

AnimMagazin



THOUSAND AUTUMNS regény és adaptációi



KEKKAI SENSEN



TOP 10 TANÁR



ANIMEGUN INTERJÚ



A K-POP ÉS AZ ANIME
KAPCSOLATA



AniPalace

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

**Korábbi számainkat keresd
a weboldalunkon:** animagazin.hu

Kiemelt partnerek

[Animefordítások](#)

[Animegun](#)

[Anime Raptors](#)

[Animológia](#)

[Cosplay.hu](#)

[Eastern Hub](#)

[Riczy/Ronin Factories](#)

[ShiroNeko](#)

[DragonHall TV](#)

További partnerek

[AnimeAddicts](#)

[ANIME Hungary](#)

[Anime Hungary ☞](#)

[Anime-Japan-HU](#)

[Anime Örültek'3](#)

[Anime Sekai Team](#)

[AnimeWeb](#)

[AoiAnime](#)

[Boys Love sorozatok](#)

[magyar felirattal](#)

[Dragon Hall +](#)

[Namida Fansub](#)

[PAF-Pécs](#)

[Uraharashop](#)

Előző szám



Hirdetés



Dragon Hall+TV

A Dragon Hall online TV műsorrendjéért

[KATTINTS IDE!](#)

A műsorrend oldalán kattintsatok a
logóra a TV eléréséhez.

*Tian Guan Ci Fu /
Heaven Official's Blessing
rajongói fordítás*

[Részletekért kattints ide!](#)



Impresszum

Alapító: [NewPlayer](#)

Főszerkesztő: [Catrin](#)

Tervezőszerkesztő: [Hirotaka](#)

Lektor: [Risa](#), [pintergreg](#)

Közösségi média: [tomyx20](#)

Szerzők:

Venom, Iskariotes, A. Kristóf, Yuuko,
Saci, Edina Holmes, HigashiKata,
xZsoltixf (Sailor), Balu, Nobu

Cikkek beküldése:

bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések:

info@anipalace.hu

Weboldal: animagazin.hu

Facebook: fb.com/anipalace

Twitter: twitter.com/anipalace

Instagram:

instagram.com/animagazinhu/

*Elkészült az AniMagazin wikipédia
oldala, ide kattintva érhető el.*

Kedves Olvasók!

Itt vagyunk a nyár közepén, de nincs lenge ruhás/strandos címlapkép?! Mindenkitől elnézést kérek, aki hiányolja, és bár ez nem a legkihívóbb borító, remélem, lesznek olyanok is, akiket Yan Wushi dekoltázsa kompenzál. Hehe. Nos igen, ez a harmadik kínai címünk az AniMagazin címlapján, legújabb függésem, így nem hagyhattam ki.

Legközelebb talán moe lányokkal igyekszem ellensúlyozni jelenlegi döntésemet.

Mostani számunk egészen nosztalgikus: két retró anime ajánlón túl megemlékeztünk a 20 éves Chihiro filmről, kritizáltuk a Sailor Moon Crystalt a régi sorozat fényében, válogattunk néhány retró játék újrakiadásából, másfél év után ismét conoztunk és még sorolhatnám.

Persze nem feledkezünk meg az újdonságokról sem, sok-sok tavaszi és nyári szezonos címet véleményeztünk, de a manga ajánlók között is találunk utóbbi években megjelent köteteket. Ezekhez a kategóriákhoz két új írónk is hozzájárult: Balut és Nobut köszönhetjük a magazinban!

Ismét készítettünk cosplayes és partner interjút is, előbbit Tenshivel és Kumorival, utóbbit az AnimeGun csapatával. Ismerkedjete meg velük, ha még nem tettétek!

Nem is szaporítom tovább a szót, mindenkinek kellemes nyarat kívánok, élvezetes időjárás viszonyokkal és aktív pihenéssel. Köszönjük most is szerkesztőink és cikkíróink munkáját és lelkesedését, ami mindig nagyon jól esik nekünk, hát még az, hogy Ti, kedves olvasók itt vagytok és örömeiket lelitek az elkészült munkánkban! Arigatou~~~

- Catrin

*Az 63. szám várható megjelenése:
2021.09.22.*





ANIME

Kekkai Sensen	04
Yuuko	
A Kaptár anime trilógia	07
tomyx20	
Oshiete! Galko-chan	11
Yuuko	
Rövid animékről röviden	14
Hiroataka	
Ohoshi-sama no Rail	18
xZsoltixf (Sailor)	
Nanatsu no Umi no Tico	20
xZsoltixf (Sailor)	
Nyári szezon 2021	23
Hiroataka	
Szezonos animékről	31
Yuuko, Balu, Hiroataka	
TOP 10 tanár	44
Venom	
Rekviem egy rebootért (Sailor Moon Crystal)	49
HigashiKata	
Chi-Hero - 20 éves a Chihiro	53
Iskariotes	

MANGA

Joujuu Senjin!! Mushibugyou	62
A. Kristóf	
H. P. Lovecraft történetei mangaként	65
A. Kristóf	
Ao no Flag	69
Nobu	

LIVE ACTION

30-sai made Dotei Dato...	73
Yuuko	

KÖNYVTÁR

Thousand Autumns regény és adaptációi	76
Catrin	

KONTROLLER

Retro klasszikusok felmelegítve 1-4.	84
Venom	

RENDEZVÉNY

MondoCon Re:	96
Hiroataka	

RIPORT

AnimeGun interjú	100
Hiroataka	

TÁVOL-KELET

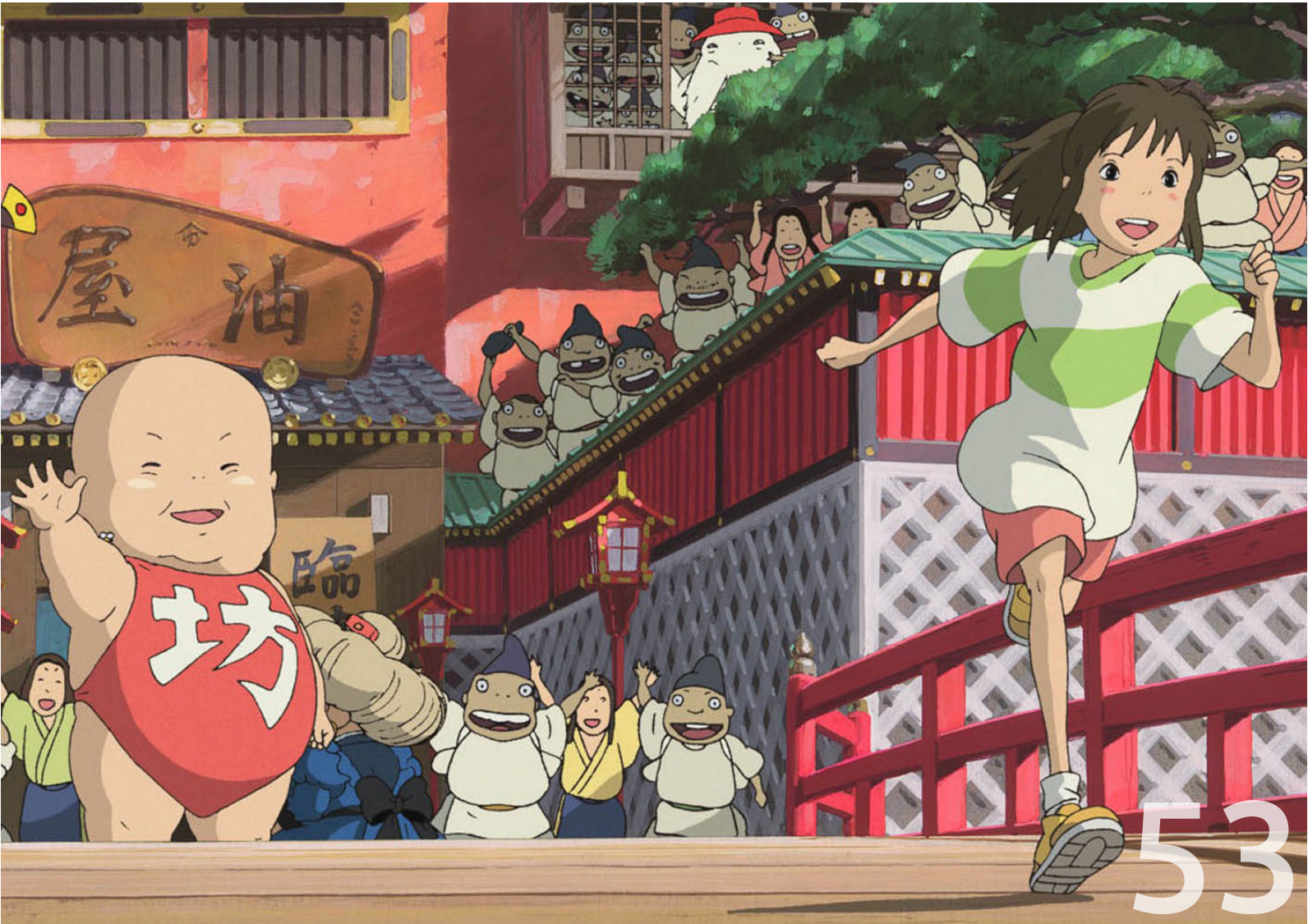
Yanaka Ginza	105
Saci	

ZENE

A K-pop és az anime kapcsolata	109
Edina Holmes	

KREATÍV

Tenshi&Kumori interjú	114
cosplay.hu	
Cosplay photoshootok	119
cosplay.hu	





anime

KEKKAI SENSEN

avagy az elborult örültek örült városa

Írta: Yuuko



Vannak olyan sorozatok, amiket azonnal kedvencnek jelölök, és vannak olyanok, amik először rosszkor vagy éppen túl korán találtak meg. De ha annyira maradandó élmény maradt, hogy az első benyomás ellenére is adok nekik még egy esélyt, akkor nagy eséllyel kerülnek be a kedvenceim közé. A Kekkai Sensen is egy ilyen anime volt.

Egy in medias res kezdéssel a sorozat azonnal beledob minket a dolgok sűrűjébe, vagyis a kaotikus New Yorkba. Három évvel a történet kezdete előtt megtörtént a Nagy Összeomlásnak nevezett katasztrófa, amikor átjáró nyílt New York és a Másvilág között, amely a nevéből is következővé számos természetfeletti lénynek ad otthont. Bár az ígézők, vagyis a különleges képességekkel bíró személyek sikeresen megállították a terjedést, teljesen nem tudták megszüntetni a szakadást, így New Yorkból egy önálló, hibrid világ vált, ahol a különféle lények jelenléte épp olyan természetesnek hat, mint az embereké. Ugyan-



akkor még így is mindig történik valami előreláthatatlan, furcsa, bizarr vagy éppen hátborzongató esemény, tényleg mindent áthat a mágikus lények, a varázslat és az abszurd ötletek kaotikus tömkelege – viszont mindezek ellenére az emberek élnek tovább a saját kis életüket.

És hogy ezt miért is tehetik meg?

Létezik egy rendfenntartó szervezet, a Libra, melynek különleges képességekkel bíró tagjai mindent megtesznek, hogy biztosítsák az átlagemberek/-lények életét. Főszereplőnk, Leonardo Watch egy szerencsétlen múltbéli esemény következtében szert tett az Istenek Szemére, azonban olyan árat kellett érte fizetnie, amivel nem képes együtt élni. Feltett szándéka megoldást találni a helyzetére, így azzal a céllal érkezett a városba, hogy segítséget kérjen a Librától. De mint kiderül, nem is olyan könnyű rájuk találni, ezért miután Leo pénze elfogyott, egy gyorsétteremben kezdett el csövezni, ahol az utántölthető kávéban élt. Végül a véletlennek köszönhetően az ölébe pottyant egy váratlan lehetőség, amikor is a Libra egyik tagja, az igencsak forróvérű Zapp összetéveszti őt az egyik újoncukkal. Egy pár robbanás és Leo motivációjának feltárása után a Libra vezetője engedélyezi Leo csatlakozását a szervezethez, és már meg is kezdődhetnek életveszélyes kalandjai ebben a kaotikus városban.

„...az időjárás-előrejelzés helyett a rádióban (...) mindig bemondják, hogy melyik helyszínen, metróvonalon éppen hány százalék a túlélési esély...”

New York, vagyis a világ szó szerint legfurcsább városa

Az itteni New York, vagyis a Nagy Összeomlás után már Hellsalem's Lot, nem csak egy díszlet, ami okot adna rá, hogy az emberek állandóan gyorséttermekben tanyázzanak. A setting nem marad „japános” a külföldi helyszín ellenére sem, itt nincsenek evőpálcikák, feltűnően japán karakterek, gesztusok vagy éppen köszönések, minden teljesen amerikai hangulatot áraszt. És nem is csak egy hely, ahol a dolgok történnek, hanem maga a város tényleg él. Simán el lehet képzelni, hogy még ha a főszereplőink éppen nincsenek a színen, akkor is számtalan ép ésszel fel nem fogható esemény történik a városban. Megmaradt a metropoliszokra jellemző hangulat, a hatalmas nyüzsgés és kavalkád – ugyanakkor minden pillanatban jelen van az érzés is, hogy ebben a városban a furcsaság és a kiszámíthatatlanság az alapállapot. Teljesen ki lett használva, hogy itt a világ valóban a feje tetejére fordult, a város lakói pedig tökéletesen alkalmazkodtak a Másvilággal való kapcsolatba kerülés következményeihez. Gyakorlatilag az időjárás-előrejelzés helyett a rádióban, illetve a tömegközlekedési eszközöknél mindig bemondják, hogy melyik helyszínen, metróvonalon éppen hány százalék a túlélési esély, illetve számos tábla figyelmeztet, merre nem ajánlatos közlekedni, ha az ember meg szeretné élni a holnapot.





Karakterek

Leo egy nagyon kedvelhető és megérthető főszereplő. Ő a legnormálisabb az egész bagázs-ból, mégis mindig ott van a káosz kellős közepén. Persze ott vannak a különleges szemei, de ettől eltekintve tényleg egy teljesen átlagos srác. A barátaihoz nagyon hűséges, és alapjáraton segítőkész fickó, aki hirtelen és az akaratán kívül hatalmas erőkhöz jutott hozzá, aminek a használatához azonban igenis képes felnőni. Bár általában remegő lábakkal, mégis képes kiállni magáért és (egyre inkább) másokért is. És nagyon bírom a Libra összes tagját. Tényleg egy teljesen elborult bagázs számos különböző vérmérsékletű, természetű és hátterű karakterrel, akik mégis tökéletes csapatot alkotnak. Imádom a vezetőjüket, Klaust a maga gyakran morális kérdéseket feszegető monológjaival együtt. Itt egy hatalmas erejű férfi, aki hiába néz ki kissé vademberesen, mégis ő az, aki nyugodtan teázgat az irodában, miközben béké-

sen pötyög a számítógépén a papírmunkát végezve, és mindig, minden helyzetben próbál udvarias lenni. Hatalmas felelősség nyomja a vállát, de sosem rendül meg a hite a beosztottjaiban vagy a feladatában, sosem alakoskodik vagy manipulál másokat. Plusz nem hiszem el, hogy pont róla mondom ezt, de... volt egy rész, ahol egyszerűen cukinak nézett ki. Igen, az a fickó, aki vasrudakat állít meg fél kézzel, és egy este alatt levert vagy ötven fickót ökölharcban. Steven a Libra alvezére, aki nagyon jól kiegészíti Klaust. Amit Klaus a maga becsületessége miatt nem tehet meg, azt Steven intézi el diszkréten helyette. Steven képviseli gyakorlatilag a szürke zónát a csapatból, ő az, aki kézben tartja a dolgokat és gondoskodik arról, hogy egyik tag se kezdjen ámokfutásba. Ami nem túl egyszerű, lévén egyik tag sem normális, főleg mivel ott van még Leo újdonsült partnere, a nem is kicsit zakkant Zapp is. Zapp egy elég bárdolatlan és lobbanékony alak. Ő az a tipikus túlpörgött haver, aki állandóan mások idegeire megy, de

veszély esetén azért általában lehet rá számítani. Hozzájuk csapódik a későbbiekben Zed is, aki tökéletesen kiegészíti a párosukat. De a többi karakter is nagyon kedvelhető, például Chain, a vérfarkaslány, akinek kedvenc tevékenységei közé tartozik Zapp szívatása, illetve ott van még „Klaus úrfi” állandóan kötésekkel borított komornyikja, Gilbert is. Számos érdekes karakter bukkan fel még a sorozatban, és nem csak a Libra soraiból ki-kerülve, például a város kvázi „Jokerének” nevezhető Femt, aki szórakozásból szabadít különböző lényeket a városra, és mindezt a tévében jelenti be; valamint a gonosz trió másik két tagja, a megszállottan szerelmes Aligula és a „Kétségbeesés Királya”, akire az első évad főszála is összpontosít.

Megvalósítás

A sorozat zenéi, mind OP és ED, mind pedig aláfestő zenék tekintetében nagyon jók. Az openinget a Bump of Chicken *Hello, World!* című száma szolgáltatja, míg az endinget az Unison Square Garden *Sugar Song to Bitter Step*-je adja. A grafika maga szintén egyedi és általában nagyon jól néz ki, Leo szemei nagyon részletesek és gyönyörűek, illetve a harcjelenetek is jól megkoreografáltak, nagyon pörgősre sikeredtek. Tényleg rengeteget zúznak benne, repkednek a felhőkarcolók és az autók is, de minden részlet jól ki van dolgozva, és az alattuk lévő zene is nagyon stílusos. A karakterek kinézete szintén nagyon jó, a főszereplők egyediek. De mellettük számos szörny is rohangál az ut-

cákon, ennyi különböző lényt legutóbb talán csak a Gintamában láttam császkálni. Igazából a Kekka Sensenből is el tudnék viselni egy neverending sorozatot, még ha ezzel le is kéne rombolni az egész várost még pár százszor ebben a tempóban. Az utolsó részben viszont volt egy elég feltűnő állókép vagy fél percig, de ezt talán kárpótolja, hogy a vége 46 percesre sikeredett. Bár így azoknak, akik hétről hétre nézték az animét, nem volt túl nagy szerencséje – mivel a hosszú játékidő miatt csak három hónappal a 11. rész leadása után tudott adásba kerülni.

Összességében ez egy nagyon szórakoztató, izgalmas és elborult sorozat, tele szerethető és érdekes karakterekkel. 2016-ban és 2018-ban pedig egy-egy nagyon hangulatos OVA-t is kapott, ráadásul 2017-ben jött ki a második évada, ahol még mindig tudták hová fokozni a sorozat zsenialitását.



Cím: Kekka Sensen

Angol cím: Blood Blockade Battlefront

Év: 2015

Hossz: 12 rész

Műfaj: akció, szupererő, kaland

Értékelés: MAL: 7,63 / imdb: 7,3



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



A soldier in tactical gear, including a vest and a watch, is shown in profile, holding a rifle. He is standing in front of a large, ornate building with many windows. In the background, a helicopter is flying, and a bright light source, possibly the moon, is visible in the sky. The scene is set at night or in a dark, overcast environment.

anime

A KAPTÁR ANIME TRILÓGIA

Írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)



Mostanság elég kevés animét szinkronizálnak le magyarra, ennek ellenére a Kaptár filmek közül eddig mindhárom megjelent DVD-n és BD-n is. A nagysikerű japán videojátékszéria alapján készült animációs filmekből kettőt a Digital Frontier stúdió készített, aminek nagyon erős a számítógépes grafikai részlege, olyan műveket alkottak, mint az Appleseed filmek vagy a Gantz: O. A harmadik már a Marza Animation Planet műve, akik még kevés filmen dolgoztak (a 2013-as Captain Harlock film és az élszereplős Sonic, a sündiszó). Az élszereplős filmekkel ellentétben ezek a videojátékok univerzumában játszódnak, azaz kiégsítik őket.

A Kaptár 4: Bioterror (2008)

7 évvel járunk a Raccoon Cityben történt katasztrófa után. Az elnök anti-bioterror programot indít. A WiiPharma gyógyszervegyészeti társaság új kutatóbázist épít Harvardville-ben, ami nem tetszik Dr. Curtis Millernek, aki maga is a cégnek dolgozik. Kiderül, hogy a WiiPharma titkos emberkísérleteket folytat Indiában, és Ron Davis szenátor támogatja őket. Egy terminálban megjelenik egy zombi, majd egy repülőgép is becsapódik. Claire-nek kell kezébe vennie az irányítást, amikor már csak négy élő ember marad az épületben. Később Claire és Leon a Raccoon Cityben történtek óta először találkoznak. Ez a terrorakció viszont még csak a kezdet...

Claire Redfield a TerraSave-nek dolgozik, az emberjogi aktivisták egy csoportjának. Bátor és kedves. A Raccoon City támadások túlélője, éppen ezért kiváló harcos.

Ron Davis a beképzelt szenátor, aki hátráltatja a többieket. A hatalmasokat képviseli, akik kényük-kedvük szerint bármit megtehetnek. Bár nem ő a főellenség, fontos szerepet játszik a kialakult helyzetben.



