

A portrait of Takahata Isao, an elderly man with dark hair, wearing a blue and white checkered shirt. He is sitting in a library, with his hands behind his head, looking upwards and to the right. The background is filled with bookshelves containing many books.

TAKAHATA ISAO

ÍRTA: HIROTAKA

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

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

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



Életút

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Út a Ghibliig

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



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

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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

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

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



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



Munkássága

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Életműve

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

Szentjánosbogarak Sírja (Hotaru no Haka):

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

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



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

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



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

Omoide Poroporo (Only Yesterday):

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

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

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



Heisei Tanuki Gassen Ponpoko

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



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

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

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

Yamada család

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



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

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

Kaguya-hime no Monogatari

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

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



Készül a Kaguya-hime





Az Oscar gálán Nishimura Yoshiakival

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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



KORRA LEGENDÁJA

ÍRTA: ISKARIOTES

AIRBENDER + FULLMETAL ALCHEMIST = KIRÁLYSÁG

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

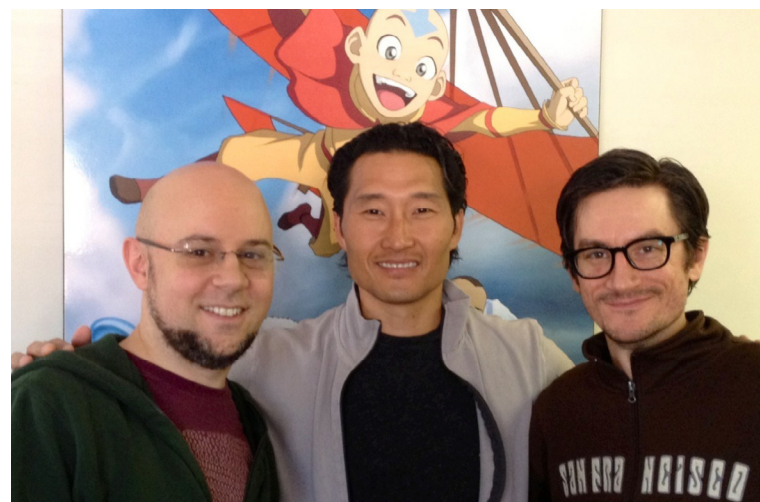
Folytatás? Spin-off?

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



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

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



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

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

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



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

Alapok helyett

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

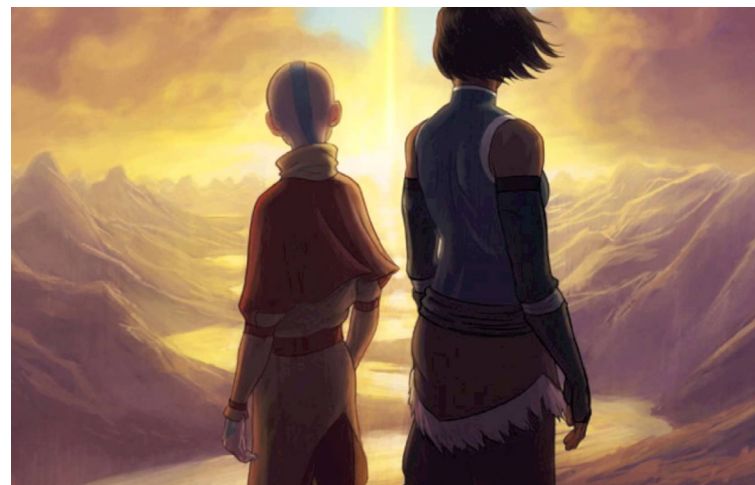
Az első hivatalos információ 2010 áprilisában jelent meg, de bővebb ismertetésre 2010 júliusában a San Diego-i Comic Conon került sor, ahol kiderült, hogy 2011 novemberében várható egy új Avatar sorozat. Eredeti címe még a „The Last Airbender: Legend of Korra” lett volna, de ezt végül elvetették és csupán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

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

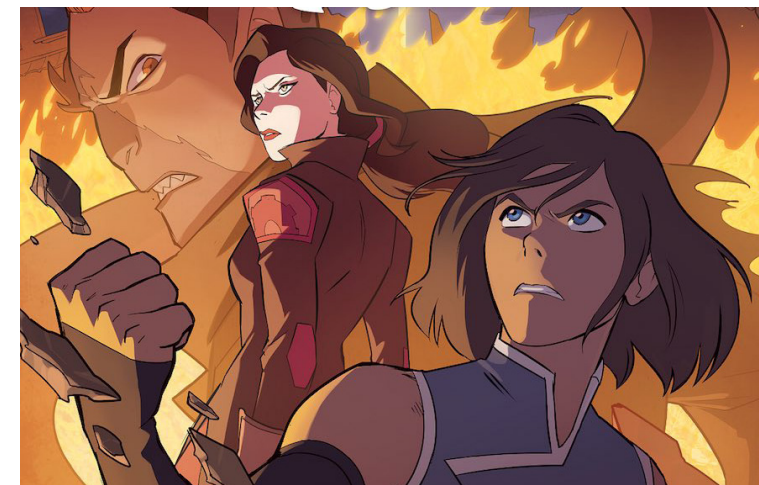
Korra barátai pedig egy Mako nevű tűzidomár srác és öccse, a földidomár Bolin valamint kisbarátja, egy Pabu nevű tűzgörény lettek. Bemutatták még Tenzint – aki Aang és Katara gyereke – valamint családját: Pemát, a feleségét és három légidomár gyermeküket, Jenorát, Ikkit és Meelót. Továbbá már ekkor meg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

