



anime

---

# MECHA KISOKOS

Írta: Hirotaka





Animésként a mecha műfajba sokszor belefutunk, elvégre meglehetősen közkedvelt típus. Még sok laikusnak is az animékre gondolva, elsőként között jutnának eszébe az óriási, mindent is legyőző robotok. Ugyanakkor, ha ismerkedni szeretnénk a mecha animék világával, ugyanúgy szembetaláljuk magunkat a különféle franchise-ok megszámlálhatatlannak tűnő címeivel, és azok kesze-kusza viszonyaival. Legalább annyira nehéz belekezdeni első mecha animénkbe, mint megtalálni a Fate univerzum kezdő fonalát. Amiről egyébként egy remek cikk született nálunk (AniMagazin 53.).

A következő oldalakon szeretném kicsit helyretenni az egyes franchise-okat, bevezetni mindenkit a mecha műfajba, és segítséget nyújtani az első(k) kiválasztásában.

## Mi is a mecha?

Mindenek előtt tegyük helyre a műfajt. A legegyszerűbben megfogalmazva a mecha animében óriás robotok harcolnak egymás ellen. Ezzel a „definícióval” csak az a baj, hogy nem teljesen igaz. A lényeg, hogy a mecha humanoid vagy valamilyen élőlényszerűségekre hasonlító harci eszköz/jármű. Lábakkal, karokkal, szárnyakkal stb., és ember irányítja. A mérete mindegy, lehet kicsivel nagyobb, mint egy ember, vagy akkora, mint egy galaxis (bár ez szélsőséges eset). Maradjunk a kb. társasház méreteknél. Lehet bennük MI, hogy tudjon önállóan is létezni, de mindig van lehetőség emberi irányításra is. Ilyen például a Tachiko-

ma a *GitS*-ből vagy a *Kiddy Grade* mechái. Az óriás-robotos animék csak a mecha műfaj szegmensei, de talán a legismertebbek. Akik nézték anno az A+, később Animax műsorát, azok biztos láttak már mechát, a *Full Metal Panic* vagy a *Kiddy Grade* képviselőjében.

## Választási procedúra

Számos módon lehet az első címet kiválasztani, amiből négyet emelnék ki.

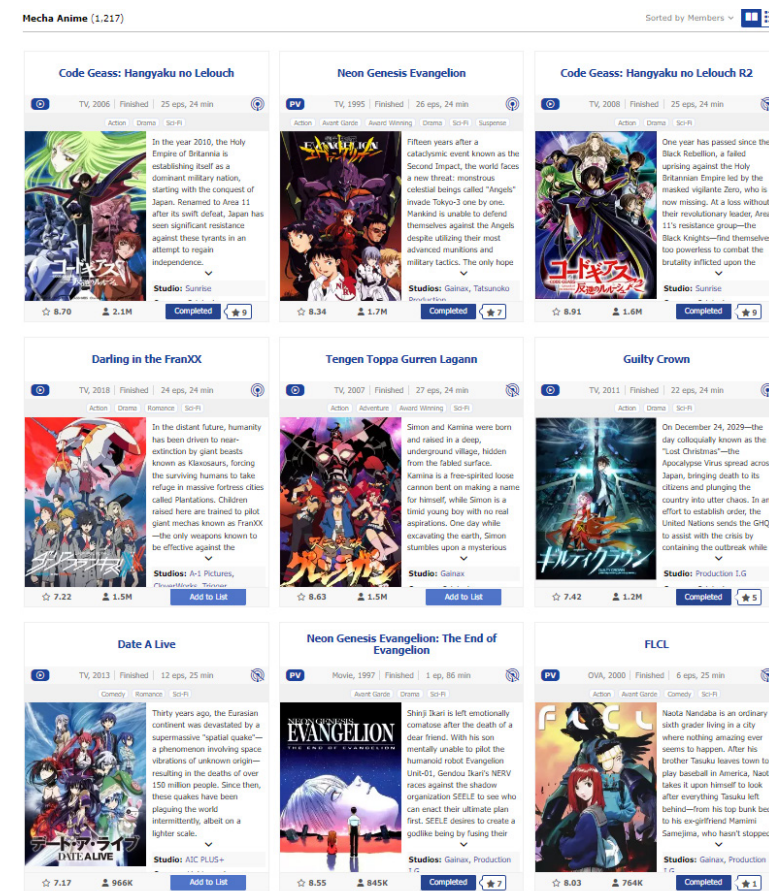
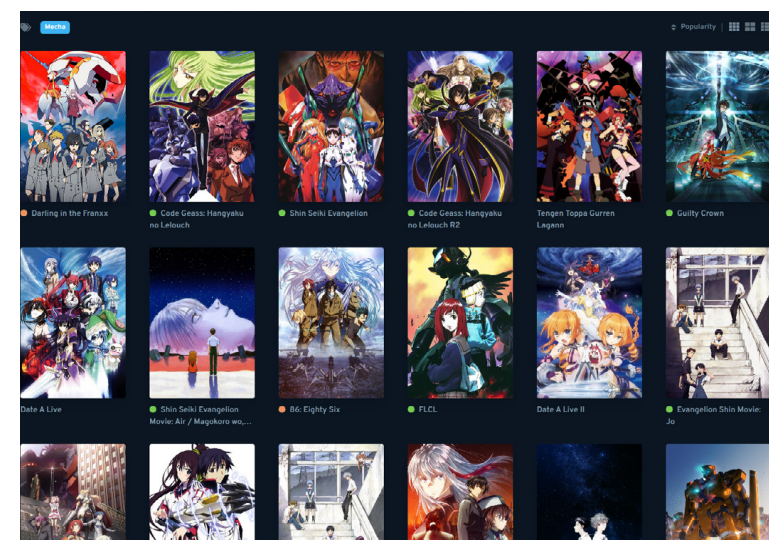
Kezdjük azzal, ha egy ismerősünk ajánl egyet, ami neki tetszett. Ez gyors és hatékony, ugyanakkor nem biztos, hogy célravezető, mivel minden mechában lehet valami plusz toposz, ami nem jön majd be, és inkább dobjuk az egészet. Lássunk erre egy példát: A barátunk ajánlja a *Neon Genesis Evangelion*-t, mert „az aztán huha, és letezed a hajad tőle”, de ez egy depressziós pszichológiai dráma, mi viszont tegyük fel, a könnyedebb témákhoz vagyunk szokva, és szórakozni szeretnénk, vagy menő csatákra vágyunk. Szóval jobb