Leon S. Kennedy különleges ügynök a fehér házból. Kimért és profi, ért a zombikhoz.

Akcióhorror annak erényeivel és gyengeségeivel. Vannak, akikről már az elején tudjuk, hogy csak azért szerepelnek, hogy meghaljanak (pl. rendőrök), és akad a klasszikus robbanás előli elugrás is.

Az animáció egy az egyben a videojátékokat idézi, csak szebb. Az arcok éppen ezért lehetnének kifejezőbbek, de ez húsvér színészekkel is előfordult már, úgyhogy elnézhetjük neki.

Az Umbrella Corporationból elterjedt T-vírus változtatja zombivá az embereket, aminek egy változata, a G-vírus jelenik meg. Ennél több a filmből nem derül ki róluk, csak az, hogy a G-vírus nagy csúnya szörnyé változtat.

Hamar kiderül, hogy talán nem is olyan rossz a WiiPharma, mint elsőre tűnik, és a TerraSave-nek sem minden tette jó, nemes célja ellenére. A terroristák is csak azt akarják, hogy mindenki megtudja az igazságot. Semmi sem fekete vagy fehér.

Elég fordulatos film szörnyes játékadaptációhoz képest. Nem feltétlenül az egyszerűség kategória.

A filmhez ajánlott a *Resident Evil 2* videojáték ismerete a karakterek, a Raccoon City katasztrófája és főleg az esernyős poén miatt. Bár utóbbihoz már az élszereplős filmek is elegek.





A Kaptár: Kárhozat (2012)

A Szovjetunió bukása után a Kelet-szláv Köztársaság független állammá vált. Az oligarchák irányították a kormányt, minek következtében a társadalmi különbségek forradalmat robbantottak ki. Szvetlana Beliková, az első női elnök tüzszünetet kötött a forradalmárokkal, de 2010-ben kiderült, hogy a lázadók területe fontos nyersanyag lelőhely, ezért lerohanták a katonák. 2011-ben szörnyek csatlakoznak a harcokhoz. Leont a fel-



jebbvalói visszahívják Európából, de a kötelességtudat nem engedi, hogy otthagyja a bioorganikus fegyvereket. Egy parkolóban egy lény majdnem meg is öli ezért, de egy terrorista testvérpár, Buddy és JD megmenti...

Az elején gyönyörű a festett bevezető. Külön dicséretre méltó, hogy közben a stáblistát cirill betűkkel is kiírják, utalva a szovjet helyszínre. Érdekes környezetet teremt a fiktív kelet-európai posztszocialista ország az amerikaellenességével. Pláne, hogy a főszereplő, Leon az államokból érkezett.

JD karaktere miatt kicsit könnyedebb az elődjénél. A kövér, kíváncsi, amerikaímádó terrorista hamar összehaverkodik Leonnal.

A testvére, Buddy a lázadók vezére. Nem kedveli Leont, mert az amerikaiak megölték a menyasszonyát.

Ada Wong, az ENSZ különleges ügynöke érkezik az országba kezelni a helyzetet, aki már régebről ismeri Leont.



Szvetlana az emberei nélkül is veszélyes ellenfél. Nem csak egy újabb sablon gonosz zsarnok, mint amilyen Ron Davis volt.

BOF: tenyésztett bioorganikus fegyverek. Csúnya szörnyek, lehetetlen őket irányítani, de egy új technológiával mester-szolga kapcsolat hozható létre egy ember és a bioorganikusok között.

Mellettük vannak még pirosszemű, csápos és nagyszájú zombik, melyek némelyike a *Parasyte* anime rémeire emlékeztet. Illetve akadnak még nagyobb, sápadt óriások is.

Kevésbé horror, inkább akciófilm. Ada Wong és Szvetlana Beliková verekedése meglepően jól koreografált. Annál már csak a végső harc sikerült látványosabbra.

Az animáció nem változott az előző filmhez képest, csak véresebb lett a több harc és kevesebb történet miatt. Egy szálon fut a történet,

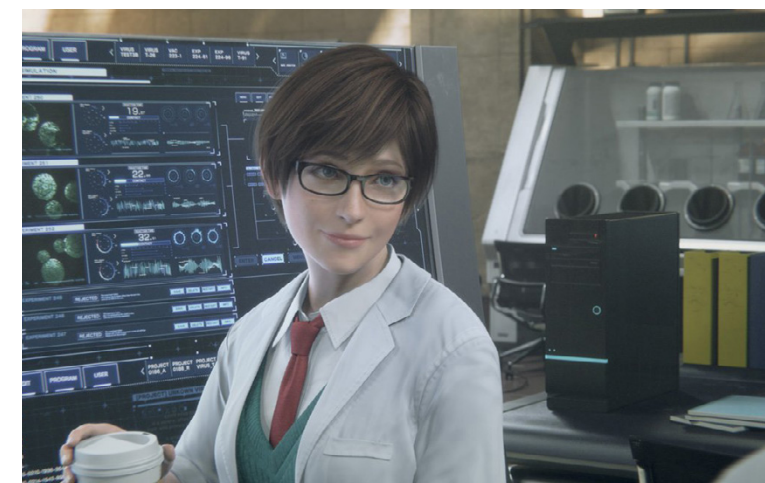


ami egyszerűbb, mint az előző volt. Ez már inkább az egyszerűségi kategória.

A zenék terén viszont történt némi fejlődés, több jelenet is elképzelhetetlen lenne nélkülük. Mivel a *Resident Evil 6* videojátékot vezeti fel, annak ismerete javíthatja a mű élvezeti értékét.

A Kaptár: Vendetta (2017)

Mexikóban Glenn Arias BOF-eket árul. Cathy White ügynök és fia eltűntek. Chris Redfield és csapata megy kiszabadítani őket, de csúnyán elkésnek. 4 hónappal később Chicagóban Rebecca Chambers professzor kifejleszti az A-vírus ellenszerét, amikor Arias zombijai rátámadnak. Chris csapata menti meg, de aztán a coloradói Sziklás-hegységben mégis sikerül elrabolniuk a zombiknak, így Chrisre és Leonra hárul a feladat, hogy kiszabadítsák, közben pedig megállítsák Ariast...



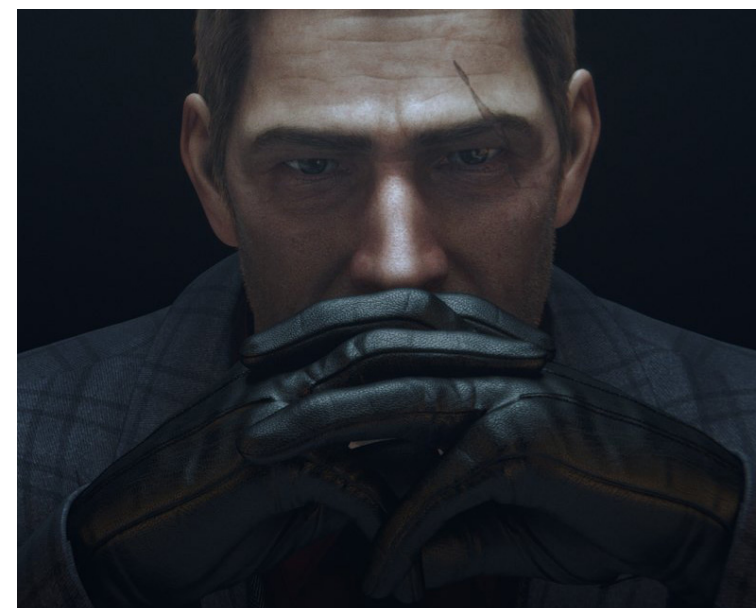


Nincs bevezető szöveg, mint a korábbiaknál.

Arias a Neo Umbrella cég tulajdonosa, aki megőrült a szerelme elvesztése miatt, miután a kormány lebombázta az esküvőjét. A Los Illuminatos terrorszervezet felbérelte, hogy zombizza meg az embereket egy újabb vírussal. Az új zombijai már képesek megkülönböztetni a társaikat az ellenségeiktől.

Chris Redfield a bioterror-elhárításnál dolgozik, és ő Ariason akar bosszút állni, amiért brutálisan lemészárolta a csapatát. Úgyhogy mindkét oldalt a bosszú fűti, innen ered a vendetta cím, aminek jelentése vérbosszú.

Rebecca Chambers Raccoon Cityben volt orvos, és pechére nagyon hasonlít Arias elhunyt menyasszonyára.



Ez már inkább horror, mint a korábbiak. Sokkal félelmetesebbek a zombik (pl. félbetépett aszszony), amik nemcsak úgy ész nélkül sétálgatnak, hanem vadásznak is, vannak halálos csapdák is. Legalábbis az elején. Aztán a végére megint inkább lövöldözős-robbantgatós akciófilm válik belőle.

Emellé társul a korábbi filmeknél részletesebb, a stúdióváltás miatt kissé másabb jellegű grafika. Végre nem egy kétezertizes évek eleji videojáték szintjén van. A végső csata New Yorkban a leglátványosabb, a zombikutyák is üdítően hatottak.

Érdekesen indul, azonban sajnos a végére a szokásos kliséket használja ez is. Meghagyja a folytatás lehetőségét, de már elég volt belőle ennyi is. Hiába a szép kinézet és a még több akció – amiből eddig is sok volt – filmet nem azért néz az ember, amiért videojátékot játszik.

Resident Evil 4D Executer (2000) és Resident Evil 4: Incubate (2006)

Készültek már korábban is „filmek”, de azokhoz okkal nincs szinkron, kis költségvetésűek, és mai szemmel már nézhetetlenek, annak ellenére, hogy akadnak bennük érdekes megoldások, mint például a csótányperspektíva, és horrornak elég jók.

Összességében egy egységes trilógiáról van szó, ami még ha nem is kiemelkedő, jól kiegészíti a játékokat. Más videojátékszériák rajongói is örülnének, ha saját kedvencükből készülnének hasonló filmek.

Cím: A Kaptár: Bioterror, Kárhozat, Vendetta

Hossz: 3 film

Év: 2008, 2012, 2017

Műfaj: akcióhorror

Értékelés:

MAL: 7,07, 7,23 és 7,10

ANN: 6,925, 7,310 és 6,091

AniDB: 4,89, 5,42 és 4,93

Imdb: 6,5, 6,5 és 6,3

források:

[Animeaddicts](#)

[Residentevil Fandom](#)

ANIMEGUN
Az animék fegyvertára

anime

OSHIETE! GALKO-CHAN!

Írta: Yuuko





Vannak olyan minisorozatok, amelyeknél az ember sajnálja, hogy nem kaptak rendes 24 perces képernyőidőt, mert még szívesen nézte volna őket tovább. Az Oshiete! Galko-chan! talán nem a legjobb példa erre, mivel a sorozat témája elég megosztó lehet, de én mindenesetre még szívesen néztem volna belőle több részt is.

A gyaru, az otaku és a gazdag kisasszony bemegy az iskolába

Ja, hogy ez nem egy vicc, hanem maga a történet? Az anime három lány iskolás minden napjaiba enged bepillantást, de rajtuk kívül még az osztályuk többi tagja is kap pár percnyi képernyőidőt, ami a 7 perces részek miatt teljesen szó szerint értendő. A lányok valódi neveit az anime alatt nem tudjuk meg, beceneveik egyúttal a karaktertípusukat is jellemzik. A főszereplő a Galko (Garuko) névre hallgat, amiből a tapasztaltabb animések rögtön leszűrhetik, hogy a gal/gyaru stílusirányzat követője. Nagyon kedves és közvetlen lány, bár kissé felszínesnek tűnhet, de mindenkivel hamar megtalálja a közös hangot, emiatt – és a srácok között a kinézete miatt is – elég népszerű az osztályában. Otako, aki természetesen egy otaku, aki annak ellenére, hogy többnyire csendben meghúzza magát az osztály egyik sarkában, mégis szépen lassan Galko legjobb barátnőjévé válik. Ő képviseli a józan észet a csapatban, mivel a baráti társaság harmadik tagja, Ojou szintén kissé üresfejű. Ojou a tipikus gazdag lány, akit burokban

neveltek, kedves és barátságos, ugyanakkor kissé naiv is.

Azonban a lányok viselkedése olykor teljesen szembemegy a karaktertípusukkal, ezzel is parodizálva a sztereotípiákat. A kissé könnyűvérű lánynak kinéző Galko valójában egy házas animerajongó, a visszahúzódó otakunak tűnő Otako tényleg otaku, azonban kedvenc hobbija a barátai ugratása. A kissé üresfejű gazdag lánynak pedig rengeteg hasznos hobbija van, és sokkal előrelátóbb, mint amit gondolni lehet a viselkedéséből és kinézetéből.



De mi is az a gyaru?

Ez a japán utcai stílusirányzat az 1970-es években terjedt el Japánban, és a csúcspontját a 2000-es években érte el, azonban a mai napig nagy hatással van a japán divatiparra.

Nagyon sokféle változata ismert, de közös bennük, hogy képviselőinek külseje minden esetben ellentétben áll a tradicionális japán szépségideállal, ez a fajta hagyományok elleni lázadás pedig legfőképpen a fiatalokra jellemző. A stílus képviselői könnyen felismerhetők a festett szőke, esetenként barna hajról; feltűnő és élénk smink használatáról, valamint a túldíszített műkörmökről; a feltűnő, dekoratív ruhák és sok kiegészítő viseléséről. A gyaru stílust sokszor azonosítják a ganguróval, ami nem más, mint a gyaru szubkultúra egyik kategóriája, amelynek a legfőbb jellemzője a szoláriumozott, barna bőr. Mivel a japánok számára a fehér bőrszín a tisztaságot és a szépséget szimbolizálja, a társadalom nagy része előítéletekkel viseltetik bármelyik gyaru



stílus képviselőivel szemben. Ezt tovább fokozta a 1990-es években a médiában nagy port kavaró „enjo-kousai” jelensége (térítéses randizás), vagyis hogy a kogyaruk idősebb férfiakkal találkozgatnak, hogy a kapott pénzen tudják finanszírozni a kiegészítőik árát. A kogyaru (más néven kogal) eredetileg a gyaru stílus egyik, sokak szerint legelső alkategóriája, amely a középiskolás lányok körében volt a legelterjedtebb irányzat. Legfőbb jellemzője a rövid szoknya viselése évszaktól függetlenül, de a letolt zokni, illetve a festett haj is gyakran előfordult, amivel a szigorú iskolai előírások ellen tiltakoztak. Manapság a kogyaru kifejezés szinte teljesen elvesztette az önálló jelentését, és általában felváltva használják a gyaruval.

A kogyaru 1998-ban érte el a népszerűsége csúcspontját, utána a helyüket a gangurók vették át. A ganguro stílus 2000-ben volt a legnépszerűbb, de manapság is sokan választják ezt az irányzatot, vagy akár a két alkategóriáját, az extrémebb yamambát és a manbát.

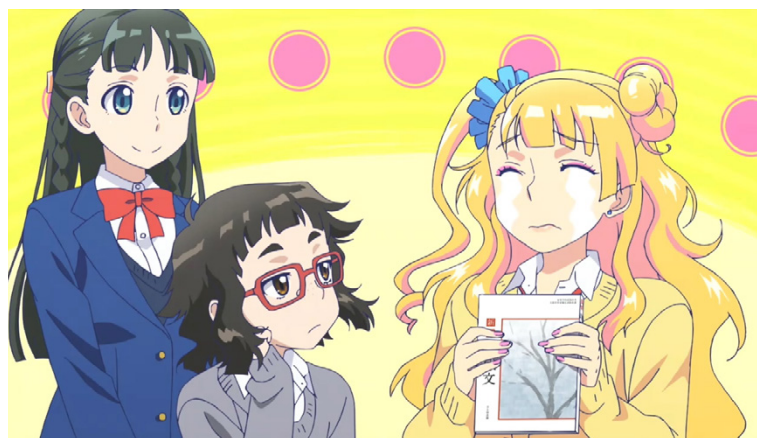




A képviselői többnyire szőke vagy narancssárga hajat viselnek, de természetesen a legfőbb stílusjegyük a barna bőrszín. Ezenkívül a szemük környékét és az ajkaikat is fehérre szokták festeni. A yamanba és a manba közös jellemzői a még sötétebb bőrszín, a fluoreszkáló színű ruhák viselése, a fehér rúzs, az apró öntapadós díszek és glitterek a szemek alatt, illetve az össze nem illő kiegészítők viselése. Azonban a yamamba stílus követői csak a szem feletti részt festik fehérre, míg a manba esetében a szem alatti részt is kifestik.

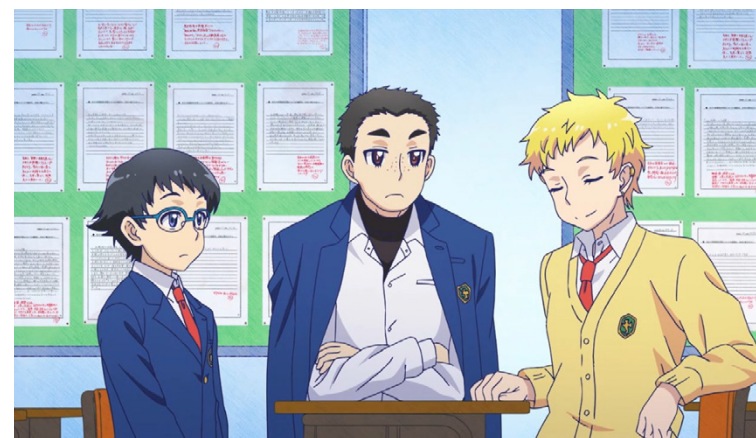
„Igaz, hogy az intelligencia és a mellméret fordítottan arányos egymással?”

Most előre lelövöm a „poént”, hogy nem, ez a vélekedés nem igaz. Azonban így már egyszerűbb lehet elképzelni, mi is magának az animének a fő témája. Minden részben több, szexuális töltetű legenda/kérdés/tévhit kerül elő, amelyek közül ha nem is a legtöbb, de néhány mindenkinek eszébe jutott kamaszként. Csak azt sosem hitte volna, hogy a japánok majd készítenek belőle egy animét, hogy aztán szépen megcáfolják, bizonyítsák vagy éppen simán meg is válaszolják őket. És mivel ezen kérdések nagy része a női testtel, konkrétan mellekkel kapcsolatos, nyíltan kijelenthetjük, hogy maga a sorozat a fanservice-re, illetve az ebből fakadó humorra épít. De hogy emiatt csak a férfi nézők tudnák élvezni a sorozatot? Nem mondanám, én nőként nagyon jól elszórakoztam raj-



ta. Bár nem mindenben, de sok tekintetben egyszerű azonosulni a női karakterek bármelyikével, a beszélgetéseik is szórakoztatóak és humorosak. Maguk a csevegések kiragadott részletek a diákok mindennapi életéből, hiszen azért nem mindenkinek jár állandóan ezen a témán az esze.

Az osztály többi tagja sem csak a háttér beépítésére szolgál, mindenki egyedi kinézettel és – még ha nem is részletesen kidolgozott – személyiséggel rendelkezik, valamint az ő interakcióikba is betekintést nyerhetünk. És annak ellenére, hogy néhány srácot közülük időnként felpofoztam volna, őket is lehetett kedvelni. Illetve bár gyaru mivolta miatt Galko is kapott pár előítéletes megjegyzést, mégis alapvetően minden osztálytárs hozzáállása nagyon pozitív volt, és nem csak Galko irányába. Kissé ki is parodizálták benne az előítéleteket, például amikor a legtöbbször azt hiték, hogy azért fáradt, mert éjszaka férfiakkal szórakozott, Galko lazán benyögte Otakónak, hogy éjjel lemaratonozott egy 24 részes animét.



Az biztos, hogy megragadja a figyelmet

A rajzolás nagyon kellemes, szép pasztellszíneket használtak benne, minden karakter máshogyan néz ki. De természetesen Galko kinézetére figyeltek a legjobban, és még női szemmel is nagyon dekoratívra sikerült az ábrázolása. A zene is illik a sorozathoz, a rövid openinget Galko, Otako és Ojou seiyuu éneklik, elég furcsa, de meglepően fülbemászó szám. Illetve minden opening után van egy kis bemutató, ahol különböző apróságokat tudhatunk meg a főszereplő lányokról. Galko seiyuuja Waki Azumi, aki többek között még az *Ao-chan Can't Study!* és a *Meddlesome Kitsune Senko-san* főszereplőjeként lehet még ismerős, de ő kölcsönzi a most futó *Tokyo Revengers*ben Tachibana Hinata hangját is.

Galko karaktere nagyon szimpatikus, bár kicsit szerencsétlen, és a kinézete miatt sokan előítéletesek is vele, de ő igyekszik mindenkivel megtalálni a közös hangot, emellett pedig nagyon



bájos és meglepően ártatlan lány. Otako és Ojou szintén kedvelhető karakterek, szeretik kicsit megviccelni és zavarba hozni a másikat, de ki nem csinálta ezt a suliban a barátaival? Összességében ez egy szórakoztató és humoros minisorozat kissé érdekes témákkal, azonban mindezt teljesen természetesen találja, és nem csak értelem nélküli fanservice az egész.

