

AniMagazin



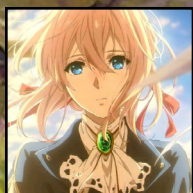
Mary to Majo no Hana



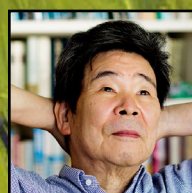
Nyári
Szezónajánló



Ajin manga



Violet
Evergarden



Takahata Isao



Impresszum

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

Szerzők:

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

Elérhetőségek

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

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

Írj cikket!

Légy te is az AniMagazin cikkírója!

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

Less rá a [Cikk kategóriáinkra](#), hogy mely témában, milyen cikk jelent már meg.

Kattints a részletekért!



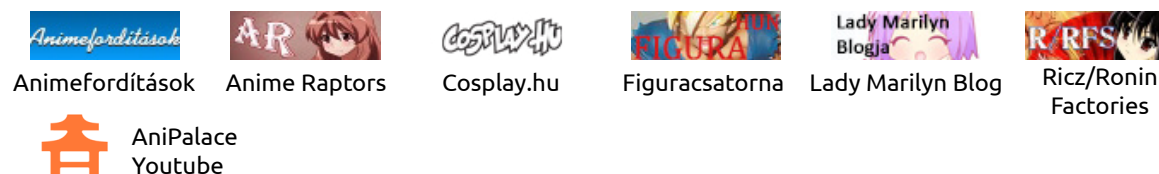
A Ricz/Ronin Factories csapata munkatársakat keres!

Előző szám

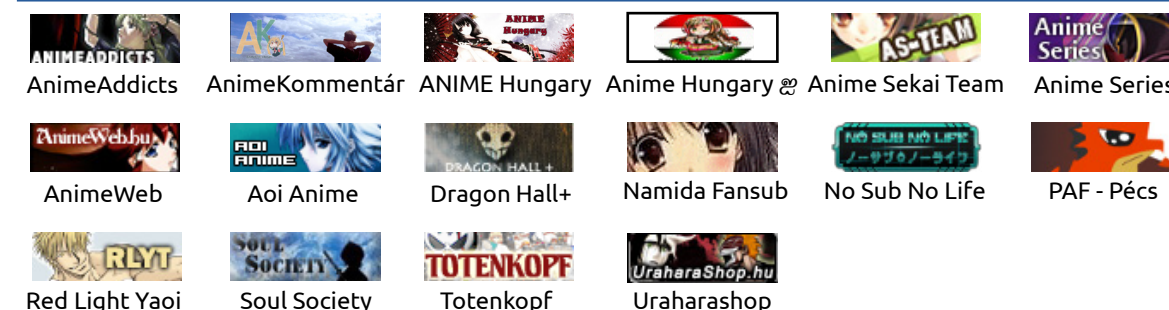


Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon:
animagazin.hu

Kiemelt partnerek



További partnerek



43.

Az utóbbi időszakban igyekeztünk több figyelmet fordítani az olvasói véleményekre, visszajelzésekre. Úgy vélem, a magazin jelenlegi szakaszában, de az egészét tekintve is fontos, hogy olyan számok készülhessenek, amikben minél többen találtok valami olvasnivalót. Ennek köszönhető a tavalyi és az idei kérdőívünk, aminek kapcsán megtudjuk, melyik kategóriák érdekelnek jobban, miről olvasnátok szívesebben, és úgy szumma, hogy tetszik az egész. Értelemszerű, hogy minél jobban szeretnénk megfelelni az igényeknek, persze ezt nem mindenki esetében tudjuk elérni.

Hogy milyen lesz egy adott szám, azt nagyon sok összetevő befolyásolja. Elsőként, mivel az AniMagazinba bárki küldhet cikket, így mindig az adott cikkíró dönti el, miről ír. Másodsor, ha egy speciális témáról van szó, akkor olyan embert kérünk meg az írásra, aki ért hozzá, hogy kellően informatív és tartalmas cikk készüljön. A harmadik dolog, ami befolyásolja a magazin tartalmát, hogy a mi kapacitásunk is véges, mivel nem csak a saját cikkeinket írjuk, hanem javítunk, dizájnolunk, igyekszünk a trendeket is figyelni és még sok-sok minden. Minden ötlet, javaslat, ami eddig felmerült, akár olvasói, akár szerkesztői részről fel van írva, csak várja, hogy dolgozzunk rajta vagy egy hozzáértő, lelkes embert megtaláljunk vele.

Azért, hogy a magazint minél jobban az olvasók igényére tudjuk szabni, fejleszteni, mindenképp fontosnak tartjuk a kérdőívet, így arra kérünk, hogy ha van pár perced, akkor töltsd ki (már ha még ne tetted meg), ezzel segítve a munkánkat. Minden új kitöltőnél, amikor nézzük a válaszokat, örömmel tölt el és kicsit el is gondolkodtat minket, szerkesztőket.

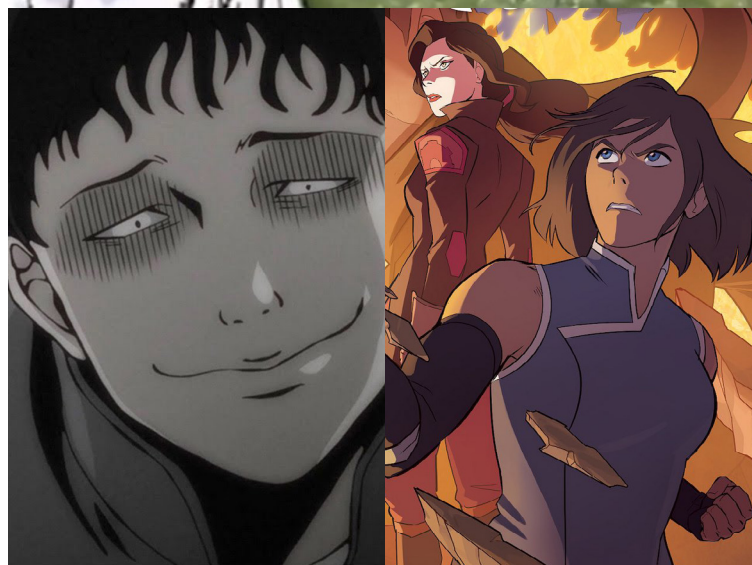
A kérdőívet [IDE KATTINTVA](#) találsz.

Az utolsó bekezdésben pedig örömmel jelentem be, hogy itt a 43. szám, jeee! Ismét sok érdekes és tartalmas cikkel. Belecsobbanhatunk már a nyári animék listájába és a tavaszi szezont is véleményezzük. Itt van a többi folytatódó rovatunk is, mint a seiyuu, ahol most Toki Shunichiről olvashattok vagy a Figuravilág, amiben az Odin Sphere egyik karakteréről van beszámoló. Kockaság is akad a NieR képében, anime fronton pedig a Violet Evergarden, az Ito Junji anime, a Mary to Majo és egy igazi retro, a Shiroi Ookami van a palletán. A mangakedvelőknek is van tartalom, az Ajin és az All You Need Is Kill személyében. Végezetül pedig köszönöm a sok beküldött cikket, a szerkesztőknek a munkáját és azt, hogy letöltötted a magazint. Remélem minél több írás fog tetszeni neked.

- Hirotaka

**ANIME**

- 04** Mary to Majo no Hana
Hiroataka
- 09** Violet Evergarden
Venom
- 14** Hashire! Shiroi Ookami
Hiroataka
- 17** Nyári Szezonajánló
Hiroataka
- 29** Szezonos animékről röviden
Catrin, Hiroataka, Venom
- 38** TOP 10 sulis, romantikus,
komédia anime
Venom
- 43** Ito Junji: Collection
tomyx20
- 49** Takahata Isao
Hiroataka
- 56** Korra legendája
Iskariotes
- 66** Toki Shunichi
Jucky

**MANGA**

- 71** Ajin
A. Kristóf
- 76** All You Need Is Kill
A. Kristóf

FIGURAVILÁG

- 79** Odin Sphere: Yamato
Szimun

KONTROLLER

- 82** Nier: Automata
Venom

RENDEZVÉNY

- 88** Tavaszi MondoCon
Hiroataka

KREATÍV

- 93** Roxy Wonderland
Lady Marilyn

KÍNAI KÜTYÜK

- 101** H96 Max - Android TV Box
NewPlayer



MARY TO MAJO NO HANA

ÍRTA: HIROTAKA



Van olyan pillanat, amikor csak úgy leül-nénk animézni, nem kellene világsorsot formáló harcok, politikai összeesküvések, vére menő küzdelmek, csak szórakozni szeretnénk, elmerülni az anime világában és követni a történeteket. A *Mary to Majo no Hana* pontosan ezt az élményt nyújtja.

A korábbi Ghibli alkalmazottak által 2015-ben alapított Studio Ponoc berkeiben készült 2017-es anime a nagy öreg kitaposott útján indult el. Igyekeznek az ott tanult értékeket tovább vinni, valamint, ami fontosabb, a Ghibli filmek világát, hangulatát elhozni nekünk. Szükségünk is van rá, hiszen a Ghibli már négy éve nem tett le semmit az asztalra.

A *Mary to Majo no Hana* egy kedves hétvégi film, amit Mary Stewart 1971-es gyermekregényéből adaptáltak. Elvisz minket az angol vidék egy kis szejetébe, ahol egy kislány rövid időre megtapasztalhatja, milyen is boszorkánynak lenni, birto-



kolni a varázslás hatalmát, és mit eredményez, ha egoista és megszállott kezekbe kerül.

Seprűre fel

Történetünk legelején egy vörös hajú boszorkány egy varázsvirág magvait próbálja kimenteni olyanok markából, akik igencsak megkérdőjelezhető célra szeretnék felhasználni. A mentőakció sikerül, ám a felhők közül seprűn kimenekülve, üldözőkkel a sarkában nem meglepő, hogy a földet érés nem sikerül túl fényesen. A varázsvirág hatására a landolás helyszínén a környezet burjánzásnak indul és egy sűrű erdő jelenik meg, elfedve a virágot, a seprűt és mindent, ami erre az estére emlékeztetne.

A kezdeti izgalmakat enyhítő következő kép már egy vidéki kis ház környezetét mutatja be, főszereplőnk Mary Smith, a vörös hajú kislány éppen kicsomagol új szobájában. Nemrég költözött ide, nagymamájához. Vidám, aranyos, kíváncsi, energikus, segítőkész, ám eléggé ügyetlen gyerek. Azonban egy-két bosszantó, de mondjuk inkább gyermeki megnyilvánulása ellenére hamar megkedvelhető, az anime végére, pedig egy határozottabb, jellemében sokkal érettebb lány válik belőle.

Mary első napján körbejárja a környéket, ezzel nekünk is bemutatva a hely-

színt. Találkozunk a kedves nagymamával, szobalányával, a kertésszel és kötelező fiúkarakterünkkel Peterrel, aki sulis mellett újságkihordó és szereti a málnalekvárt, de igazán a film második felében lesz fontos. Mindemellett a cuki állatok sem maradhatnak ki, amiket most egy macskapár testesít meg Gib és Tib.

A két cicus igencsak befolyásolja Mary vidékfelfedező túráját, bevezetik őt a sűrű erdőbe, ahol a lány megtalálja a varázsvirágot és leszakít belőle egy darabot. Ez katalizálja a cselekményt, ugyanis aznap este Tib eltűnik, másnap pedig Mary a macsek keresése közben rátalál a seprűre, a virágnak köszönhetően pedig egy rövid időre varázsereje lesz, ezzel pedig olyan kalandokba keveri magát, amire még álmában sem gondolt. Kalandjai felvezetnek minket a felhők fölé, ahol az egész anime elkezdődött, megismerjük a varázsskolát és vezetőjét, az elsőre nyájasan ellenszenves Madam Mumblechookot és a meglehetősen örült tudóst, Doctor Dee-t.



Mary akarva akaratlanul is a történesek közép-pontjába kerül, ráhárul a felelősség, hogy pontot tegyen annak a konfliktusnak a végére, ami oly régen elkezdődött. Bátor küldetésében szerencsére nincs egyedül, Gib és Peter is a segítségére lesz.

A történet önmagában nem hordoz semmi újdonságot, de tudván, milyen régi az eredeti mű, nem is akkora tragédia ez. Hiszen nem akar több lenni egy könnyed gyermektörténetnél. Karakterek szempontjából értelemszerűen Mary karaktere a legkidolgozottabb, a többiek dolgozhattak volna még egy kicsit. Értem ezalatt Peter és a nagymama karakterét, de a Madam és a Doctor jelleméről is szívesen tudtam volna meg többet, amire elég lett volna egy-két mondat is. Ám ez a tényleg kis hiányérzet nem befolyásolja az anime élvezhetőségét, mert az egész film teljesen kerek, jól lezárt és amire kell, magyarázatot fogunk kapni.



A karakterek mélyítése mindössze néhány perccel nyújtotta volna meg a filmet, ami a 102 perces játékidő tudatában nem akkora plusz dolog. Igazából csak itt éreztem, hogy kicsit felületesek voltak a készítők. Ettől eltekintve a maga műfajában hozza, amit kell, hiszen, ha belegondolunk a *Kiki* vagy a *Totoro* sem volt mélyebb karakterek szempontjából.

Minden más viszont teljesen rendben van. Jól használja a stílusjegyeket, mint a seprűirányítás vagy a varázslás tudománya. A grafika nagyon szép, minden képe részletes, kidolgozott, színekben gazdag, látványos. Jó néhány tájkép pedig szemet gyönyörködtet. Ezért mindenképp jár a plusz pont. Szívesen néztem volna még több helyszínt vagy a közeli városkából is mutathattak volna többet, de a varázsiskola részletes bemutatása kárpótolt. Az animációról is hasonlóan jókat lehet elmondani. Kevés olyan kép van, ahol ne mozogna valami; a ruhák, a hajak és a környezet mozgása is



kimondottan korrektre és szépre sikerült. A Studio Ponocnak semmi oka sincs panaszra, nagyon jó munkát végeztek.

A zene terén a készítők a bevált receptet használták, orkesztrális muzsikák csendülnek fel a jelenetek alatt, kellemesen lágyat és dinamikusakat egyaránt találunk köztük.

A seiyuuk is nagyon jól hozzák a karaktereket, nem csoda, hiszen ők is sokat dolgoztak már Ghibli művekben. Mary hangja Sugisaki Hana, aki az *Omoide no Marniében* Sayakaként (a szemüveges kislány) szerepelt. Peter hangja már tapasztaltabb, Kaiki Ryunosuke, aki a *Vándorló Palotában* Markl, az *Arriettyben* pedig a főszereplő, Shou hangja volt, de dolgozott Shinkai Makotóval is a *Kimi no Na wa* című nagy sikert arató filmjében, sőt Hosoda Mamoru *Summer Wars*-ában övé volt a főszereplő, Kenji hangja. Amami Yuuki, a Madam hangja korábban a *Ponyóban* Granmammarét, Ponyo anyját szinkronizálta.



A Ghibli után szabadon

Sokat említettem már a Ghiblit, és valljuk be, nem mehetünk el mellett, hogy ne akarjunk párhuzamot vonni, összehasonlítást végezni.

Talán a legszembetűnőbb maga a grafika, és főként a karakterdizájn. Nem is meglepő, hisz a Studio Ponoc alapítói sok évet húztak le a Ghiblinél, így nagy hatással volt rájuk a munkamorál, a munkamódszer és az a stílus, amilyen formában átadnak egy művet a nézőknek. Ezt maga a rendező, Yonebayashi Hiromasa mondta egy interjúban. Különösen Takahata Isaót (44. oldal) és Miyazaki Hayaót emelte ki, 20 évig dolgozott velük. A film nézése közben látható, hogy ugyanolyan technológiával dolgoztak, mint a Ghibli, ezzel kapcsolatban a rendező kifejtette, hogy nagyon sok tehetséges rajzolójuk van, így logikusabb a 2D animáció használata. Bár a Mary is tartalmaz CG-t, de csak kismértékben, a jobb élvezhetőség érdekében.



Yonebayashi tehát nem zárkózik el a CG használatától, de azt nyilatkozta, hogy ez témafüggő, és még a jövő zenéje, mihez használnak majd, de alapvetően a Ghibli stílusát szeretnék tovább vinni.

Szintén a Ghiblitől hozott jellemvonás, hogy ők is egy gyermekregényt adaptáltak, mivel a Ghibli is szeret ilyenekből dolgozni, nem volt kérdés, hogy a Ponoc első teljes filmje is ilyen alapokon nyugszik majd. Yonebayashi ezzel kapcsolatban elárulta, hogy a Marniével ellentétes filmet szeretett volna alkotni, ami nem egy nyugodt, lassan kibontakozó történet, hanem egy aktív leány van a középpontban.

Ez is egyértelmű Ghibli vonás, Miyazaki hősnői is mind erős női karakterek vagy olyanok, akiket a történet tesz erőssé. Mary is ilyen, akit gyermeki kíváncsisága vezet bele az eseményekbe, de barátai és persze a nagyobb jó érdekében kialakul benne az érett döntésképesség és a tettekre készség. Persze ehhez az is kellett, hogy előbb rájöjjen, hogy ő maga akar változni.



Az animét nézve több Ghibli alkotást is felfedezhetünk, legjobban talán a Kiki, a boszorkányfutár áll hozzá közel, de felfedezhetünk hasonlóságot a Vándorló Palotával, a Chihiróval - ez utóbbinál főleg a főszereplő lányok karakterét érdemes párhuzamba vonni, hisz a jellemfejlődés hasonló vonalon halad - és esetleg a Totoróval.

Mindezek fényében bátran kijelentem, hogy a Mary to Majo no Hana nem Ghibli másolat, hanem tisztelgés a nagy múltú stúdió előtt, az alkotók örömmel viszik tovább a Ghiblinél tanultakat és az általuk megteremtett stílust, hangulatot. Ezt megerősítve figyeljük meg a film elején a Ponoc logóját.

Nem mondom, hogy a Mary to Majo no Hana azonnal egyenlősíthető egy Miyazaki művel. Azt sem jelentem ki, hogy fölé kerekedne. De minden esélye megvan rá, hogy méltó utódja legyen a Ghibli fénykorának, sok remek művet kaphatunk még tőlük. Ahogy Yonebayashi elmondta,



ők 2014-ben a nulláról kezdték el a stúdió felépítését, mind emberek, mind infrastruktúra terén, ezért különösen nehéz dolguk volt. Első lépésnek ez az anime nagyon jól sikerült, egy remek családi film lett, amit Ghibli rajongóknak kötelező megnézni.

A Studio Ponoc jelenleg négy rövidfilmen dolgozik, de tervezik már a következő egész estés filmet. Érdemes szemmel tartani a stúdió munkásságát. Talán ezt alátámasztja az is, hogy tavaly a hatodik legtöbb bevételt hozó animefilm volt Japánban, kicsivel több mint 29 millió jennel.

Studio Ponoc

A Studio Ponoc 2015 áprilisában alakult meg Nishimura Yoshiaki által, aki a Ghiblinél volt producer a Kaguya-hime no Monogatari és az Omoide no Marnie című filmeknél. Csatlakozott néhány Ghibli munkatárs, köztük Yonebayashi Hiromasa az Arrietty és a Marnie rendezője, aki többek között a Chihiróban és a Kaze Tachinuban volt kulcsanimátor. A stúdió neve a horvát ponoc szóból ered, ami horvátul éjfél, vagyis a nap kezdetét jelenti. Ez utalhat arra is, hogy a stúdió a Ghibli stílusának új kezdete. Ezt talán valamennyire Yonebayashi állításai is alátámasztják.



cím: Mary to Majo no Hana

év: 2017

hossz: 102 perc

műfaj: kaland, fantasy, mágia

stúdió: Studio Ponoc

Értéklés:

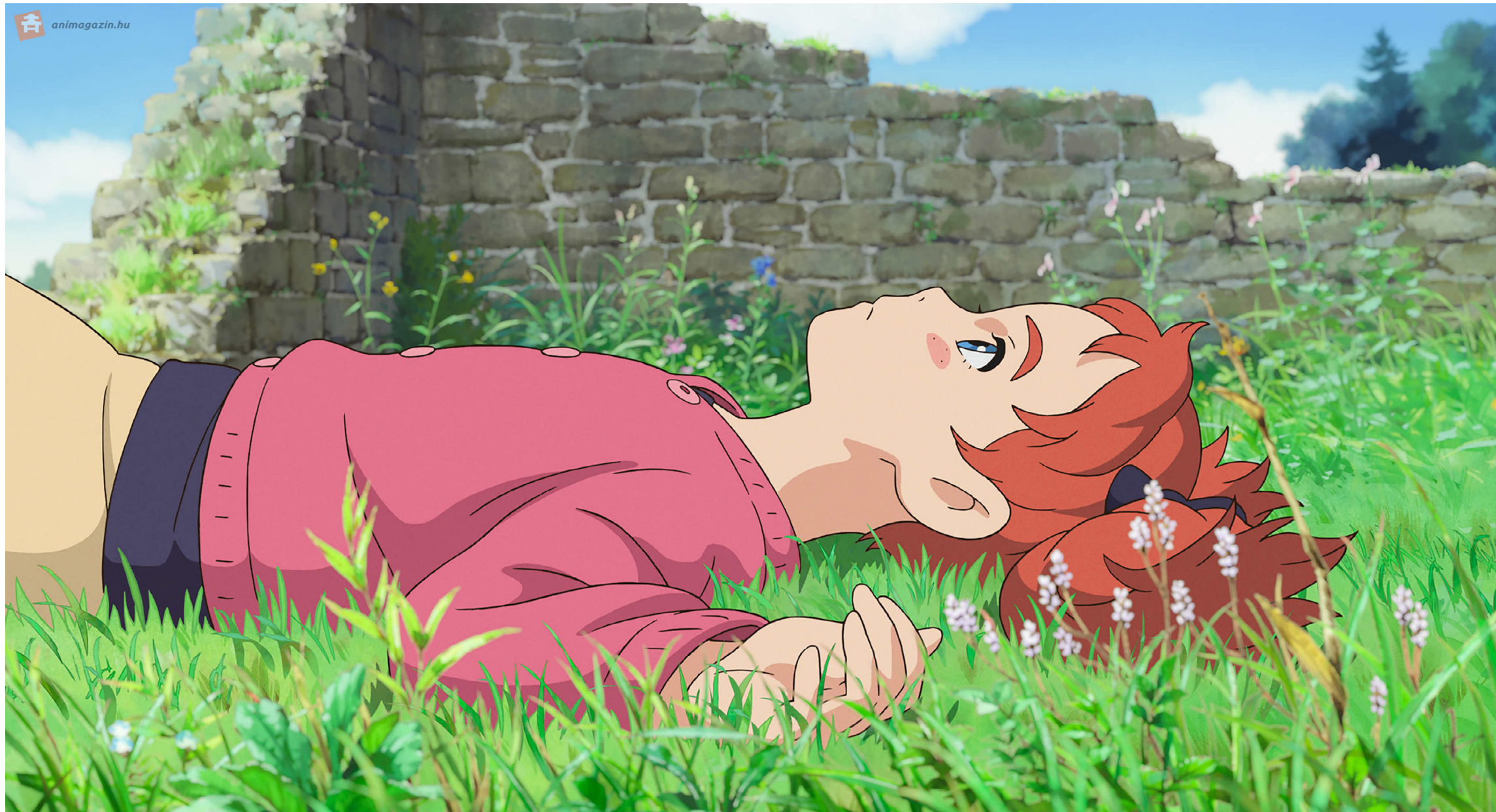
MAL: 7,43

ANN: 7,35

Anidb: 7,23

AJÁNDÉK HÁTTÉRKÉP A VEZÉRCIKKHEZ

MARY TO MAJO NO HANA



Kattints a képre!



VIOLET EVERGARDEN

ÍRTA: VENOM (COSPLAY.HU)



Léteznek olyan filmek, sorozatok vagy videojátékok, melyek már a megjelenésük előtt nagy vihart kavarnak. A megelőlegezett rajongói istenítés (szaknyelven a „hype”), bár legtöbbször nagyon kedvez a produktumnak, de néha sajnos visszafelé sülni is lehet, ha a végeredmény nem hozza, a - legtöbbször irreális - elvárásokat. A Violet Evergarden már 2 évvel ezelőtt kezdték promózni, egy nyúlfarknyi kis animációval, amitől leestett mindenki álla, hiszen olyan minőségű volt, amit addig nem igazán láthattunk, legalábbis TV sorozat esetén, bár akkoriban még az sem volt tiszta, hogy milyen formátumban fog megjelenni. Ahogy csepegtették a további információkat, úgy növekedett a körülötte kialakult feszült várakozás, tényleg kíváncsiak voltunk, hogy a Kyoto Animation képes lesz-e arra a csodára, amit az előzetesek alapján sugalltak, tényleg ez lesz vajon a következő generációs anime? Nos, ahogy azt sokan sejtették... igen is és nem is.

A Violet Evergarden egy regény adaptáció, melyet Akatsuki Kana írt és a Kyoto Animation kiadó jelentette meg 2015-ben; kapásból elvitt minden rangosabb díjat, amit maga a Kyoto Animation osztott ki neki... nos igen, ez kicsit felemás kezdet. A regény megjelenésekor szinte azonnal be is jelentették, hogy készül házon belül az animációs adaptáció, így szinte mindenki felfigyelt rá. Az első bemutató egy kicsit streampunkos, kicsit klasszikus európai fantasyt sejtetett, ami nagyon pozitív kezdet volt. Bár a történet összefog-

lalója kissé zavaros volt, sokáig az sem volt tiszta, hogy a főszereplő most „android” vagy ember, de úgy volt vele mindenki, legalábbis, aki nem olvasta a regényt, hogy hamarosan úgyszólván megjelenik, aztán kiderül. Bár a premiért 2017 elejére ígérték, hamar kiderült, hogy ezt nem fogja tudni tartani a stúdió (és kaptuk helyette a fenomenális Miss Kobayashi's Dragon Maid sorozatot ([AniMagazin 37.](#)), nem is bánta senki), de nyáron már tartottak belőle egy zárt körű premier vetítést, amiről az emberek ámulva jöttek ki. Időközben volt egy szintén fantasztikus és díjakkal erősen megdobált Silent Voice filmjük is, ami tovább erősítette a várakozás izgalmát, amit az sem árnyékol be, hogy szépen csöndben odakerült a KyoAni neve mellé a Netflix logója is (mondjuk én akkor már kicsit kezdtem aggódni). Kiderült, hogy a japán TV premier 2018 januárjában lesz, de a Netflix kijelentette, hogy a nyugati megjelenésre áprilisig kell majd várni. Mit ne mondjak, erősen ráncoltam a szemöldököm, de szerencsére (vagy némi nyomás hatására) a Netflix végül bizonyos régiókban a japánnal egyidőben leadta az epizódokat. Én elképesztő izgalommal vártam és szinte borítékoltam, hogy ez lesz az ÉV... mit az év, az ÉVTIZED animéje, hiszen, ami ilyen szép (és KyoAni), az biztosan nagy tutiság lesz, bár viccelődtünk azzal, hogy nem is olyan régen volt az a Myriad Colors Phantom World, amit azóta is igyekszik minden KyoAni fan elfelejteni. Eljött a premier ideje, majd ahogy jöttek ki hétről hétre az epizódok úgy vált egyre hűvösebbé a fogadtatása.

Valami itt nagyon félre ment. Ez nem az a sorozat, amit mi vártunk! Szinte köze sincs ahhoz, mint amit az előzetesek beígértek... vagy legalábbis, azt hittük, hogy ígérnek. Bár gyorsan lett egy elég szolid rajongótábora, de egyet kellett értenem a kritikákkal, amik erősen bíralták a szereplőket, a (nem igazán létező) történetet és a kissé zavaros rendezést. De ne rohanjunk ennyire előre...



Kezdjük a történettel, melynek helyszíne egy képzeletbeli Európa, nagyjából az első világháború idejében (ami mostanában hatalmas divat lett és már kapásból klisének is tűnik sajnos). Épp véget ért egy nagy háború, a nemzetek kezdik összeszedni magukat és eltakarítani a romokat, az emberek pedig gyászolják a csatákban elesett rokonaikat.

A címszereplő, Violet, bár még jóformán gyerek, de (valami sosem tisztázott okból) aféle szuper katona. Hihetetlenül erős, gyors, ügyes és több csatát is megjárta szinte legyőzhetetlenül, mígnem beütött végül a tragédia, egy bevetés során az osztaga megsemmisült és Violet elvesztette mind a két kezét a bombázásban. Utolsó emléke, hogy kettesben maradt a súlyosan sérült és Violet számára mindennél és mindenkinél fontosabb Gilbert őrnaggyal, aki az utolsó pillanatban még annyit mondott a lánynak, hogy „szeretlek”. Kórházban tért csak magához, az elvesztett ke-

zei helyén gépesített robot karokkal. Hamarosan megjelenik az egyik korábbi felettese Claudia (aki a nevével ellentétben férfi), és tudatja vele, hogy egyrészt vége a háborúnak, másrészt Gilbert őrnagy azt üzenté, hogy Violet tartson vele és éljen békés, szabad, civil életet. Mivel a lánynak az őrnagy kérése parancs, így Claudiával beköltözik a városba, ahol sajnos nem igazán tud boldogulni. Számára ugyanis minden idegen, az emberek, a városi lét, a béke, de legfőképp az érzelmek. Claudia, miután leszerelt a hadseregtől egy postai vállalkozásba fogott, ahol úgynevezett „auto memory doll”-okat alkalmaz (melyet direkt nem fordítok le, mert nincs sok értelme). A „doll”-ok lényegében olyan szellemírók, akik mások helyett gépelnek le leveleket vagy fontos iratokat, kiegészítve ezzel az írástudatlanokat vagy azokat, akik nem tudják jól kifejezni magukat. Violet maga is beáll a dollok közé, kitanulja az írógép használatát, majd a cég alkalmazottjaként elindul körbe

az országban, hogy leveleket írjon, közben megismerje önmagát, fokozatosan megértve, hogy mit is jelent az a szó, hogy „szeretet”. És miután megtudja, hogy Gilbert odaveszett az ütközetben, elindul a gyász hosszú és fájdalmas útján.

És most térjünk át a sorozat legfényesebb pontjára, amit nem lehet nem észrevenni és még évek múltán is emlegetni fogjuk, az elképesztő vizualitására. Ez az a rész, amiben a Violet Evergarden egyszerűen verhetetlen. Olyan elképesztően igényes a megvalósítása, amit mozifilmekben

„A „doll”-ok lényegében olyan szellemírók, akik mások helyett gépelnek le leveleket vagy fontos iratokat, kiegészítve ezzel az írástudatlanokat...”

láthattunk eddig. Akár a Disney vagy a Ghibli is megirigyelhetné azt a hihetetlen aprólékosságot, amit a KyoAni csapata elének varázsolt. A színek, a kosztümök, a hátterek, az ékszerek, a csodálatos napszakos fény és árnyék effektusok; a (helyenként) bántóan gyönyörű animációkat hosszasan lehetne sorolni, de ezt igazából látni kell. A KyoAni eddig is mindig híres volt arról, hogy szinte önmagára licitálva hozta ki a szebbnél szebb sorozatokat, de most önmaga számára is nagyon magasra tette a lécet, melyet más stúdió nem is biztos, hogy a közeljövőben képes lesz megugor- ni. Lehet, hogy a Netflix is besegített picit, némi pénzmag hozzáadásával, bár szokásosan erről nem sok információ van. A lényeg, hogy a sorozat látványa egyértelműen csillagos ötös. Az audio oldala is hasonlóan igényes, bár nekem a kissé hatásvadász opening és az ending elég felejthető lett, de a zenék, hangok és szinkronok szintén megszokottan nagyon profik.



Ennyi szép és jó dolog után mi lehet itt a probléma? Kérdezheti az, aki még csak most hallott róla először. Hohóó... nos, hol is kezdjem?

Oké, ne kerüljessük a dolgot: a Violet Evergarden egy gyönyörű, szívszorító, nagy semmitmondás. Bár a történet érdekesen indul, de hamar kiderül, hogy az epizodikus jellege miatt a mondanivaló valahol elveszik a sorok között. Violet járja



a világot, passzívan szemlél dolgokat, átéli mások drámáját, majd - akárcsak a néző - továbblép. Szinte minden rész egy külön kis történet, ami elég lazán kapcsolódik egymáshoz és jóformán tényleg csak Violet köti össze őket, ami nagyon gyorsan zavaróvá válik. Főleg, hogy a mellékszereplők sem igazán érdekesek. A postán dolgozókat az elején még szépen felvezetik, de nagyon gyorsan feledésbe is merülnek, hogy csak a háttérből asszisztálnak Violet belső drámájához. Lényegében az egész történet arra van kiélezve, hogy a teljesen sztoikus és érzelemmentes Violet, lassan elkezd szocializálódni, megtanulja kifejezni önmagát, megismeri a szeretet, majd letaglózza a gyász, amit a sorozat végéig próbál feldolgozni.

Ez így leírva még akár egy gyönyörű történet is lehetne, de a rendező és a forgatókönyvíró nem volt a helyzet magaslatán. Violet és Gilbert kapcsolatát visszaemlékezésekből ismerjük meg, de mivel ezek eléggé fragmentáltak vagy csak



„...a Violet Evergarden egy gyönyörű, szívszorító, nagy semmitmondás. Bár a történet érdekesen indul, de hamar kiderül, hogy az epizodikus jellege miatt a mondanivaló valahol elveszik a sorok között.”

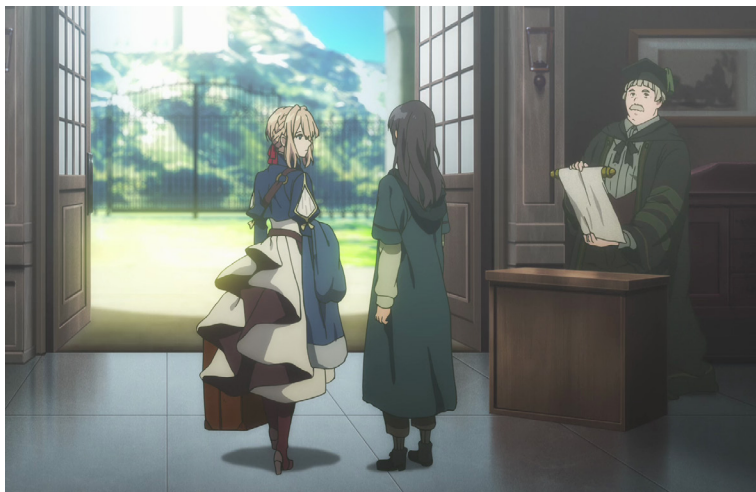
egy-két jelenetre fókuszálnak, így nem igazán jön át a kapcsolatuk mélysége, hiszen egyikőjükéről sem tudunk meg szinte semmit. Violet fiatal katonalány, aki nem tud semmit a világról és feltétel nélkül, szolgai módon követi a parancsokat, Gilbert pedig egy jószágos, jóképű katona, aki mentora és szerelme a lánynak. Ennél többet nem tudunk meg róluk. És ez baj!

Az az igazság, hogy az egész sorozat befogadhatósága jóformán teljes mértékben azon múlik, hogy a néző képes-e azonosulni Violettel. Mennyire képes ráhangolódni a lány gyötrődéseire, vívódásaira és érzelmeinek kibontakozására. Ha igen, akkor tényleg egy nagyon szomorú drámában lesz része az illetőnek, ahol egy teljes doboz papírzsepit fog telesírni a végére. De ha nem... hajaj, akkor jönnek a problémák igazán.

Itt jön be ugyanis az, hogy egyáltalán nem azt kaptuk, amit az előzetesek alapján vártunk. Mind a steampunk, mind a fantasy rész szinte egyetlen dologban összpontosul: Violet gépkarjaiban. Amikre igazán soha nem is kapunk magyarázatot. Sosem látunk semmit, ami arra utalna, hogy bárkinek is lenne hasonló művégtagja, de még az alapvető technológiai fejlettségi szint is nagyjából az 1930-as éveket idézi. Nincs még csak utalás sem

arra, hogy lenne robotika vagy mágia vagy bármi ebben a világban, viszont senki sem lepődik meg azon, hogy Violetnek műkezei vannak. Elég furcsa koncepció. A világ maga is megfoghatatlan, mint említettem a ma már klisének számító fiktív Európa a színhely, de igazándiból ennek semmi jelentősége nincs. Nem sokat tudunk meg a háborúról, sem a népekről, meg úgy nagyjából semmiről. Így az egész történet lóg a semmiben. A rendező pedig még csak kísérletet sem tesz arra, hogy valami kapaszkodót adjon, hiszen minden időt elvisz valakinek a személyes drámája. Szerencsére néha azért valami humor is megcsillan időnként itt-ott, főleg Violet kárára, ami feldobja kicsit a folyamatos depizést.





Maga az „auto memory doll” koncepció is hamar kifulladás, de eleve volt egy kis kavarás a téma körül, hiszen nem egy helyen, a történet előzetes bemutatásakor (talán fordítási hibából vagy kitudja), de a doll-okat többen is amolyan mesterséges embereknek írták le, bár nagyon gyorsan kiderült, hogy erről szó sincs. Viszont ezzel is elveszett valami „mágikus” az egészből, teljesen értelmetlenné téve a „doll” fogalmát (ami ugye babát, bábút jelent), így valahogy jelentéktelenné és erőltetetté válik az egész. Lényegében csak cifrán megfogalmazott gépírónőkről beszélünk, hiába próbálnak köréjük valami mitológiát szőni, nem igazán sikerül.

Szerintem, ennek a sorozatnak nagyon sokat ártott a 13 epizódos felosztás. Vagy 2 órás mozifilmbe kellett volna összevágni, kihagyva a rengeteg sallangot vagy 24 részben alaposan kifejtteni a világot és a szereplőket, mert így az egész befejezetlen és zavaros, ráadásul hiányzik belőle bármiféle misztikum vagy eredetiség.



Mint adaptáció szintén problémás. A Kyo-Ani régebben ugyan szinte szóról szóra adaptált, mert az *Air*, *Kanon*, *Clannad*, *Haruhi* és társai szinte betűre pontosan egyeznek az eredeti művekkel, de az utóbbi időben ettől elrugaszkodtak és elég szabadosan kezdték feldolgozni a regényeket. Olyannyira, hogy a legtöbb esetben a főszereplők külsején és nevein, meg a sztori vázlatos alapjain kívül szinte mindent átírtak és kibővítettek. Valahol ez nagyon jól sült el a végeredményt látva, mint pl. a *K-On!*, a *Chuunibyou demo Koi ga Shitai!*, az *Amagi Brilliant Park* vagy a *Miss Kobayashi's Dragon Maid* esetén, de volt, ahol ezek a változtatások erős morgolódást váltottak ki azok körében, akik ismerték az eredeti könyveket (pl. a *Sound! Euphonium* vagy a *Myriad Colors Phantom World*).

A Violet Evergarden is nagyon laza szálakkal kötődik az eredeti regényhez, teljesen megváltoztatva annak hangulatát és mondanivalóját, ami most sajnos egy elég elhibázott döntésnek

bizonyult a stúdió részéről, mert gyakorlatilag elveszett valahol a lényeg a nagy csillogás között.

A végére jön a nagy dilemma: most akkor jó vagy rossz lett a Violet Evergarden?

Mély levegő

Mindenki döntse el maga!

Nagyon nehéz megítélni, hiszen ez egy elképesztően igényesen összerakott műalkotás (igen, ezt tekinthetjük annak), amit objektíven értékelni szinte lehetetlen. Korábban megállapítottuk vele kapcsolatban azt a dilemmát, hogy az sem jó, ha rajta van a top 5 legjobb téli anime listáján, de az is hiba lenne, ha nem lenne ott. Egyik oldalon van a zavaros, klisés történet, a másikon a lehangoló látvány és a briliáns érzelmi hullámvasút, szerethető karakterekkel. Ugyanakkor ezt is ki lehet forgatni, hogy a látvány szimpla parasztvakítás, ami nem ad hozzá semmit az élményhez, Violet gyász és érzelmi fejlődése pedig erőltetett és kínosan azt akarja elérni, hogy együtt érezzen a néző vele. Mindben van igazság.

Döntsön a néző. Részemről remélem, ha lesz folytatása, akkor az már kevésbé lesz megosztó, de ugyanakkor nem tudom, mit lehet ehhez még hozzátenni.

A Violet Evergarden egy gyönyörű, de megosztó anime sorozat, ami nem fog mindenkinek tetszeni, de az is biztos, hogy még sok év múlva is emlékezni fogunk rá, mert az AMV készítőknél igazi kincsesbánya lesz még sokáig.



Cím: Violet Evergarden

Év: 2018

Hossz: 13 rész

Műfaj:

slice of life, drama, fantasy

Stúdió: Kyoto Animation

Értékelés:

MAL: 8,59

ANN: 8,23

Anidb: 8,17



HASHIRE! SHIROI OOKAMI

ÍRTA: HIROTAKA

A kérdőívünkben többen kérték, hogy írjunk régebbi animékről is. Mindig igyekszünk ennek eleget tenni, de a mi kapacitásunk is véges. Régóta tervben van egy retró rovat, ha már az aktuális és eljövendő szezonoknak sajátja van, és a nagyobb ismertetőik is általában újabb animékről szólnak. Ezen rovat kapcsán több cím is felmerült már, hogy mikről lehetne írni, amit igyekszünk betartani, még ha nem is minden számba tudunk ilyen cikket betenni. Alapjában véve a 2000, de még inkább az 1990 előtti címeket részesítjük előnyben ebben a kategóriában, de ezenbelül nincs más korlát, így aki ilyen régebbi címről szeretne írni az AniMagazinba, az bátran megteheti, szívesen fogadjuk.

Most a rovat első tagjaként egy nemhogy retró, de még csak nem is ismert címről fogok írni, ami nem mellesleg gyerekkorom egyik nagy kedvence. Ezt az élményt növelte az a pillanat, amikor anno megtudtam, hogy hát ez is anime!

Az 1990-es *Hashire! Shiroy Ookami* Mel Elis 1970-es *Flight of the White Wolf* című regénye alapján készült. Egy szép történet egy fiúról, egy farkasról, kettejük barátságáról és egy hosszú utazásról, amelyben csak egymásra számíthatnak. Sűrgeti őket az idő, egy vadász, és a vadon törvényei.

Főszereplőnk egy tinédzser fiú, Russet, akinek az apja kutyatréner. Egy kisvárosban laknak az Egyesült Államok hegyes, erdővel borított vidékén. Kis gyerekkora óta egyik legjobb barátja Grey, a fehér farkas. A család épp egy bajnok kutyát ünnepel, amiért díjat nyert egy rangos versenyen. A kutya és a farkas kis összetűzésbe kerülnek, melynek nem lesz jó vége. Grey az eset után elmenekül, de Russet utána megy.

A kutya gazdája hajtóvadászatot indít és vadászokkal fésüli át az erdőt, de nem találják meg őket. Russet és Grey másnap este tér haza. A fiúnak az az ötlete támad, hogy szabadon engedi

Greyt egy 300 kilométerre lévő nemzeti parkban, ahol a farkas nyugodtan élhet. Russet szülei aggodva, de elengedik a fiút, és ketten együtt, gyalog indulnak el a hosszú és kalandos úton, bejárva az USA gyönyörű erdejeit, a vadással a nyomukban. A történet önmagában nem sok meglepetést tartogat, a hangsúly Russet és Grey kapcsolatán van, ahogy segítik egymást az úton, mindezt úgy, hogy Grey mindig megtartja a 3 méteres távolságot (egy-két kivétel akad csak, de azt érteni fogjuk, hogy miért).

„...Russet és Grey (...) ketten együtt, gyalog indulnak el a hosszú és kalandos úton, bejárva az USA gyönyörű erdejeit, a vadással a nyomukban.”