ajánlat lehetett volna egy *Macross Frontier* vagy *Delta*, ahol az idolság keveredik bele. Esetleg a már említett *Full Metal Panic* is jó választás. Ettől függetlenül érdemes meghallgatnunk barátunk ajánlatát, de vegyük számításba, hogy lehet, nem az lesz a nyerő, legalábbis elsőre.

A második módszer, ha magunk kezdünk el keresni. Választunk egy ismert klasszikust. Az ilyen keresések végződnek a fent említett *NGE* sorozattal, de ide már bejön a *Ghost in the Shell* vagy a *Tengen Toppa Gurren Lagann*, esetleg az *Escaflowne* is. Igazából mindegyik különbözik egymástól, az elsőről már volt szó. A *GitS* inkább erősebb sci-fi vonalon, és bemutatja azt a cyberpunk közeget, amit manapság a *Blade Runner* vagy *Cyberpunk Edgerunners* képviselnek. A TTGL egyértelműen paródia, kissé örült stílusban. Az *Escaflowne* pedig isekai fantasy. Közös pont tehát ezekben a mecha, és itt megint csak azt számít, milyen egyéb téma iránt érdeklődünk.

A harmadik módszer, hogy a listázó oldalak népszerűségi listáiból találunk egyet. Ez alapvetően jó módszer, de ugyanúgy belefutunk az előbbi címekbe, kiegészülve például második évadokkal. A MAL és AniList ezen listájának tetején pont két folytatás trónol: a *Code Geass*, valamint a *86* második évada. Ebben az esetben viszont nagyon nem lövünk mellé, ha ezen címek első évadát kezdjük el, mint első mecha. Itt viszont már üdvözölhetjük a következő csapdát: a nagy franchise-ok átkát. A *Code Geass* 2008 óta a köztudatban van, és időről időre érkezik hozzá valami kiegészítő.







Habár a sztori lezárult a 2019-es filmmel, napjainkban is készül valami, így elsőre ember legyen a talpán, aki kiigazodik a spin-offokon és alternatív folytatásokon.

A negyedik módszer pedig, hogy az aktuális szezonból kiválasztunk egy mecht. Ez talán a legegyszerűbb módszer, de itt is belefuthatunk sokadik évadba. Akad persze különálló sorozat, így lett népszerű a 86 is, bár van egy sanda gyanúm, hogy az nem feltétlen a mecha műfaj iránti nagy érdeklődés eredménye. Ahogy a legújabb Gundam sem a presztizs miatt nyeri a szezont, hanem a lesbikus vonal okán, mellékesen megjegyzem, mint Gundam elég gyenge és gyermekes.

Bónusz lehetőségként maradt a retro mechták választása, például a 60-as 70-es évekből, de ezt elsősorban retro fanoknak ajánlanám vagy azoknak, akik nagyon sok modern mechtát láttak.

A továbbiakban nem szándékom mechatörténelmet írni, inkább szeretnék végigmenni a nagyobb franchise-okon és ismertebb címeken, hogy egyrészt el tudjatok igazodni a műfaj indákkal benőtt erdejében, másrészt megkönnyítsem a választást, akár az első, akár a következő anime kiválasztásához. Röviden, legyen ez a cikk egy mecha nagykisokos.