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

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



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



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

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

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

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

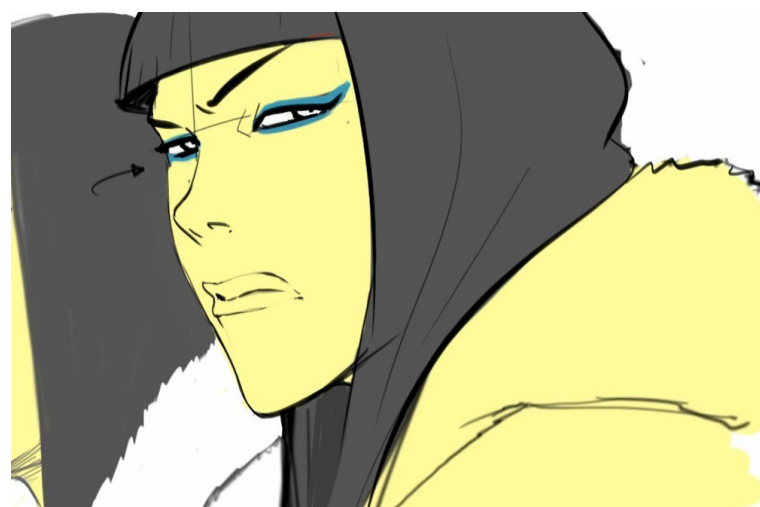
Az első lesz a legrövidebb, 12 részes, míg a második a leghosszabb, 14 epizódos. A harmadik és a negyedik 13-13 részesek lesznek. Így az első kettő és a befejező két évad egyaránt 26 részes egységet adnak ki.

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

Pakolászás

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

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



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

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



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

Legendás események

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

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



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

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

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

I. évad: Levegő 气

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

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

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



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

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



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

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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

energia hajlítást is, így mindenkinek vissza tudja azt adni.

II. évad: Szellemelek 神靈

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

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



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

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

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



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

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

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

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

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



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

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

III. évad: Változás 易

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

Eközben egy új levegőidomár is feltűnik a színen, egy bizonyos Zaheer, akinek feltett szándéka, hogy újra összeszedje a Vörös Lótusz tagjait, akik már egyszer a még gyermek Korrát megakarták ölni. Zaheer elsőként a föld- és lávaidomár Gazant szabadítja ki, majd a kar nélküli Ming Huát (szinkronhangja ugyanaz, aki Azuláé is volt), végül a szerelmét, a félelmetes tűzidomár P'Lin is. Kiszabadítása során Zaheer csapata összeütözik a Tonraq, Eska-Desna (Korra unokatestvérei, Unalaq gyerekei) és Zuko által alkotott négyessel



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

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

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

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



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

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

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

IV. évad: Egyensúly 平衡

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





TOKI SHUNICHI

ÍRTA: JUCUKY

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

A kezdetek

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

Az animés szerepek

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



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

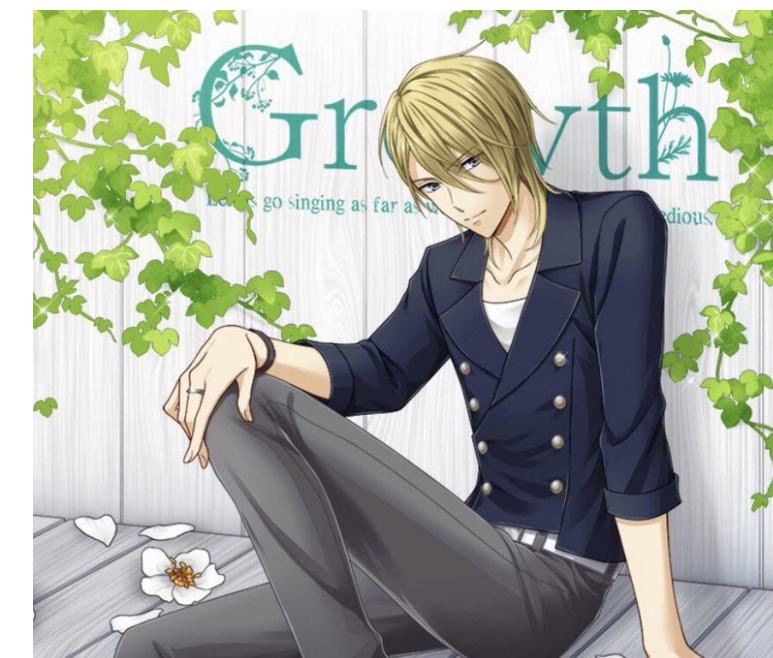
2015 fordulópont volt a karrierjében, hiszen egyrészt ekkor kapta meg az **Ace of Diamond** című baseballos shounen-sport sorozatban az első olyan karakterét, akihez már nevet is tudunk társítani. A sorozatban **Kudou Yasushit** keltette életre. Másrészt 2015-ben alapította meg a Tsukino Talent Production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



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

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

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



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



Tsuzuki Kei (Altessimo)

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

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

A játékok, Drama CD-k

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

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



Altessimo

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

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

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



A3 - Act! Addict! Actors!

