

AniMagazin

Kabukichou Sherlock



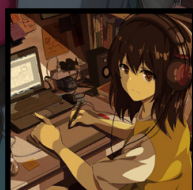
**Haikyuu!!:
To the TOP**



**Ismert k-pop előadók
híresebb dalai**



**Final Fantasy VII
Remake**



**A mangaszerkesztés
alapjairól**



Impresszum

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

Szerzők:

Iskariotes, Venom, tomyx20,
 A. Kristóf, Ricz, Saci,
 Supermario4ever, Edina Holmes,
 Yuriko, Yuuko, Drini

Elérhetőségek

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

AniPalace

Less rá a [Cikk adatbázisunkra](#),
 böngéssz a cikkeink között és
 töltsd le az adott számot!



Dragon Hall+TV

A Dragon Hall online TV műsor-
 rendjéért [KATTINTS IDE!](#)
 A műsorrend oldalán kattintsatok
 a logóra a TV eléréséhez.

Tian Guan Ci Fu /
Heaven Official's Blessing
magyar fordítás
[Részletekért kattints ide!](#)

Előző szám

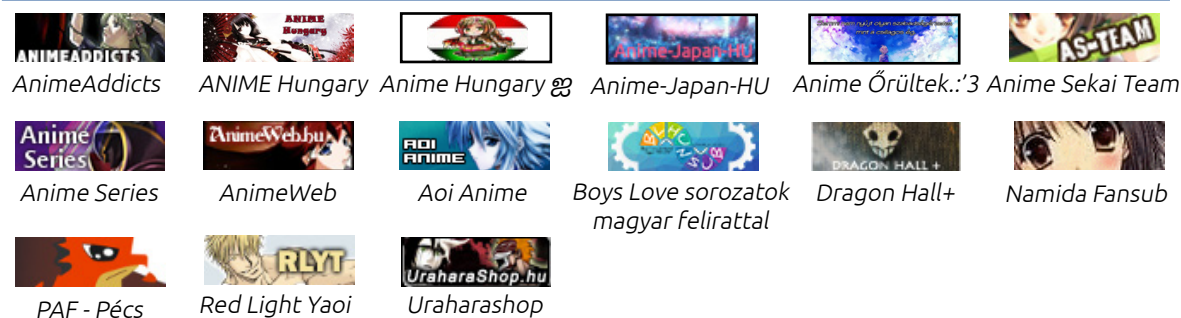


Korábbi számainkat keresd
a weboldalunkon:
animagazin.hu

Kiemelt partnerek



További partnerek



55.

Kedves olvasó, üdvözöllek az AniMagazin
 karantén kiadásában!

Itt a május, a jó idő, énekelnek a madarak, lehet men-
 ni... jah nem.

A mostani időszak okán valamiért Rachel Carson: *Néma*
Tavaszi című kötete jutott eszembe, egy környezettudomá-

nyi könyv, aminek semmi köze a jelenlegi helyzethez. Bár most az élővilág - köszönhetően az
 emberek „eltűnésének” - ott is megjelenik, ahol eddig nyomát se látták, hasonlóan a könyv
 fordított esetéhez. Így mégis néma volt a tavasz: hiányoztak a nagy, zajos összeröffenések, a
 conok, koncertek stb. Maximum a skype-on, teamsen, zoomban hallottuk, láttuk egymást.

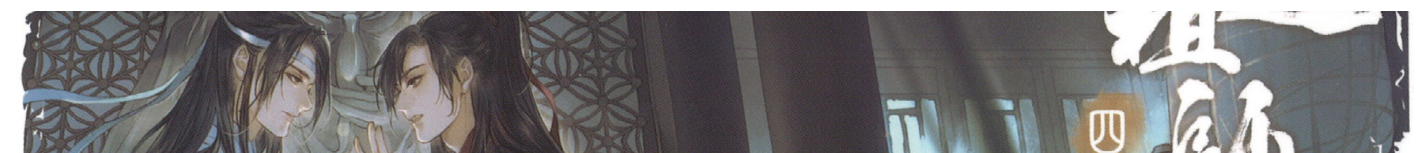
Ellenben megadatott az a lehetőség, hogy otthon animézzük, ha kell, ha nem (mi is ezt
 tettük), végignézzük a Netflixet, végigjátsszunk jó pár játékot és miegymás.

De mindezek mellett nem tétlenkedtünk, hiszen sokan ragadtunk billentyűzetet, ír-
 tunk cikket, hogy összejöhessen az 55. AniMagazin.

Ismét nagyon sok, összesen 24 cikket olvashattok, többek között animékről, legyen az
 retro, mint a Paris no Isabelle, friss, mint a Haikyuu!! új évada, vagy donghua, mint a Tong Ling
 Fei. De ajánlhatok Yakusoku no Neverland mangát, Pirszing könyvbemutatót, Sotus dorama
 ismertetőt vagy FFVII Remastered és k-pop dalok bemutatóit is, stb-stb. Még véletlenül se
 unatkozzatok itt a karantén utolsó napjain. Továbbá már most belelehetünk a nyári szezon
 felhozatalába, és végre talán azokat az animéket is megkapjuk, amiket eltoltak. Szóval van
 mit olvasni, 130 oldalon keresztül. Reméljük, hogy minél több felkelti az érdeklődésedet.

A bevezető végén pedig a köszöneté a szó. Köszönöm minden cikkíró remek munkáját,
 igazán kitettek magukért ismét. Köszönet jár a szerkesztőknek és persze neked, kedves ol-
 vasó, amiért letöltötted a magazint, jó szórakozást kívánunk hozzá. Ha véleményed, ötleted,
 javaslatod lenne, keress meg minket a weboldalunkon, valamelyik közösségi felületen vagy a
 bal oldalt található e-mail címek egyikén.

- Hirotaka



Mo Dao Zu Shi rajongók, figyelem! A regény hazai megjelenésének alkalmával
a július közepén megjelenő AniMagazinban interjút olvashattok a kiadóval,
és egy részletes bemutatóval is készülünk további adaptációiról.

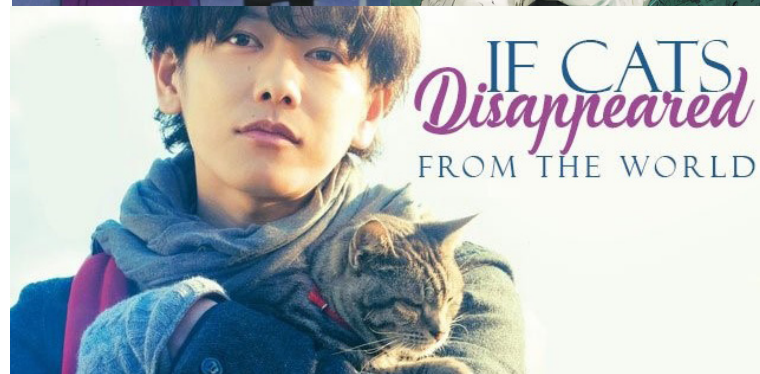
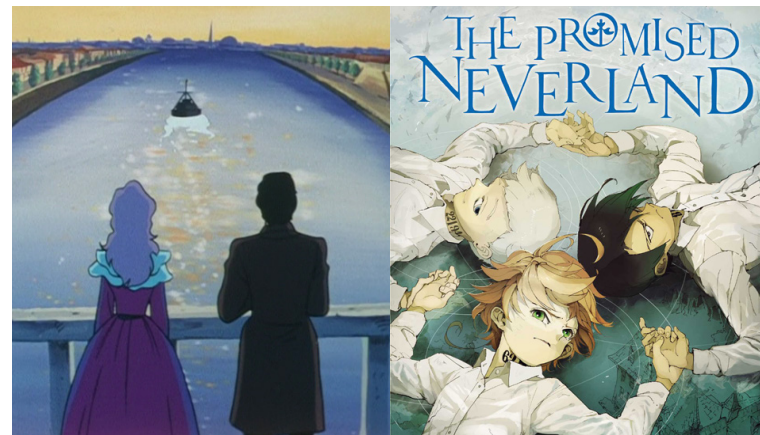


ANIME

- 04** Kabukichou Sherlock
Hirota
- 10** Haikyuu!!: To the Top
Supermario4ever
- 15** Paris no Isabelle
Catrin
- 19** Tong Ling Fei
Catrin
- 24** Nyári szezonajánló
Hirota
- 33** Szezonos animékről
Catrin, Venom
- 40** Yu-Gi-Oh! 1000
tomyx20
- 51** CLAMP-univerzum és a Tsubasa Chronicle
Yuuko
- 57** Az anime helyzete az elmúlt évtizedben
Iskariotes
- 63** Az anime kora Magyarországon: Ezt írtátok ti 5.
tomyx20

MANGA

- 71** Yakusoku no Neverland
A. Kristóf
- 74** One Punch Man
A. Kristóf
- 77** SOTUS
Drini
- 80** If Cats Disappeared from the World
Yuuko



LIVE ACTION

- 83**
- 86**
- 93**
- 101**

KÖNYVTÁR

- Pirszing
A. Kristóf

KONTROLLER

- TOP 10 japán konzol
Venom

- Final Fantasy VII Remake
Venom

- Trials of Mana
Venom

TÁVOL-KELET

- Thaiföld japán megszállása
A. Kristóf

- Unicorn Gundam Statue
Saci

ZENE

- Ismert k-pop előadók dalai
Edina Holmes

- Chihara Minori
Supermario4ever

KREATÍV

- 123** A mangaszerkesztés alapjairól
Lehoczki Péter (Ricz)
- 127** Adamsky cosplay interjú
Yuriko
- 130** Cosplay Photoshoots
cosplay.hu





歌舞伎町二二一番街

KABUKICHO SHERLOCK

ÍRTA: HIROTAKA

Szerintem sokan úgy gondoljátok, hogy a detektíves sztorikból nem lehet sok újat kihozni, sőt, semmit. Valahol igazatok is van, hiszen mindig kell egy detektív - aki a kreativitás hiánya miatt ügyis egy régi, neves karakter felvizezett változata lesz -, egy áldozat és néhány egyszerű történet, néhány jól ismert „csavarral”. Aztán meg itt van a többi szokásos elem is: helyszínbejárás, nyomok, kihallgatások stb.

Komolyan, mit lehet ezen még tekerni, hogy ne unjuk magunkat halálra az első részen, azt mondogatva, hogy „jól van haladjunk már”. Mindezek ellenére sokan megpróbálják frissíteni a műfajt, és nem csak az animékben, bár többségükben újramesélt, aktualizált verzióját látjuk egy klasszikusnak. A. C. Doyle külön detektíve, Sherlock Holmes az egyik, ha nem a leghíresebb ilyen figura a világirodalomban. Így míg világ a világ, nem lesz olyan év, hogy valaki, valamilyen formában be ne csempéssze őt a művébe. De ez szinte megkerülhetetlen is, mivel Doyle egyike azoknak, akik lényegében lefektették a modern detektív-történetek alapjait. Hiszen Sherlock jóval megelőzte korát, így a viktoriánus éra helyszínelője és módszerei, esetei aktualizált formában, de vissza-köszönnek.

Természetesen a japánok sem maradhatnak ki a buliból, hiszen Sherlock rengeteg animében is szerepel, elég csak Miyazaki Hayao sorozatára gondolni, de feltűnik a *Conan*-ben, a *Lupin*-ben vagy a *Fate*-ben is (mondjuk ez utóbbiban már ki nincs benne?).

Mindezek után felmerül tehát a kérdés, tud-e a karakter vagy a köré tekert történet újat mutatni? Érdeemes egyáltalán foglalkoznunk vele? Nos, a Kabukichou Sherlock ezekre a kérdésekre szeretett volna nekünk határozott igennel felelni. Vajon sikerült neki? Az én válaszom, hogy igen, és a cikkből megtudhatjátok, hogyan.

A Kabukichou Sherlock szánt szándékkal forgatja fel a klasszikus detektívstorik világát, görbetükröt mutat felé és karikaturizálja azt, közben pedig nem rest arra sem, hogy megbot-



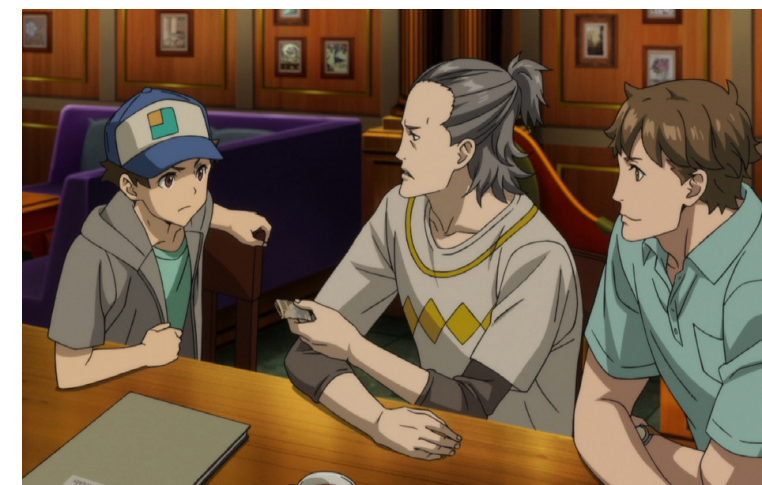
ránkoztasson, vagy legalábbis kibillentse a komfortzónánkból a műfajt illetően.

Képes eszement marhaságból komoly hangvételbe átcsapni, majd ugyanezt visszafelé, ami a cselekményben és a karakterek viselkedésében is tetten érhető. Ezért lesz Kabukichou olyan egyedi, olyan más, olyan hibbant és persze veszélyes.

Mindezek ellenére tisztelettel tudott fordulni a címadó karakterhez és a műfajhoz. Úgy parodizál, hogy közben saját magán is röhög. (Hasonlat: a *One Punch Man* ([AniMagazin 29.](#)) a shounen fightok paródiája, de míg az OPM maga is egy elcsépelet unalmas shounen fight lett, jellegtelen karakterekkel, addig a Kabukichou Sherlock nem igazán esett ebbe a hibába, annak köszönhetően talán, hogy végig karaktercentrikus maradt.

**Ki itt belépsz, hagyj fel...
...bármivel!**

Kabukichou Tokió hírhedt negyede, ahol síkátorok futnak össze, kis lebujok, bárók, klubbok várnak minket, hogy pénzünket náluk (is) költsük. Nemcsoda hát, hogy virágzik a bűnözés, piti tolvajok, huligánok, gyilkosok búvóhelye ez. Szóval jobb, ha nyitva tartja a szemét, aki a fényes felhőkarcolók elit világából csöppen át a város sötét oldalára. Ahogy lenge hölgyekkel, úgy transzvesztitákkal is bármikor összefuthatunk. Tokió legszínesebb negyedébe csöppentünk, ahol nem áll meg az élet.



Az egyik sikátor mélyén található a Pipe Cat nevű „ínyencbár”, ahol külön, önjelölt detektívek várják az ügyfeleket. Jönnek is szép számban, még maga Lestarde rendőrfelügyelő is. Ismerősen cseng a név, ugye? Lesz még pár. Természetesen az esetek többsége a szokásos felhozatalt adja: gyilkosság, lopás, betörés, korrupció stb. Attól függően, hogy a delikvens mennyi összeget szán az ügy megoldására, úgy változik az eset rangja.

Öt nyomozónk van, akik varjú módjára tudnak veszekedni az ügyön, ergo versenyeznek, ki oldja meg előbb, vagy passzolják, ha nem elég nagy a jutalom. Innentől fogva pedig mi is belevethetjük magunkat Kabukichou szakészagú koszos alvilágába.

Tiszta sor, ez eddig nagyjából követi a szokásos receptet. Mégis mi az újdonság? Miért kéne ezt nézni? És egyáltalán miről beszéltem én a cikk elején? Szerintem azért már érződik, hogy nem olyan szokványos anime ez.

Van a detektívtörténeteknek az a fajtája, ami epizodikusságra épít: mindig jön egy új eset, megoldják, és léphetünk tovább. Aztán vannak azok a címek, amik szépen építkeznek, hogy több szál összefusson, több miéltre magyarázatot kapjunk. Szerencsére a Kabukichou Sherlockra ez utóbbi érvényes.

No de, mostmár ennyi rizsa után tényleg jöjjön a lényeg. A Kabukichou Sherlock úgy veszi komolyan magát, hogy közben egy nagyot rúg a saját seggébe. Az anime egy egyszerű húzással karakterekre és kapcsolatokra helyezte át döntő-

en a hangsúlyt, a történet inkább katalizátor, mint húzóerő.

Mrs. Mr. Hudson és vérebei

Szerintem ez az anime akkor jó, ha mi magunk fedezzük fel a karakterek belső értékeit/vívódásait/problémájuk gyökerét, azáltal, hogy megnézzük a sorozatot. Ugyanakkor nem állhatok fel a billentyűzet elől úgy, hogy ne írnék róluk, mert ez adja az egész sorozat esszenciáját.

Kezdjük **Sherlockkal**. A névadó karakterből csak a külön viselkedést sikerült megtartani, de azt jól. Első ránézésre olyan, mint egy hajléktalan, képes a zöldséges tésztára ananászkonzervet önteni, pucéran mászkálni és így tovább, az esetek megoldását pedig rakugo stílusban adja elő. Ettől függetlenül egy detektív zseni, aki mindig külön utakon jár, és meglehetősen magának való. A sorozat előrehaladtával szép lassan megismerjük az érzelmeit, életét, és az elsőre kicsit unszimpatikus karakterből egy nagyon szerethető, sokoldalúan tartalmas és mély érzelmekkel rendelkező szereplő válik.

Folytassuk **Watsonnal**, aki bevallom, kicsit már bosszantóan tenyérbemászó és szerencsétlen figura, de áldott jó szíve van. Viszont így lesz jó társa Sherlocknak, inspirálja őt, és kettejük barátságának alakulása remek szál az animében.

Moriartyt szintén nem kell bemutatni. Talán az ő karakterén csavartak a legtöbbet, még-

is, a tini mosolya mögött, az árnyékában ott lapul névadója, és vele együtt minden tulajdonsága. Sherlockkal igazi jó barátok, egy gyerekbanda vezére, és mindig jó időben van jó helyen. A történet folyamán szépen lassan előtűnik sötét oldala és motivációi, az anime második fele már szinte csak erre koncentrálni, a végkifejlet pedig katartikus, szerintem ennél remekül sikerült az eredeti regény áthozatala.



„Az egyik sikátor mélyén található a Pipe Cat nevű „ínyencbár”, ahol külön, önjelölt detektívek várják az ügyfeleket.”

Ők hárman egyértelműen a cselekmény központi elemei, minden körülöttük forog, mondhatni egy triumvirátus. Moriarty és Watson lényegében Sherlock „múzsái”, nélkülük nem lenne az, aki, és ez egy nagyon fontos elemmé válik az animében.

Ugyanakkor nem lehet elmenni a többi karakter mellett sem, mert bizony hozzáadnak, ha nem is mindig a történet alakulásához, de az összehatáshoz, a változatossághoz mindenképp. Nem szorulnak teljesen háttérbe, csak olykor visszalépnek egyet. Az anime nem rest rajtuk is időzni és az ő környezetüket, jellemüket is bemutatni.

Elsők a sorban **Lucy** és **Mary**, az elárvult testvérpár, akik gyerekként fogták magukat, és leléptek Kabukichouba, hogy ott kezdjenek új életet. Mary egy életvidám, kedves csaj, Lucy pedig örökös védelmezőjeként tündököl. Aztán ott van **Fuyuto**, az álsznob, amúgy pedig egy hibbant troll, aki még a kávé is kesztyűben issza. Akárhányszor megjelenik, abból valami röhejes lesz.



A következő a sorban **Kobayashi**, aki lényegében exjakuzatag, egyszerű, nyers fazon. Talán vele foglalkozik legkevesebbet a sorozat.

Majd pedig **Michel**, a kiégett, középkorú fazon, bukott apuka, pénzt pachinko-termekben és hostessbárokban veri el. Szintén egy magának való arc.

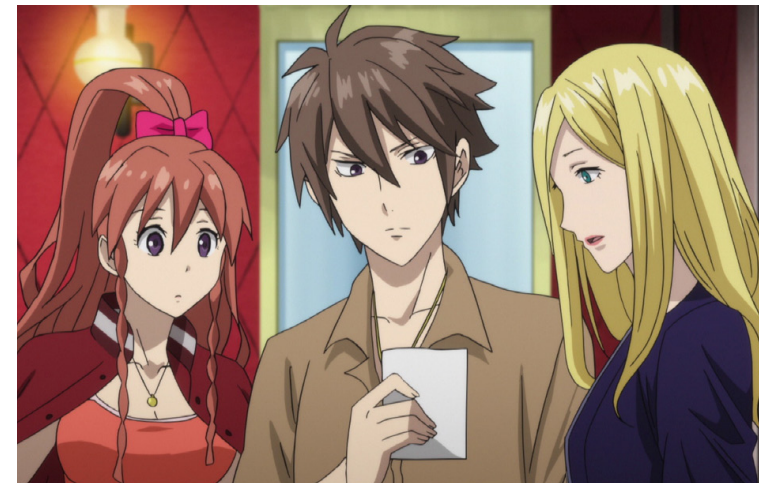
A legvégére hagytam a legkülönlegesebbet. Vajon ki hiányzik még a Sherlock kötetekből? Sherlock főbérője, a Pipe Cat bár tulajdonosa, Mrs Hudson, aki itt egy kigyúrt Conchita Wurst. A szakállával, extrém öltözkéivel és bariton hangjával, mindenkinek elsőre a memóriájába ég. Ő vezeti a bárt, ő találkozik először a kliensekkel, lényegében ő adja a melót, és indítja útnak a nyomozókat egy pazar kis verssel felvezetve. Rendkívül színpadias jelenet.

Feltűnnek még karakterek, akik ideig-óráig fontosak, de akkor nagyon, mint például Irene Ad-



ler, Sherlock örökös plátói szerelme, vagy Mycroft, aki itt is hozza a felsőbbrendű stílusát.

Ebben a néhány karakterben az a jó, hogy ha nem kötné őket össze a munkájuk, és nem egy kerületben élnének, soha az életben nem lennének, nemhogy barátok, még ismerősök sem. Olyannyira nem, hogy még egymásnak sem segítenének, ha nem származna valamilyen előnyük belőle. Mi, nézők, épp ezért mindegyiket másért szerethetjük, igazi jelenségek.



Neonfényes, zajos Kabukichou

Az anime pályája nem indult zökkenőmentesen, ugyan 2019 októberében volt a premier, de már egy korábbi szezonos listában is szerepelt a cím, ám végül eltolták. 24 részt kaptunk, ami kellett is, és egyáltalán nem lett egy pontján sem unalmas.

Már az anime elején az openingben és az első részekben is látjuk, Kabukichou egy LGBTQ olvasztótégely (is), itt bárkiből lehet bárki. Az ettől elrettenőknek sem kéne aggódniuk, mert az a fantasztikus itt, hogy nincs a téma jobban kiemelve, mint bármi egyéb, nem tolja a képünkbe a másság elfogadásának szirupos közhelyeit. Ezek a karakterek is ugyanúgy élők, mint bárki más, és szép lassan észre sem vesszük a téma jelenlétét. A Kabukichou Sherlock az az anime, amiből ha ez kimaradt volna, hiányozna, de ugyanez a helyzet a gazdag ficsúrokkal, a hostess lányokkal, a jakuzafőnökkel.



Jelen vannak, és emiatt a néhány központi karakter köré épített történet egy elő, lélegző és változatos háttérrel kap. Ez most nagyon tömjénre sikerült, de kevés animében kap ekkora figyelmet a környezet. Talán a *Durararát* tudnám felhozni hasonló címként, ahol Ikebukuro volt a helyszín.

Az anime grafikája is ennek megfelelően élénk, a színpaletta mindegyik részéről találunk valamit. Nagy, tágas tájakra, városképekre viszont ne nagyon számítsunk, főleg kisebb utcákon/tereken, sikátorokban, szobákban fogjuk tölteni az időt. A városi elemek ábrázolása már nem annyira kiemelkedő, nem is lesznek fontosak, nem is figyeltek annyira erre a készítő, de utcán lévő emberek azért szép számmal akadnak. Egyetlen rész, amit sosem fogunk elfeledni, az a nagy rózsaszín elefántszobor.

Az árnyékolás teljesen rendben van, a karakterdizájn markáns és felnőttes, a Joker Game szereplőit is rajzoló Miwa Shiro követte el. De más stábotagot, mint a rendezőt és a forgatókönyvíró is áthoztak a *Joker Game*-ből. Nemcsoda, Production I.G-s alkotás mindkettő.

Az animáció a kornak megfelelő, nem nagyon tudok kifogást emelni rá, de nem is emiatt lesz emlékezetes az anime. Igazából nem csatlakoztam az I.G-ben, ismét egy színvonalas munkát tettek le elének az asztalra, ami az utolsó rész megőrtotta a minőséget.

A zene és a hangok viszont telitalálat lett. Az opening végig ugyanaz maradt, és egyszerűen



zseniálisan bemutatja az anime hangulatát, ös-szevisszaságát, mind képileg, mind dallamilag. Az endingek már sokkal melankolikusabbak lettek. Kettő van belőlük, és inkább a karakterkapcsolatokat mutatják be, továbbá a második utal az anime hangulatváltására.

Az aláfestőzenék inkább az opening stílusában komponálódtak, passzolnak a jelenetekhez, de könnyen felejtethők.

Mi lehet viszont a hiba? Mi az, ami nem működik a Sherlockban? Nos, leginkább az, hogy nem lett/lesz populáris anime, és nem fogja átszakítani a népszerűségi listát sem. Először is, ez még mindig egy nyomozós sorozat, ha tetszik, ha nem, a maga minden jellegzetességével együtt. A második felére pedig az LMBTQ témáját is csak egy vékony szálon tartja. A detektív animék pedig ritkán válnak hype címmé. Másrészt az egyedi karakterdizájn miatt, ami alsó hangon sem nevezhető sablonosnak vagy éppen bishisnek, mert egyik karakter sem egy szépfiú, inkább a reális átlagot



erősítik. De így legalább nem lett egy fujoshi álom, aminek én nagyon örülök.

Továbbá ez egy lassú lefolyású anime, mivel epizód-történetei mellett szépen, fokozatosan építi fel a cselekményt, és ezzel együtt a szereplőket és barátságukat. Így ne várjunk grandiózus történeteket vagy négy rész alatt csodát.

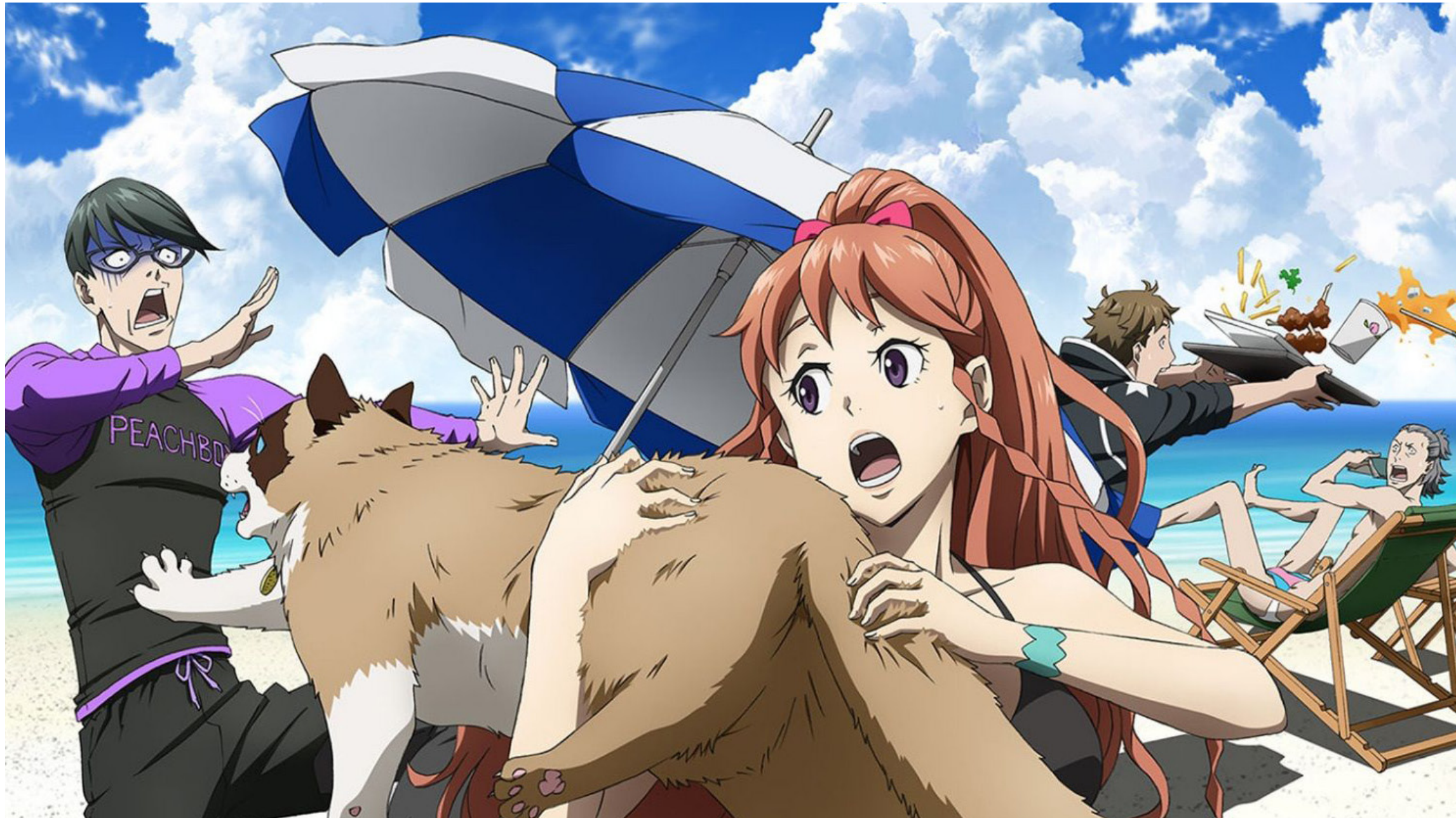
Mit is írhatnék zárásnak, hiszen már annyi mindent rízáztam. Aki vevő a detektív sztorikra és a lassan kibontakozó történetekre, az adjon neki egy esélyt, aki pedig nem, az valószínűleg úgysem olvasta el a cikket.



Cím: Kabukichou Sherlock
Angol cím: Case File nº221: Kabukicho
Adaptáció: original
Év: 2019
Hossz: 24 rész
Műfaj: rejtély, vígjáték, dráma
Stúdió: Production I.G

AJÁNDÉK HÁTTÉRKÉP A CIKKHEZ

KABUKICHOU SHERLOCK



Kattints a képre!



HAIKYUU!! TO THE TOP

ÍRTA: KARASZ ATTILA - SUPERMARIO4EVER (supermario4ever.wordpress.com)

Több év után visszatért a Haikyuu!! A harmadik évad iskolapéldája volt a kiváló shouneneknek. Végig izgalmas és kiszámíthatatlan röplabda meccset láthattunk, melynek vége talán az egész anime egyik legszebb jelenete. Igencsak magasra tette fel a léceket a negyedik évad számára, és hogy megugrotta-e, annak járunk utána.

Ahogy az várható volt, az új évad némileg csendesebb lett. A Karasuno túl van élete első nagy meccsén, de ez persze nem azt jelenti, hogy ülnek a babérjaikon. Tovább edzenek hőseink. Kageyama és Tsukishima meghívást kaptak egy-egy edzőtáborba, ahol tovább csiszolhatják képességeiket. Kageyama nem is akárhol edzhet, az U19-es Junior edzőtáborban, ahova csakis Japán legjobbjai kapnak meghívást. De Tsukishima edzése sem lebecsülendő, hiszen az Aoba Johsai és a Shiratorizawa csapatával edz együtt. Hinata hiába kérdezi, hogy vele mi van, ő hova mehet, sajnos róla nincs hír. Persze nagyon rosszul esik neki, hogy kihagyták a buliból, de természetesen nem ejtették a fejére. Vagy mégis? Mindenesetre elintézi magának, hogy ő is edzőtáborban fejleszthesse a képességeit. Hinata Tsukishimához „szegődik” (szökik), mindenki nagyot néz, amikor a semmiből megjelenik. Miután Tsukishima edzőtáborában két olyan csapattal találkozunk, akik szerepeltek már korábban, ezért csupa ismerős arcokat láthatunk. Számomra is rejtély, hogy Oikawát miért hagyták ki a buliból, de ő nem intézte el magának, hogy hívatlan vendégként a többiek-



kel együtt edden. Oikawa egyébként az egész évadból kimarad, népes rajongótáborának nagy bánatára.

Hinata eleinte nem gyakorol a többiekkel, csak segítőként, amolyan „Ball boy-ként” van jelen. Összeszedi a labdákat, takarít, osztja a többieknek az italt, de ezt is legalább akkora lelkesedéssel csinálja, mintha ő maga is velük együtt edzene. Néha azért elgondolkodik, hogy tényleg csak annyira hivatott, hogy a többieknek segítsen? Persze néhány perc múlva ismét erőre kap, és ugyanakkora lelkesedéssel végzi segítői tevékenységét, mintha élete álma vált volna valóra. Főleg, hogy alkalomadtán azért lehetőséget kap arra, hogy fejlődjön. A Shiratorizawa edzője, a szigoráról hírhedt Washijou Tanji a maga nyers stílusában nyíltan megmondta Hinatának, hogy Kageyama nélkül nem ér semmit. Hinatának így az előítéletekkel is szembe kell nézni, de az edző a többieket sem kíméli az ordítózásaitól és kemény gyakorlataitól.

Kageyama pedig három eddig (animében) nem látott csapattal edz, nevezetesen az Inarizaki és a Kamomedai tagjaival, illetve jelen van az Itachiyama néhány játékosa is. Mivel itt Japán legjobb fiataljai gyűltek össze, ezért keményebb edzéseket láthatunk. Némelyik még a kedvenc feladónk (Setter) fizikai erejét is próbára teszi, de egyértelműen itt láthatjuk a dinamikusabb, eseménydúsabb jeleneteket, és az új játékos-



kat. Szerencsére mindenki szerethető, innen is gondoskodtak egy-két emlékezetes szereplőről, akiknek bizonyára meglesz a maguk rajongótábor. Külön kiemelendők a Miya-ikrek (Osamu és Atsumu), akik az Inarizaki csapatát erősítik, de a Kamomedai nagyszájú játékosa, Hoshiumi Kourai is emlékezeteset alkot. Sakusa Kyoomi mostani debütálása inkább ironikus, hiszen gyakran látni őt szájmaszkkal.

Mire hőseink visszatérnek, egyrészt Hinatának magyarázkodnia kell, hogy hová is tűnt, másrészt készen állnak az újabb megmérettetésre. Először egy barátságos meccset játszanak a Datekóval, majd felkészülnek a nagy összecsapásra az Inarizakival, ami az előzetes várakozások szerint legalább annyira élvezetes és kiszámíthatatlan lesz, mint a Shiratorizawa Gakuen elleni mérkőzés. Erről fog majd szólni a negyedik évad második fele.

Ami miatt mégsem jut a csúcsra

A *Haikyuu!!* nemcsak az erős személyiségű karakterek és az emlékezetes jelenetei miatt népszerű, hanem mert kiválóan szemlélteti a csapat-szellem fontosságát, lényegét. Maga a röplabda is olyan, hogy sokkal inkább számít a csapatmunka. Ha megnézünk egy röplabda meccset, nagyon ritka az, hogy egy adott játékos viszi győzelemre a csapatot. Előfordul, hogy kiemelnek egy-egy játékost, de legtöbbször csapatmunka eredménye a győzelem. Ezt kiválóan illusztrálja a *Haikyuu!!*, sokan mondják is, hogy nincs még egy olyan sportanime, mely ennyire jól bemutatja a csapatszellemet. Ez részint a Production I.G-t is dicséri, hiszen értenek az érzelmek hiteles megjelenítéséhez, és a szereplők közti kémia érzékeltetéséhez. Mégis azt lehet mondani, hogy a 4. évad 1. fele távolról sem tökéletes, majdhogynem tételesen lehet sorolni a hibáit. Lássuk is őket.



Rajzstílus

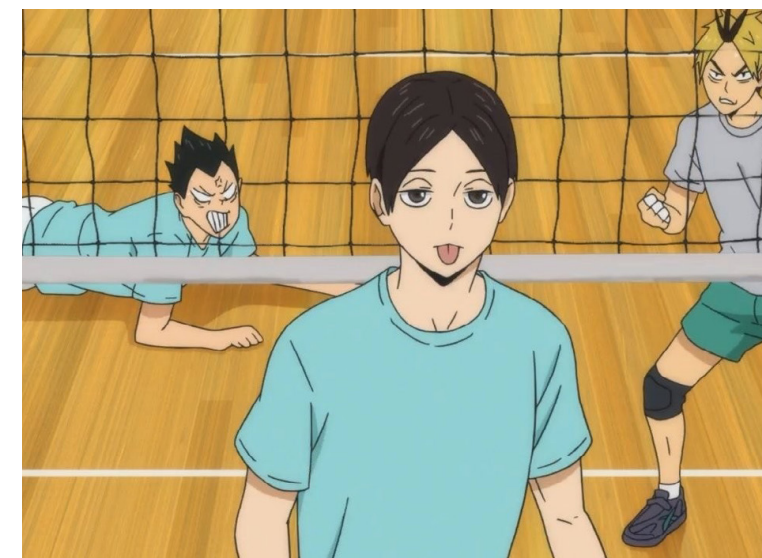
Örök vita a rajongók körében, hogy mivé lett a manga rajzstílusa. Valaki így is imádja a mangát, de nem kevesen vannak - köztük én is -, akik szerint az évek során folyamatosan romlott a manga rajzminősége. Sőt, az én szemszögemből egészen az igénytelen fanart stílusáig silányult le a rajz, és sajnos nem túlzok. Többször írtam már, hogy a *Haikyuu!!* megérdemli a maga népszerűségét, hiszen tényleg kiváló műről van szó, ugyanakkor a népszerűség azzal is jár, hogy a manga újabb fejezeteinek szigorúbb határidőre kell elkészülnie, és csak indokolt esetben lehet halasztani. Én magam is látom, amikor egy-egy új fejezet ha csak 1-2 órát is késik, máris elkezdnek aggódni a nálam sokkal elvakultabb rajongók, hogy mi van, miért késik. Ez pedig sajnos kellő magyarázattal szolgál arra, hogy miért kell az új fejezetnek határidőre elkészülni. Ami azt hozza magával, hogy ha



gyorsabban készül el egy-egy fejezet, akkor romlik a rajzminőség is. A *Haikyuu!!* 4. évada pedig „követi” a silányuló rajzminőséget, kis híján nem túlzás kijelenteni, hogy olyan szintű minőségromlás figyelhető meg, mint a régi és új Kacsamesék sorozat között. Ez egyébként ahhoz is hozzájárul, hogy az érzelmek sem jönnek át annyira, mert azok is le vannak egyszerűsítve a karakterek arcán. Ami pozitívumot el lehet mondani a karakterdizájnról, hogy sokkal izmosabbra lettek megrajzolva a játékosok. Ezáltal sokkal inkább profi sportolói külsejük van, így látható a hónapok alatti több órás napi edzés eredménye. Tehát az anime fizikai fejlődés szempontjából komolyan veszi magát, de ezzel együtt is legfeljebb elfogadni tudom az új stílusú rajzot, megszeretni biztos nem fogom.

Seiyuuk

Ez némileg egyéni megítélés kérdése, de az biztos, hogy több karakter hangjára rá sem lehet ismerni. Ukai hangja sajnos nyilvánvaló volt, hogy más lesz, hiszen az eredeti seiyuu, Tanaka Kazunari 2016 októberében meghalt. Viszont a karakter szempontjából kifejezetten előnyös lett ez a kényszerű változás, mert Egawa Hisao személyében jött egy érces hangú seiyuu, aki igazából kiválóan illik Ukai Keishinhez. Hiszen a Karasuno edzője láncdohányos, így hallhatjuk, hogy a sok cigaretta hatására mivé lett a hangja. Ellenben a többi seiyuu maradt, de több esetben is inkább azt éreztem, mintha nem éreznék át annyira a ka-



rakterük személyét. A régi sorozatokban nem egy olyan seiyuu-alakítást tapasztalhattunk, amit már első hallás után is szinte visszaidéztünk, annyira emlékezetes volt. A *Haikyuu!!* esetében is terjedt a „képek, amiket hallasz” mém, mely egy olyan jelenetet tartalmazott, amit tényleg szinte bárki megjegyzett magának, aki látta a sorozatot.

Az új évadnál ilyenről legfeljebb 1-2 esetben beszélhetünk. Köztük van Hoshiumi Kurai néhány alakítása. Ja, hát persze, az új szereplők, újabb seiyuuket „vonnak” maguk után, így a Hoshiumi Kurait alakító Hanae Natsuki is most mutatkozik be az animében, de sokak számára hatalmas öröm volt pl. Miyano Mamoru megjelenése, aki a Miya-ikrek közül Atsumunek kölcsönzi a hangját. Az új seiyuuk megjelenése mindenképp örömteli,

ellenben az ismert karakterek esetében többeknél is lehet érzékelni, hogy azért eltelt 3-4 év az előző évad óta. Az első részek után azt gondoltam, hogy csak „be kell melegedniük” (nyilván a fizikai jellegű bemelegítésre gondolok...) a seiyuuknak. Később viszont be kellett látnom, hogy néhányuknak mintha változott volna a hangja. Az egyik legszembetűnőbb Murase Ayumu, aki sehogy nem tudta ugyanúgy szinkronizálni Hinatát, mint az előző sorozatokban. De ugyanígy szokatlan volt például Tanaka Ryuunosuke hangja.

Elnagyolt jelenetek

Sokan az új évad egyik nagy hibájának tartják, hogy csendes. Ez várható volt, hiszen ahogy ecseteltem már, egy nagy bajnokságon vagyunk túl, sejthető volt, hogy nem egy monumentális meccset fogunk ismét látni. Amit én sokkal inkább hibának tartok az az, hogy sokáig eseménytelen az anime. Persze, edzünk, meg szinten tartjuk ma-

gunkat, de az edzőtáborról olyan nagy jelenetek nem voltak. Nem újdonság az edzőtábor jelenet, hiszen volt a 2. évadban is, de azt kiválóan megoldották emlékezetes pillanatokkal. Most viszont sokkal inkább elnagyolt jeleneteket láthatunk.

Emlékezhetünk például az 1. részben Tsukishima kirohanására, amikor verbálisan megagyalta Hinatát, hogy mégis mit keres nála. De több olyan jelenet is volt, amiről inkább azt lehet mondani, hogy az internet népének készültek. Ők persze vették a lapot, és gyártották is a mémeket az egyes jelenetekhez. Emellett lényegesen kevesebb poén is volt az animében. Az, hogy nem jöttek át annyira a poénok, az részint az új rajzstílus számlájára írható. Mivel le van egyszerűsítve a rajz, és a szereplőkön az érzelmek megjelenítése, ezért több esetben sem érzékelhető a humor. Főleg Hinatánál volt olyan érzésem, hogy egy bugyuta gyerek érzelmi kitörését látom, így egyáltalán nem tudtam poénnak venni.

Többször azt gondoltam, olyan mintha az anime készítői úgy álltak volna hozzá, hogy maga a Haikyuu!! név elviszi a hátán az új évadot, minek törjék magukat valóban emlékezetes jelenetekkel? Ennek következtében pedig azt lehet mondani, hogy az anime inkább csak az edzőtábor után indult be. Kár az első feléért.

Zene

Magával a zene minőségével nincs baj, hiszen ugyanaz a Hayashi Yuuki - Tachibana Asami páros írta a zenét, mint a korábbi évadokban. A baj az, hogy sokáig olyan érzésem volt, hogy ha kiadják ennek az évadnak a zenéjét is CD-n, az jó eséllyel egy best of album lesz, ugyanis szinte kivétel nélkül az előző évadokból válogattak háttérzenéket. Új zenék inkább a végére, a meccsre jöttek. Aminek örültem, hogy kihallottam néhány tényleg emlékezetes zenét, úgyhogy jónak ígérkeznek az újak is, de jó eséllyel az ezt követő második felével lesz majd teljes, és jöhet ki az új Soundtrack album. Előtte viszont nem is feltétlen azzal van a baj, hogy az előző évadok zenéi hallhatóak, hanem hogy több esetben is olyan zene hallható, amelynek az adott jelenethez semmi köze. Több Haikyuu!! zenét ugyanis egy adott jelenetre, karakterre írtak, és azok eredetileg csak ott szóltak, sehol máshol. Az új évadban kifejezetten furcsa volt hallani például a „Let's Go Tokyo!” vagy a „Tsuki no De” zenéket olyan jeleneteknél, melyeknek nincs köze hozzá.



Néhány régi zene persze a helyén volt, sőt, kifejezetten kellemes meglepetés volt az egyik kedvencemnek, az „Umaku Ikanai”-nak azt a taktusát hallani, amit eddig csak a CD-n lehetett. És szerencsére úgy tűnik, hogy az új zenék is hozzák a régi minőségét, de van egy olyan érzésem, hogy megvan az oka annak, hogy Hayashi Yuuki miért szinte csak a *Boku no Hero Academia* új évadának zenéjét promótálta az Instagram oldalán.

Az opening szerencsére teljesen rendben van, hiszen az a BURNOUT SYNDROMES énekelte fel, amely a második évad második openingje óta ír az animéhez openingeket. Tőlük a *FLY HIGH!!* valósággal az anime himnusza lett, a legnagyobb kedvenc a rajongók körében. És bizony az új openinggel, a *PHOENIX*-szel sem okoznak csalódást. Tudnak jó zenét írni, az énekes senkiével össze nem téveszthető hangja pedig mindenképp egyedivé teszi a dalt. Az endinggel viszont nem vagyok kibékülve. Ez lett ugyanis az első olyan Haikyuu!! dal, melyet női előadó énekelt. Jó eséllyel nem

leszek népszerű a véleményemmel, de igazság szerint nehezen barátkoztam meg azzal, hogy egy shounen animének női előadó is énekel dalokat, mert sokáig olyan érzésem volt, mintha megtörné az anime lendületét, dinamikáját. Nagyon kevés a tényleg életerős női előadójú dal (jó példa erre a *Bleach: Ichirin no Hana* című dala a HIGH and MIGHTY COLOR-tól), de a többség inkább csak erősnek akar mutatkozni. Később el tudtam fogadni azzal a gondolattal, hogy egy shounennek is vannak női karakterei, és az ő érzelmeiket juttatják kifejezésre ezek a dalok. A Haikyuu!!-nak is vannak női szereplői, de egyértelműen a fiúk dominálnak a röplabda meccsek miatt, ezért nincs igazán, aki-ről szóljon az ending. Ráadásul az énekesnőről a CHiCO with HoneyWorks-ből szintén elmondható, hogy próbál erősnek mutatkozni, magát a dalt is dinamikusnak írták meg, de pont azért hasal el, mert kényszeresen dinamikus, ugyanis a zene nincs megtöltve tartalommal, az énekesnő meg nem alkot emlékezeteset.

Az már csak extra, hogy ennek az évadnak van az animés weboldalak közötti értékeléseknél a legnagyobb szórása, illetve ez az első olyan, amelyről kifejezetten negatív kritikákat is lehet olvasni.

De mégis...

A Haikyuu!! az azért mégiscsak Haikyuu!!, és igenis tetten érhető az a hangulatvilág, ami sokakat rajongóvá tett. És attól még, hogy vannak hibái az új részeknek, igenis nézeti magát az anime. Azért magasak az átlagok is, ami sejteti, hogy még így is egy nagyon jó animéről van szó. Csak hát, ha van évad, mely néhány század híján 9-es átlagot tudhat magáénak, és az összes anime közül ott jegyzik a valaha legjobbak között, az óhatatlanul maga után von egyfajta felelősséget. És bizony, a kritikusabb rajongóknak, akik joggal várják el az előző évadok minőségét, szembeütnöbnek a hiányosságok, mint az, hogy most újabb évadnak örülhetünk. De szerencsére az utolsó rész egy nagyon jó második felet vetít előre. Ha így lesz, akkor meg lehet bocsátani ezt a kis minőségi kilendülést. És ha még az új zenék is tényleg jók lesznek, akkor talán a rajzstílusra is legyinteni fogok. Addig is érdemes megnézni (vagy visszanézni) az első felét az évadnak, főleg, hogy úgy tűnik, ez a járvány komoly hatással lesz a nyári szezónra. Néhány animéről rebesgetik, hogy elhalasztják, és előfordulhat, hogy a Haikyuu!! is áldozat lesz. De amíg nem biztos, addig bízzunk a júliusi folytatásban.



Cím: Haikyuu!!: To the TOP

Év: 2020

Hossz: 13 rész

Műfaj: vígjáték, sport, dráma, iskola, shounen

Stúdió: Production I.G

Értékelés:

MAL: 8,51

ANN: 8,17

Anidb: 7,4





PARIS NO ISABELLE

ÍRTA: CATRIN

13 RÉSZES RETRÓT KÉREK

*Már rég néztem a 70-es, 80-as évekből animét, így ideje volt ismét keresni egyet. Sokszor elrettent azonban, hogy a legnépszerűbb, legjobbnak ígérkező címek ebből az érából elég hosszúak (40-50 részesek), amire nehezebben veszem rá magamat. Akadnak persze kivételek, ezek egyike a 13 részes *Paris no Isabelle*, original anime, ami kerek egész történetet mesél el egy francia családról a XIX. századból.*

Régi sorozatra vágyóknak tehát érdemes próbát tenni vele, de én bárkinek ajánlom retró-ismerkedésre.

Történet

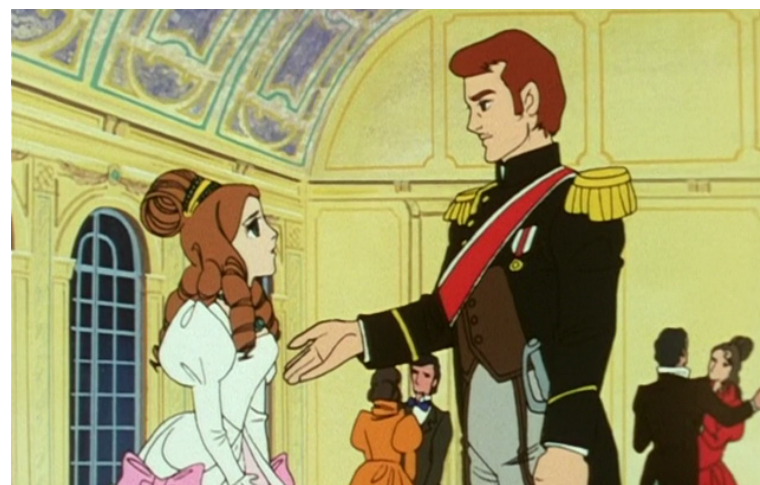
A porosz-francia háború, illetve III. Napóleon bukása adja az anime történelmi hátterét, a könyörtelen események végig hatással vannak a karakterek életére, cselekedetére. Ahogy a részek haladnak előre, úgy válik egyre drámaibbá a hangulat, akárcsak kortársa, a *Versailles no Bara* esetében (összehasonlítás a cikk végén).

Történetünk párizsi nemesekkel, pontosabban a Rostain családdal indul. Leon és Marie Rostainnak három gyermeke van: fiuk, Andrea és két lányuk, Genevieve és Isabelle. Bár utóbbi a címszereplő, a hangsúly először nővérén van, ugyanis Genevieve-re előnyös házasság vár. Udvarlója Andrea katonatársa és barátja, a szintén nemes Viktor, azonban a lány máshoz szeretne hozzámenni. A zongoratanárával, Jules-lel egymásba

szerettek, viszont senki sem nézné jó szemmel, ha Genevieve egy egyszerű polgár felesége lenne... Ez a cselekmény első konfliktusa, jól bemutatja a karaktereket, kapcsolataikat és élethelyzetüket. Miután eldől a házasság körüli bonyodalom, tovább követjük a család Versailles-i életét, a háború alakulását és a valóban élt francia elnök, Thiers számító lépéseit.

A hangsúly hamar átkerül Isabelle-re, a 15 éves lányra, akinek túl kell élnie a sok viszontagság között. Lényegében erről szól a sorozat. Bár a hangvétele többnyire shoujós, igyekszik a háború kegyetlenségét és következményeit reálisan bemutatni. A 13 részbe sikerült minden fontos szegmenst szerepeltetni a francia polgárok nehéz sorsáról, amit kb. az anime felében enyhítenek a gyerekmesés, könnyedebb elemek, de aztán nem kímélik a nézőt.

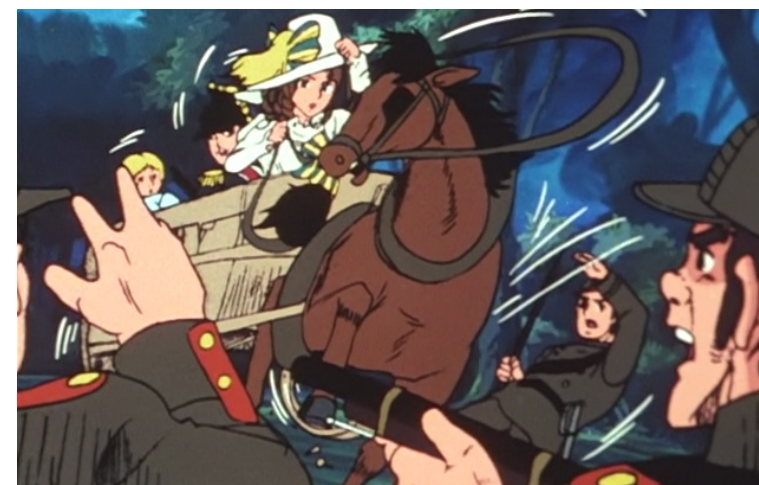
Olyannyira nem, hogy az pontszámokban is megmutatkozik. Mikor rátaláltam erre a címre,



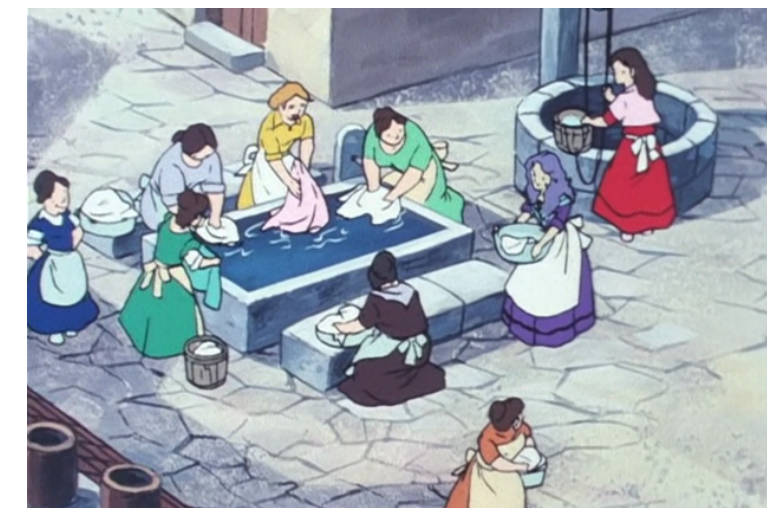
nem volt jó reklám az animés adatbázisokban látható keserves átlaga. Úgy gondolom, elég megtévesztő a közepes arány, mivel rövidsége ellenére nem sokkal marad el hasonló történelmi témájú kortársai mögött sem. Pláne, hogy a látvány is korrekt.

Két dolgot tudok mégis elképzelni a gyenge értékelések mögött. Az egyik a rövidsége, hogy emiatt vagy nem ér fel a retró rajongók szemében a mű tartalmasabb társaihoz, vagy azok találták meg, akik próbálkoznának a műfajjal, de mégsem jött be nekik ez a shoujós, drámai történelem a régi animációjával...

A másik, sokkal nyomatékosabb indok viszont a cselekmény néhány gyerekesebb eleme és, hogy a történet zárása pofátlanul hatásvadász. Nagy valószínűséggel a nézők jelentős része céltalannak, értelmetlennek, sokkolónak, rémesnek fogja találni, amit a készítők végkifejletként



szántak. De azt kell mondanom, ez a zárás bár kegyetlen, illet a történethez, pláne illet a történelmi közegéhez, szerintem már csak emiatt is érdemes megnézni ezt a sorozatot. Aztán, hogy mérgünkben lehúzzuk-e vagy elképesztő animés élménynek tartjuk-e, abból a szempontból már szinte mindegy, hogy általa megismertünk egy újabb retró címet. Egy olyan retró animét, ami műfajának és korszakának tökéletes lenyomata.

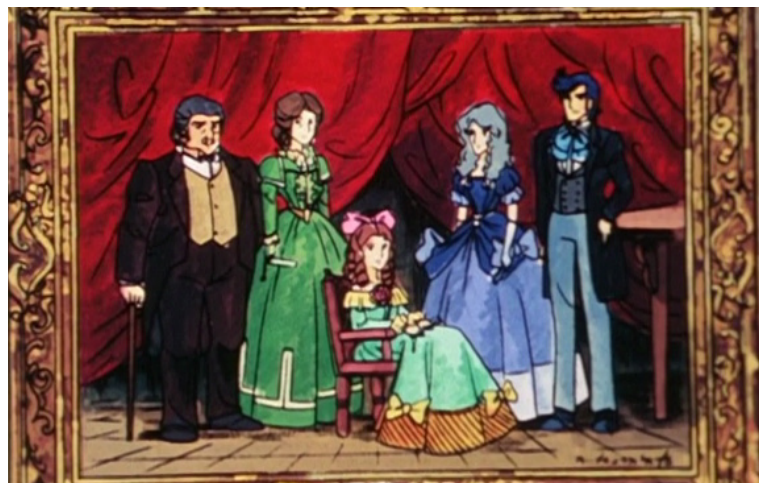


Karakterek

Szinte már mindenki klisésen jó vagy rossz, és magával hordoz egy-egy sablonos jellemzőt, de az események miatt végül megkapják a maguk eltérő, fejlődő, színesebb pillanatait. Továbbá hiába ez az elsőre fekete-fehér közeg, jelen van itt ott a történelmi hűség is, ami nyilvánvalóan eredményezi, pláne a végkifejletnél, hogy valójában oldalak és ellenérdekek vannak, nem pedig jók és rosszak.

