

# Animazid

## Tian Guan Ci Fu



**Ahiru no Sora**



**GATE**



**Street Fighter 1.**



**Sengoku Jidai  
és az animék**





## Impresszum

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

### Szerzők:

Iskariotes, Venom, tomyx20,  
 A. Kristóf, Saci,  
 supermario4ever, Edina Holmes,  
 Yuuko, HigashiKata, Dózsa Gergő

## Elérhetőségek

### Cikkek beküldése:

[bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu)

### Információ, kérdések:

[info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu)

**Weboldal:** [animagazin.hu](http://animagazin.hu)

**Facebook:** [fb.com/anipalace](https://fb.com/anipalace)

**Twitter:** [twitter.com/anipalace](https://twitter.com/anipalace)

### Instagram:

[instagram.com/animagazinhu/](https://instagram.com/animagazinhu/)

## AniPalace

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



## Dragon Hall+TV

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

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

## Előző szám

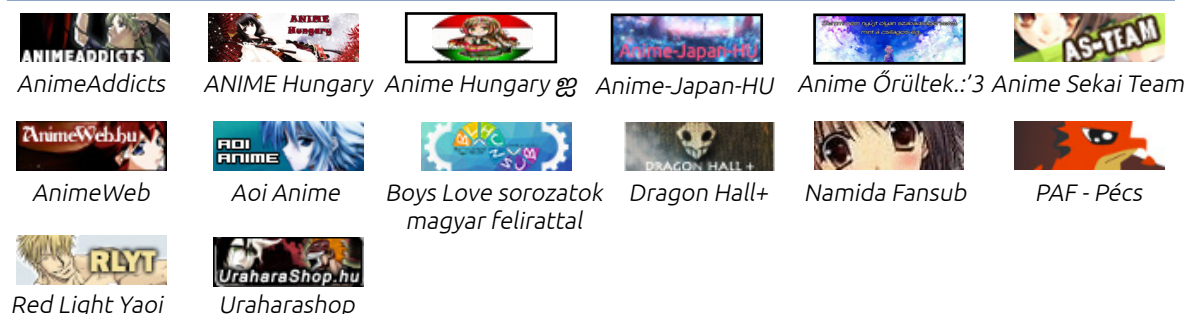


**Korábbi számainkat keresd**  
**a weboldalunkon:**  
[animagazin.hu](http://animagazin.hu)

## Kiemelt partnerek



## További partnerek



# 59.

- Ezt a magazint úgy nézd át, hogy többet nem látod ezt a dizájnt - mondta nekem az 59. szám végső ellenőrzése előtt Hirotaka. Nyugalom, nem szűnik meg az AniMagazin, csak szimplán dizájnt váltunk a 10. évforduló alkalmából, amit már nagyon várunk. Persze ettől még továbbra is látható lesz ez a kinézet az előző magazinok

lapozgatásakor, de mint átnézendő dizájn, vagy mint új szám környezet, tényleg ez az utolsó megjelenése. Így térjünk is rá a mostani tartalomra.

Végre elbúcsúztunk a rettenetes 2020-tól, így itt az ideje értékelni a tavalyi animés felhozatal! De ehhez most én pont nem írtam, mert örömmel láttam, hogy a többiek minden címet említettek, ami szerintem is fontos volt, nem szükséges ismételni. Azt viszont itt mindenképp elárulom, hogy számomra az év animéje egyértelműen a *Tian Guan Ci Fu* lett. Részben ezért is került címlapra, részben pedig azért, mert végre készült belőle anime adaptáció, amivel gátlástalanul tovább reklámozhatom kedves magazinunkban a legnagyobb kedvencemet. Ezeket a bishounen címlapokat olvasóink közül talán kevesebben szeretik, mint a moe és/vagy szexi lányokat. Ez sajnálatos tény, de mindig igyekszünk és szeretnénk minél szélesebb réteg felé nyitni, pl. több danmei rajongót is bevonítani!

Persze ha lapoztok, további érdekes címeket és szélesebb réteget vonzó tartalmat találtok, de azoknak nehéz kedvezni, akik csak a címlapra buknak. Tehát sok-sok kategóriánk telt meg tartalommal, itt most csak néhányat emelnék ki közülük: a Kontroller ismét a legaktívabb rovat az Anime mellett, *Street Fighter*, 2D-s Nintendo és *Pump it Up* bemutatók várják a játékosokat. Távol-Kelet kategóriánknál új cikkírókat köszönhetünk Dózsa Gergő, kedvenc mondoconos előadónk személyében! Örülök, hogy minket is megörvendeztet írásával. És hosszú idő után ismét tartalom került a Sensei tutorial rovatba is. Ráadásul fontos és aktuális téma: szerkesztőnk, tomyx20 összeválogatta az ideit, magyar felsőoktatásban induló japán szakokat. Reméljük, minden érintettnek segítségére lesz a februári jelentkezési határidő előtt.

Végezetül további jó tartalom böngészést és olvasást kívánok! Köszönöm, hogy letöltöttétek ezt a számot is, a cikkíróknak-szerkesztőknek pedig, hogy így az ünnepek alatt-után is ilyen aktívak voltak (szerkesztési szempontból külön öröm, hogy most picit rövidebbek lettünk, hehe). Márciusban szeretettel várunk ismét mindenkit az új dizájnnal a születési, 10. évet ünneplő AniMagazinban, ami ráadásul a 60., szép kerek számunk lesz.

- Catrin



**ANIME**

**04** Tian Guan Ci Fu  
Catrin

**12** Ahiru no Sora  
Yuuko

**15** Dumbbell Nan Kilo Moteru?  
Hirotaka

**18** Téli szezonajánló  
Hirotaka

**27** Szezonos animékről  
Yuuko, Catrin

**32** Anime évértékelő 2020  
Yuuko, Hirotaka, Venom

**42** TOP 10 vámpír  
Venom

**46** Gate - Kapunyitási pánik  
Iskariotes

**52** Detective Conan 1000  
tomyx20

**MANGA**

**57** Green Worldz  
A. Kristóf

**60****64****LIVE ACTION**

Hotel Del Luna  
Yuuko

**KÖNYVTÁR**

Slayers light novel  
A. Kristóf

**KONTROLLER**

Street Fighter 1. rész  
Venom

A 2D-s Nintendo korszak  
supermario4ever

Pump It Up Mobile Edition  
HigashiKata

**TÁVOL-KELET**

Sengoku Jidai és az animék  
Dózsa Gergő

**90** Fuji Panoramic Ropeway  
Saci

**ZENE**

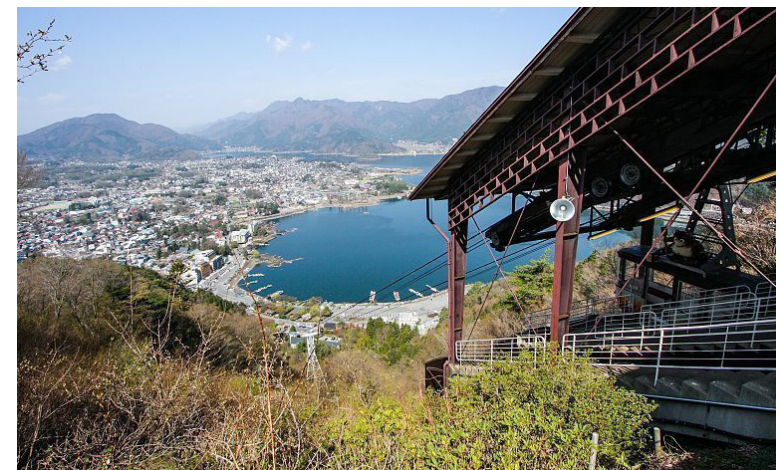
**93** Ismert K-pop előadók dalai 5.  
Edina Holmes

**KREATÍV**

**99** 2020 legjobb photoshootjai  
cosplay.hu

**SENSEI TUTORIAL**

**104** Egyetem, egyetem te csodás  
tomyx20





# TIAN GUAN CI FU

ÍRTA: CATRIN

## HEAVEN OFFICIAL'S BLESSING

天官賜福



*Ismét Mo Xiang Tong Xiu (MXTX) műről, pontosabban annak donghua adaptációjáról írok. A Heaven Official's Blessing (kínaiul Tian Guan Ci Fu) regényről már olvashattatok egy remek ismertetőt az AniMagazin 52. számában, és most nézzük az anime változatot is. Rajongóként nehéz objektivitásra törekednem, de igyekszem főként azoknak írni ezt az ajánlót, akik még nem ismerik a Tian Guan Ci Fut, vagy esetleg még csak szemeznek vele.*

Fontos leszögezni, hogy az eredeti mű egy 252 fejezetes webnovel, ami 5 nagy történetívre tagolódik (plusz a ráadás fejezetek - ezeknek az íveknek a címeire hivatkozom hirtelen ötlettől vezérelve a cikk alcímek során), ebből ez a mostani 11+1 részes évad körülbelül 30 fejezetet dolgoz fel. Tehát a donghua cselekménye még csak egy kis bevezető, az első nagy történetív felénél jár (néhány kisebb arcot dolgozott belőle fel), rengeteg összefüggés, karakter és esemény van hátra. Ráadásul a Mo Dao Zu Shi és a Scum Villain adap-

tációkhoz képest ez a sorozat sokkal regényhűbb, tempóját és romantikáját nézve is.

Így aki a regény ismerete nélkül szeretne belevágni, számítsen rá, hogy sokkal „kevesebbnek”, „egyszerűbbnek” fog érződni a történet annál, mint amennyit a rajongók ömlengései és a TGCF világképe sugall. Elvégre, egészét nézve ez egy rendkívül összetett és epikus történet, gyönyörű és hatásos érzelmekkel, sorsokkal, üzenettel. Reméljük, hogy kapni fog még 7 hasonlóan színvonalas donghua évadot, hogy ebben a formában is kiteljesedhessen, addig pedig élvezzük a már elkészült ügyes és kedves sorozatát.

### 'Virágért Nyúló Véreső' története

A TGCF világképe az ókori és középkori Kínára hajaz fiktív államokkal, fantasy környezettel - Kínának ténylegesen csak földrajzi területe (Góbi-sivatag), nyelve (han dialektus) és persze kultúrája, vallási hagyományai jelennek meg, amiket átítat MXTX saját kreativitása. A világ három

nagyobb részre tagolódik: szellemek, halandók és istenek birodalmára.

A történet központi alakja, egyik főszereplője, a Felséges Koronaherceg (Taizi Dianxia), Xie Lian - egy taoista kultivátor, aki két bukás és 800 év vándorlás után harmadjára emelkedik fel az istenek közé. Régi-új pozíciójának köszönhetően hozzá is lát mennyei feladataihoz: ki kell vizsgálnia néhány gyilkossági ügyet, amivel a démonok már hosszú ideje fenyegetik a halandó embereket. A másik főszereplő a Virágért Nyúló Véreső (Xue Yu Tan Hua), Hua Cheng - egy szellemkirály, akitől rettegnek az istenek, ő mégis, Xie Lian felemelkedése után egyből megjelenik mellette, hogy a segítségére legyen a nyomozásban.

A donghua első évada két ilyen rejtélyes esetet mutat be, amelyek során kiderül, hogy nemcsak a démonok/szellemek, hanem több isten is érintett ezekben az ügyekben. Emellett láthatjuk Xie Lian és Hua Cheng ismerkedését, jól működő párosát, ami egyszerű természetességgel mutat túl az általuk képviselt birodalmak ellentétén. Persze együttműködésüket számos rejtély övezi, így lényegében Xie Lian mellett, hogy mennyei tisztviselők után takarít, folyamatos kíváncsisággal lesi Hua Cheng lépéseit is: miért segít neki a szellemkirály?

Bár vannak olyan olvasók, akiknek kezdetben, a regény minden hintése ellenére sem egyértelmű, hogy az ökrös szekéren felbukkanó fiú, San Lang valójában Hua Cheng, én most mégis gátlástalanul lespoilerezem ezt az infót.







Részben azért, mert az adaptáció sem csinál titkot belőle, részben pedig azért, hogy kiemelhessem: Xie Lian sem naiv, pontosan tudja, ki keveredett a társaságába. Kettőjüknek ez a kis játéka, saját identitásuk eltitkolásával, pontosabban ki nem mondásával egy nagyon fontos fűszere és kémiaja az első évadnak.

A sorozat tempója, a történetívek zárása jól működik, egy kicsit a japán misztikus-nyomozós epizodikus animékre emlékeztet, de a főszereplők múltjának, motivációjának hintése, valamint a többi karakter megjelenése jóval nagyobb sztorit sejtet az eddigiek mögött. A cselekmény tényleg rendkívül regényhű, követi annak szerkezetét, a készítők nem vetítettek előre többet, mint kellene, nem vágtak ki semmi fontosat. És ami a legjobb: nem halványítják el a főszereplők között alakuló románcot sem, sőt nagyon szépen és ügyesen hangsúlyozzák. Eddig jóval bátrabban, mint a Mo Dao és Scumbag sorozatok.

Fontos kiemelni még a mű humorát, könnyedségét, már a regényt is - minden hatásos

drámája ellenére - így jellemezte MXTX. Poénos jeleneteit, lazaságát szerencsére a donghua is jól visszaadja, a történet hangulata így tényleg inkább kellemes és könnyed, a feszültebb, izgalmasabb jelenetek mellett. Ez az összetettség csak még szórakoztatóbbá teszi, mert a humora helyzetkomikumból és a karakterek jelleméből fakad, nem buta animés klisékből (bár hozzáteszem, a szokásos mókás SD-chibi fejeket szintén nagyon jól alkalmazták).

### **'A koronaherceg, akiben az istenek gyönyörködtek' és a többi karakter**

A TGCF szereplőinél különösen igaz, hogy nem szabad elkönyvelnünk őket első benyomásaink alapján. Itt van kapásból Xie Lian, egy szerencsétlennek és kedvesnek, már-már gyengének és naivnak tűnő isten. Ugyanez a karakter egy erős, mindenkin és minden helyzeten könnyedén átlátó, tiszteletre méltó halhatatlan, egy tapasztalt bölcs, akinek a viselkedéséből árad a taoista filozófia. Amellett, hogy nagyon szerethető és mókás karakter, jóval komplexebb oldalát is láthatjuk. Fiatalon egy ragyogó királyság koronahercege volt, és képességeinek köszönhetően hamar istenné vált, amit hatalmas veszteség követett. 800 évvel később Xie Lian szemetet gyűjt, akár a földről is eszik, közömbösen szemléli az erőszakot, mások halálát, és legtöbbször nem tudja, hogy sírjon-e vagy nevessen az elé táruló helyzeteken. És mégis, újra áthatja az igazságérzet, a segítőkészség, él



a kapott lehetőséggel. Ezek mind-mind megjelennek a donghua 11 része alatt is, persze van, ami még ködösen, vagy amiről csak aprócska mozdulat tanúskodik, de ezek Xie Lian jellemzői.

Ugyanilyen színes és sokoldalú MXTX majdnem mindegyik karaktere, többek között azért is ilyen sikeres író, mert jellemzően „szürkék” a szereplői, az antagonista oldalt sem lehet csak fekete négybe bélyegezni, és a főhősök sem szentek (még ha annak is tűnnek), megvannak a maguk bűnei. Hua Cheng ugyan az eddigi anime részek alapján elég rejtélyes karakter, nem sok derült ki róla, de így is egyértelmű, hogy nem csupán egy könnyörtelen szellemkirály. Xie Liannel végig figyelmes, kedves, odaadó, igyekszik folyamatosan a segítségére lenni, pláne hatalmas tudásával, ugyanakkor visszafogottan, a háttérből szemléli az eseményeket. Különösen jó látni, hogy az egész jelleme tényleg egy Pusztító démont, a Négy Nagy Csapás egyikét rejt, ugyanakkor a guberáló isten közelében egy kissé bizonytalan, aggódó, érzelmes és édes fiúvá szelidül.



San Lang álneve is kifejezetten Xie Liannek szól, az első epizódvégi narrálásából pedig egyértelmű, hogy már a múltja is összefonódott a korona hercegével.

Akik még remekül szolgáltadják a humort, azok Nan Feng és Fu Yao, a két rivális (és mégis bajtárs) mennyei tisztviselő, akik szintén segíteni szeretnének Xie Liannek, és kicsit sem nézik jó szemmel San Lang jelenlétét. A többi istenből egyelőre nem sokat láttunk, de mind-mind szimpatikus megjelenést, érdekes belépőt kaptak elsőre. Annak pedig rajongóként külön örülök, hogy a nőcsábász Pei Ming múltját milyen hatásosan bemutatták, még egy visszafogott csók és ágyjelenet - mármint pillanat - is belefért, igazán illeszkedve a karakterhez.

### 'A lehetőségek végtelenek' egy adaptáció számára...

...Haha, szép is lenne! De sajnos minden az anyagi vonzat és a cenzúratörvény függvénye. Az adaptációk így nem lehetnek pl. annyira véresek, mint az eredeti mű, Kínában nem lehetnek annyira „gayek” sem, mint az eredeti... bár vannak kivételes megoldások... A minőség pedig tényleg attól függ, mekkora összegből gazdálkodhat egy stúdió.

A Haoliners Animation League munkája színvonalas lett. Látható, hogy igyekeztek minden jelenetet gondosan megrajzolni, a 3D-s megoldások sem zavaróak, belesimulnak a szép animáció-

ba. Érződik persze, hogy az egyszerűbb dizájn, a kevesebb akció és a csak képekből álló OP-ED az, amiken jobban spóroltak, ettől még a hátterek és a karakterek gyönyörűek, kellemesek a szemnek. Az OST is elég változatos lett, szép válogatás, szeretem hallgatni, az endingek kifejező, de átlagos hatású zenék (nyálas kínai számok) - elsőre az opening is annak tűnt, de 1-2 hallgatás után megváltozott a véleményem. Annyira hatásos nyitány a képekkel együtt, hogy teljesen visszaadja a TGCF érzelmeit, stílusát, szépségét, és valahol fájdalmát is. A hangszínesek is egytől egyig passzolnak, a főszereplőkön túl Fu Yao lett még a kedven-cem, van valami kellemes játékosság, fiatalos báj a hangjában, ami nagyon illik egy ilyen szarkasztikus szépfiúhoz.

Legkiemelkedőbb talán a rendezés lett, tényleg úgy éreztem, hogy a részek felosztása, a jelenetek kezelése totálisan működik. Nem is túl rohanós, nem is lassú a tempó. És imádom, ahogy Hua Cheng jellemét megragadták, olyan apró kis mozzanatok adtak hozzá, amit a regény Xie Li-



an-fókusza miatt csak sejthettünk - és mindenki teljesen karakterhű maradt. A Haoliners stúdió nem próbálja elfedni Hualian románcát sem, az adaptáció hűségét nézve pedig hosszútávon gondolkodik, nagyon remélem, hogy végig feldolgozhatják a történetet.

### 'Fehér Ruhás Sorscsapás'-ként érkezik némi kritika

Kritika az adaptációról, a munkálatokról és a nézőkről. Minden eddigi dicséret ellenére természetesen ez a donghua sem tökéletes (persze az eredeti mű sem, elvégre MXTX is folyamatosan fejlődik, de annyira zseniális az egész, hogy minden hibáját lazán feledtetni). Elég sajnálom, hogy nincs a stúdiónak lehetősége arra, hogy pár éven belül megvalósítsa a mű teljes adaptálását. A TGCF komplexitása és terjedelme miatt megkívná, hogy ne mini-évadokban, hanem egyben élvezhessük animeként is, akárcsak pl. az FMA-t; úgy működik, úgy üt igazán.





Jelenleg akármennyire regényhű adaptáció, ilyen kis szeletként sok nézőnek - akik nem érdeklődnek az eredeti iránt - ez kevés lesz, átlagos lesz. Pedig szerintem már csak kínai közege, kultúrája miatt sem átlagos. A rajongók viszont imádják, de mi is találunk azért benne 1-2 hiányosságot. Szumma volt 1-2 összevont jelenet, és 1-2 információ, ami kimaradt - de ezek így is működtek, vagy később is pótolhatók, csak olvasóként feltűntek. Picit a tempó is néha túl gyorsnak hatott, de sosem annyira, hogy ez zavaró legyen.

A karakter arcok viszont lehetnek volna egyedibbek, és az elején Xie Lian és Hua Cheng színészeinek játéka is annyira hasonlónak tűnt (naná, hasonlóan édesek egymással!), hogy már-már egyforma volt a hangzásuk.

Rá is térnék a „munkálatokat érintő kritikára”. Ugyanis a hangok terén nem ment minden simán... Kezdve azzal, hogy pár hónappal az anime megjelenése előtt hangstúdiót váltottak a rajongói kritikák (még valószínűbb, hogy produkciós érdekek) miatt. Pedig a trailerben hallott játék is épp olyan tetszetősnek tűnt, mint amit végül kaptunk. A szezonhajtásban szintén „előferdült” még hang-probléma: volt néhány jelenet, aminél nem jól animálták a szájmozgást az éppen beszélő karakterhez - ezeket utólag javították. Továbbá sajnos több plágium ügy is érintette a TGCF-et. Egy opening artot és egy rövidebb akciójelenetet kellett kivágni emiatt. Sajnálom, hogy 1-2 alkotó így keresztbe tett a stúdiónak, ahogy azt is, hogy nem volt náluk senki, aki időben felülvizsgálta, észlelte



volna ezeket. Remélem, a jövőben nem lesz ilyen gondjuk. Viszont az jó, hogy eddig nem nagyon kellett cenzúrázniuk. Érdekesség ezzel kapcsolatban, hogy az adaptáció produkciós cége a Bilibili, aminek a manga kiadásai között is számos BL csók és szexjelenet fordul elő (egy részük mutatva, egy részük kitakarva... nem is értem), lehet, ezért bátrabbak a TGCF esetében is az érzelmek ábrázolásánál. Bár most a Mo Dao Zu Shi Q évad sem panaszkodhat romantikus Wangxian pillanatok terén a Tencentnél (érdekesebb, mert náluk futott a szintén a Haoliners stúdiónál készült Spiritpact is, amiben volt csókjelenet - ehhez képest a Mo Dao donghua romantikája eddig visszafogottabb volt).

Ami pedig a nézőket érintő kritikámat illeti... Nem, nem a fandomot szeretném most elővenni, pedig lehetne itt is (ahogy mindenhol, pláne a kínait), hogy mennyire hisztisek, hangosak egy-egy ügyben. A személyes fájdalmam inkább az, hogy tudom jól már a regény tekintetében is, hogy ez a történet és ez az adaptáció hatalmas siker lenne a legtöbb animés körében, ha Xie Lian nő lenne. Akkor ugyanis sokkal többen ismernék el a TGCF nagyságát, sokkal többen kapnának egy olyan romantikus párt, amit mindig is hiányoltak az animés felhozatalból... A hiba persze nem abban van, hogy Xie Lian nem nő, hanem hogy sokan nem tudnak vagy nem akarnak a férfi-férfi románcra ugyanúgy, ugyanolyan természetességgel nézni. Kár érte, túl jó ez a történet ahhoz, hogy emiatt kevesebbekhez jusson el. Nyilván ér-

tem a kritizált réteg álláspontját, csak sajnálom, és Xie Lian nővé tételét sem kívánnám soha, ami az eredeti mű hatalmas szembeköppése lenne, pláne hogy szerintem ezzel a BL felállással még jobban üt az egész cselekmény. Csak érdekes tény, hogy önmagában ez a fantasy sztori és romantika az ilyen ellenérzések nélkül tényleg ott lenne a legnagyobb címek között, nem csak a kvázi fujoshi fandomban. Tudom, nehéz elhinni, hogy még mindig a bevezetőben említett objektivitásra törekszem, de optimista vagyok, és bízom benne, hogy idővel még sikeresebb lesz a TGCF, pláne ha továbbra is ilyen jól adaptálják.





## ‘Mennyei áldás’ minden felületen

A Bilibili egyre jobban figyel a külföldi fandomra, így tavaly elindították a Youtube előfizetési lehetőségüket is. Ezáltal könnyedén nézhetjük premier időben a TGCF-et, ráadásul hivatalos angol felirattal.

De megemlíteném emellett az igényes magyar feliratot is: szintén a Boukendan csapat készíti, ahogy a Scumbag esetében is ([AniMagazin 58.](#)). A regény ajánlójánál Nelli már megosztotta a teljes angol fordítást, így most kiemelném, hogy a magyar is folyamatosan készül. Lektorunk, Risa egy éve kezdte fordítani, amit a magazinban folyamatosan reklámozunk is ([11. oldal](#)). Szívvel ajánlom minden érdeklődőnek, mert igényes, mesés és hatásos fordítás, teljesen visszaadja a mű csodálatos hangulatát. Azért is emelem most ki, mert az anime feliratának készítése során is felhasználták, valamint az ebben a cikkben szereplő elnevezések, alcímek magyar változatát is Risa fordításából kölcsönöztem.

Maradva a regénynél a Mo Dao Zu Shi kiadás sikerén felbuzdulva a Művelt Nép Könyvkiadó bejelentette, hogy 2021-ben kiadják a Tian Guan Ci Fut is, de még nem tudni, mikor (a tajvani 6 kötetesre tervezett kiadásból most februárban jelenik meg az első kettő - a modaónál az ő verziójukból dolgozott a kiadó). Őszintén mondom, én tartok ettől a kiadástól, nagyon-nagyon sajnálnám, ha



annyi hibától és anglicizmustól hemzsegne, mint a MDZS. És méltatlan is az eredeti művekhez egy ilyen munka. Ráadásul annyira szeretem a rajongói fordítását, hogy szívesebben venném kézbe annak a nyomtatott változatát. Pedig rajongóként mi mást kívánhatna az ember, mint hogy az anyanyelvén is elérhetőek legyenek hivatalosan ezek a művek. Tavaly a modaót is lelkesen fogadtam, sajnálom, hogy ilyen rossz szájíz is társul hozzá.

## ‘Extrák’

Idén február 16-án érkezik egy special epizód a donghuához, ez is a regény alapján, lényegében 12. résznek is vehető, mert ez tartalmazza az arc tényleges zárását, kis átvezető a következő történetív előtt. Nagyon várom, mert az egyik kedvenc jelenetem az az éjjeli beszélgetés Xie Lian és Hua Cheng között, továbbá az endingben is látható gyűrű átadására is sor kerül benne, ami szintén meghatározó elem. A következő számban mindenképp írok majd az epizódról, utána való-



színűleg csak 2022-ben fog folytatódni a TGCF donghua, a stúdió már dolgozik rajta.

De addig sem maradunk Hualian nélkül, elvégre hetente fut a manhua változat, ami jelenleg kb. ott tart, ahol a donghua első évada végetért. Izgalmas összehasonlítani a kettőt, de az külön cikket érdemelne. Egyszer mindenképp írok majd a manhuáról is, mert szintén nagy kedvencem, STARember artja csodálatos, és valamivel még bevállalásabban adaptálja a regényt, mint az anime, bár sajnos többet kell rövidítenie rajta.

Elvileg szintén idén kezdik el forgatni a történet live action változatát is, de akárcsak a magyar kiadástól, ettől is tartok, mert a kínai doramák nem ússzák meg nagy cenzúra nélkül. Így viszont annyira sokat veszítene a történet, hogy nehéz elképzelnem jól működő sorozatként. Ahogy a színészválasztás sem egyszerű kérdés.

*Az ajánló végére sajnos erősen szubjektív cikk lett ebből, de remélem, sikerült kedvet hoznom a sorozathoz.*



regény alapján

**Stúdió:**

Haoliners Animation League

**Hossz:** 11x25 perc + 1 special

**Év:** 2020

**Műfaj:** fantasy, kaland, romantika, dráma, vígjáték, danmei



# AJÁNDÉK HÁTTÉRKÉP A CIKKHEZ

## TIAN GUAN CI FU



*Kattints a képre!*





# Tian Guan Ci Fu regény magyarul!

Fordító: Risa

Az első 75 fejezet már elérhető az *alábbi oldalon*!

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

## Szinopszis:

Érted legyőzhetetlenné válok!

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

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



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

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

**Hossz:** 244 fejezet + 8 extra  
fejezet







# AHIRU NO SORA

ÍRTA: YUUKO



*Kosárlabda és anime? Erre a két kulcsszóra általában a Kuroko no Basket szokott az embereknek és a keresőnek is az eszébe jutni, vagy esetleg néhányaknak a Slam Dunk is beugrik még. De jelenlegi cikkünk alanya az Ahiru no Sora, ami egy 2004 óta futó mangának az adaptációja. A mangát Hinata Takeshi írja és rajzolja.*

A Kuroko no Basket az Ahiru no Sora főszereplője nem más, mint a padlócirkáló Kuroko Sorata, aki apró természetének ellenére reménnyel és nagy ambíciókkal telve lépte át a Seirin-Kuzuryuu Gimnázium tornatermének ajtaját... hogy aztán álmait négy rosszarcú fazon rögtön a földre is tiporja. És itt fejezem be az összehasonlítást, mert nincs is rá semmi szükség. A Kuzu Gimi fiú kosárcsapata csak pár semmirekellőből áll, akik a klubszobában lógnak délutánonként, és nem mutatnak sok hajlandóságot a kosarazáshoz, vagy úgy általában a sportszerűséghez se. De Sorata nem adja fel, mindenképpen meg akarja téríteni a srácokat, hogy végre legyen pár emberke, aki hajlandó játszani vele. Erőfeszítéseit jelentős méltóság- és nápolyimorzsvavesztés után viszonylagos siker koronázza, és a megtért banda nyakig belemerül a kosárlabdázás rejtélyes világába. A meglepően érzékeny lelkivilágú Momoharu és három csatlósának megnyerése után Sorata hamarosan újabb szerencsétleneket is beszervál a csapatba – a többféle értelemben is reménytelenül nőimádó Chiaki-senpai után még egy megtért rosszfiút, később pedig egy vérszegény égimeszelőt is beújíjt.

Kell is az erősítés, hiszen kedvenceink rögtön az InterHight tűzték ki célként. De ez a bizonyos cél még nagyon messze van, hiszen előtte át kell vennünk párszor a kosárlabda alapjait! Talán még nem említettem, de itt mindenki egy hatalmas idióta, viszont nagyon szerethetőek egytől egyig.

### A tökéletes kosárcsapat receptje

Végül egy 159 centi magas fiatalembert (Kurumatani Sorata), aki naponta ezret dob kosárra. Alaposan klopfold ki, szórd meg az általa rend-



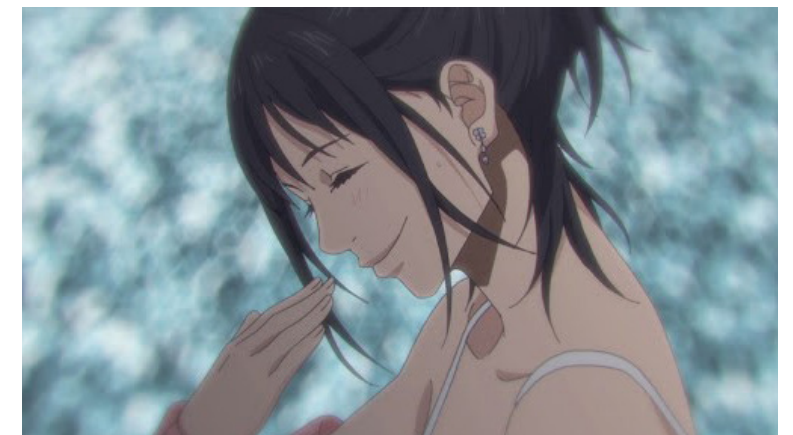
szeresen fogyasztott nápolyi morzsáival. Ezután készítsd el a panírt. Összetevők: egy meglehetősen tsundere ex-bandavezér (Momoharu), aki zord külseje ellenére kisebbségi komplexusban szenved, és egyszerűen képtelen bedobni a labdát a kosárba. Ne felejtkezzünk el az ízesítésről sem, jól fűszerezzük meg a három további emberkével, akik a létszám kitöltése és a hangulat oldása miatt szükségesek. Későbbiekben azért nélkülözhetetlenek lesznek. Dobjunk hozzá egy medveméretű, afrofrizurás fazont (Chiaki), aki meg van róla győződve, hogy ő egy igazi Casanova. Az így elkészült csapatot végezetül szórd meg néhány titkos hozzávalóval, akiknek a kilétét megérkezésükig fedje jótékony homály. Fő a meglepetés!

De vegyük komolyabbra a szót, és térjünk rá a többi szempontra. Kedvelhető szereplők, vicces jelenetek, röhejes frizurák és kosarazás végkiismeretlenség. Mi kell még ide?

A sorozat második felére azonban egyre drámaibbá válnak a dolgok, ami az eddigiek alap-



ján kissé meglepőnek tűnhet, de ha jobban belegondolunk, akkor egyáltalán nem az. Míg az elején csak Sora veszi komolyan a kosarazást, addig mondhatni csak számára van tétje a dolgoknak. Azonban ahogy a többiek számára is egyre fontosabbá válik a csapat és maga a kosarazás – úgy nőnek a tétek is. Azoknak, akik eddig csak játéknak fogták fel, most egyre komolyabban veszik az edzéseket, és azoknak, akik bizonyos okok miatt egyszer már lemondtak a kosárlabdázásról, szintén egyre több veszténivalójuk lesz – és bizony vesztenek is, többféle értelemben.





Jól állt a sorozatnak, hogy kicsit komolyabbra fordultak a dolgok, azonban néha már túlságosan is komolyak lettek.

A sorozat drámai része meglepően jól működött, szép karakterfejlődéseket kaptunk. A srácok nagyon a szívemhez nőttek, minden hülyeségükkel, esetlenségükkel, hibájukkal és problémájukkal együtt. Tobinak például valami nagy gond van a fodrászával, mert túl gyakran változott a frizurája, és nem mindig előnyösen. xD Talán még nem említettem, de kifejezetten rajongok a megtért rosszfiúk toposzért, és jópár tagot nagyon megszerettem. De az ellenfelek közül is vannak emlékezetes karakterek. Jó volt, hogy kaptunk néhány – azért lelkiileg néhol megterhelő – kitérőt kosárlabdázás és kosárlabdázás között. A meccseket azért gyakran túlnyújtották, hetente elég szívás volt nézni, főleg úgy, hogy az elejétől követtem, viszont egybe nézve ez azért annyira nem lehet zavaró.

A sorozat előnyének igazából a „realitását” mondom. Itt is kapunk pár zónajelző szemszíkrajzást, de a mentségére legyen mondván, hogy csak egy karakternél, és nem is a csipet-csapatból, valamint az Ahiru no Sora jóval a Kuroko no Basket előtt kezdte pályafutását mangaként. És nem is megy át shounen fightba az egész, ahol öt másodperc fél epizódot jelent. Ez azonban egyszerre hátrány is. Az tetszett, hogy a full amatőrökből álló csapatunk nem lett pár hét alatt legyőzhetetlen frissen felfedezett zsenik gyülekezete, ha-



nem keményen meg kell küzdeniük minden apró eredményért is. De azért kicsit már túlzásba vitték ezt a nagy realitást, szóval nagyon szeretnék egy folytatást. Bár az Ahiru no Sora 50 részes, viszont a csapat története még csak ezután kezdődik el igazából. Remélem, hogy lesz folytatása.

### És hogy mi kellene még ide?

Öhm... Kezdjük talán a látvánnyal, ami finoman szólva elég gyenge. Azért 2020-ban már nem ilyen sok állóképet várna az ember egy spor-



*„A sorozat drámai része meglepően jól működött, szép karakterfejlődéseket kaptunk.”*

tanimében sem, főleg, ha előtte már 2012-ben letettek az asztalra – bár speciel nem ez a stúdió – egy *Kuroko no Basket*-et. A mangaka is szóvá tette ezt – nem is túl finoman. A karakterdizájn első ránézésre elég furá, főleg a karakterek szájának a rajzolása. Viszont kifejezetten üdítő látvány, hogy nem full ikemen karakterek rohangálnak a pályán, ez pedig hozzásegíthet, hogy az ember jobban értékelje a kifejezetten dögös karaktereket.

*Ért egy kis sokk, amikor rájöttem, hogy ugyanaz a stúdió készítette ezt a sorozatot, mint amelyik életem legutáltabb animéjét is elkövette. Astarotte no Omocho!... már a gondolatától is szemrángást kapok. Viszont az Ahiru no Sora-t nagyon megszerettem, és bátran ajánlom a sportanimék kedvelőinek.*



**Cím:** Ahiru no Sora, Ahiru's Sky

**Hossz:** 50 x 24 perc

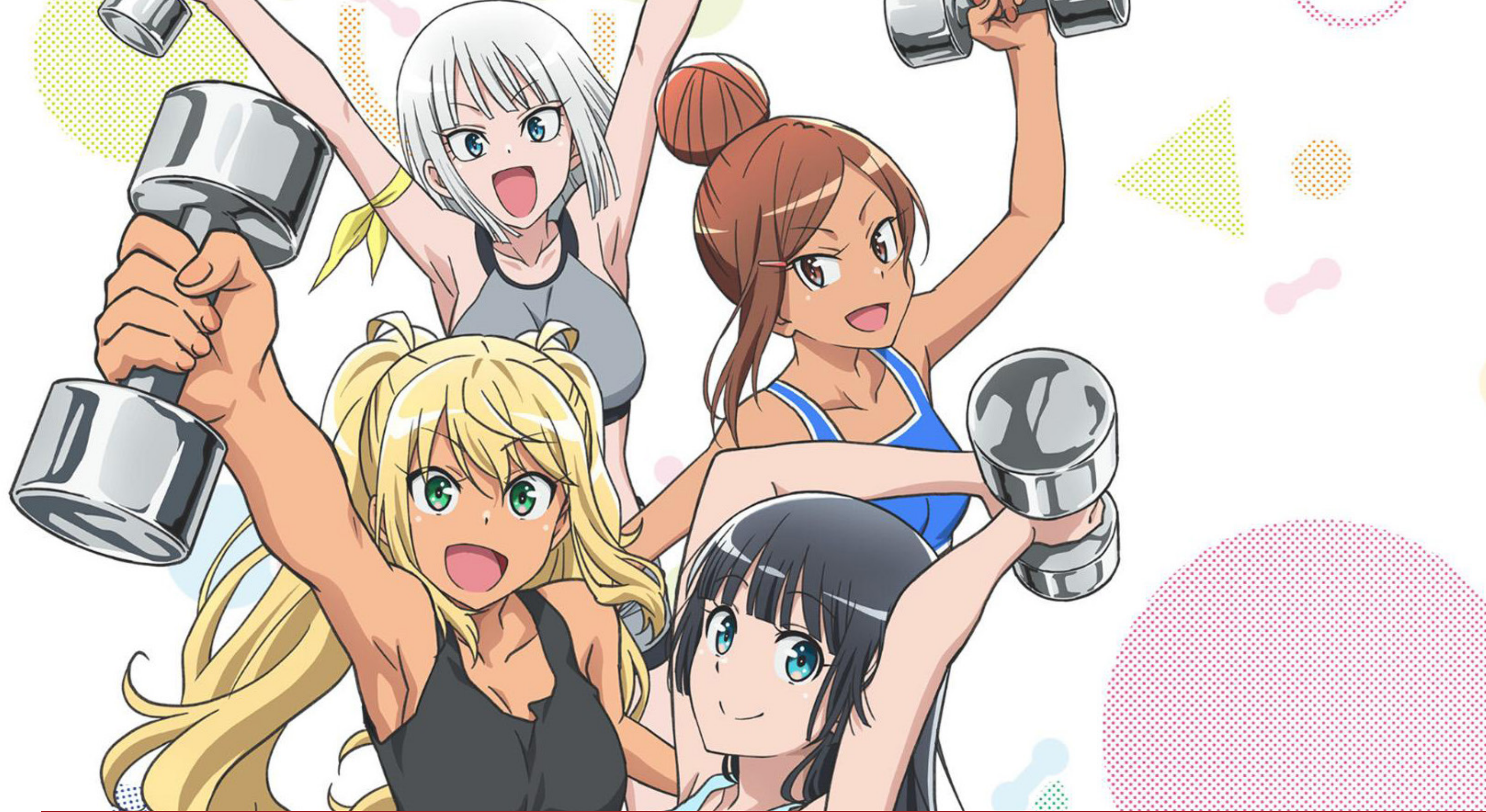
**Évszám:** 2019-2020

**Műfaj:** dráma, vígjáték, sport, kosárlabda

**Értékelés:** MAL: 7,4 / imdb: 7,5

*Animegun profil*  
*Források: IMDb, MAL*





# DUMBBELL NAN KILO MOTERU?

ÍRTA: HIROTAKA



*Egy kis testmozgás sosem árt, főleg mostanában, mikor így vagy úgy, de többet tartózkodunk otthon. De ha mást nem is, animét miért ne nézzünk a témáról, pláne ha főként csajok a szereplők.*

A *Dumbbell Nan Kilo Moteru?* 2019-ben került adaptálásra Sandrovich Yabako és MAAM 2016 óta futó mangájából. Előbbi a történetet, utóbbi a rajzot készíti. Animéből mindössze a megszokott 12 részes etapot kaptuk, de egy könnyed kikapcsolódásra és szórakozásra tökéletesen megfelel, ráadásul közben pár erősítő gyakorlatot is elleshetünk. Őszintén szólva ez az egyetlen, ami kiemeli az egyszer-nézős vígjátékok közül.

Főszereplőnk Sakura Hibiki, aki szereti a hasát, imád nassolni, így szinte sosem tud ellenállni egy kis falatozásnak. Ennek köszönhetően kiderül, hogy bizony túllépte a - kapaszkodjatok - 55 kilós testsúlyt. Sok nő számára ez maga az apokalipszis, Hibiki is mély depresszióba zuhan. Jó, ez nyilván cikkírói túlzás, de azért szíven üti a dolog.



Barátnőjével Akemivel el is megy az újonnan nyílt edzőterembe, és persze mit lát, kigyúrt pasikat mindenhol, akiknek az izom hátán is izom van. Itt találkozunk Macsó...kém...Machio-sannal (hogy téveszthettem el?), aki a lányok személyi trénere lesz, és csak elsőre tűnik átlagos testfelépítésűnek.

Innentől kezdve lényegében body building slice of life animét nézhetünk. A lányok egy-két kivétellel (osztálykirándulás, kajálda, comiket) többnyire az edzőterembe mennek, ahol újfajta gyakorlatot végeznek el. A sok izomvillogtatás és csini lányok általi szórakoztatáson kívül az anime mondhatni egyetlen, ám legfontosabb és legértelmesebb pontja, hogy minden részben másfajta edzőgyakorlatot tanulhatunk meg, mivel ezeket precízen el is magyarázzák nekünk. Nincs nagy tudásom testépítésből, de nekem korrektnek tűnik a bemutatása. Külön jó dolog, hogy sok gyakorlatot otthon is elvégezhetünk bármilyen eszköz nélkül.

A testépítő csapat szépen bővül, legnagyobb örömünkre, így azon kívül, hogy megtanulunk egy-két edző mozdulatot, a lányok különféle kamerszögekből való mutatása (persze szigorúan a gyakorlat jól megtanulása érdekében) egyéb kellemes élményeket okozhat a nézőkben. Viszont - és ennek azért örülök - nem feltétlen az ecchi a lényeg, hanem tényleg a gyakorlat és annak jobb bemutatása, így megmarad azért a tartalom. (Nem a mellek, a torna!!!). Bár inkább úgy

fogalmaznék, hogy a készítők nem estek át a ló túloldalára, így is azért akad pár öncélú kameraállás, de hát ki vagyok én, hogy bíráljam ezt.

Karakterfronton kezdésnek megkapjuk Hibikit, aki amellet, hogy egyáltalán nem kövér, egy rendkívül vidám és egyszerű lélek. A szórakoztató buta liba típus. Elhivatott az edzésben és a nassolásban, ami ugye szépen kiüti egymást, és erre többször rá is kell ébrednie - de nekünk vicces. Az anime egyébként nem rest olykor a fogyasztott ételek kalória adatait megmutatni.





Hibiki barátnőjének, Akeminek már kicsit több esze van első ránézésre, viszont izomfétises: ha meglátja őket, egyből tűzbe jön és nyálcsorgatásba kezd. Ő a legtapasztaltabb az edzésekben. A másik barátnő Ayaka, apja boksztermet üzemeltet, így ő is bokszolgat, kimondottan izmos csaj-szi.

A lányok tanára különszám, mert egyrészt a tipikus fiatal tanár, aki törit tanít, másrészt pedig híres cosplays, sőt erocosplays, álneven. Így neki is érdemes karbantartania a testét, tehát lemegy az edzőterembe. Nagyon sok vicces jelenet kötődik ahhoz, nehogy lebukjon a diákjai előtt. Végül pedig Gina érkezik, Oroszországból, és azon kívül, hogy szeret edzeni, oda-vissza imádja Putyint. Riválisának tekinti Hibikit, de persze semmi extra nem történik ezzel kapcsolatban. Őt már kicsit feleslegesnek éreztem a társaságba, bőven elegendő voltak számomra a többiek, és mivel később is érkezett a sorozatba, kicsit felejthetőbb is. Végül pedig itt van Macsó...nah...Machio-san (nem igaz, hogy megint elírtam), az edzőtermi alkalmazott, aki tréningruhában átlagos emberi alakkal bír, azonban részenként leszakítja magáról, így kiderül: bizony ő is egy izomhegy, ráadásul híres is. Kedves figura, ő mutatja majd meg a gyakorlatokat és magyarázza el, mi mire jó. Viszont van abban valami groteszk, ahogy egy normál anime szépfiús fej van egy egyértelműen arányaiban is nagyobb testen.

Egyik karakter sem fog bevonulni a saját anime Hall of Fame csoportomba, és olyan sincs,



akiről azt mondanám, hogy elviszi a hátán a showt, minden karakter hozzátesz valamit, bár egyértelműen Machio-san hiányozna a legjobban.

Továbbá említettem már Putyint, aki karikatúraszerűen jelenik meg, de nem ő az egyetlen valószínű személy, mert itt van Machio riválisa, Barnold Shortsinator is, és szerintem nem kell elmondani, kire is utal ez a név.

A Dumbbellt a Doga Kobo stúdió készítette, akiknek ugyan főprofiljuk a kislányos cukiságos animék, azért néha elkalandoznak. Nem kapott igazából kiemelkedő grafikát vagy szemkényez-



tető animációt a sorozat, csak a szokásos, semmi extra. Túl sok helyszínen sem fogunk gyönyörködni, viszont az edzőterem és maguk a gépek megfelelően ki vannak dolgozva. A többi háttér a tipikus anime-városi elemekből építkezik.