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

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

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

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



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

Zene, rádió, eventek

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



Yamaya Yoshitakával

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



Yol event

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

Az elmúlt években több, nagyobb rendezvényen tette tiszteletét.

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

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

Személyes információk, érdekességek

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



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

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



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

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

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

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



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



亜人

あ
じ
ん

さくらい がもん
桜井画門

AJIN

ÍRTA: A. KRISTÓF

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

Bevezető

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

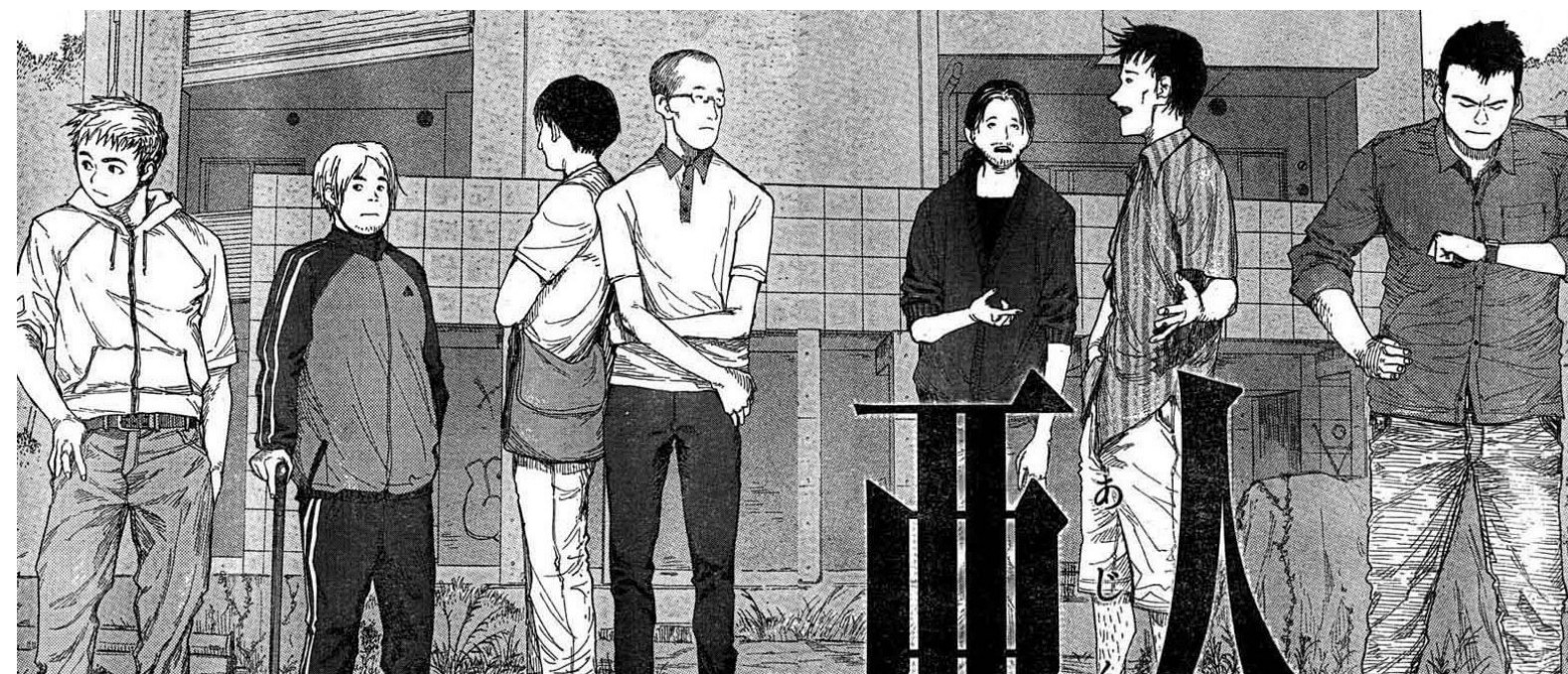
A cikk alcímét később magyarázom el, miután a főbb karaktereket bemutatam.

A manga világa

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



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

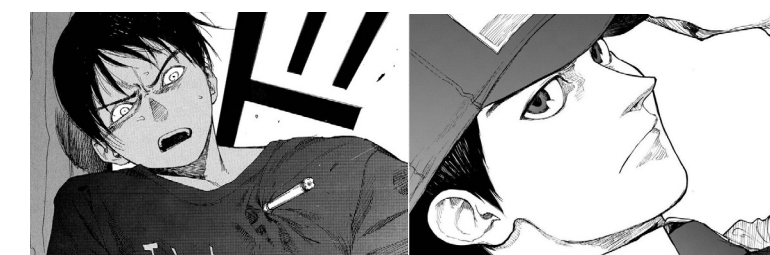


Ebben a zűrzavarral teli világban él Japán egyik kisvárosában Nagai Kei középiskolás is, akiről az osztálytársai szemei előtt derül ki, hogy ajin.