Cím: Oshiete! Galko-chan

Angol cím: Please tell me! Galko-chan

Hossz: 12 x 7 perc

Műfaj: slice of life, vígjáték

Értékelés: MAL: 7,10

[Gjaru szubkultúra - magyar wiki](#)

[Gjaru szubkultúra - angol wiki](#)

[tvtropes - GjaruGirl](#)



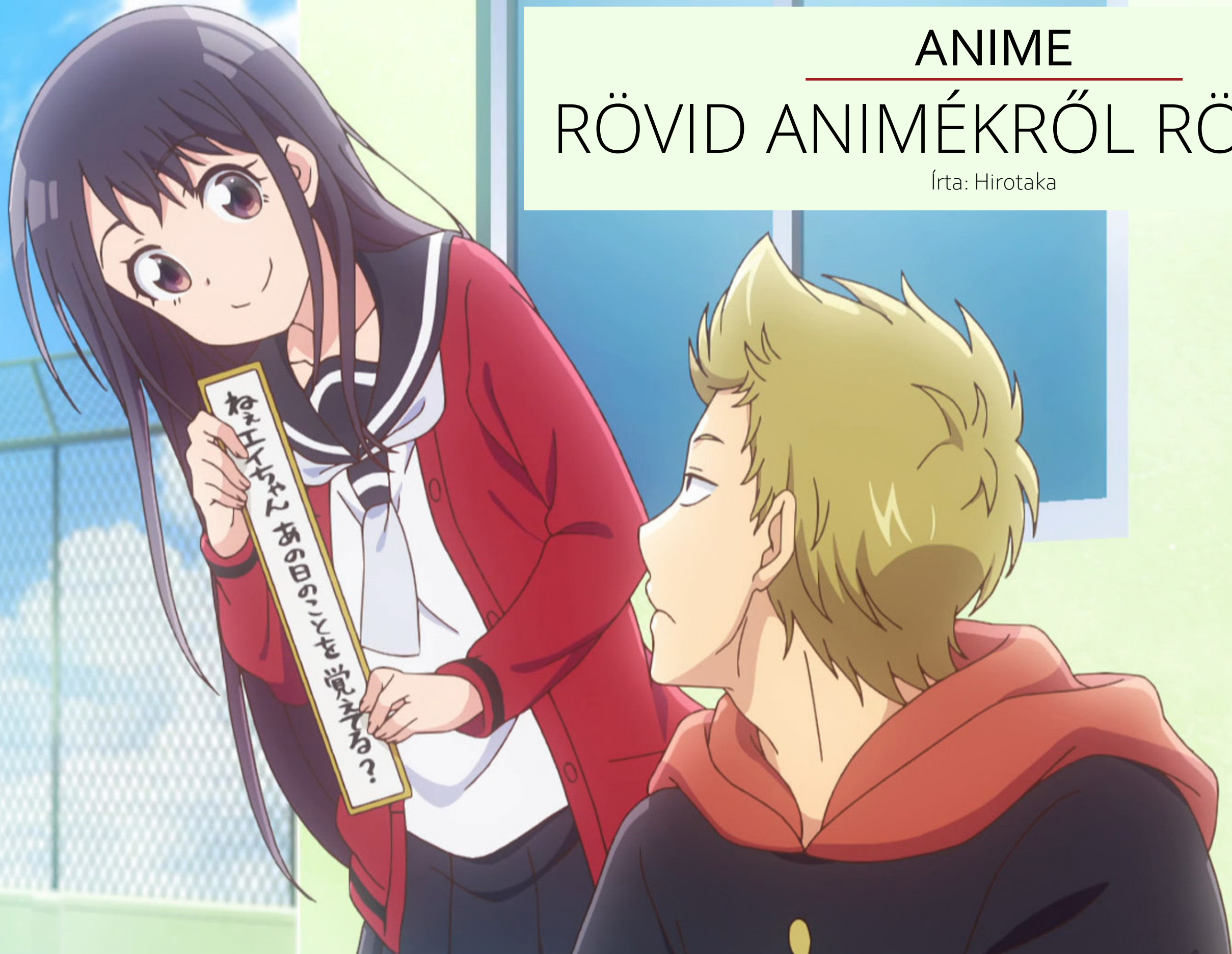
ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



ANIME

RÖVID ANIMÉKRŐL RÖVIDEN

Írta: Hirotaka





Előfordul, hogy nincs mindig időnk vagy kedvünk még egy átlagos animesorozat megnézésére sem, sőt filmre sem, mert az meg túl egybefüggő történet két órába sűrítve. Ezeket helyettesítik a short animék, amik többnyire epizodikus részekkel operálnak; ahol mégis összefüggő sztorit kapunk, ott az annyira egyszerű, hogy nem kell sok agysejtünket megmozgatni hozzá. Céljuk az egyszerű szórakoztatás.

Szezononként mindig akad pár ilyen short, sokuk meglehetősen bugyuta, de vannak kimonodottan kedves, szerethető, vicces történetek is. Én csak párat emelek ki ebben a cikkben, amiket kedvelek.

Breakers

Kezdjük egy sportanimével, ami kicsit más, mint a többi. Ebben a szereplők nem bishik, nem versenybajnokok, hanem valamilyen testi fogyatékkal élő fiatalok. Egy vak lány, egy tolószékes fiú, egy féllábú srác és egy fél karú fiú, akik valamilyen baleset során kerültek ebbe az állapotba, így álmuk a sportolói karrierről gyakorlatilag szertefoszlott. Narita Ren a tudományt és a pszichológiát egyesíti, hogy újból lelket öntsön a srácokba, és bevezeti őket a paraspotok világába. Segítségére van Tama, a vicces és szarkasztikus AI. Az animében látunk kerekesszékes kosárlabdát, magasugrást, csörgőlabdát és úszást. Adott epizódonként váltunk majd sportot és karaktert, közben pedig láthatjuk, hogy a szereplők a teljes



kétségbeeséstől hogy jutnak el a reményekkel teli sportos jövőhöz.

A megvalósítás egyszerű, de short animéhez képest teljesen rendben van. A téma szerintem nagyon egyedi, és érdemes belegondolni a karakterek helyzetébe. Jó, hogy ezzel is foglalkozik anime.

16 rész 8 perc
Albacrow
original
sport
2020 tél

Gaikotsu Shotenin Honda-san

Lépünk át a humor színpadára és lessük meg, milyen egy japán könyvesboltban dolgozni. Nos, nem egyszerű. A Honda-san karikatúraszerűen ábrázolja a könyvesbolti dolgozót, ugyanakkor kimondottan reális is. Igen, tényleg probléma, ha valaki angolul keres egy könyvet, és próbál segítséget kérni. Nos, akkor kicsit belaggol a rendszer szegény boltos fejében. A Honda-san teljesen epizodikus, és minden percét a könyvesboltban töltjük: látjuk, hogy érkezik az áru, hogyan teszik ki a polcra, de az utórendeléseket és az egész logisztikát is. Ez érdekes és mókás is egyben, de külön színfolt a vásárlók sokfélesége - igen, tényleg nincs két egyforma ember. A sorozat alapja egy négykötetes webmanga, ami 2015 és 2019 között futott, az alkotója, ki nem találnátok: Honda-san. Az anime grafikája teljesen illik ehhez a gag stílushoz, hasonlít a Gokushufudoura (engem leginkább mozgó kivágott papírfigurákra emlékeztet, de annál azért jobb, bevallom, szeretem ezt a stí-



lust). A Honda-san anime tökéletes kikapcsolódás egy nehéz nap után; epizódonként több kisebb szituációt kapunk, így több szegmensét megismerjük a könyvesbolti eladók nehéz mindennapjainak.

12 rész 11 perc
DLE
webmanga alapján
vígjáték, slice of life
2018 őszi





Uchuu Senkan Tiramisu

Nem, ez az anime nem a sütiről szól, és lányok sem birkóznak tiramiszuban. Viszont kicsit kakukktojás itt ez a cím, ugyanis nem tudom jó szívvel mindenkinek ajánlani, mint a többi, mert sokaknak nem fog tetszeni, vagy nem értik minden poénját/utalását, ami persze nem hiba.

Ez az anime főként a mecha rajongóknak fog igazán bejönni, akik ismernek legalább 1-2 Gundam, esetleg Macross sorozatot vagy más mechákat. Ugyanis a Tiramisu ezeket akarja pa-



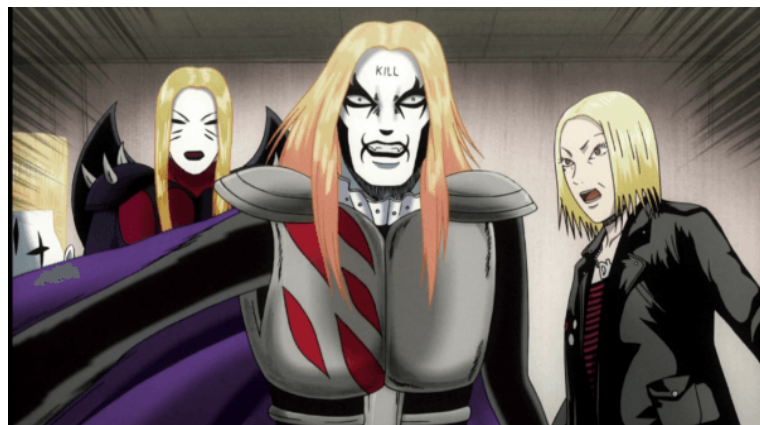
rodizálni, és remekül is teszi. Az abszurditása mechatudás nélkül is szórakoztató, ha valaki vevő az elborult poénokra, de igazán érteni nem biztos, hogy fogja, miért is lett a poén olyan amilyen.

A történetben a Tiramisu úrhajót követjük nyomon, ahogy tevékenykedik, és annak ász pilótáját, Subarut, akinek mindene a mecha pilótafülkéje: ott eszik, alszik stb. Gyakorlatilag paródiából paródiába esünk, mint egy Leslie Nielsen filmben. Ha pedig feltűnt, hogy Subaru neve egy autómárka is ugyebár, akkor elárulom, hogy a bátyja neve Isuzu.

A Gonzo közepes grafikával, két évadot gyártott a jelenleg is futó mangához, remélhetőleg még lesz folytatás.

2 évad: 13 rész és 7perc / évad

Gonzo
webmanga alapján
vígjáték, sci-fi, mecha
2018 tavasz



Detroit Metal City

Maradjunk az elborult poénoknál és egy kicsit régebről is merítsünk. A tapasztaltabb animések, biztos, hogy ismerik a Detroit Metal City animét. Van benne némi történeti előrehaladás, de azért ez is epizodikus, részenként két szituációt is kapunk, a kiégés pedig garantált.

Negishi Souichi zenészi álmokkal költözött a nagyvárosba, egy csendes, szerény, visszahúzódozó figura, aki inkább a nyálas zenét kedveli, és ilyen bandában is akarna zenélni...DE.....végül ő lesz Johannes Krauser II, a DMC death metal banda frontembere, akik halálról, erőszakolásról és hasonló „életigenlő” témákról énekel. Jó nagy kontraszt mi? Az animében többször előjön, hogy Negishi mennyire nem akarja ezt, pedig állati jól csinálja, és az elvakult rajongók miatt még jól is jön ki a problémás helyzetekből. A poénok totál agyatlanok, sokszor fájnak is, viszont vigyázzunk, hol nézzük, tartalmaz NSFW jeleneteket. A grafika ahhoz képest, hogy short és már 13 éves, teljesen



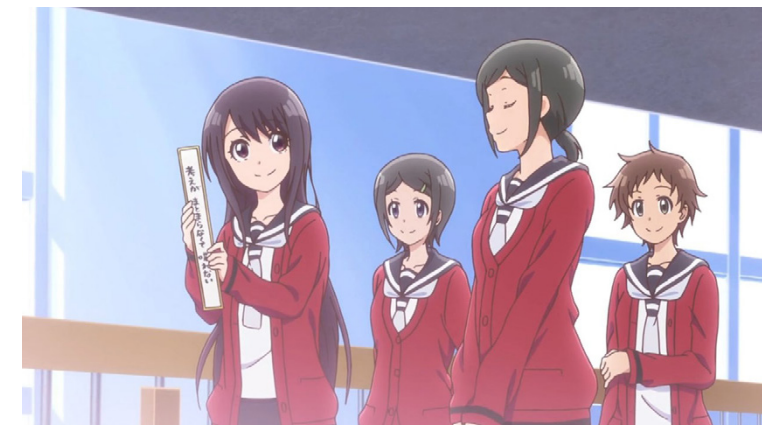
jó, az animáció persze erősen limitált, és inkább manga stílusú, de illik hozzá.

12 rész és 13 perc + 1 special

Studio 4C
manga alapján
vígjáték, zene
2008 nyár

Senryuu Shoujo

A kitérő után gurítsuk vissza magunkat egy normálisabb és nagyobb réteg számára fogyasztható kerékvágásba. A Senryuu Shoujo egy szimpla sulis slice of life egy kis romantikával, és elképesztően aranyos. A felépítése, mint bármelyik sulis SoL-é: vagyunk és örülünk magunknak, különféle mókázások közepette - amit ilyenkor csinálni szoktak a karakterek. Különlegesség, hogy főszereplőnk, Nanako (a többi karakterrel együtt az irodalom klub tagja) nem beszél, hanem táblákra írt versekkel, senryukkal kommunikál.





Elképesztően szerethető karakter, ahogy a többiek is kedvelhetők.

Fontos még Eiji, aki nagy huligán hírében áll, de egy jámbor figura, és persze odáig van Nana-kiért, csak, ahogy az lenni szokott, kissé nehezen megy a dolog. Az anime készítésekor a manga még futott, de azóta lezárták, folytatásról viszont nem tudni.

A grafika egyébként szép lett. Aki rövid slice of life-ra vágyik, annak ez tökéletes lehet.

12 rész és 13 perc
Connect
manga alapján
vígjáték, romantika, slice of life
2019 tavasz

Niji-iro Days

Az utolsó címünk is egy romantikus slice of life, és talán ez a leghosszabb darab is. A szereplőink négy fiú és négy lány. Gyakorlatilag ebben az



esetben is az idilli iskolai életüket szemlélhetjük: ahogy egymásra találunk a szereplők - valakinek könnyebben megy, valakinek kicsit nehezebben, de egy teljes mértékben szórakoztató címről van szó. Biztos mindenki megtalálja köztük a kedvenc párját. A szituációk részen belül itt is változnak, hogy ne legyen túl egysíkú a sztori, szóval összefüggő történetre ne nagyon számítsunk. Teljesen szokványos grafikát kapott az anime, tartja az elérhető szintet, a manga szerencsére lezárt, de nem lett végigadaptálva.

24 rész és 13 perc + 1 OVA
Ashi Production
manga alapján
vígjáték, romantika, slice of life
2016 tél

Ennyi fért bele most ebbe a cikkbe, de valószínűleg lesz még egy a következő számban, hiszen kimaradt pár hasonló ajánlatom. A legismeretesebb talán a Chi's Sweet Home, ami akár egy teljes



cikket is megérdemelne, valószínűleg hosszabban írok majd róla. A noname Clione no Akari, ami eléggé drámai, de nekem tetszett, a pár éves, de akkor is szórakoztató Manga-san to assistant... valamint a horror szerelmeseinek a talán nem is annyira jó Yami Shibai, de erről majd legközelebb. Lezárásként azért álljon itt egy plusz cím, amiről azért nem írok, mert már született róla egy teljes cikk a 34. számban ez a Yama no Susume, amiben lányok túráznak szebbnél szebb hegyeken. Olvasátok el a cikket, és nézzétek meg az animét, már három évadja van, és be van jelentve a negyedik.



Breakers



Gaikotsu Shotenin Honda-san



Uchuu Senkan Tiramisu



Detroit Metal City



Senryuu Shoujo



Niji-iro Days



anime

OHOSHI-SAMA NO RAIL

Írta: xZsoltixf (Sailor)





Az Ohoshi-sama no Rail egy 1993-as animefilm, amit a Madhouse készített és Hirata Toshio rendezett, Kobayashi Chitose önéletrajzi ihletésű regényéből.

A történetről elég nehéz spoilermentesen írni, de megpróbálom. Szóval a cselekményünk kb. a jelenben kezdődik (nyilván a mű korából adódóan egy sokkal régebbi jelenben), ahol a főszereplőnk, Chitose egy színházi előadásra készül. Miközben készülődik, a TV-ben Kínában ragadt háborús árvákról beszélnek. Erre Chitose visszaemlékezik a gyermekkorára, ahol ő is járhatott volna úgy, mint az elárvult gyerekek. 1940-be ugunk, ahol Chitose még kislány, szüleivel és húgával, Mikóval élnek a koreai Shinuijuban, ami a háború következtében akkoriban japán megszállás alatt volt. Itt viszonylag gondtalanul él, az elején mit sem tapasztalva a háború szörnyűségeiből, majd később egyre kisebb dolgokban kezdi már érezni, hogy itt valami nincs rendben. Ezek végül



odáig vezetnek, hogy az édesapjának be kell vonulnia, majd egy hatalmas tragédiában teljesednek ki, valamint Chitosének meg kell tapasztalnia egy erősen életveszélyes szituációt is. Ettől többet ezekről nem szeretnék írni, mivel ez is eléggé spoileres. A film második felében a háború véget ér, és Koreát megszállják az oroszok, így az ott élő japánok hontalanná válnak. Ezek után azt követhetjük nyomon, hogy Chitose és családja hogyan szöknek meg több emberrel együtt.

A történet dióhéjban ennyi, de nézzük a megvalósítást. A művet Hirata Toshio Madhouse veterán rendező felügyelte, aki remek munkát végzett. A szintén a Madhouse által gyártott Kin no Tori című animefilmjével már kitörölhetetlenül beírta nevét az emlékezetembe, ugyanis annak a vizualitása hiánypótló. Ezek után ettől a filmtől is voltak elvárásaim, amiket meg is ugrott. A karakterdizájnért Kanemori Yoshinori felelt, aki többek között Urasawa Naoki Yawara című animéjének volt a karakterdizájnere, és Urasawa stílusa itt is visszaköszön, ez persze vegyül a főszereplő ghiblis, valószínűsíthetően *Szentjánosbogarak sírja* ihletésű megjelenésével. A seiyuuk is remek munkát végeztek, a főszereplőt egyébként Takanori Yoshino (Nadia, Eren anyja) szólaltatta meg. Rajta kívül visszaköszön még Sakamoto Chika és Han Keiko hangja is.

Szerény véleményem szerint a film nem egy kiemelkedő darab, de figyelmet mindenképpen érdemel, és szerintem jogosan. Az interneten alulértékelt, ezért is álltam be az éltetők sorába.

Nagyon jól mutatja be egy kisgyerek szemszögén keresztül a háború borzalmait, fokozatosan, szépen felépítve. Erőteljesen van ábrázolva, hogy ember embernek farkasa lehet ínségidőben, valamint ami nagyon tetszett, hogy nem glorifikálja egyik ország háborús tetteit sem, a japánok bűnei ugyanúgy visszaköszönnek.

A film egyébként nem hosszú, olyan 1 óra 18 perc, szóval hamar meglehet nézni. Én mindenkinek meleg szívvel ajánlom, aki szereti az ilyen eldugott különlegességeket. 8/10



Angol cím:

Rail of the Star: A True Story of Children

Év: 1993

Hossz: 79 perc

Stúdió: Madhouse

Műfaj: Historical, Drama





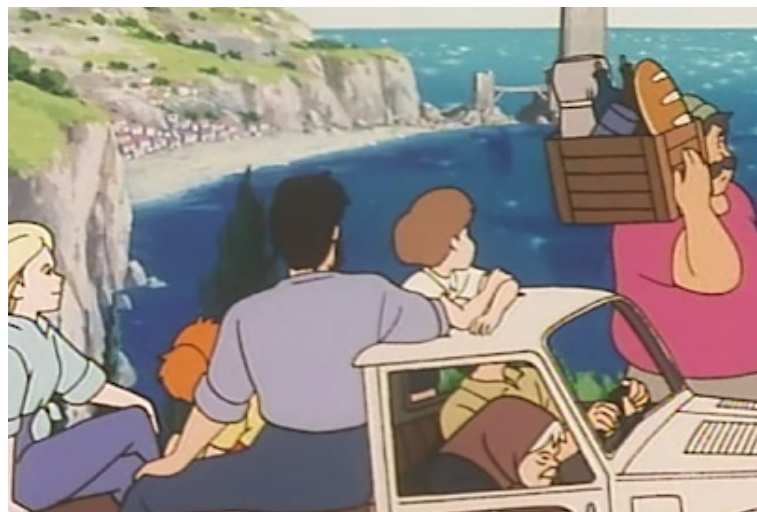
anime

NANATSU NO UMI NO TICO

Írta: xZsoltixf (Sailor)



A *Nanatsu no Umi no Tico* egy 1994-es kaland anime sorozat, ami a *World Masterpiece Theater* műsorprogram keretében futott, A *Nippon Animation* gyártásában. A *World Masterpiece Theater* egy olyan olyan program volt 1969 és 1997 között, majd ismételten 2007 és 2009 között, amely klasszikus irodalmi műveket adaptált animeként. Az első ilyen anime az eredeti *Dororo to Hyakkimaru* volt, ami mangából készült, de inentől kezdve jöttek a könyvek és a *Heidi* 1974-es sikere után nem volt megállás.

