

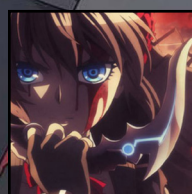
AniMagazin



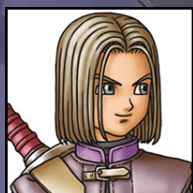
Mo Dao Zu Shi



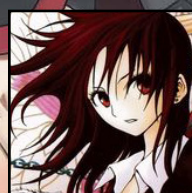
Bang Dream!



Téli szezonajánló



Dragon Quest



Ga Rei manga



Impresszum

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

Szerzők:

Iskariotes, Lady Marilyn, Venom,
 tomyx20, A. Kristóf, Ryosuke-kun
 Saci, Usako, ShiroNeko, Yuriko,
 Gingike

Elérhetőségek

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

Weboldal: animagazin.hu
Facebook: fb.com/anipalace
Twitter: twitter.com/anipalace
Youtube:
youtube.com/user/AniPalace

Írj cikket!

Légy te is az AniMagazin cikkírója!

Van egy kedvenc animéd, vagy mangád, amit széles körben bemutatnál vagy esetleg más japános dolgról 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.

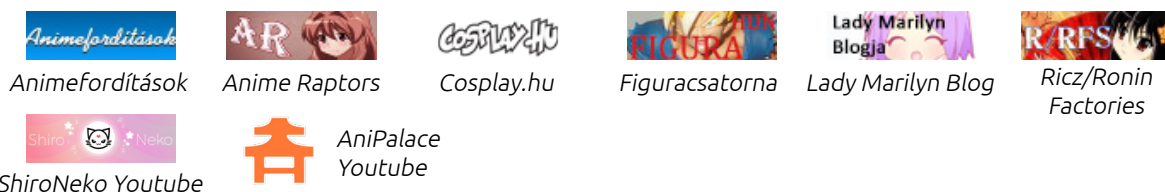
Csatlakozzatok az [AniMagazin FB csoporthoz](#) és beszélgetsetek velünk és a cikkírókkal a magazinnal és animés témákról!

Előző szám

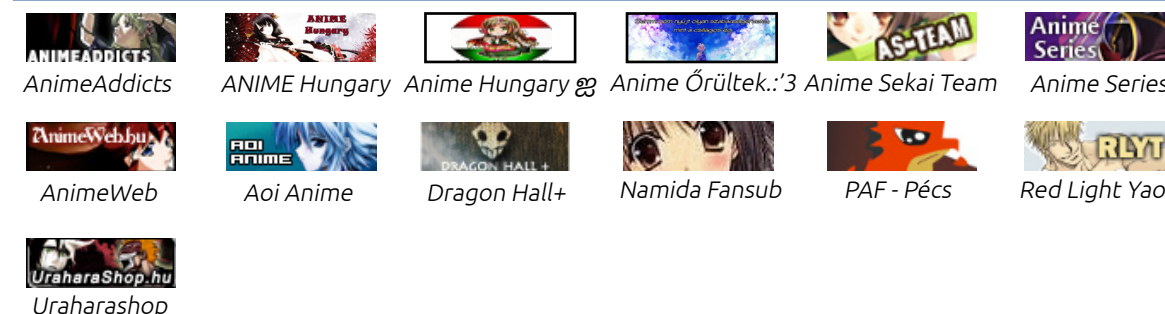


Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon:
animagazin.hu

Kiemelt partnerek



További partnerek



46.

Terveink szerint a jövő évben több kisebb hazai rendezvényt szeretnénk meglátogatni és írni nektek róla.

Ha pedig már volt szó a szélsőséges időjárásról, ismét keverjünk rajta egyet: most így ősz végén olvashatjátok a téli szezonban induló animék rövid leírását, amit mindenképp érdemes átnézni.

Egy-két cikk erejéig kikacsintunk Japánon kívülre is: címlapunkon a kínai animáció egyik legújabb népszerű címe látható, a Mo Dao Zu Shi, amit a hölgyek figyelmébe ajánlok elsősorban. És koreai webtoonok világába is betekintünk a Red Stinggel.

De itt nem ért véget az újdonságok sora, új cikksorozatba is kezdünk. Bizonyára sokan szoktatok elagyalni egy-egy anime világának hátterén, a Politika az animékben sorozat cikkeiben megismerhetitek néhány mű, mint az FMA vagy a GitS, esetleg az SnK politikáját és, hogy olyan főhősöknek, mint Naruto, milyen politikai céljuk van. Ennek a sorozatnak a bevezető cikkét olvashatjátok most.

Folytatódnak más rovataink is: Japánba utazóknak ezúttal a Császári Palota kertjét ajánljuk, és a cosplays interjú sem maradhatott el, a mostani számban Irish-Lady került a célkeresztbe.

Úgy véljük, hogy ismét egy tartalmas számot tudtunk nektek elhozni, és ezt köszönjük a cikkíróinknak, hogy ismét remekeltek. Reményeink szerint mindenki talál majd benne valami érdekes olvasnivalót.

Köszönjük, hogy letöltötted a 46. és egyúttal az idei év utolsó AniMagazinját. Legközelebb már csak januárban találkozunk, így ezen a szerkesztői levélen keresztül kívánunk minden kedves olvasónknak és anime, japán rajongónak boldog karácsonyt és animés új évet! A magazinhoz pedig jó szórakozást!

- Hirotaka

A 47. szám várható megjelenése:
2019.01.23.

**ANIME**

- 04** Mo Dao Zu Shi
Gingike
- 12** Bang Dream!
Hiroataka
- 16** Jikken-hin Kazoku:
Creatures Family Days
Ryosuke-kun
- 20** Kenran Butou Sai:
The Mars Daybreak
Hiroataka
- 24** Téli Szezonajánló
Hiroataka
- 34** Szezonos animékről
Catrin, Hiroataka, Venom
- 46** Politika az animékben:
Bevezető
Iskariotes
- 52** Natsumi Eguchi Illustration
Book és színes manga kiadások
Usako

**56****60****63****67****71****75****78****84****MANGA**

- Ga Rei
A. Kristóf
- Red String
A. Kristóf
- Isekai mangaajánló
NewPlayer

LIVE ACTION

- Senki sem véd meg
Iskariotes

KONTROLLER

- Dragon Quest
Venom
- Dragon Quest XI
Venom

RENDEZVÉNY

- Őszi MondoCon
Hiroataka
- MilloWeen 2018
tomyx20

87**91****94****97**

Őszi PlayIT és CICA
ShiroNeko, Yuriko

Vienna Comic Con
Hiroataka

TÁVOL-KELET

Tokiói császári palota
Saci

KREATÍV

IrishLady cosplay interjú
Lady Marilyn





MO DAO ZU SHI

ÍRTA: GINGIKE

GRANDMASTER OF DEMONIC CULTIVATION

Igyekeztem ehhez a donghuához fűződő személyes érzéseimet félretéve elkészíteni ezt az ismertetőt, bemutatni a démon kultiváció világát, ízelítőt adni a történetről, leírást a főbb karakterekről és klánokról, illetve az anime alapjául szolgáló light novelről.

A Mo Dao Zu Shi (Démoni kultiváció nagymestere) az idei nyári szezonban futott kínai anime a G.CMay Animation & Film animációs cég által (ők voltak felelősek a The King's Avatar-ért is) (AniMagazin 39.), melynek azonos című light novelje már a donghua megjelenése előtt is sok olvasót vonzott és ragadott magával Wei Wuxian és Lan Wangji izgalmaival teli és kalandos útja.

A donghua ONA sorozatként a weibo honlapján jelent meg, és R17-es besorolást kapott.

Történet

Wei Wuxian a démoni kultiváció művelőjeként vált híressé, ami végül vesztét is okozta. De kezdjük az elején, vagyis

inkább a végén. Ugyanis azzal kezdődik történetünk, hogy főszereplőnk egy örült testében, nevezetesen Mo Xuanyu testében reinkarnálódik 13 évvel később. A férfit családja kitagadta, és végül lelkét feláldozva idézi meg Wei Wuxiant.

De nem tart sokáig új, „nyugodtnak” mondható élete, hiszen sorra tűnnek fel az előző életéből ismert híresebb klánok tagjai. Köztük Jiang Cheng, akivel együtt nőttek fel, de végül hóhérra lett, ami most sem lenne másképp, ha nem avatkozna közbe Lan Wangji, aki ezután viszszaeszi a szek-tájába. Így veszi kezdetét történetük, ahol bepillantást

nyerhetünk a kultivációs világ rejtelseibe, a klánok közti viszályba és háborúba, sok-sok humorral, drámával, akcióval és természetfeletti elemekkel karöltve.

Az első évad összefoglalja és bemutatja, Wei Wuxian hogyan és milyen okból kifolyólag vált a kultiváció démoni nagymesterévé.

Nem csak a főszereplőkre épít a cselekmény, a mellékszereplők is hasonló fontossággal bírnak, kidolgozott személyiséggel rendelkeznek és nem vesznek el a történet előrehaladtával a hőmályban.

Még a legutolsó mellékszereplő is él, nem is igazán tudnám másképp kifejezni.

Pozitívum, hogy odafigyeltek a karakterek arckifejezésére, arra, hogy életszerűvé tegyék egy-egy adott helyzetben.

Negatívumnak az mondható talán, hogy minden karakter arca nagyon hasonló. A donghua kevés női szereplővel bír, de azok nagyon karakteresek, különösen a Jiang klán női vezetője.

Több embernél olvastam, köztük nekem is gondot okozott a megállapítása, hogy most a múltban vagy épp a jelenben játszódik a történet, így összegezném, hogy az első 2 epizód és a 15. epizód vége játszódik csak a jelenben, az összes többi a múltat meséli el. Az történet egyébként 4-5 évet ölel fel ebben az évadban.



A másik ilyen dolog pedig a BL szál volt. Ez nem shounen ai fantasy-természetfeletti körítéssel, hanem egy fantasy-természetfeletti shounen ai körítéssel. Az első évad egyébként akár bromance-nak is betudható, semmilyen testi kontaktus nincs a főszereplők között, bár már a vak is észreveheti Wangji epekedő pillantásait.

A plot és maga a világ jól fel van építve, az epizódok egyre sötétebb hangvételűek, és ezzel együtt maguk a színek is azzá válnak.

A klánok közti viszályt, az azokon belüli hierarchiát szépen bemutatják, emellett a karakterek közti kapcsolatra is nagy hangsúlyt fektet a donghua.

További pozitívuma, hogy egy befejezett művön alapszik, így mondhatni egész szépen követi a light novelt. Azt rebesgetik, hogy három évad készül belőle, ezzel feldolgozva az egész light novelt. A 2. évad már bejelentésre is került jövőre, ám volt már egy aprócska utalás az első évadban, ami arra enged következtetni, hogy valóban igaz lehet a három évados felosztás.



Kultiváció világa

Gyakran jelenik meg a kultiváció a kínai történetekben. Két fajtája létezik, egy a fenevadakhoz tartozó típus, míg a másik a kultiváló emberek típusa. Mindkettőben fontos szerepet játszik egy úgynevezett Mag, amely a testen belüli energiát és életerőt tárolja. Alakját tekintve egy csonthéjas gyümölcs magjához hasonló.

A vadállatoknál némelyik természeténél fogva mágikus és az idő múlásával képes erősebbé válni, míg másoknak aktívan kell gyakorolniuk a kultiválást. Sokkal intelligensebbek a hétköznapi állatoknál, néhány még emberi nyelven is képes megszólalni. Mindemellett a magas kultivációs szintet elérők az emberi alak felvételére is képesek. A kultiváló emberek ezért a Magért vadásznak rájuk, amelyet vagy jó pénzért értékesítenek, varázstárgyakat készítenek belőle, vagy épp a kultivátor használja fel saját műveléséhez.

Másik típus a kultiváló emberek csoportja, akikhez szintén tartozik egy Mag, és a harci, illetve



természetfeletti művészetek gyakorlói. Arra törekcsenek, hogy erősebbé váljanak és tovább éljenek, emiatt egy normál emberhez viszonyítva később öregszenek és tovább is élnek. Néhányuknál a kultiválás útja azt követeli meg, hogy alacsony dantianjukon (energiaközpont) belül hozzák létre a saját Magjukat, ezt nevezik Mag Formálásnak (ji-edan) és csak kevés kultivátor képes rá.

Karakterek

Eleinte furcsa volt, és nagy odafigyelést igényelt, hogy egy karakternek kettő vagy akár három neve is van. Van egy születési nevük, egy felvett vagy kapott nevük és egy adott nevük, amikor betöltik a 20. életévüket és felnőtté válnak.

Wei Ying / Wei Wuxian / Yiling Laozu (Yiling Pátriárka)

Korán elvesztette szüleit, majd több évig az utcán élt, végül 9 évesen a Yunmeng Jiang szekta vezetője talált rá és vitte haza. Wuxian a kultivátorok között is elismert tehetség volt már fiatalként, ám az eretnkség útjára lépve, démoni erőkhöz nyúlt, majd jóindulata és túlzott önbizalma a veszét okozta.

Egy erős, eszes és független személyiség, aki nehezen viseli el, ha irányítani próbálják. Karizmatikus, központi figura, aki merész, kacér, beszédes, bátor és szókimondó. Örökké vidám, mindig mosolyog, ezzel elrejtve néha szomorúságát és

fájdalmát is. Bohókás természetű, szereti megviccelni az embereket, különösen Lan Wangjit. Nincs önbizalom híján sem külseje miatt, szeret lányokkal flörtölni.

Fuvolán játszik, ami a Chenqin nevet kapta. Ezen játszva képes a halott embereket zombivá változtatni és utasításokat adni nekik. Kardja a Suibian.

Mindemellett nem veti meg az alkoholt sem, különösen rajong a Gusuban készített Császár Mosolyáért. Lan Wangji érzéseiről nem tud, és nem is érdeklődik iránta reinkarnálódásáig, pusztán barátként tekint rá.

A light novelben a halála mögött rejlő valódi igazságra is lassan fény derül.



Lan Zhan / Lan Wangji / HanGuang-Jun

A Lan klán vezetőjének második gyereke, becenevén, a két jádekö egyike. Nagybátyja nevelte fel őt és testvérét, miután anyja korán meghalt, apja pedig állandó elszigeteltsége miatt nem sokat foglalkozott velük, ezzel is magyarázható hideg, távolságtartó viselkedése. Szigorú nevelésben nőtt fel, mintakép volt a többi tanítvány számára. Őszinte, nyugodt, csendes, mindemellett egy udvarias, szégyenlős, nagylelkű és jószívű személy. A rangjából és tiszteletet parancsoló kiállásából fakadóan a többi tanítvány tart tőle, egyedüli kivétel ez alól Wei Wuxian, aki előszere-ttel szereti őt zaklatni kifejezéstelen arca miatt. Járása könnyed és kecses, ami szintén a tanítványnak tudható be.



Egy hét húrú citerán játszik, a qugin-en (magyarul ku-csin), amivel lelkeket tud előhívni, megidézni. Kardjának a neve Bichen.

Wei Wuxiannal kezdetben olyanok, mint a tűz és víz, ám később iránta érzett szerelme nagyon erős lesz, olyannyira, hogy a 13 év alatt míg Wuxian halott volt, citerájával végig a lelkét kereste.

Jiang Wanyin / Jiang Cheng / Sandu ShengShou

Ő lesz a Yunmeng Jiang klán következő vezetője. Nővére Jiang Yanli, fogadott testvére Wei Wuxian. Fiatalként kisebbségi komplexusa alakult ki Wei Wuxian felé nem csak alacsonyabb kultivációs ereje miatt, hanem apja köztük tett bántásmódbeli különbsége miatt is. Ennek ellenére



nagyon jó viszonyt ápol Wuxiannal. Erélyes neveltetést kapott, fontos számára a család, ő fogja tanítani szülei halála után Jin Linget.

Többször is óva inti és próbálja megállítani testvérét, de végül nézeteltéréseik és a bekövetkező események láncolata miatt ő fogja megölni. Ezek után minden démoni kultivációt művelő embert elítél és bebörtönöz, klánja fél tőle megkeseredett és bosszúra éhező természetéből fakadóan. A régi és jelenlegi személyisége szöges ellentétei lesznek egymásnak. Épp ugyanígy a Wei Wuxian-nal való kapcsolata is.

Lan Huan / Lan Xichen / ZeWu-Jun

Lan Wangji bátyja, a GusuLan klán következő vezetője. Megkapta a legjóképűbb kultivátor címet. Külsőre nagyon hasonlít testvérére, mint ha ikrek lennének. Egy mosolygós, kedves, igazságos, nyugodt természetű fiatal, ő az egyedüli, aki képes Lan Wangji arcáról olvasni, így tisztában van a Wei Wuxian iránt érzett szerelmével is.

**Jin Zixuan**

Zixuan először egy arrogáns kölyök képét festi le, aki utálja apja csapodár életmódját, így a nőkbe vetett hite is megingott, evégett sem szeretné elkötelezni magát, de később megváltozik. Leendő menyasszonya Jiang Cheng nővére, akitől lesz egy fia, Jin Ling.

Jiang YanLi

A Yunmeng Jiang szekta klánvezetőjének egyedüli leánygyermek. A fiatalon hozzájuk került Wei Wuxiant ő nevelte fel. Kedves, gondoskodó személy, már fiatalkorától kezdve szerelmes leendő férjébe.

Jin RuLan / Jin Ling

Jin Zixuan és Jiang YanLi egyetlen fiú gyermeke, egy dacos 15 éves, aki miután korán elvesztette szüleit magányos gyerekként élt meg. Jiang Cheng nevelte fel. Van egy spirituális kutyája, Fairy, amit nagybátyjától Jin Guangyaotól kapott.

Meng Yao / Jin Guangyao / HanFang-Zun

Az első évadban még nem, de később fontos szerephez jut a cselekmények szempontjából. Ő volt az egyik legsikeresebb a Sunshot Hadjárat alatt, így Jin Guangshan fiaként, apja halála után átvette a Lanling Jin klán vezetését.

Mo Xuanyu

A Lanling Jin klán tagja volt, míg ki nem tagadták és küldték haza anyja szülőfalujába, Mo faluba, ahol végül lelkét feláldozva idézte meg Wei Wuxiant.

Jin Guangshan

A Lanling Jin klán vezetője, elég sok nővel volt kapcsolata, így egyetlen elismert fián, Jin Zixuanon kívül pár törvénytelen gyereke is született, köztük Jin Guangyao és Mo Xuanyu.

Jiang Fengmian

A Yunmeng Jiang szekta vezetője, aki elrendezett házasságban él feleségével, Yu Ziyuannal. Egy kedves személy, aki barátságot ápolt Wei Wuxian szüleivel és szerelmes volt Wei Wuxian anyjába. Azok halála után magához vette a fiút és sajátjaként nevelte fel.

Yu Ziyuan / Madam Yu / Violet Spider (Lila Pók)

Elrendezett házasságban él férjével a Jiang Yunmeng klán vezetőjével, ám férjével ellentétben ő szerelemből házasodott. Egy karizmatikus, harcias nő, egy igazi vezéregyéniség, magas kultivációs erővel, akit a csatamezőn való részvétel sem tántorít el. Wei Wuxiant kezdetektől fogva nem szereti, és még az is megfordult a fejében, hogy talán a férjének a vérszerinti fia.

Lan JingYi

A Lan klán egyik fiatal tanítványa, aki Lan Wangji követője.

Lan Yuan / Lan Sizhui

A Lan klán egy másik fiatal tanítványa, aki Lan Wangji követője. Az ő történetével későbbi évad(ok)ban ismerkedhetünk meg.

Lan Qiren

A GusuLan klán vezetőjének öccse, ő nevelte fel Lan Xichent és Lan Wangjit. A többi szekta tanítványait is tanította, ki nem állhatja Wei Wuxiant.

Nie Mingjue

A Qinghe Nie klán jelenlegi vezetője, Nie Huaisang bátyja. Később (a donghua folytatásában) Jin Guangyaoval való kapcsolata lesz a történet egyik központi eleme. Kiállása férfias és határozott.

Nie Huaisang

A Qinghe Nie klán későbbi vezetője. Magja később alakult ki alacsony kultivációs ereje miatt.

Qionglin / Wen Ning / Ghost General (Szellem Generális)

A Wen klán tagja. Félénk természetén személyiségváltozás figyelhető meg halála után, az életében addig elnyomott érzelmek előtörnek. Már halála előtt is felnézett Wei Wuxianra, majd ő lesz az első olyan zombi, akit Wei Wuxian Yiling Pátriárkaként képes tudatára ébreszteni, és bizonyos fókig kontrollálni. Ezután Wuxian jobb keze lesz, mesterének tekinti és segíti mindenben.

Wen Qing

Wen Ning testvére, a Wen klán egyik orvosa. Segítséget nyújt a menekülő Wei Wuxiannak és Jiang Chengnek, majd Wuxian Yiling Pátriárkává válása után is fontosabb szerephez jut.

Wen Chao

A Wen klán vezetőjének második fia. Gátlátalan és aljas személy, aki fontos szerepet tölt be az első évad cselekményeinek kialakulásában.



Klánok

Öt nevesebb klánt mutat be az anime.

Qishan Wen: a legnagyobb klán, amelyhez a kisebb szekták több mint fele tartozik. Egy nép, aki uralkodni akar mindenki felett, semmilyen mocskos dologtól nem riadnak vissza. Jelenlegi vezetője Wen Ruohan. Egyenruhájuk fehér-piros színű. Motívumuk a nap, központjuk Nightless City. Az alapítójuk volt az első olyan kultivátor, aki a szektája helyett a klánja megerősítésére koncentrált.

További tagjai: Wen Chao, Wang Lingjiao, Wen Zhuliu, Wen Qing és Wen Ning.

Yunmeng Jiang: Vezetője Jiang Fengman, majd fia, Jiang Cheng. Itt nőtt fel Wei Wuxian. Lila ruhát hordanak. Motívuma a kilencszirmú lótusz, központjuk a Lotus Pier, ehhez a tartományhoz tartozik a Yiling-hegy és azon is a Burial Mounds (Temetkezési halmok), ahol fontos események

zajlanak le az első évad alatt és fognak is majd még a későbbiekben.

További tagok: Yu Ziyuan, Jiang Yanli.

GusuLan: Alapítójuk egy szerzetes volt, ennek következtében az ottani fiatalok szigorú nevelésben részesülnek. Van egy 3000 szabályt tartalmazó kőfaluk, amit be kell tartaniuk. Békeszerető nép, akik jártasak a zenélésben. Férfi és női kultivátoraikat elszeparálva tanítják. Úgy tartja a mondásuk, hogy mindenkinek van egy kultivátor-társa, akit a sors szab ki számukra. Vezetőjük Qingheng-Jun (a testvérek apja), majd idősebb

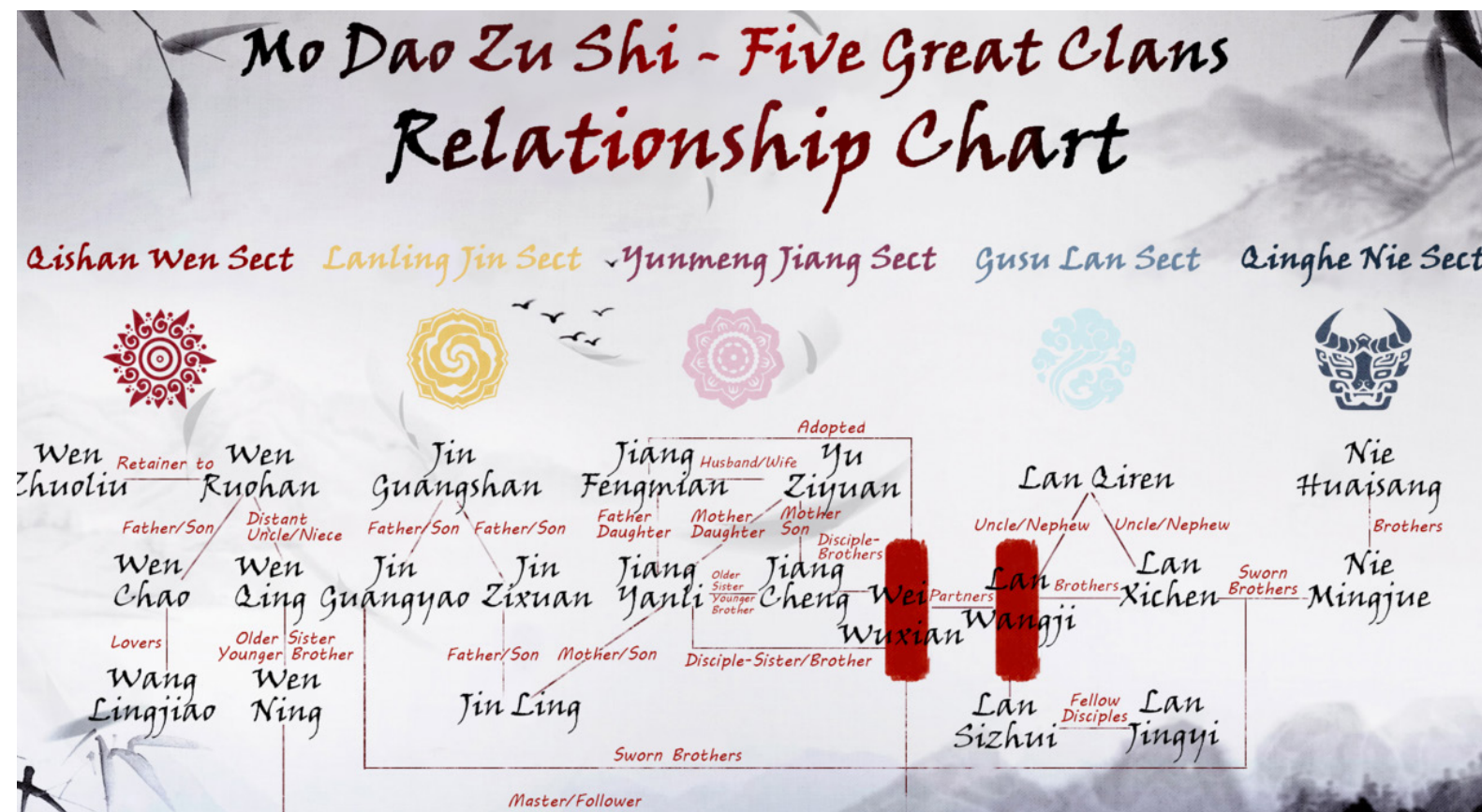
fia, Lan Xichen. Egyenruhájuk fehér, homlokukon egy szalagot viselnek a felhőmotívumával, ami külön jelentéssel bír. Központjuk a Cloud Recesses.

További tagjai: Lan Wangji, Lan Sizhui, Lan Jingyi.

Lanling Jin: Vezetője Jin Guangshan, majd egyik fia, Jin Guangyao. Egyenruhájuk sárga-fehér mellkasukon egy fehér bazsarózsával, homlokukon pedig egy piros ponttal, az úgy nevezett bindivel, ami a mondák szerint képes távol tartani a gonosz szellemeket. Központjuk a Carp Tower.

További tagjai: Jin Zixuan, Jin Ling, Mo Xuanyu, Jin Zixun.

Qinghe Nie: Vezetője Nie Mingjue, majd féltestvére Nie Huaisang. A Nie klán egy harcos nép, elég csak a vezetőre ránézni, aki maga is duzzad az erőből. Ez annak tudható be, hogy míg a többi klán kultivátorai a jiant használják, addig a Nie klán a daot, aminek következtében több erőre és erőszakosabb harci stílusra tudnak szert tenni. Központjuk Unclean Realm. Egyenruhájuk sötétebb szürkés-zöld színű. Motívumuk egy fenevadnak a feje.



Animáció, zenék

Az animáció elképesztően szép, folyamatos, látványos vizuális effektekkel. Sok animénél bebetetik az embert, hogy az első pár epizódot készítk csak így el csalogatásképp, itt viszont végig nagyon gyönyörű. A CG néhány helyen ettől függetlenül csúnyácska, de szerintem ez nem igazán ront sokat az összképen. Csodaszép, háttérképnek beillő tájak, jól ábrázolja az ókori Kína kultúrájának jellegzetességeit.

Az aláfestő zenében ismét csak az adott kor hangszerei kerülnek terítékre. Nagyon sokszor hangzik fel benne a fuvola, a citera és a dobok.

A donghuához egy opening és két ending készült. Az openingben Wei Wuxian lelkiállapotába nyerünk betekintést, míg az első ending Lan Wangji érzelmeit hivatott bemutatni egy nyu-

godtabb, a karakteréhez illő stílusban. A második ending is szintén csodaszép hangzású, amelyhez egyébként készült egy videoklip is, ami a SING-től a BiXuan címet viseli.

Light novel

A light novel története 2015. október 31-től 2016. március 1-ig futott a JJWXC oldalán, ami végül 113 fejezettel ért véget. Az átdolgozott verzióját több hónappal később publikálták az interneten, és 2016. decemberében jelent meg végül 4 kötetben. Ezután készült hozzá még 13 extra fejezet, ami 2018 elején ért véget.

Írója Mo Xiang Tong Xiu, akinek több BL műve is megjelent már, ezek közül kettőből szintén várható donghua a közeljövőben.

Az animével ellentétben itt a múlt és a jelen cselekményei párhuzamosan mozognak és mondhatni, hogy négy nagyobb történetívre szakad,

egy a múltat meséli el az egész light novelen át, míg a többi három, ezen belül is több kisebb ívekre bontva, a jelenben játszódik.

Manhua is indult belőle tavaly decemberben, amiből hetente kerül fel új fejezet, és egy 45 részesre tervezett live action sorozat is készül hozzá. Továbbá egy audio dráma cd sorozat is fut az egyik kínai rádió streaming oldalán, aminek jelenleg a light novel 50. fejezete körül tart a feldolgozása.

Röviden miért is érdemes megnézni?

Változatos, összetett karakterek, jól felépített és izgalmas történet (az első évad csak az előzményeket meséli el, a történet csak innen indul be igazán), gyönyörű képi világ és korhű zene.

Jó szórakozást hozzá!



Cím: Mo Dao Zu Shi
Grandmaster of Demonic Cultivation

Hossz: 15 epizód

Év: 2018

Stúdió: G.CMay Animation & Film
Műfaj: akció, kaland, rejtély, vígjáték, történelmi, természetfeletti, shounen ai

Értékelés:

MAL: 8,67

Anidb: 8,50

IMDb: 9



AJÁNDÉK HÁTTÉRKÉP A VEZÉRCIKKHEZ

MO DAO ZU SHI



Kattints a képre!



BANG DREAM!

ÍRTA: HIROTAKA

Nem tagadom, hogy a Xebec az egyik kedvenc stúdióm a sok közül, mivel számomra tetszetős címeket dobott le a lábam elé. Ilyen a Fafner, a Rio, a Keijo, vagy éppen az új FMP. Zenés animéjük viszont még nem volt, és ha már mostanában annyira divat az idolság és a sulis zenei bandák toposz, így ők is felszálltak a hypeszekérre.

A cikk első akkordjaként mindenképp érdemes helyén kezelni az animét, abból a szempontból, hogy aki minimum egy zenés animét látott, például a nagyon alap K-On!-t, akkor az semmi újat nem fog tapasztalni. A Bang Dream! nem szeretné megújítani a műfajt, sőt újdonságot sem akar behozni. A Xebec a biztosan bevált formációkat használja és testközelből tapasztaltam, hogy ez bizony beválik. (Kitérő: Mikor Tokióban voltunk, pont Bang Dream event volt és rengetegen álltak sorba, vásároltak fancuccot és még reklámkamion is körözött Akihabara utcáin.)

és lőn gitár...

Történetünk a hiperaktív Toyama Kasumival indul, aki valahogy nem találja azt az időtöltést, amiben igazán kiteljesedhet. Odáig meg vissza van, hogy elkezdi a felső középiskolát és szerelmes lázban ég új egyenruhájától. Új osztálytársak, élmények és kaland kezdete ez, és a tudaté, hogy Kasumi pörgését még 12 részen keresztül kell elviselnünk. Élete célját keresve utcai tereptárgyra matricázott csillagok vezetnek el az osztálytársa,

Arisa házához, aminek a kamrahelyiségében talál egy piros gitárt. Annyira a szívéhez nő, hogy szó szerint el sem akarja engedni. Olaj a tűzre, hogy elmennek a közeli Space nevezetű helyre, ahol amatőr bandák léphetnek fel és megnéznek egy koncertet. Innentől fogva eldőlt, Kasumi saját bandát akar, ha törik, ha szakad, és itt fog fellépni a Spaceben, még ha a Föld a feje tetejére fordul, akkor is.

Ehhez viszont első lépésként meg kell szerezni azt a gitárt, amit Arisa nem ad csak úgy oda, ezért Kasumi addig jár Arisa nyakára (minden délután segít pakolni a kamrában és ott reggelizik), amíg a gitár húrja el nem szakad. Kasumi úgy viszi be a szervizbe, mint balesettest a sürgősségire, és egy kisebb életmentő műtét után a gitár újra használható állapotba kerül. Első lépés megtéve a cél felé. Jöhetnek a tagok, akiket pár rész alatt sikerül összeszedni. Fogadjunk, egyikőtök sem hitte volna, hogy Kasumin kívül mindenki korábban tanult vagy épp tanul zenélni. Így lesz nekünk



három gitáros, egy dobos és egy billentyűs. A cél pedig egyértelmű: fellépni a Space-ben. Innentől fogva pedig a részek arról szólnak, hogy gyakorolnak, szórakoznak, összekovácsolódnak és a kötelező karakter- és történetszintű dráma is megtörténik. Viszont mégiscsak úgy korrekt, ha megküzdene azért a fellépésért. Persze ez egy vidám anime, és minden jó, ha a vége jó.

Azonban zenei animéből egy évad nem is számít, hisz ez csak a hypebait, két évad, meg csak egy félnek számít, szóval jövőre jön a második és a harmadik is.

„Kasumi saját bandát akar, ha törik, ha szakad, és itt fog fellépni a Spaceben, még ha a Föld a feje tetejére fordul, akkor is.”



A csapat

A banda megalakulása után nevet is kéne választani, fontos szempont, hogy cuki legyen. Valamilyen furmányos logikával a Poppin Party-t szavazzák meg, amiről első kimondásra, egy szírványszínű, de minimum rózsaszín színű cupcake juthat eszünkbe, színes cukorral és

meggyel a tetején, amire minden egészséges esztétikai érzékkel rendelkező egyén rámondja, hogy NEM, KÖSZ! Ha ez még nem tölti túl a cukiság-faktorunkat, akkor jön a garantált agyi overload, amikor kimondják első számuk címét: Watashi no kokoro wa chocho coronet (A szívem egy csokis korona). Mivel a csapat kedvenc péksütije a csokis korona névre hallgató nasi. Ugye, hogy ettől, mindenkinek kisüt a nap és vigyorog, mint szőlőfűrt a szélben?

No de nézzük a karaktereket:

A bandát ugye a főszereplő **Kasumi** álmodja meg. Ő lesz az énekes is, aki a Random Star nevű szép piros gitáron játszik. Mint említettem hiperaktív, hihetetlenül lelkes, inspirálja a többieket és fejfel megy a falnak, amíg el nem éri, amire vágyik. Alapvetően azért kedves, szerethető karakter és állandó poénforrás. Gi-

tározni viszont nem tud, a többiek tanítják meg, főként Tae, és nem adja fel.

Másodikként csatlakozik **Arisa**, aki a tsundere stílust hivatott megtestesíteni. Az anime elején ez nagyon meglátszik, de később azért lejjebb engedi a makacsság falát és örömmel csatlakozik az immár kétfős csapathoz. Ő játszik a szintetizátoron, mivel gyerekkorában tanult zongorázni.

Mindig kell egy félénk, halk szavú, visszahúzó típus is. Ő lesz **Rimi**, aki basszusgitáron játszik. Nővére is zenél, a Glitter Green nevű csapatban (az ő nevükről egy tubus ragasztó jut eszembe). Kasumi őket látja először játszani a Space színpadán. Mindenkiel kedves és aggódó természet.

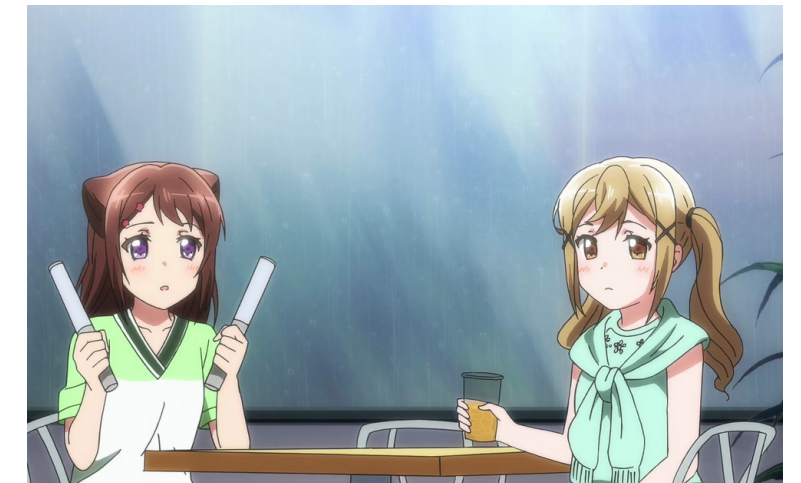
A harmadik gitáros **Tae**, aki az egyik legnormálisabb tag, kedves, segítőkész, nyugodt természet. Régóta gitározik és ő tanítja meg Kasumit az

alapokra. Részmunkaidőben a Space-ben dolgozik. Először nem akar csatlakozni, de Kasumi csak rábeszéli.

Az ötödik tag **Saaya**, igaz, hogy Kasumi vele ismerkedik meg először, mégis ő csatlakozik utoljára. Az ő taggá válása az egyik karakterdráma a történet során. Egy nagyon normális lány, teljesen hétköznapi stílussal és élettel, továbbá sokat segít otthon. Régen egy másik bandában dobolt, de otthagytta.

Rajtuk kívül még megismerünk pár bandát, de tényleg csak futólag, mivel sokukkal csak a Space-ben találkoznak a karakterek. A Glitter Greent ismerjük csak meg jobban. Fontos még a Space tulajdonosa, Shisen, aki egy szigorú és a véleményét sosem véka alá vető idősebb hölgy.

Kapunk még pár mellékszereplőt, de azok nem képviselnek lényegi megemlítést.



Hangszerelés

Nos a Bang Dream esetében talán nem is a grafika számít igazán, hanem a zene. Milyenek az OST-k és a Poppin Party számai? Eddig 26 számot írtak a csapatnak, aminek csak egy kis része hallható az animében. Egynéhány egészen jó és kellemes. Van 3-4, amit beraktam a playlistembe is. Nagyjából egyébként mind egy kaptafa, csak van amelyik jobban hangzik, van, ami lájtosabb és van, ami rockosabbra sikerült. Persze mind tudjuk, hogy a Choco Coronet lesz mindenki kedvence.

Természetesen az openinget és az endinget is a Poppin Party adja elő. Egészen jók lettek. A soundtrackok viszont a felejthető kategóriába esnek. A seiyuuk hozzák a remek színvonalat, ráadásul énekelnek is, de bevallom, egyik nevet sem ismerem.

Azért a vizuális megvalósításról is írnék pár gondolatot. A Xebec sosem készített rossz grafikát és animációt, legalábbis, amit eddig láttam tőlük az mind minőség tartó és szép volt. A Bang Dreammel sincs ez másképp. Bár tudták, hogy nem a vizualitás fogja eladni az animét, hozzá, amit elvárunk, teljesen hétköznapi grafikával, a karaktereket szépen megrajzolták, meganimálták. A zenei produkciók persze CG-vel lettek megalkotva, de láttunk már rosszabbat is, simán elviselhető. Szóval nincs okom nagyon belekötni ebbe a részébe. A karakterek szemeit érdemes ki-

emelni, mert arra mintha kimondottan ügyeltek volna, hogy szép legyen.

Minden szarkazmus ellenére a Bang Dream! egy egészen szórakoztató anime. Akik ismerik a műfajt, azoknak plusz egynek fog számítani, akik pedig nem, azok egy szokásos, egyszerű, zenei slice of life-ot fognak kapni, szeret-hető karakterekkel a beáldozott idejükért. Ha pedig valaki még csak ismerkedne ezzel a műfajjal, az is kezdheti ezzel, ha nem akar egy, már több évados franchiseba belefogni. De azért kijelentem, hogy kategóriájában nem ez a legjobb. Jobbnak tartom, mint a K-On első évadát (a 2.-at még nem láttam, mert sütimérgezést kaptam), viszont a Love Live-től elmarad, bár az inkább a zenei animék másik ága.



Cím: Bang Dream!

Év: 2017

Hossz: 13 rész

Műfaj: zene, suli

Stúdió: Xebec

Értékelés:

MAL: 6,93

ANN: 6,99

Anidb: 6,01

A group of five anime characters from the series Jikken-Hin Kazoku. In the background, a blonde boy with blue eyes and a black collar looks on. In the foreground, a girl with long dark hair and blue eyes looks surprised, a boy with dark hair is laughing with his eyes closed, a girl with short red hair looks forward, and a girl with blonde hair and blue eyes smiles. They are all outdoors under a clear sky.

JIKKEN-HIN KAZOKU: CREATURES FAMILY DAYS

ÍRTA: RYOSUKE-KUN (*animeraptors*)

AVAGY TÖRTÉNJÉK BÁRMI IS, MI EGY CSALÁD VAGYUNK!

Igen, jól látjátok, ismét eljött annak az ideje, hogy egy cikket írjak a kedvenc online újságomba, az AniMagazinba.

Ezúttal a választásom egy csodálatos japán-kínai koprodukciós keretek között elkészült animére esett, mégpedig a Jikken-hin Kazuko: Creatures Family Days címűre, melyben igencsak nagy hangsúly esik a család jelentőségére, mint ahogy ezt a fenti alcím is sejteti.