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

Fontosabb szereplők

Nagai Kei

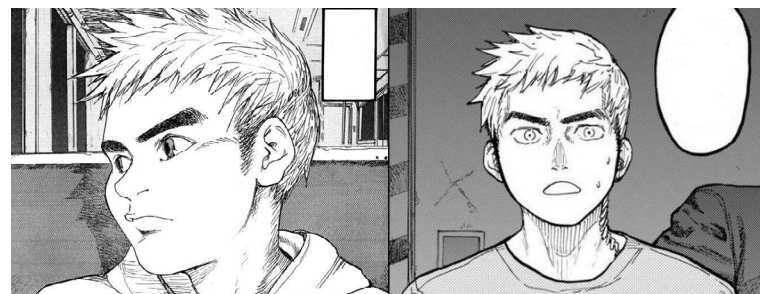


A történetünk főszereplője, egy középiskolás diák, aki viszont menekülőre kell fogja, miután kiderül, hogy a kormány „különleges erőforrásként” tekint rá. Személyiségét tekintve egy abszolút racionális, előre tervező és mindig ésszerűen cselekvő személy. Emellett egy arrogáns és hideg jellem, nem törődik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



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

Nakano Ko



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

Shimomura Izumi



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

Tosaki Yu



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

Sato



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



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

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

Tanaka Koji:



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

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



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

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

Saját vélemény

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

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

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



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

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

A manga rajzstílusa

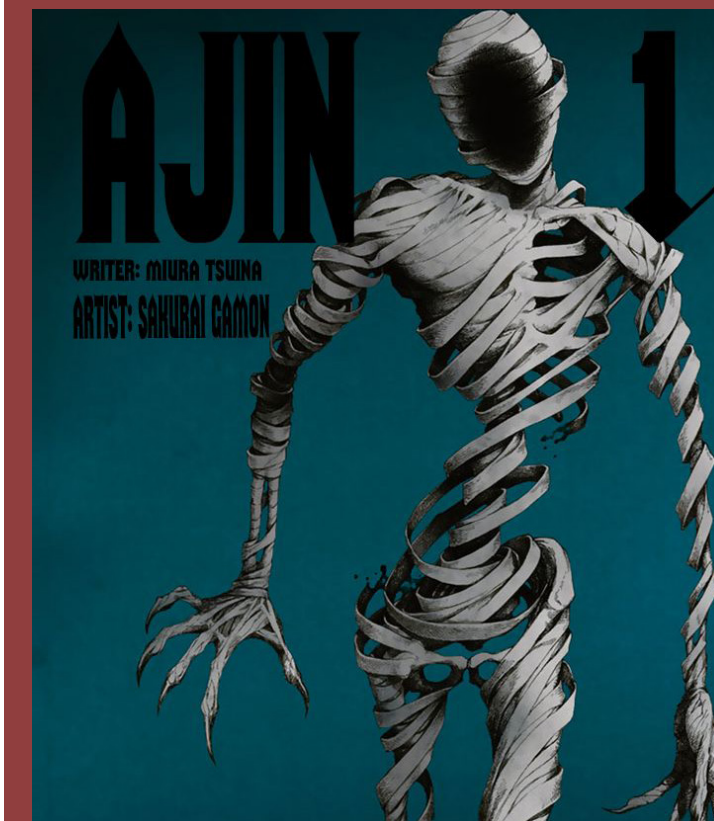
Ezt azért akarom kiemelni, mert a manga eleje inkább nagyvonalakban van megrajzolva. Azonban, ahogy haladunk a kötetekkel, fokozatosan áttérünk arra a stílusra, hogy inkább a szereplők kerülnek előtérbe, akik rendkívüli precizitással és részletességgel kerültek megrajzolásra.

A manga utó élete

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

Kiknek ajánlom?

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



Év: 2012. március 7-től napjainkig

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

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

Felhasznált források:

Wiki
Ajin Wikia
alphacoders



Illustrated by Takeshi Obata
All You Need Is Kill

ALL YOU NEED IS KILL

ÍRTA: A. KRISTÓF

HARC MINDÖRÖKKÉ

Bevezető

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

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

A manga világa

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



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

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

Fontosabb szereplők

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

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



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

A manga megrajzolása

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



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

Saját vélemény

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



Kiknek ajánlom?

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

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



Író: Sakurazaka Hiroshi, Takeuchi Ryouyuke

Illusztrátor: Takeshi Obate

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

Publikálás éve:

2014. január 09. - 2014 május 29.