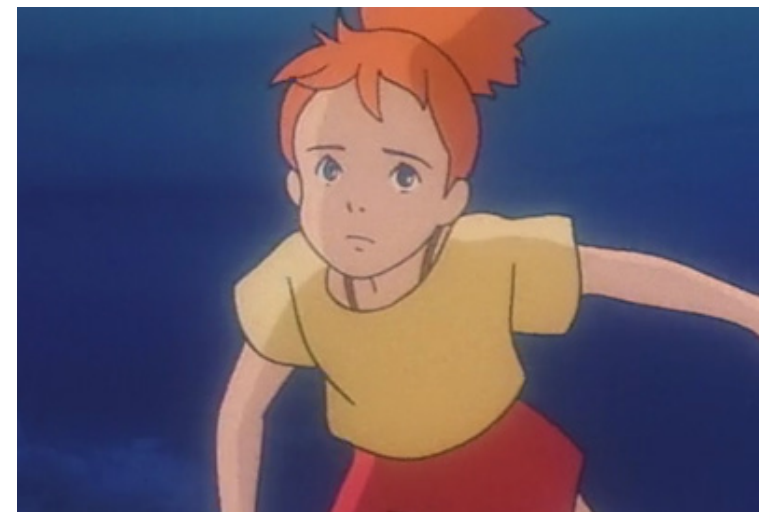


A címszereplő anime meg igazából a *Dororóval* karöltve a második kivétel az irodalmi alapos dologból, ugyanis ez egy eredeti, évfordulós darabja a programnak. Itt megjegyezném egyébként, hogy a program kezdete óta minden évben más volt a címvariánsa, de az emberek leggyakrabban *World Masterpiece Theater*-ként utalnak ezekre az animékre. Plusz ez az anime hivatalosan a 20. évfordulóra készült - annak ellenére, hogy '69-ben indult a program, a japánok mégis az 1974-es *Heidi* sikerétől számítják a WMT-t. Szóval ez valahogy így jöhetett létre, de akit érdekel, utánanézhet, ugyanis be kell vallanom, hogy a témában a maximális utánajárásom eddig terjedt.

Áttérve az animére, történetünk Amerikában, San Fransiscóban kezdődik. Itt megismerhetjük vörös hajú hősnőnkét Nanami Simpsonst és édesapját Scott Simpsonst, akiknek tengerbiológiai kutatóhajójuk van, és ezzel járják a hét tengert. A csapatukba tartozik még az olasz származású

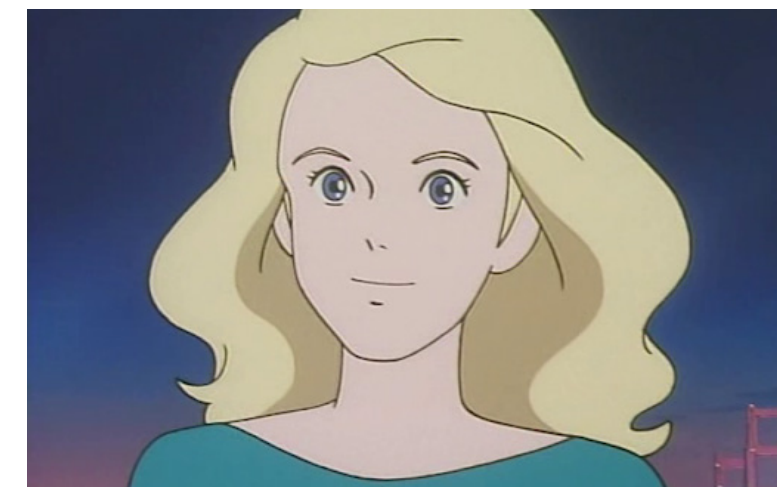
Al és nem utolsó sorban Tico, a gyilkosbálna, aki Nanamival együtt cseperedett fel, ezért veszélytelen az emberekre. Itt meg kell jegyeznem, hogy Nanami kiskora óta játszik Ticóval, így nem szenved dekompressziós betegségtől, valamint nagyon, embertelenül sokáig tud a víz alatt lenni oxigénpalack nélkül.

San Fransiscóban viszont kitör a pánik, ugyanis egy cápát észlelnek a part közelében. Itt jön a képbe a következő főszereplőnk, Cheryl Melville, aki a híres Melville vállalat vezérének a gazdag lánya. Cheryl megszállottan rajong a kalandokért és ebben a cápás történetben is egyből ezt látja meg, így feltesz rá, hogy becserkész. Cheryl komornyikja pedig James, aki jellemzően túlaggódja a dolgokat. Végül zajlanak az események, és úgy hozza a sors, hogy Cheryl csatlakozik Nanamiék csapatához, így együtt járják a világot, hogy felkutassák a több nép folklórjában is szereplő ragyogó bálnát. Igen, ragyogó bálnát, ezt a



legendás állatot keresi Nanami édesapja, Scott, amelyről a népi történeteken kívül egy kis darab csont csupán minden nyomuk. Ez a főszál igazából, amihez kapcsolódik még a Gaiatron vállalat, melynek főnöke Benex. Tengerbiológus tudósai a Thorontium nevezetű nagyon ritka kémiai elemet keresik, és nekik is minden nyomuk végül a ragyogó bálna legendájához vezet, ami később sok bonyodalmat okoz. A Gaiatron vállalathoz tartozik LeConte professzor, kinek fia, a kis Thomas is végül Nanamiék hajóján köt ki, de ő mit sem sejt apja kutatásának valódi céljáról.

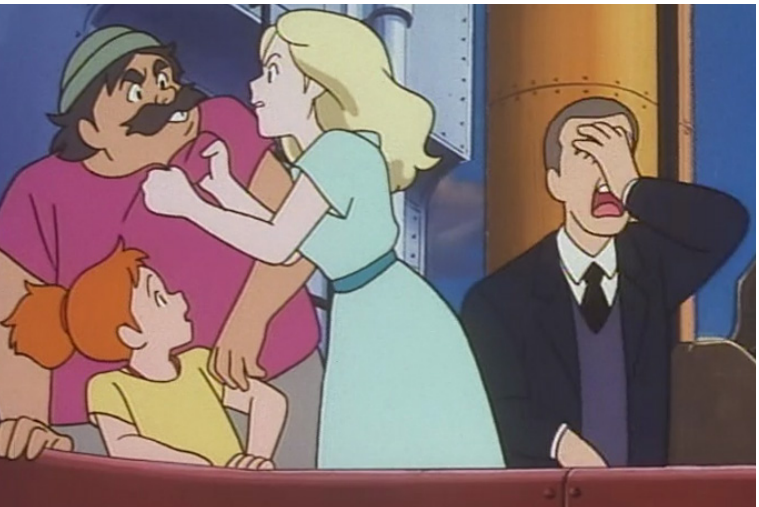
A történetről röviden ennyit, térjünk át az egyéb, inkább technikai aspektusokra. A seiyuu cast kifejezetten üde foltot hagy maga után, Nanaminak, a főszereplőnek ugyanis Hayashibara Megumi (Ayanami Rei, Lina Inverse, Lime, Kyoyama Anna) a szinkronhangja, aki szerintem fantasztikus munkát végzett így még a pályája elején, nekem abszolút Nanami a kedvenc alakításom tőle.



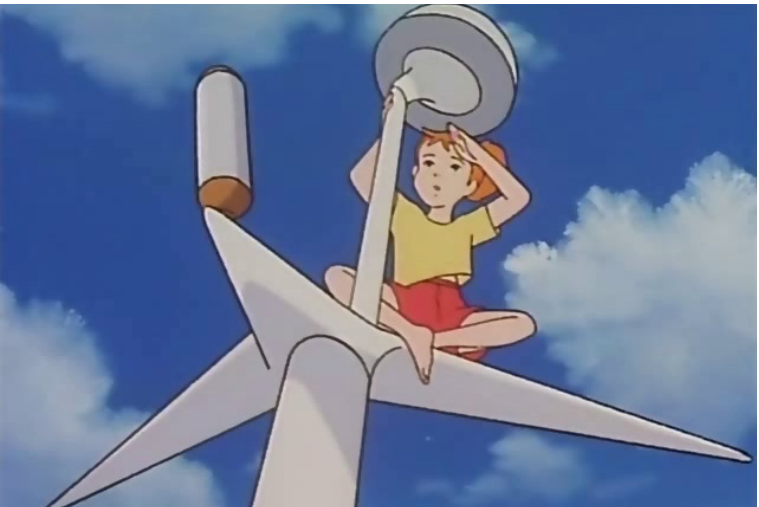


Scott szinkronja pedig nem más, mint Ikeda Shuichi, akinek sokan a *Gundam* Charjaként ismertették meg kellemes hangját. A többi szereplő szinkronja is remekül passzol, még Mizutani Yuukót emelném ki, aki teljesen megtöltötte élettel Cheryl karakterét.

A rajzolás hozza a szokásos Nippon Animation formulát, puritán, letisztult karakterdizájn, mely hajaz az előző WMT animék stílusára, amit a Studio Ghibli is tovább vitt. Konkrétan ezért Morikawa Satoko felelt, aki később a Ghiblinek is dolgozott, mint karakterdizájnér, a *Macskák királysága* filmen, ahol nekem ugyan nem jött be annyira a rajzstílusa, de itt abszolút gyönyörűre sikerültek szerintem a karakterek. A hátterek pedig végig izgalmasan egzotikusak, nagyon szépen lettek megfestve. A rendezés is teljesen rendben van, csak úgy nézette magát a sorozat, viszont ezzel kapcsolatban kitérek később pár negatívumra.



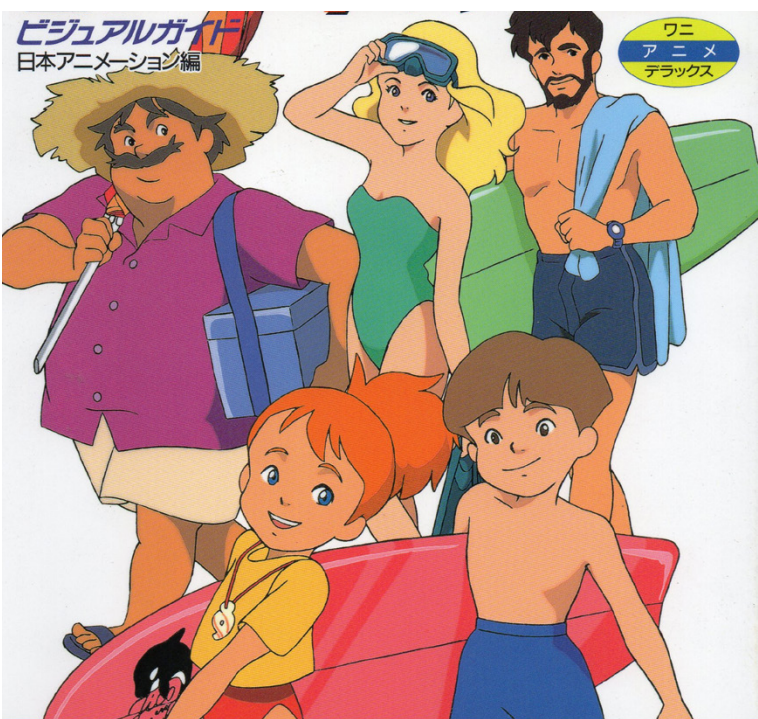
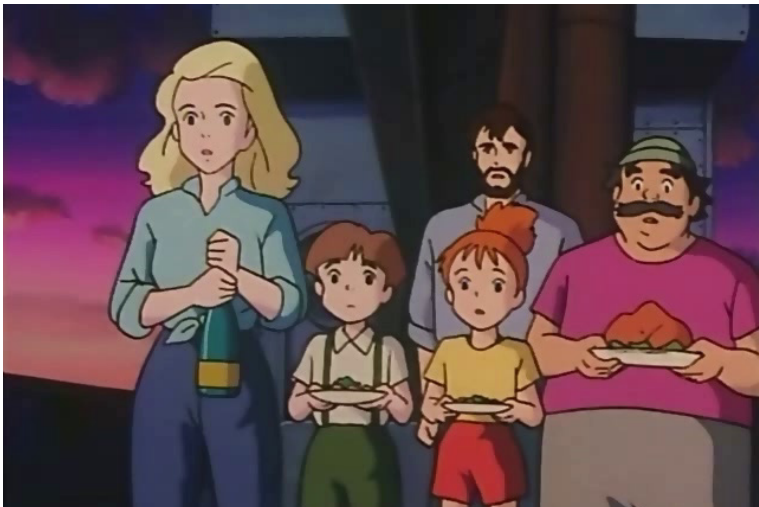
És hogy szerény véleményem szerint milyen lett az anime? Hát konkrétan a Nippon Animation egyik legjobbja. Nagyon kevés klasszikus értelemben vett kaland anime készül újabban, szóval én a régiek közül az összeset megbecsülöm, amennyire csak lehet. A történet végig izgalmas, a karakterek nagyrésze szimpatikus, tiszta szívű ember. Nanami egy kifejezetten zseniális főszereplő. A helyszínek nagyon változatosak, gyönyörű tájakra utaznak a karakterek. Egyébként mindkét sarkvidéket megjárják, és én 2D-s animációban eddig konkrétan csak a *Vakáción a Mészga Családban* és a Pufókában láttam olyat, hogy huzamosabb időt töltenek a szereplők valamelyik sarkvidéken. Ha hasonlítani kéne valamihez a hangulatát, akkor Miyazaki *Mirai Shounen Conan*-ját és a *Nadia*-t tudnám felhozni, még ha az utóbbit nem is kedvelem kifejezetten annyira. Ami nálam nagy negatívum volt először is, amikor 2017-ben néztem, az az, hogy néha nem éreztem konzisztensnek az



egész animét, és a sorozat közepén van egy eléggé megkérdőjelezhető húzása a rendezőnek, amiről legyen elég csak ennyi, ugyanis a többi spoiler lenne. A másik ilyen dolog a finálé, ami kifejezetten katartikus, de mégis vittek bele sci-fi elemeket, ami szerintem a WMT-től műfajidegen.

Még annyit fontosnak tartok megjegyezni, ha valakinek felkeltettem volna esetleg az érdeklődését, hogy az animéhez készült két fajta angol felirat is, amiket MAL-on a World Masterpiece Theater klubban le lehet tölteni, illetve nyaa.si-n is, a RAW-oknál lévő kommenteknél. De ha valaki nagyon nem találná, az nyugodtan írjon rám Twitteren, és szívesen átküldöm neki. ☺

Összességében nem ez az anime fogja megváltoztatni a világot, viszont kalandsztorik kedvelőinek és kellemes délutáni kikapcsolódást keresőknek erősen ajánlott. 9/10



Hossz: 39 rész

Szezon: 1994 tél

Stúdió: Nippon Animation

Műfaj: slice of life, kaland





anime

NYÁRI SZEZON

Összeállította: Hirotaka



Bokutachi no Remake

vígjáték		
Kobayashi Tomoki	feel.	light novel 2017 - ?

Hashiba Kyouya 28 éves játékfejlesztő. A cég, ahol dolgozik csődbe ment, így munka híján szülővárosába költözik. Látna kortársai sikeres életét, kezdi bánni eddigi döntéseit, és csalódottan tér nyugovóra. Amikor felkel, ráeszmél, hogy 10 évet utazott vissza az időben, oda, amikor beiratkozott a főiskolára. Most jól csinálja majd a dolgokat?

Rendező korábbi munkái: Akame ga Kill!, Hundred, Seiren
Stúdió korábbi munkái: Ochikobore Fruit Tart, Oregairu, Tsuki ga Kirei



Cheat Kusushi no Slow Life: Isekai ni Tsukurou Drugstore

vígjáték, fantasy		
Satou Masafumi	EMT Squared	light novel 2017 - ?

A vállalati szolga, Reiji egy fantasy világba kerül, és felfedezi, hogy magasabb szinten tud bájitalokat keverni, mint ahogy a rangja engedné. Reiji így gyógyszertárat nyit. Egy elf nem tud célozni - kap rá szemcseppet. Egy sárkány, aki véletlenül tüzet lélegzik, kap rá köhögés elleni szirupot. Reiji tehát gyógyszert gyárt fantasy lényeknek, és ezzel megkezdődik nyugodt élete.

Rendező korábbi munkái: Denki-gai no Honya-san, Saint October
Stúdió korábbi munkái: Kuma Kuma Kuma Bear, Assassins Pride, Kuma Miko



D_Cide Traumerei The Animation

akció, kaland, dráma, fantasy, mágia		
Kon Yoshikazu	Sanzigen	original

Színtér: Shibuya. Amikor Oda Ryuuhei általános iskolás volt, csodálta a bátyját. Ryuuhei bár szemtanúja volt bátyja rejtélyes halálának, most vidám középiskolás életét éli, és nem engedi, hogy a rémálom elkeserítse. Egy nap kickbox közben megr harapja egy Tris nevű lény, majd különös álmot lát.

Rendező korábbi munkái: Shin Sakura Taisen - Assistant Director
Stúdió korábbi munkái: D4DJ, Bang Dream!, ID-0



Deatte 5-byou de Battle

akció, természetfeletti, szupererő		
Naitou Mea	SynergySP, VEGA	webmanga alapján: 2015 - ?

Csak egy szokásos reggel volt. Shiroyanagi Akira gimis, aki szeret játszani és imádja a Konpeito nevű japán édességet, hirtelen egy csataterre kerül egy Mion nevű lány által. A résztvevők elmondják, hogy „törölve lettek a családn nyilvántartásból és egy kísérlet részesei lettek, ahol bizonyos erőre tesznek szert”. Akira elhatározza, hogy megnyeri a játékot, és erejével elpusztítja a szervezetet.

Rendező korábbi munkái: Princess Principal, Girls und Panzer - Storyboard)
Stúdió korábbi munkái: Taishou Otome Otogibanashi, Initial D Final Stage



Genjitsu Shugi Yuusha no Oukoku Saikenki



akció, fantasy, hárem, mágia, katonaság, romantika		
Watanabe Takashi	J.C.Staff	light novel: 2016 - ?

Amikor Souma Kazuya váratlanul egy másik világba kerül, tudja, hogy az emberek egy hősré számítanak. De Souma ötlete a hősiességről praktikusabb: teljesen újra akarja építeni a gazdaságot. A realista hős eljegyzí a hercegnőt és trónra kerül, majd tehetséges embereket gyűjt maga mellé, hogy talpra állítsa az országot, nem háború vagy kaland útján, hanem adminisztratív reformokon keresztül.

Rendező **korábbi munkái:** Boogiepop wa Warawanai, Heavy Object, Slayers

Stúdió **korábbi munkái:** Danmachi, Railgun, Shokugeki no Souma

Jahy-sama wa Kujikenai!



vígjáték, shounen, slice of life, természetfeletti		
Mirai Minato	Silver Link	manga: 2017 - ?

Nagy Jahy a Sötét Birodalom másodparancsnoka, akitől mindenki retteg. Amikor egy mahou shoujóval harcol, az értékes mana kristály elpusztul, a Birodalom elbukik és Jahy az emberi világba kerül. Sajnos azonban a Sötét Birodalom újjáépítése egy lepukkant szobából nem könnyű, úgy hogy dolgozni kell és laktórt fizetni.

Rendező **korábbi munkái:** Fate/Illya, Masamune-kun no Revenge

Stúdió **korábbi munkái:** Non Non Biyori, Fate/Illya, Otome Game no Hametsu

Heion Sedai no Idateen-tachi



akció, kaland, démonok, fantasy, seinen		
Rendező: ?	MAPPA	manga: 2018 - ?

Hayato egy fiatal, szabadszajú istenség, aki legendákat hall egy 800 évvel ezelőtt elzárt démonról. Kövesd néhány fiatal istenség epikus harcát, akik démonokkal, emberekkel és számos kihívással küzdenek meg.

Mangaka: Amahara Ishuzoku Reviewers

Stúdió **korábbi munkái:** SnK Final Season, Zombieland Saga, The God of High School stb.

Kageki Shoujo!!



dráma, iskola, shoujo		
Rendező: ?	PINE JAM	manga: 2012 - 2014

A Kouka Kageki Musical Dráma Akadémia egy gimnázium, ahol színjátszást tanítanak. A Takarazuka revű esetében a színésznőket elosztják férfi és női szerepek szerint. Narada Ai egy korábbi idol, musume-yaku, azaz női szerepet játszó színésznő lesz, megismerkedik Watanabe Sarasával, egy egyszerű farmerlánnyal, aki az otoko-yaku, vagyis férfit játszó színésznő lesz.