## Gundamizmus

A műfajban a *Mobil Suit Gundam* gigafanchise megkerülhetetlen. Az 1979 óta létező Gundam univerzum tagadhatalanul beleírta ma-

gát az anime történelembe. A készítő Sunrise stúdió tudja is ezt, és épp ezért nem rest minden évben legalább egy Gundam animét elénk rakni, legyen az sorozat, film vagy OVA/special. A Sunrise - sok más mecha franchise alkotója - a téma koronázatlan királya, nemcsak megreformálta a mecha műfajt, hanem lehozta a „Földre”. Az előtte készült szuper robotos animékben a mechták kvázi a szuperhős tisztjét töltötték be, az örökös jó és különleges képességekkel rendelkező robot és pilótája, esetenként pilótái (kivétel: Transformers) megmentik a világot az ellenségtől vagy ellenséges mechtáktól.

A Gundam habár nem találta fel a spanyolviaszt, pont ott és pont úgy eszközölt változtatásokat, hogy populárisabbá tegye a műfajt, és az addig szűk (gyerekesebb) réteget kitágítsa, amennyire csak lehet. A terv tagadhatatlanul sikerült, és létrejött a „real robot” műfaj. Bár ehhez kellett Tomino Yoshiyuki, a Gundam univerzum megalkotója, aki korábban több mecha animét is készített már.



A Gundam recept teljesen kukázta az addig bevett kliséket, a másfajú lények támadását az emberek ellen, és kvázi minden misztikumot. A csatákat realisabb talajra helyezte, így ember harcolt ember ellen, mechtákban. A szuperhős toposz ugyan megmaradt, de csorbult. A Gundam mint a szuperfegyver, a mechták egy típusa, mindenből a legmenőbb felszerelést kapja. De nem csak egy van belőle, és nem feltétlenül elpusztíthatatlan. A karakterek egy része sem egyértelműen jó vagy rossz. Behozott politikai és céges történetívet, többféle mechtát, amibe gyakorlatilag a katona úgy ült bele, mint bármelyik tankba vagy vadászgépjébe. Emellett az első Mobil Suit Gundam anime grafikája és animációja korának kiemelkedő darabja, ami érvényes folytatásaira, a *Zeta*-ra és a *ZZ*-re is. Ma már ez kevésbé mondható el új címeiről. Mechaharcok zajlottak a Földön, az űrben és űrállomáson is, de története alatt sosem hagytuk el a Naprendszer. Dinamikusabb lett a mechták mozgása, így látványosabbak, és intenzívebbek lettek a harcok.

Viszont meg kell említeni, hogy a Gundam animékre is érvényes: ha egyet láttad, mindet láttad. A neveket és karaktereket cserélgetik, és új mechatizájnt is kap egy újabb cím, de az alapkonceptió nem, vagy csak ritkán változik.

A lényeg, hogy az emberiség két frakcióra szakadt. Az egyik a Földön, a másik az űrben, holdakon és űrállomásokon él. Ez utóbbi emberek többször genetikailag és/vagy technológiailag fejlettebbek a földi frakciónál.







Fontos még, hogy nem mindegyik Gundam játszódik ugyanabban az univerzumban. Az egyes történeteinek saját idővonala van, erről egy részletes cikk született még régebben, így ebbe most nem mennék bele. ([AniMagazin 6.](#) és [7.](#))

A Gundam, ha lecsupaszítunk mindent, nem sokkal több, mint egy háborús anime. Csak itt a fegyver egy óriási, ember által irányított humanoid harci eszköz. A főbb karaktereké természetesen színesebb és táposabb is.

A Sunrise azért néha igyekezett drasztikus változásokat eszközölni a történeten. Erre példa a *Fighter G Gundam*, ahol béke van, és kvázi fullextrás gundam „VR-ban” irányítják a mechákat, és így rendeznek viadalokat. Ezeket a párviadalokat használták újra most a *Gundam: Witch from the Mercury* animében. Egy másik újítás (vagy csak félújítás), amikor a Gunplákra ([AniMagazin 47.](#)) hegyezték ki a sztorit. Itt gyakorlatilag hasonló a

felépítés, mint a *Yu-Gi-Oh!* vagy *Bayblade* esetében. Kapunk egy online arénát, amiben a gunplák digitális másai harcolnak, de a tulajdonos irányítja őket az arénán kívül. Erre épült a *Gundam Build Fighter* és a *Build Divers* is. A következő újítás a *Tekketsu no Orphans*, ahol egy csoport genetikailag tuningolt srác kezd szabadságharcba. Emellett megjelent a Mars mint kolonizált bolygó. Mindhárom újító volt abban, hogy elengedte a Föld vs. kolóniák szembenállását. A Build animék esetében inkább gyerekek, míg az Orphansnál a fiatal felnőttek lett a célközönség, utóbbinál megjelenik a homoszexualitás témája is.