Hossz: 2 kötet/ 17 fejezet

Források:

AnimeAddicts

All You Need is Kill wikia

Wikipedia: All You Need is Kill



VELVET (YAMATO)

ÍRTA: SZIMUN

ODIN SPHERE

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

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

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

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

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



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

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

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

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





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

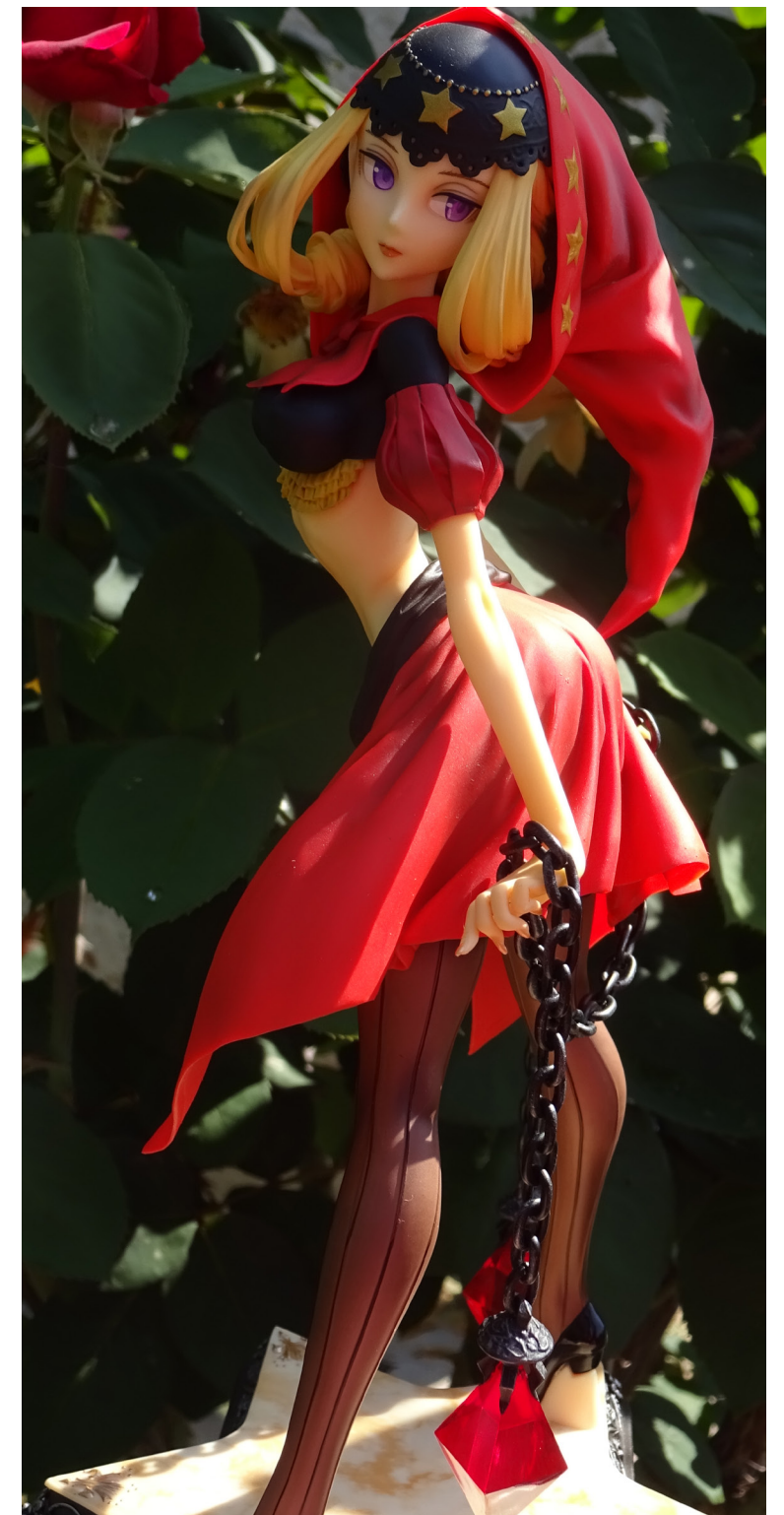
A kezeknél is remekeltek. A hosszú, begörbített ujjai szépen elkülönülnek egymástól (más gyártóknak ez a mai napig gondot jelent, ha meg akarsz bizonyosodni egy figura vagy gyártó minőségéről, nézd meg a kezeket!), az ujjpercek is látszanak, a körmeinek finom gyöngyházfényt festettek, nem is beszélve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

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

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

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

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





NIER: AUTOMATA

ÍRTA: VENOM (COSPLAY.HU)

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

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

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

...de sajnos nem...

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

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

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

...a *Nier:Automata* döbbenetesen jónak bizonyult!