A sztori sokszor adja tudtunkra, hogy Grey nem egy háziállat, mégha emberek között nőtt is fel; ízig-vérig vadállat, benne van a vadászösztön, egyedül Russet az, akit valamennyire a bizalmába fogad.

A kapcsolatépítés közben és az elválás felé közeledve pedig elképesztően szép tájakon járunk. A karakterek útja főleg a vadonban halad, csak ritkán látunk egy-egy várost, kis boltot, ahonnan Russet felhívja a szüleit, hogy él és virul. Gyönyörű erdőkben, mezőkön fog vezetni a történet szála, ami nagyon szépen lett kivitelezve.

Ha pedig már erre kanyarodtam, akkor essen szó a kinézetről is. Bár már lassan 30 éves a film és nem is túl népszerű, de még mindig szép. Mind a karakterek, mind a környezet megrajzolása remekül sikerült. Az emberek, de még Grey arcán is nagyon jól látszanak az érzelmek. Az igényesen megrajzott arcmimika elég, hogy lássuk, milyen érzelem dúl a karakterekben. A szavak csak kiegészítik.

szítik ezt. A természetre ez különösen érvényes, szinte a szemünk előtt kel életre az erdő, a fák lombjain csillog a napfény, a tavakban tükröződik a holdfény, a mezőkön él a természet, madarak fütyörésznek. Leírhatatlanul hangulatos, festői az egész. Köszönhető ez a festményszerű ábrázolásmódnak is.

A zene is figyelemre méltó, nem saját dallamokat adtak az animéhez, hanem Antonin Dvornák XIX. századi zeneszerző műveit választották.

Mivel én magyarul ismerem és szeretem a filmet, a japán szinkronról nem tudok nyilatkozni, a magyarral különösebb problémám nincs. Nem fektettek bele sok energiát, de hallottunk már rosszabbat is, például a Macross vagy a Dallos esetében.

„Az igényesen megrajzott arcmimika elég, hogy lássuk, milyen érzelem dúl a karakterekben.



A Hashire! Shiroi Ookami vagy magyar címen Fehér Farkas egy remek hétvégi film, 80 perces játékidőjével nem is hosszú, de egy szép, kerek történet, aminél elgondolkodhatunk azon, hogy mennyire rossz, ha egy sok éves barátság megszakad, de valahol mégis jó, hogy egy vadállat visszakerül abba a környezetbe, ahol lennie kell és boldogan él.



Cím: Hashire! Shiroi Ookami
magyar cím: Fehér Farkas

Év: 1990

Műfaj: dráma

Hossz: 84 perc

Értékelés:

MAL: 6,47
Anidb: 5,78

An anime-style illustration of two young women on a beach. The woman in the foreground has long, wavy reddish-brown hair and large, expressive orange eyes. She is wearing a light blue one-piece swimsuit and is looking back over her shoulder towards the viewer with a surprised or playful expression. Her hands are near her hair. The woman in the background has short, dark brown hair and large, expressive yellow eyes. She is also wearing a light blue one-piece swimsuit and is looking towards the viewer. The background shows a sandy beach, blue water with white foam from waves, and a clear blue sky. The overall style is vibrant and detailed, typical of modern anime art.

NYÁRI SZEZON

2018

ÖSSZEÁLLÍTOTTA: HIROTAKA

Aguu: Tensai Ningyou



manhua alapján

Stúdió:

Studio Deen

Műfaj:

horror

Seiyuuk:

Shibasaki Noriko, Matsui Eriko, Takagi Wataru, Shibasaki Satoshi

Leírás

A történet egy zseniről szól, akinek eltűnése sötét titokká válik egy társaság sikeres tagjai között.

Ajánló

A Deen szereti a horror címeket (pl. *Jigoku Shoujo*, *Ito Junji*), így nem véletlenül csaphattak le erre a népszerű web manhuára. Bár animéknél nem igazán működik a műfaj, de reménykedni egy vállalhatóbb darabban mindig lehet... A sorozatot Shirahata Nobuo (pl. *Gravitation*) rendezi, a karakterdizájnért pedig Kawanami Masaaki felel, korábban ők a *Hetalia* animéken dolgoztak együtt, ugyanebben a felállásban.

Angolmois: Genkou Kassenki



manga alapján

Stúdió:

NAZ

Műfaj:

akció, dráma, történelmi, katonaság, samuráj

Seiyuuk:

-

Leírás

A félelmetesen nagy király a tengeren túlról érkezik. A nagy „Genkou” incidens megrázza a középkori Japánt és bemutatja a samurájok hajnalát.

Ajánló

Egy samurájos anime időnként mindig jó, így a téma kedvelői most örülhetnek. A manga 2013 óta fut és Takagi Nanahiko első munkája. Az animét a NAZ készíti, ami a *Hajimete no Gal*, a *Hamatora* vagy a *Dramatical Murder* stúdiója is. Egyéb stábtagnak egyelőre nem derült ki.

Asobi Asobase



manga alapján

Stúdió:

Lerche

Műfaj:

vígjáték, dráma, iskola

Seiyuuk:

-

Leírás

Hanako egy sportos, butácska és furcsa divatérzéssel rendelkező lány. Olivával egy amerikai diákkal játszik egy játékot. Az egyik osztálytársukat, Kasukit ez zavarja, mert nem szereti a játékokat. Az események végül úgy fordulnak, hogy Hanakóról kiderül, nem tud angolul, ezért Olivia segítségét kéri, ám, mivel ő is Japánban született és nevelkedett, ő sem tud angolul. A három lány nem mindennapi iskolai életét követhetjük nyomon.

Ajánló

Egy szórakoztató iskolai animét lelhetünk a címben, ahol a történet vicces szituációkat szül. Ez Suzukawa Rin második mangája, és jelenleg is fut. Az animét nagyon tapasztalt rendezőre bízta a Lerche (*Hakumei to Mikochi*, *Kino no Tabi*, *Ansatsu Kyoushitsu*). Kishi Seiji dirigálta az *Angel Beats*-t, az *Ansatsu* a *Tsuki ga Kireit* vagy az *Arpeggiot*. Kurosawa Keio készíti a karakterdizájnt, aki szintén dolgozott az *Ansatsu* és a *Konohana Kitanon* ugyanebben a pozícióban.

Back Street Girls



manga alapján

Stúdió:
J.C.Staff

Műfaj:
vígjáték, ecchi, seinen

Seiyuuk:
-

Leírás

Három jakuza tag a legutóbbi fontos melójuk során elbukik, ezért főnökük két választást ad nekik. Az egyik, hogy becsülettel végeznek magukkal, a másik, hogy Thaiföldre utaznak és nemváltoztató műtétnek vetik alá magukat, hogy „női” idolok legyenek. Utóbbi választják, így egy évnyi tréning után debütálnak és sikeresek lesznek. Azonban a tragédiájuk csak itt kezdődik.

Ajánló

A szezon aktuális elbortult animéje. Yakuzák, idolok és mindezt vígjáték formában. Ez egy kattant anime, az már tuti. A manga még fut. A J.C.Staff fogja animálni, akiket szerintem sokatoknak nem kell bemutatni - *Shokugeki no Soma*, *Danmachi*, *Prison School*, hogy csak pár címet említsek tőlük. A rendező pedig egy hölgy lesz, Kon Chia-ki, aki a *Higurashi no Naku Koro Ni*, a *Junjou Romantic*át vagy a *Nodamét* is irányította. Tapasztalt rendező.

Banana Fish



manga alapján

Stúdió:
MAPPA

Műfaj:
akció, kaland, dráma, shoujo

Seiyuuk:
Uchida Yuuma, Nojima Kenji,
Ishizuka Unshou

Leírás

A természet Ash Lyn-xet gyönyörűvé tette, a gondviselés pedig kegyetlen gyilkossá. Gyerekkora hányattatott volt, szexrabszolgának használták. Tizenhét évesen elszökik, ám egy titok Ash bátyjáról volt fogvatartója kezébe kerül. Okamura Eiji, egy tiszta szívű japán fotós pedig rosszkor volt rossz helyen...

Ajánló

Érdemes megfigyelni, hogy bár két pasi a főszereplő, a műfaj shoujo. Fujoshiknak ajánlanám első sorban. Nem is lenne idegen a MAP-PÁtól, akik jól megszédítették magukat a *Yuri on Ice!*-ből, de a *Bahamut* és az *Inuyashiki* is az ő művük. Az alapja egy régi manga, ami 1985 és 1994 között futott. Ritkaság, hogy ilyen régi műhöz nyúlunk, a Madhouse-nál szokott ez előfordulni. Yoyshida Akimine sok mangája van még, de ez az első, ami animeadaptációt kap. A rendező egy hölgy, Utsumi Hiroko, aki a KyoAninél dolgozott és a *Free*-t irányította.

Chio-chan no Tsuugakuro



manga alapján

Stúdió:
Diomedea

Műfaj:
vígjáték, seinen

Seiyuuk:
Oozora Naomi, Omigawa
Chiaki, Taichi You

Leírás

Egy furcsa könyvmoly és gamer lány úton van az iskolába, ám hamarosan kicsit megváltozik az élete, és a suliba vezető útja egy szokatlan kaland lesz. Egyre nevetségesebbé válik, ahogy halad tovább. Útját úgy járja, mintha egy játék vagy könyv története elevenedne meg. Izgalmas útvonalakon halad át, és mindig találkozik valakivel.

Ajánló

Ki az, aki unja a suliba menés mindennapos, unalmas perceit és inkább a játékból ismert módon jutna el odáig? Főhősnőnk pont ezt teszi, ami egészen vicces szituációkat eredményezhet. Könnyed kapcsolódásnak tarthatjuk a művet, ami olykor abszurd poénok és kínos pillanatok közepette szórakoztat. A manga itt is még fut, az alkotó Kawasaki Tadataka, aki inkább a hentai, doujinshi vonalon mozog. A Diomedea stúdió pedig számtalan címet tud már maga mögött: *Fuu-ka*, *KanColle*, *Beatless*, stb-stb.

Grand Blue



manga alapján

Stúdió:
Zero-G**Műfaj:**
vígjáték, seinen, slice of life**Seiyuuk:**
Uchida Yuuma, Anzai Chika,
Kimura Ryouhei

Leírás

Kitahata Iori számára új élet kezdődik, ahogy főiskolai éveit megkezdi a tengerparti Izuban. A bácsikája bűvárboltjába költözik, melynek neve Grand Blue. Megismeri a gyönyörű óceánt, nőket és férfiakat, akik szeretik a bűvárkodást és az alkoholt.

Ajánló

Ebben a témában már kérszült ugyan az *Amanchu*, de ahogy ránézünk ez talán kicsit máshonnan közelíti a témát. A manga még fut és Inoue Kenji írja, aki egyébként a *Baka to Test to Shoukanjuu* írója is. Az animáció a Zero-G berkeiben készül, többek között a *Dive!!* vagy a *Dorei-ku* írható a számlájukra. A rendező Takamatsu Shinji lesz, aki a *Gintamánál* rendezett sokat és nem mellesleg Elizabeth hangja. Továbbá a *Nanbakát*, a *School Rumble-t*, és a *Sakamotót* is ő rendezte, szóval egy igazi vígjáték szakértő.

Hanebado!



manga alapján

Stúdió:
LIDENFILMS**Műfaj:**
seinen, sport**Seiyuuk:**
Shimabukuro Miyuri, Ohwada Hitomi, Kohara Konomi

Leírás

Tachibana Kentarou, a Kitakomachi középiskola tollaslabda edzője. Aggódik, mert a kis létszámú csapat tagjainak nem sikerült még bejutnia egy versenyre sem. Ám Kentarou felfedez egy Hanesaki Ayano nevű diákot, akiben jó lehetőséget lát. Az edző rá akarja venni, hogy csatlakozzon a csapathoz, de Ayano utálja a tollast.

Ajánló

A sportanimék szerelmesei ismét örülhetnek, ezúttal a tollaslabda van a középpontban. Csajok fognak játszani, így a férfi nézőknek ajánlom. Az adaptációt Hamada Kousuke még futó mangájából készíti a Lidenfilms, akik a *Koi to Usót* vagy a *Killing Bites*-ot is megalkották. A rendezői széket Ezaki Shinpei kapta meg, aki a *Guilty Crownt* irányította, de rendezett a *Kimi no Todokéban* és a *Shingeki no Kyojinban* is.

Happy Sugar Life



manga alapján

Stúdió:
Ezo'la**Műfaj:**
dráma, horror, shounen**Seiyuuk:**
Hanazawa Kana, Kuno Misa-ki, Hanae Natsuki

Leírás

A középiskolai Matsuzaka Satou elég hírhedt, mert szeret fiúkkal aludni, egyikkel a másik után. Ám ennek az életnek vége szakad, amikor találkozik a gyermek Shióval, és első látásra beleszeret. Ám Satou aranyos és ártatlan jelleme mögött egy olyan ember lapul, aki bármire képes, hogy megvédje mostani életét, még gyilkolásra is.

Ajánló

A címe ellenére ez egy komorabb műnek ígérkezik. A mangát 2015 óta Kagisora Tomiyaki írja, aki például a *Tari Tari* mangát rajzolta. A stúdió teljesen új, ez az első animéjük, így a minőségért lehet aggódni. A rendező szerepét Kusakawa Keizo öltheti magára, aki az *Akuma no Riddle-t*, a *Dog Dayst* vagy a *Fuukát* is irányította, nagyobb címe pedig a *Nanoha*.

Harukana Receive



manga alapján

Stúdió:
C2C

Műfaj:
slice of life, sport

Seiyuuk:
Yuuki Kana, Miyashita Saki,
Kimura Chise

Leírás

A történet közép-pontjában Haruka áll, akinek komplexusa van, mert túl magas és Kanata, aki fel akarja adni a strandröplabdát, mert túl alacsony. Haruka magasságával és Kanata tapasztalatával a két lány összeáll, hogy strandröplabdázzanak Okinaván.

Ajánló

Ez lesz a pasik igazi sorozata nyáron. Strandröplabda lányokkal. Én már várom és kellemes emlékeket idéz: Keijo!!!

2015 óta fut a manga és Jizai Nyoï első műve. A képernyőre a C2C viszi, ami kicsi stúdió, az *Aquarion Logo-son* dolgoztak a Satelighttel vagy a *Shuumatsu Nani Shitemasu ka?*-n. Rendezőnek pedig Kubooka Toshiyukit kérték fel, aki a *Berserk* filmek rendezője.

Hataraku Saibou



manga alapján

Stúdió:
David Production

Műfaj:
vígjáték, shounen

Seiyuuk:
Maeno Tomoaki,
Hanazawa Kana

Leírás

Torokgyulladás, szénanátha, influenza! A világ veszélyes hely a vörösvérsejtek számára, hogy eljuttassák szállítmányukat a céljukba. Szerencsére nincsenek egyedül Egy egész embertestnyi sejt áll rendelkezésre, hogy segítsenek nekik. A titokzatos fehérvérsejtek, a barnás és dühös gyilkos T-sejt, az idéetlen neuron és az aranyos vérlemezkék. Mindenki együtt van és dolgozik, hogy fenntartsák az egészséget.

Ajánló

Egy egészséges vígjáték, melyben főszereplők a sejtjeink. Nem sűrűn találkozunk ezzel a témával, de azért akad egy-kettő. Az anime Shimizu Akane 2015 óta futó mangájából készül. A David Production viszi képernyőre, akik a legújabb *Captain Tsubasát*, a *Sakurada Resetet* vagy éppen a *Jojót* és a *Planetariant* készítették. Szépen dolgoznak, nem lesz panaszunk. A rendező Suzuki Kenichi, aki a *Drifterst* és a *Jojo* animéket is dirigálta.

High Score Girl



manga alapján

Stúdió:
J.C.Staff

Műfaj:
vígjáték, romantika, iskola, seinen

Seiyuuk:
-

Leírás

1991-et írunk és a hatodikos Yaguchi Haruo csak a videojátékoknak él. Nem népszerű a suliban, nem jóképű, vicces, kedves vagy barátságos. Csak a játékokban jó. Egy nap a helyi játékteremben játszik Oono Akira, aki Yaguchi osztálytársa, okos, népszerű, szép, gazdag és jól elveri őt a Street Fighter II-ben, majd később más játékokban is. Ez folytatódik nap mint nap, és szép lassan a furcsa pár barátságot köt.

Ajánló

Ez az anime a gamerséget most kicsit más oldalról közelíti, főleg játéktermekben járunk majd. És az '90-es évek eleje is érdekes idő. A 30-as 40-es korosztály kimondottan sajátjának érezheti az animét. A manga 2010 óta fut és Oshiri Rensuke készíti, akinek eddig csak a *Pupipo!* mangájából készült anime. A J.C.Staff fogja elkövetni az animét, akiknek párszor már sikerült mellényúltni vagy nem túl jól alkotni.

Hyakuren no Haou to Seiyaku no Valkyria



light novel alapján

Stúdió:
EMT²**Műfaj:**
vígjáték, fantasy, hárem,
romantika, seinen**Seiyuuk:**
Takao Kanon, Kawase Maki,
Date Arise

Leírás

Néhány városi legenda jobb, ha felderítetlen marad. Suoh Yuuto ezt meg is tapasztalja, amikor csatlakozik barátjához, Shimoya Mitsukihoz egy ilyen kalandban. Amikor lefényképezi magát egy helyi szentély tükrében egy másik világba kerül, ahol skandináv mítoszok elevenednek meg. Az iskolából és a napelemmel működő telefonjából annyi tudást szerez, hogy a Farkas klán prominens tagja lesz, és a harcos lányok is megvesznek érte.

Ajánló

A megszokott recept szerinti háremanime. Se nem több, se nem kevesebb. Akik szeretik a stílust, azok örülhetnek az újabb darabnak. Light novel alapján készül, ami 2013 óta fut, de van egy 2015 óta készülő mangája is. Az EMT² fogja képernyőre vinni, akik a *Fudanshit*, a *Kuma Mikót* vagy az *Ame-iro Cocoát* is készítették. A rendezést pedig Kobayashi Kousuke fogja elkövetni, akinek ez a második munkája, az *Alice or Alice* volt az első, szintén ennél a stúdiónál.

Isekai Maou to Shoukan Shoujo no Dorei Majutsu



light novel alapján

Stúdió:
Ajia-do**Műfaj:**
vígjáték, fantasy, mágia**Seiyuuk:**
Mizunaka Masaaki, Waki
Azumi, Serizawa Yuu

Leírás

A Cross Reverie nevű MMORPG-ben Sakamoto Takumát „Démon Lord”-nak hívja a többi játékos. Egy nap átkerül a játék világba, ahol találkozik két lánnyal, akik az ő híveinek nevezik magukat. Egy elrontott varázslat miatt azonban a lányok a rabszolgáivá válnak. Bár Takuma erős, szociális képessége csekély, így felveszi a játékban lévő személyiségét.

Ajánló

Nem múlhat el szezon isekai anime nélkül. Most nyáron ez lesz. A regény 2014 óta fut és Murasaku Yukiya írja, akinek ez az első műve, amiből anime készül. Az Ajia-do stúdió nem ma kezdte a szakmát, a '90-es évek óta vannak animéik. A *Genshiken OVA*, az *EMMA* vagy az *Izetta* (AniMagazin 35.) köthető hozzájuk.

Island



visual novel alapján

Stúdió:
feel.**Műfaj:**
dráma, sci-fi**Seiyuuk:**
Tamura Yukari, Asumi Kana,
Suzuki Tatsuhisa

Leírás

Urajima egy sziget, távol a szárazföldtől. Az ott lakók élete gondtalan, de öt évvel ezelőtt a sziget három nagy családja egy sor balszerencsébe és gyanúba keveredett. A sziget lakói elvágtak minden kapcsolatot a szárazfölddel, és a lakosság fogyni kezdett. A szigeten élők végzete három lány a három családból, akiket összekötnek a tradíciók. Egy ember vetődik a parta, aki azt állítja, hogy a jövőből jött, és megváltoztatja a sziget sorsát.

Ajánló

Bár a műfajok közt nem szerepel, azért fellelhető benne a hárem. Nem egy komoly darab, az egyszer biztos. A regény még fut, ráadásul nem is régóta, 2016-ban indult. A feel. fogja készíteni, akik a *Hinamatsurit*, a *Tsuki ga Kireit* vagy a *Yahari Ore no Seishunt* is képernyőre vitték. Nem kiemelkedő a munkájuk, de kifogást se nagyon tudnék hozni. A rendező Kawaguchi Keiichirou lesz, a *Hayate no Gotoku*, a *Mayo Chiki!* vagy a *SKET Dance* rendezője.

Jashin-chan Dropkick



manga alapján

Stúdió:
Nomad

Műfaj:
vígjáték, seinen,
természetfeletti

Seiyuuk:
Suzuki Aina, Oomori Nichika,
Kubota Miyu

Leírás

Yurine, egy félelmetes gótloli megidéz egy démon lányt, Jashin-chant, akinek kobrafarka van. Együtt fognak élni, amíg Yurine meg nem találja a módját, hogy Jashin-chant visszaküldje a pokolba vagy amíg ő meg nem öli Yurinét.

Ajánló

Az ember és állat kombó újabb példánya, biztos meglesz a saját rajongóbázisa. A manga 2012 óta fut és Yukiwo készíti, akiknek már egy korábbi mangájából, az Ore no Nounai Sentakushi ga-ból készült anime 2013-ban. A Nomad főként besegítő stúdió, és már jó ideje nem volt saját munkájuk, de a *Kämpfer* az ő művük, ahogy a *Tantei Kageki Milky Holmes* is.

Kyoto Teramachi Sanjou no Holmes



regény alapján

Stúdió:
Seven

Műfaj:
rejtély

Seiyuuk:
-

Leírás

Kiotó Teramachi Sanjou kerületében van egy antikvár bolt. A középiskolás Mashiro Aoi váratlanul belefut a bolt tulajdonosának fiába, Yagashira Kiyotakába. Végül részmunkaidősként kezd el ott dolgozni. Kiyotakát a Teramachi Sanjou Holmesának nevezik, és Aoival páratlan ügyeket old meg különféle ügyfeleknek.

Ajánló

Egy kis laza, nyomozgatós sorozat, ráadásul régiségboltban. Hangulatos darabnak ígérkezik. Az alapregény 2015-ben indult, azóta 2017-től fut egy manga is. A stúdió főleg hentaiokat gyárt, és tavaly az *Ousama Game*-mel szeretett volna kitörni a skatulyából, de annál inkább kár, hogy nem hentai lett. Látszik rajta, hogy hentai alkotók készítették, reméljük ez nem ilyen lesz.

Lord of Vermilion: Guren no Ou



játék alapján

Stúdió:
Asread, Tear Studio

Műfaj:
akció, kaland, fantasy

Seiyuuk:
-

Leírás

Tokió, 2030. Nagyfrekvenciás rezonancia figyelhető meg Tokió környékén és vörös köd jut be a városba. Akik hallják a hangot, elvesztik az eszméletüket. A városban minden leáll, egy vírus miatt, melyet a köd hordoz. Hat nappal később, mintha mi sem történt volna. Ám bizzar események kezdődnek, és a fiatalok felszabadítják a vérükben rejlő erőt. Valami ismeretlen által vezérelve találkoznak, kommunikálnak egymással és szembenéznek az elkerülhetetlen sorssal, feláldozva életüket.

Ajánló

A játékadaptáció mindig necces, hogy kinek fog tetszeni. Az alaptörténetben nincs sok fantázia, de az akció kedvelőinek lehet okoz majd kellemes pillanatokat. A rendezői széket Suganuma Eiji foglalhatja el, aki a *Karneval* vagy a *Kodomo no Jikan* rendezője. A Tear Stúdió egészen új, az Asread viszont a *Mirai Nikkit* és a *Corpse Partyt* követte el.

Muhyo to Roujii no Mahouritsu Soudan Jimusho



manga alapján

Stúdió:

-

Műfaj:

akció, vígjáték, rejtély, shounen, természetfeletti

Seiyuuk:

-

Leírás

Szellemjárás áldozata lettél? Van egy szellem, amit tovább kéne küldened vagy elégetnéd az örökkévalóságnak? Ha igen, akkor Muhyo és Roji a te embered, akik a mágikus törvények szakértői. Szakterületük az igazságszolgáltatás a gonosz szellemeknek.

Ajánló

Szelleműzés kicsit gyermeketeg módon, sok vicces szituációval. Különlegessége, hogy a manga 2008-ban befejeződött, a folytatása viszont most fog startolni. A mangát Nishi Yoshiyuki rajzolta. Sajnos más információ még nem derült ki, sem rendező, sem stúdió.

Ongaku Shoujo



original

Stúdió:

Studio Deen

Műfaj:

zene, slice of life

Seiyuuk:

-

Leírás

Adott egy 11 tagú idol csapat, akik nem túl népszerűek. Ikebashi, a producerük mindent megtesz, hogy növelje azt. Javasolja, hogy vegyenek fel egy új tagot, aki katalizálja a csapatot. A meghallgatás keretében találkoznak Hanakóval.

Ajánló

Végre egy original anime a szezonban, bár újabb idolos címet kapunk, mert azokból sosem elég. A Studio Deen készít most magának sajátot, ami reméljük minőségben is helytálló lesz, bár mostanában jóban vagyok velük. A rendezést Nishimoto Yukio vette a nyakába, aki a *Fairy Tail* első filmjét rendezte, de eddig leginkább storyboardok készítésében jeleskedett, pl. a *Basilisk*, *Gundam 00*, *Strike Witches* esetében.

Phantom in the Twilight



original

Stúdió:

LIDENFILMS

Műfaj:

fantasy, slice of life

Seiyuuk:

-

Leírás

Londonban járunk, a „Tiltott Kávézóban”, ami csak éjszaka nyit ki. A főszereplő külföldről érkezett, hogy a városban tanuljon, és találkozik egy jóképű férfival, aki a kávézóban dolgozik. Ott, ahol az emberi és árnyékvilág határának őrzői találkoznak.

Ajánló

Bishounen rajongó fangirlök az anime célközönsége, és az előző sorozathoz hasonlóan ez is original. A Lidenfilms készíti, ami ebben a szezonban a *Hanebadót* vagy korábban a *Killing Bites*-ot animálta. Az animét pedig Kunihiro Mori irányítja, ő a *Shounen Onmyoujit* rendezte eddig, de dolgozott a *Turn A Gundam*en, a *Gundam Wing*en vagy a *Cowboy Bebop*on is.

Satsuriku no Tenshi



játék alapján

Stúdió:
J.C.Staff

Műfaj:
kaland, horror, pszichológiai,
thriller

Seiyuuk:
Okamoto Nobuhiko, Ise Ma-
riya, Fujiwara Natsumi

Leírás

A 13 éves Rachel egy elhagyatott ház alagsorában ébred és nem emlékszik semmire. Az épületben bolyongva egy bekötözött férfibe botlik, aki Zack néven mutatkozik be és egy kasza van nála. Mindketten itt ragadtak, így együtt kell dolgozniuk, hogy ki tudjanak jutni.

Ajánló

Az alapkoncepció még érdekes is lehet, csak ne tartana az ember attól, hogy a J.C.Staff olyan sötétre csinálja majd, hogy semmit nem fogunk látni, mint a *Vatican Kiseki* esetében. A manga 2015 óta fut, Sanada Makoto írja, akinek ez a második műve. A rendező kezdő, Suzuki Kentarou, aki eddig nem sokat tevékenykedett. Mindössze a *Marginal#4*-t rendezte és a *Bugaku Shoujō*-ban volt epizódrendező.

Senjuushi



játék alapján

Stúdió:
TMS Entertainment

Műfaj:
-

Seiyuuk:
-

Leírás

A világ túlélte a nukleáris háborút, az emberek pedig elnyomva élnek. Ám van egy csapat, a Kijuushi, amit titkokban harcol a hatalom ellen. Ez a csapat viszont régi, míg a hatalom katonái modern fegyverekkel harcolnak. Az ellenállócsapat életét követhetjük nyomon.

Ajánló

Itt az igazi bishifesztivál a nyárra, ráadásul a srácok még egyenruhában is vannak, ami külön csábítófaktor. Az alapsztori persze csak azért kellett, hogy ne lógjon minden a levegőben. A TMS nagy múltú stúdió, sok mindent letettek már az asztalra. A közelmúltban a *Yowamushi*-t, az *Onihei*-t, az *Orange*-t, vagy a *Detective Conan*-t. A rendező Kasai Kenichi lesz, aki az *Amanchu!*, *Bakuman*, *Nodame* rendezője volt.

Shichisei no Subaru



light novel alapján

Stúdió:
Lerche

Műfaj:
akció, sci-fi, játék, fantasy

Seiyuuk:
-

Leírás

Egyszer volt egy legendás csoport az Union nevű MMORPG-ben, amit Subarunak neveztek. A csoport tagjai általános iskolások voltak, ám az egyik tag a játék során meghalt. Hat évvel később Amou Haruto egy reménytelen középsulis diák, nincsenek barátai, élete. Egy osztálytársa nyomására belép az új Re'Union játékba és találkozik Kuga Asahival, akinek hat éve halottnak kéne lennie.

Ajánló

Ez a történet sem új keletű, akik ismerik a .hack szériát, már találkozhattak vele. A mostani egy 2015 óta futó regény alapján készül, melyet Tao Noritake ír, és ez az első, amiből anime is készül. A Lerche fogja animálni, ami az új *Kino no Tabi* vagy a *Hakumei to Mikochi*-t készítette, de hozzájuk kötődik a *Ansatsu Kyoushitsu* is. A rendező Nishouji Yoshito lesz, aki többnyire epizódrendező, de már az *AA! Megami-sama*-ban is rendezett. A *Koro-sensei Q*-t pedig teljesen ő irányította.

Shoujo ☆ Kageki Revue Starlight



original

Stúdió:
Kinema Citrus

Műfaj:
zene, iskola

Seiyuuk:
Mimori Suzuko, Satou Hina-
ta, Aiba Aina

Leírás

A Starlight egy zenés társulat, akiket az egész világ szeret. Karen és Hikari gyerekként ígéretet tettek egymásnak, hogy egyszer együtt fognak a színpadon állni. Az idő eltelt és a két lány most 16 éves, bár eltávolodtak egymástól, mégis újra találkoznak. Más lányokkal egy titokzatos meghallgatáson versenyeznek, hogy felvételt nyerjenek a társulatba.

Ajánló

Egy kis zene, egy kis idol-ság, de kapunk egy adag misztikumot is. Egészen érdekes lehet. Original, tehát lehet valami konklúzió is, ami elég örövendetes. A Kinema Citrust is szeretjük a *Made in Abyss* óta, de a *Kuma Miko* vagy a *Norn9* is az ő munkájuk. A rendezés Furukawa Tomohiro feladata lesz, akinek ez lesz az első teljes rendezése. Eddig animátorként jeleskedett olyan művekben, mint az *xxxHolic*, a *Mawaru*, a *Fate/Zero* vagy a *Drrr!*.

Sunohara-sou no Kanrinin-san



manga alapján

Stúdió:
Silver Link

Műfaj:
vígjáték, slice of life

Seiyuuk:
Satou Rina, Kitamura Eri,
Sakura Ayane

Leírás

Shiina Akit folyamatosan lányként kezelik, feminin kinézete miatt. Tokióba költözik és elhatározza, hogy megváltozik. Ám a sors úgy hozza, hogy egy helyen kell laknia négy lánnyal, Sunohara Ayakával, Yukimoto Yuzuvával, Yamanashi Sumirével és Kazami Yurival.

Ajánló

Egy szórakoztató vígjáték lehet ez az anime, érdekes, vicces szituációkkal. Az abszolút kikapcsolódást szeretőknek ajánlható. A manga természetesen még fut, 2014 óta. A Silver Link nagyon szereti ezt a stílust, így bizonyára ehhez is kellő hozzáértéssel álltak. Ilyen címük a *Fate/Illya*, a *Non Non Biyori*, a *Mitsuboshi Colors* stb. A rendező Minato Mirai lesz, aki a *Masamune-kun no Revenge* és az *Illya* első évadának rendezője.

Tenrou: Sirius the Jaeger



original

Stúdió:
P.A.Works

Műfaj:
természetfeletti

Seiyuuk:
Uemura Yuuto

Leírás

Birodalmi főváros, 1930. Egy furcsa csoport, aminek tagjai hangszertokat hordanak magukkal, megjelenik a Tokiói pályaudvaron. Jaegersnek hívják őket és vámpírokra vadásznak. Köztük van Yuliy, a vérfarkas is, akinek otthonát vámpírok pusztították el. Yuliy és a Jaegers a végsőig együtt harcolnak.

Ajánló

Vámpírkedvelők, figyelem, nektek szól ez az anime. Rég volt már vámpírőrület, az utóbbi időben kicsit leáldozott a csillaguk. De a P.A. Works, a *Shirobako*, a *Hanasaku Iroha* és az *Uchuten Kazoku* készítői úgy látták, csinálnak egyet. Ergo a cím original, sajnos azonban egyelőre mást nem lehet tudni róla.

Tsukumogami Kashimasu



regény alapján

Stúdió:

Telecom Animation Film

Műfaj:

vígjáték, dráma, történelmi, slice of life, természetfeletti

Seiyuuk:

Sakurai Takahiro, Komatsu Mikako, Enoki Junya

Leírás

Az Edo-korszakban járunk a Fukagawa negyedben. A területen könnyen üthet ki tűz vagy áraszthatja el árvíz, így a lakók minden ingóságukat bérlik, a futontól kezdve a fazékig. Obeni és Seiji egy ilyen bérlő boltot üzemeltetnek. A tárgyak között vannak tsukumogamik is, amik szellemekké tudnak válni. Obeniék képesek ezekkel a lényekkel beszélni. Több tsukumogami is eljön a boltba, mert hallottak a testvérekről.

Ajánló

Ez az igencsak bolyhosnak kinéző történet egy 2007 óta futó regényt adaptál. A stúdió szintén sok címet tudhat már maga mögött. Köze volt a *Chain Chronicles*-höz, az *Orange*-hez és nagyon sok *Lupin III* sorozathoz. A rendező egyelőre ismeretlen, de Sakurai Takahiro szinkonizálni fog benne.

Yume Oukoku to Nemureru 100 Nin no Ouji-sama



játék alapján

Stúdió:

Műfaj:

játék, fantasy

Seiyuuk:

-

Leírás

Egy átlagos lány meghívást kap, hogy legyen az álomvilág hercegnője, ahol az emberek álmokból nyernek életenergiát. Egy nap eljön a yumekui, az álomevő, aki sok hercegnőt megtámad. A főhősnő feladata, hogy felébreszse őket, és ezzel megmentse álomvilágot.

Ajánló

Ismét egy játékadaptáció. Elsőre nem sok olyan elemet tartalmaz, amire úgy felemelné az ember a fejét, de ki tudja. Sajnos más információ még nem derült ki, az is előfordulhat, hogy el sem startol most nyáron.

Yuragi-sou no Yuuna-san



manga alapján

Stúdió:

Xebec

Műfaj:

vígjáték, ecchi, hárem, shounen, természetfeletti

Seiyuuk:

Shimabukuro Miyuri, Ono Yuuki, Suzuki Eri

Leírás

Hajléktalan és kísérti egy szellem, ő Kogarashi, a középiskolás, aki úgy véli, akkor fordult meg a szerencséje, amikor meglelte a Yuragi-sou házat, egy korábbi fogadót.

Ajánló

Egy Xebec ecchi vígjáték. Persze ne várjunk többet egy szórakoztató, vicces animénél, de a Xebec nekem szívem csücske (*Fafner*, *Keijo* okán), így egy kicsit érdekel a dolog. A manga 2016 óta fut, Miura Tadahiro írja, akinek több mangája után ez az első, ami animeadaptációt kap. A rendező Nagasawa Tsuyoshi, a *Clockwork Planet* és az *MM!* irányítója.

Néhány folytatás a nyári szezonban



SZEZONOS ANIMÉKRŐL RÖVIDEN

ÍRTA: CATRIN, HIROTAKA, VENOM

COMIC GIRLS, FMP IV, GINGA EIYUU DENSETSU, GOLDEN KAMUY, HINAMATSURI, HISONE NO MASOTAN, MAHOU SHOUJO SITE, PIANO NO MORI, S;G O, TADA-KUN, TIRAMISU, WOTAKOI



Catrin véleményei

Wotaku ni Koi wa Muzukashii

Imádom! Nagyon úgy fest, hogy ez a sorozat bekerül a kedvenc animéim közé. A dolgozó otaku srácok és fujoshi csajok munkahelyen töltött és főként azon túli kocsmázós, gamerkedős, conra járós, fancuccot vásárlós és egyéb slice of life szeleteit egyszerűen öröm nézni. Kiemelkedően jó, ahogy ezeket a szokásos animés románcokhoz képest érettebb, kedves és civakodós párkapcsolati jeleneteket kezeli a sorozat. Az ember rengeteg ponton magára, párjára, barátaira ismer a reális és poénos interakcióknak köszönhetően. Mindig is nyitott voltam az otaku slice of life-fal foglalkozó animék felé, de ez a felállás most nagyon hiánypótlóra sikerült. Kár, hogy csak 11 részes lesz, de hiányérzettől a cselekményt illetően nem kell tartani. Az biztos, hogy a sorozat után előveszem a mangáját is.



A látvány kicsit szegényes, a zene elmegy (az OP/ED aranyos), a seiyuukat imádom, mint mindig. Date Arisa és Itou Kento még kezdők, de nagyon jól hozzák a főszereplő párost, Sawashiro Miyuki és Sugita Tomokazu pedig remekül húzzák egymás agyát. Kaji Yuki szokásos öcskös, cukifiú, örültem, hogy az ő karaktere végül nem rondított bele semmibe, remélem a fiús kinézetű lány felbukkanása is csak pár BL poént vonz majd magával, mindenesetre Yuuki Aoi remek választásnak tűnik a szerepére.

A karakterek összességében szerethetők, mókások. Azon pedig egyfolytában vigyorgok, hogy a főszereplő srácot Hirotakának hívják, aki nem kicsit hasonlít a mi Hirónkra.

Tada-kun wa Koi wo Shinai

A Wotakoi után a Tadakoi is kellemes romantikus sorozat lett a szezonban. Persze itt vizsgatértünk a jól bevált sulis környezetbe, külföldi



cserediákkal (aki nem melleleg királyi sarj), hangulatos kávézóval és egy klubtevékenységgel, ami most a fotózás lett. A történet original, így ha nem terveznek folytatást, még ennek az évadnak a végén konkrétumokat kaphatunk a lehetséges párokat illetően. Minden egyébként a szokásos sablonos mederben folyik: gyerekes pirulgatások, piszkálódások, moe pillanatok, animésen működő titkolózások stb. Ami nekem kimondottan tetszik, az a nagyon is érződő kölyök-móka, az a baráti

hangulata, ami átlengi a karakterek időtöltését, ehhez jótékonyan járul hozzá a fotós tevékenység, az egyes szereplők fényképező stílusa, képgyűjteménye.

Kellemes kikapcsolódás, aranyos poénokkal és színes látvánnyal, többet nem érdemes várni tőle.

Számomra külön érdekesség még, hogy Miyano Mamorut itt megint egy lökött, laza mellékszerepben hallhatom, mert a szezonban most épp két főszerepet is sikerül alakítania, de erről a későbbiekben.

Uchuu Senkan Tiramisu

A már-már elfeledett Gonzónak most sikerült egy olyan mangát adaptálnia, ami veszélyes agymenéseit tekintve remekül beleillik a stúdió régi profiljába is. Minden mecha és űropera rajongónak kötelező darab ez a részenként 7 perces paródia.



Egyrészt remekül reflektál a nagyobb és az aktuális mecha címekre is, másrészt igyekszik a műfajra jellemző összes sablont kifigurázni, és nonszensz körülményekkel tálalni. Szerintem remek szórakozás, még ha kicsit itt-ott fárasztó is. Nem is árulnék el semmit, ezt látni kell!

Basilisk: Ouka Ninpouchou

Nem jó, felesleges, szegényes. Egy olcsó folytatás a nindzasztorik rajongóinak, de nem igazán működik, se az eredeti Basiliskhez képest, se önmagában. A karakterek, a fiatal sinobik még kedvelhetőek is lehetnének, de túl sokan vannak, a bemutatásuk eléggé össze-vissza zajlik, ahogy a konfliktus is totálisan következtelen. Tehát még az akció sem működik. A látvány borzasztóan spórolós, még a párbeszéd alatt is (egymásra pakolt jelenet panelek, levágott szájmozgások, állóképek stb.). Csak azoknak ajánlom, akik érthetetlenül ki vannak éhezve egy új nindzsás cuccra, de még nekik se szívesen.



Hoozuki 2/2

Hozza a szokásos színvonalat, néha felülmúlja magát, néha kicsit érdektelen, de mindig igyekszik felvidítani. Az epizódszereplőknél mindig kérdéses, hogy mennyire lesz mókás vagy érdekes az adott karakter, de az állandó arcok veszélyesen jók! Hoozuki mellett talán Shiro a másik kedvencem, annyira bolond az a kutya. Bár a részek eléggé összefolynak, most is akadt már 1-2 kedvenc megnyilvánulás: új pokoli munkaerő toborzása, zabáló verseny, Sátán vs. Hoozuki game vagy a Hoozukival házadosni akaró daru madár... Egyik legveszélyesebb jelenet volt, ahogy Hoozuki lepattintotta.

Az opening megint zseniálisan szórakoztató, akár a zene, akár a nyanyák pózolása. De az sem utolsó, ahogy Sátán a fülbemászó endingben romantikus könnyeket ejt. Mindemellett a sorozat félelmetesen nagy japánkodás is, csak ajánlani tudom a vígjátékra vágyóknak.



Koneko no Chii

A Chii folytatásáról is hasonlóan tudok nyilatkozni, mint a Hoozukuról: néha óriási, néha fárasztó, de szumma nagyon mókás cucc, Chii cicákat pedig nem lehet nem imádni. Ismét az otthoni részek az erősebbek, bár a macskás részek se rosszak. Mondjuk most akár az aranyhalas, akár a kislányos szál elég túlzó volt, visszajöhetne pár természetesebb poén. És idén mostmár tényleg megveszem a mangát...

Aki szereti a cicákat, és ennek még egyik animéjét sem látta, sürgősen kezdje pótolni a lemaradását!

LoGH: Die Neue These

Az új feldolgozás jobbra sikerült, mint vártam, de nem ájultam el. A karakterdizájn szerencsére végül nem lett zavaró, sőt, egész jól néz ki! A történet menete kicsit gyorsabb lett, próbál jobban a szereplőkre fókuszálni, de túl egyoldalú a tálalása. Értem ez alatt, hogy a sorozat első fele inkább Yangékra, a második vélhetően inkább Reinhardékra fog fókuszálni. Jobb lenne, ha valamennyire párhuzamosan mutatnák mindkét oldalt.

A szezonban stílusát tekintve kiemelkedik, de szumma, ezzel a rövid évaddal nem lesz túl érdemes. Mondjuk ezzel kapcsolatban a régi feldolgozásáról is az a véleményem, hogy teljes egészében, grandiózusságában működik csak iga-



zán ez a cím (minden túlhúzása ellenére). Így darabokban már kevésbé vállalható, de hátha hoz új fanokat.

Az opening szerintem nyálas, a többi zenével elvagyok. És ez az egyik, aminél meg kell említenem, hogy Miyano Mamoru főszerepet játszik: ráadásul komolykodós stílusban. Kicsit sajnálom, hogy ő lett Reini és nem pl. a lágyabb hangú Tachibana Shinnosuke, de nincs panaszom a játékára, ahogy a többiekére sem.

Piano no Mori

Anno Anilogue-on láttuk ennek a filmváltozatát, amiről annyi maradt meg, hogy gyerekek zongoráztak, aranyos volt, tetszett. Nem bánom, hogy elővették, szeretem a komolyzenével foglalkozó animéket, bár a karakterdizájn nem a kedvencem. Sőt, szumma a látvány se túl megnyerő: elképesztően ronda 3D jelenetek itt-ott, és végtenül egyszerű grafika.