Még akkor is, ha értelmetlenül sok áldozattal jár a háború, a *Paris no Isabelle*-ben is megjelennek igazán emberi résztvevői.

A Rostain család által betekintést nyerünk a nemések fényűző életébe, készülhetünk a rájuk váró veszélyre és bukásra. Jules történetén keresztül láthatjuk a szegények, a városi polgárok harcát. Viktorék szemén át a katonaság, a frontvonal jelenik meg. Ami pedig mindenhol ott van, az Thiersék keze, maga a politika.



Isabelle szimpatikus lány, különösebben nem túl érdekes, rendkívül átlagos karakter: szereti a családját, először lesz szerelmes, vidám és lelkes, aztán pedig kitartó és erős. Tipikus shoujo hősnő sztereotípiája, ahogy lavírozik előre a történetben, és egyre magabiztosabb és szilárdabb lesz az őt ért hatások miatt.

Az opening és a borító is hangsúlyozza, hogy Isabelle kénytelen fiúnak öltözni és harcolni, de valójában ez csak egy később, az anime második felében bekövetkező szelete a lány fejlődésének. Nem ez az elem határozza meg őt, és nem is lesz ez a szál dominánsabb, mint bármelyik másik. A többi női karakter az odaadó, aggódó és férje iránt elkötelezett feleséget testesíti meg. Emellett persze segítőkészek, bátrak és összetartanak. De a sablonos megoldások mellett szép és hatásos jelenetek pl. Genevieve pillanatai, amikben hűgának szolgál példaként vagy épp ellensúlyként. A férfiak már valamivel többféle jellemet ábrázolnak, de a motivációik eléggé hasonlóak. Nem emlí-



tettem még közülük Isabelle gyerekkori barátját, Jeant, a mindig vidám és segítőkész fiút, aki imádja a lányt. Jean leginkább a humor forrása, így sokszor fárasztó és gyerekes, de sohasem gyáva, igazi úriember.

Akikről pedig szintén nem szabad megfeledkezni, azok a Rostain család szolgálói: minden körülmények között hűségesek és segítő kezek maradnak.

Megvalósítás

Az anime 1979-ben a Kirin Meikyoku Roman Gekijou programblokkban futott. Egyes fordítások erre „Masterpiece Romantic Theater” címen hivatkoznak, utalva a hasonló, és sokkal ismeretebb World Masterpiece Theater (Sekai Meisaku Gekijō) műsorsávrára, ahol klasszikus gyermekirodalmi művek anime adaptációi futottak. A stílus és a témák is egyeznek, csak más-más stúdióhoz és TV adóhoz köthetők, azonban a Roman Gekijou négy sorozatával csupán bő egy évig tartott, elmenténben a másik hatalmas, több évtizedes sikerével. Ha viszont maradok a bevezetőben remélt „rövid retróra vágyom” vonalnál, akkor a programblokk másik három sorozatával (*Nobara no Julie*, *Kinpatsu no Jeanie*, *Sasurai no Shoujo Nell*) is érdemes lehet majd ismerkedni, mert egyik sem több 26 résznél.

A *Paris no Isabelle* megvalósításában ez a programblokk úgy mutatkozik meg, hogy saját openingje és endingje van, aranyos macs-



kákkal keretezi az anime részeket, és csak ezeken belül jön magának a műnek a tényleges openingje és endingje. Az Isabelle esetében nyitányként Chopintól a *Fantaisie-Improptu in C minor* hallható, képként pedig a főszereplőket mutatja végig. Saját endingje viszont nincs a sorozatnak, csak a következő rész előzetese és a programblokk már említett, macskás endingje zárja.

A karakterdizájnra, animációra, seiyuuk munkájára különösebben nincs panasz, a kornak megfelel (shounen fronton sokkal rosszabbakat is tapasztaltam az érából pl. a *Gundam* vagy a *Macross* néhány része esetében).

Az original történet menete, rendezése már sokkal megosztóbb kérdés lehet. A hangsúlyok és az egymásból következő események jól elérték ebben a 13 részben, viszont egyre inkább feltorlódhatnak az események, a végére pedig nem a történeten, hanem a drámai hatáson van a hangsúly.

Emlegettem már továbbá, hogy az egésznek van olykor egyfajta szokásos shoujós és gyerekes hangulata, amik tovább gyengítik a sorozatot. Ilyenek például, amikor Isabelle fantasztikus módon megfoltozza a hólégballont, amin utaznak, vagy hogy őt és Jean barátját egy Frankenstein szörnyére emlékeztető óriás üldözi részeken át... Megjelenik továbbá a helyi Robin Hood, az pedig csak hab a tortán, hogy Thiers bőrszíne zöld.

Ezekon kívül viszont nekem tetszetek a bemutatott helyzetek és témák, és a dráma kezelése sem zavart.



Paris no Isabelle vs. Versailles no Bara

A cikk végére egy kis összehasonlítás, mivel egész sokszor eszembe jutott Isabelle története kapcsán nagy kedvencem, a *Versailles no Bara*. Nyilván rövidebb kortársa nem tud felérni hozzá sokkal tömörebb sztorijával és sémább karaktereivel, de szerintem így sem szégyenkezhet, és érdekes párba állítani őket.

- Hasonló cím: Párizs Izabellje, Versailles rózsája vagy Párizsi Izabell, Versailles-i rózsza, mindegy, hogy nézzük, a lényeg ugyanaz: francia lány a főszereplő, az már csak hab a tortán, hogy egyik a polgárságot, a másik a fényűzést sugallja, természetesen mindkét műben megjelenik mindkettő. És már a címek miatt felmerül persze a kérdés, hogy original lévén a PnI nem nyúlt-e a VnB történetéből. Utóbbi animéje későbbi szezonban indult, de Ikeda Riyoko mangája éppenséggel szolgálhatott ötletként Isabelle történetéhez is, ahogy sok más kortárs alkotás is.

- Ezt a tényt erősíti Isabelle fiús öltözéke is: Oscarhoz hasonlóan férfi szerepet kell vállaljon a háborúban, de igazából Isabelle esetében ez csak egy „kirakat” elem, illetve egyébként is népszerű klasszikus klisé a fiú álruhába bújt lány, pláne ilyen történelmi közegben. Isabelle ugyan jól tud vívni, és működik a fiú álcája, amikor szükséges, de a továbbiakban a sorozatnak ez egy elhanyagolt ele-

me. Ugyanúgy nőként tekint rá mindenki és nőiesen is viselkedik, a férfias viselet tényleg csupán szükséges és nem túl kitartó álca. Ezzel szemben Oscar esetében (akinek már a neve sem női) egy meghatározó tényező, hogy ő fiúként nevelkedett és él, na és persze, hogy mindezek mellett, hogy ébred rá saját nőiességére.

- Eltérnek a történelmi korok (nagyjából száz év van köztük) és események, de végül mindkét sorozatban megjelenik az arisztokrácia és a polgárság ellentéte, a politika és a háború végzetes csapása. Fináléjukban is bőven tartogatnak közös elemeket.

- Megjelenik az álarcos hős, akinek a kiléte egyből egyértelmű a néző előtt, így itt jegyezném meg, hogy a PnI Andrea-ja is, mintha a VnB Andréjának vagy Bernardjának egyik változata lenne.

- Isabelle-nek és Oscarnak is megvan a maga első szerelme, aki viszont egy másik, számukra is fontos nőbe van belehabarodva.

Ezek tehát a két sorozat nagyobb egyezései, és bár úgy tűnhet, hogy az Isabelle itt-ott egy fapadosabb Versailles no Bara, ez ne rémisszen meg senkit. Ettől még önmagában is működik, és összességében mégiscsak egy másik történetet, más főbb jellemekkel mesél el. Így azt azért nem mondanám rá, hogy a kortárs rövidített változata, de aki hasonló stílust szeretne kevesebb részben, az mindenképp próbálkozzon vele.



Original

Év: 1979

Hossz: 13 rész

Stúdió: DAX Production

Műfaj: történelmi, dráma

Értékelés:

MAL: 5,9

AniDB: 5,6

AniList: 52%

Cikkíró: 7

TONG LING FEI

ÍRTA: CATRIN

PSYCHIC PRINCESS



Szeretnék több donghuát (kínai anime) megismerni, így áttekintettem a jelenlegi felhozatalt, amiből elsőként néhány romantikus vígjáték ragadta meg a figyelmemet. Ezek egyike a Tong Ling Fei a maga 16 részével és a szépfüüt&széplányt ábrázoló borítójával (lásd a cikk végén), amivel könnyedén elcsábított. Kíváncsian vártam, milyen lesz ez a „kínai shoujo”.

Csak ügyesen a sablonokkal

Helyszín egy fantasy királyság, ahol a Ye család uralkodik. A király kérésére Qian miniszter kénytelen lányát, Yunshangot érdekházasságra kötelezni. A lány azonban nem akar Ye Wang herceg felesége lenni, mivel eddig csak rosszat hallott róla. Kétségbeesésében végül anyjával addig kérlelik a minisztert, míg az ki nem talál valamit. Yunshang legnagyobb öröme, ugyanis van még egy lányuk, Yuxi, akinek különleges képessége miatt távol az emberektől, a hegyekben kell nevelkednie, ezért a családon kívül senki sem ismeri. Yuxi így kapóra jön, hogy testvérével helyet cserélve, Yunshangként ő házasodjon be a királyi családba.

Nos, lehet, hogy újdonsült férje egy jégszívű, undok herceg, de Yuxit sem kell féltetni: egy szeleburdi, a szabályokra fittyet hányó, és igen csak magának való nőszemély... közel sem az a nemes hölgy, mint amilyennek lennie kéne. Hogyan is lehetne? Hiszen szellemekkel, démonokkal, állatokkal beszélget... nem véletlenül élt gyerekkora



óta a Ling Yun hegyen, ahová apja száműzte. Szerencsére volt ott egy mestere, aki harcművészetre és kultiválásra („mágia használatra”) is megtanította a lányt. Ezekkel a képességekkel lép hát be Ye Wang palotájába, ahol elég hamar felkelti elutasító férje és szolgálói figyelmét.

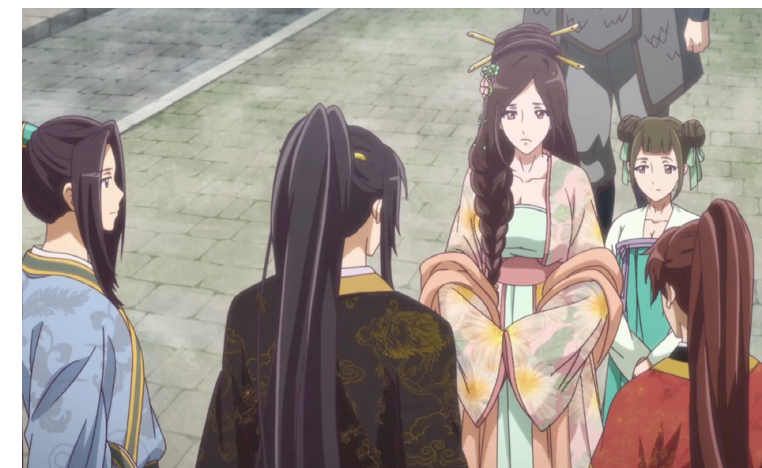
Így indul a történet, bár Yuxinak nem célja a bajkeverés, pláne nem a lebukás a testvércserét illetően, csak szimplán élvezi, hogy végre elszabadult otthoni fogságából. Ami egyúttal azt is jelenti, hogy még véletlenül sem szorítja őt korlátok közé újdonsült, szellemjárta, rozoga palotája, amit a királyi család szánt neki.

Kezdetben a cselekmény a lány határozott, erős természetére fókuszál: férfinak öltözik, könnyedén elbánik bárkivel, segíteni akar szolgálóinak stb-stb. Emellett családja, apja politikai érdekei is valamennyire hangsúlyossá válnak, férje testvéreit is szép sorban megismerjük, a romantika pedig csak ezután jön.



Sablonokból persze nincs hiány, pláne igaz ez a történetvezetésre, karaktertípusokra és azok viselkedésére. A rendkívül szórakoztató hangulat közben sajnos egyre inkább elkopnak a cselekményben rejlő lehetőségek, a hangsúly pedig Ye Wang érzelmekre helyeződik, akit egyre jobban érdekel nem mindennapi felesége. Önmagában persze ez nem baj, sőt, elvileg azért kezdünk bele, hogy csajos-romantikus anime-adagot kapjunk. Ezt pedig elég jól teljesíti is, szívesen szurkolunk a főszereplőknek, de újdonságokra vagy mélyebb szálra ne számítsunk. A sorozat végére bár a politikai intrikák háttérbe kerülnek, az ágyasi és démoni problémák fokozódnak, ami a túl shoujós részeket egész jól megfűszerezi.

A manhua ugyan még fut, és a lezárából vagy az idő közben ki nem bontakozó szálakból-karakterekből ítélve érezhetjük is, hogy folytatás várható, ugyanakkor románc tekintetében elégedettek lehetünk azzal, ahogy a történet félbemaradt.



Nekem igazán nagy hiány érzetem nem volt, persze szívesen nézném tovább is a karakterek mindennapos hülyeségeit és cselekedeteit. A manhua viszont vegyes érzéseket kelt bennem, amire a cikk végén kicsit rátérek.

Bishoujók és bishounenek

A karakterek annak ellenére, hogy többnyire sablonosak és felszínesek, eléggé mókások és szerethetők.

Szerencsére Yuxi, a főhősnő kiemelkedik közülük, és igazából egyedül elviszi a hátán az egész sorozatot. A shoujo sztereotípiák közül ő az erős, határozott, független nőt testesíti meg, akinek hatalmas az igazságérzete. Ugyanakkor van egyfajta kifinomultság, higgadtság, sőt bölcsesség Yuxi nagyszájú (egyesek szemében butának tűnő) habitusa mögött, hiszen ő egy harcművész. Könnyedén elbánik a férfiakkal, és az animében bemutatott képességek alapján ő kultivál a legmagasabb szinten a karakterek közül. Emellett persze részben bájos, részben flúgos személyiség, akit a körülötte lévők elég eltérően tolerálnak, csodálói és utálói is akadnak. Nem is igazán a palotán belüli „ágyas-játszmák”, szolgálói hűség vagy a flörtölő sógorok ügyében való fellépése a lenyűgöző, hanem amikor férje, apja, sőt, az egész királyi-politikai elit előtt szemlélteti képességeit, ellenkező nézeteit.

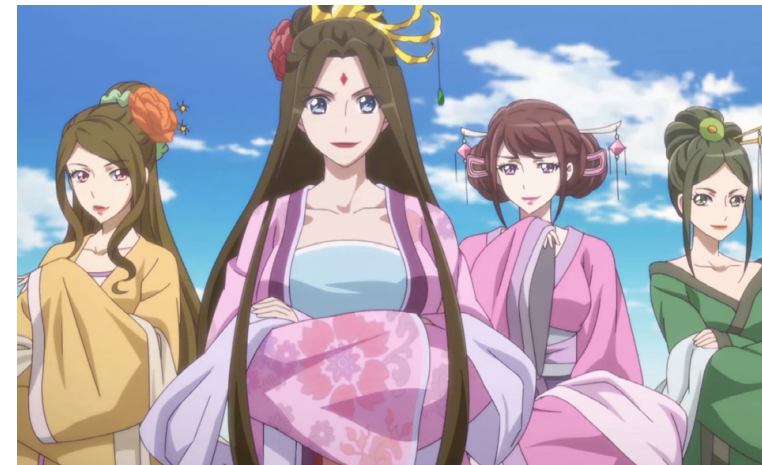
De férje, Ye Wang is a jobb bishounen fajtából való. Értem ez alatt, hogy nem csupán szépfiú,

hanem egy szintén szimpatikus és erős karakter, aki egyszerre ellensúlyozza és támogatja is feleségét. Persze ő is egy az egyben magán hordozza a jól ismert shoujo-herceg jegyeket: elsőre érzéketlen, pozíciója miatt esetenként rátarti, romantikus mozdulataiban pedig erőszakos... Pontosabban ő is azt hiszi, ha megragadja a nőt, és (rámenősséggel vagy sármjával) nem ereszti, akkor az megadja magát neki, ami talán működne, ha nem Yuxi lenne a hősnő. De szerencsére ő az! Elutasítása



bántja is a herceg egóját, pláne, hogy valójában ő is egy kedves, empatikus jellem, igyekszik tehát stratégiát váltani (több-kevesebb sikerrel), különben Yuxi sosem tudná megszeretni őt...

Kicsit sajnálom, hogy Ye Wang megmozdulásai sokszor sablonosak és önisméltóak, ugyanakkor a viselkedése a kulturális közeg és a betöltött magas rangú pozíciója miatt teljesen reálisak. Yuxivel pedig tulajdonképpen összeillenek, remek



párost alkotnak és jól mutatnak együtt. Az ellenkezős kémia köztük is minden jól ismert moment ellenére élvezetes, de a manhuánál erre még vizsztatérek.

A többi karakter viszont tényleg csak színesítő elem, akik érdekesebbek is lehetnének (ellenesség király, miniszter, koronaherceg, szolgálólány), azok sem kaptak elég jelenetet ahhoz, hogy bármi mélyebb bontakozzon ki körülöttük. Így inkább csak a humor vagy a konfliktusok erősítésében jelkeskednek.

Yuxi családja rendkívül számító és képmutató, Ye Wang családja egy kisebb bishi gyűjtötégely a szokásos típusokkal, az ágyasok és szolgák pedig szintén színesítik a történetet, bár van köztük, aki már elég bosszantó.

Kiemelném még a kis mókás szellemeket, Yuxi barátait, akiknek köszönhetően a lány sosem magányos.





A Tong Ling Fei a Haoliners stúdió készítette, ami sok japán anime munkálataiban is részt vett már, saját sorozatként pedig hozzájuk kapcsolódik pl. a Ling Qi (Spiritpact) mindkét évada és a hamarosan érkező Tian Guan Ci Fu is (regényéről bővebben: [AniMagazin 52.](#)). A sorozat 2018-2019 között futott, eléggé friss, így lehet, pár éven belül folytatás is érkezik, de erről még semmi hír.

Összesen 16 részes, de kissé rövidebbek az epizódok az átlagos anime hosszánál, hiába vannak itt-ott 23-24 perces videók: a tényleges tartalom kb. 15-16 perc, hozzájön a néhány perces opening és ending, majd még egy pár reklám ehhez és más animékhez kapcsolódva...

A stúdió nagyon szép munkát végzett a karakterdizájn és szumma az animáció tekintetében is. Persze vannak egyszerűbb jelenetek is, de a hátterek, részletek az esetek többségében meg-

Csomagolás

felelően kidolgozottak és gyönyörűek. Egészen minőségi élményt nyújt, amihez a színészek és a zenék is passzolnak (1-2 betétdalt tartottam kicsit talán nyálasnak).

Jó látni, hogy a manhuához hasonlóan itt is sűrűn váltanak ruhát a szereplők, amik szebbnél-szebbek és rendkívül színesek. De ez az anime egész látványára igaz. A karakterek arca pedig szerintem jobban sikerült az eredeti változathoz képest.

Ami még igazán feltűnő jelenség, az az opening. Ez is rendkívül színes-szagos, táncos-amv hatást kelt, ugyanis a karakterek végigdiszkózzák az egészet... egy elég flúgos, kínai „mulatós” slágerre. A látványa ennek is jól sikerült, a zene pedig FURA, pláne az énekes hangja miatt. Az ending már a szokásos érzelmes, lírai hatást követi, ahogy sok más donghua esetében.

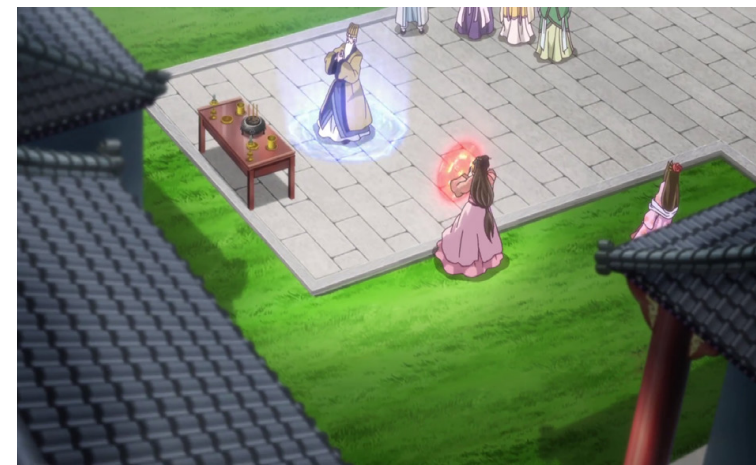
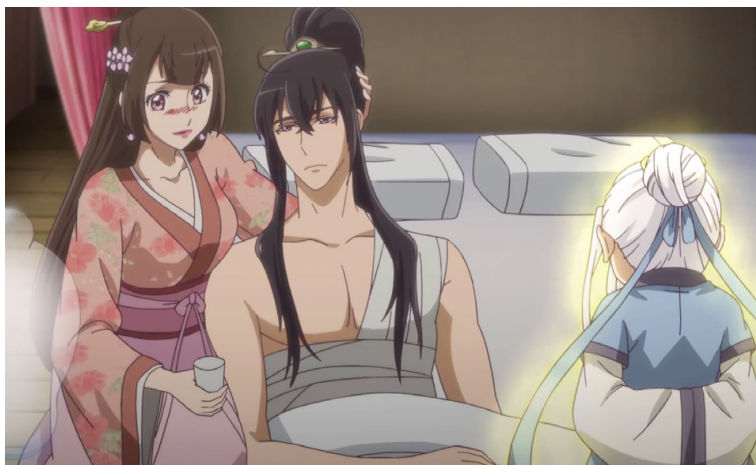
Kicsit visszatérve még az opening „anakronisztikus humorára”, ez visszaköszön a történet-

ben is. Mármint több modern elemet is láthatunk a poénosnak szánt jeleneteknél, ami tovább erősíti a sorozat lazaságát.

Szumma egy energikus, szerethető donghuát kap, aki megnézi ezt a 16 részt. Annak ellenére, hogy vannak ködös, kidolgozatlan szálai, és shoujo sablonos elemei a romantikát illetően, nem okozott bennem csalódást az összehatás, sőt, így is elégedett vagyok vele. Köszönhető ez Yuxi életteli teli, erős személyiségének, és a többiek poénos-változatos jeleneteinek. Bár kaptunk már sok hasonló animét, ez a kínai esszencia és környezet új ízt ad a japánhoz szokott érzékszerveinknek. Érdemes próbálkozni vele.

Manhua

Az eredeti mű 2017-ben indult, jelenleg több mint 400 fejezetnél jár, alkotója Rou Rou, és hetente jelenik meg a Tencent Manhua oldalon.



A donghua története a 146. fejezet környékén ér véget (persze több eseményt is kihagy), tehát bőven van anyag a folytatásra. De személyes véleményem, hogy nem biztos, hogy kell az nekünk... Azért mondom ezt, mert a manhuát, pláne a későbbi cselekményét gyengébbnek tartom, mindjárt részletezem, miért. Viszont remélem tévedek, hiszen animében valahogy jobban működött az egész, és talán pont ezért a további évadok is tetszenének belőle.

A manhuával az első problémám (és nyilván ez a kisebbik gond), hogy nem kedvelem a rajzolását... Egyrészt nem az én stílusom az az idétlen cukiság, ahogy a karaktereket chibisíti Rou Rou, de a rendes kinézetük sem mindig szép, pontosabban sokszor kifejezetten gnóm benyomást kelt. A ruhák és a hátterek már jobban működnek, színesek, de a rajzolásuk más művekhez képest igen csak egyszerű és kezdő benyomást kelt. Viszont érezhető a fejlődés, az alkotó az évek alatt egyre jobban használja a háttereket. Ez azt jelenti, hogy



eleinte nagyon amatőr rajzokon láthattuk az esetleges épületek, terek dizájnját, ami mára részletesebben szerkesztett, 3D-s, rajzprogram sablonok masszív használatából áll. De karaktervonalai és színezése az évek alatt gyakorlottabbá vált.

A nagyobb problémám a donghuánál is emlegetett shoujo kliséivel akad. A sorozatban több csók is elcsattan Ye Wang rámenőssége miatt, és a végére Yuxi is láthatóan kezdi megkedvelni férjét... Bár ezen a ponton nem szeretett még teljesen bele, de törődése, változó hozzáállása, és az összeköltözés eléggé optimista hangulatot kölcsönöz az évad végére. Kb. borítékolja az ember, hogy innentől semmi akadály a annak, hogy teljesen férj és feleség legyenek. Ezzel szemben kiábrándító, amit a manhuában ez után kapunk. Önismétlés orrba-szájba: Ye Wang továbbra is egy rámenős alak, aki lépten-nyomon csókot akar kiérőszakolni a lányból, Yuxi pedig minden határozott tulajdonsága mellett a szerelemben járatlan, riadt, így mindig tolakodásnak veszi férje közeledését. Jogosan, mert az a baj, hogy Rou Rou újra és újra ezt írja nekik, és csak nagyon lassan, minimálisan halad az érzelmi rész előre. Yuxi szerelme szerintem előnyösebben is alakulhatott volna, ha Ye Wang is kapna több vonzó jelenetet, nem csak a teperős vagy értetlenkedős fajtát.

Persze kissé sarkítok, nyilván nem csak ennyiből állnak a karaktere és a jeleneteik, idővel pedig össze is jönnek. Tehát kölcsönösen szeretik egymást, csak eddig a pontig, meg persze az első tényleges ágyjelenetig jóval később jut el a törté-

net, mint amire az anime végéből számítani lehet. Nem kedvelem ezt a szappanoperás túlhúzást... Viszont a folytatásban legalább a többi karakter és konfliktus is szépen, fokozatosan előkerül. Bár továbbra is elnyomja őket a shoujo huzavona mértéke.

A manhuát csak azoknak ajánlom, akik erre az egészre fel vannak készülve, és így is kíváncsiak a flúgos párosra. Official angol fordítását a WeComics készíti, de még csak a 200. fejezet körül tartanak, a többit rawban találjátok.



Webmanhua alapján
Angol cím: Psychic Princess
Év: 2018-2019
Hossz: 16 rész
Stúdió: Haoliners Animation League
Műfaj: vígjáték, romantika, fantasy, dráma
Eredeti alkotó: Rou Rou

Értékelés:

MAL: 7,9
 AniDB: 6,7
 AniList: 74%
 Cikkíró: 7,5



NYÁRI SZEZON

2020

ÖSSZEÁLLÍTOTTA: HIROTAKA

Akudama Drive



original

Stúdió:
Studio Pierrot

Műfaj:
akció, sci-fi

Seiyuuk:
Kurosawa Tomoyo, Sakurai
Takahiro, Ogata Megumi

Leírás

Réges-régen háború tört ki Japán két régiója, Kansai és Kantou között, ami ketté osztotta az országot. Kansai végül Kantou befolyása alá került, de lassan a rendőrség és a kormány kezdte elveszíteni Kansai felett az irányítást az Akudamának nevezett bűnözők miatt. A magazin megjelenése előtt láttuk, hogy az animét ősze tolták.

Ajánló

Egy fiktív jövőkép sötét bugyraiba merészkedünk ebben az animében. Úgy néz ki, komolyan is veszi magát, aztán meglátjuk, hogy sikerül ez. A pozitív hozzáállást erősíti, hogy original címről van szó. A Pierrot főleg shounenekben utazik, lásd *Black Cover*, de a hasonló műfajú *Hero Mask* is tőlük jött. Az irányítást pedig a *Persona* animék rendezője, Taguchi Tomohisa vette magára.

Assault Lily Bouquet



vegyes média projekt

Stúdió:
Shaft

Műfaj:
mágia, katonaság, sci-fi

Seiyuuk:
Tsugumi Risa, Nishimoto
Rimi, Akao Hikaru

Leírás

A közeljövőben az emberi faj egy pusztító ellenséggel néz szembe, amit Huge-nak neveznek. A világ összefog és megalkotja a Charm nevű fegyvert, a tudomány és a mágia kombinálásával. A Charm főleg tini lányokkal képes szinkronizálni, akiket Lilies-nek hívnak. Szerinte a világon a Garden akadémián képzik ezeket a lányokat.

Ajánló

Lányok harcolnak mágikus fegyverekkel: ~ 8736. fejezet. Elsőre az egyedüli érdekesség, hogy a Shaft fogja készíteni, így lehet elaborált dizájnt látunk majd. Mondjuk a Madokánál nem lehet drogosabb. Ezt alátámasztja a rendező Saeki Shouji személye, aki dolgozott az *FLCL*-en és a *Gurren Lagannon*, a *Houkago no Pleiades* és a *Medaka Box*ot pedig rendezte.

Chou Futsuu Toshi Kashiwa Densetsu



original

Stúdió:
fantasy, vígjáték

Műfaj:
Super Normal Studio

Seiyuuk:
-

Leírás

A Kashiwában játszódó gag-anime középpontjában középsulis lányok és misztikus szörnyek állnak.

Ajánló

Annyira semmitmondó ez a leírás, hogy nem is tudom, mit írok róla. De az biztos, hogy a poénkodásra megy rá. Viszont short anime lesz. Más infó még nem derült ki.

Deca-Dence



original

Stúdió:
NUT**Műfaj:**
akció, kaland, sci-fi**Seiyuuk:**
Konishi Katsuyuki,
Kusunoki Tomori

Leírás

A technológia uralta jövőben játszódik ez a sci-fi akciótörténet, ahol városóriások uralják a tájat.

Ajánló

Sci-fi túltengésünk lesz nyáron, de nem akkora baj az. A leírásból sajnos sok konkrétumot nem tudunk meg, max. annyit, hogy akciódús lesz.

A rendező Tachikawa Yuzuru, a *Death Parade* (*AniMagazin* 25.) és *Death Billiard* atyja és rendezője, de dolgozott az *OPM*-ben és az *SnK*-ban is. A stúdiót pedig a *Youjo Senki* óta ismerhetjük.

Dokyuu Hentai HxEros



manga alapján

Stúdió:
Project No.9**Műfaj:**
akció, vígjáték, ecchi, iskola, shounen, természetfeletti**Seiyuuk:**
Matsuoka Yoshitsugu,
Kakuma Ai, Kayano Ai

Leírás

A világ a pusztulás szélén áll. A hősök a HxE-ros eszközzel felszerelve az ecchi és az erotika erejét használják, hogy megmentsek a bolygót a libidó faló szörnyektől.

Enjou Retto és Hoshino Kirara gyerekkori barátok, de elsodródnak egymástól. Egy nap egy szexuális energiát faló szörnyet kell legyőzniük, ezután pedig csatlakoznak a hősökhöz.

Ajánló

Nekem erről egyből a *Masou Gakuen HxH* jutott eszembe, ahol csöcsfogdosásból és hasonlóból lett a harci energia. Mókás szórakozásnak ígérkezik, sok-sok ecchivel. Persze ettől még a többi része lehet unalmas. A manga 2017 óta fut, Kitada Ryouma készíti, akinek már van pár mangája, köztük hentai is. A stúdió korábban a *Pastel Memoriest* és a *Watashi, Nouryokut* csinálta.

Ex-Arm



manga alapján

Stúdió:
-**Műfaj:**
akció, sci-fi, seinen**Seiyuuk:**
-

Leírás

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

Ajánló

Ez a szezon tényleg nagyon sci-fis lesz. Most is hirtelen *Robotzsaru* értelem lett. Főleg akcióközvetítő animének néz ki, sok harccal. Egy 2015 és 2019 között futott mangát adaptál, ugyanakkor van még egy futó folytatása.

Get Up! Get Live!

vegyes média projekt

Stúdió:

-

Műfaj:

vígjáték, dráma, slice of life

Seiyuuk:

-



Leírás

A „hangszínész x 2D előadó” projekt központjában az ipar tehetségei gyűlnek össze az SSS ügynökségnél. A történetben sűrűlődsok, féltékenység, csalódás, továbbá veteránok iránti csodálat kap helyet, ahogy a szereplők Japán legnagyobb előadóművészeivé akarnak válni.

Ajánló

Az leírásról egyből az jutott eszembe, hogy az a történet viccesen, minket szórakoztatva szeretné bemutatni a szórakoztatóipar többféle oldalát. Viszont sajnos egyelőre nincs bővebb infó az animéről.

Gibiate



original

Stúdió:

-

Műfaj:

akció, kaland

Seiyuuk:

-

Leírás

2030, Japán. Egy vírus söpört végig a világon, amely a fertőzött embereket különféle szörnyekké alakítja koruk, nemük és rasszuk alapján. A vírus neve Gibia.

Ajánló

Egészen aktuális anime lett ez végül sajnós. Bár senki nem vált szörnyeteggé, azért mindenkinek elege lett egy időre a vírusokból. Az anime különlegessége, hogy a karakterdizájnere, Komino Masahiko (*JoJo*) Magyarországon járt a 2019-es Őszi MondoCon vendégeként, és rajzolt ebből az animéből, majd dedikált is. Nekünk is van itthon belőle egy példány. Az anime original mű.

Great Pretender



manga alapján

Stúdió:

WIT studio

Műfaj:

akció, kaland, vígjáték

Seiyuuk:

Fujiwara Natsumi,
Kobayashi Chiaki,
Suwabe Junichi

Leírás

Edamura Masato a legnagyobb csaló Japánban, barátjával, Kudóval át akarnak verni egy franciát Asakusában, de helyette őket csapják be. Az uraság Laurent Thierry, aki jóval nagyobb szinten mozog, továbbá a maffia embere. Edamurának rá kell jönnie, milyen sors vár rá, amikor beszáll Laurent melójába.

Ajánló

Színes-szagos, más maffiasztori, akcióval és meneküléssel. Egészen szórakoztatónak ígérkezik. Ráadásul original a WIT-től, ami ezzel elszakad végre a fantasy vonaltól, és a grafikai is jóval művészebbre, CG mentesebbre sikerült. Külön pozitívum, hogy Kaburagi Hiro a *91 Days* és a *Hoozuki* rendezője irányítja az animét.

Hypnosis Mic: Division Rap Battle - Rhyme Anima



egyéb

Stúdió:
A-1 Pictures**Műfaj:**
zene**Seiyuuk:**
Shirai Yuusuke, Kimura
Subaru, Hayami Show

Leírás

A világban a nők uralják a kormányzást, minden fegyver tiltott. Azonban zajlik egy másfajta háború a Hypnosis Mic erejével. A dalszövegek hatással vannak az ellenfélre és valódi sérülést is okozhatnak. A nők számára fenntartott Chuou kerületen kívül komoly rap csaták dúlnak a területekért.

Ajánló

A Hypnosis Mic játékról már volt cikkünk korábban ([AniMagazin 49.](#)), azonban most anime adaptációt kap. A pasi idol címek szerelmesei örülhetnek. Az A-1 Pictures az *UtaPri* évadaival már egyszer bizonyított, így talán nem lesz panasz sem mire. Ono Katsumi lesz a rendező, aki a *Hataraki Mant* és a *Senki Zesshou* címeket is dirigálta.

Ikebukuro West Gate Park



regény alapján

Stúdió:
Doga Kobo**Műfaj:**
rejtély**Seiyuuk:**
Kumagai Kentaru, Tsuchida
Reiou, Uchiyama Kouki

Leírás

Ez a rejtélyes történet Tokió Ikebukuro negyedében játszódik, pontosabban az Ikebukuro Nishiguchi Kounen környékén. Majima Makoto egy helyi gyümölcskereskedő fia, Ikebukuro megoldóembereként ismert. Segít minden helyinek megoldani az ügyes-bajos problémáikat.

Ajánló

Elsőre hasonló összevisszaságnak tűnik, mint a *Durarara* vagy a *Kabukichou Sherlock*, így ha azok tetszettek, érdemes erre is figyelni. Egy regényadaptációról van szó, ami 2001-2004 között futott. A Doga Kobo főleg kislányos moe animéiről ismert, bár a legutóbbi *Yesterday wo Utattéval*, mintha ki akarnának törni ebből. Ez a cím is ezt mutatja. A rendezői székbe Koshida Tomoaki (*Zoku Touken Ranbu*, *Sewayaki Kitsune*) ülhetett.

Kanojo, Okarishimasu



manga alapján

Stúdió:
TMS Entertainment**Műfaj:**
vígjáték, romantika, iskola,
shounen**Seiyuuk:**
Horie Shun, Amamiya Sora,
Yuuki Aoi

Leírás

Japánban a magányosoknak van egy megoldás. Egy online szolgáltatás, amivel lehet pl. apát, gyereket és barátot bérelni. Amikor Kazuyával szakít addigi párja, kipróbálja ezt a szolgáltatást, és nagyon aranyosnak és kedvesnek találja bérelt barátnőjét. A hölgy titokban akarja tartani a kapcsolatot, de gondok adódnak, amikor kiderül, hogy ugyanarra az egyetemre járnak és egymás szomszédai. Kazuya rájön, hogy a való életben nem is olyan kedves ez a lány.

Ajánló

Barátnő bérbe. El tudom képzelni, hogy tényleg van ilyen... Viszont egy szórakoztató anime lehet belőle. A TMS mostában a *Fruits Basket*tel, a *Dr Stone*-nal, nah meg *Lupin* filmekkel tündököl. Az animét Koga Kazuomi (*Amerio Cocoa*) rendezi, aki dolgozott a *Goblin Slayer*en és a *Wotakoin* is.

Lapis Re:LiGHTs



original

Stúdió:

Yokohama Animation Lab

Műfaj:

zene

Seiyuuk:Saeki Iori, Mukai Live,
Kubota Rise

Leírás

Egy Maesquester nevű városban járunk, ahol a pyroxene nevű kristály az energia forrása. A boszorkányoknak nevezett lányok ezt felhasználva, dallamokkal hívják elő a varázslatot. Előadásukkal így képesek szörnyeket ölni, és persze vonzzák az embereket. Egy lány, Tiara, akinek álma, hogy ilyen boszorkány legyen, megérkezik a bosziképző suliba.

Ajánló

Sok helyen láttuk már, hogy a zenének milyen mágikus hatásai vannak, pl. *Macross*. Ettől függetlenül ez bizony egy idolanime lesz, cucci lányokkal. A stúdió eddig kisebb munkákon dolgozott, legutóbb a *Miru Tights*-on. A rendezői székbe pedig Hata Hiroyuki ül (*Yumekuri*, *Yuru Yuri Nachuyachumi* és *San Hai*).

Maesetsu!



vígjáték, slice of life

Stúdió:

Studio Gokumi, AXsiZ

Műfaj:

történelmi, rejtély

Seiyuuk:

Igarashi Hiromi, Nakamura Sakura, Oozora Naomi

Leírás

A történet központjában négy fiatal lány áll, fiatalságuk csúcán, akik azért küzdenek, hogy elérjék álmodukat.

Ajánló

Szép dolog az álmainkért küzdeni, mennyi anime üzeni nekünk. Ebben a sorozatban pedig ez lesz a fő téma. Átlagos élet-szellet rajongóknak ajánlott. A manga harmadik éve fut, így konklúzióra ne számítsunk. Stúdiós koprodukció lesz, a Gokumi az *Endrót* és a *Toji no Mikót*, az AXsiZ pedig a *Ulysses: Jehanne Darcot* készítette. Rendező Nobuta Yuu, aki a *High School Fleet* mögött is állt.

Maou Gakuin no Futekigousha



light novel alapján

Stúdió:

Silver Link

Műfaj:

vígjáték, fantasy, mágia, romantika, iskola

Seiyuuk:

Suzuki Tatsuhisa, Kusunoki Tomori, Natsuyoshi Yuuko

Leírás

Anoth, a zsarnok démonkirály, ki embereket és isteneket győzött le, elfáradt a harcokban. Békés életet remélve reinkarnálódik. Mikor 2000 évvel később felébred, látja, hogy a világ túl békés lett, és a mágia kihalóban van. Hogy visszaszerezze jogos helyét, beiratkozik a démonkirály akadémiára. És mivel nem tudják megmérni az erejét, Misha támogatja őt, hogy feljebb léphessen a ranglétrán.

Ajánló

Mágia, iskola, démonok - sablon triumvirátus. Láttunk már sok ilyet, néhány humoros szituáción kívül nem sok újat tud adni. A light novel is elég friss, 2018 óta fut. A Silver Linknél jó kezében van, értenek a sulihoz és a mágiához, lásd *Masamune-kun* vagy *Illya*. Tapasztalt rendezőt is kapunk Oonum Shin személyében, aki az *Illya* sorozatokat vagy a *Tasogare Otome X Amnesiát* (*AniMagazin 19.*) is irányította.

Monster Musume no Oisha-san



light novel alapján

Stúdió:
ARVO Animation

Műfaj:
vígjáték, ecchi, fantasy,
romantika

Seiyuuk:
-

Leírás

Lindworm városában az emberek és szörnyek együtt élnek. Dr. Glenn szörnylányoknak tart fenn klinikát. Legyen az kentaur, sellő vagy gólem, Dr. Glenn a legjobb tudása szerint végzi a munkáját. De amikor egy bosszantó karakter megpróbálja ellopni egy hárpia tojását, vajon miként reagál a neves orvos?

Ajánló

A félig lány, félig szörny lényeket szerintem senkinek nem kell bemutatni. Több hasonló is készült az utóbbi időkben, elég a Monster Musume no Iru Nichiyou-ra gondolni. Viszont a címen kívül semmi közük egymáshoz. A manga 2016 óta fut, a stúdiót pedig a *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai!* során ismerhettük meg. A rendező is ugyanaz, Iwasaki Yoshiaki, de ő irányította a *Hayate no Gotoku 2*-t is.

Ochikobore Fruit Tart



4-koma manga alapján

Stúdió:
feel.

Műfaj:
zene, slice of life

Seiyuuk:
Kondou Reina, Moriya
Kyouka, Shiraishi Haruka

Leírás

A Nezumi-sou produkciós iroda negyedik kollégiumában a lecsúszott idolok vannak: a korábbi gyerekszínész, Roko Sekino, a zenész Hayu Nukui és a modell Maehara Nina. Sakura Ino, akinek álma, hogy idol legyen, épp beköltözik, de pont akkor döntik el, hogy az épületet lebontják. Egy Kajino Hoho által vezetett új projektnek köszönhetően új idolcsapat formálódik, a Fruit Tart, így elkezdhetik visszafizetni a 100 millió jenes tartozásukat.

Ajánló

Ez a kiégett idolok egészen remek indítás, ne mindig csak a sikeresekkel foglalkozunk. A téma, hogy sikerül-e újra népszerűnek lenni. A manga még fut, Hamayumiba Sou írja és rajzolja, akinek Hanayamata mangájából 2014-ben már készítették animét. Akkor a Madhouse, most a feel. (*Tsuki ga Kirei*, *Oregairu*, *Hinamatsuri*) lesz az elkövető. A rendező Kawaguchi Keiichirou (*Frame Arms Girl*, *Mayo Chiki*, *Nyan Koi*, *Sket Dance*).

Peter Grill to Kenja no Jikan



manga alapján

Stúdió:
Wolfs Bane

Műfaj:
vígjáték, ecchi, romantika,
fantasy, hárem, seinen

Seiyuuk:
-

Leírás

A történet középpontjában Peter Grill áll, a legerősebb ember a világon. Van egy barátnője, aki szentül hiszi, hogy a gyereket a golya hozza, és kapcsolatuk két évében a kézfogásnál nem is jutottak tovább. Közben pedig Petert ostromolják az olyan nők, mint az ogre nővérek vagy egy elf, mivel mind erős gyermeket szeretnének. Peternek el kell kerülnie minden kísértést és botrányt, de közben bűnösnek érzi magát Luviliával szemben.

Ajánló

Az első gondolatom a „facepalm”. A második, hogy igen, ez a tipikus hárem ecchi, amiben kínosabbnál kínosabb és persze annál viccesebb jelenetek váltják egymást. 2017 óta fut a manga. A stúdió ezzel az animével fog bemutatkozni, korábban csak a *Mao-sama*, *Retry!* animében segédkeztek.

Senyoku no Sigdrifa



original

Stúdió:**Műfaj:**
akció, fantasy**Seiyuuk:**
-

Leírás

Hirtelen oszlopok jelentek meg a Föld felett, ami veszélyezteti az életet. Egy isten, akit Odinnak hívnak, segített a teljes vereség szélén álló emberiségnek. Odin Valkűröket küld a csatába.

Néhány évvel később a háború még mindig zajlik. Japánban három képzett, de problémás valkűr harcol a Fudzsi felett lebegő oszloppal, Európából ezért egy új pilóta érkezik a japán valkűrökhöz.

Ajánló

A jó öreg északi mitológia, mit is kezdenének az animék nélküle. Egyébként repülő fantasy animének jó lehet annak, aki szereti a témát. A tavalyi *Girly Air Force* rémesen sikerült, a *Kouya no Kotobuki* azért élvezhető volt. Mindenképp pozitívum, hogy ez original sorozat. A forgatókönyvet Nagatsuki Tappei, a *Re:Zero* alkotója írja.

Skate-Leading ☆ Stars



original

Stúdió:
J.C.Staff**Műfaj:**
sport**Seiyuuk:**
Uchida Yuuma, Furukawa Makoto, Kamiya Hiroshi

Leírás

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

Ajánló

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

The God of High School



webmanhwa

Stúdió:
MAPPA**Műfaj:**
akció, kaland, vígjáték, fantasy, harcművészet, sci-fi**Seiyuuk:**
Tachibana Tatsumaru, Kumagai Kentarou

Leírás

Minden egy harcművészeti tornával kezdődött, ami a középiskolai diákok között zajlott Koreában, hogy megtalálják a legjobbat. Mori Jin taekwondo mester hamarosan szembesül azzal, hogy valami sokkal nagyobb van a viadal hátterében.

Ajánló

A harcművészet kedvelői nincsenek eleresztve mostanában, így nekik érdemes lehet ránézni erre a címre. A MAPPA (*Yuri on Ice*, *Dorohedoro*, *Granblue Fantasy*), most egy manhwa-t szemelt ki, ami 2011 óta fut. Ráadásul a rendező is koreai, Park Seong-Hu, aki a *Garo: Vanishing Line*-t is rendezte, de dolgozott a *Macross F*-ben és az *FMA:B*-ben is.

Uzaki-chan wa Asobitai!



manga alapján

Stúdió:
ENGI**Műfaj:**
vígjáték, ecchi, slice of life**Seiyuuk:**
Oozora Naomi,
Akaban Kenji

Leírás

Sakurai Shinichi egyetlen kívánsága egy kis csend és béke. De az alsóbb éves Uzaki Hanának más terve van. Ő pörgést, szórakozást és együtt lógást akar. Kitarása és más vonzó tulajdonsága egy gyönyörű kapcsolatot kezdhet.

Ajánló

Nos, ez bizony tömény marhaságnak látszik, hogy ez pozitív vagy negatív, azt majd aki nézi, megtudja. Egy futó mangáról van szó, mint sok más esetben, amit most az ENGI fog adaptálni, korábban csak a *Hataage! Kemono Michi* volt önálló munkájuk. A rendezés feladatát Miura Kazuya (*DRAMAtical Murder*, *Hattage*) kapta, de dolgozott a Soumában is.

Folytatások a nyári szezonban, valamint néhány cím, amit a covid-19 miatt nyárra toltak!

Baki: Dai Raitaisai-hen



DanMachi III



Haikyuu!!: To the Top 2



Enn Enn no Shouboutai: Ni no Shou



Higurashi no Naku Koro ni (2020)



Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu 2



Sword Art Online: Alicization - War of Underworld Part 2



Yahari Ore no Seishun Love Comedy wa Machigatteiru. Kan





SZEZONOS ANIMÉKRŐL

ÍRTA: CATRIN, VENOM

CATRIN: FUGOU KEIJI, KINGDOM 3, KITSUTSUKI TANTEIDOKORO, ARTE, OTOME GAME NO HAMETSU, KAKUSHIGOTO, YESTERDAY WO UTATTA

VENOM: BNA, YESTERDAY WO UTATTE, KAKUSHIGOTO, ARTE, KAGUYA-SAMA: LOVE IS WAR 2, GLEIPNIR, OTOME GAME NO HAMETSU..., PRINCESS CONNECT! RE:DIVE

Catrin véleményei

Idén a tavaszi szezonból hét címet is sikerült kiválasztanom, ami kb. kétszerese az utóbbi időben mutatott hajlandóságomnak. És ez most nem a vírus-helyzet miatti plusz otthoni időből fakad, hanem tényleg ENNYI cím érdekelt is. Amit viszont már a koronára kenhetek, hogy idővel kettőről le kellett mondanom. Sajnos mind tudjuk, hogy több cím is nyárra vagy későbbre tolódott, a választottjaim közül a Fugou Keiji és a Kingdom 3. évada ment pihenőre. De essen néhány szó róluk is:

Fugou Keiji: Balance:Unlimited

Két részt sikerült tehát megnézni a 11-ből, de az annyira felcsigázott, hogy tűkön ülve várom a nyári folytatását.

A számomra idétlenül hangzó címe miatt először azt hittem, hogy ez valami több évados cucc, csak nem vagyok képben, de hamar rájöttem, hogy egy befejezett regényadaptációról van szó. Noitaminás szokás szerint 11 részben mesélnék el egy detektíves sztorit, aminek a bortóképe is elég vonzó... nem volt kérdés, hogy nézem.

Az első, ami kapásból megvett benne, az openingje! Rendkívül hatásvadász, tele pénzzel, menőzéssel, szexizéssel... ezek mennyisége valahol annyira röhejes, hogy már jó! Ráadásul mindezt stílusosan és fülbemászó zenével teszi. Érezhetjük, hogy itt bizony gusztustalanul gazdag a főhős, és az anime címe is hamar értelmet nyert a



tájékozatlan fejemben. Az OP persze bemutatja a többi karaktert is, érdekes előrevetítésekkel.

Az ending már csak a két főszereplőre, a multimilliárdos Kanba Daisukére és újdonsült kollégájára, a nyomozó Katou Harura koncentrál, szintén remek zenével és egy jó adag fujoshi-fan-service-szel. (Utóbbi ship lehetőségnek előny, hogy hamar kiderült, az openingben Daisuke karjaiban lévő hölgy nem a párja, hanem a húga, ami hasonlóságuk miatt várható is volt.)

Az eddigi két epizód részben pofátlan és izgalmas, részben mókás és sablonos hatással vezette be egy nyomozócsapat történetét. Kanbe pénzes stílusa és a karakterek közti ellentét eddig remek humort szolgáltat, meglátjuk, később hogy működik ez a kémia, de szerintem jól fog. Inkább az a nagyobb kérdés, hogy mennyire lesznek érdekesek az ügyek, milyen lesz a főszál, miért is vették elő ezt az 1975 és 1977 között publikált regényt... Reméljük, hogy nem válik túl lapossá és átlagossá a sorozat. Meglátjuk.

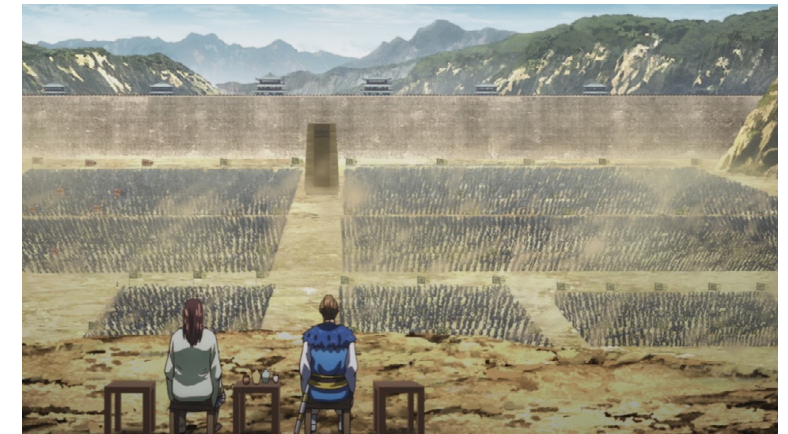


Kingdom 3rd Season

Négy epizód ment eddig le a várhatóan hosszú évadból. Legalábbis remélem, hogy a korábbiakhoz hasonlóan most is lesz vagy 39 rész, hogy jól haladjanak a manga sztorijával.

Tálalását tekintve elmondható, hogy a Kingdom évadról évadra egyre jobb! Nekem legálábbis tetszik az új animáció és karakterdizájn. Oké, már a 2.-ban is hasonló volt az első 3D-s botladozásai után, de most még jobban tetszik, amit látok. Mondjuk lehet azért, mert Shin, a főhős itt már alaptól egy érettebb és magasabb pozícióból indul, amit jó látni. Már nem érződik senki sem, kis shounen hősnek, még akkor sem, ha a hatalmas öreg tábornokok között még „aprónak” tűnik. Zenéjét nézve viszont az OP-ED párossal nem vagyok elégedett... sajnos nagyon sablonos számokat választottak.

A történet, az államok közötti háború stratégiai és politikai bemutatása ugyanolyan színvonalon zajlik, mint eddig: érezhetjük, hogy nagy



tétben, hatalmas seregeket mozgatva „játszának”, döntéseik pedig létfontosságúak. Az egész monumentalitásából és karaktereinek hatásából mindig érződik egyfajta humor is a véresen komoly hadmozdulatok mellett. Ez az arc számomra vonzónak tűnik, mert még kevésbé érzem shounenesnek. Oké, tudjuk, valahol seinensége hozná magával ugyanazokat a fightolós kliséket, de a Kingdom túlmutat ezen.

Olyan, mintha egy külön atmoszférában mozogna azzal, hogy tényleg másról sem szól, csak Kína egyesítéséért folyó katonai küzdelemről. Nem véletlenül olyan sikeres ez a manga. Kíváncsian várom, hogy őrzi meg ezt a fajta egyediségét az évad során.

Maradt viszont 5 cím, amik úgy néz ki, megúszták halasztás nélkül. Egész kellemesen elvagyok velük, de eddig egyiktől sem ájultam el... Pár oldallal később Venom is véleményezte ezeket.

Arte

Reneszánsz Itália? Történet egy festőlányról? Naná, hogy nézem! Ritka kincs az ilyesmi a szezonos animék között. Azonban több problémám is akad vele, így ezekkel kezdeném.

Egyrészt sajnós túl japános... mármint animés... mármint értitek?! Egyszerűen nem tudja levetkőzni azt a japános mentalitást, hangulatot, habitust, amit az animék döntő többségében már rég megszoktunk. Vannak azonban olyan művek és témák, amikbe szerintem nem illik bele ez a fajta animés viselkedés és karakterinterakció. Mire gondolok? Szerencsére nem arra, hogy az Artében is csapnak onszen epizódot vagy, hogy japánosan esznek. Szimplán a gesztusok, shoujo kirohanások, sőt esetenként a ruházatok is hordoznak magukban a tálalt korszakba nem igazán illő megnyilvánulásokat. Persze tekinthetjük ezt szórszálhasogatásnak is, mert miért is fájna az embernek egy kis modern humor vagy egy könnyedebb, lazább viselkedés... Engem itt csak azért zavar, mert így nem tartom elég reneszánsznak és

olaszosnak a hangulatát. Még a komolyabb, erkölcsösebb mozzanatok is a japán etikettre emlékeztetnek a nyugati helyett. Mivel a seiyuuk is szokásosan hangsúlyoznak, így ez csak tovább erősíti a kényelmes-animés hatást, de igazán nem hibáztatom őket érte, jól játszanak most is, és nyilván az eredeti manga is ilyen shoujós-seinenes stílusú lehet.

Másrészt Arte karaktere és a hozzákapcsolódó romantikus vonal is lehetne finomabb vagy hatásosabb. Úgy értem, annyira szájbarágósan és gyerekesen közelítették meg ezt az oldalát a dolognak, hogy kicsit fárasztó itt-ott. Valamivel visszafogottabb tálalás vagy idővel pont, hogy élénkebb romantikus szál (bár ez nem fontos) szerintem jobban állna az egésznek a jelenlegi kisiskolás izgatottság helyett. De annyi baj legyen, később ez még változhat (már ha tényleg lesz belőle valami), és különösebben nem rondít bele az epizódokba. Inkább az Arte körüli reakciók lehetnének kevésbé szájbarágósak és önisméltóak, még akkor is, ha folyamatos előítéletet kell megjeleníteni.



Ha ezektől eltekintek, akkor egy szerethető sorozatot látok a szakmai elhivatottságról, a kitartásról, a női érvényesülésről, szép képekkel és illeszkedő témákkal. Csak valahogy nekem jobban működne az egész enélkül a túl gyerekes-shoujós érzet nélkül.

Kakushigoto

Kumeta Kouji már több mangájából készült animeadaptáció (pl. *Sayonara Zetsubou Sensei*), amikkel már többször szemezttem, de sosem jutottam el odáig, hogy megnézzem azokat.