Általánosan elmondható, hogy a Gundam sorozatok leggyakrabban 52 részesek. Az OVA-k többnyire egyszerű csatázós történetek a fősodor mellett, kiegészítve a világot. A filmek pedig a sorozathoz köthető spin-offok vagy recapok, alternatív történetek, ritkán folytatások.

Ennyi Gundamból tényleg nehéz megmondani, mivel is kezdjünk neki. Újabbak közül a komolyabb történet kedvelői biztosan nem lőnek mellé a *Tekketsu no Orphans*-szal, a *Gundam Unicorn*-nal, a *00*-val, vagy az egyik legnépszerűbbel, a *Gundam Seed*-del, ami egyébként a legelső Gundam sorozat kvázi remake-je. Ezek többnyire a shounen műfajba sorolandók. A retro kedvelőknek mindenképp az első Gundam sorozatot (trilógiát) ajánlom.



## Macross

A Macross univerzum nem sokkal a Gundam után 1982-ben indult hódító útjára. És annak ellenére, hogy az első sorozat minősége bőven hagy kívánnivalót maga után, kimondottan sikeres lett, még úgy is, hogy maga a franchise nem hízott akkorára, mint a testvére. A *Macross* azt a végét fogta meg a szuper robotos animéknek, amit a Gundam kidobott: a földönkívülieket, ugyanakkor maradt a real robot vonalon. Viszont felkavarta egy teljesen érdekes elemmel, az idol jelenséggel és a zene/dal rejtélyes erejével, valamint a protoculture-nak nevezett elveszett civilizációval. Ezenkívül a Macross animék kronológiailag is követik egymást. A *Macross Zero*-tól eltekintve (ami előzmény) a kiadási dátum az időbeli sorrend is. Az animék egymástól függetlenül is érthetőek, ám mindegyikben van utalás valamelyik korábbi címre, többnyire egy-egy cameo szintjén.



A történet szerint egy rejtélyes űrhajó landolt a Földön, így kiderült: nem vagyunk egyedül az univerzumban. A közös cél által egyesült nemzetek helyreporcozták az űrjárgányt, és elkeresztelték SDF-1 Macross-ra (SDF: Super Dimensional Fortress), ami egy veszett nagy mecha, és úgy át tud alakulni, mint az Űrgolyhó 1-es. Az indulás napján megjelenik az új ellenséges faj, a Zentradi, és a Macross gyakorlatilag magától a másvilágra küldi az ellenséget. Majd hőseink véletlenül a Naprendszer szélére ugranak az űrhajóval. Az innen való visszatérésüket követhetjük. Karaktereink folyamatosan harcba keverednek a Zentradiakkal, de a remek pilóták vadászgép-mecha átalakuló gépeikkel (Valkyrie) küzdenek ellenük a dal és zene erejének segítségével. Persze az űrhajónak, a daloknak és a Zentradiaknak mind közük van egymáshoz, és az ismeretlen protoculture-hoz. A folytatásokban, a technológiát felhasználva, több generációs, ön-ellátó Macross űrhajók épültek.







Ezek indultak el a galaxis különböző irányába. Így láthatjuk külön sorozatban a Macross 7-est, a Frontiert és a Deltát.

A Gundamhez képest kevesebb harcot kapunk, az így felszabadult időt pedig főként slice of life és vígjáték elemek töltik ki, amihez hozzáadódik a ellenségről való agyalás is. A karakterek így közelebb kerülnek a nézőkhöz, könnyebben szimpatizálhatunk velük.

Mindezek mellett különlegességét a zenés jellege adja. A macross univerzumban a dalok nem szimplán szórakozási célból léteznek, hanem a zenéből származó hanghullámokat felhasználják az ellenség ellen, akik többnyire negatívan (vagy túlságosan is nagy hévvel / pozitívan) reagálnak rá, míg pilótáinknak boostot adnak vele az énekesek. A dal ereje a misztikum maga, ami bezengi az űrhajót, a csatateret, összeköti a különböző kultúrákat, és az így megkomponált csatajelenetek látványosak és izgalmasak.

A Macross zenéi mindig reflektáltak az aktuális zenei divatirányzatra. Az első sorozatban Lynn Minmay egyszerű pop dallamai jól hozzák a 80-as évek igényét, a Macross 7 Fire Bomber együttese remekül kiaknázta a rockbandák hódítását a 90-es években, és megmutatta, hogy lehet mechtát irányítani gitárral. A Frontierben Sheryl és Ranka párosa már kimondottan az idolos pop/rock irányt mutatja a kétezres évekből, de itt még a szóló volt a menőbb. Végül pedig érkezett a Delta, ami teljesen az idol popbandák stílusát helyezi bele az univerzumba.