Stúdió **korábbi munkái:** Gleipnir, Just Because!, Gamers



Kanojo mo Kanojo

vígjáték, romantika, iskola, shounen, slice of life		
Kuwahara Satoshi	Tezuka Productions	manga: 2020 - ?

Naoya nemrég szerzett barátnőt, a gyönyörű Saki-chant, és bár gyakran olyanok, mint tűz és víz, menthetetlenül egymásba vannak zúgva. Ám hirtelen a fiú egy újabb vallomást kap: Nagisa aranyos és kedves, ebédet is készít neki. Naoya tudja, hogy nem csálhatja meg barátnőjét, de nem engedheti el ezt a cuki lányt. Engedélyt kér Sakitól, hogy mindkettejükkel randizzon. Bizalom! Arrogancia! Nem számít az eredmény, Naoya jövője élettel teli lesz!

Rendező korábbi munkái: Adachi to Shimamura, Dagashi Kashi 2
Mangaka: Hiroyuki (Aho Girl, Doujin Work, Mangaka-san to Assistant-san to)
Stúdió korábbi munkái: Isekai Maou..., Dagashi Kashi, Young Black Jack



Megaton-kyuu Musashi

mecha, sci-fi		
Rendező: ?	OLM	original

Egy invázió következtében az emberiség 90%-a kipusztult. A túlélők óvóhelyeken élnek, ahol az életük megfigyelés alatt áll, emléküket az invázióról pedig ki lett törölve. Három tinédzsert kiválasztanak, hogy egy gépet vezessenek, ami a Musashi nevű robottá tud összeállni. Az anime a robotos akciót iskolai élettel ötvözi.

Stúdió korábbi munkái: Youkai Watch, Odd Taxi, Major



Megami-ryou no Ryoubo-kun.

vígjáték, ecchi, romantika, shounen		
Nakajuu Shunsuke	asread	manga: 2017 - ?

Nagumo Koushi 12 éves, apja elhagyta, miután leégett a házuk. Egy nap egy Minerva nevű lány, aki az út mellett talál rá, elviszi egy női kollégiumba, ahol elég problémásak a lakók, és arra kéri, hogy legyen a „kollégiumi anyjuk”. Így lányokkal körülvéve Koushi elkezd új (kissé ecchi) életét!

Rendező korábbi munkái: Re:Zero, SAO - kulcs animátor, storyboard
Stúdió korábbi munkái: Arifureta..., Big Order, Mirai Nikki



Meikyuu Black Company

vígjáték, fantasy		
Mirai Minato	Silver Link	manga: 2016 - ?

Kinji nem igazán bírja a munkás életet, ennek megfelelően át is kerül egy másik világba. Azonban ez nem az álom fantasy világ, ahol tárt karokkal várják a hőst, hanem bizony itt dolgoznia kell! Egy gonosz bányásztársaság rabszolgája lesz, így Kinji tényleg megtanulja a kemény munka jelentését.

Rendező korábbi munkái: Kimi to Boku no Saigo no Senjou, Masamune-kun no Revenge
Stúdió korábbi munkái: Non Non Biyori, Otome Game no Hametsu..., Fate/Illya



Night Head 2041



dráma, rejtély, pszichológiai, sci-fi, természetfeletti		
Hirakawa Takamitsu	Shirogumi	original

A Kiri-hara testvéreknek különleges képességük van, ezért fiatal koruk óta egy tudományos intézménybe vannak bezárva. Viszont sikerül megszökniük egy biztonsági hibának köszönhetően. A történetben a Kuroki testvéreket követhetjük, ahogy próbálják elkapni a Kiri-hara testvéreket.

Rendező korábbi munkái: Etotama
Stúdió korábbi munkái: Etotama, Revisions

RE-MAIN



iskola, sport		
Nishida Masafumi	MAPPA	original

Kiyomizu Minato egy baleset után abbahagyta a vízilabdázást az alsó-középsuli utolsó évében. A felső-középsuliban végül újra vízbe merül, azonban a gyenge és kicsi vízilabda klubnak különféle nehézségekkel kell szembenéznie.

Rendező korábbi munkái: Uwabaki Cook, Tesla Note - eredeti alkotó
Stúdió korábbi munkái: SnK Final season, Zombieland Saga, Jujutsu Kaisen



Peach Boy Riverside

fantasy, shounen		
Ueda Shigeru	Asahi Production	manga: 2015 - ?

Saltherine Aldarake, az Aldarake Királyság hercegnője szeretne utazni. Ám a világban szörnyek kószálnak szabadon, az emberek pedig erős falak mögött élnek. Egy Mikoto nevű utazó lehetőséget és reményt ad a hercegnő álmának. Hamarosan kiderül, hogy az utazó nem más, mint Momotaro, a démongyilkos. Saltherine ennek ellenére meg akarja ismerni a falon túli világot, így vele tart.

Rendező korábbi munkái: Gekidol, Senran Kagura Estival Versus
Mangaka: Cool-kyou Shinja (Danna ga Nani wo Itteriru..., Kobayashi-san Chi no Maid Dragon)
Stúdió korábbi munkái: Tenchi Souzou Design-bu, Wave

Scarlet Nexus



akció, fantasy		
Nishimura Hiroyuki	Sunrise	játék

2020. Egy különös organizmus, amit Othersnek neveznek, elkezdte enni az embereket. Ellene alakult meg az Other Suppression Force. Yuitót gyerekként mentette meg a csapat, pszichokinetikus ereje van, de ellenáll a kiképzésnek. Kasanét viszont a képessége miatt toborozák be, álma azonban furcsa dolgokról árulkodik, és az elkerülhetetlen sors felé sodorja kettejüket.

Rendező korábbi munkái: Kurokami, Deltora Quest
Stúdió korábbi munkái: Gundam animék, Love Live animék, Yashahime



Seirei Gensouki



akció, dráma, fantasy, mágia, romantika		
Osamu Yamasaki	TMS Entertainment	light novel: 2015 - ?

Rio egy árva, nyomornegyedben élő srác. 7 éves korában rájön, hogy Amakawa Haruto egy japán egyetemi diák reinkarnációja, tragikus múlttal. Arra is rájön, hogy hatalmas mágikus képessége van, és ezzel megoldja egy elrabolt kislány esetét. Tudását elismerik, így jutalomként beiratkozhat a nemes gyermekek akadémiájára.

Rendező korábbi munkái: Hakuouki, Itazura na Kiss, Terra e...
Stúdió korábbi munkái: Fruits Basket, Dr Stone, Kanojo Okarishimasu)

Sekai Saikou no Ansatsusha, Isekai Kizoku ni Tensei suru



akció, fantasy, mágia		
Tamura Masafumi	Silver Link, Studio Palette	light novel: 2019 - ?

A Föld legjobb bérgyilkosa eddig csak azt tudta, milyen a munkáltató eszközöként élni. Újjászületik a kardok és mágia világában, így újra kezdheti az életét, de van egy feltétel: meg kell ölnie egy szupererős hőst, aki elhozza a világvégét. Most Lugh Tuatha Dé néven újra sok elfoglaltsága akad, főleg mivel minden ujjára jut egy szép lány, de vajon fel tudja venni a versenyt a mágiát használó ellenféllel szemben?

Rendező korábbi munkái: Maou Gakuin no Futekigousha, Two Car
Író: Tsukiyo Rui (Kaifuku Jutsushi no Yarinaoshi)
Stúdió korábbi munkái: Non Non Biyori, Otome Game no Hametsu..., Fate/Illya

Shinigami Bocchan to Kuro Maid



vígjáték, dráma, romantika		
Yamakawa Yoshiki	J.C.Staff	manga: 2017 - ?

Egy nemest, kinek neve Bocchan, kisfiú korában megátkozta egy boszorkány, így amit megérintett, az meghalt. Emiatt magányosan él egy nagy kastélyban az erdőben, egyedüli cselédje Alice, de ő elég nagy gondot jelent, mivel szexuálisan zaklatja. Alice mindig közelebb csábítja Bocchant, aki szeretné is, de még a kezét sem foghatja meg. Vajon szerelmük gyümölcsöző lesz?

Rendező korábbi munkái: B:The beginning, Danmachi, Little Busters!
Stúdió korábbi munkái: Edens Zero, Danmachi, Toaru széria

Shiroi Suna no Aquatope



dráma		
Shinohara Toshiya	P.A.Works	original

Misakino Kuku 18 éves gimis lány, aki az akváriumban dolgozik, találkozik Miyazawa Fuukával, a korábbi idollal, aki lelépett Tokióból. Fuuka az akváriumban tölti idejét gondolataiban merengve. Az akvárium azonban hamarosan végleg bezár, a lányok pedig felfedezik az álmukat és a valóságot, a magányt és a barátságot, a köteléket és a konfliktusokat.

Rendező korábbi munkái: Inuyasha movie1, Kuroshitsuji, Nagi no Asa kara
Stúdió korábbi munkái: Hanasaku Iroha, Shirobako, Appare-Ranman!



Sonny Boy



Sonny Boy

sci-fi, természetfeletti		
Shingo Natsume	Madhouse	original

A sci-fi dráma középpontjában 36 fiú és lány áll. Augusztus 16-án a látszólag végtelen nyári vakáció közepén Nagara, a harmadéves tanuló, Nozomi, egy rejtélyes diák és iskolatársaik, mint Mizuho és Asakaza, a nyugodt életükből hirtelen egy alternatív dimenzióban lévő iskolába kerülnek. Mostantól a bennük felébredő szupererővel kell túlélniük.

Rendező korábbi munkái: Hori-san to Miyamura-kun, One Punch Man, Space Dandy
Stúdió korábbi munkái: Chihayafuru, Overlord, Sora yori mo Tooi Bashi



Tantei wa Mou, Shindeiru.

vígjáték, dráma, rejtély, romantika		
Kurihara Manabu	ENGI	light novel: 2019 - ?

Kimihiko Kimitsuka egy Siesta nevű gyönyörű detektív asszisztense volt, amíg Siesta meg nem halt. Most Kimitsuka találkozott egy lánnyal, aki gyanúsán hasonlít egykori főnökére.

Rendező korábbi munkái: Uzaki-chan - karakter dizájn, Macross F movie 2 - kulcsanimátor
Stúdió korábbi munkái: Uzaki-chan wa Asobitai!, Kyuukyoku Shinka shita Full Dive

Tsuki ga Michibiku Isekai Douchuu



kaland, fantasy		
Ishihira Shinji	C2C	light novel: 2013 - ?

Misumi Makoto átlagos gimis, de bizonyos körülmények között egy másik világba kerül, mint „hős”. A világ istennője azonban inzultálja őt a csúnya arcáért, és megfosztja a hősi címtől, majd a világ szélén lévő vadonba küldi. Makoto itt sárkányokkal, pókokkal, törpékkel és sok nem emberi törzzsel találkozik. Makotónak természetesen nagy ereje van, de hogy fogja túlélni ebben a vad világban, és jobb helyé teremteni, ha az emberek és az istenek is elpártoltak tőle?

Rendező korábbi munkái: Fairy Tail, Log Horizon, Munou no Nana
Stúdió korábbi munkái: Majo no Tabitabi, Harukana Receive



Uramichi Oniisan

vígjáték, slice of life		
Nagayama Nobuyoshi	Studio Blanc.	webmanga: 2017 - ?

Uramichi 31 éves és egy gyermek TV csatornánál dolgozik, ahol fizikai gyakorlatokat vezet és életmód tanácsokat ad „a felnőttkor szívás” témában. Segítségére vannak a kabalafigurák és egy énekes duó. Zenéjük testesíti meg a gondolatokat, amik beléd rúgnak, amikor padlón vagy. Uramichi azonba gúnyosan erőltetett megjegyzéssel gázol át a munkás élet nyomorán.

Rendező korábbi munkái: Happy Sugar Life, Runway de Waratte
Stúdió korábbi munkái: Ro-Kyu-Bu!, Boku no Kanojo ga Majimesugiru



Vanitas no Carte



fantasy, történelmi, shounen, természetfeletti, vámpír		
Itamura Tomoyuki	Bones	manga: 2015 - ?

A Vanitas könyve körül felbukkanó pletykák Párizsba vezetik Noét, a fiatal vámpírt, aki barátja megváltását keresi. Célja helyett azonban egy magát vámpírorvosnak nevező egyén karjaiban köt ki. Noé az emberek és vámpírok közötti konfliktusba kerül. Vajon a kíváncsi és kissé kiegyensúlyozatlan Vanitassal meg tudja menteni a vámpírokat?

Rendező korábbi munkái: Monogatari széria
Mangaka: Mochizuki Jun (Pandora Hearts)
Stúdió korábbi munkái: Boku no Hero Academia, Bungou Stray Dogs, Carole&Tuesday

Folytatások a nyári szezonban



Higurashi no Naku Koro ni - Sotsu



Kobayashi-san Chi no Maid Dragon S



Love Live! Superstar!!



Mairimashita! Iruma-kun 2nd Season



Otome Game no Hametsu Flag shika Nai...



Tensei Shitara Slime Datta Ken 2nd Season Part 2



anime

SZEZONOS ANIMÉKRÓL

Írta: Yuuko, Balu, Hirotaka

86: Eighty Six
Bakuten!!
Bishounen Tanteidan
Dragon, le wo Kau.
Fruits Basket: The Final
Fumetsu no Anata e
Genjitsu Shugi Yuusha...
Gokushufudou
Hige wo Soru.
Ijiranaide, Nagatoro-san
Jouran
Koi to Yobu ni wa Kimochi Warui
Kumo desu ga, Nani ka?
Love Live! Superstar
Mashiro no Oto

ODD Taxi
Re-Main
Seijo no Maryoku wa Bannou desu
Shadow House
Shakunetsu Kabaddi
Shinguang Dailiren
Shiroi Suna no Aquatope
The Duke of Death and His Maid
Uramichi Oniisan
Vanitas no Carte
Vivy: Flourite Eye's Song
Yakunara Mug Cup Mo
Yuukoku no Moriarty 2
Zombieland Saga: Revenge



Yuuko véleményei

Míg tavasszal több mint 10 sorozatot néztem hetente, addig első ránézésre a nyáriból alig néhány sorozat keltette fel az érdeklődésemet – és abból kettő folytatás. Mindenesetre először is itt van pár végső benyomás az előző szezonzól.

Ebben a szezonban két olyan sorozat is befejeződött, amit már évek óta figyelemmel kísértem. Az egyik a Fruits Basket, a másik pedig a Nanatsu no Taizai. Azonban míg az előző szezonz kedvenc lett, addig az utóbbi befejezésével már sokkal nagyobb gondjaim voltak. A Furuba a 13 rész ellenére (az eddigi évadok 25 részesek voltak) is képes volt egy kissé gyors, ám logikusan felvezetett és érzelmes zárást biztosítani, viszont a Nanatsu no Taizai befejezése számomra nem volt méltó sem a történethez, sem az első két évadhoz. Az utolsó történetívvel már a mangánál is voltak problémáim, azonban a rajzolás és a cenzúra megmaradása miatt egyszerűen nem tudott ér-



zelmileg bevonzani a sorozat. Mindezek ellenére maga a történet és az első két évad örök kedvenc marad, valamint azért sem a harmadikat, sem ezt a negyediket nem utálom. De azért csalódott vagyok, hogy az első stúdió nem vitte végig, mert biztos vagyok benne, hogy akkor sokkal méltóbb lett volna a befejezés.

Kedvenc vagy éppen olyan sorozatok, amik pont azt nyújtották, amit ígérték

Nem meglepő módon az egyértelmű szezonz kedvenc számomra a Fruits Basket Final lett, bár tényleg nagyon nehéz volt elengedni a sorozatot és a karaktereket (már egy cikk is készülget az egész sorozathoz). Ezt követi meglepő módon az Odd Taxi, amit szerencsére egyben néztem meg. Bár elsőre nagyon nem keltette fel az érdeklődésem, a pozitív visszajelzések meggyőztek, hogy érdemes adni neki egy esélyt, és egyszerűen imádtam.

A két sportanime közül a Shakunetsu Kabbadi a közepe felé kissé vesztett a lendületből, míg a Bakuten!! éppen hogy a végére kapcsolt rá. Mindkettő egészen korrekt sportanime volt, és nem ment rá az indokolatlan fanservice-re. A két isekai is végig szórakoztató volt (Slime Taoshite 300-nen Shiranai Uchi ni Level Max ni Nattemashita és Seijo no Maryoku wa Bannou Desu), bár egyik sem volt nekem túl maradandó. Azért remélem, hogy a Seijo kap majd valamikor egy folytatást. A Slime Taoshite sajnos egy idő után túl önisméltó-



vé vált, míg ezzel szemben a Seijo előnyére vált a normális és kedvelhető isekai főhősnő, valamint az is, hogy a sorozat nem ment el a reverse hárem irányába.

És amik nem teljesítették az elvárásokat (legalábbis számomra)

A Dragon, le wo Kau sajnos csalódás lett, mivel előzetes elvárásaim ellenére végül az Odd Taxi volt számomra a szezon elborult rejtett gyöngyszeme, és ez a sorozat sokkal unalmasabb



és laposabb lett, mint vártam. Pedig az alapötletből simán ki lehetett volna hozni egy zseniális sorozatot. Nem volt kifejezetten csalódás, hogy nem tudtam élvezni a Sentouin, Hakenshimasu!-t – lévén, hogy alapból nem voltak nagy elvárásaim irányába... De arra most már végleg rájöttem, hogy egyszerűen ez a fajta – perverz főhős egy csomó lánnyal együtt perverzkedik, akarom mondani próbálja megmenteni/leigázni a világot – stílus nekem nem jön be.

Mindenesetre a tavaszi szezonban több olyan sorozat volt, amin viszonylag jól szórakoztam, mint amit utáltam, és őszintén szólva ez után a hatalmas kínálat után a nyári isekai dömping eddig kissé csalódás számomra. De szerencsére azért most is van pár sorozat, ami érdekel, és még néhány, amikkel egyelőre csak szemezgetek.

„...őszintén szólva ez után a hatalmas kínálat után a nyári isekai dömping eddig kissé csalódás számomra.”



Vanitas no Carte

A sorozat egy legendával indít egy Vanitas nevű vámpírról, akit a saját fajtája is kitaszított, mivel nem a vörös, hanem a kék telihold idején született. Vanitas megalkotott egy grimoárt (varázskönyv), amely segítségével egy nap majd bosszút fog állni a vámpírokon. A történet főszereplője egy Noé nevű fiatalember, aki mestere kérésére kutat a legendás könyv után. Azonban még csak Párizsba sem kell érnie, hogy elkezdhesse nyomozását – léghajója fedélzetén egy különös potyautasba botlik, aki éppen a hírhedt grimoárt szorongatja a kezében! A sorozat meglepően humoros interakciókkal indít, azonban már a bevezető is valami baljós dolgot sejtet. Őszintén elég nagy elvárásaim vannak a történet felé, talán ez volt az egyetlen a szezonban, amit már nagyon vártam. A mangaka előző műve, a Pandora Hearts mind történet, mind karkaterek, mind pedig rajzolás szempontjából nagy kedvencem, és remélem, hogy hozni fogja legalább a PH színvonalát.



A karakterdizájn már most a kedvencem, valamint ennek is Kajiura Yuki szolgáltatja a zenéit, akinek imádom a stílusát.

The Duke of Death and His Maid

Ez volt a második sorozat, aminek már vártam az indulását, mert nagyon tetszett a karakterek kinézete, és a történet is felkeltette az érdeklődésemet. Főszereplő hercegünket elátkozta egy boszorkány, és emiatt minden élő dolog, amihez hozzáér, meghal. Emiatt magányosan él családjá



legeldugottabb vidéki birtokán. Csupán hűséges komornyikja, illetve a gyönyörű cseléd lány, Alice azok, akiket nem riaszt el az átok. Alice egyik kedvenc elfoglaltsága főszereplőnk zavarba hozása, és ehhez bármit bevet – legyen az a szoknyája felhúzása vagy akár célzatos megjegyzések elejtése. Mindketten gyengéd érzelmeket táplálnak egymás iránt, azonban a tudat, hogy mégsem érhetnek egymáshoz, nagyon nehéz a herceg számára. Éppen ezért eltökéli, hogy mindenképpen megtöri az átkot. Egy idő után nekem kicsit unalmasak voltak Alice állandó provokációi, de ezt némiképp enyhítette az, hogy egész aranyos romantikus jeleneteket kaptunk már az első részben is. Illetve a második rész már sokkal jobban tetszett, mint az első.

Uramichi Oniisan

Az élet bizony nem fenékgig tejfel! A 31 éves Omota Uramichi egy gyerekeknek szóló tévéműsor egyik szereplője. Sosem gondolta volna, hogy



végül egy rakás gyerek között fog kikötni, de így alakult az élet. A tornagyakorlatok bemutatása alatt szinte végig egy mosolygós maszkba merevedik az arca, de a gyerekek ártatlan kérdései olykor kizökkentik, és megejt pár pesszimista, cinikus megjegyzést az élettel kapcsolatban. Elég furcsa és tényleg egyedi sorozat, előreláthatóan közel sem ez lesz a nyári szezon legnépszerűbb műve, azonban számos ember tudhat azonosulni főszereplőnk egy-egy megjegyzésével. Valamint a maga elborult módján tényleg jól lehet rajta szórakozni, csak ne váljon a későbbiekben önismétlővé.