Ennekviszontkapásból megvettam manga-készítő, gyereknevelő története, aranyos otaku vígjátéknak ígérkezett. Ezt többnyire jól is hozza, bár a humora nekem időnként már unalmas. Nem egyszer láttam már ezt az intenzitást, pláne Kamiya Hiroshitól, ahogy Gotou-t alakítja, így ez nem sok újdonsággal bír, kicsit néha fárasztó is. Persze Kamiyára ráöntötték ezt a szerepet is, jól hozza, mint mindig, és szumma tényleg aranyos és mókás anime ez, de nem mindig kap el a lendülete.



Inkább az lehet még a gondom, hogy különösebben egyik karakter sem érdekel, még a nevüket sem jegyeztem meg, a dizájnuk sem az én világom, de igazából problémám sincs velük. Hiszen úgylátom Kakushi és lánya, Hime története az igazán fontos: nehogy kiderüljön apuci szeme fénye előtt, mit is dolgozik a fater... Nagyon aranyos epizódokat kapnak, sok-sok apró, de annál találóbb slice of life elemmel a hiperaktív humor mellé. Mindenki más ehhez jól asszisztál, csak valahogy nem ragad teljesen magával az egész.

Emellett van egy nagyon finoman bemutatott drámai vonal is a sorozatban... Minden epizódra jut egy-egy jövőbeli jelenet, amiben Hime szomorkásan emlékszik vissza szüleire. Ennek a hatása, tálalása kimondottan működik és érdekes kontrasztot alkot az anime többi szegmensével.

Kitsutsuki Tanteidokoro

A Fugou Keijihez hasonlóan ez is egy regényadaptáció, ebben az esetben egy 1999-es művet vettek elő a készítőik. A történet a Meidzsi-korszakban játszódik, és egytől egyig valóban élt és neves japán költők és írók a szereplői. Szerencsére azonban ez nem valamilyen alternatív, fantasy világ, ahol szinte csak a művészek neveit használták fel... Ebben a történetben tényleg tanúi lehetünk a híres kortársak történelmi közegének, irodalmi atmoszférájának. Persze a fűszer innen sem hiányozhat: itt ugyanis magánnyomozósdit játszanak Ishikawa Takuboku főszereplésével.

Az ügyek és a korszak, valamint a karakterkapcsolatok színes egyveleget alkotnak, amihez szép, visszafogott, de szintén színes látvány dukál. Nagyon szeretem ezt a légkört, amit a gyilkossági esetek vagy a piroslámpás negyedek köré kreáltak, de maga a Meidzsi-éra is remekül meglevenedik a részek alatt.

A cselekmény különösebben nem kiemelkedő, de akik szeretik a detektív sztorikat vagy a korszakot, itt sem lesznek elégedetlenek. Kiemelném még, hogy a szereplőgárda szinte csak férfiakból áll (a megjelenő nők csak epizódkarakterek), akiket jól ismert seiyuuk alakítanak. A köztük lévő kémia és a megjelenített művész/karakter típusok biztosan beindítják a shippelők fantáziáját.

Az jut eszembe egyébként az egészről, hogy egyszer milyen mókás lenne hasonló animét (bocsánat, magyar rajzfilmet vagy sorozatot!) nézni pl. a *Nyugat* alkotóiról. Haha, szép is lenne.



Otome Game no blablabakarina

Az anime rémesen hosszú címét *Venom* pár oldallal odébb bevállalta, én szeretek csak az „otome game-es cucc”-ként hivatkozni rá, sokan pedig „Bakarina”-ként emlegetik. Miért is? Mert adott Katarina Claes, a hősnő, aki képtelen észrevenni, mi is zajlik az orra előtt... Innen tehát a buta-baka jelzője. Oké, védelmében mondhatnánk azt is, hogy csak túl naiv és figyelmetlen, de ha rendesen végiggondolná a lehetőségeket, tudhatná, milyen eredményeket szülnek szándékos cselekedetei.

Merthogy Katarina egy isekai hősnő. A mi világunkból került bele egy általa kedvelt otome játékba, csak hogy nem a főszereplő, hanem a főgonosz liba testébe... így mindent megtesz, hogy elkerülje végzetét. Összebarátkozik az összes rivális lánnyal és bishounennel, majd a játék tényleges hősnőjével is, hogy senki se akarja a vesztét. Minden szép és jó, a karakterek idilli fantasy világban élnek, mágiát tanulnak és sütit zabálnak, közben

pedig egytől egyig belezúgnak Katarinába. A lány észre sem veszi, hogy kettős hárem alakult ki körülötte, ő csak rokonokat, barátságokat és leendő szerelmespárokat lát, és igyekszik ezt a harmóniát fenntartani.

Az anime a feléig nem is kockáztat semmit, kíváncsian várom, beindul-e egyfajta komolyabb, tényleges rivalizálás a karakterek között, vagy megmarad az egész ezen a túlcukiskodó vígjáték vonalon. Úgy tűnik utóbbi, és hiába van annyi lehetőség tényleges párok kialakulására, valószínűleg nem lesz az egészből semmi, csak marháskodás a végére is.

Bár a manga még fut (ahogy az *Arte* és a *Kakushigoto* esetében is), és alapvetően érdekes kérdés lehet, hogy Katarinánál vajon ki lenne a befutó... Egyáltalán a fiúk vagy a lányok közül választana?

De egyelőre nem ez a lényeg, hanem az otome game-ek és isekaiok enyhe parodizálása, és a lányos-mesés környezet túlادagolása. Szerintem emiatt kissé unalmas és egyhangú az egész. Cuki, mókás, a karakterek is jópofák a maguk kliséivel, a földművelős téma külön tetszetős húzás, de számomra semmi több.

Kínai fronton néhány hasonló, antagonistabőrbe csöppenő isekai sztori egyelőre jobban érdekel, bár azok nem ilyen shoujós, hanem BL (danmei) környezetben játszódnak (ilyen pl. *Mo Xiang Tong Xiu The Scum Villain's Self-Saving System* műve ([AniMagazin 54.](#)), amiből idén érkezik anime, vagy a *How to Survive as a Villain* regény/manhua).

Yesterday wo Utatte

Uhh, na erről csak röviden: befejezett mangát adaptál, ami alpból pozitívum, ráadásul ez egy nagyon jó slice of life lehetne a fiatal felnőttokról. De egyelőre csak lehetne, mert egyik karakter sem szimpatikus benne! Pláne nem a varjús lány... brrrr. Nagy problémám sincs velük, egyszerűen csak nem érzem át a szerelmi sokszögüket.

A bemutatott témák és epizódok nem rosszak, 1-2 remekül reflektál az egyetem utáni munka világára. A hétköznapi japán hangulat is jól átjön, szóval még a főszereplők is lehetnek érdekesebbek. De egyelőre csak fásultak, bosszantóak vagy szerencsétlenek, a többiek pedig szinte csak epizódszereplők. Ha a belső vívódásukból jobban a tettek mezejére lépnek, valószínűleg kedvelhetőbbek lesznek majd a szememben. Addig marad ez a melankolikus, keserű-édes tipródás, amit néhány tini próbál előrébb rugdosni.



Venom véleményei

Az elképesztően brutális téli szezon után bár vártam, hogy egy pici visszaesés lesz az aktuális anime sorozatok számában és minőségében, de azt nem gondoltam volna, hogy egy vírusjárvány ekkora csapást tud mérni az egész világra. Sajnos ez alól az animék sem mentesültek, így sok sorozatot pár epizód után csúnyán elkaszáltak, hogy majd egy későbbi időpontban újrakezadjék. Ez van, ezt kell szeretni, így se maradtunk azért néznie nélkül, össze is szedtem párat, amit ajánlok nektek erre az önkéntes karanténos időszakra.

BNA - Brand New Animal Trigger

Lehetne akár „Best New Anime” is, bár eddig még csak 6 epizódját láthattuk, amit a japán Netflix egyben kiadott, de hogy pontosan hány részes is lesz, azt jelenleg (áprilisban) még nem tudjuk.

Adott egy olyan alternatív modern Japán, ahol az emberek egy része képes valamilyen féllállattá átváltozni, hogy miért és hogyan, azt nem tudni, de ők amolyan elnyomott kisebbség, akik egyre inkább kirekednek az emberek lakta városokból. Meg is alapították Anima City-t, ahol minden állatember békében élhet (legalábbis ez a reklámszöveg) és az anime kezdetekor ünneplik épp a város megalapításának 10. évfordulóját. Ebbe a városba tart Michiru is, a tanuki lány, aki



valami furcsa okból ugyan embernek született, de egyik napról a másikra mosómaci farka és füle nőtt. Megérkezésekor összefut a város „védelmezőjével” egy szuper erős fehér farkas férfival, Ogamival, és természetesen mindenféle furcsa kalandokba keverednek.

Egyelőre többet nehéz elmondani spoiler mentesen, de az tény, hogy nagyon elragadó hangulata van az egész sorozatnak, amire a klasszikus Trigger féle abszurd látvány sokat rápakol. Fokozottan ajánlom és nem csak furry rajongóknak...



Yesterday wo Uatte / Sing „Yesterday” for Me Doga Kobo

Bár az anime címe kissé értelmezhetetlen nekem (sejtésem szerint a Beatles dalra gondolnak, ami sok dolgot megmagyarázna), de a Doga Kobo ezúttal az aranyos slice-of-life sorozatoktól eltérően egy szerelmi drámát hozott nekünk.

Uozumi Rikou egy fiatal férfi, aki főiskola után minden ambíció nélkül tengeti napjait. Kaszszásként dolgozik egy kisboltban, és látszólag semmi célja az életének. Aztán egy nap betoppan az életébe egy volt iskolai szerelme, Shinako, aki iránt ismét fellángolnak az érzelmei, ő viszont szomorúan, de határozottan csak barát szeretne lenni. Rikou-nak nincs sok ideje keseregni, mert szinte egyidőben megjelenik egy fiatal, nagyon energikus és vicces lány, Haru, akinek egy holló az elválaszthatatlan társa. Haru nem is titkoltan szerelmes Rikou-ba, aki viszont ezt nem igazán értékeli. Főleg, hogy a lány elég rámenős és szóki-



mondó. Aztán feltűnik egy másik srác is, aki szintén Shinakóba szerelmes és kiderül, hogy a lány évek óta gyászolja az elhunyt szerelmét, aki nem más mint...

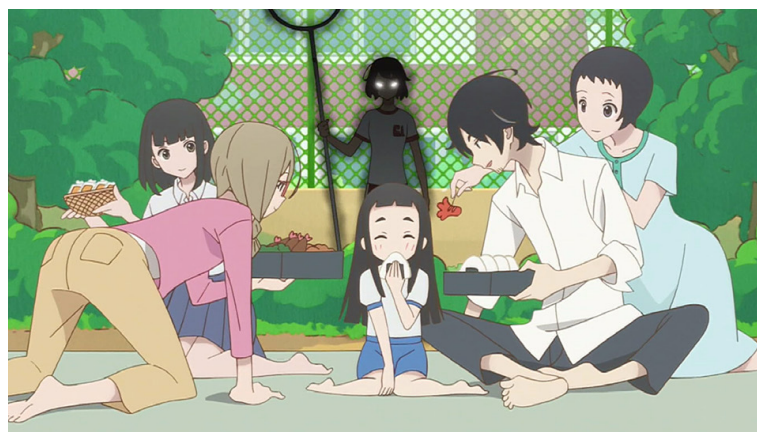
Na de nem is folytatom, mert már sejthettek, hogy ez egy igazi szerelmi sokszög, sok drámával, érdekes szereplőkkel és egész kellemes humorral, amit főleg Haru és Rikou csipkelődései garantálnak. Sanszosan igazi „tear jerker” lesz a vége, így inkább azoknak ajánlom, akik szeretik az ilyen romantikus drámákat.

Kakushigoto Ajia-Do

Meddig képes elmenni egy apa annak érdekében, hogy az imádott pici lánya ne tudja meg, hogy mivel is foglalkozik? Ezt a kérdést járja körül a Kakushigoto, melyet ugyanaz a mangaka, Kumeta Kouji követett el, aki pár éve a Sayonara Zetsubou Sensei-jel is nagyot futott.

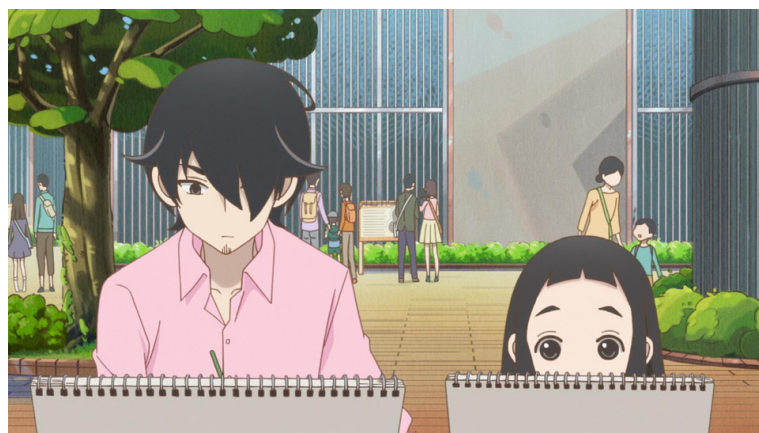
Adott egy apuka, Kakushi Gotou, aki egy nagyon híres mangaka. Van egy nagyjából 10-12 éves kislánya, Hime, aki olyan ártatlan és kedves, hogy az apa a szélőtől is óvja, de leginkább attól, hogy megtudja, mi is a valódi foglalkozása. Ugyanis Gotou elég... morbid mangákat rajzol és szeretné megkímélni ettől a pici lányát. A végsőké képes elmenni, hogy a titkát megőrizze, álruhákat vesz fel, abszurd jeleneteket rendez és attól sem riad vissza, hogy megszegje a törvényt, elvégre Hime ártatlan lelkivilága mindennél fontosabb számára... a kérdés az, hogy meddig lehet ezt a színjátékot fenntartani.

Gondolom kitaláltátok, hogy ez egy elég abszurd komédia, de a nagyon kedves és szerethető fajtából. Hime tényleg imádnivalóan naív és ártatlan, az apja meg olyan lendülettel próbálja mindentől megóvni, hogy azon hangosan lehet nevetni. Bár mintha utalgatnának néha egy-egy drámaibb részre is, pl. Hime anyja és hasonlók kapcsán. A rajza picit egyszerű, de a humor mindenért kárpótol.



Arte
Seven Arcs

Én nem igazán szeretem a „történelmi animéket”, amik Japánon kívül játszódnak, mert a legtöbb esetben olyan „kamu” érzése van az egésznek (pl. tipikus klisé példa, hogy a Japánok szerint egész Európa Angliából, Németországból és Franciaországból áll... a többinek a nevét se tudják kimondani, ezért nem is foglalkoznak vele többnyire). Persze tisztelet a kivételnek, de általánosságban elég banálisak szoktak lenni. Ezért is



álltam neki picit félve ennek az Arte sorozatnak, de meglepően kellemes csalódás lett.

16. század, Olaszország, Firenze ahol épp fénykorát éli a reneszánsz. Főhősnőnk, Arte 15 éves és egy jómódú arisztokrata család egyik gyermeke, akit épp készülnek férjhez adni. Arte viszont egyáltalán nem akar még feleség lenni, hanem festőművésznak szeretne tanulni. Ott is hagyja a családját és elindul, hogy valamelyik festő iskolába felvegyék tanulónak, de mindenhol elzavarják azzal az indokkal, hogy nők nem lehetnek művészek. Arte persze nem adja fel, levágja a haját, majd újra és újra bepróbálkozik, mígnem egy elég morcos festő, Leo, a szárnyai alá nem veszi.

Persze semmi sem egyszerű, mindent a nulláról kell kezdenie és keményen küzdeni egy férfiak által uralt világban, hogy bizonyítsa a tehetségét. Arte mindeközben nemcsak a festészetet és a művész világot ismeri meg, hanem bizony az első szerelmet is...



Ez a sorozat nekem olyan igazi pozitív-feminista érzést adott át, ami nagyon pozitív. A témához kellő humorral áll hozzá, és bár rámutat a nemek közti aránytalanságokra és igazságtalanságokra, de mégsem akarja erőszakkal a szánkba rágni, hogy „a férfiak rosszak, a nők meg elnyomottak”. Arte sem az a táblával masírozó csajszi, aki kvótákat követel a nőknek a festő céheknél, hanem kökemény kétkezi munkával és alázattal próbálja bebizonyítani, hogy ő is ér annyit, mint egy férfi. Én tudtam is neki ezért szurkolni.

Akiket a feminista téma zavar, vagy szerintük egy nőnek igenis a kvótákért kellene inkább harcolnia fizikai munka helyett, azok messzire kerüljék el, mindenki másnak viszont szerintem egy kellemes kis romantikus komédia lesz ez.

Ezek azok az új sorozatok, amiket ebben a szezonban ajánlok, de persze nincs itt vége, csak röviden párat megemlítek, hiszen vannak azért még itt gyöngyszemek.

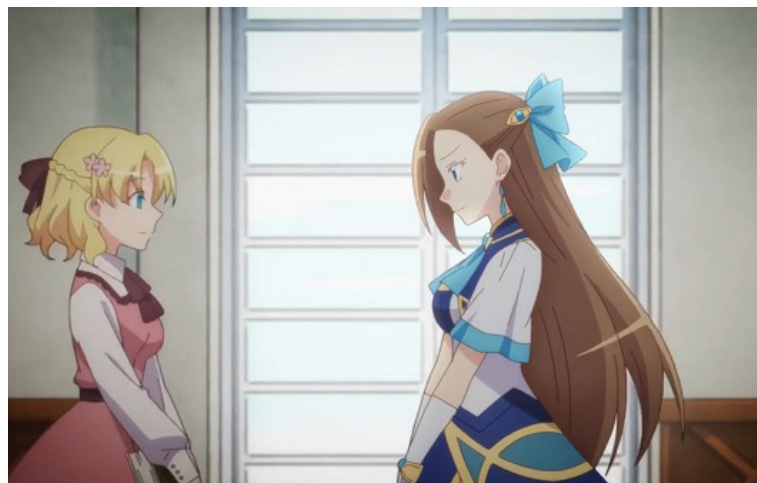
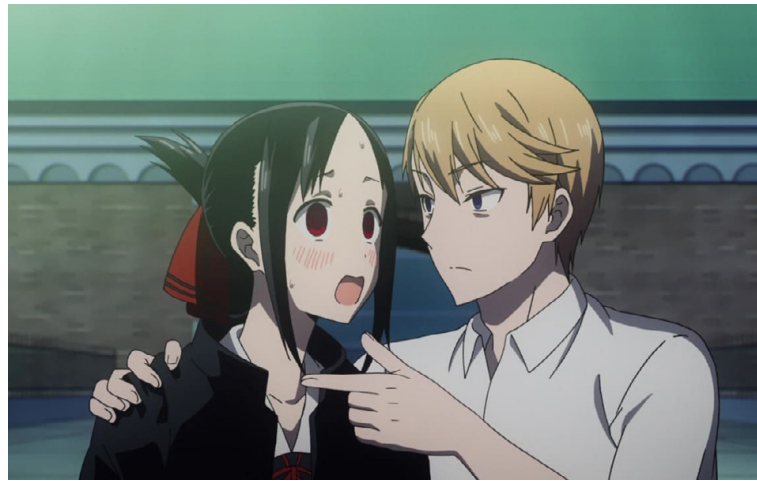


Elsőnek mindjárt a **Kaguya-sama: Love is War Season 2**, ami pontosan ott folytatódik, ahol az első szezon véget ért.

Adott egy sulis diákelnöksége, ahol Shino-miya Kaguya és Shirogane Miyuki között véget nem érő párharc folyik annak érdekében, hogy a másik végre kimondja azt a bizonyos „szeretlek” szót. Ezért mindent elkövetnek, ami többnyire nagyon nem úgy sül el ahogy azt szerették volna. Még mindig hasfalszagatóan vicces és ötletes, sanszosan a szezon legjobbjá lesz, csak azért nem írok róla bővebben, mert ezt már tavaly megtettem.

Aztán van itt egy olyan, hogy **Gleipnir**, ami szintén elég érdekes koncepcióra épül, a főhős egyik nap ráébred, hogy képes átváltozni egy nagy, szőrös... kabalafigurává... Jah, elég morbid, de előkerülnek mások is furcsa képességekkel, meg egy kissé pszichopata csajszi, akivel afféle szövetséget köt, hogy kiderítsék, mi áll az egész mögött, közben találkoznak egy kicsit dilis földönkívülivel is, meg egy rakás más megmagyarázhatatlan dologgal. Mindezt erősen ecchi és véres körítéssel. Megosztó lesz az tuti, de én azért adnék neki egy esélyt, mert még akár jó is lehet.

A röviden csak **Otome Game no Hametsu Flag shika Nai Akuyaku Reijou ni Tensei shiteshimatta**...-nak nevezett sorozat szintén nagyon ígéretesnek tűnik. Isekai, de azért nem annyira sablonos, a főhősnőnk szokásosan egy fantasy vi-



lágban reinkarnálódik halála után, de legnagyobb döbbenetére az egész új élete nem más, mint egy videojáték, amit előző életében imádott. A probléma, hogy nem ő a főhős, hanem ellenkezőleg, ő a játék „gonosz” nemeskisasszonya, aki nagyon csúnyán pórul jár a jövőben. Katarina, mivel tudja, mi vár rá, ezért mindent elkövet, hogy elkerülje a végzetét, ami egyáltalán nem lesz egyszerű, tekintve, hogy bármit is csinál, csak sodródik a tragédia felé. Szerintem ez is egy nagyon vicces kis sorozat, ahol a „gonosznak” szurkolunk, hogy elkerülje a csúfos bukását, mindezt úgy, hogy próbálja terelgetni a többi szereplőt a jó irányba... több-kevesebb sikerrel. Harsány egy komédia, isekai rajongóknak kötelező!

És végül, de nem utolsó sorban: **Princess Connect! Re:Dive**. Ez az anime egyszerűen... cuki! De tényleg. Annyira komikus és színes-szagos, hogy öröm nézni. Van valami története, hogy egy srác felébred egy fantasy világban, ahol ő valami Lord meg kiválasztott vagy ilyesmi, de lényegtelen, a sorozat se pazarol erre időt. Akik itt viszik a show-t, azok a követői, három ifjú hölgy, Kokkoro, Pecorine és Karyl, akik olyan dilis bagázst alkotnak, amit a *KonoSuba* szereplői is megirigyelhetnének (talán nem is véletlen, hogy egyezik a két sorozat rendezője). Négyesük valami kajás céhet akar alapítani, mert mind szeretnek nagyokat enni és... és... ennyi. Abszurd komédia, sok-sok marhasággal, aki szerette a *KonoSuba*-t, az szerintem ebben sem fog csalódni.

*Ennyi lett volna számomra ez a szezon, sajnos az olyan címeket, mint az *Appare-Ranman* vagy a *Houkago Teibou Nisshi* elhalasztották, így ezekről egy későbbi számban lesz csak ajánló. Reméljük, hogy nyárra már rendeződik a járványhelyzet, és minden lassan visszaáll a rendes kerékvágásba, addig is lehet pótolni a sok elmaradást... nekem is van olyan 200 sorozat, amit betáraztam, hogy meg kellene nézni. Hajaj...*





YU-GI-OH! 1000

ÍRTA: TOMYX20 (tomyx20.wordpress.com)

A Yu-Gi-Oh! franchise az új sorozat 27. részével válik hivatalosan is 1000 részessé. Ezért áttekintjük, hogyan is érte el ezt a tekintélyes mennyiséget.

Előtte azonban még a Yu-Gi-Oh! számokban

- több mint 9700 féle kártya
- több mint 25 milliárd eladott lap
- karakterek száma megközelítőleg: 752
- 56 videojáték: 1 PS, 2 Gameboy Color, 12 Gameboy Advance, 3 PS2, 1 GameCube, 1 Xbox, 8 Nintendo DS, 6 PC, 7 PSP, 1 árkád, 2 Wii, 4 mobil, 3 Xbox 360 (ebből 2 PS3 is), 1 böngészős, 1 Facebookos, 2 Nintendo 3DS, 1 Xbox One (PS4 és PC is). Ezek többnyire a kártyajátékot esetleg a kapszula szörnyeket vagy a sárkánykockát szimulálják.
- 11 manga: 1 eredeti, 3 spin-off, 1 filmelőzmény, 1 filmadaptáció, 5 az animét adaptáló manga
- 3 film
- 6 special
- 12 részes spin-off rajzfilmsorozat (Capsule Monsters)
- 2 light novel
- 17 kézikönyv
- 1 artbook



- CD: japán: 8 OST, 4 OST, 4 OST, 6 OST, 5 OST, 2 OST; angol: 3 CD
- OP-ED: 29 japán opening és 31 ending

Magyar változat

- 2005 Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 1-48. rész amerikai változata az A+-on, Animaxon, RTL klubon, Coolon.
- 2005. június 1. Yugioh - A mozifilm a mozikban.
- 2005. június 7. Yugioh - A mozifilm DVD megjelenése.
- 2005 Yu-Gi-Oh! GX 1-52. rész amerikai változata az A+-on és az Animaxon.
- 2006. június 6. - 2007. június 20. Yu-Gi-Oh! Duel Monsters első 9 részének kiadása 3 DVD-n és VHS-en.
- 2014. február 7. - július 1. Yu-Gi-Oh! GX 1-104. rész amerikai változata hétköznapi délután a Viasat6-on.
- 2018. január 29. - április 2. Yu-Gi-Oh! – Az öt sárkány 65-110. rész amerikai változata hétköznapi délután a Viasat6-on.
- 2018. április 2. - augusztus 15. Yu-Gi-Oh! Zexal 1-98. rész amerikai változata hétköznapi délután a Viasat6-on.



Yu-Gi-Oh! Duel Monsters

Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 1-144. rész {2000-2003} ~ Yu-Gi-Oh! Duelist manga 1-24. kötet {1998-2002}

Majdnem itt kezdődött minden. Az ezt megelőző, hivatalos, de nem kánon sorozatról az előző számban olvashattok ([AniMagazin 54.](#))



Párbajsziget (1-40.) (6-133.)

Yugi Mutou kirakja a nagyapjától kapott Ezeréves Kirakóst, ami teljesíti a kívánságát, és barátokat szerez, ám öröme nem tart sokáig. Először egy rivális érkezik, a világbajnok párbajozó Seto Kaiba, aki elloppja a nagyapja egyik legféltettebb kártyáját. Majd Ezeréves Szemét használva maga a játék alkotója, Pegazus lopja el a nagyapja lelkét, hogy részt vegyen a Párbajsziget nevű versenyen. Itt még nem kiforrottak a szabályok, a párbajok ahogy esik úgy puffan alapon zajlanak, ezeket egészítik még ki csalással és zsarolással. Mivel ez volt a legelső történetív, ami aztán 1000 részesre duzzasztotta a franchise-t, elég jónak tarthatjuk minden kezdetlegessége ellenére. Nyomokban tartalmaz utalásokat a 0. sorozatra.

Legendás Hősök (41-45.) (filler)

Yugi nagyapjának barátjának az unokája eljön Amerikából, hogy megküzdjön az aggasztással, azonban Yugi veszi fel a kesztyűt ellene.



Aztán Seto kifejleszt egy virtuális valóság játékot, a Legendás Hősöket, amiben a cége tanácsa, a nagy öt csapdába ejti. Öccse, Mokuba segítséget kér hőseinktől, hogy mentse meg. Ez meg is történik a fantasy környezetben zajló minitörténetben.

Sárkánykocka (46-49.) (134-145.)

Dobó Döme úgy véli, hogy Yugi nem tisztességesen győzte le Pegazust. Döme a Párbajkártya gyár tulajdonosával szeretett volna szerződést kötni, hogy saját játékát elkészíthesse. Azonban a vezérigazgató eltűnése keresztülhúzta a középiskolás ambiciózus fiatalember terveit. Bosszúból kihívja Yugit a saját játékára, egy Sárkánykocka meccsre, amibe legjobb barátja, Jonouchi veresége után Yugi bele is megy.



Párbajváros (50-97.) (146-201.)

Egyiptomi kiállítás nyílik Japánban, ahol hőseink felfedezik Yugi és Seto képét egy ókori kőtáblán. Még több dolog derül ki az Ezeréves Ikonokról és az azokra vigyázó Sírőrzők múltjáról. Az egyik ilyen Sírőrzőtől, a kiállítást vezető Ishizutól Seto megkapja a három istenkártya egyikét, így elindítja a Párbajváros bajnokságot, hogy megszerezze a másik kettőt is. Ahogyan az várható, a három istenkártya és birtokosaik is megjelennek, valamint felbukkan a többi Ezeréves Ikon is. Seto megalomániájának köszönhetően a nyolcaddöntőket a továbbjutók egy zeppelinen játsszák le.

Virtuális Világ (98-121.) (filler)

Egy rejtélyes, Noah nevű fiú szövetkezett Seto ellenségeivel, a nagy öttel, hogy bosszút álljanak rajta. Elnyelik egy tengeralattjáróval a zeppelint, és mindenkit egy virtuális valóságban játszódó párbajra hívnak ki. Néhány különleges szabállyal is nehezítik hőseink életét. Közben jobban megismerjük a Kaiba testvérek múltját, hogy az árvaházban hogyan ismerkedtek meg, és hogyan fogadta örökbe őket Gozaburo, valamint, hogy volt egy harmadik testvérük is. Végül pedig maga a halottnak hitt Gozaburo is visszatér. Noah zöld haja utalás a 0. sorozatban szereplő Seto Kaibára.

Párbajváros döntő (122-144.) (202-278.)

Az elődöntőket és a döntőket tartalmazza, melyeket már az Alcatraz nevű egykori Kaiba fegyvergyárban vívnak. Az elődöntőkben a párbajok sorrendjét egy négyfős utolsó emberig tartó párbajjal sorsolják ki. Először Marik és Jonouchi küzd meg egy árnyjátékban, ahol már nem csak a döntőbe jutás és a legjobb kártyájuk a tét, és kicsit sem fair a küzdelem. Aztán Yugi és Kaiba megidézi a saját Egyiptomi Istenét,



ami visszarepíti őket a múltba, ahol megtudják, hogy mit is ábrázolt a kőtábla. Ez a leghosszabb párbaj a sorozatban. Ezt követi a döntő, mely meghatározza az istenkártyák gazdáját.

Fénypiramis {2004}

Az egyetlen magyarul is megjelent film, sajnos pont ez a leggyengébb, mert bár a grafikája az átlagosnál szebb, igazából csak egy hosszúra nyúlt epizód, aminek se előzménye, se következménye, ellenben elég hosszú.



Érdekes, hogy a filmet Japánban moziban soha nem vetítették. Seto elnyer Pegazustól két kártyát, amelyekkel legyőzheti Yugi három Egyiptomi Istenét, habár csak az egyiket készítette a játék megalkotója.

Eközben a Fénypiramist kiállítják Japánban, amit hőseink el is mennek megnézni, ám amikor Yugi nagyapja megfejtí a hieroglifákat, a tárgy eltűnik. Seto pedig ismét kihívja Yugit egy mindent eldöntő párbajra, ahol a Fénypiramis nevű csapdalappal kizárja az Egyiptomi Istenekeket a játékból, ám ez még csak a kezdet, és megjelenik maga Anubis is, hogy bosszút álljon a fáraón...

R (csak manga) 1-45. {2004-2008}

Yako Tenma, Pegazus egykori tanítványa bosszút akar állni mestere gyilkosán, és úgy hiszi, hogy Yugi volt az. A manga szerint Bakura megölte Pegazust a Párbajsziget végén, amikor kitépte az Ezeréves Szemét, ez különböző okokból kimaradt az animeváltozatokból. Amíg Seto Amerikában van, Tenma átveszi az irányítást a Kaiba vállalat felett, Mokuba pedig természetesen hőseinket hívja segítségül. Az aktuális ellenség elrabolja Anzut, Yugi crush-sát, hogy a feláldozásával feltámasztassa néhai gyámját... Az ötlet az eredeti szerzőé (ez az emberrablásos szálból egyértelmű), de már más kivitelezte. A sorozat jobb történetei közé sorolható. Kár, hogy nem készült el időben ahhoz, hogy animét csináljanak belőle.



Duel Monsters 145-198. {2003-2004}

A Sárkányok Ébredése (145-184.)

Dartz, Atlantisz királya a legnagyobb rohadék a sorozatban, miközben szolgálja inkább áldozatok, mint gonoszok. Ez a történet megkoronázza az egész sorozatot, számos visszautalás történik az első részekről történetekre. Méltó befejezése lenne a sorozatnak, annak ellenére, hogy filler. A második leghosszabb „párbaj” is itt van, amiben Yugi és Kaiba összefog Dartz ellen. Itt befejezhatték volna a sorozatot, vagy megcsinálhatták volna méltó módon az utolsó történetét. Sajnos egyiket se tették.

A Nagy Bajnokság (185-198.)

Kellett még egy kis idő, hogy befejeződjön a manga és az utolsó történetét meg tudják animálni, ezért ide betettek egy Kaiba Nagydíjat. A történet megbicsaklásának oka valószínűleg az íróváltás, melyet minden évad végén megléptek. Az új filler szereplők röhejesek, kezdve az aktuális főellenséggel, aki Seto Kaiba, csak lila hajjal. A verseny részéről annyit, hogy 16 szereplő párbaja-



it belesűrítették 12 és fél részbe. És az a szomorú, hogy még ettől is volt lejjebb, a következő bekezdésben tárgyalt spin-off.

Capsule Monsters (1-12.) {2006}

Ez elég érdekes, mert Japánban le sem adták. Az amerikai 4kidses változathoz készült bónusz évad, hogy még tovább tudják vetíteni a TV-ben. Úgyhogy a színvonala is ennek megfelelő. Yugi nagyapja nem tér vissza a titkos utazásáról. Joey nyer egy utazást Indiába, amire elhívja barátait, ám kifogy az üzemanyag a repülőből, és egy lakatlan szigeten szállnak le kényszeredetten, ahol találkoznak Alexszel, Yugi nagyapjának kutatótársával. Megtalálják Nagy Sándor piramisát, ahol beszívja őket egy ősi Kapszula Szörny pályá. Ilyen lett volna a Yu-Gi-Oh!, ha az amerikaiak készítik.

**Duel Monsters 199-224. {2004} ~ Yu-Gi-Oh!
Millennium World
1-7. kötet {2002-2004}**

A fáraó emlékei (199-219.) (279-336.)

A névtelen fáraó elutazik Egyiptomba, hogy az emlékvilágában kiderítse, ki is volt ő 3000 évvel ezelőtt. Oda nem csak Yugi és barátai, hanem az Ezeréves Ikonokra pályázó Bakura is követi, aki meghívja Setót is. Lezajlik a végső árnyjáték is, amire mindenki várt. A történet háttérbe szorítja a párbajozást, és kiderül, hogyan készültek az Ezeréves Ikonok. Bobasa, hőseink újdonsült óegyiptomi segédje egy anime-only karakter, de

jobb lett volna nélküle, mert nem hiányzik egy komoly történetbe egy ilyen komolytalan szereplő. Még ennek ellenére is a legjobb történetíve a sorozatnak. Még akkor is, ha Zorc egy kentaurszerű félig démon, félig sárkány hibrid.

A ceremóniapárbaj (220-224.) (337-343.)

Miután megtudták a fáraó nevét, egy ceremóniapárbajt kell vívnia, hogy örök nyugalomra lelhessen a lelke. Sajnos kevés anime van, ami tökéletes lezárást kapott (pl. *Yu Yu Hakusho*), ami nincs elszárválva, és gondoltak benne mindenkire (nem csak a főszereplőkre). De szerencsére a Duel Monsters ilyen. Méltó befejezése a több mint 200 résznek, amiért hálás vagyok a készítőnek, bár csak több ilyen sorozat lenne. Örülök, hogy így ért véget egy gyerekkori kedvencem.

**The Dark Side of
Dimensions {2016}**

Egy epilógus a sorozathoz. Sokkal szebb a rajzolása, mint elődjének, de nyilván a kor miatt, eltelt 10 év. Kicsi Yugi szó szerint felnőtt, de minden fontosabb szereplő visszatér, és megismerjük a sorsukat. Új osztálytársat kapnak, Aigamit, aki megint okkult ügyekbe keveri hőseinket egy nyolcadik Ezeréves Ikonnal. Miközben Seto Kaiba még mindig nem tette túl magát Yugi elleni vereségein (még az Ezeréves Kirakózt is kiásatja), és kifejlesztett egy új Duel Disket. A szörnyek új, felturbózott



kinézetet kaptak, bár én CGI nélkül is meglettem volna. A párbajok 8000 életpontról indulnak, mint a rendes játékban, annak ellenére, hogy a sorozatban még 4000 életponttal kezdtek. Az emlékezés fontosságáról szól ez a film, már csak azért is, mert a nézőknek 10 éve történt eseményekre kell visszaemlékeznie.

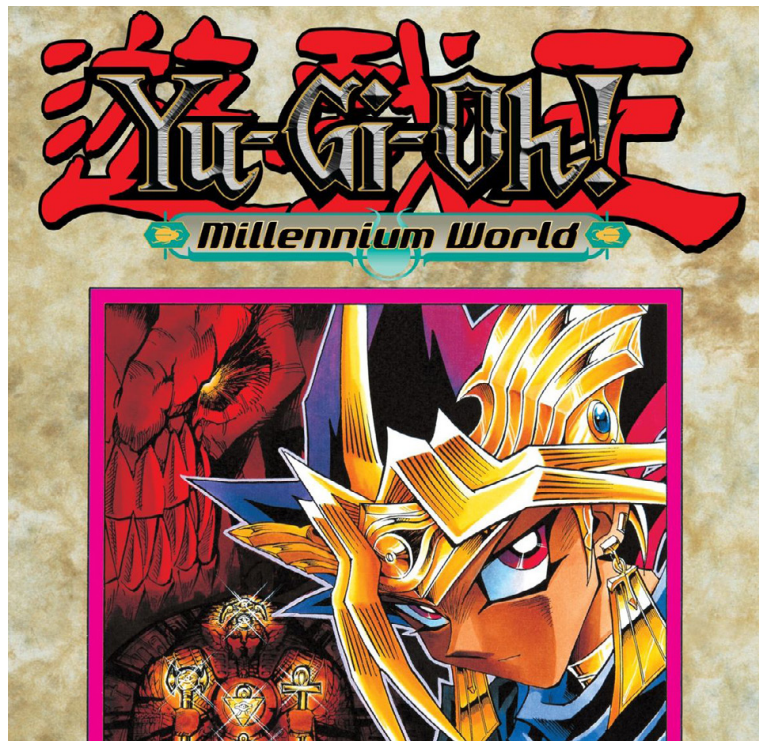
GX {2004-2008}

4 évada van. Néhány évvel a ceremóniapárbaj után járunk. Judai történetét követhetjük végig, ahogy elvégzi a Párbaj Akadémiát. Kicsit

használt a *Harry Potter*re, hogy minden évad egy tanévet mutat be az elejétől a végéig.

Hét Csillag (1-52.)

Judait felveszik a Párbaj Akadémiára. A három kollégium közül a leggyengébbe, a Sliferbe kerül. Barátokat és riválisokat szerez. Azonban az iskola alatt 3 szent bestiát őriznek, amik a három egyiptomi istenkártya kevésbé elszállt változatai, de még mindig túl erősek. Ezeket akarja egy csapat, az árnyéklovassok megszerezni, így az igazgató 7 gyerekre bízta a hozzájuk vezető kapuk kulcsait.



Az árnyéklovasok az Ezeréves Ikonokhoz hasonló tárgyakat birtokolnak. Majd miután megmentik a világot, lesz egy év végi vizsgapárbaj is.

A fény társadalma (53-104.)

Egy szektáról, a fény társadalmáról szól. Miután veszít Edo Phoenix ellen, Judai elveszti azt a képességét, hogy lássa a párbajszörnyek szellemét. Így tesz egy kirándulást a Neo Úrbe, ahol új barátokra és Neosra, későbbi legfontosabb kártyájára lel, és helyreállítja a lelki egyensúlyát.

Eközben az akadémián mindenki csatlakozik a fény társadalmához. Van benne egy Genex nevezetű verseny is, amiről a címet is kapta a sorozat, de olyan keveset mutatnak belőle, és az is olyan összezapott és felesleges, hogy nyugodtan kihagyhatták volna, de persze kellett valamivel húzni az időt. Végül ismét sikerül megmenteni a világot, ezúttal egy rakétától.

Dimenzióvilág (105-156.)

Na, ez már egy egész érdekes történetív. Annyira, hogy a wikipédián még a leírása sincs fent. Judai gyerekkorában birtokolt egy lapot, Yubelt, aki belészeretett. Johan, egy cserediák és egy tanár, Cobra professzor érkezik a Párbaj Akadémiára. Cobra professzor régen katona volt, és elvesztette a fiát. Most Yubel segítségével felpróbálja támasztani a párbajokból elszívott energiával. Miután Judai megoldja a helyzetet, az aka-

démia átkerül a párbajszörnyek dimenziójába. Itt kell a diákoknak túlélniük, miközben Yubel még egymás ellen is uszítja őket. Végül még egyesek visszatérnek a saját dimenziójukba, Judaiék végiglátogatják a többi dimenziót. A szent bestiák újra elszabadulnak, és Yubel végre eléri célját.

Ez az évad azért jó, mert 3 kisebb, de összefüggő történetszál kapott benne helyet, elmentében az előzőekkel, ahol mindegyikben volt egy-egy ilyen történet, de azokat szétnyújtották 52 részre tele töltelékkal.

Sötétség (157-180.)

Ez pedig annyira jó volt, hogy már az angol változatból is kihagyták. Az utolsó évad már csak 24 részes. Judai visszatér a Párbaj Akadémiára, hogy befejezze a harmadik és egyben utolsó évét (Japánban a felső középiskola 3 éves). Megint feltűnik egy új ellenség, akit neki kell elintézni, miközben visszatérnek a párbajszörnyek a dimenziójukból. Itt is van egy kétrészes verseny, de ez legalább vicces.

Az utolsó két rész a legérdekesebb, ahol Judai Yugival párbajozik. Ez eredetileg special lett volna, de inkább ezzel zárták le a sorozatot. Ezt mindenkinek ajánlom attól függetlenül, hogy látta vagy szerette-e a GX-et.

„Sokan a legjobb sorozatnak tartják felnőtt stílusa, mélyebb karakterei, az ellenfelek komplex háttere és a hosszabb történetívei miatt.”



+fúziós idézés

Bár már Duel Monstersben is voltak fúziós szörnyek, itt sokkal gyakrabban használják őket. Körük összpontosul az egész sorozat. Legalább kettő szörny egyesítését jelenti egy új, erősebb lényé. Általában szükség van hozzá egy fúziós varázslapra is, de nem mindig.

5D (5 sárkány) {2008-2011}

Itt váltott 3 évadosra a sorozat. Sokan a legjobb sorozatnak tartják felnőtt stílusa, mélyebb karakterei, az ellenfelek komplex háttere és a hosszabb történetívei miatt. A közeljövőben játszódik. Nagy hangsúlyt kapnak benne a többi sorozatból kihagyott puzzle-párbajok, ahol adott szituációban egy kör alatt kell nyerni, és itt már motorokon, úgynevezett D-wheeleken kártyáznak.





Szerencse Kupa (1-26.)

Yusei egy satelliti (szegénynegyedbeli) fiatal felnőtt, aki átszökik Neo Domino városba, hogy visszaszerezze, amit Jack Atlas, gyerekkori barátja ellopott tőle (motorját és kártyáját). Megismerkedik többek között még két lánnyal (Rukával és Akival), és kiderül, hogy ők négyen kiválasztottak, a rejtélyes signerek, akiket a Karmazzin Sárkány születési jegyei kötnek össze.

OVA

A 25-26. részben látható párbaj alternatív változata. Kártyákat reklámoztak vele. Az 5D sorozat legkihagyhatóbb része.

Sötét Jelölők (27-64.)

Megjelennek a signerek ellenpólusai, a sötét signerek, akiket a halálból hoztak vissza, és a Nazca-vonalak születési jegyeit viselik magukon. A helyzetet bonyolítja, hogy a signereknek le kell győzniük a sötét signereket, akik a halálból visszatért szeretteik. Valamint itt jelenik meg Yusei másik visszaeső bűnöző (tele van az arca erre utaló jelekkel, amikkel a börtönbe kerülőket bélyegzik meg) barátja, Crow. Egy régi bajtársuk, Kiryu is visszatér, aki évekkel korábban bandavezér volt. Megismerjük Yusei és barátai, valamint a signerek múltját. Végül pedig két istennel kell leszámolniuk.

Világ Grand Prix előzménye (65-85.)

Többnyire csak időhúzó részek, ahol felveszik a Világ Grand Prixet és az új ellenséget, az Yliastert, ami három főből áll. Oldják a hangulatot az előző történet elég komor hangvétele után. De még így is jobbak a GX legtöbb epizódjánál.

Bonds Beyond Time

Egy álarcos párbajozó, Paradox ellopja Yusei Csillagpor Sárkányát, és megváltoztatja a múltat, ahol Judai és Yugi él. A három fiúnak meg kell állítania őt, hogy megmentse a jövőt. Ehhez le kell győzniük egy párbajban. A film egyértelművé teszi, hogy a három sorozat egy időskiban játszódik.

Visszatér Pegazus, Yugi nagyapja és Yubel. Kellems 50 perces szösszenet a franchise 10. évfordulójára, ami minden rajongónak tetszeni fog, mert mind erre vártunk. Várunk még most is hasonlóra a 20. évforduló alkalmából, de hiába. Kártyák reklámozására készült, így gyakorlatilag egy nagy párbaj az egész.

Világ Grand Prix előzménye (86-97.)

Egy hosszabb (hétrészes) történet van benne, a Crash Town, ahol egy szemrevaló hölgy egy idegen városba hívja Yuseit, hogy mentse ki Kiryut onnan. Két család háborúját láthatjuk vadnyugati hangulatban. Meglepően jó részek tele ármánnyal, ahhoz képest, hogy a nagy történethez nem tesznek hozzá.

Világ Grand Prix (98-129.)

Ez motor- és párbajverseny egyben. Háromfős csapatok játszanak egymás ellen, váltásban. Egy izgalmas selejtező után feldobják a történetet az Yliaster egyik tagjának merényletével, mely során minden versenyzőt megtámad. Aztán kiderül, hogy az Yliaster meg akarja változtatni a jövőt. Valamint láthatjuk az elődöntőket is. Egy kivétellel minden meccs egészen hosszú benne (4-6 rész), mivel két darab háromfős csapat minden játékos játszik. Annyi baja van, hogy csak azokat a mérkőzéseket mutatják, melyeken az 5D csapata részt vesz.



Bárka Bölcső (130-154.)

Az Yliaster el akarja pusztítani Neo Domino várost, hogy megmentse a világot. Az 5D csapata viszont meg szeretné menteni a városát. Elkezdődik a döntő, amiben a világ sorsa a tét. Kiderül, hogy az Yliaster a jövőből jött, és azt akarják helyrehozni, amit a synchro szörnyek tönkretettek.

+synchro idézés

Egy új, logikus idézési metódus, ahol a szörnyek szintje összeadódik, így idézhető magasabb szintű lény, egy hátránya, hogy tuner vagy hangelő szörnyek kellenek hozzá, ezzel két új szörnytípus került egyszerre a játékba.

Zexal {2011-2014}

Két nagy történetre bontható. A főszereplő, Yuma alsóközépiskolás, aki az apját keresi, és nem túl jó a Párbajszörnyekben, alapvető szabályokkal nincs tisztában, de ez őt nem zavarja, így is ő akar lenni a világ legjobb párbajozója. Ez majd nem olyan, mintha valaki láb nélkül akarna futóbajnok lenni.

Világ Párbaj Karnevál Előzménye (1-25.)

Yumának van egy furcsa nyakba akasztható medálja, amiben egy másik világból érkezett lény, Astral él, aki segíti őt a párbajok során. Astral em-



lékei 100 darab számozott kártyába vannak elzárva, ezeket kellene együtt összegyűjteniük. Bár később ez feledésbe merül, és nem is szerepel ennyi számozott lap a sorozatban, kezdésnek azért jó. Itt Yuma barátokat és egy öreg mestert szerez, valamint meghívást kap a Világ Párbaj Karneválra.

Világ Párbaj Karnevál Eleje (26-49.)

A Világ Párbaj Karnevál selejtezői. Egy háttérben mesterkedő ellenség itt akarja összegyűjteni a számozott kártyákat. Az egész világról érkeznek párbajozók, és Yuma talál nyomokat az apjához. Hasonlóan a Párbajszigethez és a Párbaj-



városhoz, itt is össze kell gyűjteni megfelelő mennyiségű chipet, hogy bejuthassanak a döntőbe.

Világ Párbaj Karnevál Döntők (50-73.)

Yuma bejut a döntőbe, ami a Kaiba Alcatrazhoz hasonló hullámvasúttal kezdődik, ahol ki-sorsolódik, hogy ki-kivel küzd majd meg. Aztán jönnek a negyeddöntők négy különböző mezőn, ahol még több részlet kiderül Yuma apjáról és a szereplők múltjáról. Majd így tovább a döntőig. Végül kiderül, hogy Dr. Faker a számozott kártyák erejével el akarja pusztítani az asztrális világot, ahonnan Astral jött, és csak egyféleképpen állíthatják meg, ha legyőzik egy párbajban.

Barian invázió (74-98.)

Itt tartottak egy hét szünetet, ezért ketté szőtták venni a sorozatot, de attól még ugyanaz marad. Követek érkeznek a Barian világból, hogy

megszerezzék a számozott kártyákat és Astralt. Yuma és barátai pedig összefognak, hogy megállítsák őket. A Barian világ az asztrális világ párja, ahol a káosszal megszállt lelkek leledzenek. Itt jelennek meg a 100 feletti számozott szörnyek. Kiderül, hogy a Barianok vezére szállta meg Dr. Fakert is. Yumáék szereznek egy másik dimenziós léghajót, amivel elutaznak a Barian világba, hogy megmentsek barátjukat.



Barátság Kupa (50-75.)

Miután kiderül, hogy a fúziós dimenzió meg akarja szállni a többi, a dárdák elutaznak a synchro dimenzióba, ahol a szegények és gazdagok közti szakadék még mindig nagy. Közben Yuya átesik egy kisebb magánéleti válságon. Itt visszatérnek a D-wheel, a motoros párbajok, Crow és Jack Atlas. Részt vesznek a Barátság Kupán is, ami a Szerencse Kupának állít emléket. A vesztes párbajozóknak pedig egy földalatti hulladékfeldolgozóban kell dolgozniuk.

Barátság Kupa Döntők (76-99.)

A Kupa szálait a háttérben mozgatja egy titokzatos férfi. Yuzu a párbaja során kizuhan a pályáról, így elszakad a többiektől. Még több Yuya és Yuzu-hasonmás jelenik meg. A köznép pedig fellázad a nemesek ellen... Itt a Kupának nincs nagy tétje, csak annyi, hogy ne kerüljenek a hulladékfeldolgozóba, de elég nosztalgikus. Nincs sok értelme szétválasztani az előző történetívtől.

Heartland (100-125.)

A dárdák az xyz dimenzióba kerülnek, amit a fúziós dimenzió már megszállt, és lakosai nagyját kártyává változtatta. Eközben Yuzu eljut a fúziósba, ahol megtalálja Yuya apját, akitől megtudja mi történt az elmúlt években. Visszatér Kite a ZEXALból, Alexis és Edo

Phoenix a GX-ből. Alexis átállását a lázadókhoz a rituális idézés használata is jelképezi. Hogy kiszabadítsák az egyik Yuzu-hasonmás, a dárdák megostromolják a Párbaj Akadémiát.

Párbaj Akadémia (126-148.)

Kiderül, hogy kezdetben egy dimenzió volt, ami aztán négy részre oszlott, ebben a folyamatban a Párbaj Akadémia igazgatójának lánya és a lány szerelme is négyfelé szakadt, hogy megfékezzék utóbbi tombolását. Azonban, hogy az igazgató visszakapja lányát, össze kellett gyűjtenie



mind a négy dimenzióhoz tartozó megfelelőjét. Viszont Yuya éppen annak a lénynek a része, mely az egész világot el akarta pusztítani. Az az egy dimenzió talán a ZEXAL utáni állapotnak feleltethető meg, így folytatva a korábbi sorozatokat. Az utolsó 8 rész nem filler ugyan, de csak egy epilógus, ami nélkül érthető a lezárás.

+pendulum idézés

Ez kicsit megbonyolította az eddigi felállást, mert a pendulum szörnyek egyben varázsvagy csapdalapok is. Ez az idézési módszer inkább a főpakliból való idézésre koncentrál az extra pakli helyett.

VRAINS {2017-2019}

Újabb sorozat újabb szereplőkkel és új idézéssel, ezúttal a virtuális valósággal, mesterséges intelligenciával és hálózati rendszerekkel megfűszerezve.

1. évad (1-46.)

Yusaku, azaz Playmaker egy zseniális párbajozó és hacker. Egy olyan városban él, ahol elkülönített kibertérben (a VRAINS-ben) párbajoznak az emberek nap mint nap avatarokon keresztül. Elszántan küzd a Hanoi lovagjaival. Ennek érdekében befog egy mesterséges intelligenciát, Ait, aki a segédje lesz.



A Hanoi lovagjai elleni küzdelme által hős lesz, akit egyesek szeretnek, míg mások meg akar-
nak állítani, így tesz szert társakra és ellenségekre,
valamint néhányan persze lemásolják az avatarját
is. Hasonlóvá válik, mint a sztárpárbajozók, akik
idolok, meccseiket tömegek követik hatalmas ki-
vetítőkön keresztül. Fény derül a 10 évvel ezelőt-
ti tragédiájára és arra, ki okozta azt neki és még
sok hasonló gyereknek, viszont ez nem hoz meg-
nyugvást számára. Aztán a párbajozókat kitörlik,
miközben a rendszerben vannak, így lelkük nem
térhet vissza a testükbe, hogy ezt megakadályoz-
za, Yusaku nyomozni kezd az ügyben. Majd Hanoi
lovagjai támadásba lendülnek, és Hanoi tornyai is
megjelennek...

2. évad (47-102.)

AVRAINS újjáépül. Playmaker fejére vérdíjat
tűznek ki. Yusaku egy párbajozót üldöz, aki ellop-
ta gyerekkori sorstársa tudatát. A Cyberse világot
veszély fenyegeti új ellenségek képében, közben
pedig még fejvadászok is nehezítik hősünk éle-
tét. A Cyberse világ egy rejtett digitális hely, ahol
érző mesterséges intelligenciák élnek. Playmaker
valódi kiléte után is elkezdenek nyomozni. Azt is
megtudjuk, hogyan lett Yusakuból Playmaker és
Ai társai is feltűnnek. Mi több, egy régi ellenség
csatlakozik Playmaker csapatához, valamint egy
korábbi régi barát válik ellenséggé... Visszatérnek
a fúziós, synchro és xyz idézések, bár csak éppen
annyira, hogy színesítsék a párbajokat.

3. évad (103-120.)

Ez a legrövidebb évad a franchise-ban, en-
nél rövidebbek csak az évadokon belüli altörté-
netek szoktak lenni. Ismét visszaállt a béke Play-
maker csapatának köszönhetően, ám az idill nem
tart sokáig, mert Ai megtámadja a Királynőt, aki
Playmakerre uszította a fejvadászokat, és aztán
sorban mindenkit. Itt a rituális idézés tér vissza.
Az utolsó párbajt Playmaker és Ai vívja.

+link idézés

Túl bonyolult, nem maga az idézés, hanem
amit a játékmekanikával tett. A yugioh-hoz mér-
ten bonyolult, pedig azt sokan mondják túl kaci-
fántosnak. Én itt hagytam abba a játékot, mert
majdnem újra kell tanulni az egészet. A pendu-
lumnál is volt hasonló, de az kevésbé tette a ko-
rábbi lapok kárára.



SEVENS {2020-}

Ebben a legfiatalabb a főszereplő, Yugo,
ami nem minden rajongónak tetszik. Az sem biz-
tató, hogy a készítőket is lecserélték, akiknek már
19 év tapasztalata volt a korábbi szériákban. Ez az
első sorozat a GX óta, ami nem mutat be új ször-
nytypust, helyette a normál idézést állítja a közép-
pontba.



Érdekel hasonló cikk? Nagy számok éve cikksorozat az AniMagazin hasábjain!

A híresen hosszú animék kerek epizódskámai
okán születtek eme átfogó cikkek.
*Csak kattints az adott cikk címére és máris
töltheted az adott számot.*

*A nagy számok éve 6. -
Korhatáros pokémon, avagy hogyan
tiltották be?*

*A nagy számok éve 5. -
Pokémon karácsony, avagy hogyan
ünnepelek?*

*A nagy számok éve 4. -
Narutótól Borutóig, avagy hogyan kezdődtek
az apa és a fiú kalandjai?*

*A nagy számok éve 3. -
Hogyan érdemes nézni a Conan,
a detektívet?*

A nagy számok éve 2. - Detective Conan

A nagy számok éve 1. - Dragon Ball vs. Naruto

források:

yugioh.wikia.com
feedthegeek.hu
mafab.hu
hu.wikipedia.org

The background of the entire page is a vibrant illustration by CLAMP. It features four main characters: on the left, a man with black hair and a red eye patch in a black and white outfit; next to him, a girl with pink hair in a pink and white traditional-style dress; on the right, a man with brown hair in a white and green outfit; and on the far right, a man with blonde hair in a white and blue outfit. They are all holding long, ornate swords. The background is filled with pink cherry blossoms and dark, swirling lines. A red banner at the bottom contains the title and author information.