Mindenesetre a gyerekek aranyosak, a történet egész jó, és vélhetően most végigadaptálják a mangát, aminek mindig tudok örülni.



Steins;Gate 0

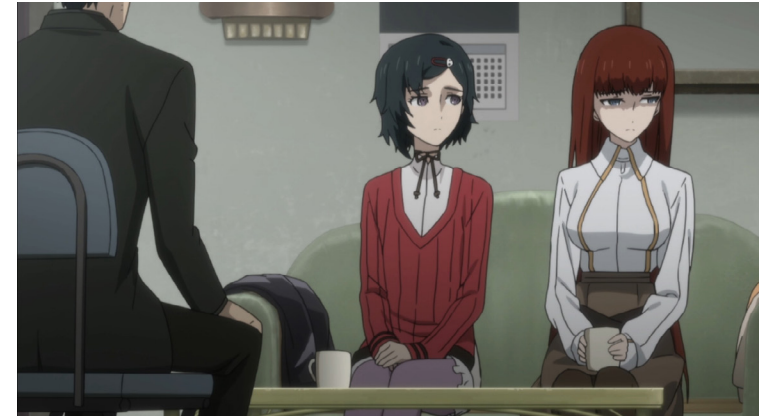
Összességében ez sem hiányzott, ebből a cuccból én sokkal jobban örülnék valamilyen egyszerű, további minifanservice epizódoknak. De jött a 0, és ha már jött, érdekel, hogyan oldják meg Okabéék annak a bizonyos üzenetnek az elküldését...



Tetszik ez a borúsabb közeg, és hogy újra láthatom a kedvelt karaktereket, de igazán eddig csak Okabe emelkedik ki. Mondhatnám, hogy Miyano Mamoru szereplésével a szezonban eddigre már besokalltam, de annyira mást kíván meg tőle mindegyik szerep, hogy megunhatatlan. Ráadásul Okabe, mint jellem is sokat változott, így tovább árnyalódott a szemünkben.

Az új no name karakterek eddig érdektelenek, Maho elmegy, bár féltem, hogy bosszantani fog, az amcsi pasi kicsit fárasztó, Kagari pedig veszélyesen feleslegesen hasonlít Kurisura. Az Amadeus Kurisu viszont mókás, némileg pótolja Okabében és a nézőkben is az űrt... Az időutazós szál még eléggé kifejtetlen, amin a részek végi cliffhangerek sem segítenek. De amiért leginkább kár, hogy a hangulata sokkal visszafogottabb az első évadhoz képest. Kíváncsian várom, később mennyire fog tetszeni vagy magával ragadni, a sztori így is, úgy is érdekel.

Ami nagyon tetszik az az opening és az ending, egyik jobb, mint a másik.



Nyári szezon

Szerencsére eddig nem sok cím érdekel, de ez még változhat.

- **Banana Fish** - a 80-as, 90-es években futott népszerű mangát a MAPPA adaptálja, érdekel, mit hoznak össze.

- **Free!** folytatás - talán lesz hozzá kedvem, így nyári mókaként.

- **Shingeki no Kyojin 3** - továbbra sem vagyok az AoT animék rajongója, de az a helyzet, hogy beértem a mangát, és még mindig érdekel, hogyan fogja a WIT ezt szétbarmolni vagy épp vállalhatóan adaptálni... Plusz ennek a hájpnak valahogy még mindig nem sikerült ellenállnom. Plusz2 időközben véletlenül Eruri (ErwinxLevi) shipper lettem, így az ő jeleneteik miatt még talán tűkön is ülök...

- **Yama no Susume 3** - a lányok korábbi kirándulásait imádtam, így a *Yuru Camp* után pedig duplán ki vagyok éhezve a folytatásra. Remélem új túrákkal lesz tartalmas az évad, nem random slice of life-fal.



Hiroataka véleményei

Full Metal Panic! IV

Jó érzés látni az FMP-t ennyi év után is. Az új évadot a Xebec készítette, biztos voltam benne, hogy jó kezekben van a sorozat. Nos, szerencsére igazam lett.

Az Invisible Victory folytatja a harmadik évadot, Souske és Kaname nem lazíthat, Tessa bátyja hamar akcióba lép. Akik kimondottan szerették az FMP humorát és boldondozásait, azok csalódni fognak az új évadban. Ez tömény akció és mechaharc, ráadásul két fronton. Az akció kedvelői viszont imádni fogják. A Xebec nagyon izgalmasra komponálta a harcokat és jól adagolja a feszültséget. A meachák 3D CG-vel készültek, ami szerencsére egészen jó lett. Szép a mozgásuk és egyáltalán nem lógnak ki a környezetből. A Xebec igyekezett teljes egészében megtartani a régi sorozatok karakterdizájnját, ez is teljesen jól sikerült. Az már bizonyos, hogy tovább fog foly-

tatódni a harc, pláne Kaname elrablása után. Remélhetőleg hasonlóan izgalmasan és akciódúsan fognak alakulni a további részek is. Amiért jár egy mínusz pont, hogy négy rész után feleslegesnek éreztem a recap részt.

Ginga Eiyuu Densetsu: Die Neue These - Kaikou

Bevallom, a régi 110 részes OVA nem a kedvencem, több okból sem. Azt kell, hogy mondjam, ez az új felpolírozott, felmelegített verzió sem lesz az. Kicsit olyan érzésem van, előkaparták a címet, hogy újítsuk fel, de azért ne toljuk túl és feleljünk meg a mai trendeknek. Legyen egy 12 részes sorozat, ami a 10 kötetes mű 1. kötetét dolgozza fel, szóval kb. semeddig nem jut el. Emellett én úgy érzem a történet kicsit csorbult. Ezidáig nagyon egyoldalú volt és főként Yangékat láthattuk, Reinhardék meg a 2. rész óta el vannak felejtve. Valószínűleg most az erőd bevétele után ők kerülnek középpontba. Ezekben a régi sorozat, töménység-



ge ellenére kidolgozottabb volt. Mindkét oldalt igyekezett egyenlő arányban bemutatni, mélyebb volt az egész. Tény, így könnyebb eladni és persze befogadni azoknak, akik nem ismerik a címet. A grafika nagyon szép, ezt el is várjuk a Production I.G-től, továbbá a zene és a hangok is a helyén vannak. Az kijelenthető, hogy tisztelettel álltak neki a feldolgozásnak. A sorozatot majd három film fogja folytatni.

Golden Kamuy

Az első pár részben Jack London regényei jutottak eszembe a hangulatról, már csak fehér agyart vártam és kb. lett is egy. Egy nagyon különleges anime a Golden Kamuy, mind a helyszín-, mind a korválasztás nagyon érdekes. Hiszen nem nagyon tudok még egy olyat mondani, ami a 20. század elején játszódna a havas Hokkaidón. Mindebbe pedig bele van helyezve az ainu kultúra (használati tárgyaik, nyelvük), amiről nagyon



sokat tudunk meg az anime során. Ezen erények miatt eltekintünk attól a ténytől, hogy még fut a manga, és a kincskeresős sztorit (ami nagyon illik a világba) sokáig lehet húzni. Úgy vélem egy remek kaland anime, amiben szerencsére felnőtt, harcot megjárt karakterek vannak, igazi kemény fickók. Asirpa is igazi ainu, Sugimotoval való kapcsolatában jól kijönnek a kulturális ellentétek, az eltérő szokások.

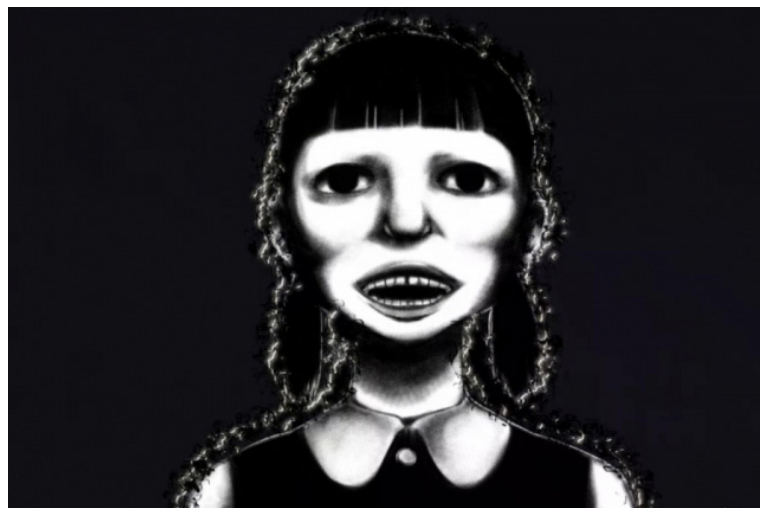


Amikor pedig nem halad annyira a történet, akkor túlélési instrukciókat kapunk, már csak Bear Grylls hiányzik. A Geno Stúdió animálta a cuccot, ami javarészt szép is lett. A karakterek és a környezet is teljesen rendben van. Amit hiányolok, azok a nagyobb tájképek, továbbá az a medve CG valami borzalmasan rossz minőségű és felesleges is, szerencsére nincs benne sokat.

Mahou Shoujo Site

Az első rész kimondottan felkavaró volt. Komolyan nyomasztott végig. A sorozat indulásakor egyből a *Madoka* jutott eszembe, és kicsi párhuzam vonható is több történeti elem kapcsán. Azonban a *Mahou Shoujo Site* sokkal sötétebb, nyomasztóbb, feszültebb. A domináns színek a fekete, szürke, mind azt az érzést keltik bennünk, hogy itt dráma, élet-halál harc és pat-tanásig feszült szituációk vannak. Ezt csak emeli

a Site admin, aki szerintem a *Yami Shibaiból* jött át ide. Egyébként a hangulat nekem átjön és tetszik, ahogy alakulnak az események, ahogy lényegében minden egyes lány, aki mahou shoujo lesz, nagyon megszívja, és végül meg is hal. Persze ehhez az is kell, hogy minden karakter valahol örült legyen vagy legyen valami bánata, vagy érzelmi sebe, amit nem begyógyítanak, hanem belemar-nak azzal, hogy varázslányok lesznek. Ami tetszik,



hogy mindenkinek más a képessége és más az ehhez tartozó „pálcája”. Viszont az egészben van egy kicsi mesterkéeltség, erőltettség, hogy már csak azért is szenvedjenek a karakterek, amit még nem érzek annyira kínosnak, de könnyen azzá válhat, úgy elvesztené minden varázsát. Minden részben kicsit bővül az univerzum több csajjal, azért kicsit féltő, hogy ez a minőség rovására megy, és olyanok, mint pl. a karakterfejlődés kimaradnak, amiért kár lenne. Továbbá, mivel még fut a manga, nem tudni, hol a vége.

Piano no Mori

A Madhouse 2007-es filmje kimondottan kellemesre, aranyosra sikerült. Érdekes, hogy újra elővették a japánok a címet. Ám ezúttal a Gainax egyik alvállalata a Fukushima Gainax készítette az animét. Amit remélhetünk, hogy most egy teljes adaptációt kapunk és a manga egészét feldolgoz-



zák. Egyébként az animével nincs különösebb baj, az ember elnézegeti, aranyos, kedves, rég láttunk már klasszikus zenéről animét. Talán a Hibike óta nem volt, de ez kicsit komolyabb. Ami botrányos, az első sorban a 3D CG. Akkor alkalmazzák, amikor valaki zongorázik, bár akkor se mindig. Amikor viszont van, mintha valami régi játékot néznék: rémesen részlegszegény és még a mozgás is botrányos. Kb. mint a Golden Kamuy medvéje, de szerintem még az is jobb. Az alapgrafikába sem ölték sok munkát, az is kicsit régiesen hat, mintha a 2000-es évek közepére emlékeztetne. Ettől még persze a gyerekek aranyosak, a történet cuki.

Steins;Gate 0

Nem mondom, hogy rajongva vártam az új sorozatot, mert az első *Steins;Gate* nekem úgy ahogy van, kerek, egész, lezárt.





beleszőni, és jönnek a cliffhangerek, minden rész végén. Szóval a sorozat izgalmas, érdekel, hogy lesz tovább, és kicsit a megváltozott hangulatnak is örülök, de azért jó, hogy a karakterek hozzák a magukét. A grafika szép, a zene steinses, nincs vele gond.

Wotaku ni Koi wa Muzukashii

Seasonal best!! Ez már tuti. És nem csak azért, mert a főszereplőt is Hirotakának hívják, vagy mert gamer otaku, vagy mert fujoshi a barátnője. De tény, ami tény, több szempontból is hasonlítunk - fujoshi csaj: pipa, irodában dolgozom: pipa (bár én ott nem játszom, csak animézem, igaz olyan is volt, hogy elvonultam játszani az Xboxhoz), némi érzéketlenség: pipa.

Az egész anime egy remek vígjáték, felnőtt otakukról, akik munka után nem csak inni mennek a kocsmába, hanem együtt játszanak néha, és együtt mennek a Comiketre. Mindemellett remek kapcsolati poénokat, otaku poénokat, szituációs komédiát kapunk. Nagyon szórakoztató az egész, a karakterek interakciói, reakciói, mind nevetést váltanak ki, továbbá, ami jó, hogy ezek nem moe, nem túlaranyosított sablonpoénok. A grafika egyébként egyszerű, nincs vele gond, de mivel nincs sok helyszín, nem volt nehéz dolga a készítőknél. A hangok terén is marad az illik hozzá, de semmi kiemelkedő megállapítás, az opening hangulatos, a szövege vicces.



Chii és Hoozuki folytatás

Még kettő cím, amit nézek, de azokról röviden írnék csak.

A Chii folytatása hozza, amit az előző: aranyos az egész, heti cukiság, és Chiin nem lehet nem nevetni. Minden maradt ugyanaz, lényegében csak kihagytak egy szezon.

A Hoozuki harmadik évada, vagy hivatalosan a második évad második része szintén hozza az előző színvonalat. Részletes környezet, vicces jelenetek, pokoli trollkodások, mindennek központjában pedig Hoozuki. Az új opening valami fenomenális megint, balladából átmenő vidámság. És persze telis-tele, karikatúraszerű folklór paródiával. (AniMagazin 41.)



Ám mégis jött a „folytatás”, és ha már itt van, akkor nézem.

Hozza a S;G hangulatot, de mégis más. Nyomasztóbb lett, feszültebb. Okabe szinte egyedül maradt, és nem tud továbblépni Kurisu elvesztése miatt. Ez nagyon jól kijön. Nagyon tetszik az a vívódás, és lelki seb, amit Kurisu hiánya okoz, hogy minden egyes szálba, ami hozzá vezet, kapaszkodik. Közben persze a többi szál is elkezdtek ebbe

Venom véleményei

Amilyen erős volt a téli szezon, számomra valahogy olyan haloványan indult a tavaszi. Pedig hazudnék, ha azt mondanám, hogy nincsenek minőségi sorozatok, de valahogy most kicsit úgy érzem a stúdiók biztonsági játékot játszanak, persze tisztelet a kivételnek. Kezdsnek mindjárt kaptunk két régen várt (?) folytatást, az egyik a **Steins;Gate 0**, ami a hihetetlen sikeres sorozat amolyan „alternatív folytatása”. Bár nem vagyok meggyőzve arról, hogy valóban szükség volt-e erre, de eddig nem tűnik rossznak. Aztán itt van a **Full Metal Panic** folytatása is, ami laza 10 évet csúszott és közben stúdiót is váltott (KyoAni helyett XEBEC), ennek kapcsán is vegyesek az érzéseim, hiszen már valahogy nem tűnik annyira frissnek és eredetinek, mint 15 évvel ezelőtt, de ugye jobb később, mint soha. A **Sword Art Online** rajongók is megkapták a maguk „folytatását”, vagyis inkább melléksztóriát egy teljesen új szereplőgárdával, ami őszintén szólva kifejezetten jól jött a SAO brandnek, hogy kis időre elhagyták Kirito és Asuna közös játszadozásait és kaptunk egy új főszereplőt, aki eddig kifejezetten szimpatikus. Remélem megtartja a lendületét a sorozat, bár az gyanús, amikor már az 5. rész után egy „recap” epizód jön... valami ott nem kerek.

Kijött egy csomó szokásos shounen cucc folytatása, amire nem is térnék ki, mert akit ezek érdekelnek, az úgy is nézi, én inkább most ajánlanék három olyan „hidden gem”-et, ami mellett le-

het sokan el is mennek, pedig higgyétek el, megéri adni neki egy esélyt!

Hinamatsuri

Yakuzák, hajléktalanok, diákok és telekinetikus erővel felruházott harcos kislányok... a *Hinamatsuri* szereplőgárdája valami elképesztően távol áll a megszokottól, és sokan emiatt elsőre nem is tudják hova tenni. A történet sem egyszer-



rű, főhősünk a yakuza verőlegény, Nitta életébe hirtelen bepottyan Hina, a telekinetikus hatalommal rendelkező nem túl okos, de annál akaratosabb kislány. A bepottyanást ezúttal szó szerint kell érteni, hiszen Nitta csak a foteljében sziesztázott, mikor a semmiből bezuhant a lakásába a lány. Hina némi fenyegetés után be is költözik Nittához, és bár erős súrlódásokkal, de kialakul közöttük valami apa-lánya kapcsolat, ami persze egyikük helyzete miatt sem egyszerű. A dolgot tovább bonyolítja, hogy megjelenik egy másik lány is, Anzu, aki azért érkezett, hogy Hinát megölje. Persze ez nem sikerül neki, így Anzu utcára jut, ahol bekerül a hajléktalanok közé. Kettőjük története innen indul igazán.

A Hinamatsurit még csak stílusában is nehéz elhelyezni, mert egyik pillanatban fekete komédia, ami néha egész komoly drámába megy át, hogy aztán jöjjön egy kis társadalomkritika. A szereplők nagyon szerethetőek, Nitta aki bár próbál kemény yakuza lenni, mégis folyamatosan



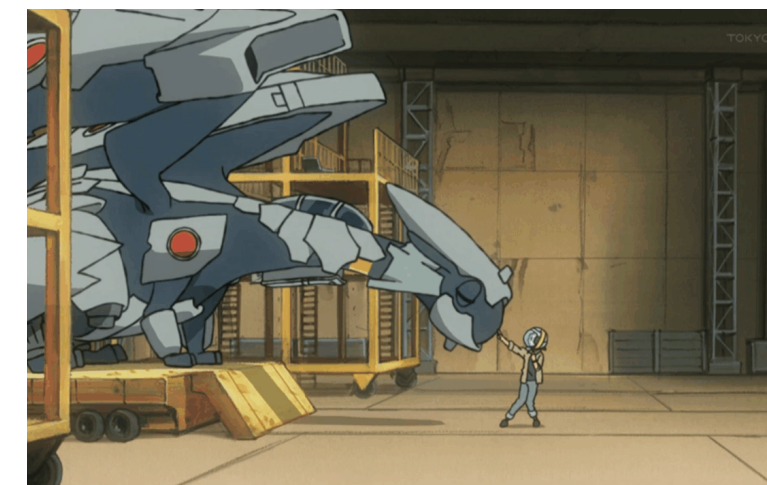
azon kapja magát, hogy Hina miatt aggódik (vagy éppen átkozódik). Hina pedig imádnivaló kis rohadék, aki teljes fapofával képes akár egy rakás bűnözőt rommá verni, hogy Nitta végre vegyen neki vacsorát. Anzu pedig szintén nem az eszéről híres, de ahogy feltalálja magát az utcán, azt nehéz megállni vigyorgás nélkül.

Aki szereti a kicsit groteszkebb, parodisztikusabb sorozatokat, azoknak nagyon tudom ajánlani a Hinamatsurit.

Hisone to Masotan

Így neveld a sárkányod! Japán verzió. Második felvonás.

A tavalyi **Miss Kobayashi's Dragon Maid** után ismét egy furcsa ember-sárkány kapcsolat. Ezúttal kevésbé romantikus, inkább militarista. Amakasu Hisone egy fiatal, de kicsit problémás hölgyemény.



Mivel amit gondol, azt mindig, még ha akaratlanul is, de hangosan kimondja, és bizony mindenről és mindenkiről megvan a maga kicsit gonosz vagy legalábbis őszinte véleménye. Emiatt nem igazán vannak barátai. A munkája sem egyszerű, hiszen frissen kezdett el dolgozni a Japán Önvédelmi Erőknél, azonbelül is a légierőnél. Egyszer elküldik, hogy vigyen el egy csomagot egy olyan hangárba, ami még a térképen sincs rajta. Mikor megtalálja, nagyon megdöbben. A japán légierő ugyanis egy hatalmas sárkányt rejteget a hangárban, amit csak OTF-nek hívnak. A sárkány amint meglátja a lányt, odahajol, majd egy harapásra lenyeli... amit a tisztek úgy vesznek, hogy Hisone lett a kiválasztott, mint „sárkány pilóta”. Mert hogy ez a sárkány repülőnek álcázza magát (valamint mobiltelefonokat eszik), és csak az lehet a „pilótája”, akit ő kiválaszt. Hisone álmai a békés és nyugodt életről pedig ezzel szertefoszlottak...



Hisone to Masotan, avagy a Hisomaso, a tavaszi szezon talán egyik legeredetibb, de egyben legeredetibb alkotása. Mivel „original”, vagyis nem adaptáció, így jelenleg fogalmunk sincs, hogy hova fog kifutni a történet, de az első pár rész alapján egy nagyon kreatív, kicsit Neon Genesis Evangelion paródiának tűnik... repülőgép sárkányokkal. A rajza is elsőre furcsa, inkább tűnik valami európai animációs filmnek, mint animének, de gyorsan megszokható. Nekem eddig nagyon bejött. Vicces, fárasztó, nagyon ötletes és igényes. Ajánlom is mindenkinek!

Comic Girls

Kedves anime stúdiók, köszönjük nektek, hogy a mindennapi Manga Time Kirara sorozatunkat újra és újra megadjátok! Maradjon is így! Ámen!



Oh, a Comic Girls, az idei szezon Kirara adaptációja. Aki legalább már egyet látott (**K-On!**-től a **Kiniro Mozaikon** át a **Hanayamatától** a **Yuru Camp**-ig és még lehetne folytatni vagy 30 másik címmel) az pontosan tudja, mire számíthat. Aranyos lányok, aranyos dolgokat csinálnak. A téli szezonban két Manga Time Kirara anime is volt, és a Yuru Camp hatalmas sikert aratott (a Slow Start sajnos kevésbé, pedig az is aztán igazi „bűnös élvezet”), így most megkaptuk az aktuális 4-komediát, a Comic Girls-t.

A történet faék egyszerűségű (mint szinte mindig), Kaos-sensei, a fiatal és borzasztóan féltékeny mangaka hiába próbálkozik, a manga kiadójánál a szerkesztője folyamatosan visszadobja a vázlatait. Azt javasolja neki, hogy költözzön be egy olyan kollégiumba, ahol hozzá hasonló fiatal mangaka lányok laknak, és járjon velük suliba, így talán kap némi inspirációt, amit hasznosíthat. Kaos-sensei (aki valójában Moeta Kaoruko névre hallgat és talán 16 éves) így is tesz. Összeismerkedik a ház többi lakójával a „két lábon járó shoujo mangával” Koyumével, a fiús és vagány (és nagyon... egyszerű) Tsubasával és a gyönyörű Rukival (aki minden kedvessége és ártatlansága ellenére hentai mangákat rajzol). A négy lány gyorsan összebarátkozik és megindul a szokásos „aranyos lányok, aranyos dolgokat csinálnak” műsor, ezúttal a téma: a mangarajzolás.

Igazából nehéz is mit mondani erről, hiszen szinte minden Manga Time Kirara sorozat egyforma elemekből építkezik. Az összes klisé

megkapjuk, persze elpoénkodva, mindenki nagyon aranyos, minden nagyon cuki. Bár a Yuru Campel ellentétben, itt nem kapunk olyan sok ömlesztett háttérinfót a mangarajzolás kapcsán, de azért még így is érdekes lehet sokaknak. Aki ket hidegen hagynak az ilyen nagyon kawaii slice of life sorozatok, azok úgyse fogják megnézni, de aki hozzám hasonlóan szereti a nyugis, vidám és pihentető cuccokat, azoknak biztosan bejön. A téli Slow Starthoz hasonlóan ez is kicsit ecchi meg yuri, de persze egyik sem komoly, szóval ezt is bátran ajánlom, azért mindenkinek.





TOP 10

SULIS ROMANTIKUS KOMÉDIA

ÍRTA: VENOM (COSPLAY.HU)

Áh, itt a tavasz (mit tavasz, konkrétan a nyár, de ez most mellékes), ilyenkor jó dolog fiatalnak lenni. Iskola, szórakozás, bulik, az első szerelmek... de szép is volt (már akinek...). Persze az animék világában is egy alaptéma, hiszen a tinédzserkori iskolai évek egy életre meghatározzák a fejlődésünket, az első komolyabb barátságok itt születnek, és bizony ekkor esnek szerelembe is, mely jó esetben tovább tart, mint a ballagás (bár az igazság az, hogy ez elég ritka, de mellékes). Vannak olyan sorozatok, melyek vérfkomolyan veszik a témát és vannak, amik mondjuk úgy, hogy szeretik ezt elviccelni. Mi pedig nagyon élvezzük mások kínládásait nézni, visszaemlékezve arra, hogy milyen jó is volt az a gimi... vagy épp ellenkezőleg. Így vagy úgy, de lássunk 10 igazi sulis romantikus komédiát. Fontos kitétel, hogy legyen benne románc, így sajnos a K-On! és a Love Live féle sorozatok most kipotyognak. Na csapjunk is bele!

10. Minami-ke

Oké, oké, kezdésnek mindjárt csalok egy picit, hiszen a Minami-ke sorozatban a románc kicsit mellékes és leginkább csak a humor egyik forrása, de mint sulis komédia egyszerűen megkerülhetetlen. Nem véletlenül élt meg 4 szezont ez a sorozat, hiszen annyira szerethető és ötletes. A Minami-ke a Minami testvérekről szól, vagyis három lány, Chiaki, akik alsós, Kana, az általános is-

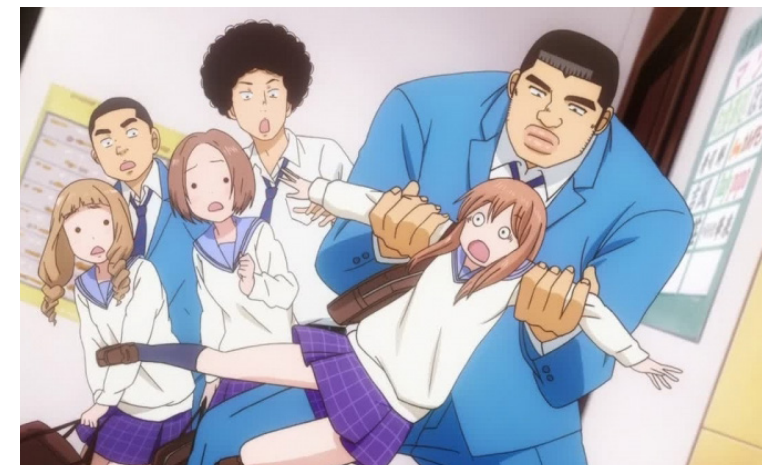


kolás és végül Haruka, a középiskolás mindennapi és sulis életéről. Mind a hármójuknak külön baráti köre van, ami persze egy idő után elkezd lefedni egymást, fiúk-lányok (és crossdresserek... nem is egy) vegyesen, így ilyen környezetben két dolog elkerülhetetlen: a fárasztó humor és a -többnyire viszonzatlan- szerelem. Bár a történet, ha lehet egyáltalán annak nevezni, Kana végtelenített és agyament trollkodásáról és csínytevéséről szól, de a többi szereplő is megéri a maga pénzét. Mint

például Makoto, aki fiú létére lánynak öltözve Ma-ko-chanként próbál közel kerülni Harukához, vagy a sorozat igazi abszurd sztárja, Hosaka senpai, aki szintén Harukába szerelmes, de valami olyan elképesztően bizarr módon, hogy azt az ember el sem hiszi. A Minami-ke imádnivaló sorozat, ami bátran mindenkinek ajánlható, aki szereti a „slice of life” komédiákat!

9. Ore Monogatari!!

Nagyon kevés kivételtől eltekintve a legtöbb romantikus sorozat szinte kivétel nélkül a nagyon csinos lány és a nagyon helyes, jóképű srác között zajlik. De mi van azokkal, akik nem kimondottan jóképűek, sőt, kifejezetten rémisztőek? Nos, meglepetés, de ők sem kerülhetik el a sorsukat, a szerelem őket is utoléri. Gouda Takeo egyáltalán nem mondható jóképűnek, leginkább egy megtermett 2 méteres emberforma gorillára



emlékeztet, pedig még csak 16 éves. Persze a zord külső itt is kedves belsőt takar, bár ezt a korabeli lányok ignorálják és természetesen messzire kerülnek, így nem is álmodik arról, hogy valaha párra talál. Egynapon, mikor megmenti a csinos Yamato Rinkót pár molesztálótól, meglepődve tapasztalja, hogy a lány nemhogy nem fél tőle, de hamarosan be is vallja, hogy ő igenis beleszeretett a fiúba. Takeo és Rinko hamarosan randizni kezdenek, amit természetesen megbonyolít a srác külseje miatt adódó gátlásossága.

Az Ore Monogatari!! egy nagyon kedves és szerethető történet, kicsit a szépség és a szörnyeteg mintájára, de rengeteg humorral megfűszerezve.

8. Toradora!

Természetesen nem hiányozhat a listáról a Toradora sem.



A rosszarcú, de valójában nagyon kedves (tm) srác, Ryuuji szerelmes Minoriba, akinek a legjobb barátja Taiga, aki a sulis réme, és apró mérete miatt csak zsebtigrisnek csúfolják. Taiga is titokban szerelmes, méghozzá Ryuuji legjobb barátjába, Yuusakuba. Persze egyikőjük sem meri megtenni az első lépést, de egy véletlen folytán Ryuuji és Taiga szembesülnek egymás problémájával, majd eldöntik, hogy összefognak és egymást segítik, hogy összejöjjen a nagy szerelmi vallomás. Persze semmi sem megy egyszerűen, viccesebbnél viccesebb szituációk és félreértések lesznek a nagy tervekből. A furcsa páros pedig egy idő után egyre jobban összecsiszolódik, olyannyira, hogy a ketőjük nagy akciója egészen furcsa fordulatot vesz.

A Toradora az egyik leghíresebb romantikus komédia, és joggal. Nagyon vicces és nagyon megható, szerintem nagyon ajánlani sem kell, hiszen már úgyis láttad, ha pedig nem... akkor mire vársz még?



7. Gekkan Shoujo Nozaki-kun

Sakura Chiyo átlagos 16 éves iskoláslány, aki épp szerelmes. A kiszemeltje a magas és nagyon jóképű Nozaki Umetarou. Egy nap a lány összeszedi minden bátorságát és megvallja szerelmét... ami nem éppen úgy sül el, ahogy azt várta. Ugyanis Nozaki-kun teljesen félreérti. A srác álnéven híres shoujo mangaka, és Chiyo vallomását amolyan rajongói... rajongásnak véli. Chiyo próbálja menteni a helyzetet, de mint kiderül Nozaki-kun nem éppen a legeszesebb srác a suliban, így némi kavargás után Chiyo azon kapja magát, hogy a srác asszisztense lett. Persze nem adja fel, próbálja a faarcú srác tudtára adni, hogy ő máshogy képzelte el a kapcsolatukat, de minden ilyen kísérlete csúfos kudarcba fullad. Főleg, mert előkerülnek Nozaki szintén kissé zakkant haverjai, akik mindent még jobban megkavarnak.



A Gekkan Shoujo Nozaki-kun néha fárasztóan vicces kis sorozat, ami bár a tipikus „félreértések komédiája”, de annak viszont zseniális.

6. Sakurasou no Pet na Kanojo

Kicsit fajsúlyosabb darab, de még bőven benne van a kritériumokban a The Pet Girl of Sakurasou, ami a címével ellentétben nem egy hentai sorozat... mielőtt valaki rosszra gondolna. A Sakura kollégium amolyan félreeső, rossz hírnevű intézmény, ahová az iskola problémásabb diákjait szállásolják el. A főhősnek Soratának nem igazán van ínyére a dolog, hogy neki is oda kell költöznie, de a kényszer nagy úr. A bentlakók tényleg kicsit furcsák, egy playboy srác, aki hetente cseréli a barátnőit, egy hiperaktív csajszi, aki anime animátor szeretne lenni, egy programozó génius, aki sosem hagyja el a szobáját és a kissé excentrikus



tanárnő is, aki 30 évesen kicsit nehezen viseli, hogy még mindig nem talált magának férjet. Sorata élete tovább bonyolódik, mikor a nyakába varrják az egyik új bentlakó „gondozását”, amit szó szerint kell érteni, ugyanis Shiina Mashiro, bár látszólag egy álomszép fiatal lány, valójában kissé autista beütése van, amitől még csak felöltözni sem tud magától. Sorata kezdetben nagyon nehezen viseli a lány különbségeit, de idővel azért elkezdene megnyílni egymásnak, és talán elkezd köztük kialakulni valami, ha nem is egyszerűen. Ez a sorozat bár kezdetben elég klisésnek tűnik, de ahogy halad előre, egyre komolyabb kérdéseket kezd boncolgatni. Megismerjük a bentlakókat, azok egymáshoz fűződő kapcsolatait, problémáit és azt, hogy a szerelem bizony fájdalmas tud lenni. Persze a humor sem maradhat ki a dologból, így fokozottan ajánlom azoknak, akik a nevetés mellett egy kicsit komolyabb történetet is szeretnének kapni.



5.

Karakai Jouzu no Takagi-san

„Ha elpirulsz, vesztettél!” Ez valahol ennek a nagyon bájos kis sztorinak a mottója. A két 15 éves Nishikata és Takagi naponta találják ki egymásnak mindenféle csavaros (vagyis, leginkább annak tűnő) játékot, hogy elüssék az időt a suliban. A cél, hogy előbb hozd zavarba a másikat valahogy. Persze Nishikata mindig mindent túlkomplikál fejben, így 100-ból 99-szer az a vége a dolognak, hogy Takagi nevet a végén, a srác pedig fülig vörösödve duzzog a vereségén, hogy újra és újra megfogadja: holnap megbosszulom, én fogok nevetni és Takagi-san pedig vörösödni. Ezek az ártatlan kis párbajok roppant szórakoztatóak, Takagi hihetetlen aranyos módon vezeti az orránál fogva a fiút, aki pedig nap mint nap visszatér a lányhoz egy újabb vereségre, míg végül elválaszthatatlanok lesznek. A mangának készült folytatása is, mely a közös lányukról szól, szóval nem nagy

titok, a sok-sok nevetésnek és játéknak meg lett az eredménye: egy életre szóló kapcsolat.

4.

Chuunibyou demo Koi ga Shitai!

És most a személyes kedvencem! El sem tudom mondani, hogy mennyire szeretem ezt a sorozatot. Érdekessége, hogy a Sakurasou no Pet na Kanojóhoz hasonlóan a főhősnő itt is némi mentális problémákkal küzd, ami egyszerre adja a sorozat humorát és drámáját is. Yuuta és Rikka nem egyszerű páros, mivel a lány az úgynevezett chuunibyou „betegségben” szenved, ami nagyjából azt jelenti, hogy a saját képzelt fantáziavilágában él. Yuuta maga is chuunibyou volt pár éve, de szerencsésen „kigyógyult” (avagy rájött arra, hogy mennyire ciki a dolog), ezért kezdetben finoman szólva sem örült, amikor Rikkát nem csak a suliban, de otthon is a felügyeletére bízta. Bár ez hamar átfordul barátságba, majd szerelembe, Yuuta pedig

úgy dönt, hogy megkeresi az okát Rikka képzelgéseinek, és ha lehetséges, akkor „helyrehozza” a lányt. Többet erről nem is érdemes elmondani, mert aki még nem látta, sürgősen pótolja, hiszen talán minden idők egyik legjobb sorozatáról van szó.

A Kyoto Animation egyik legkiválóbb alkotása, melynek lezárása (?) nem is olyan rég startolt el a mozikban egy másfél órás film formájában.

3.

Clannad

Ismég egy korai Kyoto Animation sorozat és talán a lista legkomolyabb példánya is egyben. A *Clannad* két sorozatból áll, az első a főszereplők iskolai éveit mutatja be, a második pedig a felnőttkorukat. Mi most koncentráljunk az előbbire, hiszen az a releváns jelenleg (és lássuk be, a második szezon minden csak nem komédia és akkor még finoman fogalmaztam). A főhős, Tomoya jó-

formán két dolog miatt jár be a suliba: aludni és mások kárára szórakozni. Az élete céltalan, nem is igazán érdekli semmi és senki, egyetlen hozzátartozója, az alkoholista apja, akivel nagyon rossz a kapcsolata. Egy nap azonban találkozik a félénk és törékeny Nagisával, akivel kezdetben maga sem tudja miért, de összebarátkozik. Tomoya bár alapvetően egy link alak, mégis úgy dönt, hogy segít a lánynak összehozni az álmát: a dráma klubot. Ehhez viszont tagok is kellenek, akiket a srác elég sajátos módon toboroz össze. Ahogy telik az idő, a két fiatal egymásba szeret, a srác pedig azon kapja magát, hogy nem csak célja lett az életének, de Nagisával együtt kapott a nyakába egy új, kissé excentrikus családot is.

A *Clannad* is olyan, amit alig kell bemutatni, hiszen annyira alapmű. Képes egyszerre megnevetetni és könnyekre fakasztani, Tomoya és Nagisa története pedig az egyik legszebb és legszomorúbb, amit animékben valaha láthattunk.



2. Tsurezure Children

Viszonylag új induló a mezőnyben a Karakai Jouzu no Takagi-sanhoz hasonlóan. Ennél vegy-tisztább romantikus iskolás komédiát nem is lehetne kitalálni, hiszen nincs is kimondottan történet, sőt még csak kijelölt főszereplők sem, hanem több bimbózdó párkapcsolat mindennapi szerencsétlenkedéseit mutatja be. Az első és komikusan

esetlen szerelem minden formája: van akiknél látszólag simán megy minden, de van olyan „pár”, akik kevésbé szerencsések. Persze semmi vérkomolyra nem kell gondolni, hiszen mindennek a humoros oldalát igyekeznek bemutatni. És bizony lesz itt aztán minden, de szó szerint. Az első veszekedésektől, az első közös... együttlétig... majdnem... talán. A Tsurezure Children egyetlen hátránya, hogy sajnos nagyon rövid, lényegében 12 darab 12 perces epizód, szóval egy laza délután alatt letudható, de az garantáltan szórakoztató lesz!

1. School Rumble

Oh, a legendás School Rumble, mi más is lehetne az első! Ebben aztán mindent megtalál-tok, amit csak szeretnétek. Abszurd humor, akció, dráma, szerelmi sokszögek, még több abszurd humor, imádnivaló karakterek és persze a sulis élet minden gyötrelme. A főhős, Harima Kenji sem egy mindennapi eset, látszólag inkább tűnik egy rossz-szarcú gengszternek, mint egy átlagos tinédzser srácnak. Persze ez csak álca, a zord külső szerel-mes szívet takar... ugyanis Harima halálosan sze-relmes a teljesen naiv és butuska osztálytársnő-jébe, Tenma-chanba. A probléma az, hogy Tenma már másba szerelmes és Harima sincs a helyzet magaslatán, ha udvarlásról van szó. Hogy a hely-zet tovább bonyolódjon, belépnek a képbe Tenma barátnői és a többi osztálytárs, Harima helyzete

így egyre komplikáltabb lesz epizódról epizódra. A School Rumble egy kimondhatatlanul szellemes alkotás, melynek egyetlen egy hibája van, hogy sosem készült hozzá tisztességes befejezés (az író kicsit túlkomplikálta és maga sem tudta, mit akar a végére kihozni... vagy talán szándékosan trollkodott?). Így vagy úgy a School Rumble-nél jobb sulis romantikus abszurd komédiát nehéz találni, Harima Kenji pedig számomra az örök első marad a kedvenc férfi karakterek listáján.



1. School Rumble

Év: 2004-2005 Hossz: 26 x 23 perc

2. Tsurezure Children

Év: 2017 Hossz: 12 x 12 perc

3. Clannad

Év: 2007-2008 Hossz: 23 x 24 perc (1.évad)

4. Chuunibyou demo Koi ga Shitai!

Év: 2012 Hossz: 12x 24 perc (1. évad)

5. Karakai Jouzu no Takagi-san

Év: 2018 Hossz: 12 x 23 perc

6. Sakurasou no Pet na Kanojo

Év: 2012-2013 Hossz: 24 x 23 perc

7. Gekkan Shoujo Nozaki-kun

Év: 2014 Hossz: 12x 24 perc

8. Toradora

Év: 2008-2009 Hossz: 25 x 24 perc

9. Ore Monogatari!!

Év: 2015 Hossz: 24 x 22 perc

10. Minami-ke

Év: 2007 Hossz: 13 x 24 perc



ITTO JUNJI: COLLECTION

ÍRTA: TOMYX20 (TOMYX20.WORDPRESS.COM)

AVAGY LEHETETT VOLNA JOBB IS

A *Gyo* (AniMagazin 28.) után újabb Ito Junji műből készült idén anime.

Cím

Elég egyértelmű, azonban mégsem lövi le a poént, inkább ígéretet tesz, amit úgy-ahogy betart.

Szerzők

Ito Junji: Művei nagy része egyfejezetes horror manga, sokból készült már film (pl. *Oshikiri*). Hosszabb művei: *Gyo* és *Uzumaki* (AniMagazin 25), előbbi anime-, utóbbi élőszereplős filmfeldolgozást kapott. De a leghíresebbek talán a Tomie történetek, melyekből már 9 rész is elkészült 1998 és 2011 között.

Az egyik legnagyobb animestúdió, a Studio Deen horrorok terén a *Higurashi* és *Jigoku Shoujo* (*Pokoli Lány*) sorozatokkal mutatta meg, hogy ért a műfajhoz, a *Pupával* pedig igyekezett érdemeit feledtetni.

Úgyhogy minden adott volt egy minőségi animéhez. Hogy ez sikerült-e, arról majd véleményezek.

Elvárások

Anime News Networkon (is) már várták ezt a sorozatot Ito mester miatt. Hiszen mégiscsak ez az első anime sorozat, ami a mangáiból készül, és



az American Horror Story-hoz hasonlóan ez is antológia. Aztán ott a jellegzetes stílusa (hangulat, rajz és humor), amit anno a *Gyo* nem tudott (és nem is akart) visszaadni. Ezt ki fogom fejteni. Azért azt várni, hogy olyan legyen egy anime, mint egy manga, nem ritka, azonban mégis két külön médiumról van szó. Ahogy állóképeken nem feltétlenül működik egy sztori, úgy ez mozgóképekre is igaz. Szóval volt mit várni a gyűjteménytől bőven, de már kezdetektől ott lebegett felette a nehéz kivitelezhetőség.



Stílus

Bár nem ismerek sok horrort, de szerintem Ito mester stílusa teljesen egyedi. Nem egy jump-scare (ha olykor akad is benne, de elég ritka), nem egy slasher, nem egy misztikus szörnyes/szellemes rémtörténet, nem egy guro, nincsenek benne yanderék, sem sorozatgyilkosok, a jobban sikerült részek sokkal inkább rémálomszerűek. És az a pár rész tényleg félelmetes.