És ha már családról van szó, nem lehet szó nélkül elmenni amellett, hogy a legtöbb animében magáról tojnak arra, hogy a főszereplők komplett családját bemutassák. A random főszereplők csak úgy ellaknak egy adott városban, egy adott házban szülők nélkül, mindennapos iskolába járás közepette vagy anélkül, és vígan élik életüket.

De ez az anime azon művek csoportját erősíti, amiben bizony újfent megismerhetünk egy saját hibákkal, törekvésekkel és álmokkal rendel-

kező komplett családot, még ha nem is teljesen példás életű minden egyes tagja.

És ha ez még önmagában nem lenne elég ok a fordítására, a fülbemászó opening zene - amittől férfi létemre is teljesen olvadoztam -, az elsőként megjelent képek és PV-k visszavonhatatlanul meggyőztek engem arról, hogy ez bizony egy olyan cucc, amivel érdemes foglalkozni a közeljövőben.

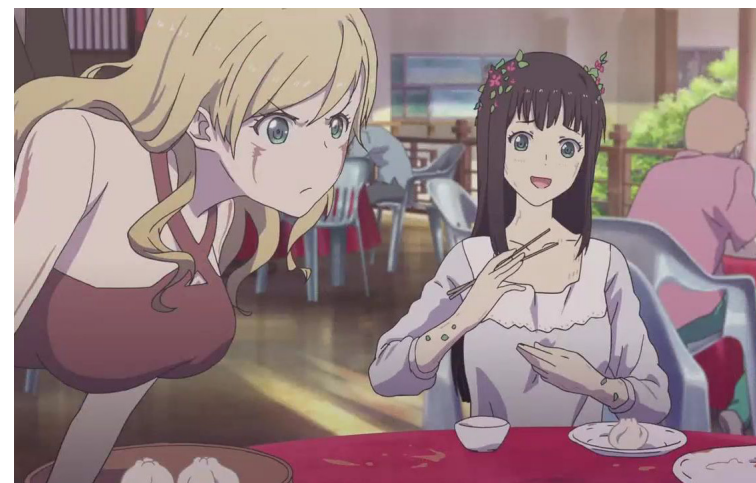
Első hallásra ugyan eléggé klisésnek tűnik „a család mindenk felett” gondolata, mint ahogy azt már megszokhattuk más sorozatokban is. Ám ennek az animének a legnagyobb előnye mégiscsak az, hogy végig fenn tudja tartani a kellő feszültséget és kiszámíthatatlanságot az egyedi történetével, mégpedig úgy, hogy nemcsak a probléma megoldásra koncentrál, hanem a szereplők hátterének bemutatására is. Ezáltal az az érzésünk támadhat, hogy ebben a történetben bármi megtörténhet.

Mint minden életszagú cuccnál, itt is vannak kisebb-nagyobb összecsordulások a mutáns testvérek között, amikre a különböző egyéniségük és hátterük ad alapot, viszont egy pillanatra sem kérdőjelezi meg az egymás iránt érzett, mélyen gyökerező szeretetüket, ami felülírja az olykor-olykor felbukkanó ellentéteket is.

Alapvetően az fogott meg az egész sorozatban, hogy ilyen szerethető testvéreket nem sok animében láthattunk eddig. Ráadásul ők eleve öten testvérek, akik a szülők hibája miatt marad-

nak szinte teljesen egyedül, és ehhez a bekövetkező hatalmas változáshoz kell alkalmazkodniuk a tőlük telhető legjobb módon.

Ami még érdekessé teszi a családi modellt, hogy miután a hanyag, felelőtlen szülők kiesnek a szerepükből, valakinek be kell pótolni ezt a keletkezett űrt, és ki más lenne képes erre, mint a tapasztalt, valóságos zseni és feltaláló, Tanis-chan, aki noha a legfiatalabb a testvérek közül, de az IQ szintjével egyik testvére sem vetekedhet!



„egy pillanatra sem kérdőjelezi meg az egymás iránt érzett, mélyen gyökerező szeretetüket, ami felülírja az olykor-olykor felbukkanó ellentéteket is.”



Apa, anya és az átmenetileg gondoskodó „fel-nőtt” szerepét betöltő Tanis felnőttben van a szerephez ugyan, de neki is megvannak a saját korlátai, amiket előszeretettel dörgöl az orra alá Aisley nővérkéje. Valamint a saját bőrén tapasztalja meg, hogy nem is olyan könnyű dolog kordában tartani a mutáns tesóit és mindenki előtt titkolni a valódi identitásukat, amit csak tetéz az a makacs tény is, hogy az alaptermészetükből és az őket ért hatásokból adódóan már egyáltalán nem bíznak az emberekben.

De ez a felállás nem marad így végleg, hiszen időközben felbukkan a már jól berendezkedett életükben egy titokzatos főbélő, és válaszút elé kerülnek a testvérek.

Mégpedig, hogy vajon méltó-e arra ez a személy, hogy belévessék a teljes bizalmukat és hogy megosszák vele az eddig a pontig féltve őrzött titkukat.

További kellemes színezetet ad a cuccnak az is, hogy visszaemlékezésekkel operál, ami által betekintést nyerhetünk a testvérek gyerekkorába is, és jobban megértjük a jelenlegi viselkedésük számos aspektusát.

Ismertető

Egy tudós házaspárt letartóztatnak illegális kutatásaik miatt. Állítólag 5 gyerekükön hajtottak végre genetikai módosításokat. A legfiatalabb gyerekük, Tanis az egyetlen, aki normális emberként tudott felnőni, és ő az egyetlen családtag,

akire számíthatnak testvérei, hogy megtalálja az orvosságot, amitől visszaváltozhatnak átlagos emberekké. Kutya-ember, növény gének, pók gének, és mások elméjének olvasása... Vajon hogy fognak tudni ezek a laboratóriumban felnőtt emberek beilleszkedni a valódi világba?

Szereplők jellemzése

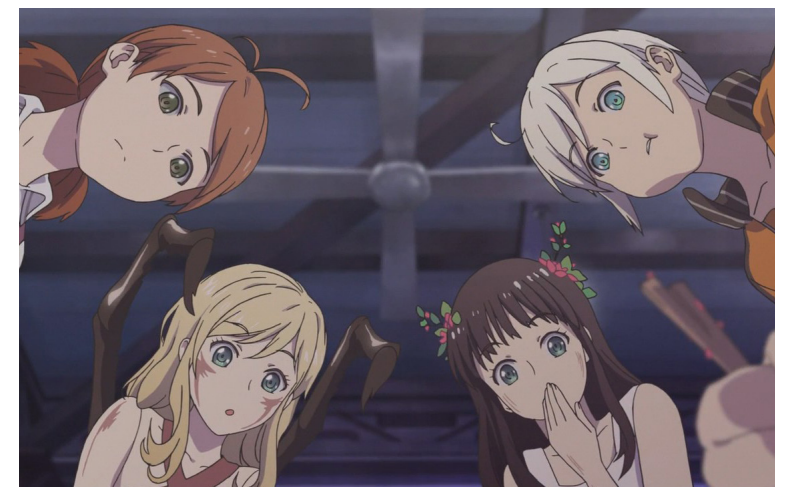
Tanis: A szülei eleve zseninek tekintették, a 11 éves Tanis a legkisebb az öt testvérből és az egyetlen, akin nem hajtottak végre genetikai változtatást. Nemcsak hogy jól tájékozott dolgokról,



hanem egy tehetséges feltaláló is, aki jártas az orvosi szakterületen. Azóta kíváncsi volt a külső világra, hogy találkozott egy bizonyos személlyel, és a szülei letartóztatása biztosított tökéletes alkalmat ennek a világnak a megismerésére. Ugyanakkor egy bögmásina is olykor-olykor, akinek egyáltalán nincs irányérzéke. Tanis reméli, hogy a testvérei egy szép napon képesek lesznek beilleszkedni a társadalomba.

Ashise: A család második legidősebb tagja, egy 16 éves lány, akit növényi gének erősítenek, és amik véletlenszerűen növekszenek a testén.

„...visszaemlékezésekkel operál, ami által betekintést nyerhetünk a testvérek gyerekkorába is, és jobban megértjük a jelenlegi viselkedésük számos aspektusát.”



Alapból optimista, kedves, nagylelkű teremtes, aki ritkán száll vitába a testvéreivel. Különösen közeli kapcsolatban áll az ikertestvérével, Aisley-vel. Kedvenc időtöltése pedig leginkább a korai órákban történő, napfényben való fürdés, ami kicsit sem meglepő.

Aisley: Ashise fiatalabb ikertestvére, akit pók gének erősítenek, ami a leglátványosabb módon mutatkozott meg, ugyanis négy pók láb nőtt a hátára. Szeret enni, különösen a bogarakat, és általában nagyon férfiasan beszél, tehát tipikus fiúslány.

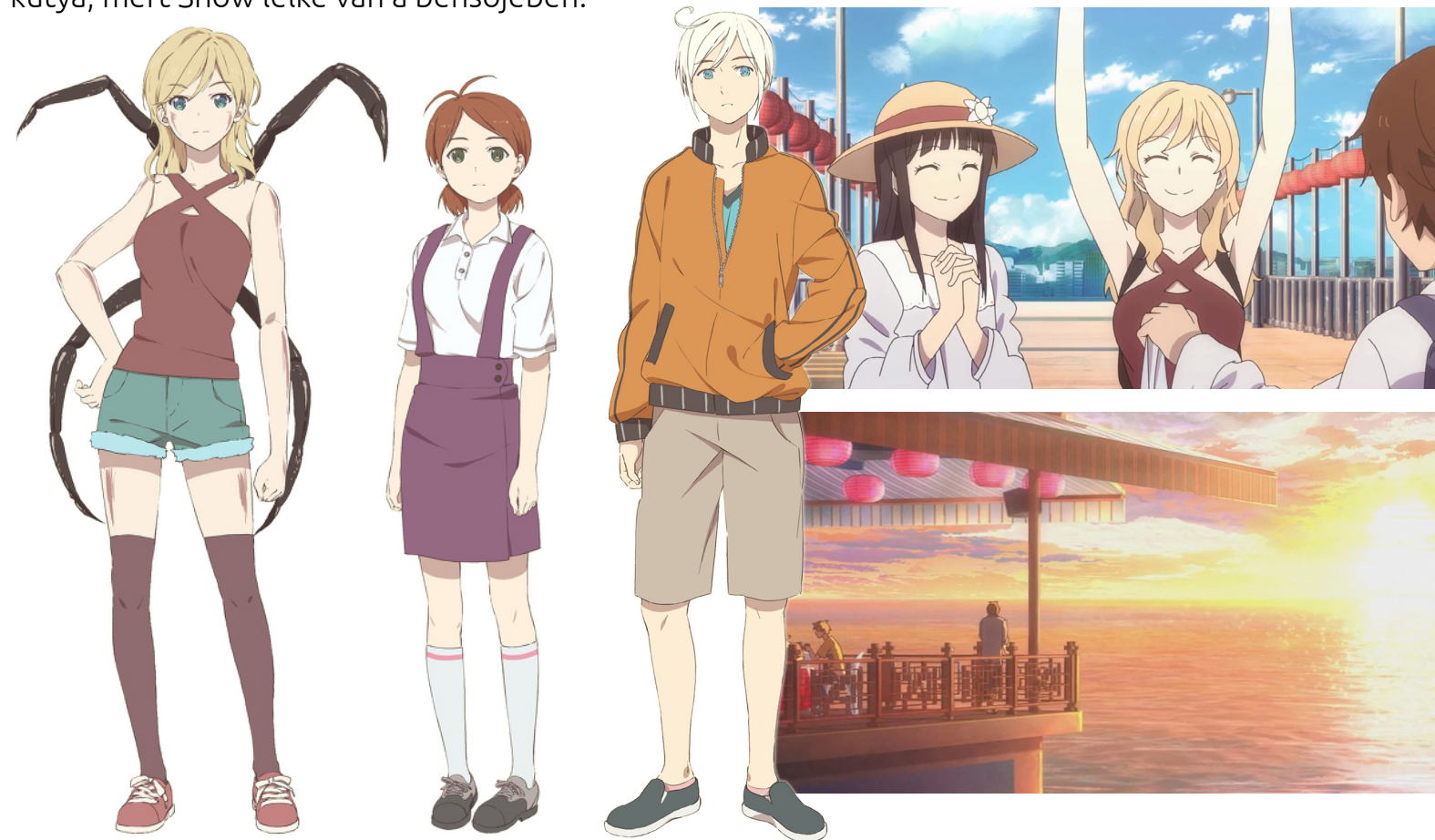
Ő egy szabad lélek, aki utál bármiféle korlátozást, emiatt gyakran hajba is kap Tanissal. Noha ő is barna hajjal látta meg a napvilágot, egy véletlen baleset miatt mégis szőke hajzuhataga lett kiskorában. Ráadásul egy kis tsundere jellem is szorult belé, ami akarva-akaratlanul is megmutatkozik, bármennyire is próbálja titkolni a többiek elől.

Suishi: A második legfiatalabb az öt testvér közül, a 14. évének elején jár. Genetikai megváltoztatása megadta neki azt a hatalmat, hogy képes legyen olvasni mások elméjében, de egyúttal azt is eredményezte, hogy elveszítette az arckifejezéseit.

Nem bízik az emberekben, még sokszor a családtagjai sem tudják pontosan, hogy mi is jár éppen a fejében. Szeret olvasni, utálja a zsúfolt helyeket és a „lármás embereket”. A testvérei közül legjobban Snow Bátyushoz kötődik, hiszen ki-

sebb korában gyakran vette pártfogása alá a szeretett bátyusa.

Snow: 17 éves, a testvérek legidősebb tagja, akit egy fehér kutya génei erősítenek, így három alakot ölthet: ember, kutya és egy köztes formát. Alapból két személyiség él benne. Csendes, megfontolt, emberi formában gondoskodik a családjáról és támogatja a fiatalabb testvérét, Tanist. Néha-néha viszont előbújik belőle a tiszteletet parancsoló énje is, ha az érzelmei elragadják valami kapcsán. A kutya alakja gyáva és fél a mennydörgéstől, bár ő is sokkal okosabb, mint egy átlagos kutya, mert Snow lelke van a bensőjében.



Amiért figyelmet érdemel

- szerethető testvérek
- egyedi mutáns sztori
- tanulságos „családi modell”

Kiknek ajánlom?

Mindazoknak, akik szeretnének látni egy kellemes hangulatú, családi történetet, amiben a szereplők nem restek kimutatni az egymás iránt táplált érzelmeiket, és kiállnak egymás mellett jóban-rosszban.



Cím: Jikken-hin Kazoku: Creatures Family Days, Shiyan Pin Jiating

Hossz: 12x15 perc

Év: 2018

Műfaj: sci-fi, seinen

Értékelés:

MAL: 6,44

ANN: 6,23

Anidb: 5,21



KENRAN BUTOU SAI

THE MARS DAYBREAK

ÍRTA: HIROTAKA

Az idén 20 éves *Bones* sok-sok remek animét adott már nekünk az évek során, legyen az akár adaptáció, mint az *FMA*, a *Soul Eater*, a *Go-sick* vagy napjaink egyik nagy hype címe, a *Boku no Hero Academia*, akár original, mint a *Wolf's Rain* (*AniMagazin* 12.), a *Tokyo Magnitude* (*AniMagazin* 27.), a *Xam'd* (*AniMagazin* 10.) vagy éppen e cikk témája, a *Kenran Butou Sai*.

Természetesen nem lett mindegyik *Bones* anime meghatározó, ismert, és nem is sikerült mindegyik jól. A *Kenran* is egy azok közül, amik sosem kaptak nagy visszhangot, ennek megfelelően el is tűnt az animeipar útvesztőjének sötét sikátorában.

Ám olykor igazi meglepetéseket lehet találni ott.

Marsi kincsvadászat

Ez a cím tökéletesen leírja dióhéjban, hogy miről is szól az anime, de azért ez mégiscsak egy ajánló cikk és nem egy twitterposzt.

Helyszín tehát a Mars, ráadásul a bolygót már sok-sok éve kolonizálták, olyannyira rég, hogy már történelemnek számít, és a felszín nagy részét óceán borítja. Az emberek pedig hatalmas úszóvárosokban laknak. Ezzel kapcsolatban két dolgot muszáj leszögezni, hogy képben legyetek. Ezek a városok inkább szemétdombok vagy roncs-telepek, magyarul lepukkantak, sok épület pedig a „hozzáérsz és összedől” kategóriába tartozik. Senki se számítson repülő autókra és felhőkarco-



lók alkotta metropoliszokra, ahogy a zöld felület keresésébe sem kell energiát ölni. El lehet képzelni, milyen az élet, gazdaság kb. nincs, a kaja meg hát, drága, mint a gyémántgyűrű, a kalózkodás pedig reneszánszát éli, csak itt gályák helyett tengeralattjárókkal tolják a szakmát. Ebből világosan látszik, hogy a rendfenntartás sem egyszerű feladat, a kormányzat tehetetlen és függ a Földtől.

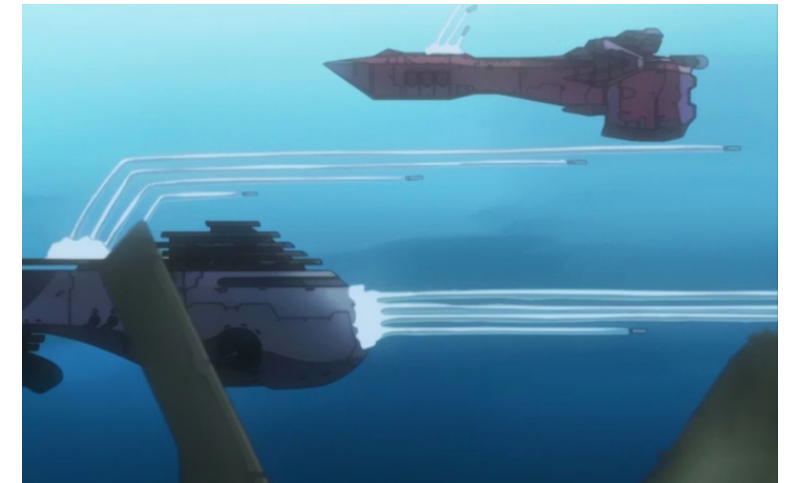
A sok úszó rozsdatelep egyikén él Gram River, aki árvaként nőtt fel. Gondoskodik két kiskorú társáról, amikor éppen van melója.

A történet elején egy új katonai egység érkezik ide és pont érkezésükkor bukkan fel a Mars legismertebb kalóztengeralattjárója, az Aurora. Az új egységet pedig egyből bedobják a mély vízbe. A vízalatti harcok közben, a városban Gram egyik barátját menti meg egy nem éppen legális meló kapcsán, és naná, hogy nem ússza meg szárazon. Ekkor sikerül belekerülnie egy mechába, és a csata után az Aurora fedélzetén köt ki. Gram a hajó fedélzetén megtalálja önmagát, és a pénz



ígérete miatt csatlakozik a hajó legénységéhez. Ettől fogva az anime végigköveti az Aurora és a fedélzetén élő kalandját, nyomukban a földi egységekkel, amiknek egyik tagjáról, Vestemonáról kiderül, hogy Gram régi árvatársa, aki mint katona tért vissza a Marsra. Kettejük kapcsolata és privát harca pozitívan fűszerezi meg az eseményeket és becsempész egy minimális romantikát a történetbe.

Az anime nagy százalékban a víz alatt játszódik (a harcok is), azon belül is az Aurorán, néha szállunk csak partra. Megismerjük az egész legénységet, kapcsolatukat, mint néző, együtt leszünk velük harcban, taktikai megbeszélésben, ebéd vagy vacsora közben és ünnepekkor is. Egy jól összerakott csapatot kapunk, akiket hamar megszeretünk, kalózsors ide vagy oda, szurkolunk nekik és aggódunk értük. A katonák nem nagyon hagyják őket nyugton, gyakran kerülnek összetűzésbe, továbbá egy rivális kalóz is csatlakozik a kalandhoz.



És, hogy mi ennek az egész víz alatti hajtóvadászatnak a célja? Mégis miért kockáztatná életét egy csapat kalóz, ha nem egy nagy és legendás kincsért! Ezzel az úttal, viszont az Aurora méhkasba is nyúl, a történetet tovább bonyolítja egy lehetlenyi politika, mert állítólag a kincs a Mars és a Föld viszonyát és jövőjét is meghatározza majd. De, hogy mi az a kincs, valamint, hogy ki, miért, kinek és hogyan dolgozik, azt derítsétek fel ti!

A kalózok és a többiek

A szereplőgárda fontos magja az animének és a történet előrehaladtával egyre közelebb kerülnek hozzánk. Interakcióikat nem lehet nem szeretni, mindenki reálisan cselekszik.

Az Aurora csapata, ahogy egy kalózhajó legénységének lennie kell, eléggé szedett-vedett. A kapitány **Elizabeth**, aki mérsékelten debella alkattal és domináns stílusával igazi vezető. Több tökösség szorult a kisujjába, mint az összes hárem-

hősnek meg bishounen pasinak az összes tökébe. Hétköznapi ember biztos nem merne belekötni. Egyébként lazán kezeli a csapatát, mégis tekintélyt parancsoló határozottsága okán mindenki hallgat rá és tiszteli. Erre rátesz, hogy remek szinkronhangot kapott. Egy igazi vaslady.

Ester a hajó kormányosa, ő valami idegen lény, de erről nincs kifejtve semmi, csak azt tudjuk meg, hogy 141 éves. Segít Elizabethnek az irányításban, figyeli a szonárt. Meglehetősen nehéz dolga van néha a sziklák közt bujkálva manőverez-



ni az Aurorát. Bár a hajónak van MI-je. Jellemét tekintve visszafogott, kedves és okos. Nyilván, ennyi év tapasztalattal a háta mögött.

Milch a torpedókért felel, Yagami és Achilles mechpilóták, őket egészíti ki Gram. Normális arcok, Yagami visszafogott, hidegebb jellem, a másik három már lazább, szórakoztatóbb figura.

Van három tini is. **Enora**, aki önkéntes tús. A földi kormány vezetőjének az unokája, és tanulmányi úton van a Marson. Elrabolják, de Gram megmenti és az Aurorán köt ki. Egyből kinevezi Gramot bátyjának. Rendkívül hiperaktív csaj, a történet elején kicsit idegesítő lehet, de idővel megszokható és szerethető. Itt van még **Megumi**, aki hallja a különféle élőlények gondolatait. Egy

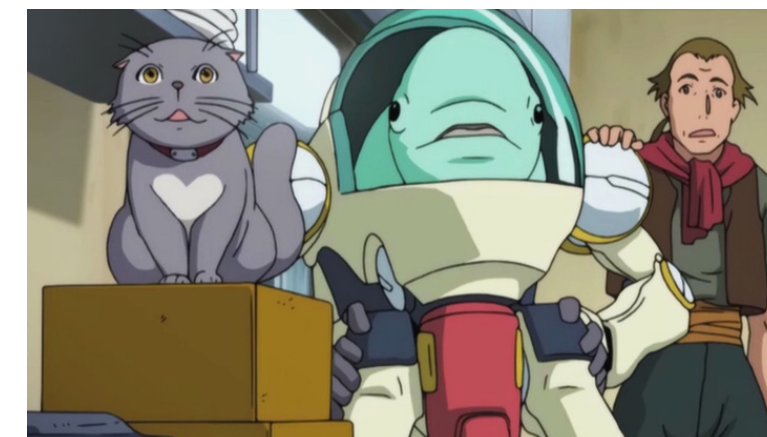
„...mi ennek az egész víz alatti hajtóvadászatnak a célja? Mégis miért kockáztatná életét egy csapat kalóz, ha nem egy nagy és legendás kincsért!”

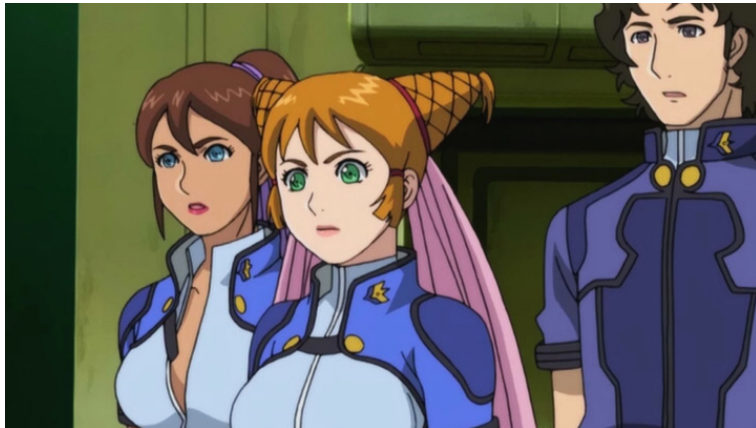


visszahúzódó, szerény lány, sok érzelmünk nem is lesz felé, ellenben **Junior**nak, aki még túl fiatal és tapasztalatlan, hogy mecht vezessen, de jó támogató karakter és segít a hajón.

Kapunk még két állatot a legénységbe. Az egyik **Clara**, egy macska, segíti Elizabeth munkáját, a másik **Poipoider**, egy szkafanderes beluga. Igazából csak így tud beszélni, meg járni, mivel mégiscsak egy tengeri élőlény. Igazat megvallva, először elég mókás látvány volt, egy marha nagy delfint egy bűvárszkafanderben látni.

Az Aurorán kívül fontos még **Kubernes**, a rivális kalóz, aki csak önmagáért száll harcba, és reméli, hogy övé lesz a kincs. De azért hagyja magát felbérelni, ha jó összeget kínál az ember. Tipikus önző kalóz, aki a maga feje után megy.



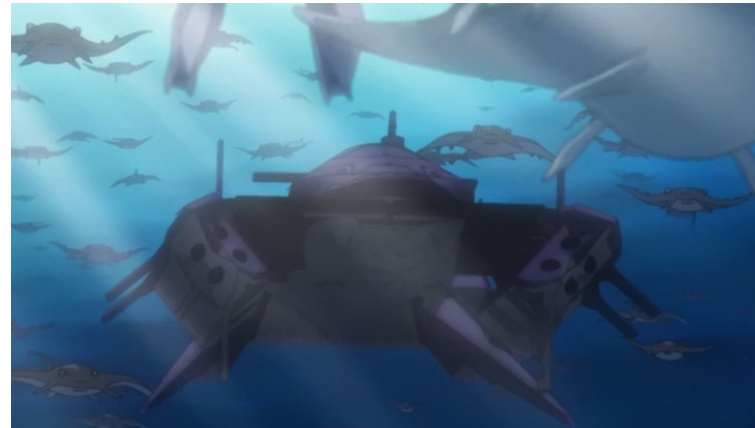


Végül pedig, de nem utolsósorban itt van **Vestemona**, aki mint katona üldözi az Aurorát, mint nő pedig Gramot, hogy hagyjon fel a kalózkodással. Az ő szála egészen érdekes, mert végig kell mennie egy fejlődésen, hogy tudjon dönteni a hivatása és a szíve között.

A történetben feltűnnek politikusok, mint a Mars vezetője és Vestemona katonatársai is, akik tovább színesítik a történetet. Szerencsére nincs olyan karakter, akit feleslegesen pakoltak be a készítő.

Csillog az a kincs?

Egy anime élvezhetőségét erősen befolyásolja, hogy az milyen formában, stílusban teszi a képünkbe a történeteket. A történet menete teljesen lineáris, és bár több szálon fut, a végén értelemszerűen mindenki ugyanott köt ki, hogy jól összekuszáljon mindent. Az anime első harmadában cél nélkül tengődnek hőseink, menekülnek a katonák elől, bontják a rendet stb. Aztán jön a



kincs ígérete és innentől célirányosabban, koncentráltabban halad előre a történet, sűrűsödnek a konfliktusok, éles helyzetek. Lényegében egyre érdekesebb lesz és egyre jobban várjuk a végkifejtet. Ha eddig csak úgy lazán néztük, egy-egy résszel haladva, a második felét simán ledarálhatjuk, ha elkap az anime hangulata.

A Kenran Butou Sai 2004-ben készült, ráadásul egy elég erős mezőnyben, hiszen egy szezonban startolt vele a Samurai Champloo, a Monster (*AniMagazin 22.*) vagy a Gantz (*AniMagazin 17.*) is. Nem is kínált akkora extrát, sem történeti elembe, sem karakterek szempontjából, hogy nagyobb tömeg érdeklődését felkeltse, így nem csoda, hogy a feledés erdejében tengődik. Viszont az idő értékesé tehet dolgokat és a Kenrannak is van nem egy ilyen tulajdonsága. Felnőtt karakterek, lezárt kerek történet, korrekt, logikus történetvezetés meg miegymás.

A grafikai megvalósítás teljesen a kornak megfelelő, nem azt mondom, hogy ez a legszebb,



de alapvetően korrekt, végig megtartja a minőséget. A csaták látványosak és viszonylag mozgalmasak is, nem nagyon láttam önismétlő jelenetet. A karakterek és animációik is megfelelő kivitelezést kaptak.

A hangok és a seiyuuk ellen sem tudok panaszt emelni. Bár tény, hogy nincs kiemelkedő zene benne. A seiyuuk közül egy kivételével senki nem vált híressé, az az egy pedig Gram hangja, Seki Tomokazu. Az opening és az ending sem lett maradandó.

A Kenran Butou Sai egy egyszerű kalandanime, így aki csavaros történetre és látványos harcokra vágyik, az ne vesződjön vele. Inkább azok találhatnak benne örömet, akik karakterközpontú, vígjáték és romantikus elemekkel tarkított, ugyanakkor élvezetes macska-egér kincsvadászatot szeretnének látni. Garantálom, mindenki meg fog lepődni, hogy mi is az a nagy kincs. Nekem nagyon tetszett.



Cím:

Kenran Butou Sai: The Mars Daybreak

Hossz: 26 rész

Stúdió: Bones

Műfaj: kaland, mecha, romantika, sci-fi, shounen, katonaság, vígjáték

Értékelés:

MAL: 7,23

ANN: 7,14

Anidb: 7,4



TÉLI SZÉZON

2018

ÖSSZEÁLLÍTOTTA: HIROKATA

Boogiepop wa Warawanai



light novel alapján

Stúdió:
Madhouse**Műfaj:**
dráma, horror, rejtély, pszichológiai, természetfeletti**Seiyuuk:**
Yuuki Aoi, Oonishi Saori

Leírás

A gyerekek között terjed egy városi legenda egy halálistenről, aki megszabadítja az embereket a fájdalomtól. Ennek a „halálangyalnak” a neve Boogiepop. A legenda igaz, tényleg létezik. A Shinyo Akadémián tanuló lányok közül nagyon sokan tűnnek el, a rendőrség és a tanárok úgy vélik, elszöktek. Azonban Kirima Nagi tudja, hogy valami rejtélyes dolog van a háttérben. A Boogiepop az vagy valami baljósabb?

Ajánló

A Boogiepopnak ugyan már volt egy régebbi sorozata, azonban ez ténylegesen feldolgozza a light novelt. A pszichológiai horrorok szerelmeseinek kötelező darab. Az elkövető ismét a Madhouse, így a minőségre nem lesz panasz. A rendező Natsume Shingo, aki a *One Punch Man* és a *Space Dandy*t is irányította, de dolgozott a *Tatami Galaxy*-n és a *TTGL*-en is. Kérdés, hogy egy vígjátékokban tapasztalt rendező, hogy boldogul egy komolyabb művel.

Circlet Princess



játék alapján

Stúdió:
Silver Link**Műfaj:**
akció, iskola, sci-fi, sport**Seiyuuk:**
Gotou Mai, Mizunashi Kaori, Nabatame Hitomi

Leírás

Az emberek élete megváltozott a VR és az AR létezése óta. Egy új sport alakult, a Circle Bout (CB). Ebben egyszerre két iskola tud megküzdeni egymással, a tevékenység e-sporttá vált, ami befolyásolja az iskola jólétét és megítélését. A CB-ben elért eredmény az iskola mérőszáma is lett.

Ajánló

A sportanimék egy újfajta formája, ezúttal nem rpg-be jutunk a VR-ral, hanem sportolni fogunk. Bár így is küzdelmeket fogunk látni, nem rossz felütés. A Silver Link a még elfogadható minőséget képviseli, a *Masamune-kun no Revenge* és a *Fate/Illya* is náluk készült. Tachibana Hideki személyében tapasztalt rendezőt is kap, ő dirigálta a *Dragon Crisist*.

Dimension High School



original

Stúdió:
Polygon Pictures**Műfaj:**
iskola**Seiyuuk:**
Someya Toshiyuki, Zaiki Takuma, Hashimoto Shouhei

Leírás

Középsulis srácok átkerülnek egy anime világba. Azóta ide járnak suliba és élnek iskolás életüket.

Ajánló

Hányan szeretnének átkerülni egy anime világba? Biztos sokan. Ezzel az animével át lehet élni, milyen is lenne ez. A stúdióról annyit érdemes tudni, hogy kizárólag 3D CG-vel dolgozik, a *Sidonia*, a *Godzilla* filmek és az *Ajin* is náluk készült. A scriptet a rendező, Abe Yuuichi írta, aki a most futó *Akanesasu Shoujót* rendezte, korábban pedig a *Gundam Evolve*-ot.

Domestic na Kanojo



manga alapján

Stúdió:

Diomedéa

Műfaj:dráma, romantika, iskola,
shounen**Seiyuuk:**Uchida Maaya, Hikasa Yoko,
Yashiro Taku

Leírás

A középiskolai Natsuo reménytelenül szerelmes a vidám és népszerű tanárba, Hinába. Egy nap azonban egy vakrandi alkalmával találkozik a kissé rosszkedvű Ruival, akivel végül együtt alszik. Nemsokkal ezután Natsuo apja bejelenti, hogy újravezetődik egy nővel, akinek két lánygyermek van. Természetesen Hina és Rui az. Natsuo élete új kerékvágásba terelődik.

Ajánló

A suliromai kategória táborát erősíti ez az anime. Nem ad újdonságot, minden elemét láttuk már máshol. Kicsit mókás, hogy az egyik testvér tanár. A manga 2014 óta fut és Sasuga Kei készíti. A Diomedea végzi az animációt, akik mostanában vissza is vettek, korábban a *Kancolle* és a *Handa-kun* is tőlük került ki. A rendezést Ibata Shoutára bízták, aki a *Gi(a)rlish Numbert* rendezte, dolgozott a *KanColle*-ben és a *Tiger & Bunny* filmekben is.

Dororo



manga alapján

Stúdió:

MAPPA, Tezuka Productions

Műfaj:

akció, kaland, természetfeletti

Seiyuuk:Suzuki Hiroki, Suzuki Rio,
Sasaki Mutsumi

Leírás

Egy samurájúr eladta a fia testrészait negyvennyolc démonnak a csatamezőn való dominanciáért. Egy orvosnak hála a gyermek túlélte. A fiú protéziseket kap, amely segítségével le tudja győzni a démonokat és vissza tudja szerezni a testét mielőtt szembenéz apjával. Utazása során találkozik egy árvával, aki a legnagyobb tolvaj Japánban.

Ajánló

Egy akciódús samuráj-történetet kaphatunk ebben az animében. Talán a szezon legkülönlegesebb címe, mivel a Dororo egy Tezuka manga 1967-ből, aminek egy 26 részes sorozata már volt 1969-ben. A MAPPA sok mindent letett már az asztalra. A minőséggel nem szokott gond lenni, de azért nem mindig figyelnek oda. Reméljük tisztelettel fordulnak ehhez a címhez. A rendezés feladata Furuhashi Kazuhiróra hárul, aki a *Hunter x Hunter*-t vagy az *Unicorn Gundam*-et és a *Kenshin*-t is rendezte.

Doukyonin wa Hiza, Tokidoki, Atama no Ue.



manga alapján

Stúdió:

Zero-G

Műfaj:

vígjáték, slice of life

Seiyuuk:Yamazaki Haruka, Ono Kensho,
Murase Ayumu

Leírás

Az író, Mikazuki Subaru nem jön ki jól az emberekkel, zavarják, amikor a képzeletbeli világát kell megalkotni. Egy nap egy kóbor macskával találkozik, aki inspirációt hoz Subarunak, ezért hazaviszi a macskát, ami műzsaként szolgál.

Ajánló

Egy mókás, egyszerű és nyugis animét köszönhetünk ebben a címben. A manga 2015 óta fut, de mivel nincs olyan komplex története, talán nem érezzük majd a félbevágást. A stúdió a Zero-G, akik legutóbb remek munkát végeztek a *Grand Blue*-vel. Továbbá a *One Room* második évada és a *Dive!* is náluk készült. Suzuki Kaoru fogja irányítani az animét, aki eddig csak a *Dive*-ot rendezte, de epizódrendező volt a *Karasban*, a *Kiddy Grade*-ben, vagy a *Psycho Pass*-ban.

Egao no Daika



original

Stúdió:

Tatsunoko

Műfaj:akció, mecha, katonaság,
sci-fi**Seiyuuk:**Hayami Saori, Hanamori
Yumiri

Leírás

Egy bolygón, messze a Földtől van egy királyság, ahol mindenki boldog. Yuuki hercegnő 12 éves, minden nap sír, nevet és néha a szíve hevesebben ver. Barátokkal tölti idejét: Reira a mentora, Izana poltikai ügyekben segít, a lovasság vezetője Harold és gyerekkori barátja Joshua. Stella 17 éves tartalékos katona, azonban ő mindig mosolyog, ez az élet alapja. A történet két lányról szól a távoli bolygókon.

Ajánló

Egy hercegnő és egy katona barátsága ismeretlen vidéken, bolygón, ám bizonyára lesz itt még történeti elem. Az anime original, tehát kapunk majd lezárást is, ami emeli az anime értékét. Suzuki Toshimasa fogja rendezni, aki nem sok animében dolgozott, de dirigálta a *Heroic Age*-t, a *Toaru Hikuushi e no Koiutát* és a *Fafner* filmet. Az animét a Tatsunoko készíti, akik mostanában nem sok mindent tettek elénk, de korábban a *Psycho Pass 2*-t és a *Gatchaman Crowds*-t láttuk tőlük.

Endro~!



original

Stúdió:

Studio Gokumi

Műfaj:

fantasy, mágia, slice of life

Seiyuuk:Akao Hikaru, Minase Inori,
Natsukawa Shiina, Ozawa Ari

Leírás

Nara szigete, ahol kard és mágia, emberek és szörnyek élnek együtt. A félelmetes démonkirály is itt él. Réges-régen az első hős legyőzte a démonkirályt. Azonban most, sok évvel később feltámadt, így a hős, aki kiáll ellene, szintén feltűnik. Lányok a démonkirály legyőzése érdekében járnak suliba: megtestesült hős, Yusha, a nagyon komoly, ám problémás elf, Seyla, a vidám harcos, Fai, aki szeret enni és Mei, az otaku mágus. Békés fantasy életet élnek, a cél pedig valahol a távolban van.

Ajánló

Fantasy cuki lányokkal. Szerintem ez mindent elmond, nem is tudom, mit fűzhetnék hozzá. Cukiság lesz. A Gokumi original animéje ez, tőlük láttuk a *Tsurezure Childrent*, a *Toji no Mikót* meg az *A-Channelt*. Szóval értenek a cukisághoz. A rendező sem kezdő, Kaori, aki a *Yuyushikit* rendezte és dolgozott a *Gochuumon wa Usagi desu ka??* animén is. A karaktereket pedig az *Inu x Boku* és a *Tamayura* dizájnerre, Iizuka Haruko készíti.

Flying Babies



original

Stúdió:

Gaina

Műfaj:

-

Seiyuuk:

-

Leírás

Az anime központjában egy csapat lány áll, akiknek célja, hogy hula lányok legyenek.

Ajánló

Nem emlékszem, hogy láttam volna hula lányokat animében, szóval már ezért különleges a cím. De, hogy ezen belül mi lesz, az passz, mivel elég kevés infó van eddig. A Gaina stúdiót korábban Fukushima Gainexként ismertük, és három évük alatt leginkább a *Piano no Mori* tv-sorozatról ismerhetjük. A rendező házon belülről jön, maga a stúdió vezetője, Asao Yoshinori, aki eddig a stúdió korábbi címein dolgozott.

Girly Air Force



light novel alapján

Stúdió:
Satelight

Műfaj:
akció, sci-fi

Seiyuuk:
Morishima Yuuka, Osaka
Ryota, Izawa Shiori, Lynn

Leírás

Rejtélyes repülő lények jelennek meg, amiket Zainak neveznek. Legyőzésük érdekében az emberiség repülőket fejleszt ki, amiket „Daughtersnek” hívnak. Ezek lényegi eleme az automatikus repülő mechanizmus, az „Anima”, amik lány alakban jelennek meg. A történetben Narutani Keit követjük, aki elnyeri a lehetőséget, hogy repüljön, és a gépéhez tartozó lány, Guripen lehet az emberiség ütőkártyája.

Ajánló

Első olvasatra az Arpeggio jutott eszembe, mint hasonló téma, csak ott repülők helyett tengeri járműveknek volt lány kivetülése. Szóval, akinek az tetszett, ezzel is érdemes próbát tennie. A Satelighttel nem nagyon lesznek gondok, jó kezekben lesz, a *Marcoss Delta*, a *Juushinki Pandora* és a *Symphogear* is az ő kezük alól került ki. A rendezői széket Ono Katsumi kapta meg, aki a *YuGiOh 5D-t*, a *Symphogear* és a *Hataraki Mant* irányította.

Go-toubun no Hanayome



manga alapján

Stúdió:
Tezuka Productions

Műfaj:
vígjáték, hárem, romantika,
iskola, shounen

Seiyuuk:
Minase Inori, Hanazawa
Kana, Matsuoka Yoshitsugu

Leírás

Egy nap a szegény középsulis, Uesugi Futarou rábukkan egy jól fizető magántanári állásra, de a tanítványai, az osztálytársai. Mind fiatal lány, akik utálnak tanulni és a bukás szélén állnak. Futarou első dolga tehát, hogy megszerezze a lányok bizalmát.