A hangok is teljesen az átlagos szintet ütik meg, a seiyuuk sem a legismertebbek, egyedül a tanárnő hangját, Horie Yuit emelném ki. Az opening és az ending viszont nagyon fülbemászó, vidám, egy-két hallgatás után máris megragad, és a szövegére is érdemes figyelni, mert nagyon vicces.

*A Dumbbell is egy olyan anime, ami elé nem szabad nagy elvárásokkal leülni. De mondjuk ki őszintén, ki tenné ezt, amikor tudja, hogy tornázó lányokat fog nézni? Egyszerű szórakozásként viszont remekül megállja a helyét, az edzés téma pedig dob a slice of life hangulaton annyit, hogy ha nem lenne, akkor lehet, meg sem néztem volna, és most ti sem olvasnátok ezt a cikket. Aki szereti a sztorimentes vígjátékokat, az csapjon bele.*



Cím: Dumbbell Nan Kilo Moteru?

Hossz: 12 rész

Műfaj: vígjáték, ecchi, slice of life, sport

Stúdió: Doga Kobo

Év: 2019

Értékelés:

MAL: 7,38 Anidb: 6,93 / ANN: 7,25

[Animegun profil](#)





# TÉLI SZEZON

2021

ÖSSZEÁLLÍTOTTA: HIROTAKA



## 2.43: Seiin Koukou Danshi Volley-bu



regény alapján

**Stúdió:**

David Production

**Műfaj:**

iskola, sport

**Seiyuuk:**Umehara Yuuichirou,  
Ono Kenshou, Aou Shouta

## Leírás

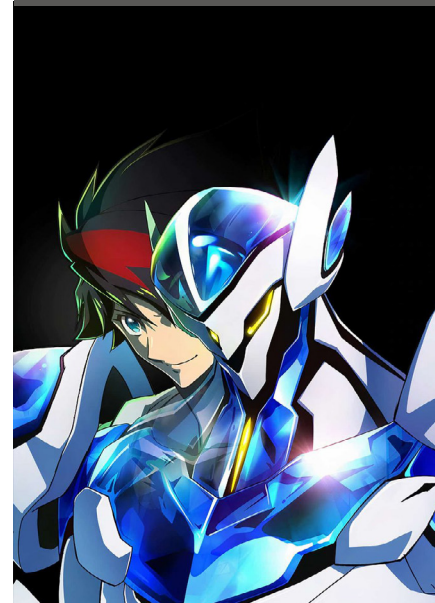
Hajjima Kimichika röplabdajátékos, visszaköltözik Fukuiba, ahol a gyerekkorát töltötte. Itt újra találkozik egykori barátjával, Kuroba Yunival, akivel egy régi veszekedés miatt romlott meg a viszonya. Elkezdik a Seiin középiskolát és csatlakoznak a röplklubhoz, ahol Aoki és Kanno lesz a társuk. Cél a nemzeti bajnokság.

Ám előtte a közép-sulis tornát kell legyűrniük, ami nem lesz könnyű.

## Ajánló

Röplabdás anime, ami nem a *Haikyuu*. De hát ki mondta, hogy nem üthet más a labdába az ismert cím mellett. Egy regényadaptációról van szó, ami 2015 óta fut. A David Productionról csak annyit mondok, hogy *JoJo* és *Hataraku Saibo*, és mindenki képben is lesz a minőséggel. A rendezői széket Kimura Yasuhiro (*JoJo Part 5: Ougon no Kaze*) kapta meg.

## Back Arrow



original

**Stúdió:**

Studio VOLN

**Műfaj:**

akció, fantasy, mecha

**Seiyuuk:**Ono Kenshou, Ozawa Ari,  
Kaji Yuki

## Leírás

Ringarindo területét fal veszi körül, védi és óvja az ott élőket. A fal az isten, és Ringarindo alapja.

Egy nap, egy rejtélyes férfi, aki Back Arrownak nevezi magát megjelenik Esha faluban. Arrow elvesztette a memóriáját, csak egy dologra emlékezik: „A fal másik oldaláról jöttem”. Hogy visszaszerezze a memóriáját, Arrow átmegy a falon túlra, miközben saját magával is meg kell küzdenie.

## Ajánló

Egy új mecha sorozat, rég láttunk ilyet, a műfaj rajongói mostanában kicsit el vannak hanyagolva, szóval ez most jól jön. A Studio VOLN (*Ushio to Tora, Karakuri Circus* (*AniMagazin* 50.)) fogja készíteni, akik eddigi szerény felhozataluk ellenére jól dolgoznak. Rendezőnek sikerült egy sci-fi, mecha szakértőt megszerezni, Tanuguchi Goro (*Active Raid, Code Geass, Revisions*) személyében.

## Ex-Arm



manga alapján

**Stúdió:**

Visual Flight

**Műfaj:**

akció, sci-fi, seinen

**Seiyuuk:**

Kitou Akari, Komatsu Mikako

## Leírás

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

## Ajánló

Már kétszer elhalasztott címről van szó, talán most elindul. Nekem hirtelen Robotzsaru érzetem lett tőle. Főleg akcióközpontú animének néz ki, sok harccal. Egy 2015-2019 között készült mangát adaptál, aminek van egy jelenleg is futó folytatása. A stúdió teljesen újonc, kiderül, mit tesznek le az asztalra. Kimura Yoshikatsu rendezőnek is ez lesz az első munkája.



## Gekidol



original

**Stúdió:**

Hoods Entertainment

**Műfaj:**

zene

**Seiyuuk:**Satou Amina, Hanazawa  
Kana, Akiyoshi Aya

## Leírás

Öt év telt el a rejtélyes katasztrófa óta, melyben egy város hirtelen eltűnt. Egy lánycsoport, a Theatrical Material Systemet használva 3D hologramként jelenik meg a színpadon a posztapokaliptikus város újjáépítése során.

## Ajánló

Idolkodunk, csak ezúttal a környezet kicsit lepusztultabb. De aki szereti a műfajt, az tehet vele egy próbát. A Hoods (*3D Kanojo, Drifters, Marchen Madchen*) ezúttal egy original animét ad nekünk, amit Ueda Shigeru (*Marchen Madchen, Erementar Gerad*) fog rendezni.

## Horimiya



manga alapján

**Stúdió:**

CloverWorks

**Műfaj:**vígjáték, romantikai, iskola,  
shounen, slice of life**Seiyuuk:**Uchiyama Kouki, Tomatsu  
Haruka, Kozakai Yurie

## Leírás

Hori Kyouko okos, attraktív és népszerű a suliban. Osztálytársa, Miyamura Izumi viszont unalmas és komor, így „lúzer fanboynak” nevezik. De miután Miyamura megváltozott és kitetováta magát, megjelenik Hori előtt, így a két hasonlóan eltérő tinédzser felfedezzi, hogy minden történetnek több oldala van.

## Ajánló

Egy szimpla romantikus vígjátékra számíthatunk, bizonyára sok jókedvvel és persze drámával. Egy 2011 óta futó mangáról van szó, így alapanyag van bőven, az animációt pedig a CloverWorks (*Fugou Keiji, Fate/Babylonia, Bunny Girl Senpai, Yakusoku no Neverland*) készíti. Remélhetőleg a minőségre nem lesz panasz. A rendezői széket pedig Ishihama Masashi (*Persona 5, Shinsekai Yori*) kapta.

## Hortensia Saga



játék alapján

**Stúdió:**

LIDENFILMS

**Műfaj:**akció, fantasy, kaland,  
mágia**Seiyuuk:**Horie Yui, Hosoya  
Yoshimasa, Eguchi Takuya

## Leírás

Három évvel ezelőtt a királyt elárulta és meggyilkolta az egyik herceg, aki saját belátása szerint újjáépítette a birodalmat. De most az igazi trónörökös nagykorú lett, férfinak álcázva magát barátaival egy küldetésre indul, hogy megmentse a birodalmat.

## Ajánló

Egy kis fantasy kaland a birodalomért, sok harccal és baráti segítőkkel. Újabb húzás a sablonalapból. Nem is meglepő, hogy egy játékadaptációról van szó. A Lidenfilmssel (*Kitsutsuki Tanteidokoro* (*AniMagazin 57.*), *Tejina-senpai, Hanebado!*) nem szokott minőségi gond lenni, reméljük így marad. A rendezői posztot Nishikata Yasuto (*Killing Bites, Nanatsu no Taizai* movie) vitte.



## I★Chu: Étoile Stage



játék alapján

**Stúdió:**

Lay-duce

**Műfaj:**

zene

**Seiyuuk:**Toyonaga Toshiyuki, KENN,  
Matsuoka Yoshitsugu

## Leírás

Egy híres tehetségkutató ügynökség az Ailedore iskolát alapított Etoile Vio School néven, hogy képezze a kezdő idolokat.

## Ajánló

Idol fiúk, idolosdít tanulnak, idol iskolában. Hölgyek figyelem. Ahogy sok más a műfajban, ez is játék alapján készül. A Lay-duce (*Release the Spyce, Classroom crisis*) nem igazán forgott ebben a műfajban, meg látjuk, mit kezdenek vele. A rendező viszont tapasztalt, a *Golden Kamuyt* és a *Gosickot* is irányító Nanba Hitosi személyében.

## Idoly Pride



original

**Stúdió:**

Lerche

**Műfaj:**

zene

**Seiyuuk:**Kanda Sayaka, Toyosaki Aki,  
Shutou Yukina

## Ajánló

Ismét egy idol anime, azonban a leírásból ez kevésbé tűnik rózsaszín ködbe burkolva, mint társai. Reméljük realisztikusabb lesz. A Lerche sokaknak ismerős lehet, több animéről, mint a *Kanata no Astra*, *Given*, *Asobi Asobase*. Egy újonc rendezőt kap Kimone Yuu személyében, aki eddig csak az *Asobi Asobase* animében volt segédrendező.

## Leírás

Hogy idol lehessenek, véremet adtam, verejtékeztem, sírtam. De így is tovább haladok, tündökölni akarok, azt akarom, hogy én legyek az első. Mosolyogni akarok, hogy álmaim valóra váljanak. Vissza akarok nézni az emberek tengerére. Azt akarom, hogy észrevegyenek, hogy legyőzzem az akadályokat. Csak büszkeség van bennem.

Senki sem születik a rivaldafénybe, mindenki gyenge, egyedül azok jutnak fel a csúcsra, akik nem törnek meg. Ez a történet olyan idolokról szól, akik nagy álmokat dédelgetve ismerik meg a nyers valóságot.

## Jaku-Chara Tomozaki-kun



light novel alapján

**Stúdió:**

Project No.9

**Műfaj:**dráma, hárem, romantika,  
iskola**Seiyuuk:**Satou Gen,  
Kanemoto Hisako,  
Shimazaki Nobunaga

## Leírás

Tomozaki a legjobb gamer Japánban, és az a véleménye, hogy a valóság az egyik legrosszabb játék: nincsenek tiszta szabályok a győzelemre, kiegyensúlyozatlan és semmi sem logikus benne. De aztán találkozik egy másik gamerrel, aki olyan jó, mint ő, a lány pedig felajánlja, hogy megtaníttja pár hasznos fogásra.

## Ajánló

Egy pasi, sok csaj, sok drámával, konklúzió nélkül. A hárem animék kedvelőinek ajánlott. Egy 2016 óta futó light novel adja az alapot. A Project No.9 ismerős a műfajban (*HxEros*, *Watashi*, *Nouryoku wa Heikinchi*, *Netoge*), így különösebb gond nem lesz.

A rendező Yanagi Shinsuke (*Ryuuou no Oshigoto!*, *Netoge*, *Tenshi no 3P!*), aki már dolgozott a stúdióval.



## Kai Byoui Ramune



manga alapján

**Stúdió:**  
Platinum Vision

**Műfaj:**  
pszichológiai, shounen,  
természetfeletti

**Seiyuuk:**  
Nagatsuka Takuma,  
Uchida Yuuma

## Leírás

Amíg az embereknek van szívük, addig mindig lesz, aki szenved. Egyszer csak valami „fura” befészkelte magát az emberek agyába, és egy különös kór jelent meg a testükben. A rejtélyes betegség ismeretlen, de létezik. Egy orvos és tanítványa harcolnak ellene, ami a modern gyógyszereknek sem sikerül. Ramune nem néz ki orvosnak, de mikor találkozik a betegséggel, hamar feltárja annak gyökerét, így képes gyógyítani.

## Ajánló

Nem biztos, hogy ilyen sztorialappal most érdemes animét indítani, de ettől még lehet jó. A manga még fut, 2017-ben startolt. A Platinum Vision stúdió a *Kono Oto Tomaréval* sokak szívébe belopta magát, korábban nem volt annyira sikeres. Ooba Hideaki rendező viszont elég tapasztalt annak ellenére, hogy viszonylag ismeretlen címet rendezett. Ilyen az *Arad*, *Denku Chou Tokkyuu Hikarian*, *Neko no Sumu Shimai*.

## Kaifuku Jutsushi no Yarinaoshi



light novel alapján

**Stúdió:**  
TNK

**Műfaj:**  
ecchi, fantasy

**Seiyuuk:**  
Hozumi Yuya,  
Ishigami Shizuka,  
Shibuya Ayano

## Leírás

Keyaru - akit folyton csak kihasználnak - egy nap rájön, hogy a gyógyító varázsló a legerősebb osztály. Mire azonban ki tudta volna használni, elvették tőle. Ezért úgy határozott, varázslatot szór a világra, hogy visszamenjen négy évet és megváltoztasson mindent.

## Ajánló

Ismét egy fantasy, ecchivel leöntve, vagy fordítva, ahogy tetszik. A light novel 2017 óta fut, TNK-t pedig sokan ismerhetik a *High School DxD* miatt, viszont a legutóbbi *Kandagawa Jet Girl* rémesre sikeredett. Mindenesetre az ecchihez értenek. Asaoka Takuyának ez lesz az első rendezése, de dolgozott a *Dorei-ku*, a *Kabukichou Sherlock* (*AniMagazin* 55.) és a Senran Kagura animékben is.

## Kemono Jihen



manga alapján

**Stúdió:**  
Ajia-do

**Műfaj:**  
akció, shounen,  
természetfeletti

**Seiyuuk:**  
Hanae Natsuki, Fujiwara  
Natsumi, Murase Ayumu

## Leírás

Inugami faluban egy éjszaka alatt számos állat tetemet találnak. Egy nyomozó érkezik Tokióból, hogy felderítse az ügyet. Összebarátkozik egy fiúval, aki sulihelyett neki segít. A társaságot kerülő fiút, Dorota-bou-nak becézik a mocsárban élő youkai után. A természetfeletti ügyben a fiúról elképzelhető, hogy nem csak a neve ered a youkaioktól.

## Ajánló

Egy kis misztikus shounen, démonokkal, és ahogy egy shounenhez illik, az alapjául szolgáló manga 2016 óta fut. Az animációt az Ajia-do (*Honzuki no Gekokujou*, *Kakushigoto*) készíti, rendezőnek pedig Fujimori Masayát (*Fairy Tail* movie 1, *Shuumatsu no Izetta*) szemelték ki.



## Kumo desu ga, Nani ka?



light novel alapján

**Stúdió:**

-

**Műfaj:**

akció, kaland, vígjáték, dráma, fantasy, seinen, természetfeletti

**Seiyuuk:**

Yuuki Aoi

## Leírás

Én, a főszereplő, egy átlagos gimis lány voltam, de hirtelen, reinkarnálódtam egy fantasy világban, pókszörny formájában. Ráadásul egy dungeonban, tele gonosz szörnyekkel. Tudásomnak és pozitív hozzáállásomnak köszönhetően pókhálóval győzöm le őket. Kezdetét veszi a harc a túlélésért, egy erős lánnyal az egyik legalacsonyabb szintű szörny testében.

## Ajánló

Ki szereti a pókokat? Nyilván nagyon sokan, erről híresek. Mindenesetre egy szép példány lesz eme anime főhőse, fantasy környezetben. A regény 2015 óta fut, viszont a stúdió az ajánló írásáig nem derült ki. Ugyanez érvényes a stáb többi tagjára.

## Maiko-san Chi no Makanai-san



manga alapján

**Stúdió:**

-

**Műfaj:**

shounen, slice of life

**Seiyuuk:**

-

## Leírás

Kiyo és Sumire a két barát Aomoriból Kiotóba érkeznek, hogy maikók (gésa tanoncok) legyenek. Ez Sumirének sikerül, de Kiyo se nem szerencsés, se nem tehetséges. Kulináris képességei viszont kimagaslóak, így ezzel segíti Sumirét és a többi maikót.

## Ajánló

Gésákról vagy gésa tanoncokról ritkán látunk animét, így remek színfolt lehet a szezonban annak, aki a különlegeseket keresi. Egyelőre stábinfó nem áll rendelkezésre, de az biztos, hogy egy 2016 óta futó mangát adaptál.

## Mushoku Tensei: Isekai Ittara Honki Dasu



light novel alapján

**Stúdió:**

Studio Bind

**Műfaj:**

dráma, fantasy, mágia

**Seiyuuk:**

Uchiyama Yumi, Kakuma Ai, Kohara Konomi

## Leírás

Éppen akkor, amikor egy munkanélküli 34 éves otaku zsákutcába kerül az életében, és elhatározza, hogy újrakezdi, elüti egy teherautó, és meghal. Újszülöttként találja magát egy fura, kardokkal és mágiával teli másik világban. Ő Rudeus Grayrat, akinek megmaradtak előző életéből az emlékei. Az ő életét követhetjük nyomon csecsemőkortól a felnőttkorig, egy szép, de veszélyes világban, hogy megváltsa magát.

## Ajánló

Huu, emberek. Nos, amikor ezt olvastam én felnevettem. Inkább nem írok semmit, isekai, pont. Kicsit telített a műfaj piaca. 2014 óta fut a light novel, és a stúdiónak ez lesz az első munkája. Okamoto Manabu (*Gamers!*) foglalhatja el a rendezői széket.



### Ore dake Haireru Kakushi Dungeon: Kossori Kitaete Sekai Saikyou



light novel alapján

**Stúdió:**

Okuruto Noboru

**Műfaj:**

akció, kaland, fantasy

**Seiyuuk:**

Osaka Ryota, Tomita Miyu,  
Horie Yui

### Leírás

A rejtett katakomba az a hely, ahol legendás kincsek és tárgyak vannak. Egy elszegényedett nemesi család harmadik fia hallott erről a helyről. Megszerzi azt a tudást, amivel alkothat, átadhat, módosíthat képességeket. A használatához pontokat kell gyűjtenie, olyan feladatok végrehajtásával, mint a finom ételek fogyasztása, vagy szexuális tevékenység az ellenkező nemmel.

### Ajánló

Szerintem minden fantasy rajongó ilyen dungeonra vágyik. Már csak a pasinak kell felnőnie a feladathoz. A regény 2017 óta fut, a stúdió viszonylag új, de az *Isekai Maou to Shoukan Shoujo* 2. évadát is ők készítik. Oonishi Kentának ez lesz az első rendezése, de olyan címeken dolgozott, mint a *Donten ni Warau, 3-gatsu no Lion, Grand Blue*).

### Praeter no Kizu



vegyes média projekt

**Stúdió:**

GoHands

**Műfaj:**

akció, szupererő

**Seiyuuk:**

Arthur Lounsbery,  
Hatanaka Tasuku,  
Masuyama Takeaki

### Leírás

A tokiói Akatsuki különleges gazdasági körzetet a Sakishima Holding cégóriás irányította, de a csőd után a terület kormánya összeomlott. A zóna törvényen kívüli terület lett. Különleges képességű emberek, akik erejét tetoválás zárja le, védik a városrészt. Csapatokra oszlanak: Helios, a város védelmezői, Artemis, a szervezetük védelmezője és Közbiztonsági különleges osztály, a törvény és rend képviselői.

### Ajánló

A csábító külső, bishis belsőt takar, szóval a hölgyek figyelmébe ajánlom. A Gohandsól (*K, Seitokai Yakuindomo*) már jó régóta nem hallottunk, úgy fest visszatértek. Az irányítást pedig Suzuki Shingo (*Coppelion, Hand Shakers, K*) kapta.

### SK∞



original

**Stúdió:**

Bones

**Műfaj:**

sport

**Seiyuuk:**

Kobayashi Chiaki, Hatanaka  
Tasuku, Ono Kensho

### Leírás

A középiskolás Reki korcsolyázó és nagy rajongója az „S”-nek, a titkos és veszélyes gördeszkás versenynek, amit egy elhagyott bányában tartanak. Reki a Japánba visszatérő Langát elviszi egy ilyen versenyre. Bár nincs semmilyen gördeszkás tapasztalat, mégis az „S” világában találja magát.

### Ajánló

Újabb sportág az animék körében, amit én még nem láttam: a gördeszka. Ráadásul egy original címet hoz nekünk a jól ismert Bones (*BnHA, Carole&Tuesday, Bungo Stray Dogs*). Rendezőnek pedig Utsumi Hirokót (*Banana Fish, Free!*) találták meg.



## Skate-Leading ☆ Stars



original

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

## Leírás

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

## Ajánló

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

## Tatoeba Last Dungeon Mae no Mura no Shounen ga Joban no Machi de Kurasu Youna Monogatari



light novel alapján

**Stúdió:**  
LIDENFILMS**Műfaj:**  
kaland, vígjáték, fantasy**Seiyuuk:**  
Hanamori Yumiri, Kayano Ai,  
Asahina Madoka

## Leírás

Az optimista Llyod egyetlen célja/álma hogy a fővárosban katona legyen. Viszont a falubeliek őt tartják a leggyengébbnek a faluban. Azonban senki sem veszi észre közülük, hogy valójában az egyik legveszélyesebb katakomba mellett élnek minden napjikat, ami mások számára maga az apokalipszis. Így csak mikor Llyod elindul kalandjára a királyság többi részébe, derül ki, hogy főhősünk mennyire erős.

## Ajánló

Egy fantasy a nagy erejű főhősről. Valaki megint kreatív volt. Egy 2017 óta futó regény az anime alapja, szóval itt se számítsunk befejezésre. A Lidenfilms (*Kitsutsuki Tanteidokoro* (*AniMagazin* 57.), *Tejina-senpai*, *Hanebado!*) nagyon belehúzott a szezonban, három animéjük is startol. Migmi, mint rendező pedig most debütál a szakmában.

## Tenchi Souzou Design-bu



manga alapján

**Stúdió:**  
Asahi Production**Műfaj:**  
vígjáték, fantasy, seinen,  
slice of life**Seiyuuk:**  
Hara Yumi, Enoki Junya,  
Kino Hina

## Leírás

A Mennyországi Állattervező Osztályon dizájnerek az állatok különféle változatait hozzák létre, miközben az ügyfelek ésszerűtlen kívánságát teljesítik. A történet vicces, érdekes és tele van hasznos információval, melyek olyan kérdésekre válaszolnak, hogy: Miért nem létezik unikornis? Miért finomak az állatok? Mi a legerősebb élőlény az óceánban? Madár vs. kígyó? Ki nyerne?

## Ajánló

Nah ez egy nagyon mókás és néhol talán fárasztó fantasy lesz, de legalább kicsit egyedibb társainál. 2017 óta futó mangát adaptál az amúgy régi, de nem túl ismert Asahi stúdió (*Shuumatsu no Izetta* (*AniMagazin* 35.), *Pan de Peace*, *Orenchi no Furo Jijou*). A rendező pedig Masui Shouichi (*Bunny-girl senpai*, *Sakura Quest*, *Scrapped Princess*).



## Ura Sekai Picnic



light novel alapján

**Stúdió:**

LIDENFILMS, Felix Film

**Műfaj:**kaland, rejtély, sci-fi, fantasy,  
yuri**Seiyuuk:**Kayano Ai, Hanamori Yumiri,  
Hidaka Rina

## Leírás

Az első találkozása Nishina Torikóval Odaát volt, miután látta „azt a dolgot”, és majdnem meghalt. Azóta kimerült egyetemistaként, Kamikoshi Sorao élete megváltozott. Ebben a Másvilágban, ami a miénk mellett létezik, tele rejtéllyel, veszélyes lények, mint Kunekune és Hasshaku-sama, valódi kísértetsztorikról beszélnek. A kutatás, profit és egy fontos személy megtalálása érdekében Torikóék bizarr felfedezésre tesznek szert, és túl kell élniük.

## Ajánló

Elsőre kicsit szedett-vedett történet, de lehet, hogy érdekes lesz. Ráadásul yuri, szóval férfitársaimnak is külön ajánlott. Az alapjául szolgáló regény 2017 óta fut, és a mostani ajánlóban már többször szerepelt Lidenfilm készíti hozzá az animét. (*Kitsutsuki Tanteidokoro* (AniMagazin 57.), *Tejina-senpai*, *Hanebado!*). Rendezője Satou Takuya (*Asagao to Kase-san*, *Steins;Gate*, *Sukitte li na yo*).

## Néhány folytatás az téli szezonban!

## Dr. Stone: Stone Wars



## Beastars 2nd Season



## Go-toubun no Hanayome ㍿



## Hataraku Saibou!!



## Nanatsu no Taizai: Fundo no Shinpan



## Shingeki no Kyojin: The Final Season



## Yakusoku no Neverland 2



## Yuru Camp△ Season 2





The background of the entire page is a colorful anime-style illustration. It depicts four male characters on a set of stairs. On the left, a character with spiky red hair and green eyes, wearing a blue long-sleeved shirt, is looking back over his shoulder with a smile. Next to him, a character with short blonde hair and black-rimmed glasses, wearing a black jacket, is looking forward. In the center, a character with shoulder-length brown hair and blue eyes, wearing a black jacket with a white pattern, is looking towards the viewer. On the right, a character with spiky purple hair and green eyes is looking forward. The stairs are made of light-colored stone or concrete. In the background, there are trees with yellow and orange autumn leaves, and a large yellow triangle is visible in the upper right corner.

# SZEZONOS ANIMÉKRŐL

ÍRTA: YUUKO, CATRIN

MAOUJOU DE OYASUMI, YUUKOKU NO MORIARTY, TONIKAKU KAWAI, MO DAO ZU SHI Q, TIAN GUAN CI FU,  
HEAVEN'S DESIGN TEAM, KUMO DESU GA, NANI KA?, SKATE-LEADING STARS, TAISO SAMURAI, SHINGEKI NO KYOJIN,  
HANYOU NO YASHAHIME, YURU CAMP 2



A magam részéről viszonylag elégedett voltam az őszi szezonnal. Heti szinten csak pár animét követtem az elejétől, mert általában szeretem megvárni, amíg minden része kijön egy sorozatnak, mivel utálok a függővégeket – és így követem heti szinten a One Piece-t... Két kedvencet avattam, bár ebből az egyik folytatás volt. Ezek voltak az A3! Season Autumn & Winter és a Maoujou de Oyasumi. Mindkettőt heti szinten követtem, egyszerűen alig bírtam kivárni a következő részeket. Nem szeretnék részletesen írni folytatásokról, de azért én nagyon ajánlom az A3!-t azoknak, akik érdeklődnek a színészet iránt, és szeretik a még ha nem is túl egyedi, de saját személyiséggel rendelkező bishouneneket. Ráadásul hiába a sok srác és az egy szem női rendező, ez a sorozat egyáltalán nem hárem. Anno az A3! Season Spring & Summer hatalmas pozitív csalódás volt számomra, így nem volt kérdés, hogy a második évadát is mindenképpen nézni fogom. És a Season Autumn & Winter sem okozott csalódást, sőt... Az első évadban megismertük a Tavaszi és Nyári srácokat, míg a

második évadban folytattuk a sort az Őszi és a Téli srácokkal. Nyolc újabb fiút ismerhetünk meg, és mindegyiküket nagyon meg lehet szeretni. A négy csapat közül az itt megismert őszikék lettek a kedvenceim, és összességében ezt az évadot is imádtam. Nagyon a szívemhez nőtt az egész sorozat. A végét meg is könnyeztem, nagyon sajnálom, hogy vége lett.

### Maoujou de Oyasumi

Utólag is nagyon köszönöm Venom, hogy írtál róla az előző szezonvéleménynél, mert anélkül lehet, nem kezdtem volna bele, akkor pedig nem tudtam volna új kedvencet avatni. Viszont róla külön cikkben szeretnék majd áradozni, így előljáróban annyit: egyszerűen imádom, Syalis-hime karaktere zseniális, főleg így egy kis online oktatás és egyéb vizsgák mellett én is csak egy kis alvásra vágyom, szóval nagyon könnyen azonosulni tudtam vele. Ráadásul a történet sem laposodott el még a vége felé sem, pedig kicsit tartottam ettől.



### Yuukoku no Moriarty

Gyakorlatilag a bishi – és szőke Sebastian Michaelis klón – Moriarty kvázi előzménysztoriját, a későbbiekben pedig a szintén bishi Sherlockkal való összecsapásait és egyéb gyilkosságokat kínál ez a sorozat a néző számára. A sztori nagyon gyorsan pörög, a karakterek mind dögösek, és Sherlock Holmes rajongóként már a nevük elhangzása is fangörcsöt vált ki belőlem, bár nem igazán tudok Williamnek szurkolni, pedig általában bírni szoktam az antagonista főhősöket. Bár ebbe beleszólhat az is, hogy számomra csakis Sherlock lehet a nyerő... Úgy néz ki, lesz folytatása is, amibe azért majd bele fogok nézni.

### Tonikaku Kawaii

Venom már az előző számban részletesen írt róla, így csak nagyon röviden térnék ki rá. Annak ellenére, hogy eszemben sem volt megnézni, végül mégis belekezdtem, mivel állandóan a heti toplisták élén láttam a párosukat. Még én is élveztem nézni Nasa és Tsukasa-chan elvörösödési versenyét, nagyon cukik voltak, még ha nehéz is volt elhinni, hogy tényleg házasok – és hogy Nasa már elmúlt 18... Külön örültem, hogy bár kaptunk lehetséges szerelmi riválisokat, még sincs rajtuk nagy hangsúly, mert gyűlölöm a szerelmi sokszögeket és a riválisokat, akikről tudjuk, hogy nincs sok esélyük, mégis sok szerepet kapnak. Azt kicsit sajnálom, hogy az elején belengetett misztikus



szállal nem sok mindent kezdtek, csak apró morzsákat kaptunk benne. Mindenesetre a párocska nagyon cuki és ártatlan – de senkinek sem ajánlom, hogy ilyen rövid ismeretség után, ennyi idősen csak úgy rögtön házasodjanak meg. Társadalmi-célú hirdetést hallottak.

De míg ezek az animék viszonylag tetszetek, valamint néhány régi kedvenc, a Haikyu és a Golden Kamuy új évada is hozta az előző évadaik színvonalát, addig volt egy anime, ami az év legnagyobb csalódása címre pályázik nálam, ez pedig a Noblesse, de erről az éértékelőnél bővebben olvashattok. (32. oldal)



Valamint néztem pár régi-új donghuát is. És most leleplezem magam, hogy Catrin mellett én is rendszeresen hódolok MXTX művei imádásának, sőt gyakorlatilag az AnimeAddicts-os kis – már 400 oldalnál járó – topiknak köszönhetem, hogy cikkírássra adtam a fejem. Két MXTX adaptáció futott az őszi szezonban, vagyis a **Mo Dao Zu Shi Q** már nyáron elkezdődött, de még télen is velünk marad.

### Mo Dao Zu Shi Q

Bár nagyon rövidek a részek, mindegyik zseniális a maga nemében, nagyon cuki és vicces kiragadott szeleteket kapunk, nem is beszélve a határozottan WangXian pillanatokról. ~~Könyörgöm, csak egy icipici XiYao-sejtetést szeretnék még bele.~~ Ráadásul most jönnek a jelenben játszódó részek, amiket egyszerűen imádok, nagyon kíváncsi vagyok, hogy milyen minisztorikat kapunk belőle.

### Tian Guan Ci Fu

Adaptálás tekintetében ezt a sorozatot a Noblesse tökéletes ellentétének mondanám – annak ellenére, hogy sem az ország, sem a műfaj nem egyezik. De míg a **Noblesse**-t feláldozták a jóég-tudja-ki-hitte-hogy-ez-jó-lesz-így oltárán, addig a TGCF esetében világosan látszik, mekkora tisztelettel nyúltak a készítők az alapanyaghoz. Kicsit várni szerettem volna a regény olvasásával



is, hogy minél több fejezet jöjjön ki magyarul, de mikor megláttam a donghua első trailerét, nem tudtam visszafogni magam. Imádom a regényt, imádom a történetet, és imádom a donghuát is.

A látványvilága egyszerűen gyönyörű, minden rész megnézése után megyek áradozni mindkinek, aki még hajlandó meghallgatni, amikor MXTX műveiről ömlenek. Az opening rajzolása is lenyűgöző, általában át szoktam őket tekerni, de itt mindig végignézem. A történet nagyon regényhű, és külön boldogság, hogy nem spórolták



ki belőle a HuaLian pillanatok sem, és nem redukálták le a kapcsolatukat a „best bro ever” szintre. Talán, ha hátrányt kéne mondanom, az az, hogy teljesen a regény olvasóinak kedveznek vele – bár ez nem feltétlenül negatívum. De aki esetleg még nem ismerte a sztorit, annak sok minden hiányos lehet. Nekem is kellett tartanom egy gyorstalpalót a tesómnak, hogy akkor az a kard miért volt fontos „annál a résznél”. Vagy például míg a regényt ismerők, köztük én is, az ötödik rész alatt fangörcsben haldokoltak, hogy: „San Lang! Itt van San Lang...”, addig a csak animéseknek kicsit eseménymentes résznek tűnhetett. Mindenesetre, emberek nézzétek! A történet nagyon izgalmas, a karakterek fantasztikusak, és a grafikája is remek, csak nagyon kevés ez a 11 rész. Már most alig várom, hogy folytassák.

A téli szezonból már nagyon sok mindent néztem ki magamnak, aztán meglátjuk, hogy melyikeknek fogok még esélyt adni. Nem mindet kezdtem el rögtön, főleg a folytatásoknál fogom

kivárni, hogy a végük felé járjanak, de van pár, amit nem tudtam megállni, hogy el ne kezdjek.

### Heaven's Design Team

Már a leírásába is belezúgtam. Remélem, éppen olyan elborult anime lesz, mint amit az előzetes és az első rész mutat. Mert hát, érted, pegazust terveznek benne. PEGAZUST! A történet röviden annyi, hogy mivel a rengeteg különböző állatfaj megtervezése elég macerás feladat, ezért Isten létrehozta a Mennysorság Tervezőosztályát, ahol ezt mind megcsinálják helyette, és neki csak engedélyezni vagy éppen elutasítani kell a tervet. Ide kerül Shimoda-kun, az újonc angyal, akinek a feladata közvetíteni Isten döntéseit és megálljt szabni a lehetetlen agymenéseknek. Persze a tervezők egytől egyig elborult alakok, de a sok vicces helyzet mellé még egy kis ismeretterjesztést is sikerült becsempésznük a készítőknak. Nagyon-nagyon imádom, remélem, végig tartani fogja ezt a színvonalat.





## Kumo Desu ga, Nani ka?

Most már nem szükséges valakit megmen-  
teni vagy éppen csak borzalmasan szerencsétlen-  
nek lenni ahhoz, hogy átkerülj egy másik világba!  
Elég simán bemenni a suliba, hogy aztán rejtélyes  
módon valami belecsapódjon az osztályterem-  
be és végezzon mindenkivel. Mondjuk most su-  
liba menni szinte annyira lehetetlen... Az osztály  
legkevésbé népszerű diákja pókszörnyként éledt  
újra, míg a többiek viszonylag szerencsésebbnek  
tűnnek nála. Az eleje ezzel a felfedező-szörnye-  
vős résszel nagyon *Tensei Shitara Slime Datta Ken*  
beütésesnek tűnt, annyira nem nyugozott le, de  
azért nézni fogom, csak hogy meglegyen a ne-  
gyedéves isekai adagom is. Aztán majd meglátjuk,  
milyen lesz.

## Sportanimék

Három is startol a téli szezonban, a *2.43  
Seiin Koukou Danshi Volley Bu*, az *SK8* és a *Ska-  
te-Leading Stars*. Az első egy röpis, a másik egy  
gördeszkás, a harmadik pedig egy jégkoris cucc  
lesz. Nagyon szeretem a sportaniméket, így min-  
denképpen belenézek majd ezekbe is. Eddig a  
Skate-Leading Startst kezdtem el nézni, és két  
rész alapján elég izgalmas sorozat lesz, bár azért  
nem számítok nagy meglepetésekre. Vöröske  
főszereplőnk, Maeshima Kensei gyerekkorában  
tehetséges jégkoris volt, de sosem volt esélye a  
győzelemre a tökéletes jégherceg mellett, aki őt

még riválisnak sem tartotta. Így Maeshima végül  
feladta a sportkarrierjét annak ellenére, hogy  
évekkel később is titokban gyakorolja a mozdu-  
latokat. Amikor a jégherceg Reo bejelenti, hogy  
otthagyja az egyéni korcsolyázást, és áttér a „ska-  
te-leading”-re, meglátogatja Maeshimát egy Sa-  
sugai Hayato nevű srác. Aki nem más, mint Shino-  
zaki Reo féltestvére, és feltett szándéka legyőzni  
a bátyját. Szóval Maeshima végül úgy dönt, hogy  
ő is fejest ugrik ebbe a sportba. Legalábbis ugra-  
na, mert a csapatsport nem igazán erőssége, rá-  
adásul a régi társai is okkal fújnak rá.



## Folytatások, amiket majd biztos nézni fogok

*Hataraku Saibou 2*, *Dr. Stone: Clone Wars*,  
*Non Non Biyori 3*, *Log Horizon 3* – szinte csoda,  
hogy végül lesz folytatása, bár már olyan régen  
láttam, hogy nem is emlékszem rá nagyon, *Re:Zero  
2 Part 2* – ha már eddig kibírtam Subaru non-stop  
szenvetéseit, akkor végig is nézem alapon, illetve  
a *Tensei Shitara Slime Datta Ken* második és a *Na-  
natsu no Taizai* befejező évada nagyon várós – bár  
a mangát már elolvastam, de nagyon jó kis harcok  
lesznek benne, csak animálják is meg rendesen...  
Ha olyan cenzúrázott borzalom lesz, mint az elő-  
ző évad, sírni fogok. Kíváncsi vagyok még a BSD  
spin-off animéjére, a *Bungou Stray Dogs Wan!*-ra  
is. Egy slice of life Dazai-sannal? Ki nem hagynám!  
És a *Hataraku Saibou Black* is érdekesnek tűnik,  
a trailer és a leírás alapján jóval komolyabb lesz,  
mint a rendes sorozat, bár a karaktereket elnézve  
megint shippelni fogok benne két sejtet egymás-  
sal.

Bár nekünk, földi halandóknak sokáig kell  
várni a filmekre, de már most alig várom az új  
*Natsume Yuuujinchou* filmet, valamint a *Gintama*  
befejező filmjét, ami, huh... Hatalmas elvárásaim  
vannak, de Gorilla-sensei egy zseni, szóval biztos  
fantasztikus lesz... Csak hát, nem akarom, hogy  
vége legyen a Gintamának... Magamat és a sztorit  
ismerve sírva fogok röhögni, aztán pedig röhögve  
sírni rajta.





## Catrin véleményei

*A 2020-as évértékelős cikkhez (32. oldal) most nem írtam, mert úgy gondolom, a többiek mindent kiemeltek, ami fontos volt tavaly. Ide is csak rövid impressziókkal jövök, mivel mostanság kevés címet követek, és egyelőre tartalmilag azok sem a legmotiválóbbak. Idén majd hátha javulni fog ez az arány... vagy legalábbis az animézési kedvem.*

Az őszi szezomból két címet fejeztem be a legutóbbi számban említettek közül. Ebből a **Tian Guan Ci Fu** nálam egyértelműen az év animéje lett, így olyannyira kivételt képez az előbb említett tartalom hiánytól, hogy rögtön címlapcikket írtam hozzá (4. oldal). És annak is nagyon örülök, hogy Yuuko is ennyire szívesen emlegette a saját cikkeinél.

A másik befejezett sorozat a **Taiso Samurai**, aminek a második fele talán picit jobban tetszett a több tornász jelenet és a verseny lezajlása miatt. Aragaki, a lánya és Leo kedves hármast alkottak, jó jeleneteket kaptak, de összességében csalódás ez original animeként. Túl szedett-vedett, nem működik elég jól a slice of life és a sport aránya, továbbá béna sablonoktól sem mentes.

A téli szezomban is fut a **Mo Dao Zu Shi Q**, bár már csak pár rész van hátra belőle. Továbbra is imádom, az utolsó harmada pedig még jobban a szívemhez nőtt, hiszen a karakterek interakció-

it nézve egyértelmű, hogy az eredeti cselekmény után játszódó, cuki kis epizódokról van szó. Elvégre már mindenki tisztában van benne Wei Ying kilétével, így különösen jó látni, milyen békésen élnek Lan Zhannal, és hogyan segítenek a többieknek ebben-abbban. Mindenki veszélyesen édes benne, így már most hiányoznak ezek a kis minirészek, de nyáron jön a 3. évad!

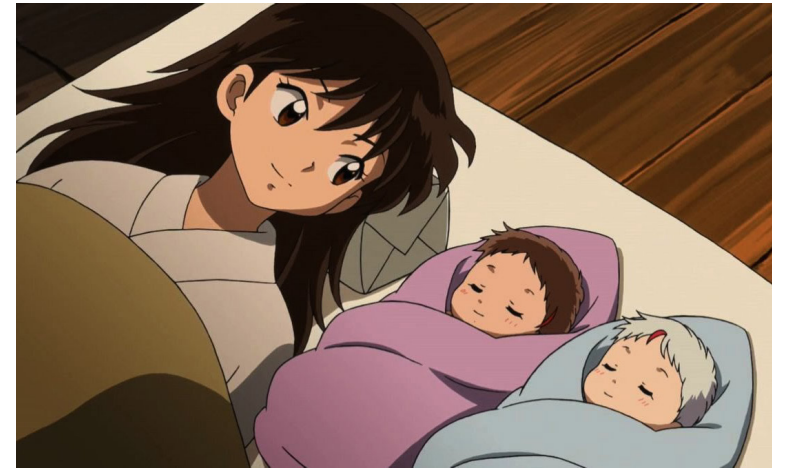
Tart még a **Hanyou no Yashahime** is, aminek az első fele katasztrofálisan gyenge lett. Szerintem nem áll jól neki a régi koncepció: gagyi szörny/epizód, a háttérben pedig néha hintenek 1-2 infót az alapproblémáról, ami itt kvázi: HOL A FRANCBAN VANNAK A SZÜLŐK?! Ha többet foglalkoznának ezzel vagy, ha jobb fanservice jeleneteket adnának, akkor működne, de így elég unalmas és önisméltó sorozat. Uh, sajnos ilyen ez a Sunrise stúdió. Viszont most a történet második felére VÉGRE érkeznek a régóta várt infók és jelek, így remélem, valamit javulni fog a helyzet. Az új OP-ED páros sem rossz.



Decemberben elindult a **Shingeki no Kyojin** befejező sorozata is. Pletykálták, hogy ketté bontják ezt az évadot is, de nagyon úgy néz ki, hogy simán bele fognak férni a tervezett 16 részbe. Egész sokat rövidítettek eddig, de szerintem nem vágtak semmi lényegeset; tetszik ahogy a MAPPA adaptálja ezeket a fejezeteket. Esetleg még egy zárófilmet el tudnék képzelni hozzá, de anélkül is működhet a dolog. A manga is pár fejezeten belül lezárul... VÉGRE. Így tényleg nincs már sok esemény hátra. Az opening különösen megvett, főként egyedi hangzásvilágával. A sztoriért és a karakterekért nem lelkesedem, de így is kíváncsian várom a zárást. Az eddigi epizódok alapján elégedettek lehetünk az adaptálásával, hátha most jobban fog működni kicsit, mint mangában. De kedvenc nálam most sem lesz, az fix.

Az új animék felhozatalából sajnos még nem kezdtem el semmit, pedig csábítottak a korcsolyázós srácok meg még 1-2 cím. Ráadásul amióta figyelem a donghuákat, rá kellett jönnöm, hogy az utóbbi években kínai animékből is TÚL SOK FUT EGYSZERRE szeznonként... még ha ezek rövidebbek is... az ember alig tudja követni a felhozatalt. De visszakanyarodva a japánokra: jelenleg folytatás jön folytatás hátán, csak az a gond, hogy a legtöbbnél már az első évadot sem követtem. Ez elég lehangelő, pótolnom kéne pár címet!

Nézem viszont a **Yuru Camp 2**-t közölük. Végre valami, amit láttam és kedvelek; **Non Non Biyori** új évadával is hasonlóan szemezgetek, így a magazin megjelenése után igyekszem időt



szakítani rá. Egyelőre a lényeg, hogy a Yuru Campes lányok ismét szép és békés helyekre visznek minket. Bár jobban szeretem, amikor csak Rin és Nadeshiko kerül fókuszba, de a többiekkel együtt is szívmengető és a japán utunkra emlékeztető sorozat.

*Február 16-án pedig kiéhezett várom a Tian Guan Ci Fu special - lényegében 12. - epizódját!*



An anime-style illustration of three female characters in school uniforms standing in front of a multi-story school building. On the left, a girl with long black hair and a blue blazer stands with her arms crossed, looking upwards with a serious expression. In the center, a girl with short brown hair and a blue blazer stands with her hands on her hips, looking towards the viewer with a slight smile. On the right, a girl with short black hair, wearing a camouflage hat and a blue blazer, is peeking out from behind a wall, looking towards the viewer with a playful expression. The background features a large school building with many windows and a blue sky with light clouds.

# ÉVÉRTÉKELŐ

2020

ÍRTA: YUUKO, HIROTAKA, VENOM



## Yuuko évértékelő

*Én is besziszolok a többiek mellé egy kis évértékelésre és szezonvéleményre. Előtte azonban egy kis bemutatkozással kezdenék, amit az eddigi cikkekből mindig kihagytam. (Bár azért a témáimból már lehet valamire következtetni.) Alapvetően animéket szoktam nézni, bár néha elcsábulok egy-két manga vagy k-drama felé, igazából minden műfajból vannak kedvenceim még ecchiből is, de azt letagadom, de a kedvenc zsánereim a fantasy és a krimi. Értékelem az elborult humort, a meglepő ötleteket, a hangulatos slice of life-ot, de akár egy totál sablon sorozatot is kedvencnek jelölök, ha jól van megcsinálva. Ezenfelül szívügyemnek mondhatom a shounen/shoujo ai és a történelmi – nem (alternatív) történelmi korban játszódó hárem – animéket.*

*Tavaly összesen 47 új animét néztem meg. A 2020-as év rengeteg szempontból nehéz volt, és ez az animeiparra is rányomta a bélyegét. Rengeteg sorozat lett elhalasztva, félúton következő szezonra áttolva. Azért szerencsére így is voltak kellemes meglepetések, kiemelkedő újdonságok, vagy éppen erős folytatások.*

**2020 legnagyobb meglepetése**  
**A3! Season Spring & Summer,**  
**A3! Season Autumn & Winter**

Számomra ez egyértelműen az A3! sorozat volt, amelynek második szezonjáról ejtek pár

szót a szezonvéleményeknél is. (27. oldal) Amikor elkezdtem nézni az első évadot, éppen egy kis kapcsolódást kerestem. Csak egy átlagos reverse-háremre számítottam egy személyiség nélküli Heroine és az érte értelmetlenül rajongó rengeteg bishounen karakter tömegére – csak idolk helyett színészekkel. Viszont már az első rész után repült a kedvencekbe, főleg mivel már ott körvonalazódni kezdett, hogy ez bizony nem egy hárem! Inkább a fiúkat lehet benne shippelgetni egymással...