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





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

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



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

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

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



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

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

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



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

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

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

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

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

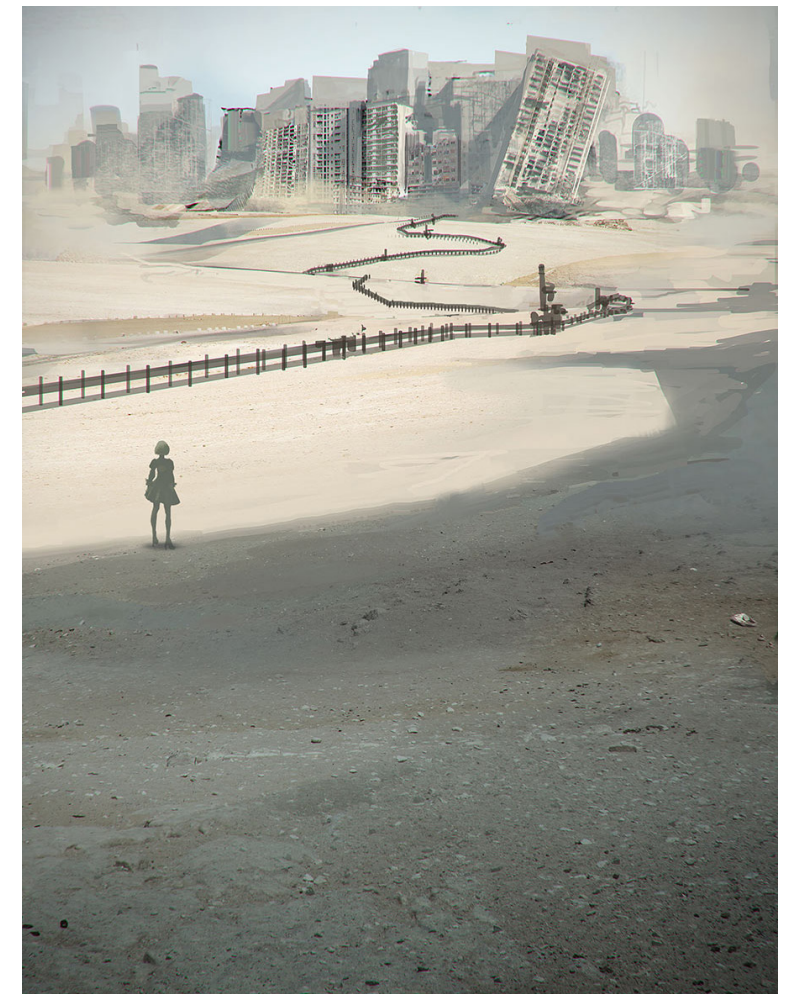
A másik nagy eleme a játéknak a harc, ami ezúttal is aztán minden elképzelhető formában és helyszínen zajlik. Lesz itt sima hack'n slash, ahol százával aprítjuk fel ócskavasnak a robotokat,

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

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



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



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

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

Vagy... mégsem?

Létezik, hogy vannak hibái?

Mi az a hiba?

Lehet, hogy nem is hiba?

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

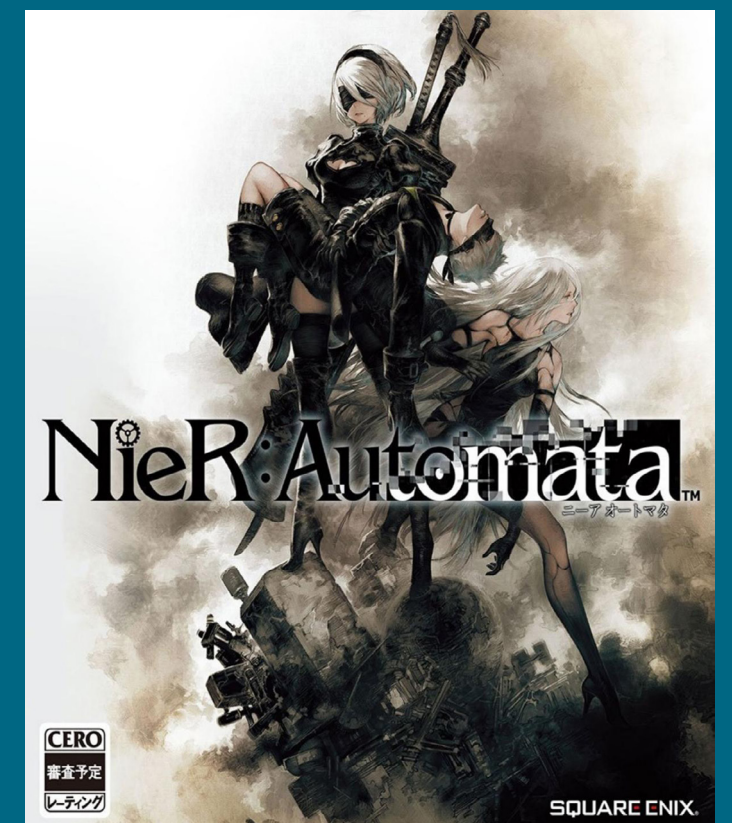


A többsége apróság, mint a kicsit önismétlő ellenfelek, a 9S féle unalmas virtuális hackelés (meh...) vagy a néha nagyon unfair harcok, főleg a játék vége felé. Aztán ott van a grafika, ami félreértés ne essék, hihetetlen szép tud lenni... de egy teljes generációval van elmaradva. Ennél még Playstation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

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

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

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



Cím: NieR: Automata
Év: 2017

Kiadó: Square Enix

Fejlesztő: Platinum Games

Műfaj: akció RPG

Platform: PS4, PC

Értékelés:

Metascore: 88

IGN: 8,9



TAVASZI MONDOCON

ÍRTA: HIROTAKA, MICHAN

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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



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

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

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



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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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



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

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

Vasárnap is voltak játékversenyek Hearthstone-ban és a Starcraft 2-ben. De ugyanúgy lehetett konzolon játszani, mint szombaton.

A Con Arénában a Kiryoku edzést emelném ki, aki szerette volna, az itt kipróbálhatta ezt a fajta harcművészetet. Jó ötletnek tartom, az ilyen bemutatók, edzések szervezését a con arénába, több értelme van, mint a nagyszínpadon.