Ajánló

A tipikus vidám, semmi-re kifutó hárem jegyeit viseli magán a történet. A manga még fut, Haruba Negi írja és rajzolja. A Tezuka Productiontól érdekes választás ez a cím, mostanában nem gyártottak ilyet. Párhuzamosan fog futni a *Dororóval*, korábban a *Dagashi Kashi* és az *Atom: The beginning* is tőlük jött ki. Kuwahara Satoshi fogja egybefogni a művet, aki a *Black Jack* tv-sorozatát, a legújabb *YuGiOh* filmet és a *Zexalt* is rendezte.

Kaguya-sama wa Kokurasetai: Tensai-tachi no Renai Zunousen



manga alapján

Stúdió:
A-1 Pictures

Műfaj:
vígjáték, pszichológiai, romantika, seinen, slice of life

Seiyuuk:
Koga Aoi, Furukawa Makoto

Leírás

Szerelemben és háborúban mindent szabad! Két zseni, két szív, egy csata. Ki vall színt először? Shinomiya Kaguya és Shirogane Miyuki a legjobb tanulók az elit akadémián. Viszont magányosak és egymásba szeretnek. De egy nagy akadály áll kettejük útjába, mindketten túl büszkék ahhoz, hogy bevallják érzelmeiket a másiknak és ezáltal vesztesek legyenek a szerelem versenyében. A történetben harcuk pillanatait követhetjük nyomon.

Ajánló

Első körben kicsit hasonlít a mostani szezonban futó Juliet-re, bár ez talán kicsit komolyabb hangvételű. Mindenesetre biztos lesznek mókás és feszült pillanatok. A manga 2015 óta fut, a mangaka Akasaka Aka. Az A-1 Picturest bizonyára mindenki ismeri, maradjunk annyiba, hogy vegyes minőséget tudnak produkálni. A rendező Omata Shinichi lesz, aki a *Grancrest Senki*, a *Sankarea* és a *Rakugo* rendezője. A zeneszerzőt érdemes még kiemelni, ő Haneoka Kei, aki több *Monogatari* címnek készítette a zenéjét.

Kemurikusa



original

Stúdió:

Yaoyorozu

Műfaj:

akció, sci-fi

Seiyuuk:

Sumi Tomomi Jiena, Kiyoto Arisa, Komatsu Mikako

Leírás

A történetben egy lányt követhetünk, aki a becenevükön „mushi”-nak nevezett furcsa entitások ellen harcol és túléli a vörös köd-be burkolózott világot.

Ajánló

Nem igazán tudok semmi érdekeset kiemelni, biztosan lesz olyan, aki beleméz. Az anime egyébként Tatsuki műve, aki azonos című munkájával megnyerte a 24. 3D Anime Contestet 2012-ben, ami egyébként egy 2 részes ONA. Természetesen ennek a műnek is Tatsuki a rendezője. Ő irányította még a *Kemono Friends*-t is. A stúdió a Yaoyorozu, 2013-óta létezik, és az első *Kemono Friends*-et készítették.

Kouya no Kotobuki Hikoutai



original

Stúdió:

WAO World, Gemba

Műfaj:

akció, katonaság, kaland

Seiyuuk:

Seto Asami, Suzushiro Sayumi, Tomita Miyu

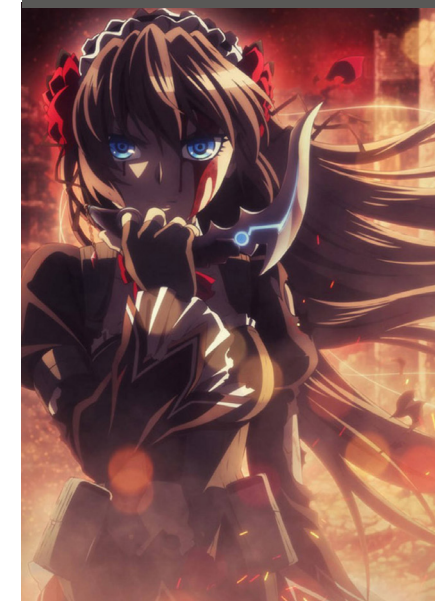
Leírás

A semmi közepén, az emberek kereskednek egymással, hogy biztosítsák a túlélésüket. A Kotobuki egy zsoldos testőrsztag, vezetőjük egy szigorú, de gyönyörű, megbízhatatlan parancsnok, valamint egy igazi vezető. A csapat tagjai légiarcokat vívnak, gépeik hangja bezengi az eget.

Ajánló

A *Girly Air Force* után egy újabb repülős anime. Aki szereti a légi csatákat, annak ez is jó lehet. Original történet, tehát kapunk lezárást is. A Wao World stúdió egy nagy szórakoztatóipari cég része, legutóbb az igazán jópofa *Animegatarist* készítették. Az irányítást Mizushima Tsutomu kapta, aki elképesztően sok címet tud már maga mögött, ilyen az *Another*, *Genshiken*, *Girl&Panzer*, *Prison School*, *Shirobako* stb.

Mahou Shoujo Tokushusen Asuka



manga alapján

Stúdió:

LIDENFILMS

Műfaj:

dráma, mágia, seinen

Seiyuuk:

Suzaki Aya, Taketatsu Ayana, Sekine Akira

Leírás

A Földet élőholtak lepik el. Egy fiatal lányokból álló csoport hivatott legyőzni őket, akik erejüket egy rejtélyes rózsából nyerik. Most három évvel a béke eljövele után, ezek a borzalmas lények újra megjelennek. Öt mahou shoujo újra harcba száll, hogy megvédje az emberiséget.

Ajánló

Újabb darkos mahou shoujót kapnak a rajongók, így a téma kedvelőinek kötelező. Ebben az esetben is fut még a manga, 2015 óta. Fukami Makoto írja, aki már több ismert címhez is írt light novelt, többek között a *Psycho-Pass*hoz vagy a *Berserk*hez. A Lidenfilmmel nem szokott bajunk lenni, a *Terra Formars*, *Gakkou no Juliet* és a *Hanabado* is tőlük került ki. Yamamoto Hideyo lesz az irányító, aki a *Strike the Blood*-ot rendezte, de epizódrendező volt a *Darker than Black*-ben és a *GitS-SAC*-ban is.

Meiji Tokyo Renka



játék alapján

Stúdió:
TMS Entertainment

Műfaj:
fantasy, hárem, történelmi,
romantika, shoujo

Seiyuuk:
-

Leírás

Ayazuki Mei egy hét-köznapi középiskolás lány. A vörös telihold éjszakáján a Meidzsi-korszakba kerül, hála Charlienak, egy önjelölt mágusnak. Ebben a korban a szellemek elfogadottak és Mei egyike azoknak, aki látja is őket. Eme erő kapcsán találkozik történelmi alakokkal, akikkel szorosabb kapcsolatba is kerül.

Ajánló

A hölgyek figyelmébe ajánlom ezt az animét, főleg, akik kedvelik a háremet. A játék 2015-ben és 2016-ban már kapott ugyan két filmet a Deentől, most azonban a TMS sorozatot készít belőle. Nagy stúdió, a *Ba-Kit*, a *Relife*-ot és a *Yowamushi*-t is ők dobták elénk. A stábtagokról nem sokat tudni, ellenben a theme songokat olyanon énekelik, mint Fukuyama Jun, Okamoto Nobuhiko vagy Namikawa Daisuke. Vélhetőleg a szinkronhangok is ők lesznek.

Pastel Memories



játék alapján

Stúdió:
Project No.9

Műfaj:
akció, kaland, sci-fi

Seiyuuk:
Murakawa Rie, Oozora Naomi, Fujii Yukiyo, Uchiyama Yumi

Leírás

A jövőbeli Akihabarában járunk, ahol az otaku kultúra igencsak lecsökkent. A játékosok otaku boltost játszanak. A hősnők otaku lányok, akiknek a boltos segít visszaszerezni az otaku memóriájukat.

Ajánló

Nos, aki az otakuságról akar animét, annak ez érdekes lehet, ráadásul itt inkább a posztotakuizmus kap szerepet. Érdekes koncepció. A stúdió még sok ismert dolgot nem tett le az asztalra, elég középszerű, az utóbbi időkből a *Ryuuou no Oshigoto!* és a *Tenshi no 3P!* köthető hozzájuk. A rendező is kezdő, Shinozaki Yasuyuki első rendezése lesz ez.

Revisions



original

Stúdió:
Shirogumi

Műfaj:
akció, sci-fi, mecha

Seiyuuk:
Uchiyama Kouko, Komatsu Mikako, Takahashi Rie, Saitou Souma

Leírás

Toujima Daisuke másodéves, akit fiatalkorában elraboltak. Barátaival a Shibuya Drift nevű furcsa jelenség tanúja volt. A háromszáz évvel későbbi Shibuyába kerültek: végtelen vadon és erdő, romok, „revisions”-nak nevezett mechanikus szörnyek és mindezek között emberek. Egy Miro nevű lánnyal találkoznak, aki a String Puppet nevű mobil suitot adja oda hőseinknek, hogy mentse meg Shibuyát. A fiatalok külön utakon, különféle kalandokon esnek át, hogy visszaszerezni saját idejüket.

Egészen érdekes a do-log, van itt posztapokaliptikus közeg, plusz időutazás. Az anime a Fuji TV új programsávjában a +Ultrában fog futni, ahol legutóbb az Ingress. Ez az anime teljesen 3D CG lesz. A stúdió nem túl ismert, a *Moyashimon* köthető hozzájuk, de a Revisionshoz a Netflix adta a pénzt. A rendező igazi nagygyű, ő alkotta a *Code Geass Akitót*, rendezte az eredetit és az új Code Geass rendezője is ő lesz.

Renshi!! Ekoda-chan



4 koma manga alapján

Stúdió:

-

Műfaj:

vígjáték, seinen, slice of life

Seiyuuk:

-

Leírás

Egy fiatal nőről szóló történet, aki Tokióban él, hosztesz klubokban dolgozik és mindenféle kapcsolaton keresztül megy. Körülötte sok a „ragadozómadár”, az olyan lányok, akik kedvességüket és aranyosságukat használják, hogy pasikat szedjenek fel.

Ajánló

Az anime története mindent elmond, szerintem nem is kell hozzáfűznöm semmit. Max. annyit, hogy borító alapján nem ez lesz a grafikai megvalósítás csúcsa. A 2005-től 2014-ig futó manga már kapott egy short animét 2011-ben, ami kudarcosra sikeredt. Hogy ezt melyik stúdió fogja elkövetni, az még rejtély, de a rendezőt már tudni: Morimoto Kouji lesz, aki főleg a „művészanímék” világában forog (ez is az lesz), például ő rendezte a *Memoriest*.

Tate no Yuusha no Nariagari



light novel alapján

Stúdió:

Kinema Citrus

Műfaj:

akció, kaland, vígjáték, dráma, fantasy, romantika

Seiyuuk:

Ishikawa Kaito, Matsuoka Yoshitsugu

Leírás

Iwatani Naofumi egy jelentéktelen otaku, aki napjait játékokkal, mangákkal tölti. Hirtelen egy párhuzamos világba csöppen. Ő a négy hős egyike, akiknek feladata a világ megmentése. Ám ő a leggyengébb, hamarosan egyedül találja magát, pénz nélkül, elárulva. Csak a pajzsa maradt és a cél, hogy igazi, legendás hőssé váljon.

Ajánló

Akárhogy is nézzük a sablon isekai tökéletes példája ez az anime. A light novel 2013 óta fut és Aneko Yusagi munkája. A Kinema Citrus a *Made in Abyss*-szal feltette magát az ígéretes stúdiók listájára. De a *Barakamon* vagy a *Code:Breaker* is tőlük származik. A rendezői széket Abo Takao kapta, aki a *Norn9*-t is rendezte, de dolgozott a *Macross F*-ben és az *Eureka Seven*ben is.

Ueno-san wa Bukiyou



manga alapján

Stúdió:

Lesprit

Műfaj:

vígjáték, romantika, seinen

Seiyuuk:

Tanaka Aimi, Serizawa Yuu, Kageyama Akaria

Leírás

Ueno harmadéves diák, aki bele van zúgva a szerelembe esés szituációjába. Minden tudását beveti, hogy ezt átadja Tanakának, a tudományos klubban lévő kouhaiának.

Ajánló

Elég az anime borító-jára tekinteni, hogy tudjuk, nem egyszerű cím lesz ez. Meglehetősen zakkant darab. A manga 2015 óta fut. A Lesprit eléggé új stúdió, a *Cinderella Girls Gekijou*-t csinálták. Rendezőnek Tsukimisa Tomohirót találták meg, aki a *Yurumate*st rendezte.

Watashi ni Tenshi ga Maiorita!



4-koma manga alaján

Stúdió:

Doga Kobo

Műfaj:

vígjáték, shoujo ai

Seiyuuk:

Ueda Reina, Nagae Rika, Kito Akari, Sashide Maria

Leírás

Egy nap az ötödikes Hoshino Hinata elhívja magához Shirosaki Hanát, akibe nővére, az egyetemista Miyako első látásra beleszeret. Miyako igyekszik egyedül lenni Hanával, aki a furcsa viselkedése miatt aggodni kezd. Azonban Hana folyamatosan kezd megnyílni Miyakónak, aki közel akar lenni hozzá.

Ajánló

Ez a szezon sem maradhat lány szerelem nélkül. Mukunoki Nanatsu mangája 2016 óta fut. A mangaka készített már mangát a *Boku wa Tomodachi no Sukuna-ihoz* és a *Yuruyurihoz* is. A Doga Kobo stúdió fog életet lehelni a dologba, korábban a *Tada-kunnal* és a *Touken Ranbuval* sok rajongót szereztek. A mostani *Anima Yell!* is az ő munkájuk. Hiramaki Daisuke fogja irányítani a projektet, akinek ez lesz az első rendezése, de dolgozott már az *Eureka Sevenön*, a *Hayate no Gotokun* és a *Naruto Shippuuden*en is.

W'z



original

Stúdió:

GoHands

Műfaj:

zene

Seiyuuk:

Fukuyama Jun, Namikawa Daisuke, Fukuhara Katsumi

Leírás

Yukiya, aki „valószínűleg” 14 éves, egyedül DJ-skedik. Apja befolyása miatt fiatal kora óta hallgat zenét és videózik. Szeretné, ha mások is megismernék és elismernék. Egy nap, amikor több nézőt szeretne szerezni, olyat tesz, amit nem lehet visszavonni. Lát egy élő közvetítést, „abból a világból”. Yukiya úgy véli, egyedül tehetetlen, de el tudna érni valamit, ha mással együtt tenné meg.

Ajánló

Elég rébuszos a leírás, de a téma aktuális: videózás és zene. Egészen jó ötletnek tűnik, de hogy mi lesz belőle... A GoHands jó ideje nem adott ki önálló sorozatot, a tavalyi *Hand Shakers* volt az utolsó. Idén nagyon dolgoztak a *K* filmekben, amik nyár óta jönnek ki. A *W'z*-ben is bishik lesznek, ismert hangokkal. Lány nézők előnyben.

Yakusoku no Neverland



manga alapján

Stúdió:

CloverWorks

Műfaj:

horror, rejtély, sci-fi, shounen

Seiyuuk:

Ise Mariya, Uchida Maaya, Morohoshi Sumire

Leírás

Emma, Norman és Ray a legokosabb gyerekek a Grace Field árvaházban. Nevelőjük vigyázó tekintete alatt a gyerekek élvezik az életet. Jó ételek, tiszta ruhák és remek környezet a tanuláshoz. Egy nap Emma és Norman leleplezi a sötét titkot a kinti világról, amit eddig elrejtettek előlük.

Első körben a Falu című borzalmas horror jutott eszembe, ez talán jobb lesz annál. Mindenesetre a téma érdekes. A manga még fut, 2016 óta. Az iparos munkát a Cloverworks fogja végezni. Nemrég a *Persona 5*-öt és a *Bunny Girl*t is ők készítették. A rendezést Kanbe Mamoru viszi a hátán, aki az *Elfen Lied*-et, a *Kimi to Boku*t, a *SoRa-NoWoTót* és a *Subete ga F ni Naru*t is dirigálta.

Folytatások a téli szezonban!

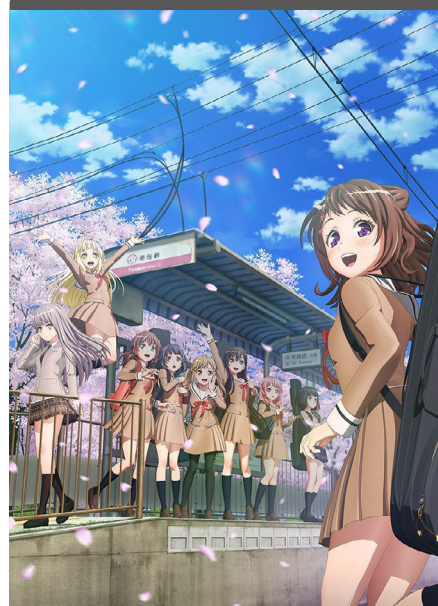
3D Kanojo: Real Girl 2



Ame-iro Cocoa: Side G



BanG Dream! 2



Bermuda Triangle: Colorful Pastrale



B-Project: Zecchou * Emotion



Date A Live III



Fukigen na Mononokean: Tsuzuki



Ikkitousen: Western Wolves



Kakegurui XX



Kemono Friends 2



Mob Psycho 100 II



Piano no Mori 2



An anime-style illustration of a young man and woman looking at each other in profile against a dark, cloudy night sky. The man on the left has short, light brown hair and is wearing a brown jacket over a white shirt. The woman on the right has long, dark grey hair with bangs and is wearing a brown jacket over a white shirt. They are both looking at each other with slight smiles.

SZEZONOS ANIMÉKRŐL

ÍRTA: CATRIN, HIROTAKE, VENOM

TONARI NO KYUUKETSUKI-SAN, YAGATE KIMI NI NARU, UCHI NO MAID GA UZASUGIRU!, GOBLIN SLAYER, RELEASY THE SPYCE, ANIME YELL!, KISHUKU GAKKOU NO JULIET, BUNNY GIRL SENPAI, TENSEI SHITARA SLIME DATTA KEN, ZOMBIELAND SAGA, AKANESASU SHOUJO, GOLDEN KAMUY 2, INDEX 3, KARAKURI CIRCUS, TIRAMISU 2, BANANA FISH, DAKARETAI OTOKO, HONDA-SAN, KAZE GA TSUYOKU, SONO TOKI, KANOJO WA

Venom véleményei

2018 Őszi Ajánló - avagy a bőség zavara

A nyári ajánlómban emlegettem az uborka szezont és azt, hogy remélem az ősz picit erősebb lesz, de arra még én sem számítottam, hogy ennyire sok sorozat lesz, amit érdemes lesz követni hétről hétre.

Általában le szoktam szűkíteni a kört az első epizódok alapján már az elején 5-6 sorozatra, de most olyan sok lett, ami megfogott, hogy a 10-es listát is kevésnek érzem. Mint mindig, most is igyekszem picit a zavarosban halászni és kiválogatni azokat, amik talán nem annyira populárisak, de azért nagyon is érdemes megtekinteni őket. Az olyan nagyon sztárolt sorozatok így, mint a Sword Art Online és az Index 3. szezonya, na meg a Jojo, most kimaradnak. Jöjjön az a 10 őszi anime sorozat, ami szerintem a legjobb és bátran ajánlom mindenkinek!

10. Tonari no Kyuuketsuki-san

Szomszédom a loli-vámpír. Emlékeztek még a Gabriel DropOutra? Ahol aranyos angyal és démon lányok japán iskolai életét követhettük? Na ez a sorozat annak a tökéletes másolata, csak ezúttal aranyos vámpírlányokkal. Olyannyira nagy a hasonlóság, hogy még a főhősnő seiyuuje is azonos. Adott egy Sophie nevű több mint 350 éves,



de valójában max 15-nek látszó vámpírhölgy, aki a Japánban töltött ideje alatt igazi otaku lett. Anime figurákat gyűjt, egész nap a neten lóg és alapvetően megállás nélkül kockul. Az ő életébe csöppen bele a valóban 15 éves iskoláslány, Akari, aki azonnal „beleszeret” a kis loli vámpírba és azzal a lendülettel be is költözik a házába, alaposan felforgatva a vérszívó otaku életét (halálát?). Persze előkerülnek a szokásosan zakkant barátok és egy tipikus slice-of-life moe sorozat lesz az egészből, ami pontosan annyira vicces és aranyos, amenny-

nyire az adott téma lehetőséget ad. Röpködnek a vámpíros, loli meg yuri poénok. A rajza szép, a történet egyszerű, a lányok aranyosak. Aki ezekre fogékony és szeretne valami nagyon bájos és humoros kis sorozatot nézni, akkor nagyon tudom ajánlani!

9. Yagate Kimi ni Naru

Most sem maradunk romantikus lesbikus sorozat nélkül, ugyanis a Citrus után a másik nagy híres/hírhedt yuri mangát is adaptálták animébe, a Bloom into You-t. Na most vagyok bajban, hogy erről mit lehetne írni, hiszen valahol borzasztóan hasonlít a Citrusra, ugyanakkor mégis teljesen más. Az alaptéma természetesen itt is két lány szerelme, de akárcsak a korábban említett sorozatnál, itt sem olyan egyszerű a dolog. Olvastam a mangát és nagyon kíváncsi voltam, hogy ezt hogyan fogják adaptálni, de úgy tűnik, a rende-



ző elég jól kézben tartja a dolgokat, kidobálva a sallangot és megtartva a történet szempontjából fontos dolgokat. Touko és Yuu iskolai románcá elég kacifántos, mert elég egyoldalú. Touko, a sulis frissen megválasztott diákelnöke szerelmet vall a nála fiatalabb Yuunak, aki viszont saját bevallása szerint képtelen a szerelemre. Yuu mégis belemegy a játékba és kialakul közöttük valami kapcsolat, ami bár kezdetben elég ártalmatlannak indul, de az idő előrehaladtával mind a kettőjük számára egyre bonyolultabbá válik. Nem is akarok erről többet mondani, ez egy nagyon klasszikus romantikus történet, nagyon szép látvánnyal, kevés humorral, de sok belső drámával, így elsősorban inkább hölgyeknek ajánlom.

„...valahol borzasztóan hasonlít a Citrusra, ugyanakkor mégis teljesen más.”

8. Uchi no Maid ga Uzasugiru!

És itt van a lista első, de nem utolsó darabja, ami biztosan megosztja a közönséget. Le is csapom a poént: ennek a sorozatnak a főszereplője egy pedofil, hiperaktív, testépítő, ex-katona... maid, avagy cselédlány. Igen, ez egy elborult fekete komédia, amihez így is kell hozzáállni és véletlenül sem szabad komolyan venni.

Misha egy 10 éves, nagyon aranyos, de ugyanakkor bűnrössz orosz kislány, az anyukája halála után a japán apukájánál lakik. Mivel suliba nem szeret járni, az apuka meg állandóan dolgozik, így kellene mellé egy cseléd, aki vigyáz rá. Misha viszont nem könnyű eset, minden egyes jelentkező menekülve hagyta el a házat, de aztán egy nap megjelenik Tsubame, aki nem csak állja a sarat, de még élvezi is a helyzetet... ugyanis egy „kissé” lolicon. Misha mindent elkövet, hogy a frissen leszerződött cselédet elüldözze, de minden kísérlete kudarcba fullad, így kénytelen



elviselni az elviselhetetlent. A kislány élete pedig innentől maga a rémálom, Tsubame mindenhol ott van, mindent figyel, mindent tud és mindenbe beleszól, mindezt gyermeki naivitással és irgalmatlan erővel és lelkesedéssel. Persze idővel Misha, ha megszeretni nem is, de elkezd megszokni, hogy egy pedofil félőrült követi minden lépését, a néző pedig vagy szörnyülködik vagy jobb esetben: gurul a nevetéstől.

Mint említettem, ez egy elborult vígjáték, amit így is kell kezelni. Ha valaki túl tud lépni azon, hogy egy felnőtt nő a végtelen szeretetével és gondoskodásával a végtelenségig szekál egy 10 éves kislányt (aki azért nem adja magát könnyen), az nagyon jól fog szórakozni, de akit ez a téma zavar, az messze kerülje el.

7. Goblin Slayer

Oké, essünk túl a másik problémás eseten is. A Goblin Slayer megjelenése nem kis felháborodást



okozott, ugyanis egy bizonyos anime streaming oldal nem tüntette fel kellően, hogy ez egy elég véres és brutális sorozat, így akik az első részt megnézték, elég kellemetlen élményben részesültek. Természetesen, mint minden manapság, ez is az abszurditásig lett túlhisztizve, sokkal nagyobb a füstje, mint a lángja az egésznek. De, hogy miről is van szó, nos nomen est omen, a cím mindent elárul: itt goblinokat fognak ölni. És ezzel egyidőben a goblinok fognak embereket mészárolni és... nos, akaratuk ellenére közöszlenni velük. Bár ez durvának hangzik, de a valóság az, hogy sokkal enyhébb, mint mondjuk a Berserk vagy az Attack on Titan és társaik, így akit nem zavar egy kis vér, az bátran vágjon bele. Bár történetről nagyon nincs mit mesélni, van egy páncélos férfi, akit Goblin Slayernek hívnak és goblinokat öl. Néha összeáll pár kalandozóval, egy lelkes és kedves papnővel, egy butuska elf íjással, egy részeges törpével meg egy gyíkemberrel. Közösnek mennek és... goblinokat ölnek. Ennyi. Mindezt szinte nem



is burkolt szerepjátékos alapokra helyezve. Nekem végig az volt az érzésem, hogy egy klasszikus AD&D adaptációt nézek. Az openingben még a dobókocka motívum is előkerül. Magyarán ez egy igazi vérbeli fantasy sorozat, amit talán a Record of Lodoss Warhoz tudnék leginkább hasonlítani. A látványa igényes, a harcok izgalmasak, jó a hangulata és még humoros is tud lenni. Minden fantasy rajongónak melegen ajánlom, de csak 18 éven felül, mert különben megállsz a fejlődésben... ezt mondják az okosok!

„...történetről nagyon nincs mit mesélni, van egy páncélos férfi, akit Goblin Slayernek hívnak és goblinokat öl. Néha összeáll pár kalandozóval (...) Közösnek mennek és... goblinokat ölnek. Ennyi. Mindezt szinte nem is burkolt szerepjátékos alapokra helyezve.”



6. Release the Spyce

Yuru Yuri x Princess Principal... és itt be is fejezhetném az ajánlóját. Mert ténylegesen erről van szó az első pár rész alapján. Igazából ennek a sorozatnak a legnagyobb húzóereje a karakterdizájnere, Namori (áldassék a neve), én is csak azért figyeltem fel rá kezdetben. Mivel mind a Yuru Yuri, mind a Princess Principal nagy közönségkedvenc, ezért nagy feladat áll a sorozat előtt, hogy a nyomukba érjen. Az alapfelállás itt is hasonló: kis-



lányok kémkednek meg nindzsáskodnak, civilben meg iskolába járnak. Ugyan ez látszólag elég borzasztó klisé történet (és lássuk be, lényegében az is), de kicsit kevésbé veszi magát komolyan, mint a Princess Principal tette. A lányoknak itt is mindenféle superképességeik vannak, amiket fűszerrel aktiválnak (jah... fűszer, komolyan), így keresik meg és számolnak le teljes titokban a rosszfiúkkal. Egyelőre sokkal többet nem tudni a történetről, de határozottan nem rossz. A lányok aranyosak, az animáció igényes, a zene... nos, érdekes, és hát ugye Namori karakterei, amik sajnos az adaptáció során kicsit vesztek egyediségükből, de aki ismeri a Yuru Yurit, annak nagyon ismerős lesz. Mondjuk pont ez a sorozat egyik legnagyobb hátránya is, az egész olyan, mintha megint egy paródia epizód lenne a Yuru Yuriból. Szinte néha várom, hogy Kyouko megjelenjen a képernyőn és nevetve közölje, hogy megunta a kémkedős játékot, ideje valami más mókát keresni. Persze ez nem lesz (sajnos), de ettől függetlenül egy elég érdekes akciósorozat, amit ajánlok azoknak, akik szeretik a kicsit magical girl stílusú animéket.

5. Anima Yell!

Oké, erre nincs mentségem, ez az egyik nagy kedvencem, pedig egy halál egyszerű kis darab. Kicsit olyan tipikus sportanime, csak ezúttal a főhősök célja, hogy igazi... profi... pomponlányok legyenek.



Vagyis a téma ezúttal a cheerleading, avagy a látványos és aranyos, na meg kissé akrobatikus szurkolás. Mindenki látott már (főleg filmekben) sportolókat buzdító, pomponokat lengető lányokat, nos az Anima Yell! szereplői is pontosan ilyenek szeretnének lenni. Igazából semmi extra nincs benne, van a naiv és butuska főhős, aki nagyon lelkes, összeszedi maga köré a hozzá hasonló lányokat. Klubot alapítanak, edzenek, gyakorolnak, szurkolnak, szerencsétlenkednek és nagyon viccesek közben. Ez egy klasszikus „aranyos lányok

aranyos dolgokat csinálnak” sorozat, annak minden előnyével és hátrányával. Igazi Doga-Kobo produkció, így a minőséggel és a humorral nincsen gond, a rajza is szép, igényes, a karakterek szerethetőek, a párbeszégeken jókat lehet kuncogni, mi kell ennél több? Totálisan dráma mentes, így a hideg őszi estékre ideális felüdülés, mert melengető érzés látni ezt a sok vidámságot és lelkesedést... főleg egy Goblin Slayer epizód után!

4. Kishuku Gakkou no Juliet

És megint egy kis stílusváltás, bár maradv a humor vonalánál. Mindenki ismeri a Rómeó és Júlia történetét, a világ egyik leghíresebb romantikus drámája. Ez a sorozat, pedig az egyik legfurcsább adaptáció, amit valaha láttam. Adott egy iskola, ahol a diákok két táborra oszlanak, egyikük a Fehér Macskák, másikuk a Fekete Kutya. A két tábor gyűlöli egymást és a tanórák szüneteiben szinte állandó a tömegverekedés.





3. Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai no Yume wo Minai

Lépünk is túl ezen a végtelen idióta címválasztáson és lelövöm a poént: ebben a sorozatban összesen 2 percig fogunk nyuszilányt látni. Szóval senki ne gondolja azt, hogy itt egy ecchi animéről van szó, ahol szexi ruhás lányok illegetik magukat. Oké, ezt is letudtuk, de miről is van szó akkor? Nos, ha nagyon hasonlítani kellene ismertebb animékhez, akkor azt mondanám, hogy egy rész Suzumiya Haruhi és egy rész Bakemonogatari... szép párosítás. Adott egy srác, Sakuta, aki egy nap a könyvtárban meglát egy playboy nyuszinak öltözött lányt. A gond csak az, senki más nem látja rajta kívül. A lány neve Mai és ismert TV-s gyekeksztár, de valamiért az emberek átnéznék rajta egy ideje... sőt, a létezését is elfelejtik. Sakuta



A macskák vezetője a szépséges szőke Persia Juliet, míg a kutyáké Inuzuka Romio (beszédese nevek). Gyerekkoruk óta nagy riválisok, aztán egy nap Romio szerelmet vall Julietnek és titokban randizni kezdenek. Vagyis csak próbálnak, mert az iskola összes tanulója elmebeteg a maga módján, és természetesen nem derülhet ki, hogy az ősellenségek valójában szerelmesek. Hogy mi jön ebből: rengeteg abszurd szituáció, sok-sok félreértés, harsány humor és teljes örület. Ha még nem esett le, ez a sorozat egy paródia, méghozzá a jobbik fajtából, nekem valamiért a School Rumble jutott róla eszembe, abban voltak ilyen dominószerűen összeomló események, amiket a főhős magában sikongatva próbál megállítani, de csak ront a helyzeten. Nagyon vicces, nagyon ötletes, bár annyira eredetinek nem mondanám, de mindenkinek jó szórakozás.

„...ebben a sorozatban összesen 2 percig fogunk nyuszilányt látni. Szóval senki ne gondolja azt, hogy itt egy ecchi animéről van szó...”



és Mai összefognak, hogy kiderítsék, mi áll a rejtélyes ügy mögött, főleg mivel a srácnak nem ez az első megmagyarázhatatlan esete. Mai bár elég nagy tsundere, mégis nagyon jó párost alkot a szarkasztikus és flegma Sakutával, akivel hamarosan egymásba is szeretnek, de a történet csak itt kezdődik el igazán.

Én személy szerint nagyon vártam ezt az animét, ugyanis ugyanattól az írótól származik, akinek a zseniális Sakurasou no Pet na Kanojót is köszönhetjük (nem láttad? Pótold!). Egyelőre nem is csalódtam, hasonlóan szellemes és igényes, nagyon szép látványvilággal. Főleg azoknak ajánlom, akik szeretik a lassabb, agyalósabb, kicsit természetfeletti dolgokkal foglalkozó sorozatokat.

2. Tensei Shitara Slime Datta Ken

Ne maradjon ki egy isekai sorozat sem a listáról, főleg, ha ennyire egyedi darabról van szó.



Az előző számban már hosszasan írtam isekai sorozatokról (*AniMagazin* 45.), de aki lemaradt volna, annak röviden annyi, hogy a főhős átkerül egy másik, általában fantasy világba és ott lesz belőle nagy világmegmentő hős (kivéve, ha Kazumának hívják). Ennek a sorozatnak a főszereplője egy teljesen átlagos 30-as, de még szűz japán férfi, akit egy nap véletlenül meggyilkolnak az utcán. Halála után reinkarnálódik, de egy másik világban és nem emberként, hanem egy kis kék slime-ként.

A „slime” szinte minden jrpg-ben az első szintű, leggyengébb ellenfél, amit a formája és állaga miatt pudingnak vagy zselének is lehetne fordítani a nyálka helyett. Hősrünk persze nem nyugszik bele, hogy ő csak egy gyenge slime, ezért a megmaradt intelligenciáját hasznosítja. Megismeri a körülötte lévő világot, mindent amit megeszik, annak megkapja az erejét és szépen apránként elkezd erősödni. Olyannyira, hogy hamarosan iszonyatos erőre tesz szert, amit igyekszik mások megsegítésére fordítani. Elindul kalandozni, és mint ahogy az lenni szokott, folyamatosan gyűlnek a barátai és az ellenségei is.

Lehet, hogy ez így nem túl érdekes, pedig valójában meglepően izgalmas és szórakoztató, emiatt nem csak fantasy rajongóknak ajánlom.

1. Zombieland Saga

Sakura egy átlagos tinédzser lány, szeret csinosan öltözni, szereti a jó zenét, szeretne ő is

népszerű lenni. Egy vidám reggel éppen lelkesen lép ki az ajtón, madárcsicsergés és napsütés, majd vidáman indul útjára, amikor is hirtelen szembetalálkozik egy...

FURGONNAL!

Sakura 10 évvel később tér magához egy furcsa házban, de sajnos kénytelen szembesülni azzal a ténnyel, hogy ő már csak egy rothadó zombi. És nincs egyedül, körülötte hasonló lányok, szintén gyanúsán hörögve csámpáznak. Megjelenik egy napszemüveges fazon, akiről azonnal kiderül, hogy kissé bolond. Elmondja a lánynak, hogy ők bizony zombik és innentől kezdve egyetlen céljuk van: megmenteni Szaga prefektúrát (Saga - Szaga... értitek ugye?). Nem is akárhogy, innentől a lányoknak egy igazi idol csapattá kell formálódniuk. Igen, zombi idol lányok... akik énekelnek... táncolnak... rappelnek! Mielőtt Sakura ellenkezhetne, már egy death metal koncerten találja magát... a színpadon, ahol egy csapat zombival kellene szórakoztatnia a közönséget.



Így indul ennek a csapat lánynak a története, ami a legképtelenebb hülyeségekkel van tele. Sakura kezdetben próbál valami értelmet keresni a körülötte történő örületben, de aztán beletörődik az egészbe, sodródik az árral és a végtelen hülyeséggel.

Számomra nemcsak hogy ez a szezon legjobbja, de egyben a legnagyobb meglepetése is. Konkrétan fogalmam sem volt, hogy miről fog ez az egész szólni, mikor az első részbe belekezdtem, de a végére fülig ért a szám a vigyorgástól. Zseniális paródiája minden idol sorozatnak, de úgy, hogy közben képes önállóan is vicces lenni. A lányok szenzációsan aranyosak és humorosak, látszik, hogy a színészeik imádták a szinkronmunkát (YouTube-on meg lehet találni, ahogy élőben előadják a rap csatát, valami isteni). Ha marad ilyen betegen ötletes, akkor még akár az év animéje is lehet belőle... ha van igazság. Fokozottan ajánlom mindenkinek, még azoknak is, akiket már taszít a zombis téma, ugyanis ez a sorozat pontosan annyira veszi komolyan az élőholtakat, mint azt kell: semennyire!

Ez lett volna az én 10 kedvencem, de persze ez nem azt jelenti, hogy csak ennyi jó sorozat lenne, hiszen még van bőséggel válogatni való. A teljesség igénye nélkül azért még mondok párat, amik ígéretesek lehetnek. Irozuku Sekai no Ashita kara, a P.A. works kissé furcsa mágiával átítított sulis románc, SSSS.Gridman a Trigger stúdió legújabb kaijus és mechás örülete és a Tsurune:

Kazemai Koukou Kyuudou-bu, a KyoAni legújabb sorozata, ahol helyes fiúk ijáskodnak. Ezeket is simán be lehet próbálni, szerintem érdemes. Megyek is vissza a TV elé, mert kijött a következő Anima Yell! epizód...



Hirotaka véleményei

Akanesasu Shoujo

Ezt a cuccot csak azért kezdtem el, mert szerettem volna egy olyat nézni, amiben lánytöbbség van. (A többire, amit nézek, ez nem igaz.)

Semmit nem vártam a címtől és nem is nyújt túl sok mindent, de alapjában véve élvezem. Mivel tuti nem sokan ismerik, felvázolom a lényegét. Van öt lány, akik délután 4:44-kor elmormolnak egy ígét a helyi szentélynél, arra számítva, hogy történik valami. A legenda szerint egy másik világba kerülnek. Nos, ez egyszer sikerül. Találkoznak egy másik lánnyal, aki a főhős Asuka másik világból érkezett idősebb változata és harcol a Clutternek nevezett lények ellen.

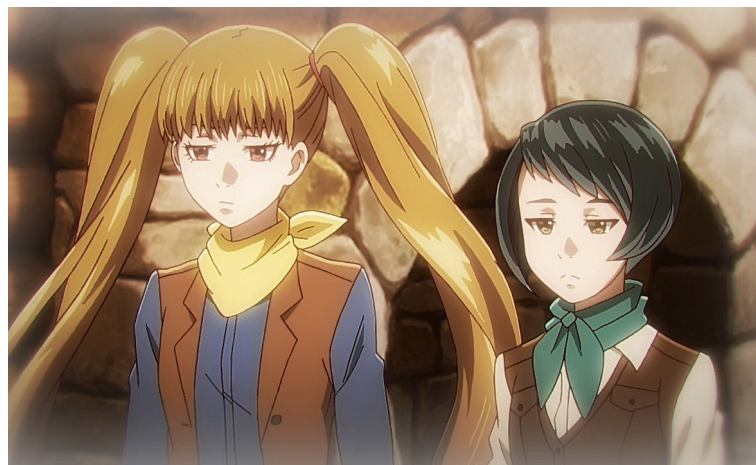
Aki látta a Sliders című sorozatot, az el tudja képzelni, milyenek lesznek a részek, csak itt vissza tudnak térni a karakterek saját világukba. Számomra kimondottan tetszetős koncepció, hogy

mindig más, alternatív dimenziókba ugranak, olyanba, ahol a lányoknak 16 évesen férjhez kell menni, vadnyugati díszletbe vagy oda, ahol mindent víz borít. És mindegyik világban megvan az ottani énjük, akik persze mindig néznek egy szépet találkozáskor. Persze mindenhol feltűnik egy Clutter, amit le kell győzni. Itt jön a sztoriba egy kis mahou shoujo szál. Az öt lányból egy, mindig az adott világbéli énjébe érkezik, ergo ő lesz a központi karakter, a problémát neki kell megoldani. Az átváltozáshoz pedig jópofa módon szükség van - és most kapaszkodjatok meg - egyedi mag-



nókazettára és egy walkmanre. Az epizódok egyelőre kétrészes etapokra vannak osztva, amiknek a történetvezetése ugyanazt a sémát követi. A sztori original, szóval kell egy lezárás. Nekem ez a része kimondottan tetszik, mindig érdekel, milyen világ lesz a következő és mi lesz a vége. Sőt, a legutóbbi világban sikerült remek görbe tükröt állítani olyan mai cuccok elé, mint a mobilfüggőség, a követők gyűjtése a neten vagy a ruhavásárlás. De mindenki nyugodjon meg, semmibe sem kell mélyen belegondolni. A grafika teljesen egyszerű, semmi extra, kiemelkedő, semmi csúnyaság, bár az átváltozott lányok CG-vel vannak megoldva, amit feleslegesnek érzek, de el lehet viselni. A karakterek sem fognak megkarcolni senkit, tipikus sulis csajok a megszokott stílussal.

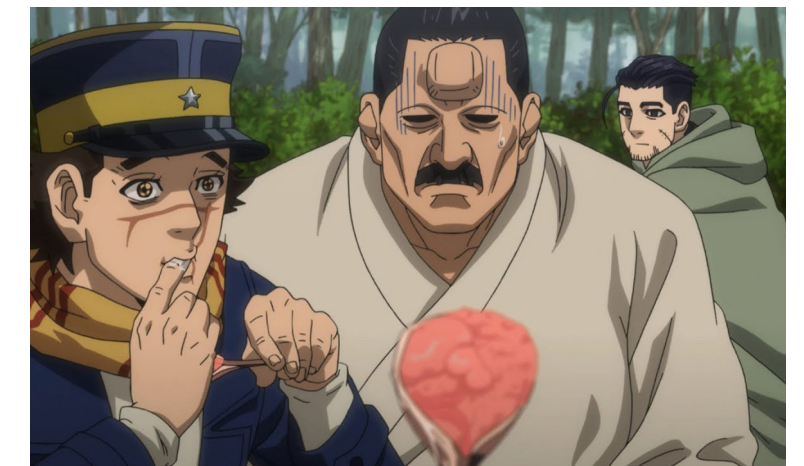
Összességében azért elég közepeszerű a cucc, aki nem akar bonyolult dolgot nézni nem vár magyarázatot mindenre és csak szórakozna, de elege van a slice of life-ből, az tehát vele egy próbát.