CLAMP-UNIVERZUM

ÍRTA: YUUKO

AVAGY MIÉRT IS SZERETEM A CLAMP MŰVEKET, AZON BELÜL PEDIG
A TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE KIVESÉZÉSE

Először is egy kis személyes kitekintéssel kezdenék. A legtöbb animés platformon általában Yuuko néven vagyok fent, és ezt a nevet nem mástól kölcsönöztem, mint a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE – nem fejeltem le a billentyűzetet, tényleg ez a neve –, és az xxxHolic gyönyörű és titokzatos boszorkányától, Yuuko-santól. Yuuko boltja mindenki előtt nyitva áll, azonban minden kívánságnak megvan az ára. Jelen esetben az, hogy megírom ezt a cikket a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE című mangáról, az animéről, az alkotókról, megemlítve néhány másik CLAMP művet is.

CLAMP – A Shoujo Királynői

A CLAMP név mostanra már négy tehetséges hölgyet takar, akik doujinshi rajzolóként kezdtek pályafutásukat az 1980-as években, hogy aztán olyan műveket tegyenek le az asztalra, mint például a Kobato., Chobits, xxxHolic, Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE vagy éppen az X.

Eredetileg egy tizenkét tagú Clamp Cluster nevű doujinshi körként működtek, és például a Saint Seiya c. műhöz készítettek yaoi doujinshiket. Ez a vonal egyébként a mangáikban is gyakran feltűnik, elég csak a Legal Drugra, illetve annak folytatására, a Drug & Drop című mangájukra gondolni. 1987-ben kezdtek saját műveket készíteni, és végül 1989-ben debütáltak első művükkel, az RG Vedával, azonban ekkorra már a csoport hét tagra csökkent. Végül 1993-ban további három tag távozott, és létrejött a jelenlegi formáció. Ez a négy



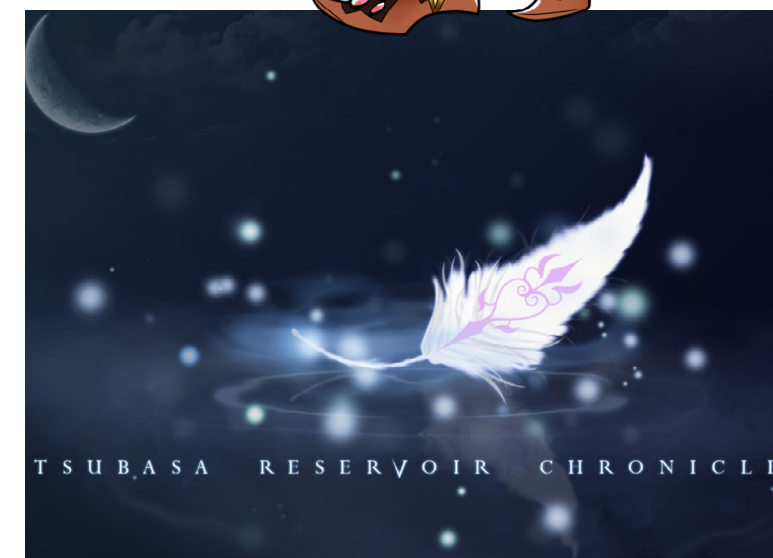
hölgy pedig nem más, mint a csoport vezetője és a fő történetíró, Ohkawa Nanase, az ikonikus karakterdizájn alkotója Mokona Apapa, valamint Nekoi Tsubaki és Igarashi Satsuki. Viszont gyakran cserélgetik egymás között a szerepeket, így elmondhatjuk, hogy ők négyen közösen érték el a sikereiket.

Milyen egy tipikus CLAMP mű?

1, Fellehet ismerni a munkáikat a jellegzetes nyakigláb (férfi)emberábrázolásról, valamint a lenyűgözően, részletgazdagon kidolgozott ruhaköltemények és frizurák rajzolásáról. Imádom, hogy a CLAMP művekben a – főleg női – karakterek nem ugyanabban a viseletben flangálnak végig, hanem bizony gyakran váltanak ruhát. Külön öröm, hogy a legtöbb anime adaptációból sem spórolták ki ezt a jellegzetességet, Kobato (Kobato.) ruhái például mindig nagyon aranyosak, és nagyon jó volt

őket színesben is látni. De a kifinomult viselet fogalmát új szintre emelték az xxxHolic-ban. Yuuko-san ruhái közül szinte lehetetlen lenne kedvencet választanom.

2, Nem hiszem, hogy más is osztja ezt a nézetet, de számomra a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE a CLAMP Gintamája. Mert milyen is a Gintama? Hideaki Sorachi kitalált magának egy eredeti világot imádnivaló szereplőkkel, majd nyakon öntötte mindennel, ami éppen érdekelte: rengeteg animés, zenés, kulturális és egyéb utalással. Ezek a hölgyek amúgy is imádják cameóztatni a karaktereiket a többi mangájukban, de a TC-nél szerintem szintet léptek a crossoverek terén.



Szinte minden lényeges CLAMP szereplő tiszteletét teszi ebben a mangában, és teszik mindezt valami felháborító lazasággal. Ezt a dolgot amúgy rendesen „Osamu Tezuka Star Systemjének” nevezik. Ez egy olyan karakterrendszer, amely során az alkotó(k) ugyanazokat a karaktereket felhasználja más történeteiben is, hasonló vagy éppen eltérő szerepben. Ennek segítségével jön létre a CLAMP Univerzum is. Jó érzés, hogy valaki képes volt rendesen megfogalmazni az agymenésemet.

3, Ha a CLAMP művek ellen kellene érvelnem, akkor a legnagyobb negatívum a sorozatok félbehagyása lenne, mert sajnos ez is jellemző rájuk. A pályafutásuk kezdete óta számos mangát készítettek és fejeztek be, azonban van olyan is, amelyet felfüggesztettek, és év(tized)eket kellett várni a folytatásra, vagy éppen azóta sem fejezték be. Ilyen például a Legal Drug, mely 2000-ben jött ki, és aminek folytatására 2011-ig kellett várni, azonban a Drug & Drop is már szüneten van 2013 óta. De az én legnagyobb szívfájdalmam a Clover szüneteltetése, amelyre a rajongók immár 1999 óta várnak – egyelőre hiába.

4, A legtöbb CLAMP mangának készült már animeadaptációja. Kivétel például a Clover és a Wish, amelyek csak egy-egy gyönyörű, de nagyon rövid zenés videót kaptak. A Clover talán a befejezetlensége miatt járt így, a Wish azonban egy kerek egész alkotó, bájos történet, amely hangulatában leginkább a Kobato.-ra hasonlít, így

én még reménykednék egy anime adaptációban. Emellett a mangákák tervezték például a Code Geass karakterdizájnját is. Ide tartozna egyébként a Blood-C is, de azt még nem bocsátottam meg nekik. Biztos van, aki szereti azt az animét, de az én feketelistámon előkelő helyet foglal el.

A lényeg.... avagy a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE

A századforduló előtt jelentette be a CLAMP két új sorozatát, az xxxHolic-ot és a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE-t, melyekben a többi sorozattal ellentétben nem csak a karakterek tekintetében vannak egyezések, hanem a két sorozat is szorosan összefügg. És mindkét művet sikeresen be is fejezték. Szerencsére. A két történet külön-külön is megállja a helyét, de mégis együtt adják ki a teljes képet. A többi CLAMP mű szereplői, akik még tiszteletüket teszik ebben a sorozatban (a teljesség igénye nélkül): a Cardcap-



tor Sakurából Sakura, Syaoran, Tomoyo, Touya és Yukito, a Chobitsból Chii, Kotoko és Sumomo, az X-ből Kamui és Fuuma, a Tokyo Babylonból Subaru és Seishirou, a RG Veda-ból Ashura, Ryuu, és Souma.

A mű rajzolását és stílusát fentebb jellemeztem, így erről nem tudok sok újdonságot mondani. Imádom a karakterek kinézetét, és itt is jól látható a jellegzetes nyakigláb emberábrázolás.

Semmi sem véletlen ezen a világon

A történet egy sivatagi országban, Clow országában kezdődik, ahol a fiatal Syaoran régészként dolgozik a titokzatos, szárnyakat formázó romoknál. Syaoran gyerekkori barátja – társadalmi pozíciójuk ellenére – az ország jószívű hercegnője, Sakura-hime. Sakura már nagyon régóta szerelmes a fiúba, azonban soha nem volt alkalma bevallani neki az érzéseit.



Most sem sikerül, de elhatározza, hogy a következő nap tényleg megteszi. Azonban minden más-hogyan alakul. Este különös látomása támad a romokról, majd másnap egy hatalmas katasztrófa következik be. Syaoran a föld alatti teremben dolgozik a romoknál, amikor Sakura hirtelen megjelenik előtte. A lány ráismer a különös motívumra, amit a fiú éppen tanulmányoz. Ahogy Sakura megérinti a jelet, az felragyog, a föld rázkódni kezd, a lány hirtelen valamiféle transzba esik és lebegni kezd, a hátán pedig szárnyak jelennek meg. Syaorannak sikerül megakadályoznia, hogy a jel magába rántsa a hercegnőt, de ennek következtében a szárnyak tollakká válnak, és eltűnnek. Yukito, az ország főpapja, illetve Sakura bátyja, Touya (aki egyben az ország királya) a segítségükre sietnek, de nem érnek oda időben, mert megtámadják őket. A főpap elmondja Syaorannak, hogy a tollak a hercegnő emlékei voltak, és azok nélkül a lány meg fog halni. Az egyetlen megoldás, ha

felkeresi a Dimenziók Boszorkányát, és segítséget kér tőle. Ugyanis a legendás boszorkány, Ichihara Yuuko, bármilyen kívánságot képes teljesíteni. Yukito eljuttatja Syaorant a boszorkányhoz, azonban nem csak a fiú akar segítséget kérni Yuuko-santól. Egyébként Yuuko-sannak és segédjének, Watanuki Kimihirónak a mindennapi ténykedését az xxxHolic című mangában követhetjük nyomon. És nem is árt, ha nyomon követjük, ugyanis itt rengeteg dolog függ össze egymással.

A boltba még két utazó érkezik, Fay D. Fluorite, a varázsló Celes világából, illetve Kurogane, a feudális Japánból származó nindzsa. Fay kívánsága az, hogy szabadon utazhasson a dimenziók között, és ne kelljen soha többé hazatérnie, míg



Kurogane éppen hogy mindenáron haza akar jutni. Yuuko-san hajlandó teljesíteni a kívánságukat, de egyenértékű árat kell fizetniük érte. Külön-külön azonban nem tudnák megfizetni, ezért együtt kell tovább haladniuk. Mivel Syaoran kívánsága a legnagyobb, így ő kapja a legsúlyosabb árat. ~~Nem fogom elárulni.~~ Yuuko-san nekik adja a fehér Mokonát – van egy fekete is –, az ő segítségével fognak tudni más világokba utazni, de nem tudja meghatározni, hogy melyikbe. Így kezdődik a kis csapat utazása.

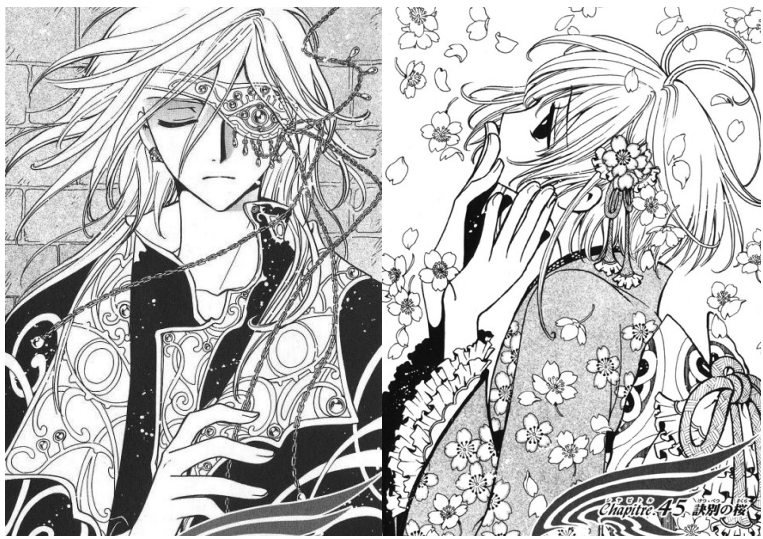
Syaoran: „Az idő attól a naptól kezdve megállt számomra, attól a naptól fogva csak rólad és az égről álmodom.”

Egy őszinte, hűséges és állhatatos fiú, aki bármit megtenne Sakuráért. Nagyon erős, mind fizikailag, de főleg szellemileg. Kitartó és elszánt, azonban neki is van egy-két csontváz a szekrényében, még ha nem is olyan, mint amire számítanánk.

Kurogane: „Erősebb akarok lenni mindenkinél, ezért harcolok, és nem érdekel, hogy ki él vagy ki hal meg.”

Kurogane a feudális Japánból származik, ahol a második hercegnő, Tomoyo-hime emberei közé tartozik. Megszállottan akar egyre erősebbé válni, és ezért bárkin képes lenne átgázolni. A hercegnő az akarata ellenére küldte el Yuuko-sanhoz, annak érdekében, hogy megismerje, mit is jelent igazából erősnek lenni.





Fay: „Messzire.... Olyan messzire, amennyire csak tudok... Egy olyan világba, ahol Ashura-ou nem létezik...”

Első ránézésre Fay csak egy bohókás mágus, aki imádja cukkolni Kuroganét, és komolyan törődik a hercegnővel. Azonban olyan, mintha állandóan egy mosolygós maszkot viselne az arcán, és senkit sem enged igazán közel magához. A maszk alá pedig csak egyetlen ember képes belátni: Kurogane. Sosem oszt meg semmit a társaival saját magával kapcsolatban, csupán annyit mondott, hogy többé nem akar hazatérni. Bár varázsló, nem hajlandó használni az erejét.

Sakura-hime: „El fogom mondani Syaorannak, hogy szeretem...”

Egy kedves és ártatlan lány, aki szerelmes Syaoranba. Emlékei elvesztése után az utazás nagy idejét eszméletlenül tölti, mint egy japán Csipkerózsika, azonban szerencsére minél több

tollat szereznek vissza, annál több emléke tér vissza, és egyre jobban lesz. De úgy érzi, hogy csak lelassítja a többieket, hiába bizonygatják ők ennek az ellenkezőjét.

Mokona: „Mokona az Mokona.”

A CLAMP művek egyik ikonikus plüssfigurája. Az ő segítségével tud a csapat a dimenziók között utazni, valamint Yuuko-sannal kommunikálni. Ezenkívül megérzi, ha egy toll van a közelben. Szeret bolondozni és Kuroganén lógni.

A történet első fele arra épül, hogy Syaoran, Fay, Kurogane és Sakura Mokona segítségével különböző világokba látogat el, hogy megtalálják Sakura tollait. Azonban minden egyes tollnak hatalmas ereje van, így az adott világokban a tulajdonosai/megtalálói nem igazán akarják visszaszolgáltatni őket Sakurának, így erővel vagy éppen csellel kell visszaszerezniük őket. És persze a felkutatásuk sem mindig egyszerű. A kalandjaik bővelkednek humoros vagy éppen aranyos



jelenetekben, de nehéz helyzetekben és drámában sincsen hiány. Aztán ahogy haladunk előre a történetben, egyre több mindent tudunk meg a főszereplők múltjával és motivációikkal kapcsolatban. Sok a drámai vagy éppen megdöbbentő háttértörténet is, és persze a kis csipet-csapatot akadályozni akaró szervezetről is egyre több információ lát napvilágot.

Személyes vélemény & egyéb

Ha ezzel még nem csigáztam fel az érdeklődést, akkor elárulom, hogy a címnek van egy másik jelentése is, ami azonban csak az epilógus elolvasása után derül ki. Már csak ezért is érdemes elolvasni ezt a mangát! Először az animével találkoztam, aztán kezdtem bele a mangába is, és gyorsan az egyik kedvenc sorozatommá vált. Ritka, hogy ennyire megszeressem az összes főszereplőt, még Mokona is csak ritkán lépte át a tűréshatáromat. Ajánlom mindenkinek, mert tényleg megéri.

Ó, egy kedvenc karakterem új megjelenéssel!

A manga 2005-ben kapta meg anime adaptációját, amely 26 részes lett, majd nem sokra rá 2006-ban követte ezt a szintén 26 részes második évad is. Néhány dolgot megváltoztattak a mangához képest, és jópár – a mangához képest – filler rész is található benne, de még így is az egyik kedvenc animém.

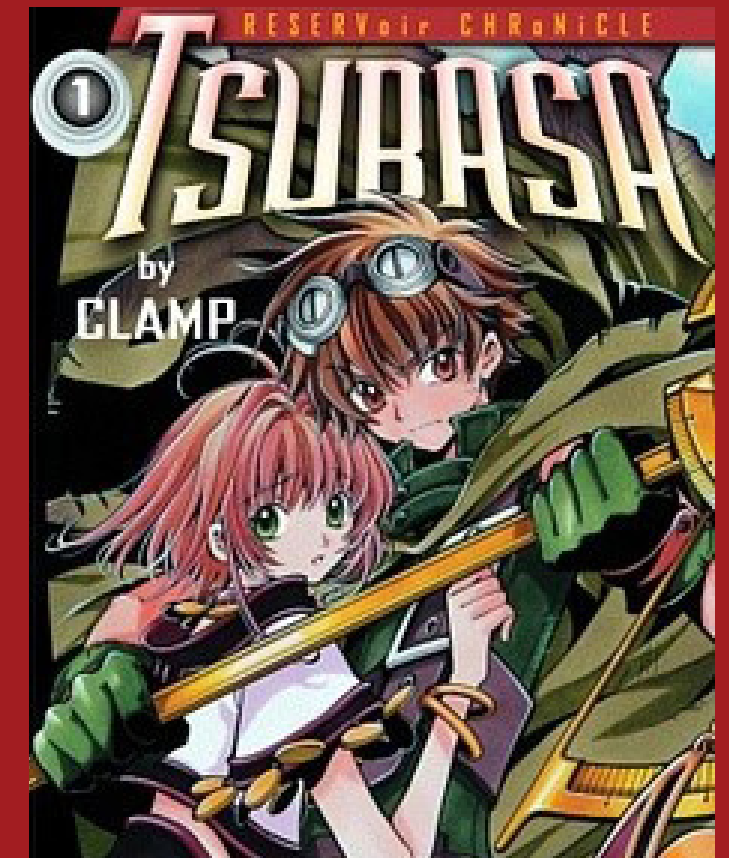


Bár ha előbb olvastam volna a mangát, ez nem biztos, hogy így lenne. Ennek ellenére szerintem ez az anime jó kezdet lehet a CLAMP-szüzeknek. Egy érdekes és szórakoztató történet, nagyszerű – bár rengeteg – karakter, kellő mennyiségű dráma, jól adagolt feszültségoldó komikus vagy szimplán aranyos jelenetek. Ehhez még hozzáadódik Fay és Mokona kombinációja, ami pedig már tényleg halálosan aranyos. (De mondhatnám ide Kurogane és Fay párosát is.) Valamint, ha a főszereplőkön kívül bármelyik karaktert megkedveled, szinte biztos, hogy találsz a CLAMP művek között olyan mangát/animét, amely nagyobb hangsúlyt fektet új kedvencedre. Kajiura Yuki rajongói – kezeket fel! – pedig bátran kezdjenek bele ebbe a sorozatba, hiszen a sorozat gyönyörű zenéit neki köszönhetjük. A szinkronok is illenek a szereplőkhöz, Fay hangját például Namikawa Daisuke, míg Tomoyo-hime hangját Sakamoto Maaya kölcsönzi. De Watanuki-kun szerepében Fukuyama Junt, Kamiya Hiroshit pedig epizódszereplőként

hallhatjuk. A sorozat legnagyobb problémája az, hogy a harmadik évadot végül elkaszálták. Azt olvastam – szóval nem 100% hiteles infó –, hogy a történet soron következő részeit túl véresnek tartották. Mint olyan, aki olvasta a mangát, erre csak annyit tudok mondani, hogy lehet, akkor ez még durvának számított, de a jelenlegi művekhez viszonyítva egyáltalán nem tocsog a vérben. Nagyon sajnálom, hogy animében végül nem lett folytatása, mert ezután kezdett csak beindulni a történet, és a kedvenc részeimet sem láthattam végül meganimálva. 2007-ben viszont kiadtak hozzá egy három részes OVA-t Tsubasa Tokyo Revelations néven, amely a második évad után veszi fel a történet fonalát, valamint 2009-ben *Tsubasa: Shunraiki* címmel egy két részes OVA-t. Ezt azonban csak a manga olvasóinak érdemes megnézni, mert aki csak az animét látta, annak fogalma sem lesz arról, hogy ki, mikor, hol, miért és mit ügködik. Még 2005-ben kijött egy film *Tsubasa Chronicle: Tori Kago no Kuni no Himegimi* címmel.

Ezt leginkább egy slice of life filmnek definiálnám, amely a TC esetében annyit jelent, hogy főszereplőink továbbra is azt csinálják, amit eddig, és nem a történet előremenetén, hanem inkább egy kis karakterfejlődésen van a hangsúly.

Egy szó mint száz, érdemes belekezdeni az animébe is, mivel egy felejthetetlen utazásban lehet részünk. Aki pedig már látta az animét, és szeretné megtudni a végét, az nyugodtan kezdjen bele a mangába, mert nem fog csalódni!



Tsubasa RESERVoIR CHRONICLE

Készítő: CLAMP

Állapot: befejezett (28 kötet, 233 fejezet)

Műfaj: akció, dráma, fantasy, kaland, romantikus, alternatív világ, crossover, amnézia

Tsubasa Chronicle (2005-2006)

Hossz: 2 x 26 rész

Stúdió: BEE TRAIN

Értékelés:

1 évad: MAL: 7,58 / Imdb: 7,5

2. évad: MAL: 7,63 / Imdb: 7,5



AZ ANIME HELYZETE AZ ELMŰLT ÉVTIZEDBEN

ÍRTA: ISKARIOTES

Hogyan változott az anime helyzete az elmúlt évtizedben? Mely típusok kerültek előtérbe és melyek tűntek el? Miként alakult ez a 2010-es években?

Vegyesen. Az évtized elejét és végét összehasonlítva, mintha alig történt volna változás. Maximum bizonyos hangsúlyeltolódásokról lehetne beszélni. De ha a két véglet közti időszakot is vizsgáljuk, akkor egészen új trend kezd kibontakozni, és korántsem biztos, hogy a most látni vélt jövő oly jó lenne.

Az évtized

Egy adott dekádöt többféleképpen is fel lehet osztani, pláne értelmezni. Különösképpen igaz ez egy olyan műfajra, mint az animék világa. Ami igaz lehet az egyik formátumára, a másiktól pont a fordítottját lehet elmondani. A fiúknak és a lányoknak szóló alkotások is más-más utat jártak be. Ezért nehéz olyan egyetemes állításokat tenni, ami az egész évtizedre igaz lenne és mindenre rá lehetne húzni. Mindenesetre egy évtized alatt kirajzolódtak olyan trendek, amik erősen befolyásolni fogják a 2020-as éveket.

1. A médiafogyasztási szokások megváltoztak

A 2010-es évek elején az okostelefonok még nem nagyon voltak elterjedve, erős és nagy adatmennyiséget adó mobilinternet pedig még kevésbé. Az évtized végére ez erősen megválto-

zott. A telefonok kijelzője mind nagyságban, mind pedig felbontásban sokat fejlődött. Valamint a mobilinternet is sokkal több adatmennyiséget nyújt, sokkal kevesebért, mint 5-6 éve. A '60-as-'70-es években csak akkor lehetett animét nézni, amikor adta a tévé, esetleg a mozi. A '80-as-'90-es évekre a helyzet annyival javult, hogy lehetőség nyílt VHS kazettára felvenni az adott műsort vagy megvásárolni azt. A 2000-es években megjelent az internet, és már csak „le kellett tölteni”, ha valaki lemaradt a televíziós premierről. A 2010-es években pedig szinte bármikor és bárhol nézhetjük kedvenceinket. Reggel az iskolába menet a telón, a munkahelyi ebédszünetben a tableten vagy éppen este a gép előtt. Könnyen megjelenhetnek az olyan ONA sorozatok, amelyeket már kimondottan mobilképernyőre optimalizálnak a készítőik.

2. Globális tartalom

Az animék már az 1960-as évek végétől megjelentek az amerikai csatornákon, népszerűségük és (el)ismertségük is folyamatosan nőtt. Kulturális hatása letagadhatatlan az amerikai rajzfilmekben. A *Voltron* vagy a *Transformers* esetében szinte vegyesen készültek amerikai, illetve japán feldolgozások. A *Tini Nindzsa Teknőcök*, bár külsőre nem is hasonlít az animékre, de a japán hatás egyértelműen kimutatható.

Az 1990-es évekre az internet minél gyorsabb terjedésével a rajongók már nemcsak ani-



mékhez tudtak hozzájutni, hanem egyre több mangát is kezdtek olvasni. A 2000-es évtizedben hamar megjelentek az első amerikai dódzsinsi kiadások, amik végül megteremtették a Global Manga piacát, élén a TokyoPop céggel. Európában pedig a Manfra nevű francia irányzat vett át minél többet a mangáktól.

A 2010-es években ez a trend átalakult, az OEL mangák szerepe lecsökkent, és egyre több amerikai (leginkább a Netflix) kezdett el animéket berendelni a japán stúdióktól, de ezeket a sorozatokat már eleve a nemzetközi piacra szánják, nem pedig elsősorban Japánba. A másik – talán erősebb – vonal, hogy a kínai animációs stúdiók egyre agresszívebben jelennek meg.

A trendek mai állása szerint lassan hozzá kell szoknunk, hogy sok olyan alkotás lesz, amik eleve az amerikai közönséget célozzák meg. Igen, japán animátorok fognak rajta dolgozni, és japánul is fognak beszélni benne, de a cél pl. már nem a Tottoriban élő fiatalok megcélzása, hanem a Nevada-ban élő tinik lesznek.

„A 2010-es években pedig szinte bármikor és bárhol nézhetjük kedvenceinket. Reggel az iskolába menet a telón, a munkahelyi ebédszünetben a tableten vagy éppen este a gép előtt.”

A kínai cégek előtt nagy jövő áll. Már eleve a legdinamikusabban fejlődő platformra készítik sorozataikat (ONA). Könnyedén el tudják magukat adni, hiszen a japán animék már kitaposták az utat és a legfőbb stílusjegyeket. A különbség annyi lesz, hogy a japán értékrend helyett a kínai monda és folklór kerül előtérbe.

Nagyon kevés anime

Az évtized során a rajongók sok kritikával illették az animeipart, de egy valamire biztosan nem lehet panaszuk, ez pedig a mennyiség. Érdekes megnézni az alábbi táblázatot, ami az évtizedekben megjelenő animék darabszámát mutatja.

Évtizedes változások

Évtized	Darab-szám	Változás	%-os változás	Szezonos átlag
1950-1959	27			0,675
1960-1969	215	188	69.629%	5,375
1970-1979	454	239	127%	11,35
1980-1989	1171	717	300%	29,275
1990-1999	1976	805	68,70%	49,4
2000-2009	3916	1940	98%	97,7
2010-2019	7508	3592	185%	187,7

Látszólag a legnagyobb rendben zajlanak a dolgok. Egy-egy szezonos vagy éves ingástól eltekintve gondolhatjuk, hogy minden évtized egy erősen növekvő pályán mozog. Sajnos azonban azt kell látni, hogy a 2019-es téli szezon óta folyamatosan csökkennek az új animék száma (és ebben beleértendő a már futó sorozatok új epizódjai is). Drasztikusan. Íme táblázatban, hogy mire is gondolok.

	Új animék átlaga / szezon	Változás	Százalékos
1950 tél – 1955 nyár	0,3		
1955 ősz – 1963 nyár	1	0,8	266
1963 ősz – 1965 tél	8	7	700
1965 tavasz – 1969 ősz	14	6	75
1970 tél – 1973 ősz	17	3	21
1974 tél – 1976 nyár	21	3	17
1976 ősz – 1979 tavasz	31	10	47
1979 nyár – 1981 tavasz	38	6	19
1981 nyár – 1983 tavasz	48	10	26
1983 nyár – 1986 tavasz	52	3	6
1986 ősz – 1989 tavasz	61	9	17
1989 nyár – 1992 ősz	85	24	39
1993 tél – 1995 tél	77	-8	-9
1995 tavasz – 1998 tél	84	7	9
1998 tavasz – 2001 tél	101	17	20
2001 tavasz – 2005 tavasz	140	39	38
2005 nyár – 2009 tél	171	31	22
2009 tavasz – 2012 tavasz	198	27	13
2012 nyár – 2015 tavasz	245	47	23
2015 nyár – 2018 ősz	272	27	11
2019 tél –	198	-101	-37

Mint látható, hiába volt a 2010-es években a korábbiaknál több anime, a trendek nem sok jót vetítenek előre. 2016 őszén még - rekordot jelentő - 303 új anime jelent meg, '18 őszén is 284 új anime jött ki. Egy évvel később már csak 191, olyan, hogy egy új évadban ne érje el a 200-as számot ez a mutató, legutóbb 2011 telén volt. Idén tavasszal pedig 153 friss anime érkezett. Ennyire kevés



utoljára a 2005-ös nyári szezonban volt (156). Az ideai koronavírus és, hogy egy esztendővel elhalasztották a Tokiói Nyári Olimpiai Játékokat, azt vetíti előre, hogy egyhamar nem is nagyon fognak a stúdiók sok új alkotást letenni az asztalra.

Széria, Sorozat, Évad, Folytatás

2010-ben

- a Stúdió Ghiblinek nem volt sorozata,
- volt globális anime csatorna, az Animax,
- a legnagyobb címek a *One Piece* és a *Naruto (Shippuden)* voltak,
- a Toei Animation részvényeit 568 jenért jegyezték.

2019-re

- a Stúdió Ghiblinek lett saját sorozata,
- megszűnt az Animax,
- a legnagyobb címek a *One Piece* és a *Naruto (Boruto)*,
- a Toei Animation részvényeit 5230 jenért jegyzik.

Mintha történt volna valami. Ennyi új sorozat még soha a bűdös életben nem jött ki. E dekád alatt összesen 2088 új anime széria jelent meg. 1961 tavasza (amikor az első anime tévésorozat a képernyőre került) és 1981 tavasza közt, tehát 20 év alatt készült összesen 332 sorozat. Mintha történt volna valami.

Közhelyes, de igaz: a sorozatok gyártása és minősége eddig soha nem látott magasságokat ért el az élőszereplős piacon. Sorra érkeztek, olyan tartalmak, amelyek hatása mára globálisan is működik. A *Trónok harca* vagy a *The Walking Dead* című művekről még az is hallott, aki nem nézte őket. A streaming szolgáltatók pedig rászoktatták az embert a sorozat-maratonozásra. Ezek a trendek éreztették hatásukat az animéken is.

A millennium évtizedében szükség volt egy globális animecsatornára, mert legalisan és jó minőségben sok helyen csak így lehetett animéhez jutni. A '10-es évekre okafogyottá vált, a már fentebb vázolt indokok miatt. Nem lenne meglepő, ha egy vagy két nagyobb anime forgalmazó önálló stream szolgáltatásba kezdenének, semhogy össze-vissza adják el jogait a különböző amerikai cégeknek.

Míg a 2000-es évek tele voltak szórva soha véget nem érő sorozatokkal (pl.: *Gintama*, *Bleach*, *Fairy Tale* stb.), az új évtized kegyetlenül legyilkolta őket. A *Gintamát* és a *Katekyo Hitman Reborn!*-t pont 2010-ben, a *Bleach*-t 2012-ben, míg a *Fairy Tale*-t '13-ban. A tisztítótűz mindössze két világ élte túl, a *One Piece* és a *Naruto*. A 2010-es években sikkes lett nem ilyen sorozatokat készíteni. Megjelent persze a *Dragon Ball Super* (Toei Animation, 2015/2018, 131 rész), a *Toriko* (Toei Animation, 2011/2013, 147 rész), a *Hunter x Hun-*



ter (2011) (Madhouse, 2011/2014, 148 rész), és ennyi (ha nem számoljuk a *Conan*, *Pokémon*, *Yu-Gi-Oh!* és más gyereksorozatokat). A legnagyobb probléma velük, hogy szinte senki sem áll le végignézni egy 900 részes sorozatot akkor, amikor a legtöbb széria 12-13 részes. Már nem ez a trend. Manapság a legtrendibb shounen sorozatot, a *My Hero Academiát* is több évadra bontják le, fillerek legyártása nélkül. A készítők hamar megértették, mit várnak el tőlük a nézők és a piac. Az évtized összes sorozatának 41%-át (862 db) 12 részes sorozatban gyártották le. Ha pedig azt vesszük, hogy a 13 részes vagy annál rövidebb sorozatok



„...a stúdiók a kisebb alkotásokat részesítik előnyben. Nem egy nagy, hosszú sorozatot akarnak készíteni, hanem többet és rövidebbet.”

adják a teljes létszámnak a kétharmadát (1385 db), jól mutatja, hogy a stúdiók a kisebb alkotásokat részesítik előnyben. Nem egy nagy, hosszú sorozatot akarnak készíteni, hanem többet és rövidebbet.

Szintén az évtizedben alakult ki egy új trend: egyre több és több 14-23 rész körüli sorozat készült el. Így próbálták valamelyest elhúzni azokat a sorozatokat, amelyekből nem lett volna értelme két évadot készíteni, de 13 részbe nem fértek bele.

Mozivászon

A cikk nagy részében tartózkodom attól, hogy a különböző alkotásokat értékeljem vagy, hogy megítéljek egyes trendeket. De ezt ebben az esetben nem lehet megtenni.

Az anime movie-kat zömmel három nagy kasztba lehet besorolni: 1, Különböző sorozatok filmes folytatása, 2, Önálló, egész estés filmek, amelyek még nem rendelkeznek más animés feldolgozással, 3, Önálló, pár perces rövidfilmek.

Talán nem meglepő, de az első kategóriába tartozó filmekhez nem nagyon lehet mit hozzáfűzni.

A filmek erősen biztonsági játékra törekszenek, egy-egy alkotás inkább tűnik egy hosszabb epizódnak, esetleg egy feszesre vágott filler arc/szezon összefoglalónak, mintsem saját lábon álló műnek.

Szempontunkból a hármas számú csoport sem túl izgalmas. A legtöbb alkotás általában fiatal egyetemisták vagy kezdő animátorok, illetve kis stúdiók szárnypróbálgatásai.

Ehhez társul, hogy sok esetben kísérleti jellegű animációs technológiát használnak. Természetesen nem azt mondom, hogy amit ide lehet sorolni, az rossz lenne vagy nézhetetlen volna. Sőt! Rengeteg kiváló kis- és rövidfilm van, amiket érdemes megnézni.

A mi szempontunkból a legérdekesebb a kettes számú osztály. Az évtizedben az volt a kérdés – amit örökölt a 2020-as évek is – hogy mi lesz a poszt-Miyazaki korszakban? Erre egyrészt még szerencsére várni kell, mert Miyazaki Hayao még él és virul, sőt dolgozik is.

De már közel sem olyan tempóban, mint a nyolcvanas évek végétől a kilencvenes évek közepéig. Másrészt barátja és alkotótársa, Takahata Isao 2018-ban elhunyt, Miyazakit pedig ez erősen megviselte.

Mindenesetre úgy fest, a helyzet valamelyest kezd feloldódni. Több rendező is elkezdte adaptálni a Ghibli animációs technikáit és történetvezetési megoldásait. Ide lehet sorolni Yonebayashi Hiromasát (pl. *Arriety* vagy a *Mary* (*AniMagazin* 43.) rendezője) vagy éppen a *Miss Hokusai* (*AniMagazin* 29.) direktorát, Keiichi Harát. Mások pedig a saját stílusukat és útjukat járják, ilyen például Yuasa Masaaki, Sinkai Makoto vagy Hosoda Mamoru.

Két apró dologra még felhívnám a figyelmet. Miközben a japánok legyártják a legújabb „Magic Kaito x III. Lupin” filmet, addig a koreai animátorok évről évre teszik le az asztalra az egyre nehezebb és komolyabb társadalomkritikus alkotásokat (pl. *Saibi*, *Disznók királya*). A másik pe-

dig, hogy a kínai cégek (főleg a Tencent) szépen lassan, de egyre hatásosabban foglalják el a sci-fi és fantasy részleget. Bár ma még nagyon gyenge az emberi arc és mimika ábrázolásuk, de a minőség amit nyújtanak, évről évre látványosan fejlődik. Komoly veszélyt jelentenek a japán animékra kínai kihívóik.

Meghalt a király, éljen a király

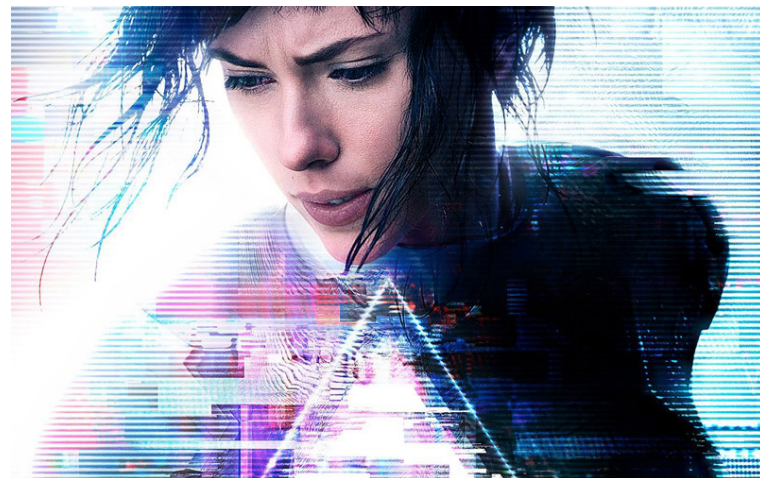
Miközben a tévésorozatok és a filmek éltek a maguk kis életét, a másodvonalban szereplő ONA és OVA platformok közt öldöklő párharc indult, ami végül az ONA győelmét hozta el. Mindkettőt alapvetően arra találták ki, hogy azon alkotások, amelyeket sem moziban, sem tévében nem lehet bemutatni, valahogyan eljussanak a közönség felé. Pedig a régebbi és nagyobb presztízsű OVA 2010 tele és 2013 nyara közt még alaposan elverte az ONA-t. OVA-ból 529 alkotás készült el, míg ONA-ként csak 267 darab.



Aztán hirtelen valami megváltozott, és a verseny elkezdett sokkal kiegyenlítettebbé válni. 2013-as őszi szezontól egészen '15 őszéig a helyzet ekképpen alakult: elkészült video animációk száma: 319, elkészült net animációk száma: 317. 2016 tele és 2018 ősze között pedig OVA-ból készült 360 darab, míg ONA-ból 771 darab.

Könnyű belátni, hogy a stúdiók leírták a direkt DVD-re való megjelenést, helyette az ONA irányába vették az irányt. Az, hogy egyáltalán még mai napig létezik az OVA formátum, szinte csak a hentinek köszönhető. Az évtizedben összesen 1208 OVA készült el, ennek 44%-át a pornó adja. De az igazi probléma nem is ez, hanem, hogy 2014 őszén, amikor a legtöbb OVA készült egy szezonban, még 39,11% volt a hentai alkotások aránya, '19 őszére ez a szám 85,7%-ra változott.

Az ONA tehát legyőzte a korábban olyan mester alkotásokat adó platformot, mint a Dallos vagy a *Ginga Eiyuu Densetsu*. Az, hogy az OVA meddig lesz képes még kitartani, és mikor fogják



végleg elhagyni, még kérdéses. Talán megéli 40. születésnapját, ami 2024-ben lenne. A Shinkai Makoto által létrehívott formátum pedig könnyen lehet, hogy idővel uralkodó platformmá válik az animék terén.

Végezetül

Az anime soha nem látott magasságokat ért el az évtizedben, ehhez kétség sem fér hozzá. Globális örületet okozott a *Pokémon Go* megjelenése, Hollywood olyan produkciókat szponzorált sok pénzből, mint az élszereplős *Alita* vagy a *Páncélba zárt szellem*. Az amerikai animátorok a *Simpsonstól* kezdve a *Rick és Morty*-n keresztül kifejezték tiszteletüket a műfaj iránt. Az egyetemes popkultúra fontos kővévé nőtte ki magát a japán animáció.

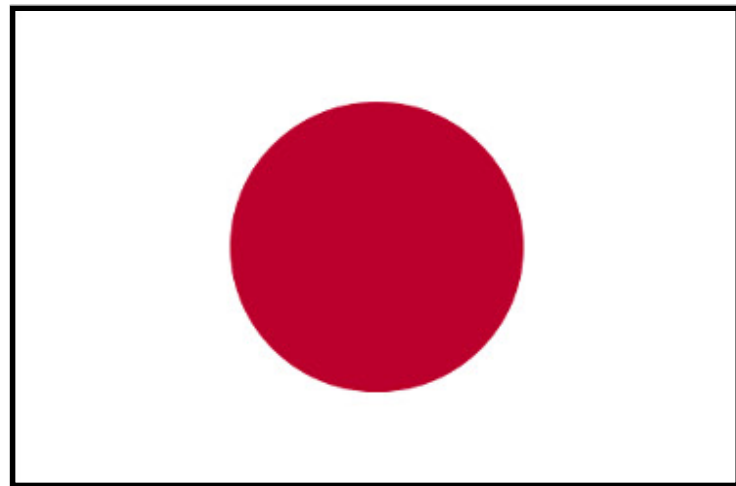
Rengeteg anime készült az évtized során. Hosoda és Shinkai művei több millió dolláros bevételt generálnak Kínában és az USA-ban. A mű-

faj sorsa már nemcsak egy szűk „otaku” réteget érint a világban, hanem a legnagyobb és legelismerettebb lapok, sajtók vagy hírcsatornák is beszámolnak róla. A 2016-os Nyári Olimpiai Játékok záróceremoniáján bemutatott japán imázsfilm-ben feltűnt többek közt *Tsuabasa kapitány* és *Doremon* is, úgy gondolták, bírnak akkora marketing értékkel és ismertséggel, hogy mutassák őket egy ekkora eseményen.

Sajnos jelen állás szerint az anime nagyon komoly válságba került, és a mostani helyzet sem ad túl sok bizodalomra okot. Remélni lehet csupán, hogy a globális érdeklődés, illetve az új szereplők és az új platformok tovább tudják lendíteni a helyzeten a műfajt, és hamarosan ismét visszatál a helyes útjára.

A cikket a méltánytalanul alulfizetett animátoroknak, hangszínészeknek és minden más animéken dolgozó embernek ajánlom.





AZ ANIMÉK KORA MAGYARORSZÁGON

TI ÍRTÁTOK 5. RÉSZ



SZERKESZTETTE: TOMYX20
(tomyx20.wordpress.com)

Ez az írás az általatok (is) kitöltött kérdőív alapján készült. Minden bekezdést más írt. Nem a személyes véleményemet tükrözi, habár a leírtak nagy részével egyetértek. Tematizáltam a válaszokat, és amennyire lehet, összefüggővé és olvasmányossá tettem. Mit gondoltok a hazai animés szubkultúra helyzetéről? Min kéne változtatni?

Belső viszályok

válaszolnak egymásra:

- Nem kell, hogy tetszen mindenkinek, de akkor se kell konkrétan azt mondani rá, hogy szar!
- Szar az egész.

Az egymáshoz való hozzáállás, a másik véleményének elfogadása, hogy nem minden felel meg mindenki számára.

A „vezetők” viselkedését. Nagyon sokan echte japánnak képzelik magukat. Holott sokszor erősen hiányosak az ismereteik.

1-2 ember származás a rajongását és más emberek felé való megnyilvánulását tekintve, amikor valaki olyat mond az animékről, amik nem tetszenek neki.

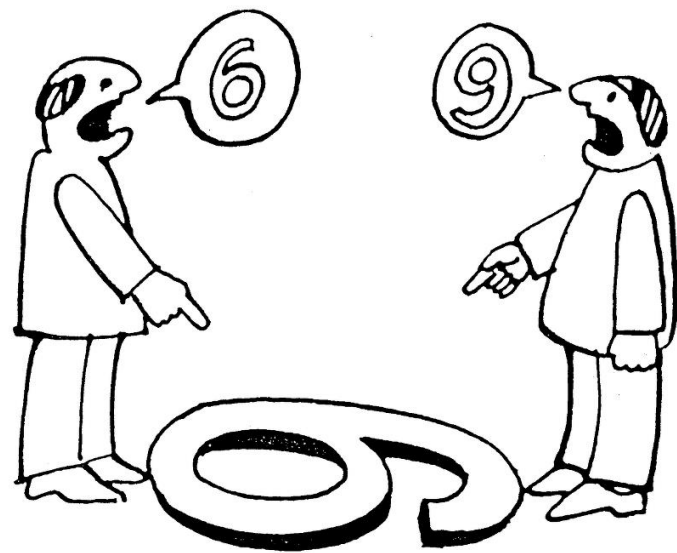
A community jelenleg elég szubjektív álláspontot foglal, és sajnálatos módon a magyar mentalitás is megjelenik itt-ott. Szerintem kéne

egy nagyobb körű, hasonló érdeklődési körrel rendelkező community-t létrehozni.

A csoportokban túl sok a hentai, meg egyes animék lealacsonyítása - persze vannak rossz(abb) darabok, de egyesek eléggé rosszakat mondanak róluk, és a fanjaikról. De nem rossz a közösség, sőt, ezt leszámítva kifejezetten jó.

Túl sok a fan, aki képtelen egy-egy normálisan megfogalmazott kritikára értelmes indokkal válaszolni, inkább csak káromkodással és támadással intézi az ügyeit. Ezzel a kultúra azt sugallja, hogy csak gyerekek vagy kis önbecsülésű emberek képesek animét nézni.

„Az emberek ne csak divatból rajongjanak érte.”



A hazai animés közösség szerintem semmi- ben sem különbözik bármelyik külfölditől, mind- egyiknek megvan a jó és a rossz része is. Változ- tatni sok embernek a hozzáállásán kellene (pl. az egész „normie” és „elitista” ellentét, főleg, mert általában egyiküknek sincs igaza).

Egyszer valaki azt mondta nekem, hogy az animések fogadják be legkönnyebben az embere- ket. Mégis nem egyszer találkozom olyan csoport- tal, akik rosszabbak, mint a focisták többsége. Ezen a helyzeten nem az embereknek kell segíte- ni, hogy változzon, hanem az embereken kell segí- teni.

Úgy rossz, ahogy van. Gyakorlatilag arról szól, hogy ki hogyan tudja a másik véré- t szívni. Mindenki leszólja a másikat, a másik kedvelt ani- méjét, szimplán csak azért, mert neki az nem tet- szett. Véleményt persze szabad nyilvánítani, és kell is, de határokon belül, és sajnos sokan nem tudják, hol van ez, és csak a béka segge alá lehu- zás megy. Ezen kéne változtatni.



„A kulturált vita is néha elmarad.”

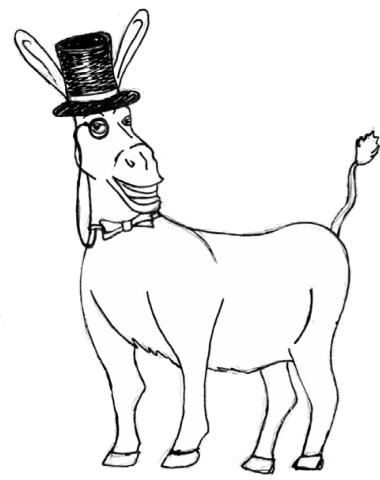
Túl „magyarra” lett ez is véve... az anime- kedvelők gyakran lenézik egymást a nem túl igé- nyes cosplay/anime műfajok kedvelése miatt. Sajnos itt is ugyanaz a szurkálódás megy, mint minden más közösségi csoportosulásban, amit a magyarok kreálnak... Ezért nem is nagyon járok Conokra, inkább megtartom magamnak és szűk baráti körömnek a rajongásom, és kicsiny keretek között szeretjük azt, amit. =)

Felettből érdekes a helyzet itthon. Nem annyira szeretik az emberek, ha mások rossznak mondják azt az animét, amit ők szeretnek, és ezu- tán megy a sárdobálás egymásra. Vannak a „nagy- menők”, akik megvannak áldva pár régi animével, és csak azt istenítik, és szerintük semmi más nem jó. Vannak, akik szerint az éppen aktuális über ki- rály hype anime a legfaszább. Ezek mellett persze megvan a csöndes, normális néző, aki azt néz, ami tetszik neki.

„Nem teszek megjegyzéseket másokra, mert a véleménye- mért is én vagyok a hibás. Majd ti rájöttök, hogy mi a rossz.”

Folyamatosan fejlődik, egyre komolyabbá válik, túlnőtt azon a sztereotípián, hogy csak gyerekek és/vagy hülyék nézik/olvassák. Egyre többen merik nyilvánosan felvállalni. Valamint mostanra bőven felnőtt egy animés generáció, akik még mindig szeretik az animéket. Van 2 szuper animés újságunk, egyre többen indítunk animés Youtube-csatornát. Habár nincs animés tv csatorna, szerintem az internet hőskorában ez nem feltétlenül jelenti a világ végét. Amin lehetne változtatni az az, hogy ne legyen a szubkultúrán belül széthúzás, ellenségeskedés.

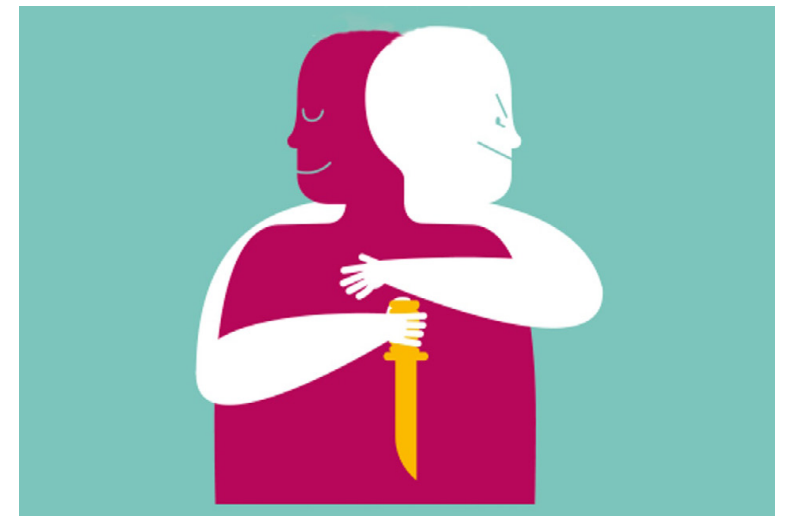
A hazai szubkultúra leginkább két irányzatra oszlik szét. Az egyik a hardened veteran, vagy még inkább magát annak nevező divatanimés, aki csak a 2010 után született darabokat ismeri, és ismeri el, mint animét, és akik fújolnak, ha valami netán változik, de azért nem tudják megállni, hogy ne csorgassák a nyálukat rá. A másik csoport a csorda, tudatlan utánzó majmok gyülekezete, akik csak mennek a többiek után, mindenben egyetértenek mindenkivel, akkor is, ha amúgy azt sem tudják, miről van szó, és ami a legrosszabb, csak és kizárólag az olyan darabokat istenítik, amik amúgy egy jobb érzésű, igazi rajongónak az étvággyát is elveszik, vagy mindent megtesznek, hogy az egyébként jó daraboktól elvegyék mások kedvét, csak mert valaki azt mondta, hogy az nem jó. Az ilyen embereknek való az *Attack on Titan* és a *Black Clover*. Csak nagyon a háttérben húzódnak meg azok, akik némileg értő szemmel nézik azt,



amit néznek, és csak akkor szólalnak meg, mikor mindenki más elhallgat. Ezek viszont olyan kevesen vannak, hogy nem tudnak saját csoportot alkotni, és ezen az aránytalanságon kellene változtatni.

Azon, hogy az emberek, hogyan viszonyulnak egymáshoz, de ez nem feltétlen csak az animésekre vonatkozik, hanem úgy bárkire. Sok ember ellenséges a másikkal, ezen kéne változtatni. Pl., hogy ellenségesen reagálnak egymás gondolataira, nem pedig nyugodtan és barátságosan megvitatnák az álláspontjukat egymással. Nekem az is rosszul szokott esni, ha pl. azt írja valaki, hogy ez az anime egy fos, szar, és aki nézi, az egy idióta felrobbantani való retardált senkiházi, meg hasonló. Megértem, hogy nem szereti az adott animét, de ettől még normálisan is ki lehet fejteni a véleményét az embereknek, pl. úgy, hogy ne haragudj, de én nem szeretem ezt az animét, úgyhogy kérlek, ne beszéljessük róla, vagy ha mégis beszélgetni szeretnének róla, hogy mi a jó és mi a rossz benne, akkor azt is normálisan tennék. Természetesen mindig vannak kivételek. Sok normális és kedves animéssel találkoztam már, és sokak közülük a barátaim is lettek. :) Ha minden animés

„Sok olyan ember van, aki nem tudja kulturáltan kifejezni a véleményét.”

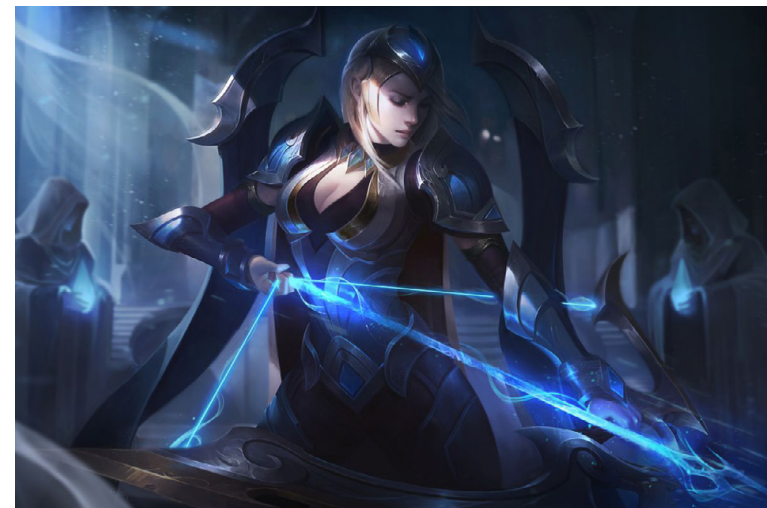


ilyen lenne, akkor a nem animés emberek véleménye is megváltozna az animésekkel kapcsolatban, hogy pl. az animések nyugodt és halál jófej közösség, na én is ide akarok tartozni.

A kezdeményezés jó. Szerintem maga a célközönség jár túlságosan gyerekcipőben. Nem támadó jelleggel írom, de véleményem szerint a hazai közösség javarészt nem igazán érzett rá erre a dologra. Láttam nagyon állat cosplayeket, amiktől hanyattvágtam magam, és elképesztően jók voltak, meg láttam olyat is, hogy valaki feltett 1 szalmakalapot, és akkor ő már Monkey D. Luffy. Ez nagyon kényes téma még külföldön is. Sokan túlságosan beleélik magukat 1-1 képzelgésbe, és az már a valóságban létező Japánra nem is hasonlít. Amikor meg valaki azt mondja, animéből megtanult japánul, aztán benyögi első három szónak, hogy kawaii, sugoi, meg még valamit, attól aztán égnek áll a szőr a hátamon.

Van egy pár animés barátom, akikkel nagyon jól el tudok lenni/beszélgetni. De sajnos nagyrészen olyan emberekkel találkoztam, akik leülnek velem szembe, és képesek 40 percet beszélni a semmiről, meg hogy milyen király a *Naruto*. Aztán megkérdezik, hány animét láttam, ha többet mondok, mint amire számítanak akkor nincs válasz, ha véletlenül többet néztek (aminek fele 12 részes hárem, negyede hentai, és fel lehet venni megnézettek közé AnimeAddictson), akkor felvágna velem, hogy mennyire kevés, mert ők 2-vel többet láttak. Egyébként ugyanígy vélekedek a gamerekről is. Mindkettő egy trend lett, amit kidagadó mellel kell felvállalni a világ előtt, és a legutolsó gyári munkásnak is muszáj elmondani, hogy mi történt a tegnapi *Shingeki no Kyojin*-ban. Egy jó példa, hogy pontosan mire gondolok: Középiskolában valaki lenézett, mert WOW-oztam. Ugyanez a személy 3 év múlva felrakott egy LOL botlane compilationt, és Ashe volt a borítóképe. Szerintem ez álszentség. No offense, de kicsit zavar, hogy 9 év animés (úgy, hogy már tudatában voltam mi az „anime”) és 16 éves gamer tapasztalattal nem szívesen megyek nagyobb közösségbe. A rendezvények színvonalai pedig már szerintem elérték a kívánt minőséget, mindig megnézem a MondoConos képeket AniPalace-en, és kicsit vágyom is oda. Köszönöm, ha elolvastad. :D {Szívesen #tomyx20}

„Fordítócsapatok fejlesztése és támogatása.”



Facebook

Rossz. Nagyon rossz. *Boku no Pico*-s viccek, amik egyáltalán nem viccesek, mindenhol csak hentai... És csodálkoznak, hogy szidják az animéket...

Menthetetlen. A conokat csak gyerekeknek szervezik, az online közösségeket pedig tönkretették a besavanyodott trollok és az elfajzott fújosok.

Túl sokan híresztelik a hentai-fanságukat. Komolyan. A Facebookon állandóan ilyen képek jelennek meg bizonyos csoportok miatt. És rohadt kínos tud lenni.

„Jó volna, ha egy kicsit összetartóbbak volnánk. Főleg a Facebookos csoportokra értem...”

Nagyon sok ember túlságosan is fan: Animés név/profilkép facebookon, minden második szava japánul hangzik el. Szerintem ez a nem fanok szemében eléggé megpecsételő lehet.