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

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

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

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

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



Workshop beszámoló

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

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

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





ROXY WONDERLAND

INTERJÚ

KÉSZÍTETTE: LADY MARILYN (LADYM.BLOG.HU)

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

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

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

AniMagazin 33.

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

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

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

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

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

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

Mi a kedvenc programod ezeken a rendezvényeken?

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

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

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

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

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

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

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



Vidéki rendezvényeken is meg szoktál fordulni?

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

Jártál már korábban külföldi conon?

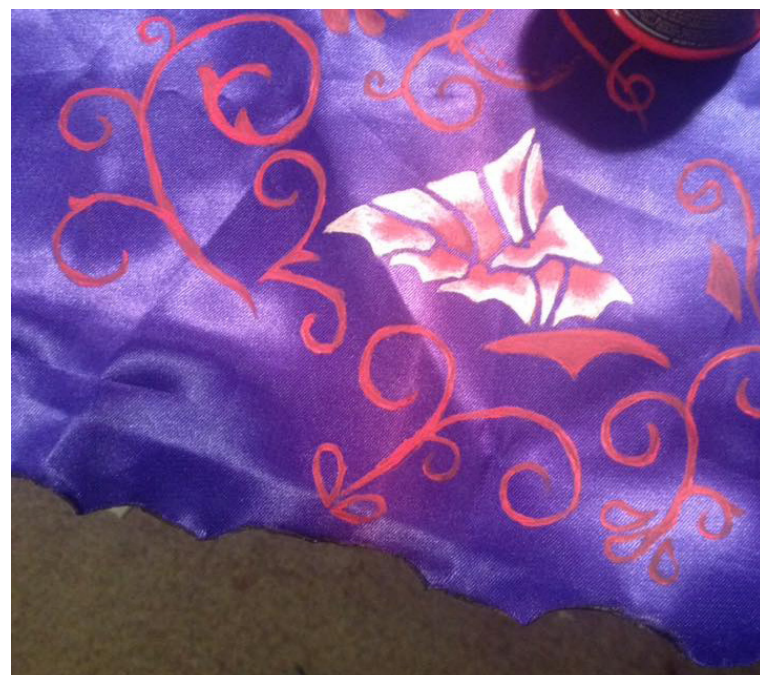
Conon ugyan nem, viszont a Belgrádban tartandó PlayIT-en volt szerencsém részt venni, és eszméletlen élmény volt. Maga a város is gyönyörű volt a maga módján, illetve meglepő, de a legkisebb gyerek is folyékonyan beszélt angolul. A rendezvényen mindenkivel tudtál kommunikálni és angolul tökéletesen el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



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

Mióta cosplayezel és mi volt az első munkád?

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



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

Sikerült díjat nyerned valamelyik munkáddal?

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

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

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

Melyik cosplayedre vagy a legbüszkébb, és miért?

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



Photo: Swords&blueberries creatives
facebook.com/swordsandblueberries

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

Honnan nyered az inspirációidat?

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

Milyen világból választottad az eddigi cosplay alanyaidat?

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

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

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



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

Mennyire tartod fontosnak a cosplay „play” részét?

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



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

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

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

Saját belátásod szerint mennyire vagy kritikus a saját munkáddal szemben?

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

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

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

Milyen egyéb programot vagy standot hiányolsz jelenleg a conokról?

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

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

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

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

Mely alapanyagok a kedvenceid és miért?

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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



Milyen tanácsokkal látnád el a kezdő cosplayeseket?

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

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

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



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

Számodra milyen egy jó cosplay?

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

Véleményed szerint milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy jó cosplayer?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Mi a leghumorosabb élményed, ami cosplay viselése során ért?

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

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

Mi a véleményed a „szekrény cosplay” ágazatáról?

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

Mire ügyelsz a cosplay szállítása, valamint tárolása során?

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

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

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

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

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

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

Van olyan kiegészítőd, amely mára a szobád dekorációja lett?

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

Mik a jövőbeli terveid cosplayezés terén?

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

Hol találkozhatnak az olvasók Veled legközelebb?