A grafikai színvonal is a népszerűséggel együtt növekedett. Az első sorozat szájhúzó animációja után a többi már a kornak megfelelő színvonalon készült. A *Frontier* és a *Delta* már kimondottan szépnek mondhatók, bár kicsit megbotlik a táncok alatt használt CG.

Összegezve a Macross univerzum egy könnyedebb történetvezetést választott, amit nagyobb réteg képes befogadni, mint a Gundam címek többségét. Visszavett a harcok mennyiségéből, hogy a karakterekre koncentráljon, a zenével való ötvözés pedig a mai napig egyedivé teszi. Így, akinek ez elsőre jobban felkeltette az érdeklődését, javasolom kezdésnek a Macross Frontier sorozatát, nem fog csalódnai.

**Trivia:** A Macross az egyetlen a cikkben kiemelt nagyobb mecha franchise-ok közül, amiből hivatalos kiadás jelent meg Magyarországon (nem kiemelték közül megjelent pl. az FMP is DVD-n). Még a középkorban, VHS-en adták ki Az űrcsatahajó címmel fémjelzett filmet, csapnivaló szinkronnal, ami az első Macross sorozat zanzásított, alternatív változata.

## Code Geass

Amíg a Gundam 2006-ban a *Seed* sikereiben és folytatásának, a *Destiny*-nek negatívabb fogadtatásában fürdött, a Sunrise úgy döntött, indít még egy mecha univerzumot, hátha a készülő *00* sem nyeri el sok rajongó tetszését. Félig-meddig így is lett, mert bár a *00* és folytatásai elég jól vitték

a szekeret, az új franchise sokkal nagyobbat szólt. Ez lett a Code Geass, amit olyanok is megnéztek, akik nem rajonganak a mechákért. A Sunrise látzólag nem spórolt semmin, hiszen nemcsak neves seiyuuk és zenészek vettek részt a projektben, hanem felkérték karakterdizájnerek a CLAMP-ot is. A történet pedig egy olyan többször önmagába csavarodó labirintus lett, ahol a karakterek sem tudják, hogy hová tartanak, hát még mi, nézők. És még nagyon pihenni sem hagynak minket, mert az első évad elején lévő pár könnyedebb rész után már nem sok lazulás lesz.

Történetünkben Japán a Brit birodalom része, Area 11 néven. Itt él Lelouch Lamperouge hűgával, és legnagyobb vágya, hogy bosszút álljon a birodalmon. Egy nap meg is kapja ehhez az eszközt egy C.C. nevű rejtélyes lánytól, aki társául szegődik, mivel Lelouch megmentette. Ez a képesség a Geass, amivel Lelouch bárkinek bármilyen parancsot adhat ha a szemébe néz.







Főszereplőnk ráadásul a megtestesült zseni, az ellenállók élére áll, átnevezi magukat Fekete Lovagokká, és ahol csak tudnak, keresztbe tesznek az elnyomóknak. A helyzet pedig egyre csak eskalálódik, csavarodik, új események történnek, új karakterek lépnek színre, a birodalom legtáposabb lovagjai. És a jó mechákhoz illően a robotok is egyre komolyabb felszereltséggel bírnak. Sok tehát a történetben az agyalás, főleg Lelouch részéről, néha el is számolja magát. Ő maga inkább az ész, mintsem harcos. A csaták izgalmasak, látványosak, mozgalmasak, a Gundamhoz és Macrosshoz képest pedig fontosabb szerepet kap a harci stratégia és csapatmozgások. Fordulatos események, látványos harcok, gyönyörű grafika és remek karakterek várnak ránk.

Ekkora óda után ellensúlyozzuk a képet. A történetbe annyi csavart pakoltak, és úgy mozgatják az amúgy is sok karaktert, hogy egy idő után sokaknál bizony túlcserélhető a dolog. A készítőik itt-ott eléggé túltolták az eseményekkel való játszózást és a szereplők kavargatását. Így ha a mechaharcok nem is, ezek inkább el tudják venni az ember kedvét a címtől. Ennek ellenére szívesen ajánlom kezdésnek.

A Code Geass mindenestre betalált, és szépen sorban jöttek hozzá a mindenféle kiegészítő epizódok (elképesztően sok van). Összefoglaló OVA-k, picture dramák, spin-off filmek, de ezek sajnos elmaradtak a főcsapás összetettségétől.

Ami fontos, az a Hangyaku no Lelouch első

évad és az R2, az ezekhez tartozó alternatív filmek és folytatásuk, a Fukkatsu no Lelouch. Ez így leszűkítve mindössze 50 epizódot és 4 filmet jelent, ami fogyaszthatóbb, mint az első két franchise.

