fish. Több színben is létezik, sőt azóta vannak

nagyobb kiadások is (tenyényi méret), amiben több halacska van. Lényege, hogy kapunk lezárva egy edényt, amiben van egy zselés anyag (ez a víz), ki is lehet szedni a tartóból, a kezünk száraz marad utána, majd visszatehető az edénybe. (jobbra felső két kép)

Tehát van „akváriumunk”, zselés vizünk, és van egy különösmagolt aranyhalunk is, a halacsákat belenyomjuk a zselébe, és máris olyan mintha úszkálna, fotózás is jól mutat, illetve dioráma építéshez is kiváló kiegészítő. (jobb alsó kép)

*Remélem Mindenkinek jól teltek az ünnepek, és jutott pihenésre is idő!  
Boldog új évet kívánok!*





# Téli MondoCon

Írta: Hirotaka



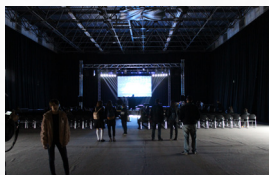


Reggel kómásan felkelünk, a meleg ágy érzete versenybe száll a kinti hideg, enyhén esős idővel. Normál esetben egyértelmű, melyik nyerne: az ágy, és csak a munkába menés gondolata lökdös minket kifelé. Azonban január 13-án szombaton mégis nagyobb lelkesedéssel döntünk éjszakai meleg burkunk ellen, mert con napja van.

A lelkesedés pedig egyre növekszik, amikor utunk során meglátjuk az első cosplayeseket, eljutunk a találkapontra, ahol a haverokkal találkozunk. Innentől fogva a hangulat megállíthatatlan, az adománykérőket, majd a szokásos hosszú sort kikerülve vesszük birtokba a megszokott helyszínt.

Nagyon kevés az a hónap, amikor nem voltam conon. Talán csak a január, február volt eddig a kivétel. Most már a január kipipálva. A Mondo ugyanis úgy döntött, hogy arányosítja a conok között eltelt időt, így a decemberi Animekarácsony, januári Téli Mondoconná alakult. A különbség talán annyi lett, hogy kevesebb mikulás vagy az ünnepekhez kötődő cosplayt látunk. Azért

*„A Mondo ugyanis úgy döntött, hogy arányosítja a conok között eltelt időt, így a decemberi Animekarácsony, januári Téli Mondoconná alakult.”*



így is akadt egy-kettő. Ennek ellenére jó döntésnek gondolom a con átkapcsolását, még ha a karácsonyi hangulat el isvész. A con, így is con marad.

Ám mi is várta a közönséget 2018 első conján. Ugyan egy napos a téli rendezvény, de minden volt, amire egy conon vágyik az ember. Sok ember, áruk, barátok, versenyek és egyéb aktív programok. Programfüzet ezúttal nem volt, a kiragasztott listát lehetett lefotózni.

A K nagyszínpadon az AMV verseny és Gála indította a napot hagyományoszerűen. Egész jó alkotásokat láttam, volt pár

kelően kreatív, ami elnyerte a tetszésemet, a Fújókását külön kiemelném. A gála alkalmával a tavaly nyert vágókat hívták meg, ők is remek darabokat alkottak. Ez mindig jó napindító és hangulat feltekerő. Ezt követte az animés kerekasztal immár sokadik alkalommal. Téma az európai kultúrkör megjelenése az animékben, az aktuális

szezon, és a tavalyi év felhozatala volt. A program nekem több okból - szemben az elmúlt 3-4 alkalommal - tetszett, egyrészt változott a vendéglista, régebbi arcok jöttek, mint Ama, Saci és Daisetsu. Új vendég is érkezett Hanama, a Watchaholics blogtól, aki az eddig egyszerű szereplő vendégek közül talán a legszínpadképeesebb volt. Sok jó dolgot mondott. Gratulálok Timi az új emberhez, őt még vissza lehetne hívni. Ricz pedig végül nem tudott eljönni, így a többi vendégnek is jutott szó. Bocsi Ricz. Örülök, hogy a már szinte odaragasztott páros sem volt jelen (Atis&Krisz), és nem kellett aunalomig csépelni, túlhúzott segítségük vagy „humor”-pingpongját hallgatni. Így bár viccekben visszafogottabb műsort kaptunk, de legalább a téma volt a



középpontban, amit én szeretni szoktam. Foroghatnának még jobban a vendégek, nem ártana még pihenőn tartani a srácokat. Végiggondolva az eddigi állandó vendégeket, van még variációs lehetőség. Két dolog zavart, az egyik, hogy túlságosan gyorsan mentek végig egy-egy dián, valmiről szinte semmit nem beszéltek és több dolgot kihagytak, amiről érdemes lett volna. A másik az egy-két információs pontatlanság, ami kb. mindegyik kerekasztalon előfordul, de most említem. Kiigazításként pl.: a Basilisk soha nem futott itthon, sem szinkronnal, sem felirattal, ellenben a Ninja Scroll film megjelent DVD-n. A Thermae Romae-ban pedig nem japán fickó megy az ókori Rómába, hanem fordítva: ókori római utazik időt a modern Japánba.





Mindezek ellenére a műsor maga leköttette a figyelmemet, ahogy másoknak is. Tetszett, hogy nem vágnak egymás szavába a vendégek, meghallgatták a másik véleményét, és hozzátették a magukét. Így egy témacentrikus beszélgetés jött létre. „Ezt már szeretem” - ahogy Frank Drebin mondja a *Csupasz Pisztoly* második részében.

A kerekasztal után a sok embert megmozgató tömegkvíz következett, aktuális *Star Wars*-os témában, ezt követte a *Star Wars* cosplay. Lévé az új film még megy a mozikban, kár lett volna ilyen lehetőséget kihagyni.



A délutáni cosplay gálán az év cosplayese díjért ment a verseny. A cosplayversenyeket egy ideje nem követem, bár már gondolkodtam rajta, hogy hamarosan megint megnézek egyet. Egyetlenegy problémám volt a cosplayversennyel kapcsolatban. Az eredményhirdetésekor megneveztek egy versenyzőt, aki nagyon tetszett a zsűrinek és szupernek találták a cosplayét, de hozzátették, hogy ajándék az sajnos nincs. Nos erre úgy felkaptam a fejem. Ha már így kiemelték, akkor már egy oklevelet vagy egy tavaszi conbelépőt lehetett volna neki adni, ha már ennyire szép munkát végzett. Kicsit sajnáltam a versenyzőt. Persze ha így kiemelnek valakit már az is megtiszteltetés, mert mutatja, hogy jó úton halad, de egy kis csekélység azért járhatott volna.



A nagyszínpadon a délután folyamán még rajzos interjú és a conbeugró viccesebbnél viccesebb jelenetei szórakoztatták a közönséget. Az eredményhirdetés után egy friss, ropogós és egekig rajongott anime film formátumú folytatását nézhettem meg a közönség. Ez a *Sword Art Online Movie: Ordinal Scale*. Ha láttam volna a franchise korábbi címeit, megnéztem volna, de úgy döntöttem, hogy nem ezzel kezdem az ismerkedést. Mindensetre kiváló húzás volt az szervezőktől, biztosra veszem, hogy sokan megnézték. Most vegyük szemügyre, mit láttunk, ha eltávolodtunk a nagyszínpadi programoktól. Maradva még a K épületben a karaoke ugyanott volt, ahol eddig, néha kicsit olyan érzésem van, hogy ha most oda mennék, akkor is ott lennének, és lehetne énekelni.



*„...friss, ropogós és egekig rajongott anime film formátumú folytatását nézhettem meg a közönség. Ez a Sword Art Online Movie: Ordinal Scale.”*





Pedig alapjában véve elég sokat megfordulok a Hungexpón más rendezvények miatt, szóval nincs az, hogy mindenképp a conhoz kötném a helyszínt.

Ilt persze, aki szeretett volna az énekelhetett, volt dalscát, zenetippmix, japán és koreai zenei videók.

Áttérve a D csarnokra a korábbi Kultúr Korner most a Conozók Viadalává alakult át, Gettó cosplay, Evőpálcika használati verseny, Confoglaló, Otaku szócsata volt terítéken. Így a lelkes aktív vendégek minden fronton megmérethették magukat másokkal. Sőt a K-pop rajongói egy egész órát kaptak, hogy kedvenc zenéikre táncoljanak.

Ugyanígy a kreatív alkotói vénával rendelkezők, workshopokon vehettek részt,

ahol Totoro medált, denevér hajdíszt, hólabdát készíthettek (karácsony ugyan elmúlt, de a tél még tart címszóval).