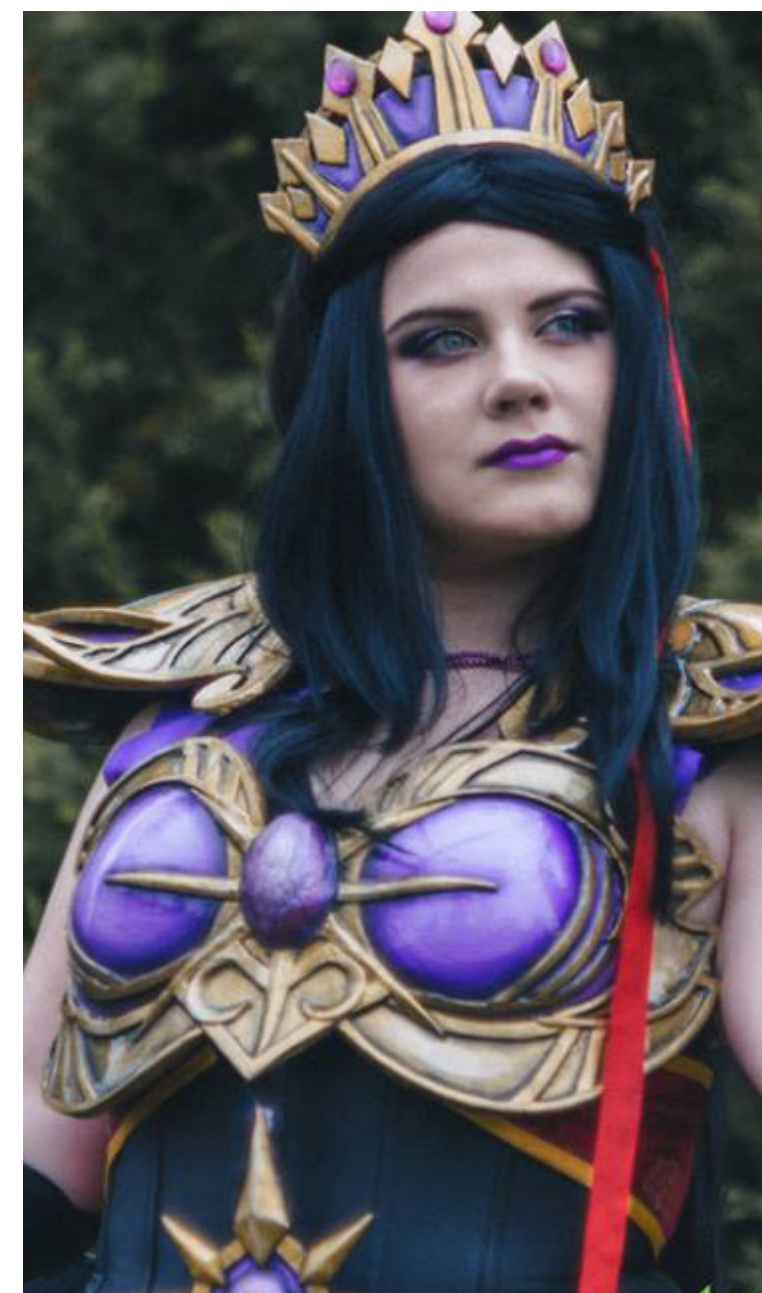
PlayIT-eken mindig, ezt garantálom, illetve a legtöbb debreceni rendezvényen is részt veszek! Aki követi az oldalamat, természetesen tudni fog mindent időben.

Köszönöm az interjút!

Elérhetőség: *Roxy Wonderland facebook, cosplay.hu - Photoshoot*

Fotók forrása: *Roxy Wonderland - Facebook*

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





H96 MAX

ANDROID TV BOX

ÍRTA: NEWPLAYER

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

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

Külső

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

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

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

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



Belső

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

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

A távirányító

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

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

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



Programok

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

Teljesítmény

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

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



Összegzés

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

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

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



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



CPU: RK3399 Six Core 2.0G

GPU: Mali-T860

RAM: 4G LPDDR3

ROM: 32G eMMC 5.1

OS: Android 6.0

Ethernet: Gigabites LAN

WIFI 802.11 a/b/g/n/ac

Bluetooth: 4.0

**NEKED IS
OTT A
HELYED!**

 XBOX ONE

**PLAYIT
SHOW**

**BUDA
PEST**

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

 **mastercard.**

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

BUDAPEST HUNGEXPO 2018/06/02

További információk és jegyvásárlás:

> www.playit.hu

A Ricz/Ronin Factories csapata munkatársakat keres!

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



**TE KELLERSZ
A SORAINKBA!**

Ginga Eiyuu Densetsu - 06. rész

Részletek az oldalunkon:
riczroninfactories.eu



Animekommentár

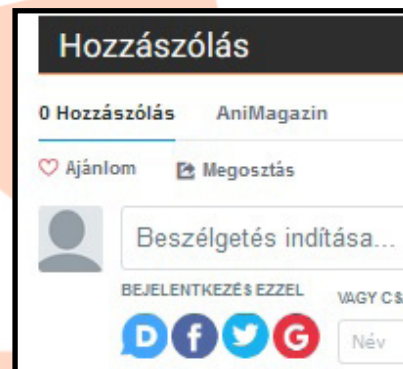


youtube csatorna

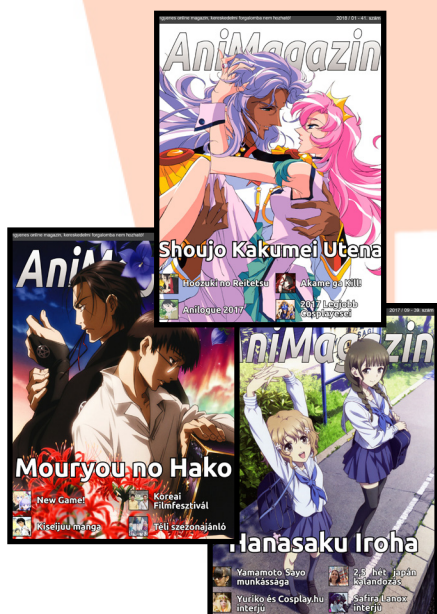
MEGÚJULTUNK!

ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!



BÖNGÉSSZ A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!



CSEKKOLD MILYEN CIKKEK VOLTAK EDDIG!



AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!