Golden Kamuy 2

Folytatódott a hokkaidói aranykeresés. Az első évad nagyon érdekes környezetet mutatott. A hófödte északi vadon minden kegyetlenségével, Ainu kultúrájával igazán remek atmoszférát adott az orosz-japán háborút megjáró, harcedzett katonák aranylázához. A belevitt Hijikata fantasy szála is jól lett hozzászöve a történethez.

A második évaddal ez most folytatódott és betegebb lett. Az emberi bőrből dolgozó divattervező szála nem volt éppen rózsaszín kezdés. De nem is vártam tőle. Aki látta az első évadot, az tudja, mire számíthat a másodikban, haladt tovább a macska-egér harc a tetoválások után, bár most már szövetségek is kötődtek, de már előrevetítetek sok eseményt, amiknek várjuk a bekövetkeztét, hogy alaposan átrendezze az erőviszonyokat. A hangulat továbbra is remek, a karakterek sem félnek meghúzni a ravaszt.





A Geno Studio kicsit javított a grafikán a korábbi sorozat óta. Nagyon szép a környezet, sokszor mi is érezzük a hideget vagy a tábortűz okozta meleget. Ezen a vidéken nem egyszerű a túlélés. Elhagyták a CG-t, ami örömteli, a készítőik bizonyára meghallották a rajongók hangját, mivel elég népszerű cím a szigetországban.

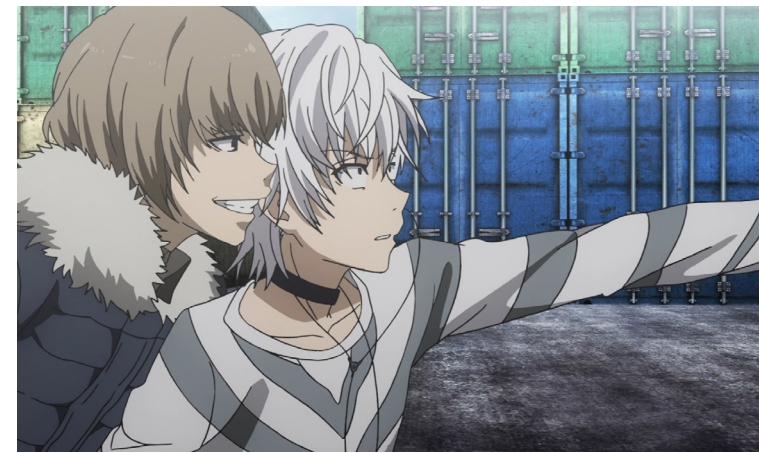
Egyetlen bajom az animével, hogy bár tartalmaz, mégis mintha olykor egy helyben topogna a történet, hiába futnak utána a karakterek. A manga is fut még, és egy ilyen sztorit nagyon so-

káig lehet húzni, de szeretném érezni, hogy halad a dolog. Itt ez nem mindig történik meg és a jó karakterek meg a környezet hangulata nem tudja egyedül elvinni a hátán az animét. Mind a kincs reménye, mind Hijikata saját terve egy hosszú kimenetelű messze-távolba eső cél. Kicsit több feszültséget még elbírna a sorozat.

Index 3

A második évad óta 8, a film óta pedig 5 évet kellett várni az Index folytatására, de most végre mindenki megkapta. Sőt, jövőre, szintén hat év után folytatódik a Railgun és az Accelerator is kap saját sorozatot.

Az Index számomra nagyon jól nyitott az első három résszel, aztán az új karakterek behozására szolgáló epizódokat kicsit laposaknak éreztem, talán mert nincs semmiféle érzelmem a karakterek felé. Hozzá kell tenni, hogy kapásból egy 25 részes sorozat lesz, ahogy elődei, így majd



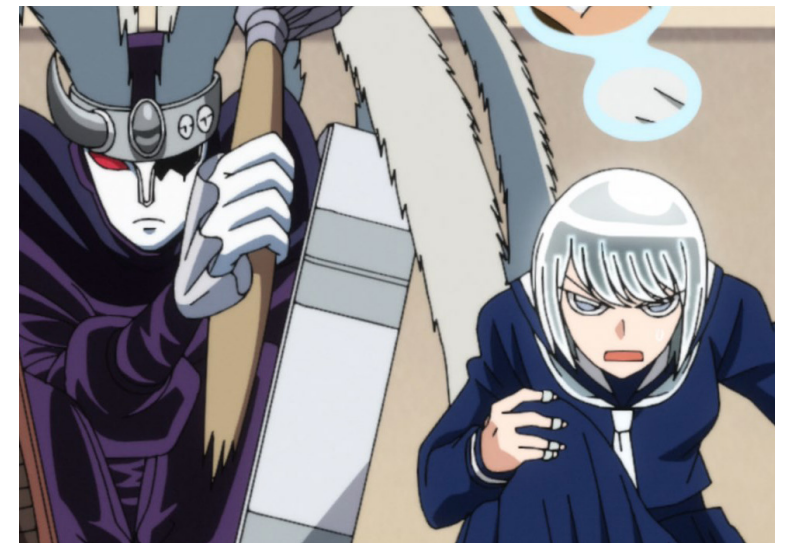
kiforrja ez magát, és összeáll a kép, de ehhez idő kell. Ám féltő, hogy a sok új karakter miatt az eddigi háttérbe szorulnak, így hiányérzetünk lehet. Ez történt anno a Durarara esetében is. Reméljük, itt jobban tudják majd kezelni a dolgot.

A grafika teljesen korrekt, a régi is szép volt, ezzel sincs baj, teljesen hozza a korábbi sorozatok hangulatát.

Szóval akárhonnán is nézem, jó újra látni Indexeket meg a többiekét. Ami nem kapott el, az a zene, az valahogy nem sikerült jól, legalábbis az én ízlésem szerint.

Karakuri Circus

Elsőre nem is terveztem ezt nézni, de aztán mégis elkezdtem, mivel egy régi, befejezett mangát adaptál, és ami manapság szinte elképzelhetetlen: 36 részes lesz. A történetben a fiatal, 11 éves Masaru lesz a középpontban, aki egy nemes család sarja, árva, és mint olyan, rokonai, irigyei lettek, akik az életére törnek. Segítségére siet a csupa izom, de gyengéd szívű Narumi és a nagyon



dögös Shirogane. Mi adja az anime érdekességét? Itt mindenki góliátméretű mechanikus bábokkal harcol. A dróton rángatott fabábok igazi halálosztók, ütnek, vágják, robbantanak. Kimondottan tetszetős. Egy problémám van, hogy lehetne látványosabb egy-egy összecsapás. De mivel nem egy ismert stúdió csinálja, és az anime többi része teljesen korrekt megvalósítás szempontjából, így ez nem fáj annyira.





Azért reméljük, később jobb lesz. A karaktereket hamar meg lehet szeretni, még Masarut is, mivel hamar átmegy nyafogó pisisből normálisabb szereplővé, akinek már most több badass pillanata volt, mint a legtöbb háremhősnek. Szóval tőle várhatunk jellemfejlődést, de Shirogane is ígéretes e téren, mivel eléggé érzelmhiányos.

Az első részek remekül belecsaptak a dolgokba, volt min izgulni, ám a bevezető szál lezárásával kicsit pihentünk, hogy elkezdhessük az újat. Most talán kiderül, mi lesz a komplex sztori, engem nagyon érdekel.

Mivel 36 részes lesz, bőven van idő, hogy kidolgozzák, így a teljes mangát sikerül adaptálni, ami egy nagyon öröndetes hír.

Tiramisu 2

Ez is folytatás, a mecha és sci-fi paródia tovább fárasztja agyunkat. Erről nem tudok sokat mondani, mivel short anime, de azt mindenképp,



hogyan folytatódik az a minimális történet, ugyanolyan minőségben. Továbbra is tele van iszonyatos marhaságokkal, amiktől nem lehet nem a falnak menni. Ilyenekre kell gondolni, hogy a főellenség kizárja magát a mechábol és azért kell visszavonulnia, mert a lakatosnak ki kell cserélni az ajtót. Remélem lesz majd még folytatás, Japánban elég népszerű.

Téli szezon

Januárban indul a téli szezon, amiből már kinéztem pár címet. Mivel az Index 3 és a Karakuri Circus a nyakamon marad, így a következőkből még faragni fogok, mert nem lesz időm mindent követni.

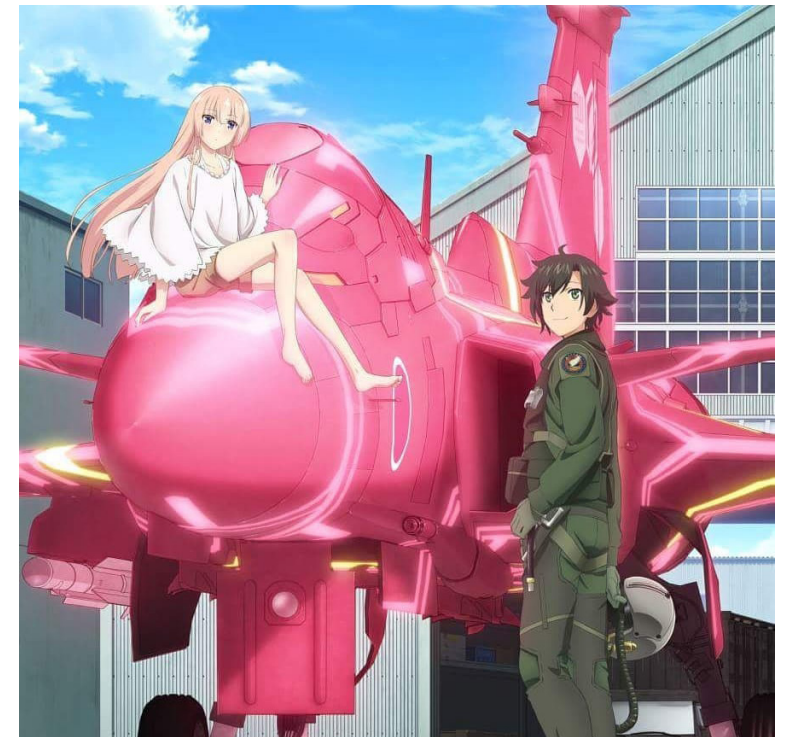
Bang Dream 2. évadát szerintem majd szezon után tolom le, az első évad nem volt rossz, de annyira nem kapott el, hogy hétről-hétre nézzem. Ellenben a **Dororo** ígéretes, egy Tezuka mangát



adaptált, ami tetszetős, de ezen még agyalok, hogy kövessem-e.

A **Kakegurui XX**-t bizonyára nézni fogom, de nem azért, mert annyira odavagyok érte, csak fárasztana, ha egybe kéne letolni.

Jobban rápörögtem a két repülős animére, a **Girly Air Force**-ra és a **Kouya no Kotobuki Hikoutaira**. Meglátjuk. Továbbá a **Revisions** kapott el trailer alapján, mert már rég néztem hasonlót. A januári számban már olvashattok róluk egy-egy rövid véleményt.



Catrin véleményei

Banana Fish

Egyedül a Banán maradt nyárról az aktuálisan követett sorozataim közül, részben szerencsére (=most sem csömörlök meg a sorozatok mennyiségétől), részben sajnos (=a Shingeki 3 második felét még elviseltem volna...).

Amiket a múltkori számban összehordtam róla, az most is megállja a helyét. Továbbra is leköti és szórakoztat a sorozat, működik az akció, 1-2 karakter jelenet és valamennyire a tálalás is. Tehát kikapcsol arra a 20 percre, és valamennyire várom az új részeket. Viszont továbbra sem vagyok elájulva, nincs rám megfelelő hatással a sorozat, és nem kedveltem/utáltam meg igazán a karaktereket, amiért még mindig a hatásvadászat számomra nem elég nyomatékos kezelését hibáztatom. Azt nem bánom, hogy elvileg végigrohannak a mangán... a történet annyira nem vált számom-

ra izgalmassá, hogy ettől többet akarjak belőle... Viszont nagyon zavar, hogy a rengeteg karaktert épphogy csak felvillantják. Többet időznék az Ash-Eiji kapcsolaton vagy a többiek személyiségén és motivációin is, mint az egymás utáni akción és huzavonán. Az egész hangulat elég masszívan arra fut ki, hogy Asht az alkotó agyonszívhatja, és amikor kapaszkodót ad neki, az annyira minimális, hogy veszélyesen nem lehet beérni vele. Biztos sokaknál ez működik drámaként, de számomra inkább fárasztó, sőt bosszantó. Viszont nem úgy ingerel, hogy azt mondhassam, ez egy hatásos, jól összerakott mű, hanem úgy, hogy ez egy erőltetett néző és karakter szívatás, ami ebben a formában szerintem nem működik.

Még mindig javít valamit ezen az érzésen az Ash és Eiji közötti szeretet, a seiyuuk és az ending zene, mint baromira hangulatos, jelenetekbe úsztatott eszköz. Ezek hatásosak, az új ending pláne, totálisan ráfüggettem. Azért továbbra sem bánom, hogy a MAPPA elővette ezt a mangát, és kíváncsi-

an várom a végét... de szezon/év animéje nálam biztosan nem lesz belőle.

Dakaretai Otoko

Az új BL sorozat két szempontból is rendkívül irritáló, nálam mégis működik egyfajta bűnös élvezetként... Irritáló, mert 1., a sztori nem több, mint egy gagyi tucat yaoi, amit az undorítóan „angyalizált” kanos seme és a „nem-nem-de-amúgy-igen-de-neeem” uke karaktere az összes lehetséges sablon módon alátámaszt, hogy meglegyen a hentai mentes szexadagja minden ráérős fujoshinak és 2., rengeteg jobb címet adaptálhatnának ehelyett a műfajban. Így most konkrétan 12 részyi időt egy gagyi és röhejes sorozat tesz ki, ahelyett, hogy jött volna egy vállalható, ez pedig kapott volna egy erotikusabb OVA-t (vagy még azt sem). Pedig van itt sok smár, tapi és álszex, amit más adaptációkból az emberek hiányolni szoktak... A vizualitás a műfaj átlagába illeszkedően

olcsó, de egész normális, a zenék és az OP-ED pedig felejthetőek (bár kellemes dallamuk van, az ED idióta tánca pedig lehet pont emiatt a tény miatt lesz maradandó?).

Viszont most ahelyett, hogy részletezném, mennyire visszataszító Azumaya ellenállást nem tűrő, édesnek beállított nyomulása, kvázi legalizált erőszaktevése, Saijou sablonos ellentmondásokat felvonultató, moe reakciói és az otsoba hentai szituációs díszlet körülöttük, leírom, miért is guilty pleasure nálam a sorozat.





A válasz nem a „ha nincs ló, jó a szamár is” elv és nem is a „már-már parodisztikus BL lesz ebből, ha mókásan állunk hozzá” megoldásokban keresendő, mert sajnos ezeknek sem jó a cucc. Inkább arról van szó, hogy túlságosan is kíváncsi (vagy igénytelen?) vagyok, ez pedig mutatott pár olyan elemet, ami miatt érdekel, mégis mi a fene fog még itt zajlani. Ilyen elemek pl. hogy komolyan érdekel, mit tudnak az epizódokba belepakolni az önisméltésen kívül, illetve, hogy az önisméltések tudnak-e valamilyen változatosságot felmutatni, továbbá a seiyuuk, különösen Takahashi Hiroki játékanak sokszínűsége már-már lenyűgöz, végezetül érdeklődve figyelem, hogy a filmforgatás és showbusiness, mint alap, mikor, mennyire van kihasználva az olcsó háttér szerepén túl.

Ezt a felütést valahogy kedvelem, még ilyen tálalás mellett is, illetve valahol azért mókás figyelni, mennyivel jobbat és többet lehetett volna ebből az egészből kihozni a sablonok helyett, és mi az az 1-2 elem, ami próbálja a cuccot vala-

mennyire menteni, eladni, megkedveltetni talán nemcsak az igénytelen rajongóknak. Szóval ennek köszönhetően akadnak jobb pillanatai, amik nem rombolják tovább a BL-re éhes, de tapasztalatlan nézők értékrendjét és elvárásait, és nem rohasztják ki az edzettebbek agysejtjeit. Kár, hogy ez az 1-2 (a sorozat előrehaladtával úgy érzem, gyarapodó) hangulatosabb momentum érdekesebb körítés helyett ostoba sablontengerben hánykolódik.

Honda-san

Elsőre ignoráltam Honda-sant, de a lelkes nézőknek köszönhetően egyre inkább szembejött velem, hogy végül én is megbizonyosodjak róla: könyvesbolti eladó csontvázunk rendkívül mókás jelenség. És nemcsak a külleme, a többi eladó szintén fantáziadús ábrázolásmódja vagy a szubkultúrás poéndömping miatt, hanem mert a vártnál is jobban „magaménak” érzem a témáit.



Leginkább azért, mert én is voltam BL-t kereső és könyvesboltokat áttúró gaijin Japánban, és volt szerencsém hasonlóan ügyetlen interakcióba keveredni az eladókkal. Ilyen szempontból tehát telitalálat a sorozat, és persze annak is működik, ami: egy kellemes vígjátéknak, ami remekül reflektál az otakuságra és a japán könyvesboltok helyzetére. Néha kicsit túljátszott, és „nagyon japán” a gag-tára, de könnyedén mosolyt csal az arcunkra a sok animés-mangás szituáció, na meg a hétköznapi, dolgozó embert kifizurázó poénok.

Ez a 12 perces epizód hosszúság teljesen jó neki. Néha laposabb, fárasztóbb jelenetek és részek is váltják egymást, így ez sem lesz az új kedvenc vígjátékom, de szórakoztató darab.

Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru

Miura Shion befejezett futós történetének első fele élvezetes csapat összeállós/motiválós sportanimét nyújt. Készülnek a srácok a maraton-



ra, kicsit sokan vannak így tízen, de kedvelhetőek. Mindenki kicsit más (sablonkaraktert testesít meg), eltérő a futó hajlandóságuk is, a skála a hobbit remekül űzőtől a teljesen bénáig terjed. De valahol nagyon vicces látni, ahogy az egész versenyt nem akaró hozzáállásokon hogyan lesznek túl a karakterek, Ouji különösen megtrollkodja az egészet. Tetszik még, hogy egyetemisták a szereplők, bár vannak, akik hozzák a szokásos középsulis versenyszellemet és múltat.

Nem vagyok sportanime fan, de az alkotó korábbi munkája (Funa wo Amu) nagyon tetszett, így igényes darabra számítottam. Az I.G szerintem eddig jól és izgalmasan hozza a futós részét, a karakterdizájn pedig a Haikyuura emlékeztet. Attól függetlenül, hogy sem a történet, sem a karakterek nem tartogatnak újdonságot egy kellemes, kétszezonos sorozatot kapunk, amiben van idő lassan, de nem unalmasan kifejtetni a műfaj szegmenseit. Kíváncsian várom, mennyire lesz hangulatosabb és mennyire nőnek idővel hozzám a karakterek. Az OP-ED párost is szeretem. Minden sportanimét kedvelőnek ajánlom.

Sono Toki, Kanojo wa

Ez egy 3 perces részekkel érkező kis semmiség, amiben sajnos kb. nagyítóval sem találunk animációt. Kár, hogy ennyire picture drama az egész, pedig a karakterrajzok szépek, a háttereket viszont élőképek átrajzolásával/effektelésével,



rotoszkóposan oldották meg. Az előzetes ajánlója azt ígérte az animének, hogy különböző életkorú nők szerelmi életébe nyerünk bepillantást, ami kiérdemelné a josei/shoujo romantikus slice of life fogalmát. Nos, ez valamennyire igaz. Valóban erről szól: kis romantikus, szerelmes, randizós párkapcsolati szituációkról látunk egy-egy jelenetet, hol középiskolásokkal, hol felnőttekkel. De sajnos ez ilyen tálalással és hosszal baromira gyenge, kevés, semmitmondó, még ha kicsit helyenként hangulatos is. Ebből sokkal többet lehetne, kellene kihozni. Kár, hogy csak ennyi.

Uchuu Senkan Tiramisu II

Áh, imádom, hogy folytatódott a Gonzónak ez az új gyöngyszeme. Ritka nagy baromság, továbbra is remekül működik mecha paródiaként és „Leslie Nielsenes” poénáradatként! Aki látott már pár sci-fi és mecha animét, az garantáltan ráérez a humorára, de egyébként is egy abszurd móka.



Jó, hogy egy rész csak 7 perces, annyi pont elég belőle egyszerre. Minden fárasztó idiótasága ellenére szerintem ez most a szezonkedvencem ebben a nem túl erős felhozatalban, amiket követelek.

Téli szezon

Még nem mélyültem el a téli felhozatalban, de talán ezekbe fogok belenézni:

- **Boogiepop** - ha már láttam a régi sorozatát.
- **Dororo** - régi samurájos Tezuka mangát vesz elő a MAPPA, ez elég vonzó, jó lenne addig a fekete-fehér sorozatába is belekezdeni.
- **Doukyonin wa Hiza** - egy bishi író és a macskája? Jól hangzik, kár, hogy fut még a manga, bár ilyen epizodikus cuccoknál ez nem sokat számít... Ha lesz időm, belenézek.
- **Piano no Mori 2** - ahogy az első évadát, ezt is szezonban tervezem követni, bár nem várom tűkön ülve.
- **Rinshii! Ekoda-chan** - elég elborultnak tűnik, érdekel kicsit a hostess csaj témája.





POLITIKA AZ ANIMÉKBEN

ÍRTA: ISKARIOTES

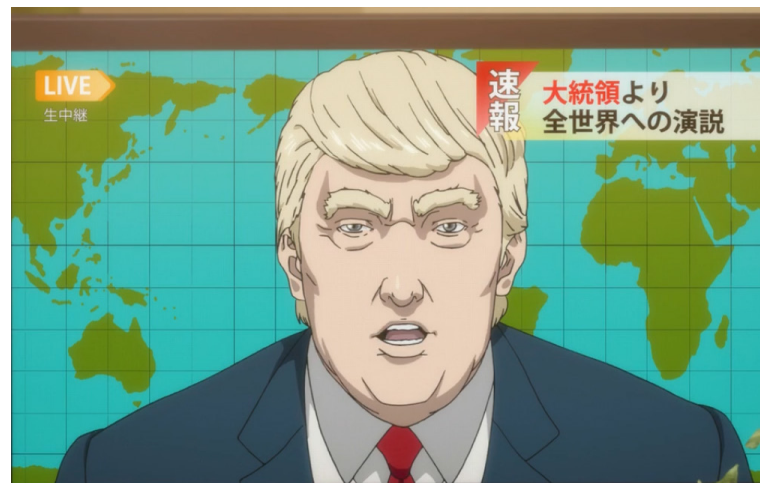
BEVEZETŐ

Az animék világa csodálatos és káprázatosan sokszínű. A különböző művekben számtalan múltat, jelent és jövőt ismerhetünk meg. A vetítővásznakra megidézett világok telis-tele vannak fantasztikus lényekkel, démonokkal, szellemekkel, istenségekkel, mesterséges- és más létsíkon élő létformákkal. Olyan természeti katalizmákat élhetünk át, amik a hétköznapi életben elképzelhetetlenek. A múlt ködjébe elvesző letűnt civilizációkat és a jövőt építő űrt átszövő hatalmas és kiterjedt birodalmakat láthatunk. De a legtöbb – ha nem is mind – rendelkezik egy politikai világgal. Lehet, hogy csak a jelenleg ismert világunkat elevenítik fel, de gyakran kitalált politikai berendezkedést mutatnak be.

Egy csoport, melynek tudata van, akarva-akaratlanul is, de elkezd politizálni. Hiszen meg akarják szervezni életüket. Gondoskodniuk kell a külső határaik védelméről, a belső szabadságuk szavatolásáról. Közösén kell szabályokat hozniuk, hol húzódik a közérdek és hol ér véget a magánszféra. Megoldást kell találniuk arra, hogy a megtermelt javakat hogyan és miképpen osszák szét a csoporton belül. Végezetül, meg kell szervezniük a szociális, egészségügyi és társadalmi szolgáltatásokat, gondoskodni kell a kultúra és az oktatás színvonaláról, továbbá a közlekedési és kommunikációs hálózatot is ki kell építeni. A történetek megálmodóinak valamilyen politikai szabályokat kell hozniuk, amik érvényesek a saját maguk által kreált világra. Néha ezek a szabályok

ismerősök, mert tanultunk vagy éppen tanulunk róla az iskolában, vagy mert benne élünk. De dönthetnek úgyis, hogy olyan politikai közeget festenek le, ami különbözik az eddig megéltől, és csak bizonyos elemeit veszik át a saját világukhoz.

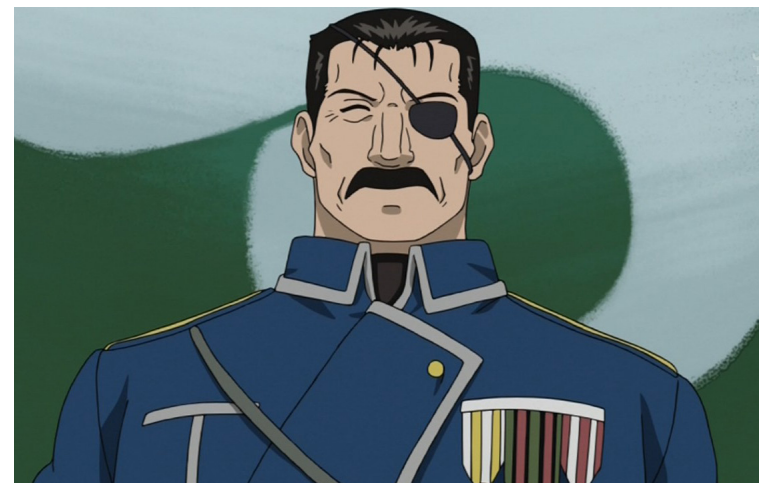
Ez természetesen nem azért van, mert az emberek rajonganak a politikáért. Egész egyszerűen azért van ez így, mert a vérünkben van. Mert ahogy közösségben kezdtünk el élni, rögtön politikai kérdéseket kellett megválaszolni. Ki hozza a döntéseket? Kik fogják azokat végrehajtani és ki fogja őket irányítani? Mi legyen azok sorsa, akik nem akarják a kollektíven elfogadott szabályokat betartani? Hogyan döntsön a közösség, ha egy idegen országgal vagy éppen idegen lényekkel találkozik? Éljenek közösen együtt, harmonikusan egy bolygón – ahogyan Goku és Vegeta teszi azt a *Dragon Ballban*? Esetleg fegyverrel vegyék fel a versenyt és próbálják legyőzni az idegent – miképpen a *Tengen Toppa Gurren Lagannban* is történt?



Netán hódoljanak be az érkező fajnak – miként az a *Gintama* (*AniMagazin* 30.) történetében áll? Vagy próbálják magukat elszigetelni az ellenséges fajtól, és alapvetően a védekezésre koncentrálni – miképpen azt a *Shingeki no Kyojinban* (*AniMagazin* 16.) is próbálták?

Ezek a kérdések természetesen csak egy probléma mentén bukkantak fel, és korántsem az összes lehetőség lett itt felsorolva. Az anime világokban felvázolt politikai képek sok mindenben segíthetnek nekünk. Megmutatják, hogy a modernkori japán szerzők miképpen látják a világunkat, mit gondolnak a múlttól és mit remélnek vagy rettegnek a jövőtől; vagy, hogy a fiatal japánok a popkultúrában milyen politikai képet látnak és az hogyan hathat a jövőjükre. Aki ma még King Bradley (*FMA*) uralmát tartja példaértékűnek az iskolapadban, maholnap már választani fog és nemsoká, akár ő kerülhet fontos pozícióba.

A politika megítélése az animékben leginkább vegyes. Egyes világokban a politika kimon-



dottan negatív színben van bemutatva. Az *Akira* (*AniMagazin* 24.) című posztapokaliptikus cyberpunk moziban az állam gyakorlatilag illegalitásba vonult vissza, a politikusok meg rosszabbak, mint bármilyen pusztító bomba. Ezzel szemben a *Narutóban* a főhős gyerekkora óta egy politikai tisztségért küzd, és mi, nézők pedig lelkesen szorítunk neki, hogy Naruto és ne más valaki szerezze meg a hőn áhított címet.



A (politikai) történetekben az a legnagyobb kapocs, hogy mindig egy paradigmaváltás előtt kapcsolódunk be a cselekménybe. Legyen egy világ bármennyire is szép vagy idealisztikusnak látszó (pl.: *Harmonie*), hamar kiderül róla, hogy komoly gondokkal küzd, és kell egy renegát, aki az egész ismert világot megrengeti (pl.: Lelouch Lamperouge a *Code Geass*-ből).

A politika nemcsak a hazugság művészete, ahogyan Apa évszázadokig képes volt Amestrict vezetni a *Fullmetal Alchemistben*. A politika nem egyenlő a nyers erőszakra épülő világokkal, miképpen Kuvira is kiépítette a hatalmát a *Korra Legendájában* (*AniMagazin* 43.). A politika olykor hősi vezetésen múlik, ahogy Tsukino Usagi tette a *Sailor Moonban* (*AniMagazin* 12.).

A politikai hatalom vagy maga a politika egymagában nem sok mindenre elég. Sokkal inkább az a kérdés, hogy aki megszerzi a hatalmat (döntési pozícióba kerül), mire fogja azt felhasználni. A *Rurouni Kenshin* világában (*AniMagazin* 16.) két

páratlanul nagy tudású kardvívó mester csap össze. Himura Kenshin a meglévő politikai rendszert akarja megóvni tudásával, ezzel szemben Shishio Makoto a fennálló rezsimet akarja megdönteni. A legpusztítóbb rémálmokkal átitatott rezsimeket is politikusok építették fel, de szerencsére ezeket is mindig egy politikus rombolja le, még ha saját magát nem is tartja annak.

Az anime univerzumokban bemutatott problémákat nem mindig vagy legalábbis nem közvetlenül a politika okozta. Az egyenlőtlenséget (pl.: *Gankutsuou*), a környezetszennyezést (pl.: *Dominion* (*AniMagazin* 8.)) vagy éppen a szegénységet (pl.: *Kiddy Grade*) nem feltétlenül a politika idézte elő, de megoldásukhoz/felszámolásukhoz/megszüntetésükhöz csak a politika vezethet el.

Természetesen léteznek olyan szituációk is, amikor a problémát magát is a politika idézte elő. A háború (pl.: *Porco Rosso*), a kizsákmányolás (pl.: *Ergo Proxy*) vagy éppen az elnyomás (pl.: *Sakasa-*

ma no Patema (*AniMagazin* 22.)), ezek mind rossz politikai döntések végeredményei. De a konfliktusok megoldásához is a politika vezet el minket, ha mégsem tudjuk vagy akarjuk ezt az utat választani és helyette valami mást akarunk, akkor könnyen a pusztulás lehet a végkifejlet (pl.: *Texhnolyze*).

Csábítóan buja az a gondolat, miszerint a rossz karakterekre politikusként gondolunk, tegyük hozzá azért, mert eleve ilyen tisztséget töltenek be. Zorzal El Caesar (*Gate: Jieitai Kanochi nite, Kaku Tatakaeri*) egy hataloméhes hercegeként tekintünk és szintén rossz királyként gondolunk Aizen Sousukéra a *Bleach*-ből.

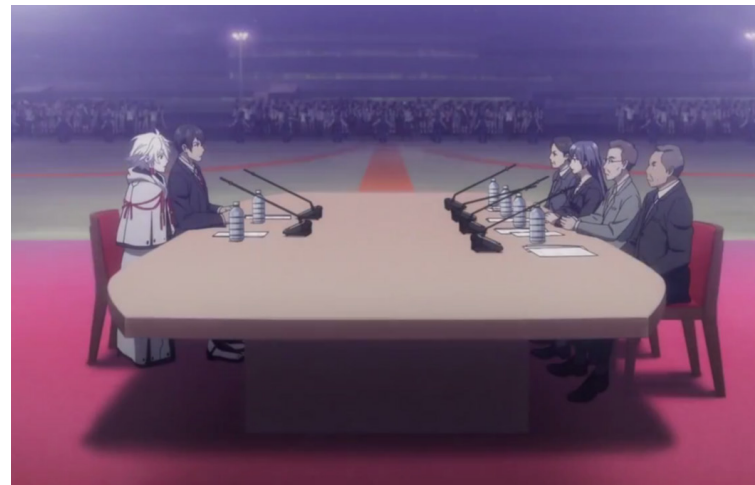
Ritkábban gondolunk bele abba a ténybe, hogy a főszereplők, akikért szorítunk, szintén politikusok. Senju Tsunade egy hokage, aki vezeti országát egy háborúban, Shikamaru a hokage vezető tanácsosa és így komoly ráhatása van a (politikai) eseményekre. Hyuga Hinata mindamellett, hogy a hokage felesége, egyben Avarrejteek legnagyobb és legerősebb klánjának a vezetője is, tehát önhatalmúlag is komoly politikai szereplővé vált. De választott politikai tisztséget töltött be Sheska

az FMA-ból. Amelia Wil Tesla Saillune a *Slayers*-ből alapvetően egy hercegnő, akinek kötelességei és feladatai vannak országa és népe iránt.

E sor pozitív példa mutatja, hogy az animékben nemcsak a rosszak, hanem a jók is politikusok. Természtesen ezekről a tényekről hajlamosak vagyunk megfeledkezni, hiszen a hétköznapiakban és az animék világában is ahhoz vagyunk hozzászokva, hogy a politikusok rosszak, míg a jók civilek.



„A (politikai) történetekben az a legnagyobb kapocs, hogy mindig egy paradigmaváltás előtt kapcsolódunk be a cselekménybe.”



Az anime világok sok esetben furcsák, olykor olyan dolgok is előfordulhatnak bennük, ami a mi világunkban nem. Sőt (elég) gyakran még a természet törvényeit is meghazudtolják az események. Vannak varázslók, mágusok vagy boszorkák. Bűbájjal feljavított eszközök és mesés utazási lehetőségek.

De ez nem azt jelenti, hogy a politikai világuk is ilyen lenne. Attól még, hogy halállista kerül a Földre, még nem veszti el politikai racionalitását a világ. Hiába tudnak varázsolni a *Földtenger Varázslójában*, politikai problémáit nem tudják egy szempillantás alatt orvosolni. A fantasy világok társadalmi vagy politikai képe olyan reális lehet, mint bármelyik másik hétköznapi világé.

Érdeemes elgondolkodni azon, hogy Roy Mustang miképpen tudná megteremteni Amestrisben a polgárok bizalmát a rendszerben? Miképpen működhetne a világon egy olyan erőszakszerv, mint a Mithril a *Full Metal Panic!*-ban?

„Ahhoz, hogy jobban megértsünk egy világot, érdemes kikutatni, hogy az egyes szereplők között milyen a hatalmi egyensúly, a karaktereket milyen motivációk vezérlik és milyen politikai szándékaik vannak.”

A *Cowboy Bebop* világában milyen kormányzati struktúra lenne a legalkalmasabb egy Naprendszer keretein belül, de több égitesten élő emberiségnek? Ki, hogyan, miképpen és miért hozna döntéseket a kút túloldalán?

A cikksorozat az anime világok politikai szempontjait fogja megvizsgálni. Az fog az írások központjába kerülni, hogy az egyes sorozatokban vagy filmekben miképpen működne a politika. Mely szereplők lennének fontosak, az érdekek hogyan és miképpen alakulnának, illetve a döntéseket ki vagy milyen testület hozhatja meg. Az egyes hatalmi pozíciókba kik kerülhetnek be és azokat mások hogyan próbálják megszerezni. Körbe járjuk, hogy az egyes birodalmakat, országokat mi alapján, mi köré építenék fel. De az is bemutatásra kerülne, hogy a szabadságharcosokat vagy

éppen a terroristákat milyen eszmék vezérlik egy-egy harc kirobbanásához. Miért akkorra ért meg a helyzet egy fegyveres konfliktushoz, és máskor miért tűrik az állampolgárok a rájuk nehezedő rezsim súlyát.

A politika, mint rendezőelv, ha nem is nyilván, de majd mindegyik anime világban megjelenik. Természetesen egy olyan sorozatban, mint amilyen például a *Free!* ez a téma nem kerül napirendre, hallgatólagosan feltételezzük, hogy a mai japán politikai környezetben élnek a szereplők a mindennapjaikat. Megint más esetben a politika vagy annak a hátterére megjelenik a műben, de nem számít jelentősnek, mint ahogyan ezt láthatjuk a *Kimi no Na wa* esetében is. Na és persze léteznek olyan világok, ahol a konfliktusok egy (jó) részét maga a politika adja, pl. *Kabaneri of the Iron*

Fortress. Ahhoz, hogy jobban megértsünk egy világot, érdemes kikutatni, hogy az egyes szereplők között milyen a hatalmi egyensúly, a karaktereket milyen motivációk vezérlik és milyen politikai szándékaik vannak. Végül arra is érdemes kitérni, hogy az egyes animék politikai képe mennyire lenne reális a mi világunkban vagy éppen mennyire lenne életképtelen.

Az animék világában a politikai rendszerek sok esetben jól megkomponáltak, a jobb és mélyebb megértésük közelebb tudja vinni a nézőt az egyes szereplők önkéntelen döntéseihez vagy egy-egy epizód komplexebb értelméhez. Érthetőbb, hogy Roy Mustang puccsának miért volt végig nagyobb esélye, mint ahogy azt ők remélték, merészelték. Miért is volt Apa rendszere lényegesebben gyengébb, mint ahogyan azt a sok homunkulusz ereje elhitette velünk? Kusanagi Motoko miért védelmez egy országot, ami már többször is életveszélyes harcokba vezényelte?



Aramaki Daisuke és Kazundo Goda, a két bürokrata harcából miért a látszólag gyengébb pozíciót betöltő, öregebb hivatalnok kerül ki győztesként? A *Death Note* világa a valóságban is működhet-e? L, Near és Melo miért is gyűlölik oly elementáris erővel a kollektív békével kecsegtető Kira rendszerét? A sorozatok, filmek, OVA-k és ONA-k által bemutatott politikai víziók segítenek kibillenteni a nézőket a szürke hétköznapiokból. Szembesülhetünk egy-egy rossz esettel, amit semmiképpen nem szeretnénk a mi világunkba, de bemutatnak olyan berendezkedéseket is, amik csábítók lehetnek számunkra, amik talán inspirálhatnak is minket arra, hogy a mi világunkat is jobbat tegyünk. Esetleg jobban megértsük a múltat, elfogadjuk a jelenünket, valamint egy kicsit felkészüljünk a jövőre is.

Az animék politikai világát leginkább három szempontból szokták megnézni a rajongók, sajnos tudományos írások elég szűken vannak e téren:

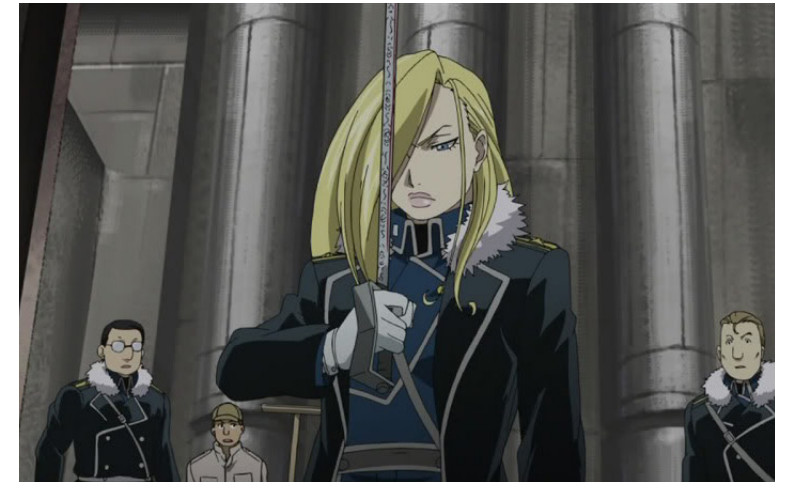
1. Az adott sorozatot egyfajta korlenyomatként használják fel a fanok. Arra keresik a választ, hogy egy-egy anime hogyan és miképpen adja vissza azt a világgépet/közhangulatot, amikor az készült. A vizsgálódás tárgya szinte bármi lehet, így meg lehet nézni, hogyan alakult a női karakterek sorsa a neverending shounen sorozatokban; vagy éppen a virtuális valósághoz az anime rendezők miképpen nyúltak, mit képzeltek róla, amikor az még inkább érdekes kísérlet volt és hogyan ábrázolják most, amikor egyre gyakoribbak az ilyen készülékek. Akár azt is meg lehet nézni, hogy a varázslást vagy a mágiát kik és hogyan képzeltek el, az hogyan létezhetne a mi XXI. századunkban. De egy példa. A női mangaka Arakawa Hiromu milyen szerepet szánt a nőknek az FMA-ban? Mondhatjuk azt, hogy hagyományos/tradicionális/konzervatív szerepet: a testvérek életének a legfontosabb női alakja saját édesanyjuk, aki tipikus háztartásbeli anyuka volt. Izumi – szó szerint – bármit oda adott volna, hogy áldott állapotba kerüljön, tehát



ő is anya akart lenni, bármi áron. Gracia asszony is csak csendben segítette férjét, hogy ő a munkájára koncentrálhasson. Ezzel szemben lehet azt is mondani, hogy az FMA-ban a női sorsok sokkal haladóbbak és progresszívek. Pinakko és Winry műszaki zsenik, Olivier Mira Armstrong az egyik legképzettebb katona, aki az ország vezérkaráig jut. Buja pedig a megtestesült fame fatele, aki minden férfit úgy használ, ahogyan kedve tartja és félelmetes harci ellenfél.