## Neon Genesis Evangelion

Oh, az a fránya *NGE*. Amit sokan vagy szeretnek, vagy utálnak, ugyanakkor nehéz lenne elmenni mellette. Hogy miért imádja vagy utálja a fandom, abba most ne menjünk bele, és mélyelemzést se várjon senki.

Az *NGE* sokaknak lehet/lehetett első mecha, ami vagy beszippantott a műfajba vagy úgy elpattintott, mint egy lyukról visszaperdülő biliárdgolyó. Miért ez a kettősség? Az első eset azért állhat fenn, mert menőnek néznek ki a mechák, kémenyek a harcok, ping pongoznak a komolyabbnál komolyabb fogalmakkal, és ez sokakat beszív, mint az ártatlan pókot a porszívó. A másik oldalon az idegesítő karakterek (hello Shinji), az értelmetlenül egybe hányt szimbólumok és úgy maga a koncepció vágja ki a biztosítékot, és teszi az *NGE*-t örökre az „overhyped, soha többet” polcra. De ahol elvesz a sorozat, ott ad is. Minden utálat ellenére sokan pakolták waifulistájukra Rei vagy Asuka karakterét, és ismertebb sorozat lett, mint retro elődje, az *Ideon*, amiből sokat merített. De nézzük inkább mechaszempontról a dolgot. A mechák dizájnya meglehetősen egyedi. Akárki ránéz, egyből tudja, hogy melyik animéről van szó. Az előző franchise-okkal ellentétben nem vonul-

tat fel sokat belőlük, mindössze néhány van. Bár kinézetre hasonlóak, színük más. A harcok jól komponáltak, rövidek, de izgalmasak. Van feszültebb és van kimondottan durva, gore-ba átmenő csata is. Az *NGE* mechái viszont nem teljesen robotok, de ennek titkait ismerjétek meg az animéből.

Itt is érdemes helyretenni kicsit a címeteket. Az eredeti, 25 részes sorozat 1995-ben készült. A végét pedig sokan félreértelmezik, de az igazság az, hogy az utolsó pár rész azért olyan amilyen, mert a stúdiónak elfogyott a pénze. Kicsit elszámolták a büdzsét az elején.







Ennek folytatása az *End of Evangelion* című film, ami annak az agyát is összekavarja, aki addig a pontig úgy gondolta, hogy érti a művet. Ez után készült mindenféle special, meg recap, amik elhanyagolhatók. 2007-ben viszont érkezett a reboot ideje, az Evangelion filmek 2021-ig ostromolták a japán mozik toplistáját, nem kis sikerrel. Az első még kis hazánkba is eljutott az Anilogue keretében. A filmek gyakorlatilag a sorozat és az EoE alternatívái, újramesélik a sztorit, de máshogy, az első film után eléggé eltérnek a sorozattól, és teljesen más irányba viszik a cselekményt. Akik látták a sorozatot, mindenképp pótolják a filmeket, és érdemes lehet újragondolni pár dolgot.

A történetről nagyon dióhéjban, ha valaki esetleg nem tudná: A jövőben járunk egy posztapokaliptikus Földön, Tokyo-3 városában. A várost időről időre megtámadják az Angyaloknak nevezett lények. Az ellenük harcoló szervezet, a NERV új fegyverével az EVA-val harcol ellenük. A 0-ás számút egy rejtélyes Ayanami Rei nevű lány veze-



ti, az I-est pedig a szervezet vezetőjének fia, Shinji. A srác mentálisan instabil és gyenge, emiatt sokak no.1 gyűlölt karaktere. De pilóta még a tsundere mintapéldája, Asuka. Jönnek-mennek a harcok egymás után, közben kísérleteznek az EVA-kkal, és derülnek ki a titkok, a néző pedig egyre jobban tekeredik bele a maga sem tudja, mibe.

Viszont mindenképp az NGE javára írható, hogy megadta nekünk az animetörténet egyik legismertebb openingjét, amit még az utálói is elismernek.

Ajánlanám-e kezdőknek? Őszinte véleményem, hogy egyértelműen nem! Túl zavaros, nehezebben érthető, depresszív, komor. Szóval inkább mondanám azt, hogy legyen benne az első öt címbe, amit megnézünk, de ne ezzel kezdjük.

## Soukyuu no Fafner

A *Fafner* egy nagyon különleges, ugyanakkor relatíve ismeretlen franchise. Egyszer régen készült róla egy cikk a magazinban, de még az első évadról (*AniMagazin 9.*). Azóta készül egy nagyobb, átfogó írás. A *Fafner* az a cím, amit semmiképp nem ajánlanék kezdőknek, csakis olyanoknak, akik ismerősen forognak a mechák világában. Egyszerűen azért, mert nagyon tömények a mechaharcok, és olyan szinten upgrade-elődnek és annyi féle képességgel rendelkeznek, hogy nehéz követni. Emellett a történet is meglehetősen tekervényes, a karakterfejlődés pedig nagyívű.