Kisebb területen terjeszkedett az Amai teaház, megszokott játékaikkal, téli dízajjal, téával és mindenféle jóval. Ide betévedve érdemes hosszabb időt eltölteni egy tea mellett, és dumálni a haverokkal, ahogy mi is tettük.

A játékosok szerelmesei is a D-ben találták meg a számításukat. Volt *Naruto Storm*, *Tekken*, *Just Dance*, *LoL* stb.

Ugyanígy megtaláltuk a sci-fi, fantasy klubokat, sőt egy kis Star Wars kiállítást is kaptunk, ahol például beülhettünk az Uralkodó székébe vagy odaállhattunk egy lépegető mellé fotózkodni.

A pénztárcánkat sem kímélte a con, bőven lehetett vásárolni, ahogy az lenni szokott. Aki pedig az üresedő pénztárcájával a hasát szeretne volna tömni, az a Fogadóban találta meg a büfét, a szusit és a rament. Hangulatnak pedig ugyanitt volt a DDR és pár retró játékgép. Egy problémám volt itt, meg úgy szumma az egész conon hogy kevés helyen lehet leülni, egy-két beszélgetősarkot el tudnék képzelni, azoknak, akik nem akarnak a földre ülni.

Kellemesen megtöltöttük megint a Hungexpót, évindítónak teljesen jó volt és a januári időpontnak köszönhetően nem négy, hanem három hónapot kell csak várni az április 7-8-án esedékes Tavasz! Mondoconra.





# Nabu interjú

Írta: tomyx20 ([tomyx20.wordpress.com](http://tomyx20.wordpress.com))





*Ivós játék: ígyál egyet mindig, ha azt olvasod, hogy Yandere-szimulátor.*

*Mai vendégem mindig franciául köszön be, a Youtube egyik legmagasabb csillaga. Nabu-senpai.*

Bon jour! Sziasztok!

**Szia. Kérlek, mutakozz be, mintha nem ismernénk egymást már másfél éve. Azoknak, akik most kapcsolódnak be, elárulom, hogy csoporttársak vagyunk itt a Debreceni Egyetemen.**

Nabu vagyok, kicsi Youtube-videós, aki szeretet oda mindenféle randomnesságokat feltölteni.

**Milyen témákat dolgozol fel általában a videóidban?**

Kezdtém városi legendákkal, utána áttértem démonidézésem, pentagramos baromkodásokra. Aztán elkezdtem foglalkozni filmkritikákkal, fokozatosan mentem át animekritikákra. Aminek jelenleg a nézőtáborom nagy részét köszönhetem az a Yandere-szimulátorról szóló előre megírt gameplayek, amikben jobban ki tudom élni a kreativitásomat.

**Honnan jött a Nabu-senpai név?**

A senpait azután tettem oda, hogy a Yandere-szimulátorral játszottam. Viszont most már befejeztem, és a senpait is kitöröltem. A névnek a koncepciója onnan jött, hogy egyik kedvenc Disney rajzfilmem az *Atlantisz (Az elveszett birodalom)*, abban volt az egyik főszereplő neve Kidagakash, és neki a beceneve, hogy Kida. Ugyanezen az alapon nekem az egyik kedvenc mitológiai alakomról, Nabukodonozorról jött a Nabu. Viszont Nabu egyúttal ugyanebben a mitológiában egy sumér istenség is volt, tehát így jól összeraktam. De azért is maradtam ennél a nicknévnél, mert 4 betű, 2

mássalhangzó, 2 magánhangzó, elképesztően könnyű leírni, megjegyezni. Ez sok szempontból fontos.

**Árulj el a japánrajongásodról néhány dolgot: Tudsz-e japánul, akarsz-e tanulni?**

Pár alapkifejezést ismerek. Japánul kimondottan nem tudok, de szeretnék a közeljövőben komolyabban foglalkozni vele. Terv, hogy nyáron elkezdem vele tanárhoz járni, mert mégiscsak poén, meg egy rendkívül hasznos nyelv ugyebár. De egyébként nem kimondottan tudok.

**- De van egy mondat, amit tudsz.**

Sok mondatot tudok: Kimi no musu-

me-san tachi chi-sei chinketsu!

**- Erre gondoltam.**

- Mondjuk ez azt jelenti, hogy minden lányod három fenékkal születessen.

**Valahogy el kell indítani a társalgást... Ételek?**

Nilván a legmainstreamebbet, a szusit azt szeretem, de az édességekkel is ki vagyok békülve. A mochi, meg az a szivacsalakú japán tojás az, amit nagyon szeretek. Kicsit sűrű, sokat nem bírok megenni belőle, de egyébként finom... meg szeretem a kaviárt, mondjuk az nem kimondottan japán, de gondoltam, megemlítem.

**Inkább több legyen, mint kevés... Japán zene? Pop vagy régebbi?**

Az a baj, hogy inkább K-pop. Japán előadókból annyira sokat nem ismerek.

**Kedvenc alkotód? Íród? Rendeződ?**

Van, csak a nevüket nem tudom kiejtteni.

**Az a lényeg, hogy van. Kedvenc Pokémon?**

Nidoking.







## Hogyan szoktál animéket nézni? Mi nálad a sorrend? Magyar szinkron, angol szinkron, japán szinkron?

Amíg létezett az A+ meg az Animax addig nem hiszem, hogy lett volna olyan ember itthon, aki ne magyar szinkronnal indította volna az animék nézését.

- **Még az RTL-en is volt.**

- Még ott is, igen. Valahol valamikor valamilyen formában szerintem közülünk nagyon sokan magyar szinkronnal indítottak, aztán szerintem idővel mindenki kinőtte...

- **Én nem.**

- Viszont ettől függetlenül vannak olyan animék, amiknek a magyar szinkronja nagyon jól sikerült. Ehhez tartom magam mind a mai napig. Még jobb is szerintem egyes animékénél, mint az angol szinkron.

- **Hellsing például.**

- Kimondottan a Yu Yu Hakushó-ra gondoltam. Meg hát nyilván a Dragon Ball.

- **Yu Yu Hakushónál egy-két női hang (fiúk is kaptak női hangot) ...**



- De azt hiszem, hogy Kuramát a japán szinkronban is nő szinkronizálja.

- **Jó, Son Gokut is.**

- Igen, igen. Szóval a Dragon Ball, annak is nagyon zsírra sikerült a szinkronja még, ha volt is egy-két félrefordítás meg a főcímdala borzasztó cringe.

- **Egy-kettő.**

- Már 3-4 éve japán szinkronnal, angol felirattal szoktam nézni az animéket, mert egyszerre fejleszti 2 nyelvet ez a módszer.

## Mi a véleményed arról, amikor Amerikában készítenek a japán animékből vagy mangákból filmeket, mint például a Death Note volt legutoljára?

A legtöbbről igazából az, hogyha nem lenne a franchise része, akkor nem lenne rossz. Volt egy 3D-s platformer játék még nagyon régen (1998-ban), nagyon szerettem, Banjo-Kazooie volt a neve. És mikor a Microsoft felvásárolta a Rare-t, akkor kiadták a folytatását, a Banjo-Kazooie: Nuts & Boltsot, ami egy remek játék... egy nagyon kreatív és király játék. Az egyetlen gond az vele, hogy Banjo-Kazooie a neve. Egyébként, ha nem az lenne és köré építettek volna egy saját világot, akkor nem kellett volna Banjo-Kazooie-t se meggyalázní. Mert maga a játék az jó, csak ez a koncepció, hogy a franchise része, ez gyalázatos. Ugyanez a véleményem a legtöbb élőszereplős filmről is. Vegyük a legklasszikusabb

példát, amit imádnak a rajongók gyalázní, a Dragonball Evolúciót. Technikailag teljesen rendben van.

- **Kb. rendben van.**

- A forgatókönyv is egy kicsit szét, de azt mondom, hogy egy jó film, de még jobb lenne, ha nem Dragonballnak hívnák. Nagyjából ez a véleményem. Egyetlen kivételt tudnék talán mondani, a Ghost in the Shell, ami totálisan visszahozta az anime feelingjét, ami kifogástalan minden szempontból. Szerintem nem túlzás kijelenteni, hogy az egyik kedvenc filmem, amit a közelmúltban kiadtak (a Marvel Cinematic Universe filmek után persze).

## A Ghost in the Shell tényleg jó volt, éppen azért, mert nem ragaszkodtak annyira az eredetihez, és jó irányba mentek el vele... Lesz az Akirának is például amerikai feldolgozása...