Sajnos a harmadik rész után a téli szezonból végül a tavasziba lett eltolva a negyedik rész, míg a második évad nyárról csúszott ősze. Bár nehéz volt kivárni, de teljesen megérte. Az A3! eredetileg Japán egyik legnépszerűbb lányoknak szóló mobiljátéka, amely még angol nyelvű kiadást is kapott. A sztori egy nagy múltú színház körül forog, aminek a fénykora már régen leáldozott – mikor eladósodtak a jakuzának és a rendező is nyúlcipőt húzott. Ebbe a helyzetbe csöppen bele a rendező lánya, Tachibana Izumi, aki úgy dönt,



hogy megpróbálja megmenteni a színházat. Az első évadban megismertük a Tavaszi és Nyári srácokat, míg a második évadban folytattuk a sort az Őszi és a Téli srácokkal. A tavasziak cukik, a nyáriak hangosak, az ősziak balhésok, míg a téliek furák, de mindegyiküket csak imádni lehet.

## Legjobb adaptáció Heaven Official's Blessing

Ide egyértelműen a Heaven Official's Blessinget (4. oldal) mondanám, de szerintem már nem sok mindent tudnék hozzáfűzni a témához, azon kívül, hogy imádom. Mellette voltak még erős címek a szezonban, például a megjegyezhetetlenül hosszú című isekai cukiság, amit én csak Bakarina néven szoktam emlegetni, a *Maojou de Oyasumi* zseniális elborultsága, vagy éppen MXTX másik regényének adaptációja, a *Scumbag System*, aminek a végére még a kivitelezését is megszerettem. De egyszerűen Hua Cheng jött, lazán megfogta Xie Lian kezét, és harc nélkül győzött.



## Legjobb original Appare-Ranman!

Szintén nem túl ismert sorozat, de nagyon szórakoztató. Voltak hibái, például a főgonosz kilétét nem igazán titkolták el, de nem is ez volt a lényege a sorozatnak. A kicsit lassú bevezetés után aztán gyorsan beindultak az események. Apare egy különc és megszállott mérnök, aki a gépekkel zseniálisan bánik, de nagyon nem ért az emberekhez. De a végére az ő személyisége is fejlődött, és volt benne egy olyan jelenet, amikor gyakorlatilag megszakadt érte a szívem.

Kosame, a másik főszereplő pedig, bár állandóan gyávának nevezik, de egy ilyen trauma után, egyáltalán nem meglepő, ahogyan viselkedett. Ráadásul kapunk vele egy olyan epic harcjelenetet, amitől a hideg is kirázott. Az egész anime egy örületes száguldás, Japánból Los Angelesbe, majd onnan kocsiversennyel New Yorkba, tele izgalmas fordulatokkal és harcokkal – a pályán vagy éppen szemtől szembe.





### Legjobb folytatások **Fruits Basket, Golden Kamuy 3, Haikyuu to the Top 1-2**

A *Fruits Basket* második évada teljesen hozta az első színvonalát. Ez az évad kicsit széttagoltabb, mint az első, de ez szükséges volt ahhoz, hogy jópár újabb karakter múltjába nyerhessünk bepillantást, illetve a már ismert szereplők múltja is tovább árnyalódott. Eddig is nagyon szerettem szinte mindenkit, de Akitónak aztán soha nem fogok megbocsájtani. Nagyon drámai és érzelmileg megterhelő jelenetek vannak benne, de számos humoros és aranyos részt is kaptunk. A *Golden Kamuy* sajnos eléggé alulértékelt sorozat, pedig szerintem zseniális, ráadásul a harmadik évadot is ugyanolyan lelkesedéssel néztem, mint az első. Mindig is szerettem a történelmi animéket, a kincskeresést, valamint az ismeretterjesztő és főzős műsorokat is. A *Golden Kamuy* pedig ezt mind tökéletesen összekombinálja, és még sokkal többet is ad. Bár az elején nagyon furcsa volt az új raj-



zolás, de összességében a *Haikyuu* legújabb – két szezonra bontott – évada ugyanolyan izgalmas és szerethető lett, mint a sorozat többi része. Ráadásul a Karasunón kívül a Nekoma és a Fukurouda-ni egy-egy meccsére is betekintést nyerhettünk benne.

### Legjobb film **Saezuru Tori wa Habatakanai**

Nem mondanám, hogy sok filmet néztem az ideai felhozatalból, a legtöbb még nem jött ki, amit nézni szeretnék, szóval nem tudom megelőlegezni ezt a helyet a *Given* vagy a *Violet Evergarden* filmnek. Hármát láttam a 2020-as filmek közül, a *Bem Movie: Become Humant*, a *Burn the Witch*-et és a *Saezuru Tori wa Habatakanait*. A *Bem* sajnos eléggé felejthető lett, míg a *Burn the Witch* még csak nagyon a felszínt kapargatja, de remélem, hogy egy esetleges sorozat jobban kibontja majd a sztorit, mert potenciál van benne. Mindig is szerettem Kubo karakterdizájnját, de az elnevezések



még mindig erősen wtf kategóriák, főleg úgy, hogy tudok németül. A háromból egyértelműen a *Saezuru* tetszett a legjobban, ami egy erősen dárkos hangulatú, yakuzákról szóló 18+ yaoi manga adaptáció, ami ráadásul viszonylag hűen adaptálja a mangát. Őszintén meglepett, hogy ez a manga anime adaptációt kapott, mindenesetre várom a második filmet is, mert egy eléggé izgalmas résznél hagyták abba.

### Legjobb látvány **Heaven Official's Blessing, Toilet-bound Hanako-kun, Somali and the Forest Spirit**

Egyszerűen gyönyörű a HOB grafikája, imádom a karakterek arckifejezéseit, mozdulatait, nagyon jól sikerült megfogniuk a természetüket. Szinte minden résznél áradoztam róla, hogy mennyire jól néz ki a donghua. Ha tehetném, szinte másodpercenként screenshotolnám. Főleg Hua Cheng és Xie Lian első találkozását mondanám hidegrázósan gyönyörűnek, annál a résznél min-



den tökéletes volt. A mozgás is finom és részletes benne, és a CGI sem zavaró, nagyon szépen belesimul. A *Toilet-bound Hanako-kunban* pedig először a látványa fogott meg. Nagyon szeretem az egyedi színvilágát és az olykor paneles megvalósítását. Nagyon különlegesen néz ki.

A *Somali and the Forest Spirit* kinézete szintén nagyon maradandó, szép, lágy színeket használ, már az első képsorok az erdőről egyből be-szippantják a nézőt.

### Legjobb karakterdizájn **Toilet-bound Hanako-kun, A3!**

Minden karakter nagyon egyedien néz ki, imádom *Hanako-kun* és *Nene-chan* karakterdizájnját, de a többi karakteré is nagyon tetszik. Szeretem a sokféle színárnyalatot, a különlegesebb ruhákat és a karakterek arcát a nagy szemekkel, valamint a viszonylag egyedi frizurákat. Az *A3!* rajzolása sajnos elég közepszerű, de a karakterdizájn nagyon jó, minden fiú teljesen máshogy néz



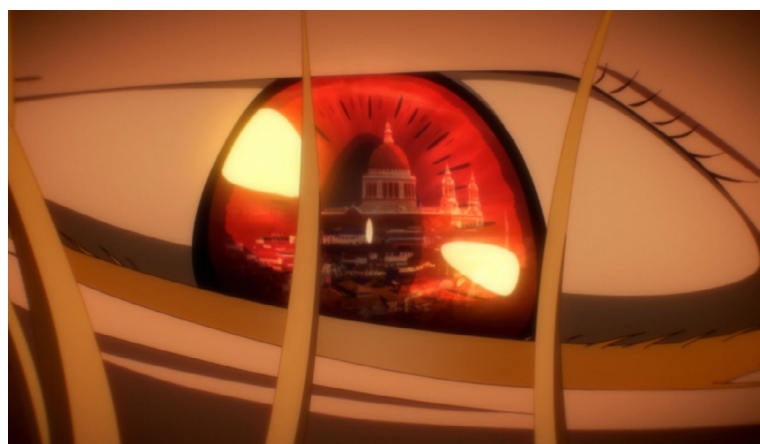


ki benne, így mindenki megtalálhatja a saját esetét, és pozitívum, hogy könnyen meg lehet őket különböztetni. De a *Tower of God* vagy éppen az *Akudama Drive* karakterdizájnját is szerettem.

**Legjobb opening**  
**Heaven Official's Blessing,**  
**Keep Your Hands Off Eizouken!,**  
**Moriarty the Patriot**

A HOB openingjének a látványa valami eszméletlenül gyönyörű, a szám elsőre kicsit nyálasan hangzott, de minél többször hallottam, annál jobban megszerettem, és most már tökéletes választásnak gondolom hozzá.

A *Keep Your Hands Off Eizouken!* openingje egy teljesen más hangulatú dalszöveggel rendelkezik – egy vicces, laza, elborult látványú és nagyon fülbemászó „Easy Breezy” című dalocska. Illetve a *Moriarty the Patriot* openingje is nagyon



hatásos volt, rejtélyes és kissé ünnepélyes hangulatot sugárzott. Nagy gyengém a hasonló hangzásvilágú számok, így hatalmas kedvenc lett. Én pedig rászabadultam Hatanaka Tasuku többi számára is.

**Legjobb ending**  
**Fruits Basket 2, Haikyuu to the Top 1-2**

Fruits Basket 2 második endingje. A képi világa egyszerűen gyönyörű, festményszerű, a karakterek rajzolása benne a különböző virágokkal,

hátterekkel pedig szimbolikus jelentésű, ráadásul a számot hallgatva többször is elsírtam magam olyan zseniálisan és fájdalmasan illett egy-egy sor az adott karakterhez. Nagyon szeretem még a *Haikyuu to the Top* endingjét, mivel alaptól imádom a CHiCO with HoneyWorks számokat, ráadásul a *Haikyuu to the Top 2* endingje egy SPYAIR szám lett, akikért szintén rajongok a Gintama megnézése óta.

**Legjobb női szereplő**  
**My Next Life as a Villainess:**  
**All Routes Lead to Doom!**

Katarina Claes, vagyis Bakarina tényleg nagyon cuki. Ő a sorozat lelke. Jó látni egy talpraesett, beleváló, mondjuk egy kicsit túlságosan is naiv és mindent túlkombináló csajszt. Bár Bakarina az eredeti játék főgonoszának testében születik újjá, mégis gyakorlatilag tiszta lappal nyit ebben az életben. De ő meg van róla győződve, hogy ez nem így van, szóval nekilát kitervelni, hogyan úszhatja meg a saját bad endjét. Azonban le sem tagadhatja a természetét, és tervek ide vagy oda, végül éppen a saját hebehurgya, őszinte, nyílt és naiv természetének köszönheti, hogy a környezetéből kb. minden vele hasonló korú egyént öntudatlanul magába bolondított. Rengeteg vicces jelenetet eredményez, hogy egyszerűen képtelen venni az egyértelmű jeleket.

**Legjobb férfi szereplő**  
**Fruits Basket 2,**  
**Heaven Official's Blessing, A3!**

Egy szó: Kyo! Egyszerűen imádom ezt a srácot. Ott van neki a borzalmas múltja és a kilátástalan jövője, és mégis, amikor ránéz Tohru-ra, egyszerűen úgy érzem, bármit képes lennék megtenni, hogy végre ő is boldog lehessen. Ráadásul a Zodiákusok közül ő a Macska, szóval ez csak fokozza az szeretetemet felé. Imádom még Xie Liant, a maga kis elvarázsolt, ugyanakkor eltökélt hozzáállásával, illetve San Langot, a maga cuki, okoskodó, másokkal kissé nyegle, ugyanakkor Xie Liannel nagyon gondoskodó és figyelmes hozzáállásával. De az A3! összes srácát is nagyon szeretem, a legjobban Juzát, akinek nagyon nehéz volt, amiért a kinézete miatt régebben mindenki félt tőle, és állandóan rosszat feltételeztek róla. Annak ellenére, hogy egy nagyon őszinte és becsületes srácról van szó, aki teljes szívével – még ha az elején kissé ügyetlenül is – próbál színészkedni.





## 2020 legnagyobb csalódása Webtoon adaptációk, vagyis főleg a Noblesse

Mostanában kezdtek beindulni a webtoon adaptációk készítése. Elég népszerű, nagy rajongótáborral rendelkező webtoonok kaptak anime adaptációt, mégis elég felemás visszajelzéseik voltak. Nem vagyok a téma szakértője, de a *Tower of God* és a *God of High School* is összességében tetszett és elszórakoztatott, bár az anime után kezdtem bele a webtoonokba, és őszintén nem tudom, fordított helyzetben mit gondoltam volna. Miután elkezdtem őket olvasni, akkor szembesültem a rengeteg változtatással, kihagyással, és rájöttem, hogy miért nem tudtam maradéktalanul élvezni az animét. Mindkét történet nagyon hosszú, szerteágazó, rengeteg karakterrel operál, ráadásul még mindig befejezetlen. Bár megértem miért ezekkel akarták megalapozni a webtoon adaptációk jövőjét, annyira mégsem tartottam őket jó választásnak. Túl kevés részt kaptak, így egyszerűen nagyon sok utalást kellett kivenni belőlük, amik pedig a folytatás megalapozásánál eléggé kulcsfontosságúak lennének. És mivel mindkét történet hosszú és befejezetlen, a sorozatok végigadaptálása animeként eléggé reménytelennek tűnik. A *Noblesse* előnye a másik kettőhöz képest, hogy webtoonként befejezett.

Az, hogy ennyire rossz élmény volt számomra a *Noblesse* anime, talán személyes probléma, mert elismerem, hogy nulla ismerettel néz-

ve igenis szórakoztató, bár nem túl maradandó sorozat. De fontos leszögezni, hogy csak a 2016-os *Noblesse: Awakening* OVA után érdemes ebbe belekezdeni, mert az kvázi a nulladik része ennek a sorozatnak. Rengeteg animénél belefut az ember az olyan megjegyzésekbe, hogy jó volt, jó volt, de a manga/light novel sokkal jobb. Azért az is igaz, hogy nem minden mutat jól meganimálva, ami rajzolva igen, és fordítva, valamint nem mindig jó megoldás vagy éppen kivitelezhető minden jelenetet ugyanúgy megcsinálni. Ugyanakkor vannak a változtatások ellenére is jó adaptációk, de a *Noblesse* sajnos biztosan nem tartozik közéjük.



Nagyon fellelkesültem, mikor megtudtam, hogy lesz folytatása, mert az OVA nagy kedvencem volt. Rögtön rávetettem magam a webtoonra, és pár nap alatt ki is olvastam, és imádom. A történet kezdetén főbishi vámpírunk, aki nemes egyszerűséggel a Cadis Etrama Di Raizel névre hallgat – barátainak csak Rai –, felébred 820 éves álmából. Ezután felkeresi hűséges szolgáját, Franksteint, aki jelenleg egy jó nevű iskola igazgatója. Rai lassan elkezd megismerni az új világot, és barátokat is szerez az iskolában – teszi mindezt sztoikus arckifejezéssel és három mondat per rész átlaggal. De persze a problémák csöstül jönnek – kezdve Raizel szépen tethelyen hagyott koporsójával, amit egy Union nevű veszélyes szervezet akar megkaparintani, a világuralom bájos célját tűzve ki maguk elé. Bár voltak benne kissé elnyújtott vagy éppen folyamatosan ismétlődő sémájú történetszálak, egy kellően feszes adaptáció ezt tökéletesen orvosolta volna. A hangsúly a VOLNA. Mert van egy nagyon hosszú – és igen, időnként elnyújtott sztorink. Mit is kellett volna vele csinálni? Kihúzni a sok ismétlődő kört és csökkenteni a sehová sem vezető – bár kétségtelenül szórakoztató – slice of life részeket. Na, itt nemcsak, hogy az ismétlődő dolgokat, hanem egész történetszálakat dobta ki a kukába egy-egy mondatral – Raizel sulis barátainak két fővé redukálását már meg sem merem említeni. És ennek ellenére van egy epizód, ami durván két perc kivételével csak filler, aminek a nagy részében – dobpergés és a webtoon olvasónak halálsikolyai – kosárlabdáz-

nak. Viszont a karakterek személyiségét nagyon jól visszaadják, és a múltas részek adaptálásába nehezen tudok belekötni. Vagy csak nagyon szerettem volna szeretni ezt az animét? Mert őszintén, nagyon előre szaladtak a múlt bemutatásával, kábé két kötetnyit. Az animáció sincs mindig a helyzet tetőpontján. Rai az egyik, ha nem a legdögösebb vámpír a webtoonban, de itt olyan lightos Rock Lee-s szempillákat sikerült rajzolni neki, hogy néha fáj ránézni szegényre. Sajnos összességében az anime hatalmas csalódás volt számomra, főleg azért, mert igenis vannak benne jól sikerült jelenetek, és éppen ezért fájdalmas nézni a többit, amik nagyon nem azok.





## Hirotaka évértékelő

*Nos, a 2020-as évet nézve egy kicsit problémás számomra az évértékelés, több szempontból is. Egyrészt kevés szereztem, mivel kevés érdekes volt számomra, valamint nem is kaptunk annyi hatásos animét. Persze ez erősen nézőpont kérdése. Másrészt, inkább régebbi, már lefutott animéket néztem.*

*A szezonvéleményeket most kihagyom, mivel a novemberi számban eleget írtam az őszi címekről, és azóta nem változott a véleményem.*

Kezdjük akkor a jobb darabokkal. Bár előtűk meg kell jegyeznem, hogy nálam **Csakis A Kingdom** vitte volna a pálmát, amit végül idén áprilusra toltak. Bár az a négy rész, amit leadtak tavaly, így is vert minden mást. Kicsit nem is bánom csúszást, a Kingdom ne versenyezzen egy gyenge évben (ego ON).

Két címet emelnék ki, amire nagyon szívesen emlékszem vissza. Mindkettőről írtam cikket, így nagyobb részletezésbe nem mennék bele, akit jobban érdekel, kattintson a cím utáni linkre.

Az első a **Kitsutsuki Tanteidokoro** (*AniMagazin 57.*), ami meglehetősen népszerűtlen lett nyugaton, ami nem is csoda, hisz egyrészt történelmi (Meiji-kor), másrészt detektíves, és most egyik sem hájpolt téma animés fronton. Amiért nekem tetszett, az az életrajzi vonala. Pozitív, hogy egykor élt emberek a karakterek, amiben nagyon jól beleszótták a nyomozós és egyéb nem

valós történelmi elemeket, de mégis egy viszonylag hiteles ábrázolást kaptunk. Milyen jó lenne, ha egy hasonlót láthatnánk a magyar írókról, költőkről. A grafikai megvalósítását nagyon eltalálták, a fametszetszerű hátterek pedig dobta a hangulaton. Plusz még egy verseskötet elolvasására is inspirált.

A másik cím a **Great Pretender** (*AniMagazin 58.*). Ez a Netflix jóvoltából készülhetett el, és jobban tetszett, mint elsőre gondoltam. Konkrétabban az jött be, hogy nem volt „japán”, a szó minden értelmében. Nincs eljapánkodva sem a



történet, sem a karakterek. Főleg, hogy csak egy része játszódik a szigetországban, és a legtöbb karakter a világ más részéről származik. Ez azért nagy szó, mert a később említésre kerülő Arte esetében, hiába Olaszország, semmi olasz nem volt benne. Az erősen modernizált Robin Hood sztori, azaz lopjunk a gazdagoktól, annyiban tér el a Pretenderben, hogy a pénzt nem adjuk a szegényeknek, hanem jól élünk belőle. Tetszett, ahogy végignézhattuk a milliárdosok átverését, izgalmas színpjáték volt az összes sztori, kellő lendülettel. Ehhez hatásosan színes grafikát kapott, végre a WIT Stúdió is megmutatta, hogy tudnak, ha akarnak.

Folytassuk a sort a „korrekt” jelzővel. Ide három folytatást írnék, tényleg csak röviden. A **Railgun T** kb. egy egész éven át futott, úgy tologatták a részeket, végül hozta a szokásos sémát. Az **Oregairu** befejező évada pedig számomra kielégítően zárta le Hachiman szerelmi sztoriját. Aki kicsit komolyabb, drámaibb iskolai slice of life-ot akar nézni, az vesse bele magát. Ezekről azért sem



írok többet, mert mindegyik sokadik évad, így azoknak érdekes, akik látták az előzőeket. Haladjunk az „egyszer nézhető, de amúgy felejtendő” kategóriára.

Kezdjük a **Fugou Keijivel**, ami tipikusan többet mutat, mint amennyit ad. Az opening megvesz kilóra a nagyzoló stílusával, de aztán lecsúsz egy közepes detektíves bosszúsztorira, a karakterben rejlő potenciál pedig eltűnik, mint alagútban a széndarab. Hiába tűnt James Bond és Tony Stark kereszteszésének, ebből szegény Daisukéban semmi nem maradt.





A megvalósítás nem volt rossz, inkább erős közepes, a zene viszont bejött. Hiába a neves író: Tsutsui Yasutaka, a Paprika és az Idő fölött járó lány alkotója, ez így kevés. De lehet, a regény jobb.

A következő cím az **ID: Invaded**. A különvélemény és a Psycho-Pass gyenge keresztezése. A bűnözői agyakban kotorászás VR-al kimondottan tetszetős elem, főleg, hogy mindegyik más hangulatot adott. Ugyanakkor a történet semmilyen maradt, és így kicsit olyan „kár érte” érzésünk támadt. A Kokkoku jutott eszembe korábbról, ami szintén jó alapsztorival bírt, de mintha nem tudtak volna élni a lehetőséggel az írók. Mindenesetre Akihito vezeklését és bosszúját érdeklődve néztem végig, és az anime révén kaptam két remek Miyavi számot.

Jöjjön a csalódás kategória. Kezdjük azzal, amivel szerintem nem leszek sokak kedvence, sőt lehet, elátkoznak, de sebjaj. Ez pedig a **SAO: Alicization** lezárása. Tudom, sokaknak az egész arc epic, és örülök, hogy nekik tetszik. Inkább azt sajnálom, hogy nekem nem nyerte el a tetszése-



met. Az egész történetív már túlnyújtott volt, de a lezárással karakter szempontból sem vagyok elégedett. A harcok oké, látványosak voltak, meg minden szokásos, de engem nagyon zavar, hogy a kedvelt karaktereimmel nem kezdtek semmit. Kvázi azért voltak ott, mert ha már végignéztünk velük 2 évadot+1 filmet, akkor préseljük be őket valahogy. Semmiféle jellemfejlődés nem volt, csak harcoltak és kész, úgy-ahogy. Kirito megkapta az újabb háremtagját, és örüljünk együtt. A végén pedig naná, hogy Kirito viheti a pálmát az overpower erejével és olyan támadásokkal, amiket random húzott ki a szerencsekártya pakliból. Tömören, nagyon nem szeretem, hogy egy jól összerakott karaktergárdából, akik közül mindkinek megvan a maga epic ereje, csak egy viszi a prímet, mert a többiek laposra verték, mint a hétköznapi utcagyerekeket. Lásd Dragon Ball - Goku.

A következő csalódás az **Arte**. Nagyon szeretem a reneszánsz Itáliát, a művészetek mennyországát, díszes paloták, festmények, szobrok stb.



Az Artével több bajom is van, egyik, hogy nagyon japán, a cselekmény is, a karakter pedig főleg, hiába olaszok, egy deka olaszsgot nem láttam bennük, leszámítva a városképeket. Firenze gyönyörű város, ahogy Velence is, hát nem sokat láttunk belőlük. Képek tekintetében pedig, őszintén a Gallery Fake-ben több festmény van, de még a Great Pretender erről szóló sztorijában is több volt. Az Arte nem több, mint egy végtelenségig húzható shoujo.

A harmadik a **Yashahime**. Inuyasha folytatás ide vagy oda - bár megjegyzem semmi szükség nem volt rá - ez az anime nem jó. Látszik, hogy original és kvázi valakinek a fiókjából előhúzott fanfiction. A részek unalmasak (egy rész - egy szörny), a régi karakterekből a sorozat első felében semmit nem láttunk. Ja de, Sesshoumaru lábát meg agonizáló Mirokut. Unalmas.

És akkor még volt itt tavaly egy **Magia Record**, ami totál felejtős, egy **Love Live 3**, ami szintén árnyéka önmagának, és már csak a neve



emlékeztet a hajdani idol animére. A **Taishou Samurai**, ami nem tudta eldönteni, sport vagy slice of life anime akar-e lenni, de inkább utóbbi lett, és a Gibiate, amit azért kezdtünk el, mert a karakterdizájnere Budapesten járt és dedikált. Nos, ez szerintem már most indulhat az évtized legrosszabb animéje címért.

De bizonyára sokaknak alakult máshogy az animés felhozatal, valakinek lehet még rosszabb volt, valakinek jobb. Volt itt BNHA, meg Re:Zero, Haikyuu, Nanatsu no Taizai. Nagyon népszerű volt a Kaguya-sama meg a The God of High School, ehhez kapcsolódóan: kezdenek több digital manhwát animésíteni, érdemes odafigyelni erre. Nah meg persze egy rakás isekai, egymás hegyén-hátán, mivel még mindig ez a menő.

*No de kíváncsian várjuk, mit hoz a 2021-es év animés fronton, szerintem csekkoljátok a téli szezonajánlónkat, de nálam már a Kingdom nyert, az tuti.*





## Venom évértékelő

*Huh, hát majdnem passzoltam ezt az évértékelőt, mert 2020 a 21. század legrosszabb éve volt, vitán felül. Pedig olyan szépen indult számomra, ugyanis amikor épp nem a magazinba írogatok cikkeket, akkor olyan rendezvényeket szervezek, mint pl. a Fantasy Expo, ami februárban rekordmértűre sikeredett, közben pedig már készültünk a PlayIT-re és az első magyar Budapest Comic Conra is, ahová az eddigi legnagyobb hazai cosplayversenyt terveztük. Aztán jött a vírus és minden ment a levesbe. Lassan eltelt egy év, és még mindig nem tudjuk, mikor áll helyre az élet, de bizakodjunk, hogy azért nyárra már ismét rendezvényeken bulizhatunk... bár ezt mondtuk tavaly is.*

De térjünk is rá a lényegre, a 2020-as anime felhozatalra, ami sajnos a járvány miatt nem igazán sikerült emlékezetesre. Több sorozatot is elhalasztottak vagy megszakítottak, ami miatt a tavaszi és a nyári szezon szinte teljesen üresnek hatott. Emiatt a szokásos „legnagyobb csalódások” részt kihagyom, hiszen egyetlen szóban össze tudom foglalni: Covid. Inkább vegyük sorra azokat a sorozatokat, amelyek picit kiemelkedtek a tucat isekai/hárem/romkom/idol/shounen címek áradatából. Nyomatékosítanám, hogy nem biztos, hogy ezek voltak az évben a „legjobbak”, hanem inkább a legérdekesebbek.

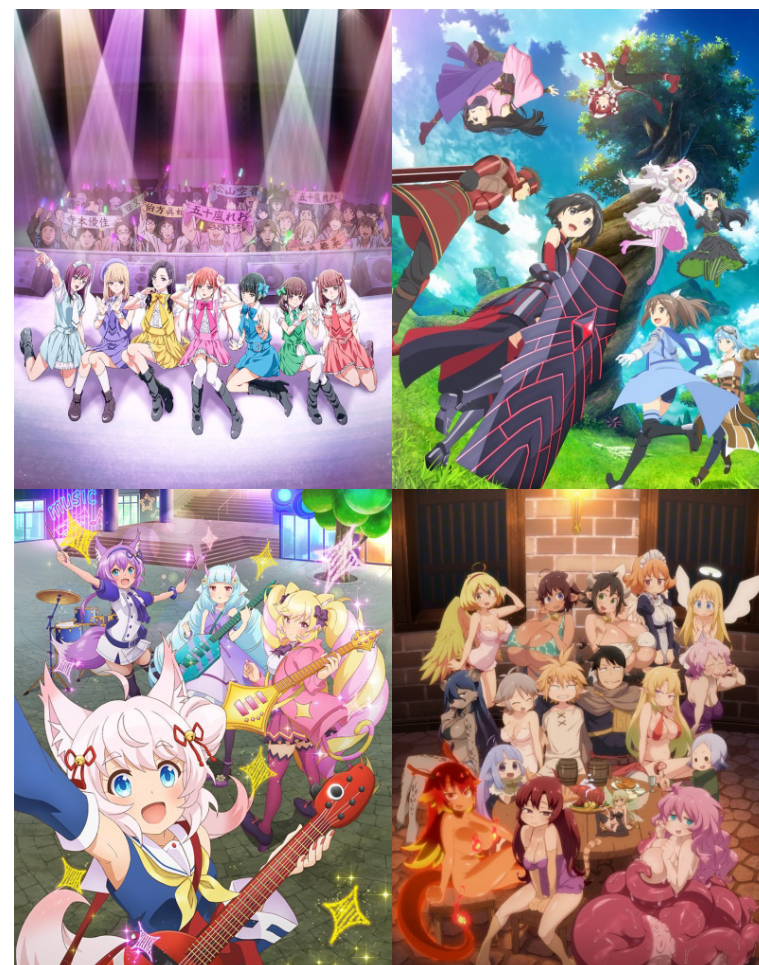
Januárban a téli szezon kimondottan jól indította az évet, kapásból kaptunk egy **Keep Your**

**Hands Off Eizouken!**-t, melyből szinte azonnal be is jelentettek egy élszereplős változatot is. Három lökött, de nagyon tehetséges lány a suliban animációs klubot indít, és minden epizódban bemutatják, hogy milyen érdekes is, mikor megelevenednek a rajzok.

Komédia fronton érkezett egy **Seton Academy: Join the Pack!**, ami nemcsak a furry kedvelőknek volt szórakoztató, a kreatív poénok mellett még némi ismertetőt is tartalmazott az állatvilágról. Cicalányok kedvelőinek végre befutott a **Nekopara** anime adaptációja is, ami nem volt rossz, de nekem sokkal inkább bejött ebben a témában a **Show By Rock!! Mashumairesh!!**, ami technikailag a sorozat 3. szezonja, de új szereplőgárdát kapott, elhagyták a korábbi szörnyekkel való küzdelmet, így maradt a cukiskodás és a néha arclekaparó humor. Mellékesen a 4. szezon is befutott közben pár napja. Idol fronton amit kiemelnék, az az **If My Favorite Pop Idol Made It to the Budokan, I Would Die**, ami nagyon nyer-



sen mutatta be a fanatikus idol rajongók „küzdemeit”. Fantasy vonalon sokaknak nagyon tetszett a **BOFURI: I Don't Want to Get Hurt, so I'll Max Out My Defense**, ahol egy VRMMORPG-ben játszó lány lényegében teljes naivitásból kijátssza a rendszert, és ezzel szinte legyőzhetetlenné válik (jövőre jön a folytatása). Nekem viszont az **Inter-species Reviewers** lett a kedvencem, ami valami olyan botrányos, parodisztikusan és hentaiokat megszégyenítően alpári módon mutatta a fantasy világban a prostitúciót, hogy akinek nem for-



dult fel tőle a gyomra, az imádta minden percét. Horror/természetfeletti kategóriában is jött két érdekesebb cím, egyik a **In/Spectre**, ami a Bakemonogatari kevésbé zagyva, viszont jóval unalmasabb változata lett, de a főhősnő, Kotoko egyik tuti befutója az év legjobb karaktereinek. A másik, ami sajnos a Netflix licensz miatt nem kapott akkora figyelmet, mint megérdemelte volna (nem volt ezzel egyedül az évben), az a **Dorohedoro**, ami nagyon véres, nagyon bizarr és kimondottan egyedi, érdemes pótolni, ha kimaradt volna. Filmek kapcsán itt megemlíteném a **Made in Abyss** 3. mozifilmjét, amiről az előző számban olvashatok egy ajánlót (*AniMagazin 58.*).

Az áprilisban induló tavaszi szezon már érezhetően gyengébb lett, és ekkor már nyakig voltunk a járványban, sorban kezdték bejelenteni, hogy nem tudják tartani az ütemtervet a stúdiók, így több címet is félbehagytak vagy eltoltak nyárra/őszre.





Viszont kaptunk végre egy egész jó romantikus sorozatot, a **Sing „Yesterday” for Me-t**, ahol még azt is megbocsátottam, hogy egy szenvedős szerelmi háromszög/négyszög miatt kellett izgulnunk. A manga rajongói mondjuk gyűlölték, mert nagyon megnyírbálták a történetet, de szerintem ettől függetlenül kifejezetten minőségi Doga-Kobo alkotás lett. Szintén a romantikus sorozatokat erősítette a **My Next Life as a Villainess: All Routes Lead to Doom!**, ami egy érdekes csavart hozott az isekaiok világába (heh!), a főhősnő egy lányoknak készült randijátékba reinkarnálódik, amit előző életében oda-vissza ismert... a probléma, hogy ő lett a játék „főgonosza”. Aki elég csúnya véget ér. Így kénytelen mindent bevetni annak érdekében, hogy elkerülje a korai halált. Csakhogy ezzel teljesen átírja a történetet. Maradva a romantikus komédiáknál, a **Kaguya-sama: Love is War Season 2** lényegében magasan a legjobb volt az egész szezonban (sőt, talán az egész évben), de ezt az 1. szezon után el is vártuk. Fantasyk közül itt talán a **Princess Connect! Re:Dive**-ot lehetne megemlíteni, amiről szerintem senki sem gondolta volna, hogy a tavasz egyik leghumorosabb sorozata lesz. És végül ismét egy Netflixes sorozat, a **BNA**, ami amilyen jól indult, annyira összezapott lett a végére, kár érte, mert az első 6 rész alapján sokan az év animéjének jósolták... nem jött össze.

A nyarat indította a **A Whisker Away**, ami annak ellenére, hogy amolyan „szegény ember Ghibli/KyoAni filmje” érzést adott, kifejezetten szórakoztatóra sikerült. Befutott nyár közepére



két félbehagyott sorozat, egyik az **Appare-Ranman!**, ami a klasszikus Flúgos Futam japán feldolgozása valahol, csak épp szamurájokkal és mindenféle abszurd figurákkal és autókkal. A másik a **Diary of Our Days at the Breakwater**, ahol aranyos lányok horgásznak, és amit kifognak, azt nagyon gusztán megsütik. Pecásoknak kihagyhatatlan sorozat. Bár kisebb botrányt okozott az **Uzaki-chan Wants to Hang Out!** a főhősnő „túlsexualizált” ábrázolása miatt, de ezen már meg se lepődött senki, amilyen betegesen érzékeny



vált a nyugati sajtó, az anime maga viszont vesztül vicces és szerethető lett, sok twitteres „megmondóember” legnagyobb bánatára. Szintén kisebb botrány lengte körül a **Rent-a-Girlfriend** is, ahol egy srác miután szakított a barátnőjével, interneten „rendel” magának másikat... három sorozat rajongóknak tudom csak igazán ajánlani így utólag.

Ééééé ennyi volt a nyár, persze még akadnak érdekes sorozatok, de nem tudom, mit lehetne még igazán kiemelni, mert annyira felejthető lett a többsége. Ugorjunk is tovább!

Őszre már kicsit rendeződtek Japánban a dolgok, a stúdiók újraindultak, és végre a mozikba került a **Violet Evergarden Movie**, kicsit több mint egy évvel a 2019-es tragikus Kyoto Animation eset után. A mozifilm nagyon szép sikert ért el, a kritikusok imádták és a kasszáknál is jól teljesített, bár sajnos mi még nem láttuk. Viszont októberben berobbant a mozikba a **Kimetsu no Yaiba Movie: Mugen Ressha-hen** és mindent letarolt...



nem viccelek, tényleg mindent, bevételben és nézettségben beelőzve az olyan klasszikusokat, mint a Spirited Away vagy a Your Name. Japánban a Kimetsu no Yaiba láz olyan szinten tombol, hogy azt mi nem is érthetjük, meglátjuk, meddig tart.

TV-sorozatokban is nagyon erősen indult az október, az előző magazinban egy nagyon hosszú cikkben már meg is emlékeztem tucatnyi animéről, így most csak azokat emelném ki, amelyek rám a legnagyobb hatással voltak. Első ilyen, amit az ajánlómból kihagytam, mivel nem volt időm akkor befejezni, az az **Akudama Drive**, ami az egyik legjobb cyberpunk anime, amit eddig láttam. Hihetetlen látványos, szórakoztató és izgalmas, bár a vége felé kissé zagyva ugyan, de szívesen látnék belőle folytatást. Bár nem sokan látták, de számomra az év egyik legkellemesebb meglepetése lett a **Dropout Idol Fruit Tart**, ami a Zombieland Sagához hasonlóan kissé abszurd paródiája a Japánban tomboló Idol kultúrának (és imádtam, hogy nagyon perverz poénokkal rakták tele).



Az **Adachi and Shimamura** lett az év yuri drámája, bár a befejezése belőlem kissé felemás érzelmet váltott ki, de minőségét tekintve emlékezetes sorozat volt. A **TONIKAWA: Over the Moon For You** le sem tudja tagadni, hogy egy halálosan cuki propaganda sorozat a házasság mellett, de nem lehet rá haragudni, mert annyira imádnivalóan ártatlanra sikeredett, hogy még nekem is meghozta a kedvem a nősüléshez (azóta már elmúlt szerencsére). Végül a kedvencem, nemcsak a szezonban, de talán az egész évben, az a **Sleepy Princess in the Demon Castle**, ami olyan szinten képes volt megnevetetni, hogy ezen még én is meglepődtem. Ennyire eredeti és humoros sorozatot régen láttam és nem győzőm ajánlani mindenkinek, hogy ha még nem látta, akkor sürgősen pótolja, mert simán az év egyik legjobbja.

Videojátékok világában 2020 szintén nagyot pusztított, sorra elmaradtak a gamer rendezvények, ami megmaradt az átállt online-ra

több-kevesebb sikerrel. A megjelenések közül többet is eltoltak, van, amit 2021-re, van, amit bizonytalan időpontra. Viszont így sem panaszkodhattunk, megjelent ugyanis a **Persona 5 Royal** PS4-re, ami az alapjáték kicsit csinosított és bővített változata, mondjuk elég borsos áron került a boltokba, de aki nem játszott a korábbival, annak ez a változat a kötelező. A **Persona 4 Golden** viszont mindenki meglepetésére PC-re jelent meg, szinte minden beharangozás nélkül, egy csapásra felrobbantva a Steamet, az Atlusnál meg csak kapkodták a fejüket, hogy „jéé, a gájdzsínok szeretik a japán rpg-eket? Ki gondolta volna!”. Vegyétek meg és játsszátok, mert tényleg jó!

Aztán hosszú halogatás után végre megkaphattuk a **Final Fantasy VII Remake**-et, ami sokak meglepetésére -köztük enyémmre is- kimondottnan jól sikerült, pedig már kezdtük feladni, hogy a Square Enix valaha is képes lesz egy normális FF címet összerakni... nos, sikerült nekik, és be

is söpörték vele az Év Szerepjátéka díjat a Game Awards-on. Gratula nekik, megérdemelték! 8 év várakozás után nyugaton is megjelent a **Phantasy Star Online 2**, aminek nagyon örültünk, csak az a 8 év nagyon érezhető már. Persze ingyen van, de a kriminális technikai oldala miatt (hajlamos telepítések meg update-ek során teljesen összeomlani) csak higgadt és nagy sávszélességgel rendelkező játékosoknak ajánlom. Az ingyenes szerepjátékok vonalán viszont a **Genshin Impact** (*AniMagazin* 58.) robbantott kasszá, és teljesen megérdemelten, az egyik legigényesebb gacha játék, amit azok is tudnak élvezni, akik utálják a mikrotranzakciókat. Szintén nagy sikert aratott a **Ghost of Tsushima** (kvázi Assassin's Creed samuráj kiadásban) és a legújabb **Yakuza** epizód, ezekről most nem is írnék többet, mert idén még lesz róluk szó bővebben itt a magazinban.

Voltak azért kevésbé vidám pillanatai is a gamer világnak, kezdve talán a legelcseszetettebb generációváltással. Mindenki tudta, hogy korai még a PlayStation 5 és az Xbox Series X, de a Microsoft kierőltette (megint) a váltást, a Sony meg rohant utána fejjele a falnak. Botrányosan kevés le szállított konzol, szinte nulla játék a premierre... kinek kellett ez? Bőven ráérték volna 2021 végéig várni, úgy most nem azzal lenne tele a sajtó, hogy lopják a konzolokat és horror árakon árulják ebay-en, meg a hibás kontrollerek és nemlétező next-gen címek... bah, remélem, idén összeszedik magukat.

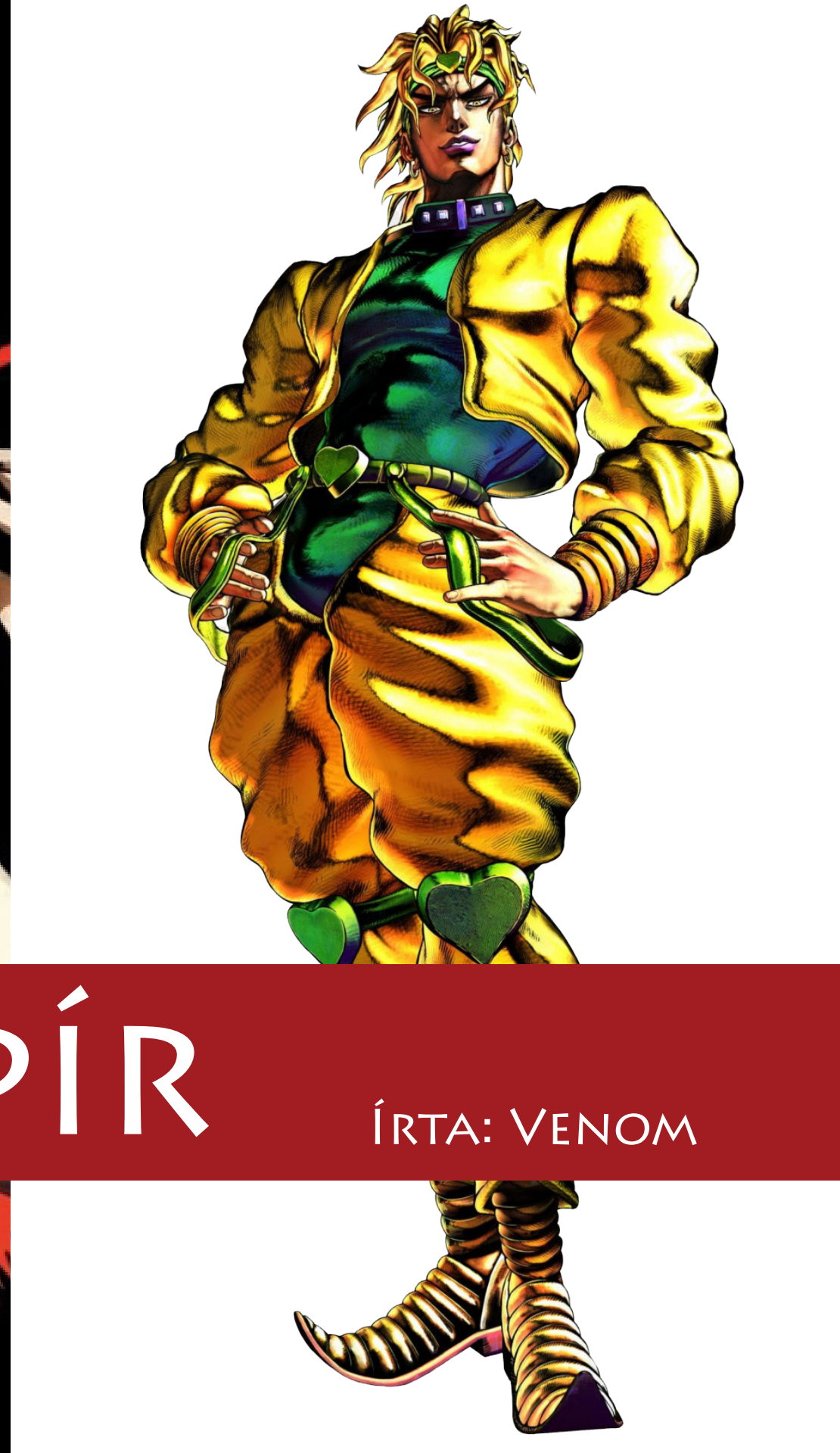


Japánt kicsit kevésbé érintette, de az egész világot megrázta az utóbbi évek egyik legnagyobb gamer botránya a **Cyberpunk 2077**, ahol a fejlesztő-kiadó, a CD Projekt Red nagyjából egy béta verziós játékot dobott piacra, körbehazudva a mindenséget, aminek a végeredményét gondolom mindenki látta. A Sony annyira felszívta magát a CDPR hozzáállásán, hogy törölte a játékot a PSN Store-ból, amire eddig nem nagyon volt példa. Ez az eset intő jel lesz remélhetőleg minden játékfejlesztőnek, hogy meddig lehet elmenni a hazudozásban és a játékosok naivságának kihasználásában.