Amit látok, az egyedül a Facebookon pl. MondoConról képek, vagy pedig mióta pesten is járok néha, akkor látok pár „anime fant,” ha lehet így fogalmazni. Ezek alapján egy kissé idétlen, de valahol mégis jót tesz, mert vannak emberek, akiket csak ez hoz össze.

Több régebbi, klasszikus animét kéne megismertetni az újonnan érkező rajongókkal. Kevesebb facebook-csoport kéne, ott ugyanis az aktuális hype címek vannak csak kiemelve. Az animés szubkultúrán kívül másokat is nagyon szeretek, de a MondoCon visszavehetne a gamer és sci-fi vonalból.

A magyar animések egy vicc. De komolyan. Egy rendes csoportba nem tud belépni az ember, mert az admin vagy kattos és imád szemétkedni, vagy kihalt a csoport. Istenítik a szinkront, de mire fel? Ott a felirat! Ugyanaz, ha nem jobb! Mert olyanok fordítják, akiket érdekel az adott manga vagy anime. Nem tartják tiszteletben a másikat.

Túl sokat szidalmaznak azokat az animéket, amiket nem szeretnek, és nem azzal foglalkoznak, amit szeretnek. Lassan már kilépek az összes magyar csoportból, mert csak a fújolás megy.





Ez sajnos magyar sajátosság. Ezért követem inkább a külföldi oldalakat és csoportokat. Ha egy szóval kellene megfogalmaznom, azt mondanám, hogy elkeserítő.

Külföldi beszélgetésekhez képest a magyarok undorítóak. Egyszerűen fogyatékosok.

Animés csoportban mást sem látok csak faszságokat, amiket a sok szerencsétlen posztolgat, és azt hiszik, viccesek. Ettől undorodok. Meg persze az egymás vagy egy adott anime brutális szidása. Sosem találkoztam még hasonlóval máshol, vagy csak nagyon kis mértékben. Egyszerűen elfog a hányinger (és az emberölési vágy), amikor olvasom, hogy egyes emberek mennyire tudnak

szidni egy-egy animét. *{ezeket szakkifejezéssel hatereknek nevezzük, és mindenhol vannak #tomyx20}*

Úgy gondolom, hogy lenne elég animés ahhoz, hogy tudjunk közösséget alkotni, de szerintem ez nem nagyon jött össze. A legtöbb nem valami értelmesek, és a legtöbb magyar animés „közösség” (pl. Facebook-csoportok) csak abból áll, hogy mindenki oltogatja a másikat. Nekem már minden kedvem elment attól, hogy aktív legyek ezekben a közösségekben, mert ha írnék/posztolnék valamit, nagy valószínűséggel nem kapnék értelmes választ, és nem lehetne normálisan beszélgetni (csak okoskodnának és oltogatnának). Őszintén szólva ötletem sincs, hogyan lehetne javítani ezen. Lehet, hogy csak kisebb csoportokban/közösségekben valósulhat meg értelmes/érdekes beszélgetés animével kapcsolatban.

Benne vagyok egy-két animés Facebook-csoportban, és az ott látottak alapján nem a legjobb a helyzet a hazai pályán. Az például engem nagyon zavar, hogy hype-olt (többnyire nem túl jó) animék miatt a kevésbé ismert, de zseniális alkotások kevés emberhez jutnak el, pedig igazán megérdemelnének nagyobb közönséget is. :(Az Facebook-csoportokban néhányan egyfolytában

„Nem kéne meggyalázni a japán kultúrát a sok weeaboona, és nem kéne a mindennapokban is cosplayezni vagy japánnak képzelniük magukat!”



csak felháborodást keltő posztokat írnak, például állandóan szidnak néhány animét (*Sword Art Online*, *Tokyo Ghoul* stb.), amivel csak felidegesítik a fanokat, aztán megy a vita. Én nem igazán bírom a magyar animés közösséget, nem szoktam ott barátokat keresni. Szerintem sokkal elfogadóbbnak kéne lenniük, és jobban tisztelni egymás véleményét. :P

Több Facebook-csoportban is benne vagyok, valamint több oldalt is látogattam rövidebb ideig a múltban, és az a véleményem, hogy a hazai animés szubkultúra elég elkeserítő helyzetben van. Az animés Facebook-oldalakon csak fanartok meg hülyeségek vannak, nincsen érdemi párbeszéd semmiről. A csoportokban egy fokkal jobb



a helyzet, de nem sokkal. Az egyik csoportban az értelmes posztokat szinte el sem olvassák, csak a yaoi fanartokkal meg efféle hülyeségekkel foglalkoznak. A másik csoportban pedig sznobok vannak, akik sokszor elviselhetetlen szarkazmussal, és „normie” gyűlöléssel operálnak. Magyarország a végletek országa, ezen szubkultúra szempontjából is. Nincs egy normálisnak mondható bázis, akik egészséges érdeklődéssel vannak az animék felé. Csak kevés ilyen embert látok. Itt is a sorozatokat tudom felhozni ellenpéldának.

A sorozatokat valahogy normálisan ki lehet beszélni a Facebookon vagy más oldalakon, de az animékhez valahogy hozzátartozik a trollság, meg a komolytalanság. Külföldön azért már sokkal jobbnak mondható a helyzet.

Perverz szüzek gyülekezete, akik a társadalom szégyenei (tisztelet a kivételnek persze). Elvárják, hogy fogadják el őket olyannak amilyenek, amikor ők senkit nem képesek elfogadni. Mondjuk mit is várunk, amikor képtelenek a másik nemmel bármilyen kommunikációt véghez vinni. (Kivétel a Facebook. Ott persze nagy a szája mindenkinek.) Ha mindenki ilyen lenne, az emberiség kihalna... Node a kérdés ott van, hogy min kéne változtatni. Tökéletesen egyszerű. Nem mondhatom meg se én, se senki egy embernek, mit néz és mit szeret. Nem is áll szándékomban, és senki másnak sem szabad, hogy szándékában legyen. Node azt már megmondhatom és sokan mások is, hogy nem, nem érdekel a kettyód, nem érdekel, hogy te hentaira izgulsz, nem, nem érdekel semmilyen dolog, ami a te ízlésseddel kapcsolatos. Véleményt kérnek? Írok persze. Tanácsot, segítséget? Készséggel. Erről kéne szóljon az animés „közösség”. Nem pedig arról, hogy már a 200-adik posztban hype-olunk vagy szidalmazunk valamit, de arról se, hogy úristen, szar perverz jelenet, úristen, alig van rajta ruha szent ég... Véleményem szerint az animések közül rengetegen azt se tudják, milyen egy kapcsolat. Csak látták egy animében, és hogy milyen jó. Emellett ami még hatalmas baj, és vál-



toztatni kellene rajta, az a közösség tagjainak egymáshoz való hozzáállása. Barátságtalan, rosszakaró népek szeretik enyhén szólva csúnya szavakkal dobálni az átlagembert. Ugyanígy az adminok is. Sőt azok rosszabbak. Remélem te, aki a kérdőívet csináltad elolvastad ezt, és hasznosnak bizonyul majd számodra. **(elolvastam, és hasznosnak bizonyult, hisz itt olvashatod #tomyx20)**

Hájpvonat

A hazai animések nagyrésze nagyon fiatal, és csak magyar felirattal néznek animét (ebben főleg a nyelvoktatás a hibás, de azon nem tudunk változtatni). Az előbbivel nem lehet mit tenni, viszont az utóbbi azért lényeges, mert így csak a hájpanimék jutnak el a többséghez, és beszűkül a látókörük. A fansuboknak minél több kevésbé hájpanimét kéne fordítaniuk, hogy széles választékuk legyen a csak magyarul animézőknek.

A fandom állapota kiábrándító, és nem azért, mert javarészt tinik uralják, hanem mert sem a Mondo, sem a vezető AA oldal nem meri felvállalni a minőségi animék promóját és képvise-



„Lehetne több rendezvény vidéken is, pl. Szegeden.”

letét, hanem a tömegigényeknek megfelelően a silány szezonos hype-vackokat helyezik előtérbe. Jó lenne, ha az animés megmondóemberek nem a lájk- és kattintásvadász címetek tolnák ezerrel, hanem a minőségi, adott esetben régebbi cuccokat. **{érdekes tény, hogy a popkultúrában az a jó, ami népszerű, ezért hívják populárisnak, azaz népszerűnek #tomyx20}**

Divat

„Trendi” lett maga a szubkultúra, és vannak, akik csak ezért szeretik, és ez gáz, de úgyis elmúlik ez a rajongás, és megint csak azok maradunk, akik tényleg értékeljük.



„A kulturált vita is néha elmarad.”

Sok a divatanimés, ahhoz képest, hogy 10 évvel ezelőtt mennyire gáz volt fannak lenni, most boldog boldogtalan az, vagy minimum imádja indokolatlanul a Tokyo Ghoul-t.

Nos az emberek IQ-ját feltornáznai, a divataniméseket kiszűrni, mert túl sok idióta van itt. A helyzetünk nem olyan rossz, de ahogy a gazdaság megy összebb, a fiatalok kiutaznak, és csak a hülyék meg azok maradnak, akik nem tudnak/akarnak elmenni. :/

„Szerintem egyre többen ismerik. Jó az irány.”

Sajnos sokan csak divatot csináltak/nak belőle. Nincs meg bennük az igazi rajongás vagy elhatározás, hogy ne csak egy haverok által javasolt fellángolás legyen. Illetve eléggé felhígult/szétszóródott. A conokon és vidéki rendezvényeken kívül már nem találkozik össze a rajongótábor. Már nincsenek filmklubok vagy olyan random események, hogy „oké találkozunk itt és ebben a teázóban, és beszéljünk animékről és mangákról”. Szerintem hiányoznak a személyes kapcsolatok. Sokszor személytelen lett sok minden. Régen voltak anime táborok, kirándulásokat szerveztünk. Közös kockulásokat. Bármit. Lehetővé kellene tenni, vagy elérni, hogy megint emberközpontúbb legyen, ne usercentrikus. Ne csak a monitor előtt legyen élettere ennek a szubkultúrának.

Remélem hasznos volt minden válaszom.

További szép napot!

Marci

A leghosszabb, mindenre kiterjedő válasz

„Borzalmas. Vegyük nézőpontunként.

Conok: A közösségi rendezvények általában ugyanabban a kézben mozognak, nincs verseny, és ezért csökken a rendezvények minősége annak ellenére, hogy a célközönség diverzitása nő, ez tipikusan arra a folyamatra utal, ami a legtöbb szubkultúrával történik, ahogy egyre populárisabbá válik, a hozzá kötődő, egyre fokozódó gazda-



sági érdek elfelszínesíti. Kissé az a benyomáson a közösségi rendezvények, conok szervezéséről az évek során, hogy inkább szól a szervezők egymással való politikai (nem pártpolitikai, hanem a szó közösségdinamikai értelmében vett) csatározásairól, mint a közösség szellemi és lexikális gyarapodásáról. Vannak programok, amelyeket már lassan egy évtizede ugyanazok az emberek minőségi fejlődés nélkül, vagy akár romlással, az iparhoz képest többéves elmaradottsággal tartanak kézben. A központi rajongói téma, a japán popkultúra és ezek közt is főleg az anime, a manga és a japán videojátékpiar erősen a háttérbe szorult az utóbbi években más témák javára, melyek további tábor (és ugye bevételt) hoznak a szervezők konyhájára, mint a gamerek, a nyugati videojátékpiar, képregényipar, Hollywood, Star Wars, fantasy, sorozatok stb. A meglévő animés programok ezzel szemben elmaradottak és felszínesek, nem szolgálják ki egy olyan rajongó



érdeklődését, aki több mint 3-400 animét látott, és nem promótál többet a kultúrából azok számára, akik még nem. Ráadásul annak ellenére, hogy nem kevés bevételt termel, azok a kisebb csoportosulások, akik önszervezően gazdagítanak a hazai animés palettát (doujin körök, alkotók, árusok, AMV szerkesztők, anime kritikusok [nem, nem az Animegyetemre gondolok, amatőrök kíméljenek] {Itt meg kell jegyeznem, hogy Attis nem amatőr, mert a SZTE kommunikáció- és médiatudomány szakán végzett #tomyx20}) nincsenek megfelelően támogatva csak úgy, mint ahogy a külföldi, jó minőséget fémjelző kezdeményezések sem.

„Alakulóban van.”

„Egész jól elterjedt.”

„Több animés oldalnak kellene lennie.”

A közösség maga: Az utóbbi időben úgy vettem észre, hogy nemcsak azért nehéz valakivel leülni, beszélgetni a rajongásom tárgyáról, mert meg kell törnie a jégnek ahhoz, hogy megtaláljuk a közös nevezőt, hanem van egyfajta informátlansága az átlag magyar animésnek lexikális tekintetben, ami mellé társul egy erős előítéletesség. Régebben a conos emberek sokkal nyitottabbak voltak, de emellett sokkal olvasottabbak, látottabbak is. Ez felszínesebbé vált. Felháborodást vált ki, ha valaki nem nyer elfogadást a közösségben, miközben minimális kulturális kötődése van az egészhez. Értem, hogy kimegy valaki a conra, mert a haverja animés, de az szerintem alapvetően elég rossz hozzáállás, ha természetesnek tartja, hogy nem ismeri a kultúrát, és mégis elvárja, hogy a közeg (tehát nemcsak emberek, de programkínálat, versenyek és áruk) számára befogadóak legyenek. A con pedig őt célozza kiszolgálni az animés barátja helyett a nagyobb látogatottságért, ilyenkor szerintem valami a közösségben fundamentálisan el van b*szva.



Cosplay: A cosplay szerintem 10 év alatt elvesztett valamit, ami nagyon alapvető és fontos. És itt nem arról beszélek, ami általában emlegetve van a cosplayjel kapcsolatban, hogy „elkurvul”. Semmi bajom a szexi öltözetekkel, a leleplezőbb karakterekkel, ameddig egy dolgot betartunk, ami szerintem ennek a szubkultúrának a lelkét adta: azt, hogy nem csak beöltözni kell a karakternek, de azt életre is kelteni a környezet számára. Nem csak kedvesen bepózolni, meg elf*szkodni a ruhában. És bizonyára vannak olyanok, akik ezt szeretik, és nyilván nem is lehet 0-24ig eljátszani egy karaktert, hisz emberek vagyunk. De itt én nem ezekről az esetekről beszélek, hanem a maradékról, amikor azok, akik XYZ-t látnak, az adott ruhában megjelenő illetőben azonnal csalódhatnak, hisz XYZ csak egy ruha, egy bohóckodó idegenen, ahelyett, hogy életre keltené a karaktert. Ennek persze a másik oldala is problémás: Ne cseszegessük a cosplayereket, amíg esznek, isznak, WC-znek, pihennek, leülnek, mangát vesznek, kaját vesznek stb. Ezenkívül gyakran túl sokan túl komolyan veszik a dolgot. Meg akarnak élni belőle, profi fotózást tartanak, eladják a képeiket etc. Azt gondolom, hogy nem szabadna szem elől téveszteni, hogy ez alapvetően egy hobbi, az ember azért csinálja, mert szereti csinálni, és hogy a felesleges sztárkodás alapvetően megkülönböztetéshez vezet a közösségben, aminek nem mindig pozitív a vetülete.



AMV: Nem látom már, hogy támogatnák az igényes AMV-készítést megfelelő díjakkal, versenyekkel, vetítési programokkal, külföldi díjnyertes



AMV-k bemutatásával (hogy legyen viszonyítási alap a minőségre). Mikor volt utoljára beszélgetés AMV-sekkel? Rövid előadás vagy kurzus a készítésről, vágásról? Kritikai technikai elemzése videók-nak?

Rajzosok: A szubkultúra egyik alappillére és legkevésbé támogatott pontja. Elvileg itt születnek a történetek, amik a rajongás tárgyainak egy fontos részét képezhetnék. Rajzversenyeken kívül – amelyeknek a szervezése, időzítése és kategorizálása is botrányos – lehetetlen érvényesülni. Ebben semmilyen támogatást nem nyújt sem a Mondo, sem a Mangafan, sem azok a csoportosulások, akik rendszeresen megjelennek conon. De még abban sem, hogy legalább megfelelően ki legyen posztterezve a con ideje alatt és területén, hogy

„Nincs semmilyen személy, aki tudná rendesen képviselni itthon a szubkultúrát.”



egy teljesen új hazai kézből született, önerőből kiadott megjelenés kapható valahol. Nem is csoda, hogy senki sem motivált mangát készíteni a BL-rajzolókon kívül.

És még írhatnék megannyi más apróságról, de úgy érzem, ezek első körben a fontosabb dolgok.

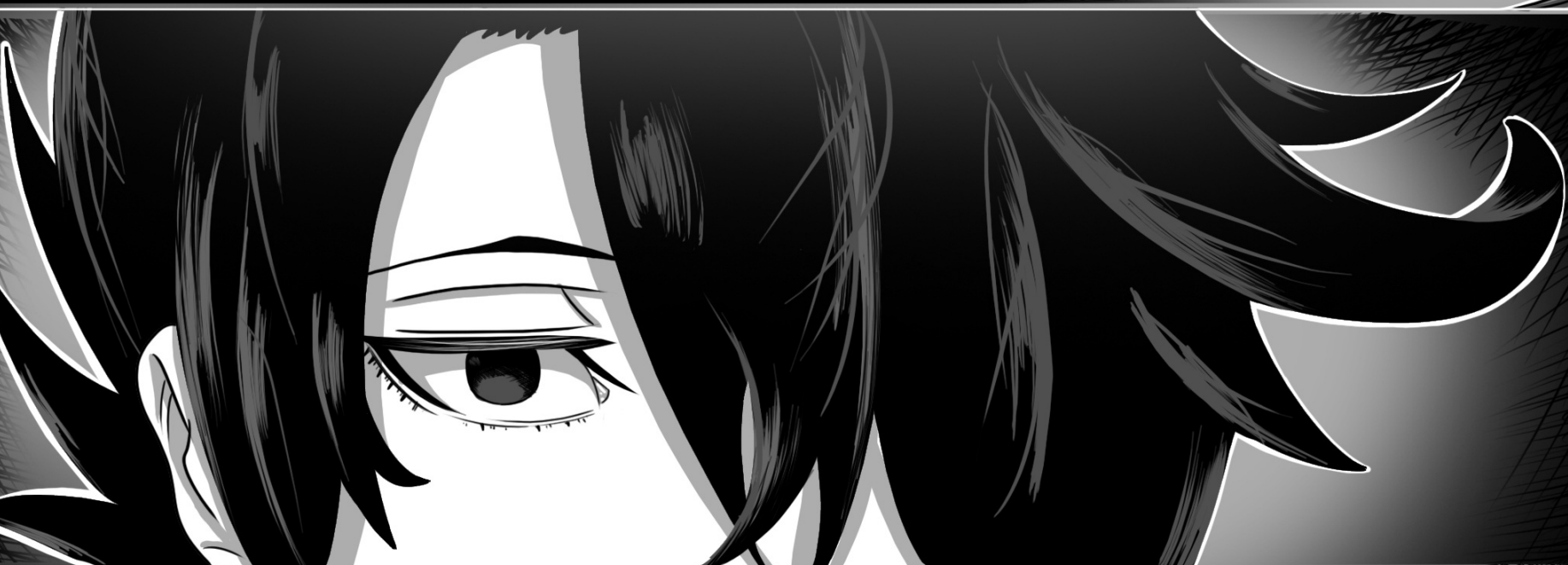
„Jobban össze kéne kovácsolni ezt a közösséget, és egymás ízlését elfogadni.”

„El kéne fogadni a másik ízlését!”

„Nem elég fejlett, több animés esemény kéne, több online, megbízható, rendelői oldalak.”



6 3 1 9 4



8 1 9 4

YAKUSOKU NO NEVERLAND

ÍRTA: A. KRISTÓF

DÉMONOK VILÁGA

2

2

9



Bevezető

Rég volt már, hogy dark fantasyról írtam (talán annyira nem, de nekem mindenképp annak tűnik), szóval úgy döntöttem, hogy ezúttal a tavalyi év egyik befutójával pótolom az elmaradást. A cím sokaknak ismerős lehet, bár a manga már 2016 óta publikálás alatt áll, anime csak tavaly készült belőle, ami azonban hamar népszerű lett a stílus kedvelői között. Habár az anime nem vitte el a szezonban a pálmát, sokan nyomon követték a történetet. A cikkemben a mangára és annak kibontakozó történetére koncentrálok, de kiinduló pontként szolgálhat azok számára is, akik inkább az animét szeretnék megtekinteni. Lássuk, miért is szerették annyian ezt a művet!

A történet világa

A történet egy alternatív világban játszódik, ahol az emberek és a démonok közösen éltek. Ez azonban várható eredményhez vezetett: folyamatos háború és vadászat a két faj között. Az állandó ellenségeskedés hosszú időn át tartott, míg végül a manga kezdetéhez képest mintegy 1000 évvel a két fél kompromisszumra jutott. A világot egymás között felosztották.

Az emberi oldalon nem lehetnek démonok (erről az oldalról szinte semmit sem tudunk, ugyanis a történet nem itt játszódik), míg a démonok embereket kaptak, hogy farmokon és „ember gyárakban” tartsák őket a húruk miatt. Ez brutá-

lisnak tűnhet és összintén, az is, legalábbis nem kellemes embernek lenni a démonok világában.

A manga a Grimm fivérek meséihez hasonlóan kezd, egy régi házban egy erdő közepén árván maradt gyerekek élnek egy árvaházban, szerető nővérrel és sok játékkal, mindig boldogan. Nos, legalábbis ameddig a szállítás ideje el nem jön, és a leggyengébbek közülük mennek a levesbe (talán szó szerint). A gyerekek mindennap vizsgákat tesznek, melyek során felméri mentális képes-



ségeiket, a gyengébbek pedig semmi jóban nem reménykedhetnek, de természetesen ezt ők nem tudják. A vizsgák fontosságára később derül fény. A történet akkor veszi kezdetét, amikor a legintelligensebb gyerekek közül kettő az árvaházból szemtanúja lesz egy szállításnak. Világuk teljesen összeomlik és megszületik a kényszerterv, szökni kell, mielőtt rájuk kerül a sor.

Fontosabb szereplők

Norman, Emma, Ray: az árvaház három legintelligensebb bentlakója. Habár mindhárman különböznek egymástól személyiségüket tekintve, most mégis egy kalap alá veszem őket. Ezt azért teszem, mert a történetben mindhárman ugyanazt a szerepet töltik be. Ők a főhősök, a manga első részében a világot az ő szemükön keresztül látjuk és ismerjük meg. Ahogy az elvárható



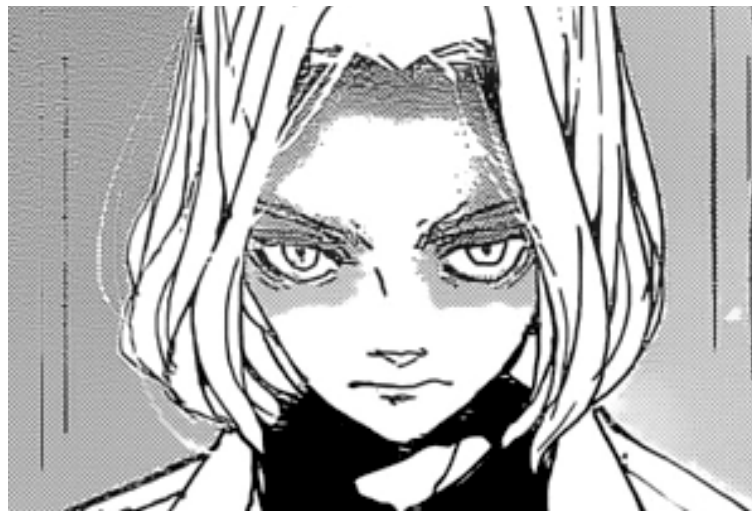
a három legokosabb diáktól, leleményesek, talpraesettek és mindig próbálnak racionálisan hozzáállni a dolgokhoz. Nem tartoznak a hideg zsenik közé, ezt mutatja, hogy amikor megszöknek, nemcsak magukra gondolnak, hanem a többiekre is. A történet előrehaladta során társakkal veszik körül magukat, akikről gondoskodnak.

Ő (Az Egy): a legmagasabb rangú démon, aki különös erővel és képességekkel rendelkezik. Ezek a képességek és a tény, hogy 1000 évvel a manga jelene előtt ő hozta tető alá az egyezményt az emberekkel, afféle istenséggént tisztelik a démonok körében. A cselekmény csak egy későbbi szakaszában jelenik meg, és úgymond külső bírálólként vagy szemlélőként tekint a világ eseményeire. Mivel ekkora befolyással rendelkezik a démon társadalomban, bár csak ritkán jelenik meg, így is komoly szereppel bír a történetben.



Peter Ratri: A Ratri család jelenlegi vezetője. Mikor a történet kezdetéhez képest 1000 évvel a démonok és emberek békét kötöttek, a Ratri család lett megbízva, hogy a démonok világában maradjon, közvetítőként szolgáljon a két fél között, és biztosítsa az emberi farmok működését. Peter a történet főgonoszaként jelenik meg, aki a démon kormányral összejátszva minél több hasznot akar húzni az emberfarmokból. Habár ő maga ember, mégis semmibe nézi, gyakran hús-nak nevezi embertársait. Semmilyen lelkiismeret furdalást nem érez, sőt egyszer sem fordul meg a fejében, hogy talán nem a jó oldalon áll.

„Any” (Isabella): egy fiatal nő, aki felvigyázóként dolgozik abban a farmként működő árvaházban, ahol a történet kezdődik. A manga elején egy szívtelen és érzelmektől mentes személyként jelenik meg, aki gondolkodás nélkül követi felet-



tesei és a démonok parancsait. Az első arc végén azonban tanúbizonyságot tesz róla, hogy igenis együttérez a gyerekekkel.

A manga rajzstílusa

Szép és aprólékos munka, ezen minden biznnyal segített az is, hogy a történet számtalan alkalmat ad rá, hogy az illusztrátor fantáziája szárnyra kapjon. Ilyen például a manga elején, amikor a szökést követően a gyerekek elkezdik felfedezni a kinti világot. Ez azonban teljesen más az általunk ismerttől. Különös növények és állatok kóborolnak a démonok világában. A történet eme része inkább a tiszta fantáziára hajaz, mintsem a dark fantasy oldalára.

Ezenkívül a démonok maguk csemegeként szolgálnak a fantáziának, különös megjelenésük egyszerre indítja be azt, és emlékezteti az olvasót a horror művek stílusára.



Saját vélemény

A manga eltéveszthetetlenül dark fantasy mű, ez nagyjából elmond mindent, amit tudni érdemes róla. Mindezen túl, ahogy haladunk előre, nemcsak a világ kezd kitágulni, hanem az összetettsége is növekszik. A cselekmény későbbi szakaszában belátást kapunk a démonok világának politikai rendszerébe, a hétköznapi démonok életébe, és sok más egyéb információval gazdagodik a manga története.

Kinek ajánlom?

Elsősorban azoknak, akik kedvelik a dark fantasyt, de mindenképp olyan személyeknek, akiket nem zavar a stílussal járó vérontás. Mindezek mellett a The Promised Neverland egy jól felépített fantázia világ, tehát csupán a történetért is érdemes elkezdni.

A mű utóélete

Mint azt már említettem, a manga alapján anime is készült, ami az első 37 fejezetet dolgozza fel. Az anime 2019 januárjában indult útjára és 12 részből áll.

Emellett élőszereplős feldolgozást is kap a Toho stúdió jóvoltából, ami várhatóan 2020. december 18-án kerül bemutatásra.



Angol cím: The Promised Neverland

Író: Kaiu Shirai

Illusztrátor: Posuka Demizu

Műfaj: dark fantasy, horror, akció, fantázia, stb.

Hossz: 171 fejezet, még publikálás alatt áll

Megjelenés éve: 2016 Augusztus 1-től

Források:

[yakusokunoneverland.fandom](https://yakusokunoneverland.fandom.com/)
[The Promised Neverland wiki](https://the-promised-neverland.fandom.com/wiki/)



ONE PUNCH MAN

ÍRTA: A. KRISTÓF

TÖRTÉNET? OLYASMI IS SZÜKSÉGES?

Bevezető

Ebben a cikkben egy különleges mangáról fogok írni és sajnos nem feltétlenül pozitív értelemben. De még mielőtt nagyon neki esnék a dolognak, azt előre bocsájtom, hogy megpróbáltam a jó és rossz dolgokat is felsorakoztatni. Emiatt egy kicsit másabb is lett a cikk, mint amit általában szoktam írni, olyan értelemben, hogy több a személyes vélemény a megszokott kategóriák mellett. A *One Punch Man*-t sokan kedvelik, nem annyira a cikk írók közül vagy azok közül, akik inkább kritikus szemmel tekintenek egy-egy műre. Ez szerintem érthető, amikor én olvasom a mangát, mindig úgy érzem, hogy inkább a szórakoztatás a cél, amiért bizony drága árat fizet a történet és a karakterek is, de erről egy kicsit később.

A történet világa

A történet világa aligha különbözik sokkal a mi világunktól, aprócska eltérés, hogy az emberek mellet szörnyek is élnek benne. Ezek a szörnyek az egyszerű, ész nélküli fenevadaktól egészen az emberi intelligenciaszintet is meghaladó értelemmel rendelkezőkig jelen vannak. Ezen probléma megszüntetésére létrejött a Hősök Szövetsége, mely afféle fejvadász-őrzővédő szervezatként működik. Az itt dolgozó hősök aszerint kapják a rangjukat és fizetésüket, minél erősebb szörnyeket tudnak kiiktatni. Így tehát minden adott egy shounen-akció mangához, amiből nincs is hiány

a történetben. Azonban a sztori középpontjában nem ez áll, hanem egy átlagos japán férfi, aki hónapról hónapra próbál túlélni azáltal, hogy hősnek csap fel, óh, ameddig el nem felejttem megemlíteni, az Univerzum legerősebb személyéről van szó.

Fontosabb szereplők

Itt a megszokottól eltérően a szereplők személyisége helyet arról szeretnék írni, hogy a különböző karakterek hogyan illenek bele a történetbe:

Saitama: a főhős, akinek ugyan kopasz feje látszik az űrből is, mégsem a legokosabb személy a történetben. Egy átlagos fiatal férfi, aki az erejét egy átlagos fitness gyakorlat mindennapi elvégzése útján nyerte, mindennek az ára az volt, hogy kihullt az összes haja, nem vicc!?



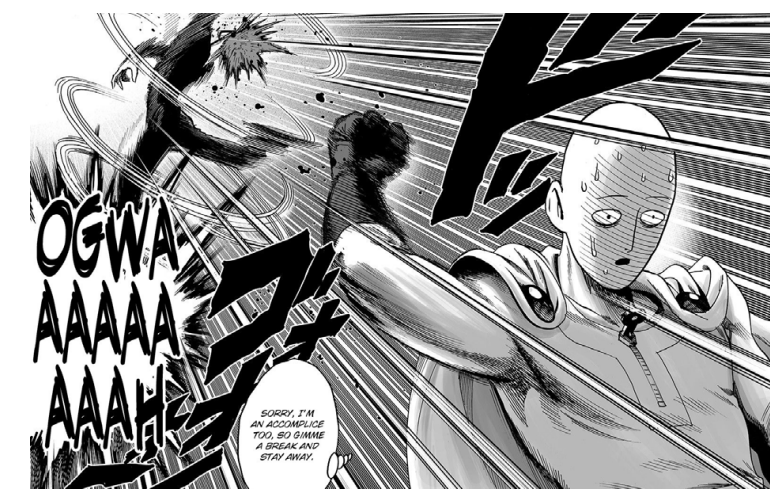
Az átlagos kifejezés teljes mértékben elmondja, hogy kiről van szó, ezenkívül talán a közömbösség lenne még, amivel leginkább tudnám jellemezni. A történet során számtalan vicc forrása, hogy teljesen mindegy számára, hogy a szemetet viszi le a panelből vagy éppen a világot menti meg egy idegen inváziótól.

Genos: egy fiatal férfi, aki egy katasztrófa után teljes mértékben cyborggá válik. Rendelkezik mindennel, amit egy cyborgtól elvárhat az olvasó: erős fegyverek, repülés és soktípusú látás, ezek mellett egy intelligens és jóképű szereplő. Saitama tanítványává szegődik, amikor felismeri, hogy habár Saitama nem érti, mégis rendkívüli erővel rendelkezik.

Ő ellensúlyozná Saitamai közömbösségét, és egyúttal gyakran neki köszönhetően megy előre a történet.



King: Saitamával egykorú férfi, akit a „világ legerősebb embere”-ként tartanak számon, mindezek ellenére egy teljesen átlagos személy, bármiféle emberfeletti képesség vagy erő nélkül. Ilyen szempontból Saitama ellentétje. Egy teljesen visszahúzó és magának való karakter, aki minden szabadidejét mangákra és videojátékokra áldozza. Utóbbiak miatt keresi fel gyakran Saitama. Ő a röhejes helyzetek egyik fő forrása, megjelenése garantáltan mosolyt csal az olvasó arcára.



Fubuki: a történet elsőszámú női alakja, akinek a nővér-szindrómája nagyban befolyásolta a személyiségét. Összintén megmondva legalább annyira a látvány miatt, mint a köré épülő viccek miatt van jelen a mangában. Talán nem túlzok, ha azt mondom, hogy a „fanservice” kategóriába tartozik.

Rajtuk kívül számos „érdekes” karakter van még a történetben, itt fel szeretném hívni az olvasó figyelmét arra, hogy egy kezemen meg tudom számolni, hány olyan karakter van, aki ne lenne valamilyen formában viccnek tárgya. Rengeteg az olyan szereplő, aki karikatúrája valamilyen társadalmi jelenségnek, mint pl. a börtönökben megjelenő homoszexualitás, a bezárkózott zsenik vagy az otakuk kifigurázása stb.

A manga rajzstílusa

Eljött az ideje, hogy Murata Yusukét dicsérjem, mert megérdemli! A rajzolás aprólékos és részletes, a karakterek pedig egyediek. A dicséretet rövidre zárom, inkább azt javasolnám min-



denkinek, hogy írja be a Google képkeresőbe az illusztrátor nevét az angol „art” szócskával a végében, és biztos vagyok benne, hogy minden kétség eloszlik afelől, hogy látványos eme manga rajzvilága!

Saját vélemény

Kezdjük talán a jó dolgokkal, nos, a manga az esetek többségében vicces, komolyan, becsületszavamra. Rendben, elismerem, ez szinte minden esetben olcsó és könnyű viccet jelent. Egyéb pozitívum, hogy bármikor újra lehet kezdeni, és ezzel áttérek a legnagyobb problémára a mangával kapcsolatban. Személyes meggyőződése, hogy már a legelejétől elhatározta az író, hogy nem fog egy összefüggő és tartalmas történetszálat létrehozni. Ami a mangában történetvezetés néven fut, az néha még ahhoz is sovány, hogy a vicceket becsületesen felhozza. A karakterek sablonosak, bár ez érthető, ha abból indulunk ki, hogy mindegyik egy kifigurázása a közismert shounen karak-

tereknek. A világ és a történetvezetés pedig egyirányú. Ez alatt azt értem, hogy az egészet össze lehet foglalni úgy, hogy 'a világ bajba van (szörnyek), de a hősök megmentenék (természetesen nem sikerül), Saitama odatéved/kóborol és megmenti a napot, amit természetesen félreértene, vagy valamilyen poénos helyzet lesz belőle'.

Kinek ajánlom?

Elsősorban azoknak ajánlom, akik egy könnyed komédiát szeretnének olvasni! Emellett a történet nem szenved hiányt akcióból sem, tehát akik kedvelik a shounent, azok se fognak csalódni. Másrészt talán nem éri meg annyira komolyan venni a történetszálat, talán azért, mert gyakran igen komoly nehézséget jelent megtalálni azt. Mindenképp egy gyorsan átolvasható, komikus műről van szó.

A manga utóélete

Mint azt a bevezetőben is írtam, a történet anime feldolgozást is kapott, egész pontosan 2015-ben elkészült az első szezon és 1 OVA, valamint 2019-ben elrajtolt az anime második szezona is. Az adaptáció készítése során nem spóroltak a költségvetéssel, ennek megfelelően az illusztráció nagyszerűre sikerült. Annyi megjegyzésem lenne, hogy az anime során inkább az akciójele- netek kerültek előtérbe. Az animéről bővebb cikk jelent meg a [29. AniMagazinban!](#)



Író: ONE

Illusztrátor: Yusuke Murata

Hossz: jelenleg 19 tankobo kötet és 129 fejezet jelent meg

Publikálás éve: 2009-től, mint webképregény, jelenleg is fut és most már megvásárolható nyomtatott verzióban is
Műfaj: akció, komédia, shounen, szupererő stb.

Források: [OPM Fandomwiki](#), [AnimeAddicts](#)



SOTUS

ÍRTA: DRINI

IGAZ SZERELMÜNK TÖRTÉNETE

Egy személyes dologgal kezdeném, a SOTUS-t én valamikor 2017 év végén ismertem meg, amikor egy ázsiai sorozatokat összevágó videóban megláttam a két fiút. Gyorsan rékerestem a neten, mit is látok, mert azonnal tudni akartam, hogy kik ők. Mikor megtaláltam az első évadot az egyik videómegosztó oldalon, angolul egyben le is daráltam. A folytatása, a SOTUS S akkor még ment odakinn, így becsatlakoztam, és minden héten izgatottan vártam az új részt. Engem azonnal beszippantott. Már nem is számolom, hogy azóta hányszor láttam. Szinte kívülről tudok minden mondatot, mégis újra meg újra lenyűgöz.

De miért is? Mi is ez a SOTUS érzés? Megpróbálom saját szemszögből ugyan, de röviden összefoglalni.

A SOTUS egy 15 részes, Thaiföldön 2016-ban adásba került sorozat. 2017-ben folytatást kapott SOTUS S néven, ami 13 részes lett, és 2018-ban egy speciális epizóddal, az Our Skyy 5. részével zárult(?).



A SOTUS egy egyetemi rendszer, ahol a gólyákat „igazi” hallgatókká avatják, ez adja a sorozat háttérét. Ezért is lenne nagy hiba, ha a SOTUS-t csak sima címnek tekintenénk, és a történetet csakis Arthit és Kongphop kapcsolatára akarnánk leszűkíteni. (Azért így írom a nevét, mert az Our Skyy-ban, amikor Kong jelentkezik a kétéves kínai képzésre, a jelentkezési lapján is így van írva, noha tudom, a legtöbb helyen Kongpobként szerepel.) Itt nemcsak két fiú kibontakozó szerelméről van szó, ez annál sokkal több.

Maga a történet egy egyetemen játszódik, azon belül is a mérnöki karon. Itt Arthit a csapatvezető, akinek a neve napot jelent, ennek később lesz jelentősége. Egy forrófejű, konok és kissé távolságtartó személyiség, de lassan kiderül, hogy egy sebezhető, jólelkű harmadéves is egyben. Négy barátja van, a jóindulatú Tutah, a pimasz Bright, a türelmetlen Prem és a csendes Knot. Ők együtt alkotják azt a felsős csapatot, a „mentorokat”, akik a gólyaavatást szervezik.



Már az első alkalommal akad valaki, aki szembeszáll Arthittal, Kongphop. A 0062-es azonosítószámú elsőéves. Ő egy gazdag családból származó, öntudatos gólya, aki nem hajlandó megalkudni, kiáll a saját és mások igazáért, akkor is, ha ezzel a csapatvezető haragját vonja magára. Ezért kezdetben nem is tudja elfogadni a sokszor érthetetlennek tűnő feladatokat tartalmazó SOTUS rendszert. Barátjával M-mel együtt érkezik a karra. A két fiú hamarosan May-jel kiegészülve egy szerelmi háromszög részeseivé válnak. Kong baráti körébe kerül az egyetemen Oak, Wad és Tew is.

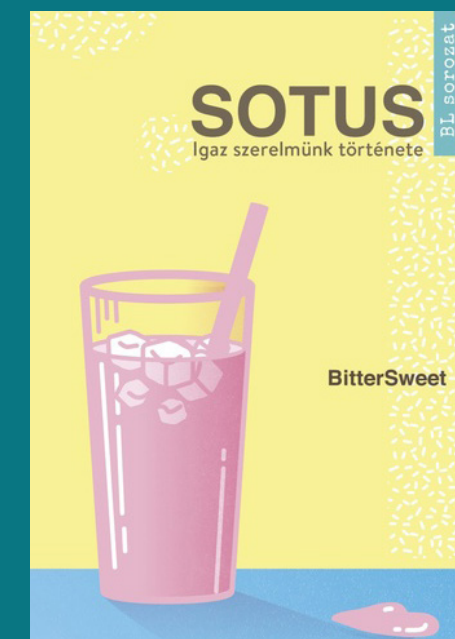
Az első részekben a gólyaavatás és az Arthit-Kongphop „harc” zajlik. Ám amikor Kong lesz a kar holdja, ami ugye a nap ellentéte - utalva ezzel a két fiú közötti különbségre is -, és nagy küzdelem árán mindenki megkapja az áhított fogaskerék medált, ami a mérnökök szívét szimbolizálja, lassan minden megváltozik. Kongnak sikerül egyre közelebb kerülnie Arthithoz, és egyértelmű jeleket ad neki, hogy mit érez iránta, de Arthit nem akarja ezeket meglátni. Még akkor sem, mikor Kong odaadja neki a medált, azaz a „szívét”, hogy őrizze meg neki. Egyik este azonban véletlenül megtudja az igazat, és ettől kezdve csak őrlődik magában.

A Sotus most induló BL sorozatunk első kötete. A sorozatban a legjobb, legnépszerűbb ázsiai (és később majd néhány nem ázsiai) regényt tervezünk megjelentetni. Várhatóan a második kötet a Love by chance lesz, később majd szép sorban a TharnType, Addicted, Theory of love, 2gether, 2Moons, Until we meet again, A tale of thousand stars stb.

A kiadások tempója nagyban függ majd attól, hogy mennyire lesz vagy nem lesz sikeres a Sotus (vagyis segítettetek terjeszteni a híret ☺).

A könyveket eredeti nyelvből fordítjuk, a Sotuson pl. egy olyan fordítónk dolgozik, aki évek óta Thaiföldön él, így nemcsak a nyelvet ismeri tökéletesen, amit szépen fordít, hanem ismeri a számtalan helyi szokást, ételt stb. Ez látszani is fog a magyar szövegen majd.

- Művelt Nép Könyvkiadó



A könyv előrendelhető a **Libri webáruházában!**

Volt csapatvezetője, Tum elbeszélget vele és rádöbbsenti, hogy valójában mit is kell tennie. A híres Rama hídon (ami a sorozat visszatérő motívuma), végül tisztáznak mindent. Arthit végre elismeri, hogy meg akarja ismerni Kongot, és megtörténik az első csók.

Most mindenki azt hiheti, itt a nagy happy end, de nem. Kong egy óvatlan mondata miatt Arthit megint ridegen bánik vele, ám Kong ír neki egy levelet, amiben megfogalmazza az érzéseit. Ekkor hangzik el szerintem a sorozat egyik legszebb mondata, igaz, írásban: „Te vagy az én napom.” Arthit egy páros karkötőt hoz, ezzel véglegesítve a kapcsolatukat, sőt, mindenki előtt el is ismeri azt. Ekkor mondja ki Kong a sorozat egyik kulcsmondatát: „Nem a férfiakat szeretem, hanem P’Arthitot. Ha nem P’Arthit lenne, nem szeretném.”

Az, hogy férfi, másodlagos. Ez a felfogás már számos ázsiai BL sorozatban feltűnt, át lehetne venni... Ekkor történik az újabb csók, amit, visszakanyarodva a mondandóm elejére, abban a

bizonyos videóban láttam. Itt megvallják egymásnak az érzelmeiket, és Arthit végre elhívja Kongot egy igazi randevúra, majd odaadja neki saját fogaskerekét. Az utolsó részben már két évvel előrébb vagyunk, a SOTUS S pedig innen folytatódik...

De miért is szeretem ennyire? Először is, nem tudom igazából megfogalmazni... ☺ Másodszorban a SOTUS elv, a *Seniority=tisztelet* (idősebbek), az *Order=parancs*, a *Tradition=agyomány*, az *Unity=egység*, a *Spirit=lélek* egy követendő életszemlélet kitűnő példája lehet. Harmadszorban, mert egy igazán jó történet, komoly mondanivalóval. Manapság már jönnek ki olyan sorozatok, amikben sajnos ez egyre inkább másodlagossá válik.

A főszereplőket Krist Perawat (Arthit) és Singto Prachaya (Kong) személyesít meg, nagyon jól játsszák a szerepüket, a karakterfejlődésük, különösen Arthité, bámulatos. (Kis érdekesség, hogy eleinte fordított lett volna a szereposztás, de végül megcserélték őket, ami szerintem töké-

letes döntés volt.) A fiúk mindemellett, hogy kiváló színészek, nagyon jóképűek, és a köztük lévő összhang is elképesztően jól működik. Van kémia, ahogy mondani szokták. Mellettük a mellékszereplők is jól kiegészítik a cselekményt, a szereplőválogatás szerintem kimagaslóan jól sikerült.

A helyszínek, a környezet, a díszlet, külön kiemelve a zenét, mind-mind hozzájárul ahhoz, hogy a SOTUS ma a BL sorozatok egyik ékköve. A két főszereplő pedig még mindig a GMM TV legtöbb bevételét szállító „párja”. Számos díjat bezsebeltek az évek alatt, és népszerűségük a mai napig töretlen.

Nagy öröm a rajongóknak, hogy ez év decemberében végre a Művelt Nép Könyvkiadó gondozásában magyarul is kézbe fogható majd a regény, melyet Bittersweet írt. Én már előjegyeztem rá. Tegyétek ti is, ígérem, nem fogtok csalódni. Annak ellenére mondom, hogy a könyv nyilván sok mindenben eltérhet a sorozattól, de a lényeg ugyanaz lesz. A SOTUS...♥



Cím: Sotus

Hossz: 2 évad (15 epizód)

Év: 2016

Műfaj: LGBT dráma, romantikus

Ország: Thaiföld

A könyv előrendelhető a [Libri webáruházában!](#)



IF CATS DISAPPEARED FROM THE WORLD

ÍRTA: YUUKO

„Ha a macskák egyszer csak eltűnnének a világból... vajon milyenné válna ez a világ?”

A *Sekai Kara Neko ga Kieta Nara*, vagy angol címén *If Cats Disappeared from the World*, Kawamura Genki azonos című könyvének az adaptációja. Ha a macskák eltűnnének a világról címmel magyarul is megjelent. A könyv hónapokig szerepelt a legfontosabb sikerlistákon, világszerte több mint egy millió példányban kelt el, és számos országban jelent meg.

„Ha én eltűnnék erről a világról... vajon kinek hiányoznák?”

Történetünk névtelen, harmincas éveiben járó főhőse postásként dolgozva éli eseménytelen életét. Édesanyja elhunyt, apjával pedig nem tartja a kapcsolatot. Egyetlen társa egy Kyubetsu – Káposzta – névre hallgató macska. Egy nap azonban munka közben hirtelen elájul. Kivizsgálják, majd az orvos felvilágosítja, hogy agydagangot diagnosztizáltak nála, és legfeljebb egy hete van hátra. Főhősünk teljesen labilis állapotba kerül, ami egyáltalán nem meglepő. Végiggondolja, mi mindent szeretett volna még csinálni az életben. Csupa apró, jelentéktelen tevékenységet, amelyek hirtelen mégis fontosnak tűnnek számára. Amikor hazaér, már várja valaki a lakásában. A rejtélyes alak pontosan úgy néz ki, mint főszereplőnk, azonban a viselkedése teljesen más. Az Ördög elmondja neki, hogy valójában már csak egy



napja van hátra, azonban létezik egy másik megoldás... Egy-egy nappal tovább élhet, ha valami – például egy tárgy – teljesen eltűnik a világból, úgy, mintha soha nem is létezett volna. De azt, hogy mi tűnjön el, nem a fiú, hanem az ördög fogja eldönteni.

És mi történik akkor, ha csupa olyan dolgokat tűntet el, amelyek jelentősen befolyásolták főszereplőnk életét? Egy ex-barátnő, akit egy téves telefonhívás miatt ismert meg, valamint egy filmrajongó legjobb barát... Mi történne, ha eltűnnének azok a dolgok, amelyek összekötötték őket? A fiú rákényszerül, hogy végiggondolja az életét, és azt, hogy mi is fontos számára igazán. Mit képes feláldozni azért, hogy még egy nappal tovább élhessen?

Megvalósítás, színészek és zene

A film főszereplője sokak számára ismerős lehet. Sato Takeru játszotta többek között Ta-



naka Yukio szerepét a *Beck* című filmben, illetve Kenshint, a *Rurouni Kenshin* trilógiában. A film elején számomra egy kicsit túljátszotta a szerepét, azonban utána egy rossz szavam sem lehet az alakítására. Ráadásul ebben a filmben egyszerre kétféle szerepben is láthatjuk, a visszafogott, csendes postás, illetve a nemtörődöm, vidám ördög szerepében, és mindkettőt kiválóan alakítja. Egy ismertebb színésznő is feltűnik a filmben, ő pedig nem más, mint Miyazaki Aoi, akit eddig például a *Nana* főszereplőjeként vagy szinkronszínészként lehet még ismerős. És talán nem itt kellene megemlítenem, de a főszereplő macskája valami elképesztően aranyos. Én hatalmas macskabolond vagyok, ezért külön élveztem a főszereplő és a cica közötti kapcsolatot.

„A fiú rákényszerül, hogy végiggondolja az életét, és azt, hogy mi is fontos számára igazán.”



A történet össze-vissza ugrál az időben, minden egyes tárgy elvesztése előtt betekintést nyerünk főszereplőnk múltjába, és abba, hogy az milyen hatást gyakorolt rá, milyen eseményt, kapcsolatot köszönhet neki. Főszereplőnk a balesete miatt – egy teljesen diszfunkcionális – ragtapaszt visel az arcán, ami segíthet megkülönböztetni a jelen és a múlt eseményeit. Tehát amikor rajta van a ragtapasz, akkor a jelenben vagyunk, minden más a múltban történik.

A film zenéjét a Sony készítette, a főcímdalát pedig HARUHI énekli, aki ekkor még csak 17 éves volt. A szám címe Hizumi, egy gyönyörű, szomorkás hangvétellű j-pop szám, amely tökéletesen illeszkedik a film hangulatához.

A könyv, amiben van beszélő macska, és a film, ahol szerencsére nincs

Talán annyira nem ide kapcsolódik, de meglepő módon számomra a film maradandóbb élményt nyújtott, mint a könyv. Szerintem ebben a formában a történet sokkal drámaibb és érdekesebb volt. Ez persze semmit sem von le a könyv értékéből, de én így éreztem.

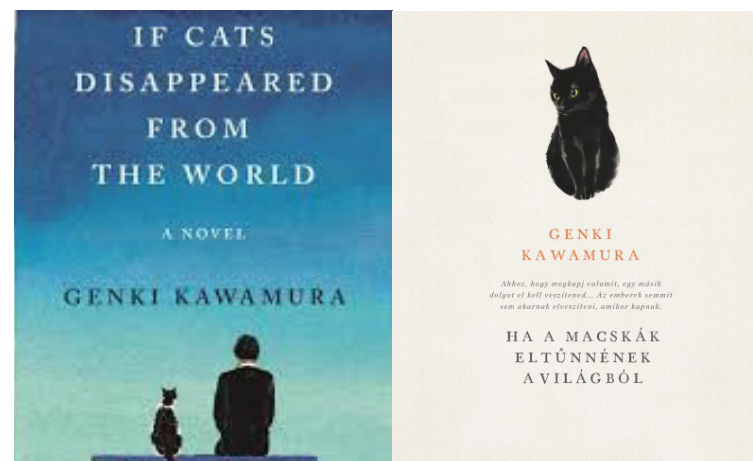
Ahogy a fenti címben leírtam, a könyvben van olyan jelenet, ahol főszereplőnk konkrétan beszélget a macskájával, ami nekem már ott sem tetszett. Ízlések és pofonok, de a beszélő macskáról már örökre Yoruichi-san (*Bleach*) vagy épp Happy (*Fairy Tail*) fog az eszembe jutni, így külön

„A történet össze-vissza ugrál az időben, minden egyes tárgy elvesztése előtt betekintést nyerünk főszereplőnk múltjába, és abba, hogy az milyen hatást gyakorolt rá...”

örültem, hogy ezzel nem tették tönkre a megható pillanatokat. Kár, hogy állatszereplőket nem igazán díjaznak, mert ez a filmbéli cica megérdemelte volna.

A Sekai Kara Neko ga Kieta Nara egy megható alkotás, amely képes elgondolkodtatni az embert. Mi vajon mit tennénk egy ilyen helyzetben? Mi is az igazán fontos számunkra? Ha a főszereplő helyében lennénk, az Ördög milyen tárgyakat akarna eltüntetni?

Ez egy olyan film, ami kortól és tapasztalattól eltérően különböző élményt adhat az ember számára. Önmagunk megismerését, illetve a családdunkkal és a barátainkkal való kapcsolatunk fontosságát is hangsúlyozza, azonban egyáltalán nem szájbarágósan. Lassú, de tartalommal és komoly mondanivalóval bíró film, amelyben egyetlen mondat sem hangzik el véletlenül. Persze, vannak hozzá hasonló alkotások, de a maga nemében ez egy kiváló film, keserédes és megható hangulattal, remek főszereplővel és egy cuki macskával. Kell ennél több?



Cím: Sekai Kara Neko ga Kieta Nara;
If Cats Disappeared from the World

Hossz: 103 perc

Év: 2016

Műfaj: dráma, természetfeletti

Stúdió: Toho

Értékelés:

IMDb: 7,0

MDL: 8,2

*Források: MDL, IMDb, Tekla könyvei,
Filmteker, Soompi fórum*

Murakami Rjú
PIERCING



PIRSZING

ÍRTA: A, KRISTÓF

AZ EMBERI ELME SÖTÉT BUGYRAI

Bevezető

A regény 1994-ben jelent meg, majd később több nyelvre, köztük magyarra is lefordították. A mű maga egy ártatlannak tűnő helyzettel kezd. Kawashima Masayuki minden este újszülött kislánya fölött áll. Ameddig a felesége mélyen alszik, addig Masayuki véres gondolatokkal küzd. Kezében egy jégcsákannyal minden éjszaka teljes erejéből küzd a gondolat ellen, hogy leszúrja a csecsemőt. Masayuki végső kétségbeesésében próbálja elterelni a figyelmét a munkájával, azzal, hogy vásárolni jár éjszaka, de minden hiába, vér kell folyjon...

Az íróról

Murakami Ryu egy termékeny japán regényíró, ez alatt azt értem, hogy pályafutása során több mint egy tucat regénye megjelent már, melyek közül sokat idegen nyelvekre is fordítottak, azonban a *Piercing* nem tartozik a három legismertebb regénye közé. A leghíresebb regényei a Majdnem átlátszó kék, Érme szekrény csecsemők és Misou levesben. Történetei rendszerint a kiábrándulásról, drogokról, szürrealizmusról, gyilkosságról és háborúkról szólnak, rendszerint Japánban, a japán társadalmat háttérként használva.

A Pirszingben majdnemhogy az összes említett kategóriát kipipálta, tehát habár nem a legismertebb műve, mégis egy ízig-vérig Murakami Ryu regényről van szó.



A történetről 'spoiler' nélkül

A regénynek két főszereplője van: Masayuki és Chiaki, egy prostituált. Masayuki nem tud szabadulni a gyilkolás vágyától, így tehát jobb híján úgy dönt, inkább egy számára ismeretlen prostituálttal végez, mintsem a saját gyermekével. Masayuki elkezdi gondosan megtervezni tettét, erőfeszítést nem kímélve abból a célból, hogy később ne tudják majd rábizonyítani. Egy ilyen terv természetesen már megszületésekor kudarcra van ítélve, pusztán az elképesztően hatalmas mennyiségű hibalehetőségek miatt. A regény azonban nem erről szól, mint azt feljebb is írtam, fő témája az emberi elme legmélyebb rétegei. A regény során Masayuki végig belső harcban áll az ösztöneivel, nem csupán a gyilkosság kapcsán, hanem a családja iránt is.

A történet második központi szereplője Chiaki, egy fiatal leány, akinek a múltja legalább annyira felkavaró, mint a tett, amire Masayuki ké-

szül. Chiaki egy prostituált, aki mit sem sejtve indul el következő munkáját elvégezni, mindeddig tökéletesen együttműködve Masayuki tervével, azonban még mielőtt a férfi terve elindulhatna ördögi útján, Chiaki múltja közbeszól.

A történet világa akár napjaink Tokiója is lehetne, mivel a mű lélektani, ezért az író semmi SF vagy természetfeletti elemet nem szőtt bele a regénybe.

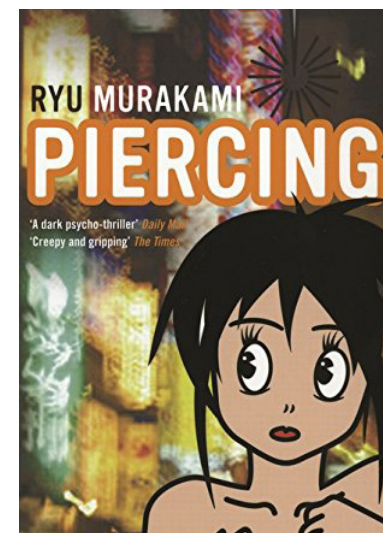
A regény utóélete

Habár a Piercing nem tartozik a legelismertebb művei közé az írónak, mégis kellőképp népszerű ahhoz, hogy 2018-ban ugyanazzal a címmel film készüljön belőle.