Sőt, nagyon remélem, hogy az csak egy hoax volt, de hallottam olyat, hogy a Boku no Picóból is lesz.

- **Ki tudja, lehet, hogy már van is, csak nem tudsz róla.**

- Hagyjuk, nem akarok róla beszélni.

- **One Piece-ből is lesz élőszereplős sorozat... elvileg.**





- Azt hiszem, a Narutóból is, csak, hogy abból sorozat lesz-e vagy nagyjátékfilm, azt nem tudom.

- A sorozat a menő. Mindenből sorozat készül. Csak nehéz megoldani, mert több száz részes.

- Nem, az a baj szerintem igazából, hogy főleg Amerikában nagyon földhöz ragadtak ilyen téren.

Egy Youtube-ra készült fanfilmben sokkal merészebbek az emberek a speciális effektek használatában. Abból sokkal jobban el tudnék képzelni egy fanmade Youtube videó-sorozatot pusztán azért, mert sokkal jobban mer animésabb lenni. És hihet-

len kijelenteni, hogy Hollywoodban nem mer animés lenni egy animéről szóló live action.

- Ott inkább azért, mert az amerikai közönségnek kell megfelelni, nem a japánnak. Más a célközönségük.

- Nem feltétlenül, mert egy animéről szóló sorozat nem hiszem, hogy egészen más célközönséget szólít meg, mint egy anime. Elég, ha csak abból indulunk ki, hogy mennyi animéhez van angol felirat. Gyakorlatilag az összeshez. Sőt, hallottam ilyet, hogy az utóbbi időben a legtöbb anime már nem is feltétlenül csak japán piacra készül.



### Lesz a Netflixnek is... Milyen számodra az ideális anime? Például mi legyen benne?

Látványvilág, mert, ha csak egy jó történetre, jó karakterekre, jó történetvezetésre vágnék, akkor elolvasnék egy mangát. De mivel a látvány is fontos, ezért inkább animés vagyok. Akció, jó történetvezetés, jó karakterek, átéltető karakterek, átéltető üzenet. Fontos üzenet. Ennyi. Ezért a Parasyte a kedvenc animém, mert abban mindegyik megvan, és mindegyik remekül sikerült.

### És mi az, ami zavarni szokott az animékben, ha van olyan egyáltalán?

Ezeknek a szöges ellentéte. Hogyha egyik sincs meg, vagy pedig mindegyik nagyon olyan, amire nem vágyom. A kedvenc példám erre a Hametsu no Mars. Abban a karakterek annyiban különböznek, hogy különböző színű a hajuk. És... \*gondolko-

dik\* ennyi. Meg az animáció is gyalázatos. Komolyan mondom én a Paint.netben szoktam ilyeneket összedobni a saját csatornáma.

### Mit szeretsz a japán kultúrában, hogy kezdődött ez az egész? Miért pont a japán?

Hogy hogyan kezdődött, azt nem tudom, nyilván az animéken keresztül. Mindenképpen a művészeteket - gondolok itt a költészetre, az építészetre - szeretem nagyon a japán kultúrában. Talán még a gasztronómiájukat. De, amit nagyon szeretek az a szociális berendezkedésük. Mindenki tudja, hol a helye. Mindenki tudja, mit kell csinálnia, viszont amikor éppen szabadságon vannak, akkor lehányhatod a főnököd cipőjét egészen addig, amíg holnap megjelenés rendesen a munkaidőben. Ez nekem egy nagyon szimpatikus dolog, hogy totálisan elválasztják a magánéletet a munkától. Mivel nekem ez az attitűd mindig nagyon szimpatikus volt, ez az, amit ki tudnék említeni.

### Hogy jött ez, hogy elkezdted a Yandere-szimulátort?

Akkor még nem tudtam igazából, hogy mit szeretnék ezzel a csatornával, hova szeretnék menni, melyik irányba.



A Yandere-szimulátor egy jó játék, de nem lehet rá kiépíteni egy csatornát, viszont arra nagyon jó volt, hogy adjon egyfajta irányvonalat, hogy hova, merre tudnék menni a továbbiakban. A Yandere-szimulátor csak úgy jött. Tök random. De nagyon sokat tanultam belőle, amíg azzal foglalkoztam. Letoltam belőle 2 évadot. Elég volt, de jó volt.

### Yu-Gi-Oh-ztál. Hogyan kezdődött? Mennyire vagy még benne? Mennyit szoktál manapság játszani? Szoktál egyáltalán?

Most 2 év kimaradt. Mióta videózok, azóta visszavonultam, viszont most komolyabban tervezem, hogy visszatérek. Hogy mi lesz belőle, azt majd az idő eldönti. Szeretnék most újra elkezdni, mert nézegettem a mostani metát, és van egy-két szimpatikus dolog, úgyhogy megfordult a fejemben, hogy megint kezdem.

### Milyen eredményeket értél el eddig?

Egyszer World Championshipen bejutottam a 256-ba, mondjuk onnan kiestem, de egy párzerez létszámból ez nem olyan rossz. Még egyszer 3. lettem egy erdélyi lakón. Ott is valami 50-60 valahány emberből. Emlékszem, 14-en mentünk ki, és az egyik top gamerünk nem került be a top 8-ba, én viszont igen, és egész hazaúton



azzal szívattuk, hogy Csöpi 9. lett, Nabu meg harmadik. \*nevet\* Zseniális volt. Ezeket tudnám kiemelni.

### Szerepeltél valamilyen Yu-Gi-Oh-val kapcsolatos sorozatban is Youtube-on.

Az Impossible Stúdiót sokan ismerik, annak mintájára indult most augusztusban el egy új sorozat, a Real Life Duel Series. Nekem nagyon megtetszett, így ráírtam a rendezőorra, hogy tetszik a sorozata, beszélgettünk, aztán a vége az lett, hogy én lettem a 3. résznek a főgonosza. Abban maradtunk, hogy nekem is lesz majd

egy élőszereplős nagyjátékfilmem szintén Yu-Gi-Oh-s, és majd ő is jön hozzám szerepelni, ha minden igaz. A speciális effektek gyönyörű szepek.

### Hogyan kezdted a videózást? Miért kezdted bele?

Tökre vicces egyébként, mert pont a Yu-Gi-Oh volt az, amiben éreztem, hogy kezdek már kiégni, és kellett egy új hobbi. Aztán így poénból összegyűjtöttem 7 babát, nem tudom, miért pont hetet. Akkor még nagyon pocskék, gyenge gépem volt, ráadásul tele volt vírussal. Még Movie Makerrel vágtam meg az első videót,

basszus. Emlékszem rá, mikor olyan képet kellett bevágnom, hogy képre képet vetítetek, akkor azt külön Paintben meg kellett szerkesztenem. \*nosztalgiazik\* Tehát borzasztóan pepeszlős munka volt, te jószágos úristen. Meg telefonommal vettem fel a hangot, és recsegett, mint a... hadd ne mondjak hasonlatot. Kellott egy új hobbi. Aztán hazaköltöztem Pestről, és ez megmaradt. Tökre vicces volt, mert akkor nagyon sok ismerősöm kezdett el velem párhuzamosan Youtube-ozni, viszont jelenleg legjobb tudomásom szerint én maradtam meg egyedül, aki hosszabb távon hajlandó volt tovább csinálni, és ez annyira jó érzés. \*örül\*

### Mivel dolgozol? Milyen programok? Milyen kamera?

Sony Vegas, Audacity. A kamera azt hiszem Logitech HD 720-as, de azt ritkán használom, mert ritkán vannak külső beágások. Google Chrome, meg nyilván a játékok, programok, amiket bemutatok, pl. Yandere-szimulátor.

### Hogyan döntöd el, hogy miről fog szólni a következő videó?

Hirtelen ihlet szokott lenni. Viszont az utóbbi időben már ilyen nagyon kevés volt, nagyon szerettem a Yandere-szimulátort csinálni, viszont ilyen sokáig húzni egy sorozatot, mint ahogy én csináltam...



Bevallom őszintén, hogy az utolsó pár résznél már nagyon nyugós voltam, és azért is volt az utolsó rész ilyen hosszú, hogy ó basszus, kifacsarok mindent magamból, amit még ebben a sorozatban lehet, és nem akarok neki még egy részt. Hagyjuk az egészet. Nem vágom ketté. Mert az utolsó részt kétrészesre terveztem. 23 perces lett, írtam neki egy kétmondatos átvetetőt, azért lett ilyen hosszú. Az a lényeg, hogy az utóbbi időben már nem volt ilyen hirtelen ihlet.