„A tornagyakorlatok bemutatása alatt szinte végig egy mosolygós maszkba merevedik az arca, de a gyerekek ártatlan kérdései olykor kizökkentik, és megejt pár pesszimista, cinikus megjegyzést az élettel kapcsolatban.”





Re-Main

A szezon kötelező sportaniméje, ami ezúttal vízilabdázókról szól, azonban a történet kicsit egyedibb kiindulóponttal rendelkezik, mint társai. Kiyomizu Minato családja balesetet szenved egy versenyről hazafelé tartva, emiatt pedig a srác több mint fél évig kómába kerül. Magához térve azonban semmire sem emlékszik 3 évre visszamenőleg. Ami éppen lefedi vízilabdázó karrierjének legjobb és legsikeresebb időszakát... Minato nem igazán szeretne újra vízilabdázni, hiszen



vagy három tanévnyi anyagot kell újra a fejébe gyömszölnie, és persze a rehabilitáció sem fejeződött még be. Miután sikeresen felvételizett a szomszédos suliba, úgy dönt, hogy itt az ideje újrakezdeni a dolgokat, de egy őt istenítő alsóbb éves és új iskolája lelkes vízilabdacsapatának kapitánya is fejébe veszi, hogy újra játszania kéne. Valamint egy gyönyörű lányba is belefut menekülés közben, akivel láthatóan közeli kapcsolatban volt a balesete előtt... Eddig nagyon tetszik, kíváncsi vagyok, hogyan fog alakulni a történet, és azért rendezni fogja-e a kapcsolatát a régi csapatával is, akiket ugye teljesen elfelejtett. A grafika is tetszik, a sportot magát is szeretem (nézni), úgyhogy remélem végig tartani fogja ezt a színvonalat.

Filmek terén már sokkal több mindent várok, viszont azokra sajnos még fogok is egy jó ideig... Mindenesetre biztosan meg fogom nézni a *Boku no Hero Academia* 3. filmjét és az új *Nanatsu no Taizai*-filmet, ami talán nem lesz a változatoság kedvéért szétcenzúrázva. Illetve a *Shika no Ou* története és a *Belle* is érdekesen hangzik már csak a rendező személye miatt is, aki nem más, mint Hosoda Mamoru (*Wolf Children* (AniMagazin 11.), *The Boy and the Beast* (AniMagazin 29.)).

Folytatások terén is azért van pár nagyon várós címem, de inkább megvárom, amíg teljesen befejeződnek. Ilyen például a *Tensei Shitara Slime Datta Ken* második évadának második fele, illetve a *My Next Life as a Villainess*, vagyis a Bakarina

második évada. De itt van még a *Kobayashi-san Chi no Maid Dragon S* is, amely a KyoAni első teljes sorozata lesz a tragédia után. Az első évad rendezője, Takemoto Yasuhiro is ekkor hunyt el, így a második évadot már Ishihara Tatsuya rendezi, de a forgatókönyvet még Takemoto-san készítette el, és az emléke előtti tisztelgésként az ő nevét is feltüntették a második évad készítői között.





Balu véleményei

Azt kell mondanom, hogy így a friss animék rendszeres követésének első évfordulójára egy hihetetlenül erős szezont kaptam. Még a téli sem volt ennyire durva, hogy ilyen sok felkeltse az érdeklődésem, és hogy ilyen sok ténylegesen jó legyen.

A listából hiányzik még minden olyan, amit majd akkor szeretnék elkezdni, ha már az egész évad kint van (mint a *Fumetsu no Anata e*, a *Ma-irimashita! Iruma-kun* második évada, talán a *To-kyo Revengers*, illetve ha valamikor beérem a *BN-HA*-val a 4 évadnyi lemaradást, akkor az is), plusz van három, amibe belenéztem, de nem ragadtak magukkal: az egyik a *Osananajimi ga Zettai ni Makenai Love Come*, aminek az első részét nem tudtam élvezni, a másik meg a *TWEWY*, egy videó-játék-adaptáció, amiről olvastam, hogy szörnyen összezapott volt az első rész, de nekem maguk a karakterek sem voltak szimpatikusak, ezért nem folytattam. A harmadik az *SSSS.DYNAZENON*, egy átlagosnak tűnő mecha, amibe *személyes okokból* belenéztem, de nem kötött le annyira, hogy folytassam. Terveztem még a *Jourant*-ot, de lebeszéltek róla, három független helyről is azt a visszajelzést kaptam, hogy összevissza a történetvezetés.

OVA-ból kettő volt, ami érdekelt és megnéztem. Az egyik a *Kaguya-sama wa Kokurasetai*. Ez a rész olyan volt, mintha vettük volna a Shoku-

gekit, és elkülönítettük volna az ecchit és a főzést az epizód elejére és a végére. Az eredeti szériához hűen vicces volt, tetszett, ahogy a cenzúrát parodizálta, jól elszórakoztattam magam rajta. (Nem, nem úgy.)

A másik a *Jaku-chara no Tomozaki-kun* két rövidke része volt, ahol most nem Tomozaki került főszerepbe, hanem a többiek. Az első kifejezetten tetszett Fuukával, a második nem annyira jött be, mert egyébként sem kedvelem annyira Mimimit és Tamát, de nem volt rossz, valamennyit hozzátett a történethez.

És akkor hosszú bevezetés után itt a saját top 20-as animelistám a 2021-es tavaszi animeszazonból:

20. **Koi to Yobu ni wa Kimochi Warui**

Comedy, Romance, Slice of Life
6,5/10 hétről hétre

Az egyik legjobb openinget és endinget kapta, viszont ezeket mondanám az anime fénypontjának is. Kis kikapcsolódásnak jó volt elnézegetni, viszont kicsit többet vártam tőle, mert egész érdekesnek tűnt a trailer alapján. Nem mondom, hogy nem voltak jó pillanatai, szerelmi háromszögek, kis dráma, kis cukiság, *mazochista pasi*. Csak ha Ichika nem szerette volna viszont Ryót, akkor tényleg kimochiwarui és disgusting



lett volna, ahogy a cím írja. Illetve olvastam olyanokat, hogy milyen rossz a hangminőség, mintha otthonról vették volna fel a szinkronsínészek, ez nekem csak egy-egy helyen tűnt fel, de nem vagyok annyira igényes ilyen téren. Összességében ajánlani nem igazán tudom, de legalább az openinget érdemes lehet meghallgatni, mert a 3. legjobb szám számomra a szezonban.

19. **Hige wo Soru. Soshite Joshikousei wo Hirou.**

Drama, Romance, Slice of Life
7,0/10 hétről hétre

Ez az az anime, ami nagyon jól indult, aztán egyre ívelt lefelé nekem. Az eleje tökre tetszett. Yoshida is szimpatikus volt, kifejezetten bejött a hangja és a stílusa. És az is jó volt, ahogy a szexualitást kezelte, és helyretette Sayu elképzeléseit. A slice of life része tényleg tetszett, viszont aztán jött a dráma. Mintha nagyon komoly dolgokról



akarna szólni – amiket spoiler miatt most nem említek –, de valahogy nem sikerült neki. Nem érződött dramatikusnak, nem volt meg hozzá a kellő atmosféra. Yoshida is egyre inkább egy jellegtelen tökéletes karakternek tűnt, aki mindent megtesz azért, hogy Sayunak jó legyen, nekem már túl valószínűtlen volt a vége felé. Aztán lehet, hogy azért, mert eldöntöttem, hogy nem tetszik, de a rajzolásban is több furcsaság tűnt fel a második felében. Az opening száma viszonylag jó, de egyébként nem lett nagy kedvencem az anime.



18. Mashiro no Oto

Drama, Music
7,0/10 hétről hétre

Bevezetés a shamisen világába. Erre pont jó volt, eddig annyit tudtam róla, hogy egy húros hangszer, viszont most már valószínűleg hangból is felismerném. Egy-egy előadás tényleg lebilincselő volt. Az ending tök jó, az openingek közül az első tetszett jobban, úgyhogy örültem, hogy az utolsó részre visszatért. Viszont a sztori nem annyira kötött le, a főszereplő pedig nem egy szerethető karakter, a lényegesebb karakterfejlődése szerintem csak az adaptált cselekmény után fog elkezdődni. Ettől függetlenül elnézegettem szombatoként a reggeli mellé, és nekem külön plusz volt, hogy a karaktereknek egy része Tsugaru-ben nyelvjárást beszélt.



17. Dragon, le wo Kau.

Comedy, Fantasy
7,0/10 hétről hétre

Lehetett volna a hidden gem comedy a szezonban, mint az előzőben a *Design-bu* vagy az ősziben a *Maou-jou de Oyasumi*, de sajnos annyira jó nem volt, mint azok. Ettől függetlenül voltak egészen vicces pillanatai, vasárnap délutáni agymenésnek elment. A világa szerintem eléggé általános fantasy világ, de a főbb karakterek egész

szimpatikusak voltak, főleg Dearia. Lettyvel, a félős és esetlen sárkánnyal sajnos sokszor tudtam azonosulni. Ami viszont meglepett, hogy egész sok ingatlanos fogalom, adó és egyebek is előkerültek benne, igaz, többnyire csak vicccforrásként. Ajánlani viszont nem annyira tudom, akkor már inkább az említett másik kettőt érdemes megnézni.

16. Yakunara Mug Cup Mo

Comedy, Slice of Life,
Cute Girls Doing Cute Things
7,0/10 egyben

Cuki volt, meg tetszett, hogy a kerámiával foglalkozott, de a lányok többnyire csak idegesítettek, nem igazán az esetem. Ezt terveztem írni legalábbis az elején. Igazából csak azért vágtam bele, hogy tudom-e ajánlani a kerámiával foglalkozó ismerősömnek, aki nem igazán jártas animékben, bár korábban én is kipróbáltam már az agyagozást. Viszont ahogy néztem, a Locodolra emlékeztetett. Egy létező – egészen véletlen pont a kerámiáról híres – városban játszódik (Tajimi), és ha nem is a város bemutatása a cél, akad egy-egy helyi kifejezés, szokás, egy dallam, amit a helyi rádióban adnak. És az ilyet tudom értékelni. A végére egyébként a lányokat is megszerettem, főleg Touko-senpait. (Illetve feltűnt, hogy nagyon tetszik az apuka hangja, Ishikawa Kaito volt az, az egyik kedvenc szinkronszínészem.) Igazából egészen élveztem is, főleg ahhoz képest, hogy egy short anime

15 perces részekkel, de pont ezért volt tökéletes erre az időszakra, amikor komolyabb sorozatokat néztem vele párhuzamosan. Már be van jelentve a folytatás, szerintem nem fogom kihagyni.

15. Seijo no Maryoku wa Bannou desu

Fantasy, Romance, Slice of Life, Isekai
7,0/10 hétről hétre

Amikor megláttam a trailert, biztos voltam benne, hogy nézni fogom, pedig abban nagyjából csak egy üres szoba volt. De annyira gyönyörű volt a rajzolása, illetve a könnyed slice of life-szerű isekaiokat is szeretem. Lehet, hogy túl nagy elvárásokkal indultam neki, mert az elején eléggé csalódott voltam, de a végére már csak úgy élveztem. Az első, ami feltűnt, hogy a karakterek nem annyira szépek, mint a környezet. Főleg a férfiak dizájnya nem tetszett, ami nem túl előnyös, ha a szereplők háromnegyede pasi (de nem reverse hárem amúgy).





Azért volt egy-egy jó pillanat, ahol például Hawk is lenyűgöző és cuki volt egyszerre, de női karakterknél ez jóval többször fordult elő. Na, és akkor végül a sztori: nem volt túl izgalmas, hogy őszinte legyenek, csak egy-egy harc akadt, bár ez érthető, hiszen a gyógyításon van a hangsúly (és nem úgy, mint a *Redo of the Healer*ben). Az alapsztori tök érdekes, hogy ketten is megidéződnek, és bár ezt a sorozat annyira nem használta ki, a kedvenc részem (a 7.) pont a másik lánnyal kapcsolatos. Végül is egészen megszerettem, de nem volt kiemelkedő.



14. **Gokushufudou** Comedy, Slice of Life 7,5/10 egyben

Az első hangosmangám! Őszintén szólva csak azért néztem meg, hogy a ronda 19 helyett szép kerek, 5-tel osztható számú anime legyen felsorakoztatva itt a listában. Korábban hallottam

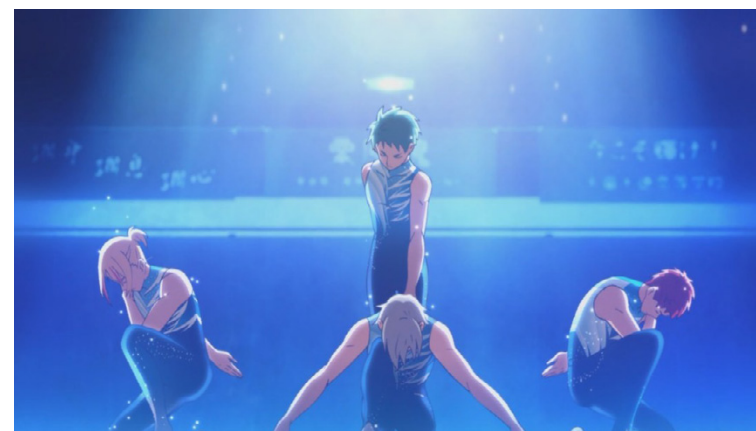


a híret az animációnak. Vagyis az animáció hiányának. Tény, hogy hozzá kellett szokni, hogy minimális mozgással egy színes mangát kapunk szinkronszínészekkel és hangeffektekkel, de nem volt olyan rossz, mint vártam. A comedy pedig nagyon jó, meg tudott nevetetni, sok vicces szituáció állt elő, pedig csak egy 5 részes short anime 17 perces részekkel. A kedvencem talán a csótányos volt. Az opening és az ending eléggé fülsértő, de igazából szerintem megéri neki egy esélyt adni.

13. **Bakuten!!**

Sports, Cute Boys Doing Cute Things
7,5/10 hétről hétre

Ennek az animének zseniálisak az OST-i, amiket Hayashi Yuuki írt. Egyébként pedig egy egész vicces sorozat fun karakterekkel, és nem csak a sportról szólt, sőt, egyes részekben nem is tornáztak. Ha már a sportról van szó, most találkozottam először ezzel a danshi shintaisouval



(magyarul férfi ritmikus gimnasztikával), és baromi jól néz ki, ránéztem mindenféle irl előadásra is. És az animében teljesen realiztikusra vannak megcsinálva az előadások, koreográfiák, itt-ott felfedeztem elemeket más videókban is, illetve még a CGI ellenére is nagyon jól néz ki, ahogy ugrálnak. Olyat is ritkán látni sportanimében, hogy a főszereplőnek rendes családja van, akik elmennek megnézni a meccset/előadást. Egy kis plusz volt még nálam, hogy Shoutarou egy másik hobbija a szótárak olvasgatása.

12. **Kumo desu ga, Nani ka?**

Adventure, Comedy, Fantasy, Mystery, Isekai
7,5/10 hétről hétre

Kicsit kilóg a sorból, mert hivatalosan téli szezonos, de 24 részes, tehát csak most ért véget. A sztori nekem nagyon tetszett, egyedien dolgozott az isekai témával (nemcsak mert a főszereplőnk egy pók, hanem mert egy egész osztály át-



került egy másik világba). És a történet két szálon haladt: a hősén és a pókén. Én mindkettőt nagyon szerettem, és eléggé frusztráló volt mindenhol azt olvasni, hogy az emberek unalmasak, kevesebbet kéne velük foglalkozni, csak a pók legyen főszerepben. A második felére belevitt egy kis politikai részt is, hogy ki kivel milyen háborús viszonyban van, az is tetszett. Illetve nagyon játékszerű volt rengeteg stittel és képességgel, szintekkel, fejlődéssel, amit alapvetően nem bírok, de valahogy itt nem zavart, egész jól elszórakoztam azon, ahogy Kumoko viccet csinál belőle. Az első ending pedig elképesztő, hihetetlen, amit Yuuki Aoi leművel benne, érdemes végighallgatni. Ennyi alapján én simán adnék rá 8,0 vagy több pontot is, viszont ott van még a grafika. Szörnyen néz ki a CGI sok helyen, az első felében még egész jól elviseltem, de a másodikban a harcjeleneteknél volt olyan, ami már nekem is túl rondán nézett ki. Valószínűleg majd megpróbálkozom az LN-nel, mert egyébként érdekel a történet, és megszerettem a karaktereket.



11. Shakunetsu Kabaddi

Sports, Action, Comedy, Drama
7,5/10 egyben

Egy másik sport, amiről sosem hallottam az anime előtt. Viszont tök jó és izgalmas az egész, igaz, a Haikyuu!! vagy a Kuroko no Basket szintjét nem érte el a hangulat fokozásával, de eléggé megfeszített, heves meccsek voltak. Az edzéssel töltött időkből pedig a comedyvel is jól bánt.

A karakterek tetszettek, a kedvencem Ou-jou (a személyiségét is szeretem, illetve az egyetlen nem kigyúrt izompacsirta a sorozatban nagyjából). A legnagyobb hibája, hogy rövid. Konkrétan egy rendes meccset nem játszottak le benne, csak gyakorló meccsből volt kettő más csapatok ellen. Elsietve nem volt szerencsére, teljesen meg vagyok elégedve a pacinggel, viszont ha két courös lenne rendes meccsekkel egy verseny keretében,

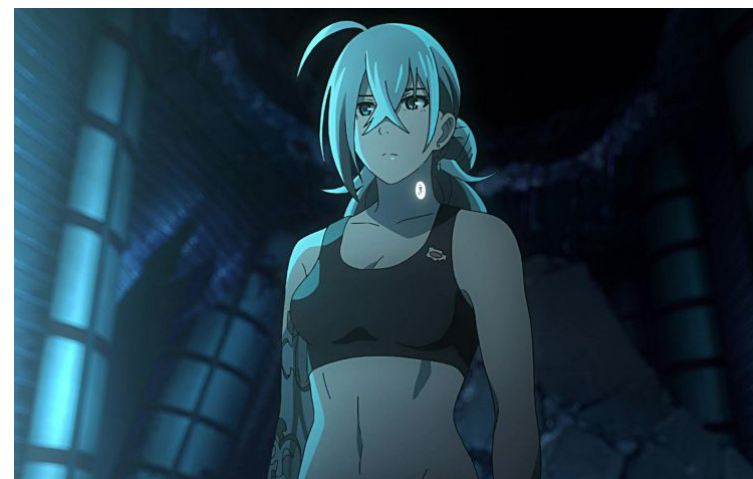


akkor talán még jobban tudta volna tetőzni a feszültséget, illetve a többi mellékszereplőt is kifejteni, mert nem jutott mindenkire elég idő. Ettől függetlenül mindenki egyedi a csapatban, már a dizájn sem ad lehetőséget arra, hogy véletlen összekeverjünk két karaktert, illetve nagyon jó az animáció/grafika. Reménykedem egy folytatásban.

10. Ijiranaide, Nagatoro-san

Comedy, Romance, Slice of Life
8,0/10 hétről hétre

Annyira kis wholesome volt. Aki nem látta, szerintem mindenre számított, csak ilyen bevezetésre nem. Az első epizód tényleg elég sok volt, de a végén Nagatoro is érezte, hogy túlzásba vitte, úgyhogy nem mondtam le az animéről. Aztán egyre cukibbak lettek az interakcióik, Nagatoro másokkal szemben megvédi senpait, az ugratás és teaselés pedig sokszor baleset folytán egy perverz szituba ment át, amitől bepánikoltak és elpirultak. Plusz senpai is fejlődött, és megtanult kicsit kiállni magáért. Illetve azon kevés animék egyike, ahol a női főszereplőt szeretem ennyire, Nagatorót felvettem a kedvenc karakterek közé is. Az különösen tetszett, hogy elég sokféle öltözetben megjelent, főleg a cicás Nekotoro-cosplay. Nagatoro barátnőit nem igazán szerettem, illetve az opening/ending sem lett a kedvencem, de az animét élveztem. A rajzolása pedig gyönyörű.



9. Vivy: Fluorite Eye's Song

Action, Drama, Music, Sci-Fi, Thriller
8,0/10 egyben

Szerintem a sorozat előtt összesen nem hallottam annyiszor az AI szót, mint ez alatt a 13 rész alatt. Eredetileg nem nagyon akartam megnézni, csak eljutott hozzám, hogy a *Re:Zero* írójától van és időutazós sztori. És amúgy nagyon jó volt, az

akciójelenetek minőségével elég sok animét leköröz, illetve amikor az arckifejezésekre fókuszál, akkor hihetetlenül részletes a grafikája. Matsumoto karakterét szerettem a legjobban, egész vicces volt Koro-sensei (Fukuyama Jun) hangjával.