Mint azt már írtam, a könyv magyar nyelven is olvasható, nem szeretnék eladókat reklámozni, ezért csak annyit mondok, hogy szerintem becsületes áron meg lehet vásárolni.

Kinek ajánlom a könyvet?

A regényt első sorban azoknak ajánlom, akik kedvelik a lélektani műveket, azokat, amelyek nem riadnak vissza a szextől vagy éppen a horror határát súrolják.



Ha hasonlítani kellene, akkor nekem Steve Erickson A tenger éjfélkor érkezik (The sea came in at midnight) vagy ugyancsak tőle a Rubicon tengerpart (Rubicon beach) című könyv jut az eszembe. Mindenképp, aki ismeri a két író közül az egyiket, fel fogja ismerni a hasonlóságot a másikban.

A regény végig a tudatalattinkban motoszkál, az olvasó végig úgy érzi, hogy valami mély és megfoghatatlan dologhoz szól a regény, valami igazán emberihez, ami mindeddig felismerhetetlenül megbújt az elméje legsötétebb szegmensében. A könyv semmilyen körülmények között sem egy könnyű olvasmány, a szöveg nem nehéz és a történetvezetés sem lassú, hanem az állandó feszültség és kényelmetlen érzés, melyet nemcsak a regény főszereplői, de gyakran az olvasó is megélt tapasztal az, ami igazán türelmet próbáló, és ami különlegessé teszi.





Tian Guan Ci Fu regény magyarul!

Fordító: Risa

Az első 20 fejezet már elérhető az *alábbi oldalon* vagy *drive mappában*!

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

Szinopszis:

Érted legyőzhetetlenné válok!

„Hallottátok? A guberáló mennyei tisztviselő összesűrte a levegőt a szellemek birodalmának első számú fejesével!”

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



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

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

Hossz: 244 fejezet + 8 extra
fejezet





JAPÁN KONZOL

TOP 10

ÍRTA: VENOM

Amióta feltalálták az első videojátékokat, a japánok szinte azonnal ráugrottak a témára és vitathatatlanul az egész világot behálózták játékgépekkel, otthoni konzoljaikkal és hordozható kis masinákkal. Természetesen több ezer játékot is biztosítottak hozzá, melyeknek ugyan csak egy kis része hagyta el a szigetországot, de így is teljesen ledominálták közel 20 évig a piacot. A mostani toplistában a japán konzolgenerációk legfontosabb gépeit szedtem össze, az alapján, hogy mekkora hatásuk volt a világra, vagy mennyire voltak fontosak, illetve népszerűek.

10. TURBOGRAFX-16 / PC ENGINE

1987 - 1994

Teljes eladás: 5,8 millió

Fontosabb játéksorozatok: Bonk, Ys, Splatterhouse, Castlevania, játéktermi átiratok és shooterek

NEC Home Electronics korai konzolja, bár nyugaton elég kevés figyelmet kapott, de Japánban hatalmas rajongótábort szedett össze az évek alatt. A 16 bites gép bár nem volt egy kimondott erőmű, de nagyon korrektül volt képes kezelni a 2D-s lövöldözős és platform játékokat, ezért főleg az akkoriban kisebb játékfejlesztő cégeknek volt szimpatikus (plusz kevesebb jogi hercehurca a Nintendóval). Amerikában TurboGrafx-16 néven jelent meg, és a fogadtatása elég visszafogott volt, főleg, hogy szinte egyidőben jelent meg a jóval nagyobb reklámmal megtámogatott SEGA

konzollal, ami szintén nem tett jót a terjesztésnek. Nyugaton a játékfelhozatal is elég gyérre sikerült, rengeteg japán fejlesztő nem is foglalkozott a külföldi megjelenésekkel, így a konzolt szinte magára hagyták. Japánban viszont sokkal jobb volt a helyzet, tömegével jelentek meg rá játékok (sok akkor népszerű játéktermi átirat is), és kezdetben úgy tűnt, hogy még a Nintendót is megszorogatják, 1987-ben még a Famicomot is sikerült lenyomni-



uk eladásokban. Megjelent hozzá egy CD kiegészítő is, bár a technológia erősen gyerekcipőben járt akkoriban. Jelenleg főleg a gyűjtők körében népszerű, sokan a 2000-es években fedezték fel újra a konzolt, és tavaly jelentették be, hogy még idén megjelenik a 'TurboGrafx-16 Mini', amit a retro rajongóknak szántak.

9. NEO-GEO AES

1990 - 2004

Teljes eladás: ~1 millió

Fontosabb játéksorozatok: King of Fighter, Fatal Fury, Samurai Shodown, Metal Slug

Ha valaki életében egyszer is járt egy játékteremben (főleg a 90-es években), akkor 100%, hogy belefutott valamelyik Neo-Geo játékba. Emlékszem, hogy még nálunk is vidéken a helyi kocsmában állt egy Fatal Fury és egy Samurai Shodown kabinet (bár már akkoriban is inkább a Street Fighterért voltunk oda). A Capcom és a Sega mellett a harmadik legnagyobb arcade játékfejlesztő cég volt, és mai napig is szorgalmasan portolgatja mindenfelé a klasszikusait SNK néven. Az AES (Advanced Entertainment System) konzoljuk a nagyon



magas ára miatt ugyan nem lett nagyon elterjedt, de elképesztő a sikere mai napig a rá megjelent játékoknak, főleg a retro rajongók körében. Az AES valójában nem volt más, mint egy játéktermi gép kisebb verziója, amit otthoni felhasználásra szántak. Ennek megfelelően a korához képest iszonyat erős hardware-rel rendelkezett, ami messze túlszárnyalta minden riválisát, de meg is kérték az árát. Míg az akkori otthoni konzolok 1-4 megabyte-os kártyákat használtak a játékokhoz, az AES akár 40 megabyte-ig is nyújthatott, sőt idővel ezt dublázták is. Később jött egy CD-s változata is Neo-Geo CD címen, és egészen 2004-ig jelentek meg Neo-Geo játékok hivatalosan, ami azért nem kis teljesítmény. Természetesen ebből is készült talvaly egy „mini” verzió, amit így már bárki beszerezhet emberi áron. Mivel a Neo-Geo története hatalmas, ezért egy későbbi cikkben még lehet, visszatérünk rá...



8. NINTENDO 64

1996 - 2002

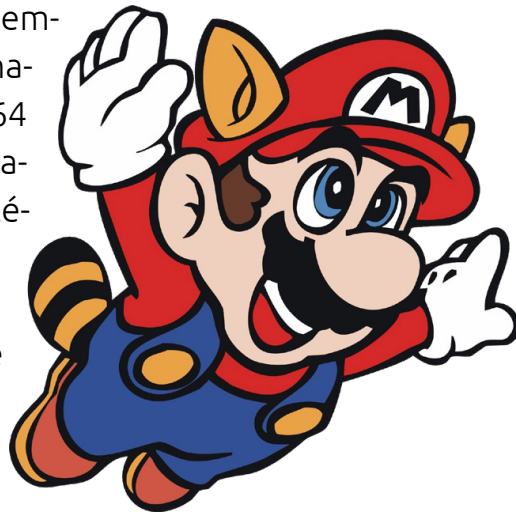
Teljes eladás: 32,9 millió

Fontosabb játéksorozatok: Mario, Legend of Zelda, Turok, Banjo-Kazooi

A 90-es évek elején még úgy tűnt, hogy semmi sem tudja a Nintendo hatalmát megrendíteni, hiszen a cég neve jóformán egyet jelentett a videojátékokkal. Ám megjelent a Sony, és mindenki meglepetésére szépen átrendezte a világot a PlayStationnel. A Nintendo úgy döntött, hogy nem fog a többi konzolgyártó útjára lépni, nemcsak a CD formátumot ignorálja, hanem átugorja a 32 bites generációt és egyből a 64 bitre vált. Ezek akkoriban nagyon súlyos döntések voltak (és részletesebben olvashattok erről a Final Fantasy VII Remake cikkben (93. oldal), amik így több mint 25 év távlatából már egyértelműen hibásnak bizonyultak. A kezdetben Ultra 64 néven futó projekt a videók és CD zenék helyett a fókusz a gyors és látványos 3D-s grafikára helyezte, olyan számítási kapacitással, amit az akkori szuperszámítógépek is megirigyelhettek. Mivel a legtöbb játékfejlesztő elpártolt a Nintendótól ebben az időben a CD



hiánya miatt, így saját erőből (illetve a RARE stúdióval közösen) tolták ki a játékokat az N64-re... és nem is akármiket. Mario 64, Zelda: Ocarina of Time, Goldeneye 64, Turok és megannyi cím, amit mai napig emlegetünk, mint a legjobbakat. Bár a Sonyval szemben végül alulmaradtak, és az N64 mai napig úgy maradt meg az emlékekben, mint egy furcsa és elhibázott konzol, de nélküle sokkal kevesebb lenne a játékvilág.



7. SEGA MEGA DRIVE / GENESIS

1988 - 1997

Teljes eladás: 30,7 millió

Fontosabb játéksorozatok: Sonic, Phantasy Star, Vectorman, Golden Axe, Streets of Rage, Shining Force, Mortal Kombat

„Genesis does what Nintendon't”, szölt a reklámszlogen a 90-es évek legelején. SEGA erőből ment neki a Nintendónak, minden reklám arra irányult, hogy az ő gépük mennyivel erősebb, mint a konkurenciáé. Ennek nevet is adtak „Blast Processing”, aminek a valóságban semmi jelentősége nem volt, de jól hangzott. Persze nemcsak szájkaratézta, a kis fekete konzolra sorra jelentek meg a jobbnál jobb címek, köztük természetesen a máig híres Sonic sorozat, ami lényegében önmagában eladta a gépet. Bár a valóság az, hogy a Mega Drive ugyan minden hangoztatás ellenére gyengébb hardware volt, mint a konkurens Super Nintendo, de ez akkoriban szinte senkit nem érdekelt, hiszen a megjelent adatok kevés embernek jelentettek bármit is. Japánban érdekes módon nem aratott nagy sikert, viszont nyugaton hatalmasat robbantottak vele, és megszületett az első



igazi „konzol háború”. SEGA a Nintendo ellen, mindenki részese volt, aki csak birtokolta valamelyik konzolt, és így sok év távlatából olyan gyerekesnek tűnik, aztán benézünk most egy konzolos csoportba az interneten és az Xbox-osok gyalázzák a Playstation tulajokat...

Ma már köztudott, hogy a SEGA végül elvesztette a harcot, de ezen csak a játékosok nyertek. És akkor ne felejtsük megemlíteni, hogy kapott a Mega Drive kiegészítőket is, első körben egy CD olvasót Mega CD néven, amit hozzá lehetett csatolni a géphez, és bár nem lett akkora siker, mint azt a SEGA várta, de előrevetítette a következő generációját a konzoloknak.



A másik híres, vagyis inkább hírhedt kiegészítő a 32X névre hallgató egység, ami azt a célt szolgálta volna, hogy felturbózza az alapgép képességeit... sajnos gyorsan feledésbe merült és csak egy maroknyi játék jelent meg rá. A SEGA ezután leszálló ágba került, a későbbi Sega Saturn nem tudta felvenni a küzdelmet a PlayStation és a Nintendo 64 sikerével, majd a Dreamcast bukásával 2000 elején végleg kiléptek a konzol piacról és mára leginkább játékkiadóként működnek.

6. NINTENDO WII

2006 - 2017

Teljes eladás: 101,6 millió

Fontosabb játéksorozatok:

Legends of Zelda, Mario, Wii sports,

A Sony eljövételével a Nintendo egyeduralma lényegében megszűnt, és se az N64 se a GameCube nem igazán tudta megszorongatni a konkurenciát (hogya a villámgyorsan elhalt Virtual Boy balesetről ne is beszéljünk). 2005 környékére a világ inkább a MicroSoft és Sony párharcára koncentrált a frissen érkező PlayStation 3 és Xbox 360 konzolok kapcsán, melyek elsőként célozták meg a modern HD technológiát. A Nintendo is bejelentett közben egy konzolt, méghozzá Wii néven, és nem is titkolták, hogy lényegében a 2001-ben megjelent GameCube kicsit feltuningolt újrakiadása lesz. Természetesen a játékvilág úgy reagált erre, ahogy az várható volt... hangos röhögéssel és gúnyos mémekkel, ahol a Nintendo ássa a saját

síkját. A névválasztás sem volt szerencsés (az angoloknál elég komikusan hangzik), de amikor ezt megfejtették azzal, hogy a konzol nuncsakura hasonlító mozgásérzékelős irányítást kap, hát mindenki elmorzsolta egy könnycseppet a megbolondult japánokért. Aztán amire senki nem számított: a Wii jött, látott és győzött. Eladásokban akkorát vert a két egymással kakaskodó ellenfelére, hogy öröm volt nézni. Nem kellett HD grafika, se Bluray, se semmi hasonló modern fityfene, a Wii iszonyatosan jó játékelményt nyújtott, az emberek pedig egymást taposva rabolták le a készleteket a boltokból. Erre jött rá a parádés felhozatal, a Nintendo nem spórolt ezúttal semmin és két kézzel szórta a jobbnál jobb játékokat. Mariók, Zeldák,



Metroidok, JRPG-k, sportjátékok tonnaszámba, sőt arról sem feledkeztek meg, hogy a GameCube-bal visszafelé kompatibilis legyen, és már volt online boltja is, ahonnan régebbi konzolok legendás címeit tölthették le a népek. Sony és MS szégyenkezve elkezdtek a saját mozgásérzékelős projekteiket (Move és Kinect), de mire eljutottak volna oda, hogy érdemben fejlesszenek is rá, a Wii lendülete is elfogyott, az emberek pedig valami újat akartak. A Wii utódja a Wii U lett, ami sajnos gyorsan elhalt, de hamvaiból ismét megalkottak egy új sikertörténetet, amit Switchnek neveznek, de erről majd máskor...

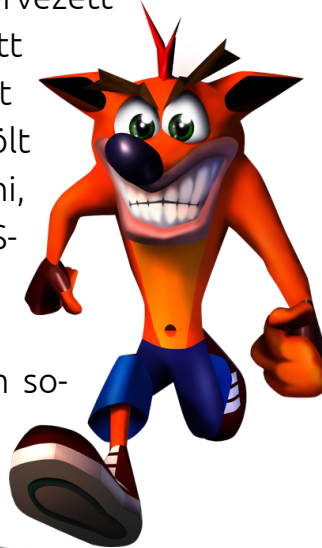
5. SONY PLAYSTATION

1994 - 2006

Teljes eladás: 102,3 millió

Fontosabb játéksorozatok: Crash Bandicoot, Spyro, Final Fantasy, Castlevania, Gran Turismo, Ridge Racer, Tomb Raider, Resident Evil

Ha már ennyit emlegettem a Sonyt, akkor ideje rátérni a kis szürkére, ami a 90-es években újraértelmezte a videojáték fogalmát. Bár kezdetben a Sony nem tervezett saját konzolt kiadni, hanem a Nintendóval együtt tervezett betörni a piacra egy Super Nintendóhoz csatlakoztatható CD olvasóval, de erős nézeteltérések alakultak ki a cégek között, és a végén a tervezett partnerkedésből semmi sem lett (egy prototípuson kívül). Viszont nem szerették volna a sok beleölt időt és energiát veszni hagyni, ezért úgy döntöttek, hogy PlayStation néven saját 32 bites konzolt jelentenek be. Ami ezután következett, arra szerintem nem sokan számítottak.



4. NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM / FAMICOM

1983 - 1995/2003

Teljes eladás: 61,9 millió

Fontosabb játéksorozatok: Mario,

Legend of Zelda, Contra, Metroid, Metal Gear, Final Fantasy, Dragon Quest, Castlevania

Ha nagyon őszinte akarnék lenni, akkor NES-nek kellene az 1. helyen lennie ebben a listában, hiszen a 80-as években akkora hatása volt az egész világra, amire azóta sincs túl sok példa. Bár nem ez volt az első konzol és messze nem is a leg-erősebb hardware, mégis elhozta a családoknak a videojáték fogalmát. A Nintendo ezzel a géppel lett a világ legismertebb konzol gyártója, és ugye mondanom sem kell, hogy az olyan karakterek, mint Mario, Zelda, Samus itt jelentek meg először, lényegében instant történelmet írva. Olyan sikeres lett a konzol, hogy a játékokból többet adtak el, mint az összes többi platformból (beleértve a



Emlékszem, olyan 1994 környékén, mikor az akkori 576 Kbyte magazinban olvastuk, hogy mire készül a Sony, csak a fejünket csóváltuk, elvégre, ha konzol, akkor az vagy SEGA vagy Nintendo, nincs más! Két évre rá a PlayStation szinte letarolta a piacot, olyan látványt nyújtott, amit akkoriban csak a megfizethetetlenül drága PC-k vagy a játéktermi gépek. Aztán jöttek sorban az olyan legendás címek, mint a Metal Gear Solid, Final Fantasy VII/VIII/IX, Tomb Raider 1-4, Resident Evil 1-2, a Crash Trilógia, a Spyro sorozat, és még sorolhatnám oldalakon át. Teljesen mindegy, milyen stílust szerettél, a PS-en megtaláltd, és ezzel nagyon nehezen tudta felvenni a versenyt bárki is. A CD írók terjedésével és a kalózkodás fellendülésével a PS népszerűbb lett, mint valaha, 2000-re pedig úgy tűnt, hogy a Sony-nak egyetlen egy konkurenciája lehet csak, és az saját maga (aztán jött a Wii és az Xbox, a többi meg már tudjátok).

személyi számítógépeket is) összesen. Egyetlen év alatt több NES konzol fogyott el, mint az akkor fénykorát élő Commodore 64-ből 5 év alatt (sem). Hivatalosan 1995-ben jelent meg rá az utolsó játék, de a gyártását 2003-ig folytatták, amikor is végleg leálltak a támogatásával. Bár maga a konzol nem volt erős, sőt a SEGA akkori konzolja a Master System sok szempontból messze jobb volt, de a hatalmas méretű felvásárlása miatt minden cégnek a NES volt az elsődleges platformja. NES-en született meg a Final Fantasy, a Castlevania, a Dragon Quest és még sok-sok ma is futó sorozat. Érdekes neten rákérteni, hogy milyen kiegészítőket kapott a gép, találtak majd sok vicces furcsaságot, a robottól, a kesztyűbe épített irányítón át a legbizarrabb és használhatatlan műanyag vackokig, amiknek az volt az egyetlen célja, hogy a szülők zsebéből kihúzza a pénzt a karácsonyi bevásárlás alkalmával.



De akkor miért is nem a NES áll az első helyen? Nos, mert van még 3 másik konzol, amik ha kisebb mértékben is, de szintén megreformálták a játékvilágot...

3. GAME BOY (COLOR)

1989 - 2003

Teljes eladás: 118,6 millió

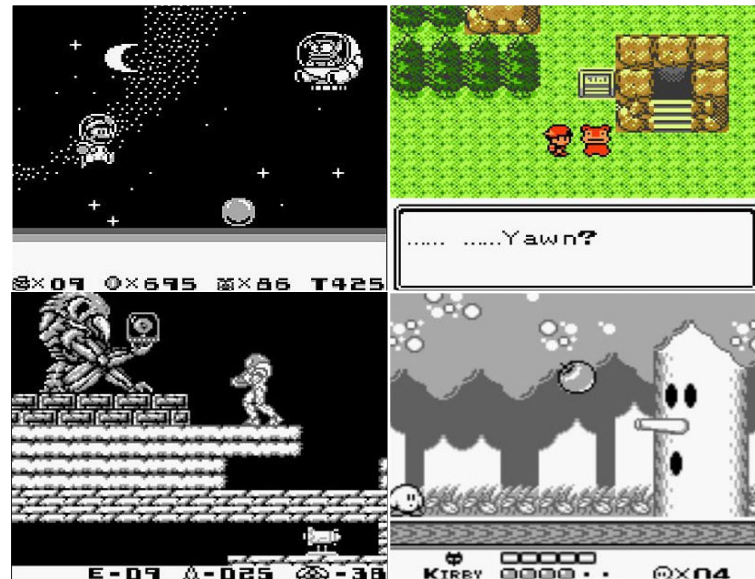
Fontosabb játéksorozatok: Tetris, Mario, Legend of Zelda, Final Fantasy Legend, Donkey Kong, Pokemon

30 évvel ezelőtt, mikor még nem léteztek mobiltelefonok (bizony, ma már el se tudjuk ezt képzelni), akkor nem volt egyszerű azoknak, akik utazás közben vagy a szabadban szerettek volna játszani a kedvenc videojátékaikkal. Bár léteztek már akkor is amolyan „kvarcjátékok”, de azok még messze voltak a valódi kézikonzoloktól. A Nintendo viszont itt is újítani akart, és 1989-ben piacra dobta a Game Boy-t, ami lényegében egy nagyon lebutított NES volt, hordozható változatban. A kijelzője összesen 4 színt tudott (2 szürke és 2 zöld), de ez akkoriban senkit sem zavart, mert természetesen tucattal érkeztek rá a játékok.

Érdekesség, hogy az a játék, ami minden Game Boy-hoz járt, ezúttal nem egy Mario cím lett, hanem az 1984-es Tetris feldolgozása. Ez a lépés zseniálisnak bizonyult, úgy vitték a kis masinát, mint a cukrot, mert a Tetris kortól és nemtől függetlenül mindenkit lekötött akár órákra is.



A konzol 4 ceruzaelemmel működött, amivel akár 10-15 órát is kibírt jobb esetben. Persze a SEGA és az akkoriban fénykorát élő Atari is megtette a maga lépéseit, hogy betörjön a kézikonzolok piacára, de sem a Game Gear, sem a Lynx nem volt képes még csak megszorongatni sem a Nintendo masináját. Játékok tekintetében pedig aztán végkép nem lehetett panasa senkinek, gyakorlatilag a Zeldától a Final Fantasy-ig minden megjelent rá, sőt még a Donkey Kong Country trológia is megkapta a maga portjait, hogy a sok Mortal Kombat és hasonló verekedős játékokról ne is beszéljünk. De az igazi nagy áttörést mégis egy ma is jól ismert cím hozta meg, és ez nem más, mint a Pokémon, melynek egyes részei újabb és újabb eladási rekordokat döntöttek. Közel 10 évvel a megjelenése után, 1998-ban a konzol kapott



némi ráncfelvarrást a Game Boy Color képében, ami már színes kijelzővel és egy picit modernebb hardware-rel rendelkezett. 2003-ban megjelent a Game Boy Advance is, ami végleg leváltotta az akkor már ősrög szürke téglát, a Nintendo pedig azóta is a hordozható konzolok koronázatlan királya.

2. SONY PLAYSTATION 2

2000 - 2013

Teljes eladás: 155 millió felett

Fontosabb játéksorozatok: Final Fantasy, Ratchet, Jak, God of War, Devil May Cry, Gran Turismo, Grand Theft Auto, Metal Gear Solid

A Sony a 90-es évek második felében alaposan szétcsapott az akkori konzol piacon. Az egyeduralkodó Nintendót, ha nem is teljesen, de ala-



posan megszorongatta annyira, hogy 10 évig nem tértek magukhoz jóformán. Viszont a PlayStation konzol erősen kezdett már öregedni a 2000-es évekhez közeledve, így adott volt, hogy ideje váltani valami erősebb masinára. A Sonymak kapóra jött egy új adathordozó formátum megjelenése: a DVD, amit a CD utódjának szántak. Akkoriban a DVD lejátszók nagyon luxuscikknek számítottak, ezért hatalmas ütőkártya volt, hogy a 2000-ben megjelent PlayStation 2 nemcsak játékokra volt alkalmas, de bizony a DVD filmeket is lejátsozta. Kettőt egy áron, a hatás pedig nem maradt el. A PS2-őt úgy vitték, mint a cukrot, tömegesen hordták el a boltokból, ezzel megpecsételve a sorsát a SEGA akkori Dreamcast konzoljának. Természetesen a játékelhozatal is parádés volt, sőt,



„Az egyeduralkodó Nintendót, ha nem is teljesen, de alaposan megszorongatta annyira, hogy 10 évig nem tértek magukhoz jóformán.”

még a korábbi PS1-es játékokat is kezelte, szóval nem volt esélye ellene senkinek. Ekkor döbbsent rá a Microsoft is, hogy a jövő az bizony a konzol, és a Dreamcast bukása után megjelentették az Xboxot, de ez már másik történet. A PS2-t tévesen szokták úgy megbélyegezni, hogy a generációjának leggyengébb konzolja volt, pedig ez nem igaz. A kis fekete ördög igazi erőmű volt, a szívét alkotó Emotion-Engine-nek elkeresztelt CPU pedig jóval megelőzte a korát. Hozzáértő kezekben igazi csodákra volt képes, így születhettek meg az olyan fantasztikus játékok, mint a God of War 1-2, Metal Gear Solid 3, Final Fantasy 12, a Jak & Daxter sorozat és a többi mai napig népszerű játék.

1. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM / SUPER FAMICOM

1990 - 2003

Teljes eladás: 49,1 millió felett

Fontosabb játéksorozatok: Mario, Metroid, Final Fantasy, Contra, Star Wars, Donkey Kong Country, Castlevania, Dragon Quest, Street Fighter 2, Mortal Kombat

Valamikor a 90-es évek legelején, talán 10 éves lehettem, mikor hazafelé a suliból megláttam néhány ismerős srácot az egyik bútorbolt előtt. Valamit nagyon néztek bent, amit nem is értettem elsőre. Aztán odamentem közéjük és... szerelem volt első látásra. Egy nagy TV-n, valami flancos állványon ott ékeskedett egy Super Nintendo, és demózta a Super Mario World játékot. Bementünk és óvatosan megkérdeztük, hogy „csókolom, kipróbálhatjuk?”. A bizonytalan igenlő válasz után odaléptünk a szürke csodához és megbabonázva kezdtünk el játszani. Az a hang, az a grafika, az az élmény... természetesen más-

nap és azután is visszamentünk, képzelhetitek az eladók mennyire voltak boldogok, végül a szülők jöttek, hogy ugyan hagyjuk már el a boltot, nem illik órákig ott állni és játszani. Természetesen nem volt kérdés, hogy mit kérünk karácsonyra. Gyermekkorom legszebb emlékei közé tartozik az a rengeteg közös nintendőzés, Mario Kart, Super Metroid, Secret of Mana, Super Street Fighter 2, Donkey Kong Country, Killer Instinct, Mario All-Stars és sok-sok másik játék ragasztott oda minket a TV elé... mondhatom, hogy évekre. A Super Nintendo nemcsak egy konzol volt, hanem egy életérzés, a nagybetűs játékelmény. Olyan látványa és hangzása volt, amihez akkoriban semmi sem volt fogható, hiszen gondoljunk bele, hogy sokaknak akkor még C64-e és Hercules moni-

„...szerelem volt első látásra. Egy nagy TV-n, valami flancos állványon ott ékeskedett egy Super Nintendo, és demózta a Super Mario World játékot. (...) odaléptünk a szürke csodához és megbabonázva kezdtünk el játszani.”



toros prűntyögő PC-je volt, amin talán a Frogger elindult. A SNES-en viszont 3D-s Mario Karttal kergettük egymást, vagy a közel fotorealisztikus Donkey Konggal gyűjtögettük a banánokat. Nem is véletlen, hogy ezt a konzolt tekintik mai napig sokan az „igazi retro élménynek”, a Nintendo is folyamatosan kiadja a klasszikus játékokat újra és újra, mert halhatatlanok. Ma is pontosan olyan élményt adnak, mint közel 30 éve. És ez az igazi varázslat, főleg ha azt is figyelembe vesszük, a SNES-nek alig pár éve volt, hiszen mindössze 1991 és 1996 között volt a fénykora, de a rövid 5 év alatt akkora legendát épített, amire más konzoloknak 10 év is kevés volt.

De itt nincs vége a történetnek, ugyanis a SNES ismét feltámadt a 2000-es években, az internettel együtt. Ekkor ismertük meg igazán, hogy mennyi játékot sosem láthattunk, mert nem



jelentek meg Japánon kívül. Eljött a rajongói fordítások ideje, és megszülettek az első használható emulátorok is. Tales of Phantasy, Star Ocean, Final Fantasy V, Dragon Questek, Shin Megami Tensei sorozat... egy új világ nyílt ki számunkra. És ez jelenleg is tart, folyamatosan fordítják ezeket a rejtett kincseket a rajongók.

Ha igazi retró élményt szeretnél, akkor csapj le egy SNES Classicra, mert ennél jobbat nem fogsz találni. Minden idők legjobb japán konzolja vitán felül a Super Nintendo!

TOP 10 cikksorozat az AniMagazin hasábjain!

Ha érdekel hasonló TOP10-es cikk a Kontroller rovatból, töltsd le az AniMagazin számait, és olvasd el cikksorozatunk korábbi részeit is. Csak kattints az adott cikk címére, és máris töltheted az adott számot.

TOP 10 Mario játék

TOP 10 Halott japán RPG

TOP 10 Final Fantasy

Figyeld a facebook oldalunkat, hogy mielőbb értesülj az új számról!

FINAL FANTASY VII REMAKE

ÍRTA: VENOM

EGY TÖKÉLETES... REBOOT?



1997. szeptember 7-én megjelenik Amerikában a Final Fantasy sorozat 7. része és a játékvilág állva tapsol neki. Teljesen egyértelmű volt, hogy ezen a napon a Squaresoft történelmet írt, és innentől ők lettek a gamer világ JRPG szupersztárjai. De mi is volt a siker titka? Miért akkora a népszerűsége ennek az epizódnak? Miért is várta mindenki a remake-et, mint a messiást? Hogy ezeket megértsük, vissza kell mennünk az időben...



ANIMAGINE

Az időpont az 1990-es évek eleje. A pár éve megjelent CD terjedése forradalmi változást ígért, legalábbis a nagy konzolfejlesztő cégek ebben reménykedtek. A SEGA a MegaCD-vel el is kezdte a terjeszkedést, bár elég visszafogott sikereket érve el, viszont ez is elegendő volt, hogy egyértelmű legyen, ez lesz a jövő. A Nintendo is belevágott egy új projektbe, hogy meglovagolja a CD-k sikerét, ez lett volna akkoriban a Nintendo Playstation, amit a Sony-val próbált közösen összehozni. A két hatalmas cég viszont nem igazán jött ki egymással, a Nintendo elég barátságtalanul állt hozzá a közös konzolhoz, majd miután kiderült, hogy a CD meghajtó kapcsán a Philipsszel is megállapodott, a Sony tett egy nagy hátraarcot és kilépett az egyezségből. Ezután gyorsan megjött a döntés, hogy beszállnak a konzol bizniszbe és piacra dobják a Sony Playstationt. A CD alapú rendszer 3D támogatással, 32 bites processzorral, az akkori konzol-csúcstechnológia. A Nintendo kezdetben nem vette ezt túl komolyan, hiszen a Super Nintendóval vezették



az eladásokat és szinte minden játékfejlesztő az ő konzoljukra tervezte a jobbnál jobb játékokat.

Ezen cégek egyike, a Squaresoft, ami Japánban az egyik legelismertebb rpg fejlesztő stúdiója volt akkoriban, nagyon próbált betörni a nyugati piacra, de valahogy nem igazán arattak jelentősen nagy sikereket. A Secret of Mana, Chrono Trigger és a Final Fantasy 3 (ami valójában a 6, de átnevezték, mert ez akkor jó ötletnek tűnt) egész jó eladásokat produkáltak, de a JRPG-k továbbra is meglehetősen rétegjátéknak számítottak a 90-es évek elején. Ebből szerettek volna kitörni, az ötlet pedig a mozik irányából érkezett számukra.

Két hatalmas filmes siker tarolt akkoriban, a Terminátor 2 és a Jurassic Park elképesztő látványa mindenkit levett a lábáról. Megmutatták, hogy a számítógépekkel generált jelenetek mire is képesek. Természetesen egyre több cég kezdett milliókat befektetni SGI (Silicon Graphics) gépekbe, amikkel képesek lettek hasonló látványra a videójátékokban... legalábbis papíron. Az első áttörést a Super Nintendóra megjelent Donkey



Kong Country hozta 1994-ben, ami egy pillanat alatt megmutatta, hogy mire is képes az SGI. A Squaresoft is azonnal belevágott a 3D világába (az első próbálkozásukat a Super Mario RPG-ben láthattuk, ami kimaxolta a SNES képességeit), de itt jött az első probléma. A SNES nagyon limitált tárolókapacitása (4 megabyte... igen, annyi) teljesen lehetetlenné tette, hogy videókat játsszon le, vagy 3D grafikát fejlesszenek rá. A Square tényleg nagyban gondolkodott, 30-40 percnyi fotórealisztikus videókkal feldúsított epikus látványorgiában.

Ám a Nintendo bejelentette, hogy a következő generációs konzolja, az Ultra 64 (később Nintendo 64) nem tartalmaz CD olvasót, és maradnak a megszokott cartridges megoldásnál, amivel akár 32 megabyte-ot is kaphatnak a fejlesztők a játékaikra.



TARTALOMJEGYZÉK Δ



Természetesen az összes stúdió ledöbbsent és a többségük azonnal otthagya a Nintendót, hogy a továbbiakban a Sony PlayStation és a SEGA Saturn konzoljaira fókuszáljanak inkább. A Squaresoft vezetőisége a legendák szerint megpróbált érvelni a Nintendo fejeiseivel, hogy nekik kell a CD az új Final Fantasy-hoz, de süket fülekre találtak. Így megszületett a döntés: a Final Fantasy VII a PlayStationre költözik. A Nintendo természetesen higgadtan fogadta a szakítást, avagy „...és vissza se gyertek, árulók!!”, a következő 10 évben nem is dolgoztak többet együtt a Square-rel.

„Mako, Midgar, Materia, Meteor...”

A Final Fantasy sorozat nyugaton bár nem volt ismeretlen, de közel sem volt olyan sikeres, mint manapság. Kezdve azzal, hogy a 2., 3. és 5. részt ki sem adták, mert túl bonyolultnak gondolták a Mariókon edzett fiatalságnak, ezért a számozás elég kaotikusra sikeredett, a 4. részből lett a 2., a 6.-ból pedig a 3-as. A Squaresoft viszont ahogy megszabadult a Nintendo szigorú szabályozása alól, úgy döntött, hogy rendet tesz a számozásban. Az új Final Fantasy-t már a 7-es címen jelentették be és nem csak ennyi volt a változás. A megjelenés előtt egy évvel már nagyon komoly reklámkampányt kapott, ahol főleg az akkori mércével mérve elképesztően látványos átvezető videókat mutogattak. Nem spóroltak semmin, hatalmasat akartak robbantani és ehhez méltó

költségvetést kapott a játék, közel 40 millió dollárt, ami példátlan volt a 90-es években (mai árfolyamon olyan 65 millió, vagyis 21 milliárd forint). És ez meg is látszott, olyan grafikát, zenét és hangulatot nyújtott, mint szinte semmi más. És a CD kapcsán sem túloztak, mert kapásból 3 lemezen terjeszkedett a játék, ami minimum 60, de ha kicsit is elmerültünk benne, akkor inkább olyan 120 órnyi kalandot tartogatott. A világ egy pillanat alatt Final Fantasy lázban kezdett égni, a Squaresoft pedig a következő években két kézzel szórta ki a jobbnál jobb címeket, amelyek immáron hatalmas figyelmet kaptak a médiában. Kockáztattak és megütötték a főnyereményt. Cloud, Tifa, Aerith és persze Sephiroth a popkultúra részévé váltak. A morcos zsoldos története, aki csatlakozik egy ökoterrorista csoporthoz, hogy megmentse a bolygót a gonosz Shinra vállalat kiszipolyozásától, majd epikus összecsapásuk az örült félisteni hatalommal rendelkező Sephiroth-tal a játéktörténelem egyik legismertebb darabja lett.

Ezzel az epizóddal a JRPG-k is felnőttek, és ezt valahol szó szerint kell érteni, nemcsak mert sötétebb és komorabb lett, mint a korábbi játékok, de a gyerekbárát Nintendo hírhedt cenzúráját maguk mögött hagyva, a fejlesztők végre minden olyan témát belelakhattak, ami korábban tiltott volt. A szereplők most már bizony keményen káromkodtak (főleg Cid és Barret), tea és üdítők helyett most már nyíltan utaltak alkoholra, és bizony jelentős mennyiségű vér, illetve bruta-

litás is belekerült. A sztori pedig, bár nem volt humorban hiányos, mégis a drámai fordulatairól híresült el, gondoljuk csak Cloud és Sephiroth kapcsolatára, a Shinra vállalat rettenetes tömeggyilkosságára vagy a mára legendás Aerith halála jelenetre, ami egy egész generációt traumatizált.

És ne feledkezzünk meg Uematsu Nobuo világklasszis zenéiről sem, melyek talán az egész játéktörténelem egyik legjobb és legismertebb dallamai lettek. A Sephirothtal vívott végső csata során felzendülő kórus pedig azóta is minden Final Fantasy koncerten hallható.



97-ben szinte minden fontosabb díjat besöpört, a magazinok sorra kiáltották ki az év(tized) legjobb játéknak és az eladások is az egekben voltak. A Final Fantasy VII akkora hatást gyakorolt a játékosokra, hogy hiába jöttek ki sorban a további FF epizódok, a közönség valamiért mindig a 7-es részt szerette volna folytatásban viszontlátni. Majd eljött a 2001-es év, a mozikban megjelent a **Final Fantasy: The Spirits Within** CG filmsoda... és elképesztő, közel 100 milliós bukás lett a vége. Ez a veszteség gyakorlatilag csődközelbe juttatta a céget. Sakaguchi Hironobu, a Final Fantasy sorozat atyja beadta a felmondását és elhagyta a stúdiót, aminek egyetlen reménye maradt, egyesülni a korábbi nagy konkurensükkel az Enix-szel, és hamarosan meg is született a ma is ismert Square-Enix.

„Compilation of Final Fantasy VII”

Bár az FF7 remake-jét már 1999-ben belengették PlayStation 2-re, de a hirtelen jött válság

miatt minden kérdéssé vált, de természetesen nem akarták elengedni az aranytojást tojó tyúkot, hiszen addigra már 10 millió körüli eladással büszkélkedhetett a játék. 2004-ben első körben az akkoriban egyre jobban fejlődő mobiltelefon piacot célozták be, a **Before Crisis: Final Fantasy VII**-tel, ami egy nagyon egyszerű kis mobilos játék volt, ahol a Shinra vállalat sötét zsaru csapatát, a Turks-öket irányíthattuk. Sajna ez japánon kívül sosem jelent meg. 2005-ben a korábbi karakter designer - és a Kingdom Hearts sorozat felett bábáskodó -, Nomura Tetsuya rendezésében megjelent a **Final Fantasy VII: Advent Children**, egy 100 perces CG film, mely az alapjáték története után játszódik. Bár veszettül látványosra sikeredett, de Nomura rendezését már akkor is számtalan kritika érte, ugyanis hajlamos nagyon alárendelni a látványnak

a történetet, ami elég zavaros dialógusokból és összefüggéstelen jelenetekből áll. Szintén ebben az évben egy anime OVA is megjelent **Last Order: Final Fantasy VII** címen a MadHouse-tól, de sajna ez gyorsan feledésbe is merült.

2006-ban érkezett PlayStation 2-re a **Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII**, akció, lövöldözős, TPS játék, ahol a nagyon „cool” Vincent Valentine-t irányíthatjuk, de szintén nem lett nagy siker.

Nem volt ugyan rossz, de a játékmenet esetlensége miatt mind a kritikusok, mind a közönség közepeszerűnek ítélte. 2007-ben aztán PlayStation Portable-re kiadták a **Crisis Core: Final Fantasy VII**-et, ami már igazi JRPG volt az FF7 világában, kimondottan hangulatos és népszerű lett. Itt az alapjáték előzményeit élhettük át egy fiatal és energikus Shinra katona, Zack bőrrebe bújva, aki bár az eredeti történetben csak jórészt em-

lítés szintjén volt jelen, de mégis nagyon fontos szerepet játszott Cloudék életében. Ami viszont igazán felrobbantotta az internetet, az a 2005-ös E3-on bemutatott techdemo, ahol a PlayStation 3 erejét demonstrálták a Final Fantasy VII nyitó-jelenetével. Mindenki azt hitte, hogy végre jön a régen várt remake és megindultak a nagy találgatások és teóriák, hogy milyen is lesz, ha majd elkészül. Ám a Square-Enix gyorsan kijelentette, hogy ilyesmiről szó sincs, és ehhez tartották is magukat 10 éven át, mikor is 2015-ben megtörtént a nagy bejelentés: tényleg, most már valóban jön a **Final Fantasy VII Remake**, méghozzá PlayStation 4-re. Újabb 5 év várakozás után 2020-ban megjelent és... hát van mit mesélni róla!

„A Final Fantasy VII akkora hatást gyakorolt a játékosokra, hogy hiába jöttek ki sorban a további FF epizódok, a közönség valamiért mindig a 7-es részt szerette volna folytatásban viszontlátni.”



„Remaster, Remake, Reboot, Reunion...”

A brutálisan hosszúra nyúlt felvezető után térjünk át végre a cikk eredeti tárgyára, a frissen megjelent Remake-re.

Ami valójában nem is tudom, mennyire nevezhető „remake”-nek, én inkább mondanám „reboot”-nak. Ugyanis a Trials of Manával ellentétben itt a történet csak nagy vonalakban hasonlít az eredetire. De először is egy fontos dolgot kell tisztázni: ez a játék csak és kizárólag az eredeti játék nagyjából első 10%-át, a Midgar városában történő kalandozást foglalja magában. Ez önmagában nagyon furcsa döntés volt, amit azzal indokoltak a fejlesztők, hogy olyan hatalmas feladat felújítani az

FF7-et, amit csak epizodikusan tudnak megvalósítani. Lássuk be, ezt ma már senki se veszi be, főleg a Witcher 3 vagy hasonló méretű játékok után, de ez van, ezt kell szeretni.

A rendezői székbe ezúttal az Advent Child-renes Nomura került, ami szerintem borzasztóan rossz döntésnek bizonyult, mert neki sikerült közben a Kingdom Hearts 3 fejlesztését is 10 évre elhúznia, hogy a Final Fantasy XV körüli szenvedéséről ne is beszéljünk, szóval ez egy elég rossz előjel volt már a kezdetektől. Szerencsére pár év után a Square-Enix vezetőinek is feltűnt, hogy nem igazán halad sehová a projekt, ezért gyorsan kapott maga mellé két társat a bajban: Hamaguchi Naoki és Toriyama Motomu. A producer, Kitase Yoshinori az eredeti játék rendezője lett, és próbáltak annyi régi stábtagot bevonni, amennyit csak lehetett.

Mivel a Midgar rész eredetileg olyan 4-5 órás szakasza csak a játéknak, így sürgősen megnyugtattak mindenkit, hogy jelentősen bővítik majd a történetet, hogy teljes értékű Final Fantasy

legyen. És most így végigjátszva azt mondhatom, hogy ez többé-kevésbé sikerült is nekik. Az összes pálya és jelenet jelentősen átalakult, olyannyira, hogy tényleg minimum 35-40 órás kalandot kapunk, bár azért ennek vannak hátulütői is. Sajnos vagy szerencsére (kinek mi) a játék cselekménye erősen „modernizálva” lett. A trágár szavak ugyan maradtak (repkednek a sh*t, f*ck és hasonló jelzők), viszont sok dolog a cenzúra áldozatává vált. Tifa ruhája, bár nagyon szexi még mindig, de érezhetően kevésbé merész, mint régen (és a mellbőrsége is csökkent), az erőszakos jelenetek is erősen tompítva lettek, a nemi erőszak, prostitúció és piroslámpás negyed meg szinte teljesen „elfelejtődött”. Az eredeti játékban található bordélyház, ahol számos ikonikus komikus jelenet volt, most átalakult valami táncos bárrá, amit egy erősen gendersemleges fazon irányít. Persze ezekre szükség volt, hogy ne legyen korhatáros a játék, de hogy ezek a változások most jók vagy rosszak, azt mindenki döntse el maga.

A játék pontosan úgy kezdődik, mint 1997-ben: Cloud, az egykori Shinra katona zsoldosnak áll, és első küldetése, hogy segítsen felrobbantani egy erőművet az AVALANCHE ökoterrorista csapatnak. Midgar városa ugyanis alapjaiban rohad, a város két részre szakadt, a gazdagok és tehetősök hatalmas korongon elterülő városnegyedben élnek, ami eltakarja a napot az alatta elterülő nyomornegyednek. Az energiaellátást Mako erőművek biztosítják, amik a bolygó életerejét szívják ki és alakítják át, ezzel halálra ítélve mindent.



A Barret Wallace vezette kis szedett-vedett csapat célja, hogy elpusztítsák a reaktorokat, ezzel megmentve a bolygót.

Itt csatlakozunk be mi a játékba, Cloudot irányítva, aki hatalmas kardot lóbálva, a Mako energiák által felerősített képességekkel simán átvezeti Barret bandáját a Shinra védelmen. A reaktort felrobbantják, az akció sikeres... sőt, túlságosan is, ez gyanús.

Mire visszatérnek a 7-es Szektornak elnevezett nyomortelepükre a médiában már bejelentették, hogy levadásszák a terroristákat, bármi áron...

Itt jön az első nagy változás az eredeti játékhoz képest, Sector 7-t ugyanis ezúttal bejárhatjuk keresztül-kasul, miközben Cloud bájos, de harcias gyerekkori barátja (és szerelme?) Tifa csatlakozik hozzá. Kapunk egy adag megoldandó küldetést, kereshetünk macskákat, levadászunk kisebb szörnyeket és hasonlók, majd mikor a következő bevetésre indulnánk egy újabb erőmű ellen, megjelenik egy szellem sereg, amik valamiért betámadják hőseinket. Az érthetetlen közjáték után végre el-

indulhatunk Barrettel, hogy felrobbantsuk a következő célpontot, ám a küldetés során lényegében minden rosszul sül el, olyannyira, hogy teljes a kudarc, a csapat szétszakad, Cloud pedig a mélybe zuhan. Az 5-ös szektorban tér magához, látszólag sértetlenül, egy templomban, virágok között. Itt ismerkedik meg a gyönyörű és vidám Aerith-tel, aki ráveszi hősünket, hogy legyen a testőre, cserébe visszavezeti a 7-es szektorba.

Ám ismét megjelennek a szellemek, majd megkezdődik Cloud és Aerith hosszas kalandozása a nyomornegyedeken keresztül, ahol aztán számtalan kalandba keverednek és... nem is folytatom, mert aki ismeri az eredeti játékot, az úgyis tudja, mi jön, aki pedig nem, annak legyen meglepetés. Térjünk át inkább a technikai oldalára a játéknak.

„...szeretném azt mondani, hogy ez a legjobb játék a piacon, de (...) a grafika inkább csak egy erős „jó” értékelést érdemel.”



„Sword, Magic and Chocobo...”

Kezdjük kapásból a látvánnyal. Érdekes módon a Square-Enix valamiért kukázta a sok éven át fejlesztett saját játékmotorukat és az Unreal 4 engine-t használták, akárcsak a Kingdom Hearts 3 és a Trials of Mana esetén. Ennek meglett az előnye



és sajnos a hátránya is. Maga a grafika vitathatatlanul szép lett, főleg az átvezető jelenetek során, amiből rengeteg van, és szinte mind olyan szép, mint a 2005-ös Advent Children. Gyönyörű animációk, fény-árnyék effektek és mozifilmeket megszégyenítő akciójelenetek várnak ránk. Mindez egy sima alap PlayStation 4-en is, mert nagyon profin sikerült optimalizálni ilyen téren, szinte sosem csökken 30 FPS alá a játék, még a legnagyobb harcok alatt sem. De az U4 motor nem tökéletes, ahogy azt már a Trials of Mana esetén is írtam, itt is számtalan esetben fogunk találkozni későn betöltődő vagy hiányzó textúrákkal, amik néha nagyon zavaróak tudnak lenni, remélhetőleg ezt majd kijavítják valamikor. Szintén nagyon kiábrándítóra sikerültek a városokban található NPC-k. Szinte alig néznek ki jobban, mint az előző generációs játékokban látható karaktermodellek, amik így 2020-ban kifejezetten gyengének számítanak. A helyszínek bár látványosak, de nagyon önismétlőek, rengeteg tereptárgyat használtak fel újra, és emiatt elég egyhangúra sikerült a legtöbb pálya. Szóval bármennyire is szeretném azt mondani, hogy ez a legjobb játék a piacon, de az igazság az, hogy a grafika inkább csak egy erős „jó” értékelést érdemel.

A hangok és zenék viszont kifogástalanok, az eredeti Uematsu számokat újrhangszerelték, felújították, jobbak mint valaha. Szinkronból ismét kapunk japánt és angolt is, én kivételesen inkább az utóbbit javasolnám, sokkal jobban illik a hangulathoz.

A hangeffektek kapcsán pedig aztán végképp nem lehet panaszunk, a legjobb hollywoodi akciófilmek szintjén vannak.

Az alap játékmenet mindenki számára ismerős lesz, aki az elmúlt 20 évben akár egyetlen Final Fantasy-val is játszott. Többnyire abból áll, hogy haladunk előre a folyosó szerű helyszíneken A-ból B-be, ahol vagy valami harc vár ránk, vagy egy hosszabb átvezető videó. Szerencsére a Final Fantasy XIII óta megtanulták, hogy ez elég kevés, így sokszor fogunk bolyongani, illetve gyakorta oda-vissza rohangálni a pályákon küldetések és egyébek miatt. Egyes helyeken mindenféle apró játékokat is kapunk, pl. darts tábla, ládák püfölése pontokért, guggoló verseny, chocobók keresése, medálok gyűjtögetése, VR küldetések és egy nagyon bizarr táncos előadásban is részt vehetünk.

Aztán ott vannak a harcok, amelyeket alapjaiban gyúrtak át. A körökre osztott taktikus csatákat felváltották a modern, pörgős, valós idejű

bunyók, amelyek elsőre nagyon emlékeztetnek a korábbi Crisis Core-ban látottakra. Ezúttal is maximum három fős csapatunk lehet a lehetséges négy játszható karakterből, melyek mindegyike teljesen más játékstílust képvisel.

Cloud minden téren a legkiegyensúlyozottabb harcos, a kardjával egyszerre több ellenfelet is tud csapkodni, szóval vele a legkönnyebb boldogulni.

Barret hatalmas mérete miatt elég lassú és nehézkes, ugyanakkor nagyon sok HP-ja van, és a kezére szerelt böszme gépágyúval messziről képes aprítani a szörnyeket, de kapunk közelharci fegyvereket is számára. **Tifa** a gyors és mozgékony

harcművész, fegyvere az ökle, amivel hihetetlen kombókat tud bevinni, cserébe elég törékeny. Végül **Aerith**, aki a csapat mágusa és gyógyítója, közelharcban szinte teljesen életképtelen, viszont pusztító erejű varázslatokat tud dobálni.

Minden karakter kap fejleszthető fegyvereket, amikbe materiákat lehet dugdosni, ezek adják a mágákat és képességeket. Felsorolni is sok lenne, hogy mennyi lehetőség van ezekben, de a lényeg, hogy minden egyes karakter teljesen személyre szabható. Harcok után tapasztalati pontot kapunk, szintlépések során pedig erősíthetjük a felszereléseket (kicsit hasonló mint a Trials of Manában, bár egyszerűbb). Nincs semmi sem túlbonyolítva, sőt az eredetihez képest szinte már-már túl egyszerű is.

Ami viszont fontos, hogy bármikor válthunk nehézséget, amit célszerű is használni. Én nem tartom magam kezdő játékosnak, így „normal” fokozaton vágtam bele a játékba, de egy idő után borzasztóan idegbajos lettem a harcoktól. Kezdőknek inkább azt javaslom, hogy az „easy” vagy a „classic” opciókra váltsanak, mert ezek sokkal barátságosabbak. Azoknak, akik szeretik a Dark Souls-hoz hasonló idegörlő kihívásokat, az első végigjátszás után megjelenik a „hard” fokozat, ami sok TV-be dobott kontrollert fog eredményezni.





Final Fantasy VII Remaster

ha esetleg valaki inkább a régi játékkal szeretne játszani, de az túl ronda és öregecske számára, akkor örömmel jelentem, hogy erre is van megoldás. Első körben meg kell venni Steamen az eredeti játékot, majd feltelepíteni, ezután jöhet a „7th Heaven” (<http://7thheaven.rocks/>) program, amivel lehetőségetek lesz kicserélni és modernizálni a játék szinte minden részét. Új modellek, hátterek, zenék, kezelőfelület, javítások és sok minden más. Fantasztikus így újrajátszani, csak ajánlani tudom! Ha segítség kell hozzá, akkor keressetek az AniMagazin Facebook csoportjában!



Összesen 18 fejezet alatt bejárjuk egész Midgar városát, a csatornarendszereket, az említett nyomornegyedeket, a fenti városrészeket és a hatalmas Shinra toronyt is. Természetesen nem maradt ki a híres motoros üldözés sem. A történet pedig mint említettem vázlatosan ugyan követi az eredetit, ugyanakkor jelentősen újraírja azt. És itt jutunk el addig a kérdésig, hogy ez a Remake jobb vagy rosszabb, mint az elődje?

Nos, egyik sem. Ugyanis szinte teljesen más irányt követ. Nomuráék szerintem pontosan tudták, hogy a 23 évvel ezelőtti csodát nem fogják tudni megismételni, emiatt inkább azt választották, hogy valami teljesen újat fognak alkotni. Ha hasonlítanom kellene valamihez, akkor olyan az egész, mintha a Netflix TV-re adaptálná a Csillagok Háborúja: Új Remény filmet, mondjuk 10 epizódban.

Ami a filmben 5 perc, az a TV sorozatban már akár egy teljes epizód is lehet. Természetesen ez néha bosszantó időhúzásokat eredményez, viszont ugyanakkor rengeteg extra információhoz jutunk. Jobban megismerjük a szereplőket, a múltjukat, indítékaikat és ezáltal bővül az univerzum. Viszont sosem érvényteleníti az eredetit, és így van ez a Final Fantasy VII esetén is. Az eredeti játék mai napig egy kis csoda, ami bár már kissé csúnyácska és elavult, de a története, a karakterek és a hangulata időtálló és örök. A Remake nem akarja semmissé tenni, hanem inkább tisztteleg előtte, és igyekszik egy azóta felnőtt új generációt bevonni ebbe a fantasztikus világba.

Az újítások gyakran butuskák, néha kifejezetten szemöldrőkráncolóan bugyuták. Nomura ott is belenyúlt a történetbe, ahol arra semmi szükség nem lett volna, de mindezek ellenére mégis működik a varázs, a játék borzasztó hangulatos lett, és ezt senki sem tagadhatja. Számtalan apró jelenet vár felfedezésre, ami főleg azoknak lesz izgalmas, akik hatalmas rajongói az eredetinek. Természetesen mindenki nagy kedvence, Sephiroth is gyakorta előkerül, hogy Cloudot terrorizálja.

Ha Final Fantasy rajongó vagy akkor nem kérdés, hogy meg kell vened, de ha nem, vagy csak most csatlakoznál be a sorozatba, akkor érdemes megvárni egy leárazást, mert a jelenlegi 20 000 Ft körüli árat erősen túlzásnak érzem, tekintve, hogy egy apró szeletét kapjuk a teljes történetnek.

Már tavaly bejelentették, hogy érkezik a folytatása is, mondjuk most így május elején sem tudunk róla semmit, de az tuti, hogy még éveket kell rá várni. Mire eljutunk a történet végére, én már nagypapa korú leszek, de sebjaj, majd az öregek otthonában lesz idő végigjátszani.



Cím: Final Fantasy VII Remake

Év: 2020

Kiadó: Square Enix

Fejlesztő: Square Enix

Műfaj: RPG, Singel-player

Platform: PS4



TRIANGLES MANA™

EGY TÖKÉLETES REMAKE!

ÍRTA: VENOM

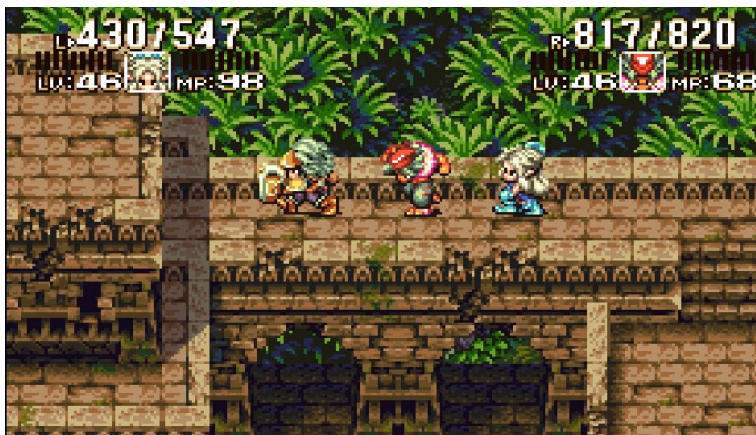
Majdnem pontosan 2 évvel ezelőtt írtam meg a *Secret of Mana Remake* cikkemet, ahol már egy picit boncolgattam a Mana sorozatot, elmeséltem, hogy mennyire rajongok a játékokért, és mekkora hatással volt rám fiatalon stb-stb. Itt ([AniMagazin 42.](#)) megtaláljátok, nem fogom magamat ismételgetni. Viszont már akkor is megemlítettem azt az egy játékot, ami talán az egész sorozat legjobb része, és soha nem jelent meg Japánon kívül, legalábbis 2019-ig nem... ez volt a *Seiken Densetsu 3*, avagy most már hivatalosan is a *Trials of Mana*.