*Ennyi lett volna a (nem is olyan) rövid 2020-as visszatekintésem, amiből persze rengeteg dolog kimaradt, de a lényeg szerintem így is átment. Az idei év talán már sokkal jobb lesz, a januári anime szezon bivaly erősnek tűnik már most, és talán nyárra már újra lesznek animés és cosplayes rendezvények is. Úgy legyen!*







# TOP 10 VÁMPÍR

ÍRTA: VENOM





*Szerintem senkinek sem kell bemutatni a vámpírokat. Misztikus, vérszívó, élőhalott szörnyek ember alakban, akik nem bírják a napfényt, a szent tárgyakat és a fohagymát (meg amit az írók épp kitalálnak). Megölni őket csak a szívükbe szúrt fakaróval lehetséges... többnyire. Természetesen az elmúlt 100 évben a média szépen apránként romantizálta a vámpírokat, így a kezdeti rusnya Nosferatut felváltotta a Lugosi Béla alakította karizmatikus úriember, majd a 80-as és 90-es évekre eljutottunk a Tom Cruise féle szépfiúig, meg a Penge filmek bőrkabátos ultramenő vérben fürdőző démoni figuráihoz. Aztán jöttek a csillám-vámpírok... de erről inkább ne is beszéljünk.*

Az animék világában is viszonylag gyorsan megjelentek a vámpírok, méghozzá minden létező formában. A mostani top 10-es listába igyekeztem összeválogatni a legkülönlegesebb vagy esetleg a legfurcsább vámpírokat. Mivel a lista ugye limitált, ezért sorozatonként csak egy-egy szereplőt válogattam be, illetve félvámpírok és hasonlóak ezúttal sajnos kimaradnak.

## 10. Dracula - Castlevania Seiyuu: Uchida Naoya

A Castlevania játéksorozat Vlad Tepes-e már 35 éve kísérti a videojátékosokat, de az anime feldolgozásra érdekes módon csak az utóbbi pár évben került sor. Dracula a leghatalmasabb és leg-

félelmetesebb az összes vámpír közül a Castlevania világában. Óriási mágikus kastélyában ezernyi szörny és más démon tanyázik, de a halhatatlan uralkodó mégis egy halandó nőbe, Lisába szeretett bele, akivel békében éldegéltek egy rövid ideig. Még egy közös gyerekük is született, Alucard, de a boldog kapcsolatuknak a babonás emberek vetnek véget, Lisát egy útja során elrabolják, majd kivégzik mint boszorkányt. Dracula ezután fájdalmában háborút indít az emberek világa ellen. Akit érdekel a történet többi része, az ugorjon neki a netflixes animének vagy akár a játékoknak.



## 9. Takanashi Hikari - Demi-chan wa Kataritai Seiyuu: Hondo Kaede

Demi-chan világában a gyerekek véletlenül szerűen születnek valami mitológia félelmeinek. Vámpírnak vagy hasonlónak, de a társadalom ezt teljesen elfogadja és együtt élnek a „normális emberekkel”. Hikari vámpírnak született, míg az iker nővére Himari megmaradt embernek. Energius, vidám, kicsit bajkeverő és imád a figyelem



középpontjában lenni. Hogy a vérszívó ösztöneit kielégítse, az államtól havonta kap a családja vér csomagokat. Bár a fohagymát kifejezetten szereti, de a napfénytől kicsit kellemetlenül érzi magát, persze ez nem akadályozza meg, hogy a barátaival lógjon, akiknek mindennapjait mutatja be ez az aranyos sorozat.

## 8. Sophie Twilight - Tonari no Kyuuketsuki-san Seiyuu: Tomita Miyu

BBár már 360 éves, de alig néz ki 14-nél többnek, Sophie igazi vámpír, aki Európából utazott Japánba, hogy beszerezhesse a kedvenc konzolos játékait. Otaku a javából, aki a napalokat átalussza, hogy aztán éjszaka a laptop előtt kucorogva bújja az ebay-t figurák és egyébek után kutatva. Kimozdulni a házából csak akkor szokott, ha éppen valami animés rendezvényre kell utaznia, vagy ha már nagyon unatkozik. Persze a magányos napjai nem tartanak sokáig, mert az egyik szomszéd lány, Akari szabályosan beköltözik hozzá és önkéntesen amolyan „feleségnek” nevezi ki magát. Sophie kezdetben ugyan kicsit kényelmetlenül érzi magát a rámenős lakótársa miatt, de hamar összebarátkoznak, és megkezdik kissé furcsa közös életüket, amihez később egy másik otaku vámpírhölgy is csatlakozik...



## 7. Kirishiki Sunako - Shiki

Seiyuu: Yuuki Aoi

1994-ben egy különösen forró nyáron Japánban egy kis faluban különös halálesetek követik egymást. Elég gyanús, hogy köze lehet hozzá a nemrégiben odaköltözött furcsa családnak, akikről hamarosan kiderül, hogy lényegében vámpírok. Sunako ugyan látszólag egy 13 éves kislány... egy nagyon rémisztő 13 éves kislány, de valójában ő a család legidősebb tagja és már több mint száz éves. Sunako és az egész családja odavan a helyi író, Muroi Seishin regényeiért, és lényegében emiatt is költöztek a környékre. Talán ő a lista egyik igazi, „klasszikus” vámpírja.



## 6. Maaka Karin - Karin

Seiyuu: Yahagi Sayuri

Karin egy különleges vámpír, vagyis inkább anti-vámpír, ugyanis egyáltalán nem akarja kiszívni senki véré. Sőt, a teste rengeteg vért termel, így ha kicsit zavarba jön, akkor durván megindul az orrvérzése. De mindennek van jó oldala is, ha egy olyan embert érzel, aki nagyon szomorú vagy kilátástalannak látja az életét, akkor bizony jó vámpírként rácuppan az illető nyakára és...vért pumpál bele. Az „áldozat” ezek után feltöltődik energiával, és máris szebbnek látja az életet. Ezt leszámítva Karin egy átlagos iskoláslány, egy közel sem átlagos, „Addams Family”-t megszégyenítő



tő családdal megáldva. És persze szerelmes egy fiúba, rengeteg problémát meg orrvérzést okozva ezzel magának.

## 5. Dio Brando - JoJo's Bizarre Adventure

Seiyuu: Koyasu Takehito

Oké, oké, bevallom... sosem szerettem a JoJo-t, sosem értettem a JoJo-t, de Diót már csak a rengeteg mém miatt is kihagyhatatlannak éreztem, mert annyira... bizarr.

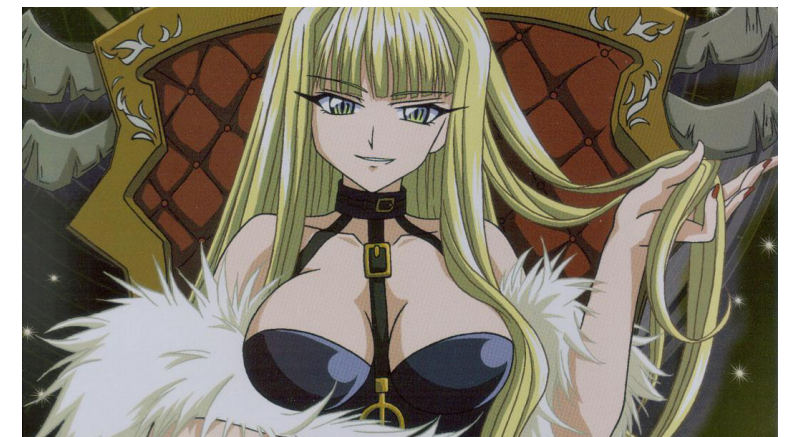
Szöszi vámpír, aki saját elképesztő hatalmától megrészegült. Jonathan Joestar legnagyobb ellenfele és ezernyi mém elhozója... oké, megpróbálom komolyan tálalni a komolyan vehetlent. Nemcsak vámpír, hanem Stand használó (nem tudom, ennek van-e hivatalos magyar elnevezése, majd a főszerk. kijavít, ha létezik), övé a „The World”, ami képes megállítani az időt pár másodpercre. Ééééés ennyi, rengeteg lehetne róla írni, de felesleges, Dio az Dio, a JoJo rajongók úgyis ismerik, akik meg nem, nos, nézzetek JoJo-t... vagy ne.



## 4. Evangeline Athanasia Kitty McDowell - Mahou Sensei Negima! / UQ Holder!

Seiyuu: Matsuoka Yuki

Eva talán Dio után a második olyan karakter, aki nemcsak egy animében szerepelt, hanem a „Negima univerzum” egyik központi szereplője. Akamatsu Ken ikonikus manga sorozata több feldolgozást is megért, majd pár éve egy folytatást kapott UQ Holder! címen. Evangeline kezdetben egy elátkozott, több száz éves vámpír, akit arra kényszerítettek, hogy gyerek testben örökre diák legyen egy iskolában. Ironikusan bekerül Negi Springfield osztályába, akinek apja, Nagi tette rá az átkot. Kezdetben ő a sorozatban Negiék egyik komolyabb ellenfele, majd ahogy az lenni szokott, miután legyőzik, ő lesz a fiatal mágus tanoncának a tanára. Eva igazi goth loli, aki szeret teázni, lustálkodni, és átok ide vagy oda, azért élvezzi a nyugis iskolai életet.





### 3. Alucard von Mosquiton - Master Mosquiton Seiyuu: Koyasu Takehito

Ha lenne olyan lista, hogy ki a legszerencsétlenebb vámpír, akkor Mosquiton tuti első helyen lenne. 1920-ban Inaho, egy kincsvadász hölgy saját vérével támasztja fel hamvaiból a legendás vámpírt. A vér kötelez, Mosquiton (két gyereknek látszó segédjével együtt) Inaho szolgái lesznek... szó szerint. A lány ugyanis kicsit sem tiszteli az ősi vámpírt, elzavarja mosogatni, meg takarítani, csak akkor kap egy kis kedvességet, ha éppen kalandra indulnak, hogy megtalálják a misztikus O-part ereklét, ami elviekben halhatatlanságot ad a megtalálójának. Inaho pedig nagyon szeretne halhatatlan lenni... bármi áron. Mosquiton pedig szolgálai tölti be a boxzsák szerepét, és bizony mire eljutnak az O-partig, a szerencsétlen vámpírnak embertelen kínokat kell kiállnia, Inahóért még a fakarót is bevállalja... bár talán ez a legkisebb gondja.



### 2. Oshino „Kiss-shot Acerola-orion Heart-under-blade, Fair Princess” Shinobu - Monogatari sorozat Seiyuu: Sakamoto Maaya

Shinobu olyannyira hasonlít Evangeline-re, hogy akár plágiumot is kiállthatnánk (Negima 2003-as, Monogatari 2006-os), de szerintem felesleges, hiszen bár sanszosan valóban van némi átfedés a két karakter között, mégsem lehet hagrudni. Acerola is egy 500 éves vámpír, akit egy nap utolér a végzete: néhány vámpírvadász elkapja Tokióban és végtagok nélkül hagyják magára, hogy magatehetetlenül szenvedjen egy metrómegállóban. Szerencséjére arra járt Araragi, egy átlagos japán srác, aki megengedte a halálán lévő vámpírnak, hogy szívjon a véreből. Amire Araragi nem számított, hogy ezáltal maga is vámpírrá változik, aminek egyenes következménye lesz, hogy az alkotója ellen fordul, melynek a végeredménye meglepő módon az ősi vámpír veresége lesz, de a jövőjük mégis összeforr. A legyengült és 8 éves kislánnyá változott Acerolát egy elhagyatott iskolában rejtik el, ahol Araragi vérével tud csak életben maradni, majd miután picit erőre kap, a srác árnyéká-



ban rejtőzik el, ekkor kapja a Shinobu nevet is. A közös kalandjaik során leginkább tanácsaival tudja segíteni a srácot, persze, csak ha a kedve úgy hozza, vagy ha rengeteg fánkot kap... Shinobu ugyanis, mint kiderül, nagyon-nagyon szereti a fánkokat...

### 1. Alucard - Hellsing Seiyuu: Nakata Jouji

Yeah, yeah, mertem volna mást rakni az első helyre, ugye? Nem is igazán lett volna értelme, hiszen a Hellsing Alucardja talán mai napig az

animék legikonikusabb vámpírja (Vampire Hunter D rajongók mondjuk kicsit moroghatnak, de ez van).

Alucard a vámpír vadászatra felkészült Hellsing szervezet legerősebb tagja, mondjuk ez a nevéből sejthető is talán. Mindig vörösben jár, kalappal a fején, arcán elmebeteg, szadista vigyor. Fegyvere két pisztoly, de nélkülük is több mint halálos. Egyetlen emberhez hűséges, de a végéskig: Integrárhoz, a Hellsing szervezet vezetőjéhez.

Alucard kétségtávol az animék legmenőbb és legbrutálisabb vámpírja, bár nincs túl mély háttértörténete, se komplex

személyisége, mégis a maga egyszerű és nyers formájában szinte teljesen tökéletes. Perverz módon valahogy kíváncsi lennék egy hollywoodi adaptációra... bár félek, hogy a végeredmény csatlódás lenne. Valami csak az animékben működik.

*Ez lett volna az én top 10-es vámpíros listám, ami szinte biztos, hogy pár év múlva már nem lesz teljesen aktuális, hiszen évente jönnek az újabb vámpíros sorozatok. Például, mint most januárban is Oshii Mamorutól (tudjátok, a Ghost in the Shell rendezőjétől) a Vlad Love, aminek bár még csak az első részét láttam, de eddig nagyon ígéretesnek tűnik.*

*Nektek kik a kedvenc vámpíraitok? Írjátok meg nekünk bátran a weboldalon vagy a Facebookon!*







# GATE

ÍRTA: ISKARIOTES

## KAPUNYITÁSI PÁNÍK



*Hogyan mennél át egy fantasy világba? Portálvetővel? Esetleg féregjáraton? Tán Csillagkapun? Vagy egy szekrényen át? Aki igazán stílusos, az egy hatalmas kőkapun keresztül járogat a két világ közt, és viszi magával a fél japán hadsereget.*

## A sztori

A történet alapja, hogy egy szép napon Tokió egyik legforgalmasabb sugárútján, a Ginzán fényes nappal egy hatalmas, ógörög templom kapuja jelenik meg. A városi tömegre hamarosan repülő sárkányon lovagló katonák, római légióra emlékeztető gyalogság, valamint lovasság és egy rakás antropomorf állat katona zúdul ki. Kegyetlen mészárlást hajtanak végre egészen addig, amíg a japán „*gyors reakálású*” erőik, helikopterrel és szárazföldi erőikkel egyesülve rettenetesen vissza nem verik a sereget. Pár hónappal később a Japán Önvédelmi Erők átkelnek a Kapun és egy fantasy világban találják magukat. E furcsa világban léteznek mágusok, varázslók, sárkányok, elfek, cicalányok, nyuszilányok meg persze emberek is. A sorozat középpontjába Itami hadnagy és kis csapata kerül. Hogyan teremtenek kapcsolatot a helyiekkel, vagy miképpen harcolnak sárkányokkal?

A sorozat első négy epizódjában megismerkedünk a fantasy világ alapvető politikai berendezkedésével, illetve hogy milyen lények is lakják eme furcsa világot. Bemutatásra kerülnek a soro-

zat főbb karakterei, így Itami Youji, aki egy 33 éves otaku, valamint a Japán Önvédelmi Erők hadnagyi rangjával rendelkezik. Ő már az első ginzai összecsapásban is részt vett, pedig éppen egy doujinshi találkozóra igyekezett.

Itami egysége egy leégetett elf faluban talál rá a Tuka Luna Marceau nevű lányra, akinek apja és klánjának elvesztése feletti gyászát kell feldolgoznia az epizódok során.

Hamarosan csatlakozik hozzájuk – a japánul kiejthetetlen nevű – Lelei La Lelena, aki egy okos, valamint tehetséges és fiatal boszorka. Bár a legtöbbször nyugodt, egyúttal józan és kedves, de ha harcra kerül a sor, akkor agresszívvé, sőt rosszindulatúvá válik. Elvileg az ő krónikáját halljuk, ő a történet mesélője.

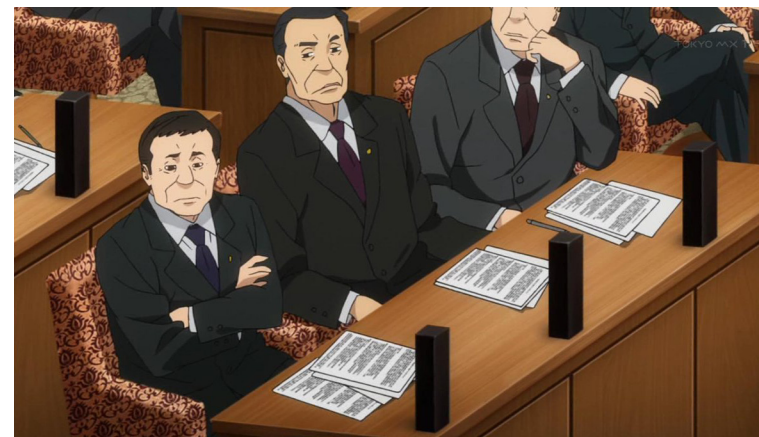
Végezetül a Rory Mercury nevű – magát a helyi istenség Emroy apostolának nevező – hölgyemény társul hozzájuk. Rory már fiatalon a háború és az örület istenségének a szolgálatába állt,



így az elmúlt 960 évben nem öregedett. Itami irányába erős szexuális jelzéseket küld.

Igen, ez így egy harem. Bár Tuka „kiesik” a versenyből, mert ő másfelé kacsingat, de a másik két lány enyhe rivalizálást folytat Itami kegyei iránt. Bár ez a vonal szerencsére nagyon vékonyan jelenik meg, és semmi harem anime sztereotip megoldással nem éltek a készítők. Leleit sokkal jobban leköti a tudomány iránti rajongása, mint hogy pasikra fecsérje az idejét. Roryt érdekli Itami, de már csak 40 éve van hátra az istenné válásáig.

Az első epizód is egy csatával indul, és ez a kis négy részes szakasz is harccal zárul: Itami felderítőosztaga megküzd egy tűzokádó sárkánnyal. Az első évad közepén ellátogatunk Italica városába, ahol Itami és felderítőosztaga (plusz a három lány) megpróbálnak kereskedni, de hamar egy ostrom kellős közepén találják magukat. Itt találkozunk első ízben az uralkodó lányával, Piña Co Ladával (igen, ez a neve) és a Rózsa Lovagrend tagjaival, amit a hercegnő alapított.







Majd visszatérünk Japánba, hogy Itami beszámoljon a Kokkai előtt a Különleges Övezetben történekről, s magával vigye újdonsült „háremét” is.

A második évadot leginkább egy új karakter, Zorzal El Caesar alakítja, aki Piña hercegnő bátyja. Ebben az évadban Itami szerepe és csapata erősen megváltozik. A hadnagy jóformán csak a Tuka, Lelei és Rory hármassal utazgat a Birodalomban, majd hozzájuk csatlakozik egy szép sötétlány, Yao Ha Dussi. Elsőre Yao klánja oldalán, hatalmas veszteségekkel, de legyőzik a veszedelmes Tűzsárkányt. Majd Rondal városába utaznak, ahol Lelei szeretné letenni mestervizsgáját – itt ismerkedünk meg nővérevel, Arpeggióval, valamint Arnus hegyéről is bővebb infókat kapunk.

Itami csapatának egy részét ilyen-olyan feladatokra osztják be, így például Mari a Birodalom fővárosában szolgál a szegénynegyedben mint egészségügyi tiszt. Az első évadban jól felépített csapatot gyakorlatilag szélnek eresztette az írógárda.

A főcselekmény áttevődik a Birodalom fővárosába, Ura Biancába, azon belül is Zorzal herceg köré. Az ifjú – kihasználva apja betegeskedését – könnyörtelenül átveszi a kormányzást, és a totális pusztulás felé löki országát. Igazi békebeli állami terrort vezet be, csapatai irgalmatlanul kaszabolnak le bárkit, akit az ifjú despota nem szível. Az animesorozat végén Molt császár és Piña kiszabadulnak Zorzal fogságából, és Italicába menekülnek, ahol a megtört uralkodó átadja a rangját lányának.

## Az ősforrás

A Gate eredeti történetét a volt katona, Yanai Takumi alkotta meg. Először a Todoku Takusan írói álnevet használta. A regényciklust az Arcadia nevű internetes portálon jelentette meg, ahol amatőr írók tehetik közszemlére műveiket. Alkotása 2006 áprilisától 2009 júniusáig jelent meg itt. 2010-ben nagyot fordult a veterán hadfi világa, amikor az AlphaPolis kiadó kereste meg, hogy szívesen kiadnák művét. Yanui belement, sőt „pár változtatást” is elfogadott. Így az eredeti regényből a politikai kritikákat erősen meghúzták, majd az utolsó kötetet felduzzasztották, hogy ne egy, hanem összesen három kötet tudjon belőle kifutni. A kötetetek 2010 áprilisa és 2011 decembere közt jelentek meg.

Mivel az eladások jó számokat hoztak, így 2012 szeptembere és 2015 júniusa közt tovább-

bi öt kötetnyi gaiden művet adtak közre. Ezzel párhuzamosan 2012 decemberében az egész regénysorozatot, plusz a gaiden részeket elkezdték kiadni light novel formában is, a rajzokért Izuka Daisuke volt a felelős. A gaiden történetekben például olyan kalandban lehet részünk, amelyben Itami és Piña tengerre szállnak, és habléányokkal találkoznak. Egy másik kötetben a Bozes-Tomita kapcsolat kibontakozásának lehetünk tanúi. Valamint egy Rory tiszteletére tartott ünnepség történetét olvashatjuk el, de megtudhatjuk azt is, hogy a gothloli Rory miért és hogyan is lett apostol. A további történetek ismertetésétől eltekintek, mivel az anime után játszódnak, és vastagon spoileresek.

A szemérmetlen pénzlenyúlást megfajelték a manga elindításával is, ami a regényt dolgozza fel, és mind a mai napig tart. A rajzokat Sao Satoru készíti, aki járatos a katonai típusú történetekben, de eddig még nem sikerült önerőből hírnevet szereznie magának.





Sőt négy spin-off mangát is kiadtak: az egyik egy gegmanga, egy másik Piña előtörténetét és a Róza Lovagrend megalapítását mutatja be – ezt egy Shiren Yukie nevű mangaka alkotta meg. A harmadik azt a doujinshit eleveníti meg, amelyikért Itami rajong.

Bár az eredeti regény, a hivatalos formában kiadott mű, a light novel és a manga között természetesen átfedések vannak, de egy idő után mindegyik jelentősen eltér az original műtől. Így aki tényleg el szeretne merülni a világában, annak minden lehetőség biztosítva van.

## Anime

A sorozatról elsőként 2014 decemberében érkeztek hivatalos hírek. A jogokat pedig a Sword Art Online sorozattal hírnevet szerző A-1 Pictures kapta meg. Lehetett abban bízni, hogy ha valakik tudnak isekait alkotni, akkor azok ők lesznek. Az animációs stúdió viszont olyan alkotógárdát gyűjtött össze, akik e munka során sok értékes tapasztalat

talatra tehettek szert. Mentségül talán azt lehet felhozni, hogy más munkák voltak előtérbe tolva a stúdiónál. Így ebben az időszakban készült el az A-1 háza táján a *Shigatsu wa Kimi no Uso* vagy a *Boku dake ga Inai Machi* és a *Doukyuusei* is.

Az animestúdió vezetősége bizonyára úgy gondolkodott, ha a technikai oldalon spórolnak a jól csengő nevekkel, akkor legalább seiyuu kérdésben nem filléreskednek. Itami szerepére Suwabe Junichit kérték fel, akit talán a legtöbben a Hős Akadémiából Aizawaként ismerhetnek, vagy a *Fate univerzumból* Archer megszemélyesítőjeként. Luna karakterét Kanemoto Hisako szólaltatta meg. Leleit pedig Toyoma Nao keltette életre, aki a Nisekoiból Chitoge hangja is volt, ahogyan a Narutóban a kisgyerek Sasuke hangja is. Tane-da Risa (pl.: *Kuriyama a Kyoukaiból*) Rory szerepét kapta meg. A három grácia együtt énekelt az első évad endingjét. Míg Piñának Tomatsu Haruka kölcsönözte a hangját, akinek legismertebb munkája talán a *Sword Art Online*-ból Asuna szerepe. Végül a sorozat 2 évadot élt meg egyenként 12-12 résszel. Japánban a kellemes 00:30 perces kezdéssel adták le a részeket.

A rajongókat azóta is foglalkoztatja, hogy lesz-e harmadik évad. Egyrészt ott van, hogy a már megjelent képregényekből és light novelekből egy igencsak közönségbarát folytatást lehetne kerekíteni. Valamint itt van a levegőben a készítő által 2017-ben megírt, csak II. évadnak hívott történet szál, ami – most maradjunk ennyiben –

az Esemény után (ami mindkét variánsban megtörténik) játszódik pár évvel, de itt a tengeren vagyunk, és új kontinenseket fedezünk fel. 2020-ban lezárult a light novel, végül több mint 5 millió eladott példánnyal, csak érzékeltetésképpen: a SAO-ból 20 milliót adtak el.

## Kritika

A sztori eredetiségére szerintem nem lehet panasz, érdekes problémát vet fel, amit jól be is mutat. Sajnos maga a történetvezetés már gyengébb színvonalú. Az italciai ostrom végéig a történet egyben van tartva, jó ütemmel követik egymást az események. Sajnos a tokiói kiruccanás inkább nevetséges, semmint komoly – holott annak szánták. A második évad pedig néha a széthullás szélén billeg.





A fél szereplőgárdát szélnek eresztették, az újakat sekélyesen mutatták be. Tuka jellemfejlődése pedig aránytalanul nagy áldozatot követel meg. Sajnos Zorzal herceget végtelenül lebutítják, pedig vannak figyelemreméltó gondolatai.

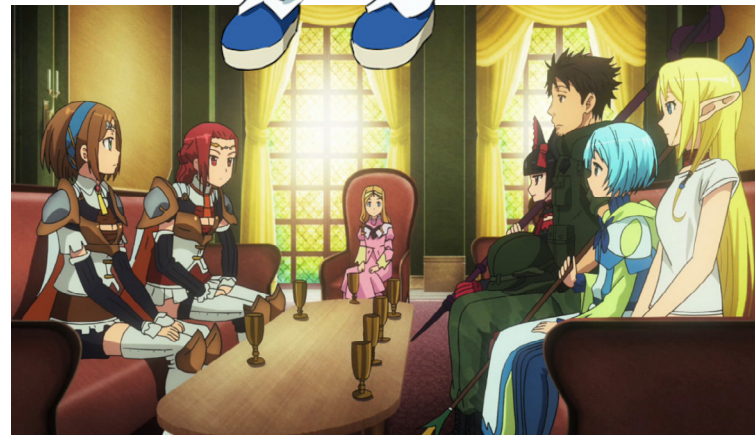
Ezek ellenére a karakterek jól össze vannak válogatva, mindegyikük jól hozza a ráírt szerepet. Piñát lehet gyengébbnek érezni, de tudjuk be annak, hogy ő az örökösödési rangsorban mindösszesen a tizedik volt, alapból kevés esélye volt a trónra.

A hangszínészek munkájára semmilyen panasz nem lehet, maximum megint rávilágít arra, hogy a japán színészek alul vannak finanszírozva, mert ugyan Koshimizu Ami miért szerepelt volna mellékszereplőként egy ilyen sorozatban?

A rendezés erősen hagy maga után kívánnivalót, itt mutatkozik meg igazán, hogy az A-1 leginkább a másod-, de inkább a harmadvonalból merített.

A grafikára és az animációra nem lehet panasz, persze nem mestermű, de nem is bántja az ember szemét, maximum pár CGI jelenet van egy picit elrontva, de ha a *Cyberpunk 2077*-ben is csak ennyi lenne a probléma, bizonyára senki nem panaszkodna.

Dicséretet érdemel ugyanakkor, hogy a több mint 120 különböző harci eszközt/jármű-



vet és egyéb rendszeresített rendvédelmi eszközöket aprólékosan és hitelesen ábrázolták az animátorok. A japán rajongók leginkább egyvalamit kifogásoltak, hogy lehetetlen lenne egy ilyen szituációban, hogy az amerikai haderők – hacsak megfigyelőként, de – végig ott legyenek az Arnus-hegyen.

## Összegzés

Tisztában vagyok vele, hogy a sorozat magát az úgynevezett isekai műfajba sorolja. De amikor néztem, minden alkalommal úgy tekintettem rá, mint egy inváziós sci-fi műre. Sőt duplán is az!

Elsőre a Birodalom támadja meg Japánt, semmilyen figyelmeztetés vagy hadüzenet nem érkezik részükről. Céljuk a pusztítás, a rombolás, a zsákmányszerzés, valamint a rabszolgának való elhurcolás és a féktelen öldöklés. Egyetlen nyelven értenek: az erőszak nyelvén. Nagy pechjükre olyan ellenségbe kötöttek bele, akik az erőszak



nyelvét kegyetlenebbül és könyörtelenebbül tudják beszélni. Így amikor a japán hadsereg Önvédelmi Erői átmasírozta fantázia földjére, brutális viszontválaszt adtak. A Birodalom és az egész világ kénytelen volt egy új nyelvet tanulgatni: a lőfegyverekét, a japánt.

Ahogy a klasszikus kínai külpolitika szokta mondani: addig kell az ellenfelet ütni, míg vissza nem verjük a tárgyalóasztalig.

A sorozat alapja egy regényciklus volt, ami 2006-ban indult el, de a mangasorozat a mai napig tart, az anime pedig 2015-16 közt futott. Így nem csoda, hogy reagált mindarra, ami végbement az országban, kiváltképp védelmi politikai szempontból.

A II. világháború után elfogadott „Béke Alkotmány” egyre jobban recseg-ropog, a politikai vezetés évtizedek óta azon fáradozik, hogy az alkotmány kereteit tovább tágítsák. Mára Japán hadereje a világ 4./5. legerősebbike.





Egyre több külföldi misszióban vesznek részt, a geopolitikai realitások pedig egyre szorongatóbbak, úgymint pl.:

- Nincs békeszerződés Oroszországgal
- Észak-Korea atomarzenálja
- Tajvan kérdése
- Kína folyamatos agresszív fellépése
- USA hanyatlása
- Japán gyengülése

A széria szépen példázza, hogy miért is jó, ha a japán katonákat nagyon távoli vidékekre vezénylik. Védik az országot, civilizálják a barbárokat, valamint értékes kereskedelmi szerződéseket tudnak kieszközölni. Ugyanakkor felhívja a néző figyelmét pár negatív dologra is:

- Egykülföldimisszióirratlanpénzembekerül.
- Japánnak nincs arra kapacitása, hogy olyan területi annektálásokat hajtson végre, mint amilyet például Kína végez Tibetben.
- A szigetországnak még saját területén is meg kell küzdenie a külső ellenségekkel.

A nyílt küzdelemmel szemben (ami hamar eldőlt) egy idő után szembetaláljuk magunkat a belső ellenségekkel. A Birodalomban Zorzal herceg akadályozza a békét, ami még meg van spékelve azzal, hogy őt pedig Tyuule mozgatja. A japánoknál pedig a polgári kormányzat az, ami minduntalan keresztbe tesz a katonai logikának. A II. évad zömmel ezeknek a belső klikkharcoknak a lejátszásával foglalkozik.

A sorozat egyik érdekessége, hogy míg fantáziaföldön a rossznak a harcpártiak vannak beállítva, addig Japánban pont a polgári kormányzat tűnik rossznak, akik folyamatosan akadékoskodnak, és nyers erőn kívül más szempontokat is felmernek hozni. Mert jól tudják: a civileket könnyű katonásdúra szoktatni, de a katonákat már nehezebb civil életre.

Ide lehet sorolni a sokak által kedvelt jelenetet, amelyben a 960 éves Rory kiosztja a gánccsokodó politikus asszonyt. Én nem osztom ezt a nézetet, természetesen el kell ismerni a sikereket (hogy hány emberi életet tudtak megmen-

ni), de azt is figyelembe kell venni, hogy mit lehet majd legközelebb másképpen tenni, hogy még kevesebb áldozattal járjon egy mentőakció.

*Akik kedvelik az isekai műfajt, azoknak ajánlott a sorozat megtekintése, vagy csak ha valaki szereti a fegyvereket, akkor is, illetve aki olyan animét keres, ami a Titánnál kevésbé komoly, de egy szokásos isekainál komolyabb, mint amilyen pl. a Hai to Gensou no Grimgar, azoknak kellemes élmény lehet a két évad.*



Cím: Gate: Jieitai Kanochi nite, Kaku Tatakaeri

**Angol cím:**

Gate: Thus the JSDF Fought There

**Hossz:** 2 évad - 12x23 perc/évad

**Szezon:** 2015. nyár és 2016. tél

**Műfaj:** katonai, isekai, kaland, fantasy

**Pontszámok**

MAL: 7,76 / 7,79

AniDB: 7,05 / 6,99

Anilist: 74% / 75%

*Animegun profil*





# DETECTIVE CONAN 1000

ÍRTA: TOMYX20 ([tomyx20.wordpress.com](http://tomyx20.wordpress.com))

## KÜLÖNKIADÁSOK



*Hamarosan ezredik epizódjához érkezik a Detective Conan, a világ leghíresebb krimianiméje, mely alkalomból különkiadásokat és érdekességeket fogunk végignézni. A manga és az anime már bemutatásra került az előző cikkekben, az ezredik fejezet megjelenésekor (AniMagazin 37, 38).*

**Röviden a szerzőről:** Aoyama Gosho 1963-ban született. Mindig szeretett rajzolni, focizni és baseballozni. Az egyetemen rajztanárnak tanult, a 4. évben határozta el, hogy mangaka lesz, aminek szülei nem örültek. Eleinte annyira szegény volt, hogy otthonról küldtek neki rizst, hogy legyen mit ennie. Aztán a Chotto Mattete mangája miatt felvették a Shounen Sundayhez. Itt kezdett dolgozni a Magic Kaito és Yaiba sorozatain, melyek rendbe tették az életét pénzügyileg és mentálisan is. Előbbi főszereplőjét magáról mintázta. 1994-ben a szerkesztői felkérték, hogy írjon egy krimi, ez lett a Detective Conan, amit eredetileg 3 hónapra tervezett. 2005-ben feleségül vette Conan és Yaiba seiyuujét, Takayama Minamit. 2007-ben elváltak.

**Röviden a történetről:** Kudo Shinichi középiskolás nyomozót, aki többször kisegítette már a rendőrséget, egy fekete szervezetnek dolgozó feketeruhás bűnözők véletlenül gyerekké változtatják, ő pedig azóta is próbálja felkutatni a szervezetet és az ellenszert. Közben az általános iskolai barátaival az Ifi nyomozók tagjaként old meg ügyeket. A szomszéd tudós, Agasa professzor pedig ellátja az ehhez szükséges eszközökkel.

**Díjak:** az 5. legtöbbet eladott japán képregény 230 milliós példánnyal. 2001-ben megnyerte a 46. Shogakukan mangadíjat shounen kategóriában.

**Magyarul elérhető részek:** az első 52 epizódhoz és az 1. filmhez készült szinkron - aztán az Uraharashop folytatta immáron feliratokkal: az 53-88. részig, de a fordító, Gergoking (sokkal együtt) megunt a filler epizódokat, úgyhogy inentől a 268. részig kihagyta azokat, azóta szünetel;

- ezt követően színre lépett kludinx, aki lefordította és Videán megosztotta a fillereket a 90-265. részig, majd válogatás nélkül folytatta a 269. résztől a 342. részig, valamint az első 7 OVA-val és a 2-4. filmmel, de azok közül már van, ami Foxvideón és Dailymotionon érhető el, most tart a 375. résznél;

- közben egy időben készült

még néhány filmhez is felirat hála a Detective Agencynek, de azt az Indavideo törölte (biztos azt hitték, hogy le fogják szinkronizálni, de erre továbbra sincs semmi esély);

- még régebben lightnint1 lefordította a 800-802. részt, ez is elérhető Videán.

**Manga eset/filler eset arány:** mivel a legtöbb neverending shounennel ellentétben nem nagy történeteket mesél el, hanem inkább epizodikus, így könnyen be lehet toldani egy-egy ügyet két másik közé.

339 darab filler eset volt, 2020. november 28-ig.

Addig 294 darab esetet adaptáltak a mangából az animébe.

Azaz összesen 633 eset volt az animében.

DETECTIVE CONAN  
名探偵コナン

A manga pedig a 306. esetről járt.

Ha ezt megnézzük, egyből látszik, hogy több a filler, mint a kánon epizód a sorozatban. Ez olyan szempontból kevésbé érdekes, hogy 1000 részes animéről van szó, azonban van, hogy régebbi részeket újítanak fel, úgyhogy még ennek ellenére is több az anime-only rész, mint a rendesek, amik néha előrébb viszik a történetet.

**A nem Conan által megoldott ügyek:** Az eseteket általában Conan oldja meg, ezért is nevezték el róla a sorozatot. Azonban akadnak kivételek, amikor más találja meg a bűntény elkövetőjét. Ezek listája látható itt. Azokat nem számoltam bele, akik csak 1-2 ügyet oldottak meg, mint például Sonoko.

- Mouri Kogoro: Conan gyámja, magánnyomozó: 11 kánon, 10 filler, 1 OVA, 2 film és 1 live action ügy

- Mouri Ran: Conan, azaz Shinichi gyerekkori barátja és szerelme: 3 ügy

- Kudo Yusaku: Conan, azaz Shinichi apja, híres krimiíró: 7 ügy

- Hattori Heiji: Oszakai középiskolai detektív, Conan, azaz Shinichi riválisa: 33 ügy

- Kisaki Eri: Kogoro felesége, de különélnek, ügyvéd: 5 ügy

- Okiya Subaru: mérnökhallgató és FBI ügynök: 6 ügy

- Bourbon: a fekete szervezet tagja: 8 ügy

- Sera Masumi: középiskolai detektív lány: 8 ügy



## TV-specialok

Habár az animéről már esett szó korábban, a különkiadásokról csak említés szintjén, most viszont jobban megnézzük őket.

### Black History (2007)

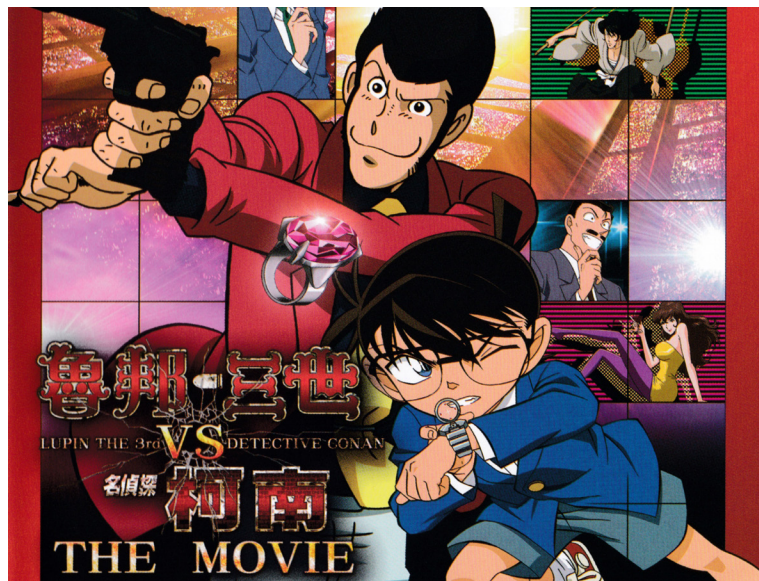
25 perces összefoglalója annak, amit a fekete szervezetről megtudtunk.

### Lupin III vs. Detective Conan (2009)

Az első, 104 perces crossover III. Lupin és Conan között.

### Fugitive: Kogoro Mouri (2014/2015)

Habár special, először mobiltelefonra jelent meg, csak aztán vetítették TV-ben. Egy fejezetből adaptálták.



### The Disappearance of Conan Edogawa: The Worst Two Days in History (2014)

Másfélórás TV-special, mely Agatha Christie eltűnési esetén alapul, és a Kagi Dorobo no Method filmből is szerepelnek belőle többen. A 11. Detective Conan regényt ebből készítették.

### Episode One: The Great Detective Turned Small (2016)

Kétórás felújított és kiegészített változata az első két résznek olyan szereplőkkel, akik akkor még nem voltak jelen.

## Magic Kaito

### TV-Specialok (2010-2012)

Kisebb-nagyobb szünetekkel vetített 12 részes epizodikus sorozat a világhírű tolvaj, Kaito Kid főszereplésével, akit még Conan sem tud elkapni.

### Magic Kaito 1412 (2014-2015)

A manga 20. évfordulójára készült 24 részes spin-off sorozat, mely nemcsak a Magic Kaito mangából, de a Detective Conanból is adaptált fejezeteket. Előfordul átfedés a TV-specialokkal, de annál mangahűbb. A technológiát modernizálták, hogy megfeleljen a 2010-es éveknek, mivel a manga nagy része még az 1988-1994-es időszakban íródott. Hasonló történt a Parasyte-nál is (AniMagazin 40).



## Mozifilmek

### 1. film: Bomba a felhőkarcolóban (1997)

Ez a legrövidebb és legkevésbé sikeres film. Egyedül ez kapott magyar szinkront. Itt jelenik meg először Shiratori Ninzaburo, aki annyira megtetszett a mangakának, Aoyamának, hogy beleírta a mangába.

### 2. film: A 14. célpont (1998)

Itt jelenik meg először Kuriyama Midori, aki több filmben is szerepelt, mindegyikben egy kicsit más szem- és hajszínnel.

### 3. film: Az évszázad utolsó varázslója (1999)

Agasa professzor itt találja fel Conannak a golyóálló szemüveglencsét, valamint megjelenik Kaito Kid is.

### 4. film: A szemeibe rejtve (2000)

Itt jelenik meg először Odagiri Toshiro, aki több filmben is szerepelt. Bemutatja Ran és Shinichi randiját az első rész előttről. Kötődik a 2002-es 2. OVA-hoz.

### 5. film: Visszaszámlálása a mennyig (2001)

Agasa professzor itt találja fel Conannak a teleszkóp szemüveglencsét, és ez az első film, amiben megjelenik a fekete szervezet. Kötődik a 2009-es 9. OVA-hoz.



**6. film: A Baker street fantomja (2002)**

Conan nagy rajongója Sir Arthur Conan Doyle-nak (innen a neve is) és Sherlock Holmesnak, ez a film pedig erről is szól. Ez az utolsó kézzel rajzolt film.

**7. film: Keresztutak az ókori fővárosban (2003)**

Itt jelenik meg először Ayanokoji Fumimaro, aki több filmben is szerepelt, valamint megjelenik Hattori Heiji is. Az első digitálisan rajzolt film. Köttődik a 3. OVA-hoz.

**8. film: Az ezüst égbolt mágusa (2004)**

Újabb Kaito Kides film. Köttődik az 1. TV-special-hoz, amely előzménye.

**9. film: Stratégia a mélység felett (2005)**

Fény derül Ran és Shinichi gyerekkorára. Agasa professzor itt találja fel a mandzsettagomb adóvevőt.

**10. film: Rekviem egy magánnyomozóért (2006)**

10. évfordulós film Kaito Kiddel és Hattori Hejji-vel. Köttődik a 6. OVA-hoz.

**11. film: Kalózlobogó az azúrkék mélységben (2007)**

Megjelenik benne III. Lupin és Mine Fujiko, ami ezzel az első crossoverre teszi a filmet. Az ügy a Zorro legendájának 9. részéből lett átemelve. Agasa professzor itt találja fel Conannak a Mini Légi Tankot. Köttődik a 7. OVA-hoz.

**12. film: Teljes rettenet (2008)**

A leghosszabb film. Van benne egy visszaemlékezés Ran és Shinichi középiskolás idejéből. Köttődik a 2. Magic File OVA-hoz.

**13. film: A hollófogó (2009)**

A fekete szervezetről és annak új tagjáról szól, aki ki akarja deríteni Conan valódi kilétét. Köttődik a 3. Magic File OVA-hoz.

**14. film: Az elveszett léghajó (2010)**

Szerepel benne Kaito Kid és Hattori Heiji. Köttődik a 4. Magic File OVA-hoz.

**15. film: 15 perc csend (2011)**

Agasa professzor itt találja fel Conannak a turbó meghajtású snowboardot. Köttődik az 5. Magic File OVA-hoz.

**16. film: A tizenegyedik támadó (2012)**

A film a fociról szól, mert a film producerei és a Japán Liga PR-osa barátok. Köttődik a 6. Magic File OVA-hoz.

**17. film: Magánnyomozó a messzi tengeren (2013)**

A film a Japán Önvédelmi erőkről szól. A 694. részhez köttődik, amely az előzménye. Agasa professzor felszereli Conan karórát USB-meghajtóval és telefonnal.

**Lupin III vs. Detective Conan: The Movie (2013)**

Egy crossover film a legnagyobb tolvajjal, III. Lupinnal. Ez a második crossoverük.

**18. film: Dimenziós mesterlövész (2014)**

Megjelenik benne az FBI. A 735. részhez köttődik, amely az előzménye. Van benne egy utalás a Báránnyok hallgatnak című filmre.

**19. film: A pokol napraforgója (2015)**

Megjelenik benne Kaito Kid és egy imposztorja. A 774. részhez köttődik, amely az előzménye.

**20. film: A legrosszabb rémálom (2016)**

Ez egy fekete szervezetes film és a CIA is megjele-

nik benne. A 813. részhez köttődik, amely az előzménye. Itt jelenik meg először Kazami Yuya, aki később is szerepel még.

**21. film: A karmazsin szerelmeslevél (2017)**

A *Chihayafuru* live-actionje ihlette ezt a filmet, amiben Hattori Heiji szerelmi háromszögbe keveredik. A 855. részhez köttődik, amely az előzménye.





**22. film: Zero, a verőember (2018)**

Bourbon is megjelenik benne a fekete szervezetből. A 898. részhez kötődik, amely az előzménye. Furuya Rai seiyuuje elolvasott egy könyvet a japán titkosrendőrségről, hogy megfelelően tudja játszani a szerepét.

**23. film: A kék zafír ökle (2019)**

Ez a legsikeresebb film. Az első film, amit nő rendezett. Promóciójában együttműködött a Fist of the North Starral, A Bosszúállók: Végjátékkal és a Urusei Yatsurával. A 936. részhez kötődik, amely az előzménye. Kaito Kid is szerepel benne.

**24. film: A skarlát töltény (2021)**

A 2021-es tokiói olimpián alapul. Az FBI szerepel benne. A Detective Conan 25. évfordulóját ünnepli.

**OVA-k****Conan vs. Kid vs. Yaiba - The Grand Battle for the Treasure Sword!! (2000)**

Egy Magic Kaito fejezetből adaptálták. Szerepel benne a szerző, Aoyama mindhárom mangájának főszereplője, Conan, Kaito Kid és Yaiba. Itt jelenik meg először Koizumi Akako, aki a Magic Kaitóban fontos szereplő.

**Conan, Kid, and the Crystal Mother (2004)**

Egy Magic Kaito fejezetből adaptálták.