Grafika

Hogy úgy néz-e ki, ahogy kellene? Nem. Árnyalatnyi csak az eltérés az anime és a manga rajzolása közt, de az pont elég, hogy a manga elemibb legyen és ösztönösebben hasson, míg az anime nem mer túl félelmetes lenni, inkább tűnik

viccesnek. Így tehát a rajzok visszaadják a szerző stílusát, de a lehető legrosszabb módon, néha túlságosan kétdimenziósra sikerül egy-egy karakter, ami kissé papírfigura hatást kelt. A színek jók, de talán ez fekete-fehérben (esetleg egy-két kiemelt színnel) jobban mutatott volna. A rajzolás nem túl részletes, néha elnagyolt. Gusztustalan is tud lenni, de simán az átlagnéző ingerküszöbe alatt marad (kivéve talán egy részt), nincsenek guro jelenetek, még ha esetleg egy-két belső szerv a testen kívülre is kerül.

Hang

A zenék a hangulathoz megfelelőek, bár nincs sok háttérzene. Amit kiemelnék, hogy egy-két szereplő sikoltása eleinte kínos volt, de idővel belejötték a színészek, vagy csak én szoktam meg.

Szereplők

Szinte minden történetben mások szerepelnek, hiszen egymástól függetlenek a cselekmények, úgyhogy felesleges lenne őket felsorolni. Visszatérő szereplők azonban vannak, Souichi, a bátyja és osztálytársai, viszont ők is csak néhány részben szerepelnek, és nem az anime egészében.

Opening és ending

Az dicséretes, hogy az openingeket és endingekeket képileg mindig az aktuális részhez igazították. Az opening zenéje elég örült, a The Writhing in Agony Blues. Képileg is tökéletesen illik, jól meg alapozza a hangulatot. Az ending kellemes, nyugtató zene vicces animációval, ami az adott részhez igazodik. Ez kell is, hogy visszavezessen a valós világba egy-egy elborultabb rész után.

Lesújtó véleményem, avagy sok a rosszból

Péntek este fél tizenegykor került adásba, úgyhogy lehetett volna ijesztőbb, ennek ellenére úgy éreztem, mintha visszafogták volna magukat a készítők. A manga jobb. Az anime ott rövidít, ahol nem kéne (pl. csigalány), nyilván a műsoridő miatt, azonban csak nagyon ritkán ad hozzá valami pluszt (pl. Oshikiri története), ami egyedibbé teszi az adaptációt, hogy ne képről-képre történő

„...lehetett volna ijesztőbb, ennek ellenére úgy éreztem, mintha visszafogták volna magukat a készítők. A manga jobb.”

legyen a képernyőre vitel. Félreértés ne essék, nem arról van szó, hogy ha a sorozatban bemutatott esetek közül bármi megtörténne velem, nem az lenne az első dolgom, hogy össze csinálom magam, csupán arról, hogy egy horrornak manapság ennél többet kellene nyújtani. Néha kiszámítható, de ez nem róható fel hibának ilyen sok és ilyen rövid történetnél. És ha már rövid történet, akkor feltennék egy kérdést a készítőknél, hogy miért kellett minden epizódba két történetet belerakni? Így hiába adaptáltak több történetet, hogy ha még azokat se csinálták meg jól. Elismerem, hogy nem volt könnyű dolguk, hisz a fejezetek hossza pár oldaltól akár 70 oldalig is terjedt, míg az epizódok hossza másodpercre meg volt határozva, és persze mindegyik egyforma hosszúságú. Nem érzem, hogy több lettem volna azáltal, hogy megnéztem ezt. De előfordulhat, hogy bennem van a hiba. Viszont akadtak benne szórakoztató részek. Összességében ennél pedig még a Gyo is jobb volt, ami azért elég nagy szó. Egy-két részt érdemes megnézni, de konstans színvonal híján az egészet nem tudom ajánlani senkinek. Olyan volt, mint ahogy az egyik tanárom szokta mondani: „látszik rajta, hogy csak le akarták tudni”.

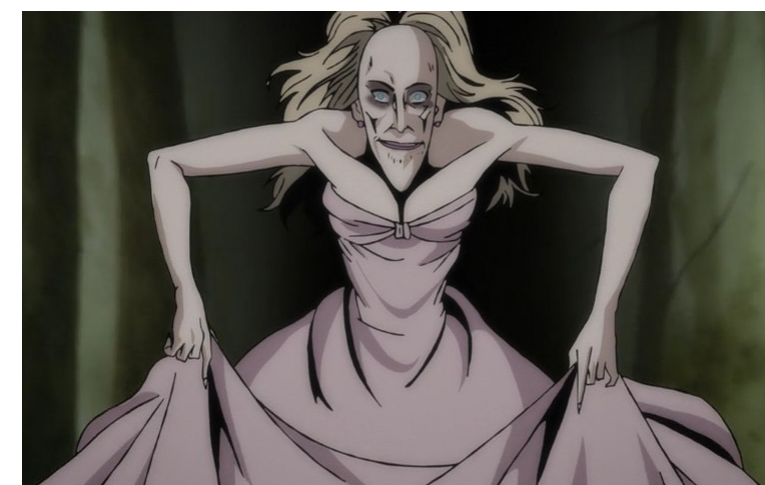
Történetek

1/A Souichi alkalmas átka (Souichi's Convenient Curse) - azonos című fejezet a Souichi átoknaplója (Souichi's Diary of Curses) című (6.) kötetből
Souichi szögekkel vudubabázik és gyertyákat köt a fejére. A történet róla szól, ahogy végignarrálja az életét. Nem mellesleg szociopata, aki elátkozza az osztálytársait. Továbbá kiderül, hogy nem érdemes a cédrusfákkal szórakozni...

1/B Egy baba pokoli temetése (A Doll's Hellish Burial) - a Hell'o Dollies című fejezet a Frankenstein című (16.) kötetből
Egy furcsa és egyben félelmetes betegséggel ismerkedhetünk meg.

2/A Divatmodell (Fashion Model) - azonos című fejezet a Souichi átoknaplója (Souichi's Diary of Curses) című (6.) kötetből
Iwasaki, egy forgatókönyvíró, nem tud kiverni a fejéből egy különösen csúnya modellt, akit egy magazinban látott. A bonyodalom csak fokozódik, amikor megnyer egy versenyt a filmjével, és a következőhöz színésznőket keres. A három jelentkező közül az egyik ugyanis a csúnyaság, akit meg is hívnak a castingra...

2/B Hosszú álom (Long Dream) - azonos című fejezet az A rejtélyes alagút története (The Story of the Mysterious Tunnel) című (14.) kötetből
Két betegről szól, Mami-chan nem akar meghalni, Tetsurót pedig egyre hosszabb álmok gyötrik. Vajon mi köze van a két esetnek egymáshoz?



3/A Az elágazás szépfiúja (The Intersection's Pretty Boy) - a The Intersection Bishounen című fejezet az Epekedő Halott (Lovesick Dead) című (15.) kötetből

Fukada Ryusuke egy új diák egy iskolában, és hisz a jóslásban. Valamint túlérzékeny nők lesznek öngyilkosok, mert nem azt hallják, amit szeretnének. Illetve kiderül az is, hogy milyen egy jós, aki egy fark. Ryusuke pedig elhatározza, hogy véget vet a jövődömondásnak...

3/B Csigalány (Slug Girl) - azonos című fejezet az azonos című (7.) kötetből

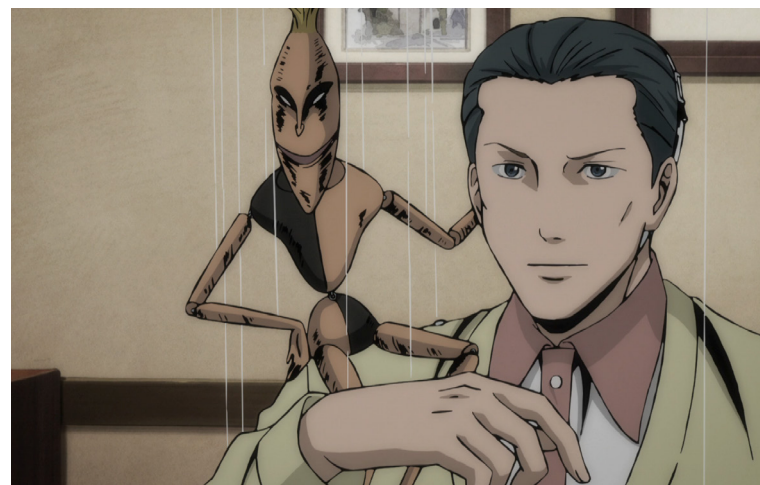
Yuukónak elég szokatlan betegsége van.



4/A Borzongás (Shivers) - azonos című fejezet a Csigalány (Slug Girl) című (7.) kötetből

Rina betegesen gyűlöli a bogarakat, de ez még a kisebbik baj, ugyanis jóval több lyuk van a testén, mint amennyi egészséges lenne. A szomszéd fiú, Hideo nagyapja is ebbe halt bele, kinek naplójából kiderül, hogy ez inkább átok, mint betegség...

4/B Bábok háza (House of the Marionettes) - azonos című fejezet az azonos című (10.) kötetből Haruhiko egy vándor bábszínház család fia, akik egy lakókocsival járkálják az országot, míg az apja meg nem hal. Évekkel később újra találkozik bátyjával, aki egy kicsit furcsa. Kiderül, hogy az ember mozgatja-e a bábokat vagy éppen fordítva...



5/A Oshikiri további történetei (Further Tales of Oshikiri) - azonos című fejezet a Hallucinations című (9.) kötetből

Oshikiri háza egy kapu egy párhuzamos és bizarr világra. Aoyama pedig jól megpüföli (elég szegényesen meganimálva). Amikor osztálytársnője, Mio meglátogatja, a dolgok még megmagyarázhatatlanabbá válnak...

5/B Rongytanárok (Mannequin Teachers) - azonos című fejezet a Souichi gyönyörűségnaplója (Souichi's Diary of Delights) című (5.) kötetből

Souichi újabb története, ezúttal egy tanárát rongybabává változtatja, hogy együtt tudjanak



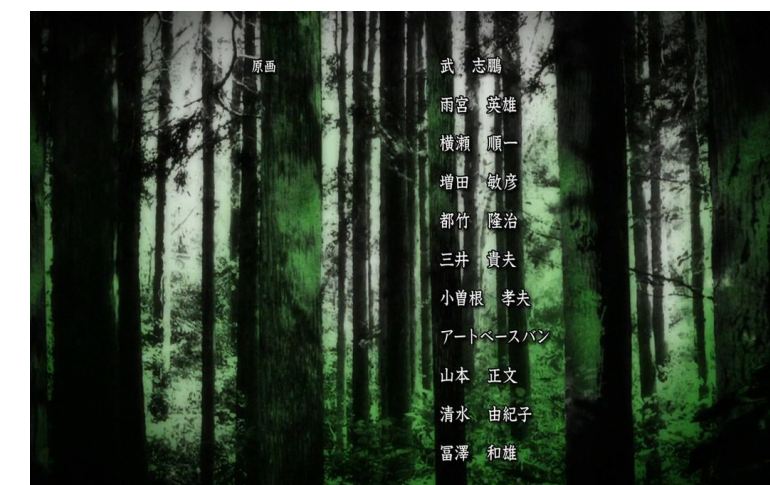
szórakozni (pl. szögeket köpködni). De nem ő lesz az egyetlen áldozata...

6/A A szomszéd ablak (The Neighbor's Window) - azonos című fejezet az Itt van a cirkusz (Circus is here) című (13.) kötetből

Hiroshinak új szomszédja lesz, méghozzá egy középkorú asszony, aki nem szokta elhagyni a házat. Éjjelente át is hívogatja, de Hiroshi nem megy. És ha ő nem megy, akkor az asszony kénytelen lesz...

6/B Gyengéd búcsú (Gentle Goodbye) - azonos című fejezet a Horrontöredékek (Fragments of Horror) című kötetből, ami nem része az Ito Junji Gyűjteménynek

Riko már kiskorától fél, hogy az apja meg fog halni.



Össze is házasodik Makotóval, kinek a családjához költözik. Találkozik férje ükanyjával, aki már 125 éves, és kissé halvány. A családnak ugyanis van egy szokatlan hagyománya... Ez a legjobb rész.

7/A Használt lemez (Second-hand Record) - azonos című fejezet a Bábok háza (House of the Marionettes) című (10.) kötetből
Ogawának van egy bakelit lemeze. Nem akarja odaadni, így barátnője ellopja. Aztán egyre többen tartanak rá igényt...

7/B Az utcák nélküli város (The Town Without Streets) - azonos című fejezet az azonos című (11.) kötetből

Arisztotelész elmélete szerint, ha valakinek a fülébe suttogunk, miközben alszik, megjelenhetünk az álmában. Kishimoto meg is jelenik Saeko álmában, majd Hasfelmetsző Jack is. Aztán a családja elkezd leskelődni utána, míg megunja, és elmegy a nagynénjéhez, aki egy olyan városban lakik, ahol mindenki maszkot hord, és minden épület szó szerint átjáróház, az emberek pedig beleőrültek a magánélet hiányába...

Érdekességek: Az epizódban felvázolt világ egyfajta metaforájaként is értelmezhető napjaink információs társadalmának, ahol nem tudsz már elbújni, mert mindenki megoszt mindent. Megcenzúrázták az animeváltozatot, de nem a vért, hanem Saeko nénikéjére adtak egy melltarót, ami a mangában nem volt rajta.

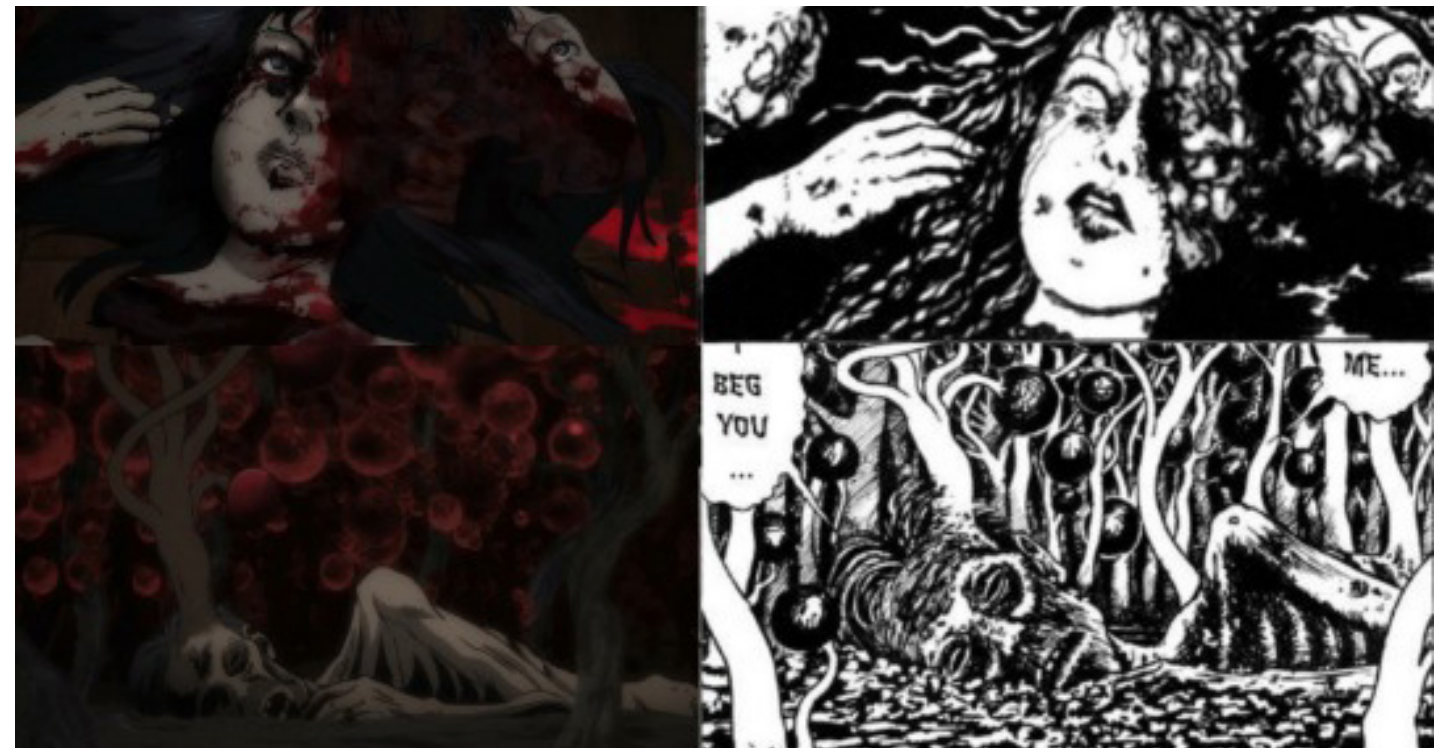


8/A Drága őseim (My Dear Ancestors) - azonos című fejezet az Az arcrabló (The Face Burglar) című (4.) kötetből

Risának emlékezetkiesése van és egy óriáshernyóról álmodik. Makita meghívja magához, hogy segítsen felidézni a múltat. Az apjától megtudja, hogy jegyben jártak. De mi lehetett a trauma, amittől mindent elfelejtett?

8/B Itt van a cirkusz (Circus is here) - azonos című fejezet az azonos című (13.) kötetből

A Papyrus nagycirkusz a városba jön. Vannak bohócok, kötélháncsolány, akrobaták, késdobáló, tűznyelő, emberi ágyúgolyó, oroszlánszelidítő és egy démoni porondmester...



9/A Festő (Painter) - azonos című fejezet a Tomie című (2.) kötetből

Mori festő, műzsája Nana, éppen kiállítást tart a képeiből, ahol az egyik nő csúnyának tartja a modellt. Sőt, ez a hölgy elég rámenős, hogy saját maga váljon a képek címadó témájává, ő pedig nem más, mint Tomie...

9/B Vérhólyagbokrok (Blood-Bubble Bushes) - azonos című fejezet az azonos című (8.) kötetből

Egy fiatal pár autója lerobban a hegyekben, így elindulnak segítségért. Először egy csapat furcsa gyerekkel találkoznak, majd egy elhagyatott városban egy tragikus múltú férfival...

10/A Olaj (Glyceride) - azonos című fejezet a Hangok a sötétben (Voices in the Dark) című kötetből, ami nem része az Ito Junji Gyűjteménynek
Yui a Fudzsi közelében él, apja yakiniku éttermet vezet, bátyja pedig veri. De nem ez a legrosszabb, hanem, hogy anyja halála óta a házukat átjárja az olaj... Ez a legundorítóbb rész.

10/B A híd (The Bridge) - azonos című fejezet a Vérhólyagbokrok (Blood-Bubble Bushes) című (8.) kötetből

Kanako meglátogatja az egyedül élő nagymamát, ám nem várt vendégekkel találkozik. A nagyi mesél neki egy szokatlan régi hagyományról...

11/A A természetfeletti cserediák (The Supernatural Transfer Student) - azonos című fejezet az Az utcák nélküli város (The Town Without Streets) című (11.) kötetből

Tsukano-kun cserediák, beveszik a természetfeletti iskolai klubba, ahol többek között rejtélyes helyeket kutatnak fel. A fiú pedig nagyon hamar a klub legtermészetfelettibje lesz...



11/B Madárijesztők (Scarecrows) - azonos című fejezet az Az arcrabló (The Face Burglar) című (4.) kötetből

Yuki-san meghalt. Hogy elzavarja vőlegényét a sírjától, az apja kitesz egy madárijesztőt. A lány lelke beleszáll, ezután új hagyomány jön létre...

12/A Trancsír (Splatter Film) - azonos című fejezet az Új hangok a sötétben (New Voices in the Dark) című kötetből, ami nem része az Ito Junji Gyűjteménynek

Ogi hozott nektárt egy dél-amerikai törzstől. Egy hihetetlenül finomat. Sokan meg is kóstolják, ám váratlan hatással van az egészségükre...



12/B Pletykák (Rumors) - azonos című fejezet a Souichi átoknaplója (Souichi's Diary of Curses) című (6.) kötetből

Souichiről rengeteget kezdenek pletykálni. Majd, amikor kiderül, hogy ő terjesztette magáról azokat, egy számunkra ismerős modell jelenik meg...

Jobb választások lettek volna
pl. human chair, dissection girl



Cím: Ito Junji: Collection

Hossz: 12 rész, 2 OVA

Év: 2018

Műfaj: horror

Értékelés:

MAL: 6,2

ANN: 5,89

AniDB: 3,36

Források:

Anime News Network

Mangarock

Chrunchyroll

Junji Ito manga wikia

A portrait of an elderly Japanese man, Takahata Isao, with dark hair and a thoughtful expression. He is wearing a blue and white checkered shirt and has his hands clasped behind his head. The background is a blurred bookshelf filled with books.

TAKAHATA ISAO

ÍRTA: HIROTAKE

Vannak olyan emberek az animeiparban, akik nevének hallatára felkapjuk a fejünket és tisztelettel gondolunk rájuk, elismerően nyilatkozunk róluk. Ilyen többek között Tezuka Osamu, Kon Satoshi, Miyazaki Hayao és a nemrég elhunyt Takahata Isao is.

Mind a nemzetközi fandom, mind a szakemberek egyöntetűen mérföldkőnek, az egész ipart meghatározónak nevezik ezen alkotók munkáját, életművét. Ők azok, akiknek életük volt az anime, az olyan művek elkészítése, amik elgondolkodtatnak, szórakoztatnak, hatnak ránk érzelmileg, szignifikáns témákat mutatnak be. Egyszóval maradandót alkottak.

A cikkben idézőjelben, döntve találtak mondatokat, ezeket mind Takahata Isao mondta egy-egy interjú alkalmával.



Életút

Takahata Isao 1935. október 29-én született Ujijamadában (ma Ise), a hét testvér közül ő volt a legfiatalabb és a harmadik fiú a családban. Édesapja Takahata Asajiro középiskolai tanár volt. Okayama amerikai bombázásakor (1945. június 29.) Takahata kilenc éves volt, szerencsére családjával túlélte a háború borzalmait.

„Szerencsések voltunk, hogy túléltek...” - 2015
„Ott voltam és megtapasztaltam, így tudom, milyen volt.” - 2015

1959-ben diplomázott a Tokiói Egyetemen francia irodalomból, és ez iránti lelkesedése egész életében kitartott, sok francia verset fordított japánra. Az animációval az egyetemi évek alatt találkozott. Sorsdöntőnek bizonyult a *Le Roi et l'Oiseau* (A király és a madár) című francia 1952-es rajzfilm, melyet Paul Grimault rendezett. Ekkor tudatosult benne, hogy animációval és rendezéssel szeretne foglalkozni.

„A karrieremet talán Paul Grimault iránti csodálatom indította el.” - 1992

Számos nagy stúdióban dolgozott, mint pl. a Toei, de a legtöbb időt a Studio Ghiblinél töltötte és legnagyobb munkái is ide kötik. 2015-ben utolsó filmjét, a *Kaguya-hime no Monogatari*-t Oscar-díjra jelölték.

Az animeiparban betöltött szerepe mellett belefolyt a politikába is. Az Eigajin Kyujo no Kai nevű szervezet vezetőjeként kitartott amellett, hogy az alkotmány 9. cikkelye, amely korlátozza, hogy csak és kizárólag önvédelmi célokra lehet használni a hadsereget, maradjon sérthetetlen. Ezzel kapcsolatban sokat bírálta Abe Shinzo miniszterelnök javaslatait.

„Az olyan emberek, mint Abe. azzal érvelnek, hogy Japánnak képesnek kell lennie háborúba menni, hogy soha többé ne tapasztaljunk olyat, mint a 2. világháborúban. Én viszont teljesen ellene vagyok.” - 2015

2018. április 5-én hunyt el 82 éves korában.



„Csodálatos, hogy meg tudtuk ünnepelni a II. világháború lezárásának 70. évfordulóját. Azonban fontos biztosítanunk, hogy a dolgok így maradjanak, hogy a 100. évfordulót is meg tudjuk ünnepelni.” - 2015

Út a Ghibliig

Egy barátja javaslatára 1959-ben csatlakozott a Toei Animationhoz és Ootsuka Yasuo keze alatt rendezőasszisztensként tevékenykedett például az *Anju to Zoshiomaru* című 1961-es filmben, ami 1995-ben itthon is kapott szinkront, igaz csak az amerikai vágott változat. Továbbra is a Toei alkalmazottjaként az 1963-as fekete-fehér *Ookami Shounen Kenben* már rendezőként tevékenykedett, ekkor találkozott először Miyazaki Hayaóval, aki kulcsanimátor volt a sorozatban és nem mellesleg életre szóló barátságot kötöttek.



Szinte hihetetlen, de ezt az animét is adták itthon magyar szinkronnal, még hozzá 1976-tól sugározták vasárnap délelőttöként.

„Azonnal barátok lettünk. Mindenféle dologról beszélgettünk, hogy milyen animációt akarunk létrehozni úgy általában. És, amikor elkezdtünk együtt dolgozni, megmutatta hatalmas tehetségét.” - 2016

Első teljes rendezésére sem kellett sokat várni, az 1968-as *Taiyou no Ouji: Horus no Daibou-ken* már teljesen Takahata munkája.

„Ez a projekt rendkívüli kihívást jelentett a tartalom és a képek tekintetében, hogy jól bemutassa a történetet. És nekem, mint kezdő rendezőnek és a fiatal stábnak, többek között Miyazaki Hayaónak, ez a munka komoly kihívás volt.” - 2015

1971-ben Takahata Miyazakival és Kota-be Youichivel távoztak a Toeitől és a ma Shin-Ei Animationként ismert A Production berkeiben szerették volna megcsinálni a *Harisnyás Pippi* filmváltozatát. Elutaztak Svédországba, találkoztak az eredeti könyv alkotójával, de a film végül nem készülhetett el.

A 70-es években több projektben is dolgozott Takahata és Miyazaki, ezek a *Lupin III Part I*, továbbá ekkor készült el a *Heidi* is.



„Heidi gondtalan természete az, amit ideálisnak gondolok, hogy milyennek kéne lennie egy gyereknek... amilyen én nem lehettem.” - 2015

Ez utóbbi a Zuiyo Enterprise megbízásából született meg, amelyen belül megalakult a Zuiyo Eizo, a mai Nippon Animation. Ugyanitt készült a híres Miyazaki sorozat, a *Mirai Shounen Conan* 1978-ban és a Takahata által rendezett *Akage no Anne* 1979-ben.

1981-ben Takahata munkahelyet váltott és átment a Telecom Animation Film-hez, amit ma Tokyo Movie Shinsha néven vagy TMS Entertainment-ként ismerünk.

Barátja Miyazaki eközben nagy sikert aratott 1979-ben a hazánkban is leadott *Cagliostro kastélya* című *Lupin* filmmel, és már dolgozott az 1984-es *Nauszikán* (ami itthon DVD-n is megvásá-



rolható). Ez szintén hatalmas siker volt, hisz még a WWF is támogatta a filmet. Miyazaki ekkor kereste fel Takahatát egy önálló stúdió ötletével, amit végül ők ketten, továbbá Suzuki Toshio és Tokuma Yasuyoshi alapítottak meg. Ez lett a Studio Ghibli.

„Igazából a *Majo no Takkyubin* (*Kiki, a boszorkányfutár*) című film óta váltak nyereségessé a filmjeink. Egyik előtte lévő sem fizetődött ki a nagy népszerűsége ellenére - hacsak nem számoljuk a különböző jogokat és származtatott termékeket, ebben az esetben a mérleg pozitív.” - 1992

Takahata a következő sorokkal jellemezte Miyazakival való kapcsolatát, és tudva azt, mennyire más a stílusuk, más a filmjeik hangulata, teljesen érthető, miért maradtak barátok. Erősen érződik a japánok egymás közti konfliktuskerülő magatartása is.



„Nem arról volt szó, hogy nem szerettem, amit csinál, egyszerűen csak nem tudtam versenyezni vele. Közel állunk egymáshoz, de régen nem dolgozunk már együtt. Sosem kritizáltuk egymás munkáját szemtől-szemben, mert az vitákhoz vezetett volna. Azonban tudom, hogy bírálta a munkámat. Nem bánom, mert ilyen a kapcsolatunk. Élvezzük egymás társaságát, anélkül, hogy a filmjeinkről beszéljünk.” - 2015



Munkássága

Takahata Isao életműve már csak azért is fontos, mert munkáinak nagy része itthon is látható volt hazai szinkronnal, az *Anju to Zushiomaru*tól egészen a *Kaguya-hime no Monogatari*ig. Őt talán csak pont Miyazaki előzi meg e tekintetben. Emellett pedig mindenképp érdemes kiemelni, hogy animéi világszerte elismertek, mind szakmai, mind rajongói körökben.

Olyan műveket tett le az asztalra, amelyek nem egyszerűen adaptációk vagy filmek ugyanarra a sémára, mint az annyira túlmisztifikált Shinkai Makotónál vagy Hosoda Mamorunál. Filmjeinek egytől-egyig saját hangulata, érzelme, hatása van, hiszen saját élettapasztalatát, érzéseit vitte bele a filmekbe, olyan realista látásvilággal, ábrázolással, amelyet kevesen vagy senki nem használt rajta kívül. Filmjeiben életszerű karaktereket mutat, akikkel bármikor találkozhatunk mindennapjaink

során. Komoly témáival és ábrázolásmódjával felnőttekhez és gyerekekhez is szól, csak mindkét korosztályhoz máshogy, más eszközökkel.

„Túl sok film van manapság olyan karakterekkel, akik pusztán a szerelem és/vagy a barátság erejével küzdik le a nehézségeket.” - 2015

Ha Takahata műveit figyeljük, látjuk, hogy merít saját fantáziájából, mégis a karakterek megmaradnak egy reális talajon, és a cselekmény nincs túlfantáziálva.

Első munkája a Ghiblinél az 1988-as *Szentjánosbogarak sírja*, amit a mai napig az egyik legrealistább, legdrámaibb, háborút bemutató animének mondanak. A következő rendezése 1991-ben volt, *Omoide Poroporo* címmel, majd az 1994-es *Pom Poko*.

1999 igazi mérföldkő volt abban az értelemben, hogy Takahata rendezte a Ghibli egyetlen

teljesen CG animéjét, a *Tonari no Yamada-kunt*. Az utolsó teljes filmje pedig a *Kaguya-hime no Monogatari* volt 2013-ban, amit Oscarra is jelöltek, ám végül sajnos nem kapta meg a díjat.

Saját filmjein kívül más Ghibli produkciókból is kivette a részét, zenei rendező volt a *Kiki*-ben vagy producer a *Laputában*. Miyazaki sokadik nyugdíjba vonulása után is maradt a Ghiblinél, művészeti producer volt a 2016-os *Red Turtle*-nél, Michael Dudok de Wit filmjében, amit szintén láthattunk itthon.

„(A számítógépes grafika előtt) az animáció lapos volt és két dimenziós. Így sosem lett igazán valós. De ez volt a lényeg, mindent megtartani laposnak, így az animáció megengedi a nézőnek, hogy elképzelje mi van a kép mögött.” - 2015

Életműve

Takahata legmeghatározóbb filmjei egyértelműen a Ghibli égisze alatt készültek és mind egytől-egyig jeles darabok. Egyik sem hasonlít a másikra, mindegyik más műfajt érint és más problémát vet fel, legyen az a környezetvédelem, a mindennapi élet gondjai vagy a háború. Munkáival rengeteg díjat nyert, hazai és nemzetközi filmfesztiválokon, Tokiótól kezdve, Olaszországon és Svájcra keresztül, az Egyesült Államokig és Ausztráliáig.

Szentjánosbogarak Sírja (Hotaru no Haka):

Takahata első filmje a Ghiblinél. 1988-ban mutatták be és azonnal nagy sikert aratott. Az anime Nosaka Akiyuki *Grave of the Fireflies* című, részben életrajzi regényéből készült, akinek a húga éhhalált halt 1945-ben.

„Amióta először olvastam a regényt, meg akartam animálni. Most látom, hogy válik egy álm valóra.” - 1987



Egy mélyen drámai történet, amibe Takahata saját tapasztalatait is belevitte, realiztikusan ábrázolva a háború utáni japánok olykor kilátástalan sorsát/jövőjét. A történet kezdetén előrevetítve látjuk azt a tragikus végkifejletet, amit a történet kibont. Seita a fiatal fiú, a bombázások során elveszti szüleit és otthonát, egyedül kishúga marad életben. Nagynénjükhöz költöznek, de egy olyan időszakban, amikor egy emberre is nagyon nehéz az ételmet előteremteni, a plusz két árva csak gondná válik. Ezután maguk próbálnak boldogulni, ám felnőtt gondoskodás nélkül ez lehetetlenné válik.

„Ha a közönség tudja már a film elején, hogy a két karakter végül meghal, akkor jobban készen állnak a film megnézésére. Megpróbáltam csökkenteni a közönség fájdalmát azáltal, hogy mindent elárulok az elején.” - 2015



„Soha nem kellene elfelejtenünk, nem szabad elfelejtenünk, hogy sok szenvedést okoztunk más országokban. Azonban senki nem tudja, milyen borzalmas a háború az ellenségeskedések kezdetén. A Szentjánosbogarak sírja nem háború ellenes film, egyszerűen, mert nem tud megakadályozni egy másik háborút.” - 2015

Omoide Poroporo (Only Yesterday):

Ez a mű már egy merőben más témát dolgoz fel, a felnőtté válást, gyermeki emlékek fontosságát hangsúlyozza. Megmutatja, hogy a gyermekkorunk iskolai problémái, a szülői szigor tragédiája visszatekintve az időben megszépül, egy kacagtató emlékké alakul, és azt vesszük észre, hogy saját magunk csökönyös butaságán nevetünk. Az anime főszereplője a 27 éves Okajima Taeko, aki Tokióban dolgozik. Történetünkben hazautazik vidékre a szüleihez, de ez nem egyszerű utazás, ahogy egyre közelebb halad céljához, úgy elevenednek fel gyermeki emlékei. Ahogy ő, úgy éljük újra és ismerjük meg mi is Taeko iskoláskori éveit, gondjait, hisztériáit, veszekedéseit.

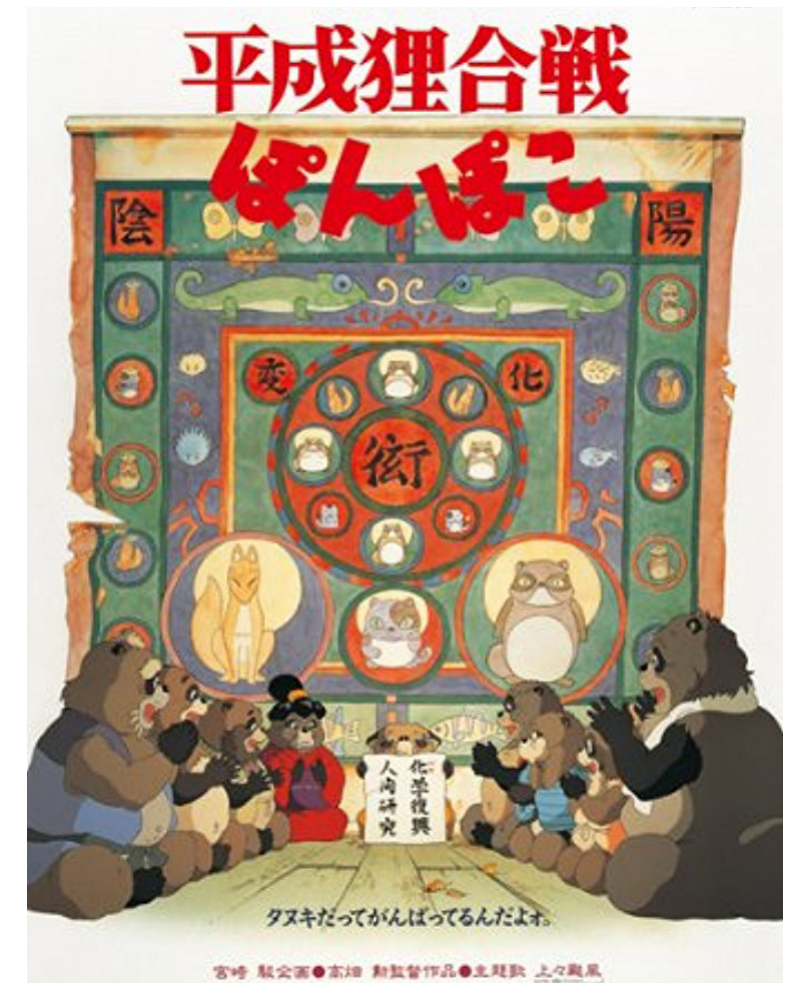
„A gyerekek gyakran hiszik, hogy a felnőttek jobbak vagy rosszabbak, mint amilyenek ők aktuálisan. Valódi felnőtteket szeretnék ábrázolni, nem csak olyan karaktereket, amelyek kizárólag a gyermekek fenyegetésére irányulnak.” - 2015

Témáját tekintve ez is egy komoly mű, ám mégis a maga módján szórakoztató, de leginkább a huszonévesek fogják igazán észrevenni az értékeit, különösen ha ők is felnevetnek egy-egy saját emléken. A film egyik legnagyobb különlegessége, hogy Sebestyén Márta Kossuth- és Liszt Ferenc díjas népdalénekes és a szintén az előbb említett díjakban részesült Muzsikás együttes három előadása is hallható az animében.



Heisei Tanuki Gassen Ponpoko

Takahata itt szintén egy teljesen más témát vett alapul. Főszereplőink ebben az esetben nem emberek, hanem tanukik, magyarul nyestkutyák. Ezen állatok fontos szerepet töltenek be a japán folklórban, rengeteg mesében és képzőművészeti műtárgyon jelennek meg. Sokszor tanuki szobor áll egy-egy bolt bejáratánál is.



Jelenthet szerencsét, bizalmat és még több mindent is, attól függően, milyen kiegészítő társul hozzá. A japán hiedelem szerint képesek az alakváltásra. Takahata ezt a néphagyományt vette át és kicsit karikatúraszerűen mutatta meg, hogy ezen állatokat, mindig hatalmas herezacskóval ábrázolják. A film az ő szemükön keresztül mutatja be a nagyvárosok vég nélküli terjeszkedését. A Pom Poko cselekménye a kései hatvanas években indul, amikor a városok mérete, az urbanizáció soha addig nem látott növekedésnek indult. Tokió közelében a Tama-hegység környékén egy új városnegyed kezdenek el építeni, ami veszélyezteti az ott élő tanukipopulációt. Persze a tanukik ezt nem hagyják, és igyekeznek minden eszközzel megakadályozni a munkálatokat. Itt hasznukra lesz az alakváltó képességük. Ám, ahogy az reálisan is történik, a várostervezőket nem érdekli a környezetkárosítás, mert új lakások kellenek a növekvő számú lakosságnak. A tanukik meg vagy megszoknak, vagy megszöknek.

Takahata itt egy kicsit jobban elrugaszkodik a megszokott realitástól és egy kis fantáziát is belecsempészt a művébe, hogy misztikusabbá tegye a folklórt. Elmondható, hogy ez a filmje ajánlott leginkább a fiatalabb generációnak.

„Nem mondom, hogy a fantázia rossz. Én magam is élvezem a műfajt. Azonban nem értek egyet azzal, hogy a közönség izgalomba jön annak láttán, ha egy karakter hihetetlen dolgot tesz, szembemelve a logikával.” - 2015

Yamada család

Ez egy igazi vígjáték vagy inkább családi komédia, ami Ishii Hisaichi Nono-chan című mangájából készült. Természetesen ez is megmarad a Takahata-féle realitás talaján, hogy valóban létező, mindennapjainkban megtalálható eseményeket, szituációkat mutasson be. A Yamada család nem rendelkezik komplex történettel, hanem több kisebb szituációt láthatunk, melyek mind egy család életének részei.



Főszereplőink Takashi és Matsuko, mint a család-fenntartók, Shige a nagymama, Noboru a tinisrác, és húga az öt éves Nonoko, valamint Pochi a kutya. A filmben az ő életüket követhetjük nyomon, ahogy elmennek bevásárolni, de a tömegben elkeverednek a gyerekek; esti tévézés, étkezés, randizás stb. Azonban az egyszerű témák mellett komolyabb is előkerül, mint a szülők kapcsolata, apa-fiú kapcsolat és még nagyon sok minden. Az anime során bizonyosan sokat fogunk nevetni és több helyen ráismerünk majd saját családjunkra.

„A Yamada család egy nagyon közönséges valóságra vonatkozik. Ahelyett, hogy a virtuális valóságot ábrázolnám, úgy gondoltam, jobb, ha egyszerűbb rajzokat készítek, ezzel arra ösztönözve a nézőt, hogy meglássa mögötte, mi a valóság.” - 2015

Kaguya-hime no Monogatari

Takahata utolsó filmje egy nagyon régi és kimondottan népszerű japán történethez nyúlt vissza. Aki kicsit utána olvasott a japán művészetnek vagy irodalomnak, biztos, hogy találkozott már a történettel. Ha máshol nem is, animében biztos, méghozzá az *Inuyasha* második filmjében (*Kastély a tükör mögött*), ahol maga Kaguya-hime volt az antagonist. Bár ez igencsak elrugaszkodik az eredetitől.

A *Taketori Monogatari* vagy a *Bambuszvágó története* a 10. századtól eredeztethető.



Készül a Kaguya-hime





Az Oscar gálán Nishimura Yoshiakival

Igaz, az első kézirata 1592-re datálható. Mindenestre a legrégebbi japán prózai elbeszélés.

A történetben Taketori no Okina, az idős bambuszvágó egy nap ragyogó bambuszt pillantott meg az erdőben, felvágta, és egy hüvelykujj méretű csecsemő volt benne. A férfi hazavitte és feleségével felnevelték a lányt, aki a Nayotake no Kaguya-hime nevet kapta. Később Taketori aranyat tartalmazó bambuszt is talált, így meggazdagodott Kaguya pedig olyan gyönyörű fiatal hölgygé érett, hogy sorban álltak a kérők az ajtóban. Takahata nagy alázattal fordult az eredeti mű felé, és nagyon hitelesen adta vissza a történetet, mégis sikerült valamelyest modern formában tálnia.

„Igazán igyekeztem, hogy hűen kövessem az eredeti történetet, de élénk és friss módon újjáéleszteni, hogy teljesen más benyomást keltsen az eredetitől.” - 2016

Oscar-díjra is jelölték 2015-ben, de sajnos nem kapta meg, pedig igazán megérdemelte volna, mert egy nagyon szép történet minőségi adaptációja. (A Hős6os nyerte akkor az Oscart.)

„A közönséget megmozgatták és meglepték Kaguya hercegnő érzelmei a történet különböző szakaszaiban. Olyan emberré vált, akivel együtt lehet érezni, aki felé empátiát érzünk. Úgy hiszem, hogy Kaguya hercegnő története egy nagyon modern érzékenységet képvisel.” - 2016

Mind a Yamada család, mind a Kaguya-hime különleges grafikai stílust követ, megfigyelhetjük a hasonlóságot a két mű látványa között, ami egy nagyon érdekes művészi hatást ad a filmeknek. Takahata így nyilatkozott erről:

„A redukció módszerét szerettem volna használni, hogy nem rajzolk meg mindent a



vásznon, ezzel ösztönözve az emberek képzeletét és növelve a művésziesség hatását. Ez egy régóta alkalmazott módszer Japánban, a 12. századtól kezdve jelen van, a Chōjū-jinbutsu-gigán, a tintafestészen vagy az ukyo-e festészen át, egészen a mangáig.” - 2016

„Egyaránt boldogsággal és rettegéssel töltött el a számítógépek használatának előrehaladása. Számítógépekkel olyan dolgok váltak lehetségessé, amelyeket korábban nem tudtunk volna. És ez kétségtelenül folytatódik a jövőben is.” - 2016

Takahata Isao művei nem csupán animék, amiket megnézünk, aztán mehetnek a „completed” listára plusz egyként. Minden filmje egy önálló, saját univerzumot bemutató történet, ami hol komor, melankolikus, hol pedig vidám, nevettető, de reális és valós. Bár filmjeit minden korosztály bátran megnézheti, igazán érteni csak a huszonéves vagy az afeletti generáció fogja.