## Elégedett vagy a csatornáddal?

Nem. Semmiképpen. Szeretném még kiterjeszteni a korlátaimat. A Yandere-szimulátor azért nem szeretném hosszabb távon vinni, mert érzem, hogy bennem ennél sokkal több van. Csakhogy a Yandere-szimulátorral nem tudnám megszólítani azt a célközönséget, amit egyébként a saját stílusomban meg tudnék. Ehhez úgy kell kiterjesztenem a korlátaimat, hogy olyan tartalmat biztosítok, amellyel olyan célközönséget szólíthatok meg, melynek szimpatikus lenne az előadásmódom. És a Yandere-szimulátorral sajnos ezt nem tudom megtenni.

## Meg tudnád határozni melyik az a célközönség, amelyről épp az előbb beszéltél? Akiket el akarsz érni, de eddig nem tudtál.

A Youtube-nak a fiatalabb korosztálya. Sokan mondják, főleg a kezdeti videóktól szoktam hallani, hogy célközönségüknek márpedig a 18-26 éves korosztályt határozzák meg. Ennél nagyobb baromságot életemben nem hallottam.

- **Nekem is az amúgy.**
- Mármint, hogy a te célközönséged?
- **Igen.**
- Bocs. Azért tartom baromságnak, mert főleg azok, akik komolyabban kezdik el, és akarnak ezzel foglalkozni, azok egyre inkább kiöregednek. Viszont a nézőik fo-

lyamatosan jönnek, és ők is öregednek, de emiatt, akik túl fiatalok, azok elég idősek lesznek hozzá, akik meg most elég idősek, azok később is elég idősek lesznek. Akik meg már öregek, azok meg szépen mennek ki ebből a korból. Viszont az lassabban történik, mint a fiatalabbaknál, akik egyre inkább bejönnek. És éppen ezért úgy gondolom, hogy érdemes ennek a korosztálynak videókat gyártani, mert hosszútávon ez a kifizetődőbb. Ha fogalmazhatok így. Ez az a célközönség, amire szeretném az előbb említett korlátaimat kiterjeszteni. Mert a jelek szerint jelenleg

is ilyen korosztályú célközönség néz, ezen nem változtatnék, csak pusztán megváltoztatom a témát, és ugyanezt a közönséget tagabb keretek között is el tudom érni.

## Értem. Volt-e olyan dolog, amit megbántál, hogy megtettél vagy nem tettél a videózással kapcsolatban?

Volt egyszer egy videó, amit kitettem, aztán gyorsan le is szedtem pár óra után. Igazából egy rant videó volt. Hogy is mondtam?







Én nem vagyok az a fajta, aki provokál vagy kötekszik, és éppen ezért szedtem le olyan hamar. Nem akartam ráhazudtolni arra, ami valójában vagyok csak azért, mert bökte a csőrömet egy-két dolog, úgyhogy azóta nem is csináltam rant videót... egyetlen egyet csináltam, amikor egy barátom mellett kellett kiállnom, amikor átvették egy bizonyos kereskedelmi csatornán.

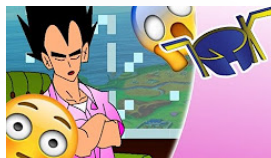
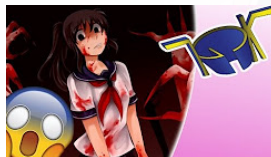
A másik az volt (amit megbántam), amikor írtam egy rapet, csak hát elég sok negatív visszajelzést kaptam róla, úgyhogy végül is nem töltöttem fel. A mai napig fenn van az unlistedben a csatornámon, de nem osztom meg, mert állítólag nem lett olyan jó.

- Mindenhez te sem érthetsz.

- Sajnos. \*nevet\*

### Van-e valaki, aki inspirál a videózásban, például Szirmai?

Szirmai Gergő, ez nyílt titok. Nagyon-nagyon sokat szoktam rá utalni a videóimban, meg van amikor egy-két poént át is veszek tőle, de azért óvatosan, hogy inkább utalásnak, mint másolásnak hangozzon. Nyilván még a magyar Youtube atyja és feje, FreddyD szintén nagyon hatott rám. Radics Petit tudnám még kiemelni ilyen téren. Pamkutyáékat, ha ők nem lennének, akkor nekem se lennének



### Nabu-senpaiként van egy külön ruhád, egy elég speciális ruha, mondjuk cosplay. Szoktál-e mást is cosplayelni?

a videóimban ilyen tök random éneklések. OwnMcKendry, akivel ugyanúgy nyílt titok, hogy elég jóban is vagyok. Nagyjából ennyi, ők azok a nagyobb fejesek, akik inspiráltak, meg segítettek. Talán még, akit ki tudnék említeni az Animegyetem Attis, Benniszülött Bálna és Bandika, akikkel szintén jóban vagyok. Ezeknek az itthoniaknak nézem a videóit nagyobb gyakorisággal. Attisnak nézem a másik csatornáját is, a Tanulom Magamat, ja meg a CultureGeeks, Walrusz... most, hogy így belegondolok egész sok van. \*mereng\*

Csináltam, csak a videózás előtt. Legelső cosplayem egy Kylo Ren cosplay volt. Nagyon büszke voltam, hogy meg tudtam csinálni tök egyedül, varrással ragasztópisztollyal. Ahhoz képest szerintem egész jól nézett ki. Főleg a sisak, amit nagyon szerettem, a mai napig megtartottam. Aztán csináltam egy Deadpool cosplayt is, amit soha nem vettem fel.



A Decathlonban vettem a pulcsi részét, és direkt azt akartam, hogy feszes legyen, meg akkor még nem voltam ilyen kövér, úgyhogy akkor még jól is állt. Csak aztán amikor rávarrogattam ezeket a bőr fekete részeket, akkor az anyagot összehúzta, és nagy pocakom lett benne. Úgyhogy azt soha nem is vettem fel, de annak is megvan a maszkja a mai napig. Egyébként sok cosplayt terveztem, a barátaim között a leghíresebb, amivel állandóan kiakasztok mindenkit az a Kuroshitsujiból a Grell cosplay, fiúként. Miért ne?

**- Férfi karakter. \*megerősít\***

- A láncfűrészem, köpenyem és a kabátom meg is van... Nem is lenne nagy kunszt összedobni. Lehet, hogy a tavaszi Conra összedobom.

**Vannak olyan terveid, hogy a videózásból élj meg, az legyen a fő foglalkozásod, mint a TheVR-nak vagy Szirmai Gergelynek?**

Vannak. Csak még nincsenek olyan tisztán körvonalazódva azok az utaim, amelyeket végig tudnék járni ahhoz, hogy ezt elérjem.

**Hogyan tudod összeegyeztetni a videózást, az egyetemet, a magánéletet, ilyesmiket?**

A csoporttársam vagy, neked úgy tűnik, hogy össze tudom? Amennyit bejárom,

sehogy. Nem hiszem, hogy jövő félévben meg merem ezt kockáztatni, hogy amit ki tudok hagyni, azt kihagyom, mert borzasztóan katasztrofális. Tök vicces, mert azért választottam a kommunikáció- és médiatudomány szakot, hogy megtanuljam azt, hogyan tudom fejleszteni a csatornámat. De így, hogy nem járok be, ez így nehéz lesz.

**Mit üzennél kezdő videósoknak?**

Azt, hogy elképesztően sok meló kell ahhoz, míg egyáltalán ki tud alakulni az az irány, amit szeretnének követni a csatornáikkal. Ebben a hobbiban vagy melóban - tök mindegy, hogy nevezzük, kinek mi -, az a legnehezebb, hogy megtaláld azt, amit te valójában csinálni szeretnél. És megtaláld azt a célközönséget, amit ki szeretnél elégteleni. Ez még nekem se sikerült két év után. Elképesztően hosszú és nehéz munka. Hosszú idő, míg erre valaki rájön, de elvesztegetett idő - ha valaki tényleg beleöli -, az sosem lesz, ha folyamatosan éri el a sikereket, és fokozatosan egyre feljebb jut. Tehát, ha valaki megreked egy szinten, mondjuk két év után is 100 feliratkozója van, azt én nem szeretném leírni, de ott vannak nyilván gondok.

**- Vagy 15. (Mint nekem.)**

- Vagy 15, igen. Mondjuk vannak kivételek, én is láttam már olyat, hogy valaki



feltöltött egy tök új videót a kétéves 150 feliratkozós csatornájára, aztán hirtelen, egy hét alatt megnőtt 1500-ra. De ott komoly oka volt.