**The Target is Kogoro!! The Detective Boys' Secret Report (2005)**

Egy humorosabb extra epizód

**The Casebook of Female High-School Detective Sonoko Suzuki (2008)**

A címe egy Arthur Conan Doyle könyvből származik.

**Kid in Trap Island (2010)**

Kaito Kid ellopja Artemis könnyét, de az Ifi Nyomozók kiütik, így egy erdőben találják magukat, ahonnan ki kell jutniuk.

**A Secret Order From London (2011)**

Amíg a többiek Londonba utaztak a 616-621. részben, addig Haibara Ai és Ayumi Japánban töltött idejét ismerhetjük meg.

**The Miracle of Excalibur (2012)**

Aoyama Gosho egyrészes Excalibur történetéből adaptálták.

**Detective Conan vs. Wooo ONA-k (2011)**

2 darab 7 perces Hitachi TV-reklám.

**Live-action****Challenge Letter to Shinichi Kudo (2011)**

Ez a 13 részes sorozat még a manga és anime sorozat előtt játszódik, így Kudo Shinichi szerepelhet benne 17 évesen. Azzal se fárasztották magukat a készítő, hogy a mangából adaptáljanak valamit, de később készült belőle 3 regény, szám szerint a 7-9. regényt ezen sorozat alapján írták.

**TV-Specialok****A Challenge Letter to Shinichi Kudo ~Prologue Until Goodbye~ (2006)**

A 3. regényt ebből adaptálták.

**Shinichi Kudo Returns! Confrontation with the Black Organization (2007)**

A 4. regényt ebből adaptálták.

**A Challenge Letter to Shinichi Kudo ~The Mystery of the Legendary Bird~ (2011)**

A 6. regényt ebből adaptálták.

**Shinichi Kudo and the Kyoto Shinsengumi Murder Case (2012)**

Az anime 162. részén alapul, ami a manga 204-207. fejezetét dolgozza fel. A 10. regényt ebből adaptálták.

**Hogyan tovább?:** Ez a sorozat is megállíthatatlannak tűnik, úgyhogy ki tudja, talán még 2000. rész is lesz belőle, de a végén biztos megtalálja a módját Shinichi, hogy visszaváltozzon kamasszá, és boldogan élhessen Rannal.



források:  
detectiveconanworld.com  
wikipedia.org





# ZÖLD VILÁG

ÍRTA: A. KRISTÓF

AVAGY A TERMÉSZET EGY...



## Bevezető

A most bemutatásra kerülő művet elég rég olvastam, mintegy pár éve, ennek ellenére megmaradtak belőle részek, amelyekre most is gond nélkül emlékszem. Nagy vonalakban így lehet legjobban leírni a manga hatását. Az alapötlet jó, és rengeteg leleményes vagy éppen klasszikus megoldás található benne, ennek ellenére egyes helyeken a történet nehezen követhető vagy éppen kifejezetten ködös.

A cselekmény maga mondhatni három fő témát gyúr egybe: a poszt-apokaliptikus jövőképet, a természetfeletti létezését és egy jó marék gore-t/horror-t. Mindezek mellett a sci-fi, a szerelmi élet és a humor is előfordul nyomokban a történetben. Ezt azonban nem kritikának szánom, sokkal inkább afféle só és bors, amivel könnyebben csúszik a mű, ha megbocsátjátok nekem ezt a hasonlatot. Ezáltal habár maga a manga relatív rövid, mégis egy összetett és sokrétegű történetről beszélünk.

A manga napjainkban számos ranglistán megtalálható, rendszerint az első hely környékén, de mindenképp a kiemeltek között. Úgy gondolom, hogy ez így helyes, nem történt félrevezetés, ugyanis összességében én is egy pozitív élményként éltem meg a manga elolvasását. Összességében a történet egy érdekes és kreatív darab, még akkor is, ha néha a szálak nemcsak összegabalyodnak, de el is tűnnek egy időre.

## A történet világa

A történet 2017-ben kezdődik, melynek egyik napja olyan egyedi volt, mint bármilyen más nap az életünk során, mint bármilyen perc életünk során. Ez a nap azonban egy dologgal kapcsolatban még egyedibb lett: a világ növényzete hirtelen és látszólag megmagyarázhatatlan módon belepte a világot. Ezt nem úgy értem, ahogy most is teszik azt, hanem olyan értelemben, ahogy egy penész beborít egy száraz kenyeret. Minden-



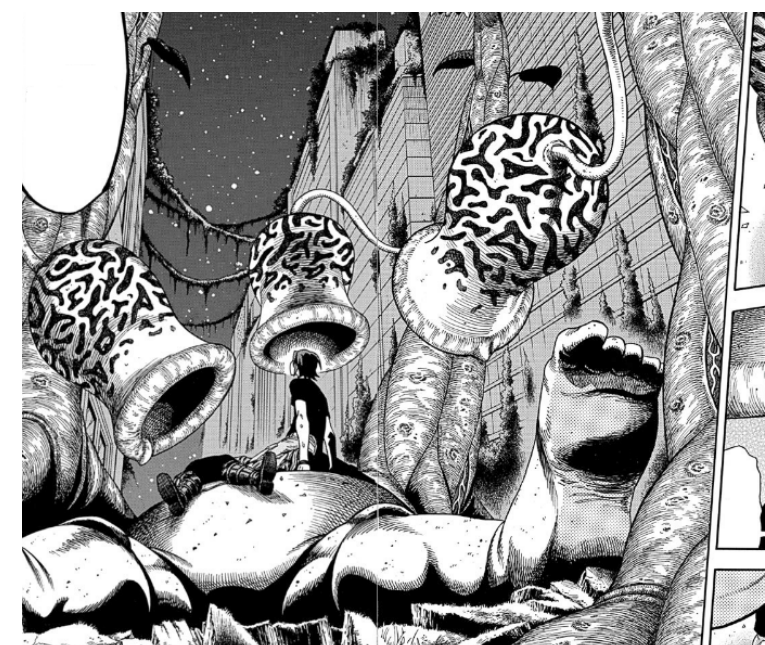
hol növények nőttek, még ott is, ahol nagyon nem kellett volna. Így a világ arculata zöldebb lett, de vajon van hely az emberek számára egy ilyen világban?

## Fontosabb szereplők

**Urabe Akira:** a történet főhőse, egy tinédzser, aki egy barátját akarta meglátogatni Tokióban, amikor a katasztrófa bekövetkezik. Szerencséjére épp a metrón ült, így jobban megúsza, mint az emberiség nagy része. Még túl fiatal ahhoz, hogy igazi vezető lehessen belőle, ennek ellenére gyakran ő kerül a csapat élére. A történet során jelentős karakterfejlődésen megy keresztül, nem a barátság és a szeretet jegyében, hanem a kegyelmet nem ismerő kényszer hatására. A történet elején még a saját céljait elérni akaró személyből lassan egy közösségben és közösségért élő ember lesz.



**Iwatobi:** egy mondhatni a semmiből megjelenő személy a történet során (kicsit 'deus ex machina' módjára érkezik).





Egy idősebb korú férfi, rengeteg sebbel és tapasztalattal az új világ lakóiról, a növényekről. Valaki, aki nem beszél sokat, mégis mindig tudja, mikor mit kell tenni. Mindezek mellett olyan felsőteszte van, amelyet még Arnold Schwarzenegger is megirigyelne. A történet előrehaladtával a körülötte lebegő köd lassan elillan, és minden kérdés megválaszolásra kerül.

**Nishina Rei:** klasszikus 'támogató' karakter, egy hétköznapi tinédzser lány, aki szabadidejében az Olimpiára készül íjászatból. Mint minden jó támogató karakter, ő is háttérbe szorul, és igazán csak akkor kerül reflektorfénybe, amikor a főhősnek segítségre van szüksége.

**'Szuperemberek':** az új kor nemcsak új növényeket és mutánsokat/szörnyeket hoz magával, hanem megjelennek az úgynevezett szuperemberek is. Olyan személyek, akiknek a testük módosításon ment keresztül, ezáltal bár a külsejük nem változott (legalábbis nem lényegesen), még-

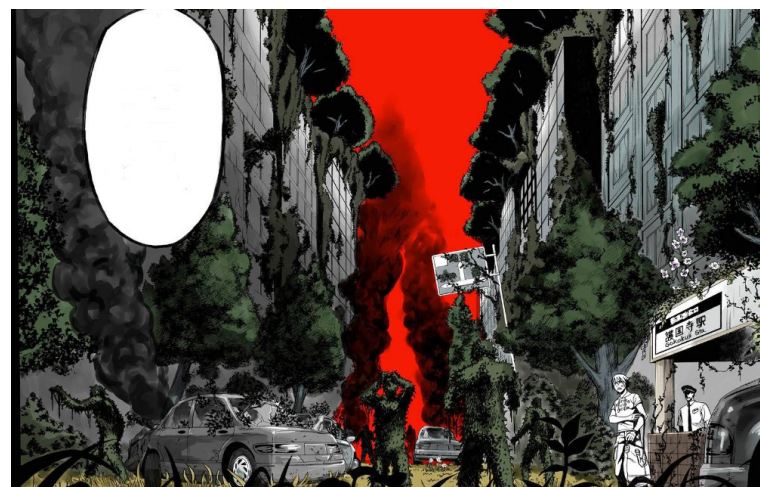


is új képességekre tettek szert. Ilyen képességek - azon kívül, hogy a mutánsok maguk közül valóknak tartják őket - a növények irányítása, regeneráció, megnövekedett fizikai erő stb.

Ahogy az várható, az új emberek saját társadalmat formáltak magukból, és különösen nem nézik jó szemmel a túlélőket. Így tehát az új világ nemcsak veszélyes, de határozottan rosszindulatú az emberekkel szemben.

### A manga rajzstílusa

A manga rajzstílusa szemet gyönyörködtető - igen, sokat használom ezt a kifejezést, de ezúttal is igaz. A karakterek egyediek, mind arcvonásokban, mind pedig testalkatra. A világban megjelenő növények, szörnyek, állatok élethűek; az embernek az az érzése, hogy egy enciklopédiát nyitott ki a Föld állatairól és növényeiről. Az épületek megrajzolása relatív sablonos, de ez nem



azt jelenti, hogy ne lennének megkülönböztethetőek, hanem, hogy egy általánosan lepusztult és átformált városképet alkotnak.

Mindezek mellett a mangából nem maradhatott ki a shounen mangákra jellemző harc megjelenítése, ami nem élethű, azonban szépen megjeleníti a cselekvéseket.

### Személyes vélemény

Összességében a manga erősen a gore-ra és a túlélésre alapoz, két olyan téma, amelyeket én kedvelek, és biztos vagyok benne, hogy a horror/gore, harc és akció témák kedvelői is élvezni fogják. A történet gyors, kevés felvezetéssel, és a múltbeli események is visszaemlékezések formájában jelennek meg, tehát azok se lassítják a történetet.

Ezekén túl a mű a tudománnyal is gyakran flörtöl (bocsánat a kifejezésért), így afféle utópisztikus sci-fiként is élvezhető a manga. A személyes véleményem az, hogy mindenki talál valami érdekeset a történetben!

### A manga utóélete

Sajnálatos módon nem találtam róla információt, hogy készülne bármiféle adaptáció a manga alapján, valamint a történet maga is egy határozott lezárást kapott. Így tehát nem hiszem, hogy gyarapodni fog egyéb kiegészítő részekkel.



**Író:** Yusuke Osawa

**Hossz:** 8 kötet,  
114 fejezet - befejezett

**Műfaj:** poszt-apokaliptikus,  
seinen, szupererő,  
természetfeletti, gore stb.

**Publikálás éve:** 2014-2016

**Angol cím:** Green Worldz

**Kiadó:** Manga Box





# HOTEL DEL LUNA

ÍRTA: YUUKO

SZÉPSÉG ÉS SZÖRNYETEG –  
KICSIT (NAGYON) MÁSKÉPP



*Gondolom, nem sok embernek kell bemutatnom a Szépség és a Szörnyeteg történetét. Ennek a mesének is számos változata maradt fenn, azonban nekünk csak az alapjaira van szükségünk. Hogy miért is? Mivel a Hotel del Luna cselekményének számos momentuma alapul ezen a történeten.*

Amikor Belle édesapja útnak indul, azt mondja a lányainak, hogy kérjenek, amit csak akarnak. Belle csak egy rózsát szeretne, míg testvérei drága ajándékokat kérnek. Édesapjuk a hazafelé vezető úton a vihar elől egy titokzatos kastélyban lel menedékre, amelynek a kertjében gyönyörű rózsákat pillant meg. Emlékezve Belle kívánságára, leszakít egy virágot. Azonban ekkor megjelenik a kastély ura, a Szörnyeteg, aki a kereskedő életéért cserébe a lányát követeli magának. Belle azonban önszántából megy el a Szörnyeteghez, hogy megmentse édesapját, míg Koo Chan Sung esetébe szó sincs erről...

Koo Chan Sung az édesapjával él együtt, azonban olyan szegények, hogy a születésnapjára semmit sem kapott ajándékba. Ő viszont azt mondja, hogy nem bánja, és születésnapi ajándékként megelégedne akár egy szál virággal is. Édesapja a megélhetésük érdekében lopni próbál, azonban menekülés közben leesik egy lépcsőn. Miután magához tér, megpillant egy hotelt, ahová rögtön be is menekül üldözői elől. Bent hatalmas termeket, 100. emeleti tetőtéri bárt, sőt még egy tengerpartot is lát, amiből már sejtenie kéne, hogy nem egy normális hotelbe tévedt be,

de ő csak tovább nézelődik. Végül egy virágoskertbe keveredik, ahol eszébe jut a fia születésnapja. A rózsák helyett azonban a kert közepén álló, hatalmas korhadt fáról szakítja le az egyetlen ágat, amelyen gyönyörű, kék virágok nyíltak. De csak azon az egyetlen ágon... Hamarosan meg is jelenik a Szörnyeteg, vagyis a hotel tulajdonosa, a gyönyörű, azonban nehéz természetű Jang Man Wol, aki felvilágosítja, hogy nemsokára meg fog halni. Azonban ő meg tudja menteni, de cserébe húsz év múlva neki kell adnia a fiát.

Persze ez nem ilyen egyszerű... mivel a felnőtt Koo Chan Sungnak esze ágában sincs a szellemjárta Hotel del Lunában dolgozni. Kiderül ugyanis, hogy a Jang Man Wol által vezetett hotel a szellemek számára van fenntartva, hogy kipihenhessék magukat, mielőtt a túlvilágra kerülnének. Őt viszont a Harvardon szerzett végzettsége okán számos előkelő hotelbe hívták már dolgozni, így Chan Sungnak nem egy – egyébként ultramodern – „kísértettanya” lenne az első választása –



lévén, hogy nem is igazán bírja azt a stresszt, amit a szellemek nem túl előnyös kinézete okoz neki. El is megy egy normális, előkelő szállodába dolgozni, azonban mivel Man Wolnak köszönhetően már ő is képes látni a szellemeket, számos kínos helyzetbe hozza magát új munkatársai előtt. Végül persze nagy ímmel-ámmal beadja a derekát, de egyáltalán nem lelkesedik új munkájáért... Pedig ezután lesz dolga bőven – hiszen meg kell tanulnia kezelni a szellemek látványa okozta stresszét, hogy a lehető legjobb kiszolgálásban részesítse őket, illetve néhány bosszúálló szellem mellett még újdonsült főnökének viselkedési és pénzköltési szokásai is megkeserítik ezután az életét. Aprópó, mi van a furcsa álmaival?

*„...a Jang Man Wol által vezetett hotel a szellemek számára van fenntartva, hogy kipihenhessék magukat...”*







## Szereplők

**Jang Man Wol:** A Hotel del Luna igazgatója, már több mint ezer éve vezeti a fogadót az életében elkövetett bűnei miatt. Eredetileg az ókori Koreában élt egy nomád törzs vezéréként. Amikor először találkozunk vele, épp a pusztaságot járja a halott társainak holttesteit szállító szekérrel együtt, hogy eljuthasson a fogadóhoz, ahol a lelkeik békére lelhetnek. Amikor megtudja, hogy oda csak a holtak juthatnak el, kész arra, hogy megölje magát, azonban a fogadó vezetője más-hogy dönt. A lány élete egybefonódik a Holdfával – Man Wol innentől kezdve se nem élő, se nem holt mindaddig, amíg nem hajlandó szembenézni a múltjával. Elég nehéz személyiség, nagyon

szeszélyes, és imádja a csillogást, a szép ruhákat, ékszereket, drága ételeket-italokat – egyszerűen a hobbija a pénzköltés. Csak fokozatosan ismerjük meg a múltjának többi részét, és vele együtt a valódi érzelmeit.

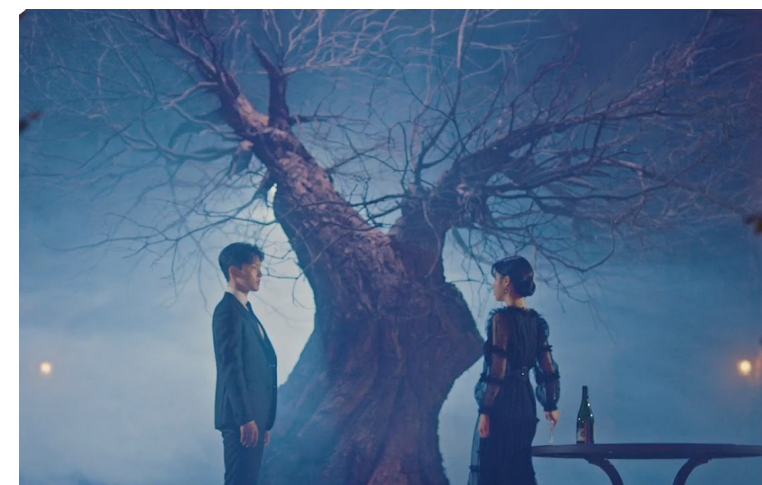
**Koo Chan Sung:** Édesapja külföldre küldte tanulni, hogy kibújhasson a Man Wolnak tett ígérete alól. A Harvardon frissen diplomázott fiatalember tele van ambíciókkal, míg össze nem találkozik Man Wollal. A maga részéről örömmel kihagyta volna ezt a találkozást, azonban a hölgynek igen határozott tervei vannak vele, és nem fogadja el a nemet válaszként... Nagyon igyekszik elkerülni, hogy egy ismeretlen szállodában kelljen dolgoznia, ahol ráadásul a vendégek szellemek. Viszont miután Mal

Wolnak „hála” elkezd látni a szellemeket, hamar ráébred, hogy nincsen más választása. Az elején elég félős és szerencsétlen, de azért viszonylag hamar belejön az új munkájába. Ráadásul egyre jobban képes kezelni főnöke természetét is.

Fontos szerepet tölt még be a történetben a Hotel del Luna három szellem alkalmazottja is. A Joseon dinasztia idejében élt tudós, Kim Seon Bi, aki jelenleg csaposként dolgozik; Choi Seo Hee-t, akit a saját családja gyilkolt meg, szobaszervizesként, míg Ji Hyun Joongot, a koreai háborúban elhunyt fiatal srácot recepciósként alkalmazza Jang Man Wol a szállodában. Mindhármuknak megvan az oka arra, hogy nem akarnak még átkelni a túlvilágra. Éppen ezért nem nézik túl jó szemmel, amikor felmerül, hogy talán éppen Chan Sung lesz az, aki képes átsegíteni Man Wolt a túlvilágra.

Számos szellemmel és azok történetével ismerkedhetünk meg a részek alatt. Vajon sikerül mindegyikük kívánságait teljesíteni, hogy átkeljenek a túlvilágra? Valamint megismerhetünk néhány veszélyes szellemet is, akik komoly fenyegetést jelentenek.

*„Számos szellemmel és azok történetével ismerkedhetünk meg a részek alatt. Vajon sikerül mindegyikük kívánságait teljesíteni...”*





Lassan fény derül Jang Man Wol és a többi alkalmazott múltjára, és a jelenben is rengeteg dolog történik.

## Megvalósítás

IU egyszerűen tökéletes választás volt Man Wol szerepére. Előtte még csak a Moon Lovers főszereplőjeként láttam, így hatalmas meglepetés volt számomra, mennyire jól hozta a karaktert, nehéz természetű és csípős nyelvű, azonban mégis nagyon sebezhető Man Wol karakterét. A ruhák, amiket viselt, egyszerűen gyönyörűek voltak. Nagyjából minden jelenetben más ruhában, sminkben és más körmökkel láthatjuk. Bár általában a női főszereplők nem nagyon szoktak lenyűgözni, ő egyszerűen ellopta a szívemet – és a

showt is a másik főszereplő, vagyis Yeo Jin Goo elől. Valahogy neki annyira nem jött át a karakter, főleg az elején, utána azért kicsit jobban megkedveltem.

Kissé soknak éreztem ezt a részenként átlag 75 percet, volt olyan epizód, amibe már nagyon belefáradtam, vagy ami nem is hiányzott volna belőle. Illetve a legeslegvége annyira nem tetszett, én más befejezést képzeltem volna neki. Igaz, az általam preferált befejezés sokkal kegyetlenebb lett volna, de a sorozat felépítésébe nagyon beillett volna. Szépen volt felvezetve a történet is, örültem, hogy nemcsak „krimisen” - epizódonként egy sztori - haladunk benne, hanem rendesen vissza-visszatekintett a múltba vagy akár a korábbi epizódokba is. A végére minden főbb szereplőt

megkedveltem, tetszett, hogy mindenki megkapta a maga történetét és lezárását, külön bírtam a kaszást, ahogy mindig ott koktélozgatott a sarokban. A múltbeli szálban sokkal jobban éreztem a kémiai a karakterek között, viszont tetszett Man Wol és Koo Chan Sung kapcsolatának a kibontakozása is, ahogy a srác egyre jobban képes kezelni a csajszi heppjeit.

*Az összes hibájával együtt ez egy nagyon szép dorama: a karakterek, a történet, a látványvilág, a dalok és a hangulata is mind-mind nagyon jó. Bátran ajánlom a fantasy-romantikus műfaj kedvelőinek! Egy-két részhez azért pár zsebkendő is szükséges, mert kapunk néhány könnyfakasztó jelenetet is, illetve érzékenyebb lelkűeknek felhívnam a figyelmét, hogy néhány kissé ijesztő – azt azért nem mondanám, hogy horrorisztikus – jelenet is található benne.*



**Cím:** Hotel del Luna

**Év:** 2019

**Gyártó:** tvN

**Részek:** 16x80 perc

**Műfajok:** fantasy, romantika, misztikus

**Értékelés:** MDL: 8,7 Imdb: 8,3

Forrás: [MDL](#), [iMDB](#)



りも昏きもの  
り紅きもの  
埋もれし  
名において—  
差別広範囲呪文!

# SLAYERS

ÍRTA: A. KRISTÓF

RENDHAGYÓ KALANDVILÁG NÉHÁNY CSAVARRAL

ドラグ・スレイヤ  
「竜破斬っ!」

—我  
我等が前には  
すべての愚かなるものに  
我と汝が力もて  
等しく滅びを与えんことを!



## Bevezető

Nem *Sailor Moon*, nem is *Goblin Slayer*, hanem egyszerűen csak *Slayers* a cikkem mostani témája. A pontosítás szükséges, ugyanis a másik két hasonló (című) mű is ismert és népes rajongói tábornak örvend, így tehát a félreértést elkerülendő, kihangsúlyoztam a cikk témáját. Miért pont *Slayers*? Azért, mert egy fantasztikus történetről van szó, de erről egy kicsit később.

Most inkább általánosságban szeretnék egy keveset beszélni a műről. A light novel még a '80-as évek végén kezdett el megjelenni a könyvesboltok polcain (igen, ez az az időszak, amikor online vásárlás/olvasás nem létezett vagy legalábbis nem volt elterjedt), és túlzás lenne azt mondani, hogy egyből berobbant az olvasók világába, de 1995-ben nem csupán manga, hanem anime is készült belőle. A mű számos feldolgozást megélt, és a rajongótábora a mai napig széles és népes. Jogosan felmerül tehát a kérdés, miért kedvelik annyian és ennyi generáción át? Erre a kérdésre próbálok meg választ/válaszokat találni a továbbiakban.

## A történet világa

A világ, ahol a történet játszódik, valahol a késő középkor és az újkor átmeneti időszakába illeszkedik, tehát a klasszikus fantázia világok korában. Ezt észben

tartva nem maradhat el a varázslás és a mágia, a szörnyek, sárkányok, felsőbbrendű lények és természetesen a szent ereklyék (kicsit ironikus egy vallás nélküli világban szent ereklyékről beszélni... vagy a mágia is vallás?). Így tehát a világban megannyi királyság, szörny, veszély, kaland és csodálatos varázslatok élnek egymás mellett, szomszédságában, ellen vagy éppen mit sem törődve a másikkal.

## Fontosabb szereplők

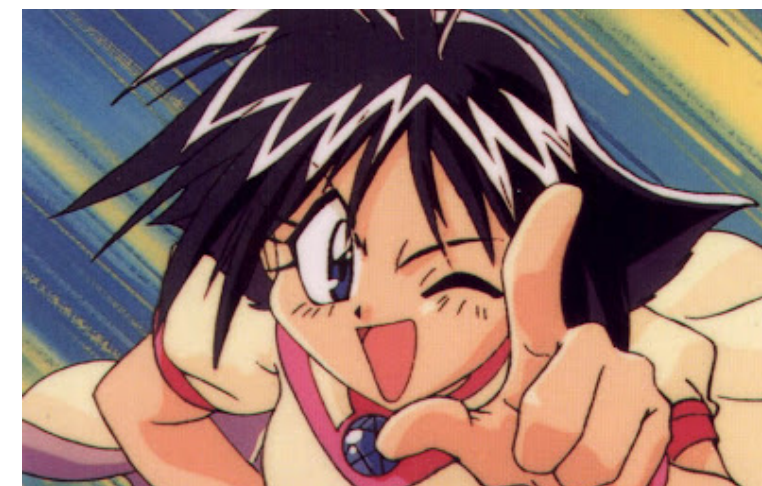
**Lina Inverse:** a történetünk főhőse, aki híres mágikus tudásáról, emiatt „verselő Lina”-nak is nevezik. Járja a világot rendíthetetlenül az igazságot, az igazságosságot és a békét keresve. És persze ha már utazik, akkor némi arany, rubin vagy egyéb ékszer is elé keveredhetne, vagy legalább egy jóképű herceg, ezek nem is olyan nagy elvárások. A személyisége nagyvonalakban egy tinédzser szintjén áll, aki kalandot, vagyont/kincseket és hírnevet keres.



**Gourry Gabriev:** a szőke herceg lehetne, ha éppen nem született volna hétköznapi családba (sokan vagyunk így), és ha egy kicsit okosabb lenne. Így megmarad neki a szőke kardforgató szerepe, aki a főhős mellé szegődik szárnysegédnek. Tipikusan az a karakter, akit nem az eszéért szeretünk, hanem a naivitása és az egyszerűsége miatt.

**Amelia:** ő nem szőke, pedig elég naiv a sztereotípiához, egy király egyetlen leánya, így tehát nem meglepő, hogy a világot egy kicsit másképp értelmezi, mint az emberek többsége. Minderre rátesz egy lapáttal az atyai példa is (az apa karakterben sem fog csalódní senki, ha komédiáról van szó). Ameliával a csapat egy igazi csodabogárra tesz szert, ha akarják, ha nem.

**Zelgadis Greywords:** naivításban és gyerekes viselkedésben bővelkedik már a csapat, szóval az utolsó (csak a cikk sorrendjében) személy, aki tartósan csatlakozik hozzájuk, egy megfontolt és komor alak. Valaki, akinek a szívénel csak a bőre keményebb (volt ott egy csúnya átok, de most nem mennék bele), valaki, akinek az élet eddig nem volt fenéig tejfel (de még félig sem), így talán kicsit koránérő, de kérdés nélkül a leginkább felnőtt módjára viselkedő karakterről van szó.



„A light novel még a '80-as évek végén kezdett el megjelenni a könyvesboltok polcain...”





**A világ ' egyéb' lakószai:** ezt a kategóriát azért szeretném megemlíteni, mert fontos különbségeket kell tennünk. A világban számos szörnyeteg él (bármilyen, ami nem ember), de ezek közül nem mindegyik gonosz. Számos törzs él, amelyek valószínűleg az emberiséggel egyidősek vagy régebbiek, és nem áll szándékukban bármiféleképpen ártani az embereknek. Ugyanakkor ők a kisebbség, a többség az úgynevezett 'démon' kategóriába tartozik, egy többé-kevésbé egyesített

fajba. Rajtuk kívül léteznek még az Arany Sárkányok (és egyéb sárkányok), valamint felsőbbrendű lények, akik a történet későbbi szakaszában kapnak szerepet, és afféle világbéke bírónak tartják magukat. A démonok és 'békebírók' közötti háború elkerülhetetlen volt, ami többször is lezajlott, mély sebeket hagyva a világban.

Ebben a világban az emberiség gyakran csak sodródik az árral, mivel kevés ember ér fel a másik két faj mágikus erejéhez, akik még fizikailag is jobban állnak. Ebben a mágikus, ámbár könyörtelen világban indul útjára a mi kis naiv, de mindenképp jókedvű csapatunk, egy kalandra, amiről még ők sem sejtenek semmit.

### Kinek ajánlom?

Elsősorban azoknak, akik kedvelik a kalandtörténeteket. A regény egy színes fantázia világot mutat be varázslással, szörnyekkel és minden mással, amit csak egy ilyen világban elvárhat az olvasó. A történet hangneme alapvetően nem túl komoly, inkább a szórakoztatás és a kaland a fővonal, azonban gyakran előkerülnek komolyabb témák is, ahol az egyszerű, egyoldalú karakterek összetett, valóságos személyekké válnak. Emiatt úgy gondolom, hogy bár alapvetően a tinédzser korosztálynak szól a mű, a felnőttek is fognak találni benne érdekességet.

Mindezen túl a regény klasszikus '90-es évekbeli történetnek számít, tehát aki egy ízig-vé-

rig klasszikus darabot szeretne elővenni, annak csak ajánlani tudom a Slayerst.

### A mű utóélete

Amint azt már említettem, a történet számos feldolgozást kapott, amelyek közül szerencsére pár magyar nyelven is megjelent. Az átláthatóság érdekében nem sorolom fel mindegyiket egyesével, hanem összegzem őket: 5 light novel (az eredetit is beleszámítva), 9 manga (kevés kötet számmal), 5 anime sorozat (mindegyiknek van magyar szinkronja), 5 film és 2 OVA feldolgozás. Ez a rengeteg kiadvány jól mutatja, hogy a történet közkedvelt nem csupán Japánban, de szerte a világon. (A művek számos nyelvre le lettek fordítva, így angol vagy egyéb nyelvtudással az animék kívül más formában is élvezhetők.) Már 1991-től elkezdődtek a különböző feldolgozások, de ettől nem kell megijedni, külön-külön olvashatók, nem szükséges előzetes ismeret a megértésükhöz vagy élvezetükhöz; ennek ellenére ajánlott, különösen az animék esetében sorban haladni.

A figuravilágról, amit a mű inspirált, nem szeretnék sokat beszélni, mivel magam sem vagyok jártos benne. Egy gyors keresés során számos figurát találtam, szóval biztos vagyok benne, hogy a figuragyűjtők is találnak kedvükre valót.

*„...aki egy ízig-vérig klasszikus darabot szeretne elővenni, annak csak ajánlani tudom...”*



**Író:** Kanzaka Hajime

**Rajzoló:** Araizumi Rui

**Műfaj:** light novel, kaland, fantázia, varázslat, humor, komédia, shounen, stb.

**Hossz:** 17 kötet

**Publikálás éve:** 1989-napjainkig

**Kiadó:** Dargon Magazin





# STREET FIGHTER SOROZAT

ÍRTA: VENOM

## 1. RÉSZ - AZ UTCAI BUNYÓK 30 ÉVE



Ma már annyira természetes, hogy aki szereti a verekedős játékokat, az szinte több száz címből válogathat. Vannak 3D-sek, 2D-sek, vannak véresek, vannak komikusak vagy épp erotikusak. A lényeg, két (vagy néha több) harcias karakter egymás ellen, és általában két fordulóban kell padlóra küldeni az egyik felet. De azt már kevesen tudják, hogy ezeket az alapokat mikor, hol és kik tették le...

Arcade, avagy magyarul a Játéktermek: bár idehaza is megvolt a maga kisebb kultúrája, de mégis akiknek vannak emlékeik a klasszikus hatalmas játékgépekről, azoknak leginkább a füstös és alkoholos kocsmák hátsó termében a biliárdasztal és a flippergépek mellett ciripelő masinák jutnak az eszükbe, melyeket iskola után odatévedt gyerekek és felnőttek vettek körbe, hogy a 10 vagy 20 forintos érméket feláldozzák a pár perc szórakozás oltárán. Nem tagadom, én is ilyen kölyök voltam a 90-es évek elején. Alig pár percre a házunktól volt egy italozó, ahová nem csak fröccsöért jártak be a megfáradt polgárok. Nyáron ott lehetett fagyit kapni (10 forint volt egy adag, vanília és csoki, néha citrom vagy puncs), de a szülőktől kapott pénzünket mégis másra vertük el: ott állt a terem végében a mindenkit megbabonázó Street Fighter II gép. Úgy vonzott minket, mint legyeket a kocsmá előtt fetrengő Józsi Bácsi, körbeálltuk a hatalmas dobozt, és akinek sikerült eljutnia legalább az első főellenfélig, az volt a nap sztárja. Nyár végére már kívülről fújtuk az összes

karakter speciális mozgásait és emlékszem, hogy rendszeresen firkálgattam Ryut vagy Blankát unalmamban otthon. Ekkor még nem igazán volt senkinek komolyabb otthoni konzolja, maximum kínai piacon vásárolt NES klón, vagy C64, kevésébe tehetőseknek bővli Atari 2600, szóval ha Street Fighter élményt akartunk, akkor kunyerálni kellett aprót a szülőktől, akik nagyon nem örültek annak, hogy dohányfüstös kocsmába járunk. Persze ez a korszak nem tartott sokáig. Most már elévült, így bevallhatom, hogy egy nap, mikor odaálltam a gép mellé és épp valaki játszott, akkor véletle-



nül levertem az irányító panelra lerakott poharas kólát, amit a gép nem köszönt meg, én pedig angolosan távoztam, és két hétig nem is mertem a kocsmá közelébe se menni... a tulaj nagyon nem volt boldog. Később ugyan bővült a gépek száma, az SFII-t leváltotta a Samurai Shodown és Captain Commando, de ezekre már nem tudtunk annyira rákattanni. Pár év múlva a belvárosban viszont megnyílt egy igazi Játékterem, közel tucatnyi géppel, de már valahogy elmúlt a varázsa, na meg addigra kikönyörögtük a szülőktől a Super Nintendót, így otthon játszottunk. Sok-sok Mario és Donkey Kong mellett természetesen mi mással, mint a Super Street Fighter II-vel. Unokatesómmal és öcsémmel szerintem 10 000-nél is több meccset vívtunk le... volt amikor csukott szemmel, random karakterrel, egymás ellen... óh, azok a régi szép idők!

Ez után a kis nosztalgiázás után utazzunk inkább vissza közel 40 évet, a helyszín pedig mi más is lenne, mint Japán, ahol a játéktermek már gombamód kezdenek szaporodni. Az olyan, mára világhíres stúdiók, mint a SEGA vagy a Capcom két kézzel szórták a játékosok elé a legvadabb címeket. Akkoriban a technológia még nagyon gyerekcipőben járt, de az arcade gépek fejlesztői mindig arra törekedtek, hogy olyan erős hardware-t rakjanak össze, amit az otthoni konzolok meg se tudnak közelíteni. A játékok bombasztikus látványvilággal rendelkeztek, persze az akkori mércével nézve, amit sehol máshol nem láthatott a közönség.





Aki betért egy ilyen félhomályos játékterembe, azt azonnal rabul ejtette a bámulatosan megtervezett kabinetek egész sora, melyek folyamatosan demóztatták legjobb játékokat elképesztő hangzavar közepette. Viszont játékmenet terén nem voltak túlbonyolítva: lödd le, üsd le, edd meg, ennél nem voltak komplikáltabbak. Az autóversenyes játékok is leginkább csak a többi jármű kerülgetéséből álltak. Ekkor születtek meg az olyan kifejezések, mint a Shoot' em up, Beat'em up, Platformer, Action, Run and Gun, Racing, Puzzle vagy, ami a jelenlegi témánk, a Fighting video game, avagy a verekedős játékok.

## Az első ütések

Talán hivatalosan a világ legelső verekedős játéka az 1977-es SEGA által fejlesztett nagyon primitív 'Heavyweight Champ'. Az első próbálkozások szinte mind a bokszt vagy épp valamilyen keleti harcművészetet próbálták meg végtelenül egyszerű módon imitálni, de a borzasztóan szűkös hardware korlátok miatt, ezek többnyire csak

abból álltak, hogy két éppen felismerhető pixelfigura próbálja 1-2 ütessel vagy rúgással a padlóra küldeni egymást. A karakterek leginkább csak a színekben tértek el egymástól (egyik fehér a másik fekete ruhát viselt). Nem is volt egy túl népszerű játékstílus se a fejlesztők, se a játékosok körében, inkább lövöldözős játékok voltak a termek sztárjai. Aztán 1987-ben a Capcom két fejlesztője **Nishiyama Takashi** és **Matsumoto Hiroshi** egy komplexebb verekedős játékot dobta össze, **Street Fighter** címen. Legfőbb inspirációjuk az 1973-as Bruce Lee film, 'A sárkány közbelép' volt, ahol különféle harcosok mérték össze tudásukat egy bajnokságon (klasszikus film, ha nem láttad, akkor tessék pótolni). A játékban szereplő figurák eltérő nemzetiségűek voltak, így a harci stílusuk is eltérő volt. A játékosok választhattak, hogy egyedül vagy párosban esnek neki. Előző esetben a főhőssel, **Ryuu**val kellett 10 ellenfelet egymás után leverni, utóbbi esetén pedig a második játékkal lehetett egymás ellen harcolni. Ekkor a második játékos megkapta **Kent**, Ryu fiatalkori edző partnerét és riválisát, aki lényegében játékmenet te-



kintetében a tökéletes mása volt. Ekkor még csak ennyi lehetőség volt, de a gépi ellenfelek már jelentős változást hoztak a képbe. Ekkor debütáltak az olyan karakterek, mint **Eagle**, az elegáns, izmos testőr, **Birdie**, a hatalmas kidobó, Lee, a kínai harcos, **Mike**, az amerikai bokszo, **Shorinju**, a kempo tanár, **Geki**, a nindzsa, **Gen**, egy öregedő bérgyilkos és **Joe**, a karate bajnok. Ha a játékos mindet legyőzte, akkor megjelent két thaiföldi gonosztevő, **Adon** és mestere, **Sagat**.

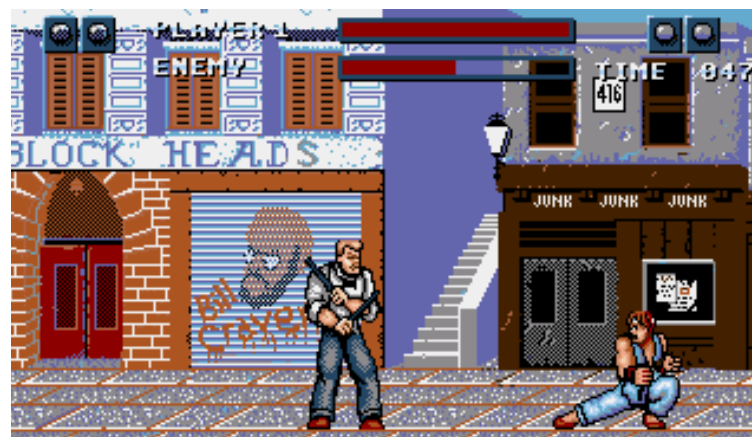
És most jönne az, hogy a Street Fighter hatalmas sikert aratott és megváltoztatta a világot... nos, nem, vagyis, csak részben. Maga a játék ugyanis egyáltalán nem lett sem kimondottan sikeres, sem különösen szórakoztató. A grafikája nem volt látványos, bár a digitális hangok azért dobta a hangulatot, viszont az irányítás nehézsége és a limitált lehetőségek miatt nem lett kimondottan közönség kedvenc. Viszont a Capcom mégsem könyvelte el bukásnak, hanem egy erős lépésnek valami olyan irányba, ami forradalmasíthatja a videojátékokat.



Szinte minden akkor létező konzolra és személyi számítógépre portolták, és azóta több újrakiadást is megélt, szóval ma is bárki kipróbálhatja.

## A kiütéses győzelem

A Capcom nemcsak játékokat fejlesztett, hanem piacra dobta 1988-ban a CP system, vagy ahogy mostanában nevezzük, CPS-1 arcade rendszert, ami egy akkori mércével kimondottan erős hardware-nek számított.





A Street Fighternek egy elég furcsa módon választottak folytatást, az 1-1 elleni küzdelmek helyett egy standard „beat'em up” játékot jelentettek meg, a **Final Fightot**. Itt pályákon kellett előre haladni és mindenkit jól megbüntetni, ahogy azt egy ilyen típusú játéktól el is várhatjuk. Amivel leginkább kitűnt a hasonló játékok közül, az a játékelménye. A programozók zseniálisan oldották meg a verekedések dinamikáját, minden ütésnek volt lendülete, ereje, nagyon könnyű volt az egésze ráérezni. A közönségnek tetszett, bár szinte senki sem tudta azt, hogy ez lett volna a Street Fighter utódja. A játék producere, **Okamoto Yoshiki** úgy gondolta, hogy lehet megéri megpróbálni visz-

zatérni a Street Fighter alapokhoz, a Final Fight harcrendszerével kiegészítve. A projekthez gyorsan csatlakozott két dizájnér is, **Nishitani Akira** és **Yasuda Akira**, majd összeraktak egy 30 fős csapatot, és belevágtak a Street Fighter újragondolásába.

Az új CPS-1 rendszernek köszönhetően nem kellett visszafogni magukat, sokkal több animációs fázisra, szebb hátterekre és kidolgozottabb karakterekre volt lehetőségük. A Final Fightból tanulva az összecsapások sokkal erőteljesebbek és látványosabbak lettek. És egy programozási hibának köszönhetően megszületett a máig is ismert és használt „kombó rendszer”, amikor több ütest/rúgást lehet egybefűzni, ezzel hatalmas sebzést okozva az ellenfélnek. De nemcsak a grafika és a játékmenet kapott újítást, hanem a karakterek is. Három kivételével mindenkit kidobtak az előző részből és megalkották a talán minden idők legikonikusabb videojátékos szereplőgárdáját, akiket szerintem sokaknak nem is kell bemutatni. **Ryu** és **Ken** visszatértek az SF-ből, szinte változatlanul, viszont most már nem csak őket választhatta a játékos, hanem hat további harcossal bővült a pa-

letta. Kezdsnek kapásból **Chun-li**, a kínai harcművész hölgy, aki az Interpolnak dolgozik, célja, hogy kiderítse, ki ölte meg az apját. **E.Honda**, a japán szumós, aki bizonyítani akar a világnak. Guile, az amerikai légierő speciális osztagának tagja, aki meg akarja bosszulni a legjobb barátja halálát. **Zangief**, a hatalmas orosz birkózó, **Dhalsim**, az indiai jógi, aki a harcokból származó pénzt a szegényeknek akarja adni, és végül **Blanka**, a brazil zöldbőrű vadember.

A karakterek nemcsak külsejükben tértek el, hanem mindegyik (kivéve Ryu és Ken) teljesen más és más játéktípust is képviselt. Dhalsim képes a végtagjait megnyújtva messziről sebzést okozni, Chun-li borzasztóan gyors és hatalmasakat ugrik, Guile védekezésből tud támadni, Honda és Zangief közelről halálosak, Blanka pedig teljesen kiszámíthatatlan egy ügyes játékos irányítása alatt. Ha a gépi ellenfél ellen játszunk, akkor minden szereplővel meg kell küzdeni, majd ezután jön csak az igazi meglepetés (legalábbis 30 éve még az volt), hogy további 4 főellenféllel is le kell számolni. **Balrog**, az amerikai nehézsúlyú bokszer, **Vega**, a nárcisztikus spanyol torreador és nindzsa, **Sagat**,

szintén az SF-ből visszatérő gonosz thai-bokszer, majd végül a legerősebb ellenfél, **M. Bison** az örült diktátor, aki mágikus erővel rendelkezik.

Kis érdekesség, hogy Japánban eredetileg a nevek kicsit máshogy lettek kiosztva, a bokszerlő volt M. Bison, a torreador Balrog és a diktátor Vega, de a nyugati lokalizáció során kicsit problémásnak érezték, hogy van egy Mike Tysonra hasonlító bokszerlő, akit M. Bisonnak hívnak... így megvariálták a neveket, és azóta is így maradt. A szokásos egy-egy elleni küzdelmeket néha egy bónusz szakasz szakította félbe, itt leeső hordókat, téglákat, na meg egy teljes autót kellett rommá verni levezetés képpen sok-sok extra pontért.







Ha végül a játékos (főleg rengeteg bedobott pénzérme árán) legyőzte Bisont, akkor az adott szereplőnek megkapta a történetét, illetve annak lezárását. Ez szintén hatalmas újításnak számított, ugyanis eddig nem igazán volt története egy verekedős játéknak. A Capcomosok viszont nagyon komoly háttérsztorikat írtak minden egyes karakternek, ami nagyon sokat tett a

hangulathoz. Kiderült, hogy Bison volt, aki megölte Chun-li apját, illetve Guile barátját, Ken végül megnősül, Blanka pedig végre találkozhatott rég elveszett anyukájával stb.

Amit még ki kell emelni, azok a zenék, ugyanis lényegében ez volt az egyik első munkája az azóta már veteránnak számító Shinomura Yokónak, aki később a Kingdom Hearts sorozattal lett igazán ismert. Hihetetlenül ikonikus zenéket szerzett a játékhoz, szerintem pl. a „Guile’s theme”-et, mindenki hallotta, ha máshol nem, akkoryoutu-



be-on vicces videóiban (mert mindenhez IS paszszol).