Végezetül pedig a cikk zárásaként álljon itt Takahata Isao egyik kedvenc idézete:

„Ha nem akarsz háborút, javítsd meg a békét.” - Jacques Prevert, 1953



KORRA LEGENDÁJA

ÍRTA: ISKARIOTES

AIRBENDER + FULLMETAL ALCHEMIST = KIRÁLYSÁG

Hét jelölést és öt díjat söpört be – köztük a rendezésért járót – M. Night Shyamalan 2010-es *Az utolsó léghajlító* című filmje az Arany málna díjkiosztón, ahol az adott év legrosszabb mozgóképes alkotásait jutalmazták. Nos, az *Avatar: The Last Airbender* (A:TLA) alkotó párosának ilyen mélységből kellett újraépíteni az Avatar univerzumot.

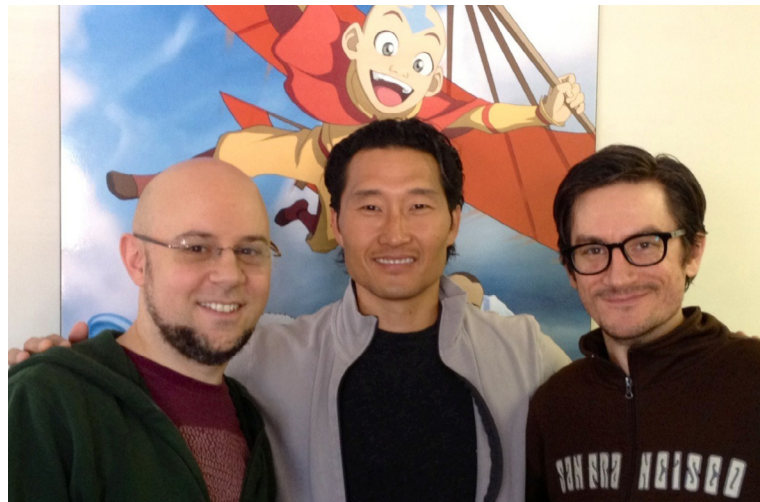
Folytatás? Spin-off?

A Nickelodeon csatornán nagy népszerűsége miatt tett szert az *Avatar: az utolsó léghajlító legendája* (AniMagazin 41). Ezért nem is volt meglepő, hogy Shyamalan élszereplős mozifilm elkészítésére kapott engedélyt. A filmet le is forgatta 150 millió dollárból, de már a forgatás idején látszott, hogy nem ez fog bankot robbantani a jegypénztáraknál, végül valamivel több mint 300 milliót hozott be.



A cselekmény nagy részét a rendező lakhelyétől nem messze forgatták, pontosan azért, mert neki ez volt a kényelmes. De, ami még ennél is rosszabb volt, hogy magát az Avatar univerzum lényegét alázta meg azzal, hogy kreol bőrszínű színészek helyett fehér gyerekeknek adta oda Katara és Sokka szerepét. Valamint Zuko arcáról eltüntették a megégett sebet. Márpedig az A:TLA és a *Legend of Korra* (LoK) egyik alapvetése, hogy az embereknek bár eltérő bőrszínük van, ez sehol sem jelenik meg problémaforrásként. Zuko esetében pedig a sebhelyét, az egyik legfontosabb védjegyét vették el, így megfosztották a karaktert attól is, hogy ne a seb határozza meg őt, hanem ő szabja meg a seb értékét.

Végül a film óriási bukás lett. A cselekmény nagyon gyerekesre sikerült, tele volt logikai önelentmondásokkal, valamint a CGI grafikát nevetségesen használták. Semmi, ami az A:TLA sorozatot naggyá tette, mint a kiváló animáció vagy a



jól felépített forgatókönyv, itt nem valósult meg. A rajongók elfordultak tőle, míg akik csak most akartak megismerkedni a szériával, nem értették, hogy mi a jó ebben a világban. A legtöbb Avatar rajongó úgy gondolta, hogy már soha többé nem lesz új sorozat kedvenc idomárjairól a film bukása miatt, ami magával rántotta a márkát.

Szerencsére New Yorkban nem így gondolták. A Nickelodeon vezetői láttak még potenciált a világban, így leültek tárgyalni az A:TLA-t is megálmodó alkotópárossal: Michael Dante DiMartinoval és Bryan Konietzkoval, hogy tudnának-e valamit még kihozni ebből a brandből? Természetesen – volt rá a válasz, így elkezdődött egy újabb sorozat megalkotásának a folyamata.

Már a kezdet kezdetén eldöntötték ByrKóék, hogy nem Aang történetét szeretnék tovább vinni, hanem valami mást szeretnének most elmesélni. Azt is biztosra vették, hogy nem a múltba szeretnének visszatérni, így nem Roku vagy Kyoshi



avatárok életét akarják elmesélni. Hanem egy a jövőben játszódó sztorit szerettek volna írni. Bár még az első sorozat készítésekor felmerült, hogy a történet valamikor a nagyon távoli jövőben játszódjon, ennek a lehetőségét most is elvetették. Végül amellettt döntöttek, hogy az Aang után következő víztörzsből származó avatárt fogják bemutatni.

Alapok helyett

Mivel már meg volt alkotva az Avatar világa, így nem a nulláról kellett építkezni. De alaposan át kellett gondolni, hogy mi, és hogyan változzon az elmúlt 70 évben, ami időközben eltelt. Milyenek legyenek az új szereplők, kik legyenek az új ellenségek, mely régi helyszíneket tartsanak meg és milyen újakat építsenek fel. Valamint fájó döntéseket is meg kellett hozni: kik azok a karakterek, akik az elmúlt 70 évben meghaltak és kik azok, akik tovább tudják segíteni az avatárt az útján?

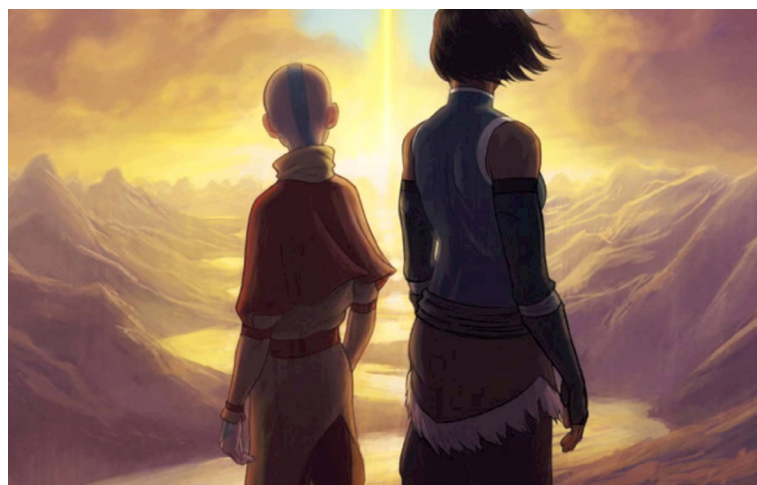
Az első hivatalos információ 2010 áprilisában jelent meg, de bővebb ismertetésre 2010 júliusában a San Diego-i Comic Conon került sor, ahol kiderült, hogy 2011 novemberében várható egy új Avatar sorozat. Eredeti címe még a „The Last Airbender: Legend of Korra” lett volna, de ezt végül elvetették és csupán a Legend of Korra nevet kapta meg a széria. Sokan azt gondolják, hogy az avatar szót azért tüntették el a címből, mert azt sokan James Cameron Avatar című filmjével kapcsolják egybe.

A bemutatkozó panelbeszélgetésben elárulták, hogy az új főszereplő neve Korra lesz, aki lány, valamint állattársát is bemutatták, Nagát, egy sarki-medvekutyt. Ez már önmagában egy merész húzás volt a Nickelodeon részéről. Sorozatkészítő alaptörvény, hogy amit a fiúk néznek, azt a lányok is nézik, de a lányos sorozatokat a fiúk nem nézik. Márpedig a 8-13 éves prepubertás fiúk – akik a célközönség lett volna – nem nagyon tudnak mit kezdeni egy 16 éves izmos, öntudatos, kreolbőrű lánnyal. Amikor kiderült, hogy a készítő egy nőt akarnak megtenni főszereplőnek a csatorna vezetése leállította a további munkálatokat. Több-kevesebb gyözködés után tudta csak elérni a ByrKo páros, hogy a csatorna rábólintson az ötletükre. A tesztvetítéseken pedig a fiúk úgy nyilatkoztak, hogy nem érdekli őket Korra neme, mert egyszerűen félelmetesen jó.

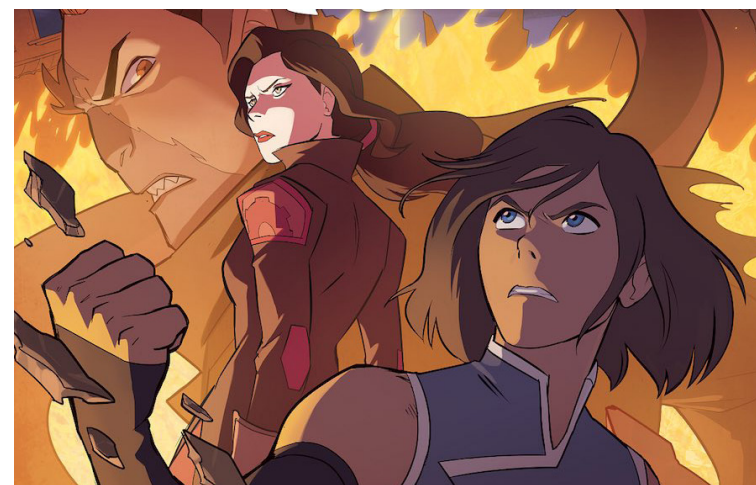
Korra barátai pedig egy Mako nevű tűzidomár srác és öccse, a földidomár Bolin valamint kisbarátja, egy Pabu nevű tűzgörény lettek. Bemutatták még Tenzint – aki Aang és Katara gyereke – valamint családját: Pemát, a feleségét és három légidomár gyermeküket, Jenorát, Ikkit és Meelót. Továbbá már ekkor meg volt Lin Bei Fong – Toph lánya –, aki Köztársaságváros (Republic city) rendőrfőnöke, valamint az évad ellensége, Amon. A sorozat legnagyobb idejét tehát egy új városállamban, Köztársaságvárosban töltjük. Ezt a metropoliszt még Aang és Zuko alapították meg a Tűz Királyságának volt gyarmatain, amik egykor a Föld Királyságához tartoztak.

Köztársaságváros egy Sanghaj – Manhattan – Hong-Kong – Vancouver négyesből összeolvasztott megalopolisz, valamikor az 1920-as, 1930-as évek tájából. A várost leginkább egy dízel/steampunk világként lehet elképzelni. Természetesen régi és új hőseink nem csak itt küzdenek. Hiszen bemutatnak eddig nem látott tájakat és visszatérünk régi, ismert helyekre is, pl. Ba Sing Sébe.

A technika megjelenítése, bemutatása és megítélése szintén eltér az A:TLA világtól. Míg



abban a technika zömmel a Tűz Királysághoz volt köthető, tehát a rosszakat erősítették a nagy, fekete, füstöt okádó gépek. Addig a LoK világában – legalábbis az elején – a technika mindenkié. Minden nép használja, és ami a legfontosabb, még a nem hajlítóknak is hozzáférhető. Korra saját maga is lelkesedik a technológiai újítások iránt. A sorozat végére a helyzet valamelyest megváltozik, a technika újra az ellenséget testesíti meg, sőt az avatar utolsó ellenfele egy hatalmas elszabadult



ágyú, amelyet már a saját tervezője sem tud korábban tartani.

Jeremy Zukerman mellé (aki az Aang zenéjét is szerezte) betársult Benjamin Wynn Deru, mint társszerző zeneszerző és Aran Tanchum hangmérnök. Zukermannak saját bevallása szerint jobban tetszettek a Korra munkálatai, mint az Aangé. Ami talán nem is meglepő, mert több pénzt adtak rá, így már telt élő zenészekre is. Az új sorozathoz új harcmestereket kerestek, így Steve Terada lett az egyik vezető koreográfus. Terada egyébként az utolsó Indiana Jones filmnél is dolgozott ezen a poszton. De szintén ezen a területen Mac Danzig és Jeremy Umphries, a két MMA harcos segítette a kevert harcművészetek kidolgozását.

Miközben a Korra sorozat munkálatai folytak, elindították az A:TLA képregény folyamatot, ami 2012 januárjában jelent meg. Az első kötet a *The Promise* címet viselte és Zuko anyjával kapcsolatos kérdéseket válaszol meg – köztük azt is, hogy él-e vagy sem.

A széria végül 5 hónapos csuszással 2012. áprilisában indult el, rögtön egy dupla résszel. Ezzel párhuzamosan elindultak olyan pletykák a közösségi médiában, hogy fog készülni egy egész estés Korra rajzfilm, aminek a büdzséje 100 millió dollár lesz, ezt később a stúdió maga cáfolta. A 2012-es Comic Conon kiderült, hogy 4 évados lesz a Korra. Az A:TLA-ban megszokott 20 részes évadok helyett rövidebb szezonok lesznek.

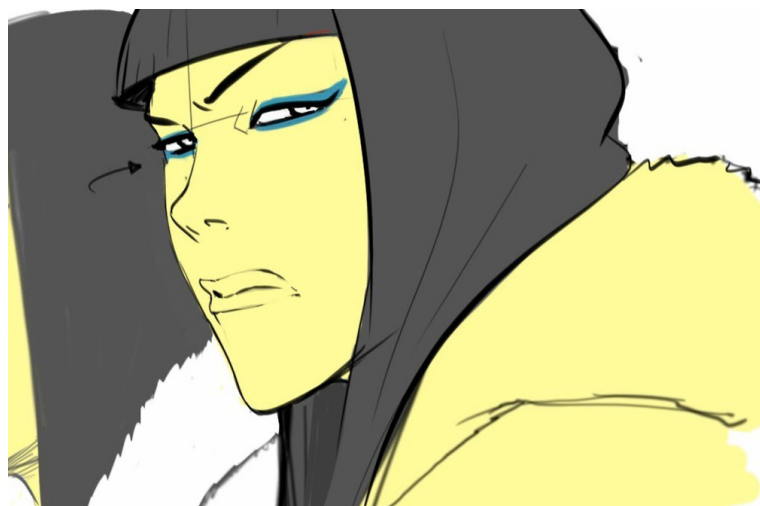
Az első lesz a legrövidebb, 12 részes, míg a második a leghosszabb, 14 epizódos. A harmadik és a negyedik 13-13 részesek lesznek. Így az első kettő és a befejező két évad egyaránt 26 részes egységet adnak ki.

2013-ban a Korra DVD kiadásán megjelent a Republic City Hustle nevű OVA. A mindössze 3x1 perces minitörténet arról szól, hogy Mako és Bolin hogyan hagyják el a triád kötelékét és lesznek Pro-Bending harcosok.

Pakolászás

A csatorna hatalmas elánnal kezdte meg a vetítését a sorozatnak. Az első részt 2012. április 14-én adták le. A premier részeket 4,49 millióan látták, s ezzel a kábeltévés top 25 műsor közül a negyedik helyet csípte meg a sorozat. Innentől bár folyamatosan vesztett a nézettségéből, az évadot végül 3,68 milliós nézettséggel zárta, ami még mindig magasabb volt, mint az Aangé.

Azonban a Nickelodeon egész egyszerűen nem tudott mit kezdeni ezzel a sorozattal. A Variety úgy jellemezte a Korrát, hogy „a legintelligensebb rajzfilmsorozat a tévében”. De a csatorna zömmel 8-13 évesekre fókuszál (főleg komédia vagy egyszerűbb cselekményű akció sorozatokkal), akik nem tudnak mit kezdeni olyan fogalmakkal, mint polgárháború vagy harmonikus konvergencia. A Korra szereplői és világa egyértelműen túlmutatott a célközönségen. A Nick az első évadot még szombat délelőtti időpontban adta, ami egy gye-



rekcsatornán olyan, mint az RTL Klubon a vasárnap esti főműsoridő. De áttették péntek estére, ami minden televíziónál halott időnek számít. Ez a nézettségen is meglátszott. A második évad élből vesztett 1 millió nézőt az első szezon fináléjához képest. Végül a 2,6 millióból mindössze kétmilliót tudtak megtartani.

Ezek után a Nick áttette a csatorna másodlagos adójára, a NickToonra a sorozatot. Gondom nem meglepő, de a Korra megint vesztett vagy félmillió nézőt. A sorozat helyzetét tovább rontotta, hogy sokszor kikerültek részek az internetre a hivatalos premier előtt. Igazából a Nickelodeon nem tudott alkalmazkodni a megváltozott médiafogyasztási szokásokhoz. Egyrészt szerette volna, hogy mindenki a tévében nézze meg a sorozatot, de lépést is szerettek volna tartani a korrall, így a netre is feltették a sorozatot. Végül az utolsó évadot, bár a csatorna tévében is leadta, először a neten lehetett látni.



A Nick gyakorlatilag azért tartotta fent ezt a sorozatát, mert 4 év alatt 28 díjat zsebelt be, jóval többet, mint az Aang. Tehát a kritikusok és az idősebb nézők szerették a sorozatot.

Legendás események

A sorozat az A:TLA után 70 évvel játszódik. Értelemszerűen Aang már halott, ahogyan több más régi hős is, de természetesen jó páran még mindig élnek az eredeti sorozat szereplői közül. Az A:TLA-val ellentétben itt nincs folyamatos utazgatás, nem váltják egymást részről részre az új helyszínek.

A történet középpontjában az új avatar, a Déli Víz törzséből származó Korra áll. A világ, amit megismertünk az előző sorozatból közel hasonló maradt. A legnagyobb differencia, hogy a Tűz Birodalma visszahúzódott a 100 éves háború előtti területeire, valamint Zuko és Aang megalapította



„Az A:TLA-val ellentétben itt nincs folyamatos utazgatás, nem váltják egymást részről részre az új helyszínek.”

Köztársaság várost. Céljuk az volt, hogy egy olyan államot hozzanak létre, ahol minden fajta idomár otthonosan érezi magát, de a nem hajlító is házára találjanak benne.

Az új avatárnak ebben a meglehetősen békésnek látszó világban kell helyt állnia. Az első próba, amit látunk vele kapcsolatosan, hogy végre elkezdhesse levegőidomári tanulmányait, mely során Aang és Katara legfiatalabb gyermeke, Tenzin lenne a vezetője. A levegőhajlítás mellett Korának a spirituális oldalát is fejlesztenie kell, mert bár fizikálisan készen áll az avatar szerepére, lelki-
leg még korántsem.

I. évad: Levegő 气

Az első két évadnál érdemes megjegyezni, hogy a Nick első körben egy 12 részes minisorozatot akart azzal a kikötéssel, hogyha rossz nézői számokat hoz, akkor nyugodtan le lehessen zárni, de ellenkező esetben lehessen azt folytatni is. A munkálatok során aztán kitalálták, hogy ne 12, hanem 26 részes legyen az évad. Végül megegyeztek a már ismert 12+14+13+13-as kombinációban. Az első két évad során az ellenségeknek az jár a fejükben, hogyan tudnák az avatárt leváltani, hogyan lehetnének ők az új avatárok.

Az évad címadása egyértelműen visszautal az A:TLA-ban használt névadási technikához. Minden egyes évadot az alapján nevezték, hogy Aang melyik elemet sajátította el. Mivel levegő könyv nem volt, így most a levegő került elő, hiszen Korának már csak ezt az elemet kell megtanulnia.

A négy évad közül ez a legrövidebb mindösszesen 12 részes, ezért ez a legfeszesebb tem-



pójú, de sajnos néha ezt a szereplők bemutatásán spórolták meg. Míg az A:TLA-ban részenként csiszolják az ember ismeretét, a már megismert világgal itt ez nem történik meg. Az első helyszínünk a Déli-sark, ahol Korra megszületett és nevelkedett, itt mindössze két különböző epizód egy-egy felét töltjük. Az összes többi játékidő alatt Köztársaságvárosban vagyunk.

Az évad elején megismerjük, hogy az ifjú avatar hogyan bizonyította be a Fehér Lótusz Rendnek, hogy ő az avatar reinkarnálódott megtestesülése. Majd egy időugrással rögtön a 16 éves lányt látjuk, mikor éppen egy sikeres tűzidomár vizsgát tesz le. Korra tehát szakít a hagyományokkal: nem ő utazik el a mesterekhez, hanem hozzá jönnek el (hogy miért alakult ez így, arra később kapjuk meg a választ). A tanítói és a tanítvány szeme előtt is már a következő fokozat áll: légidomár mesterré válni! Az egyetlen személy,



aki képes levegőhajlítást tanítani, az Tenzin, de ő lepasszolja a lányt, mondván politikai fennforgás van Köztársaságvárosban, és mint városvezetőnek, nincs ideje holmi avatárokat taníttatni. Így csak azért utazott el a Déli-sarkra, hogy ezt megmondja, plusz hogy az anyjával (Katara) kivizsgálta a várandós Pemát, és biztos lehessen benne, hogy megint egy ifjú légidomár fog születni. Korra magatehetetlenségében ahhoz folyamodik, amit tettek az elődjei is: Toph, Katara, Sokka – megszökött hazulról. Lelépésének estéjén pont Katara lepi meg az ifjút, így szépen visszautalnak a készítőik Katara és Sokka megszökésére még az eredeti sorozatban.

A sorozat központi helyszínére, Köztársaságvárosba egyszerre érkezünk meg Korrával. A lánnyal – aki még soha nem hagyta el a szülőföldjét – együtt fedezzük fel a várost, csak úgy kapkodjuk a fejünket: rengeteg automobil, magas vasút, hidak, óriás zeppelinek, elektromos vezetékek és

egy hatalmas Aang szobor. Valamint fémhajlító SWAT egység, akik úgy ugrálnak a városban, hogy még Levi is megirigyelhetné tőlük. Nemcsak a főszereplőknek, nekünk is új a világ. Hamar rá kell jönnünk, hogy ez bizony már nem az a világkép, amit a jó öreg A:TLA-ban megszokhattunk. Nincs békés gyaloglás egyik városból a másikba, mindenki kocsival jár vagy vasúttal. A szórakozás non plus ultráját már nem az Ember szigeti játészók jelentik, hanem a különböző rádiójátékok.

Bár Korra az avatar, ettől még ő is egy tűzesvérű vidéki tinilány, aki felkerül a nagyvárosba. Minden izgatja, de legfőképpen az, hogy végre beleüvölthesse a világba: ITT AZ ÚJ AVATAR! RESZKESSETEK GAZFICKÓK!!!!

De hamar rá kell jönnie, hogy nem oszto-gathat igazságot akkor és úgy, ahogyan szeretne, mert van törvény és van rend, amit neki is be kell tartania. Mert ahelyett, hogy rögtön a Légidomár szigetre ment volna tanulni Tenzin mestertől, inkább elintéz pár triád tagot a városban.





Ennek köszönhetően abba a rendőrségi központba kerül, amit még anno Toph alapított és most a város rendőrkapitánya, Lin Bei-Fong vezet. Így személyesen ő vezeti az avatar kihallgatását is. Korra a helyzetből úgy szabadul, hogy Tenzin mester kezességét vállal érte. Az ifjú tanítvány pedig ezt úgy hálálja meg, hogy Pro-Bending küzdelmekre fókuszál.

A Pro-Bending küzdelmek az Idomár Arénában zajlanak, ahol két 3-3 fős csapatok csapnak össze, mindegyik csapatban egy-egy víz, föld és tűz idomár, akik talpon maradnak, azok győznek. Korra az arénában ismerkedik meg egy testvérpárral - a széria másik két állandó tagjával. Az idősebb, csendes, nyugodt tűzidomár Makóval és a sorozat vicces fiújával - Mako öccsével -, a földidomár Bolinnal. Eleinte – Bolin kivételével – mind Mako, mind pedig Tenzin ellenzi Korra szereplését a Tűzgörények nevű csapatban, s az avatar rá is szolgál erre, sem a csapat hasznára nem tud lenni, sem

pedig a léghajlítással nem tud előbbre jutni, ami egyre frusztráltabbá teszi. De egy Pro-Bending meccset pont azokkal a mozdulatokkal nyer meg, amiket Tenzin oktatott neki, így végül a mestere és a csapata is beleegyezik, hogy a lány csatlakozzon hozzájuk.

Az első két rész gyors világábrázolása után a konfliktusokat kezdik felvázolni. Az első problémát egy terrorista szervezet megjelenése jelenti, akik magukat Egyenlőségeknek nevezik, vezetőjük egy Amon nevű álarcos figura. Amon nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint azt, hogy minden egyes idomártól elveszi a képességét. Ha az energiahajlítás nem lenne elég, Amon még egy közvetlen villámcsapást is túl tud élni, egész egyszerűen a követői elhiszik, amit állít magáról: a szellemek választották ki a szent feladatra. A kollektív városi vezetés Tarrlok tanácsost bízta meg azzal, hogy szervezzen egy csapatot és állítsa meg a terrort. Tarrlok – vízidomár – pedig élvezettel

kezdi el megregulázni a nem hajlító lakosságot és önkényesen vezeti a rendőrséget is. Korrának rá kell döbennie, hiába van félelmetes fizikai ereje, egy legitim kormányzattal szemben nem alkalmazhat csak úgy erőszakot.

A következő probléma, hogy a csapatnak ahhoz, hogy versenyeken tudjon elindulni, pénzt kellene letennie az asztalra, de erre nincs kreditük. Szerencsére a város és talán a világ egyik leggazdagabb vállalkozója, Hiroshi Sato áll be mögöttük, sőt a fiúk az ő kastélyában élhetnek.

Ebből adódik a következő probléma: Asami Sato. Az elsőre papa kedvencének tűnő, porcelán bőrű lány hamar elcsavarja Mako fejét, pedig Korrának is tetszik a srác. A két lány versenye és a tűzidomár srác döntésképtelensége egy látványos szerelmi háromszöghöz vezet. Ráadásul Korrának rá kell csodálkoznia, hogy Asami fejcskájában ész is lapul és bár nem tud hajlítani, kiváló harcművész és a mechanikában is otthon van.

Korra rövid idő alatt négy fronton is vereséget szenved: 1. Továbbra sem tud levegőt hajlítani. 2. Makót lecsapja Asami. 3. A város vezetése nem bíz benne. 4. Amon elkapja, és csupán szélességének köszönheti, hogy nem veszt el az erejét.

A sorozat feléhez érve az egyik konfliktus szálát elvarrják. Korra csapata, a Tűzgörények bár bejutnak a Pro Bending döntőjébe, ott botrányos bíráskodás mellett kikapnak. De ekkor indul el a szezon igazi főszála is. Amon a Hajlító Arénába berobbanva megfosztja a győztes csapat tagjait idomár képességüktől. Ezzel egy időben proklamálja a nyílt polgárháborút. A hatodik részben látható az évad legjobb küzdelme is, amikor Lin és Korra összecsap az Egyenlőség hívekkel - akiknek chi blokkoló botjuk van - az Aréna tetején.

A következő két részben tisztulnak a szerepek. Hiroshiról kiderül, hogy nem az, akinek látszik, és valójában milyen célok is vezérik őt.

Tarrlok tanácsos az avatárral is szembe fordul, és róla is érdekes dolgok derülnek ki. Lin pedig önkéntesen lemond a tisztségéről.

A kilencedik rész (A múlt árnyéka/Out of the past) egy kis megnyugvást hoz. Leginkább flashbacket kapunk, ahol látjuk a felnőtt Toph-ot, Aangot és Sokkát, valamint Amon és Tarlokk múltjáról is lehull a maszk.

Az utolsó három részben kitör a nyílt polgárháború. Az Egyenlőségek mechákkal és repülőgépekkel felfegyverezve támadják meg Köztársaságvárost. Tenzin utolsó lépéseként, mint városvezető, táviratot küld Iroh tábornoknak, hogy az állam flottája azonnal térjen vissza a városba. Lin, hogy mentse az utolsó levegőidomárokat, feláldozza magát. Asami és Bolin Hiroshival csap össze. Míg Mako és Korra Amonnal mérkőznek meg. Bár mindketten elvesztik képességeiket, Korra megszerzi a levegőidomítás képességét, ezzel le tudja győzni Amon. A megérkező flotta pedig a többi terroristával számol le. Tarrlok és Amon közösen menekülnek el, Korra pedig visszatér a Déli-sarkra, abban a reményben, hogy Katara vissza tudja állítani a képességeit. Miután ez nem sikerül, Korra szembenéz a valósággal: egy olyan avatar, aki nem tud belépni az avatar állapotba, és csupán egyetlen egy elemet tud használni, azt nem lehet avatárnak nevezni. Az egyetlen jó lépés, ha utat enged a reinkarnációs folyamatnak. A helyzetet deux ex machinaként Aang oldja meg, aki Korrának adja valamennyi elődjének az erejét, így visszakapja hajlító erejét, és megtanulja az

energia hajlítást is, így mindenkinek vissza tudja azt adni.

II. évad: Szellemek 神靈

A LoK leghosszabb évadja, 14 részes (a készítőket azt mondták róla, hogy ilyen lett volna a Mononoke, ha az USA-ban készült volna el). Így lehetőség van kicsit lazítani az előző évad gyors tempója után, és kicsit elkalandozni, de azt sem öncélúan teszi.

Az évad maga a sötétség szezonja. Sőt nyugodtan lehet mondani, hogy az egész Avatar univerzum legsötétebb részei ezek. Leginkább azért, mert mindenki erkölcstelenné és immorálissá válik. Miközben minden egyes szereplő az igazságot és a jót akarja védelmezni, Wanról, az első avatárról kiderül, hogy egy hazug kis pitiáner tolvaj volt. Korra szembefordul a szüleivel és egy erősen vitatható felkelés/tüntetés élére áll, de ha ez még nem lenne elég, egy szuverén állam had-



seregét is mozgósítani akarja, csak a saját érdeke miatt. Tonraqról - Korra apjáról - mint megtudjuk, nem mindig volt helyén a szíve a cselekedeteknél. Nagybátyja egyenesen a Gonosszal akar lepakálni, csak hogy „egyensúlyt” teremtsen. Mako, a rendőr a triádokkal szövetkezik. Asami a világ legnagyobb simlis üzletemberével bizniszel, Varickel. A zseniális Tony Stark Varick pedig olyan korrupciós csatornákat épít ki, amiket még a cosa nostra sem merne meglépni. Végül kiderül az is, Aang egy rossz apa volt. De mindenki meglepő módon morálisan és erkölcsileg is helyesnek érzi a tettét, és senkiben sem merül az fel, hogy esetleg ne így lenne.

Az első évad óta hat hónap telt el. Korra és Mako pedig szerelmespárt alkotnak. A tűzidomár fiú a rendőrségnél kezdett el magának új karriert építeni, míg Bolin továbbra is a Pro-Bending küzdelmeire koncentrál. Asami pedig az apja cégét próbálja a felszínen tartani.

Az idillt az szakítja meg, hogy őseink egy fesztivál kedvéért elutaznak a Déli-sarkra. Ahol aztán Korrának egy szellemmel kellene megküdenie, de még avatar állapotban sem tud vele mit kezdeni. Szerencsére megjelenik Unalaq nevű nagybátyja, aki lecsillapítja a tomboló szellemet. Korrának hamar megtetszik a szellemidomítás, valamint Unalaq nyugodt ereje és hasznos tanácsai. Végre Korra meglátja, hogy mi a gyakorlati haszna a spiritualitásnak, ezért új mestereként kezdi el tisztelni rokonát. Tenzin csalódott, hogy az avatar csak így lecseréli őt egy először látott emberre.



Valamint rá kell döbbsennie, hogy bár nagy lelki vezetőnek gondolja magát, a világ erről másképpen gondolkodik. Ezért a családjával és két idősebb testvérével – Kyával, a vízidomárral és Bumival, a katonával – lelki zárándoklatra megy a Déli Levegő templomba.

Unalaq felébreszti Korrában a víz törzsei iránti nacionalizmusát és ráveszi, hogy nyissa meg a szellem átjárókat az Északi- és a Déli-sark közt, mondván, így a két törzs fiai és lakói könnyebben tudnak majd barátkozni és egymást segíteni. Miután ez megtörténik az avatárnak hamar rá kell jönnie, hogy ez leginkább az Északi törzsnek előnyös. Északi katonák jelennek meg a déli területeken, Korra apját pedig letartóztatják. Egy gyors és vértelen puccsal Unalaq veszi át az irányítást mindkét víz törzs felett.

Így a Déli Víz törzs lakói ellenállást szerveznek, mely élére Korra áll. Mivel nem tartja magát elég erősnek ahhoz, hogy legyőzze Unalaqot elrohan Köztársaságvárosba és a frissen megválasztott Raiko elnöktől kér segítséget. Az elnök, érthető okok miatt nem szeretne beavatkozni két törzs belső életébe, így elhajtja Korrát. De ha ez nem lenne elég, Korra még Makóval is szakít, mert a fiú az őszinte véleményét mondja el szerelmének és nem azt, amit hallani akar. A lány ezek után a Tűz Királyság felé veszi az irányt, hogy majd Izumi királynőtől – aki Zuko lánya – kérjen segítséget. Az első hat rész politikai krimije után végre egy ki-

csit megpihen a sorozat, és a következő két részben az Avatar univerzum kezdeteihez utazunk vissza Korra mély meditációja során. Megismerkedünk az első avatárral, egy Wan nevű sráccal, és azt is megtudjuk, hogy a világot két ősi szellem örökös harca tartja egyensúlyban. A jószág, a fény, a teremtés szelleme, Raava, és a gonoszság, a sötétség és a pusztítás szelleme, Vaatu. Wan pedig, hogy Raava legyőzhesse Vaatut, megengedi, hogy a testébe költözzön és ezzel megszületik az első Avatar. A következő tízezer évben Raava folyamatosan beleköltözik a mindig újjászülető avatárba. Wan részeihez az inspirációt a woodblock nyomtatás és a kínai tusfestmények biztosították. Korra meditációjából felébredve ráeszmél, hogy Unalaq megakarja szerezni Vaatu szellemét, és így ő akar lenni az első sötét avatár. Így hát összegyűjti a dream-teamet, hogy legyőzzék a gonoszt. A mostani csapatba – Mako és Bolin mellé – bekerül Tenzin és testvérei is, de nincs ott Asami és Lin. A nagy összecsapás előtt még Korra és Jinora elmennek a szellemek világába, ahol az avatár találkozik az öreg Irohval, aki bölcs tanácsaival segíti a lányt, hogy megtalálja a kivezető utat a helyzetéből.

A végső összecsapás során Korra elveszti az összes előző avatárral való kapcsolatát, és még egy ideig Raavát sem birtokolja. De Korra ismét a spiritualitás felé fordul, így az Idő Fájában kapcsolatot tud teremteni kozmikus létével (ilyet egyébként az A:TLA-ban is láthattunk a Guru című részben). Ezt az erőt felhasználva, valamint Jinora



segítségével sikerül legyőzni a sötétség avatárját, Unalaqot. Korra az epizód végén válaszút elé kerül: vagy bezárja a szellemkapukat, amelyeket a harmonikus konvergencia során nyitott meg (az összes bolygó egységben volt, így tudták megnyitni a szellemkapukat), amik ha nyitva maradnak, akkor a szellemek és az emberek szabadon mozoghatnak egymás világában, vagy bezárja a kapukat, és ezzel visszaállítja a rendet, amit még Wan hozott létre. Korra úgy dönt, hogy a két világnak harmonikusan kell egymás mellett élnie. Így a portálokat nyitva hagyja.

Az évad telis-tele van a japán kaiju filmeket idéző megoldásokkal, legalábbis, amikor szellemek támadnak az emberekre. Az évad továbbá az örökségekről szól. Kinek, milyen öröksége van, és azt hogyan képes vagy képtelen feldolgozni. Sajnos az évad egy részében nem lehetett pontosan látni, hogy a régi karakterek közül ki marad meg és ki tűnik el végleg, illetve az újak közül ki lesz, aki tovább is marad.

III. évad: Változás 易

Az évad két héttel később folytatódik a 2. végétől számítva. A harmonikus konvergencia során új erők szabadulnak el, így egyre több ember fedezi fel rég elfeledett vérörökségét, a levegő idomítást, köztük Aang fia, Bumi is. Tenzin elhárítja, hogy felkutatja a világ többi részén újonnan megjelent levegőidomárokat. Missziójához csatlakozik Korra, Asami, Bolin, Mako majd Lin is.

Eközben egy új levegőidomár is feltűnik a színen, egy bizonyos Zaheer, akinek feltett szándéka, hogy újra összeszedje a Vörös Lótusz tagjait, akik már egyszer a még gyermek Korrát megakarták ölni. Zaheer elsőként a föld- és lávaidomár Gazant szabadítja ki, majd a kar nélküli Ming Huát (szinkronhangja ugyanaz, aki Azuláé is volt), végül a szerelmét, a félelmetes tűzidomár P'Li-t is. Kiszabadítása során Zaheer csapata összeütözik a Tonraq, Eska-Desna (Korra unokatestvérei, Unalaq gyerekei) és Zuko által alkotott négyessel

is. Zuko később barátja reinkarnációjával is találkozik, s jó tanácsokkal látja el Korrát.

Ezzel párhuzamosan az Avatar csapat is bővül. Eleinte csak pár levegőidomárt sikerül beszerezniük. Nagy előre lépést jelent számukra, hogy Ba Sing Sében a Dai Li katakombáiban egy egész kontingens légidomárt találnak bebörtönözve, köztük Kait, aki Jinoora nagy kedvence lesz. Innen továbbindulva jutnak el Zau-Fuba, melyet teljes egészében fémből építettek fel, és alapítója nem más, mint Suyin Bei Fong; ő is Toph lánya, valamint Lin húga. Itt megismerkedünk Suyin nagy családjával – köztük Opállal, aki levegőidomár lett. Korra sikeresen elsajátítja a fémhajlítást, ami Bolinnak nem jön össze, viszont Opal szerelmét elnyeri. Ahogyan az összes eddigi évadban, most is előtérbe kerül egy testvér konfliktus. Su és Lin a hosszú évtizedek alatt felgyülemlett feszültséget vezetik le egymáson.

A Vörös Lótusz sikertelenül próbálja elrabolni Korrát Zau Fuból. Kudarcuk után Ba Sing Sébe utaznak, ahol Zeheer megöli a Föld Királyságának királynőjét, és így a birodalomra káoszt és anarchiát hoz. A Vörös Lótusz offenzíva nem marad annyiban, és a levegő nomádjait elrabolják. Tenzin és testvérei próbálnak megálljt parancsolni nekik, sikertelenül. De legalább lehetett látni, hogy két levegőidomár mester egymás ellen feszül.

Zaheer fogoly cserét javasol az avatar csapatnak: szabadon engedi a levegőidomárokat, ha cserébe Korra önként feladja magát. A lány beleegyezik az üzletbe, de amikor kiderül, hogy



az egész csak csapda, a két fél összecsap. Tonraq és Korra Zaheert próbálják legyőzni, míg a Toph nővérek P'Lint veszik kezelésbe. A harc felemásra sikerül: P'Lin életét áldozza a forradalom érdekéért, míg Zaheer – egy ősi levegő guru tanításait követve – megtanul repülni és magával ragadja Korrát is.

Mint kiderül a Vörös Lótusz azért rabolta el Korrát, hogy amikor ő avatar állapotba kerül, meg tudják ölni, és így megszakítják az avatar körforgást. A Vörös Lótusz Rend ugyanis abban hisz, hogy minden egyes embernek szabadon kell léteznie. A totális szabadság elnyeréséhez pedig nem szükséges semmilyen kormányzat fenntartása (ezért ölték meg a királynőt is), de a legnagyobb gátló akadálnak az avatárt tartják, aki egymaga tud ítélkezni bárki felett, ezért halnia kell. Érdekes látni, hogy Zaheernak nincs problémája Korrával, mindössze az elkerülhetetlen áldozatot látja benne. Korra kiszabadul a fogságából és élet-halál küzdelmet folytat Zaheerral, harcuk az egész Ava-

tar univerzum egyik kiemelkedő darabja. Eközben Ming Hua Makóval csap össze, míg Gazan Bolinnal méri össze tudását. Ming Hua fájdalmas kínhalála után a két testvér együttesen próbálja legyőzni Gazant, aki inkább elpusztítja a barlangot, ahol harcolnak, semhogy visszamenjen a börtönbe. Korra bár legyőzi Zaheert, óriási árat fizet a győzelméért: lebénu. Pár héttel később a levegőidomárok szigetén látjuk újra, ahogyan Asami készíti fel Jenora levegőmesterré való avatására. Bár Asami végtelenül kedves Korrához, az ifjú avatar teljesen összezuhanva ül a tólószékében.

IV. évad: Egyensúly 平衡

Az utolsó szezon cselekményfonalát három évvel később veszi fel az évad. Az első részben látjuk, hogy mi minden változott az évek múlásával. A levegő nomádjai új ruhatárral felvértezve járják a világot a repülőbőlényekkel, és segítik a rászorulókat.



Gyakorlatilag egy hatalmas humanitárius szolgálattá nővik ki magukat, akik mindig oda mennek, ahol a legnagyobb a szükség. Mako is új megbízatást kapott: a jövőendő Föld királyának a személyi testőre. Asami vállalkozása soha nem látott prosperitásba fogott, Bolin pedig egy Kuvira nevű katonai vezetőnek segít, aki szépen-lassan apránként, de újra egyesíti a Föld Királyságát. Egyedül Korráról nincs semmiféle hír.

Az avatar messze Köztársaságvárostól a Déli-sarkon próbálja visszanyerni járóképességét Katara gyógykezelésével. A külvilággal semmilyen kapcsolata sincs, bár leveleket folyamatosan kap, gyakorlatilag senkinek sem reagál: kivéve Asaminak.

Három év elteltével, bár visszanyerte járóképességét és idomítási képességeit, avatar állapotba továbbra sem tud kerülni, elhatározza, hogy elhagyja a szülői otthont és visszatér Köz-

társaságvárosba. Egyedül hajózva el is éri a város öblét, az utolsó pillanatban azonban megfordul, és elkezd bolyongani a világban. Korra három év után is poszttraumás stressz szindrómában szenved. Bár ikonikus helyeket látogat meg és még a haját is levágja, nem tud túllépni a múltban ért traumákon, és ami a legrosszabb, gyakran hallucinál egy sötét Korráról. Miután mind szellemileg, mind pedig fizikálisan padlóra kerül, egy mocsárban találja magát, ahol szembe kell néznie a világ legerősebb földidomárjával: Toph Bei Fonggal.

Az idős földidomár sajátos kezelésbe veszi Picilábot. Korra csakhamar visszanyeri a képességét, hogy újra avatar állapotba tudjon kerülni. Amire szüksége is van, mert Kuvira és hadserege már Zaou Funál állnak, és a város elfoglalására készülnek. Bár a város mindig is elismerte a Föld Királyságát, azonbelül nagyfokú autonómiát élvezett, de Kuvira – a nagy egyesítő, ahogyan nevezeti magát – ezt el akarja venni tőlük. Korra először csap össze a lánnyal, de a szokásos „semmi gondolkodás, majd izomból menni fog ez” mentalitása a higgadt, nyugodt és precíz Kuvirával szemben nem ér semmit. A fogságtól az menti meg Korrát, hogy Opal, Jenora és Meelo időben elmenekítik. Az inváziós seregek pedig gond nélkül elfoglalják az utolsó autonóm várost is. Az Avatar univerzum egyik legmegdöbbentőbb jelenete zajlik le ekkor. Miközben az egész város lakosságának térdre ereszkedve kell Kuvirát éltetnie, addig a BeFong család tagjait bebörtözzik, Huan – Suyin fia – így

szisszen fel, miközben bilincset tesznek rá: „You are crushing my individuality!”