**Zárásként üzennél még valamit a rajongóknak, az olvasóknak, akárkinek?**

„Sie sind das Essen und wir sind die Jäger.“

**Köszönöm az interjút.**

Szívesen.

**Elérhetőségek:**

youtube  
facebook  
ask fm  
deviantart  
google+



# Japán macskák uralta szigetei

Írta: Hirotaka





*Sok különleges hely van Japánban, és igyekszem ezeket bemutatni egy-egy cikkem keresztül. Aki emlékszik Hashimára vagy Aokigaharára, esetleg Okinoshimára, tudja mire gondolok. Aki nem, annak ajánlom elolvasásra azokat a cikkeket is. Ez a különleges helyeket bemutató sorozat most folytatódik, ráadásul egyszerre több helyszínnel, a közös pontjuk, hogy majdnem mindegyiken több a macska, mint az ember.*

### Aoshima

Egy mindössze fél négyzetkilométeres szigetről van szó a Seto-beltengerben, Shikoku déli részétől nyugatra. Közigazgatásilag pedig Ehime prefektúrához tartozik.

A szigetre az első emberek körülbelül 380 éve telepedtek le és egy kis halászfalut alapítottak. A macskákat pedig egyszerű okokból, egerfogási célból vitték magukkal, mivel eme rágcsőfaj nem éppen a halászhajók/csonakok barátja. A



sziget nagy részét egyébként még ma is zöldövezet borítja, és semmi jel nem utal arra, hogy ezt bármilyen háborgatná, sőt. Néhány év és újra teljesen a természeté lesz. 1945-ben még 900-an éltek a szigeten, 2013-ban már csak 50 volt ez a szám, 2016-ra pedig mindössze 15-20 főre csökkent. Ezzel szemben legalább 120 macska él itt, röpke fejszámolást követően kijön, hogy

hat macska jut egy emberre. A helyiek szerint a populáció körülbelül tíz éve kezdett látványosan növekedni, az emberek nagyarányú elvándorlása miatt kevesen vannak, akik kordában tartják a számukat. A szigetlakók eldöntötték, hogy igyekeznek ivartalanítani néhány macskot.

Egyébként bárki ellátogathat a szigetre, Shikokuról egy fél órás hajóút és máris a macskák királyságában érezhetjük magunkat. Ám csak

naponta kétszer megy hajó.

A helyiek egyébként nagyon jól elvannak a macskákkal, főként rizsgolyókkal etetik őket, meg amit a turistáktól kapnak.

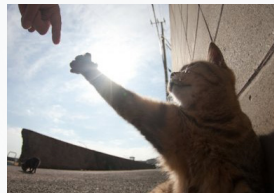
Ha már turisták, őket is megtűrik a helyiek, például sokan azért jönnek ide, mert hisznek a macskák gyógyító erejében. A szigeten több úgynevezett etetőhely van, ahol sok macska összegyűlik, de azért csak csínjázik ezzel a dologgal, ha 30-40 macska áhítozik a nálunk lévő kajára, az nagy gond lehet.

### Tashirojima

SSzintén egy kis szigetről van szó Miyagi prefektúrában Sendaitól keletre. A sziget kicsivel több mint 3 km<sup>2</sup>, jelenleg körülbelül 100-an laknak a szigeten, bár az 50-es években ez még az 1000-hez volt

közel. Itt már több, néhány száz macska lakik, a helyiek szeretik és gondozzák is őket. Ide nem a halászok hozták a cicákat, hanem a selyemhernyó farmok gazdái. Az ok viszont ugyanaz, egerék és egyéb kártevők elleni védekezés. A macskák-emberek aránya itt 4:1, szóval itt is a négylábú lakók vannak döntő többségben.

A szigetre ellátogathat bárki, egyórás hajóút vezet ide, két helyen is megáll a hajó a szigeten, a kevésbé lakott Odomari-ban és a fejlettebb Nitodában.







Jelenleg a halászat a fő tevékenység, és a halászok vigyáznak is a macskákra, mert úgy vélik, jó szerencsét hoznak. Ez olyannyira fontos, hogy egy macskaméretű szentélyt (Nekomamisama) építettek a sziget közepén, amit egy olyan macskának szenteltek, akit egy leeső szikla ölt meg. A szentély a két falut összekötő úton van.

A macskák szerencsét hozó tulajdonságát mi sem támasztaná jobban alá, mint, hogy a szigetet is elérte a 2011-es cunami, de csak kis részét érintette. Talán a macskák tényleg szerencsét hoztak?

Tashirojimának van egy másik neve is: Manga-sziget. Mindez azért, mert van egy manga témájú nyaralórész a sziget déli részén. Ez alatt kis házakat kell érteni, amik macska alakúak és macskatémájú képek is vannak bennük, amiket olyan mangakák rajzoltak, mint Ishinomori Shotaro (*Cyborg 009*, *Kamen Rider*), Chiba Tetsuya (*Ashita no Joe*) és Kimura Naomi (*Shin Omiya-san*, *Suzume-chan Lullaby*). A házak összkomfortosak és április-október közti időszakban bárki megszállhat itt. A nyugodt, csendes macskaszertető jól érzi itt magukat.



Akad néhány kisebb sziget, ahol szintén többségben vannak a macskák, de ezekhez nem fűződik ennyi infó, így röviden írok róluk.

A legtöbb macskás sziget a Seto-bel-tengerben fekszik, a rendkívül kedvező időjárás miatt.

### Sanagishima

A közel 2 km<sup>2</sup>-es sziget is a beltengerben fekszik el, Honshu és Shikoku között, több másik sziget gyűrűjében. Az éghajlata meleg és kevés csapadék, macskák számára kiváló lakhely. 2001 óta vált a macskaturizmus egyik fontos célpontjává. Ám aki odalátogat, készüljön fel étellel és itallal, mert ami kevés bolt akad, az sem biztos, hogy nyitva van, és automata sincs. Körülbelül 100-an lakják a szigetet, szóval



könnyen előfordulhat, hogy itt is több a macska, mint az ember.

Szintén a halászat a fő tevékenység, két kis falu található itt, az egyik északon, a másik délen. Amiről viszont híres a sziget, az egy bizonyos fénykép. Mitsuki Iwago japánszerte híres állatfotós, ő készítette a Tobineko című képet, ahol egy macska ugrás közben látható.

### Manabeshima

Ha Sanahishima nem elégítette ki macskaszereztünket, csak a szomszédos szigetre kell áttevőznünk. Ahogy a többi szigeten itt is sok, rendkívül barátságos macskával találkozhatunk. Az északi partszakasz lakott, két falu található, szinte már sablonos, hogy minden sziget hasonló felépítésű. Ki nem találhatók, hogy itt is a halászat a menő.

A területe 1,5 km<sup>2</sup>, és Okajama prefektúrához tartozik.

Viszont Manabeshima egészen sűrűn lakott, több mint 300-an élnek itt. Kettőnél többször jár ide hajó, van középiskola is, ennek megfelelően turistákat kiszolgáló helyek is.

Aki járatos vagy érdeklődik a klasszikus japán filmek iránt, annak érdemes megjegyezni, hogy az 1984-es *Setouchi Shounen Yakyuu-dan*, vagy a *MacArthur's Children* című film ezen a szigeten játszódott, és Ken Watanabe is szerepel benne.





## Iwajijima

Ez a sziget is a Seto-beltengerben fekszik csak nyugatabbra Aoishimától, Yamaguchi prefektúrában.

A hely arról vált híressé, hogy atomerőművet terveztek ide, de a lakosság megakadályozta, köszönhetően a 2011-es katasztrófának. Folyamatosan nő a macskapopuláció, ahhoz képest, hogy viszonylag sokan, 500-an laknak itt. Ennek megfelelően turistákat kiszolgáló helyből is több van. A macskák pontos száma nem ismert, de akadnak jópáran.



## Muzukijima

Ki nem találhatná, hogy ez a sziget is a Seto-beltengerben fekszik. Egy meglehetősen nagy szigetről van szó. Legalábbis a többihez képest. Majdnem 4 km<sup>2</sup> területű, Ehime prefektúrában található.

A sziget két dologról híres, gondolom kitaláljátok, melyik az egyik. A macskák, egyértelműen. A másik már nehezebb, ez a narancs. Bizony! Muzukijimán termelik japán egyik legjobb minőségű narancsát. Ennek fényében különösen érdekes, amikor narancs színű macskába futunk bele.