1991 márciusában végül megjelent a játéktermekben a **Street Fighter II: The World Warrior**, és egy pillanat alatt kitört az SFII láz. Az egész világon tömegével özönlötték el az emberek a játéktermeket, szinte oda se lehetett férni a kabinetekhez. A Capcom világszerte több mint 60 000 kabinetet szállított le végül, és a siker szinte felfoghatatlan volt. Az SFII egy jelenség lett, ami nemcsak a Capcomot repítette a csúcsra, de a játéktermek forgalmát is. Több mint egymilliárd dollárt kaszáltak vele az első évben. Gyerekektől a felnőttekig mindenki „Street Fighterezett”. Sokan még munkaidőben is, vagy épp ellógtak suliból, hogy a kajapénzt elverjék néhány menetre. Bár kezdetben főleg a gép elleni játék volt a divat, de a játékosok hamar rákaptak az egymás elleni küzdelemre, amikből pár hónap múlva már baj-



nokságokat is rendeztek. Mindenkinek megvolt a kedvenc harcosa, amivel összemérhette a tudását más játékosokkal. Talán ekkor született meg a mostani e-sport elődje.

Természetesen egy ekkora siker nem maradhatott csak a játéktermekben, az akkori két legnagyobb játékkiadó, a Nintendo és a SEGA azonnal megrohamozták a Capcom irodáját, hogy zárt ajtók mögött licitáljanak arra, melyikük otthoni konzoljára jelenjen meg. Végül a Nintendo nyert, és alig egy év után, 1992-ben megjelent Super Nintendóra a Street Fighter II. Bár erősen nyírbálni kellett az animációkat és a felbontás is kisebb lett, hogy beleférjen a 2 megabyte-os kártyába, de még így is egy nagyon igényes játéktermi portnak számított. Összesen 6,3 millió példányt adtak el belőle szinte pillanatok alatt... és ez csak egy konzol volt (ma ennyit a multiplat-



form címek is csak ritkán hoznak össze). Jellemzően Európában a U.S. Gold kiadásában mindenféle számítógépes port jelent meg, de ezek minősége többnyire kriminális volt, aki pedig csak C64-essel rendelkezett, az sem maradt ki így az SFII élményből (erős jóindulattal).

A SEGA nem keseredett el nagyon, mert közben a játéktermekbe került az alapjáték kissé kipofozott új változata a **Street Fighter II: Champion Edition**, ami sok apró javítás mellett megadta a lehetőségét annak, hogy a 4 rejtett karakterrel is lehessen játszani, illetve ezáltal bővítették a történetet is. Mivel ez egy új játéknak számított, a SEGA ismét elkezdett házalni a portolás jogáért, amit meg is kapott. Így 1993 szeptemberében megjelent MegaDrive-ra a **Street Fighter II: Special Champion Edition**, immáron rekordméretű, 3 megabyte-os kártyán. Ők sem panaszkodhattak, 1,6 milliót sikerült eladni belőle.



A Capcom viszont egy percre sem állt le, mert közben már meg is jelent a játékkeretekben a tovább csiszolatott verzió, a **Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting**, ami gyorsabb játékmene- tet és még több speciális mozdulatot ígért. Kicsit csiszoltak a grafikán is, minden szereplő és háttér új színpalettákat kapott, a játékosok pedig már azonos harcosokkal is küzdhettek egymás ellen. Eddigre már 200 000-nél is több kabinetet gyár- tottak le a különféle verziókból, a bevétel pedig meghaladt minden elképzelést. Ennek a verzió- nak a különlegességét az adta, hogy eredetileg hallani sem akartak a japán fejlesztők a sebesség növelésről, mert ragaszkodtak ahhoz, hogy tönk- retenné a játékmenetet, de miután látták, hogy több iszonyatosan népszerű módosított, feltört verzió is megjelent a játékkeretekben, ahol a le- leményes programozók a duplájára növelték az animációk sebességét, a Capcom fejlesztői végül belátták, hogy talán mégis lehet rá igény. A Turbo verziót végül ismét Super Nintendóra portolták, ami további laza 4 milliós eladást hozott össze.

1993-ra az egész játékvilág megváltozott. A Street Fighter II sikerét meglovagolva gomba mód kezdtek szaporodni a verekedős játékok. Ilyenkor születtek meg az olyan címek, mint az Art of Fi- ghting, Samurai Shodown, Fatal Fury (melyből ké- sőbb a sokkal híresebb King of Fighters sorozat ágazott le... egyszer még ezekről is lesz cikk) vagy a legkomolyabb kihívó, a Midway gondozásában megjelent **Mortal Kombat**, ami szépen be is ült az SFII mellé a képzeletbeli trónra. A Capcomnál

már érezték, hogy valamit újítni kell, mert nem fognak tudni végtelen mennyiségű változatot ké- szíteni az alapjátékból. Első körben összedobtak egy erősebb változatot a játékkermi gépüknek, ez lett a CPS-2, ami aztán a 2000-es évekig állta a sarat, majd gyorsan kihozták rá a **Super Street Fighter II-öt**, ami nemcsak szebb és jobb lett, de újabb négy szereplővel bővült a harcosok listája: **T. Hawk**, az óriási amerikai őslakos, akinek a szülő- földjét Bison elfoglalta, **Cammy**, a 19 éves angol különleges ügynök, **Dee Jay**, jamaikai kick-bok- szos énekes és végül **Fei Long**, aki lényegében Bruce Lee maga (így tették le ismét tiszteletüket a készítő a legenda előtt). A közönség jól fogad-



ta az újoncokat, és ismét fellángolt az SFII láz, de a kritikusok már fanyalogtak, hogy lassan ideje lenne valami nagyobb ugrásnak... Majd a Capcom alig pár hónap múlva kiadta a **Super Street Figh- ter II Turbót**, melyben még több speciális moz- dulatot kaptak a szereplők, illetve bekerült egy rejtett harcos is, **Akuma** (Japánban Gouki néven ismert), aki még Bisonnál is keményebb ellenfél. Ezzel (látszólag) úgy tűnt, hogy lezárult a Street Fighter II korszak, ami 10 milliárd dollárt hozott a Capcom bankszámlájára (ez több mint 3 billió, avagy 3 000 000 000 000 Ft... ebből már kijön pár gombóc fagy).

A Street Fighter II minden idők egyik legna- gyobb bevételt generáló címe lett, melyet azóta is csak olyanoknak sikerült beelőzni, mint a Mario, Pokemon, illetve a Call of Duty sorozat. Még a 2000-es években sem állt le vele a Capcom, ugyan- is 2003-ban megjelentették játékkeretekben a **Hyper Street Fighter II**, majd a PlayStation 3 és Xbox 360 konzolokra kiadtak egy HD remake-et, a **Super Street Fighter II Turbo HD Remixet** (igen, tényleg ez a címe), ahol alapjaiban rajzolták újra a grafikát, elképesztően gyönyörű lett. Sőt, ennek elkészült egy portja Nintendo Switch-re is, **Ultra Street Fighter II: The Final Challengers** néven... és biztos vagyok abban, hogy még 20 év múlva is kapunk valami újabb verziót.

Ezek után jöhet a kérdés, hogy „oké, oké, de hogyan tudok ezekkel MA játszani?” Nos, mi sem egyszerűbb, ugyanis az évek alatt annyi újrakiadás született, hogy bármilyen platformon lehet talál-

ni Street Fighter II-t. De a legegyszerűbb módja, hogy megveszitek a **Street Fighter 30th Anni- versary Collectiont** (PS4, Switch, PC, Xbox One), amiben az összes létező verziót megtaláljátok.

*Ennyi lett volna most a Street Fighter törté- nelem első felvonása, a következő számban foly- tatjuk innen a történetet az Alpha és a Versus mel- lékszálakkal, az elfeledett 3. résszel és a modern folytatásokkal, na meg persze a kimaradhatatlan hollywoodi filmes feldolgozással.*







# A 2D-S NINTENDO-KORSZAK

ÍRTA: KARASZ ATTILA - SUPERMARIO4EVER ([supermario4ever.wordpress.com](https://supermario4ever.wordpress.com))



*Amerikában a '70-es évek végére nagy népszerűségegre tettek szert a különböző játékkonzolok. A különféle játékfejlesztő és kiadó cégek ekkor tették le a videojátékos kultúra alapjait, és az árkádgépek is nagyon népszerűek lettek a játéktermekben. Hogy tudott mégis utat törni magának a Nintendo? Ennek fogunk utánajárni.*

## Előzmény

Az első gépek, melyekkel a tévéhez csatlakoztatva játszhattunk, még a '70-es évek elején jelentek meg. Ezek az első generációs konzolok. Ezek annyira kezdetlegesek voltak, hogy az elért pontszámot is a játékosoknak maguknak kellett egy papírra lejegyezni. A kontroller meg az irányítás mai szemmel már inkább megmosolyogtató. Később persze automatizálták a pontszámokat is a második generációra, amikor már az első Atari játékgépek jelentek meg, ezek már meg tudták jegyezni a pontszámot, ami dinamikus „emel-

kedett” is, ahogy egyre előrébb jutottunk a játékban. És ahogy technikailag is fejlődtek a játékgépek, és jöttek az egyre jobb játékok, úgy lett egyre népszerűbb hobbi a videojáték. Ezáltal még több cég akart játékkonzolt gyártani, illetve ahogy elterjedtek az otthoni felhasználásra szánt számítógépek, úgy jelentek meg a kifejezetten játékokra specializálódott fajtáik. Például a *Spectrum ZX*, *Commodore* és később az *Amiga* számítógépei sokat tettek azért, hogy a videojáték elterjedt szórakozási forma legyen az akkori fiatalok körében.

Érdemes megemlékezni arról, hogy külön magyar felfutása is volt a számítógépeknek, ugyanis 1981-ben az akkori Művelődésügyi Minisztérium bevezette az Iskolaszámítógép programot. Elsődleges célja volt a számítástechnika oktatásának elterjesztése az iskolákban. Ez annyira népszerű volt, hogy két ciklusa is lett ennek a programnak. Az egyik számítógép, ami többek között alkalmas volt játékokra, az a Commodore Plus/4, melynek Magyarországon és Közép-Eu-

rópában óriási sikere volt. Minálunk külön érdemes kiemelni, hiszen ennek a számítógépnek és a BASIC programozási nyelv oktatásának köszönhetően nemcsak a játékok terjedtek el Magyarországon, hanem a játékfejlesztés is. Videojátékos berkeken kívül kevésbé ismert az a tény, hogy sok játék Magyarországon készült, és nem egy közülük bizony világszerte is megjelent. A magyar videojáték-fejlesztés történetéről dokumentumfilm is készült nemrég: *Vakondok 4: Végigjátszás* címen, ami a YouTube-on teljes egészében megtekinthető. Ajánlott is, mert nemcsak érdekességeket, „kulisszatitkokat” tudhatunk meg arról, miképp zajlott hazánkban a játékfejlesztés, hanem maga a találás is rendkívül érdekes.

Ahogy a fentiekből sejthető, játékot bárki fejleszthetett, aki tudott programozni, és mivel a videojátékok sikeréből egyre többen akartak részesedni, ezért önjelölt játékfejlesztők tömegével kezdtek el játékokat fejleszteni, gyártani. Ennek nemcsak az lett a következménye, hogy túlkínálat alakult ki videojátékok terén, hanem bizony hamar kiderült, hogy egy jó játékhoz nem elég a programozói tudás. Hiszen ha nincs érzékük arra, hogy érdekes, jó játékot fejlesszenek, akkor könnyen megeshet, hogy minősíthetetlenül rossz játékot adnak ki a kezük közül. Márpedig ez így történt, ennek következtében óriási sebességgel terjedtek az irdatlan mennyiségű, katasztrofális játékok. Ez pedig azt hozta magával, hogy nem érte meg játékokat vásárolni, hiszen ki akarna si-



lány minőségért pénzt kiadni? Elterjedt a játékok másolása. A '80-as évek gyerekeinek, fiataljainak volt az a szórakozása, hogy átjártak egymáshoz a kazettákkal, és átmásolták egymásnak a játékokat. Ez azért volt könnyen kivitelezhető, mert elsősorban a Commodore számítógépek játécai átlagos magnókazettán jelentek meg, így akinek volt kétkazettás magnója, az a bal oldaliba betette az eredeti kazettát, a jobb oldaliba az üres kazettát, és a RECORD gombot megnyomva máris készült a másolat. Így terjedtek el a másolt játékok, ez pedig óriási törést, hovatovább válságot okozott a videojátékos piacnak. Hamar eljutottak oda a fejlesztők, hogy nem éri meg játékokat gyártani. 1983-ban (ez volt a nagy videojátékos válság éve) konkrétan az is felmerült, hogy maga a videojáték, mint szórakozás meg fog szűnni.





## Hogy tör így utat magának a Nintendo?

Fontos tudni, hogy ez a válság csak Amerikában volt, mivel ott lett hatalmas üzlet a videojáték. Japán – mint annyi mindenben – a maga útját járta a videojátékok terén, és a Nintendo már a '70-es években jelentkezett különböző játékokkal, melyek népszerűek voltak az akkori japán gyerekek, fiatalok körében. És már a videojátékok piacán is kipróbálták magukat, hiszen ekkor már kapható volt a **Game & Watch** kézikonzol, melyről az 1. részben már volt szó (*AniMagazin 56.*). A Nintendo az asztali konzolok piacára is be akart törni. Kevesen tudják, hogy a Nintendo Entertainment System nem 1985-ben, hanem 1983-ban jelent meg először Japánban, **Family Computer (Famicom)** néven. A konzolnak már ekkor is szép sikere volt, de sok hibás példány került forgalomba. Így a Nintendo végül úgy döntött, hogy az összes példányt visszahívja, és 1985-ben piacra dobták a javított, ma is ismert változatot. A cég már ekkor komolyan gondolkodott azon, hogy a Famicomot Japánon túlra is kiadják, de látták, hogy mi a helyzet Amerikában, ezért féltek nyugaton megjeleníteni a konzolt. Végül rátaláltak a megoldásra: a konzolba beépítettek egy másolásvédelmet, hogy a gép ne tudja lejátszani a hamis játékokat. Ehhez viszont át kellett alakítani magát a konzolt és a játékkazettát is, így jelent meg az általunk ismert külsővel Amerikában **Nintendo Entertainment System** néven 1986-ban, majd Európában 1987-ben.



Érdekes, hogy a másolásvédelem nemcsak azt hozta magával, hogy másolt játékkazettát nem játszott le a Nintendo konzolja, hanem ezáltal a rendszer is zárt lett. Mindegyik más számítógép és játékkonzol nyílt rendszerű volt, így bárki fejleszthetett játékot rájuk, míg a Nintendo konzoljára nem. A Nintendo annyira elzárkózott a különböző cégektől, hogy saját listájuk volt arról, hogy mely külsős fejlesztők és kiadók fejleszthetnek játékokat Nintendóra. Ez a lista persze bővíthetett, de nagyon szigorú feltételeknek kellett megfelelni. Már az önmagában szigorú feltétel volt, hogy Japánba kellett utazni ahhoz, hogy valaki tárgyalhasson a fejesekkel. És aki kicsit is jobban ismeri a japánokat azontúl, hogy az animék, mangák őshazája, az bizony tudhatja, hogy nyugati szemmel nagyon rossz üzleti partnerek a sajátságos látásmódjuk lévén, valamint ahogy az élet annyi területén, úgy az üzleti szférában sem mutatják ki az érzelmeiket. És mivel egy japán nem mond nemet, a nyugati üzleti partnereknek nagyon nehéz volt

kitalálni, hogy a „keresni fogjuk még”, „átgondoljuk” és hasonló búcsúszövegek mögött valójában az áll, hogy elutasítják a partnerséget.

## Az első játékok

A Nintendo története mára legendaszámba megy, hogy mekkorát robbantottak a játékaikkal. A saját játékaikon ugyanis nemcsak a legjobb fejlesztők, grafikusok, zeneszerzők dolgoztak, hanem a szokásos japános mentalitással, precizitással dolgoztak rajtuk. Ennek eredményeképp olyan játékok jelentek meg, amelyeknek köszönhetően a játékosok úgy érezték, hogy ismét érdemes konzolra, játékra költeni. Ezáltal ismét fellendülőben voltak az Atari, Spectrum, Commodore számítógépek, így történt meg az, hogy a Nintendo megmentette a videojátékos ipart.

Viszont már ekkor is a Nintendo által kiadott játékok domináltak, illetve elsősorban japán



külsős cégekkel tartottak fenn kapcsolatot (pl.: Capcom, Konami), így elterjedőben voltak a tipikusan japános játékok. Illetve elterjedőben lettek volna. Ennek ugyanis komoly gátat szabott a Nintendo of America üzletpolitikája, mely a családbarát játékokra akart fókuszálni. Magyarán, hogy a játékok az egész család számára nyújtsanak szórakozást. Ezt persze átvette a Nintendo of Europe is, ennek következménye az, hogy a Nintendo Entertainment System dobozain egy családot látunk játszani. Pontosabban a két gyerek, a szülők meg legalább akkora élvezettel figyelik gyerekeik játékát, mintha ők maguk is részesei lennének a szórakozásnak.

Ez egyébként alapvetően kedves, de mai szemmel inkább megmosolyogtatóak ezek a képek, hiszen hemzsegnek az olyan alapvető hibáktól, mint hogy a gyerek a címképernyővel „játszik”, a játékkazetta nincs is benne a NES-ben, illetve az apuka ingujjának színe és mintázata más, mint az ing, ami rajta van.



Ez az üzletpolitika ugyanakkor azt is magával hozta, hogy sok játék kizárólag Japánban jelent meg. És nemcsak az erőszakos játékokra kell gondolni, hanem a túl nehéz, nyugati szemmel túlzottan „egyedi” játékok sem jelenhettek meg nyugaton. Ezért van az, hogy a *Fire Emblem* csak sokkal később jelent meg Japánon túl, ahogy a *Dragon Quest* is, illetve a *Final Fantasy* szériát is csak Amerikában adták ki, ott is csak hiányosan. Ezáltal elterjedt az a közgondolkodás, hogy a videojáték a gyerekek szórakozása, egy bizonyos kor után az ember nem játszik. Sokan hallottuk már 12+ évesen, hogy „nagy vagy már, ne játssz tévéjátékkal.” Aztán persze egy idő után belátta a szülő, hogy a játék nem kor kérdése, de ez jól jelzi az akkori gondolkodást. Valamint az is, hogy a gyerekek miről beszéltek a videojátékok kapcsán. Ebbe egyébként egy kis betekintést enged a „*Boku Dake ga Inai Machi*” anime, ahol Satoru az egyik szünetben az osztálytársaival beszélget a Nintendóról. Még csak nem is a *Super Mario* a téma, hanem a *Final Fantasy* vagy a *Dragon Quest*. Japánban teljesen más volt a videojátékos kultúra, aminek az egyik fő oka, hogy a Nintendo a kezdetektől főként Japánra fókuszált, hiszen ott semmilyen korlátozást vagy cenzúrát nem kellett alkalmazni a játékaikra. Azok úgy jelenhettek meg a szigetországban, ahogy elképzelték.

Ezekről a tipikusan japán játékokról mi, nyugatiak persze nagyon keveset tudtunk, tekintve, hogy akkor nem volt internet. De talán nem is lett

volna rá igény, egyrészt, mert érthetetlen lett volna a nyugati játékos számára, másrészt meg amik eljutottak nyugatra, azok is olyan szinten nyújtottak újdonságot és szórakozást, hogy bőven ki voltunk velük szolgálva.

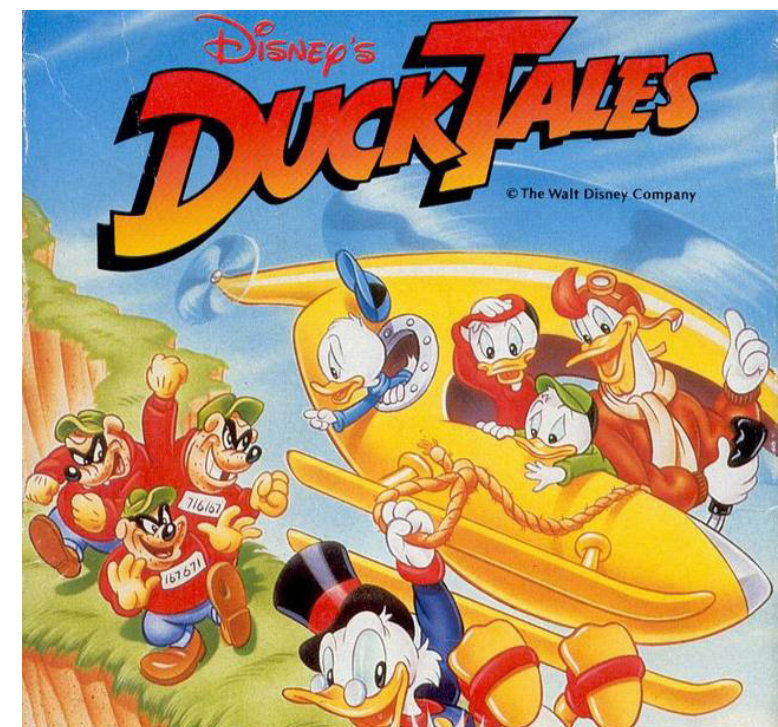
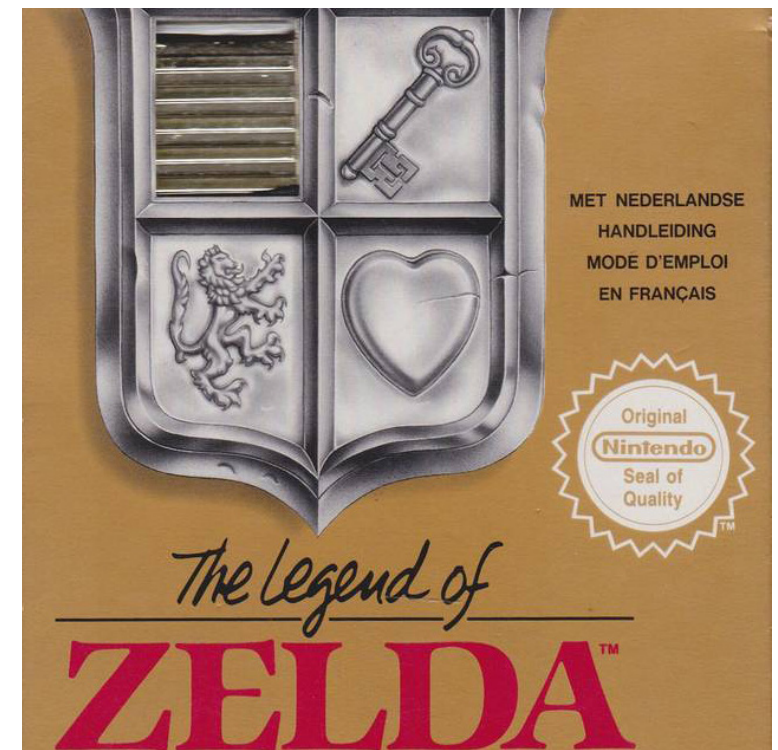
## És a fejlődés nem áll meg

De még mennyire, hogy nem áll meg, hiszen a NES-re megjelent játékok óriási technikai fejlődésen mentek keresztül. A NES ugyanis az a konzol, melynek életideje alatt a legtöbbet fejlődtek a játékok technikailag. Persze ebben az is nagy szerepet játszott, hogy a különböző árkádjátékok is megjelentek a konzolra, mint például a *Donkey Kong* (*AniMagazin* 58.), a *Mario Bros.* (*AniMagazin* 52.), a Nintendo által a kezdeti időkből kiadott sportjátékokról nem is beszélve, mint amilyen például a *Soccer*, a *Tennis* vagy a *Baseball*. Az utóbbiakat elsősorban az idősebb korosztály



előszeretettel veszi elő nosztalgiától átítatva, ám valójában ezek a játékok borzalmasra sikeredtek. A NES technikailag egyszerűen alkalmatlan volt a sportjátékok megfelelő kivitelezésére, hiszen ha több karakter egyszerre mozog, akkor beszaggat az egész játék, ezáltal például szinte lehetetlen a *Soccer*-ben cselezni. Ehhez képest volt nagy technikai fejlődés a Super Mario Bros. a már korábbiakban említett érdemei mellett. Ez a játék hozta meg azt az áttörést, ami új réteget vonzott a videojátékos kultúrába. Ezt a hírnevet a Nintendo olyan további játéakai is öregbítették, mint a *The Legend of Zelda*, ami a 16×8-as TV-képernyőnyi pályájával korának leghatalmasabb pályájának számított. Erre jöttek a különböző Dungeonök, melyek egyedi ötleteik és nehézségük okán váltak emlékezetessé az akkori Nintendo rajongók körében. Nehézsége miatt csak egy réteg vált a *Metroid* (*AniMagazin* 57.) játék rabjává, de a sci-fi kivitelezése teljesen élethű, mindezek mellett nem kis meglepetés várta azokat, akik végigjátszották a játékot, hiszen megtudhatták, hogy a főhős, akit irányítottak, egy nő.

De elsősorban a Super Mario sorozat volt közkedvelt a játékosbarát nehézsége és hihetetlen hangulata miatt. Olyannyira népszerűvé vált, hogy ezt az ellenségre ráugrós, könnyed platformer sémát egyre többen másolták. Megjelentek a Capcom által fejlesztett Disney játékok! NES-en elsősorban a Disney-sorozatok domináltak, mint például a *Kacsamesék*, a *Balu kapitány kalandjai* vagy a *Csipet Csapat*.







Egész estés Disney-klasszikusokból készült portok is megjelentek NES-re, mint például az *Aladdin*, *Az oroszzlánkirály*, *A dzsungel könyve*, de ezek mind a Super Nintendo változatok után kerültek piacra, értelemszerűen butított változatban. Ezek a játékok is ugyanazon az ellenségre ráugrós, platformer koncepción alapultak.

Itt érdemes kitérni arra, hogy a NES volt az egyedüli konzol, amelyet a Nintendo az utódkonzol megjelenése után is éltetett egy darabig. A Nintendo üzletpolitikája szerint, ha megjelenik a következő generációs konzol, akkor a régit szinte azonnal nyugdíjazzák, és nem jelentetnek meg rá új játékokat. Ez alól a NES volt a kivétel. Az első asztali konzolra még a Super Nintendo megjelenése után pár évvel is jelentek meg játékok. Ez jó eséllyel a konzol népszerűségének volt köszönhető, illetve ahogy feljebb is írtam, a NES volt az a konzol, mely az életideje alatt a legnagyobb fejlődésen esett át. Így a még benne rejlő lehetősé-



geket használták ki azzal, hogy sokáig jelenhettek meg rá játékok.

## Kiegészítők özöne

A NES képességeit nemcsak oly módon használták ki, hogy a technikai lehetőségeket a végsőkig kiaknázták, hanem rengeteg kiegészítő is megjelent a konzolra. Ezek között voltak az olyan alapvető kiegészítők, mint a *Zapper* nevű fénypisztoly, mellyel a *Duck Hunt*-ban lehetett lövöldözni a kacsákat, vagy az Advantage nevezetű joystick, melynek ugyanúgy volt botkormány, mint a Nintendo előtti játékgépeknek. Sokan nem tudják, hogy a NES volt az első olyan konzol, amelyre megjelentek olyan játékok, melyekkel négyen lehetett játszani. Ezekkel a *NES Four Scope* nevű kiegészítővel lehetett játszani.

Emellett nagyon sok olyan kiegészítő jelent meg, amelyek nem terjedtek el széles körben. El-

sősorban azért, mert technológiailag jelentősen meghaladták a korukat, ezért nagyon drágák voltak. Egy kivétel volt: a *R.O.B.* nevezetű kiegészítő nagy sikert aratott. Ez egy robot, amely controllerként funkcionált. Amerikában annyira népszerű volt, hogy sok gyerek csak azért akart NES konzolt magának, hogy legyen R.O.B.-ja. A kiegészítő sajnos nem jutott el Európába. De ugyanígy a jövőbe mutatott a „Family Fun Fitness” nevű kiegészítő, amely gyakorlatilag a DDR elődjének is nevezhető. Ugyanúgy földre teríthető párnázott pad volt, rajta érzékelők, melyek gombokként funkci-

onáltak. Ez a kiegészítő lehetővé tette, hogy már NES-re jelenjenek meg különböző fitnessjátékok, és otthon is átmozgassuk magunkat a szobában. Emellett Japánban már ekkor kísérleteztek 3D-s szemüvegekkel, de ami a legérdekesebb, hogy már ehhez a konzolhoz is gyártottak modemet, mellyel rá lehetett csatlakozni a Nintendo szerverre, és mint az interneten: híreket olvasni, megnézni az időjárást, vagy akár játékot letölteni. Sajnos ez is csak Japánban volt kapható.

De ez is jól jelzi, hogy a Nintendónak mindig is Japán volt a prioritás. Inkább a saját piacát preferálta, mert azt úgymond „értették”, tudták, hogy mi miért történik ott gazdaságilag. Másrészt nem tetszett nekik, hogy már a Nintendo of America is cenzúrával illette a játékaikat. Illetve a családbarát üzletpolitikával sem voltak kibékülve. Ezért van az, hogy Japánban nemcsak hogy sokkal több játék jelent meg, de jóval több kiegészítő is. De olyan licenszelt termékek is kaphatók voltak, mint különböző plüssök, figurák – illetve játékok zenéi is megjelentek, CD-n. Persze nem az eredeti NES hangzással, hanem feljátszották a dalokat egy zenekarral. A különböző animés relikviák már ekkor is kaphatók voltak, és a Nintendo terjesztette el a videojátékos relikviákat Japánban.





## A közös munka eredménye: két konzol

Mint arról szó volt már korábban, a Nintendo sokáig éltette a NES-t, de mivel a technikai fejlődés nem állt meg, és a Sega kijött a *MegaDrive* nevű konzoljával, ami ráadásul jelentős sikert aratott, ezért a Nintendónak is tartania kellett a lépést a vetélytársakkal. Új konzoljának legyártásához pedig nem kisebb cégtől kért segítséget, mint a Sony. Az eredeti terv az volt, hogy az utódkonzol CD-ROM-mal legyen ellátva, ezáltal pedig hihetetlen lehetőségek rejlettek volna az új konzolban. Be is mutatták a CD-ROM-os prototípust, már majdnem kész is volt a konzol, de a Nintendo váratlanul megszüntette a közös munkát a Sonyval, dobták a CD-ROM-os technológiát, és a Super Nintendo, vagyis az utódkonzol kazettás rendszert kapott. Egyes elméletek szerint a Nintendo azért lépett vissza a Sonyval való közös munkától, mert a Sony túlságosan bele akart szólni a játékokba. Ők is alakítani akarták a Nintendo játékkínálatát, de ez az anyacégnek nem tetszett. Emellett a Nintendo továbbra is tartott attól, hogy a másolt játékok elterjednek a konzoljaikon, és mivel a CD egy relatíve olcsó eszköz, ezért a másolás könnyebben megoldható lett volna az új konzolra.

A Nintendo a váratlan döntésével nem okozott komoly fejfájást a Sony-nak, hiszen ha a CD-ROM már teljesen készen volt, akkor csak nem fogják eldobni az egész projektet. És mint a leg-sikeresebb japán elektronikai cégnek, bőven volt



anyagi kapacitásuk egy saját konzol kifejlesztésére. Így jött ki 1994 végére – hozzánk 1995-re – a *Sony PlayStation*, amely korának magasan a leg-sikeresebb konzolja lett, és a mai napig erősen meghatározó név a videojátékos piacon. Pont attól volt úttörő a PlayStation, hogy nem voltak Japánon túl cenzúrázva a játékaik, ezáltal teljesen újfajta játékok láttak napvilágot, és ez az új jelen-ség legalább annyira átalakította a videojátékos piacot, mint a Nintendo a NES-szel.

## Szuper játékok Super Nintendóra

De térjünk vissza a Super Nintendóra, mert siker terén itt is bőven van miről beszélni. A Super Famicom (a konzol japán neve) a legjobban várt konzol volt, konkrétan akkora eladásokat prognosztizáltak a megjelenésekor, hogy a jakuza is részesedni akart belőle. Erről a Nintendo is tudomást szerzett, és kénytelen volt titokban szállíta-



ni a megrendeléseket az üzletekbe, mert a japán maffia el akarta lopni a szállítmányt, hogy hiányt generálva sokkal drágábban adhassák el a náluk lévő konzolokat. Ez szerencsére nem történt meg, így biztonságban jelent meg 1990-ben a Super Famicom – olyan forradalmi játékokkal, mint a *Super Mario World* vagy az *F-Zero*.

Akárcsak a NES, a Super Nintendo Amerikában is megváltozott külsővel jelent meg 1991-ben, míg mi európaiak érdekes módon a japán dizájnnal kaptuk meg 1992-ben. Személy szerint örülök neki, mert szebb a lekerekített külsejű gép, modernebbnek hat. Emellett a kontrollerek akciógombjai is színesek (míg Amerikában szürke), ami szintén egy kis plusz a játék hangulatához.

A Super Nintendo azért volt kiváló konzol (és a kedvencem a mai napig), mert a 2D-s játékok minden szempontból sokkal jobbak voltak rajta, mint az elődkonzolon. Grafikailag is szebb, és mivel értelemszerűen fejlettebb volt a technológia a

Super Nintendóban, ezért nem laggoltak a játékok, mint NES-en, ha túl sok mozgó elem volt egy képernyőn. Annak idején 3D-sként promotálták a Super Nintendót, ami abból a szempontból csalóka, hogy valójában a háttér volt többrétegű. Ezt a Mode 7 trükkel érték el, aminek köszönhetően a háttér hétrétegű volt. A különböző háttérelemek különböző rétegekben helyezkedtek, és úgy oldották meg a mozgásukat, hogy együttesen úgy mozogjanak, mint a valóságban – ettől lett 3D-s hatása a grafikának. Emellett a hangzás is sokat fejlődött, hiszen a NES négy csatornájával ellentétben a Super Nintendo nyolc csatornás, ami azt jelenti, hogy nyolc különböző hangzás szólalhat meg egyidőben, beleértve a hangeffekteket is.



A Super Nintendo visszhangozásra is képes volt, ezzel is emelve a játék élethűségét. Jó példa erre a Super Mario All-Stars, ahol ha Mario a föld alatt volt, a zene és az effektek is visszhangoztak.

A játékról már volt szó az **53. számban**: a *Super Mario All-Stars* az egyik legjobb példa arra, hogy mekkora lehetőségek rejtettek a Super Nintendóban. Itt érte el a 2D-s platformer műfaj a csúcst. Hosszabbak voltak a játékok, nem akadoztak, és a hangzás élethű mivolta is sokat emelt a játékelményen. És ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a Disney-játékok is ekkor élték a fénykorukat. Az Aladdint ugyan a Capcom fejlesztette (míg a MegaDrive változatot a Virgin), ezért teljesen más, mint a Sega és a PC változat, de van annyira hangulatos, mint a rivális konzolokra megjelent játékok. Emellett itt aratott nagy sikert Az oroszláncúr is, de A dzsungel könyvéből, a Pinnokkióból, A szépség és a szörnyetegből és a Toy

Storyból is készültek játékatiratok. Illetve amit nagyon tudok még ajánlani, az a *Magical Quest: Starring Mickey Mouse* széria.

Az első igazán jó sportjátékok is Super Nintendóra jelentek meg. Már a Nintendo által kiadott *Super Soccer* és *Super Tennis* is sokkal jobbak voltak, mint bármelyik NES-re megjelent sportjáték, de az igazi játékok csak ezután jöttek. Az International Superstar Soccer páros igazi klasszikus, de ekkor jelentek meg az első FIFA játékok is. Ezeket is már az Electronic Arts adta ki, mint a maiakat, de fontos különbség, hogy bár már ekkor is évente jelentek meg az újabb focis játékok, az első játékok még jelentős fejlesztéseken mentek keresztül. Az első években még komoly munkát fektettek egy-egy FIFA játékba, ez a „minek változtassunk rajta, úgyis megveszik a játékosok” jellegű stratégia csak az utóbbi 10-15 évben bevett gyakorlat. Nagyjából a 2000-es évek

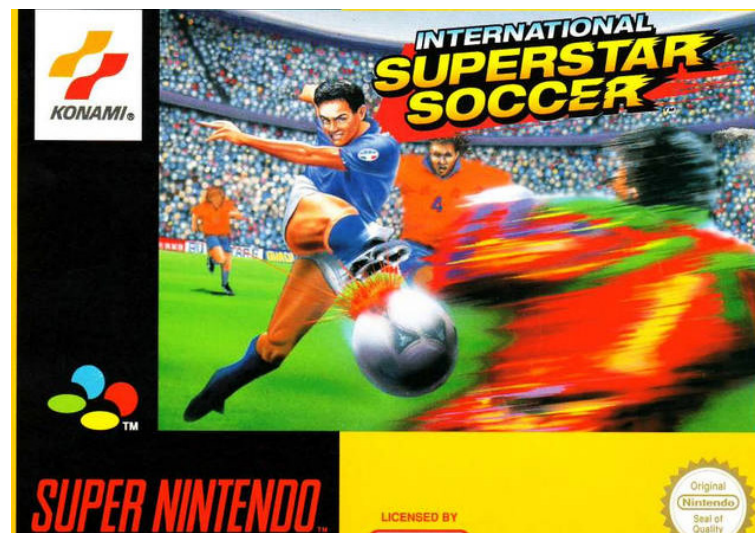
második felétől kezdték el azt csinálni, hogy fejlesztik ugyan a játékaikat, de csak annyira, hogy megérje megvenni az újat, és legyen benne annyi hiányosság, hogy legyen miért várni a következő évi FIFA játékot.

## A Nintendo válasza a PlayStationre

Eközben a Sony megjelentette a PlayStation konzolját, ami annak rendje és módja szerint mindent lesöpört, és teljesen átalakította a videojátékos piacot. A külsős cégek szerettek PlayStationre fejleszteni játékokat, mert olcsó volt a CD-ROM technológia, és ez csökkentette a fejlesztési költségeket. Hiszen egy CD-re 650-700 MB adat fért, ami többszörös lehetőséget rejtett magában, mint Super Nintendóra fejleszteni a NES után. Emellett nagyon fontos tényező volt az is, hogy a Sony sokkal több szabadságot biztosított a külsős cégeknek. Kevésbé szólt bele a játékok fejlesztéseibe, valamint kevesebb önrészt tett el az eladott példányok után. A Nintendo nemcsak a cenzúra és a kazettás rendszer miatt volt problémás a külsős cégek számára, hanem mert a játékeladásokból származó bevételek nagyobb arányát tette zsebre önrész gyanánt. Így drága is volt játékot fejleszteni Super Nintendóra, és nem is volt benne annyi lehetőség, hiszen egy Super Nintendo kazettára maximum 12 MB adat fér. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Nintendónak elsősorban az amerikai és az európai családbarát

politika miatt kellett cenzúrázni. Hogy ez pontosan mit jelent, azt leginkább a Mortal Kombat játékokban lehet látni. Aki játszott a klasszikus Mortal Kombat játékokkal, az tudhatja, hogy a Sega MegaDrive változatban iszonyú módon fröccsen a vér, és olyan brutális kivégzések vannak, hogy hiába 16-bites a grafika, van annyira élethű, hogy még arra is azt lehet mondani, hogy csak erős idegzetűeknek. Ezeket egy az egyben kivették a Super Nintendo változatból. A SNES verzióban teljességgel vér nélküli a játék, és ha van is kivégzés, sokkal „enyhébb”, már ha egy kivégzés lehet enyhe.

A felmerülő problémák ellenére a Nintendo állta a sarat, és a Super Nintendo a PlayStation megjelenése után is szép sikereket ért el. Erre az egyik legjobb példa a *Donkey Kong Country* harmas, amit a Nintendo konkrétan a PlayStation megjelenésére szánt válaszul.





A Nintendo azt akarta üzeni a Donkey Kong játékokkal (*AniMagazin* 58.), hogy nem szükséges a mindennél tökéletesebb grafika ahhoz, hogy élvezzük a játékot, a játékelmény mindennél többet ér. És ezt nagyon jól megmutatták a Donkey Kong Country játékokkal, ugyanis teljes mértékig kihasználták a Super Nintendo lehetőségeit. Minden technikai adottságot kiaknáztak, hogy ne csak mint platformjáték működjön, hanem minden lehetséges audiovizuális technológiát alkalmaztak, hogy a játék a lehető leginkább átélhető legyen. Így lett a Donkey Kong Country az 1995-ös év legjobb játéka.

Ezen felül is mindent megtett a Nintendo azért, hogy amíg lehet, és amíg fejlesztik az utód-konzolt, a lehető legtovább életben maradjon a Super Nintendo. Egyre gyakrabban alkalmazták a Super FX chipet. Ez a játékkazettákba volt beépítve, ami szintén extra grafikai lehetőségeket rejtett magában. Ezáltal élethűbbek voltak a térben játszódó játékok. Az első játék ugyanis, amelyben bevetették a Super FX chipet, a *StarWing* (Japánban és Amerikában StarFox) volt. Ez az a játék, ahol Fox McCloudnak és csapatának kellett a repülő járműveikkel felvenni a harcot az ellenséges csapatokkal szemben. Itt a Super FX chip tette lehetővé, hogy a levegőben, térben működjön a játék úgy, hogy a jármű szemszögéből játszottunk. A chip egyéb lehetőségeket is biztosított a játékban. Például a tárgyak, karakterek valóban megnőttek, ahogy azt láthattuk a Super Mario World folytatásában, a Yoshi's Islandben. A játék rendkí-



vül kedves, aranyos hangulatának köszönhetően ma is közkedvelt a Nintendo rajongók körében.

De sajnos már ekkor prognosztizálható volt, hogy a Nintendo nagyon vissza fog esni a következő években. Nem reagált rugalmasan arra a tényre, hogy a PlayStation megjelenésével túl sok minden változott videojátékos berkeken belül. A Nintendo ugyanis szeretett volna egy Mario RPG-t gyártani, és melyik külsős cég is lenne alkalmasabb egy Mario RPG készítésére, mint a Final Fantasy szériával már ekkor is hatalmas sikert arató SquareSoft? A Nintendo konok módon tovább folytatta sajátos üzletpolitikáját, aminek következtében a két cég fejese úgy összerúgta a port, hogy egyrészt a Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars már nem is jelenhetett meg Európában. A SquareSoft pedig minden együttműködést megszüntetett a Nintendóval, ami a PlayStationnek köszönhetően nem is volt anyagilag fájdalmas döntés.



## Összegzés

Jól látható, hogy a Nintendo követett el hibákat, de az is látszik, hogy játékok fejlesztésében mindig is az innováció és a játékelmény volt előtérben. Ennek köszönheti a Nintendo a hatalmas sikerét, de sajnos arra is jó példa, hogy a sikert is fel kell tudni dolgozni. A Nintendo erre nem volt képes. Tudatában voltak annak, hogy óriási sikerük következtében szinte monopóliumuk volt. Ezzel pedig visszaéltek azáltal, hogy cenzúrát alkalmaztak, hogy nagyon megválogatták: melyik külsős céggel dolgoznak együtt, illetve hogy a Nintendónak dolgozni sem volt feltétlen kifizetődő, mivel az eladott játékokból befolyó bevétel jó részét megtartotta magának az anyacég. Bár tudható, hogy mi ennek a következménye, de a következő részben ezt részletesen is kielemezzük, amikor a Nintendo 64 és a Nintendo GameCube életútját fogjuk végigkövetni.

## Nintendo cikksorozat az AniMagazin hasábjain!

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

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

*Nintendo DS korszak*

*Game Boy korszak*

*A Nintendo helyzete Magyarországon*

*A cikksorozat pedig folytatódni fog. Figyeld a facebook oldalunkat, hogy mielőbb értesülj az új számról!*

*Ha érdekel a Nintendo, érdemes elolvasni a Mario témájú cikkeinket is.*

*Super Mario All Stars*

*TOP 10 Mario játék*

*Egyéb játékkal kapcsolatos cikkeinkért keresd fel az AniMagazin adatbázisát és válogass kedvedre!*





PERFECT

COMBO

"Pathetique"



# PUMP IT UP MOBILE EDITION ANDROIDON

ÍRTA: HIGASHIKATA

(PRO ÉS KONTRA)



*A Pump it Up azon kevés ritmusjátékok egyike, amelyet készítői a kihívást szerető játékosokra kondicionáltak. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy 1999-es indulása óta bár kapott PSP, PS2 és XBOX kiadást, a koreai Andamiro leginkább arcade gépként vitte tovább. (A Facebook játékkínálatának mélyén sínylődő HTML5-ös verzióról nem beszélünk...) Több mint egy éve jelent meg a 20. évforduló alkalmából kiadott mobilos változat, amely ugyan sokat változott előnyére, ma is vannak erősen kifogásolható elemei. Ebben a cikkben se érdemtelenül védeni, se érdemtelenül támadni nem szeretném a játékot; csupán irányt mutatni, miért éri meg letölteni – vagy éppen miért nem.*

Aki MondoConon vagy kisebb rendezvényen kipróbálta az eredeti Pump it Up arcade gépet, annak nem lesz idegen ez a játék: Egy választott zeneszám ritmusára egy előre megadott mozgássort kell reprodukálni, 5 nyomógomb segítségével. A szintválasztáson túl lehetőség van a sebességet, a gombok mozgását és láthatóságát is variálni, igaz, a mobilos változatban korlátozottan. A mai ritmusjátékokhoz képest ódivatúnak tűnhet, de...