2. A másik gyakori megközelítési mód, hogy azt keresik, milyen (politikai) értékeket közvetít az adott mű. Naruto inkább egy nacionalista vagy inkább egy progresszív hős? Lehet azt mondani, hogy konzervatív hős. Hiszen szülei Avarrejtek vezetői voltak, olyanok pártfogolták, akik a falu vezető politikai elitjéhez tartoztak. Felesége pedig szülőföldjének legnagyobb és legerősebb klánjának örökösnője, majd a falu hokagéje lett. Kétség sem fér hozzá, Naruto a megtestesült Avarrejteki berendezkedés vezéralakja. De meg lehet látni sorsában a progresszív jeleket is. Gyerekkorában a falu egyik legsanyarúbb sorsú lakója volt, így pontosan ismeri a szegénységet.

„...milyen (politikai) értékeket közvetít az adott mű. Naruto inkább egy nacionalista vagy inkább egy progresszív hős?”



A környező falvak vezetőivel mindig kereste az összefogást, csapattársnak bárkit elfogadott, nem okozott problémát neki a nemi, életkori vagy etnikai származás. Tehát inkább progresszív, semmint maradi.

3. Végül természetesen lehet úgyis az animéket vizsgálni, hogy önmaguk egy lezárt világot jelentenek.

Tehát az adott anime világában felvonultatott politikai képhez nem keresünk japán politikai analógiát, de azt sem vizsgáljuk, hogy az alkotó véleménye szerint egy-egy szereplő vagy esemény kinek vagy minek felelne meg a valós életben. Egyszerűen azt szedjük össze, hogy az animében és mondjuk, ha van ilyen, akkor az eredeti műben, milyen elérhető információk találhatóak meg. Ezek alapján kell felépíteni a politikai élet leírását. Sajnos néhányszor az embernek logikai spekulációhoz kell folyamodnia, hiszen sajnos sehol sem található meg a Lelkek Világának alkotmánya. Így

csak arra lehet támaszkodni, amit megismerhetünk, és csak remélhetjük, hogy a feltevések nem nagyon térnek el az eredeti alkotó víziójától.

A sorozat során megpróbálom elkerülni a politikatudományi szakkifejezéseket, csak ott fogom használni őket, ahol nélkülözhetetlennek ítélem annak megemléztetését. Tehát nem kell Vernon Bogdanor: Politikatudományi enciklopédia alapművét kéznél tartani, hogy az ember felkeresse, mit is jelent az, hogy kameralisztika (a középkori kamararendszerek összehasonlításával és leírásával foglalkozó tudomány).

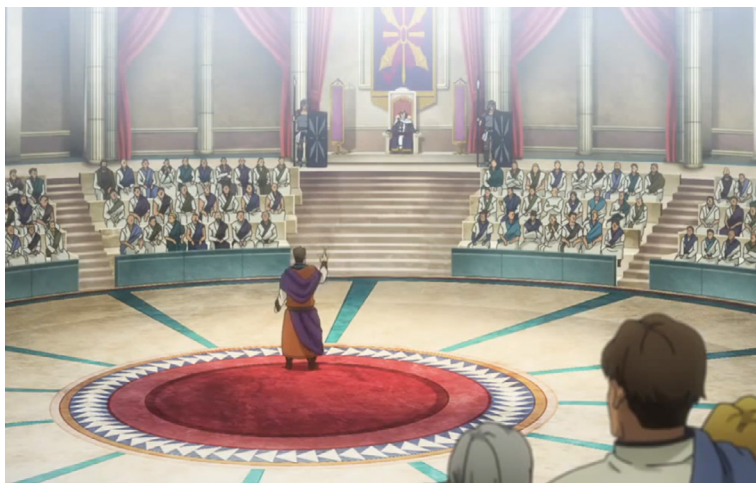
Természetesen az összes ilyen animéről képtelenség írni, így főleg azok kerülnek majd terítékre, amelyeket egyrészt személyesen is ismerek, másrészt, amik eléggé ismertek. Természetesen, ha igény mutatkozik egy-egy világgal

kapcsolatosan, akkor azt lehet jelezni az AniMagazin e-mail címére vagy Facebook oldalára, és akkor azt megpróbálom felvenni a bemutatott példák közé.

Ahhoz, hogy megértsük az animékben feltároló politikai vívmányokat, előtte majd – a következő cikkben – meg kell ismerni a japán politika hagyományait és kultúráját. A különböző korok az elmúlt évszázadok alatt mit hagyományoztak a következő generációkra, amik szép lassan a szigetország mai politikai hagyományává nőttek ki magukat, így szerves részei az animéknek is.

Akik érdeklődnek ilyen vagy hasonló témák iránt, azoknak ajánlom a következő – számomra inspiráló műveket: Tóth Csaba: A sci-fi politológiája, és szerkesztésében: Fantasztikus világok – Társadalmi és politikai kérdések a képzelet világában.

„...főleg azok kerülnek majd terítékre, amelyeket egyrészt személyesen is ismerek, másrészt, amik eléggé ismertek.”





NATSUMI EGUCHI ILLUSTRATION BOOK

ÍRTA: USAKO

ÉS SZÍNES MANGA KIADÁSOK

Natsumi Eguchi 1983-ban született, Tokióban a Joshibi Művészeti iskolában végzett, japán stílusú festészet szakon. 2010-ben elnyerte az 57. Chiba Tetsuya Manga díjat „Szokatlan alkalmi történet” címmel, karaktere Hoozuki modellje volt, ami először a 2010-es Morning's Manga 32-es számában jelent meg, akkor még „Jigoku no Sata to Are ya Kore” címmel (Pokol Állam, és ez-az). Később Hoozuki no Reitetsura (*AniMagazin* 41.) változtatta a címet, és azóta önálló sorozat lett (a Kodansha's Weekly Morningban fut). Szerette volna összehozni a humort, a japán mitológiát, népmeséket és a horrort, illetve a rajzstílusba is belevenni a régi japán mitológiai illusztrációkat, ami kijelenthetjük, igazi mestermű lett. (*jobbra felül*)



Fontosnak tartja ezek megismerését és a tanulást, édesanyja professzor volt, így hozzáférhetett már gyermekkorában sok yokai és folklór témájú könyvhöz. Mind a mangában, mind az animében is sok a megjegyzés, lábjegyzet, melyek rámutatnak a mitológiai eseményekre.

A későbbiekben nem csak a helyi pokolról esik szó, hanem kiderül, hogy a világ többi pokla között munkakapcsolat is van, Sátán látogatása is megtörténik az európai pokolból, illetve Anubisznál is jár Hoozuki. (*jobbra*) Más kultúra istenei is bele lettek szöve a történetbe, persze a megszokott humor sehol sem marad el. Előfordulhat, hogy az emberek másképp képzelik el rajzok és hi-

edelmek alapján a túlvilágot. Ezt szóvá is teszi egy halott lélek, hogy ő márpedig nem hiszi el, hogy ez a Pokol, se azt, hogy aki előtt áll, az Enma, mert nem így néz ki a festményeken. Ráadásul mágikus eszközei sincsenek, hozzanak ide neki egyet bizonyítékként: Mondanom sem kell, hogy mi erre a Hoozukis megoldás.

A sportnapos részben szintén felbukkan egy nem japán mitológiai vendég, Kerberosz (háromfejű kutya), akit a görög mitológiából ismert Hádésznek sikerült megszelídítenie, így az alvilág őrzőjévé vált. Ezek is azt tükrözik, hogy a mangaka igen jártas ebben a világban, és szereti a folklórt.

2015 novemberében jelent meg az első Hoozuki Art Book, Natsumi Eguchi gyönyörű rajzaival „Gokusai Kaiga - Color Illustration Book” címmel. A könyv 96 oldalas, és végig színes. (*jobbra*) Az első oldal kihajtható, kétoldalas, akár poszternek is kivehető a könyvből, így ez egyfajta bónusz. (*jobbra alul*)

Mindig is kedveltem a mangákban az extra képeket, ahol esetleg kedvenc karakterünket más környezetben vagy más ruhában láthatjuk, Hoozukiról is ezek a képek a kedvenceim. Mint tudjuk, előfordul, hogy Hoozuki az élők világában tölti szabadságát vagy éppen munkáját, ha kiküldetésen van: utazik, fotóztat, fel a sötétkék sapka (fülek, szarv eltakarva), és mehet a menet. Egyik kedvenc képem is kirándulós, hegyászós outfit, ami szintén helyet kapott a gyűjteményben. (*kép: következő oldal bal felső sarok*)





Az első könyv tartalmazza az akkor megjelent mangák, és a Morning Magazine borítóképeit, tervezeteit is az extrákon kívül. *(szöveg mellett felül és középen)* Nem vitás, hogy hatalmas tehetség, és elhivatottság szükséges egy komplett világ megteremtéséhez, kidolgozni a történetet, illusztrálni és mindig megújítani, hogy érdekes legyen. Az apró dolgok megtervezése, például a ruházat, a szoba megrajzolása, úgy, hogy teljesen passzoljon az adott karakterhez. Imádom Natsumi Eguchi illusztrációit, ha összehasonlítjuk az animét a mangával, az anime letisztultabb, a manga oldalaira a sötét a jó szó, sok a fekete, erősek a vonalak, olyan „horror”-t idéző, vékony, hosszú ujjak. Hoozuki a szemein jobban látszik az „örület”:D, na jó, nem, de démonibb(?), talán így mondanám. *(szöveg mellett alul)*

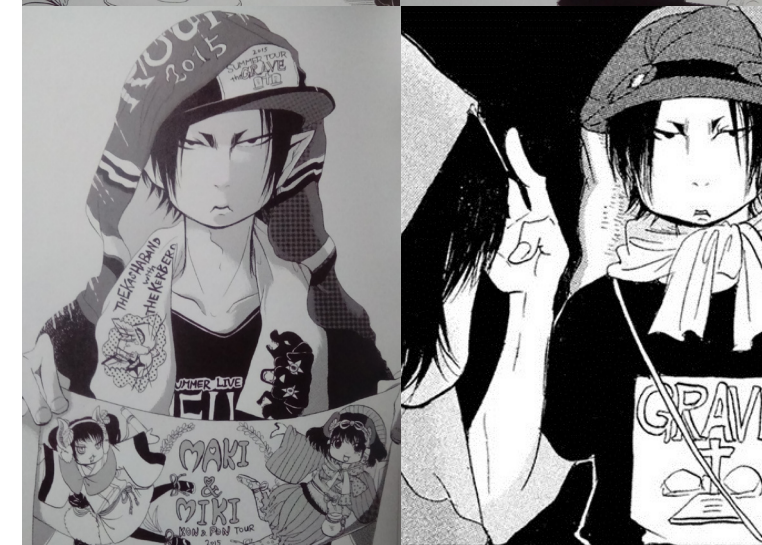
A második könyv, ami 2016 szeptemberében jelent meg fekete-fehér, és 192 oldalas, a

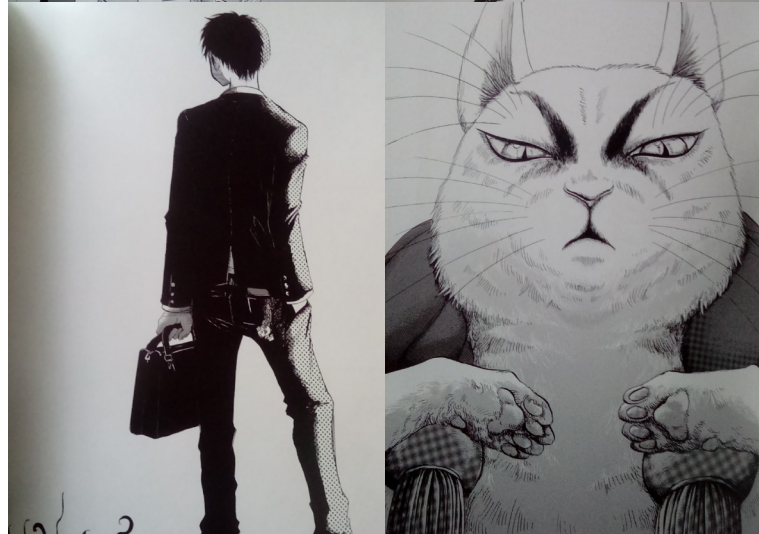
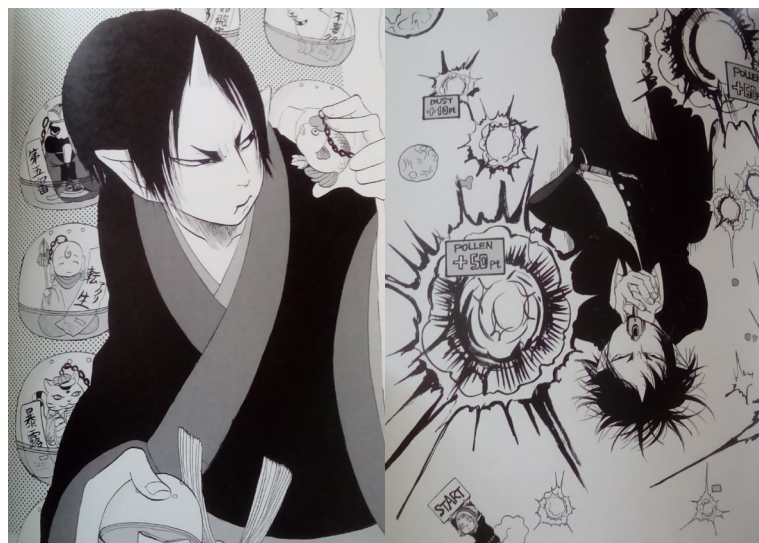
már fentebb is említett fejezetnyitó artokat tartalmazza, illetve különleges extrákat, ahol a szereplők nem mindig a megszokott ruháikban vannak. Nagyon örültem ennek a kiadásnak, imádom ezeket a képeket, de így összegyűjtve még jobb. *(jobb felső sarok, színes borító)*

Hoozuki a titkosügynök, reggeli ébredés, western, minden van, ötletesek, és a részletekben is el lehet merülni. *(fekete-fehér képek: jobb felső sarok és középen)* Nézzük meg jobban a T-Rex-es képet, Hoozuki cipőjének talpa, igen a logó... Miki és Maki rajongói sál Hoozuki kezében (?), na igen. A manga 21. kötetében Hell's Rock fesztiválon vannak Miki, Maki és Hoozuki. Szó szerint pokoli a fesztivál, mert nagyon meleg van, a közönség egyes tagjai meggyulladnak, na de itt is van egy kis részlet, mégpedig a rajongói póló. Megtudjuk, hogy „Grave” rajongó a démonunk, ami az art bookos képen is látszik (The Grave nyári turné feliratú baseball sapka Hoozuki fején). *(fekete-fehér képek: jobb alsó sarok)*

Még sok más különleges illusztráció van a könyvben, aktatáskás, gashapon gömbös, ahol Shirót is meg lehet nyerni vagy a pollenlövöldözős extra kép a kis erdei szellem fejezetéhez készült, mind igazán gyönyörűek. *(a következő oldal első hasáb képei)*

„...hatalmas tehetség, és elhivatottság szükséges egy komplett világ megteremtéséhez, kidolgozni a történetet, illusztrálni és mindig megújítani...”





Újabb megjelenés a 2018. áprilisában kijött Hoozuki no Reitetsu Selection Color manga, ez a sorozat válogatott mangafejezeteket tartalmaz színes kiadásban (*felül*), a 2. kötet 2018. október 23-án jelent meg. Már az első színes art book is mesés volt, de aminek nagyon örültem, hogy a cowboy Hoozuki is színezésre került, és a fáraós is, amit Anubisz megemlékezésekor már láthattatok. (*négy kép jobbra felül*)

Ha már új kiadások kerültek szóba, augusztusban megjelent egy alternatív történet első kötete (Hoshiumha Fictions), „Taisho Jigoku Roman 1”, melyet Natsumi Eguchi illusztrált ugyanúgy, de a sztorit Kazuki Ichida írta. A történet a Taisho periódusban játszódik (1912-1926), incidentsek és érthetetlen rejtélyek sora történik, éppen ezért létrejön egy titkos szervezet a legjobbakból, hogy megállítsák ezt a káoszt. A csapat tagjai: egy gyilkos démon, egy egyszerű, túl érzékeny személy, egy harcos, és egy pszichopata, aki romba



döntötte a császári várost. Szép kis csapat, ebből elfogadnék egy filmet is (a kötet a cdjapan.co.jp oldalról rendelhető).

Szerencsére fanholmikból sincs hiány, amin extra rajzok szerepelnek, személyes kedvencem a lefűzős Banpresto mappa, aminek az elején és a hátoldalán mindenki tükörképét látjuk, hogyan készülődnek reggel, igazán vicces fejek néznek vissza. (*jobbra*)

Remélem tetszett ez a kis bemutató, én nagyon szeretem Natsumi Eguchi munkáit, szerintem minden megvan bennük. Mindig izgatottan várom, vajon mi lesz a következő fejezetnyitó kép, milyen plusz dolog lesz elrejtve benne és milyen szituációkba keverednek a karakterek. Végezetül pedig a 21. fejezet borítója, ami szintén szerepel a gyűjteményben. Shirónak milyen jól áll a napszemüveg. (*jobbra*)





GA REI

ÍRTA: A. KRISTÓF

JAPÁN SZELLEMVILÁG BEMUTATÁSA

Még mielőtt elkezdeném a tényleges manga ajánlót, szeretnék pár szót ejteni a mangkáról, Segawa Hajiméről. A név talán sokaknak ismerős lehet, ha nem is a Ga Rei-jel kapcsolatosan, akkor talán az úgyszintén tőle származó, de később debütáló Tokyo ESP manga/anime kapcsán. Ha a két mű közül bármelyiket is ismeri az olvasó, akkor valószínűleg nem mondok újat, hogy a történet egyik főszereplője egy középiskolás lány. De erről majd kicsit később, a fontosabb szereplők bemutatásánál fogok beszélni, most azonban annyit bocsátok előre, hogy egy energetikus, akcióval teli történetet ajánlok olvasásra, amelyben túl a történet nagyszerű és gondos vezetésén, szemnek tetsző rajzvilágot is látni fogunk.

Bevezető

A manga világa alig különbözik a miénktől, mármint ugyanabban a korban vagyunk, amikor a manga íródott, az emberek nap mint nap használják telefonjaikat, személygépkocsijaikat, az internetet és minden más egyéb hétköznapi eszközeiket. Az egyetlen apró különbség a mi világunk és a manga világa között csupán egy maréknyi ember, olyan személyek, akik képesek látni a világban kóborgó szellemeket. Ezek a szellemek/spirituális lények a hétköznapi ember számára nem érzékelhetőek, és bármilyen más, hétköznapi mérő műszerrel sem lehet őket beazonosítani. Ennek ellenére ezek a lények léteznek, és az esetek többségében nem is okoznak gondot az átl-

gos embereknek, azonban amikor mégis, akkor ez a maréknyi ember siet a bajbajutottak megmentésére. A történet ezen kicsiny csoport történetét meséli el, amely földön, vízen, levegőben fáradhatatlanul úzi a gonosz szellemeket, és amikor éppen nem ezt a mesterséget űzik, akkor valami komikus helyzetben találják magukat. A mű határozottan akciódús, a kevés szabadon maradó időben pedig jól sikerült viccek zajlanak le.

A történet során megjelenő fontosabb terminológiák

Mivel a történet a japán szellemvilágra alapoz, ezért számos specifikus terminológia is megjelenik, ezeket fontosnak tartom tisztázni:



Sessho-seki: az egykor legyőzött kilencfarkú róka szellem szellemi energiájának kristály formájában való megtestesülése. Ez a kő számtalan darabra tört és szétszóródott a Föld felszínén, egyetlen kis darabkája képes hatalmas erővel felruházni a birtoklóját (gyors regeneráló képességet ad vagy akár az öregedést is meg lehet állítani). Azonban ennek ára van, mégpedig a kő megrontja a viselőjét, olyan értelemben, hogy hajlamosabb lesz a gonoszra vagy teljesen ki is fordíthatja a személyiségét.

Shikigami: papír szellemek, amelyeket erre a célra szánt alapanyagokból készítenek. Különböző szelleműzéssel foglalkozó családok használják fegyverként a szellemekkel való harcban. A papírból számtalan formát létre lehet hozni (óriás papír katona vagy fal stb.).

Hōjitsu: ismételten a szelleműző papok fegyvere, általában egy hosszú buddhista mantra elmondása után a megidéző képes valamilyen elemi csapást mérni az ellenfelére (villámcsapás stb.).

Jūgondō: taoista mágia, melyet titokban fejlesztettek ki, a manga során ismét nyilvánosan használják.

Naraku: egy terület Tokióban, amit a Kyuubi (kilencfarkú róka) támadása hagyott maga után, minden élőlény, ami ebbe a területbe téved, szellemé változik, habár nem mind lesz gonosz.





Fontosabb szereplők

Kagura Tsuchimiya: amint ígértem ő a történetünk egyik főszereplője, egész pontosan egy fiatal és energetikus középiskolás lány. Túl mind ezeken egy potens és talpraesett harcos, amikor a gonosz szellemekkel szembeni küzdelemről van szó. A harcban legfőképp társára, Byakuei ga rei-re számíthat, aki a hátába elzárt szellem. Azáltal, hogy a testébe van zárva, irányítani tudja.

Byakuei: habár ő nem is igazán egy szereplő, fontos szerepet tölt be a történetben. Elsősorban a manga is róla és a hozzá hasonló szellemekről kapta a címét, ugyanis azokat a szellemeket, amelyeket sikerült elzárni valakibe/valamibe és így engedelmességre bírni, Ga Reinek nevezik. Emellett Byakuei egy nagy erejű szellem, mely generációról generációra adódott tovább Kagura családjában. A teljes erejét azonban soha nem használták, ugyanis az megtörné a pecsétet, ami elzárja, és a szörny azonnal felfalná a gazdáját.

Kensuke Nimura: egy Kagurával egyidős fiatal srác, aki úgyszintén látja a szellemeket. Miután erre fény derül, őt is besorozzák a gonosz szellemek ellen harcoló csapatba. A manga elején az ő szemén keresztül kerül bemutatásra ez az átlagos emberek előtt eltakart világ. Egy kard segítségével harcol, mivel édesapja egy kendő oktató, ezért már gyerekkora óta gyakorolt rajta.



Yomi Isayama: ő is a gonosz szellemekkel harcoló csapat része volt, azonban nemsokkal a manga kezdete előtt a Sessho-seki hatására gonosszá válik. Még mielőtt megváltozna Kagura nővéreként viselkedik és közeli kapcsolat alakul ki közöttük. Akárcsak Kagura esetében, így az ő testében is el van zárva egy szellem, amely segítségével harcol. A manga első fejezeteiben ő a főgonosz.

Noriyuki Izuna: ő is a csapat része és egy szellem használó. Valamivel idősebb, a 30-as éveiben járó személy, jelenleg is aktív és a történet során ha éppen nem harcol, akkor a perverz viccek és tréfák fő forrása.

Rajtuk kívül tucatnyi szereplő jelenik még meg a történetben. Valakik fontosabb szereplők lesznek, és vannak, akik csak éppen egy poén kedvéért tűnnek fel.



A manga rajzstílusa

A manga szembetűnően kellemesen lett megrajzolva. Ezalatt azt értem, hogy a rajzolás stílus habár nem teljesen realisztikus (gyakori, hogy az arcok megjelenítése során egy-két jellegzetes vonáson van a hangsúly mintsem azon, hogy minél realisabb legyen), mégis nagyon könnyen felismerhetőek a karakterek. Ezenkívül, a különböző szellemek rajzolásánál (legyen az Ga Rei, gonosz vagy ártalmatlan szellem), nagyon aprólékos munka jellemző. Ezekben az esetekben a mangaka nem fogta vissza magát, nagyon látványos és impozáns munkát végzett. Emellett a mangában gyakoriak a kétoldalas, tetszetős poszter oldalak. Sokat segített a manga megrajzolásában az is, hogy a történet egyrésről eseménydús

(nincs monoton panel ismételtetés) másrésről pedig, hogy nagyon gyakoriak a vicces/komikus jelenetek (ilyenkor ismét megtörik a monotonitás azáltal, hogy a karakterek szokatlan helyzetben vannak ábrázolva).

A manga utóélete

A manga kapott egy anime adaptációt is, a Ga Rei Zerót, ami annak ellenére, hogy adaptáció nem a manga történetét dolgozza fel (legalább is nem a klasszikus értelemben), hanem egy előzetesként szolgál a mangához. Kagura és Yomi történetét meséli el. Így tehát az anime egy különálló mű a mangától olyan értelemben, hogy a kettő külön-külön is élvezhető, nem feltétlenül kell őket időrendi sorrendben olvasni/nézni. Bó-

nusz információ, hogy a Tokyo ESP anime első részeiben megjelenik pár Ga Rei karakter is, mint cameo, ami eleinte azt a tévhitet keltette a rajongókban, hogy a két történet egy és ugyanazon univerzumban játszódik. Később azonban tisztázódott a helyzet, ugyanis a cameók tisztelgésként szolgáltak az eredeti szerzőnek, Segawa Hajimének.

Személyes vélemény és kinek ajánlom

Véleményem szerint egy nagyon élvezetes és könnyed mangáról van szó. A sztori nagyon kreatív a történetvezetés szintjén, ugyanis mesterien ötvözte az író a japán szellemvilágot egy összetett és csavaros történettel. A manga során megismerkedhetünk számos japán mitológiai hellyel és szellemmel, emellett pedig a cselekménybe is sikerült rengeteg izgalmat csempészni.

Mindenképp ajánlom azoknak, akik szeretik a klasszikus shouneneket, nem zavarja őket ha néha a történet elkalandozik, hogy betekintést nyújthasson a japán mitológiába, és persze nem gond, ha teljesen váratlanul egy vicc közepén találja magát az olvasó.

Mindezek mellet az idegen nyelv sem jelent problémát, ugyanis mind a manga, mind pedig az anime megtalálható magyar fordításban az [Urahara-shop](#) oldalán.



Szerző: Segawa Hajime

Műfaj: akció, dráma, ecchi, shounen, szupererő, természetfeletti stb.

Állapot: Befejezett, 12 kötett összesen 52 fejezettel

Publikálás éve: 2005.10.26-tól 2010.01.26.-ig

Források:

[TOKYO ESP WIKI](#)

[GA-REI WIKI](#)

[GA-REI WIKIA](#)

[GA-REI:ZERO WIKIA](#)

[wall.alphacoders.com](#)





DONG BI: RED STRING

ÍRTA: A. KRISTÓF

AMIKOR A BÁBUK ÉLETRE KELNEK

Bevezető

Ismét egy olyan műfajról fogok írni, ami talán kevésbé ismert az olvasók körében, de jó eséllyel nem, ugyanis bár maga a műfaj új, hamar teret hódított magának. Egész pontosan a Dél-Koreából származó (mostanra viszont már számtalan más országban is készülő) webtoonról van szó. Először azonban arról beszélek, hogy miért tettem be a címbe a szerző nevét is. Nos ennek teljes mértékben praktikus oka van, mégpedig, hogy a manga címe (Red String - Vörös húr) igencsak felkapott cím a mangák/manhwák világában, olyannyira, hogy amikor anyagot kerestem a cikkhez, komoly erőfeszítést jelentett megtalálni a kívánt művet. Ezért ajánlott az író nevével együtt kutatni.

Mi is a webtoon?

Pár fontos tudnivaló az említett műfajról. Először is a műnem Dél-Koreában jelent meg nagyjából egyidejűleg az internet könnyen elérhetővé válásával. Alapvetően két nagy különbség van a webtoon és a klaszikus nyomtatott manga/manhwa valamint az elektronikus képregények között. Először is a webtoon elkészítéséhez egy megszakítás nélküli lapot használnak (infinte canvas), aminek köszönhetően a mű egy hosszú lapként lesz kész. Itt fontos megjegyezni, hogy böngészős oldalak esetében ezt később szét szokták vágni kisebb oldalakra, a könnyebb olvashatóság okán, de okostelefon esetében az előbbi a praktikusabb.

Ezenkívül a webtoon esetében a cselekményt ábrázoló kockák (fülkék) nagyobb távolságra vannak egymástól, tehát nem folynak egybe és nem is annyira folytonosak, mint a már említett műfajtársak. Egy harmadik különbség lehetne, ami napjainkra már nem annyira igaz, hogy a webtoon mindig színes, csak a legelső verziókban használták a fekete-fehér stílust. Ezt természetesen az teszi lehetővé, hogy a webtoon nem lesz kinyomtatva, így nem kell a nyomtatási költségek miatt aggódjanak a szerzők/publikálok.

A webtoon világa természetesen ennél sokkal többre terjed ki, inspirációt nem csak a mangából és manhwa'kból merítettek az alkotók, hanem gyakran a népszerű kultúrákból, sorozatokból, vagy egyszerűen más, hétköznapi történeteket hívnak életre digitális formában.



A webtoon kialakulásának lépései

Zéró generáció: ebben a fázisban a webtoon nem volt több, mint nyomtatott anyagok beszkennelése digitális formába.

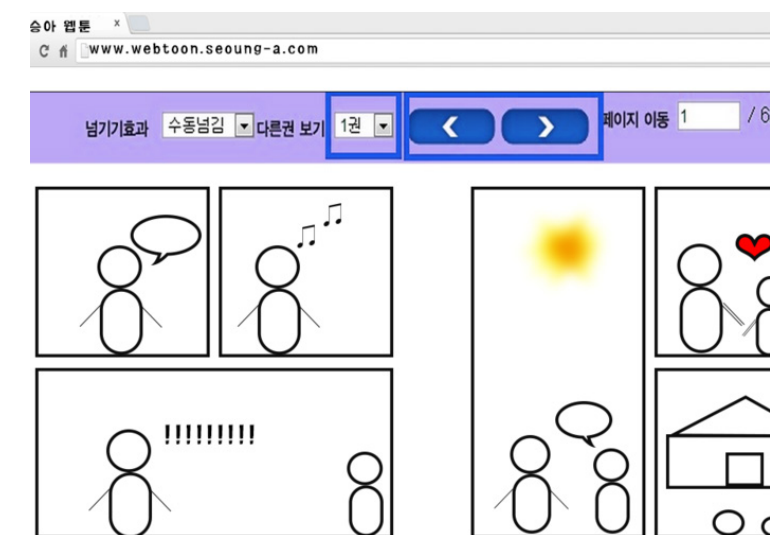
Első generáció: a technológia fejlődése lehetővé tette, hogy az alkotók különböző módosításokat végezzenek a digitális képeken. Ez egyelőre csak flash animációt és egyéb napjainkban kezdetlegesen számító módosításokat jelentett.

Második generáció: ekkor jelentek meg először a valamivel hosszabb, vertikális alkotások, ezáltal megkönnyítve a mű olvasását.

Harmadik generáció: az okostelefonok és táblagépek megjelenésével a webtoon is új formát öltött. Nagyjából ebben az időben kezdett el igazán terjedni is a műfaj, mindaddig csak rajongói fordítások voltak különböző oldalakon, napjainkban azonban egy komoly műfajjá nőtte ki magát. A most bemutatásra kerülő mű is a harmadik generációba tartozik.

A webtoon világa

A történet a mi világunk hétköznapijaiban játszódik. Ebben a világban azonban vannak olyan személyek, akik különleges képességgel rendelkeznek, mégpedig, hogy képesek létrehozni egy



piros zsinórt. Ez azért előnyös, mert ezzel a zsinórral életre lehet hívni egy olyan személyt, akinek a lelkét korábban ugyanezzel a zsinórral sikerült ebben a világban tartani. Természetesen a hús-vér testből a bábuba való áthelyezés rendelkezik időkorláttal, azonban nem egy lehetetlen feladat. Így azok, akik rendelkeznek ezzel a képességgel, meghosszabíthatják szeretteik életét ameddig az övék tart.

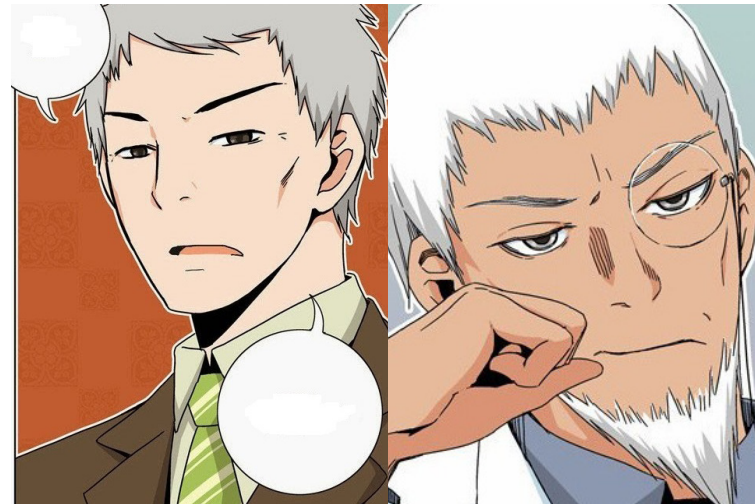
Azonban az élet számukra sem csupa móka és kacagás, ugyanis ez a húr a személy saját életéből készül, valamint a bábukat rendszeresen újra kell hangolni, különben szétesnek/elavulnak. Ebből tehát nyilvánvaló, hogy sokkal „egészségesebb” valaki más húrját használni, mint a sajátodat. Ezenkívül a történetbe egy kis románcot, egy egyszerű, de mégis érdekes történetet és rengeteg akciót sikerült még belezsúfolni.

Fontosabb szereplők

Shin Soomin: egy férfi mester, aki nemsokkal a történet kezdete után jön rá, hogy a szerencsés kisebbséghez tartozik. Mint minden kezdőnek, neki is meg kell tanulnia, hogy hogyan használja a képességét, így a történet elején az ő szemén és tapasztalatain keresztül tudjuk meg, hogyan is működik a bábuk világa.

Ha Yuran: az egyik női főszereplő, egy bábu. Épp ezért ő is rendszeres karbantartásra szorul, továbbá, mint az összes többi bábu, irányító erejének megfelelően az átlagos embereknél jóval nagyobb erővel rendelkezik (gyorsaság, reflexek és fizikai erő).

Johann professzor: egy idősebb férfi, aki több bábút is működtet egyszerre. Afféle apafigura a történetben, ő tanítja Shinnek, az újonnan felfedezett világ csínját-bínját.



Tien Xio: ő is egy idősebb férfi, aki a professzorhoz hasonlóan több bábunak a mestere. Habár a történet során negatív szereplőként jelenik meg, inkább a szürke kategóriába tartozik. Semmiképp sem egy velejéig gonosz személy, inkább csak egy hatalomra törő, ambíciókkal felruházott karakter. A történet még számos szereplőt mutat be, őket azonban most nem emelem ki.

A webtoon rajzstílusa

A rajzstílus teljes mértékben digitális, meg se próbálja utánozni a klasszikus manga vagy manhwa stílusát. Mindenképp egy teljesen más és új módszert tár az olvasó elé. Nagyban hasonlít a számítógépes játékok grafikájára.

Saját vélemény és ajánlás

A műről egyaránt tudok jó és rossz dolgokat is mondani, szerencsére több jót, mint rossz-

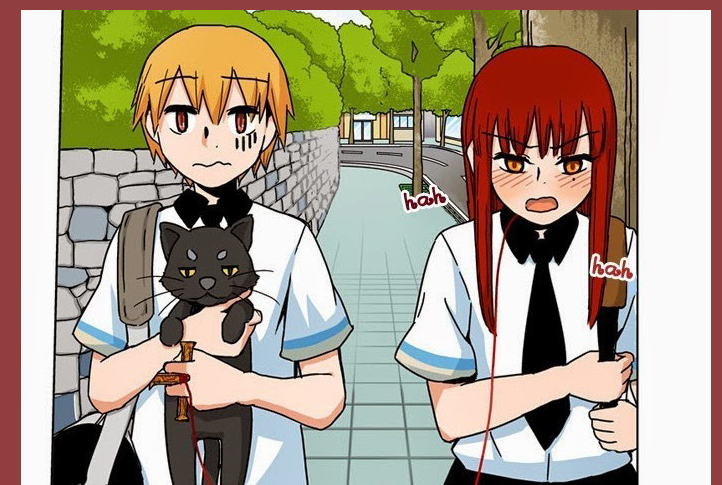
szat, szóval kezdjük azokkal. Először is a manga története relatív, egyszerű, mégis érdekes/akciódús. Az alapötlet a húrral és a bábukkal nem túl komplikált, mégis elég ahhoz, hogy egy fantázia történetet köré lehessen építeni. A karakterek jól kigondoltak és a cselekmény során bemutatásra is kerülnek. Ezalatt azt értem, hogy a fontosabb karakterek gondolataiba és múltjába is betekintést kapunk. Az egyetlen negatívum, amit fel tudok hozni, hogy a történet során erőltetik az elpirulást, illetve a kényelmetlen helyzetbe kerülést. Ezt valószínűleg egy kiegészítő vicces adaléknak szánták, ami néha valóban jól is sikerül, de egy idő után igencsak monoton és unalmas lesz.

Végezetül pedig azoknak ajánlom, akik egy könnyed, akcióval teli rövid történetet szeretnének olvasni. Nincs túlzásokig feszítve a fantázia jellege, tehát attól sem kell tartani, hogy a történet egy adott ponton elszáll.



A mű utóélete

A helyzet az, hogy azzal a ténnyel kellett szemebesülnöm, hogy maga a webtoon is alig ismert az olvasók körében, legalábbis a történet ismertsége nem hasonlítható olyan mangákéhoz, amelyekből anime is készült. Így nem olyan meglepő, hogy eddig a pillanatig nem készült semmilyen adaptáció vagy folytatás a műhöz.



Író: Dong Bi

Műfaj:

fantázia, dráma, románc, akció

Publikálás éve: 2015-től 2017-ig

Hossz: 52 fejezet

Források:

[Webtoon Wiki](#)
[readmng.com/red-string](#)
[Red String Wikia](#)



作画 ◆ あやめぐむ
AYAMEGUMU
原作 ◆ 愛七ひろ
Hiroyuki Aina
キャラクター原案 ◆ shiri



40億円で
異世界に移住するんだ



ILLUSTRATION: 鶴崎貴大
むらさきのきさき

World Story
召喚少女の奴隷魔術
SLAVE MAGIC

ISEKAI MANGAAJÁNLÓ

ÍRTA: NEWPLAYER

AMIKET EGY FANBOY OLVAS

Be kell vallanom, hogy az utóbbi időben nem néztem valami sok animét. Annyira keveset, hogy egy kezemen meg tudom számolni! Ennek egy nagy oka van: elkezdtem újra mangákat olvasni.

Régebben nagyon sok mangát olvastam, aztán ez egy kicsit lejjebb csenget, de most valahogy újra rátaláltam erre a dologra. Annyira sikerült rátalálnom, hogy az egyik nagyobb mangaolvasó portálon jelenleg 118 különböző sorozatot követték...

Ez iszonyatosan sok! Annyira sok, hogy néha összekeverem őket, valamint mikor kijön egy új fejezet bele kell olvasnom az előző fejezetekbe, hogy nagyjából tudjam, hol is tartunk a történetben! Ráadásul a sztorik 99%-a valamiféle isekai, amik meg nagyon egy kaptafára épülnek.

Isekai Maou to Shoukan Shoujo Dorei Majutsu

Kezdjük is mindjárt ezzel, ugyanis nemrég lett vége az animéjének, és amint Flash-nek lesz egy kis ideje, talán mire ezt olvassátok már fent lesz a YouTube csatornánkon a kis beszélgetésünk is róla! ([AniPalace Youtube](#))

A manga szerintem szépen van megrajzolva, nem lehet rá panasz. Semmi extra, de a legtöbb isekaitól eltérően nagy, akár teljes oldalas képek is vannak benne, amiknél még háttér is van rajzolva! Ez tisztára meglepő volt nekem, ugyanis



az isekaiok alapvetően nem a rajzolásukról híresek!

A történetét nem nagyon akarom bemutatni, aki látta az animét és újra akarja élni Diablóék kalandját, annak szinte kötelező darab!

Ja és a legfontosabb: Rem a best girl, hiába is állítasz Flash mást!



Death March kara Hajimaru Isekai Kyousoukyoku

Oh, igen! Az isekai manga, ami átment főzős mangába, majd utána visszatért a megszkott kerékvágásba! Szintén nemrég volt belőle egy anime és szintén beszélgettünk róla Flash-sel YouTube-on! ([AniPalace Youtube](#))

A manga egy kicsit le van maradva az animéhez képest, viszont sokkal bővebben elmeséli a sztorit. Ami az animében csak egy pár pillanatkép, az a mangában egy-két fejezet! Azt kell, mondjam, hogy aki csak az animét látta, az nagyon össze lehet zavarodva, hogy néha mi is történik. Ebben majd a manga fog tudni segíteni! Bele sem merek gondolni, hogy a manga mennyire lehet káosz a light novelhez képest!

A rajzolását tekintve... hááát nem is tudom, hogy hogyan fogalmazzak... Rengeteg apró kép, aminek nincsen háttere és ehhez jön még rengeteg szövegbuborék, ami kitakarja a képkockákat.



Ez az a tipikus trash isekai, amit a legtöbben letagadnak, de otthon, a sötétben, a takaró alatt olvassák! Jó, azért ennyire nem vészes az egész, de megérdemelne egy kicsit jobb minőséget a történet, ugyanis nekem az meg tetszik! Azért nagyon sokat fejlődött az első fejezet óta a rajzolás, és látszódik rajta a folyamatos foglalkozás, de még hosszú út van előttünk, mire a jó szintre emelkedne.

Csak egy bajom van vele... egyszer csak átment főzős mangába az egész... 9001 fejezeten át olvasni azt, hogy a főhős hogyan kísérletezik a különböző kajákkal egy kicsit unalmas volt, úgyhogy én ugrottam jó pár oldalt. Na jó, fejezetet. Szerencsére ennek most már vége, és minden visszaállt a jól megszokott kerékvágásba!