25 éve, 1995-ben jelent meg Super Nintendóra a *Seiken Densetsu 3*, sokak szerint a konzol egyik legszebb játéka lett, amivel nehéz vitatkozni. A Squaresoft az utolsó biteket is kifacsarta a kis konzolból (bár szerintem a Super Mario RPG-vel még annál is többet), és olyan látványt alkotott, amit a következő generációs konzolok is megirigyelhettek. A játék mérete minden tekintetben a többszöröse lett a *Secret of Manához*

képest: hosszabb sztori, több terület, hatalmas szörnyek, három helyett hat játszható karakter, elképesztő volt. Ámde volt egy kis bökkenő, egyrészt nyugaton már akkor erősen Playstation lázban égett a világ, a Super Nintendo eladásai meredeken estek, és a Squaresoft sok éves sikeres kapcsolata a Nintendóval is véget ért (erről picit bővebben a *Final Fantasy 7* cikkben mesélek [\(93. oldal\)](#)). Ezek után a nyugati verzió, ami talán a *Secret of Mana 2* néven jelent volna meg, végül törlésre került, és a Mana sorozat is átköltözött inkább a Sony gépére.

Az SD3 története viszont itt még nem ért véget, ugyanis pár évvel később, ahogy az internet egyre inkább elterjedt a világban, lelkes programozók PC-n futtatható Super Nintendo emulátorokon dolgoztak unalmas óráikban, amikkel játszhatóvá váltak a konzolos játékok mindenki számára. 2000-re pedig beindult a japán exkluzív címek nemhivatalos fordításai is (avagy a fan-translate). A *Seiken Densetsu 3* elsők között kapott angol fordítást, amivel ha nem is teljesen

legálisan, de bárki kipróbálhatta ezt a kis csodát, akinek volt internete és egy középkelet-kategóriás PC-je. Közben a Squaresoft csődbe ment, megalakult a Square-Enix, a Mana sorozat pedig egyre inkább feledésbe merült, ha meg is jelent egy-egy újabb rész, az se kritikai, se közönségsikert nem tudott nagyon elérni. Ezért is volt meglepő, hogy 2018-ban a *Secret of Mana* kapott egy remake-et, modern grafikával, ami bár messze nem lett tökéletes, de egy kellemes játék lett azért. A meglepetések itt nem értek véget, hamarosan bejelentették Nintendo Switch-re a *Collection of Mana*-t, ami az első 3 Mana játékot tartalmazza és ebben benne van a *Seiken Densetsu 3* is, ami 24 év után megkapta a hivatalos angol címét: *Trials of Mana*. Már ez is elég lett volna a Mana rajongóknak, hogy imába foglalják a Square-Enix nevét, de aztán jött a következő nagy bejelentés: a *Trials of Mana* megkapja a *Secret of Manához* hasonló full 3D-s remake-jét. BAMMM... erre tényleg senki nem volt felkészülve.



És most itt vagyunk 2020-ban, a Super Nintendo verzió megkapta a hivatalos lokalizációját és álomszépén fut Switch-en (ha valaki kicsit felcsap kalóznak, akkor könnyen találhat a neten PC verziót is, de ezt nem tölem hallottátok!), illetve megérkezett Playstation 4-re, PC-re és Switch-re a Remake is. Öröm és boldogság!

„Egy 25 éves csoda...”

A kissé hosszúúra nyúlt felvezető után most már ideje beszélni konkrétan magáról a játékról, vagyis most már játékokról. Mivel a remake nagyon hűségesen követi az eredetét, ezért elsőként lássuk az általános dolgokat, aztán kitérek a modern verzióra is külön.

A Trials of Mana egy klasszikus jrpg, adott egy klasszikus meseszerű fantasy világ, ahol a világ közepe és szíve-lelke egy hatalmas fa, a Mana Fa. A gyökerébe beleszúrva nyugszik a legendás Mana Kard, amit csak egy kiválasztott húzhat ki,

és mentheti meg vele a világot a pusztulástól. A Mana Fa viszont haldoklik, ezért elküldi a tündereit, hogy keressék meg a kiválasztottat, aki a kardot megszerezve visszaállítja a világ egyensúlyát. Persze nem mindenkinek érdeke a Fa megmentése, ugyanis ha elpusztul, akkor hatalmas démonok térnek vissza a világba, hogy átvegyék az uralmat. A tündérek közül viszont csak egy érkezik meg az emberek világába...

És ez az a pont, ahol a játékos megkapja az első döntést, avagy ki is legyen a kiválasztott. Hat karakter közül lehet választani, mindegyiknek eltérő története van, de természetesen vannak azért átfedések. A hősök:

Duran, a zsoldoskatona, aki egy végzetes napon örködik a városfalon, mikor meglát egy Vörös Mágust, aki pár pillanat múlva lángokba borítja a kastélyt, melynek védelmére felesküdt. Miután felépült a közel halálos sebeiből, megesküszik, hogy megtalálja a Vörös Mágust és megbosszulja a társait.

Angela, a fiatal, kissé tsundere máguslány és egyben Altena birodalom hercegnője. Anyja, a királynő teljesen a Vörös Mágus hatalma alá kerül, fokozatosan veszt el az eszét. Egy nap Angela menekülni kényszerül a kastélyból, de megfogadja, hogy visszatér, és legyőzi a Mágust, ezzel megszabadítja anyját az örületről, ami háborúba vezet a népet.

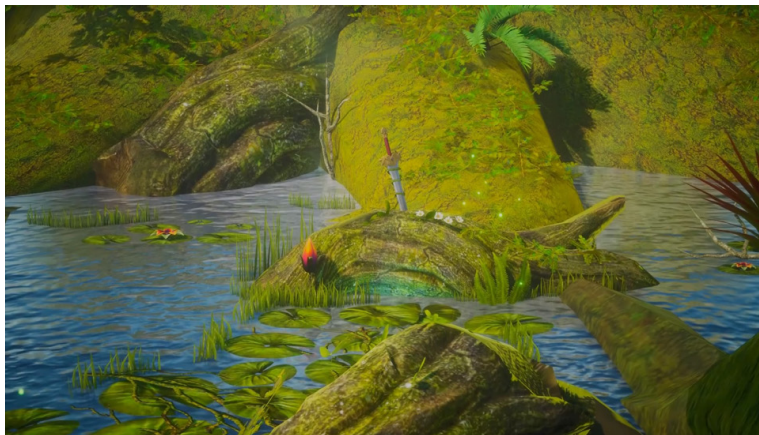


Hawkeye, a sivatagi tolvajok egyik tagja, akik amolyan Robin Hoodként fosztogatják a gazdagokat. Egyik nap a vezetőjük furcsán megváltozik, mikor feltűnik egy misztikus boszorkány, Isabella a köreikben. Hawkeye legjobb barátját meggyilkolják és őt akarják beállítani gyilkosának, így kénytelen lesz menekülni.

Reisz, a hegyi szél királyság amazonjainak hercegnője, akinek egy nap a kisöccsét, Elliotot a sivatagi tolvajok két tagja rászedi, hogy kapcsolja ki a birodalmat védelmező szélvihart. A kis herceg meg is teszi, a kastélyt viszont azonnal lerohanják az Isabella által irányított harcosok, és megölik a királyt. Reisz felesküszik, hogy visszafoglalja a birodalmukat és leszámol Isabellával.

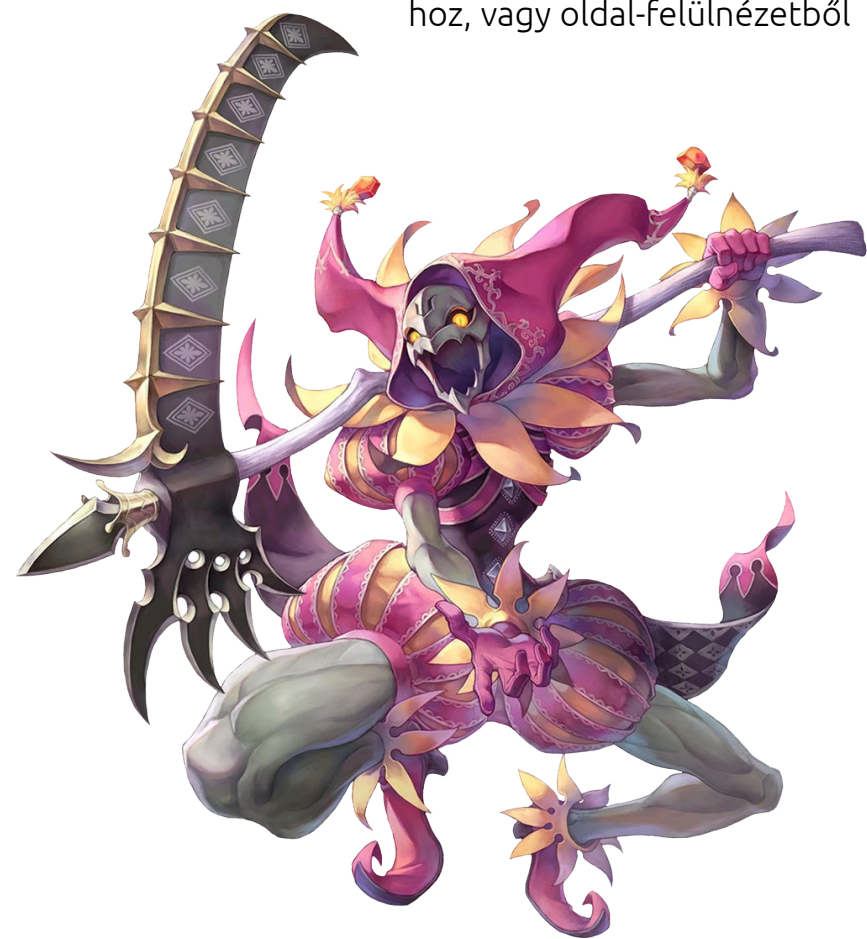
Kevin, a szörnyek királyságának hercege, bár egy kicsit állatias, de alapvetően egy kedves és lelkes srác. Legjobb barátja egy farkas, Karl, egy nap minden ok nélkül Kevinre támad, akinek nincs más választása, mint harcolnia ellene. Karl elpusztul, Kevin gyászában apjához, a királyhoz fordul, aki viszont szintén megváltozott. Új tanácsosa, a furcsa bohóc-démon Goremand tanácsára háborút hirdet az emberek ellen, Kevin megpróbálja megállítani az örületet, de száműzik a királyságból.

Charlotte, egy árva kislány, aki papnőnek tanul. Egy nap megjelenik a templomban Goremand és elrabolja Heath-t, egy fiatal papot, aki addig Charlotte-ra vigyázott és tanította. A lány természetesen felkapja láncos buzogányát, és elindul megkeresni a srácot és Goremandot.



Miután ebből a hat hősből kiválasztottuk a kiválasztottat, adnunk kell mellé a maradék ötből két társat is. Az így összeállt háromtagú csapat lesz a történet főszereplője. És ez a Trials of Mana egyik nagy zsenialitása, hogy rengetegszer újratekeshetjük a játékot, mert a történet bár nagyrészt három központi szálon halad, de a csapattagok összeállításából adódóan mindig egy kicsit más és más lesz. Magyarán, aki minden létező verzióját szeretné látni a történetnek, annak bizony több mint 200-szor kell végigjátszani a játékot... ami természetesen abszurd, de jól hangzik.

A játékmenet nagyon hasonlít a Secret of Manához, vagy oldal-felülnézetből



látjuk a pályákat, vagy egy adott városban beszélgetünk és vásárlgatunk, vagy kint a vadonban csapkodjuk a szörnyeket. A harcok valós időben zajlanak, csak akkor áll meg egy pillanatra az akció, ha valamelyik csapattag varázsol. Ha rendelkezünk két irányítóval és egy baráttal, akkor ketten is lehet játszani, két külön karaktert irányítva. Próbáltam és fantasztikus móka.

Természetesen a legyőzött szörnyekért tapasztalati pontokat kapunk, amikkel szintet lépünk stb-stb. Ami viszont még egy hatalmas dobása a játéknak, az a „class change” rendszere. Ez azt jelenti, hogy a 18. és 36. szintet elérve a karaktereinket szakosíthatjuk, pl. az amazont továbbfejlesztjük valkűrnek vagy épp valami sámánnak. A harcosból pedig lehet lovag vagy gladiátor. Ám ezek a választások véglegesek (legalábbis az eredeti verzióban), így aki minden szereplőnek szeretné kipróbálni az összes változatát, az úgy 2-3 évig vígan eljátszozhat ezzel.

Cserébe a játék nem túl hosszú, 25-35 óra alatt simán végigjátszható, legalábbis egy törté-



net, de a sok újratekzés miatt ez akár könnyedén 200 óra fölé is emelkedhet.

A gyönyörű grafikáról már meséltem, de érdemes még megemlíteni Kikuta Hiroki csodálatos zenéit, amik pontosan olyan emlékezetesek és fülbemászóak, mint anno a Secret of Manánál. Szóval, ha imádod a retró 2D-s szerepjátékokat és van Switched (vagy emulátorod), akkor most azonnal ess neki, garantáltan nem tudod majd letenni. Ha viszont érdekel, hogy milyen lett a Trials of Mana modern köntösben, akkor olvass tovább!



„...és egy fantasztikus remake”

Nagyon érdekes, hogy a Square-Enix egy hónapban jelentette meg két klasszikus 90-es évekbeli játékuknak a remake-jét, bár amíg ilyen minőségben teszik ezt (és nem úgy, mint a gyálázatos Final Fantasy VIII esetén tették...), addig szerintem senkinek nincs oka panaszra, maximum a pénztárcáknak.

Nagyon érződik, hogy a Secret of Mana remake kapcsán megjelent kritikákat a Square-Enix nemcsak elolvasta, de meg is fogadta az ott felmerült panaszok javítását. A Trials of Mana esetén már sokkal profibb lett az összehatás, de menjünk is sorban.

A látvány, bár nem vetekedhet a mostani AAA-s címekkel, sőt nagyrészt még az előző generációk játékaival sem veheti fel a versenyt, főleg mivel a célplatform a Switch lehetett, ami erősen bekorlátozta a fejlesztők lehetőségeit. De minden egyszerűsége ellenére piszok látványos lett.



Főleg, mert végtelen alázattal újították fel a 25 éves grafikát, minden terület, város, karakter és szörny pontosan úgy néz ki, ahogy annak lennie kell. Nem is lehet ebbe a részbe belekötni. A zenék és hangok is tökéletesen lettek felújítva, minden dallam a helyén van, nincsenek furcsán modernizált számok, mint a Secret of Mana esetén. Minden szereplő szinkronhangot kapott, angolt és japánt is, amik között bármikor válthatunk. Profil!

A történetbe szerencsére csak minimálisan nyúltak, semmi felesleges hozzáírt hülyeséget nem erőltettek bele. Ami változás van, az tényleg a karakterek személyiségének csiszolása, és a csapattagok egymás közötti beszélgetéseinek bővítése. Ezeken kívül kapott a játék egy 3-4 órás epilógust, ami leginkább csak egy érdekes ráadás. Természetesen sok jelenetet most már rendesen leanimáltak, így sokkal „rajzfilmesebb” lett az egész.

Ami viszont nagyon sokat változott és egyértelműen az előnyére, az a játékmenet. A harcok bombasztikusabbak, pörgősek, látványosak, de még pont nem mennek át Kingdom Hearts-os abszurditásba. Sajna a két játékos opció ugrott, de szerintem nem akkora nagy tragédia. A fejlődésrendszert is teljesen átgyúrták, a szintlépésekért pontokat kapunk, amiket aztán mindenféle mágia és képességekre költhetünk. Sőt, bizonyos karakterek elszórva a világban megtaníthatják a csapatot mindenféle speciális dolgokra, szóval ér-

demes mindenkivel beszélni, hátha kapunk valami izgalmas új képességet.

A pályákon is nézzünk szét alaposan, mert a készítők rengeteg rejtett kincsesládát dugtak el, amik ugyan a legtöbbször csak gyógyító cumókat és pénzt tartalmaznak, de ritka esetben nagyon erős fegyvereket és páncélokat is rejthetnek. A Legend of Manában megismert Kis Kaktusz is feltűnik, és minnél többször találjuk meg bujkálás közben, annál hasznosabb új funkciókkal bővíti az amúgy is bőséges repertoárunkat.

A Trials of Mana Remake talán a legtökéletesebb példája annak, hogy miként is kell felújítani egy klasszikust. Persze nem minden tökéletes, az Unreal 4 motor továbbra is elég betegesen működik, sok a textúra villogás, kimaradás, indokolatlan belassulás, ami bár megszokható, de így a grafikát leginkább csak közepesre lehetne értékelni. Aztán ott a játék linearitása, ami 25 éve még teljesen elfogadható volt, de most már egy kicsit zavaró, hogy lényegében abból áll a játék, hogy haladunk A pontból B-be, sőt, most már a térképen is jelzi, hogy merre tartunk, szóval az eltévedésre esélyünk sincsen. Szerencsére a legtöbb segítség kikapcsolható az options menüben, nagyon erősen javaslom, hogy így vágjatok bele a kalandba, sokkal jobb érzés lesz magatoktól rájönni, hogy mi is a következő feladat.

Természetesen ezek a negatívumok eltörpülnek a rengeteg pozitívum mellett. Főleg, hogy

a játék nem is teljes áron került forgalomba, így mindenkinek, aki csak picit is szereti a jrpg-ket, annak kötelező vétel. Én a magam részéről nagyon várom, hogy mi lesz a következő Remake, mert ha ilyen szintűek jönnek, akkor nem lesz okunk panaszkodni.



A grafika régen és most.



Cím: Trials of Mana

Év: 2020

Műfaj: RPG, Single-player

Kiadó: Square Enix

Fejlesztő: Square Enix

Platform:

PS4, Nintendo Switch,
Windows

THAIFÖLD JAPÁN MEGSZÁLLÁSA

ÍRTA: A. KRISTÓF

1941. DECEMBER 8. - 1945. SZEPTEMBER 2.



Bevezető

Itt elsőként a **47. számban** megjelent cikket, a Meiji-restaurációt ajánlanám (igen tudom, hogy rossz stílusra vagy annak hiányára mutat, ha valaki saját magára hivatkozik, de ez esetben indokolt), ugyanis a nagy politikai kontextus, amibe Thaiföld megszállása beilleszkedik, azon politikai és nacionalista irányzatok eredménye, melyek a Meiji-korszakból indulnak világjáró útjukra. A Meiji-restauráció során megalapított, majd a későbbi évtizedek alatt központi szereppé növekvő japán nacionalizmus szerelemgyermek a „Nagy-kelet-ázsiai Közös Felvirágzás Övezete”. Ez egy kissé nehezen érthető és összetett megnevezés, de még mielőtt magáról Thaiföld megszállásáról beszélhetnénk, ezt kell letisztáznunk.

„Nagy-kelet-ázsiai Közös Felvirágzás Övezete”

Mint azt említettem, a koncepció a nacionalizmus teljes jegyében a 1930-as évek közepén született a Kiotói Iskola analitikus filozófia karán dolgozó Kiyoshi Miki elméjéből. Maga az elgondolás elméleti szinten egy kérdés nélkül nagylelkű és nemes elv, melynek központi fogalmai az ázsiai államok elnyomásának a megszüntetése (itt a nyugati hatalmak kolonizálásának az eltörléséről van szó), az ázsiai népek együttélése és egymás segítése, egy közös erőre alapozó gazdaság és társadalom kiépítése, valamint sok más gondolat

a felsoroltak jegyében. A koncepció kortársa volt Arthur Moeller van der Bruck „Harmadik birodalom” koncepciójának, amely ismertebb a mi környékünkön, és amely - akárcsak Kiyoshi elmélete -, áldozatául esett a vak nacionalizmusnak. Ahogy Bruck ötletét a nácik elrabolták, hogy egyrészt a propaganda gépezetük központi fogaskereke legyen, másrészt az agresszív katonai terjeszkedéseket igazolják vele, ugyanúgy a '30-as években egyre erősödő japán katonai-nacionalista vezetők is elragadják Kiyoshitól és saját céljaikra használ-



ják elméletét. (Ez egyben ironikus is, mivel Kiyoshi maga határozottan és nyíltan ellenezte a felfegyverkezést és militarizációt Japánban.)

Így tehát az, amit az 1940-es évektől a Japán hadsereg és politikai vezetők elkezdnek megvalósítani egy kifordított és megcsonkított változata volt az eredeti koncepciónak. Az új, immár nacionalista-katonai „Nagy-kelet-ázsiai Közös Felvirágzás Övezete” terjesztése már az 1935-ös években megkezdődik, habár hivatalosan Japánban csak 1938. december 22-én egy rádióközvetítésben jelenti be az akkori miniszterelnök, Konoe Fumimaro. Ekkor a koncepció hivatalos verziója még csak az északkelet-ázsiai területekről szól, de a később kitörő háború során, ahogy a hadsereg-nacionalista ambíciója nő, úgy terjed ki a Kiyoshi által javasolt területre. Az új koncepció arról beszélt, hogy az új gazdasági tér független és önellátó lesz Japán hadhatós segítsége és védelme alatt. Nos, úgy gondolom, hogy nekünk, közép-európaiaknak nem kell részleteznem, hogy ezek a koncepciók, hogyan szoktak megvalósulni, emlékezzünk vissza a Szovjet Unió által nyújtott „elvtársi segítségre”.

Ebbe a nagy képbe elkerülhetetlenül belesett - több egyéb terület mellett - Thaiföld is. Mire kezdetét vette a második világháború, a Csendes-óceán országai és Ázsia keleti részén lévőek számára a Japán Birodalmi Hadseregnek kész és pontos tervei voltak, beleértve Thaiföld elfoglalását.



Thaiföld megszállása

Miután Japán elfoglalta a stratégiaiailag fontos kínai területeket, a katonai vezetők tekintete Burma és Malájföld felé irányult, mivel ezek a területek stratégiaiailag fontos nyersanyagokkal rendelkeztek. Egy esetleges invázióhoz azonban Japánnak szüksége volt Thaiföld kikötőire, vasút hálózatára és egyéb infrastruktúrájára egyaránt. Éppen ezért már 1941 januárjában titkos tárgyalások kezdődtek a japán fél és Phibun Sonkhram miniszterelnök között.



Thaiföld igencsak nehéz helyzetben találta magát, egyrészt a Szövetségesek nem tudtak konkrét támogatást adni, Franciaország náci kézre került, Nagy-Britannia az európai hadszíntérrel volt elfoglalva, az Egyesült Államok pedig nem akart háborúba sodródni. Ilyen körülmények között Phibun mondhatni két malomra hajtotta a vizet abban a reményben, hogy megmenekülhet a tigris (sárkány?) szájából. Az 1941-es év során a Japánokkal egyességre jutott, miszerint eltekint tőle, ha esetleg a Japán Hadsereg Thai területén halad át, emellett egy erőszaktól tartózkodó egyezményt is megkötött a britekkel. Végül pont emiatt az ingadozása miatt nem tartotta Tojo japán miniszterelnök megbízhatónak Phibunt, és 1941. december 7-én, este 11 órakor ultimátumot küldött a thai államnak, melyre mindössze két órájuk volt válaszolni.

Magáról a háborúról nem írok, nem azért, mert lényegtelennek tartom - Thaiföld egy jól szervezett és fegyelmezett hadsereggel rendelkezett -, hanem azért, mert körülbelül mindössze 5 órán át tartott. Miután a Japán Birodalmi csapatok lerohanták Thaiföldet, és a Szövetségesek nyilvánvalóan nem tudtak konkrét katonai támogatást nyújtani, Phibun tábornoknak nem maradt más választása, minthogy fegyverszünetet, majd teljes megadást kérjen a japánoktól.

Thaiföld behódolt, majd 1942. január 25-én Japán nyomására háborút üzent Nagy-Britanniának és az Egyesült Államoknak. Phibun feláldozta az ország függetlenségét és becsületét azért cse-

rébe, hogy annyi állampolgár életét menthesse meg, amennyi lehetséges volt.

Végezetül Thaiföld részt vett a második világháborúban, csapatai aktív szolgálatokat teljesítettek az ázsiai hadszíntéren.

Kóda

Amikor elhatároztam, hogy ezt a cikket megírom, a legfontosabb motivációm az volt, hogy a második világháború ázsiai eseményei közül Thaiföld megemlézése valahogy mindig kima-



radt, jogtalanul. Habár az események jelentéktelennek tűnnek, és talán valóban azok is voltak, mégis úgy gondolom, hogy Thaiföld esete figyelemre méltó. A történelmi források szeretik az ázsiai részét a konfliktusnak Japán - Egyesült Államok párharcra leegyszerűsíteni, esetleg Sydney kikötőjének torpedózása említésre kerül. Sőt, az előző cikkeimben én magam is inkább arra koncentráltam, holott a konfliktus sokkal mélyebb, összetettebb és szélesebb kiterjedésű volt.

Ez a cikk csupán egy összefoglaló vagy afféle beharangozó, remélem, minél több olvasónak felkelti az érdeklődését.



A large, white and red Unicorn Gundam statue stands prominently in a city square. The statue is highly detailed, with glowing red lights on its chest, arms, and legs. It is positioned in front of a modern building with a grid-like facade and a tall, glass-walled skyscraper in the background. The sky is overcast, and a street lamp with multiple cameras is visible on the right. The overall scene is a mix of futuristic and urban architecture.

UNICORN GUNDAM STATUE

ÍRTA: SACI (*Animológia*)

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNED JAPÁNBAN? 11.

Vajon mi az, amit tényleg érdemes megnézni Japánban? Mi 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 itt rád.

Életnagyságú (és mozgó) anime karakter a valóságban

A tokiói kalandozások közepette talán nincs is olyan hely, ami ne érdekelne, ne keltené fel a kíváncsiságát az embernek, ha csak egy kicsit is érdeklődik a japán kultúra vagy éppen az animék világa iránt. Én legalábbis így voltam ezzel, és amit csak tettem bejártam és be is szeretnék még a közeljövőben. Ennek okán kanyarodtam el Tokió egyik városrészébe, Odaiba-ba, ami egy mestersegesen létrehozott sziget, nem is olyan messze a főváros központjától. Könnyen megközelíthető és annyi érdekesség, látványosság található rajta, hogy azt igen sokáig tartana felsorolni. Így, ha teheted, mindenképpen látogass el erre a területre

tokiói utazásod során. Nem mellesleg ezen a helyen található japán egyik kiemelt látványossága az Unicorn Gundam Statue.

Ez az életnagyságú Unicorn Gundam szobor 2017-ben „látta meg a napvilágot”, amikor lecserélték elődjét. A korábbi verziója szintén majdnem teljes méretarányban tündökölt, mindössze 1,7 méterrel maradt el a jelenlegitől, de az olimpia okán valami többet, jobbat és nagyobbakat szerettek volna. Igen... egyik kiemelt indoka volt az alkotás lecserélésének a 2020-ra tervezett tokiói olimpia, aminek számos részét Odaiba vízparti területére koncentrálták volna, így ezzel akarták a turisztikát fokozni itt. Ebből kifolyólag 2017 márciusában lebontották az eredetit, de hihetetlen módon már szeptemberre pótolták is a számtalan rajongó által hiányolt monumentális szobrot.

Ha van valamilyen anime, amit minden japán ismer és hallott róla, azok egyike biztosan a Gundam lesz, hiszen ez egy igazán klasszikus és ikonikus anime sorozat volt mindig is Japánban. Több évada is kijött első megjelenése óta, amik együttesen hatalmas kasszasikerült hoztak az alkotóknak. Tehát, ha egy kicsit is szeretnéd anime imádó énedet Japánban kielégíteni, akkor feltétlen látogass el erre a helyre, mert igazi animés élményt fog neked nyújtani. Utóbbi már csak azért is lehetséges, mert 19,7 méteres nagysága miatt 1:1-es, vagyis teljes mértékben méretarányos az animében szereplőhöz képest. Sőt, ha jókor vagy jó helyen, még különleges átalakulását is megtekintheted.



TUDDAD?

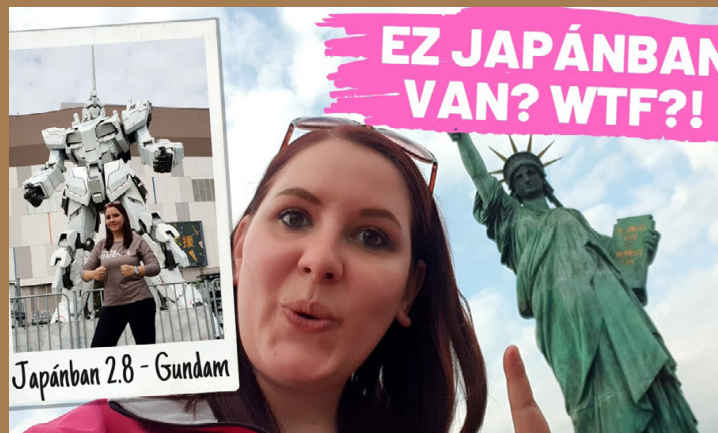
Sokan jobban preferálták az eredeti Gundam szobrot, mert úgy gondolták, hogy az új sokkal tűzveszélyesebb, így könnyebben kigyulladhat.

Bizony, az óriás nem csupán pazar látványt nyújt minden odalátogató számára, hanem még showműsorral is készül nekünk. Alaphelyzetben unikornis formában tekinthetjük meg, de bizonyos időpontokban átalakul pusztító módba. Ez azt jelenti, hogy a sarva szétnyílik, az arc átváltozik, és a váll, derék, térd részek szintén módosulnak a karakternek megfelelően. A hihetetlen átalakulás azonban itt nem ér véget, az esti órákban ugyanis még látványosabb.

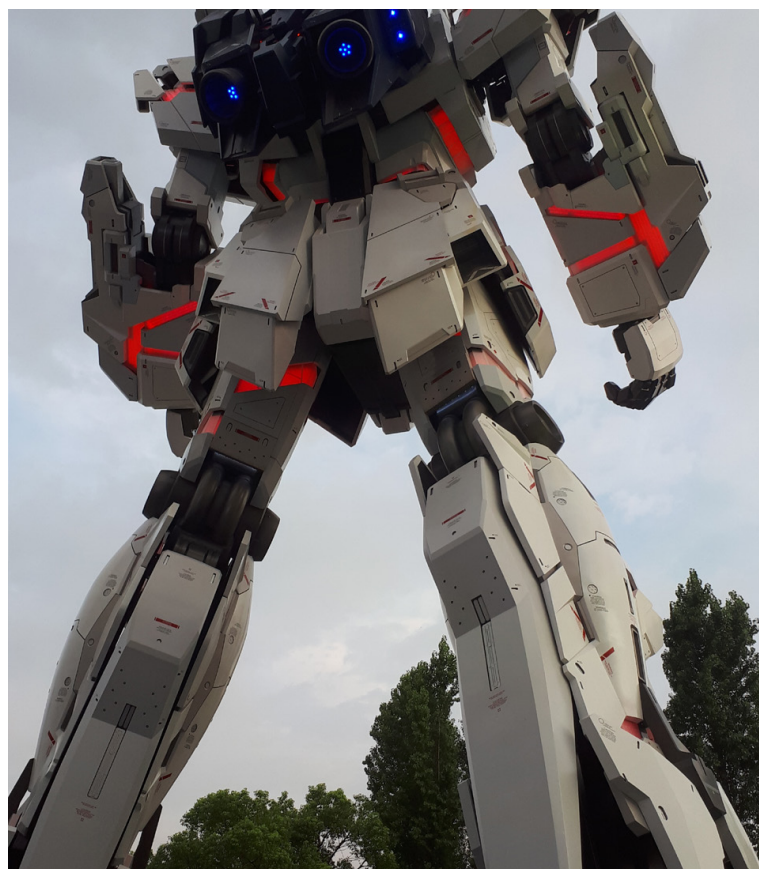


TUDDAD?

A Mobile Suit Gundam UC (Unicorn) regényt közel 3 millió példányban nyomtatták ki anno, valamint megjelent legalább 1,9 millió Blu-ray és DVD is az alkotásról.



Kattints a képre és nézd meg róla Animológia Saci videóját!



Ekkor a szobor mögött elhelyezkedő pláza falán Gundam anime klipeket, képeket tekinthetünk meg, és dalokat hallgathatunk a hangszórókból, mindezt az átalakulással egyidőben, ami viszont mindössze pár másodperc. Persze a fényjátékokról se feledkezzünk meg, amik közel 50 részén világítanak a robotnak, és amik szintén emelik ennek a látványosságnak és műsornak a színvonalát.

Amennyiben mindez nem lenne elég, és még szeretnénk tovább fokozni rajongásunkat Gundam iránt, akkor tekintsük meg a szobor mögött, a DiverCity Tokyo plázában fellelhető Gundam Base Tokyo üzletet. Érdekes módon az üzlet nagyságrendileg egy hónappal az új Gundam robot megjelenése előtt nyitott meg, de teljes egészében ezzel a szubkultúrával foglalkozik, 4 zónában is. Az első zónájában található egy üzletrész, ahol közel 2000 terméktípust, és kb. 1500 Gunpla fegyverféle található a polcokon. Itt aztán lehet a termékek közül válogatni és vásárolgatni. Majd a második zónában a gyári részleget fedezhetjük fel, ahol betekintést nyerhetünk és akár meg is érinthetjük a különlegesebbnél-különlegesebb Gunpla alkotásokat. A harmadik, építő(k) zónában nem csak hogy megszerezhetjük az utóbb említett termékeket, de az egyedi Gunpla Builders World Cup (※) darabjait is megcsodálhatjuk. Végül, de nem utolsósorban, az esemény zóna következik, ahol különféle, időszakos Gunpla rendezvényeket bonyolítanak le. Az biztos, hogy az a több ezer Gundam rajongó, itt nem fog semmiből hiányt szenvedni.

Összességében az Unicorn Gundam Statue egy ikonikus és életnagyságú robotszobor, amire minden japán büszke lehet. Mint említettem Odaiba részére feltétlen ajánlom a látogatást, és ha már arra jársz, akkor csodáld meg ezt az óriást is, hiszen tény, hogy kiváló szórakozást nyújtó látványosság a monumentális méreteinek és show elemeinek köszönhetően. Sőt, még a szobor előtt lehetőséged is van egy egyedi fénykép készíttetésére is, hiszen felhúztak egy emelvényt, ahova, ha felmész készítenek rólad a robot egyik legelőnyösebb pozíciójának háttérében pózolva képeket. Mindezt csodálatos módon pedig ingyen teheted meg. Valamint a profi fényképezőgépjük mellett még a saját telefonoddal is készítenek neked képeket, amennyiben nem szeretnéd megvenni az ő általuk alkotott képet, de szeretnél egy emléket. Ez tők szimpatikus volt tőlük, hogy nem kényszerítették a látogatót a fénykép kötelező megvételére, hanem saját készülékeddel is szívesen alkottak rólad akár többet is. Szóval az élmény pozitív volt számomra mikor ott jártam, így csak ajánlani tudom neked is, főleg, ha Odaiba része felé kanyarodsz vagy kicsit is rajongsz a klasszikus animék iránt, vagy a lenyűgöző, japán alkotások iránt.

TUDDAD?

A Gunpla világbajnokságot évente rendezik meg, közel 16 ország és több régió is részt vesz rajta szerte a világon.

UNICORN GUNDAM STATUE

(RX-0 Unicorn Gundam Ver. TWC)

Nyitás: 2017. 09. 24.

Itt található: DiverCity Tokyo Plaza 1-1-10 Aomi, Koto-ku, Tokyo (2F Festival Square)

Nyitvatartás:

mindennap (szabadtéri látványosság)

Belépés: ingyenes

Magasság: 19,7 méter (64,6 láb)

Súly: 49 tonna

Minden egyéb tudnivalót itt találsz:

<https://www.unicorn-gundam-statue.jp/>

THE GUNDAM BASE TOKYO

Nyitás: 2017. 08. 19.

Itt található:

Tokyo, Odaiba, Divercity Tokyo Plaza 7F

Nyitvatartás: H-P: 11-20 ; SZ-V: 10-21

Belépés: ingyenes

Minden egyéb tudnivalót itt találsz:

<http://www.gundam-base.net>

UNICORN GUNDAM STATUE MŰSORIDŐK:

Nappal: 11:00 / 13:00 / 15:00 / 17:00

Éjszaka: 19:30 / 20:00 / 20:30 / 21:00 / 21:30

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZNE EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?





ISMERT ELŐADÓK HÍRESEBB DALAI - 1.

ÍRTA: EDINA HOLMES

MI IS AZ A K-POP? IV.

Mostantól pár lapszám erejéig megismerhetitek a k-pop dalok színe-javát az első generációtól mostanáig. De hogy minél változatosabb legyen a dolog, nemcsak egy generációt veszünk végig egy cikkben, hanem az összesből szemezgetünk időrendi sorrendben. Vágjunk is bele!

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

K-pop cikksorozat az AniMagazin hasábjain!

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

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

*Mi is az a K-pop? III.
K-pop dalok és albumok*

*Mi is az a K-pop? II.
A K-pop rajongói tábor*

Mi is az a K-pop?

A cikksorozat tovább folytatódik az AniMagazinban. Figyeld a facebook oldalunkat, hogy mielőbb értesülj az új számról!



H.O.T

Tagok száma: 5

Aktív évek: 1996-2001

Ügynökség: SM Entertainment

Híresebb dalaik: Candy, I Yah, Outside Castle, We Are The Future, Warrior's Descendant, Full of Happiness



Fin.K.L

Tagok száma: 4

Aktív évek: 1998-2005

Ügynökség: DSP Media

Híresebb dalaik: Forever Love, Now, You Will Never Know, Forever, Fin.K.L



RAIN

Aktív évek: 2002 - napjainkig

Ügynökség: R.A.I.N Company

Híresebb dalai:

Bad Guy, It's Raining, Rainism, Love Song, Hip Song, 30 sexy, LA song, Gang



BoA

Aktív évek: 2000 - napjainkig

Ügynökség: SM Entertainment

Híresebb dalai: ID; Peace B, No. 1, Valenti, Eat You Up (angol), I Did It For Love (angol), Energetic (angol), Hurricane Venus, Only One, Shout It Out (japán), Camo, Woman



TVXQ

Tagok száma: Eredetileg ötven voltak, jelenleg ketten vannak.

Aktív évek: 2003 - napjainkig

Ügynökség: SM Entertainment

Híresebb dalaik: Hug, Rising Sun, Balloons, Mirotic, Wrong Number, Keep Your Head Down, Catch Me, Something, The Chance of Love



Brown Eyed Girls

Tagok száma: 4 fő

Aktív évek: 2006 - napjainkig

Ügynökség: Mystic

Híresebb dalaik: Abracadabra, Sign, Sixth Sense, Kill Bill, Brave New World, Wonder Woman



F.T. Island

Tagok száma: jelenleg 3 fő

Aktív évek: 2007 - napjainkig

Ügynökség: FNC

Híresebb dalaik: Bad Woman, I Hope, Lovesick, Severely, I Wish, Hello Hello, Love Love Love, Pray, Take Me Now



Kara

Tagok száma: 4 fő a feloszláskor

Aktív évek: 2007 - 2016

Ügynökség: DSP

Híresebb dalaik: Honey, Wanna, Mister, Go Go Summer (japán), Lupin, Jumping, Step, Pandora, Mamma Mia!, Cupid



2PM

Tagok száma: 6 fő

Aktív évek: 2008 - napjainkig
(2017 nyarától szüneten vannak)

Ügynökség: JYP

Híresebb dalaik:
10 out of 10, Again & Again, Heartbeat, I'll Be Back, Take Off (japán), Hands Up, A.D.T.O.Y., Go Crazy!, My House, Promise (I'll Be)

2NE1

Tagok száma: 4 fő

Aktív évek: 2009 - 2017

Ügynökség: YG

Híresebb dalaik: Fire, Can't Nobody, I Am The Best, Hate You, I Love You, Ugly, Lonely, Do You Love Me, Falling In Love, Come Back Home, Crush, Missing You



Infinite

Tagok száma: 6 fő

Aktív évek: 2010 - napjainkig
(jelenleg szüneten vannak)

Ügynökség: Woollim Ent.

Híresebb dalaik: BTD (Before The Dawn), Be Mine, Paradise, The Chaser, Man in Love, Destiny, Last Romeo, Back, Bad, The Eye, Tell Me, Dilemma (japán), D.N.A (japán)



Mini K-POP Előadó Bemutató

GWSN (Girls In The Park)

Tagok: Miya, Seokyoung, Seoryoung, Anne, Minju, Soso és Lena

A 7 tagú lánybanda 2018 szeptemberében debütált a **Puzzle Moon** című dallal. Ezután következett még a **Pinky Star (Run)** és a **Red-Sun (021)** 2019-ben. Legújabb daluk az április végén megjelent **Bazooka!**. Soso év elején lebetegedett, ezért sajnós ennek a dalnak a promóciójából hiányzik. Jelenlegi ügynökségük a Kiwi Media Group egyik alcége, a **MILES**.

A lányok videóíért látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.





Apink

Tagok száma: 6 fő

Aktív évek: 2011 - napjainkig

Ügynökség: Play M

Híresebb dalaik: NoNoNo, Mr. Chu, Luv, Remember, Five, I'm So Sick, %% (Eung Eung), Dumhdurum



B1A4

Tagok száma: jelenleg 3 fő

Aktív évek: 2011 - napjainkig

Ügynökség: WM

Híresebb dalaik: O.K, Beautiful Target, Baby Good Night, Baby I'm Sorry, What's Happening?, Lonely, Solo Day, Sweet Girl, A Lie, Rollin'



AOA

Tagok száma: jelenleg 5 fő

Aktív évek: 2012 - napjainkig

Ügynökség: FNC

Híresebb dalaik: Get Out, Miniskirt, Short Hair, Like A Cat, Heart Attack, Good Luck, Excuse Me, Bingle Bangle, Come See Me



VIXX

Tagok száma: 6 fő

Aktív évek: 2012 - napjainkig

Ügynökség: Jellyfish

Híresebb dalaik: Voodoo Doll, Error, Shangri-La, Love Equation, Chained Up, Dynamite, Fantasy, The Closer, On and On, Hyde, G.R.8.U, Scentist



Red Velvet

Tagok száma: 5 fő

Aktív évek: 2014 - napjainkig

Ügynökség: SM

Híresebb dalaik: Happiness, Ice Cream Cake, Dumb Dumb, Russian Roulette, Rookie, Red Flavor, Peek-a-Boo, Bad Boy, Cookie Jar (japán), Zimzalabim, Umpah Umpah, Psycho

Mini K-pop Teszt

1. Melyik évben debütált a Girls' Generation?

- a. 2006
- b. 2007
- c. 2008

2. Melyik ügynökségnél volt a 4Minute lánybanda?

- a. SM
- b. CUBE
- c. JYP

3. Melyik dallal debütált a T-ara?

- a. Lies
- b. T.T.L (Time To Love)
- c. Bo Peep Bo Peep

4. Az alábbi együttesek közül melyik NEM a JYP Ent. alatt debütált?

- a. 15&
- b. 2AM
- c. Beast

5. Eredetileg hány taggal debütált a 2PM?

- a. 6
- b. 7
- c. 8

A teszt megfejtéseit az utolsó oldalon találod!



CLC

Tagok száma: 7 fő

Aktív évek: 2015 - napjainkig

Ügynökség: CUBE

Híresebb dalaik: Pepe, High Heels, Hobgoblin, Black Dress, No, Me, Devil



GOT 7

Tagok száma: 7 fő

Aktív évek: 2014 - napjainkig

Ügynökség: JYP

Híresebb dalaik: Girls Girls Girls, A, Stop Stop It, Just Right, If You Do, Fly, Hard Carry, Never Ever, Look, Lullaby, You Calling My Name, Not By The Moon



Legendás K-pop zenék - vol 4. (amiket minden valamire való K-pop fan ismer)

T-ara - Bo Peep Bo Peep

Monsta X - Hero

PSY - Gangnam Style

Super Junior - Mr. Simple

EXID - Up&Down

GFriend - Rough

SHINee - Lucifer

Secret - Madonna

CN Blue - Loner

4Minute - Crazy

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



Seventeen

Tagok száma: 13 fő

Aktív évek: 2015 - napjainkig

Ügynökség: Pledis

Híresebb dalaik: Adore U, Mansae, Pretty U, Very Nice, Boom Boom, Don't Wanna Cry, Clap, Oh My!, HIT



Blackpink

Tagok száma: 4 fő

Aktív évek: 2016 - napjainkig

Ügynökség: YG

Híresebb dalaik: Boombayah, Whistle, Playing With Fire, Stay, As If It's Your Last, Ddu-Du Ddu-Du, Kill This Love



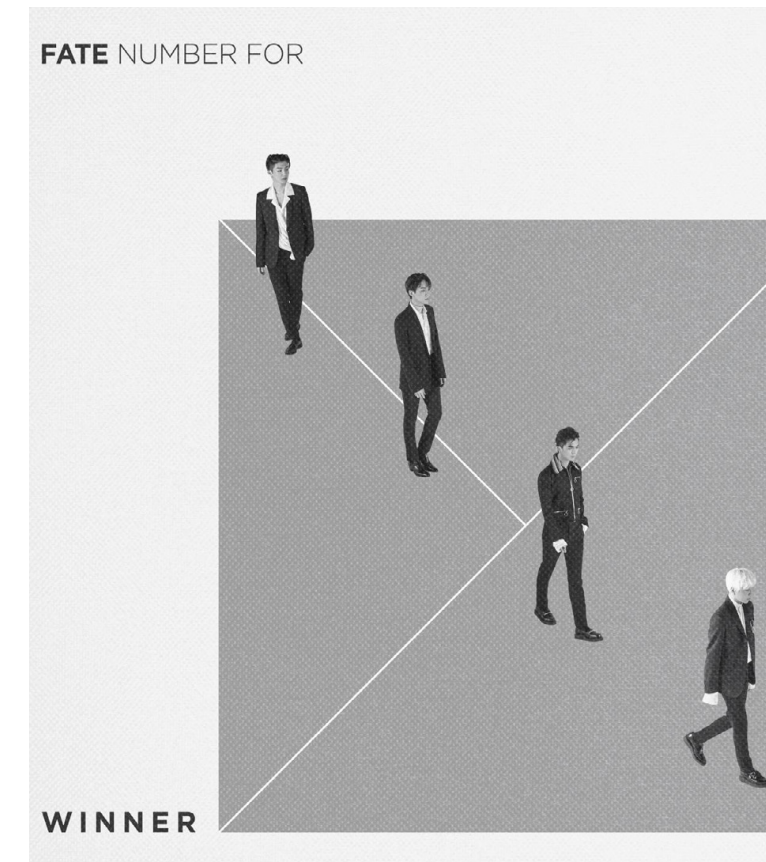
Wanna One

Tagok száma: 11 fő

Aktív évek: 2017 - 2019

Ügynökség: Stone Music

Híresebb dalaik: Energetic, Beautiful, I Promise You (I.P.U.), Boomerang, Light, Spring Breeze

**(G)I-DLE****Tagok száma:** 6 fő**Aktív évek:** 2018 - napjainkig**Ügynökség:** CUBE**Híresebb dalaik:** Latata, Hann (Alone), Senorita, Uh-Oh, Lion, Oh My God

Teszt megfejtések: 1-b; 2-b; 3-a; 4-c; 5-b

Mini K-pop Dal Ajánló**Nyári slágerek - vol 1.**

Mivel itt a nyakunkon a nyár, ezért két részletben megismerkedhettek a legjobb nyári k-pop dalokkal. Kellemes nyarat!

A teljes Nyári K-pop slágerek lejátszási listához látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.

Sistar - Touch My Body
 Red Velvet - Red Flavor
 Girls' Generation - Party
 B1A4 - Solo Day
 Hyuna - Bubble Pop
 Spica- Tonight
 Secret - Yoohoo
 Twice - Dance The Night Away
 Apink - Remember
 Sistar - Loving You

Psy ft. TaeYang - Love
 f(x) - Hot Summer
 Taeyeon - Why
 Laboum - Only You
 Sistar - I Swear
 Girl's Day - Darling
 2NE1 - Falling In Love
 Rainbow - Tell Me Tell Me
 Beast (Highlight) - Beautiful Night
 AOA - Good Luck

Oh My Girl - Windy Day
 GFriend - Me Gustas Tu
 9Muses - Hurt Locker
 Red Velvet - Ice Cream Cake
 Sistar - Shake It
 Winner - Really, Really
 EXO - Ko Ko Bop
 Girls' Generation - Holiday
 KARD - Hola Hola
 Chung Ha - Why Don't You Know

A close-up portrait of a young woman with long, straight black hair and bangs. She is looking slightly upwards and to the right with a soft expression. Her right hand is resting against her cheek. She is wearing a silver puzzle piece earring and a matching bracelet. The background is dark, and several purple and white puzzle pieces are scattered around her, some attached to her hair. A green banner is overlaid at the bottom of the image.

CHIHARA MINORI

ÍRTA: KARASZ ATTILA - SUPERMARIO4EVER (supermario4ever.wordpress.com)

Habár a régi idők ('70-es, '80-as évek) animés dalait is nagy kultusz övezi, és generációk számára vált himnusszá, mégis Hayashibara Megumi volt az első olyan seiyuu-énekesnő, aki hosszú távon sikeres tudott maradni. Ez többek között az emlékezetes dalainak, és szerethető személyiségének, énekhangjának volt köszönhető. Egyúttal utat mutatott olyan mára szinte hozzá hasonlóan legendásan híres seiyuu-énekesnőknek, mint Kuriyashiki Minami, Mizuki Nana vagy Chihara Minori, akinek szintén méltán van nagy rajongótábora.

A kezdet előtt

Chihara Minori 1980. november 18-án született a Tokióhoz közeli Utsunomiya városában. Hárman vannak testvérek, egy nővére és egy öccse van. Nagy anime rajongók voltak, közös szórakozásuk volt, hogy felvették kazettára, ahogy anime dalokat énekeltek. Hármójuk közül viszont csak Chihara Minori foglalkozott komolyan az énekléssel. Már középiskolás korában beadta a jelentkezését hanganyagával különböző ügynökségeknek, és folyamatosan képezte a hangját. Ezzel párhuzamosan figyeltek nála arra is, hogy nemcsak ügyesen énekel, hanem jól tudja változtatni a hangját éneklés közben. Ezzel pedig kiderült, hogy nemcsak érzelmeket tud kiénekelni, hanem seiyuuként is megállná a helyét. Így a hangszínészetet is megtanulta. Emellett tanult gitározni és zenét szerezni, de a hangszer megmaradt hobbijának, nagyon ritkán veszi elő nyilvánosság előtt,

ahogy a zeneszerzést is másokra bízta. Az első dalát még 2000-ben vették fel, Igarashi Tomóval énekelte duettben az *Endless Dream ~Yume wa Tsubasa ni Naru~* című dalt. Ez még független kiadónál jelent meg. Az első szerződését a King Records-szal kötötte meg 2004-ben, ennek keretében jelent meg a debütáló mini-albuma, a *HEROINE*. Seiyuuként az Avex Mode szerződtette le, náluk jelent meg az első önálló kislemeze *Zutto... Issho* címmel. A második dal a Makenai a *Tenjou Tenge: Ultimate Fight* OVA ending dala, Chihara Minori seiyuuként is ebben az OVA-ban debütált. Érdekes meghallgatni az albumot és a kislemezt, már itt tetten érhetők azok a stílusjegyek, melyek egyedivé tették énekesnői reperto-



árját. Már a King Records-nál tudták, hogy mi áll jól „Minorin”-nak (ahogy a rajongói hívják az énekesnőt), viszont vélhetően mivel nem volt sikeres a mini-album (nem került fel az Oricon lemezeladási listára), a King Records felbontotta a szerződést.

Az első sikerek - Suzumiya Haruhi no Yuuutsu

Szerencsére nem kellett sokáig nélkülözni Chihara Minorit, mint énekesnőt. 2006-ban le szerződtette az egyik legnagyobb anime zenei kiadó, a Lantis, melynek köszönhetően megkapta az első komoly seiyuu szerepét, a *Suzumiya Haruhi no Yuuutsuban* kölcsönözte a hangját Nagato Yukinak. Itt olyan már ekkor befutott seiyuukkal énekelt együtt, mint Hirano Aya vagy Goto Yuko, mely szintén nagyban hozzájárult ahhoz, hogy Chihara Minori komoly ismertségre tett szert.

Ezzel, valamint hogy a 2007 januárjában megjelent *Junpaku Sanctuary* kislemeze a 35. helyen nyitott az Oricon kislemez eladási listán,



megalapozta énekesnői karrierjét. Mivel ez Chihara Minori első Lantis-nál megjelent kislemeze, sokan ezt tartják az első valódi debütáló kiadványnak. A címadó dal pedig elmaradhatatlan része az énekesnő koncertjeinek. Még 2007-ben megjelent az első albuma *Contact* címmel. Az album a 11. helyig jutott a lemezeladási listán, és 22 ezres összeladásával bebiztosította az énekesnői karrierjét.

„2006-ban (...) megkapta az első komoly seiyuu szerepét, a Suzumiya Haruhi no Yuuutsuban kölcsönözte a hangját Nagato Yukinak.”



A dalait kezdetektől fogva a Kikuta Daisuke - Hata Aki páros írja. Kikuta Daisuke az *Elements Garden* nevű zeneszerzői csapat alapítótagja egyből ráért arra, hogyan írjon Chihara Minori személyiségéhez passzoló dalokat, és azok hallgathatóak, sikeresek is legyenek. A dalszövegek többségében úgy születnek, hogy Chihara Minori megírja a gondolatait, azt pedig Hata Aki dalszöveggé formálja. Annak köszönhetően, hogy az énekesnő némileg szabad kezet kap, hogy gondolatait kifejezze, már az első daloknál is megfigyelhetők komolyabb hangvételű dalszövegek. Nagyon jó példa erre

a 2008-ban megjelent *Melty tale storage* dal, amelyben egy olyan nő történetét meséli el, aki nem vallotta meg a szerelmét, és mivel soha nem fog a szíve választottjával találkozni, bánja, hogy nem tette meg. Az ilyen és ehhez hasonló szövegeknek köszönhető, hogy Chihara Minori gyorsan kilépett a *Suzumiya Haruhi no Yuuutsu - Lucky Star* párosának nagy jóindulattal is csak komolytalannak nevezhető világából, és hamar saját jogán lett népszerű.

A csúcson

Köszönhetően a változatos mondanivalójú dalszövegeknek, a 2008 novemberében megjelent *Parade* album már színesebb lett, zeneileg is jobban meg lettek hangszerelve a dalok. De előtte pár héttel megjelent a *Paradise Lost* kislemez, mely sokáig az énekesnő legsikeresebb kislemeze volt. Talán a *Ga-Rei Zero* animének is köszönhető (ennek az openingje), mindenesetre újabb bizonyítékot nyert, hogy a trance stílusban is lehet igényes zenét művelni.

A 2009-es év némileg csendes volt az énekesnő karrierjében. Ekkor csupán két kislemezt jelentetett meg. Egyik sem anime betétdal, viszont érdekes kontraszt figyelhető meg a két kislemez dalai között. Az elsőként megjelent *Tomorrow's chance* egy lazább, vidámabb hangulatú dal, míg az év végén megjelent *PRECIOUS ONE* egy lényegesen komolyabb, mélyebb érzelemmel bíró dal. A mai napig libabőrös leszek, ha meghallom, és



itt dőlt számomra el végleg, hogy Chihara Minorit külön figyelni fogom. Nagyon ritka, hogy egy énekesnő mind a gondtalan vidámságban, mind a komolyabb érzelmekben hiteles, és jól is áll neki.

2010 elején jelent meg a harmadik stúdióalbuma, a *Sing All Love*, mely egyben az első Top 10-es albuma, ugyanis a 6. helyig jutott el a lemezadási listán. A 26 ezres összeladásával pedig máig ez az énekesnő legnagyobb példányszámban elkelt albuma. Szerencsére megérdemelten lett népszerű, hiszen minőségében hozza az előzőek színvonalát.

Ezután többségében olyan kislemezek jelentek meg, melyeken saját dalok hallhatók, nem lettek anime betétdalok. De mivel tudtak tartani egy körülbelül 10-15 ezres eladási példányszá-



mot, hűen bizonyítják, hogy az elmúlt évek során kialakult egy masszív rajongói tábor, akikre mindig számíthat az énekesnő. És meg is érdemli a támogatást, ugyanis ezeket a dalokat azért nagyon jó hallgatni, mert stílusában, minőségében semmi- ben nem térnek el az anime betétdalaitól, amiből következtethető, hogy az animerajongók is, akik hallják a dalait, szintén megismerik Chihara Minorit egyéniségét. Számomra külön emlékezetes a 2011 elején megjelent *Defection* kislemez, mely címadó dalának szövegét az abszolút kedvenc énekesnőm, Okui Masami írta. Ő is hasonlóképp írta meg a szöveget, ahogy Hata Aki, tehát Chihara Minori beszélt arról, hogy miről szeretné, hogy szóljon a szöveg, Okui Masami pedig azt dalszöveggé fogalmazta.



A két énekesnő egyébként a privát életben is nagyon jó barátok, nagyon tisztelik egymás karrierjét.

A következő animés kislemez a *TERMINATED* volt, mely a *Kyoukai Senjou no Horizon* első openingje volt. A single nemcsak hogy Top 10-es lett, hanem rávert a Paradise Lost eladásaira, és mai napig ez az énekesnő legsikeresebb kislemeze. És még nincs vége a sikerszériának, ugyanis a 2012-ben megjelent D-Formation album Chihara Minori dobogós helyezést ért el albuma, mivel a napi eladási listán a 2., míg a heti eladási listán a 3. helyen nyitott. Ezzel együtt ez az énekesnő legváltozatosabb albuma is, mely nemcsak dalszöveg terén lett sokszínű, hanem a trance stílusnak több ágát is hallhatjuk ezen a lemezen. Ebben a változatosságban alkot az album egy teljes egészet, ezért is nevezhető a D-Formation az énekesnő talán legjobb albumának.