## ...miért éri meg játszani vele?

Személyes tapasztalataim alapján egy mobiljátékot három dolog ölhet meg: Az ocsmány játékdizájn, a bugos gameplay, illetve a túlerőltett reklám és mikrotranzakció. Alapvetően ezekkel szerencsére nincs különösebb baj:

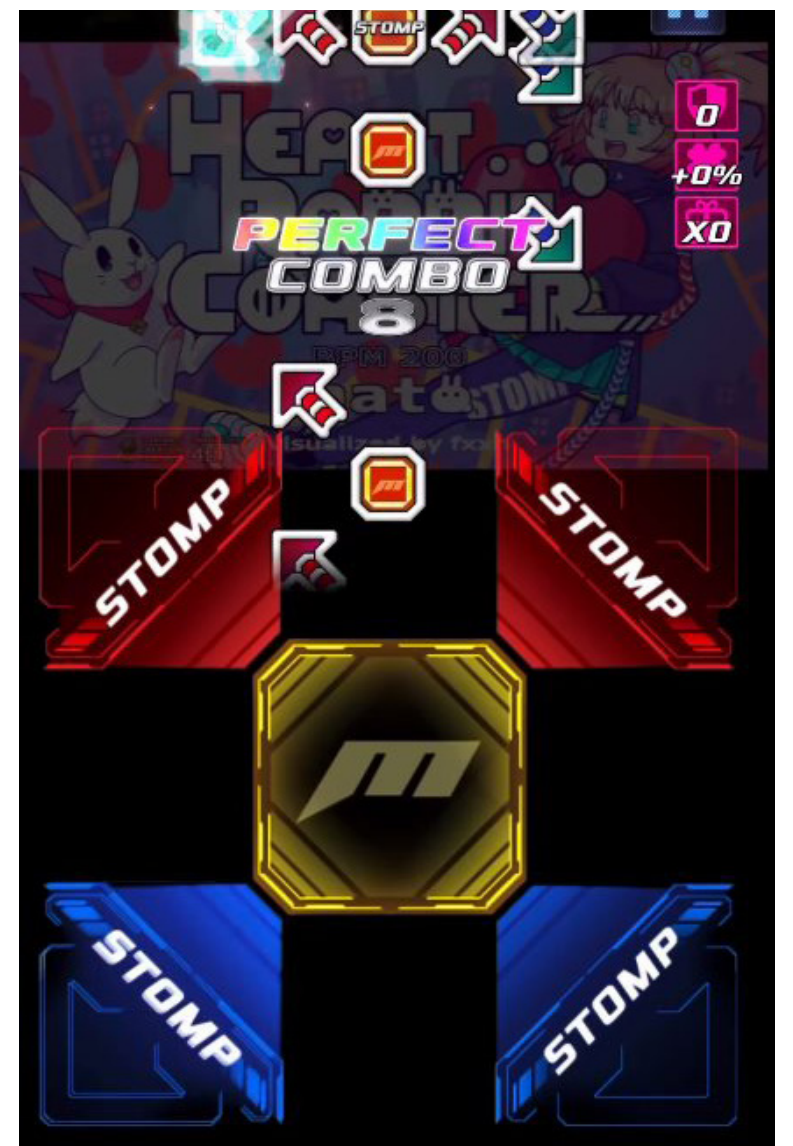
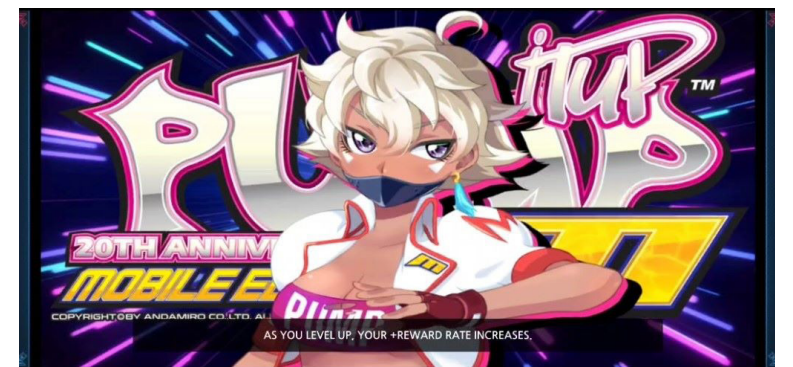
Hivatalos játék révén a Mobile Edition az **arcade változat dizájnját kölcsönzi**. (Szemben az óvatosan fogalmazva is amatőr HTML5-ös verzióval, ahol még a gombkiosztás is optimalizálatlan volt.) A dalokat ennek megfelelően egy csúsztható felületen választhatjuk ki, majd lehetőség van szintet és más extrákat választani, és már játszható is. Ezek a választási lehetőségek egész barátságosan helyezkednek el a képernyőn és könnyen megtalálhatók.

Habár alapvetően a játék felülete horizontális, előzetesen beállíthatjuk a gameplay terét **vertikális vagy horizontális módra**. Előbbinél 5-gombos kiosztást kapunk, ami jobban emlékeztet az eredetire; viszont az utóbbi 2x5-gombos

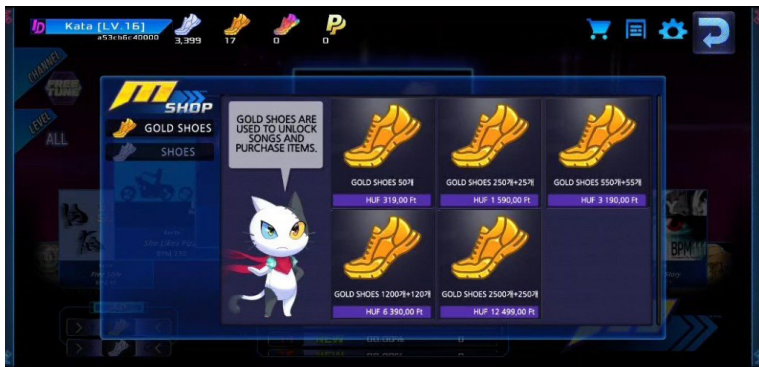


kiosztásán könnyebb az összetett lépések kivitelezése, és kisebb eséllyel akadnak be az ujjak is. Mindkét esetben állítható a nyomógombok mérete, és nagyobb méretnél sem takarják ki a leütési teret. (Sajnos vannak gondok bugok terén, de azokról majd később.)

A játéktól minden sikeres menet és napi bejelentkezés után ezüst és arany „cipőket” kapunk, amikből vehetünk magunknak más zeneszámokat vagy alkalmi játékeextrákat (már aki szeretne kicsivel elnézőbb pontozást vagy több jutalmat kapni a zeneszám lejátszása után). **A reklámok és a mikrotranzakció csak ezeknek a „cipőknek” a megszerzése céljából vannak jelen**, nem gyengítve ezzel a játékelményt.







A napi bejelentkezésnél nem veszi a játék figyelembe, hogy két bejelentkezés között hány nap telt el, így a 21 bejelentkezés után járó ajándék zeneszámot megkaphatod 3 hét, de akár 3 hónap után is. **Teljesítmény-orientált játék** révén az **achievement-rendszer** egész érdekes. **Egy menet lejátszása után** a lenyomásokat a pontossága alapján kategorizálja, majd a „szivárványos Perfect” lenyomások aránya szerint **ad egy százalékos értékelést, aszerint pedig egy osztályzatot**. Ezenkívül jutalom „cipőket” kaphatsz napi 10 sikeres menetért, egy héten beszerzett osztályzatért (A-tól SSS-ig), de megadott számú acsi elnyeréséért is. (Nem tudom, ki az a szerencsés, aki első szintű játékosként már tud SSS szintű végigjátszást produkálni, de annak tuti varázsujjai vannak.)

Mivel a huszadik évforduló alkalmával jelent meg, **az alap zenecsomag igazi nosztalgia-or-gia** lehet a keményvonalas PiU-játékosoknak. Az első évek break-dance zenéitől a PiU XX legújabb belsős szerzeményéig az elmúlt 20 év legérdeke-sebb(nek tartott) nótái elérhetők. Ezek alapján

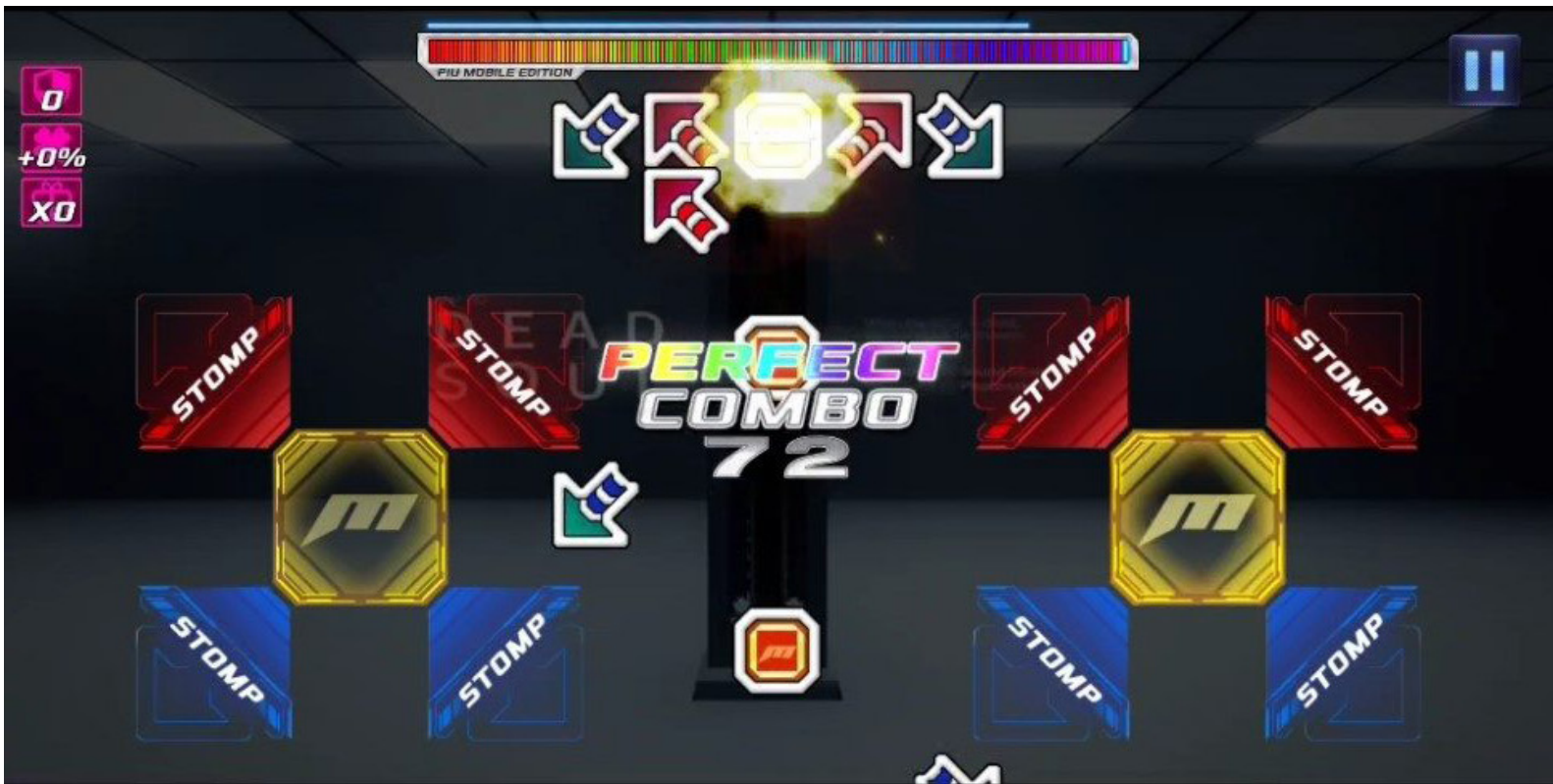


azt lehet mondani, hogy képes PiU-élményt átadni - bizonyos keretek között. MERTHOGY!

...miért NEM éri meg játszani vele?

Első és egyik legbosszantóbb probléma, hogy **csak online lehet játszani**. Vélhetően a telefonra letöltött program nem tartalmazza magukat a zeneszámokat, hanem egyfajta „elérési útvonalat” ad hozzájuk. Korábban minden frissítés után az újabban megszerzett zeneszámokat (mindegy, hogy „cipőért” vetted vagy ajándékba kaptad) le kellett tölteni játékon belüli patch-ként. Az utóbbi hónapokban ezt ugyan orvosolták, **cse-rébe várakozni kell fél/egy percet, mire betölti a zeneszámokat**.

Az arcade-hatás miatt **sok rossz szokást is megtartott az alapjátékból**. Sok elrontott lépés után automatikusan megszakítja a menetet, amit egy szivárványos életerő-csíkon követhetsz – ha oda is tudsz figyelni. Ezen nem segít a szü-



net-gomb beiktatása, mert ha pont egy összetett kombó közben nyomsz rá, csak 3 másodperc szü-netet kapsz a visszazökkenésre, ami nem túl ele-gáns. A menet végigjátszása után járó szintlépő pontok és „cipők” nevetségesen kevesek, ami az előbbivel együtt **iszonyatosan sovány motivá-ci-ót szolgáltat a komolyabb szintek abszolválásá-hoz**. Egyes szintek (általában 6 és afelett) eleve összetettebb kombók ismeretét feltételezik, ami az előbb vázolt játékmekanikai nehézségek okán nagyon könnyen elriaszthatja az egyszeri próbál-kozót.

Lehet, hogy licenszelési okok állnak a dolog mögött, de sajnos **ebben a konverzióban hiá-**

**nyoznak az ismertebb k-pop és világzenék**. (Ezt azért tartom furcsának, mert az arcade PiU legna-gyobb vonzereje pont a részben vagy teljes hosz-szában játszható k-pop számok voltak számomra.) Emiatt kénytelenek vagyunk beérni a belsős nó-tákkal, a PiU saját Content Creation Contest-győz-tes szerzeményekkel és a megkésve hozzáadott ritmusjáték-üdvöskékkel (mint például Song Sou-ler munkái).

**Az androidos verzió az első indítás előtt kötelezően elvárja a Play Játékok-fiók meglé-tét**, ugyanis csak ezzel a fiókkal tudod másik and-roidos telefonra átmenteni a játékbeli profilodat.



(Az Iphone-os verziót érthető okokból nem tudtam kipróbálni, de más tapasztalata alapján a két-féle mobilos rendszer közt nincs átmenet.)

**A kétjátékos verseny hiánya még elviselhető probléma lenne, ha nem volna az egész játék optimalizálatlan.** Önmagában elég kínos, amikor a játékelemek nem képesek lefedni megfelelően a képernyőt, és az időközben szélekre betölt kávacsikok iszonyatosan gagyik. Mobiljátékról beszélünk, így nem várhatom el tőle, hogy az arcade verzióhoz hasonlóan a zenéhez készült klipet tolja be háttérnek. Viszont az, hogy régebbi (értsd alig 3-4 éves) telefonokon az 1.25-ös verzió után gyakorlatilag játszhatatlanná vált, arra nincs igazán mentség.

Sokáig Huawei Nova Smarton használtam, amin gyakran ijesztő hangokat adott ki a track lejátszása előtt; a lépések rendszeresen beakadtak a zeneszámok alatt; egy idő után akár egyetlen zeneszám lejátszását követően kicrashelt; és nem tudta kezelni azt se, ha a Facebook Messenger chatfeje előjött menet közben. Nyáron átváltot-

am Xiaomi Redmi Note 8T-re, amin a játék 1.47-es verziójától felfelé egyedül az ijesztő hangokat tapasztaltam. Ez az aktuális track elindításakor az elijedésen kívül még nem okoz nagy gondot, viszont az értékelés után mai napig belém áll a zab-szem, nehogy kicrasheljen a francba...

## Végszó

A Pump it Up Mobile Edition egy felemás kísérlet az eredeti arcade-élmény mobilra való át-húzására. Vannak benne előremutató lépések és mutatkozik szándék a fejlődésre, sajnos azonban a koca okostelefon-tulajdonosok patchről patch-re fokozatosan kiszorulnak belőle.

A technikai deficitek ellenére egy kemény, kihívást pumpáló játék; amely a megfelelő hozzáállással élvezetes is tud lenni.

Akit mindezek ellenére meggyőzött a teljesítmény-orientált játékmenet és szeretne egy kis szemcukorkát ezekre az ínséges időkre, netán gyakorolni akar az arcade-verzióval való találkozásig, mindenképpen szerezzen be egy erősebb telefont, (androidosok mindenekelőtt regisztrálnak a Play Játékokra) és kihívásra fel!

Messze nem tökéletes, de kárpótlónak megfelelő.

*[A cikk eredetileg a mobiljáték 1.48-as verzióhoz íródott, de szignifikáns változásokat nem tapasztaltam a későbbi patchek után.]*



Név: Pump It Up M: Beat Finger Step

Műfaj: zene

Platform: Android, iOS

Fejlesztő: Andamiro

Kiadó: Andamiro

Megjelenés: 2019

Követelmény:  
Android 4.4 vagy újabb  
iOS 10 vagy újabb

Letöltés:  
Google Play  
APP Store





# A SENGOKU JIDAI

ÍRTA: DÓZSA GERGŐ

## ÉS ANNAK MEGJELENÉSE ANIMÉKBEN



## Út a Sengoku Jidaihoz

A Sengoku Jidai fogalma és annak kezdete a mai történészek számára kérdéses, hiszen az elnevezés eredetét egy azonos nevű kínai korszakból kapta, mely a Kr. e. V-III. századból származik. Más névvel is bír ez az éra Japánban, Azuchi-Momoyama-korszaknak is nevezik. Visszatérve kezdőidőpontjának tárgyalására, három évszám is esélyes a Sengoku Jidai kezdetére: 1. 1467 - az Onin-háború, 2. 1568 - Oda Nobunaga kyotói bevonulása, 3. - 1573 az utolsó Ashikaga-sógun elűzése. Ezek közül jelenleg, mérvadó történészek által elfogadott évszám az 1467-es év.

Mit is tudunk erről a korszakról? Nincs erős központi hatalom sem a sógun, sem a császár kezében. Független tartományok vezetői, daimyók irányítják az országot. Egyes kutatók a feudá-

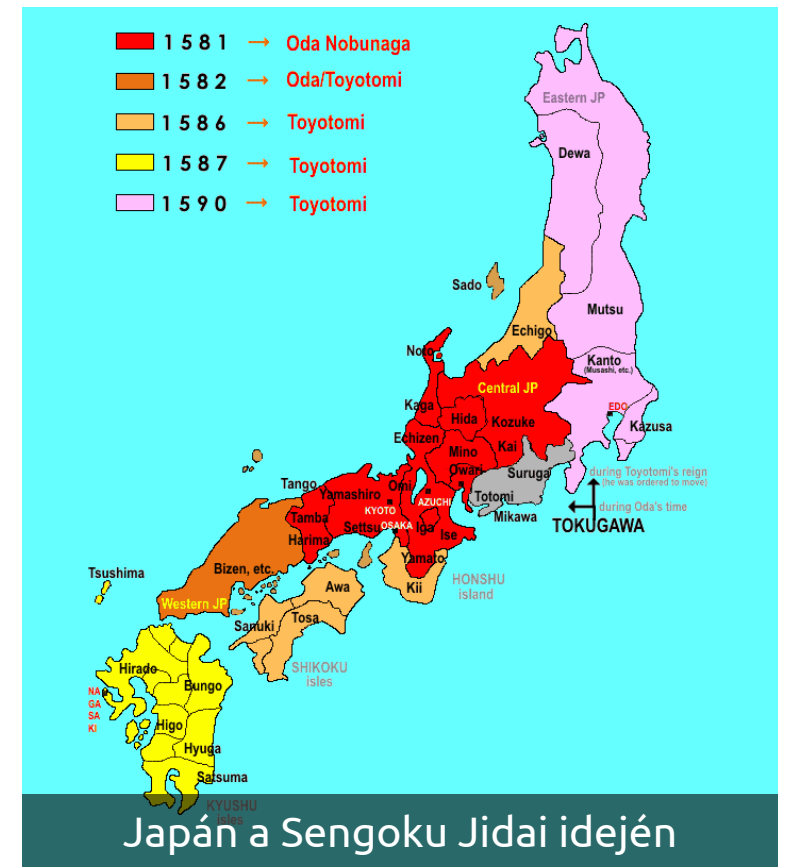
lis anarchia korszakaként határozzák meg ezt az időszakot, továbbá japánul Gekokujónak nevezik, melynek körülbelüli jelentése: „az alsók legyőzik a felsőket”.

Honnan is indult tehát ez az egész konfliktus? 1467-ben a Hosokawa- és a Yamana-klán kezdte meg az úgynevezett Onin-háborút, mely tulajdonképpen egy Kiotón belüli konfliktus, konkrétan Kamigyo és Shimogyo kerületeket érintette. Ennek eredményeképpen elpusztult Kiotó jelentős része, további következménye pedig az, hogy a sógunátus kezéből fokozatosan a vidéki (kokujin) daimyók kezébe került a hatalom. 1477 után minden daimyo a saját birtokait kezdte védeni vazallusai segítségével. A császár hatalma viszont már a fővárosban sem volt jelentős.

Talán ennek következtében a Muromachi-korszak végén megbukott az úgynevezett

kenmon-rendszer, mely nem volt képes követni a kora újkor elején bekövetkező gazdasági-társadalmi változásokat. Megkezdődött a kokujin („vidékiek”) elemek hatalmának növekedése, mely hatékonyabb hatalomgyakorlást tett lehetővé. Az új uralkodó osztály alulról építkezett, újfajta politikai szerveződés született, mely helyi szinten jelent meg először, majd ez épült tovább regionális és országos szinten is. Az új hatalmasságokat sengoku daimyóknak nevezzük, akik megszerezték a kokujinok és „alattvalóik” feletti ellenőrzést. A daimyók többsége ekkor már Kiotóban élt, birtokaikat vazallusaik irányították (fontos megjegyezni, hogy a Sengoku Jidai idején már ők sem költöztek Kiotóba!). Csatlósaikat bízták meg a saját birtokaik védelmével, hogy a daimyók érdeke ne sérüljön. Egyre inkább a regionális küzdelmek domináltak, ugyanis nem volt erős központi hatalom. A megszerzett területek egy részét saját közigazgatásukba vették, a többit csatlósaikra bízták.

Újjászervezték az adórendszert, így a jövedelmek egyre biztosabbá váltak. A fő gazdasági érték továbbra is elsősorban a föld volt, ami jelen esetben a minél nagyobb rizstermesztésre alkalmas területet jelentette. Ezen kívül biztos bevétel lett a kereskedelem haszna. Elkezdtek a kereskedők megadóztatását, de egyben kiváltságokat is adtak nekik. Növelték a gazdasági termelésben résztvevő földek mennyiségét (szűzföldek feltörése). Fontossá vált a helyi specialitások kiemelése és „termelése”, ezekből adódóan a daimyók bevételei drasztikusan nőttek. A falvak lakói sokszor



Az Onin-háború ábrázolása

ellenállásba burkolóztak, akár felkelések, akár „passzív ellenállás” formájában. Okait sokszor vallási szekták tanításaiban láthatjuk. (Mondhatni a különböző szekták is buzdították a falusiakat az ellenállásra.) Még egy dolgot kell kiemelnünk a kor gazdasági helyzetében: egyre inkább fontossá vált a Kínával és Koreával való külkereskedelem. (Bár itt óvatosan megjegyezzük, hogy ezekkel az államokkal a korábbiakban és a későbbiekben is elég ambivalens Japán kapcsolata, értem ezalatt azt, hogy hol meghódítandó területként, hol kereskedelmi partnerként tekintettek ezekre az országokra.)



A gyakori konfliktusok miatt a hadseregek létszáma növekedett. Például 1491-ben még akár háromszáz (!) fővel is el lehetett foglalni egy várat, 1590 körül már 50000 fő is kevés volt. Megváltozott a hadseregek összetétele és taktikája is. Védekezőbb jellegű harcmodor vált uralkodóvá, erősítményeket emeltek. A hadseregek felépítése is változott: alacsony származású, de nagy létszámú sorozott haderő jelent meg a harctereken. (Fegyverzetbeli változások: nehézpáncél -> könnyű páncél, kard/íj -> lándzsa, csatabárd.) A lándzsás egységek váltak a legfontosabb egységekké (jelentős fegyver a japán alabárd, a naginata is). Az 1560-as évektől megjelentek a kanócospuskák is. Kiemelt fontossággal bírt az utánpótlás biztosítása és a katonák ellátása.

[Az 1570-es évek legfőbb daimyói: Hojo-klán (Sagami-tartományban), Tokugawa Iyasu (Tokai-vidék), Oda Nobunaga (Owari-tartomány), Mori Terumoto (Nyugat-Honshu), Otomo Sorin (Észak-Kyushu), Takeda Shingen (Kai-tartomány),

*Uesugi Kenshin (Echigo-tartomány), Chosokabe Motochika (Shikoku-sziget), Shimazu Yoshihisa (Dél-Kyushu).]*

## Az egyesítő háború:

### Oda Nobunaga

Owari tartománybeli kokujin fia volt, aki 1560-tól lett a család vezetője. Gifuban építtetett várat, egy főút mellé. 1568-ban ő volt az, aki hivatalába helyezte Ashikaga Yoshiaki sógunt. 1582-re vált Közép-Japán urává, Himejitről Kaiig. Jelmondata: Tenka fubu („Erővel kormányozd a birodalmat”).

1570-ben konfliktusba keveredett az általa hivatalába helyezett sógunnal, melynek eredményeképpen egy ötpontos nyilatkozatot adott ki. Ennek legfőbb pontja egy kijelentés volt: ő Japán ura, ezért nincs szüksége a sógun hozzájárulására. 1572-től haláláig folyamatosan harcot vívott szinte az egész ország ellen. Macchiavellista elveket alkalmazott, mindent elkövetett befolyása növelésére. A császártól is kapott tanácsokat, de csak a számára haszonnal kecsegtetőket fogadta meg. 1571-re magára haragította az Enryakuji templom szerzeteseit, e küzdelem következtében elpusztult a templom. 1573-ban megszüntette a sógunátust, Ashikaga Yoshiakit elűzte Kiotóból. 1575-ben a nagasinoi csatában ő volt az első hadvezér, aki tüzfegyvereket vetett be. 1577-78-ban flot-

tát építtetett, melynek következtében sikeresen harcolt Mori és a Honganji ellen. A többi daimyót gyengítette kisebb erődeinek leromboltatásával. A meghódított területeknek csak az adatait ellenőrizte, mivel tudta, mire számíthat tőlük, pontosan tudta gazdasági helyzetüket. Megszüntette a vámszedő állomásokat, a kereskedőket a birtokaira költöztette (Gifu, Azuchi). 1581-ben, a Honganji eleste után Oda Nobunaga lett Közép-Japán ura. Majd Kiotóban győzelmi felvonulást szervezett. Ezután elfoglalta Kai tartományt, és Shikoku lett új célja. Négy fő hadvezére volt: Tokugawa Iyasu (Suruga, Kai és Shinano tartomány), Shibata Katsuie (Echizu tartomány), Toyotomi Hideyoshi (Honshúban legyőzte Mori Terumotót) és Akechi Mitsuhide (célja: Tajimából kiindulva a Seto-bel-tenger). Akechi azonban megtagadta a parancsot,

helyette elfogta és megölte a shimogyói templomban Oda Nobunagát.

### Toyotomi Hideyoshi

Alacsony sorból származott, gyalogos volt Oda Nobunaga seregében, de 1582-re tábornok lett. Oda halála után fegyverszünetet kötött Mori Terumotóval (Kyotóban legyőzte Akechi Mitsuhide-t). 1583-ban legyőzte Shibata Katsuie-t, aki ezután elfogadta Toyotomit új vezetőként. Két vallási csoport is csatlakozott hozzá. Megszerezte harc nélkül Kii tartományt. 1585-ben lerombolta az ellene forduló csoportok templomait, így övé lett Oda Nobunaga egykori területe. Szövetséget kötött Morival, közös céljuk lett Shikoku meghódítása.

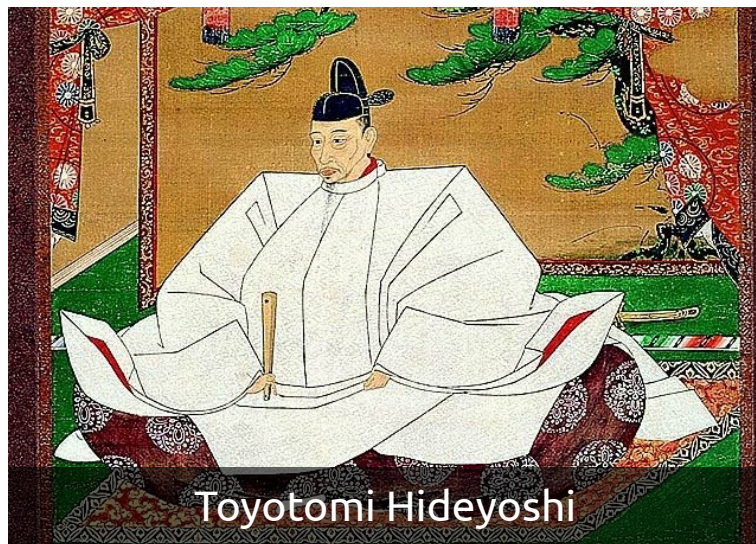


Szamuráj fegyverzet



A nagasinoi csata





Toyotomi Hideyoshi

Dél-Kyushuban is kiújultak a harcok, ahol ellenfele Shimazu Yoshihisa volt, akit 1587-re győzött le, majd Shimazu visszavonult Kagoshimára. Eközben megjelentek a portugál jezsuiták a déli főszigeten, de 1587-re még nem jelentős a kereszténység jelenléte Japánban. Később azonban körülbelül 200000-en keresztelkedtek meg. A japán keresztények „székhelye” Nagasaki kikötője volt. Toyotomi elrendelte a misszionáriusok kitiltását, de a kereskedők maradhattak.

Új problémák jelentek meg, további tartományok akartak elszakadni. 1588-ban Odawarában tört ki konfliktus, mely 1590-re oldódott meg. Osuban Date Masamune ellen lépett fel, akit diplomáciai és katonai segítségnyújtással szerelt le. 1591-ben Toyotomi uralma egységessé vált, alkalmazta az oszd meg és uralkodj elvét. A daimyók ilyen kezelésével rövid ideig béke honolt Japánban. Ezalatt újra elrendelte a földek felmérését. 1592-ben megindította Korea invázióját, amelyet



Koreai teknőshajók a japán invázió alatt

a vízen teknőshajóharcok is jellemeztek, ezeket használva a koreaiak sikeresen védekeztek. Emiatt 1593-ban kénytelenek voltak visszavonulni, fegyverszünetet kötni, majd sikertelen béketárgyalások következtek. 1596-ban újrakezdődtek a keresztényüldözések, melyek alatt kezdésképpen 26 főt végeztek ki. Eközben Toyotomi megpróbálta biztosítani fiának utódlását, de ez nem volt egyszerű feladat. Hosszas viták után végül alig két éves fiát jelölték ki örökösének (Hideyorit). Ennek előkészítésére fia mellé létrehozta az „öt öreg tanácsát”, akik azonban halála után nem maradtak hozzá hűségesek. 1600-ban a sekigaharai csata után Tokugawa Iyasu lett Japán új ura.

### Tokugawa Iyasu

Tehetséges politikus óriási szerencsével. Két fontos tettel változtatta meg a japán történelmet: 1. fenntartotta a rendet, folytatta Toyotomi

Hideyoshi közigazgatási és politikai rendszerének kiépítését, 2. új székhelyet hozott létre: Edót (a mai Tokiót).

**Belpolitikája:** a sekigaharai csata után megszerezte Japán középső részét. Hódoltatta a daimyókat, felmériette a földeket, támogatta a kereskedelmet és a bányászatot. Toyotomi fiát Osakába helyezte daimyóként (1615-re szembe fordult Iyasuval, ezért kénytelen volt fegyverrel fellépni ellene). 1607-re döntött állandó központ kijelölése mellett, mely Kioto és Edo között félúton jött létre, Sunpu néven. Halála után fia, Hidetada követi a sóguni székben, aki már Edóban telepedett le. A daimyók állandó lakhelyeket építettek a sógun új lakhelyén. Az 1620-as évekre Edo és a bakufu vált Japán új politikai központjává. Hidetada leromboltatta a fusimi várat, így Kiótóban a Nijojo lett a sógunátus jelképe. Bevezették a daimyók kötelező látogatásának rendszerét. Minden második évben Edóban töltötték idejüket, 3-4 látogatást kellett tenniük a sógunnál. Csáládjaik így túsökká váltak. A látogatási rendszer arra volt jó, hogy a daimyók állandó ellenőrzés alá kerüljenek. A túsok pedig óriási mértékben növelték Edo lakosságának számát. (Egymillióra nőtt egy évszázad alatt!)

**Külpolitikája:** megpróbálták rendezni Japán és Korea viszonyát, melyet Tsushima daimyója segített tető alá hozni. 1609-ben még hódításra is futotta erejéből, pontosabban a Shimazu-klán elfoglalta a Ryukyu-szigeteket (Okinawát). Az európaiakkal viszont ambivalens kapcsolatot ápolt.



Tokugawa Iyasu



Edo, az új főváros



Sunpu felújított várkastélya



A hittérítőket nem engedte be Japánba, de a kereskedőket igen! A misszionáriusokat elűzték, a templomokat lerombolták, kb. 4-5000-en váltak mártírrá a XVII. század első harmadában (l. Endo Shusaku Némaság c. regényét). Az európaiak közül a portugálok, a spanyolok és az angolok gyorsan elhagyták az országot, egyedül a hollandok maradtak Japánban, Dejima mesterséges szigetén.

**Összegzés:** nehéz röviden összefoglalni Japán e kora újkori szakaszát, de semmiképpen sem állíthatjuk, hogy az ország hanyatló tendenciát mutatott volna, inkább gazdasági és társadalmi változást okozó folyamatok határozták meg az állam működését, melyet szervesen befolyásolt a Sengoku Jidai. E körülbelül százéves időszak az Onin-háborútól kezdve egészen a XVII. század elejéig átalakította Japánt, melyet végül a három említett hadvezér (Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi és Tokugawa Iyasu) egyesített, és megkezdődött az az Edo-korszak, melynek során egy békés, izolált külpolitikát folytató éra következett.

## Animék a Sengoku Jidairól

A történelmi tények után pedig lássuk a teljesség igénye nélkül, milyen animékben jelent meg ez a korszak, igyekeztem minden típusra egy-egy példát hozni, melyek közül kezdjük talán a vígjátékokkal. A Nobunaga no Shinobi alapja egy

yonkoma (négypaneles manga), melynek főszereplője egy kunoichi, Chidori, akinek az az álma, hogy Oda Nobunagát segítse a háborúban. A **Nobunaga Concerto** főszereplője egy Saburou nevű diák, aki időutazással kerül a Sengoku Jidai idejébe, pedig nagyon utálja a történelmet („Minek történelmet tanulni?”), de amikor visszajut a XVI. századba, neki kell az új Oda Nobunagává válnia. Ezeken kívül megemlíteném még a **Sengoku Otomét** (ecchi-hárem anime), a **Tono to Asshot** és az **Oda Nobuna no Yabout** (a korszak tábornokait nőként ábrázolták).

A következő kategóriában a romantikus történetek szerepelnek; elsőként az igencsak hosszú című **Ikemen Sengoku: Toki wa Kakeru ga Koi wa Hajimaranai**, melynek egy diák, Sasuke a főszereplője, aki egy napon visszakerül tárgyalt korszakunkba, de ott semmi sem olyan, mint ahogyan a történelemkönyvekben tanulta.

A shounen gyöngyszemei közé tartozik például a **Jigen Sengokushi: Kuro no Shishi – Jinnai**



**Hen** (angolul Black Lion címen futott 1992-ben), mely 1580-ban játszódik, amikor Oda Nobunaga vasmarokkal uralja Japánt, főszereplője Shishimaru, egy Iga-nemzetségből származó nindzsa, aki egy Gennai Doma nevű legyőzhetetlen harcos ellen folytat bosszúhadjáratot. Ezenkívül mindenképpen szeretném kiemelni a Tokugawa Iyasu életét feldolgozó, 1975-ös **Shounen Tokugawa Iyasu** című animét.

Természetfeletti elemeket tartalmaz a **Sengoku Chouchou Giga**, amely sumi-e (hagyományos japán tintafestés) motívumokat használó mű, ahol a Sengoku éra tábornokait állatokként ábrázolták. A **Sengoku Kitan Youtouden** főhőse egy fiatal nindzsa, akinek meg kell szereznie három mitikus fegyvert, hogy legyőzhesse Oda Nobunagát.

A seinen kategóriában szerepel többek között a **Gifuu Doudou!! Kanetsugu to Keiji**, melyben a címszereplő, Naoe Kanetsugu életreszóló barátságot köt Maeda Keijivel, majd együtt végighar-



colják a Sengoku Jidait. A **Hyouge Mono** egy 2005-től 2017-ig futó seinen manga alapján készült, melyet 2010-ben Tezuka Osamu-díjjal is kitüntettek. Főhőse Furuta Sasuke, aki Oda Nobunaga vallusa és teaszertartás-mániás.

Az animés lista végére személyes kedven-cemet hagytam: a **Sengoku Basarát**, mely ugyan a CAPCOM konzolos játéka alapján készült, mégis nagyjából igyekezett hitelesen ábrázolni a szövetségi rendszereket. Viszonylag jól végigköveti a Sengoku Jidai eseményeit, de a főszereplők valamilyen különleges erővel vagy különccséggel rendelkeznek.

**Összegezve elmondható, hogy animék terén is elég sokrétűen ábrázolták Japán történelmének legizgalmasabb korszakát. Akinek esetleg ez a hosszú, írott anyag nem lett volna elég: a 2019-es nyári Mondoconon elő is adtam ezt a témát, ami youtube-on visszanezhető.**







# MT. FUJI PANORAMIC ROPEWAY

ÍRTA: SACI (*Animológia*)

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNED JAPÁNBAN? 16.



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

*Szemezgessünk is akkor olyan látványosságokat, amiket nézz meg, ha Japánban jársz. A leírtak után meg már biztosan nem fogsz kukán állni egy-egy épület vagy hely előtt, feltéve a kezdet, hogy „ez meg mi?”. Tippeket, érdekességeket, hasznos információkat és Japán kincseit tárom itt most fel neked, minden mennyiségben.*

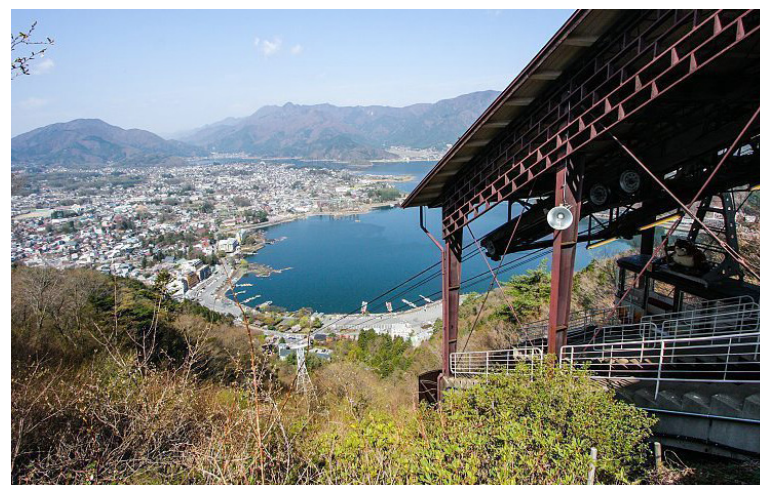
## MT. FUJI PANORAMIC ROPEWAY

### A kötélpálya és A kilátó

Japán ikonikus Fuji hegye kapcsán talán kijelenthető, hogy kiemelkedik a látványosságok közül. Természeti és egyben természetes szépség minden ízében, amelyet számos módon megcsodálhatunk, akár magáról a hegyről, akár csak mesziről, de a lehetőségek tárháza igen nagy. Ilyen gyönyörködési pontot kínál a Mt. Fuji Panoramic Ropeway, amit kicsit degradálóan a budapesti libegőhöz tudnék magyar viszonylatban leginkább hasonlítani. Azonban leszögezendő, hogy mégis teljesen másról van itt szó.

A Mt. Fuji Panoramic Ropeway vagy más néven Kawaguchiko Ropeway a Fuji Five Lakes terü-

letén található, pontosabban a híres Fuji öt tava közül a Kawaguchi nevezetűnél. Módunk van ezen a területen jó néhány turista élményt kipipálni, viszont kihagyhatatlan, ha már erre járunk, a panorámát megtekintenünk felülről a felvonó segítségével. A pár perces kötélpályán töltött idő közben pedig mind japán, mind angol nyelven kínál a hangosbemondóba számunkra információkat a helyről. Az időjárást érdemes figyelni, mert a látvány amúgy is lehangoló szépségéhez az időjárás adta lehetőségek is nagyban hozzá tudnak járulni. Esetlegesen napfelkelte, naplemente, vagy egy enyhén felhősebb idő ajánlott, de leginkább a tiszta ég lenne a legkedvezőbb, viszont az esőt, borút, vihart és talán a hideget is érdemes kerülni. Természetesen ezeken felül is biztosan elkápráztat majd a kép, ami eléd tárul, ahogy egyre feljebb és feljebb visz az a kicsi dobozka, amiben többed-magaddal utazol néhány percig. Jó tanácsként el kell mondani, hogy lehetőleg a sor elejére állj, és próbáld meg a megfelelő végét eltalálni a felvo-



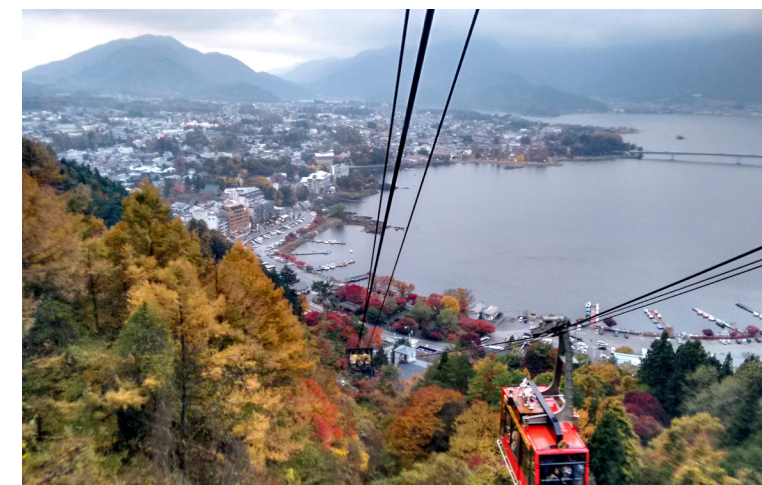
### TUDDAD?

Mt. Fuji Panoramic Ropeway több néven is ismert, mint például a Mt. Kachi Kachi Ropeway, ami a Kachi Kachi Yama mesére utal, ahonnan a nyúl és a mosómedve szobrok erednek.

nónak, hogy zavaró tényezők nélkül tudd élvezni felfelé és lefelé egyaránt a kilátást a Kawaguchi tóra.

Érdekessége a Mt. Fuji Panoramic Ropeway elhelyezkedésének, hogy míg a nevében szerepel a Fuji, addig a látvány, amit elének tár, abban nem. Maga a hegy ugyanis a másik oldalon található, nem ott, ahol a felvonó közlekedik. Viszont ez ne riasszon el, mert megéri az élmény az árát, főleg, hogy teljes mértékben turistabarát árkategóriába tartozik.

A panorámás felvonó végállomása azonban már pótolja a Fuji hegy hiánya miatt keletkezett űrt, hiszen különleges kegyhelyet és magát a Fujit tárja elének, még hozzá szintén kivételes oldaláról megvilágítva azt.





Sőt, fellelhetjük itt a híres Tenjo harangot is, ami szív formájú, a közepén egy kisebb haranggal, amit ha megkongatunk úgy, hogy a szívformán keresztül a Fuji-ra tekintünk, akkor szerelmünk hosszú és boldog lesz. Ennek okán is igen kedvelt helyszín a szerelmes párok körében, igazi randi célpont.

A nagyjából 1000 méteren található kilátó a látvány és élmény felett még apróbb szentélyeket is rejt magában, ami mondhatni nem is meglepő, hiszen majdhogynem nincs is olyan hely Japánban, ahol ne lenne jelen különféle módokon, ilyen-olyan formában szentély, vagy kegyhely. Jelen esetben egy usagi, vagyis nyúl szobrokkal tarkítottat találhatunk, ami a Kachi Kachi Yama mese nyomán alakult így, akár mondhatnánk is, hogy ez az egész kegyhely ennek a helyszíne, hiszen több szobor is megjeleníti az egyes részleteket a meséből. A történet azonban kissé horrorisztikus, mintsem barátságos gyerekmese, mivel gyilkosság, fojtogatás, gyújtogatás és egyéb kedvesnek nem nevezhető részlettel van megfűszerezve, amit egymás ellen követ el a két állatka, a nyúl és a tanuki (mosómedve). Viszont ha nem ismerjük a történetüket, akkor ez nem teljesen érzékelhető a szobrokon, inkább vicces vagy aranyos figuráknak tűnnek, de a mese sztorijának birtokában már

más szemszögből fogsz tekinteni ezekre az biztos.

A kilátó részénél viszont kiemelkedő az időjárás fontossága, vagyis hogy tiszta, tisztább legyen az égbolt, mert így lehet a Fuji látványát teljesen kiélni. Ha pedig ez mégsem jön össze, vigasztalódhatunk egy finom Fuji lenyomatú dan-go-val, amit a szuvenír boltban árulnak, és ami egy japán specialitású édesség. Érdeemes megkóstolni, hogyha nyitva vannak. Valamint vehetünk (automatából) jóslatot is, ami szintén megtalálható majdnem minden szentélynél, illetve jellegzetessége is azoknak.

A visszautunkat pedig akár megtehetjük saját lábunkkal is, hiszen külön ösvény vezet fel a Tenjo hegyen erre a kilátóra. Bár ez utóbbi kb. 30-45percet vesz igénybe, míg a felvonó csupán kb. 3 percet, de ez is remek lehetőség a környék élményeinek kiaknázására. Ezen felül, ha további sétálásra adnánk a fejünket, akkor a kegyhelytől



#### TUDDAD?

Az egyik leghíresebb látványosságot, a Fuji-hegyet, 2013-ban az UNESCO a kulturális világörökség részévé nyilvánította.

#### TUDDAD?

Több túraútvonal található a környéken, illetve kifejezetten Mt. Tenjo túra tanfolyamon is részt lehet venni.

további 10 perc felfelé vezető úttal elérhetjük a Tenjo hegy 1104 méteres csúcsát is.

Összességében ajánlom mindenki figyelmébe, hogyha egy kellemes, mégis tartalmas programra vágytok Japánban a Fuji hegy és az öt tó látványosságának társaságában. Az ár tényleg baráti, a sorban állás kikerülhető, ha az extrém szezonokat és turista időpontokat elkerüljük, vagyis inkább napközben, munkanapon megyünk. Az élmény pedig tényleg sokat ad ahhoz, hogy a Japán vidék egy kis szeletét beszippanthassuk.



Kattints a képre és nézd meg róla Animológia Saci videóját!

**Nyitás:** 1959

**Egy út időtartama:** 3 perc

**Egy utasfülke létszámkapacitása:**  
36 fő

**Kabinok száma:** 2  
(egy felfelé, egy lefelé)

**Nyitvatartás:** 09:30 – 15:30  
(mindennap, kivéve ünnepnapok)

**Belépő:**

oda-vissza:

900 yen (felnőtt), 450 yen (gyerek);  
egy út:

500 yen (felnőtt), 250 yen (gyerek)  
(kaphatóak kombinált jegyek is, amelyek olcsóbban kínálják ezt más szolgáltatásokkal összevonva pl.: hajózással)

**Itt található:** 1163-1 Azagawa, Fuji-kawaguchiko, Minamitsuru District, Yamanashi 401-0303, Japán

**Minden egyéb tudnivalót itt találsz:**  
[www.mtfujiropeway.jp](http://www.mtfujiropeway.jp)

**MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZNED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?**







# ISMERT ELŐADÓK HÍRESEBB DALAI - 5

ÍRTA: EDINA HOLMES

## MI IS AZ A K-POP? VIII.



Ezzel a részzel befejezzük az ismerkedést a k-pop dalokkal az első generációtól mostanáig. A változatosság érdekében nemcsak egy generációt veszünk végig a cikkben, hanem az összesből sze-  
mezzetünk időrendi sorrendben. Vágjunk is bele!