Időközben Bolin és Varrick megszöknek Kuvira irányítása alól, miután rádöbbenek, hogy a katonai vezér az új energiaforrást – amit Varrick fedezett fel – fegyverként, kvázi atombombaként akarja használni.

Kuvira végül úgy dönt, hogy szembefordul a frissen megkoronázott Wu Föld királlyal, és hadseregét Köztársaságváros ellen irányítja, hogy azt is beolvassza a királyságba. Köztársaságvárost teljes egészében evakuálják Wu és Pema segítségével. Iroh és flottája behajózik az öbölbe és ágyúikat a városfelé fordítják, hogy majd így védjék meg a megapoliszt a támadás elől. A levegőidomárok is felkészülnek az offenzívára, míg Lin kiengedi Hiroshit a börtönből, hogy a lányával és Varrickel dolgozzák ki, miképpen lehetne elpusztítani a Kuvira által építtetett hatalmas mechát. Korra pedig lenyelve minden büszkeségét és félelmét, meglá-

togatja a börtönben sínylődő Zaheert, hogy egyszer s mindenkorra le tudja győzni a PTSD-t.

A városért folytatott harcok három részen át húzódnak, míg végül Korra és Kuvira szembe kerülnek. Első összecsapásuk most megfordul, és Korra legyőzi a fémidomár ellenfelét. Kuvira nem bírja elfogadni a harc kimenetelét, ezért aktiválja a végső fegyverét, ami csaknem őt is elpusztítja, de Korra megmenti az életét. Mindketten a szellemvilágba kerülnek, ahol a hadvezér rádöbben, hogy ő és Korra nem is különböznek annyira egymástól. Visszatérve a mi világunkba Kuvira elismeri a vereségét és feladja a harcot.

A sorozat zárásaként Varrick és Zhu Lin összeházasodnak, Wu pedig bejelenti, hogy országának történetében először választásokat írnak ki. Míg a lakodalom zajlik Korra és Asami közösen mennek el nyaralni a szellemvilágba.



A portrait of a young man with dark, wavy hair, looking upwards and to the right. He is wearing a grey jacket over a dark red shirt. The background is a soft-focus outdoor scene with trees and sunlight filtering through the leaves, creating a bokeh effect.

TOKI SHUNICHI

ÍRTA: JUCKY

Kicsit folytatva a Boueibu seiyuukkel (*AniMagazin 42.*) megkezdett sort, hadd mutassak be részletesebben néhány fiatal, ígéretes tehetséget, akik a következő évek meghatározó színészeivé nőhetik ki magukat. Közülük elsőként Toki Shunichit hoztam el, aki a színjátszás mellett rendszeres szereplője különböző zenei albumoknak is. Korábban már volt róla szó, hiszen évek óta a Tsukipro kiadó Growth nevű együttesének vezetője.

A kezdetek

Toki Shunichi 1989. május 7-én született Tokióban. Két testvére van és jelenleg a **White Line** nevű tehetségkutató cég alkalmazottja, ami például az Ohsaka Ryouitát, Kitamura Erit és Shirai Yusukét menedzselő EARLY WING leányvállalata. 2012-ben fejezte be tanulmányait, majd rögtön ezután be is lépett a White Line-hoz. A debütálására 24 éves korában, 2013-ban került sor. Az ok, amiért ezt a szakmát választotta, a seiyuu- és műsorvezető legenda, **Yamadera Koichi** volt. Anyyira lenyűgözte a kisfiút az Anpanman című sorozatban, hogy elkezdett érdeklődni a színészet ezen ága iránt.

Az animés szerepek

Az első animés szerep sem váratott sokáig magára. 2014-ben az **Isshuukan Friends** című romantikus slice of life drámában szólalt meg, igaz akkor még csak háttérszereplőként. Ugyancsak



ilyen háttérszereplő volt például a híres/hírhedt **Ookami Shoujo to Kuro Ouji** című shoujóban, az **Uta no Prince-sama** egyik évadában vagy a misztikus-nyomozós **Sakurako-san no Ashimoto ni wa Shitai ga Umatteiruban**.

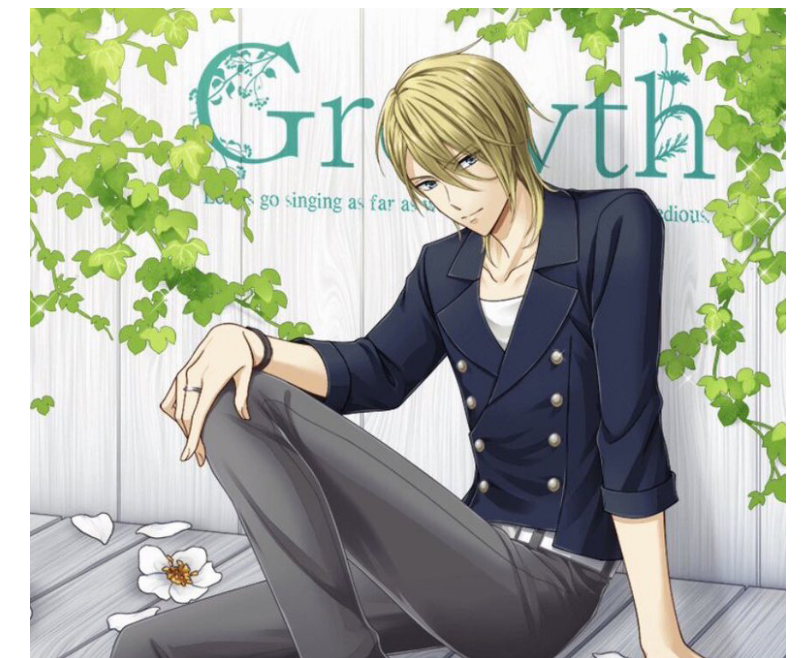
2015 fordulópont volt a karrierjében, hiszen egyrészt ekkor kapta meg az **Ace of Diamond** című baseballos shounen-sport sorozatban az első olyan karakterét, akihez már nevet is tudunk társítani. A sorozatban **Kudou Yasushit** keltette életre. Másrészt 2015-ben alapította meg a Tsukino Talent Production a Tsukiuta utáni első csapatait, a későbbi ALIVE szériát, amiben a **Growth** nevű együttes frontemberének, **Eto Koukinak** a szerepét osztották rá. Mivel egy korábbi számban (*AniMagazin 40.*) már volt szó mind a Tsukipróról, mind a Growth-ról, nagy vonalakban írnék most annyit, hogy ez egy fiktív idolcsapat, ami a mai napig töretlen népszerűségnek örvend, és ami mindegyik feltörekvő seiyuu számára áttörést jelenthetett.



A fiatal tehetségek immár nem csak színészként, hanem énekesként is bizonyíthattak.

A 2016-os év legfontosabb szerepe a **Yuri on Ice!!**-hoz (*AniMagazin 35.*) kötődik. A világszinten óriási sikert arató, műkorcsolyáról szóló sport-sorozatban az Amerika színeiben versenyzőként és koreográfusként jégre szálló **Leo de la Iglesia** kölcsönözte a hangját. Bár a fiú csak néhány részben tűnt fel, eléggé fontos lett ahhoz, hogy Toki-kun is részt vegyen a tavalyi nagyeventen, meghívott vendégként. 2017-ben ezt követte a **TsukiPro The Animation**, ahol visszavette Kouki szerepét, és felbukkant az **Idolm@ster Side M**-ben.

Az Idolm@ster és azon belül is a Side M egy szerteágazó multimédiás projekt, aminek csak a csúcsa a 2017 őszén bemutatott anime.



Az Idom@ster széria több alágot foglal magában, és a férfiakról szóló rész kapta a Side M(ale) címet. A fiúk történetét feldolgozó játék 2014 elején indult a Bandai Namco Entertainment gondozásában, azonban már jóval előtte lerakták az alapjait a készítő a Jupiter 2010-es színre lépésével, akik az első Im@s-sorozatban a lányok riválisaiként tűntek fel. Ezt 2017-ben követte az újabb játék **Live on St@ge** címen. A két alkotás között gyakorlatilag csak a működési rendszerben van különbség, illetve, hogy más-más eventeken más-más kártyákat lehet nyerni, de az alaptörténetben és a szereplőkben teljesen megegyeznek. Az azóta eltelt időben a játékok mellett számtalan kislemez és több mangafeldolgozás jelent meg a piacon, miközben egyre nőtt az együttesek száma és népszerűsége. Jelen pillanatban 15 férficsapat 46 tagja alkotja a Side M-et. Az anime első évada csak az alapító hat bandára tért ki, de szerencsére a készítő gondoltak a többiekre is, hiszen az összes későbbi idol kapott egy-két mondatot. Ezek egyike volt **Tsuzuki Kei** az **Altessimo** együttes énekese és zeneszerzője, Toki Shunichi másik meghatározó zenész karaktere. Kei-san egy Berlinből származó, félig német zongorista, aki él-hal a komolyzenéért. A hosszú, szőke hajú, légies, elegáns szépség nagyon nyugodt, ugyanakkor kicsit szétszórt és feledékeny típus, így jól jön, hogy az Altessimo másik tagja, Kagura Rei képes kézben tartani az együttes ügyeit. Akárcsak a többi Side M idolt, őt is a Producer fedezte fel, ám a végső lökést a klasszikus zene világából az idolok világba



Tsuzuki Kei (Altessimo)

Rei adta neki, aki lenyűgözte az előadásával. Úgy érezte, az volt a sorsuk, hogy találkozzon vele és együtt énekeljenek. Az Altessimo ilyen előzmények után, nem meglepő módon a klasszikus zene elemeit, illetve a zongora- és hegedűszót vegyíti a popzenével.

Szerencsére idén sem hagyták parlagon, így övé lett a lehetőség, hogy a **Kakuriyo no Yadomeshi** című fantasy shoujo sorozatban **Ginnek**, a róka-fiúnak a bőrébe bújhasson.

A játékok, Drama CD-k

A kollégáihoz hasonlóan ő sem csak egy lábon áll ebben a szakmában.

Az első játék, amiben feltűnt a 2013-as **Fairy Fencer F** című mű volt. Azóta szerepelt például a **Granblue Fantasyban**, a **Chaos Dragon Chaos Warban**, a **Yume Oukoku to Nemureru Hyakunin no Oujisamában**, a **Wolf Toxic**-ban vagy a **Chain**



Altessimo

Chronicle-ben. 2017 szeptemberében, az **Anidol Colors**-ban kapta meg a harmadik idol szerepét, ám ez Koukival és Kei-sannal szemben talán kevésbé ismert. A 7Colors nevű együttesben **Toki Yuitóként** hallhatjuk olyan seiyuuk oldalán, mint **Terashima Junta, Yamaya Yoshitaka, Shirai Yusuuke, Suzuki Yuuto, Enoki Junya** vagy **Yashiro Taku**. Természetesen indulása óta a Tsukino Paradise, avagy röviden **Tsukipara** című játék oszlopos tagja, ami a Tsukipro együtteseit helyezi a középpontban.

Én most egy játékot emelnék ki ezek közül, ami szintén meghatározta a további pályáját.

2017 elején indult hódító útjára az I-Chut (**AniMagazin** 42.) is fejlesztő LIBER Entertainment



A3 - Act! Addict! Actors!

másik játéka, a színészekről szóló **A3! azaz az Act! Addict! Actors!**. A játék hatalmas siker lett, a megjelenés utáni három napban közel 800 ezren töltötték le. Azóta ez a szám több mint ötmillió nagyságrendre emelkedett, a zenei albumok szép számban fogynak, illetve az ország több, forgalmas pontján mutatták már be a fiúk főszereplésével készült reklámokat. Jelen pillanatban az A3! a nőknek készült játékok egyik listavezetője. A műben négy csapatot ismerhetünk meg, a Tavaszi, a Nyári, az Őszi és a Téli színtársulatot. Hasonlóan a nagy elődhöz, itt is két részből áll össze a játék. Az egyik rész a történeti rész, a másik rész pedig a kártyajáték, ahol a fiúkról készült különböző kártyákat kell összegyűjteni és fejleszteni. Ezek között a kártyák között vannak könnyen és gyorsan megszerezhetőek, ám vannak nehezen vagy csak időszakosan nyerhető ritkaságok is. Történetünk színhelye a Mankai Company nevű vállalat, ami nagy bajban van.

Adósságba keveredtek, és ha nem fizetik vissza a jakuzának a kölcsönt, az a véget jelenti számukra. Ilyen, zord körülmények közepette érkezik meg az igazgató lánya, Tachibana Izumi, aki minden erejével segíti a cég feltörekvő színészeit, és próbálja megmenteni a színházat, miközben arra a kérdésre keresi a választ, mi történt az apjával.

Ebben Toki Shunichit **Rurikawa Yuki** szerepére kérték fel. Yuki a Mankai Company Nyári színtársulatának egyik színésze és jelmeztervezője. Bár látszólag meglehetősen lányos fiú, köszönhetően annak, hogy imádja az ellenkező nem ruháit hordani, amiket aranyosnak talál, valójában igen férfias természet. Ami a szívében az a száján, nem fél a konfliktusoktól és egyáltalán semmi tiszteletet nem mutat a felsőbbévesei iránt. Ezt a viselkedést leginkább azért vette fel, mert korábban sokat bántották az ízlése miatt. Mindezek ellenére, ha megkedvel valakit, azért minden helyzetben kiáll, támogatja a társait, és bár szeszélyes, nagyon toleráns más emberekkel. Büszke a képességeire és a jó ízlésére. A fiú egy normál háztartásban nőtt fel, és elég nagy szabadságot kapott a szüleitől, hogy saját tapasztalatokat szerezhessen. Eredetileg azért csatlakozott a Mankai Company-hoz, hogy jelmeztervezést tanuljon, csak időközben jött rá, hogy érdekli a színészet is.

A játékok mellett gyakran olvashatjuk a nevét különböző CD-k stáblistájában. Így nyilván része a Tsukipro kiadó zenés és dráma projektjeinek, rendszeresen szerepel az A3! és Anidol Colors albumokon, valamint a Side M kislemezeken. A BL



debütálására 2017 szeptemberében került sor. Az **Aiken Honey** széria második, Amore címet viselő részében Hamano Daiki párjaként lépett a BL rögzös útjára. Ebben egy emberi formát öltött kutyus szerepét kapta meg.

Zene, rádió, eventek

Mivel az idolos szériáknak hála képzett énekes lett, 2017-ben nekifogott a zenei karrierjét építeni. Szólólemeze még nem jelent meg, de már tagja egy együttesnek. Az **&6allein** a Marine Entertainment égisze alatt alakult meg. A cégnek elég nagy tapasztalata van ezen a téren, hiszen több seiyou formációt is segítettek már az évek során, így például **Hino Satoshi** és **Tachibana Shinnosuke** bandáját, az **ELEKTER ROUND 0**-t. Az &6allein tulajdonképpen a White Line színészeit



Yamaya Yoshitakával

egyesítette, főleg azért, hogy így is reklámozzák a tehetségeket. **Yamaya Yoshitaka**, **Tokutake Tasuya**, **Kikuchi Takeru** és a Binan Koukou Chikyuu Bouei Bu új generációjának egyik sztárja, **Ishii Takahide** alkotja a csapatot, míg legidősebbként Toki Shunichi a vezetőjük. Az első albumuk 2017 júniusában került a boltok polcaira **UNLOCK START!!!** címmel, amit a különböző műsorok mellett a sötétebb hangulatú **LIVED-/A: LIVE** című kislemez követett. Az első, **With You** címet viselő nagylemez megjelenése 2018 tavaszán lett aktuális, míg az első koncertre júniusban kerül sor. A nagylemezen a csapatdalok mellett mindenki énekelt szólószámot. Aki most csodálkozik, hogy miért szerepel az együttes nevében a 6-os szám, holott csak 5 tagja van, annak elmondom, hogy 2017 októberéig hattagú volt a banda, azonban **Miyamoto Yuusuke** ekkor kilépett.



Yol event

A zenélés mellett rádiózik a fiatalember. 2015-től 2017-ig a **Strawberry Session**, illetve 2015-től 2016-ig a **LIVE B's-LOG** című műsor házigazdája volt. 2016 augusztusában indult el saját műsora, ami a **Toki Shunichi no Radio Kissa Toki no Wa** címet viseli. Ebbe olykor hív vendégeket, így vezetett már együtt műsort például a Growth másik énekesével, Terashima Juntával is.

Az elmúlt években több, nagyobb rendezvényen tette tiszteletét.

A Yuri!!! on Ice eventje mellett állandó szereplője a Tsukipro fellépéseknek, ott volt a második Side M nagykoncerten, illetve az utóbbi időben a kisebb Side M rendezvényeken is, részt vett az **A3! First Blooming Festival**-ján, és ott lesz a nyári második nagyrendezvényen is.

Terashima Juntával vezettek **Animemashite** részt, **Toyonaga Toshiyukival** közösen népszerűsítették a Tsukiparát, **Morishima Shuuta** vendége volt a **Bar Renta** című műsorban, szerepelt a **Jin-ro Battle** című nyomozós showműsorban, a **Tsukipro Ch.** mindkét évadában, valamint számtalan egyéb egyrészese, alkalmi adásban.

Személyes információk, érdekességek

Toki-kun alapvetően nyugodt, kiegyensúlyozott személynek tartja magát, azonban van valaki, aki ki tud hozni belőle egészen másféle hozzáállást. Kedves barátja és munkatársa, **Yamaya Yoshitaka** szívesen ugratja, hogy aztán élvezze a kialakult szituációt, amire számtalan alkalma lehet, hiszen nem csak a Growth-ban, a 7Colorsban és az &6allein-ben szerepelnek együtt, hanem az A3!-ben is, ahol legjobb barátokat alakítanak.



Csak még szerepük szerint pont Yamayan karaktere, a csendes és kedves **Sakisaka Muku** próbálja kordában tartani és jobb útra terelgetni a vadóc Yukit, addig a való életben kicsit máshogy működik a kapcsolatuk.

A másik fontos barátság az életében a Reit játészó **Nagano Yusukéhez** köti. A két fiú gyorsan közel került egymáshoz, miután először találkoztak a Side M felvételein, ráadásul pont Toki-kun születésnapján és már az első beszélgetésükből



kiderült, hogy nagyon hasonló a zenei ízlésük és hogy hasonló dolgok iránt érdeklődnek. Azóta is rendszeresen rajta lehet őket kapni, hogy valamilyen közös programot szerveznek, ráadásul Toki-kun állandóan megragadja az alkalmat, hogy megdicsérje a társát és megemlítsse, Nagano-kun milyen egyéni sikereket ért el.

Mellettük különleges kapcsolatot ápol a Growth másik két énekesével is. Terashima Juntával különösen sok közös projektjük is van a Tsukiprón kívül.

Szeret sportolni: teniszeznek, billiárdoznak, kendőzik, ezek mellett több sportágat is kipróbált, kisfiúként pedig baseballlozott. Jól beszél angolul, már csak azért is, mert édesapja világéletében olyan művészeket hallgatott, mint az Eagles vagy a Simon & Garfunkel.

A színészetet több mint komolyan veszi. Egy 2016-os interjúban mesélt arról, hogy mikor megkapta azt az apró szerepet az Ace of Dia-



mond-ban, úgy készült fel rá, hogy elment egy sportközpontba, hogy megértse, a légzésnek és a beszédnek milyennek kell lennie játék közben. Addig játszott, míg a keze meg nem sérült. A második Side M koncert előtt hónapokig táncleckét vettek. Az előadás egy pontján volt egy rész, ami Rei és Kei-san találkozását értelmezi újra. A koncertet megelőző interjúban meséltek arról, hogy miután elmondták a táncosoknak a jelenet érzelmi töltetét, tanácsot kértek, hogyan lehetne ezt minél kifejezőbben bemutatni a közönségnek. Gyakorlatilag az a rész az ő közbenjárásukra került bele a koreográfiába. Mindegyik szerep ugyanolyan fontos neki, legyen szó mellék- vagy főszerepről és próbálja tökélyre fejleszteni magát benne. Főiskolásként kipróbálta magát a színpadon is, ám a valódi szenvedélye mindig a seiyuu szakma lesz.



亜人

あじん

さくらい がもん
桜井画門

AJIN

ÍRTA: A. KRISTÓF

AMIKOR A VILÁGNAK NEM EGY HŐSRE, HANEM
EGY GONOSZTEVŐRE VAN SZÜKSÉGE

Bevezető

Pár szót a mű íróiról: a manga még 2012-ben jelent meg, ami majdnem azonnal elképesztő sikerre tett szert. Emiatt néhány évvel később 3 film, majd ezt követően egy két szezont megélt TV feldolgozás is készült belőle. Annak ellenére, hogy a mű ilyen sikeres lett, a szerzőpáros Sakurai Gamon és Miura Tsuina közül az utóbbi nem sokkal a mű elkezdése után távozott (egyes források szerint a 29. fejezetet követően már csak egy szerzője van a mangának, jelenleg 56 fejezetet publikáltak). Így tehát a történetben található egy nyilvánvaló, de nem túl nagy változás.

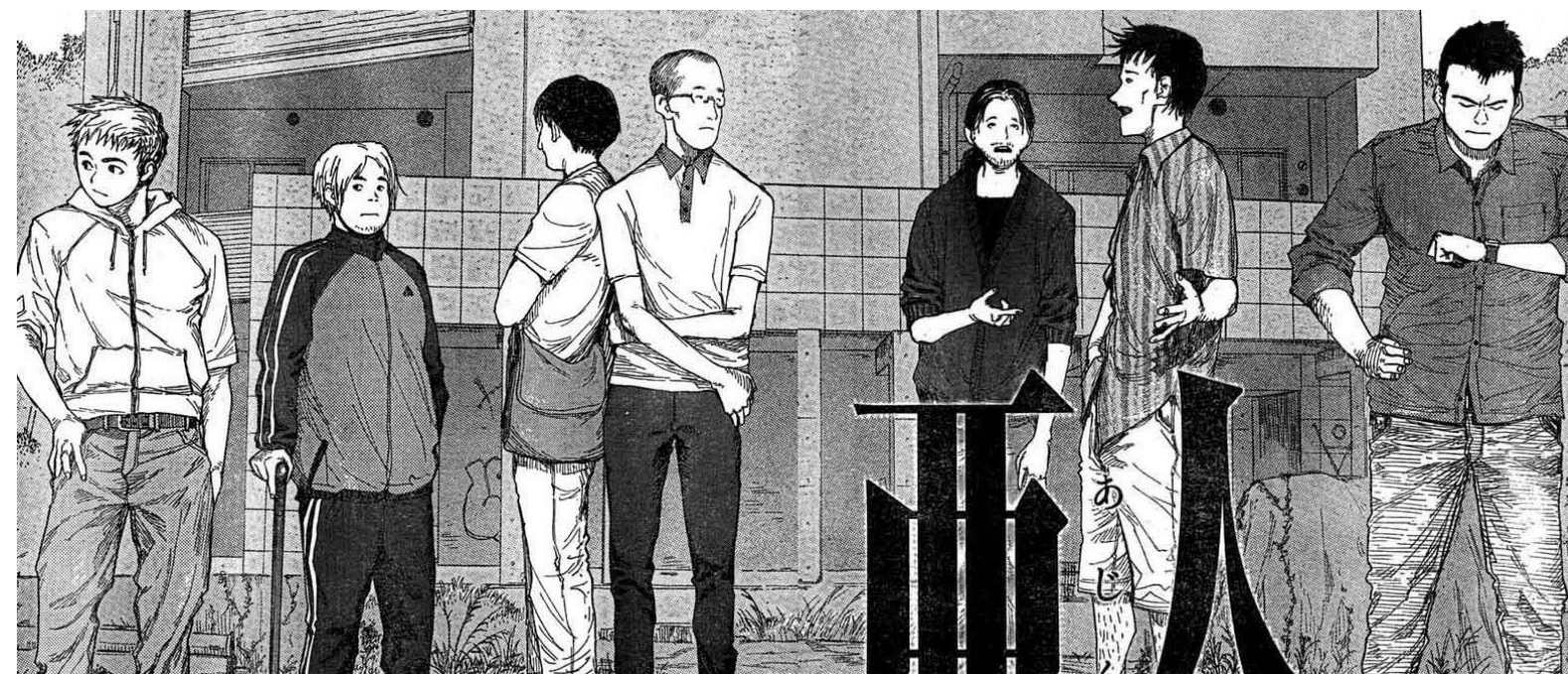
A cikk alcímét később magyarázom el, miután a főbb karaktereket bemutatam.

A manga világa

A manga alaptörténete nem túl egyedi, egyszerűen leírható úgy, hogy képzeljük el, a világunkban egyes emberek nem tudnak meghalni külső tényezők által, csakis öregedés útján. Azaz nem számít, milyen komoly sérülést szenvednek, akár a fejüket is levághatják vagy néhány centis darabokra is vágthatják őket, akkor is teljesen regenerálódnak, és mintha mi sem történt volna, élnek tovább az emlékeikkel és tökéletes testükkel. Természetesen fájdalmat éreznek. Ez a képesség egyszerre rémíti meg az átlagembereket és kelti fel a kormányok érdeklődését. Azonban ezekből



az emberekből kevés van, vagy legalábbis keveset fedeztek fel eddig, mivel egyetlen módja van annak, hogy valakiről kiderüljön, rendelkezik ezzel a képességgel: ha meghal, majd regenerálódik mások szeme láttára. Ezeket a személyeket nevezik ajinnak, és a kormányok, szűkös és rendkívül fontos erőforrásokként tekintenek rájuk. Mindenféle szóbeszéd terjed arról, hogy a kormányok egy kisebb vagyonnal jutalmazták meg azokat, akik nyomra vezetnek egy ajin elfogásában. Ahogy az várható, rengeteg a szóbeszéd, és hogy pontosan mit jelent „állami felügyelet” alatt lenni egy ajinnak, azt senki nem tudja pontosan.



Ebben a zűrzavarral teli világban él Japán egyik kisvárosában Nagai Kei középiskolás is, akiről az osztálytársai szemei előtt derül ki, hogy ajin.

Ez eddig egy teljesen átlagos történet, azonban ahogy haladunk előre egyre érdekesebb lesz, a sztori során a karakterek személyisége és fejlődése jelentős. Mindezek mellett megjelenik az úgynevezett „fekete szellem”, amit az ajinok tudnak megjeleníteni, eleinte úgy tűnik, hogy csak önvédelmi célra, de természetesen kiderül, hogy ennél sokkal többről van szó. Emellett a történetben fontos hangsúlyt kapnak különböző filozófiai kérdések is, mint például: az ajinok emberek? vannak-e emberi jogaik? mi a jó és a rossz? hogyan lehet megítélni egy ajin cselekedeteit? stb.

Fontosabb szereplők

Nagai Kei

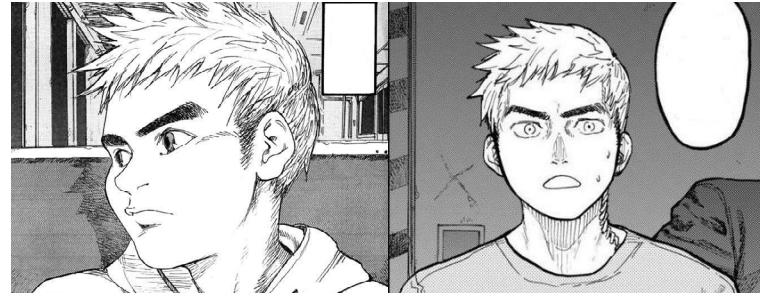


A történetünk főszereplője, egy középiskolás diák, aki viszont menekülőre kell fogja, miután kiderül, hogy a kormány „különleges erőforrásként” tekint rá. Személyiségét tekintve egy abszolút racionális, előre tervező és mindig ésszerűen cselekvő személy. Emellett egy arrogáns és hideg jellem, nem törődik mások érzéseivel és épségével, legfeljebb azokon hajlandó segíteni, akik hozzá közel állnak.



Ez nem jelenti azt, hogy érzéketlen vagy érzelem mentes lenne, egyszerűen csak a logikus gondolkodása kizárja, hogy az érzelmeire alapozva cselekedjen. Így tehát felmerül a kérdés, hogy milyen hős ő? Az egyetlen dolog, amit biztosan mondhatok, hogy nem az, legalábbis nem az a fajta, aki mindent feláldoz az igazságért, hogy győzzön a jó és legyen szeretet. Nem, ez az ő esetében szóba se jöhet. Esze ágában sincs ilyen motiváció alapján cselekedni, a történet főgonoszával Satóval is csak azért harcol, mert személyes konfrontációba kerülnek.

Nakano Ko



Szintén egy ajin, aki a történet kicsit későbbi szakaszában jelenik meg, mondhatni, hogy Kei szöges ellentéte. Egy teljesen érzelmek által vezényelt személy, semmilyen logikát nem folytat. Nagyjából egykorú Keijel, ő is találkozik Satóval, és az ott szerzett negatív tapasztalatok miatt akarja mindenáron megállítani. Ő az a karakter, aki barátságos, naiv, hiszékeny, de nem tud előre tervezni, és a jó ötletek se tőle származnak.

Shimomura Izumi



Ő is ajin, az előző két karakternél pár évvel idősebb. Szomorú családi eseménye után kerül kapcsolatba Tosakival, aki védelemért cserébe (nem hozza nyilvánosságra, hogy Izumi ajin) testőrként fogadja fel. Alapvetően egy csendes, engedelmes és hűséges személy.

Tosaki Yu



A Japán Egészségügyi, Munkaügyi és Jóléti Minisztérium egy magas rangú tagja, akinek azt a feladatot adják ki, hogy kerítsen kézre minél több ajint a japán kormány számára. Természetesen ezenkívül saját motivációk vezérlik. Akárcsak Kei, ő is egy hideg, gondolkodó és céltudatos személy, aki nem hagyja, hogy az érzelmei befolyásolják.

Sato



Ő is egy ajin, a történet főgonosza. Múltját tekintve egy vietnami háborút megjárt veterán, valahol az 50-es, 60-as éveiben járhat. Így tehát jelentős katonai tapasztalattal és tudással rendelkezik, emellett kétség kívül egy pszihopata. Fő motivációja a „szórakozás”. A múltjából megtudjuk, hogy a hadsereghez is azért csatlakozott, mert számára csak egy játék a gyilkolás, egy olyan játék, amit



sose akar abbahagyni, és természetesen, mint minden függő, egyre többet akar belőle. Mindez, és a tény, hogy ajin, azt eredményezik, hogy egy ízig-vérig gonosztevőről van szó. Számára megölni pár száz embert nem több, mint a pontjelző szám egy videojáték képernyőjén.

Az ő terrorakciói lesznek azok, amelyek mozgásba lendítik a manga fő cselekményszálát. Természetesen mindezt azért teszi, hogy felhívja a figyelmet az ajinok jogaira, legalábbis a „társainak” és a világnak ezt az üzenetet sugallja. Emellett határozottan manipulatív és ellentmondást nemtűrő személy.

Tanaka Koji:



Szintén ajin, akit a történet megkezdése előtt 10 évvel fedeznek fel és helyeznek az „állam felügyelete alá”. Ahogy sejteni lehet, ez könnyörtelen emberkísérleteket jelent. A történet elején Sato „menti” meg, abból a célból, hogy szövetségesre tegyen szert. Érthetően ekkor még elképesztően frusztrált és dühös karakter, emiatt kérdés nélkül segíti Satót a terrorakcióban. Azonban idővel rájön, hogy így csak ront az ajinok helyzetén, ezért lassan elpártol Satótól.

A történet során még számtalan ajin és fontosabb szereplő jelenik meg, őket azonban most nem mutatom be, mivel így is sikerült egy átfogó képet adnom a mangavilágáról és cselekményéről.



Vissza a cikk alcímére, pontosabban, hogy miért ezt adtam. Amint azt a szereplők bemutatásánál láthattuk, a történet két főszereplője, Kei és Sato közül egyikre se illik a hős meghatározás. Kei hidegvérrel feláldozza a társait, ha erre van szükség a célja eléréséhez, Sato pedig kifejezetten a gyilkolásban lel örömet. Emellett fontos megjegyezni, hogy a manga főmozgatórugója, Sato, egy velejéig gonosztevő. A történetben a morális kérdések előrekerülését Sato terrorakció soroza teszi lehetővé. Úgyszintén elmondható még, hogy a mangában egy kicsit mindenki sáros, azaz inkább szürke karakterek jelennek meg, mintsem a tipikus jó és rossz karakterek. Természetesen vannak, akik inkább a fehér vagy inkább a fekete felé hajlanak, de Satót leszámítva bátran merem

állítani, hogy nincsenek tiszta karakterek. Így tehát ahhoz, hogy a történetvezetés előrehaladjon, ezúttal nem egy hősre van szükség, aki a baj elébe megy, hanem egy gonosztevőre, aki után szaladnak a többiek.

Saját vélemény

A manga egy átlagos gondolattal indít, azonban egy elképesztően csavaros történettel fejlődik.

Különösen élveztem, hogy a történet során az író figyelt a valóságszerűségekre, azaz, amikor a két oldal harcol egymással, nincsenek megmagyarázhatatlan események. Mindkét fél logikus és racionális módon áll a dolgokhoz.

„...egy nagyszerű kombinációja a gore-nak és a filozófiai stílusnak: a rengeteg véröntás mellett gyakran felmerülnek filozófiai kérdések is.”



Emellett külön plusz pont nálam, hogy az ajinok teljes mértékben megpróbálják kihasználni a képességeiket. Mind Sato a terrorakciói során, mind pedig Kei, amikor megpróbálja megállítani, számolnak azzal a ténnyel, hogy ők nem tudnak meghalni, és emiatt olyan dolgokat is véghez tudnak vinni, amire normális emberek nem lennének képesek. Például mindaddig, ameddig van idő regenerálódni (nem altatnak el vagy ölnek meg állandóan), folyamatosan tudsz harcolni, és egyszerre nagy létszámú ellenfelet is el tudsz intézni.

Nagyon kellemes élmény volt továbbá az is, hogy a karakterek a maguk módján, de állandóan változnak. Természetesen egyik karakter sem hajt végre pálfordulást, de úgymond reagálnak az adott helyzetre, és kicsit változik a véleményük, hozzáállásuk. Ez még inkább élvezhetővé teszi a mangát, mivel ez egy természetes változás az emberekben, ami legjobban Tanakánál figyelhető meg. Végezetül a manga egy nagyszerű kombinációja a gore-nak és a filozófiai stílusnak: a rengeteg vérontás mellett gyakran felmerülnek filozófiai kérdések is.

A manga rajzstílusa

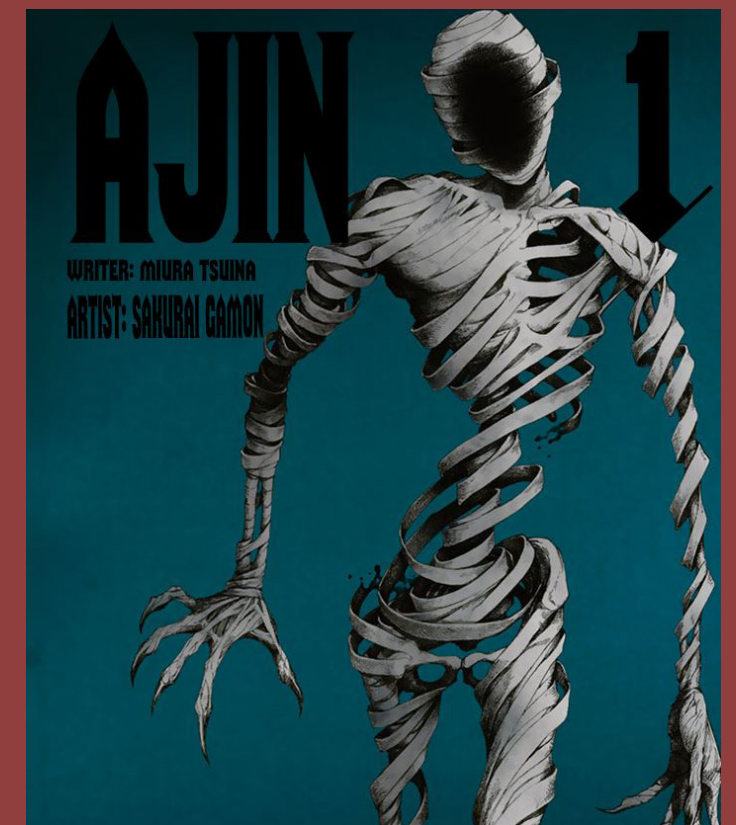
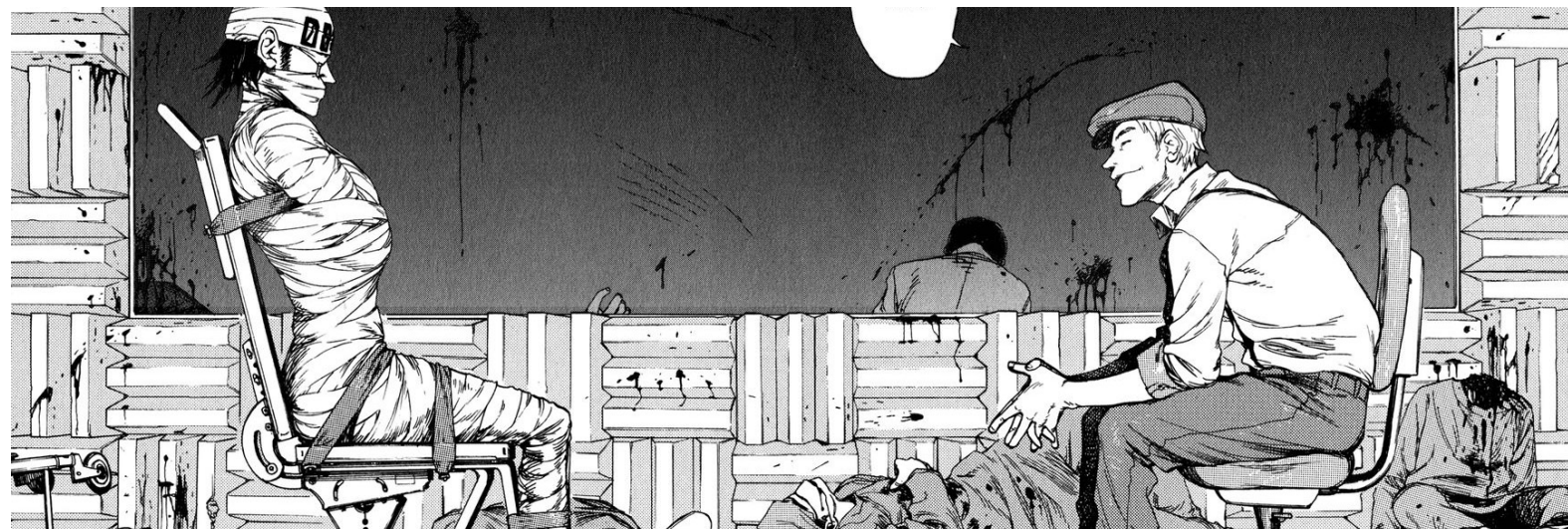
Ezt azért akarom kiemelni, mert a manga eleje inkább nagyvonalakban van megrajzolva. Azonban, ahogy haladunk a kötetekkel, fokozatosan áttérünk arra a stílusra, hogy inkább a szereplők kerülnek előtérbe, akik rendkívüli precizitással és részletességgel kerültek megrajzolásra.

A manga utó élete

Ahogy már említettem, készült egy három részes anime film és egy kétévados tv-sorozat is a manga alapján. A sorozattal azonban érdemes vigyázni, ugyanis nem teljes adaptálás történt, hanem csak nagy vonalakban való átültetés. Emiatt a történet itt-ott változott és plusz karakterek is bekerültek. Illetve a filmek és a sorozat bizonyos szinten fedik egymást.

Kiknek ajánlom?

Elsősorban azoknak ajánlom, akik kedvelik az akcióval teli történeteket, némi gore is megjelenik, tehát a gore kedvelői se fognak unatkozni, valamint a filozófiai művek kedvelői is minden bizonnyal élvezni fogják. A történet jól kitalált és csavaros, nem a klasszikus „a jó győzedelmeskedik a gonosz felett” sablont követi.



Év: 2012. március 7-től napjainkig

Műfaj: akció, horror, filozófiai, természetfeletti, sienen stb.

Készítők: Sakurai Gamon (rajzoló is), Miura Tsuina (később távozik)

Felhasznált források:

Wiki
Ajin Wikia
alphacoders



Illustrated by Takeshi Obata
All you need is kill

ALL YOU NEED IS KILL

ÍRTA: A. KRISTÓF

HARC MINDÖRÖKKÉ

Bevezető

A manga az azonos nevű light novel adaptációja, melyet Takeshi Obate rajzolt. Takeshi neve sokaknak ismerős lehet, és ez nem véletlen, olyan neves művek rajzolását végezte eddig, mint a Death Note és a Bakuman manga. A másik két szerző nevéhez még nem tartozik más jelentősebb munka, habár ők sem pályakezdők. Pusztán emiatt nem érdemes elítélni a művet, ugyanis a sikeres mangaadaptáció után Hollywoodi film is készült belőle (A holnap határa, Edge of Tomorrow), (filmismertető a 21. számban) habár a film csupán az alapötletet ültette át, nem a történetet.

Nos akkor lássuk, miről is szól ez a sok változatot megélt történet:

A manga világa

A világunkat elárasztotta egy rejtélyes és eddig ismeretlen faj, név szerint a mimic. Az emberiség minden erejével harcol ellenük, azonban a háború igencsak csúnyán fest az emberek számára. Ebben a reménytelennek tűnő helyzetben találjuk a történetünk főhősét, Kiriya Keijit, aki az Egyesült Védelmi Erők (United Defence Forces) egyik besorozott újonca. Pechére az első csatája éppen az emberiség számára egy rendkívül fontos ütközet Japán partjainál. Mint minden újonc ő is ideges a holnapi csata miatt, vagy az tegnap volt?



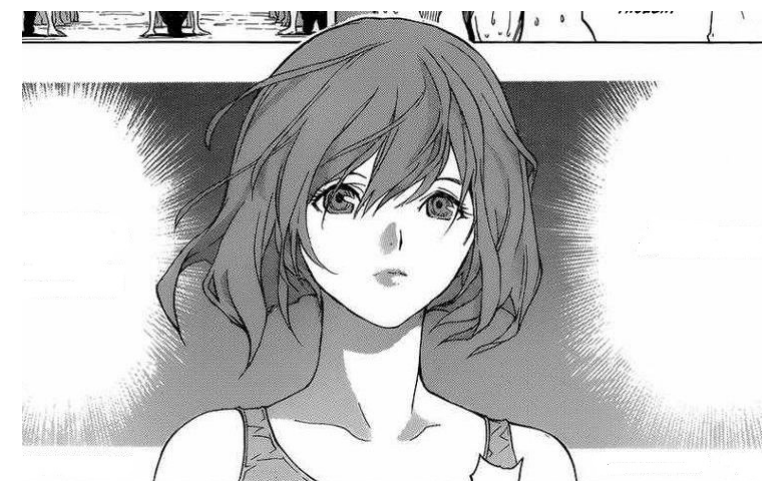
Keiji azzal az érzéssel kel, mintha már részt vett volna a harcban, sőt meg is halt. Először mindössze képzelődésnek, harc előtti stressznek könyveli el a dolgot, azonban hamar rájön, hogy nem tévedt, minden egyes alkalommal, amikor meghal a harcmezőn, az előző nap „ébred” fel a harc emlékeivel, de a többiek úgy viselkednek, mintha semmi se történt volna. Keiji kétségbeesetten próbál kiszabadulni az időhurokból, de bármit tesz, nem tud szabadulni, úgy látszik, csak egy kiút van: meg kell nyernie a holnapi csatát. A történetet tovább bonyolítja Rita Vrataski megérkezése a katonai bázisra. Ő egy amerikai katona, aki a világrekor-

dot tartja a legtöbb megölt mimic számával. Úgy tűnik tehát, hogy Keiji egyetlen esélye a szabadulásra, ha sikerül eltanulnia Rita harci képességeit, hogy ezáltal győzelemre vigye a másnapi harcot, de vajon ez elég lesz?