Lejtmenet

2013-ban Chihara Minori nem hosszabbított az Avex Mode-dal, így attól fogva teljes mértékig a Lantis foglalkoztatja. A szerződés megszűnése egyúttal azzal is járt, hogy törölték az énekesnő „Minorhythm” nevű blogját. Természetesen nem maradt internetes napló nélkül, a mai napig a „Minoreal” nevű blogjában értekezik a karrierjéről.

Anime dalok folyamatosan jöttek, kislemezek jelentek meg, de az év végén kiadott NEO FANTASIA album már nem hozza maradéktalanul az énekesnő által megszokott minőséget. A ze-



nék kezdtek egyre inkább egy kaptafára „íródni”, és egyre kevesebb emlékezetes dal látott napvilágot. Olyan érzetet ad ez az album, mintha már nem lehetne Chihara Minoriból többet kihozni. Habár az olyan animék, mint a Kyoukai no Kanata, Rail Wars! vagy a Nobunaga the Fool még tartották az eladási számokat, de később már ez sem volt elég.

A 2015 végén megjelent Koi kislemezből már csak 3.450 példány kelt el, a 2016-ban megjelent Innocent Age albumból pedig 6 ezer példányt adtak el az Oricon eladási adatai szerint. Ez pedig szünetre kényszerítette az énekesnőt, egy



darabig nem jelentek meg új dalok. De hogy az idők során mennyire elengedték a minőséget, az emlékezetes dallamokat, arra talán a Koi című dal a bizonyíték. Nagyon kíváncsivá tett megjelenésekor ez a szám, azt gondoltam, hogy egy olyan dal, melyet egyszerűen csak „szerelem” címmel illették, majd pont ebben fog rejleni a nagyszerűsége, és egy mindennél jobb dalt hallhatunk majd Chihara Minoritól. Ehhez képest sajnos ez is sablonos lett, mely nem méltó a címéhez.

Új lendület

Chihara Minori egészen 2018-ig nem jelentkezett új dallal, viszont olyan visszatérést produkált, hogy az bárkinek dicsőségére válna. A januárban megjelent Michishirube kislemez az énekesnő valaha felénekelte legszebb dala, mely főleg a Violet Evergarden című animével nyer igazi értelmet. A dalt teljes mértékig az animéhez írták, és Chihara Minori olyan csodálatos érzelmeket énekel ki, mely nagyban megnöveli az anime eszmei értékét. Eladások terén viszont sajnos nem tudja hozni fénykorának sikerét. Úgy tűnik, komoly éket vert a népszerűsége a minőségromlás és az átmeneti hiátus, mivel bár az énekesnő újra rátalált a stílusára, eladások tekintetében már csak árnyéka egykori sikerének.

A későbbi albumainak és kislemezeinek megjelenése sem kecsegtet sok jóval eladások terén (márpedig ettől függhet Chihara Minori karrierjének további kimenetele).



Viszont remélhetőleg egyszer majd meghallgatásra találnak a dalok, és újra megéri majd foglalkoztatni őt. Legutóbbi kiadványa a 2020-ban megjelent *SANCTUARY II.* nevű válogatásalbum, mely elsőként vonultatja fel az énekesnő azon karakterdalait, melyek nem kapcsolódnak szorosan a karrierjéhez.

Amiért érdemes Chihara Minori-t hallgatni

Szerencsére az újabb dalok megmentik Chihara Minorit attól, hogy őt is az „árnyéka egykori önmagának” és ehhez hasonló frázisokkal illessük. Mindenesetre méltán öregbíti a japán könnyűzene hírnevét, rá is jellemző az, hogy adott zenei stílust igényesen művel. Sajnos elektronikus



zenében világviszonylatban elég nehéz minőségi dalt találni, mivel ezeknek egyik funkciója, hogy szórakozóhelyeken a dinamikus dobprogram hatására az elme teljes mértékig ellazuljon. És mivel ezt a funkciót nem nehéz teljesíteni, ezért nem figyelnek a zene minőségére. Chihara Minorinak szerencsére olyan zenét írnak, amely meg van töltve tartalommal, van dallama, emellett az énekesnői képessége is fantasztikusan megmutatkozik. 2008-ban találkoztam vele először, méghozzá

Okui Masami által. A *Tribute to Masami Okui ~Buddy~* című albumra felénekelte az énekesnő egyik legismertebb dalát a Rondo-revolutiont. Egyrészt ről imádtam az egyedi hangszerelést, másrészt már itt figyeltem arra, hogy Chihara Minorinak ugyan „sablonos” japán női magas hangja van, de mégis sokkal több van benne, ami kiemeli őt. Ezt később bizonyította is a komoly hangvételű dalaival, de az is figyelemre méltó, hogy a Suzumiya Haruhi no Yūutsuban a három főszereplő lány közül ő kapta az egyetlen komolyan vehető lány szerepét. Ott inkább az volt a fájdalom, hogy Nagato Yuki egy igencsak csendes, magába forduló lány, aki alig szólal meg, így Chihara Minori sem tudta általa igazán megcsillogtatni a seiyuu kvalitásait.

Főleg akkor kezdett el jobban érdekelni az énekesnő karrierje, amikor meghallottam, hogy egyaránt képes hitelesen énekelni vidám, önfeledt érzésekről, de ugyanennyire élmény volt elmerülni szomorúbb, komolyabb dalaiban. És hogy mennyire minőségi az, amit énekel, jól jelzi, hogy a régi dalait most is nagyon jó hallgatni. 2006 óta vagyok anime-, ezáltal japán zene rajongó, az azóta eltelt 14 év alatt pedig jócskán formálódott a zenei ízlésem, a japán zenén belül is. Ebből kifolyólag ma már teljesen más olyan túlzottan vidám, „minden szép és jó” jellegű japán dalt hallgatni. Ez pedig ismét Chihara Minoriról árulkodik, hogy az ilyen jellegű dalokat még most is nagyon szívesen hallgatom tőle.



„adott zenei stílust igényesen művel. Chihara Minorinak szerencsére olyan zenét írnak, amely meg van töltve tartalommal...”

Bebizonyította, hogy egy nem sokra tartott zenei stílusban is lehet igényeset alkotni. Azt azért fontos tudni, hogy ehhez nemcsak a zeneszerző, szövegíró kell, akik jól megírják a dalokat. Kell az énekesnő is, aki elő tudja adni. Chihara Minori pedig ebben jelesre vizsgázott.



A MANGASZERKESZTÉS ALAPJAIRÓL

ÍRTA: LEHOCZKI PÉTER (RICZ)

ELSŐKÉZBŐL VII.

Ez viszonylag rövid bejegyzés lesz az eddigi epizódok mellett, de ennek megvannak a maga okai. Ahelyett, hogy egy konkrét programmal mutatnám be, hogy mit és hogyan lehet csinálni a legjobb eredmény érdekében, sokkal inkább fektetem az alapokra a hangsúlyt. Hogy minek kell egy grafikus programban meglennie ahhoz, hogy szerkesztésre használható legyen, illetve milyen beállítási és szerkesztési trükköket, szempontokat érdemes magunkévá tenni. Ugyanis ahány használható program, annyi végigvezetést (sőt, darabokba szedve akár többet is) lehetne írni, ami véleményem szerint teljesen felesleges, és megölné ezen sorozat lényegét is.

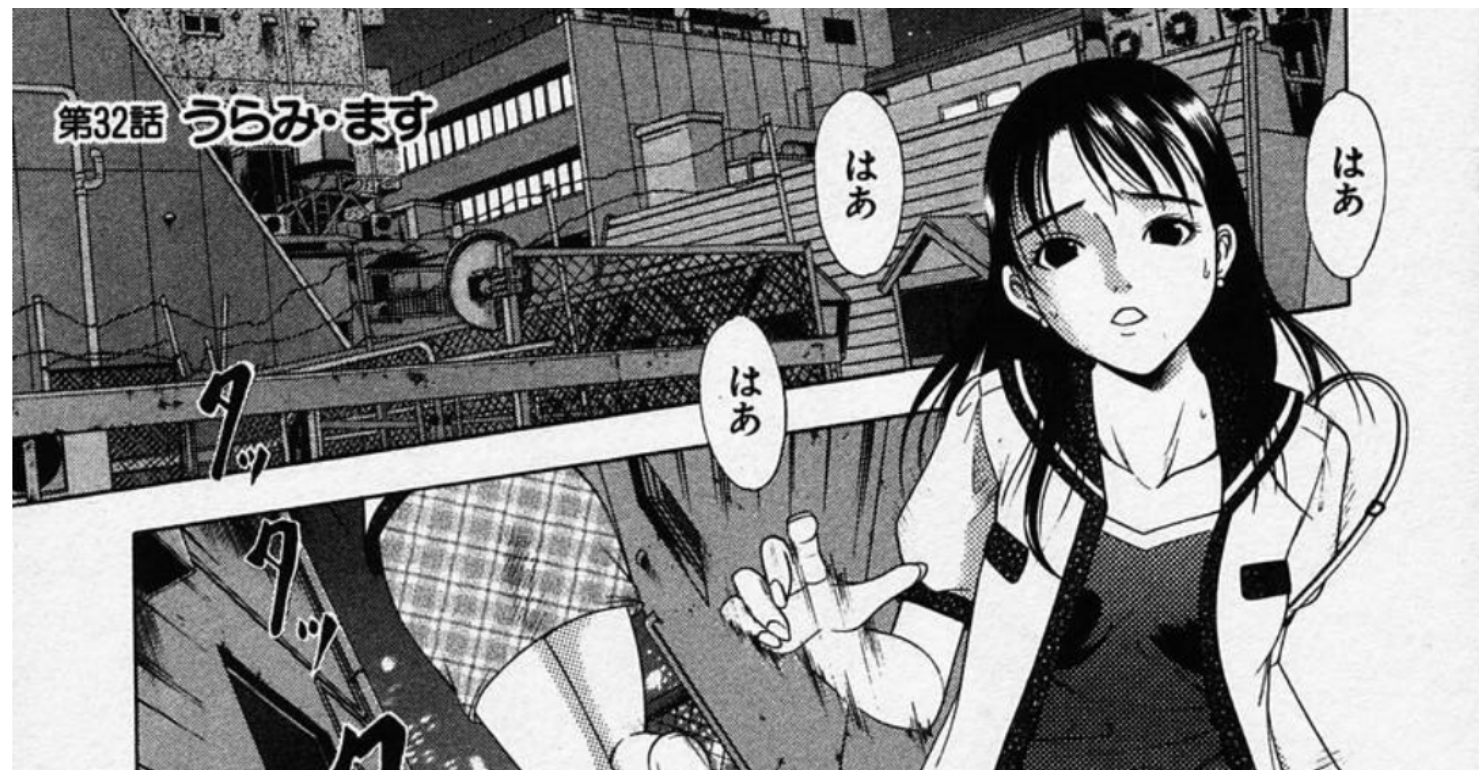
Mik a munkafolyamatok, hogy különülnek el?

Hosszú idő alatt sokszor találkoztam azzal az elképzeléssel, hogy aki szerkeszt, az egyben fordít is. Bár valóban vannak esetek, amikor a kettő egybemosódik, még munkafolyamat szempontjából is, de nem ez a jellemző. Ha egy csapat embert keres mangaszerkesztő pozícióra, és nem írja, hogy a fordítás is a feladat része, akkor ott csak a lapok megtisztítása (szövegmentesítése), a visszarajzolás és képjavítás, valamint a szöveg behelyezése tekinthető csak a folyamat részeinek ebben a sorrendben.

A tisztítás/szövegmentesítés során a nem kívánt feliratok, szövegrészek eltávolítását kell értenünk. Ez eddig tiszta sor, de akkor mitől másabb

a visszarajzolás és a képjavítás, ha elméletben a tisztítás része? Különösebben semmiben, hiszen a józan ész diktálja, hogy a hiányzó, kiműtött részteket az ember visszarajzolja, pótolja, helyreállítja, vagyis javítja azokat. Ezenfelül még egy dolgot jelent javítás szempontjából, de ezt majd a tippeknél fogom említeni.

A szöveg behelyezése viszont már a kész és ellenőrzött fordítás bevitelét takarja, ami során törekedni kell arra, hogy egy olvasható, illeszkedő betűtípussal (pl. AnimeAce) kerüljenek fel a párbeszéd, esetleg a monológok, míg minden más a szabad játék része, amíg a kulcsín, a megválasztott betűtípusaink illeszkednek a műhöz, annak hangulatához és jellegéhez.



Kiemelten fontos, hogy a szöveg már kész legyen és ellenőrzött, lehetőség szerint lektor által látott darab. Egyszemélyes munkában könnyen járható útnak tűnik a tisztítás-szerkesztés párossal egybe kötött fordítás, azonban ha végzünk egy önellenőrzést, hogy milyen is a szöveg, ennyivel megspóroljuk a belenyúlás szükségét javítás okán.

Mit keressünk egy programban?

Viszonylag sok grafikus program van, amellyel lehet képet javítani, szerkeszteni, rajzolni, de ezek kevese felel meg a mangaszerkesztés követelményeinek. Mielőtt azt hinnénk, hogy rendkí-

vül sok és flancos kikötés van, kicsit gondolkodjunk el, hogy minek kell teljesülnie.

- 1., Legyen lehetőség a rajzolásra, klónozásra.
- 2., Legyen lehetőség a szövegbehelyezésre, betűtípus választásra és a transzformációkra.
- 3., Legyen lehetőség a rétegkezelésre.

Ha egy grafikus program ezen három feltételnek megfelel, akkor használható a mangaszerkesztésre. De melyik miért fontos?

A rajzolás és a klónozás a tisztítás második szakasza miatt lényeges, mikor helyreállítjuk a hiányosságokat. Ezt sokkal célszerűbb egy dedikált eszközzel végezni, amivel egy meghatározott területet jelölhetünk ki és másolhatunk máshova. Sokkal energiatakarékosabb és gyorsabb, biztonságosabb, mint a kijelölés és bemásolással szórakozni Paintben (ami egyébként se használható erre a feladatra, miután a kijelölés elvesztésével a módosítás állandósul, a visszavonás paranccsal pedig előlről kezdődik a kijelölős-másolás tortúra).

„Viszonylag sok grafikus program van, (...) de ezek kevese felel meg a mangaszerkesztés követelményeinek. Mielőtt azt hinnénk, hogy rendkívül sok és flancos kikötés van, kicsit gondolkodjunk el, hogy minek kell teljesülnie.”

A szövegbehelyezés, betűtípus választás és transzformáció (vagyis átalakítás, mint amilyen a döntés, hajlítás) szintén ilyen alapvető felszereltség kell legyen, viszont ide is áll az a korábbi megállapítás a Paintről, hogy a kijelölés elvesztésével rögzül a változtatás, módosításra csak a parancsszközök használatával van lehetőség a szenvedés újrakezdésével.

A rétegkezelés pedig talán fontosabb, mint az ember elsőre azt hinné. Ha erre egy szerkesztőprogram képes, akkor nem kell tartani a kijelölések elvesztésével járó problémáktól, a munka pár kattintással folytatható, sőt, javítható, mivel a program nem dobja el egyből a kijelölésünket, ha kikattintunk belőle. De sokkal inkább vannak ennek a követelménynek technikai okai. A mangák

forrása változhat idővel, így a minőség is sok esetben változékony. Egy magazinból scannelt forrásanyag nemcsak gyengébb minőségű, hanem a különféle reklám szövegek is gyakran keresztül-kasul heverészhetnek egyes oldalakon. Bár a panelek mellett lévő dobozokat a legegyszerűbb eltüntetni, hiszen nem igényel újrarajzolást, de a kezdőpanelen, annak szélén vagy közepén felbukkanó szöveg igencsak nem kívánatos elem. Ilyenkor megvárhatjuk a kötetből (tankoubonból) származó scant, ha ugyan van türelmünk rá, vagy neki is eshetünk magunk, és annak nyomdai minőségét imitálhatjuk. Valamint, ha külön rétegre rajzolunk újra, és ezeken jelenítjük meg a szövegeket is, akkor egy későbbi esetleges forráscsere alkalmával a kép alapját kicserélhetjük anélkül, hogy az egész teljesen a nulláról kelljen újraserkeszteni.

De akkor mégis mit használjak?

Személy szerint két programot használok felváltva, nem keverve, mivel a kettő közti konverzió borzalmas annak ellenére (elemek csúsznak el, effektek mehetnek szét stb.), hogy ugyanazon fejlesztőtől származik, és ugyanúgy a repertoárjuk része: az Adobe Photoshopot és az Adobe Fireworks-öt (ennek a támogatása megszűnt egy jó ideje, és ki is került a terméklistáról – az utolsó verziója a Creative Suite 6-ban szerepelt, 2012-ben).

A Photoshop maga elég ismeretes a képszerkesztők közt, a Fireworks-ről értelemszerűen kevesebb szó szokott esni. Ez utóbbi ugyanis nem kifejezetten egy kiterjedt képszerkesztő program, avagy „Photoshop kezdőknek” (bár tény, hogy na-

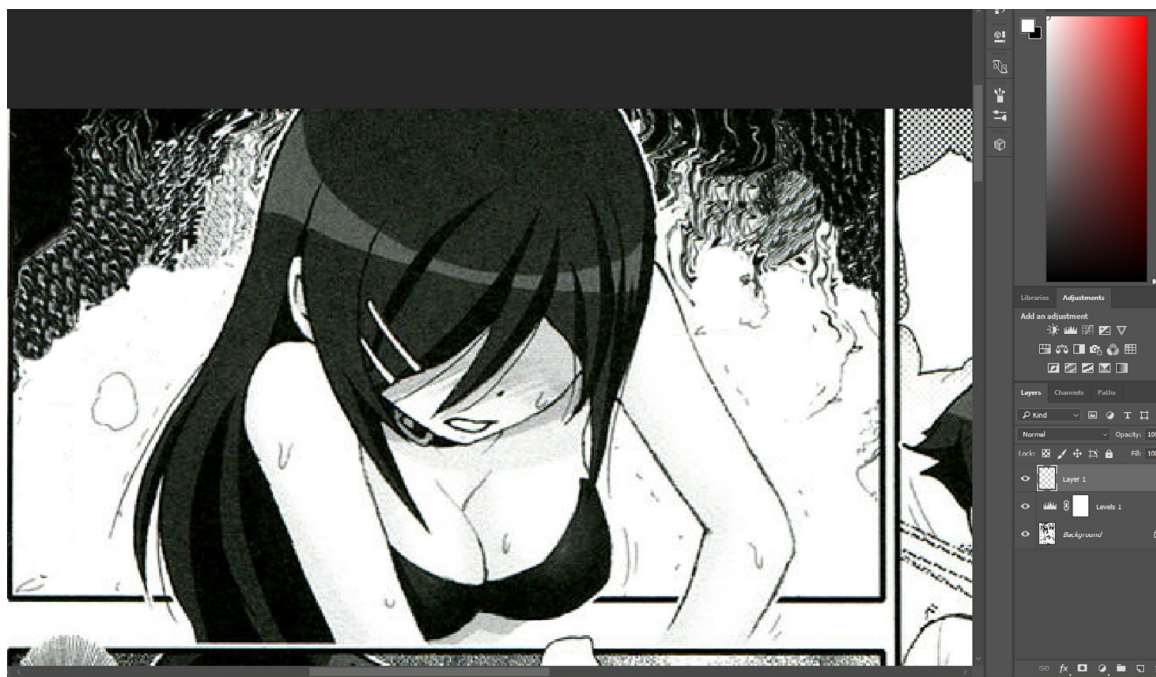
gyon könnyen elsajátítható), hanem webelemek tervezésére, készítésére, illetve komplett webdesignok (ún. mockupok) könnyű kivitelezésére használatos. Emiatt is célszerűbb inkább akkor használni, amikor nem szükséges egy mangát komolyabb kezelésnek alávetni, vagy a kezünk ügyébe kerül egy képileg javított, előpucolt (textless) verzió.

A Mac és Linux felhasználóknak sajnos nem tudok ajánlani, lévén azok programkínálatát nem ismerem annyira, hogy azokról akár tapasztalatból is, de beszélni tudjak. A Photoshop ugyan Mac OS X-re is elérhető, de nem kívánom kizárólagosként kezelni, lévén minden bizonnyal van olyan alternatíva, ami elsősorban nem egy kiadványszerkesztő vagy kifejezetten fényképek szerkesztésére használatos program.

És mi az, ami alkalmatlan? A már említett Paint például, illetve ide helyezhető még a Gimp is. Ez utóbbi nem használhatatlan olyan szinten, mint a Windows alapfelszereltségét képző program, de nem is a legcélravezetőbb. A Fireworks-höz hasonlóan a könnyebb munkák kivitelezésére tökéletesen megfelel, a visszarajzolás is egyszerűbb vele, de más követelményeknek már képtelen megfelelni.

Mi a szerkesztés ideális menete?

Tegyük fel, hogy közvetlen a forrásunk, vagyis a scannelt lapok nem estek át semmilyen utómunkán.



Az elsődleges dolgunk ilyenkor a színpaletta beállítása legyen: a fekete-fehér oldalak esetén 8 bites szürke (grayscale), míg a színeseknél RGB. A grayscale-re azért van szükség, mert sok mangánál nem könnyű észrevenni, ha szürkésebb vagy sárgásabb a lap színe (mindamellett, hogy a fájl méretén is csökkenthetünk vele). Ha nagyon sárgás a magazinból szerzett oldal, a grayscale elsőre nem sok segítséget nyújt ezen, de a következő lépés az, amivel orvosolni lehet ezt.

A második lépés ugyanis a színtezés. Azon túl, hogy a sárgás lap kiszürkésítését tudjuk ezzel kifehéríteni, a nagyobb, sérülékeny felületeken a képtömörítések közti minőségromlás miatt jelentkező pixelcsordákat (az ún. artifactokat) tud-

juk mintegy varázsütésre megszüntetni. Amennyiben Photoshopot használ az ember, be tud helyezni egy külön színtezőréteget, aminek a célja az az elsődleges szerkesztési szabály, hogy az alaprétegre (vagyis a forrásanyagunkra) közvetlenül nem rontítunk.

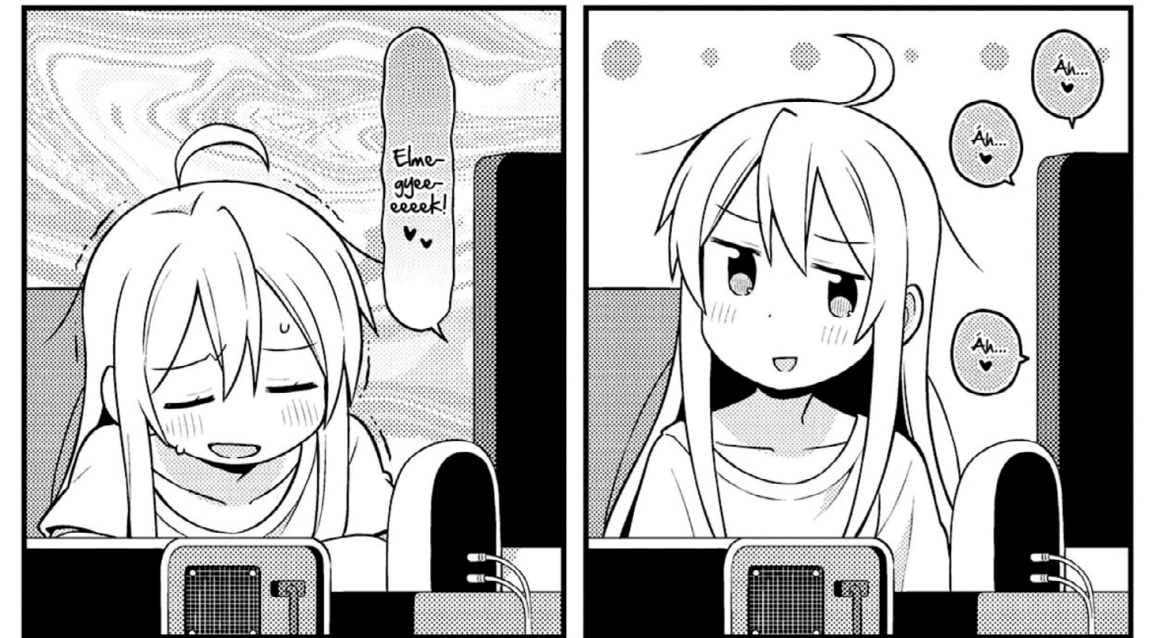
A korábban említett tisztítás csak ezt követheti, a harmadik lépés formájában. Ilyenkor a képre írt szövegektől kell megszabadulnunk, majd a hiányosságokat visszarajzolni. Már amennyire ez utóbbi lehetséges, hiszen a szöveg felvitele során ugyanoda helyezzük el a magunk fordítását, aminek karakterei és körvonala ki fogja ugyanúgy takarni ennek egy részét.

A szövegfelvétel során pedig jönnek az elején pedzegetett esztétikai és technikai trükkök. A könnyen olvasható betűtípusnak mindenképp olyannak kell lennie, ami illik egy képregényhez. Vagyis nem talpas (sans), lehetőleg kerekített formájú betűtípust kell keresni. Egy időben a Comic Sans-ot használták erre, azóta pedig megjelent több másik ilyen font is, mint az elején említett AnimeAce is, amit kifejezetten (a neve ellenére) mangafordításhoz dizájnoltak. Ezzel célszerű a párbeszédpaneleket és a belső monológokat írni, míg a körítésnek használt szövegrészeket (amikre azt szoktuk mondani, hogy akár a narrátor is mondhatná, vagyis hely, idő, körülmény) már egy másik betűtípussal, ami illeszkedik az adott manga hangulatához és jellegéhez. Aki pedig nagyon komolyra veszi a figurát, és az effekteket (SFX) is új-

raírja, annak speciális, alkalomhoz illő darabokra lesz szüksége.

A szövegbuborékokon és dobozokon belül pedig a középre zárt szedést célszerű az olvashatóság, az olvasmányosság és a szemvezetés miatt tartani. Illetve, ha megnézzük a hivatalos kiadásokat, akkor azokban is ugyanezt láthatjuk viszont. A szövegre ügyeljünk, hogy a 100%-os nagyításon jól olvasható legyen a méret, ne legyen túl sűrűn szedve, és legyen elegendő köz a buborék kerete és a betűk közt. Ez utóbbit különlegesebb esetekben felül bírálhatjuk, de akkor célszerű fehér körvonalat adni a szövegnek, hogy véletlenül se keresztezze a buborék keretét. Ilyen különleges esetek a szedésből, tördelésből adódhatnak, amikor az elválasztást már-már túlzásba esve használjuk (amit egyébként ha muszáj, használjunk, de inkább próbáljunk meg elkerülni lehetőség szerint).

A mentésnél elmenthetjük külön a kész réteges fájlokat, de célszerűbb kizárólag abban menteni, és majd Irfanview vagy más hasonló program használatával köteget konverzióknak alávetni (batch conversion) a kész lapokat, és úgy egy kiadásra szánt verziót készíteni JPG-ben vagy egyrétegű (flattened) PNG-ben.



13 MEGJ.: NEM TUDOM, HOGY A JÁTÉKBAN MI TÖRTÉNIK, DE ARRA TIPPELEK, HOGY MÁTÉ PÉTERTŐL ÉNEKLIK AZ ELMÉGYEK CÍMŰ SZÁMOT. :D

Végszavak

A mangaszerkesztés csínját-bínját, így az eszközök használatát és trükkjeit bemutatni a fentebb írtak miatt is nehézkes, hiszen maguk a lépések nem különlegesek, viszont helyzettől és nehézségtől függően monoton ismétlődőek. Inkább betartandó szabályból és figyelmességre igényt tartó részletekből, szempontokból van több.

A megfelelő program kiválasztásával és kitanulásával a kezdeti lassúság szép lassan rutinná válik. A szabályok és a keretek figyelésével pedig elsősorban azt érhetjük el, hogy minőségibb és fejlődőképes munkát adhatunk közre a kezeink közül.





ADAMSKY INTERJÚ

KÉSZÍTETTE: YURIKO (COSPLAY.HU)

Kérlek mutatkozz be nekünk pár mondatban.

Hello, a nevem Pallagi Ádám, művésznevem Adamsky, innen is jött a cosplayer oldalam neve, az Adamsky Crafts. Jelenleg 25. életévemet kop-tatom, egyetemista és életművész vagyok. (hehe) Időm nagy részét Szegeden töltöm, itt lakom, itt járok egyetemre. Eredetileg pedig Békés megyéből származom.

Mikor talákoztál először a cosplayjel, hogyan kezdted bele?

Először a cosplayjel kedves bátyám által talákoztam. Már előtte is cosplayertünk, csak nem tudtunk róla, addig csak farsangi meg halloweeni beöltözés volt, de testvérem ráelt erre a cosplay nevezetű fenomenális dologra, és én is a rabja lettem hamarosan. Először csak félve kezdtem bele, azt se tudtam, hogy milyen lesz az első con, de rengeteg pozitív élménnyel tértem haza, és ezek a pozitív élmények azok, amik a mai napig a cosplayerzés útján tartanak rendületlenül.

Van a cosplayerzésen kívül más hobbid is? És ha igen, hogyan osztod meg az idődet közöttük?

Persze, van más hobbim is. Nagyon is sok és néha elég kellemetlen tud lenni idő és energia szempontjából. Szokásom videós tartalmat gyár-

tani, streamelni, rajzolni és 3D modellezni. Sajnos egyszerre ezeket nem tudom csinálni, és ha az egyiket csinálom, akkor a másiktól vesz el időt. Így sajnos mindig van, ami háttérbe szorul. Most a vírushelyzetere való tekintettel a cosplayerzés szorult háttérbe, és a streamelés és videózás került inkább előtérbe. Most is van egy félkész Dark Souls cosplayerem, ami a szekrény tetején várja, hogy befejezzem. Persze be is fogom, nem akarom, hogy a feledés homályába merüljön.



Fotós: Lányi Kristóf



Fotós: Lányi Kristóf

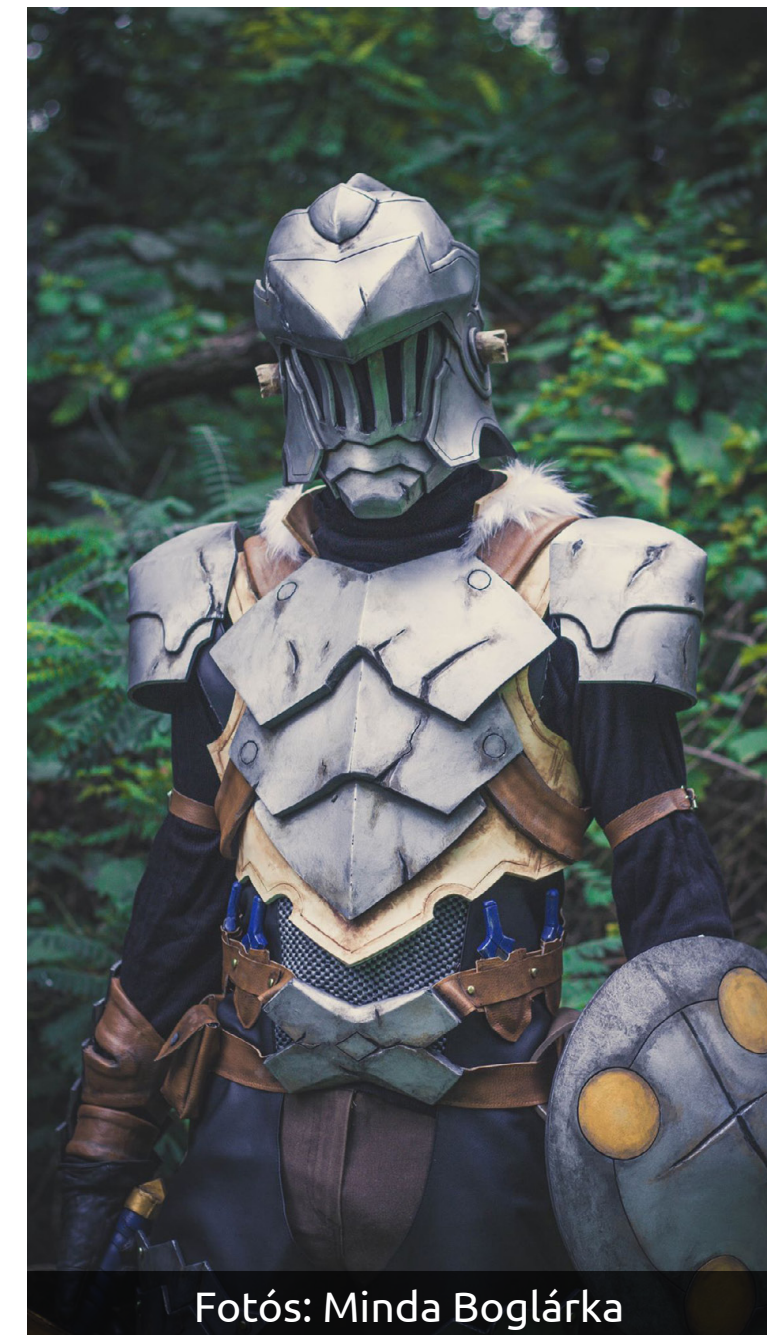
A craftmanship részt (kosztümkészítés, technikás dolgok) vagy a színpadi fellépés oldalát kedveled jobban a cosplaynek?

Ez egy fogós kérdés. Mindig is szerettem produkálni magam és szerettem a reflektorfényben lenni. Általános iskolában színjátszó szakkörbe is jártam, így azt lehetne gondolni, hogy a színpadi fellépést szeretem jobban, de ha választani kéne, mégiscsak a craftolás felé húz a szívem. Mint művészember, el tudok veszni a cosplayer apró részletességeiben, és gyönyörködni tudok mások kreativitásában és craftolási skilljében. A színpadi fellépést is nagyon szeretem, mindig készülök valami hülyeséggel a színpadra, de mégis a jelmezkészítés része komolyabban foglalkoztat.

Eddig nagyrészt páncélos karaktereket láttunk tőled - ez a stílus áll legközelebb hozzád, vagy esetleg kipróbálsz magad másban is a jövőben?

Már tervezgettem jópár varrós cosplayert is, közülük a Witcher 3 Dandelionját, ami persze teljesen varrós, és nem is könnyű feladat. Így ez még távol áll a megvalósítástól. A mostani és ezelőtti cosplayermnél kezdtem el jobban foglalkozni a varrással. Többek között műbőr táskákat és kesztyűt varrtam, meglepően nem túlzottan rosszul. Látom magamban a potenciált, hogy egyszer egy varrós cosplayert csináljak, de ehhez még sokat kell

gyakorolnom. Viszont a páncélos cosplayerk maradnak mindenképp a védjegyként, mert ezt tudom is csinálni és szeretem is.



Fotós: Minda Boglárka

Mely alapanyagokkal dolgozol legszívesebben, és mi az, amit szívesen kipróbálnál, de még nem volt rá lehetőség?

EVA foam minden mennyiségben. Persze a jó minőségű. Volt már dolgom worblával is meg ilyen-olyan műanyagokkal is, de az EVA foam a legjobb anyag eddig, amit használtam.



Fotós: Lányi Kristóf

Szinte minden fellelhető youtube tutorialt megnéztem eva foam megmunkálásról, így már a tudástáram mondhatni egészen nagy e téren. Amit kipróbálnék szívesen, az a 3D nyomtatás és a műgyantás formaöntés. Ezek azok a dolgok, amiket csak youtube-ról láttam, hogyan csinálják, de sose próbáltam. Egyszer szívesen megpróbálkoznék vele.

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

Itt a MondoConos performance első díját tudnám mondani, ahol már az előbb is említett testvéremmel voltunk fenn a színpadon. Egy igen elmés Jay és Néma Bob előadást láthatott a közönség, ahol 80%-ban csak csendben álltunk.



Fotós: Minda Boglárka

Van kedvenced a cosplayeid közül? Ha igen, melyik az?

Kedvencem a *Goblin Slayer* jelenleg, mert úgy gondolom, hogy eddig ez sikerült a legjobban, viszont a most készülő *Dark Souls* cosplayem már lassan megelőzi, pedig még kész sincs. Úgy tűnik, Goblin Slayer le lesz taszítva a trónjáról.

Van olyan verseny célod, amit mindenképp szeretnél elérni? (Akár az adott versenyen való részvétel, vagy megnyerni valamely díjat.)

Mivel még nem sikerült első helyezést elhoznom se PlayITen, se MondoConon legjobb kosztüm kategóriában, így jelenleg ez a cél. Na meg persze az Eurocosplay győzelem. Az még nagyon jó lenne.



Fotós: Csík Péter

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

Jelenleg nincs ilyen. Örülök, ha befejezem a félkész állapotban lévő. Nálam a cosplay ötletek nem szoktak eltéve lenni sokáig. Főleg azért, mert elfelejtem, hogy én azt a cosplayt terveztem valamikor megcsinálni. Amolyan spontán jönnek, és ha épp nincs másik készülőben, akkor hozzálátok. Hirtelen fellángolásokból indulnak, és ha minden jól megy, akkor jól is sikerül megcsinálnom ezeket.

A Cosplay.hu „2019 legjobb cosplayersi” pályázatán a „Legjobb Photoshoot” kategóriában az 1. helyen végeztél, míg a „Legjobb Cosplayes” kategóriában 3. helyezést értél el. Számítottál rá, hogy a Goblin Slayer cosplayednek ekkora sikere lesz?

Amikor készítettem, számítottam rá, hogy népszerű lesz, hiszen akkor elég populáris anime volt, de erre nem számítottam. Nagyon meg is lepődtem az eredményen. Nem hazudok, nagyon jól esett a 2 dobogós helyezés. Nőtt a májam ren-desen.

Facebook:

<https://www.facebook.com/adamskycrafts/>

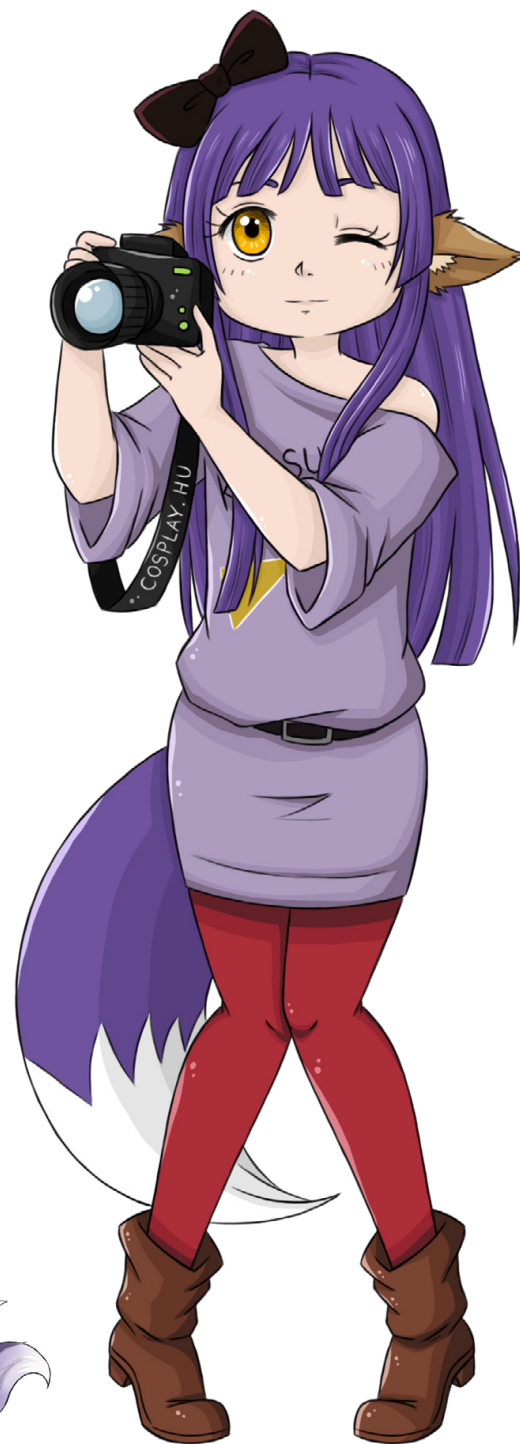
Instagram:

https://www.instagram.com/adamsky_crafts/

Photoshoot Ajánló

Minden számban szeretnénk pár izgalmas és látványos photoshootot ajánlani nektek, melyeket teljes egészében a Cosplay.hu weboldalon nézhettek meg, ha felkeltette az érdeklődéseteket.

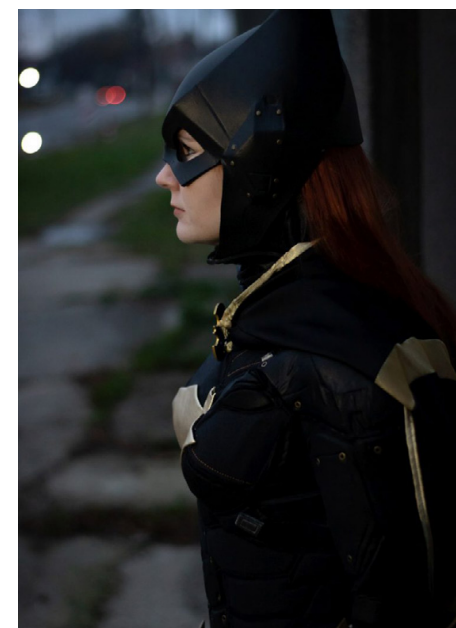
Aki esetleg nem tudná, mi is az a photoshoot, annak elég lesz csak ránéznie a képekre és máris tiszta lesz a dolog. Amikor a cosplayesek külön elvonulnak stúdiókba vagy speciális helyszínekre, ahol profi fotósok képeket készítenek róluk. Ezeket a fotózásokat alaposan megtervezik, elkészítik, majd utómunkálatok után a közönség elé tárják. Reméljük, tetszeni fog nektek ez az új rovat, és ha esetleg neked is lennének olyan fotóid, amiket szeretnél megosztani velünk, akkor **ITT** tudod feltölteni, vagy ha esetleg kezdő vagy még, és nem tudod hogyan állj neki az egésznek, hogy rólad is jó képek szülessenek, akkor érdemes elolvasni lhász Ingrid cikkét, ahol rengeteg tippet kaphattok. (<https://cosplay.hu/hogyan-keszulek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp>)



Forrás: Batman: Arkham Knight

Karakter: Batgirl

Helyszín: Sopron-elhagyatott gyárépület



Puffancs



Fotós: Kovács Viktor
Tovább a Galériába...



Violet Riot



Forrás: Boku no Hero Academia

Karakter: Kirishima Eijirou
(Genderbend)

Helyszín: Dunakeszi, Homokbánya



Fotós: Dóczy Gergely (IG: pillowsamurai)

Tovább a Galériába...



Forrás: StarCraft II Legacy of Void

Karakter: Zealot

Helyszín: Fertőrákosi Kőfejtő és
Barlang színház



Dracke



Fotós: Deák András

Tovább a Galériába...



Ichigo Daifuku

**Forrás:** Sewayaki Kitsune no Senko-san**Karakter:** Senko-san**Helyszín:** Little Grandma stúdió

Fotós: Harmat Vivien Vanda
Tovább a Galériába...

**Forrás:** Amerika Kapitány: A tél katonája**Karakter:** Black Widow**(Natasha Romanoff)**

Kállai Katalin



Fotós: Markó Richárd
Tovább a Galériába...





2020 június 1 - június 7							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	A hosszúlábú apu 36	A hosszúlábú apu 37	A hosszúlábú apu 38	A hosszúlábú apu 39	A hosszúlábú apu 40	Grimm legszebb meséi 21	Blue Gender: Harcra születt
20:30	Az Avatár - Korra legendája 41	Az Avatár - Korra legendája 42	Az Avatár - Korra legendája 43	Az Avatár - Korra legendája 44	Az Avatár - Korra legendája 45	Grimm legszebb meséi 22	
21:00	Hősakadémia 26	Blue Gender 25	InuYasha 75	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 6	Nana 13	Hősakadémia 26	
21:30	Hősakadémia 27	Blue Gender 26	InuYasha 76	Dragon Ball Super 26	Nana 14	Hősakadémia 27	
22:00	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 3	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 4	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 5	Elfen Lied 6	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 7	Blue Gender 25	Elfen Lied 6
22:30	Dragon Ball Super 23	Dragon Ball Super 24	Dragon Ball Super 25	Elfen Lied 7	Dragon Ball Super 27	Blue Gender 26	Elfen Lied 7
23:00	Naruto 190	Naruto 191	Naruto 192	Naruto 193	Naruto 194	InuYasha 75	Nana 13
23:30	Blood+ 35	Blood+ 36	Blood+ 37	Blood+ 38	Blood+ 39	InuYasha 76	Nana 14
2020 június 8 - június 14							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 1	Maja, a méhecske 2	Maja, a méhecske 3	Maja, a méhecske 4	Maja, a méhecske 5	Grimm legszebb meséi 23	Kamera által homályosan
20:30	Az Avatár - Korra legendája 46	Az Avatár - Korra legendája 47	Az Avatár - Korra legendája 48	Az Avatár - Korra legendája 49	Az Avatár - Korra legendája 50	Grimm legszebb meséi 24	
21:00	Hősakadémia 28	Oban csillagfutama 1	InuYasha 77	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 11	Nana 15	Hősakadémia 28	
21:30	Hősakadémia 29	Oban csillagfutama 2	InuYasha 78	Dragon Ball Super 31	Nana 16	Hősakadémia 29	
22:00	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 8	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 9	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 10	Elfen Lied 7	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 12	Oban csillagfutama 1	Elfen Lied 7
22:30	Dragon Ball Super 28	Dragon Ball Super 29	Dragon Ball Super 30	Elfen Lied 8	Dragon Ball Super 32	Oban csillagfutama 2	Elfen Lied 8
23:00	Naruto 195	Naruto 196	Naruto 197	Naruto 198	Naruto 199	InuYasha 77	Nana 15
23:30	Blood+ 40	Blood+ 41	Blood+ 42	Blood+ 43	Blood+ 44	InuYasha 78	Nana 16
2020 június 15 - június 21							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 6	Maja, a méhecske 7	Maja, a méhecske 8	Maja, a méhecske 9	Maja, a méhecske 10	Grimm legszebb meséi 25	Pán Péter
20:30	Az Avatár - Korra legendája 51	Az Avatár - Korra legendája 52	Deltora Quest 1	Deltora Quest 2	Deltora Quest 3	Grimm legszebb meséi 26	
21:00	Hősakadémia 30	Oban csillagfutama 3	InuYasha 79	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 16	Nana 17	Hősakadémia 30	
21:30	Hősakadémia 31	Oban csillagfutama 4	InuYasha 80	Dragon Ball Super 36	Nana 18	Hősakadémia 31	
22:00	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 13	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 14	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 15	Elfen Lied 8	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 17	Oban csillagfutama 3	Elfen Lied 8
22:30	Dragon Ball Super 33	Dragon Ball Super 34	Dragon Ball Super 35	Elfen Lied 9	Dragon Ball Super 37	Oban csillagfutama 4	Elfen Lied 9
23:00	Naruto 200	Naruto 201	Naruto 202	Naruto 203	Naruto 204	InuYasha 79	Nana 17
23:30	Blood+ 45	Blood+ 46	Blood+ 47	Blood+ 48	Blood+ 49	InuYasha 80	Nana 18



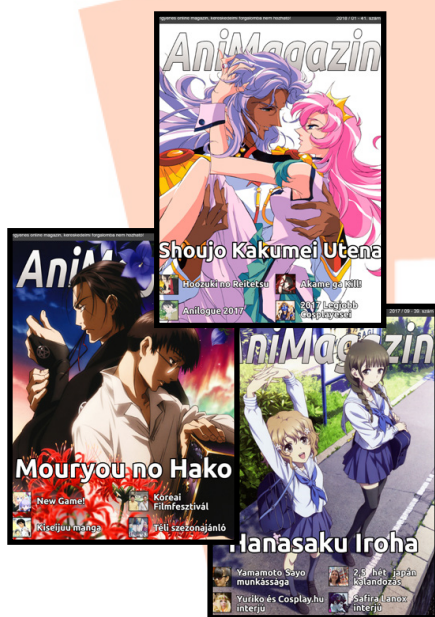
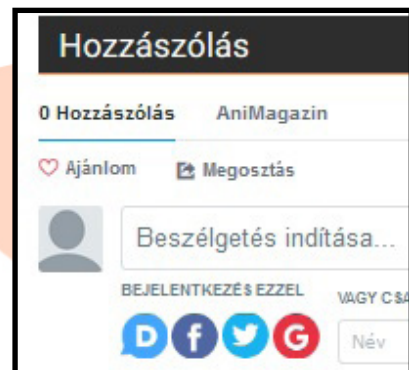
2020 június 22 - június 28							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 11	Maja, a méhecske 12	Maja, a méhecske 13	Maja, a méhecske 14	Maja, a méhecske 15	Grimm legszebb meséi 27	Rontó Ralph
20:30	Deltora Quest 4	Deltora Quest 5	Deltora Quest 6	Deltora Quest 7	Deltora Quest 8	Grimm legszebb meséi 28	
21:00	Hősakadémia 32	Oban csillagfutama 5	InuYasha 81	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 21	Nana 19	Hősakadémia 32	
21:30	Hősakadémia 33	Oban csillagfutama 6	InuYasha 82	Dragon Ball Super 41	Nana 20	Hősakadémia 33	
22:00	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 18	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 19	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 20	Elfen Lied 9	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 22	Oban csillagfutama 5	Elfen Lied 9
22:30	Dragon Ball Super 38	Dragon Ball Super 39	Dragon Ball Super 40	Elfen Lied 10	Dragon Ball Super 42	Oban csillagfutama 6	Elfen Lied 10
23:00	Naruto 205	Naruto 206	Naruto 207	Naruto 208	Naruto 209	InuYasha 81	Nana 19
23:30	Blood+ 50	Vampire Knight 1	Vampire Knight 2	Vampire Knight 3	Vampire Knight 4	InuYasha 82	Nana 20
2020 június 29 - július 5							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 16	Maja, a méhecske 17	Maja, a méhecske 18	Maja, a méhecske 19	Maja, a méhecske 20	Grimm legszebb meséi 29	Susi és Tekergő
20:30	Deltora Quest 9	Deltora Quest 10	Deltora Quest 11	Deltora Quest 12	Deltora Quest 13	Grimm legszebb meséi 30	
21:00	Hősakadémia 34	Oban csillagfutama 7	InuYasha 83	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 26	Nana 21	Hősakadémia 34	
21:30	Hősakadémia 35	Oban csillagfutama 8	InuYasha 84	Dragon Ball Super 46	Nana 22	Hősakadémia 35	
22:00	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 23	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 24	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 25	Elfen Lied 10	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 27	Oban csillagfutama 7	Elfen Lied 10
22:30	Dragon Ball Super 43	Dragon Ball Super 44	Dragon Ball Super 45	Elfen Lied 10.5	Dragon Ball Super 47	Oban csillagfutama 8	Elfen Lied 10.5
23:00	Naruto 210	Naruto 211	Naruto 212	Naruto 213	Naruto 214	InuYasha 83	Nana 21
23:30	Vampire Knight 5	Vampire Knight 6	Vampire Knight 7	Vampire Knight 8	Vampire Knight 9	InuYasha 84	Nana 22
2020 július 6 - július 12							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 21	Maja, a méhecske 22	Maja, a méhecske 23	Maja, a méhecske 24	Maja, a méhecske 25	Grimm legszebb meséi 31	Tarzan
20:30	Deltora Quest 14	Deltora Quest 15	Deltora Quest 16	Deltora Quest 17	Deltora Quest 18	Grimm legszebb meséi 32	
21:00	Hősakadémia 36	Oban csillagfutama 9	InuYasha 85	Tsubasa kapitány: Középkézdés 31	Nana 23	Hősakadémia 36	
21:30	Hősakadémia 37	Oban csillagfutama 10	InuYasha 86	Dragon Ball Super 51	Nana 24	Hősakadémia 37	
22:00	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 28	Tsubasa kapitány: Középkézdés 29	Tsubasa kapitány: Középkézdés 30	Elfen Lied 10.5	Tsubasa kapitány: Középkézdés 32	Oban csillagfutama 9	Elfen Lied 10.5
22:30	Dragon Ball Super 48	Dragon Ball Super 49	Dragon Ball Super 50	Elfen Lied 11	Dragon Ball Super 52	Oban csillagfutama 10	Elfen Lied 11
23:00	Naruto 215	Naruto 216	Naruto 217	Naruto 218	Naruto 219	InuYasha 85	Nana 23
23:30	Vampire Knight 10	Vampire Knight 11	Vampire Knight 12	Vampire Knight 13	Vampire Knight: Guilty 1	InuYasha 86	Nana 24



2020 július 13 - július 19							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 26	Maja, a méhecske 27	Maja, a méhecske 28	Maja, a méhecske 29	Maja, a méhecske 30	Grimm legszebb meséi 33	Vaiana
20:30	Deltora Quest 19	Deltora Quest 20	Deltora Quest 21	Deltora Quest 22	Deltora Quest 23	Grimm legszebb meséi 34	
21:00	Hősakadémia 38	Oban csillagfutama 11	InuYasha 87	Tsubasa kapitány: Középkedzés 36	Nana 25	Hősakadémia 38	
21:30	Hősakadémia 39	Oban csillagfutama 12	InuYasha 88	Dragon Ball Super 55	Nana 26	Hősakadémia 39	
22:00	Tsubasa kapitány: Középkedzés 33	Tsubasa kapitány: Középkedzés 34	Tsubasa kapitány: Középkedzés 35	Elfen Lied 11	Tsubasa kapitány: Középkedzés 37	Oban csillagfutama 11	Elfen Lied 11
22:30	Dragon Ball Super 53	Dragon Ball Super 54	Dragon Ball Super 55	Elfen Lied 12	Dragon Ball Super 56	Oban csillagfutama 12	Elfen Lied 12
23:00	Naruto 220	Sámán király 1	Sámán király 2	Sámán király 3	Sámán király 4	InuYasha 87	Nana 25
23:30	Vampire Knight: Guilty 2	Vampire Knight: Guilty 3	Vampire Knight: Guilty 4	Vampire Knight: Guilty 5	Vampire Knight: Guilty 6	InuYasha 88	Nana 26
2020 július 20 - július 26							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 31	Maja, a méhecske 32	Maja, a méhecske 33	Maja, a méhecske 34	Maja, a méhecske 35	Grimm legszebb meséi 35	Zootropolis - Állati nagy balhé
20:30	Deltora Quest 24	Deltora Quest 25	Deltora Quest 26	Deltora Quest 27	Deltora Quest 28	Grimm legszebb meséi 36	
21:00	Hősakadémia 40	Oban csillagfutama 13	InuYasha 89	Tsubasa kapitány: Középkedzés 41	Nana 27	Hősakadémia 40	
21:30	Hősakadémia 41	Oban csillagfutama 14	InuYasha 90	Dragon Ball Super 60	Nana 28	Hősakadémia 41	
22:00	Tsubasa kapitány: Középkedzés 38	Tsubasa kapitány: Középkedzés 39	Tsubasa kapitány: Középkedzés 40	Elfen Lied 12	Tsubasa kapitány: Középkedzés 42	Oban csillagfutama 13	Elfen Lied 12
22:30	Dragon Ball Super 57	Dragon Ball Super 58	Dragon Ball Super 59	Elfen Lied 13	Dragon Ball Super 61	Oban csillagfutama 14	Elfen Lied 13
23:00	Sámán király 5	Sámán király 6	Sámán király 7	Sámán király 8	Sámán király 9	InuYasha 89	Nana 27
23:30	Vampire Knight: Guilty 7	Vampire Knight: Guilty 8	Vampire Knight: Guilty 9	Vampire Knight: Guilty 10	Vampire Knight: Guilty 11	InuYasha 90	Nana 28
2020 július 27 - augusztus 2							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 36	Maja, a méhecske 37	Maja, a méhecske 38	Maja, a méhecske 39	Maja, a méhecske 40	Grimm legszebb meséi 37	Ő és a cicája - Minden múltandó
20:30	Deltora Quest 29	Deltora Quest 30	Deltora Quest 31	Deltora Quest 32	Deltora Quest 33	Grimm legszebb meséi 38	Szivárványocskák és a csillagtörpe
21:00	Hősakadémia 42	Oban csillagfutama 15	InuYasha 91	Tsubasa kapitány: Középkedzés 46	Nana 29	Hősakadémia 42	
21:30	Hősakadémia 43	Oban csillagfutama 16	InuYasha 92	Dragon Ball Super 65	Nana 30	Hősakadémia 43	
22:00	Tsubasa kapitány: Középkedzés 43	Tsubasa kapitány: Középkedzés 44	Tsubasa kapitány: Középkedzés 45	Elfen Lied 13	Tsubasa kapitány: Középkedzés 47	Oban csillagfutama 15	Elfen Lied 13
22:30	Dragon Ball Super 62	Dragon Ball Super 63	Dragon Ball Super 64	Elfen Lied 1	Dragon Ball Super 66	Oban csillagfutama 16	Elfen Lied 1
23:00	Sámán király 10	Sámán király 11	Sámán király 12	Sámán király 13	Sámán király 14	InuYasha 91	Nana 29
23:30	Vampire Knight: Guilty 12	Vampire Knight: Guilty 13	Monte Cristo grófja 1	Monte Cristo grófja 2	Monte Cristo grófja 3	InuYasha 92	Nana 30

ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!



BÖNGÉSSZ A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

CSEKKOLD MILYEN CIKKEK VOLTAK EDDIG!



AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!