Szerintem egy tökéletes guilty pleasure műről van szó, ami igazából nem jó, de nem tudjuk nem olvasni. Úgyhogy kedves angolra fordító kollégák: hol van már a következő részem??!

Tate no Yuusha no Nariagari

Mivel egy gyűjtőoldalon szoktam mangákat olvasni, aminek a kezdő lapján az új feltöltések láthatóak, néha bele-bele lapozok egy-egy műbe, aminek érdekesebb a címe, borítója, vagy látom, hogy sokan követik/olvassák.

Erre is így találtam rá. Pár hónapja, egy unalmasabb vasárnap reggel leültem, hogy olvasok egy kis mangát. Csak pár fejezetet. A követ-

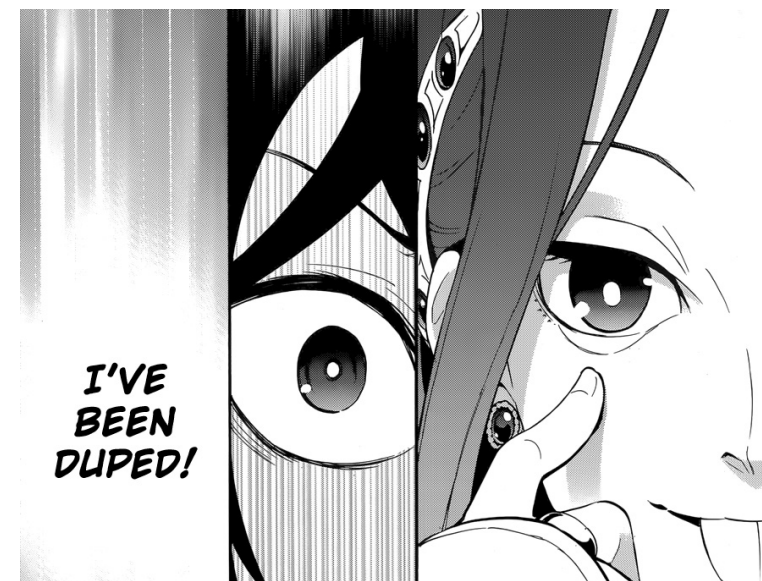
kező amire emlékszem, hogy sötét van és az esti híreket mondják.

Egy fejezet nagyjából 40-50 oldal körül mozog, minden oldalon látványos, mozgékony képek vannak, amiket részletesen ábrázoltak. Nagyon szépen és igényesen van megrajzolva az egész, semmi panaszom nem lehet rá! Minden karakter egy kicsit más és egy kicsit egyedi, nem úgy mint az átlag isekaiban, hogy csak a hajuk más. És a történet! Oh, igen! Annyira magával ragadt,



hogy mindent elfelejtettem, amit azon a bizonyos vasárnapi napon akartam csinálni! A főhősünk átkerül egy másik világba, három másik emberrel. Ők négyen a Négy hős, mindegyikük egy-egy fegyvert tud kezelni. Ám a főhősünk nem egy fegyvert, hanem egy pajzsot kap, ami miatt mindenki lenézi, az idézői egyszerűen elzavarják és páros lábbal rúgják ki a kastélyból! Megelégedve az embereket, pajzsos hősünk maga mellé fogad egy rabszolga kislányt, akivel együtt kezdik a kalandozásukat. Közös kalandozásuk alatt egyszer sem tudtam azt mondani, hogy ez a rész most unalmas vagy, hogy ugorjak át akár csak képkockákat is. Sőt, éppen az ellenkezője: voltak fejezetek, amiket később újraolvastam, annyira jól sikerültek!

Ez a manga egyértelműen a mostani összeállítás legjobbjá! De az is biztos, hogy benne van a jelenlegi top 5 kedvenc mangámban is! Ha mást nem is, de ezt mindenkinek nagyon tudom ajánla-



ni, hogy kezdje el, ugyanis messze van még a január, amikor indul belőle az anime. Úgy várom már, hogy megszólaljanak a kedvenc szereplőim!

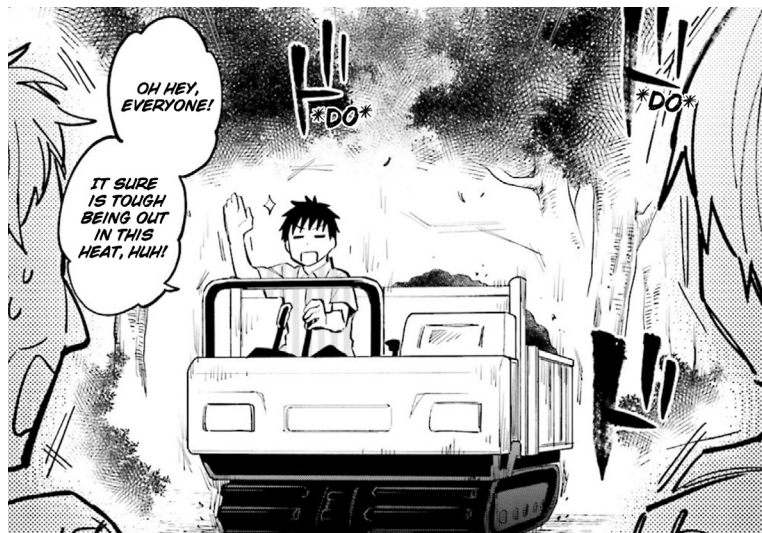
Takarakuji de 40-oku Atattandakedo Isekai ni Ijuu Suru

Mivel az elején már mondtam, hogy nagyon sok isekait olvasok, így nem lesz meglepő, hogy ez is az.



A történet szerint a főhősünk 40 billió jent nyer a lottón és úgy dönt, hogy maga mögött hagyja a zajos nagyvárost és kiköltözik a család tulajdonában lévő vidéki házba, ahol majd tengeti nyugodalmass mindennapjait. Ám a megérkezés-kor talál a házban egy olyan szobát, ami le van zárva. A zár felnyitása után pedig kiderül, hogy az a szoba egy átjáró egy másik világba. Ebben a világban középkori szintek uralkodnak, az emberek kézzel művelik a földeket, és minden nap egy újabb küzdelem a túlélésért. Így nincs mit tenni, be kell segíteni az átjáró közelében lévő falunak. Rajzolást tekintve egy kicsit bajban vagyok. Nagyon egyedi a rajzstílus, és nehezen tudom eldönteni, hogy jó vagy rossz stílus-e ez.

Az egész olyan mintha tényleg ceruzával rajzolták volna, tele van különböző vonásokkal, ami nekem különösen tetszik. Viszont egyes kockák egy kicsit elnagyoltnak tűnnek. A háttereket elfelejthetjük, mert egy kis pöttyözéssel vagy pár vonallal sok



esetben meg vannak oldva. Ha az egész tényleg kézzel van rajzolva, akkor ez nem gond, de kétféle, hogy ma még sokan hagyatkoznak arra, hogy csak kézzel rajzoljanak.

Az egész mangán nagyon erősen érződik, hogy az isekai mellett a slice of life kategóriába tartozik. Minden esemény a mezőgazdaság körül mozog, így az olvasó megtanulja, hogyan kell krumplit termelni vagy éppen a folyót locsolásra használni. Emiatt nem beszélhetünk egy akciódús műről. Aki az ilyen semmittevős sztorikat nem szereti, annak ez sem fog tetszeni. Nekem egy nagyon kellemes kikapcsolódás, főleg azért, mert a kertészkedés valamilyen szinten érdekel, de a panellakásban kicsit nehéz művelni.

Shingan no Yuusha

És végezetül eljutottunk ehhez a „mesterműhöz”, az e havi utolsó isekai mangánkhoz, amit nem is tudom, hogyan jellemezzek. Ez egy agyament történet, az biztos!

A főszereplőnket megunja a jelenlegi világ istennője és átrakja egy másik világba. Egy olyan világba, ahol elfek, varázslatok és guildok vannak. (Mint isekai szakértő, mondhatom, hogy 10-ből 11 isekai mangában ilyen világ van.) Az új világban viszont felkarolja egy másik istennő, aki megpróbál a főszereplőn segíteni és felruházza különböző tulajdonságokkal. Ennek hatására főhősünk egy új életet kezd és elindul a legközelebbi városba. Ám itt nem talál embereket csak zombikat, akik



rátámadnak. Az egyetlen közelben lévő fegyver pedig nem más, mint egy 2 méteres farönk. Igen, jól olvastátok. Egy nagy farönköt felkap a csávó és azzal kezd el hadonászni. Abszurd az egész! Alig bírtam tovább olvasni a nevetés miatt! Miután legyőzte a zombikat egy farönkkel, túlélők után kutat és három nőt talál a város kútjában elrejtőzve, akikről kiderül, hogy rabszolgák. (Szintén egy kötelező elem!)

Valahogy így kezdődik a kis csoport kalandozása az új világban!

Rajzolást tekintve túléles képeket láthatunk az egyes puritán képkockákban. Egyáltalán nem egy szemet gyönyörködtető manga, de az biztos, hogy minden vonal körbe ér és nincsenek felesleges ecsetvonások! Nem tudom szépnek mondani, de még csak csúnyának sem. Egyszerűen átlagos, ahogy az egy átlagos isekaitól elvárható. Az egész amúgy számomra nagyon komikus. Mindig minden a farönkök körül mozog. Egészen odáig, hogy az egyik farönkből még egy farönk lélek is megjelenik!

Azt hiszem, ez a manga nem lesz sok ember kedvence, én is csak akkor szoktam olvasni, amikor nagyon pihent vagyok. Másképpen ezt nem lehet bírni!

Mondtam már, hogy a főszereplő csávó egy 2 méteres farönkkel harcol?





SENKI SEM VÉD MEG

ÍRTA: ISKARIOTES

A Japán Alapítványnak hála egy újabb remek kortárs japán filmet hoztak el hazánkba. A Dare mo mamotte kurenai a média hírétségét, a netes zaklatást és a kollektív bűnösség elvét járja körbe.

Az alap

Egy 18 éves (tehát Japánban még fiataalkorúnak számító) középiskolás megölt egy 12 éves lány ikerpárt. A rendőrség hamar elfogja a tettest, de a munka neheze csak most kezdődik: meg kell védeni a gyilkos családját a népharagtól és a média támadásaitól. A család legfiatalabb tagjához a 15 éves Funamura Saorihoz (Shida Mirai) egy rendőrt, Katsuura Takumit (Satō Kōichi) jelölik ki, hogy védje meg a támadásoktól és szerezzé meg a terhelő vallomást a bátyáról. A média zaklatást kimerítő nyomása mellett az internetes trollok gátlástalan támadásaitól is védenie kell a kis védencét a rendőrnek. Támogatni egy gimis lányt, akinek az élete gyakorlatilag pár óra alatt darabokra hullik és közben kivédeni az alattomos, sunyi orvtámadásokat még egy jó passzban lévő rendőrnek is kemény munka lenne, pláne akkor, ha közben az ember felesége válni akar.

Történések (spoileres bemutató)

A film kezdete olyan, mint egy zseniálisan megkomponált AMV. Szép, kellemes zenére láthatjuk, hogy Saori élvezi a gimisek általános

napját. Tesi óra a szabadban, kuncogás az osztálytársakkal, összesűgás a lányokkal a folyóson. Eközben egy másik helyszínt is mutatnak nekünk, egy meghitt családi otthont. Rendőrök törnek be és rohannak fel a lépcsőn egészen Saori bátyjának a szobájáig, aki az íróasztalánál ül és tanul. Majd letartóztatják és egy rendőrautóba tuszkolják. A zenés jelenet azzal zárul, hogy Saorira rászólnak, itt a rendőrség, velük kell hazamennie, mert történt otthon valami.

Hazaérve egy magyar/európai szemmel teljesen szürreális jelenet játszódik le, ami Japánban normális. Családjogi ügyvédek érkeznek a Funamura házhoz a már kitöltött válási papírokkal, a férj és a feleség elválnak, az elvált feleség visszaveszi leánykori nevét majd újból hozzámegy

elvált férjéhez, csak most a férj veszi fel a felesége nevét, Saorinak csak a névváltozási papírt kell aláírnia. Slussz, így a Funamura névvel már csak a gyilkos báty él, s miközben ez lezajlik, egy gondos rendőrkezeléssel leragasztja a családi nevet a ház postabládjáról. A Funamura család megszűnt létezni...

A sokk alatt lévő családtagok nem is nagyon értik, mi zajlott le velük az elmúlt órákban, szinte magatehetetlenül hagyják magukat sodródni a rendőrség emberei közt. A bürokraták úgy döntenek, a családtagokat szét kell választani, így tudják a legjobban megvédeni őket a média zaklatásától. A fiú már úgys le van tartóztatva, az apát és a lányát két különböző helyre viszik, míg az anyát ott tartják, ameddig tart a helyszínelés és a bizonyítékok keresése.

„...a munka neheze csak most kezdődik: meg kell védeni a gyilkos családját a népharagtól és a média támadásaitól.”





Talán nem árulok el nagy spoilert, ha leírom: az anya/a „friss házasság” olyan lelki sokkba kerül, hogy nem tudja magát megvédeni önmagától.

Katsuura ezalatt megpróbál eljutni egy „védtett lakásba”, ahol a lányt nem találhatja a média horda. De megtalálják, aztán megint és megint. Tokió utcáin éjjel fel és alá száguldozni, miközben paparazzók vakui égetik az ember szemét, s merengeni, hogy mi történt az elmúlt órák alatt. Majd végül megnyugvást találni a rendőr pszichiáterének a lakásán, ahol Saori szembesül a hírrel, hogy mi történt az anyjával. Össeomlás.

Másnap Katsuura a kis védencével elhagyja az éjszakai menedékét és egy új vidéki hely felé veszik az irányt. Miközben tart az autótújuk sok helyen erőszakkal, mélyen izzó gyűlölettel és intoleranciával fogadják őket. Akinek gyilkos a testvére, az sem különb, az is gyilkos, és aki gyilkost véd, az maga is gyilkos, sőt a gyilkos családtagját

védő embernek a családja is gyilkos. Eközben az internet mocskosabb felén névtelen felhasználók keresik az információkat Saoriról és a legszemélyesebb adatot is kiteszik róla a világhálóra. Neki már nincs személyes tere, neki már nem jár a „safe place”, neki már csak a „net népének” a határtalan, fröcsögő, izzó gyűlölete jut.

Végre megérkeznek a végső menedékhelyre. Itt kezdődik Katsuura Canossa-járása a múltjával és a hibáival. Miközben a múlt egyre inkább a jelenbe mászik bele, Saori a jelenét nem bírja elviselni. Minden haragját, dühét, keserűséget és bánatát az egyetlen emberre zúdítja, aki próbálja megvédeni, Katsuurának pedig tűrnie kell, mert ez a munkája, mert a gyereke lehetne a lány, mert ember.

„....megtalálja a lányt egy hotelszobában, ami be van kamerázva, a neten mindenki láthatja őt, és minden fajta kommentet írhatnak alá.”

Másnap mégis felfedezik a rejtőzködő páros óvóhelyét. Egyre többen sereglenek a fogadó köré, végül köveket dobnak az ablakokra. A külső nyomás hirtelen beáramlik, amikor egy új rendőrtiszt jelenik meg. Parancsa van: szerezze meg a lány vallomását kerül, amibe kerül. Az éjszaka sötétéig elhúzódó kérdez-feleleket egy új vendég törli meg: Saori szerelme fut be. Katsuura kiharcolja, hogy a két fiatal hadd töltsön egy kis időt együtt. Reggelre eltűnnek.

Kínkeserves keresés. Végül a meg- és elfáradt törzs megtalálja a lányt egy hotelszobában, ami be van kamerázva, a neten mindenki láthatja őt, és minden fajta kommentet írhatnak alá. Katsuura véget vet az ízléstelen közvetítésnek, de

ekkor feldühödött netes trollok érkeznek be a szobába. Dühüket több minden táplálja, részben a tény, hogy valaki rongálta az ő webkamerájukat, másrészt Saorit akarják meglincselni. Katsuura ezt nem hagyja és testével védi a leányt. Vér, taposás, rúgások és szitokáradat. Trollok el, főszereplőink pedig visszaindulnak a fogadóba.

Útközben megállnak a tengerparton, ahol Saori bepillantást enged egy „tipikus japán kertvárosi család hétköznapijaiba”. Az anya háztartásbeli, apa sokat dolgozik. A családfő szeretné, hogy a gyerekei jó jegyeket szerezzenek, ezért ösztönzőleg veri őket. Keményen és gyakran. A bátynak nincs semmije: nem jóképű, nem okos, nincsenek barátai, csak „nem-jei” vannak. Frusztrált. Egy nap áthágja a tabut.

Végül Saorit visszaviszik Tokióba, hogy hivatalosan is felvegyék a vallomását. Katsuura múltja is rendeződik. The end.

Forgatás

A mozi alapötlete 1998-ban fogalmazódott meg a rendező fejében és 2003-ban kezdett hozzá a megvalósításához. A filmet 2008-ban forgatták le, de bemutatni már csak 2009-ben tudták. A XXXII. Montreáli Filmfesztiválon elnyerte a legjobb forgatókönyv díját. A rendezést és a forgatókönyvet is Kimizuka Ryōichi (1958-) alkotta meg. Kimizuka leginkább tévés közegben mozog, például az Idő fölött járó lány 1994-es élszereplős tévésorozatos feldolgozásánál is közreműködött, mint forgatókönyvíró. A főszerepre Satō Kōichi (1960-) lett felkérve, aki többek közt olyan filmekben is szerepelt, mint pl. a Sukiyaki Western Django. A női főszerepre Shida Mirai (1993-) lett kiválasztva. Az ifjú színésznő addig csak tévés sorozatokban dolgozott, de ezzel a szerepével rögtön elnyerte a külföldi és a hazai kritikusok elismerését is. Sőt, a „japán oscaron” elhódította az év új színésznőjének járó díjat is.

De több híres japán színészt is felismerhetünk a műben, pl. a fogadás szerepében Yanagiba Toshiro játszik, aki a *Space Battleship Yamató*-ban (2010) is játszott. Feleségét Kimura Yoshino alakította, aki szintén szerepelt a *Sukiyaki Western Djangóban*, de a *Lovely Complex* live actionben is. Katsuura rendőrtársát Matsuda Ryūhei alakította, aki a *Tabuból* lehet ismerős vagy az élszereplős Nanában játszotta Honjo Rent. A filmet Japán nevezte az Oscarra is, mint legjobb idegen nyelvű film, de azt nem hódította el.

„A XXXII. Montreáli Filmfesztiválon elnyerte a legjobb forgatókönyv díját.”



Japán címe

Dare mo mamotte kurenai (誰も守ってくれない)

Angol címe:

Nobody to Watch Over Me / The Guardian

Gyártási év: 2009

Hossz: 118 perc

Rendező: Kimizuka Ryōichi

Forgatókönyv:

Kimizuka Ryōichi és Suzuki Satoshi

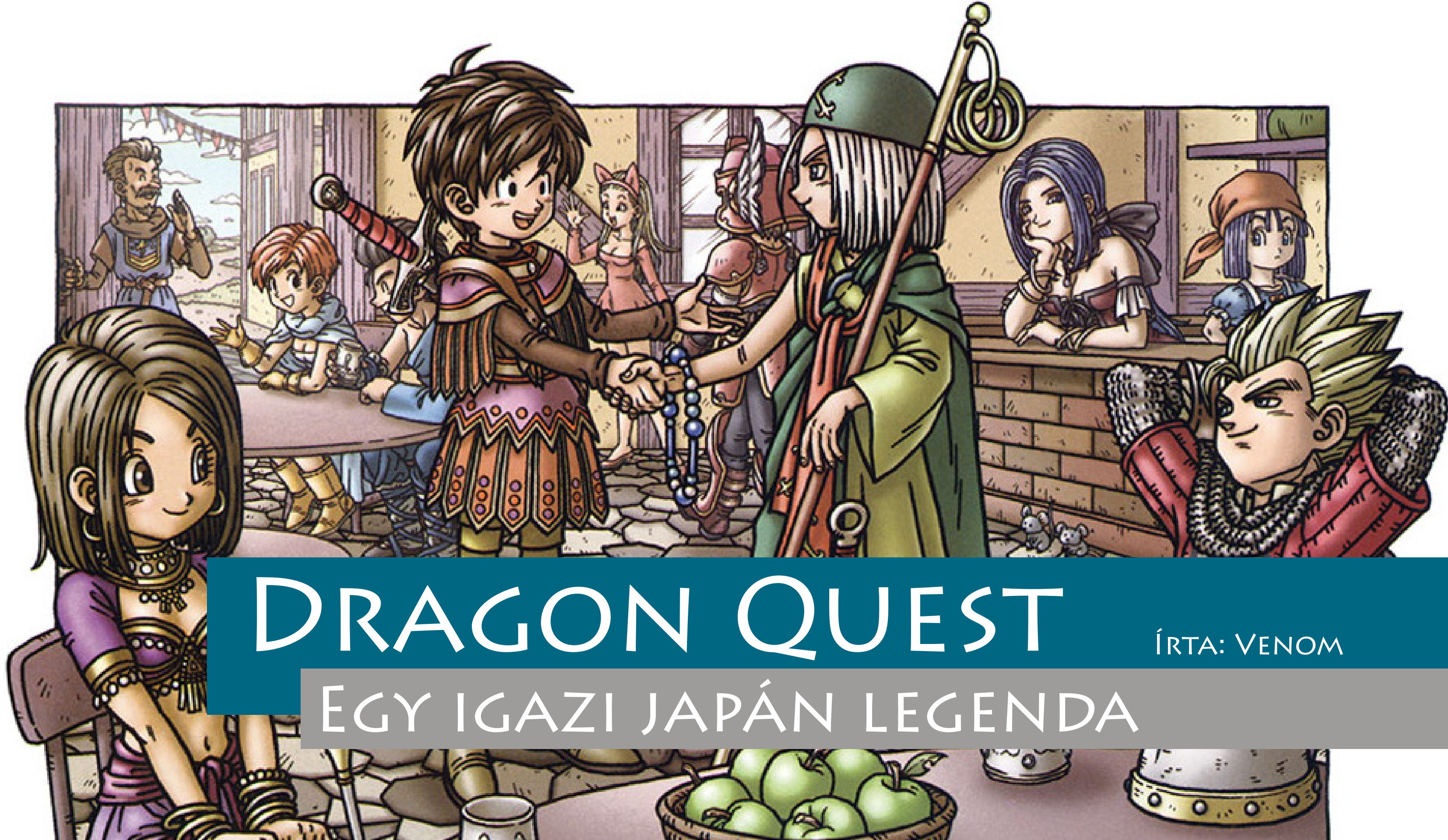
Producer: Kameyama Chihiro

Zene: Takatsugu Muramatsu

Gyártotta: Fuji Tv, Toho

Bevétel: 640 millió jen (kb.: 1,3 milliárd forint)

Értékelés: IMDb: 6,9/10



DRAGON QUEST

ÍRTA: VENOM

EGY IGAZI JAPÁN LEGENDA

Final Fantasy, Persona, Tales, szinte mindenki ismeri ezeket a játék sorozatokat, hiszen az elmúlt erős 20 évben szinte ezek dominálták a nyugati piacot a japán szerepjáték címén. Azt gondolhatnánk, hogy akárcsak nálunk, a szigetországban is ezek a legismertebbek... nos, nem teljesen. Japánban ugyanis ha szerepjáték kerül szóba, akkor az csakis egyet jelenthet: a Dragon Questet.

32 éve, 1986-ban indult útjára a sorozat, melynek szellemi atyja Horii Yuji és gyakorlatilag azonnal siker lett. Yuji és kis csapatát elvarázsolta az akkoriban még nagyon gyerekcipőben járó számítógépes szerepjátékok világa, az olyanok, mint a Wizardry vagy az Ultima és elhatározták, hogy elhozzák ezeket Japánba is, vagy legalább is valami hasonlót. Az Enix látott fantáziát a dologban és bele is vághattak a projektbe, melynek első fontos része volt, hogy felkeresték az akkoriban már befutott manga rajzoló, Toriyama Akirát (Dragon Ball) és megkérték, hogy tervezzen

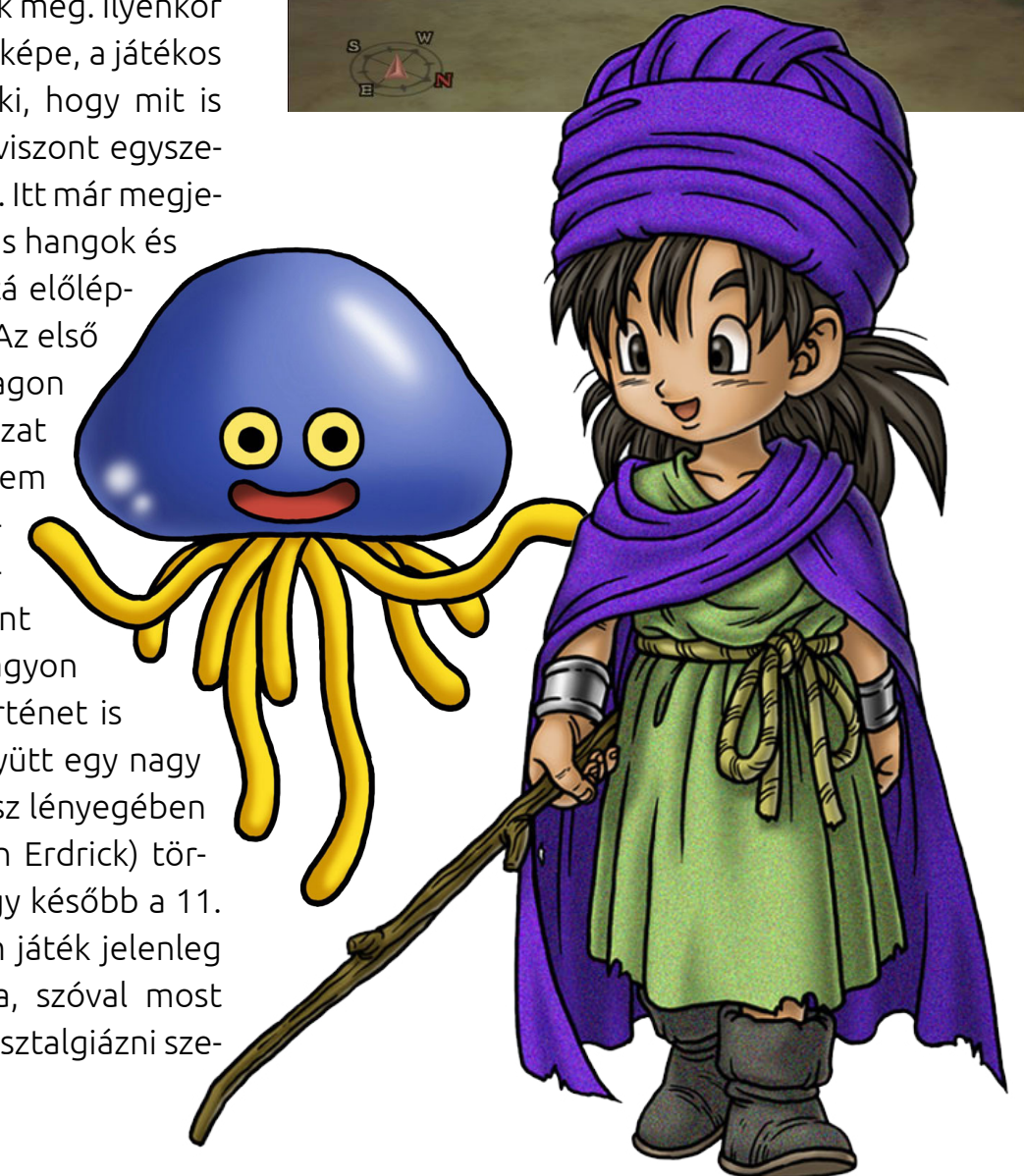
nekik karaktereket és szörnyeket. Természetesen telitalálat lett a választás és még 30 évvel később is Toriyama bábáskodik a sorozat arculata felett. A második állandó stábtagnak a zeneszerző, Sugiyama Koichi lett, akinek a stílusa tökéletesen illett a játékhöz. Igazi klasszikus fantasy hangulatot árasztottak a szerzeményei, melyeket azóta már nagyzenekarok játszanak.

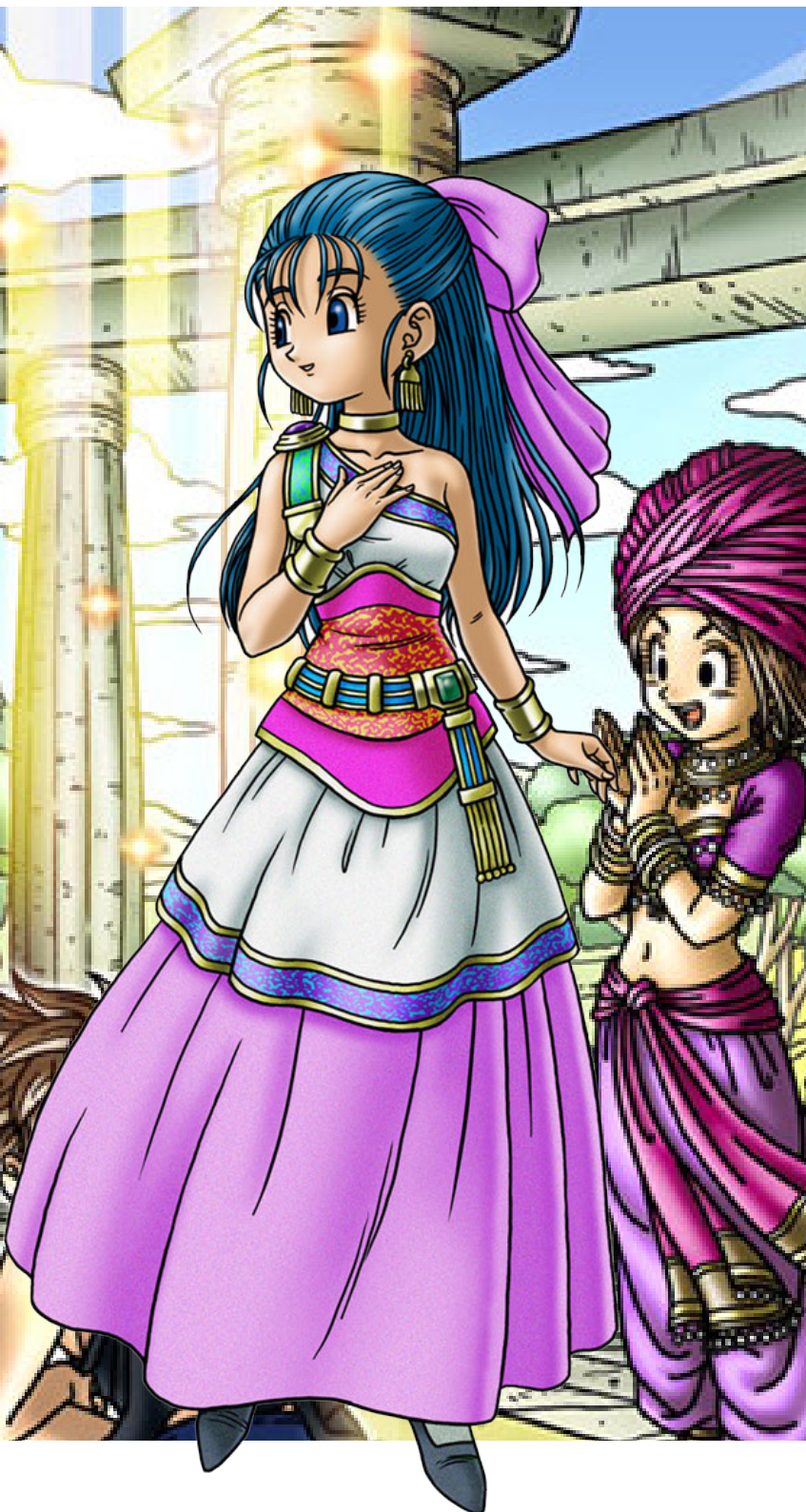
A Dragon Quest, bár kezdetben nem sokan hittek a sikerében, mégis nagyot szólt, a klasszikus kardos-varázslós téma nagyon tetszett az embereknek. Az első részt szinte azonnal követte a folytatás, majd szinte minden második évre jutott egy újabb epizód a 90-es évek elejéig. Az első 4 rész még a Nintendo kis 8 bites masinájára jelent meg, majd az 5. és 6. rész már a Super Nintendóra, szinte kivétel nélkül hatalmas eladást produkálva. A Squaresoft nem is titkoltan kiadta a saját Dragon Quest klónját, melyet Final Fantasynak neveztek el, de ez egy másik történet (AniMagazin 12., 40., 42.).



Egy legendás sorozat

A Dragon Quest I és II még borzasztóan primitív játék volt, bár akkoriban még nagy számnak tartották őket, de mai szemmel szinte élvezhetetlenek. A grafika, zene és játékmenet végtelenül egyszerű volt, a játékos felülnézetből látta a térképet, azon négy irányba tudott lépkedni és néha véletlenszerűen szörnyek támadták meg. Ilyenkor a képernyőn megjelent az ellenfél képe, a játékos pedig egy menüből választhatta ki, hogy mit is szeretne tenni ellene. A történet viszont egyszerűsége ellenére egész érdekes volt. Itt már megjelentek a sorozatra jellemző ikonikus hangok és melódiák, illetve az azóta mascottá előléptetett kis szörnyike, a kék „slime”. Az első nagyobb technikai előrelépés a Dragon Quest III lett, melyet sokáig a sorozat legjobbjának is tartottak. Itt már nem csak a grafika fejlődött, de a játékmenet is. A karaktereinket választható „class”-okba oszthattuk, mint mágus, harcos, tolvaj, stb. És ez nagyon változatossá tette a játékot. A történet is kibővült, az első két epizóddal együtt egy nagy trilógiát alkotva. Az első három rész lényegében egy legendás hős, Roto (nyugaton Erdrick) története, melynek érdekessége, hogy később a 11. rész is visszautal rá. Mind a három játék jelenleg elérhető angol nyelven androidra, szóval most már bárki kipróbálhatja őket, ha nosztalgiázni szeretne.





A Dragon Quest IV ismét hozott egy újdonságot, a történetet ezúttal fejezetekre bontották és mindegyiknek más és más szereplői voltak, ezáltal jóval hosszabb és érdekesebb lett a játék. Bár ez egy újabb trológia kezdete volt, de még a 8 bites gépekre jelent csak meg. A 16 bites korszakba a Dragon Quest V-tel léptek, bár itt még nem is a grafikai részt erősítették, hanem továbbra is a történetmesélést csiszolták. A játék két nagyobb funkcióval bővült, az egyik a házasság, a főhős a történet egy bizonyos pontján feleséget választhat magának, akitől később gyermekei is születnek, akik szintén játszható karakterek lesznek. A másik pedig, amolyan Pokémon előfutáraként lehetőséget adott szörnyek befogására, nevelésére, majd azok bevetésére a harcban.

Dragon Quest VI, ahol végre az Enix már a külsőségekre is adott. A játék most már tényleg fantasztikusan nézett ki, nagyon szépen meganimált harcokkal, ami miatt talán látványosabb is



lett, mint a vele egy időben megjelent Final Fantasy VI. A történet ezúttal két világban is játszódik párhuzamosan, amelyek között bármikor válthattunk (ezt később a Chrono Cross másolta le). A IV-V-VI. rész, melyet Zenithia trológiának neveznek, szintén elérhető mobiltelefonokra és Nintendo DS-re is, így szintén mindenki számára elérhetőek és természetesen csak ajánlani tudom őket, különösen a VI-ost.

A Dragon Quest VII megjelenésére sokat kellett várni, hiszen a fejlesztési ideje akkori mércével horrorisztikus volt. 5 évig tartott mire elkészült, amiben benne volt két platformváltás is, ugyanis kezdetben Super Nintendóra szerették volna kiadni, majd Nintendo 64-re, míg végül a Playstation konzolján kötöttek ki. Mire megjelent 2000-ben sajnos látszólag már borzasztóan elavultnak tűnt, pedig a ronda külső egy hihetetlen epikus kalandot rejtett. Elképesztően hosszú és

izgalmas története lett, melyet nem volt egyszerű elsőre befogadni. Kezdve azzal, hogy csak a bevezetője, mire az első harcot láthattuk, több mint 2-3 óra volt... Sokan már itt elvesztették a dolgot, pedig ami utána jött az 100-130 óra legenda. Én annak idején végigjátszottam, amire azóta is büszke vagyok, tényleg nagy élmény volt.

Mint említettem elég csúnyácska lett, de már kezdetleges 3D-s külsőt kapott és a zenéje is mesés szép lett, de az igazi elképesztő dolog, az a mérete, a több ezer oldalnyi dialógus. Nem csoda, hogy majdnem másfél évig tartott a fordítása. A 3DS verzió nem olyan rég jelent meg, nagyon szépen felújítva (ahogy 2000-ben kellett volna megjelenie), fokozottan ajánlom mindenkinek.

2005-ben megjelent nyugaton Playstation 2-re a Dragon Quest VIII és mindenki ámult. A sorozat végre alapjaiban újult meg, de mégis megtartotta az elődei hagyatékát. Elképesztő 3D-s grafikát kapott, hozzá egy szabadon bejárható hatalmas világgal. Minden szinten modernizálták, a nyugati kiadás még szinkront is kapott. Azóta is ez az etalon a Dragon Quest sorozatban. Amit egyszer mindenkinek ki kell próbálnia. Bejött az alkímia rendszere, amivel új tárgyakat kotyvaszthattunk. A sztori továbbra is izgalmas és fordulatos, a játékmenet miatt pedig letehetetlen volt. Szintén kapott egy 3DS és Android verziót, bár egy kicsit butítottak, de még így is szinte kötelező minden rpg rajongó gamernek!

A Dragon Quest IX valahol kicsit fekete bárányként funkcionál, hiszen csak kézi konzolra jelent meg (Nintendo DS) és leginkább a multiplayer részére fókuszál. Avagy ez az első Dragon Quest, amit többen is lehetett játszani. Nem mondom, hogy nem volt érdekes, de inkább volt kísérleti jellegű próbálkozás, mint teljes értékű epizód. A következő rész, a Dragon Quest X pedig még jobban ráerősített a többjátékos funkcióra, hiszen ez már egy Nintendo Wii-re megjelent mmorpg lett. Sajnos ez az egyetlen rész, ami sosem jelent meg angolul, így sokat nem is tudni róla. Szerencsére a XI-es rész visszatért az eredeti játékmenethez, de ezt majd kicsit kifejtem később. *(következő oldal)*

Persze, mint minden ami sikeres, a Dragon Quest sem úszta meg a számtalan spin-offot. Megszámolni is nehéz, hány játék jelent meg DQ címmel, szinte minden elképzelhető stílusban a kártyajátéktól kezdve a társason át a hack'n slash-ig. Ez utóbbi a Dragon Quest Heroes, ami egy kifejezetten jó alternatíva azoknak, akik nem szeretik a lassú rpg-eket és inkább valami pörgősebb cuccra vágynak.

Természetesen volt minden más is, figurák, mangák, anime sorozatok, szerintem még színházi előadás is. Japánban a Dragon Quest a kultúra részévé vált és bár a mendemondákkal ellentétben sosem lett munkaszüneti nap az új epizódok megjelenési dátuma, de kétségtelenül van alapja. Egy japánnak, ha rpg-t kell felidéznie, akkor szinte biztos, hogy az a Dragon Quest lesz...

Dragon Quest nyugaton

Míg Japánban az Enix fürdött a sikerben és a pénzben, a nyugati megjelenés az elején nem volt ilyen egyszerű. Kezdődött a játék címével, amiről kiderült, hogy már egy másik szerepjáték befoglalta, így kénytelenek voltak Dragon Warriorra változtatni. Nem is aratott a sorozat nagy sikert, hiszen a vele egy időben megjelent Final Fantasy modernebbnek és jobbnak tűnt a nyugati közönség szemében. Az Enix egy idő után fel is adta a próbálkozást és az elég közepesen szereplő 4. rész után a nyugati piacot átengedte inkább a konkurenciának.

Több mint 10 évnek kellett eltelnie, hogy a következő Dragon Quest, vagyis Dragon Warrior megjelenjen angol nyelven. Ez volt 2001-ben a Dragon Warrior 7, ami bár nem lett zajos siker (ellenben Japánban), de arra elég volt, hogy a 8. részt már kicsit nagyobb marketinggel dobják piacra. Ekkorra már visszakapta a Dragon Quest címet is és ezzel együtt megkapta a neki járó sikert is. A DQ8 végre kirobbanó siker lett és végre a játéksorozat zöld utat kapott Japánon kívül. A Squaresoft 2000-es évek eleji csődje miatt egyesült az Enixszel, így megszűnt a konkurálás is, a régebbi DQ címeket pedig sorban kezdték kitolni.

Mára a Dragon Quest, ha nem is lett akkora húzócélm nálunk, mint egy Final Fantasy vagy egy Persona, de mégis igazi legendává vált, ami 30 év alatt is képes volt megmaradni annak az ártatlan kardos-varázslós mesének, aminek elképzelték. Pont emiatt mindenki számára egyformán élvezhető és szerethető, de ami a legjobb, végre elérhető számunkra is.



„Japánban a Dragon Quest a kultúra részévé vált (...) Egy japánnak, ha rpg-t kell felidéznie, akkor szinte biztos, hogy az a Dragon Quest lesz...”





DRAGON QUEST XII

ÍRTA: VENOM

ECHOES OF AN ELUSIVE AGE

Több mint 10 évet kellett várnunk ismét arra, hogy egy teljes értékű Dragon Questet kapjunk a mancsunkba. Persze ez idő alatt számtalan remaster és remake jelent meg, de egy igazi, friss epizódra bizony sokáig csak ígéretést kaptunk. Olyannyira, hogy egy teljes generációt kihagytak, a Playstation 3-at átugorva, egyenesen Playstation 4-re és PC-re (és csak japánban 3DS-re) jelentették be a XI-es részt. A kérdés ilyenkor mindig ugyanaz: megérte a várakozás? Nos, mindent egybevetve... igen!