A dalok közül is van pár, ami kifejezetten tetszik. A fordulatok, sztorivezetés is teljesen rendben volt. Objektíven nézve (már amennyire lehet objektíven pontozni) valószínűleg többet érdemelne, de a robotok és az ilyesmi sci-fi nem igazán az én asztalom, és bármennyire is szerettem volna, nem tudtam teljes mértékben élvezni. Ha nagyon kötözködni akarok, kicsit az is zavart, hogy néha nagyon emberien, máskor meg nagyon nem emberien viselkedtek a AI-ok, de nem konzisztensen, mintha karakterfejlődés lenne. Ettől függetlenül mindenképpen érdemes azoknak megnéznie, akik szeretik az időutazós, robotos, kicsit véres sztorikat, és az sem hátráltatja őket, hogy közben idolkodik a főszereplő.

8. Shiguang Dailiren

Action, Mystery, Supernatural
8,0/10 egyben

Ő két okból is kilóg a sorból, az egyik, hogy donghua (avagy kínai anime), és emiatt nincs hivatalosan szezonhoz kötve, de áprilistól júliusig adták, úgyhogy idevettem. A másik meg az, hogy a cikk írásakor még egy epizód hátravan belőle.



Akkor a lényegre térve: egy urban fantasy időmanipulálással. Ami igazából tök jó. Komoly témákat dolgoz fel többnyire epizodikus formában, traumák, gyilkosságok és hasonló, és úgy hallottam, hogy ezek valós eseményeken alapulnak. Nem tudom, hogyan fogják lezárni, még feljebb is kerülhet a listában, egyelőre 8 pontot adnék neki az eddigiek alapján.

A grafika érdekes, kicsit furcsa, nem teljesen ehhez vagyok hozzászokva. Az opening tetszik, a klipje nagyon egyedi ezzel a geometrikus táncsal (amit – mint most megtanultam – tuttingnek hívnak, kpopból a Naughty című számra emlékeztet), az ending viszont kicsit túl rappes nekem. És akkor a nagy kérdés, ami a borító alapján felmerülhet, hogy BL-e vagy sem. Mivel kínai, nyilván nem lehet expliciten az, de egyelőre mindössze egy mondat hangzott el 10 rész alatt, amibe, ha nagyon akarom, akkor bele tudom látni, hogy a főszereplők nem csak barátok, úgyhogy kétlem, hogy bárkit zavarna, aki nincs oda az ilyenért.

7. Bishounen Tanteidan

Comedy, Mystery, Sci-Fi
8,0/10 hétről hétre

Amikor nézegettem, hogy mit nézzek a szezonból, ezzel úgy voltam, hogy valószínűleg egy rész után droppolom, de azért belenézek, mert a szépfiúk mégis szépfiúk. Aztán ahogy előkerült a téma, hogy a *Monogatari-széria* írójától van ez is, lettek felé elvárásaim, de mégsem csalódtam benne. Elégge a párbeszédeken és monológokon van a hangsúly, amihez társul, hogy nagyon abszurd – de közben esztétikus és szép – megoldásokat találnak a rejtélyekre. Egészen egyedi a felépítés is, nem láttam még animét, ahol mindig külön ki van írva, hogy prológos, epilógus stb. A karakterek is tetszettek, illetve a sorozat előszeretettel használ crossdressinget mindkét irányban, amit szintén szeretek. Mindemellett nagyon sokféle dizájnt és stílust vonultat a 12 rész alatt, ami még érdekesebbé teszi. Zenéket tekintve az opening és az első ending is nagyon tetszett.

6. Yuukoku no Moriarty Part 2

Drama, Mystery, Psychological, Thriller
8,5/10 egyben

Nem vagyok nagy fanja az ebben a korban játszódó sztoriknak, de ezt nagyon élveztem. Nem ismerem a Sherlock Holmes-franchise-t, de



még az iránt is felkeltette az érdeklődésem. Itt viszont nem Sherlock a fő főszereplő, hanem egy anti-hero.

A rajzolás és dizájn nagyon igényes és szép, a zenéket meg már szénné hallgattam. Az is tetszett, hogy egy csomó ismeretlen angol szó előkerült a feliratban, sokat tanultam belőle. Viszont az első fele nekem jobban tetszett (arra 9,0 pontot adtam). Itt is megvolt az a bizonyos hangulat, meg érdekesek voltak az új szereplők. De én akkor is jobban élveztem, ahogy Moriartykat mutatta be az első courben; ahogy Sherlockkal ment a túljárás egymás eszén; vagy ahogy megvalósították a büntetteket. És ha külön van szedve, akkor én külön fogom pontozni. Ettől függetlenül így is elégge a lista elején van, mert egyszerűen jó.

5. ODD TAXI

Drama, Mystery, Psychological
9,0/10 hétről hétre

Ez egy zseniálisan megírt történet, amiről alig láttam bárkit beszélni. Igazából eredetileg én sem terveztem nézni, csak a második rész után hívták fel rá a figyelmem. Krimi mindenféle csavarral és érdekességgel, mint például a társadalomkritika. Főleg az első felében nagyon arra megy rá, hogy a különböző beszélgetésekből mit tudunk leszűrni, sok látszólag jelentéktelen párbeszéd hangzik el, amikből megismerjük a karaktereket és felépíti a történetet.



Nekem nagyon tetszett, ahogy a különböző szá-
lakat elindította egyesével, aztán szépen lassan
összeérték.

Kicsit nehéz volt néha követni, mert gyor-
san beszéltek, de élveztem Odokawa humoros
megjegyzéseit, meg az egyik szál egy manzaicso-
port volt (hagyományos japán stand-up comedy
gyakorlatilag), az is érdekes volt. Tök egyedi a sze-
replők megírása (pl. az egyik folyamatosan rap-
pel), és mindezt úgy tálalja, hogy állatoknak ábrá-
zolja őket, ami szerintem abszolút jól áll neki.

Személyes kedvenc részem (nyilván az utol-
só mellett) a negyedik, mert egy egész részt szen-
telt egy mellékszereplő háttérének. Az opening
nem lett a kedvencem, de az endinget, illetve egy
másik szál, az idol group számait kifejezetten sze-
rettem.

4. 86: Eighty Six

Action, Drama, Mecha, Sci-Fi
9,0/10 egyben

Sokáig vacilláltam, de végül csak megnéz-
tem most, és nem vártam meg a második court,
majd újránézem. Igazából itt sem zavart, hogy
mecha (nem a kedvenc műfajom), végig lekötött,
két nap alatt befejeztem. Nagyon tetszett a raj-
zolás és a karakterdizájn, mindenki olyan szépre
van megcsinálva. Igen, a macska is cucci volt. Az
alapkoncepció kicsit hasonlít a *Cross Ange*-hoz (az



egyetlen mecha, amit még láttam), de egész más-
hogy dolgozott a témával. Shin eleinte eléggé jel-
legtelen karakternek tűnt (hasonlíthatom Ayano-
koujihoz a *Classroom of the Elite*-ből, ha már úgyis
ugyanaz adja a hangjukat), viszont a végére meg-
mutatta, hogy neki is vannak érzései, és nem csak
egy üres célhajhász. Kicsit nehéz volt feldolgozni,
hogy bármikor bárki meghalhat, és voltak benne
eléggé szívszorító jelenetek is. Igazából fogal-
mam sincs, milyen irányba fog továbbmenni, de
várom a folytatást. Az opening kifejezetten nem
tetszett, de az endingek (Sawano Hiroyuki szá-
mai) baromi jók, ED2 a második kedvenc számom
úgy en bloc a szezonból.

„Kicsit nehéz volt feldolgozni,
hogy bármikor bárki meghal-
hat, és voltak benne eléggé
szívszorító jelenetek is.”

3. Zombieland Saga: Revenge

Comedy, Music, Supernatural
9,0/10 egyben

Nekem hozta az első évad szintjét (sőt, a
CGI szerintem fejlődött is), nagyon élveztem. Ko-
molyan is tudja venni magát miközben az abszurd
comedy dominál, és simán el lehet érzékenyülni
alatta. (Nagyon vacilláltam, hogy az 86-et vagy
ezt tegyem előrébb, de spektrumon nézve ez job-
ban el tudott érni.) Na meg tele van jó számokkal.
Örültem, hogy a Mezame Returner Electrified,
avagy az abszolút kedvenc számom a szériából is-
mét előkerült, de Junko és Yuugiri számai is bejöt-
tek. Kedvenc openingünk is visszatért egy részre.
Megkaptuk a háttérsztorit Yuugirihez, és ebből is
látszik, hogy tényleg foglalkozik az anime minden
karakterével. Valami nagyon fura cliffhangerrel
végződött, úgyhogy mindenképpen várom a foly-
tatást!



2. Shadows House

Fantasy, Horror, Mystery,
Slice of Life, Supernatural
9,0/10 hétről hétre

Vegyük a *Yakusoku no Neverland* első éva-
dát és keverjük hozzá a *Honzuki no Gekokujout*.
Mind a kettő nagy kedvencem, ebből adódik, hogy
ezt is imádtam. (A másik bevezető mondatom az
lett volna, hogy az anime, amiben a karaktereket
az árnyékukkal lehet shippelni, de az első mellett
döntöttem.)

Egy olyan horror, ami nem ócska jumps-
care-ekkel akar ijesztgetni, hanem az a lényege,
hogy egy hátborzongató környezetben mennyire
természetesen viselkednek a rendkívül cucci karak-
tereink. Szívesen áradoznék mindenféléről, hogy
miért zseniális még, de nagyjából minden spoiler
lenne, úgyhogy nem teszem, csak nézd meg.





Az elején úgy kezdődik, mint a Honzuki, hogy lassan tágítja a látókörünket (az első részben szinte el sem hagyunk egy szobát), mégis végig leköt a karakterek interakcióival. Aztán a második arcban átvált egy feladványos próbára, ahol az eszüket kell használniuk a szereplőknek. Nagyon élveztem azt is, hogy hetente tudtunk teorizálni, hogy mi történhetett, mi folyik a háttérben, hogyan is működik ez a bizonyos ház. A kedvenc karakterem Shaun, de mindenkit megszerettem. És akkor ott az ending, ami a top 1 kedvenc számom a szezonban. Egy anime original arc került a végére, ami egészen az utolsó részig nem zavart, de a végével nem voltam 100%-ig megelégedve, különben lehetett volna 9,5 pont is, kár érte. Hamarosan elkezdem olvasni a mangát is.

„Kevés animén tudok sírni, de ezen rengeteget. Nem azért, mert olyan szomorú és tragikus, hanem mert baromi jól csinálja, ahogy egy-egy tragédiából kiemeli a szereplőket.”



1. Fruits Basket: The Final

Comedy, Drama, Slice of Life,
Romance, Supernatural
9,5/10 egyben

Ezért éri meg animézni. Amikor először találkoztam vele Anilisten, a szinopsis alapján nem tűnt túl érdekesnek, viszont egyre több megerősítést kaptam arról, hogy érdemes elkezdni. Végül az vett meg, hogy beleszerettem a második évad openingjébe. És az egyik kedvenc sorozatom lett.

Kevés animén tudok sírni, de ezen rengeteget. Nem azért, mert olyan szomorú és tragikus, hanem mert baromi jól csinálja, ahogy egy-egy

tragédiából kiemeli a szereplőket. A karaktereket imádom (a fő négyesünk mellett Hatori és Kisa a kedvenceim), szerintem nincs még egy anime, amiből 15+ névre emlékszem. És van benne minden, ami kellhet, a slapstick comedyt meg egyébként a humorát is szerettem, a dráma kiemelkedő, de a modern környezet mellett a hagyományos japán kultúra is ott van, illetve az egész supernatural rész egy olyan mesére alapoz a kínai naptárral kapcsolatban, amit már előtte is ismertem.

A széria zenéi pedig mind nagyon jók, a kedvenceim az S2 OP1 (Prism) és az S2 ED2 (Eden).

Így konkrétan a Final Seasonról azt tudom mondani, hogy egy nagyon jó megoldása és lezárása volt a történetnek.

Sokszor nem vagyok megelégedve az animék lezárásával, de itt szó sincs ilyenről. Leginkább azt sajnálom, hogy vége van, de biztosan újra fogom még nézni. Párszor.

Még egyszer összegzésnek: ez egy nagyon kiemelkedő szezon volt nekem, nem szoktam ennyi animét követni. Nyugodtan lehet válogatni belőle, ami szimpatikus, illetve ez teljes mértékben az én véleményem (vagy másé, amivel egyetértek) és a saját rangsorolásom, nem gáz, ha valakinek mondjuk a Higehiro a kedvence a szezonból, ami nekem nem annyira tetszett. Kíváncsian várom, mit tartogat a nyár számomra.





Hirotaka véleményei

Nah hali mindenkinek, ismét írok a szezorról, jót is meg rosszat is, csak hogy meglegyen az egyensúly. Röviden írok a tavaszi szezomból pár animéről, és elkezdődött a nyári is, így arról is nyilatkozom néhány sort. Lássuk.

Jouran

Minden történelmi összevisszasága, fikciói meg hiányosságai (akad bőven) ellenére örültem ennek az animének. Gyakorlatilag olyan volt, mint ha egy népmesét néztem volna felturbózva. Tetszett a környezet, a megvalósítás, a zenék, de az egész kicsit súlytalan, a sztori helyenként zavaros, a párbeszéd pedig ködös, a szereplők felszínesek maradtak. Kuzuhara seiyuuje meg állandóan suttog, mint Scofield, nehogy valaki meghallja bárhol is. Ettől függetlenül érdekes volt Sawa történetét végignézni. Hangulatos volt, de kicsit kár érte, sok részét jobban ki lehetett volna dolgoz-

ni. Az eleje lassú, és nem lehet tudni, hova tart, a vége pedig összeesett. Egyszer nézős

Vivy

Ebben az esetben sokatoknak ellensége leszek, de én ettől nem estem hanyatt, de még meg se billentem. Félreértés ne essék, nincs bajom az animével, jól csinálja, amit csinál, bár az időutazás során létrejött dimenziókról több szó is eshetett volna, de aláírom, hogy nem ez volt a lényeg, hanem Vivy maga. A baj az, hogy nem tesz ennél többet. Bevallom, én egyszerűen többet vártam volna az íróktól, mint egy sablonos android sztorit. Volt ebben minden: *Terminátor*, *Szárnyas Fejvadász*, *Én a robot* (utóbbi kettő híres könyvek adaptációi ugyebár (hello Philip K. Dick és Asimov) és a *Detroit Become Human* című játék vagy ide sorolható a *Nier* is. A Vivy minden elemét (öntudatra ébredés, jogokért való küzdelem, szerelem stb.) láttuk már sokszor, sokféleképpen. Aki kicsit is jártas a sci-fikben szerintem az csalódni fog, ha

többet vagy bármi újdonságot/eredetiséget vár. Nekem túl felszínes és olykor még nyálas is lett ez a sorozat.

A grafika és az animáció egyébként teljesen a helyén volt, látszik, hogy a WIT élvezte a készítését, a zene viszont teljesen felejthető.

Fumetsu no Anata e

A Vivyvel ellentétben ez fájóan nem népszerű, mivel egy nagyon különleges és nagyon „szemét” fantasyról van szó. Fushi útja, tapasztalásai, tanulási módszere és úgy szumma az evolúciója nagyon érdekes, összetett és bizony nehézkes, bár nagyon sok minden egyelőre a homály ködébe vész, még az is, hogy hova tart egyáltalán az anime, de egyszerűen nézeti magát. Minden karakter, aki az egyes történetívekben feltűnik, nagyon szerethető, emberközeli, és van mélységük. Fushi kalandjai izgalmasak, és bár a világból egyelőre nem sokat ismertünk meg, érdekel, hogy

mi lesz még, mert minden arckal bővül kicsit a tér. És, hogy miért szemét? Aki nézi, tudja, aki nem, az majd megtudja, ha megnézi. A grafika hozza az elvártat, kellően színes és szép, a zene is megkapó. Aki érdekesebb fantasyra vágyik drámával karöltve, az csapjon bele.

Yakunara Mug Cup mo

Erről tényleg röviden. Ez egy turisztikai anime, se több, se kevesebb. Cuki lányok cuki dolgokat csinálnak, ezúttal kerámia bögrét, vázát stb. Aranyos a maga módján, de egy kicsit lapos, eseménytelen, és szerintem jóval többet is foglalkozhattak volna benne a fazekassággal. Jobban élveztem a részekhez járó kilenc perces videókat, amikben a seiyuuk ökörködnek az anime valós helyszínén, és próbálnak ki dolgokat. Mindenesetre ez egy chill sorozat. Látszik, hogy azért készült, hogy a helyet és annak népművészeti hagyományát népszerűsítse. Szinte biztos, hogy a helyiek imádták, és már készül a folytatás.





Jöjjön akkor a nyári szezon, szokásosan nem nézek sokat, de azt legalább be tudom tartani.

Love Live Superstar

A Love Live-ről szerintem már mindenki hallott, mi is írtunk róla ([AniMagazin 42.](#)), az első szériát én is szerettem. A többi már alsó hangon is kevésbé. A Sunshine az első széria másolata, a harmadik etapban pedig kivágták az eredeti receptet a kukába és újjal próbálkoztak, viszont így unalmas lett, nem volt koncepciója. És most itt állunk, a negyedik sorozat elején, ami talán a készítőik egoista hajlamait kifejező Superstar alcímet viseli. Ismét teljesen új csapat, új helyszín. A Sunrise visszatért a megszokott recepthez, de annyi változott, hogy csak öt lány lesz a kilenc helyett, valamint a főszereplő kissé lámpalázás. Maradt viszont, hogy össze kell kalapálni az új school idol csapatot, amire reméljük, hamar sor kerül. Első ránézésre végre sikerült szimpatikusabb karaktereket alkotni, a grafika is szép lett, de hozza a szo-



kásos LL stílust, zenék közben is még zavaró lehet a 2D-s rajz és a CG váltogatása. Új dalokként pedig úgy fest, a megszokott csajidos nyálás cukiság bombát kapjuk. De ígéretesebben indult, mint a Sunshine és a Nijigasaki.

Genjitsu Shugi Yuusha no Oukoku Saikenki

Naaagyon ritkán nézek isekait. Csak akkor, ha valami különlegesebbet találok benne, mint a megszokott „átkerül-hős-hárem-harc-megmentjük a világot” sémát, amit már jobban lerágtak, mint patkányok a döghúst. Habár ez a cím sem mentes a sablonoktól, hiszen van démonország, fantasy lények, kör alapterületű város (komo-lyan nehéz lenne egyszer négyszöget rajzolni?), és persze a megidézett hős, aki mit ad ég, épp Machiavellit olvasott a megidézés előtt. Micsoda véletlen...ja nem! Ami különleges, hogy egyből megkapja a fejére a koronát, egy hercegnőt az oldalára és gazdasági, pénzügyi intézkedésekkel,



reformokkal kell újra egyenesbe hoznia az országot. Az első két rész ebben a tekintetben egészen ígéretesnek néz ki, és jó lenne, ha olyan mélységű lenne ez a része, mint a közgazdaságtan a Spice & Wolfban, vagy esetleg hozná a Maoyuu Maou Yuusha szintjét. A grafika tökéletesen átlagos, ahogy a nagykönyvben meg van írva, ehhez paszszol a zene is.

Shiroi Suna no Aquatope

Bevallom ettől a címtől várom a legtöbbet a szezonban. És nem csak azért mert a P.A Works olyan grafikát rakott a szemünk elé, hogy öröm nézni. Ígéretesen indult és arra számítok, hogy itt az élet nagy drámai kérdéseiről fogunk beszélgetni, és ha ezzel remek hangulatot adnak és tényleg átérezhető lesz és nem mesterkél, színpadi erőlködés akkor jó anime lehet ez. Okinawa remek kiindulópont ahová, sikertelen álmait bőröndbe helyezve a volt idol érkezik majd kis városnézés és egy éjszakányi tengerparti csövezés után a he-



lyi akváriumba kerül és elkezd dolgozni, kellő bénázásokkal tűzdelve. A feladat meg kell menteni az akváriumot a bezárástól, és hamar Fuuka álma ment a levesbe, akkor újdonsül barátnőjéé Kukurúé maradjon meg és közben megosztják egymással az élményeket, gondolatokat. Elgondolkodtató lehet a cím, amihez első ránézésre vidám és szimpatikus mellékszereplő gárda fogad. Plusz valljuk be van egy turisztikai célja is az animének, menjen mindenki Okinawára.

A grafika már írtam, hogy pazar, a zene pedig szokásos és elsőre kacsintásra a karakterek is szimpatikusak.