A sziget nagy része még így sem lakott, és a fentiek értelmében nem a halászat a fő bevételi forrás, hanem a narancstermesztés. Az itt élő kb. 400 ember főként ezzel keresi kenyerét.

## Kagarashima

Távolodjunk el a Seto-beltengertől és irány Kyushu észak-nyugati része, Saga prefektúra. Itt található a Kakarashima, ahonnan még Dél-Korea is látható, ha szép az idő. A meglehetősen dimbes-dombos szigetnek csak a déli csücske lakott, ide ér-



kezhetünk hajóval, és lehet előbb botlunk macskába, mint emberbe.

Egy legenda szerint egy kutya feldühítette az istent a Yasakajinja szentélynél, ezért az isten dühében minden kutyát eltüntetett a szigetről. Ezért is lehet ez a sziget igazi macskaparadicsom. Itt is főként halászból élnek és kb. 200-an laknak.

## Enoshima

Aki Tokióban jár-ke, annak a legközelebbi macskás sziget Enoshima. Mindössze 90 percet kell vonatozni. Tiszta időben még a Fudzi is látszik. Bár a legjobban beépített szigetről van szó a fentiek közül, a helyiek mégis fogynak, inkább a turistákra specializálódtak. Továbbá itt találjuk a sárkányisten szentélyét, ahol szerelemért imádkozhatunk. Az elvándorlás 1980 óta tart, és sok macska hátramaradt, számuk pedig csak növekszik. Miért hagyják hátra az emberek a macskájukat, ha továbbállnak? Kérdezhetnénk.





Nos ennek oka, hogy Japánban általános jelenség, hogy sok bérházban nem engedélyezett a háziállat tartása.

A sziget egyébként Benzaitennek, a zene és a szórakozás istennőjének lett szentelve, aki a 6. században alkotta a szigetet. Az első említése egyébként 1047-ből származik, egy Koukei nevű buddhista szerzetestől.

1880-ban egy brit kereskedő Samuel Cocking vásárolt nagy területet a szigeten, ahol botanikus kertet és üvegházat épített. Sajnos utóbbi az 1923-as nagy kantói földrengés alkalmával elpusztult, de a botanikus kert ma is megvan és látogatható, építője nevét viseli.

Így ez a sziget is kicsit kilóg a sorból, itt nem macskás szórakozást kapunk, hanem

kikapcsolódásunk közben ott vannak a macskák is.

### Okishima

Ez az igazi kakukktojás, ugyanis nem tengerben terül el, hanem tóban. Japán legnagyobb tavának, a Biwa-tónak déli részén helyezkedik el a kínai lant formájú sziget, és mintegy 1,5 km<sup>2</sup> területű.

Egy rövidke hajóút és már ott is vagyunk. Kevesen lakják, ők is főleg idősek. A szigetet javallott gyalog vagy biciklivel bejárni, a kilátás pedig pazar. Bár ez is a macskás helyek közé tartozik, ám kevesebb él belőlük itt, mint az eddig felsorolt helyeken. Mindenesetre 200 helyi osztozik rajtuk.



A legvégére maradt három olyan sziget, melyről csak 1-2 mondatban írnék, mivel a legtöbbet már leírtam más szigetnél, illetve az elérhető információk korlátozottak.

**Aijima** Fukuoka prefektúrában található, a 300 emberre 300 macska jut.

**Aionoshima** szintén Fukuoka prefektúrában található és az 500 lakóra körülbelül 100 négylábú bajszos jószág jut.

**Yushima** sziget Kumamoto prefektúrában található a Shimbara öbölben. A források szerint ezen a szigeten több a macska, mint az ember. Körülbelül 500 ember él a szigeten.



### Források:

onagai-kaeru  
rocketnews24  
yabai.com  
jpmanual.com

Wikipedia





2017

LEGJOBB

COSPLAYESEI

COSPLAY HU







A Cosplay.hu idén is megtartotta a már évek óta rendszeres „Az év cosplayese” fotópályázatát, ahol ezúttal 26 induló közül szavazhatta meg a közönség azt a 10 cosplayest, akik szerintük a legjobb kosztümöt hozták össze 2017-ben. Ezúttal is rengeteg támogatást kapott a verseny, hihetetlen mennyiségű ajándék várta a versenyzőket. Összesen több mint 8000 szavazatot és 100 000 feletti megtekintést hozott a verseny a cosplayeseknek, majd kialakult a szavazók által legjobbnak ítélt tizes lista, akiket most itt is láthatok. Közülük választotta ki az a több mint 12 fős zsűri a nyerteseket, akiknek ezúttal is gratulálunk! Reméljük, hogy idén is hasonlóan fantasztikusan igényes cosplayeket láthatunk akár versenyen, akár csak photoshootokon.

Köszönjük minden partnerünknek a rengeteg felajánlást és a támogatást!

A pályázat partnerei és médiatámogatói:



## 2017 LEGJOBB COSPLAYESE I. HELY Koltai Csaba




Protoss Zealot - StarCraft II : Legacy of the Void  
Fotós: Filip Blažek  
813




2017 LEGJOBB COSPLAYESE II. HELY  
Laukó Viktória



 616 Pomona Bimba professzor - Harry Potter  
Fotós: Tamási Lilla

2017 LEGJOBB COSPLAYESE III. HELY  
Török Enikő



 475 Nightingale - The Elder Scrolls V: Skyrim  
Fotós: Molnár Zsuzsanna



## LEGJOBB FOTÓ Bene Nikoletta



Mr. Terepai Csörgő #  
Superior Photography

Sally - The Nightmare Before Christmas

Fotós: Móczár Attila



## A KÖZÖNSÉG KEDVENCE Kévés Viktória



Star Guardian Ahri - League of Legends

Fotós: Lányi Kristóf - W's photos





Marton Klaudia



644

Purple Wizard - Diablo III  
Fotós: Lányi Kristóf - W's photos

Pallagi László



414

Telperion the Mighty - Original  
Fotós: Lányi Kristóf- W's photos





Szegedi Ildikó



Cassandra Pentaghast - Dragon Age Inquisition

403

Fotós: Hikari

Csanádi Zoltán



Geralt of Rivia - Witcher 3

381

Fotós: Isó Éva



Dezső Letícia



Hysteria Alice - Alice Madness Returns  
Fotós: Burszán Réka



# Cosplay Farsang 2018



Ferencvárosi Művelődési Központ



2018.02.24. (szombat)

ZÁRJUK A TELET EGY HATALMAS FARSANGGAL!

cosplay.hu

COSPLAY TV

misoto.hu



FARSANG.COSPLAY.HU



/COSPLAYHU



/COSPLAYHU



/COSPLAYHU



# Pilly cosplay interjú

Írta: Lady Marilyn ([ladym.blog.hu](http://ladym.blog.hu))





## Hogyan esett erre a művésznévre a választásod?

A Pilly becenév még egészen a gimnáziumi éveimre vezethető vissza. Akkoriban a baráti körömben mindenkinek volt valamilyen fantáziánéve, amiket nagyrészt ők találtak ki maguknak, általában utalva egy-egy kedvenc dologra. Én is szerettem volna valami hasonlót, ám ezt nem én, hanem egy nagyon kedves barátom találta ki nekem. Mivel imádom a lepkéket, így ő a pillangó szót variálta át „pillire”, ami kapott a végére egy ipszilont, és így már egészen név formája lett. A Pilly-t a cosplayes oldalamon kívül több helyen is használok nicknévként, illetve az egyik tetoválásomban is megtalálható (ami nem meglepő módon egy pillangó. :))

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

2014-ben látogattam ki életem első conjára, ami a nyári MondoCon volt. Korábban nem sokat tudtam a cosplayezésről, csak úgy felületesen egy-két ismerőstől hallottam a conokról meg a jelmezekről, de ebben az évben az egyik barátom rábeszélte, hogy látogassunk ki egy ilyen rendezvényre. Már akkor is beöltöztem, de az akkori jelmezem minden részét vásároltam, utána tudtam meg, hogy sokan maguk készítik a ruháikat, kiegészítőiket.

Mivel eszméletlenül megtetszett ez a világ, a következő conra - még ugyanabban az évben - már egy általam készített ruhában és fegyverekkel mentem, ráadásul ezúttal a barátnómmal versenyre is jelentkezünk. Persze kezdőként nem nyertünk, de nem bántuk meg a döntésünket, jó móka volt, és már alig vártam, hogy tovább fejlesszem azt a jelmezemet, illetve már akkor azt tervezgettem, mik lesznek a következők.