A dalokat meghallgathatjátok az [edinaholmes.com](http://edinaholmes.com)-on előadók szerinti lejátszólistákban.



### J. Y. Park

**Aktív évek:** 1994-napjainkig

**Ügynökség:** JYP

**Híresebb dalai:** Don't Leave Me, Elevator, She Was Pretty, Honey, Kiss, Your House, Someone Else, You're The One, Who's Your Mama?, I'm So Sexy, Fever, When We Disco



### Sechs Kies

**Tagok száma:** 4

**Aktív évek:** 1997-2000; 2016-napjainkig

**Ügynökség:** YG

**Híresebb dalaik:** School Byeolgok, Pom Saeng Pom Sa, Chivalry, Road Fighter, Reckless Love, Couple, Com' Back, Hunch, Three Words, Be Well, Something Special



### Psy

**Aktív évek:** 2001-napjainkig

**Ügynökség:** P Nation

**Híresebb dalai:** Bird, The End, Champion, We Are The One, Delight, Entertainer, Right Now, Shake It, Gangnam Style, Gentleman, Daddy, Napal Baji, New Face, I Luv It



### Lee Hyori

**Aktív évek:** 2003-napjainkig

**Ügynökség:** Esteem

**Híresebb dalai:** 10 Minutes, Toc Toc Toc, U-Go-Girl, Swing, Chitty Chitty Bang Bang, Miss Korea, Bad Girls, Seoul, Black



### Big Bang

**Tagok száma:** 4

**Aktív évek:** 2006-napjainkig

**Ügynökség:** YG

**Híresebb dalaik:** Lies, Last Farewell, Haru Haru, Sunset Glow, Tonight, Love Song, Blue, Bad Boy, Fantastic Baby, Monster, Loser, Bae Bae, Bang Bang Bang, If You, Let's Not Fall In Love, Fxxk It, Last Dance, Flower Road







### K.Will

**Aktív évek:** 2007-napjainkig

**Ügynökség:** Starship

**Híresebb dalai:** Left Heart, Moon Setting Alone, Love 119, Dropping The Tears, Miss Miss and Miss, Present, Amazed, My Heart Is Beating, I Need You, I Hate Myself, Please Don't..., Love Blossom, You Don't Know Love, Day 1, Growing, You Call It Romance

**Legendás K-pop zenék - vol 8.**  
(amiket minden valamirevaló K-pop fan ismer)

**Girls' Generation** - I Got A Boy

**SHINee** - Replay

**Apink** - Mr. Chu

**T-ara** - Sugar Free

**iKON** - Love Scenario

**AOA** - Like A Cat

**Big Bang** - Bang Bang Bang

**Got7** - If You Do

**BoA** - Only One

**Ailee** - I Will Show You

A legendás videókért látogass el az [edinaholmes.com](http://edinaholmes.com)-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



### Davichi

**Tagok száma:** 2

**Aktív évek:** 2008-napjainkig

**Ügynökség:** B2M Entertainment

**Híresebb dalai:** I Love You Even Though I Hate You, 8282, Time, Please Stop; Don't Say Goodbye, I'll Think Of You, Turtle, Just The Two Of Us, Be Warmed, The Letter, Cry Again, Two Lovers, Beside Me, Unspoken Words



### f(x)

**Tagok száma:** 5

**Aktív évek:** 2009-2016

**Ügynökség:** SM

**Híresebb dalai:** La Cha Ta, Chu, Nu ABO, Danger, Hot Summer, Electric Shock, Rum Pum Pum, Red Light, 4 Walls, All Mine



### MBLAQ

**Aktív évek:** 5

**Aktív évek:** 2009-2015

**Ügynökség:** J. Tune Camp

**Híresebb dalai:** Oh Yeah, Y, Cry, Stay, Mona Lisa, Smoky Girl, Be A Man, Mirror



### Orange Caramel

**Tagok száma:** 3

**Aktív évek:** 2010-2016

**Ügynökség:** Pledis

**Híresebb dalai:** Magic Girl, A-ing, Bangkok City, Shanghai Romance, Funny Hunny, Lipstick, Catallena, My Copycat





### Teen Top

**Tagok száma:** 5

**Aktív évek:** 2010-napjainkig

**Ügynökség:** TOP Media

**Híresebb dalai:** Clap, Supa Luv, No More Perfume On You, Going Crazy, To You, Be Ma Girl, Miss Right, Rocking, Missing, Ah-Ah

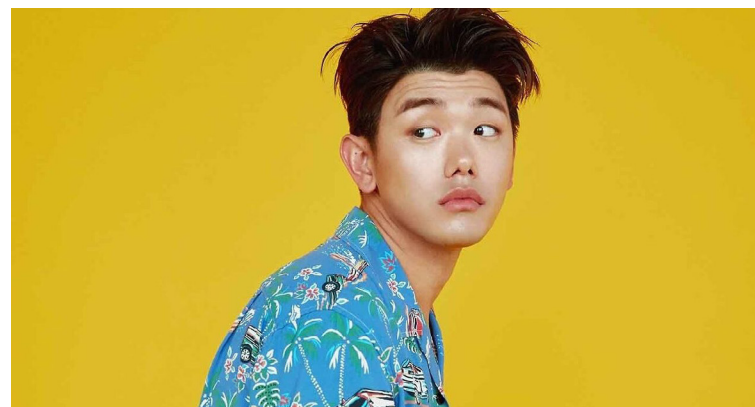


### Hyuna

**Aktív évek:** 2010-napjainkig

**Ügynökség:** P Nation

**Híresebb dalai:** Change, Bubble Pop, Ice Cream, Red, Roll Deep, How's This?, Babe, Lip & Hip, Flower Shower



### Eric Nam

**Aktív évek:** 2011-napjainkig

**Ügynökség:** B2M

**Híresebb dalai:** Heaven's Door, Ooh Ooh, I'm Ok, Good For You, Can't Help Myself, Cave Me In, Spring Love, Hold Me, Honesty, Runaway, Love Die Young, Congratulations, Paradise



### Crayon Pop

**Tagok száma:** 5

**Aktív évek:** 2012-2017

**Ügynökség:** Chrome

**Híresebb dalai:** Dancing Queen, Bar Bar Bar, Uh-ee, FM, Doo Doom Chit

## Mini K-POP Előadó Bemutató

### Haeun

Haeun 2018-ban debütált és az Immortal Song Singing the Legend műsorban való szereplése után figyeltek fel rá. Haeun eredetileg sportoló szeretett volna lenni, de Shin Yong-jae dalai hatására mégis énekes lett. Ráadásként az egyik dala Shin Yong-jae-ról szól. Az *Indian Label* az ügynöksége.

**Eddigi dalai:** Love...ing, Shin Yong-jae, Honkono, Rainy Day, 99.9

A videóért látogass el az [edinaholmes.com](http://edinaholmes.com)-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenét YouTube lejátszólistákban.



### Akmu

**Tagok száma:** 2

**Aktív évek:** 2012-napjainkig

**Ügynökség:** YG

**Híresebb dalai:** 200%, Give Love, Melted, Time And Fallen Leaves, Re-Bye, How People Move, Last Goodbye, Reality, Dinosaur, My Darling, How Can I Love The Heartbreak, You're the One I Love





## Mini K-pop Teszt

1. Melyik évben debütált a SHINee?

- a, 2008
- b, 2009
- c, 2010

2. Jelenleg hány tagból áll az Apink?

- a, 6
- b, 7
- c, 8

3. Melyik dallal debütált a GOT7?

- a, Girls Girls Girls
- b, A
- c, Stop Stop It

4. Az alábbi dalok közül melyik nem T-ara dal?

- a, Lovey Dovey
- b, Bo Peep Bo Peep
- c, Liar Liar

5. Melyik ügynökséghez tartozik az AOA?

- a, DSP
- b, WM
- c, FNC

*A teszt megfejtéseit a cikk végén találod!*



### Mamamoo

**Tagok száma:** 4

**Aktív évek:** 2014-napjainkig

**Ügynökség:** RBW

**Híresebb dalaik:** Mr. Ambiguous, Um Oh Ah Yeh, You're the Best, Décalcomanie, Yes I Am, Starry Night, Egotistic, Gogobebe, Hip, Aya



### Jessi

**Aktív évek:** 2014-napjainkig

**Ügynökség:** P Nation

**Híresebb dalai:** Ssenunni, My Type, Gucci, Down, Who Dat B, Drip, Nunu Nana



### Day6

**Tagok száma:** 5

**Aktív évek:** 2015-napjainkig

**Ügynökség:** JYP

**Híresebb dalaik:** Congratulations, Letting Go, I Wait, You Were Beautiful, I Smile, I Loved You, Shoot Me, Zombie



### iKon

**Tagok száma:** 6

**Aktív évek:** 2015-napjainkig

**Ügynökség:** YG

**Híresebb dalaik:** My Type, Rhythm Ta, Apology, Dumb & Dumber, #WYD, Love Scenario, Killing Me, Goodbye Road, Dive



### I.O.I

**Tagok száma:** 11

**Aktív évek:** 2016-2017

**Ügynökség:** YMC

**Híresebb dalaik:** Dream Girl, Whatta Man, Very Very Very, Downpour



### The Boyz

**Tagok száma:** 11

**Aktív évek:** 2017-napjainkig

**Ügynökség:** Cre.ker

**Híresebb dalaik:** Boy, Giddy Up, Keeper, Right Here, No Air, Bloom Bloom, D.D.D, Reveal, The Stealer





### Everglow

**Tagok száma:** 6

**Aktív évek:** 2019-napjainkig

**Ügynökség:** Yuehua

**Híresebb dalaik:** Bon Bon Chocolat, Adios, Dun Dun, La Di Da



### Way V

**Tagok száma:** 7

**Aktív évek:** 2019-napjainkig

**Ügynökség:** SM

**Híresebb dalaik:** Regular, Take Off, Moonwalk, Love Talk, Turn Back Time, Bad Alive

## Mini K-pop Dal Ajánló

### Dalcsere - part. 2

Folytatódik a dalcsere, amiben olyan kpop dalokat veszünk sorra, amiket egy szintén idol csapat/előadó dolgozott fel.

**Oneus** - Bad Boy (eredeti: Red Velvet)

**fromis\_9** - Red Light (eredeti: f(x))

**The Boyz** - Lupin (eredeti: Kara)

**Red Velvet** - Gee (eredeti: Girls' Generation)

**A.C.E** - On and On (eredeti: VIXX)

**Girls' Generation** - Dreams Come True (eredeti: S.E.S)

**Monsta X** - Mirotic (eredeti: TVXQ)

**Dreamcatcher** - Bang Bang Bang (eredeti: Big Bang)

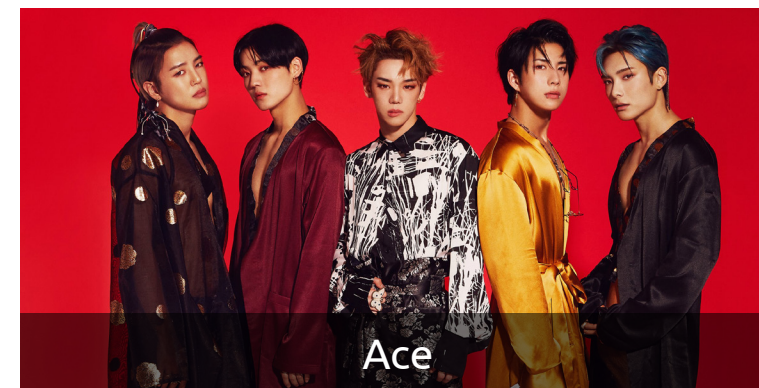
**VIXX** - So Hot (eredeti: Wonder Girls)

**KHAN** - Travel (eredeti: Bol4)

A teljes Dalcsere lejátszási listához látogass el az [edinaholmes.com](http://edinaholmes.com)-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



Dreamcatcher



Ace



Oneus

## K-pop cikksorozat az AniMagazin hasábjain!

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

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

*Mi is az a K-pop? VII. - Ismert előadók híresebb dala 4*

*Mi is az a K-pop? VI. - Ismert előadók híresebb dala 3*

*Mi is az a K-pop? V. - Ismert előadók híresebb dala 2*

*Mi is az a K-pop? IV. - Ismert előadók híresebb dala 1*

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

*Mi is az a K-pop? 2 - A Kpop rajongói tábor*

*Mi is az a K-pop?*

*A cikksorozat pedig folytatódni fog az AniMagazinban. Figyeld a facebook oldalunkat, hogy mielőbb értesülj az új számról!*

*Megfejtések: 1-a; 2-a; 3-a; 4-c; 5-c*



# 2020 LEGJOBB PHOTOSHOOTHJAI

Mivel ez az év nem volt túl kegyes a cosplayesekhez és a rendezvényekhez, ezért arra jutottunk, hogy a hagyományos „Év cosplayese” díjazást és szavazást módosítjuk és egyszerűsítjük. Idén csak a Cosplay.hu-ra feltöltött photoshootok közül válogattunk, hogy kik is voltak 2020-ban a legjobbak.

80 darab photoshoot közül választottuk ki azt a 20-at, amit felterjesztettünk a zsűrinek értékelésre. A 14 főből álló Cosplay.hu zsűri (köztük néhány partnerünk is, mint a Coolgear Steampunk, AniMagazin, Migoto) ezután kiértékelte a képeket, majd megszületett az eredmény.

Gratulálunk minden jelöltnek és nyertesnek, nagyon jó volt látni, hogy a vírus nem tudta megállítani a hazai cosplayeseket abban, hogy fantasztikus kosztümöket és fotókat hozzanak össze! Reméljük, idén már minden visszaáll a régi kerékvágásba és visszatérhetnek a megszokott cosplayversenyek is!

Venom (Cosplay.hu főszerkesztő)





## 10. helyezett

Suisen

**Fotós:** Petró Emőke**Forrás / Fandom:** The Witcher 3**Karakter:** Triss Merigold

## 9. helyezett

Reikocakes

**Fotós:** Swords&blueberries creatives**Forrás / Fandom:**  
Star Wars -original**Karakter:** Sith Togruta

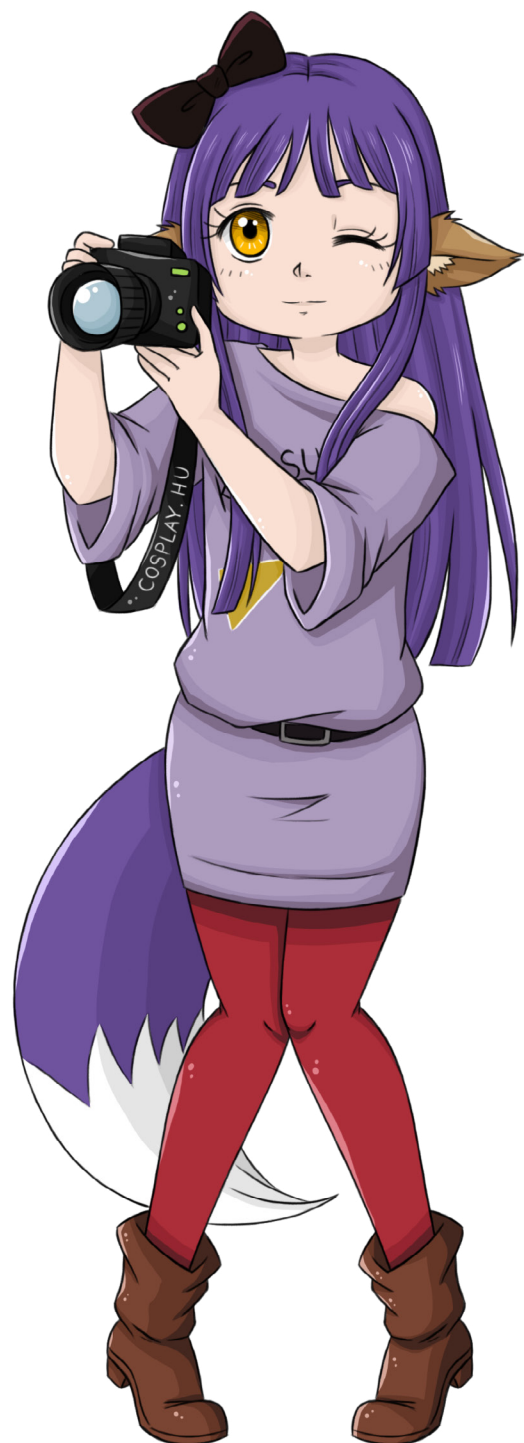
## 8. helyezett

Pocketwraith

**Fotós:** Nyitrai Tamás**Forrás / Fandom:**  
Disney Hercules**Karakter:** Megara



## 7. helyezett



Mantis &amp; Yunina



**Fotós:** IMAGEnation photos

**Forrás / Fandom:**  
Avatar The Last Airbender

**Karakter:** Katara És Zuko

## 6. helyezett

Violet Riot



**Fotós:** Dóczy Gergely (IG: pillowsamurai)

**Forrás / Fandom:**  
Boku No Hero Academia

**Karakter:** Kirishima Eijirou



## 5. helyezett

Rikku

**Fotós:** Kasz Krisztián**Forrás / Fandom:** Sailor Moon**Karakter:** Black Lady – Chibiusa

## 5. helyezett

Klepth

**Fotós:** Pettló Rebeka Ráhel**Forrás / Fandom:**

Mahoutsukai no Yome

**Karakter:** Hatori Chise

## 5. helyezett

Aries

**Fotós:** Kapusztá Kleopátra**Forrás / Fandom:**

Love Live! School Idol Project

**Karakter:** Hanayo Koizumi

## 4. helyezett

Yuriko Seira

**Fotós:** Nari / REKAPH**Forrás / Fandom:** Final Fantasy XIV**Karakter:** Miqo'te dancer [Kisa Seira]



## 3. helyezett

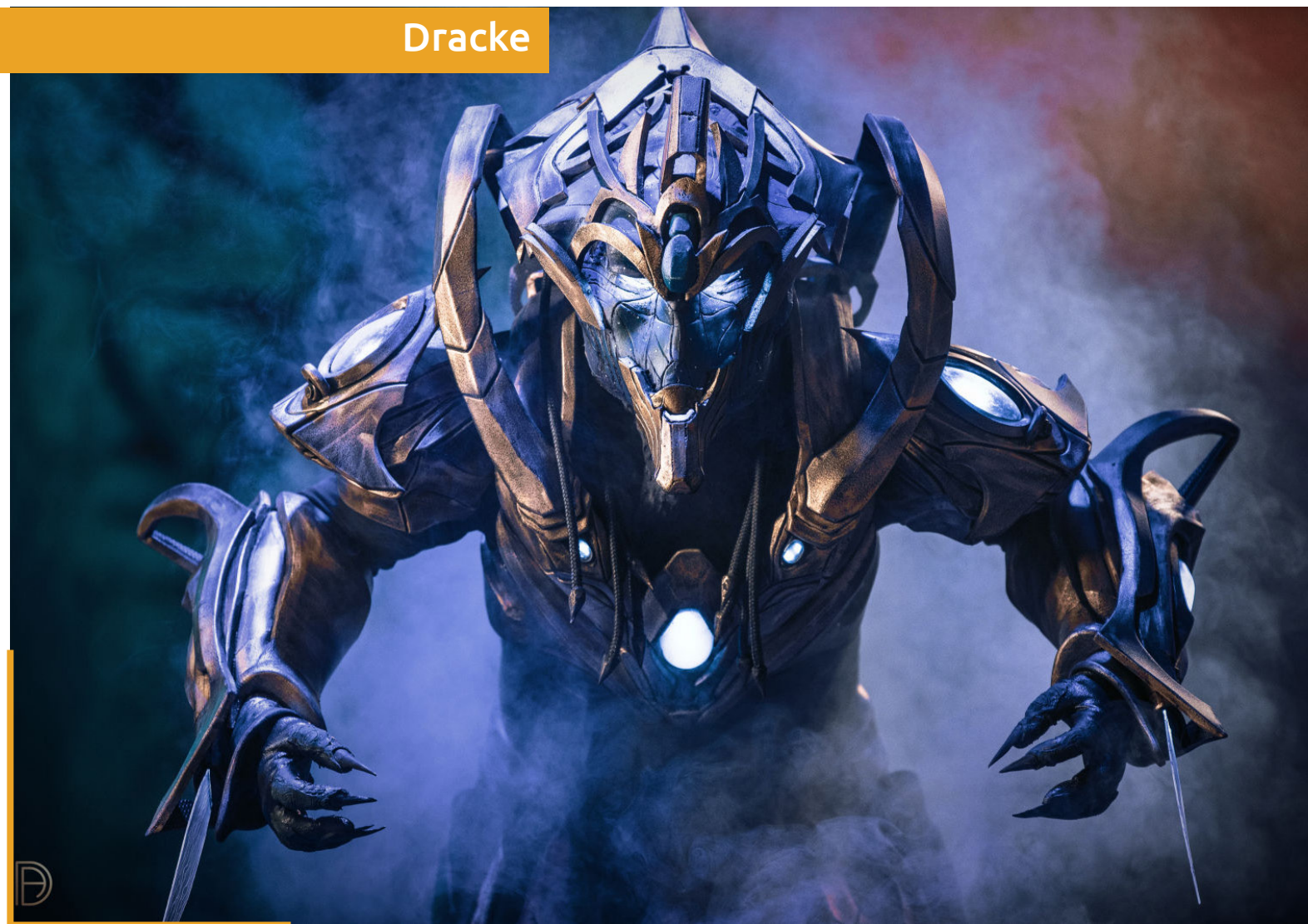
Swords&amp;blueberries creatives



**Fotós:** Vietanh.photo  
**Forrás / Fandom:**  
Horizon: Zero Dawn  
**Karakter:** Aloy

## 2. helyezett

Dracke



**Fotós:** Deák András  
**Forrás / Fandom:**  
StarCraft II Legacy of Void  
**Karakter:** Zealot

## 1. helyezett

Lulu



**Fotós:** Vincze Szilárd  
**Forrás / Fandom:**  
Monster Hunter: World  
**Karakter:** Hunteress, Yian Garuga armor





# ÉGYETEM, EGYETEM, TE CSODÁS

ÍRTA: KISS TAMÁS (TOMYX20)

## JAPÁN A MAGYAR FELSŐOKTATÁSBAN



*Az ember sok dologért járhat egyetemre. Ezek lehetnek a barátok, a szerelem, a nagybetűs életre való felkészülés hiánya, a bulik, a diákkedvezmények, a lövöldözés, az érzés, „a papír” vagy esetleg a tanulás. Azonban az se árt, ha olyan egyetemre/kurzusra jársz, ami érdekel is. Ebben ki más segíthetne, mint aki már 9. éve koptatja a magyar felsőoktatás különböző padjait.*

## Felvételizőknek (alapképzésre, mesterképzésre és doktori iskolára is)

Nektek február 15-ig (kivéve a doktorira jelentkezőket, nekik március 16. és április 24. között) kell leadnotok a jelentkezéseket 3 felsőoktatási intézménybe ingyenesen (doktorira 9 000 Ft). Ezért összegyűjtöttem a Japánnal foglalkozó szakokat és képzéseket arra az esetre, ha el szeretnétek magatokat kötelezni ezen távol-keleti kultúra iránt, ahogyan azt sokan meg is tették már. Rövidítések: BTK: Bölcsészettudományi kar, TTK: Tanárképző Központ. Túl nagy választék nincs, és ezek is csak Budapesten. Mindegyik nappali.

- keleti nyelvek és kultúrák [japán]: alapképzés, 6 félév, önköltséges (300 000 Ft/félév) és ingyenes. Intézmények: ELTE-BTK (20-85 főt vesznek fel) és Károli Gáspár Református Egyetem BTK (10-140 főt vesznek fel). Érettségi követelmény: emelt magyar vagy történelem és legalább egy idegennyelv emelt szinten.

- japán nyelv és kultúra tanára (itt még választani kell mellé egy másik tantárgyat, pl. matematika): osztatlan (értsd: alap és mester egyben), 11 félév, önköltséges (500 000 Ft/félév) és ingyenes. Intézmények: ELTE-TKK, Sapientia Szerzetesi Hittudományi Főiskola (1-60 főt vesznek fel). Érettségi követelmény: emelt angol és egy másik idegennyelv közép vagy emelt szinten; plusz önéletrajz, motivációs levél, pályaaalkalmassági vizsga; valamint a Sapientia Szerzetesi Hittudományi Főiskolán bibliai és hittani ismeretek (írásbeli), illetve általános hittani ismeretek (szóbeli) vizsga van, ami mellé még egyházi ajánlás és keresztlevelel is szükséges.

- japanológia: mesterképzés, 4 félév, önköltséges (375 000 Ft/félév) és ingyenes. Intézmények: ELTE-BTK (1-10 főt vesznek fel) és Károli Gáspár Református Egyetem BTK (1-15 főt vesznek fel). Felvételi: elbeszélgetés, felsőfokú oklevél; csak ELTE: nyelvvizsga és idegennyelvi



elbeszélgetés; csak Károli Gáspár Református Egyetem: 1-2 oldalas motivációs levél és/vagy önéletrajz.

- tanári [japán nyelv és kultúra tanára]: mesterképzés, 2 félév, önköltséges (400 000 Ft/félév) és ingyenes. Intézmény: ELTE-TKK (1-8 főt vesznek fel). Az intézmény csak a nem tanári diszciplináris mesterképzésre épülő, egyszakos tanári mesterképzés (60 kredit) formájában hirdeti meg a 2 féléves képzést. Felvételi: szóbeli vizsga, japanológia mesterszakos oklevél vagy korábbi japanológia egyetemi oklevél, motivációs levél és/vagy önéletrajz, oklevélmelléklet/leckekönyv.

- japanológia: doktori képzés, 8 félév, önköltséges (130 000 Ft/félév) és ingyenes. Intézmény: ELTE Nyelvtudományi Doktori Iskola. Felvételi: Legalább jó minősítésű mesterszintű, vagy azzal azonos értékű diploma és egy államilag elismert B2 szintű komplex nyelvvizsga, vagy ezzel egyenértékű nyelvvizsga dokumentum.



## Már egyetemistáknak is (valamint nem japán szakra felvételizőknek)

Nos, nektek van egy rossz hírem, miszerint csak 1-2 tantárgy miatt nem érdemes intézményt váltani, azonban hasonló tárgyak és ösztöndíjak előfordulhatnak más egyetemeken is.

Megjegyzés: japán nyelvtanfolyam a Debreceni Egyetemen 100%, hogy van, a Miskolci Egyetemen 99%, hogy nincs.

Többféle külföldi ösztöndíj/csereprogram/szakmai gyakorlat létezik:

1, A legrégebbi a Magyarországi Japán Nagykövetség Japán nyelv és kultúra ösztöndíja, ami 1991 óta létezik a 18-30 év közötti, hazájuk egyetemén japán szakos diákok számára. Egyéves program keretében valósul meg.

### A japán kormány aktuális ösztöndíjai

Tanulj Japánban!

**Japán nyelv és kultúra ösztöndíj**

*Időtartam:* 1 év (nem meghosszabbítható)  
*Követelmény:* érettségi bizonyítvány  
*Célcsoport:* nem végzős hallgatók (BA 2. éves vagy MA 1. éves hallgatók)  
*Korhatár:* 18 és 30 éves kor között  
*Szükséges nyelvtudás:* Japán, magas szinten  
*Juttatás:* kb. 117.000 jen/hó

Pályázatok beérkezési határideje:  
 2014. Március 10 (hétfő)



2, Ezt követi még mindig a nagykövetség szervezésében a *Young Leaders' Program*, ami fiatal köztisztviselőknek szól, akik a jövőben vezetői pozíciók várományosai. Angol nyelvű, egyéves program, amelynek elvégzése után az egyetem MA fokozatú végzettséget ad.

3, A *Vulcanus in Japan* program 1 éves szakmai gyakorlati lehetőséget kínál japán cégeknél vegyész-, villamos-, gépészmérnök, informatikus, fizikus, biotechnológia, vagy kapcsolódó szakos hallgatóknak. Az ösztöndíj fedezi az utazást, szállást, megélhetést 1 éven keresztül.



4, A Josai University és Josai International University *Mizuta Ösztöndíjprogramja* várja a Japán iránt érdeklődő, japán nyelvi ismereteiket elmélyíteni kívánó hallgatók jelentkezését. 1 éves. Bármely egyetemi hallgatónak.

5, A *Campus Mundi* Ösztöndíjprogram keretében a Debreceni Egyetem hallgatóinak lehetőségük van az alábbi távol-keleti egyetemeken tanulni fél évig: Hirosaki University (Japán), Tokyo International University (Japán), Chung-Ang University (Dél-Korea)

Illetve vannak még Japánhoz köthető szabadon, bármely kar hallgatója számára felvehető tantárgyak (a példák a Debreceni Egyetemről származnak):

1, A japán sakk elmélete és gyakorlata **(heti 3 órás, 20 fős, 2 kredites)**

Az 1200 éves sógi (japán sakk) összetettebb játék a mi sakkunknál, a 17. század óta a hagyományos japán művészetek egyikeként tartják számon. A kurzus hallgatói megismerhetik a játék történelmét, elméletét és gyakorlatát Buglyó Gergely (4 danos sógimester) vezetésével.

2, A Debreceni Egyetemen 5 szinten zajlik a japán nyelvoktatás **(kezdő, újrakezdő, középhaladó, haladó és superhaladó [mindegyik két féléves])** (eddig 2 csoport volt és heti 2\*1,5 óra, de idén a járvány miatt 3 kisebb csoport indult heti 1,5 órában) (haladóknak és superhaladóknak 27 000 Ft/félév, a többieknek 29 000 Ft/félév) (2 kredites)



A nyelvet Sato Aya tanítja, aki japán származású, de már több mint 10 éve él Debrecenben. Az intézményben a japán oktatás viszont már 2 évtizedes múltra tekint vissza. Az oktatás a Dekiru 1-2 és a Try! N3 könyveken alapul, de egyéb segédanyagot is megoszt, pl. hiragana/katakana-füzetet, videókat. Az órák magyarul zajlanak, közvetítő nyelv nélkül, ami külön jó pont.

*Nehéz lenne ezt a cikket összegzéssel lezárni, ezért inkább tanácsal teszem. Azt tanuljatok, amit szerettek és amihez értetek. Ha tényleg érde-*



*kel Japán és nem csak az animék, akkor nem szabad attól tartani, hogy „mi lesz akkor, ha...”, hanem neki kell vágni, és majd kiderül, hogy mi lesz. Ezen még nem az életed múlik. De inkább bánd meg azt, hogy elkezdted valamit és nem sikerült, mint később azt, hogy meg se próbáltad, amikor lehetőséged adódott rá.*

**források:**

Felvi.hu, Neptun, egyéb egyetemi anyagok és az élet



# Dragon Hall TV - műsorrend



## Február

2021 február 1 - február 7							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 11	Balu kapitány kalandjai 12	Balu kapitány kalandjai 13	Balu kapitány kalandjai 14	Balu kapitány kalandjai 15	A dinoszauruszok királya 6	Dragon Ball GT - Goku öröksége
20:30	Naruto 82	Naruto 83	Naruto 84	Naruto 85	Naruto 86	A dinoszauruszok királya 7	
21:00	Zorro legendája 33	Cowboy Bebop 17	Full Metal Panic? Fumoffu 8	Bleach 47	Méz és lóhere 6	Zorro legendája 33	LaMB
21:30	Zorro legendája 34	Cowboy Bebop 18	Full Metal Panic? Fumoffu 9	Soul Eater - Lélekfalók 1	Méz és lóhere 7	Zorro legendája 34	
22:00	Bleach 44	Bleach 45	Bleach 46	Chrono Crusade 23	Bleach 48	Cowboy Bebop 17	Chrono Crusade 23
22:30	Dragon Ball GT 62	Dragon Ball GT 63	Dragon Ball GT 64	Chrono Crusade 24	Soul Eater - Lélekfalók 2	Cowboy Bebop 18	Chrono Crusade 24
23:00	Skyland - Az új világ 21	Skyland - Az új világ 22	Skyland - Az új világ 23	Skyland - Az új világ 24	Skyland - Az új világ 25	Full Metal Panic? Fumoffu 8	Méz és lóhere 6
23:30	X-Men 8	X-Men 9	X-Men 10	X-Men 11	X-Men 12	Full Metal Panic? Fumoffu 9	Méz és lóhere 7
2021 február 8 - február 14							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 16	Balu kapitány kalandjai 17	Balu kapitány kalandjai 18	Balu kapitány kalandjai 19	Balu kapitány kalandjai 20	A dinoszauruszok királya 8	Égenjárók
20:30	Naruto 87	Naruto 88	Naruto 89	Naruto 90	Naruto 91	A dinoszauruszok királya 9	
21:00	Zorro legendája 35	Cowboy Bebop 19	Full Metal Panic? Fumoffu 10	Bleach 51	Méz és lóhere 8	Zorro legendája 35	
21:30	Zorro legendája 36	Cowboy Bebop 20	Full Metal Panic? Fumoffu 11	Soul Eater - Lélekfalók 6	Méz és lóhere 9	Zorro legendája 36	
22:00	Bleach 48	Bleach 49	Bleach 50	Death Note 1	Bleach 52	Cowboy Bebop 19	Death Note 1
22:30	Soul Eater - Lélekfalók 3	Soul Eater - Lélekfalók 4	Soul Eater - Lélekfalók 5	Death Note 2	Soul Eater - Lélekfalók 7	Cowboy Bebop 20	Death Note 2
23:00	Skyland - Az új világ 26	Enyo legendája 1	Enyo legendája 2	Enyo legendája 3	Enyo legendája 4	Full Metal Panic? Fumoffu 10	Méz és lóhere 8
23:30	Penge 1	Penge 2	Penge 3	Penge 4	Penge 5	Full Metal Panic? Fumoffu 11	Méz és lóhere 9
2021 február 15 - február 21							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 21	Balu kapitány kalandjai 22	Balu kapitány kalandjai 23	Balu kapitány kalandjai 24	Balu kapitány kalandjai 25	A dinoszauruszok királya 10	Metropolisz
20:30	Naruto 92	Naruto 93	Naruto 94	Naruto 95	Naruto 96	A dinoszauruszok királya 11	
21:00	Zorro legendája 37	Cowboy Bebop 21	Full Metal Panic? Fumoffu 12	Bleach 56	Méz és lóhere 10	Zorro legendája 37	
21:30	Zorro legendája 38	Cowboy Bebop 22	D.Gray-man 1	Soul Eater - Lélekfalók 11	Méz és lóhere 11	Zorro legendája 38	
22:00	Bleach 53	Bleach 54	Bleach 55	Death Note 3	Bleach 57	Cowboy Bebop 21	Death Note 3
22:30	Soul Eater - Lélekfalók 8	Soul Eater - Lélekfalók 9	Soul Eater - Lélekfalók 10	Death Note 4	Soul Eater - Lélekfalók 12	Cowboy Bebop 22	Death Note 4
23:00	Enyo legendája 5	Enyo legendája 6	Enyo legendája 7	Enyo legendája 8	Enyo legendája 9	Full Metal Panic? Fumoffu 12	Méz és lóhere 10
23:30	Penge 6	Penge 7	Penge 8	Penge 9	Penge 10	D.Gray-man 1	Méz és lóhere 11





2021 február 22 - február 28							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 26	Balu kapitány kalandjai 27	Balu kapitány kalandjai 28	Balu kapitány kalandjai 29	Balu kapitány kalandjai 30	A dinoszauruszok királya 12	Gőzfiú
20:30	Naruto 97	Naruto 98	Naruto 99	Naruto 100	Naruto 101	A dinoszauruszok királya 13	
21:00	Zorro legendája 39	Cowboy Bebop 23	D.Gray-man 2	Bleach 61	Méz és lóhere 12	Zorro legendája 39	
21:30	Zorro legendája 40	Cowboy Bebop 24	D.Gray-man 3	Soul Eater - Lélekfalók 16	Méz és lóhere 13	Zorro legendája 40	
22:00	Bleach 58	Bleach 59	Bleach 60	Death Note 5	Bleach 62	Cowboy Bebop 23	Death Note 5
22:30	Soul Eater - Lélekfalók 13	Soul Eater - Lélekfalók 14	Soul Eater - Lélekfalók 15	Death Note 6	Soul Eater - Lélekfalók 17	Cowboy Bebop 24	Death Note 6
23:00	Enyo legendája 10	Enyo legendája 11	Enyo legendája 12	Enyo legendája 13	Enyo legendája 14	D.Gray-man 2	Méz és lóhere 12
23:30	Penge 11	Penge 12	Slayers - A kis boszorkány 1	Slayers - A kis boszorkány 2	Slayers - A kis boszorkány 3	D.Gray-man 3	Méz és lóhere 13
2021 március 1 - március 7							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 31	Balu kapitány kalandjai 32	Balu kapitány kalandjai 33	Balu kapitány kalandjai 34	Balu kapitány kalandjai 35	A dinoszauruszok királya 14	Cowboy Bebop: A film
20:30	Naruto 102	Naruto 103	Naruto 104	Naruto 105	Naruto 106	A dinoszauruszok királya 15	
21:00	Zorro legendája 41	Cowboy Bebop 25	D.Gray-man 4	Bleach 66	Méz és lóhere 14	Zorro legendája 41	
21:30	Zorro legendája 42	Cowboy Bebop 26	D.Gray-man 5	Soul Eater - Lélekfalók 21	Méz és lóhere 15	Zorro legendája 42	
22:00	Bleach 63	Bleach 64	Bleach 65	Death Note 7	Bleach 67	Cowboy Bebop 25	Death Note 7
22:30	Soul Eater - Lélekfalók 18	Soul Eater - Lélekfalók 19	Soul Eater - Lélekfalók 20	Death Note 8	Soul Eater - Lélekfalók 22	Cowboy Bebop 26	Death Note 8
23:00	Enyo legendája 15	Enyo legendája 16	Enyo legendája 17	Enyo legendája 18	Enyo legendája 19	D.Gray-man 4	Méz és lóhere 14
23:30	Slayers - A kis boszorkány 4	Slayers - A kis boszorkány 5	Slayers - A kis boszorkány 6	Slayers - A kis boszorkány 7	Slayers - A kis boszorkány 8	D.Gray-man 5	Méz és lóhere 15
2021 március 8 - március 14							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 36	Balu kapitány kalandjai 37	Balu kapitány kalandjai 38	Balu kapitány kalandjai 39	Balu kapitány kalandjai 40	A dinoszauruszok királya 16	Black Jack - A film
20:30	Naruto 107	Naruto 108	Naruto 109	Naruto 110	Naruto 111	A dinoszauruszok királya 17	
21:00	Zorro legendája 43	Űrzavar 1	D.Gray-man 6	Bleach 71	Méz és lóhere 16	Zorro legendája 43	
21:30	Zorro legendája 44	Űrzavar 2	D.Gray-man 7	Soul Eater - Lélekfalók 26	Méz és lóhere 17	Zorro legendája 44	
22:00	Bleach 68	Bleach 69	Bleach 70	Death Note 9	Bleach 72	Űrzavar 1	Death Note 9
22:30	Soul Eater - Lélekfalók 23	Soul Eater - Lélekfalók 24	Soul Eater - Lélekfalók 25	Death Note 10	Soul Eater - Lélekfalók 27	Űrzavar 2	Death Note 10
23:00	Enyo legendája 20	Enyo legendája 21	Enyo legendája 22	Enyo legendája 23	Enyo legendája 24	D.Gray-man 6	Méz és lóhere 16
23:30	Slayers - A kis boszorkány 9	Slayers - A kis boszorkány 10	Slayers - A kis boszorkány 11	Slayers - A kis boszorkány 12	Slayers - A kis boszorkány 13	D.Gray-man 7	Méz és lóhere 17





2021 március 15 - március 21							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Háry János	Balu kapitány kalandjai 41	Balu kapitány kalandjai 42	Balu kapitány kalandjai 43	Balu kapitány kalandjai 44	A dinoszaurosok királya 18	Akira
20:30		Naruto 112	Naruto 113	Naruto 114	Naruto 115	A dinoszaurosok királya 19	
21:00	Az ember tragédiája	Űrzavar 3	D.Gray-man 8	Bleach 75	Méz és lóhere 18	A dinoszaurosok királya 20	
21:30		Űrzavar 4	D.Gray-man 9	Soul Eater - Lélekfalók 30	Méz és lóhere 19	A dinoszaurosok királya 21	
22:00		Bleach 73	Bleach 74	Death Note 11	Bleach 76	Űrzavar 3	Death Note 11
22:30		Soul Eater - Lélekfalók 28	Soul Eater - Lélekfalók 29	Death Note 12	Soul Eater - Lélekfalók 31	Űrzavar 4	Death Note 12
23:00		Enyo legendája 25	Enyo legendája 26	G.I. Joe - Renegátok 1	G.I. Joe - Renegátok 2	D.Gray-man 8	Méz és lóhere 18
23:30		Slayers - A kis boszorkány 14	Slayers - A kis boszorkány 15	Slayers - A kis boszorkány 16	Slayers - A kis boszorkány 17	D.Gray-man 9	Méz és lóhere 19
2021 március 22 - március 28							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 45	Balu kapitány kalandjai 46	Balu kapitány kalandjai 47	Balu kapitány kalandjai 48	Balu kapitány kalandjai 49	A dinoszaurosok királya 22	Ghost in the Shell - A páncélba zárt szellem
20:30	Naruto 116	Naruto 117	Naruto 118	Naruto 119	Naruto 120	A dinoszaurosok királya 23	
21:00	Zorro legendája 45	Űrzavar 5	D.Gray-man 10	Bleach 80	Méz és lóhere 20	Zorro legendája 45	
21:30	Zorro legendája 46	Űrzavar 6	D.Gray-man 11	Soul Eater - Lélekfalók 35	Méz és lóhere 21	Zorro legendája 46	
22:00	Bleach 77	Bleach 78	Bleach 79	Death Note 13	Bleach 81	Űrzavar 5	Death Note 13
22:30	Soul Eater - Lélekfalók 32	Soul Eater - Lélekfalók 33	Soul Eater - Lélekfalók 34	Death Note 14	Soul Eater - Lélekfalók 36	Űrzavar 6	Death Note 14
23:00	G.I. Joe - Renegátok 3	G.I. Joe - Renegátok 4	G.I. Joe - Renegátok 5	G.I. Joe - Renegátok 6	G.I. Joe - Renegátok 7	D.Gray-man 10	Méz és lóhere 20
23:30	Slayers - A kis boszorkány 18	Slayers - A kis boszorkány 19	Slayers - A kis boszorkány 20	Slayers - A kis boszorkány 21	Slayers - A kis boszorkány 22	D.Gray-man 11	Méz és lóhere 21
2021 március 29 - április 4							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 50	Balu kapitány kalandjai 51	Balu kapitány kalandjai 52	Fing Gorou 1-13	Beastars 1	Beastars 7	Varázslatos Álmodók: A rózsák ígérete
20:30	Naruto 121	Naruto 122	Naruto 123		Beastars 2	Beastars 8	
21:00	Zorro legendája 47	Űrzavar 7	D.Gray-man 12	Usavich -12-0	Beastars 3	Beastars 9	Zootropolis - Állati nagy balhé
21:30	Zorro legendája 48	Űrzavar 8	D.Gray-man 13	Usavich 1-13	Beastars 4	Beastars 10	
22:00	Bleach 82	Bleach 83	Bleach 84	Usavich 14-26	Beastars 5	Beastars 11	
22:30	Soul Eater - Lélekfalók 37	Soul Eater - Lélekfalók 38	Soul Eater - Lélekfalók 39	Usavich 27-39	Beastars 6	Beastars 12	
23:00	G.I. Joe - Renegátok 8	G.I. Joe - Renegátok 9	G.I. Joe - Renegátok 10	Usavich 40-52	Alice Csodaországban	Bambi	Fing Gorou 1-13
23:30	Slayers - A kis boszorkány 23	Slayers - A kis boszorkány 24	Slayers - A kis boszorkány 25	Usavich 53-65			




# ANIMAGAZIN.HU

## SZÓLJ HOZZÁ!

### Hozzászólás

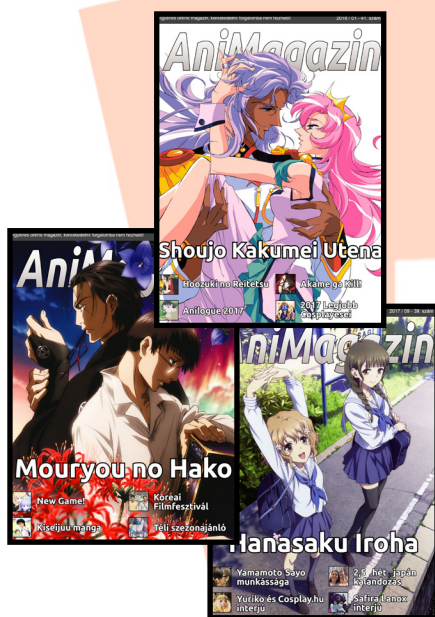
0 Hozzászólás AniMagazin

[Ajánlom](#) [Megosztás](#)

 Beszélgetés indítása...

BEJELENTKEZÉS EZZEL VAGY C

[D](#) [f](#) [t](#) [G](#)



## BÖNGÉSSZ A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

## CSEKKOLD MILYEN CIKKEK VOLTAK EDDIG!

### Anime

Elsősorban animék ismertetőjét, ajánlóját, akár kritikáját, anime készítőkről, stúdiókról. Ebben a kategóriában futnak az otakus témájú cikkek is ide kerülnek.

Korábbi kategória nevek: Anime ismertető, Szigetországi n

[Kategóriában megjelent cikkek megjelenítése](#)

### Manga

Elsősorban mangák ismertetőjét, ajánlóját, akár kritikáját, mangakákról, magazinokról. Magyar kiadvány esetében én

Korábbi kategória nevek: Manga ismertető, Szubjektív (Olv

játék karakterekről. A cikk tartalmaz adatokat (méret, g

[Kategóriában megjelent cikkek megjelenítése](#)

### Figuravilág

Ebbe a rovatba figura ajánlókat és bemutatásokat várunk, ani

minőségével kapcsolatban.

[Kategóriában megjelent cikkek megjelenítése](#)



# AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!