Miről is van szó? A *Fafner* is a jövőben játszódik, a Földet egy idegen faj szállta meg, a Festumok. Mindeközben erről mit sem tudva, Makabe Kazuki és társai idilli életüket töltik egy szigeten lévő faluban, ám csak a felnőttek tudják, hogy ez az élet csak álca. A sziget egy csúcstechnikás úszó erőd, és egy pajzsnak köszönhetően láthatatlan a külső szemlélő számára. Ám ez a szép élet megszakad, a Festumok megtalálják a szigetet, és Kazukiéknek szembe kell nézni a keserű igazsággal: mechákba ülnek, hogy megvédjék a szigetet. És ez csak a jéghegy csúcsa.

A *Fafner* története meglehetősen kusza, komplex, egyre csak csavarodnak a szálak, és bonyolódik a szituáció, emellett több évet ölel fel. A 2004 óta futó franchise címeiben egyre jobban bővítették a világot, mélyítették mind az emberek, mind a Festumok karakterét/jellemét. Árnyalódott a céljuk, motivációjuk. Új szövetségek, áru-lások és frakciók jelentek meg mindkét oldalon. Fejlődnek a mechák, egyre több féle lesz, és a sziget is kvázi technológiailag evolválódik.

A készítő sok kifejezést vettek át az északi mitológiából, nagyobb és még nagyobb fogalmakkal dobálóznak, de szerencsére nem esnek az NGE hibájába. Bár eleinte randomnak látszik, nem az, és minden új jelenség, technológia logikusan van beleépítve a világba. Elsőre biztos nem fogunk mindent érteni, kiált a többszöri újranézésért, ha tényleg össze akarjuk rakni a képet. A *Fafner* az, ami 19-re lapot húz, és nyer.







## Egyebek

Pont nincs annyira túltekerve, mint a *Code Geass*, és nincs tele kínos szimbólumokkal, mint az *NGE*, bár több elemet is kölcsönöz onnan.

Mecha szempontból a *Fafner* sem talált fel semmi újat, csak nagyszerűen kombinálja az ismert elemeket, emellett nagyon könnyen szimpatizálhatunk a karakterekkel, érdekel a sorsuk, szurkolunk nekik, aggódunk értük, látjuk, ahogy Kazukiék felnőnek. A köztük lévő kémia és kapcsolattrendszer pedig fantasztikusan jól működik. És talán ez a *Fafner* egyik esszenciája, a másik, hogy mesterien vegyíti az ádáz mechaharcokat az idilli, vidéki japán slice of life elemekkel, a harmadik pedig...nos...kevésbé vidám.

A *Fafner* a guilty pleasure iskolapéldája. Talán nem meglepő, de a szereplők némelyike bizony nem éli túl a harcot. A *Fafner* amellett, hogy képes bárkit megölni a lehető legkritikusabb pillanatban (amikor már megnyugodnánk, hogy túléli...hát nem), úgy játszik velünk, mint macska az egérrel. A történet egy pontján megmagyarázzák,

hogyan egyeseknek miért nem a halál a végső állomás. Vannak viszont, akiktől végleg búcsút kell vennünk. Nincs olyan *Fafner* évad, ahol ne lenne legalább egy ilyen szívatás. Ráadásul valakiknél szó szerint egy egész kálváriát nézünk végig, mire megismerjük a sorsát. Ez egy komoly feszültség az animében. De mégis, hiába sírunk rajta, nézzük tovább, és szenvedünk.

Vagyis néztük. Úgy fest, hogy a történet a *The Beyond*-dal lezárult, és jelenleg nincs hír folytatásról, bár megoldható lenne. Viszont készül egy spin off (*Behind the Line*), ami az Exodus évad elé érkező, csak hogy facsarjanak még egyet a rajongóknak, hogy olyan karaktereket láthatunk ismét, akiknek jól ismerjük a későbbi sorsát. A *Fafner* animémegjelenésisortrendje egyben az animésisortrend is, kivétel a 2009-es *Right of Left*, ami előzmény.

Ez a franchise nem a Sunrise műve szerencsére, hanem a Xebec-é, akiknek olyan animéket köszönhetünk, mint a *Pandora Hearts*, *Shaman*

*King, Love Hina* vagy a *Keijo* (*AniMagazin* 40.). A cég az I.G Port csoporthoz tartozott 2019-ig, amikor is ketté vált. Az egyik részét megvette a Sunrise (mily meglepő, ugye?), és Sunrise Beyond néven működik. Míg a *Fafner*ért felelős rész, a korábbi alstúdió, a Xebec Zwei hozzácsapódott a csoport másik nagy tagjához, a Production I.G-hez. Ott I.G Zwei néven üzemelt, és gyártotta a *Fafner*-t.