Kezdsenek szögezzük le, a Dragon Quest XI egy fantasztikus játék. Pont. Tényleg úgy van, ahogy mondják, a jelen generáció egyik, ha nem a legjobb japán rpg-je. És itt kihangsúlyozom még egyszer: a jelen generáció. Miért fontos ez? Mert a jelen generáció nem igazán bővelkedik jrpg-kben. Tessék csak belegondolni, hány olyan jrpg-t ismerünk, ami CSAK a jelenlegi generációs konzolokra

jelent meg. Tehát nem Ps3, Ps Vita vagy 3DS, hanem Xbox One vagy Playstation 4, esetleg Wii U és Switch? Elenyésző ugye. Egy roppant siralmasa sikeredett Final Fantasy XV-tel összehasonlítani, akár még degradáló is lehetne a Dragon Quest XI-nek. Lényeg a lényeg, ha azt mondja valaki, hogy ez a jelen generáció legjobbjá, akkor fogadjuk el, elvégre a Persona 5 és társai az előző generáció tagjai.

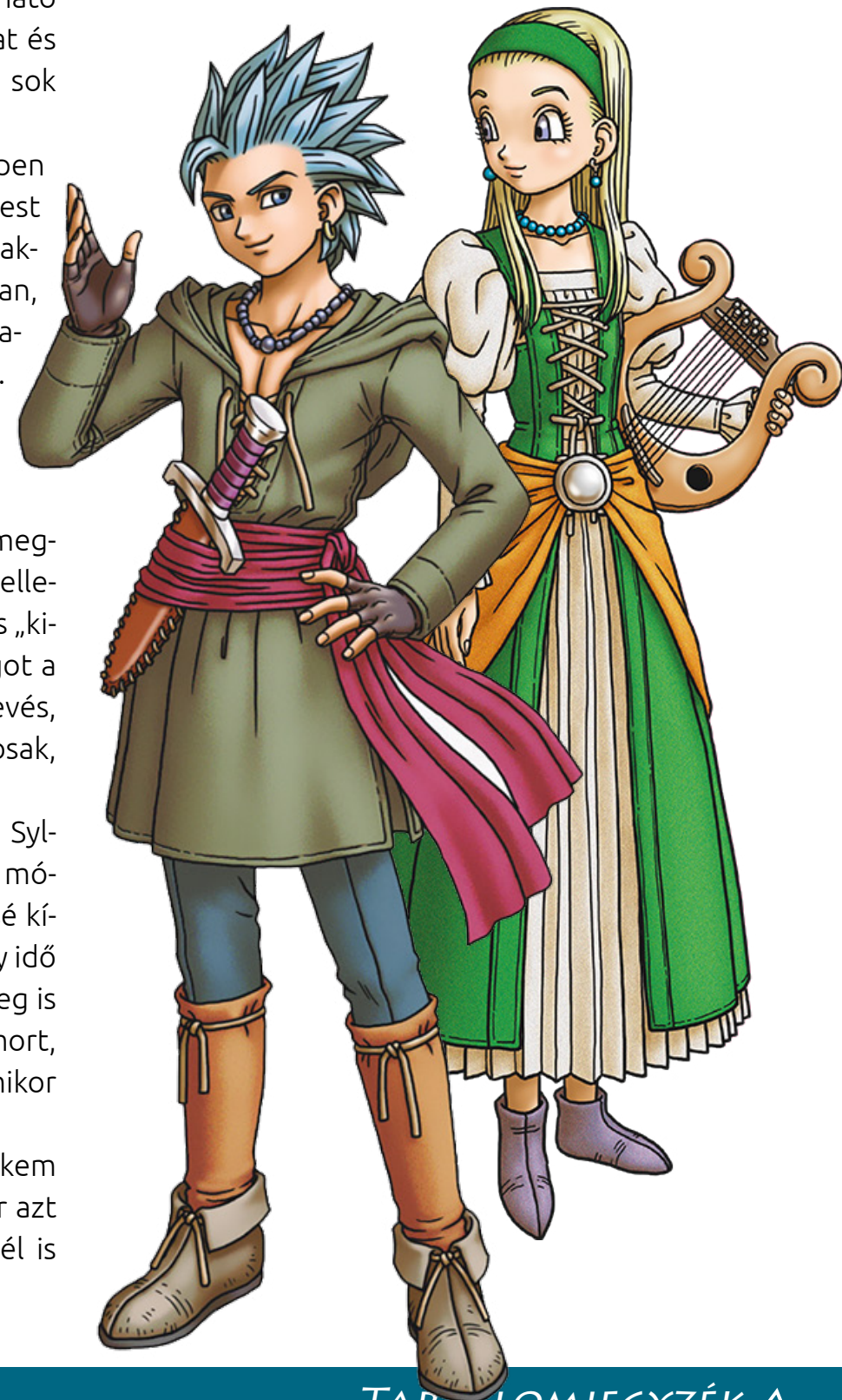
De térjünk is vissza a játékhoz és kezdjük a pozitívumokkal. A Dragon Quest XI fantasztikusan hozza a DQ élményt, és végre már itt is kihagyták a random harcokat, most már minden szörnyike látható a terepen, így mi döntjük el, hogy megküzdünk velük vagy sem. Persze nem ez az első DQ, ami ezt a rendszert használja, de az első olyan, ami nem remake és asztali konzolos verzió (és megjelent nálunk is). Mondjuk amikor hajókázunk, akkor még mindig kapjuk a random csatákat, elég gyakran sajnos, de ezt még meg lehet bocsátani neki.

Akárcsak a DQVIII-ban, itt is hatalmas bejárható világot kapunk, erdőket, hegyeket, síkságokat és mindezeket akár lóháton is bejárhatjuk, bár sok jelentősége nincs, annyira azért nem nagyok.

A grafika viszont tényleg nagyon szépen fejlődött, bár aki már játszott a Dragon Quest Heroes valamelyik részével, annak nem lesz akkora meglepetés. Nagyon rajzfilmes hatása van, Toriyama stílusa még mindig nagyon hangulatos és alapvetően érződik rajta az igényesség. A harcok alatt egészen elképesztő effekteket láthatunk, az animátorok nagyon kitettek magukért.

A történet bár iszonyatosan klisés, sőt megkockáztatom, hogy kínosan klisés, de ennek ellenére nagyon szórakoztató. A főhős a szokásos „kiválasztott”, akinek meg kell mentenie a világot a gonosztól. Lesznek persze társai is, nem is kevés, összesen nyolcan, akik szintén kicsit sablonosak, de azért megvannak a maguk pillanatai. Egyedül, akivel nem tudtam mit kezdeni, az Sylvando, számomra olyan szinten gyermeketeg módon ábrázolt „meleg” karakter lett, hogy kissé kínosan éreztem magam kezdetben miatta. Egy idő után megszokható, sőt a végére akár még meg is kedvelhető, de aki nem látja meg benne a humort, annak nagyon kellemetlen lesz... főleg, amikor meleg parádét kell szervezni... nem viccelek.

Maga a játék kellemesen hosszú, nekem 160 órába telt mire végigvittem, ezzel akár azt is kijelenthetem, hogy talán még a DQVII-nél is hosszabb, ami tényleg nem mindennapi.





Mondjuk ebben benne van az a rengeteg rohangálás a nagyvilágban, mindenféle mellékküldetések után loholva... egy idő után hagytam is őket.

Szóval kiadós, tartalmas, látványos szerepjáték, de akkor mi a gond vele? Hol is kezdjem?

Kapásból az első probléma, hogy míg itt ott látunk fejlődést, összességében ez egy teljes generációt megkésett játék minden téren. A világ bár elsőre elég látványos, de hamar rájövünk, hogy eléggé üres és statikus... és nem is túl nagy. A helyszínek sem túl változatosak, főleg a sorozat korábbi részeihez képest. Sőt számtalan dologban még visszalépést is tapasztalhatunk. Ilyen például, hogy a főhősnek nem lehet a nemét megváltoztatni, ha már néma és soha nem szól egy szót sem, akkor igazán bele kerülhetett volna ez a lehetőség, mint korábban. Sőt, még csak nem változtathatjuk meg a képernyőn látható karakterünket sem. Nincs az, mint a korábbi részeknél, hogy cserélgethettük, hogy ki vezeti a csapatot. Apróság, de egy idő után bosszantó lesz. Abba már bele se megyek, hogy a szereplők mennyire zavaróan egyszerűek. Az egészről süt a fantáziátlanság. Messze elmaradnak a korábbi DQ ikonikus karaktereitől, főleg a 7-8-as epizód után zavaró ez.

De ami botrányos és nem lehet szó nélkül hagyni, az a zene. A Dragon Quest sorozat zenéi valami hihetetlen remekművek voltak... eddig.

Mi ez az ocsmány MIDI prűntyögés? Miért vették ki a szimfonikus felvételeket? És hogy to-

vább menjek, nem elég, hogy kivették, de eleve kevés is volt. A játék második felében a korábbi epizódok háttérzenéit hallhatjuk. Lehet ez valakinek nosztalgia, de számomra csak egyetlen dolgot jelent: igénytelenséget. Aztán a főhős továbbra is néma, ahogy ezt említettem, szintén érthetetlen okokból. A hangok terén sem kellene erőltetni 2018-ban a 30 éves 8bit-es recsegéseket.

Összegezzünk: a Dragon Quest XI egy fantasztikus játék... ahogy ezzel kezdtem is a kritikát, de messze nem olyan fantasztikus, mint amilyen lehetett volna. Most jutott el a sorozat oda, hogy tényleg teljesen meg kellene újítani, mert örökké nem lehet valamit azzal eladni, hogy felidézi a boldog 80-as meg 90-es éveket. Előre kellene már nézni, nem hátra. El kellene jutni oda, hogy a mai kor játékait ne a 15 meg 20 éves elődökhöz hasonlítsuk, mert alig fejlődtek azóta. Ismét csak reménykedni tudok, hogy a leendő Dragon Quest XII már akkora előrelépés lesz a mostani XI-hez képest, mint a VIII-as volt a VII-eshez. Szurkolok nekik.



Fejlesztő: Square Enix

Kiadó: Square Enix

Rendező: Takeshi Uchikawa

Műfaj: RPG

Platform: PC, Nintendo Switch, PS4, Nintendo 3DS

Megjelenés: 2017. július 29.

Értékelés:

IGN: 9



ŐSZI MONDOCON

ÍRTA: HIROTKA

A MondoCon már körülbelül 8 éve adja a rajongóknak a negyedéves conadagot és ez idő alatt szépen lassan egyre nagyobb területet foglalt be a Hungexpón, ami örvendetes. A mostani őszi rendezvény ismét nőtt, amivel a legnagyobb területű MondoCon-t kaptuk. A hangulat ismét igazán jó volt, és lehet csak az aktuális stresszes időszak miatt, de kissé egyhangúnak éreztük.

Ennél felemásabb időt, mint ami a mostani conon volt, ritkán láttam. Szombaton kellemes, napos, vasárnap esős, borongós. Igazából tipikusan őszi, de imádtuk.

Előgondolatok és elrendezés

Szombati napon a szokásos időben érkezünk a helyszínre, és hamar rájöttem hiányérzetem okára. Nem igazán volt sor. Ennek két oka lehet: 1. rendkívül hatékony volt a beengedés 2. kevesebben jöttek. Tapasztalatom szerint valahol mindkettő igaz. Egyrészt, már sokan voltak bent, és a biztonsági őri táskamolesztálásnál nagyobb rést hagytak, mint nyáron. Másrészt érezhetően kevesebben voltak, mint nyáron. Persze nem voltak kevesen és csalóka lehet, hogy nagy területen oszlott el a nép. Nyilván nem számoltam területi eloszlást, csupán szemre állítom ezt.

Mint általában: programok csekkolva, megbeszélve, ki mire megy. Most is elosztottuk erőinket, hogy több programon tudjunk részt venni, mivel több olyan műsor volt egy időben, amit



meg szeretnénk volna nézni, de minimum bele-nézni. Példának okáért említsük az animés kerekasztalt, ami ütközött a meidzsis előadással vagy a vasárnapi zenekvízt, ami koppra ugyanabban az időpontban volt, mint a fandub és szinkronbeszélgetés. Mindegyik olyan programszám, aminek érdeklődői között biztos, hogy van metszet, így hát dönteni kell.

Mindenek előtt érdemes szót ejteni arról, mi változott. Most először egyszerre négy csarnokot is bitorolhatott a nép. Egyszerre volt nyitva a B és a D pavilon. Csakhogy helyre tegyük: a D az, amiben régebben (tavaly) voltak az árusok és a gamer részleg. A B pedig, amiben idén voltak az árusok és a gamer szektor. Most a D-be került a con aréna, a társasjáték, sci-fi-, fantasy-, cosplay klubok, az Amai teaház és egy külön kis színpad, ahol társasjátékos és szerepjátékos előadások voltak.



A programfüzetbe ezúttal nem térkép került, hanem QR-kód, ami a pavilonok térképére vezetett. Ez okos dolog, viszont a D pavilon kissé üres volt. Ennek megint két oka lehet: 1: kevés embert érdekelt, ami ott volt. 2: sok ember nem találta meg vagy nem is tudta, hogy nyitva van ez a csarnok. Itt is mindkettő igaz lehet, utóbbira bizonyíték lehet, hogy a bejáratnál azt hallottam valakitől, „hogya kell feltenni a karszalagot?”. Ez azért elgondolkodtató.

Így viszont járulékosan pont ezek miatt le lehetett ülni, enni és beszélgetni a D-ben. Most több volt a pad, amiért nagy piros pont, de szerintem még elfért volna pár. Bár beszélgetni itt csak akkor volt érdemes, ha éppen nem volt pankráció, mert attól a saját gondolatát sem hallotta az ember, pláne ha valaki épp egy társasjátékra koncentrált. Igen, megint volt pankráció, amit legalább annyian szeretnek, mint amennyien szidják és a pokolba kívánják.



Leginkább talán az Amait sajnáltam, mert az ő területükön eléggé sokan szoktak inni, enni, játszani. Most viszont meglehetősen kriptahangulat uralkodott. Ha már halloween.

Programok

Ahogy a Nagy Bumm az univerzum, a tér és idő kezdete, úgy az amv verseny a Mondo-Con programszámainak kezdete. Jó, persze ezt megelőzi az előfárasztás, amit megnyitó néven illetnek. Továbbá volt egy remek yosakoi táncbemutató is, ami egyébként eléggé feldobta a hangulatot, mivel nagyon ügyesek voltak az előadók, és hát japán kulturális dolog, aminek nem tudok nem örülni. De nevezzük ezt inkább pre-shownak. Főleg, mivel utóbbi a programfüzetben sem szerepelt.

Az AMV versenyt most kezdő és haladó kategóriákra osztották, ami nekem egészen tetszett,

szívesen látnám még viszont ezt az elosztást. És még olyan AMV-t is láttam, ami bejött. Két dolog mellett viszont nem tudok elmenni. Az egyik, hogy most az amv-k nem voltak jó minőségűek, ahhoz képest, amit megszoktam. Ez a sötét jeleneteknél látszott a legjobban. Nem hiszem, hogy mindenki így küldte volna be, így valami technikai gondra tudok gondolni. A másik meg, hogy most új szabályként, elvileg szigorúbban nézik az erőszakot, mivel kiskorúak is részt vesznek a rendezvényen. Ezt két dolog miatt tartottam érdekesnek. Az egyik, hogy volt egy AMV, amiben töményen nem volt más csak öngyilkosság. Nem igazán tudom miben barátságosabb egy olyan videó, amiben vér ugyan nincs, de látom a karakter nyakát és a kést, vagy ahogy épp ugrik a metró elé.

További összekötésem - bár ez szőrszálhasogatás - , hogy az AMV verseny után a kerekasztal jött, aminek a témája az animékben lévő szexualitás. Nem is tudok jobbat elképzelni azoknak

a fiatalokúaknak, akik szüleikkel jöttek ki és a nagyteremben ültek. Oszlassuk a sztereotípiát az animékkal kapcsolatban!

A kerekasztal témája amúgy érdekes volt és egész jó gondolatokat lehetett volna kihozni belőle. Na, a vendégek mindenről beszéltek, kb. csak a témáról nem. Ebben a topikban több gondolat hangzott el egy korábbi kerekasztalon - ahol a fan-service volt a téma -, mint most. Nem szeretném a szereplők hozzáállását, felkészültségét, tudását, tapasztaltságát ostromolni (pedig lehetne), de barátok között maradjunk annyiban, hogy nem a megfelelő emberek lettek kiválasztva a feladatra. A fő lényeg két dolgon volt. Az egyik, hogy a szexualizált karaktereknek, meg amúgy az anime fan-service iparának milyen társadalmi háttere van, ami okés, mert tagadhatatlanul hozzátartozik, jó alap és kiindulópont lett volna a ténylegestémához, ha a műsor többi része az animés részre koncentrált volna. A következő fél órában viszont ehelyett inkább az egymás ízlésén való vitatkozáson volt a hangsúly, ami lehet valakinek vicces, nekünk annyira nem volt az. Ezt megszakította a szexi vagy nem, trap vagy nem, végtelenül kínos,

„Az AMV versenyt most kezdő és haladó kategóriákra osztották, ami nekem egészen tetszett, szívesen látnám még viszont ezt az elosztást.”

fárasztó, felesleges és időhúzó játék. Nehogy ismét a témáról kelljen valami értelmeset mondani. A szexualizáljunk tárgyakat körkérdeses játéknál szerintem nem lehet lejjebb, de ki tudja. Az utolsó fél óra lényegében teljesen értéktelen és ostoba showműsor volt. Régebben azt kérdeztem, miért nincs ennek a műsornak 1,5 óra, most inkább azt, miért is kell erre 1,5 óra?



Én egyébként a felénél felálltam és nem bírtam tovább (youtube-ról pótoltam a „lemaradást”), ellenben átmentem az előadásokhoz. Nah, itt mindjárt jobb kedvem lett. Elkaptam a videojátékok eredetének a végét, ami egészen érdekes volt, mondjuk, ha jól vettem ki, inkább a konzolgenerációkat mutatta be az előadó.

Ez egy angol nyelvű előadás volt, amit nagyon jónak gondolok, hogy ilyen is akad, egyrészt színesíti a programok palettáját, másrészt a külföldről érkezett közönség is be tud rá ülni. Egy gondom volt csak vele, hogy halkán beszélt a figura, de anynyi baj legyen.

A következő előadást teljesen imádtam. Dózsa Gergő előadásáról, ami a 150 éve volt a Meiji restauráció címet kapta, csak elismerően tudok nyilatkozni. Ez volt Gergő harmadik japán történelmi előadása, és ahogy azt az első kettőnél megszokhattuk, most is egy felkészült, informatív, tartalmas egy óra volt. Ezzel a harmadikkal már úgy voltam, hogy akkor is megnézem, ha tornádó tombol, és bátran mondhatom, hogy minden conon el tudnék viselni egy előadást Gergőtől, mert mindig alaposan felkészül és sokféle forrásra hivatkozik. Egyszerűen jó végighallgatni.

Ezután a remek élmény után a con legtöbb helyszínére igyekeztünk benézni, plusz még pár baráti tali is befért, mert anélkül nem is con a con. Bejártam a B csarnokban a gamer részleget, ahol a színpadon LoL ment. Ezzel kapcsolatban egy érdekes megfigyelés: kevesebb széket helyeztek



„Ez volt Gergő harmadik japán történelmi előadása, és ahogy azt az első kettőnél megszokhattuk, most is egy felkészült, informatív, tartalmas egy óra volt.”



ide és a közönség is foghíjas volt. Ugyanez érvényes volt a legtöbb játék lehetőségre is. Valahogy nem lógtak annyian itt, amennyien szoktak. A CoD-os rész konkrétan üres volt. Pedig lehetett a legújabb résszel játszani. Volt ezenkívül Tekken, Just Dance, Minecraft, Super Mario Odyssey, Gravel, mindenféle VR játék, God of War stb.

Ahogy korábban említettem, megjártuk a D csarnokot is. Itt valóban kényelmesen elértek a társasjáték szerelmesei, sok asztalon sokféle társasjátékot lehetett kipróbálni.

Színpadot is kapott ez a csarnok nagyon helyesen, újabb piros pont. Ott jártunkkor a Scythe társasjátékot mutatták be. De volt itt szó Warhammer történelemről vagy sminkekről.

Itt kaptak helyet még a cosplay klubok. Meglátásom szerint, itt bőven volt nekik hely, tudtak beszélgetni, kényelmesen kitelepülni. Mindenképp jó dolognak tartom, hogy a D pavilont



is kibérelték, mert egyre zavaróbbá vált, hogy minden egy csarnokba van bezsúfolva. Kellott ez. Ráadásul így végre cosplay öltözőknek is lett hely, amiért évek óta rágják a szervezők fülét a cosplayesek. Ide pakolták be a conarénát is, ahol a megszokott programokkal várták a mozgékony lelkű érdeklődőket. Volt itt kidobós, LARP, K-pop táncitanítás, harcművészeti oktatás, rohamosztagos kiképzés, szóval volt választék. Plusz a pankráció, de erről már írtam.

Továbbiakban a nagyszínpad felé vettük az irányt, ugyanis egy rég látott program jött el újra, ez pedig a rajzcsata. Régen is szerettem, és most is tetszett, ez egy olyan program, ami sosem okozott csalódást, mindig szórakoztató volt nézni a szereplőket, ahogy rajzoltak. Bár egy kicsit kínos volt néha, hogy a műsorvezetők milliószor kimondták, hogy Panton, mivel azért kaptak a Pantontól egy halom Panton cuccot, hogy reklámozzák a Pantont.

Aminek logója, amúgy folyamatosan fent virított a kivetítőn. Mindenesetre nem venném zokon, ha egy ideig megint lenne rajzcsata. Ezután következett a Blizzard cosplay verseny, amit azért mi sem hagytunk ki. És mit mondhatnék, pazar volt. Remek jelmezeket láttam, tényleg csak elismeréssel tudok nyilatkozni róla. Azt hiszem minden Blizz játékos képviselve volt. Nem is csoda, tömve volt a K pavilon.

Gyors eredményhirdetés és technikai szünet után ismét volt koncert, a japán LazyGunsBrisky nevű csajbanda zengte be a nagyszínpadot. A csajok egy szuper bulit csaptak, csápolt és őrjöngött a közönség. Jeee! Ezúttal a hangosítással sem volt baj, hallatszottak a hangszerek, és ami fontosabb, az énekes hangja is, ami kevésbé szokott. Egy probléma azért most is akadt, az a nagyon gyakori sípolás, ami olykor kimondottan fűlsüketítő volt. Ettől függetlenül a koncert remekül sikerült.

Convasárnap+álmosság+fárasztó poénok+fárasztó műsorvezetők=AMV Mortal Kombat. De biztos van bennünk valami mazohizmus, hogy élvezzük a programot. Erős a gyanú, hogy az AMV-k miatt. Most retró volt a téma, ergo régi amv-eket láttunk. Igazán nosztalgikus volt és a pecsás conokat idézte fel jó néhány.

Az elmúlt conok alkalmával megnéztük a fanszinkron versenyt és a szinkronsztárs beszélgetést, most viszont az ütközés miatt a zenekvízt választottuk, ami régi, kedvenc programunk. A zenekvíz szintén az a műsor, ahol egy animés jól érzi magát, a kérdőív is mindig képes megújulni és változatos lenni. Tényleg kár az ütközésért, jobb volt, mikor a cosplayversennyel volt egy időben.

Meg is izzasztott egy-két feladat, de nagyon élveztük. Egy probléma van csak vele, ahogy régebben is, most sem sikerült időben kezdeni a kvízt és nagyon elhúzódott, így nem tudtam odaérni Dai-setsu animés rétegződés előadására, ami eléggé bosszantott. Ezt az előadást utólag bepótoltam, és hát bocsi Dai, de ez erősen hiányos előadás volt. Oké, az embernek kevés ideje van, nekem sincs sok, de egy kérdőív erősen segítette volna az előadást. Csak tapasztalati úton levonni következtetéseket ebben a témában, erősen szubjektív, ami torzítja a valóságot. Ha pl. tavaszra lett volna időzítve, addig kiforrott volna. A piramisdiagramm sem jó erre a célra. Egyrészt a rétegek között nem mutatja az átfedést, ami egy szubkultúrában meghatározó jelenség. Továbbá nem ér-

tek egyet a hierarchikus viszonyrendszerrel sem. Halmazábra jobb lett volna. Az egyes rétegek az oda tartozók száma alapján lettek besorolva, de hogy lehet ez alapján rangsorolni valamit, ha semmilyen számérték nincs a birtokunkban. Az egész előadás számomra összeszedetlen volt. Pedig a téma érdekes és bele lehetne merülni. Jah, és azok, akik nem ismerik az animéket, miért is részei az animés közösséget bemutató diagramnak?

„...a japán LazyGunsBrisky nevű csajbanda zengte be a nagyszínpadot. A csajok egy szuper bulit csaptak, csápolt és őrjöngött a közönség.”



Ezt követte egy Japánnal kapcsolatos előadás, a japánok utazásairól és az onsen kultúráról volt szó. Maga a téma tök jó, az előadás tartalmas volt, felkészült és információdús. Az előadó stílusával viszont nem voltam annyira kompatibilis. Valahogy úgy éreztem, hogy egy egyetemi tárgy előadásán ülök, amire az első alkalommal bemegegyek, utána soha többet.

Kicsit merevnek éreztem, robotszerű és nyögve nyelős volt, mint egy játék, ami csak 15 fps-sel fut. De ez egyéni probléma, objektíven egy korrekt előadást kaptunk.

A nagyszínpadon eközben a Cosplay Champion Cup döntője és a performance ment, de mivel már évek óta nem érdekel a cosplay, ezért megejtettük az AniMagazin szerkesztői találkozót.

Este még egy előadásba néztünk bele, az animék jellegzetességei és kliséi, de 15 percnél nem bírtam tovább, több pontatlanságot is találtam az elhangzott infókban, így hanyagoltam.

Ezen a napon is voltak gamer versenyek, egészen sok: Hearthstone, Heroes of the Storm, Quake, Grand Turismo.

Mi volt még?

A fürge ujjal rendelkezőknek most is voltak workshopok, ahol értelemszerűen halloweenhez köthető holmikat lehetett craftolni mindkét nap. Lehetett készíteni youkaios kulcstartót vagy de-nevér hajcsatot, plüss pókot, és volt tökfaragó verseny is.

Az árusok a szokásos felhozatalt adták, de egy valami mindig megfog: most a Geekcorner által kihozott gunplák, amik eddig nem voltak, és mióta Bécsből meg Japánból beszereztem egyet, eléggé rákattantam és nagyon jó áron tudtam két SD gunplát venni.

Táncoslábúaknak ott volt a megszokott DDR is, aki pedig éhes volt, a K emeletén és a B pavilonban tudott szushit enni. Kajálда egyéb-ként most elég sok volt ezeken kívül is. Lehetett melegszendőt, hot dogot, pizzát enni (csokisat is). Egy ideje van olyan helyszín, hogy meeting room, itt volt szombaton AMV-s beszélgetés és Randicon, vasárnap pedig írói és rajz workshop.

A vasárnap esti vetítés pedig a Mirai no Mirai című Hosoda film lett, aminek ez már a sokadik premier előtti vetítése. Vajon lesz majd olyan, aki megnézi moziban, rendes vetítési rendben vagy már mindenki megnézte?

Összehordtam itt mindenfélét, jót és rosszat is, de egybegyúrva a dolgokat, azért nem lehet panaszkodni a mostani őszi MondoConra. Hozták, amit elvártunk és különösebb fennakadások sem voltak a programfolyamban. Biztos, hogy mindenki talált magának elfoglaltságot. Mindenki kellemesen jól érezte magát és biztos, hogy feltöltődött conenergiával. Folytatás télen, egészen pontosan január 5-én, ami egy kicsit szerencsétlen dátum, de ezzel nem lehet mit tenni.





MILLOWEEN

ÍRTA: TOMYX20 (tomyx20.wordpress.com)

Nyolcadik alkalommal rendezte meg idén ősszel a Migoto Kulturális Egyesület Miskolcon a Milloweent. A Migoto Kulturális Egyesület egy nonprofit szervezet, melynek kiemelt célja, hogy a fiatalság számára megteremtse a kulturált szórakozás lehetőségét. A rendezvény a város egyik leghíresebb iskolájában, a Földes Ferenc Gimnáziumban, annak is a hátsó részén zajlott.

Október 27-én délelőtt szemerkélt az eső, az ég borús volt, de hideg nem volt. Háromnegyed 11-kor értem a helyszínre, ahol 30 fős sor fogadott. Ez egyfelől elég szolid, majdnem annyian voltunk, mint a szervezők, ami nem túl sok még Miskolchoz képest sem. Másrészt itt már éreztem, hogy babaarcom ellenére én bőven túl voltam a látogatók átlagkorosztályán a magam 25 évével. Szóval az átlagéletkor tizenvalamennyi volt. A legfiatalabb vendég pár hónapos volt, aki pl. a Shiro Neko koncertre jött, de a koncertről később.

Bejutottunk. Amennyire kevesen voltunk, annyira sokára értünk be. Mindegy. A bejáratától jobbra volt a kultúrterem, felében kétoldalt 2-2 árus foglalt helyet (itt lehetett a cosplayversenyre jelentkezni és szavazni), másik felében pedig egy kis emelvény volt, néhány 10 szék és persze a színpadi technika meg a szervezők. A bejáratnál szemben egy apró folyosó vezetett a ruhatárhoz, toilethe-hez és a cosplayserek számára kijelölt öltözőhöz. A cudar időjárás miatt kevesen jöttek eleve beöltözve, inkább bent öltötték magukra a jelmezeiket. A bejáratától balra volt az aula, amely egy széles és egyébként hosszú folyosóba vezetett. Az aulában két árus, a játékok (PS4 és PS3), PC a LOL versenynek, és a VR-s Beat Saber volt. A folyosó sminksarokkal kezdődött, rajzzal és workshopkal folytatódott, majd voltak még Magic the Gathering és YGO kártyajátékok. Utóbbi (számomra legalábbis) sajnos elég népszerűtlennek bizonyult, hamar abba is maradt. A folyosó Just

Dance 2019-cel záródott. Mindez Halloweennak megfelelően kidekorálva, sőt még kaszás is volt Bibliával a kezében.

Az árusok nem voltak sokan, és nem is volt túl nagy a kínálat, valamint néhányuknak már fél 3-kor és fél 4-kor el kellett mennie. A ramen és udon egy óra alatt elfogyott. Büfé nem volt, és a résztvevők étvágyát jelzi az is, hogy volt, aki pizzát rendelt ebédre (pedig 11-kor kezdődött a rendezvény).

A rövid megnyitón a szervezők üdvözölték a látogatókat és elmondták, hogy mi lesz a program.

Aztán félóra AMV vetítés ment a Youtube-ról, ami még párszor előfordult a nap folyamán, például a cosplayverseny után, de erről később.

Délben kezdődött Bánsági Andor előadása Tippek és trükkök a tökéletes cosplay photoshootért címmel. Bemutatta csapatát, a Black Fox Teamet, majd elmondta, hogy kevés képet csinálnak, de azokat a lehető legszebben. Beszélt sikereiről, az egyik ilyen a Mondo borítópályázat győztese, aki az általuk készített képpel nyert, illetve voltak már a Deviantarton képeik Daily Deviationök (nap képe). Az év cosplayerének ajándék fotózást szoktak készíteni. A munkáin keresztül bemutatta, mire érdemes figyelni egy fotózáson saját tapasztalatai alapján.

Ezt követően Yasu külön köszöntötte az angol nyelvű vendégeket, és mondta, hogy őt keressék, ha bármi kérdésük van.

„Nyolcadik alkalommal rendezte meg idén ősszel a Migoto Kulturális Egyesület Miskolcon a Milloweent.”



Az Echo K-pop Cover Teamnek köszönhetően volt K-pop tánc, ahol K-popra táncoltak a színpadon.

A kvíz máshogy zajlott, mint a MondoCon szokás. Először jelentkezni kellett, aztán felhívtak a színpadra, ahol megkaptad a kérdést (animés témában), ha pedig tudtad a választ, kaptál Pockyt. A fiúk bátrabbnak bizonyultak, többen is és hamarabb is vállalkoztak a feladatra, mint a lányok. Erre még Loopy, a miskolci farkas is beült, aki egyébként free hugokat osztott, és a cosplay-versenynél zsűrizett. A kvíz végén a megmaradt Pocky-t is szétosztották a közönség köreiben.

És ha már ilyen szépen átkötöttem, akkor nézzük a cosplayversenyt. Sokan voltak beöltözve, mégis csak heten versenyeztek, aminek okát én nem értettem. A képeken is látszik, hogy 2-szer vagy 3-szor annyian viseltek cosplayt, mint amennyien versenyeztek. Ez azért is volt csalódás, mert alig több, mint negyedóra alatt véget ért az egyórásra tervezett megmérettetés, másrészt pedig olyan jó öltözeteket láttam, hogy azt le se tudom írni (nézzétek meg a cosplay.hu képeit), mégsem vettek részt a megmérettetésben. A versenyzők között a lányok voltak többségben. A közönségdíjas a Witcher 3 Geralt cosplay lett, a zsűri pedig a LOL Gnar cosplayt hirdette győztesnek.

Ezt követte félóra AMV-vetítés után Emese videókkal tarkított Gamescom 2018 élménybeszámolója. Mesélt a helyszínről, annak felosztásáról, a közel egymillió fős tömegről, az ingyenes cuccokról, amiket kaptak és a táncpadokról. A Ga-



mescom Európa első számú videojátékos rendezvénye augusztus 21-25. között Kölnben. Emese a Hungarian Pixelsnél dolgozott, így került ki. Kiemelte, hogy kedvence a hatalmas német Trónok Harca pavilon volt.

Aztán ShiroNeko (*AniMagazin 40.*) tartott koncertet, aki magával ragadta a közönséget. Többen a mobilukkal kameráztak is. Összesen hét dalt adott elő, a harmadik számnál pedig már a

felesleges fények is kialudtak, hogy még nagyobb élmény legyen az előadás. Az énekesnő többek között megidézte a Fullmetal Alchemist Testvériséget és a Tokyo Ghoul-t is. A közönség pedig egy emberként tapsolt. A végén Yasu is megdicsérte, majd beszélgetésükből kiderült, hogy ShiroNeko tavaly kezdte a Youtube-ozást és nem járt énektanárhoz. Végül kiemelte Fantasy Expós fellépését, ahol szintén nagy sikert aratott (*AniMagazin 45.*). A rendezvény karaokéval és tombolahúzással zárult.

Hangulatos volt, minden miskolcinak ajánlom, már csak azért is, mert a belépő árából még csak Pestre sem lehet felutazni. A mérsékelt lelkesedés szerintem annak tudható be, hogy az egy héttel a MondoCon utáni időpont nem túl szerencsés választás (bár volt, aki úgy jött, hogy azon is részt vett). Néha kicsit unalmas volt, nem volt túlzsúfolva az amúgy sem túl hosszú rendezvény programokkal, de mindenki találhatott a saját érdeklődésének megfelelő elfoglaltságot.

A képeket Balogh Miki és Pintér Tamás készítették.

Forrás:

Migoto Kulturális Egyesület facebook

Weboldal: *migoto.hu*



PLAYIT SHOW ÉS CICA F

2018

ÍRTA: SHIRONEKO, YURIKO



Az őszi PlayIT november 17-18-án került megrendezésre és mi a szombati napon vettünk részt rajta. Már egy nappal előtte bent voltunk, szállást foglaltunk az Expo Hotelben, ami közvetlen 1 percre van a Hungexpótól. A szálloda belseje pont úgy néz ki mint a képeken, teljesen hű a valósághoz, még talán jobb volt, mint amire számítottunk. Lehetőség volt a tetőtérben szaunázni és jakuzzizni, ami igazán jól esett a rengeteg munka és hosszú út után. A kilátás valami eszméletlenül gyönyörű volt onnan. Az ételek mindig frissek és nagyon jó minőségűek voltak, a kiszolgálással is meg voltunk elégedve. Akármilyen kérdésünk lett, mindig kedvesen segítettek. Kényelmes és hangulatos volt, hamar elfeledtette velem a szombati nappal kapcsolatos aggodalmaimat, ugyanis ismét meghívott fellépő voltam, a Cosplay Village színpadán kaptam lehetőséget egy kis éneklésre.

Kora reggel, mikor kinéztem az ablakon már hatalmas sor állt, pedig nyitás előtt még volt vagy 30-45 perc. Mi a fellépésem előtt 1 órával

mentünk be, szóval 12 órára, akkorra már nem volt nagy tömeg. Réka, vagy más néven Hinata kijött elénk a cuki kis jelmezében és odavezetett minket a színpadhoz. Jó volt ismét ismerős arcot látni. Nagyon sokat készültem, igyekeztem olyan dalokat kiválasztani játékokból, amik ismeretek és nem csak nekem, de másoknak is tetszenek. Összesen 10 dalt énekeltem el: 3-at a *League of Legends*-ből: *Legends never die* Alan Walker remix, *Rise* és *POP/STARS*. Aztán *Devil Trigger* a *Devil May Cry*-ből, *Fear not this night* a *Guild Wars 2*-ből, *Weight of the World* a *Nier Automatából*. Elvittem azért kettő animés dalt is, mert hát azok kihagyhatatlanok: az *ADAMAS-t* a *Sword Art Online:Alicization*-ből valamint a *Gravitationt*, ami a *Certain Magical Index* legújabb évadának az openingje. Végül Suteki da ne a *Final Fantasy X*-ből és *Don't think twice* a *Kingdom Hearts*-ből. (Azok a dalok, amik nincsenek linkelve, a következő hetekben elérhetőek lesznek, kövessétek Shironeko youtube csatornáját, hogy minél előbb meg tudjátok hallgatni.) Nagyon jó volt ismét a színpadon

lenni, imádok énekelni és nagyon örülök és hálás vagyok azoknak, akik végignézték a fellépésemet. A végén egy jót táncoltunk a POP/STARS-ra.

A fellépésem után kifújtam magam és egyből mentünk nézelődni. Két csarnok adott teret a játékimádóknak. Az egyik, amiben a Cosplay Village is volt, szerintem inkább a fiatalabb korosztály számára volt berendezve, ugyanis a Minecraft az mindenhol jelen volt. A másik csarnokban inkább a nagyobb korosztály számára voltak játékok, mint pl. az *Overwatch*, *LoL*, *Heartstone*, *Counter Strike* stb. Lehetett kapni cuki zsákbamacskát, játék és animéseket egyaránt. Sok lehetőség volt arra is, hogy játssz másokkal és/vagy kipróbálj új játékokat.

A nagyszínpadon mindig mentek a különféle game show-k, vetélkedők, nyereménysorsolás magyar youtuberekkel és meghívott vendégekkel. Sűrű volt a program az biztos! Ahol mi inkább megálltunk nézelődni, az az *Overwatch* és *League of Legends*-es részlegek voltak, valamint a Cosplay verseny.



A játékos részlegek felépítése kb. most is ugyanolyan volt mint nyáron, igényesen voltak felépítve. Sokan jelentkeztek egymás ellen játszani Overwatch-ban, voltak jó és vicces pillanatok is. Hiába nagy rajongója vagyok és szeretem, de az Overwatch-nak inkább nézője vagyok, viszont szívem szerint beszálltam volna egy pár LoL-os meccsbe. Sajnos olyan sokan vártak arra, hogy csak egy 1v1-et lenyomjanak a haverjukkal, hogy inkább nem álltuk végig a sort.

Ami még új volt, és nagy érdekesség az az, hogy idén mutatkozott be először a Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság, melynek összdíjazása 15 millió forint volt! Ez mindkét nap ment, az ESL weboldalán lehetett benevezni. Mi a League of Legends-nél álltunk és néztünk be, jó élmény volt élőben is meccset nézni, teljesen más feeling, mint Twitch-ről... obviously. A MNEB hivatalos versenyjátékai egyébként a League of Legends, a Playe-runknow'n's Battlegrounds, a Tom Clancy's Rainbow Six Siege, a Counter-Strike: Global Offensive és a Hearthstone: Heroes of Warcraft.



Miután végignézelődtük magunkat játékok kapcsán, elmentünk a cosplay versenyt is megnézni. Rengeteg ember volt, szerintem a csarnok fele azt nézte. A fények mindig pont a cosplayersekhez illeszkedtek, hangulatos volt. Rengeteg gyönyörű alkotást lehetett látni, a produkciók is jók voltak. Nagyon sok tehetséges ember van, bárcsak mindet jutalmazni lehetne.



„Nagyon sok tehetséges ember van, bárcsak mindet jutalmazni lehetne.”



A továbbiakban még voltak kisebb galériák szuperjó cosplayekről, fényképeket lehetett csinálni egy előre beállított gyűrűlámpa előtt, gépfegyver kiállítás is volt. Ahogy szerintem minden PlayIT-en, így a mostanin is lehetett venni nagyon sok játékos bigyókat... pólókat, bögrét, kulcstartót és mindent, amit el lehet képzelni. Amit én mindig hiányolok, azok a LoL-os termékek, bár lehet, csak én nem találtam meg őket és hamar elkapkodták. A PlayIT plus-ban játszhattunk mindenféle játékokkal, mint pl. horror VR játékok, retro társasjátékok, konzolok stb.

A VIP jegyesek találkozhattak meghívott hírességekkel: Devron Murray-jel, aki Seamus Finnigan-t játszotta a Harry Potterben és Vladimir Furdikkal, aki pedig nem mást, mint az Éjkirályt játszotta a Trónok Harcában. Hazai videósokkal is lehetett találkozni, képeket készíteni velük és autogramot kérni. A PUBG is jelen volt. Számítógép hardvereket is lehetett vásárolni, játékokat stb., szóval minden volt, ami egy gamer-t érdekelne és lekötné. A kajáldák tömege ismét jelen volt, nagy többségüket most bentre tették, hisz elég hideg volt kint, de azért kint is volt 1-2, azok számára, akik a csarnokok között mászkáltak.