Karakterek: Jinx, Mafia Jinx / Fotó: Ekultura.hu

## Mi a kedvenc programod ezeken a rendezvényeken?

Legjobban a conokon a jelmezes versenyeket szoktam várni, mert bár mindig vissza lehet őket nézni interneten, de egészen más élmény ott élőben látni és megcsodálni ezeket a munkákat. Ezenfelül pedig remek dolog, hogy ilyenkor találkozhatok a cosplayezés által megismert barátaimmal, akikkel általában messze lakunk

egymástól, de ilyenkor, mint egy kis család összegyűlünk, leülünk beszélgetni, különböző programokat meglátogatni az adott rendezvényen vagy akár az után.

## Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

Eddig még csak budapesti conokon voltam, azokból is jóval kevesebben, mint amennyin szerettem volna, de a munka és egyéb teendők mellett nem mindig van lehetőségem kilátogatni egy-egy ilyen rendezvényre.

## Tehát külföldi conon sem jártál még. Vannak ezzel kapcsolatos terveid?

Sajnos külföldi conra még nem jutottam ki. Konkrét tervem nincs, hogy melyikre mennék a legszívesebben, de remélem majd a jövőben lesz alkalmam ellátogatni valamilyen külföldi cosplayes rendezvényre is.

*„...egészen más élmény ott élőben látni és megcsodálni ezeket a munkákat. Ezenfelül pedig remek dolog, hogy ilyenkor találkozhatok a cosplayezés által megismert barátaimmal...”*





## Mióta cosplayezel és mi volt az első munkád?

2014-ben ismerkedtem meg jobban a cosplay világgal, ami az első con alkalmával teljesen magába szippantott. Bár csak hobbi szinten cosplayezem, és nincs is olyan sok jelmezem, de imádom egy-egy kedvenc karakterem bőrébe bújni, illetve maga a munkafolyamat is nagyon tetszik, megtervezni és elkészíteni az adott jelmezt és a hozzá tartozó különféle kiegészítőket.

2014-ben már az első conra is jelmezben mentem, Amane Misa voltam a *Death Note*-ből, de az teljes mértékben szekrény cosplay volt.

Az első általam készített cosplay a *League of Legends*-ből Mafia Jinx volt. Ez egy közös projekt volt az egyik barátnőmmel, aki pedig Jinx alapkínézetét készítette el, majd így közösen léptünk fel életünk első cosplayversenyén. Azóta már sokat javítottam a ruhán és a kiegészítőkön is az első verzióhoz képest.

## Sikerült díjat nyerned vagy esetleg más elismerést szerezned a hobbiddal?

Sajnos még nem. Elég kevés versenyen vettem még részt és bőven van még mit csiszolnom a jelmezkészítési technikáimon, de remélem, hogy a jövőben elérek

majd jelölést vagy akár helyezést is egy ilyen megmérettetésen.

## Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb és miért?

A legbüszkébb egy általam kitalált karakter megvalósítására vagyok, nevezetesen Pilly-re, a pillangók királynőjére. Számomra ez a jelmez több szempontból is kihívás volt, ugyanis a ruha az eddigiekhez képest eléggé bonyolult volt, szárnyakat most készítettem életben először, amiknek a mérete és a rögzítése okozott sok fejtörést, valamint a kiegészítőkön rengeteg a csillám és a strassz, amiknek a felragasztásával nagyon lassan lehetett csak haladni. Például a tíz darab díszes karom egyhuzamba 12 órát vett igénybe, ugyanis mindegyikre egyesével ragasztottam fel a strasszköveket. Ezenkívül készítettem sok kisebb lepkét is hozzá, egy pillangódíszes álarcot, valamint világító jogarom is volt.

## Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?

Az eddigi cosplayeim között található játék karakter (*League of Legends*-Jinx), anime szereplő (*Panty & Stocking with Garterbelt*-Stocking), illetve általam kitalált jelmezeim is vannak (unikornis, pillangó-királynő).

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

Igazából minden. :D A varrás még nem megy annyira profi módon, ráadásul saját varrógépem is csak nem régóta van, ezért sok jelmezem rengeteg kézi varrást tartalmaz, ami lassuk be, sosem lesz olyan szép, mint a gépi, olyan gyors meg főleg nem. Ezenkívül általában kevés fajta anyag áll rendelkezésemre, így sokszor nagyon

nehéz megvalósítani egy-egy kiegészítőt. Például sokkal egyszerűbben meg lehetne oldani egy fegyver kivitelezését, ha több eszközöm és többféle anyagom lenne, de általában arra törekszem, hogy pénztárca-barát legyen egy-egy cosplayem.

Emiatt viszont sokkal több energiát vesz igénybe olyanra megformálni valamit, mint az eredeti. Én viszont szeretem a kihívásokat, úgyhogy az ilyesmi nem sokkal eltántorítani, mindig igyekszem a legjobbra kihozni az éppen rendelkezésemre álló dolgokból.



Karakter: Pilly, a pillangók királynője / Fotó: Kinga Szováthy Photo



## Mennyire tartod fontosnak a cosplay „play”; azaz szerepjáték részét?

Nagyon! Szerintem eszméletlenül sokat számít egy cosplayben, hogy aki viseli a jelmezt, mennyire éli bele magát a szerepébe. Egészen más lesz egy kép egy olyan emberről, aki tud és mer azonosulni az általa választott karakterrel, mint egy olyanról, aki pedig nem. Ez személyes tapasztalat is, ugyanis még a legelején én sem mertem teljesen beleélni magam ebbe az egészbe. Izgultam, csak mosolyogtam, vagy csak úgy szimplán álltam, ha fotóztak. Aztán idővel megnyíltam és elkezdtem élvezni a „play” részét is a dolognak.

Ha például egy olyan karakter bőrébe bújok, mint Jinx, már nem félek attól, hogy jaj, mi lesz, ha nem lesz előnyös egy kép, mert épp grimaszolok. Ez a lényeg, Jinx egy káoszimádó, örült nőszemély, akitől nagyon nem lenne karakterhű, ha csak úgy kedvesen mosolyogna a kamerába.

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

A magyar cosplay versenyek szervezésében és lebonyolításában szerintem nincsenek nagy hibák. Nyilván nehéz sok



Karakter: Halloween Jinx (original)  
Fotó: Fehér Gábor

embert összeszervezni, mindenkiné az egyéni igényeit (fények kérése, felpakolás a színpadra stb.) számon tartani, de összességében szerintem ezekkel nincsenek nagy gondok, bakik mindig becsúsznak, de ez bárhol megfigyelhető, hiszen emberek vagyunk és olykor hibázunk. Ha én zsűriznék egy cosplay versenyen, mindenki nyer-

ne és kapna valamilyen díjat. :D Viccet félretéve, még sosem zsűriztem ilyen eseményen, de borzasztó nehéz lehet a sokszor lélegzetelállítóan jó munkákból csak párat kiemelni. Sokszor visszahátréva egy-egy versenyt, a szívem szakad meg, hogy XY cosplayeres miért nincs benne az első háromban vagy miért nem kapott legalább valamilyen különdíjat. Sajnos erre szerintem nincs „jó” megoldás, mert valahogy mégiscsak ki kell választani a legjobbat, illetve a második és harmadik helyezettet. Talán lehetne valami olyasmi kezdeményezés, hogy mindenki, aki indult az adott versenyen, kap valami apróságot, amivel jelképesen kifejezik felé, milyen ügyes és bátor, hogy elkészítette a jelmezt, amivel utána ki mert állni a zsűri és a nagyközönség elé.

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

Is-is. Mivel ahol lakom, nem sok mindent tudok beszerezni, ezért jó előre össze szoktam írni, mit hol tudok megvenni a következő projektemhez, és olyankor szánok rá egy-egy napot, amikor bemegyek értük Pestre vagy más helyre, ahol az adott alapanyag elérhető. Mint azt korábban említet-

tem, igyekszem nem nagy költségekbe verni magamat a cosplayerezés miatt, ezért az alapanyagokból is próbálok mindent a legjobb áron beszerezni, a drágábbat olcsóbb, de megfelelő minőségű változattal helyettesíteni. A felhasználásukat is tervezés előzi meg, ami nagyon fontos a cosplayerezésben mind a varrásnál, mind a barkácsolásnál, mert nincs annál kellemetlenebb, mint amikor a folyamat felénél jön rá az ember, hogy kezdheti az egészet előlről, mert mégsem jók az arányok, nem fogja kiadni a formát az anyag, stb.