A *Fafner* egyébként indulása óta kimagasló grafikát képviselt, és évadról évadra egyre szebb lett (emiatt az utóbbi években Japánban TV helyett moziban vetítették először). Az egész anime elképesztően szép, látványos a mozgás (még a CG is jól néz ki!), dinamikus a harc, a tájak pedig szemet gyönyörködtetőek. A zene hasonlóan kiemelkedő, fülbemászó, továbbá az Angela együttes minden nyitó- és zárózenéje katartikusá emeli az élményt. A tapasztaltabb mechásoknak kötelező darab.







A történet faék egyszerűségű, de mégis izgalmas és egyáltalán nem unalmas, és a Macrosshoz hasonlóan itt is megjelenik az éneklés. Akár kezdőknek is ajánlható, ha bírják az ecchit. És nem lennék meglepve, ha a *Darling in the FranXX* innen vette volna, hogy a lányok hogyan üljék meg a mechát. A Darlingról nem írok, mert nem láttam, de Yuuko írt róla a [69. számban](#).

A *Captain Earth* és a *Valvrave* szintén 1-2 évados történetek, de nem emelkedtek ki a tömegből. Az első a Bones kevésbé sikeres próbálkozása, a Valvrave pedig olyan, mintha a Sunrise felhasználta volna a kimaradt ötleteit. Persze mindkettő lehet élvezetes, én nem láttam őket.

Kimondottan ismert viszont a *Sidonia no Kishi*. A meglehetősen távoli jövőben játszódó mecha komorabb és sötétebb világot mutat be, mint korábbi testvérei, amikből sok az egész színskálát felvonultatja. A történet is ennek megfelelően komolyabb. A Sidonia nevű hajón megmaradt

emberiség egy része harcol a Gaunának nevezett űrlények ellen. Rendkívül hangulatos, ugyanakkor itt-ott lassabban haladó történet. A harcok viszont látványosak. Sokak kedvét azonban elveheti a Polygon Pictures CG megoldása (pedig jól sikerült). Ennek ellenére érdemes egy próbát tenni vele, első mechnak lehet, nem ajánlanám, bár aki komolyabb sztorit akar, annál játszhat, mindössze két évad és egy film. A mangáról Kristóf írt egy cikket az [59. oldalon](#).

Aki inkább a pszichológiát részesíti előnyben a mechaharc mellett/helyett, annak ajánlom figyelmébe a *Bokuranót*. Ebben a 24 részben lezárt 2007-es Gonzo alkotásban 15 gyerek és egy hatalmas mecha lesz a középpontban. Egy-két részenként 1v1 harcokat látunk, közben pedig az aktuális gyerek múltját és sorsát ismerjük meg. Spoiler: egyik sem vidám. Idővel kiderül, miért kell harcolni, és honnan jönnek az ellenfelek. A grafika meglehetősen régies már, hangulata inkább depresszív

és melankolikus, a mehadizájn viszont egyedi. Az *Aldnoah.Zero* szintén egy két évados történet, ami eltűnt a süllyesztőben. A Földön és a Marson élő emberek harcolnak egymással, és igazából nem is nagy eresztés, nem igazán találja önmagát. A *Suisei no Gargantia* már érdekesebb darab. Az emberiség régen kettészakadt, egyik fele felfedezte az űrt, a másik fele maradt. Főhősünk egy hiba miatt visszakerül a tenger borította Földre (Gargantia), és az itt maradt embereknek segít a roncsvadászatban, miközben azon agyal, hogy juthatna vissza. Persze több minden kiderül a végére, de egy relatíve egyedi darab, amit első mechnak tudok ajánlani. [Szintén született róla cikk](#).

*Itt lezárom a cikket, mert így is hosszúra nyúlt. Sok mecha anime van még, amit nem tudtam megemlíteni, mert nem láttam, vagy nem fért bele. De itt állhat sorban az SSSS. Gridman, az elvontabb RahXephon, a felejthető Heroic Age, a Vandread, ahol külön élnek a férfiak és nők (AniMagazin 50.), vagy az olyanok, amikben csak feltűnik a mecha és nem domináns, mint a Ghost in the Shell vagy a Guilty Crown.*

*Összevetve a dolgokat, azt mondom, hogy aki ismerkedne a mecha animékkel, inkább valamely nagyobb franchise ismertebb darabjával kezdjen. Ha bejön, lehet tovább menni, ha nem, akkor érdemes még közülük többel is próbálkozni, mert eléggé eltérők, vagy egy különálló címmel is kezdhünk, de ott nagyobb eséllyel futunk bele nem annyira jó animékbe.*