Fontosabb szereplők

Kiriya Keiji: egy teljesen átlagos japán fiatal, akit a nagy háború alkalmával besoroztak, mivel minden harcképes emberre szükség van. Személyiségét tekintve is nyugodtan állíthatjuk, hogy átlagos, azonban az állandó „újrakezdés” komoly stresszt és nyomottságot okoz nála. Ahogy halad előre a történet, fokozatosan csak arra tud gondolni, hogy hogyan tudna szabadulni börtönéből. Ameddig Ritával nem találkozik, gyakorlatilag egy sétáló zombiként viselkedik, akit csak a szabadulásvágy motivál. Ennek ellenére bánatot érez minden alkalommal, amikor a társai meghalnak, és minden egyes alkalommal, amikor meghal, legalább annyira megviseli, mint az első. Végig céltudatos marad és kitart a célja mellett, hogy megtöri az átkát.

Rita Vrataski: a világ első számú katonája, akiről kiderül, hogy a múltja miatt is komoly ellenszenvet érez a mimic-ek iránt. Emellett ő is egy átlagos személy, vannak érzelmei és gondol a társaira. Gyakran együttérez az elesett katonákkal és próbál minél többet segíteni, ezáltal minél több emberi életet megmenteni a harcmezőn.



Rajtuk kívül még megjelennek egyéb szereplők is, mint például Keiji őrmestere, Keiji közeli barátja, de ők többnyire háttérbe szorúlnak, egy-két alkalommal megjelennek, de a történet alapvetően Kejiről és Ritáról szól.

A manga megrajzolása

A manga képi világáról csak jó dolgokat tudok mondani, ahogy azt a Death Note és a Bakuman manga során megszokhattuk, most is szép és élethű emberábrázolással találkozhatunk. Emellett mind a mimic-ek, mind pedig a harci robotok is elképesztően élethűre sikerültek. A mimic-ek

ellen robotpáncélokkal harcolnak a főszereplőink, így a mecha kedvelői se fognak csalódni a mangában, bőven találnak majd nagyszerűen megrajzolt oldalakat.

Saját vélemény

A manga fő cselekménye inkább a lélektani kategóriába tartozik, a mű teljes ideje alatt érezhető az az elképesztő stressz és nyomottság, ami a szereplőkre terhelődik. A komor jeleneteket mesterien törik meg a harc jelenetek, amik többnyire a mecha stílusnak áldoznak.



Kiknek ajánlom?

Elsősorban azoknak, akik szeretnék egy olyan háborúról szóló mangát olvasni, ahol a lélektani árnyalat kerül előtérbe, ahol nem a harcról szól minden és nem is a vérengzésről. Másodszorban a mecha kedvelői is találnak majd bőven csemeget az oldalak között. Végezetül pedig mivel a manga mindössze két kötetes (17 fejezet) ezért gyakorlatilag bárkinek, aki csak egy rövid, tömör, mégis velős történetet szeretne olvasni.

Esetleg még, ha valaki látta a filmet, amit a manga inspirált vagy ismeri a light novelt, akkor érdemes elolvasni a mangát is. A novel többnyire ugyanaz a történet, így a mangát inkább az illusztráció miatt ajánlom, viszont a film története rengeteget változtatott a mangáéhoz képest, szóval, ha valakinek tetszett a film alapötlete, akkor érdemes a mangát is elolvasni.



Író: Sakurazaka Hiroshi, Takeuchi Ryousuke

Illusztrátor: Takeshi Obate

Műfaj: akció, dráma, háborus, lélektani, mecha, 18+ stb.

Publikálás éve:

2014. január 09. - 2014 május 29.

Hossz: 2 kötet/ 17 fejezet

Források:

AnimeAddicts

All You Need is Kill wikia

Wikipedia: All You Need is Kill



VELVET (YAMATO)

ÍRTA: SZIMUN

ODIN SPHERE

Velvet újra aktuális lett, ugyanis a Flare, a Yamato utódja bejelentette az újrakiadását a figurának. Hadd mutassam be nektek ezt a szépséget!

Velvet egy PS2-es játékból származik, az *Odin Sphere*-ből. Az elpusztult Valentin Királyság hercegnője, az utolsó örült király unokája, a már bemutatott Gwendolyn féltestvére. A két lány nagyon féltékeny egymásra. Velvet meg akarja állítani az Armageddont és megölné nagyapját. Gyűlöli apját is, akiről azt hiszi elhagyta őt, bátyját és anyjukat. (Spoiler: édesanyja Valentin király lánya, aki beleszeret az ellenséges ország királyába és megszületnek tőle ikergyermekei: Velvet és bátyja, Ingway.

Gyerekkorukban meg kell tagadniuk édesanyjukat nagyapjuk előtt, ha életben akarnak maradni. Még ezzel együtt is gyötri a gyerekeket és megfojtja hőn szeretett lányát, ezután megbolondul.) Velvet elhatározta, hogy megváltoztatja sorsát, és megmenti testvérét és az egész világot az anyja baljós jóslatától. Nagyapja halála után elvonult életet él és ő lesz az Erdei Boszorkány. Nevét külsejéről kapta, mert cigányos ruházata boszorkányszerűvé teszi mások szemében. Kívülről hideg és elutasító, de csak a bűnbánat miatt, amiért nem tudott anyján segíteni. Azt hiszi magáról, hogy rossz ember. Valójában erős, gyengéd, romantikus és érzelmes. Azonban mindig szomorúan néz, tudva, hogy jövője sötét. Ezt a szelíd szomorúságot a szobrász, Bubba nagyon jól vissza tudta adni a figurán. A játékban az egyik

leglassabb és legtechnikásabban játszható karakter a lánc miatt, ami a fegyvere.

A dizájnert, akinek köszönhetjük a karaktert, az egyik előző számban már bemutatott George Kamitani. (*AniMagazin* 30.) A figura 1/6-os méretarányú, tehát egész nagy, 25 cm. A nagy mérete



miatt nem illik bele az Alter által kiadott Kamitani fantázia figurák sorába. Bár, ha hátulra rakjuk, és a kisebb méretarányú Altereket előre, lehet kompenzálni az aránytalanságot. Az Alter is nemrégiben kiadott egy Velvet figurát, szóval van alternatíva.

Kicsit kihívó a szóban forgó Yamato verzió, de ez ne zavarjon senkit, mert ahogy hátra fordul, pont azok a részei vannak takarásban, amik pírt csalhatnak az ember arcára. Illetve, mivel a szoknya levehető, és alatta csak egy falat tanga van, akkor már egész orrvérzős is lehet, ha valakinek pont ez jön be, de nem ez a jellemző kiállítási formája. Az általa viselt ruha a vándor jósok, boszorkányok tipikus öltözetére hajaz a csillagos mintával és a figyelemfelkeltő piros színnel. A fejére húzott csukja a középkort idézi. A harisnya viszont előkelőséget sugall. (A középkorban kezdett megjelenni a harisnya. Akkor még nem volt illendő mutogatni, és később, a reneszánsz idején is csak a férfiak villantották meg térd alatt, ugyanis olyan drága volt, hogy ez csak a nemesség kiváltsága lehetett.) A harisnyának szánt festék úgy néz ki, mint egy igazi selyemharisnya. A körömcipő pedig lakkfénnel emeli ki a szépen ívelt lábat.

Sok ponton el lehet kalandozni a figurán. Az arca nagyon pontos és részletes, szinte már baba-szerűre sikerült a nagy kifejező bociszemekkel és a rózsás ajkakkal. A szeme nagyon érdekes, domború (a többi figuránál a fej síkjában maradó), és a szempillája egy vastag csíkként egész megkapó látvánnyá emeli az arcot.

„...mivel a szoknya levehető, és alatta csak egy falat tanga van, akkor már egész orrvérzős is lehet, ha valakinek pont ez jön be, de nem ez a jellemző kiállítási formája.”





Egész sok rajta a fanservice, de a részletes kidolgozása miatt mégse zavaró, mint például a majdnem teljesen szabadon hagyott felsőtest. A felsője annyira rászorul, hogy kiadja a mellbimbókat. A bordája, a hasizma, de még a köldöke is meg van formázva és festékkel kihangsúlyozva. És igen, levehető róla az az egyszál anyag, ami szoknyaszerrűen takarja a hátsóját, ami alatt a bugyija van, de olyan jól oldották meg, hogy régivágású létemre nem zavar.

A kezeknél is remekeltek. A hosszú, begörbített ujjai szépen elkülönülnek egymástól (más gyártóknak ez a mai napig gondot jelent, ha meg akarsz bizonyosodni egy figura vagy gyártó minőségéről, nézd meg a kezeket!), az ujjpercek is látszanak, a körmeinek finom gyöngyházfényt festettek, nem is beszélve az arany karikagyűrűről.

A figura szobrászának, Bubbának, a legnépszerűbb műve Velvet. Híres még másik Garage Kite munkáiról is, mint a hiánycikk, valódi harisnyába bujtatható Suzumiya Haruhi nyuszilány gitárral (2007) és Princess Tutu (2008).

„A kezeknél is remekeltek. A hosszú, begörbített ujjai szépen elkülönülnek egymástól (más gyártóknak ez a mai napig gondot jelent, ha meg akarsz bizonyosodni egy figura vagy gyártó minőségéről, nézd meg a kezeket!)”

A figura először 2009-ben jelent meg, akkor még Garage Kit formában volt csak elérhető. Olyan sikere lett, hogy a rákövetkező évben kétszer is kiadták, majd 2013-ban is egyszer. Sőt, most a Flare is úgy döntött, megint kiadja, némi változtatásokkal a figurát. Mostanában a pasztelesebb színek a divatosabbak, így az újrakiadás finomabb színezést kap: a haja nem sárga, hanem morzsa színű, a szeme és az ajka részletesebben festett, a csillagok a ruháján nem sárgák, hanem arany színezetűek. A talpazatuk ugyanaz a csillag alak, és a talpazat oldalának mintája is megegyezik (csak a színezés nem), viszont a réginek a teteje márvány hatású, az újnak tiszta fekete. Ilyen kis finom részletkülönbségek vannak a kettő között.

Lassan az új Flare verzió is előrendelhető lesz, de a régi Yamatot akár már holnap be tudjátok szerezni olcsóbb vételáron. Alapvetően a régebbi kiadás is gyönyörű, a mai napig megállja a helyét, mert annak idején csúcskategóriás volt.



A screenshot from the video game Nier: Automata. In the foreground, a small, blonde-haired robot (2B) stands on a grassy hill, looking towards a massive, towering industrial structure in the background. The structure is composed of various metal frameworks, pipes, and large cylindrical tanks, resembling a giant factory or a mechanical city. To the right, a large, rusted metal structure, possibly a bridge or a part of the industrial complex, is visible. The sky is overcast with grey clouds. The overall scene is a mix of nature and advanced, somewhat dystopian technology.

NIER:AUTOMATA

ÍRTA: VENOM (COSPLAY.HU)

Akárcsak a filmiparban, a videojátékok világában is megvannak azok a személyek, akiknek a neve hallatán azonnal felfigyel a közönség. Szinte mindenki ismeri az olyan ikonikus alkotókat, mint Kojima Hideo, Sakaguchi Hironobu, Miyamoto Shigeru, Ed Boon, John Carmack, Mikami Shinji, Sid Meier és még lehetne folytatni a sort. Gyakorta aggatják rájuk az olyan jelzőket, mint „visionary”, vagyis szinte „látnoki” rendezők és írók, akik képesek túllátni az eladási számokon és a kommerszpiac unalomig ismételt kliséin. Yoko Taro is egy ilyen rendező, bár abban szinte mindenki egyetért, hogy az úriember egy kissé kattant, de ezt az ő esetében felfoghatjuk akár pozitívumnak is. Ő az, aki szembe úszik az árral, akit nem érdekelnek az eladások vagy a kritikák. Van a műveiben valami, ami lassan, de biztosan kultikus státuszba emeli...

A 90-es években még ugyan csak grafikusként dolgozott, az első rendezői debütálása csak 2003-ban történt, amikor a Cavia nevű kisebb játékfejlesztő cég rábízta a Playstation 2-es *Drakengard* (Japánban *Drag-On Dragoon*) levelezénylését. A játékmechanikához inspirációnak a híres *Dynasti Warrorst* és a *Panzer Dragoon* sorozatokat vette alapul. Egyszer sárkányháton a levegőből kellett szítani a tüzet a harcmezőn, máskor gyalogosan karddal felfegyverezve tucatszámra lehetett megszárolni a rosszakat. Ami mégis kiemelte a sablonjátékok sorából az a története és a világépítése volt. Yoko nem elégedett meg a klasszikus fan-

tasy klisékkel, hanem helyette egy felnőtt, sötét és lehangoló háttérrel álmodott neki. A szereplők sem kimondottan hősök, hanem kifejezetten megosztó személyiségek, nemritkán ellenszenvesek, perverzek vagy akár szimplán gyilkosok.

A *Drakengard* nem lett kimondottan nagy siker, bár Japánban viszonylag jól fogadták, a nyugati sajtó és közönség viszont fanyalgott rá, tegyük hozzá teljesen jogosan. Az elavult, csúnyácska grafika és a monoton játékmenet miatt sokan el sem jutottak odáig, hogy a történetet vagy a karaktereket értékeljék. Szerencsére a fejlesztők láttak benne annyi fantáziát, hogy bevállalják a folytatást, de ezúttal már Yoko nélkül, bár végül a *Drakengard 2* is hasonlóan langyos fogadtatást kapott nyugaton.

Yoko ekkor egy másik projektbe vágott bele, a *Nier*-be, ezúttal már következő generációs konzolokra, Playstation 3-ra és Xbox 360-ra.



A *Nier* 2010-ben jelent meg és játékmenetben jelentőset lépett előre, ugyanis Yoko nagy rajongója a *God of War* játékoknak (na meg a *Legend of Zelda*-nak is), így a *Nier* már leginkább azokból merített ötleteket. Kevesebb a harc, de több logikai feladvány és itt már szépen megmutatkozott azon stílusjegye is, hogy a különféle zsánereket akár egyetlen pálya alatt is keveri. Egyik pillanatban 3D-s hack'n slash, majd átmegy 2D-s ugrálós platformerbe, hogy a végére „bullethell” shooterként zárja a kört. Bár nem ő volt az egyetlen, aki hasonlóan ugrált a játékstílusok között (kém, Kojima, kém), de azt meg kell hagyni, hogy ropant kreatívan oldotta meg. A történet a *Drakengard*-hoz hasonlóan (melyhez laza szálakkal kapcsolódik, lényegében amolyan „spin-off”) sötét és nyomasztó, a halál és az elmúlás a játék minden képkockáján megtalálható. A szereplők is olyan nyomorultak és esendők, akiket leginkább csak sajnálni lehet.



Yoko egyik legnagyobb kézjegye, a többféle befejezés itt is megjelent, a Niert többször is végig lehetett játszani, mindig többet és többet tudtunk meg a történetből és a szereplőkről...

...hogyan aztán egy bizonyos számú végigjátszás után minden mentett állásunkat törölje!

Jaigen... Taro Yoko szeret szórakozni a játékosokkal. Néha kimondottan gonosz módon. A Nier pont ezért volt roppant érdekes, mert mint fentebb említettem, Yoko imád szembe úszni az árral, semmi sem úgy működik a játékaiban, ahogy azt már máshol megszokhattuk. Legtöbbször szándékosan. Mármint... szándékosan frusztrálja a játékost. Irreális küldetések, direkt zavaró játékmekanikák, a mentés gyakori hiánya, rengeteg időhúzás... bizony, aki belevág a Nierbe, az egy idő után nyomorultnak és esendőnek fogja magát érezni.

A Nier hatalmasat bukott megjelenésekor! Ronda, unalmas és frusztráló, így vélekedtek a kritikusok. Bár Japánban szokásosan jobban fogadták, de az mindenki számára bizonyos lett, hogy a Nier nem egy „jó” játék. Őszinte leszek... én is feladtam, képtelen voltam magam rávenni, hogy egy idő után folytassam. Sajnálom is valahol, de egyet kellett értsek az akkori sajtóval: ronda, unalmas és frusztráló... fantasztikus sztorival megáldva.

Az egész iróniája, hogy 8 év után, vagyis jelenleg a Niert kultikus játéknak tartják, sőt az egész generáció egyik legjobb akció rpg-jének is szokták nevezni... csak legyen elég türelmed hozzá. Hogy ez igaz vagy sem...nem tudom.

Yoko hamarosan új projektbe vágott, még hozzá a Drakengard igazi folytatásába, a 3. részbe. És most mondhatnám, hogy végre megváltotta a világot és letette az asztalra a 2000-es évek egyik legzseniálisabb játékát, amire évek múltán is boldogan emlékszünk majd vissza...

...de sajnos nem...

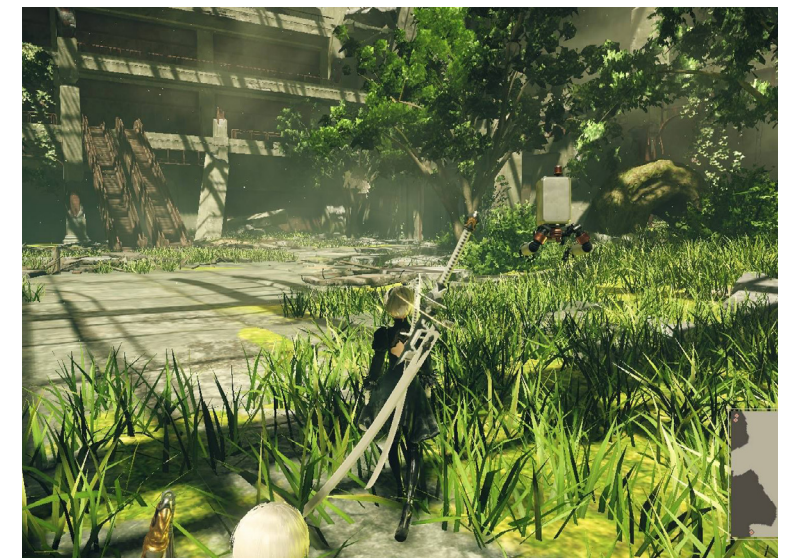
A *Drakengard 3* minden szempontból egy félkész, hibától hemzsegő, elavult, ronda és ostoba hack'n slash lett, amit igazából az sem mentett meg, hogy a történet ismét sötét és groteszk és morbid és perverz és beteges és... és... kár érte ismét.

Nem véletlen ez a hosszú felvezető, hiszen a Nier:Automata megértéséhez szükséges ez a kissé zanzásított háttértudás. Amikor bejelentették, hogy Yoko ismét egy Nieren dolgozik,

szerintem a játékosok 99%-a megvonta a vállát, hogy „meh...”. Teljesen jogosan. Az első kiadott promóanyagok sem voltak kimondottan meggyőzőek, bár a főhősnő, akit 2B-nek neveznek elég mutatós, goth külsőt kapott, de nagyjából egy tizenkettő-egy tucat játék benyomását keltette. Nem is volt nagy felhajtás körülötte... legalábbis kezdetben. Ugyanis, bár azt nem tudni, hogy Yoko önként vagy felsőbb nyomásra, de egy rutinosabb fejlesztőcsapatot kért fel, hogy bábáskodjanak a játéka felett, ez volt a szintén hasonlóan elborult Bayonettáról híres PlatinumGames. Tavaly, 2017-ben aztán végül megjelent Playstation 4-re, majd PC-re is és...

...a Nier:Automata döbbenetesen jónak bizonyult!

A kritikusok az egekbe magasztalták, a játékosok imádták, Yoko Taro pedig végre megkapta a neki járó sikert... amit roppant furcsa módon reagált le. Említettem már, hogy kicsit kattant a fazon?





A Nier:Automata a távoli jövőben játszódik és bár ismét nagyon lazán kötődik a Nierhez és a Drakengard sorozathoz, igazából ezek nem szükségesek a megértéséhez.

Az emberiség elhagyta a Földet és a Holdon lévő bázisra menekültek, ugyanis egy földönkívüli invázió szinte teljesen letarolta a bolygót. Csak a romokat hagyták hátra, meg a saját tudatukra ébredt harcias, mechanikus létformákat. Hogy megtisztítsák a világot, az emberek létrehozták a YoRHa



androidokat, akiknek fő feladatuk, hogy elpusztítsák a gépeket, ezáltal lakhatóvá váljon ismét a bolygó. Ezek az androidok látszólag emberek, de valójában nagyon fejlett robotok, akik bár érzelmekre nem képesek (vagy legalábbis ezt állítják), elég jellegzetes személyiségekkel rendelkeznek. Egy „Bunker” nevű lebegő bázis a központjuk, ahonnan bevetésekre indulnak, de már a Földön is létrehoztak kisebb táborokat, ahonnan az ellenlők vívják az örök harcukat az idegen gépek ellen. Lényegében robotok harcolnak robotok ellen.

A történet kezdetben két ilyen android ügynök sorsát követi nyomon: a komor, csendes, de roppant harcias 2B és a vidámabb, beszéde-



sebb 9S. Párosuk kifejezetten humoros tud lenni, és ahogy haladnak előre a küldetéseikben, úgy csiszolódnak össze egyre jobban, míg talán valami több is kialakul köztük... egyfajta érzelmi kötődés. Később egy harmadik android is csatlakozik, A2, aki viszont... na de ez már spoiler.

A történet ezúttal nem annyira morbid, sokkal inkább filozofikus, hol végződik a gép, hol kezdődik az élőlény, mik azok az érzelmek, lehetnek-e a gépeknek érzéseik, félhetnek-e a haláltól... vagy akár az élettől. Lehetnek-e vágyaik, és ha igen, akkor azok honnan fakadnak.

Nagyon izgalmas lesz ezeken végigmenni és szerencsére a játék nem akar semmit sem a játékosra erőltetni, mindenki maga rakhatja össze a kirakós darabjait. Itt szinte kötelező a többszörös végigjátszás, bár ez kicsit csalóka, ugyanis inkább több nézőpontból is átélhetjük ugyanazt a történetet. Kezdetben 2B szemszögéből, majd a „befejezés” után visszakerülünk a játék legelejére és



9S lesz a főszereplő. Aztán ha vele is eljutottunk a „végére” akkor jön a meglepetés: ekkor nyílik meg ugyanis a történet igazi második fele, ahol már becsatlakozik A2 is, amittől minden és mindenki alapjaiban változik meg... és ezt szó szerint kell érteni. Szerencsére 2B és 9S párosa kifejezetten jól működik, és a kalandjaik nem egy csavart tartogatnak a játékos számára, nemritkán elég meglepő fordulatokat véve.

A Nier:Automata a mai divatnak megfelelően egy amolyan „open-world”, vagyis nyílt világu játék. Egy nagy egybefüggő terepen játszódik minden, ami magába foglal egy romos várost, kietlen sivatagot, erdőt ősi kastéllyal, na meg egy elég bizarr vidámparkot is. A helyszínek között szabadon járhatunk... mit járálunk, szinte száguldozunk, ugyanis az androidok Pókembert megszégyenítően képesek ugrálni házról-házra, szikláról-sziklára.

„...szerencsére a játék nem akar semmit sem a játékosra erőltetni, mindenki maga rakhatja össze a kirakós darabjait. Itt szinte kötelező a többszörös végigjátszás...”

Maga a gyönyörűség, amilyen kecsesen, mégis iszonyat lendületesen és erőteljesen ugrál, mászik, repül, csúszik-mászik 2B, az irányítás pedig hihetetlen könnyed és adja magát. Itt nincs időhúzás, szinte pillanatok alatt átfuthatunk a világ egyik pontjából a másikba, de aki ezt esetleg lassúnak érzi, az bármikor felpattanhat egy békésen legelő szarvas hátára és uccu neki... vagy ha ez sem elég, akkor ott az unalmas, de praktikus „teleport”.

A környezet ráadásul a történet előrehaladtával bizony nem egyszer átalakul: épületek omlanak össze, új helyszínek jelennek meg... sosem válik monotonná.

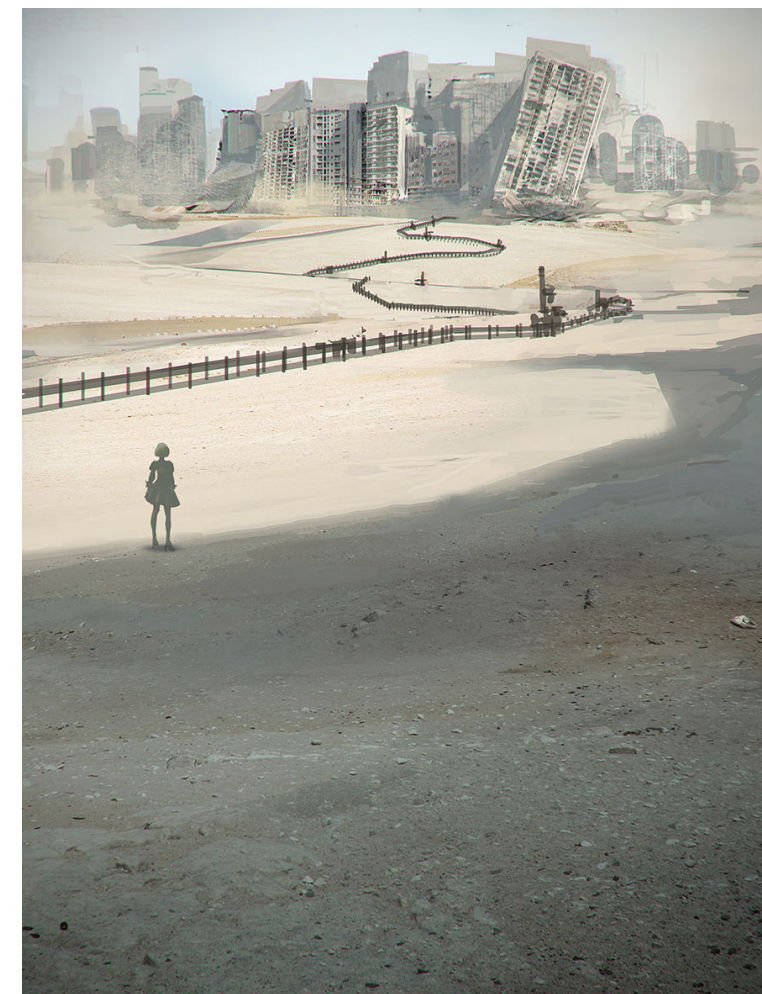
Bár a fősztori nem túl hosszú, alig pár óra alatt letudható, a játék sava-borsa a melléküldésekben rejlik, amik sok más játékkal ellentétben (itt nézek nagyon csúnyán a *Final Fantasy 15*-re többek között) sosem unalmasak vagy frusztrálóak. Persze ebbe is belekerültek az „ölj meg 3 nyuszt” meg “hozzál nekem egy rekettyést” típusú küldetések, de ezek szerencsére mindig meg vannak picit bolondítva... mást nem, egy kis humorral. Merthogy itt humor is van, még hozzá helyenként kimondottan bájos humor, egyáltalán nem olyan alpári és beteges, mint a Drakengard 3 poénkodása volt.

A másik nagy eleme a játéknak a harc, ami ezúttal is aztán minden elképzelhető formában és helyszínen zajlik. Lesz itt sima hack’n slash, ahol százával aprítjuk fel ócskavasnak a robotokat,

lesznek légi harcok, gigantikus ellenfelek elleni több szintes csaták, vagy akár a virtuális térben kell vírusok és programok ellen küzdeni. Elképesztően kreatív az egész, szinte mindig képes újat mutatni, amikor már azt hitted, kiismerted a játékot, akkor mindent a feje tetejére állít neked, néha szó szerint. Itt nem csak a játékos játszik, hanem a játék maga is játszik a játékossal. Szép kis képzavar. Olyan elképesztő ötleteket láthatunk néha, hogy percekig szavakat sem találunk rá. Bár aki már játszott a *Metal Gear Solid* sorozattal, annak sok elem ismerős lehet, hasonlóan képesek a készítőik nyíltan kikacsintani kicsit cinkosan a játékosra, és ha valaki erre fogékony, akkor bizony az élete egyik legnagyobb játékélményével fog gazdagodni.

Nem mehetünk el szó nélkül a játék audio oldala mellett, mert ez egyetemesen a Drakengard és Nier játékok leginkább dicsőített része és teljesen megérdemelten. Elképesztően szép

aláfestő zenét hallhatunk, gyönyörűen hangszerelve. Rettenetesen sokat tesz hozzá az élményhez, hogy mindig az adott helyszínhez és hangulathoz igazodó, szinte hipnotikus melódiák duruzsolnak a háttérben. Néha csak percekig hallgatjuk őket, miközben cél nélkül ugrálunk a házak tetején, afféle kikapcsolódás gyanánt. A profi zenéhez profi hangok is párosulnak, a pengék fémesen csattannak a robotokon, a robbanások szakítják a mélynyomót, ahogy annak lennie kell, a hatalmas küzdelmek igazi audio-vizuális orgiák. A szinkron szintén csillagos ötös, főleg, hogy választható a japán és az angol hangsáv is. A színészek mind a két nyelven nagyon odatették magukat, nem lehet belekötni. Igazából számomra csak egy apró humora van a szinkronnak, az pedig 2B japán hangja Ishikawa Yui, aki pont most hozott egy nagyon hasonló alakítást egy nagyon hasonló karakterhez, aki nem más, mint *Violet Evergarden* (9. oldal).



Nekem ez picit komikus volt időnként, de azt el kell ismerni, hogy a hölgy nagyon tehetségesen hozza a monoton robothatgot.

Oké, minden szép, minden jó, mindennel megvagyunk elégedve. Ez a világ legjobb játéka! Az alfa és az omega!

Vagy... mégsem?

Létezik, hogy vannak hibái?

Mi az a hiba?

Lehet, hogy nem is hiba?

Nos... bizony a Nier:Automata sem tökéletes, és bár valóban kiemelkedően színvonalas játék, amire sokáig fogunk hivatkozni még, hogy „bezzeg a Nier:Automatában...”, de sajnos bizony hozott magával pár roppant kellemetlen dolgot a kevésbé dicsőséges elődeiből.

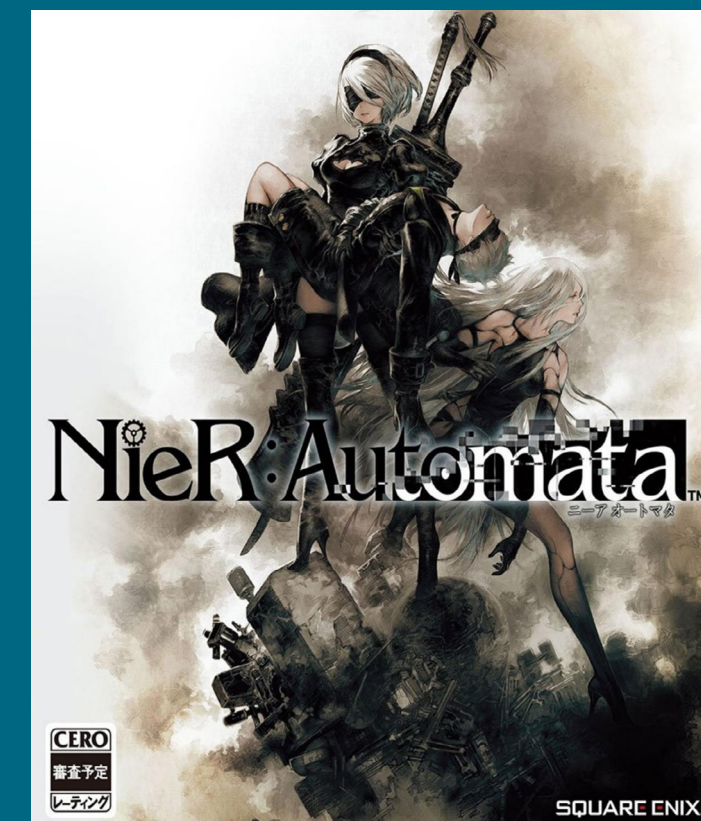


A többsége apróság, mint a kicsit önismétlő ellenfelek, a 9S féle unalmas virtuális hackelés (meh...) vagy a néha nagyon unfair harcok, főleg a játék vége felé. Aztán ott van a grafika, ami félreértés ne essék, hihetetlen szép tud lenni... de egy teljes generációval van elmaradva. Ennél még Playstation 3-on is láttunk sokkal szebbeket, igazából szerintem simán el is futna az előző generáció masináin is gond nélkül. Maga a látvány ugyan összességében nagyon pozitív, de akárcsak a korábbi Nier, a színpaletta itt is nagyrészt a szürke 50 árnyalatára fókuszál (huh... oké, ezt nem tudtam kihagyni). Nem sok színnel operál a játék, ami természetesen nem kimondottan probléma, de egy idő után elég monotonná tud válni, bár szerencsére azért az erdő és a vidámpark egy kicsit segítenek ezt ellensúlyozni.

A másik „apróság”, ami fekete ragyaként csúfítja el a Nier:Automata tündöklését, az a minősíthetetlen PC verzió. A Square Enix szokásosan meg sem próbálta minőségire összehozni, lényegében ugyanolyan, mint az összes PC-s játékuk: igénytelen és botrányos. Ha jót akartok magatoknak, akkor feltétlenül a Playstation 4 verziót próbáljátok ki, ugyanis a PC verzió számtalan hibától szenved. Lefagy, akad, szaggat, még a legerősebb gépeken is képes szenvedni. Bár a rajongók már összeraktak hozzá egy nem-hivatalos javítást, ami a legtöbb problémát többé-kevésbé orvosolja, de szégyen, hogy a Square Enix még 1 év után sem volt hajlandó vele foglalkozni. Ne is beszéljünk erről többet...

A Nier:Automata a 2017-es év egyik legjobbjá, ezt nehéz elvitatni, de szerintem simán benne van az elmúlt 5 vagy akár 10 év legjobbjai között is. Yoko Taro kicsit beteges és furcsán sötét világa és a PlatinumGames mesterire csiszolt játékmenete, mintha csak egymásnak lett volna kitalálva. Adja az ég (és a Square Enix pénzéhes vezetői), hogy ez megismétlődjön, hiszen ezt szégyen lenne nem folytatni. Egy új történettel, új világban, ami lehet hasonlóan nyomasztó és szomorkás, ami még mindig sokkal jobb, mint egy fényesre suvickolt japán „boyband”-del autókázni egy üres és unalmas fantasy világban, ahol... eh, nem megyek bele, mert csak megint felhúszom magam.

Játsszatok Nier:Automatával. Megéri. És ha bejött, akkor akár adhattok egy esélyt a Draken-gardnak is... hátha!



Cím: NieR: Automata
Év: 2017

Kiadó: Square Enix

Fejlesztő: Platinum Games

Műfaj: akció RPG

Platform: PS4, PC

Értékelés:

Metascore: 88

IGN: 8,9



TAVASZI MONDOCON

ÍRTA: HIROTAKA, MIICHAN

Minden évben érdekes megfigyelni a conok fejlődését - vagy fogalmazzunk inkább úgy -, változását. Hiszen mindig történik valami változás akár elrendezésileg, akár azokban a lehetőségekben, amik lefoglalják az embereket. Lehet ez szándékos vagy amolyan „most így jött ki” eredetű.

Az idei Tavaszi MondoCon „így jött ki” változása, hogy a D pavilon helyett a B-t lehetett bekebelezni, ami kb. 1300 m²-rel nagyobb területet jelentett. De kellett is ennyi hely a sok kiállítónak. A másik, ennél fontosabb változás, hogy aki nem elővételben vette a jegyet, annak 200 Ft-tal többet kellett letenni az asztalra, ami 4000 Ft-os jegyárat jelent. Erre mindenki figyeljen a jövőben, mert bizonyos, hogy így is marad. Az elővétel még maradt 3500 Ft tavasszal.

Az időjárás az utóbbi 1-2 évben nem volt feltétlen kegyes a MondoConnal, ám most egy

kissé megkegyelmezett, és ha nem is egész hétvégén, de vasárnap kívánni sem lehetett volna jobb időt. Szombaton borult volt ugyan, de kellemes.

Első utunk szokásosan a K pavilonba vezetett az infópulthoz, programfüzetért és AMV szavazólapért, ám ez utóbbi sajnos még nem volt. Pedig ezidáig csak a cosplayes szavazólapokkal volt ilyen gond. A verseny kezdetekor sem volt még kitéve, de nem sokkal később, valamikor az első AMV-k környékén sikerült orvosolni ezt a hiányt. A „papírmunka” után a B pavilon felfedezése volt a cél, és bár kaptunk térképet és leírást a programfüzeten, teljesen jól átlátható és logikus volt a felépítése.

Belépve, a pavilon bal felében az animés boltok, az artist alley, workshopok, tártsasjátékok, Amai, cosplay klubok és a kultúr korner kaptak helyet. Jobb felében pedig minden ami gamer, árusokkal, színpaddal, kipróbálható játékokkal és a Magyar Honvédséggel. Bizony, most elsőízben

ők is kint voltak a MondoConon, a *Call of Duty* részlegénél állítottak fel akadálypályát és hoztak magukkal egy menő katonai teherautót is. Ha az ember körbement, egyből át lehetett látni, mi merre van, jól lehetett közlekedni, nem nagyon volt olyan hely, ahol túlzott tömeg gyülemllett volna fel. Szóval ezért gratulálok.

Minden más a szokásos helyén maradt. Karajészleg a fogadóban, ahol szerintem még mindig kevés a pad. Továbbá a szusihoz annyian állnak sorba, hogy a padok között álltak az emberek. Kicsit kényelmetlennek tűnt ez. A retró játékgépek, meg a táncpad nem oda kéne, és akkor talán jobban el lehetne férni.

A karaoke szintén megtalálható volt a K 2. emeletén, ahová évek óta be van gyógyulva, de jó is ott.

No, de mit is kínált a Tavaszi MondoCon azoknak, akiket a baráti társalgások, fűvön bandázások és újratalálkozások mellett némi program is érdekelt.

A nagyszínpadon formális megnyitó és programismertető után az AMV verseny indította be a conhangulatot. A mostani alkalommal csak

„...a D pavilon helyett a B-t lehetett bekebelezni, ami kb. 1300 m²-rel nagyobb területet jelentett. De kellett is ennyi hely a sok kiállítónak.”

magyar számra lehetett vágni, és hát nem mondanám, hogy túl sok jó AMV született. Valahogy ötlettelennak éreztem a többséget, csak egy-kettőt tudnék kiemelni, amiben volt tényleges koncepció, a többi elég érdektelen és fantáziátlan lett számomra.

A videókat élő szereplők váltották fel az Animés Kerekasztal keretein belül. A műsor előtt hallhattuk Majka - *Belehalok* számának conos paródiáját.



Valamennyire szórakoztató volt ugyan, de teljesen felesleges és leginkább időhúzó showműsor képét láttam benne. Kerekasztal előtti lelkesítőnek is betudhatnám, de nem hiszem, hogy emiatt többen figyeltek volna a műsorra. Ha mindenképp muszáj volt ezt előadni, akkor inkább a megnyitó vagy az eredményhirdetés környékére pakoltam volna.

Nagyon örülök viszont, hogy most főként pozitívan nyilatkozhatok a kerekasztalról. A meghívott vendégeknek köszönhetően egy értelmes beszélgetést láthattunk, ahol mindenki megfelelő arányban tudta elmondani a véleményét az adott témáról, ami most a fanservice, isekai, és magyar szinkron volt. Öröndetes, hogy nem egy showközpontú, egymás beszédébe beleszóló, értelmetlen műsor volt a színpadon, hanem olyan, amelyet még a kerekasztalok kezdetén megszerethettünk. Kiegyensúlyozott lett, nem volt olyan sem, hogy valaki 10 percre magához ragadta a mikrofont és mondta a magáét. Persze ez az én véleményem, ismereket olyat, akinek a másik verzió jött be. De abban az esetben kb. felesleges a téma. Én szeretném látni még ezt a stílust, amit most kaptunk.

Egy dolgot azért mégis megemlítenék egyfajta tanácsként. A kevesebb, több lett volna. A fent említett három téma közül kettő, az isekai és főként a fanservice olyan sokrétű, hogy 20 perc kevés volt rá, így csak a téma felszínét kapargatták. Továbbá a szezonos animék kibeszélésére



nem is került sor. Ha egyik téma el lett volna tolv nyárra, akkor máris mindenre jutott volna idő. Mindenesetre a képet árnyalja, hogy egy kisebb időt elvett Takahata Isaóra való emlékezés. Igazából nem lenne rossz egy kérdőív, amiből meglehetne tudni, hogy a szezonos animék vagy a különféle animés témák érdeklik jobban a közönséget, és ez utóbbin belül mik. Talán ez segítség lenne a műsorszerkezet összerakásában.

A nagyszínpadi programokat a tömegkvíz folytatta, ami hagyományosan olykor szívatós kérdéseivel szűkítette le a nagy tömeget 1-2 emberre.

A cosplay craftmanship után a K-Pop rajongóknak kedvezett a nagyszínpad: volt HMA fellépés és random dance. Itthon is egyre nagyobb teret nyert az utóbbi időben a K-Pop, sokszor látni conon vagy éppen a koreai kulturális napon, hogy egy csapat elkezd táncolni népszerű számokra. Egyéremű, hogy ebbe az irányba is érdeklődést



mutatott a MondoCon szervező csapata, így biztosan láthatjuk még ezeket a programokat a jövőben. Ezzel kapcsolatban egy előadást is el tudnék képzelni azok számára, akik még csak ismerkednek a K-pop világával. Persze táncolással/táncoktatással egybekötve, bár ez utóbbi van a Con arénában.

Átevezve a B pavilonba, a kisszínpadi programokból két előadást emelnék ki. Az egyik a Koreai bőrápolás és smink. Hölgyek és cosplayersek előnyben, remek ötleteket kaphattak az érdeklődők a különféle arctuningoló kenő- és színezőanyagokról. A másik a Császárság szerepe Japánban című előadás, ami lényegében a császárság történetéről szólt kiemelve a modern korban betöltött szerepét. Egy nagyon informatív, jól összeszedett, érdekes előadás volt, és még az is hallhatott újat, aki egyébként képben van a témában.



Szombaton a Gamer színpadon egész nap ment a LoL, a konzoloknál lehetett Just Dance-ezni, VR-ozni, CoD-ozni, DB-ozni vagy Mortalozni, és persze DDR-ezni. A már említett con arénában LARP kardvívásban és képregény kidobásban lehetett aktívkodni, továbbá a pankráció is itt kapott helyet, aminél most - mivel távol került úgy szumma mindentől - nem volt bosszantó a hangzavar, mint tavaly nyáron.

Nem tettem említést még a Meeting Room nevű helyszínről, ami most a B pavilon emeletén volt, és nem olyan régi kezdeményezés, ide szervezik a kisebb, úgymond megbeszéléseket, olyan témákban, mint AMV, fanfic, rajz, valamint a randicon is itt kerül megrendezésre. Akit valamelyik téma érdekel és szeretne beszélgetni róluk, az keresse legközelebb a Meeting Roomot.

A szombati nap levezetéseként az énekverseny remek előadói adták a hangulatot, majd az az napi eredmények ismertetése került reflektor-

fénybe. A nap zárásaként pedig egy rendkívül friss filmet, az FMA live actionját lehetett megnézni.