## Mely alapanyagok a kedvenceid és miért?

Amit nagyon hamar megtanultam, amikor elkezdtem cosplayerezni az az, hogy a Fibrostir XPS lapok és faragasztó kombinációja csodákra képes!

Viszonylag jó árban be lehet szerezni az ilyen szigetelő lemezeket, illetve a ragasztót is, és ha az embernek kellően sok türelme van (ami a cosplayereknek általában van), akkor szinte bármit meg lehet belőlük formázni. Könnyűek, ragaszthatóak, különféle technikákkal pedig a legvégen szép sima felületet alakíthatunk ki rajtuk, amit utána már csak festeni kell. Szóval ha választanom kell az alapanyagokból a Fibrostirt mondanám jelenleg a kedvencemnek.



## Rengeteg különböző technika áll rendelkezésre a cosplay készítéshez. Mit próbálnál ki szívesen?

Worblálal és EVA-val még sosem dolgoztam, de már rengeteg csodás páncélt és fegyvert láttam elkészülni belőlük. Erre a két anyagra vagyok talán a legkíváncsibb.

## Számodra milyen egy jó cosplay?

Véleményem szerint akkor jó egy cosplay, ha igényes a kivitelezése, felismerhető és minden részével foglalkozott a készítő, tehát a ruhán kívül a kiegészítőkkel, a parókával és a sminkkel is, feltéve ha az is szükséges. Ha nem versenyre készült, engem cseppet sem zavar, ha például nem egyezik milliméterre minden egyes részlet, számomra az összehatás a fontos, és hogy jól érezze magát benne a cosplayer.

## Véleményed szerint milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy jó cosplayer?

Szerintem a jó cosplayer legfontosabb tulajdonsága a kitartás. Rengeteg akadály elé néz az ember, amikor elkezdi megvalósítani egy számára kedves karaktert, és gyakran csak a sokadik próbálkozás hozza meg a kívánt eredményt, de szerintem mindig érdemes időig eljutni. Nekem

is volt olyan esetem, hogy nyolc órányi csiszolgatás, faragás után rájöttem, hogy hogyan lehetne ugyanazt a valamit elkészíteni sokkal szebben. Vettem egy nagyon mély levegőt, aztán még párat, elpakoltam az addigi munkámat és elkezdtem az egészet előlről. Eleinte nagyon rossz érzés volt, de a végén, amikor összehasonlítottam a két művet, már biztos voltam benne, hogy megérte a plusz nyolc-tíz óra. Úgy hiszem az a legfontosabb, hogy mi legyünk elégedettek a saját munkánkkal, hiszen elsősorban magunk miatt állunk neki egy-egy jelmez megalkotásának.



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

Huh, ez nehéz kérdés, mert több olyan magyar és külföldi cosplayer is van, akit nagyon tisztetek a munkájuk miatt és már-már a rajongójuknak mondanám magamat. :) Most egyet emelnék ki közülük, aki nagyon jó barátom, és akit a cosplayezésnek hálá ismerhettem meg. Ő Sorcha Kuroki. Mindig ezer lánggal ég, tele van újabbnál újabb cosplayes tervekkel, amiket olykor rekordidő alatt el tud készíteni. Sokat beszélgetünk a conokon kívül is, és rettentően inspirálóan tudnak hatni rám ezek az eszmecserek. Volt olyan, hogy egy negatívabb időszakomban általa nyertem vissza a motivációm, amiért eszméletlenül hálás vagyok neki. Nagyon szeretem a cosplayes munkáit, és ezek mellett mindig alkot hétköznapi, kreatív dolgokat is. Úgyhogy az egyik cosplayes példaképem egyben az egyik legjobb barátom is, és szívből örülök neki, hogy megismertük anno egymást.

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

Őszintén szólva nem nagyon vagyok otthon az ilyen cosplayes klubokban, de

szerintem mindig alakul olyan, amire épp igény van. Az interneten hamar egymásra találunk a hasonló érdeklődésű cosplayerek, szerintem ha lesz új klubra igény, hamar meg fog az is alakulni.

## Hogyan készülsz a conokra és fotózásokra?

Kevés alvással. :D De tényleg. Eleinte a jelmezeimmel nem készültem el időre, de mostanság ha az készen is van, minden ilyesmi esemény előtt annyira izgatott vagyok, hogy nem tudok eleget aludni, bármennyire is szeretnék. Mostanra már rájöttem, hogy célszerű előre kigondolnom pár pózt a képekhez, mert azt tapasztaltam, hogy rögtönzésben nem mindig vagyok túl jó ilyen helyzetekben.







Illetve a sokadik kép után nehéz nem ismételnie az embernek önmagát, így célszerű előre megtervezni pár a karakterhez illő figurát. Illetve igyekszem figyelni arra is, hogy milyen lesz az időjárás, mert mindig kell B-terv, ha elered az eső, vagy ha az ígért hűs fok helyett legalább harminc lesz, úgyhogy már rutinosan van nálam egy-két váltóruha is a conokon. És a legfontosabb: tű, cérna és fájdalomcsillapító nélkül ma már el sem indulok fotózásra vagy conra!

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

Nincs még túl sok jelmezem, és conra illetve fotózásra sem járok olyan sűrűn, mégis igyekszem folyamatosan új tartalommal bővíteni a Facebook oldalamat, legyen az egy korábbi con még meg nem osztott képe vagy egy sminkteszt, esetleg egy rövid beszámoló a közelgő terveimről, fázisképek egy épp folyamatban lévő cosplayről stb. Valamint nemrég létrehoztam külön Instagram oldalt is a cosplayes dolgaimnak, úgyhogy aki szeretne, ott is tud követni @pillycosplay néven.

### Mi a leghumorosabb élményed, ami cosplay viselése során ért?

Nem is annyira vicces, inkább egy nagyon aranyos emlékem van egy ilyen alkalom-

mal kapcsolatosan. Conról gyakran jelmezen utazom haza, nem volt ez másképp akkor sem, amikor unikornisnak öltöztem. Amikor már gyalogosan közlekedtem, egy gyerekcsoportot vezettek felnőttek az utca másik oldalán, óvodások lehetnek, és arra lettem figyelmes, hogy a kicsik nagy örömujjongás közepette felém mutogatnak és hangosan mondják egymásnak: Nézd, egy egyszarvú! Hú, milyen szép! Azta! Sajnos siettem, pedig legszívesebben odamentem volna hozzájuk, annyira édesek voltak!

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

Jellemzően ilyen sorrendben mindegyik igaz rám.:D Igyekszem előre tervezni és haladni a dolgaimmal, de gyakran előfordul, hogy még a con előtti éjjelen az utolsó utáni javításokat végzem egy-egy cosplayemen. Bár szerencsére ez egyre ritkábban fordul elő, sőt volt olyan is, hogy már több nappal a con előtt készen voltam mindennel. Bevallom egészen furcsa volt nyugodtan eltölteni azt a néhány napot.

### Mik a jövőbeli terveid cosplayezés terén?

Szeretnék egyre jobb lenni és a tudáshoz mérten mindig nagyobb kihívások elé állítani magamat. Nagyon sok cosplay



Karakter: Unikornis (original)  
Fotó: Fehér Gábor

tervem van már és ez a lista folyamatosan bővül, de több jelmezhez még nem érzem kellően tapasztaltnak magamat, így még nem mernék belekezdeni az elkészítésükbe. Eléggé maximalista vagyok, minden ruhából és kiegészítőből próbálom a legjobbat kihozni, és ehhez a jövőben is tartani szeretném magamat. Valamint ha az egyik jövőre tervezett cosplayem elég jóra sikerül, szeretnék részt venni vele egy stúdiófotózáson is, de ez még a jövő zenéje.

### Hol találkozhatnak az olvasók veled legközelebb?

Sajnos a legközelebbi con, amire el fogok jutni, az valószínűleg majd csak a Tavaszi MondoCon lesz, ami még elég messze van, de legalább addig még sok időm van megalkotni az akkora tervezett cosplayeket. Ha valami csoda folytán máshova is el tudok menni, azt mindenképpen jelezni fogom a Facebook oldalamon. :)

Köszönöm az interjút!

**Fotósok:**  
Fehér Gábor, Ekultura.hu,  
Kinga Szováthy Photo

Pilly Cosplay facebook



# AniMagazin

KÉTHAVI

ONLINE

INGYENES

*Anime ismertető, bemutatók*

*Szezonos animék, vélemények*

*Cosplayes interjúk*

*Manga ismertető*



*Távol-keleti kultúra*

*Játék-, és filmkritikák*