Összességében egy jó hangulatú gamer esemény volt, mindig van valami új, amit a PlayIT elhoz számunkra, mindig van miért menni, még akkor is, ha csak normál jegyet veszünk. Egy hétvégi kikapcsolódásnak tökéletes a haverokkal. A sok játék után zárásképp pedig a WellHello következett.

PLAYIT SHOW – CICA F - Yuriko

Alig néhány napja, a novemberi budapesti PlayIT Show-n egy igen rangos nemzetközi cosplayverseny válogatója került megrendezésre a Cosplay.hu szervezésében, mely egy fantasztikus és egyedülálló lehetőség volt a cosplayersek számára: a nyertes csapat ugyanis Kínába utazik a döntőre!

Na de mi is az a CICA F? A szó a China International Cartoon & Animation Festival rövidítése, ahol minden évben megrendezésre kerül a China Cosplay Super Show, mely egy hatalmas országos és nemzetközi cosplayverseny, s ahol a válogatót nyert cosplayersek összemérik tudásukat a döntőben. A China Cosplay Super Show az egyetlen verseny Kínában, melyre a világ más országaiból is érkezhetnek versenyzők, így például Európából és Amerikából is.



A versenyre 2 fős csapatok jelentkezhettek, az előzsűrizés után pedig csapatonként 5 perc állt rendelkezésükre, hogy egy színpadi fellépés keretein belül megmutassák tudásukat. A zsűri mind a ruhákat, mind a színpadi előadásokat is értékelte, így a versenyzőknek minden téren meg kellett állni a helyüket.

A válogatón végül 9 csapat vett részt, ami egy nagyon szép részvételi arány (sőt, tulajdonképpen a 18 fő rekordnak számít a hazai nemzetközi válogatók tekintetében).

A zsűrinek nagyon nehéz dolga volt, minden csapat más-más téren volt erős, vagy akadtak esetleg hiányosságai. Akadtak csapatok, akiket a végén csak hajszal választott el egymástól.

A versenyt végül Yunina és Mantis nyerte (mint Mary Poppins és Bert), ők képviselhetik majd Magyarországot a 2019-es CICAFA döntőn.

Őket szorosan követte a „Princess?!” csapat (Hikaru-chan és Princess Thougcookie, mint Moana és Anna), illetve a „Warbringers” (Zolen Cosplay és Safira Lanox, mint Lich King és Sylvanas Windrunner).

A döntőbe jutott csapat nyeresége az utazás a döntőbe, Kínába, mely egyébként igen jelentős értéket képvisel. De nem csak a pénzbeli értékről kell itt beszélni, hanem az élményekről is. Kína minden tekintetben egy teljesen más világ, más kultúra, más, mint amit mi, európai emberek megszoktunk. Egy olyan ország, ahová egyébként nagyon keveseknek adatik meg a lehetőség,

hogy valaha eljussanak. Mivel hatalmas távolságról beszélünk, így a hazai rendezvény kísérőként egy szervezőt küld a cosplayerssekkel, így nem kell aggódniuk az út miatt. A kínai házigazdák biztosítanak egész napos városnéző programot, de ha az adott csapat hazai kísérője rutinos, akkor a házigazdák segítségével is el tudja még vinni néhány helyre a kis csapatát.

Reméljük, hogy ez a verseny még sokáig megrendezésre kerül majd, biztosítva a hazai cosplayerseknek ezt a fantasztikus lehetőséget.



„A China Cosplay Super Show az egyetlen verseny Kínában, melyre a világ más országaiból is érkezhetnek versenyzők...”



A fotók:

Burszán Réka (Nari)

ShiroNeko

Szaniszló István (Szanifoto)

A photograph of the Messe Wien building, a modern structure with a large glass facade. The words "MESSE WIEN" are written in large red letters across the top of the glass. The building reflects the surrounding environment, including trees and other buildings. In the foreground, there is a paved area with a wavy pattern, and a group of people is gathered near the entrance. A sign in the foreground reads "VIECC 2018".

MESSE WIEN

Messe Wien

VIENNA COMIC CON

ÍRTA: HIROTAKA

VIECC 2018

VIECC 2018

Valamikor tavaly merült fel bennünk a gondolat vagy mondhatni vágy, hogy el kéne már menni egy külföldi conra. Akkor még nem konkretizálódott, hogy pontosan melyikre, és nem is gondoltam arra, hogy a japán Comiket lesz az első külföldi conunk, de ez most mindegy is. Végül aztán idén nyáron beszéltük meg a barátainkkal, név szerint Lillával és Danival, hogy menjünk el a Vienna Comic Conra. Könnyen elérhető és szeretjük Bécsset.

A döntés megszületett, Lilla lefoglalta a szállást, én megvettem a vonatjegyet, és elővételbe meg lehetett venni a belépőket. Minden megvolt, már csak indulni kell.

November 16-án, pénteken, egy nappal a VIECC előtt értünk a bécsi Hauptbahnhofra, és rögtön első állomásunk a pályaudvar közelében lévő három animés bolt meglátogatása volt. Eből egy zárva tartott, így ide később tudunk visz-

szajönni. Ezután megvettük a 72 órára szóló tömegközlekedési jegyet és irány a szállás, ami 5-7 perc sétára volt a VIECC helyszínétől, egy remek kis maximálisan felszerelt apartman, kívánni sem lehetett volna jobbat. Azért itt még egy animés bolt befért, mert a szállásunk közelében is volt egy. Lepakoltunk, indultunk enni, vásárolni és várost nézni. Gyorsan összefoglalva egy remek olasz étteremben bedobtunk egy pizzát, sétáltunk a Stephanplatzon és a Hofburg környékén, végül a városházánál magunkra dobtunk egy kis karácsonyi hangulatot az adventi vásáron.

A VIECC szervezői egy remek lehetőséget kínáltak az elővételeseknek, ugyanis már pénteken át lehetett venni a jegyet egy két órás időintervallumban, ezzel megmenekítve minket a hosszú sorban állástól. Ez igazából nem nagy befektetés, mivel a szervezők úgyis ott vannak a helyszínen a rendezkedés miatt. Továbbá így nem volt nagy tülekedés másnap a bejáratnál. Felejt-

sük el a karszalagos jegyrendszert, itt ilyen nincs. Egy nyakba akasztható kártyát kaptunk és pont. Másnap nyitás után kicsivel értünk oda és olyan, hogy biztonsági ellenőrzés, (mindössze egy külön rész van a CP fegyverek ellenőrzésére) meg nagyon precíz jegyellenőrzés az nem létezik. A csarnokok bejáratánál áll két ember, akik nézik, rajtad van-e a jegy vagy sem, nem állítanak meg, nem nézik meg hamis-e. Kaptunk egy programfüzetet is, ami teljesen normális méretű, leporelló vagy harmonikaszzerűen kihajtható volt. Könnyen lehetett kezelni, és minden infó rajta volt, ami kellett, a programok listája helyszín szerint, a rendezvény térképe és a kiállítók listája (nem kevesebb, mint 380). Könnyen kezelhető, átlátható volt.

A Messe Wien, a VIECC helyszíne egy hatalmas rendezvény és konferencia-központ, nagy csarnokokkal. Mint a Hungexpo csak újabb, modernebb. Az egészhez tartozott egy fedett, zárt passzázs is. Ide bárki bemehetett jegy nélkül is,

csak a csarnokokban, az árus és programterületeken nézték a jegyet. Kb., mintha a hungexpón csak a pavilonokban kérnének jegyet, a szabad területre nem. A helyszín teljes területén pedig ingyenes wifi állt rendelkezésre. A Halle D csarnokban voltak a boltok, hivatalos árusok. Animefigurák és mütyörök tömkelege, gamer cuccok, plüssök, német nyelvű mangák, Marvel és DC figurák, képregények, kardok, parókák, cosplayek, egyszóval minden volt. Egy-egy polc 5-6 szintből állt és konkrétan falat képezett, annyi áru volt rajtuk. Kaptott egy pultot a Hasbro, a UPC és a Transformers is, akik egy egész kamiont hoztak. Az árusok alatt főképp német és osztrák árusokat kell érteni, de jöttek pl. Shanghaiból, Párizsból, Olaszországból és Magyarországról is (GeekCorner).

A gyerekeknek ebbe a csarnokba még befért egy ugrálóvár, itt is volt pár kajastand, és a dedikálórész a meghívott vendégekhez, továbbá egy kis színpad.





Mire minden árust átnéztünk az több óra volt és nem egyszer mentünk körbe. A másik csarnok méretben ennek a duplája, ha nem nagyobb, de térelválasztókkal tudtak szeparációt végezni. Méretileg a Halle D 8867 m² a Halle C 15897 m². Viszonyításként a Hungexpo B pavilonja 6536 m². (A legnagyobb az A, a maga 19528 m²-vel.) A Halle C-ben volt egy hatalmas Artist Alley rész, rengeteg árussal és műtűrral, szintén voltak magyar alkotók is. Kiállítottak egy életnagyságú Y-szárnyú vadászt a Star Warsból. Elfért itt egy Fighting aréna is, ahol Kviddics mérkőzés, fénykardcsata, meg a cosplay dance party is szerepelt a programok között. Egy influencer színpadot is felállítottak a szervezők, ahonnan dobhártyaszaggató fangirl sikoly érkezett. Ebben a csarnokban volt még egy nagyobb kaja részleg (hot-dog, hamburger, virsli mustárral, fánkok stb.). Volt elég szék és asztal, le lehetett ülni rendesen enni. Egy dolog

zavart csak, hogy sokan lusták voltak a szemetüket az asztaltól a kukáig elvinni. De a con egész területén random el volt helyezve perces, téli fagyis és kávé stand. Nem nagyon kellett sorban állni. A Halle C adott otthont a hatalmas gamer színpadnak is, ahol LoL verseny ment. Amúgy itt elképesztően sok szék volt, bármikor le lehetett ülni.

Ezen a rendezvényen nem lehetett megállni, hogy valaki ne vegyen valamit. De, aki mégis szűkében volt, az is biztos tudott szuvenírral hazamenni, ugyanis nagyon sok helyen osztogattak ingyenes dolgokat. Csak néhány példa: a Nintendo Switch standjánál Pokémonos matricát, pár pulttal odébb promóciós energiatitalt lehetett inni, osztogattak vászonszatyrot, a UPC pultjánál pedig egy tombola kitöltéséért adtak Ted2-es macit vagy plüsskecskét. A tombola sorsolásnál később kb. mindenki nyert egy zacskó valamit, amiben olyan cuccok voltak, mint pl. elemlámpa, bluetooth hangszóró, 47 roninos sál. Vasárnap nap végén pedig az egyik stand kihirdette, hogy ha egy nasit veszel, egy második ingyen van, csak ne kelljen hazavinnie. Mondanom sem kell, hogy tódult a nép. Az árusok mindegyike amúgy nagyon kedves, volt aki olcsóbban is adta a cuccot a ráírtnál és mindenki beszélt angolul.

Sok meghívott vendég is érkezett, akiktől autogrammot lehetett szerezni, és egy órás beszélgetést is lehetett hallgatni, ilyen volt például a The Walking Deadből David Morrissey (Philip 'The Governor' Blake / Brian Heriot), a Gyűrűk urá-



ból John Noble (Denethor), a Dr Whoból Sylvester McCoy (az egyik doktor) vagy a the Big Bang Theoryből John Ross Bowie (Barry Kripke) és még nagyon-nagyon sokan. Volt LARP rész, workshopok, előadások különféle témában, mint Gunpla vagy szexuális zaklatás a közösségi médiában.

Egy szó, mint száz, unatkozni nem lehetett, vasárnap egyébként délelőtt Catrin és én egy kis kitérőt tettünk, megnéztük ugyanis a Hofburg palotát, ahol Ferenc József és Sziszi éltek, így csak dél körül mentünk vissza a VIECC-re, ekkor néztük meg a gyerek cosplay versenyt, ami valami eszméletlen aranyos volt. Mariótól kezdve, a Szellemirtókon át, a Star Warsig minden volt. Azonkívül, hogy hirdettek helyezetteket, mindenki kapott ajándékot. Ez egy nagyon kedves, jópofa dolog és az egész poénra volt véve, kár, hogy nálunk ilyen nem lehetne megcsinálni. Előre látom a túltolt rivalizálást, ami sajnos a magyar mentalitás része.

Az egész rendezvény amúgy nagyon tiszta volt, az említett kaja részen kívül nem volt elszorva szemet, a mosdók is tiszták voltak, és csak minimális free hugost láttam.

A VIECC felépítése hasonló a PlayIT-éhez. Nem annyira programorientált, de azért van mindenhol valami látnivaló, meghallgatni való, természetesen volt cosplay show is. De a legtöbbben vásároltak, mászkáltak, dumáltak, játszottak. Hogy mennyien lehettek, azt meg nem mondom, de sok tízezen, az elővételes kétnapos jegyek el is fogytak, ami amúgy 50 eurót kóstált.

Egy nagyon nagy élmény volt az egész, jó-néhány cuccal sikerült hazatérni. Hétfőn hazafelé pedig még benéztük abba az animés boltba, ami zárva volt pénteken, itt is sikerült pár cuccot még vásárolni.





TOKYO IMPERIAL PALACE

ÍRTA: SACI (*ANIMOLÓGIA*)

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNED JAPÁNBAN? 3.

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

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

A császár mesés(en drága) palotája

Japán szerelmeseinek a tokiói császári palota megtekintését kihagyhatatlannak mondanám. Bár pusztán a kertje látogatható, de ennek ellenére is feltétlenül érdemes első látogatásunkkor felvenni a listánkra. A hangulata varázslatos, akármelyik évszakban is sétálunk végig a végte-



lennek tűnő, ámde szemkápráztató sétányain. Ezt tovább fokozza a történelem, a kultúra és a természet iránti hű elköteleződése a helynek, ami csak úgy sugárzik belőle. Elhelyezkedése pedig megismerteti velünk a méltán híres japán kontrasztot, vagyis a hagyományos és a modern világ találkozását. Általa láthatjuk Japán múltjának egy darabját és kultúrájának talán legjellegzetesebb elemeit. Viszont ezenfelül is érdemes elgondolkodni rajta, főleg, ha szűkös a büdzsénk, mivel a látogatható részek teljesen ingyenesek.

Ahogy már sokan tudhatjátok, Japánban az államforma császárság, így akár össze is fut-



hatunk a császári családdal a palota környékén sétálgatva, hiszen jelenleg is ez az elsődleges lakhelyük. Viszont erre igen kicsi az esély. Amennyiben mindenképp szeretnénk lencsevégre kapni a családot, érdemes az év két azon napján ellátogatni erre a helyre, amikor nyitott napot hirdetnek. Ezen a két napon, amelyek közül január 2-a az egyik (az újév tiszteletére), a másik pedig december 23-a (a császár születésnapjának alkalmából), megtekinthetjük a császári palotát belülről és találkozhatunk az uralkodói családdal is, akik tiszteletüket teszik ezeken az eseményeken. Tehát mindenképp ekkor próbálkozzunk ezzel, de jó előre gondolkodjunk és jelentkezzünk be, mert a császári család rajongói tömegével özönlenek oda ezekben az időszakokban.

A palota egyébként már több száz éve létezik, és a korábban ezen a helyen ékeskedő Edo kastély helyére épült, ami egy tűzvész következtében megsemmisült.



TUDDTAD?

Tokiót eredetileg Edónak hívták, így ha találkozol ezzel az elnevezéssel, tudd, hogy a mai Tokióra gondolnak.



TUDDTAD?

Az Edo kastély tűzvészben való elpusztulását megelőzően ennek a tornyát tartották a legmagasabb kastélytoronynak.

TUDDTAD?

A 80-as években a császári palotáról értékbecslők úgy gondolták, hogy többet ér, mint Kalifornia állam összes ingatlanának összértéke, amibe ugye a híresen drága Beverly Hills is beletartozik a sztárok milliárdos házaival.

Azonban még mai napig is találhatunk régi maradványokat belőle, mint például alapzatok, párkányok, falak vagy éppen a bejárat kapuja a kastélynak, amik még őrzik az emléket, de a főépületekből sajnos már semmi sincs meg. Ennek okán volt lehetőség, hogy a Kiotóból Tokióba költöző főváros, és vele a császári család, felépíttethesse itt palotáját. Sőt, nem is egyszer, hiszen a második világháború alatt teljesen lerombolták, így újra kellett építeni az egészet, aminél elsődleges szempont volt, hogy a korábbi tökéletes mása legyen, és hát elvileg sikerült is ezt megvalósítani.

Sokan nem is gondolnák, de hihetetlen módon a tokiói császári palotát tartják még mindig a világ egyik legdrágább ingatlanjának, ami közel 4 km²-en terül el. A mai nagyvárosok növényvilágának hiányát figyelembe véve pedig szerintem ez egy rendkívüli hely, hiszen a belváros közepén (nem véletlenül, hiszen Tokió városa a császári palota köré épült és onnan kifelé terebélyesedett) foglal el egy óriási méretű területet, ami majdnem egészében zöldterület, és amit nem igen szokhattunk meg világvárosokban. Ezért is olyan

varázslatos ez az ország számomra, mert a természet (is) jelen van, kimondottan nagymértékben. Arról nem is beszélve, hogy milyen csodás jelenés mikor a palota kertjében ékeskedő számtalan cseresznyefa tavasszal virágba borítja ágait. Lenyűgöző.

Lényegében ajánlom mindenkinek a figyelmében ezt a helyet, mert páratlan a maga nemében. A történelem ötvöződik benne a természettel és a kultúrával, amiket megspékel az igazi japán hangulat. Bár a palotát körbevevő vizesárok nem kimondottan nyűgözött le az algásodása miatt, de kicsit arrébb már találhatunk kellemesebb részt, ahol lehet akár kis csónakot is bérelni, ha



TUDDAD?

A császári palota Kokyo Gaien parkrésze kimondottan népszerű a kocogók körében és remek kilátást nyújt a kormányzati negyedre, ami a palota mellett található.

TUDDAD?

A császári palota egyik bejáratául szolgáló híd, a Meganebashi, vagyis a szemüveg-híd nevet viseli, mert a két félköríves alsó része a vízben tükröződve kerek egészet formál, mint egy szemüveg.

kedvet kapnánk hajókázni. Bent a kertben pedig idegenvezető is bérelhető vagy csatlakozhatunk egy csoporthoz, amik szerencsére a japán mellett angolul is működnek, így egy hozzávetőlegesen 75 perces túra alatt szakértőtől kaphatunk beható információt a palotáról, a császári családról, a kertről vagy épp a híres hídjairól, mint a kettős híd (Nijubashi) vagy a kőhíd (Meganebashi), de még számos érdekességet tudnak – biztosan – mondani számunkra. Tehát a természet és a történelmi Japán szerelmeseinek kötelező, de készüljetek, hogy jó pár órára bent ragadhattok az ámulattól, amit ez a hely okoz, úgyhogy túracipőt fel, nyisd az elméd és láss egy újabb japán csodát.



TUDDAD?

Jelenleg, 1989 óta Akihito császár uralkodik Japánban, akinek az uralkodói megnevezése Heiszei, így most Japánban a Heiszei kort éljük, mert mindig új korszak kezdődik ott császárváltáskor.



ALAPINFORMÁCIÓK

Itt található: Tokyo, Chiyoda (belváros, könnyen megközelíthető)

Nyitva tartás: 09:00 – 16:30
(hétfőn és pénteken zárva tart)
(a nyitva tartás időközönként változik)

Belépés: ingyenes
(csak a kert részébe lehet bemenni)

A kertjének teljes területe: 1.15 km²

Minden egyéb tudnivaló itt található:
www.kunaicho.go.jp

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZNED EZT
A LÁTVÁNYOSSÁGOT?



A woman with long, wavy red hair and blue eyes is shown in a forest setting. She is wearing a blue tunic with gold trim and is holding a wooden bow and arrow. She is looking upwards and to the right, with her right hand extended forward. The background is a lush green forest with sunlight filtering through the trees.

IRISHLADY INTERJÚ

ÍRTA: LADY MARILYN (LADYM.BLOG.HU)

Hogyan esett erre a művésznévre a választásod?

Mindig is imádtam Írországot, így még a középiskola alatt kezdtem el használni ezt a művésznevet és azóta megmaradt.

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

Hú, ha jól emlékszem, 2014 tavaszán kezdtem, és legelőször a MondoCont látogattam meg.



Fotó: Black Fox Team

Mi a kedvenc programod ezeken a rendezvényeken?

A cosplays előadások! És a cosplay verseny. Nagyon sok kedves embert lehet megismerni versenyzés közben, sok inspirációt lehet gyűjteni az öltözőben, és nagyszerű élmény, amikor lejössz a színpadról a fellépésed után, és a sok gyakorlás után sikerült jól szerepelned.

Mesélj a kezdetekről! Hogyan vágtál bele a cosplayezésbe?

A legjobb barátnőm mesélt a MondoConról, aki mint nagy animés, már vagy másodszor-harmadszorra látogatta meg a rendezvényt, és nekem rögtön megtetszettek a cosplayek! Egyből az első conomra is beöltözve érkeztem, Tauriel voltam a Hobbitból.

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

A beküldős és a helyben rajzolás rajzversenyen indultam, valamint egyszer nagyon régen a con beugrón, legjobb barátnőm rábeszélése miatt, aki szerette volna kipróbálni.

„Egyből az első conomra is beöltözve érkeztem, Tauriel voltam a Hobbitból.”

Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

Sajnos nem, mivel Budapesttől egy órára lakom, így az ottani rendezvények elérhetőek nekem anyagi szempontból is, de ha majd megengedhetem magamnak nagyon szívesen kilátogatnék a vidéki conokra is.

Jártál már korábban külföldi conon?

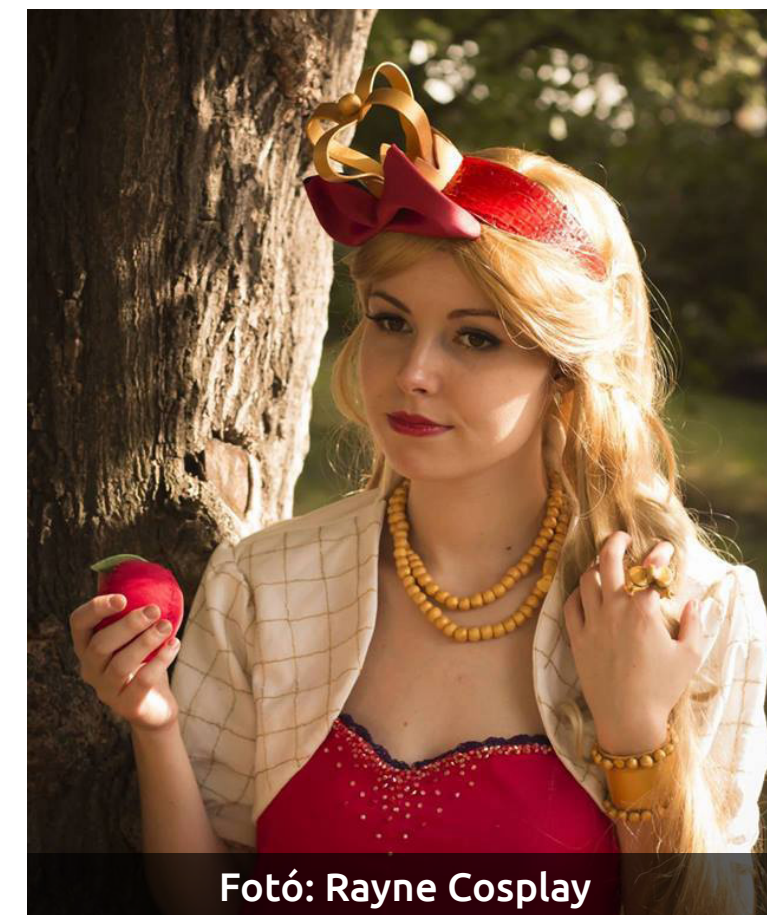
Sajnos még nem volt alkalmam, de nagyon-nagyon szeretnék kijutni. A legnagyobb álmom a D23 expo!! Ami a Disney „conja”, három napos rendezvény, már egy napra is 89 dollár a jegy, de tudom, hogy egyszer úgyis kijutok. :D Természetesen kisebb kinti conokra is szeretnék minél előbb kilátogatni.

Mióta cosplayezel és mi volt az első munkád?

Ha jól emlékszem, 2014-ben kezdtem, és Tauriel volt az első cosplayem a Hobbitból. Ebben még kaptam segítséget, mivel semmilyen előzetes varrós tudással nem rendelkeztam.

Sikerült díjat nyerned valamelyik munkáddal?

Igen, volt szerencsém több büszkeségemmel is díjat hazahozni, a 2016-os Őszi Cosplay Partin kaptam az elsőt, a Legjobb Kosztüm kategóriában, az Apple White cosplayemmel (Ever After High). Rettentő büszke voltam arra a ruhára, én horgoltam a csipkéket rá és kihímeztem a kis kármintás bolerót is, valamint én sosem veszek cosplay kiegészítőt, mindent magam készítek a ruháimon. (Kivéve persze az első három cosplayemet.)



Fotó: Rayne Cosplay

Az építő kritika nagyon fontos, de a dicséret is, hiszen nagyon sok munka kell, hogy valaki fejlődjön. Ezután 2017-ben a Nyári MondoConon a Legjobb Original kategóriában kaptam helyezést (a saját tervezésű sellő ruhámmal), valamint a 2017-es Őszi MondoConon a Legjobb Kosztüm kategóriában kaptam helyezést (az első Belle ruhámmal). A 2018-as Cosplay Farsangon a Legjobb Kosztüm kategóriában nyertem (a Belle ruhámmal), valamint a 2018-as Őszi Cosplay partin a Legjobb Csoport kategóriát nyertük meg Vicy cosplayjel (a saját áttervezésű Hamupipőke cosplayemmel, és Vicy Károly herceg ruhájával).

Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb és miért?

Majdnem mindig arra, amivel éppen készen vagyok, mivel mindig fejlődöm, gyakorlok és a legjobbat próbálom kihozni magamból. Természetesen a mostani új Belle ruhám a jelenlegi kedvencem.

Honnan nyered az inspirációidat?

Designer Daddy és hasonló, Disneyt is gyakran érintő tervezők és ruhakészítők azok, akik nagyban inspirálnak, csodálom a munkásságukat! Elyon az egyik példaképem, ő is sok mindenben motivál, de magukból a Disney történetekből is sok-sok inspirációt merítek. Annyi könyvet adnak ki, amik a hercegnők életét mutatják be, ezekkel



Fotó: Swords&blueberries creatives

„Van egy pont, amikor türelmesnek kell lenni magunkkal, nagyon fontos a motiváció, az építő kritika, a dicséret.”



Fotó: a Kisördög és a Bagoly Entertainment

az ember még jobban el tud merülni a karakterekben és a karakterek adják magát a ruhát.

Milyen világból választottad még az eddigi cosplay alanyaidat?

Régebben az animékből is cosplayeztem, valamint Tolkien világából, de a Disney az igazi szenvedélyem. Emellett nagyon szeretem Jane Austen műveit, ilyen ruhákat is mindenképpen készítek majd, valamit az Ever After High, amit még imádok (szintén tündérmesés-hercegnős), ebből is fogok még cosplayelni.

Mennyire tartod fontosnak a cosplay „play” részét?

Nagyon! Bár én úgy hiszem, ha egy karakter igazán közel áll hozzánk nem kell szerepet játszalnunk a cosplayben, én mindig ilyen karaktereket cpzek. Mindig is szerettem volna, ha finomabb lenne a modorom, de ha az ember olyan környezetben nő fel, ahol pongyolán beszélnek az iskolában stb. nehézkes megtartani a maga egyéni, kifinomult kifejezésmódját. Ezért sokat gyakoroltam a szebb kiejtést, ilyesmi.

Inkább a karakterhűségre vagy a kényelemre fókuszálsz a ruha vagy egy-egy kiegészítő készítése során?

Igazából mindkettőre, a legújabb Belle ruhám például már egy elég kényelmetlen fűző, de az én tűréshatáromon belül. Szépen karcsúsít, de nem hiszem, hogy varrnék ennél durvábbat, mivel nem vagyok az a fajta, aki olyan jól bírja ezeket.

Saját belátásod szerint mennyire vagy kritikus a munkáddal szemben?

Van egy pont, amikor türelmesnek kell lenni magunkkal, nagyon fontos a motiváció, az építő kritika, a dicséret.

Gyakorlás a tudás atyja, és nem lehet irracionális elvárásokat támasztani magunkkal szemben, mert akkor semmi értelme az egésznek. Mindig megpróbálom kihozni a legjobbat magamból és folyamatosan fejlődöm.

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

Nagyon jó lenne, ha a páncélos cosplayeket és a varrott cpket elválasztanák. Az meg már hab a tortán, ha esetleg kategóriákra is bontanák, például, ha megvan a megfelelő létszám, anime, disney, gamer... stb. verseny kategória. Persze ezt, mint versenyző mondom, bár egyszer voltam egy kisebb rendezvényen zsűri is, szóval a nagy rendezvények szervezésébe nincsen belátásom.

Milyen egyéb programot vagy standot hiányolsz jelenleg a conokról?

Ha már olyan sok a gamer dolog, igazán lehetne egy kis Disney is. :D Na, hát javíthatatlan Disney függő vagyok. Valamint nagyon szívesen venném, ha több előadás lenne a cosplay készítésről, varrásról, ilyesmi, Synphonia cosplay hímzéses előadását vagy Elyon, hogyan kezdjünk neki a cosplay készítésnek előadásait egyszerűen imádtam!!!

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

Mindkettő! Van, amihez nem árt előre gyakorolni, mert sok kényes anyaggal nehéz dolgozni.

Mely alapanyagok a kedvenceid és miért?

Mindig más, de leginkább a szép esésű, lágy anyagokat szeretem, az olyan kis hercegnőseket. Ezenkívül a kis pihe-puha földszínű, őszi anyagokat és a gyapjút is imádom. Anyag neveket direkt nem írtam, mert mindegyik anyag egy egyéniség! Csak tudni kell bánni vele, ami nem mindig egyszerű.

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

Sokszor turkálókban veszek anyagokat, de általában az I love textil üzletekben vásárolok.

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

Uh, szerintem a kilós, túrd elő a rekesz aljáról típusú turi volt, valamint egyszer legjobb barátnőmmel lomtalanításkor találtunk műszőrmét kidobva a kuka tetején :”D. Jól khipóztam, és most ott díszileg a Belles téli köpenyemen.

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

Igazából nem, esetleg kicsit türelmesebb lennék magammal, nem akarnék egyszerre mindent.

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

Az, hogy néha elég nehéz türelmesnek lenni, pedig szerintem ez elengedhetetlen a jó munkához.

„Nagyon jó lenne, ha a páncélos cosplayeket és a varrott cpket elválasztanák.”



Fotó: a Kisördög és a Bagoly Entertainment



Fotó: Shooter Photography



Fotó: Rayne Cosplay

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

Uh, ha a parókát és a sminket is beleszámítjuk, minimum egy óra mire mindent felveszek, és igen, mindig van egy öltöztetőm.



Fotó: Dreamland Creative Art

Milyen tanácsokkal látnád el a kezdő cosplayeseket?

Gyakorlás, gyakorlás, gyakorlás a tudás atyja. És ha valamit akarsz, azt nem szeretnéd, ha akarod, akkor megcsinálod, akkor is, ha nem tökéletes, mert így gyakorolsz. Persze mindig a legjobbra kell törekedni, amit képes vagy produkálni és nyugi, ha sokat gyakorolsz, később jobb leszel.

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

A varrás tudás mindenképpen, én tanultam az iskolában is varrni. A burda varrás kezdőknek és haladóknak könyvet tudom ajánlani mindenkinek, aki szeretne varrni, érdemes ilyesmitől tanulnia, bár a legjobb, ha valaki személyesen meg tudja mutatni. Valamint mindig érdemes gyakorolni az új technikákat, a legjobb, ha nem a cosplayen próbáljuk ki.

Számodra milyen egy jó cosplay?

Olyan, ami illik az ember személyiségéhez, így teljesen át tudja adni a karaktert. Persze a smink és a paróka is nagyon fontos, érdemes sokat gyakorolni, hogy ezek is nagyon jól nézzenek ki. A ruhánál persze fő szempont, hogy tartós legyen, mosható és persze igényes, szép kidolgo-

zású. Egy egyszerűbb cosplay is lehet csodálatos, ha ezeknek a szempontoknak eleget tesz, vegyük csak a Disney hercegnők falusi ruháit.

Véleményed szerint milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy jó cosplayer?

Türelmes, és hát szerintem igazából az emberi értékei, mint a kedvesség, becsületesség stb. is nagyon fontosak. Az építő kritikát is el kell tudnia fogadni, ha fejlődni akar, és jól kell adnia a karaktert, akinek beöltözött.



Fotó: Shooter Photography

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

Elyon cosplay! Imádom a munkáit, látszik rajtuk, hogy szívvel-lélekkel csinálja. Tracy Hinez, aki szintén leginkább Disney vonalon mozog, youtube csatornája is van, csodálatos Disneyes zenés videókkal. Designer Daddy, aki igazából ritkán öltözik be, de a felesége és a gyerekei sokszor hordják a kreációit, tervező, aki nagyon sok Disney hercegnő ruhát készít a saját ötletei alapján.

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

Szerintem egyértelmű, hogy mit fogok mondani, de Disssssnnneyyy. :D

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

Teljesen ráhangolódok a karakterre, a többi már jön magától. Hiába minden karakter, az én „lelki társam”, akit cosplayezek, de hangulaterber lévén a lelkecskémnek nem mindig ugyanarra van szüksége. Ilyenkor el kell engedni a stresszt, hiszen ez a szórakozásról szól!

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

Igazából szerintem van még mit fejlődnöm ezen a téren, szóval leginkább csak azzal küzdök, hogy ne legyen nagyon nagy szünet a posztjaim között.

„Nagyon odavagyok a kézzel készült dolgokért, amiben az alkotó szíve-lelke benne van!”

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

Igen, az Anna cosplayemben is mentem már MondoConra, Halloweeneztem is benne, valamint nagyon szeretem a kültéri fotózásokat. Legutóbb például az Aranyhaj cosplayemet fotóztuk a Halászbástyánál, de másztam már hegyet a Merida ruhámban is. A Hamupipőke ruhámban is



Fotó: Simányi Dávid

mentem már conra, és sokszor viselem családi és gyerek rendezvényeken is a ruháimat.

Mi a leghumorosabb élményed, ami cosplay viselése során ért?

Családi rendezvényeken is szoktam hercegnősködni, és az egyik ilyen során nagyon sok különösen cuki, kedves kisgyerekekkel találkoztam. Az egyik legjobb barátnőm volt Elsa, és annyira melegünk volt a ruháinkban, hogy beültünk a labda légvárba, mert ott hűvösebb volt. A gyerekek odajöttek hozzánk, kettő pedig az ölünkbe is ült és roppant rafinált kérdéseket tettek fel, például, hogy ismerjük-e a Télapót. Ez a téma különösen közel áll a szívemhez, bár egy kicsit zavarba jöttem, amikor hirtelen nekem szegezte a kérdést, de tökéletes lelki nyugalommal tájékoztattam, hogy a Télapó és a felesége a másik végen laknak, szóval na, a másik sarkon, és a Télapóné süti a legjobb sütit, valamint megkérdeztem az Elsámat, hogy nem emlékszik-e arra a nagyon aranyos manóra, akit Brúnónak hívtak és göndör haja volt! (Ő volt kiskoromban a kedvencem a Télapuból.)

Mi a véleményed a „szekrény cosplay” ágazatáról?

Szerintem nincsen vele baj, bár én nem érzem jól magam olyan cosplayben. Nagyon odavagyok a kézzel készült dolgokért, amiben az alkotó szíve-lelke benne van!

Mire ügyelsz a cosplay szállítása, valamint tárolása során?

Hogy ne gyűrődjön meg a ruha! A legszebb cosplayt is elcsúfít, ha olyan, mintha a kutya szájából húzták volna ki, persze vannak esetek, amikor kikerülhetetlenül baleset éri, de általában mindig figyelek, hogy viselés előtt időben kivasaljam a ruháimat.



Fotó: Simányi Dávid

Szerinted melyek a legfontosabb szempontok, amelyekre minden cosplayernek ügyelnie kell a nagyobb kiegészítők vagy ruhák szállításánál?

Például az előre beállított parókákat én dobozba teszem és alaposan lerögzítem gumival a tetejét, hogy ne tudjon kiborulni, ezek után általában a „kézi poggyászomban” viszem, hogy ne nagyon legyen esélye szétesni. A kiegészítőimet - koronák, Lumiere, Pascal -, általában külön dobozba teszem és alaposan bebugyolálom rongyokba, így kisebb az esélye, hogy útközben megütődnek.

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

Általában a con előtti éjszaka még szorgosan varrok. :D

„A couture ruhák az igazi gyengém, ami lényegében a kézzel díszítést jelenti, mindenféle gyönyörű, csodálatos formában, amikor gyöngypillangóknak tarka madártollakból szárnyakat öltenek és hasonlók.”

Van olyan kiegészítőd, amely mára a szobád dekorációja lett?

Lumiere, a humoros gyertyatartó, akit a Szépség és Szörnyetegből ismerhettek. Fa alapra dolgozva készítettem és működik is, így nagyon hangulatos kis darab.

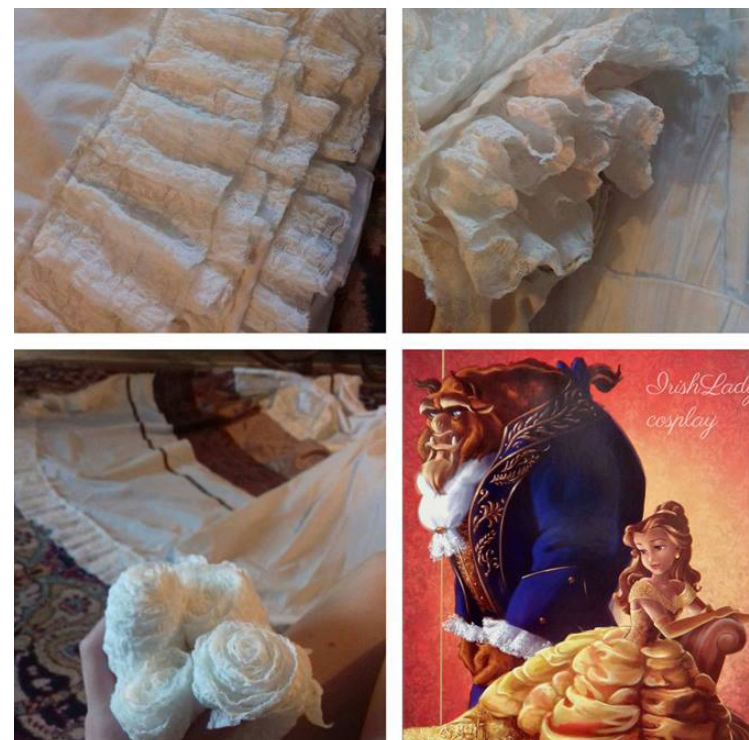
Mik a jövőbeli terveid cosplayerezés terén?

Hercegnők, hercegnők, hercegnők. :D A legújabb Belle ruhámhoz már alakformálós fűzőt készítettem, szóval szeretném ezen a téren is fejleszteni a technikámat, valamint maga a varrás szakszerű, gyönyörű kivitelezése az, amire mindig törekszem. Ezen a téren is mindig van fejlődni való! Jó pap is holtig tanul. A couture ruhák az igazi gyengém, ami lényegében a kézzel díszítést jelenti, mindenféle gyönyörű, csodálatos formában, amikor gyöngypillangóknak tarka madártollakból szárnyakat öltenek és hasonlók. Szeretnék jobban elmélyülni a dologban, és a három testőr ruhám miatt a bőrmegmunkálás is érdekel.

Hol találkozhatnak az olvasók veled legközelebb?

A téli MondoConon.

Köszönöm az interjút!



IrishLady Cosplay and ART
Facebook

#AniPalace

#NewPlayer&Flash

#YouTube

megnézzük... lejátszunk... elmondjuk...



Iratkozz fel
most!

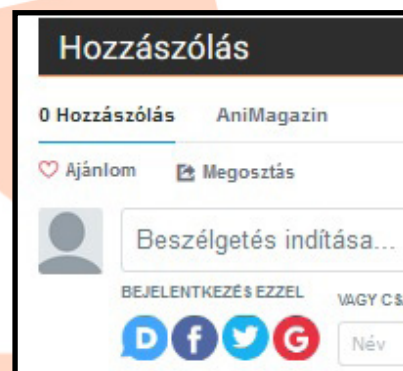
youtube.com/anipalace



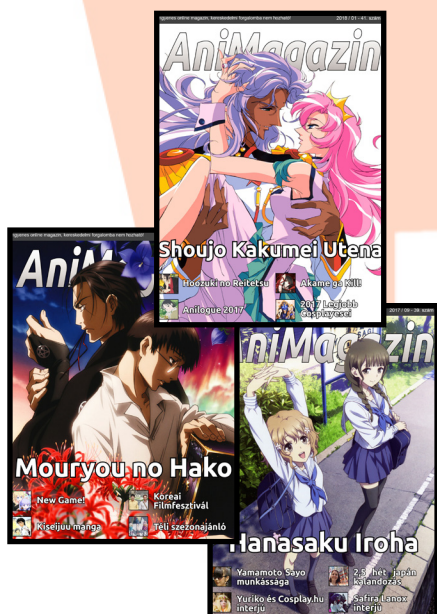
MEGÚJULTUNK!

ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!



BÖNGÉSSZ A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!



CSEKKOLD MILYEN CIKKEK VOLTAK EDDIG!



AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!