Vasárnap jobban szeretek nézelődni és vásárolni is. Nem mellesleg logikusabb is, több szempontból. Egyrészt az áruk úgysem fogynak el vásárnapi, mivel a legnépszerűbb hájpcímeket én nem kedvelem, ezért nem fenyeget az a veszély, hogy elviszik előlem, nyugodtan nézelődhetek vásárnap. De a lényeg, hogy vasárnap kevesebben vannak, és azoknak is egy jelentős része nem kel fel, hogy 10-kor már a B csarnokban mászkáljon. Ennek okán az árusoknál nincs tömeg, és mindent kényelmesen meg lehet nézni, könnyebben meglátom azt, ami érdekelhet. Noha az is igaz, hogy leginkább hazai kiadású mangákat vásárolok, támogatva ezzel a koporsójában tengődő hazai mangakiadás piacát.

A con második napját az AMV Mortal Kom- bat remek műsora indította útjára. Az álmos, félig alvó emberek és a műsorvezetők fárasztó humo-

ra érdekes hangulatot kelt a műsornak. A mostani Mortal témája az Ironchef volt, mintha már lett volna ilyen. De végülis mindegy, jó videókat láttunk.

Ezt követte a fanszinkron verseny és a szinkronszínész beszélgetés. A vendégek és egyben zsűritagok Czető Zsanett és Moser Károly voltak. Itt megjegyezném, hogy a program egy időbe került a zenetippmixszel, amit nagyon sajnáltam, ráadásul a kvíz egy nehezebb, extra kategóriát is tartogatott (nem csak) a veterán zenefelismerőknek.

A fanszinkron egy közkedvelt verseny és ki-mondottan vicces is. A legnagyobb problémám, hogy a népszerűbb címekből a jeleneteket legalább háromszor vagy többször látjuk, mert az a hájpolit, azt választják sokan. Én tennék egy limitet erre, mert hiába van sok választható anime, ha csak 3-at választ a 8 legjobb versenyző. Pláne, hogy volt olyan jelenet, ami már a legutóbbi alkalommal is túl sokszor volt. Így változatosabb lehetne a közönségnek is a műsor. Oké, máshogy adják elő a versenyzők, de akkor is unalmassá válik.

Jött az euro cosplay és a cosplay performance. Majd egy érdekes előadás Senyitől, aki külföldi kiadónál mangarajzoló, ő mesélt a munkájáról.

A kisszínpadi programok közül Natsusaka Shinichiro előadását emelném ki, aki tartott már előadást a conon, de most újra eljött és mesélt a figurakészítésről.



„A kisszínpadi programok közül Natsusaka Shinichiro előadását emelném ki (...) mesélt a figurakészítésről. Nem mellesleg közben dolgozott is, így láthattuk hogyan alkot egy igazi figuraszobrász.”



Nem mellesleg közben dolgozott is, így láthattuk hogyan alkot egy igazi figuraszobrász.

Ezen a színpadon az erotikus fanfic írásáról is hallgathattunk tippeket vagy a hőstípusok is terítékre kerültek. A kezdő cosplayeseknek pedig a cosplay készítés első lépései című előadás lehetett érdekes.

Vasárnap is voltak játékversenyek Hearthstone-ban és a Starcraft 2-ben. De ugyanúgy lehetett konzolon játszani, mint szombaton. A Con Arénában a Kiryoku edzést emelném ki, aki szeretne volna, az itt kipróbálhatta ezt a fajta harcművészetet. Jó ötletnek tartom, az ilyen bemutatók, edzések szervezését a con arénába, több értelme van, mint a nagyszínpadon.

Még nem szóltam az Amai teaházról (*Ani-Magazin 42.*), akik természetesen megint jöttek és hozták remek japános játékaikat, lehetett náluk finomságokat venni, teát inni és rament enni.

Újdonságként kapott helyet a tetoválás a conon, ami szerintem annyira kellett, mint a növényi táplálék egy oroszlának. Ennek ellenére volt, akinek kedve támadt egy új mintát varratni magára.

Nem tettem említést arról, hogy mindkét nap volt workshop, de a továbbiakban cikkírónk, Miichan beszámol a tapasztalatairól.

Talán az eddigi legnagyobb területű MondoCon volt a mostani, a pavilonok tekintetében mindenképpen. Nagyon sokféle programot is kaptunk, és bár volt pár, ami visszaköszönt korábbról, de hát hova van az írva, hogy egy program csak egyszer lehet.

Nagyon sokan jöttek el és érezték jól magukat. A con azon szerepe, hogy összegyűjtse a különböző szubkultúra rajongóit és egy rendezvényen belül összehozza őket, megint sikerült. Július 14-15-én jön a folytatás.

Workshop beszámoló

Körülbelül 10 éve ez az első con, amin megtekintettem, sőt részt vettem a workshopokon. Szombati napon a kerekasztal beszélgetés után átmentem a B pavilonban és megkerestem a helyszínt, ami könnyen észrevehető volt, bár annyi negatívumot mondhatok, hogy folyamatosan éhes emberek lepték el, akikkel mindig közölni kellett a tény: „ez nem étkezésre kialakított rész”.

Az első workshopon gobelineztünk. Mindenki tetszés szerint választott fonalakat (két színt a sok közül), egy gyors bevezető után kezdtük is a lepke elkészítését. Az elején nem voltunk sokan, a végére mégis egész sok embert érdekelni kezdett. Az asztalon plusz sablonokat találtak a résztvevők, amikből lehetett hazavinni. A lepke készítés befejezését követően a második program felhőcske varrás volt. Filc anyagból va-

rázsolhattunk cuki kitömhető plüssöt. Itt egy kis zárható tasakban megkaptuk a felhő alapot, eső cseppeket, szemeket, masnit, rövid leírást és a sablont (ha máskor is kedvünk lenne készíteni). A két tárgy hímzése illetve varrása olyan 2-2,5 óra volt. A nyári conon újra megtekintem majd a workshop részt. Remélem a további conokon az asztalokat nem az éhes emberek fogják elfoglalni.





ROXY WONDERLAND

INTERJÚ

KÉSZÍTETTE: LADY MARILYN (LADYM.BLOG.HU)

Az interjúalanyom ezúttal Roxy volt, aki streamen keresztül is megmutatta, hogyan festett ruhájára igazán apró részleteket. Első sorban arra kértem, hogy mutakozzon be a magazin olvasóinak. Kellemes olvasást!

Sziasztok! Marton Klaudia vagyok, Roxy néven ismerhettek. 22 éves vagyok és grafikusként dolgozom Debrecenben. Köszönöm szépen a lehetőséget erre az interjúra, remélem sikerül többet megtudnotok rólam és a kibontakozó munkásságomról. Ha bármi kérdésetek van hozzám, interjún kívül is elérhettek az oldalamon keresztül, bárkinek szívesen segítek.

Korábban még a 33. számhoz adtál nekünk interjút, ami 2016 szeptemberében jelent meg

AniMagazin 33.

Mi történt veled cosplayezés terén azóta? Miben fejlődöttél és miben látod másként a dolgokat, mint akkor?

Igazából annyira szétszórt vagyok, hogy nem igazán emlékszem már rá, de talán azóta megtanultam jobban használni az anyagokat, sokat fejlődtem építés és festés terén is, ahogy a varrásban is. Azóta már a második nagy projektemen dolgozom és sokkal magasabbra pakoltam a léceket. :)

Akik nem olvasták a számot azoknak elmesélnéd, hogy hogyan esett erre a művésznévre a választásod?

Hű, kb. 9 éves voltam, mikor először beléptem a Lineage2 (mmorpg) csodálatos világába, ahol ugye a karakternek kellett egy név. Maga a Roxy/Roxana innen jött, hiszen a karakterem neve Roxancs volt. A wonderland az oldalához pedig azt próbálja érzékeltetni, hogy nem csak cosplay, hanem minden más is felkerül az oldalra, például rajzok/festmények vagy bármely kreatív alkotás, ami kipattan a fejemből.

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

Conokra 2010 óta jártam. Azért beszélek múlt időben, mivel már nem érzem magam olyan jól ott, mint régen. Szerintem meg is untam picit, jelenleg úgy érzem, hogy a gamer témájú rendezvények (PlayIT, V4) sokkal több lehetőséget tartogatnak számomra, illetve jobban beleférnek a mostani érdeklődési körömbe.

Mi a kedvenc programod ezeken a rendezvényeken?

Emlékeim szerint, bár már két éve nem jártam komolyabban conon, a cosplayverseny volt a

kedvencem. A többi program nem kötött le túlzottan, sajnos mivel vidéki vagyok, így csak ezért nem érte meg felmennem.

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

Ez igazán egyszerűen jött, sokkalta egyszerűbben, mint hinnétek! Az első MondoConom előtt történt, ültünk a tv előtt és néztük az Animaxot (azt hiszem az volt, de lehet még A+), ahol láttuk a conos hirdetést. Tele volt beöltözött emberekkel és az első reakcióm az volt, hogy ez

valami fantasztikus! Én is! Majd megszületett az első ruha, amely a Final Fantasyból volt Lenne, és beleragadtam ebbe a csodálatos hobbiba.

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

Egyszer voltam táncpad versenyen, viszont olyan meleg volt, hogy rosszul lettem, így bár tovább jutottam sajnos kiestem a versenyből. Bárkivel megeshet, főleg ha az illető, hasonlóan hoztam egy maréknyi szerencsével sem rendelkezik.



Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

Debreceni vagyok (vidéki.. ripme. Q.Q), így a debreceni rendezvényeken ott vagyok: OSzAKE és PlayIT-ek; illetve más, a közelemben tartandó rendezvényeken is részt szoktam venni.

Jártál már korábban külföldi conon?

Conon ugyan nem, viszont a Belgrádban tartandó PlayIT-en volt szerencsém részt venni, és eszméletlen élmény volt. Maga a város is gyönyörű volt a maga módján, illetve meglepő, de a legkisebb gyerek is folyékonyan beszélt angolul. A rendezvényen mindenkivel tudtál kommunikálni és angolul tökéletesen el lehetett boldogulni, sok új barátot is szereztem, illetve a magyar csapat is szépen összekovácsolódott, azóta is nagyon



jóban vagyunk mindenkivel! Ha lesz lehetőségem szó nélkül bármikor mennék megint! Maga a rendezvény a már általunk jól ismert és megszokott PlayIT volt, nem sok változtatással, ha azt el tudjátok képzelni, a kinti rendezvény alapja már meg is van. De mégis volt egy varázsa, hiszen az, hogy nem magyar honban vagyunk, adott neki egy különös hangulatot (plusz ugye este volt egy kis osztálykirándulás hangulata a dolognak, ami megadta az alap jókedvet).

Mióta cosplayezel és mi volt az első munkád?

Kb. 2010 óta cosplayelek - 8 éve - és azóta sem tudok szabadulni, bár néha már játszottam a gondolattal, de ez inkább jött önértékelési prob-



lémákból, semmint valamely környezeti hatástól - pl. család. Az első nem saját munkám a már fent említett Lenne cosplay volt a Final Fantasy-ból, majd az első saját cosplayem Hatsune Miku volt, amelyhez már nagyon kevés anyagi segítséget kaptam. A lavina pedig nem állt meg, mindig egyre magasabbra került az a bizonyos lécz, most is épp az álom cosplayemen dolgozgatok.

Sikerült díjat nyerned valamelyik munkáddal?

Még nagyon régen kaptam MondoConon jelölést, illetve nem is olyan régen az egyik PlayIT-en zsűri különdíjat kaptam Mantistól a Wizard festéséért, ami hatalmas lökést adott a folytatáshoz. Remélem a most készülő cosplayemmel már sikerül felkerülnöm a dobogó valamelyik fokára!

Sokan fordulnak hozzád cosplay készítési tanáccsal? Milyen tippeket kérnek és kapnak a cosplayesek tőled?

Persze, szoktam kapni kérdéseket készítésel kapcsolatban, pont nemrég kérték, hogy egy stream vagy videó keretein belül mutassam meg az anyaghasználatot, illetve azt, hogy én hogyan is festek. Természetesen nagyon szívesen segítek bárkinek, bár én sem vagyok profi ebben, de mindig megtalálom a megoldást a végeredmény eléréséhez.

Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb, és miért?

Egyelőre a Wizardra a Diablo3-ból. Rendszeresen új technikát tudtam kipróbálni a készítés alatt, illetve hatalmas kitartásra volt szükség a festéshez.



Photo: Swords&blueberries creatives
facebook.com/swordsandblueberries

Eleve nehezebb dolgom volt vele, hiszen hátulról egyáltalán nem volt kép a karakterről, így volt, amit csak sejtettem, hogyan is nézhet ki. Végül mindent megoldottam természetesen, bár így utólag már máshogy csinálnék nagyon sok dolgot, például a mellvértet vagy a lábvértemet is.



Honnan nyered az inspirációidat?

Ötleteket a karakterválasztáshoz egyértelműen olyan játékokból, amelyekkel játszok (sokat játszok... :D ez van, hogy a cosplay rovására is megy). Magához a készítéshez pedig instagram, pinterest, youtube, personal blogok, igazából kb. mindenhol, ahonnan csak lehet ötletet nyerni új technikákhoz. Természetesen még így sem garantált, hogy bejön.

Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?

Szinte mindenhol, játékokból és animékből is voltak már delikvenszerek a megvalósításra. Mindig változó, bár mára inkább eltolódtam a gamer világ felé, hiszen sokkal részletesebb alanyokat találok egy-egy mmorpgben vagy bármely más game-ben. Plusz köztudottan mazochista vagyok cosplay téren. :D

Számodra mi okozta a legnagyobb fejtörést, amikor egy adott játékból valósítottál meg egy karaktert?

Nehéz kérdés. Általában minden, ami páncél számomra nehézséget okoz. Rettenetesen nincs térlátásom - ami vicces, tekintve, hogy grafikus vagyok - úgyhogy van, hogy már a sablonnál elakadok, és egy napnyi papírhalomban csücsülés

után visítva rohanok anyához, hogy még mindig nem jó, de miért, és hol rontottam el? Ő szépen elmondja, én pedig átrajzolom, és működik. Igazi csapatmunka a miénk, persze megesik, hogy így is fail lesz, de akkor már látom, hogy mi a hiba, és megpróbálom aszerint kijavítani.

Mennyire tartod fontosnak a cosplay „play” részét?

Szerintem nagyon fontos, ha nincs meg a play része, akkor az ember még nem cosplayer, csak modell, aki magának készíti a ruháit. Fontos az, hogy tudjunk azonosulni a választott karakterrel, mind mozdulatban, mind kifejezésekben. Persze van, ami nem teljesen megoldható, hiszen egy rajzolt karakter hiába tud a képernyőn ugrálni, hajlongani, rúgni, ütni-vágni, ez nem mindig megvalósítható egy cosplaynél sajnos, hiszen a kész



mű nem feltétlen enged meg minden mozgásformát. Én például a wizardomban nem tudok leülni se.

A cosplayezés kreatív hobbi, többféle megoldás létezik egy részlet megvalósítására, de az eredmény nem feltétlenül lesz komfortos. Milyen eszközökkel tudsz kicsit kényelmesebbé varázsolni egy-egy darabot?

Semmivel. Nem szeretek lejjebb adni semmit, inkább bevállalom azt, hogy 8-10 órát állok esetlegesen 10 centis magassarkúban, de biztos, hogy nem fogok lejjebb adni az össz végkifejletből. Szeretek minél pontosabb munkát kiadni a kezem közül.

Saját belátásod szerint mennyire vagy kritikus a saját munkáddal szemben?

Nagyon. Általában az elő felvételnél már látok benne hibákat, és ez mindig csak egyre rosszabb lesz. Festésben és kivitelezésben is egyre többet szoktam látni benne, ami valljuk be, nem nyugtatja meg a lelkem, de erre a következőnél már igyekszem odafigyelni, így mindig próbálom kiküszöbölni ezeket. Persze, ha betömsz egy lyukat, jön öt új, szóval soha véget nem érő kör ez.

Szíved szerint Te milyen változtatásokat eszközölnél a magyar cosplayversenyek szervezésében, lebonyolításában és díjazásában?

Húha. A díjazást nem tudom megítélni, úgy gondolom mindenki azt adja díjnak, amelyet legjobb belátása szerint gondol. Talán az Eurocosplaynél csinálnám, hogy ott külön, mindig az előző 4-5 magyar versenyző zsűrizzen. Ezt is csak azért, hogy a hazai képviselőt döntsék el hazai tehetséges cosplayerek, szerintem ez így fair. Illetve megpróbálnék odafigyelni a zsűri kiválasztásánál, hogy ne legyen egyirányú a nézet (pl. csak varrás vagy csak páncél a fontos számukra).

Milyen egyéb programot vagy standot hiányolsz jelenleg a conokról?

Nem tudom, nem jártam conon régóta. Egy stand vagy egy program miatt nem mennék ki, sajnos, mint már említettem, nem éri meg.

Számodra mi a nagyobb feladat: az alapanyagok beszerzése vagy azok megfelelő felhasználása?

Mindkettő. Vidéken még csak normális méteráru bolt sincs igazán, amik vannak vagy nagyon régi anyagokat rejtenek, vagy nagyon hiányosak választékban. Sajnos esett már meg velem, hogy

olyan régi anyagot adtak, ami varrás után egyszerűen szétfoslott. Ezzel sajnos nem tudok mit kezdeni, elfogadtam nehezen. Azóta sem hordtam túl sokat azt a cosplayemet, bármennyire is szeretném felvenni még párszor. A megfelelő felhasználás relatív, már ott elbukik, hogy a faragasztót eva foamra használom. :D

Mely alapanyagok a kedvenceid és miért?

Evafoam és worbla. Nagyon könnyű velük dolgozni és elég gyorsan nagyon szép eredményt lehet elérni velük. Régen ez természetesen nehezebb volt, amíg nálunk nem igazán voltak elérhe-

tőek ezek az anyagok. Mára már az internet segítségével külföldről nagyon jó minőségű evát lehet rendelni, amit nagyon jól lehet csiszolni.

Amikor cosplay alapanyagokat vásárolsz inkább a jól bevált üzleteket részesíted előnyben vagy szívesen kipróbálsz új helyeket is?

Szívesen kísérletezek kisebb összegnél, de értelemszerűen rengeteg márkát/féle-fajta anyagot kipróbáltam már, szóval nagyjából már rájöttem mi az, ami nekem működik. Azért legtöbbször, ha valamit még nem próbáltam, megkérdezem ismerősektől, hogy nekik van-e tapasztalata azzal

az anyaggal/bolttal kapcsolatban, amit ki szeretnék próbálni vagy ahonnan rendelni szeretnék.

Mi volt eddig a legextrémebb alapanyag lelőhely, ahol vásárolni tudtál?

Attól függ, mi számít extrémnek, de a legutolsó százasbolttól a kínaiakon és a körmös boltok át egészen a praktikerig bárhol tudok találni valamit, ami épp akkor hasznosítható. Sajnos az én szememben szinte már semmi nem számít extrémnek, a turkálókat különösen szeretem, mikor például próbaanyagot keresek (lepedőket és ágyneműket értek ezalatt, amiket nem sajnálok szétzedni).

Ha most vágnál bele a cosplayezésbe, csinálnál bármit is másként?

Nem hiszem. Szerintem bejártam már egy olyan utat, ami nem elvett, csak hozzám adott, és ez így van jól. Kialakult egy munkamenetem, amihez csak az évek tapasztalata segíthetett hozzá. Igazából semmit nem bántam meg. Ha azt nézem, hogy akkor, amikor én elkezdtem ezt az egész hobbist, fele ennyi alapanyag sem volt, mint most, sokkal nehezebb is volt a dolgunk. Azért ma már sokat segít az alapanyagok hozzáférhetősége és a technikai fejlődés is. Talán annyit változtatnék, hogy hamarabb vennék Dremelt és hőlégfúvót.



Rengeteg különböző technika áll rendelkezésre a cosplay készítéshez. Számodra mi jelent igazi kihívást ezek alkalmazásánál?

Számomra a sablonozás jelenti mindig az igazi kihívást, a többi már csak a finomítgatáson múlik szerintem.

Mindennek a lelke egy jó sablon, de erről már beszéltem, hogy számomra ez térlátás hiányában egy hatalmas kihívás. Mindenre van legalább 10-15 sablonom.

Általában boldogulsz egyedül az átöltözéssel vagy segítséget kell kérned? Mennyi időbe telik átöltözni, ha egy összetettebb cosplayt szeretnél viselni?

Nem, a wizardot fixen rám kell adni, mert nem tudok benne lehajolni egy centit sem sajnos. Ez a nemes feladat általában Miharura hárult. A Sona felvételére Nettit tanítottam meg anno, így azt csak ő tudta rám adni szépen. A Harleynál, mivel hátul tűzni kell, szintén meg kell kérnem valakit, hogy segítsen, bár azt felvenni fel tudom egyedül.



Milyen tanácsokkal látnád el a kezdő cosplayeseket?

Hm, lássuk csak. Az első, amit nagyon jól jegyezz meg: ez egy hobbi. Nem ebből fogsz megélni, felesleges a féltékenykedés. Ne bízz meg mindenkiben, mert lesz, akinek az lesz a legjobb szórakozása, hogy hátráltasson téged a céljaid megvalósításában -sajnos-, és szokj hozzá a pletykákhoz is, mert mindig másoktól fogod megtudni, hogy mit is csináltál mondjuk Budapesten, még a megszületésed előtt. Ezekről függetlenül soha ne adjátok fel, addig csináljatok mindent, amíg jól esik és örömetöket lelitek benne. A fentebbi esetekre pedig csak annyit tudok mondani, hogy haters gonna hate. Annyit még hozzátennék, hogy fejben rendbe kell rakni sok mindent. Ne azzal legyen valaki sikeres, mert mindene kint van, és ne várjátok az első cosplay után a sikeráradatot. Ne másoknak akarjatok megfelelni, csakis magatoknak.

Mit gondolsz, milyen háttértudás jelenthet előnyt a cosplay megtervezéséhez, valamint elkészítéséhez?

Igazából bármi jelenthet előnyt. Mindenből lehet előnyt kovácsolni. A cosplay egy összetett hobbi. Legalább annyira tudnod kell rajzolni, mint fodrásznak vagy sminkesnek lenni. Nem hátrány, ha tudsz varrni és barkácsolni is. Rengeteg szak-



ma rejlik egy hobbiban és mindenhez értened kell egy kicsit, amihez pedig nem értesz, úgyis meg fogod tanulni.

Számodra milyen egy jó cosplay?

A jó cosplay relatív. A fentebb felsorolt szakmák együttes alkalmazása már egy szép kivitelezéshez vezethet, főleg, ha megfelelően is csinálja őket az ember, de ez sajnos még kevésnek bizonyulhat. Én mindig próbálok odafigyelni a testalkatomból kifolyólag, hogy ne legyen mondjuk has mutogatós a történet, hiszen tudom, hogy nem áll majd jól. Mindig úgy kell kiválasztani a karaktert, hogy az a viselője számára előnyös legyen, vagy ha ez nem sikerül, akkor a kritikákat emelt fővel kell viselni.

Véleményed szerint milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy jó cosplayer?

Valójában gőzöm sincs, minden ember más és más, pont ez a szépsége.

Van példaképed a cosplayes világból? Ha igen, kérlek áruld el nekünk ki az, és azt is, hogy miért nézel fel rá!

Van példaképem persze, több is. Kezdeném Okkidóval, aki olyan páncélokat épít, hogy a bokámra csinálók. Olyan precizitással dolgozik, hogy öröm ránézni a munkáira, és mindig egyre magasabbra pakolja a lécet. Hihetetlen, amit csinál. Magyarok közül imádom még Yuriko (*AniMagazin 39.*) munkáit, aki szintén gyönyörű kivitelezéssel viszi véghez az összes cosplayét, és egyszerűen olyan gyorsan dolgozik, ahogy én soha nem tudnék. Akit nagyon-nagyon szeretek még, az Aoime (*AniMagazin 40.*), mert minden cosplaye precíz, pontos és gyönyörűen fest! Cassidy munkáit is imádom, egyszerűen hihetetlen kitartással dolgozik, nagyon sok energiát merítek a munkáiból. És végül magyarok közül, akire felnézek még, az Miharu, mert hihetetlen, amiket művelt dekorgumiból, illetve még egy ennyire jólelkű, de szétszórt embert nem hordott a hátán a föld. :D Külföldi cosplayerek közül nagyon szeretem Kamui munkáit illetve tutorialjait, mert nagyon sokat tanultam

tőle. Igazából annyian vannak még, akik inspirálnak, hogy holnap estig sorolhatnám őket.

Szerinted milyen témájú cosplay klub megalakítására lenne igény, amelyre hazánkban még nincs példa?

Nem tudom. Nem igazán követem a cosplay klubokat sajnos, úgy érzem behatárolnak valamilyen szinten vagy témára, vagy célra. Ez természetesen nem rossz, SŐT! Viszont nem az én stílusom. A lényeg, hogy ebben sajnos nem tudok nyilatkozni.

Hogyan készülsz a conokra és fotózásokra? Ehhez kapcsolódva milyen tippet adnál a kezdőknek?

Mindegyikre máshogy. Rendezvényekre általában attól függ, versenyzek-e vagy sem. Természetesen mindkét alkalommal vasalom a ruhám, próbálok vigyázni rá, hogy ne gyűrődjön össze brutálisan, átnézem a rögzítéseket, listát írok a darabokról, hogy semmi se maradjon véletlen itthon. Rendezvényeken mindig van nálam ragasztópisztoly is, mert soha nem lehet tudni, mikor enged el valami. Ez sajnos benne van a pakliban. Viszont egy rendezvény során nem feltétlen rakok be kontaktlencsét, és nem mindig használok műszempillát sem, hiszen a szemem nagyon érzékeny. Egy fotózás során, természetesen azért

megszenvedek ezekkel is. A parókafésülés sem maradhat el. Bár egy rendezvény végére ez nem feltétlen látszik, viszont egy fotózáson fokozottan figyelek a parókára, hiszen egy kócos paróka nagyon csúnya tud lenni.

Mire szánsz kiemelt figyelmet a közösségi oldalakon a saját cosplayes honlapod kezelése során?

Talán a kommentekre való válaszokra, illetve az üzenetekre. Nem akarok senkit nélkülözni. Sajnos a fotóimat bevallom, elég hanyagul készíttem el, de mindig elkap a pillanat, és próbálok azonnal megörökíteni a készülő műveim egy-egy

fázisát, amely sajnos vonzza magával, hogy a cosplaykupi is látszik néha a háttérben. Na de melyik cosplay készül patika körülmények között? A kupi vele jár!

Viseltél-e már nyilvános területen cosplayt a con határain kívül?

Persze! Régebben mindig a vonaton öltöztünk át, és már úgy mentünk ki a Hungexpo területére, illetve egy fotózás során sem lehet mindig elkerülni a nyilvános területeket. Ez benne van, el kell viselni azt, hogy az emberek nem tudják hova tenni ezeket a dolgokat.



Mi a leghumorosabb élményed, ami cosplay viselése során ért?

Egyszer elfelejtettem összevarrni az egyik cosplayem szoknya részének a hátulját, és egy teljes napnyi viselés után az egyik barátnőm vette észre, hogy csak a gombostűk tartják össze. Azóta is nevetünk a sztorin.

Persze volt már itt kb. minden: a fegyver kettétörttől, a színpadon kiszakadt a nadrágomig minden. :D

Mi a véleményed a „szekrény cosplay” ágazatáról?

Elmegy funnak néha, DE: magát a cosplay lényegét nem tükrözi, sőt, aki sorozatosan ezt űzi, nem gondolnám igazi cosplayernek, sajnálom. A szekrényből bárki ki tud venni egy pólót és egy nadrágot, illetve meg tudja venni ezeket a darabokat, érdemi munkával nem igazán jár. Számomra komolytalannak hat - és az is.

Mire ügyelsz a cosplay szállítása, valamint tárolása során?

Mindenre! Komolyan, a wizardot darabkánként egy bőröndben szállítom, és minden darabka polietilén -pukkasztós- fóliába van csavarva. Sajnos még ez sem védi meg igazán, de mindent próbálok megtenni az épségben maradás érdekében. A legjobb, amit tehetek, hogy mindent, amit csak

tudok, a lehető legszédhetőbbre és a lehető legmasszívabbra készítek el.

Szerinted melyek a legfontosabb szempontok, amelyre minden cosplayernek ügyelnie kell a nagyobb kiegészítők vagy ruhák szállításnál?

Az emberekre! Viccen kívül mondom, meglehet bármit a cosplayer, ha a környezetében levők, legyen az vonat, metró vagy busz, nem figyelnek oda, csak simán leúzzák. Egyszerűen bármi és bárki kárt tehet a szállítás során a nem megfelelően csomagolt darabokban. A ruhánál pedig most tervezem bevezetni egy kisebb vasaló megvételét, hogy akár a helyszínen is ki tudjam vasalni, mondjuk egy verseny előtt a ruhát, mert valljuk be, egy gyűrött ruha rengeteget ront az összképen.

Általában előre tervezel és dolgozol vagy még a con előtti estén is az utolsó simításokat végzed?

Az utóbbi. Én egy nagyon szétszórt és szöszmötölős ember vagyok, aki még egy kicsit lusta is. Most is épp gyomorgörcsöt élek meg, hogy készen leszek-e versenyig vagy nem, illetve merjem-e leadni a jelentkezésemet vagy sem.

Van olyan kiegészítőd, amely mára a szobád dekorációja lett?

Persze, az összes ott virít a szekrényem tetején, illetve az egyik első cosplayerimnél készült Chucky baba (Sámán Királyban Marionnál volt) mai napig az ágyikómban található, és vele alszom.

Mik a jövőbeli terveid cosplayezés terén?

Nem tudom, egyelőre ezzel a projekttel szeretnék elkészülni, aztán majd izgulok a következő miatt. Mindenképp szeretnék még Blizzardos cosplayt, talán az Overwatchból valakit a későbbiekben, illetve egy normális PUBG cosplayt is szeretnék összehozni fegyverrel és full felszereléssel.

Hol találkozhatnak az olvasók Veled legközelebb?

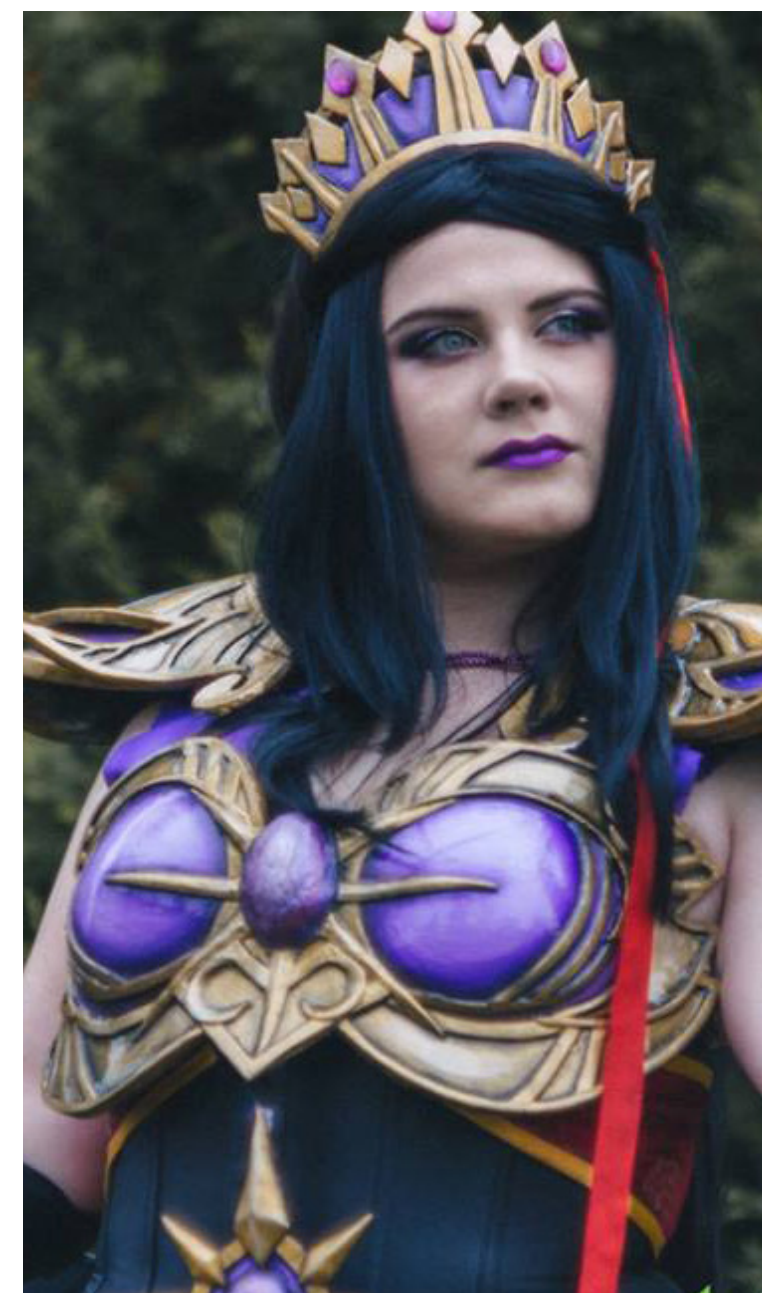
PlayIT-eken mindig, ezt garantálom, illetve a legtöbb debreceni rendezvényen is részt veszek! Aki követi az oldalamat, természetesen tudni fog mindent időben.

Köszönöm az interjút!

Elérhetőség: Roxy Wonderland facebook, cosplay.hu - Photoshoot

Fotók forrása: Roxy Wonderland - Facebook

Fotósok listája: W's Photos; Hazardous Pictures; Thainor Pictures; swordsandblueberries





H96 MAX

ANDROID TV BOX

ÍRTA: NEWPLAYER

Mindig is szemeztem az androidos tv boxokkal, mert csak kéne azért egy otthonra. Mást nem, videolejátszónak...

Amikor elkezdtem szemezni a H96-tal, akkor arra gondoltam, hogy elsődlegesen otthoni szervernek használnám. Ha nem tudom megcsinálni, akkor pedig jó lesz arra, hogy játsszak vele a tv-n!

Külső

A tv box kívülről egy kis fekete négyzetnek tűnik. Semmi extra csicsa rajta, ám a tetején van egy nagy design elem, ami a processzor típusát hirdeti. Egy eléggé általános kinézetű kis szerkezet az egész. Ahogy a jó kínai cuccoktól elvárható, ebbe a dobozba tuti beépítenek még 9001 másik terméket, más és más „márka” névvel.

Az oldalán és a hátulján találhatóak a portok, szemből pedig egy led fény jelzi a ki- és bekapcsolt állapotot. A hátulján található egy hagyományos HDMI port és egy Jack csatlakozó, hang kimenethez. Ezenkívül itt lehet csatlakoztatni az Ethernet kábelt, valamint optikai hang kimenetre is itt van lehetőség. És természetesen itt található még meg a tűs táp csatlakozó is. Az eszköz oldalán van egy USB 3-as és egy USB 2-es hagyományos port, valamint itt kapott helyet még egy Type-C csatlakozó is. Ám ez sajnos a rossz kialakítás miatt kicsit nehézkesen hozzáférhető. Hogy egy vinyót rá tudjak dugni, az egész gépet szét kellett

szednem, de erről majd később... Az USB portokkal szemben, a másik oldalon van még egy aprócska kis bevágás, ahol az sd kártyát lehet csatlakoztatni. Megmondom őszintén, első kézbevételemnél nem is vettem észre, annyira el van rejtve.

Az anyaghasználatot tekintve nem egy olcsó műanyag érzését kelti a box. Nem is tűnik annyira törékenynek szerencsére. A szétszedéstől féltem egy kicsit, hogy mi lesz, de egyáltalán nem volt bonyolult, semmi csavarozás nincsen benne. Egyszerűen az egészet szét kell pattintani, és már szét is lehet húzni. Ám itt vigyázzunk, mert a ház belsejéhez van erősítve a wifi antenna, nehogy letépjük! Nekem majdnem sikerült...



Belső

A gép lelkét az Rockchip RK3399-es központi egysége adja. Ez a szörnyeteg egy 6 magos csoda, amiben van egy 2 magos 2Ghz-es és egy 4 magos 1.5Ghz-es processzor mag. Ha ez nem lenne elég, akkor az egészet megfejelték még 4GB rammal is! A megjelenést pedig a Mali-T860-asra bízták, ami nagyon szépen teszi a dolgát. Vezetéknélküli csatlakozásokból sincsen hiány, ugyanis az ac-s wifit, ami nem csak a 2,4-es, de már az 5-ös szabványt is támogatja megtoldották még egy Bluetooth 4-gyel is, így már csatlakoztathatjuk is a billentyűzetünket vagy a kontrollerünket a kis géphez.

Engem leginkább a proci érdekelt, nagyon nagy elvárásaim voltak a kis géppel szemben, amiket részben tudott is teljesíteni!

A távirányító

De még mielőtt jobban belemegyünk az üzemelésbe, meg kell említenem a hozzá adott távirányítót! Ugyanis a H96 MAX-hoz jár még egy infrás távirányító is „ajándékba”, ami a kicsi súlya ellenére eléggé nagy tudású. Ugyanis van rajta pár programozható gomb is, amivel a tv-nket tudjuk beprogramozni, és pl. ki-be tudjuk vele kapcsolni. Ez nekem nagyon tetszik, mert ha a tv-boxot akarjuk használni, ténylegesen csak egy távirányító kell mindkét eszköz használatához!

Ám sajnos attól függetlenül, hogy ezt a boxhoz adták, nem lehet minden egyes funkciót rajta keresztül elérni. Persze tudom, hogy ez azért alkalmazás függő is, de eléggé idegörlő, hogy Total Commanderben az alaplépkedésen kívül mást nem igazán tudtam megcsinálni a távirányítóval. Cserébe viszont egy olyan file kezelő van a ROM-ban alapból, amit meg mással nem lehet vezérelni, csak a távirányítóval...

Az egész ténylegesen a filmezésre van kitalálva, és ha azt akarjuk vele vezérelni, akkor úgy nagyon jól tud menni. Amint már egy másik alkalmazást akarunk elindítani, mindjárt problémákba ütközünk. Így aztán folyamatosan kéz közelben kell lenni egy vezetéknélküli billentyűzet-egér párosnak.



Programok

Ha már ott tartunk, hogy filmnézés, a gép tényleg erre lett kitalálva. A Youtube nagyon szépen fut rajta. A beépített Kodi is rezzenéstelenül fut. Az RK3399-es proci nagyon szépen teljesít, mostmár tényleg egyre több mindent le lehet vele játszani. A kis gyűjteményemben nem is találtam olyan videót, amit ne tudtam volna vagy egyik, vagy másik programmal lejátszani. Egyedül a fránya Netflix az, ami mintha nagyon vacakul menne rajta, nem értem hogy miért... Gondolom ez nem sok embert fog érinteni, de én jó pár sorozatomat ott nézem, így engem eléggé zavar. Valamiért a hang és a kép elcsúszik. Remélem majd egyszer egy frissítés megoldja.

Teljesítmény

Az eddig leírtak alapján azért lehet sejteni, hogy a teljesítményre olyan nagy panaszunk nem lehet. A gép teszi a dolgát, az android szépen megy rajta, és ha az ember megszokja a távirányítóját, akkor annyira nem is vészes a kezelése. Persze azért egy egér mindig jól jön!

A játékok szépen futnak rajta, egyedül azok nem képesek valamit mutatni magukból, ahol csak álló tájolásban lehet játszani. Ezt pedig nem róhatjuk fel hibának! Aki ilyen játékkal akar játszani a tv-jén, forgassal el magát a tv-t.



Összegzés

Nagyon nem tudok panaszkodni a gépre. Tökéletesen alkalmas egy tv okosítónak, egy kis otthoni videolejátszó gépnek, vagy azoknak, akik szívesen játszanának a nagy tv-n androidos játékokat. A hozzá adott távirányító az android alapvezérlésére alkalmas csak, de egy-egy „bonyolultabb” dolgot már nem lehet vele megoldani. Cserébe viszont az, hogy ki-be lehet vele kapcsolni a tv-t, nagyon hatásos! Ha tényleg csak egy kis filmezést szeretnénk, akkor tökéletesen elég ez az egy távirányító.

Sajnos amire én eredetileg szerettem volna, hogy médiaszerverként működjön, arra talán nem lesz alkalmas sosem, de lejátszónak és játékgépnek tökéletesen jó!

Legnagyobb meglepetésemre a cikk írása közben is jött hozzá ki frissítés, úgyhogy talán egyhamar nem fogják magára hagyni a gépet!



Ám én ezt eredetileg egy állandóan bekapcsolt gépnek akartam szánni. Alapvetően a Plexet használnom médiaszervernek és lejátszásnak. Létezik is az androidra Plex szerver, de az nem az igazi még, így nem is igazán tudott működni. Letöltésre tökéletesen jó, csak médiaszervernek nem jó. Úgyhogy egyelőre marad csak videolejátszónak és játék gépnek. Arra viszont tényleg tökéletesen alkalmas.



CPU: RK3399 Six Core 2.0G

GPU: Mali-T860

RAM: 4G LPDDR3

ROM: 32G eMMC 5.1

OS: Android 6.0

Ethernet: Gigabites LAN

WIFI 802.11 a/b/g/n/ac

Bluetooth: 4.0

**NEKED IS
OTT A
HELYED!**

 XBOX ONE

**PLAY IT
SHOW**

**BUDA
PEST**

- > esport
- > cosplay
- > youtuberek
- > játék és hardver
- > játékbemutatók
- > vr és technikai újdonságok
- > sport programok
- > playit plus zóna (16+)



mastercard.

> Hozd magaddal MasterCard® kártyádat,
mert a helyszínen további kedvezmények várnak!

BUDAPEST HUNGEXPO 2018/06/02

További információk és jegyvásárlás:

> www.playit.hu

A Ricz/Ronin Factories csapata munkatársakat keres!

Szívesen fordítanál mangát?
Vagy feliratot magyarról angolra?
Esetleg lektorálnál?
Akkor ne habozz, mert...



TE KELLERSZ A SORAINKBA!

Ginga Eiyuu Densetsu - 06. rész

Részletek az oldalunkon:
riczroninfactories.eu



Animekommentár

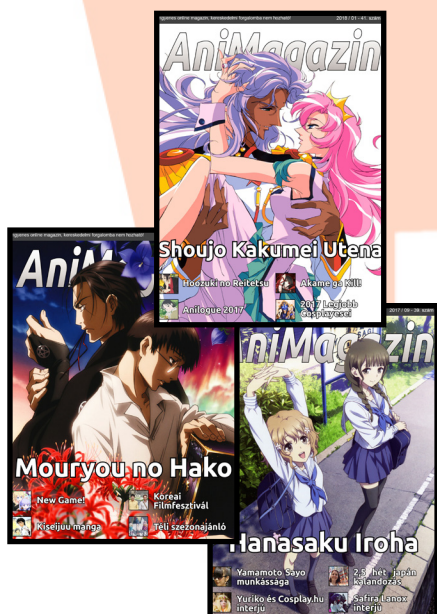
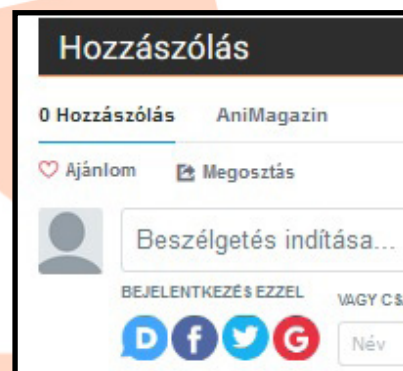


youtubeecsatorna

MEGÚJULTUNK!

ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!



BÖNGÉSSZ A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

CSEKKOLD MILYEN CIKKEK VOLTAK EDDIG!



AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!