*Ennyi volt a szezonvélemény tőlem, a Kingdomot nem soroltam fel, de megemlítem, hogy ebben a magazinban is legyen Kingdom. Szóval (a Kingdom) továbbra is fut, továbbra is megy a háború, a csata több fronton és nagyon izgalmas. Amúgy a Kingdomról beszélek és szerintem most sikerült a legkevesebb mondatba belesűríteni, leg-
többször hogy Kingdom. Fanboy mode OFF.*



anime

TOP 10 TANÁR

Írta: Venom



Bár tombol a nyár és a diákok élvezik a nyári szünetet, azért ne feledkezzünk meg a tanárokról, akik az életüket tették fel arra, hogy a fiatalokba tudást öntsenek... vagy pokollá tegyék az életüket. Az anime sorozatokban ezer és egy tanár karaktert láthattunk már eddig, a vérkomolytól a teljesen hibbantig, most ezekből csemegéztem egy tizes listát nektek, avagy a legérdekesebb, legjobb, legfurább és legdilisebb pedagógusok.

10.

Yamanaka Sawako | K-On! Seiyuu: Sanada Asami

Van egy kifejezés, „sensei-chan”, amit az animékben azokra a tanárokról szokták használni, akik már annyira barátságosak a diákokkal, hogy egy idő után már nem is igazán tudják komolyan venni. Bár nem Sawako volt az első ilyen eset, de talán az egyik legismertebb. Yamanaka, vagy ahogy a könnyűzenei klub lányok hívják, Sawa-chan sensei, egész életében képtelen volt megfelelni a (főleg maga által szabott) elvárásoknak. Diákként egy fiú kedvéért a rockzenétől eljutott a death metálig, majd miután ezzel sem sikerült magába bolondítania a srácot, feladta a zenélést, és tanárnak állt. Persze ez csak pár évig tartott, amíg össze nem hozta a sors Yuival, Mióval, Ritsuval és Mugival, akik képesek kihozni imádott tanárukból a legrosszabbat. Sawa-chan – bár látszólag mintatanár – amint belép a klubterembe, már csak a



tea, süti és a nyugalom érdekli... na meg persze a szexi cosplayek, amitől a csajok nem menekülhetnek....

„...egy fiú kedvéért a rockzenétől eljutott a death metálig, majd miután ezzel sem sikerült magába bolondítania a srácot, feladta a zenélést, és tanárnak állt.”



9.

Nishigaki Nana | Yuru Yuri Seiyuu: Shiraishi Ryouko

Nem egy mindennapos látvány, amikor egy tanárnő a hóna alatt cipelve a diákelnököt, kormos arccal lép ki a frissen felrobbantott kémiaateremből. Nana gyerekkora óta imád szerelni, építeni,

kísérletezni, aminek az lett a vége, hogy felnőtt korára nemcsak tanárrá, de egy igazi klasszikus őrült professzorral vált. Ráadásul imád robbantani... mindent. Amihez hozzányúl, az robban, ha nem is azonnal, akkor később, amikor senki sem számít rá. Ebben cinkosa a diákelnök, Makoto, sőt egyes pletykák szerint kettőjük kapcsolata túl is lép a tanár-diák normákon... bizony, Nana ugyanis rendszeresen kísérletezget a kislányon, aki ezt egy cseppet sem bánja, még akkor sem, ha emiatt elvesztette a hangját, vagy ha éppen felrobban a fél iskola... Nishigaki sensei mindig megússza!

8.

Kazami Mizuho | Please Teacher! Seiyuu: Inoue Kikuko

Mizuho sensei nem az az átlagos tanárnéni, ugyanis titokban egy csillagközi szövetség egyik ügynöke. Félig ember, félig földönkívüli, aki imádja a pockyt, és nem elég, hogy a származását rejtgetnie kell, de még az egyik diákjával, Kusanagi Keivel (szintén titokban) össze is házasodik. Szóval van itt bonyodalom, főleg hogy Mizuho kifejezetten féltékeny típus, a kishúga, Maho pedig rendszeresen megpróbálja eltenni láb alól a fiatal férjét.

„...nem az az átlagos tanárnéni, ugyanis titokban egy csillagközi szövetség egyik ügynöke.”



7.

Itoshiki Nozomu
Sayonara Zetsubou-sensei
Seiyuu: Kamiya Hiroshi

Mindenkinek vannak rossz napjai... Nozomu senseinek viszont csak rossz napjai vannak. Az egész élete egy tragédia, bármi történik, annak csak egy oka lehet, hogy Nozomunak még rosszabb napja legyen. Minden nap megpróbál



végezni magával, szerencsére kevés sikerrel, hiszen vagy még arra is képtelen, hogy kárt tegyen magában, vagy a diákjai beszélnek le arról, hogy a tanteremben akassza fel magát (elvégre mi van, ha leszakad a plafon, sokba kerül a javítás). Jóformán a diákjai tartják életben, akik legalább olyan furák, mint a tanáruk, bár ezt egy Shaft animétől el is várhatjuk (ezen a listán lesz még Shaftos tanár, aki teljes ellentéte Nozomunak). Viszont Nozomu, amikor éppen nem a saját szerencsétlenségén drámaízik, akkor egy kifejezetten kompetens

tanár, aki a végsőkéig elmegy a tanítványai sikere-
 iért... és aztán omlik össze, hogy nincs értelme a
 világnak!

6.

Kimura-sensei | Azumanga Daioh
Seiyuu: Ishii Kouji

Oké, oké, lebuhtam, Kimura-senseit csak a poén kedvéért raktam be, mert nála morbidabb tanerőt ritkán látni (mindezt mondom úgy, hogy hamarosan jön egy polip tanár is)... az Azumanga sorozatból igazából Yukari senseit terveztem, de mivel borzasztóan hasonló Sawa-chanhoz, ezért a sorozat debilitásához hűen rá esett a választás.

Perverz, rémisztő, rejtélyes és a legváratlanabb helyeken bukkan elő. Arcára ráfagyott valami torz grimasz, szuszogva leskelődik a diáklányok után, és valamiért mégsem viszi el soha a rendőrség... mert amúgy egy teljesen rendes fazon, akit mindenki nagyra becsül és szeretetben él a gyönyörű feleségével és a csodás kislányukkal... legalábbis a legendák szerint!

„Perverz, rémisztő, rejtélyes és a legváratlanabb helyeken bukkan elő. Arcára ráfagyott valami torz grimasz, szuszogva leskelődik a diáklányok után, és valamiért mégsem viszi el soha a rendőrség...”



5.

Fujisawa Masamichi | El-Hazard: The Magnificent World
Seiyuu: Ishii Kouji

Ismét egy Ishii Kouji féle tanárbá', aki bár sokkal szerethetőbb, de nem kevésbé különc. Fujisawa kezdetben egy teljesen átlagos történelemtanár, akit igazán csak három dolog motivál az életben: a cigi, a pia és a hegymászás.



A diakai alapvetően kedvelik, bár sokszor vágják a fejéhez, hogy bűzlik a bagótól és az alkoholtól. Majd egy nap, néhány tanítványával együtt átke-rül El-Hazard világába, ahol belesöppennek egy hatalmas háború közepébe. Fujisawa hamar a fi-gyelem középpontjába kerül, ugyanis mint kide-rül, ebben a világban emberfeletti ereje van, fel-téve ha nem iszik és nem dohányzik, ami – lássuk be – számára inkább átok, mint áldás. Persze az igazságérzete mindig győzedelmeskedik a sze-szes italok felett, és minden erejével azon van, hogy megmentse a világot... hogy utána nyugod-tan vedelhesse a finom el-hazardi borokat.



4.

Yoshinoya-sensei Hidamari Sketch Seiyuu: Matsuki Miyu

Örök 17 éves, exhibicionista, hiperaktív, szégyentelen, cosplaymániás, otaku... és tanár. Talán így lehetne leginkább összefoglalni Yoshi-nya-senseit, aki minden nap okoz valami meg-lepetést, vagyis inkább közbotrányt az iskolában. Bikinben vagy maid kosztümben jár be órákra, nyíltan flörtöl a diákokkal, látszólag semmit sem



vesz komolyan, és örök háborúban áll a konzerva-tív igazgatóval, aki napi szinten szórja ki rá a fenyí-téseket. Persze a dilis felszín alatt egy fantasztikus tanár rejtőzik, aki azért a megfelelő pillanatban mindig képes a tanítványainak kellemes meglepe-tést okozni. Mellette sosem lehet unatkozni, mert mindig valami elmebeteg performansszal rukkol elő újra és újra... imádnivalóan.

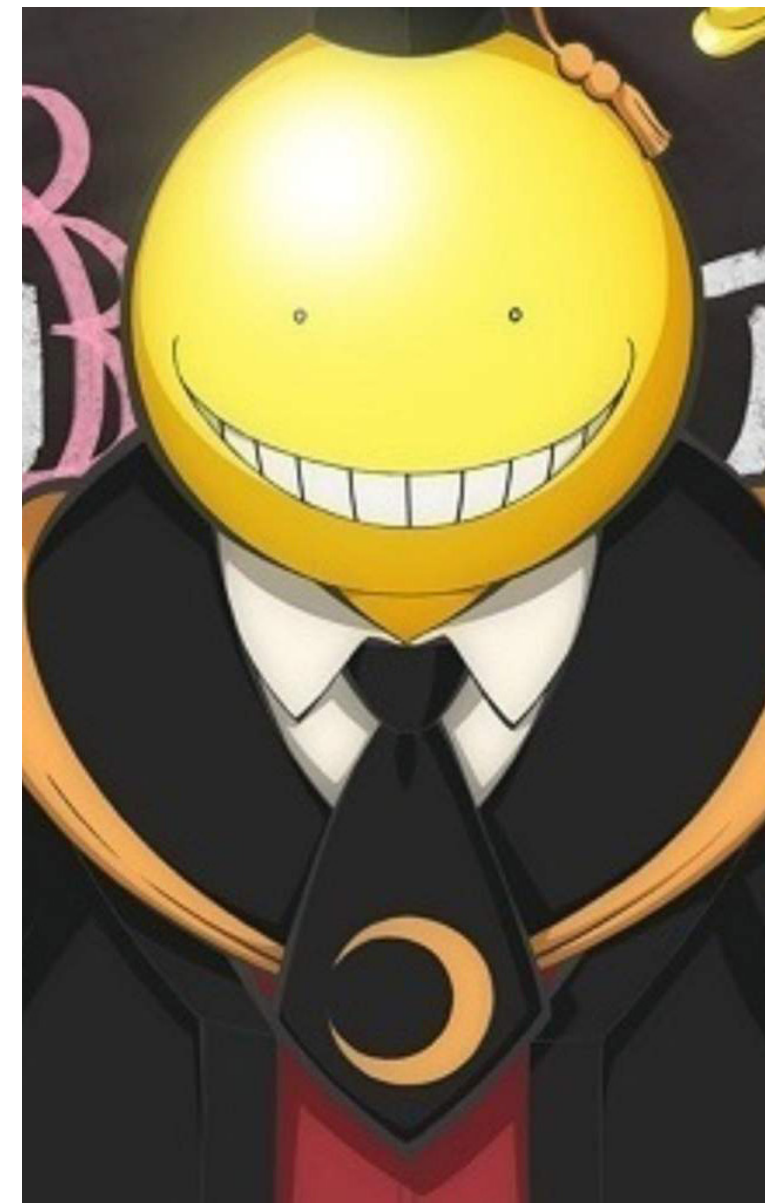
Mindehhez hozzájön a tragikusan fiatalon elhunyt seiyuu, Matsuki Miyu zseniális alakítása, maga a mangaka is bevallotta, hogy csak ő volt képes ezt az örült karaktert ilyen ikonikusan meg-formálni.

3.

Koro-sensei | Ansatsu Kyoushitsu Seiyuu: Fukuyama Jun

Koro-sensei egy földönkívüli, sárga, polip-szerű, elpusztíthatatlan és gonosz szörnyeteg... vagy mégsem? Az viszont biztos, hogy eltökélt szándéka, hogy egy középiskolás osztályt eljuttas-son az érettségiig. Akár azon az áron is, hogy napi szinten próbálják elpusztítani a legváltozatosabb módokon, nemcsak a hadsereg és a bergyilkosok, hanem maguk a diákok is. Ugyanis Koro-sensei anti-anyagból áll, ami egy év múlva elpusztítja a bolygót, hacsak addig nem tudják megölni. Addig viszont tanárnak áll, és gatyába rázza kissé problé-más tanítványait, teljesen tudatában annak, hogy

nem lesz happy end, de azért az utolsó pillanatig kiélvezi a helyzetét, és rengeteg kalandot él át a gyerekekkel, akik idővel rájönnek, hogy talán nem is olyan gonosz Koro-sensei... sőt, talán ő a leg-jobb tanár, akit valaha kaphattak.





2.

Taki Noboru | Sound! Euphonium
Seiyuu: Sakurai Takahiro

Talán a lista legkomolyabb szereplője Taki-sensei, aki a Kitauji gimnázium fiatal zenetanára és egyben a sulis rézfúvós zenekarának karmestere. Kedves és szelíd, viszont nem tűri, ha valaki félvállról veszi a gyakorlást. Ezt a zenekar hamar megtanulja, amikor az első órán otthagya őket azzal, hogy gondolják át, hogy komolyan akarják venni a zenélést vagy sem. Mert utóbbi esetben nincs értelme az egésznek. Ezzel a felütéssel indul a zenekar története, akik Taki-sensei vezetésével egyre jobbak és jobbak lesznek, de persze ez áldozatokkal és sok sírással jár. Amihez hozzájön, hogy a tanár úr roppant jóképű és barátságos, ám a kedves, mosolygós külső egy szomorú és gyászoló férfit rejt, aki képtelen maga mögött hagyni tragikus múltját...



1.

Onizuka Eikichi | Great Teacher
Onizuka
Seiyuu: Takagi Wataru

Még el se kezdtem a listát összerakni, de már tudtam, hogy Eikichi lesz az első helyen. Elvégre a GTO mangát és animét szinte az egész világon ismerik mint a 90-es évek egyik legjobb sorozatát. Eikichi egyáltalán nem született tanár,



inkább lenne helye a jakuza soraiban. Perverz, erőszakos, nagyszájú bajkeverő, aki éppen elvégzett egy gyenge főiskolát, természetesen csalással. Aztán a sors mégis a tanári pályára jutatta, egy olyan osztály mellé, akiket értelmes ember nem vállalna be. Kapásból az első nap megmenti az egyik tanítványát az öngyilkosságtól, majd kénytelen szembesülni a ténnyel, hogy a pokol iskolájába került, ahol a hozzá hasonló problémás diákokat kellene valahogy tanítania... több-kevesebb sikerrel. Ha valakinek kimaradt volna eddig a GTO, akkor sürgősen pótolja, mert parádés komédia!

Ezek lettek volna az én kedvenc tanáraink, persze még bőven lehetett volna sorolni, hiszen több száz jelölt közül kellett válogatnom, és bizony nem egyet kellett fogcsikorgatva kihúznom. Mind a 10 animét nagyon tudom ajánlani, egyik jobb, mint a másik, szóval bátran vágjatok bele bármelyikbe. Szeptemberben ismét lesz toplista, de a téma – mint mindig – most is titok!

„...kénytelen szembesülni a ténnyel, hogy a pokol iskolájába került, ahol a hozzá hasonló problémás diákokat kellene valahogy tanítania...”

Olvasd el korábbi
TOP 10 - es listánkat.

Nekogirl	61. szám
Anime stúdió	60. szám
Vámpír	59. szám
Cross-dresser	58. szám
5+5 Yuri & Boys Love	57. szám
Doga Kobo sorozat	54. szám
Az elmúlt 10 év legjobb original animéje	53. szám
Haikyuu! jelenet	53. szám
Maid	51. szám
10+10 Hentai	50. szám
férfi seiyuu	50. szám
női seiyuu	49. szám
modern anime film	48. szám
Isekai anime	45. szám
Sulis romantikus komédia	43. szám
Tsundere karakter	42. szám



ANIMAGAZIN

anime

REKVIEM EGY REBOOTÉRT

avagy hol romlott el a Sailor Moon Crystal?

Írta: HigashiKata





Ugyan a cikk írásának pillanatában már megjelent Netflixen a Sailor Moon Eternal, attól függetlenül úgy érzékelem, a Sailor Moon reboot nagyon nem olyan szájizzel készült, mint azt várhattuk volna. Végére mi vezetett oda, hogy a Crystal-változat de facto megbukott? Minek köszönhető, hogy Takeuchi Naoko kultklasszikus mangájának negyedik etapját inkább két filmben dolgozták fel? Hol ment félre a Crystal verzió? Különutas véleménycikk következik.

Verzióktól függetlenül a széria alapját az adja, hogy Tsukino Usagi megtalál egy macskát, Lunát. Luna az első sokk után rávilágítja Usagit, hogy ő Sailor Moon, a szerelem és az igazság védelmezője. Feladata lesz megvédeni a Földet (akárom mondani Tokiót és vonzáskörzetét) és minél hamarabb megtalálni a Holdhercegnőt. Idővel társakat is kap maga mellé és nem egyszer Tuxedo Kamen menti ki a szorult helyzetekben. A látszat ellenére „komolyabb” sztori húzódik meg, de ezt már nem mesélném el. Ez nem az a cikk...



A *Sailor Moon* eredetileg egy ötévadós sorozatként mérgezte a 90-es évek lánygyermekait Tokiótól Szentbuckócsörbőcéig. Bár nagyon eltért attól, amit mangakája megálmodott, akkoriban megteremtette a mahou shoujo műfaját (ezzel egyidejűleg az erős és független lánykaraktert) és világszerte meghatározó maradt sokak számára. Mindmáig érzékelt hatása a szubkultra a Dragon Balléval egyenértékű, de a Toei részéről az idők során Sailor Moon nem kapott annyi törődést, mint izomcula sorstársa.

Idejekorán szögezzük le a nyilvánvalót: igen, a régi Sailor Moon is szenvedett régi berögződésektől. Alapsztorija évadról évadra végtelenül önismétlő volt, a fejlődés maximum a designban volt megfigyelhető, és az akkori sztenderdeknek megfelelően bugyuta is. Mivel anno párhuzamosan készült a mangával, az epizódok nagy része kimerült egy-egy tárgyú ellenfél elkalapálásában, a tényleges konfliktusoknak pedig nagyon komótosan ágyaztak meg. A finálé alatt a főhősnő megkomolyodik ugyan, de a jellemfejlődés rögvést sutba vágódott minden évad végén.

A korábbi csorbát kiküszöbölő, mangahű reboot hírét először a széria 20. évfordulójára szervezett rendezvényen szellőztették meg 2012 júniusában, aminek premierjét 2013 nyarára ígérték. A gondok már akkor elkezdődtek, amikor

„...a Toei részéről az idők során Sailor Moon nem kapott annyi törődést, mint izomcula sorstársa.”

eltolták azt 2013 őszére, amiből végül 2014 nyára lett. Pletykálták, hogy legalább a főszereplők egykori szinkronhangjai megmaradnak a szerepeikben, de csak a címszereplőt eljátszó Mitsuishi Kotonót tartották meg. Csurantak-csöppentek addig más hírek is, viszont a helyi YouTube-ként létező NicoNico-premier a tízféle felirattal bőven azt sugallta, hogy tisztában vannak a sorozat iránti nemzetközi érdeklődéssel, és kellően komolyan veszik a szériát. Vagy nem!

Hiába rángatták vissza a címszereplő eljátszáshoz **Mitsuishi Kotonót**, sokunk hallásának kárára **csak küszködik Tsukino Usagi megformálásával.**





A grafika az első két évadban látványosan rossz (nemhiába készültek a premier után epés montázsok a félrerajzolásokból), **a CG-vel „kidolgozott” átváltozások méginkább. Az egyes jelenetek súlytalanok** és gagyin vannak kidolgozva, ami kapásból kinyírja a hangulatot és mindemellett a zene is pocskék. Viszont nemcsak a külsőségek miatt lett a végeredmény ilyen tragikus...

A probléma sajnos kétélű: Egyrészt hiába kerültek a fontosabb pozíciókba olyanok, akik már dolgoztak mahou shoujo animén, a *Pretty Cure* sajna túl dedós ahhoz, hogy igazodási alapja legyen egy olyan komolykodó szériának, mint amilyen ez a Sailor Moon szeretne lenni. Sajna az áthallás az előbbi mű ismerete nélkül is kitűnik, ami több mint kellemetlen. Másrészt (hangozzék bármily' kegyetlenül) a Sailor Moon mangája rossz alapanyag, amit rosszul is használtak fel, ugyanis:

1. Vallom, hogy egy adaptáció nem attól lesz kiváló, hogy szorgos kisdiákként másolja az eredeti alkotást, hanem attól, hogy képes szelektálni azon elemei között, ami filmre/sorozatra vihető és ami nem. **Sajnos a szelekció nemhogy nem történt meg, hanem „egy-mangafejezet-egy-epizód” alapon adaptálták a szériát**, aminek sodrása már a mangában sem mutatott jól. **Az sem segít rajta, hogy ezúttal a settinget a jelenkorba** (értsd cirka 2014-re) lőtték be, mert a médiumok jelentősége, a VHS CD-re cserélése és a játéktermi jelenetek mai fejjel hülyén hatnak.



2. Bár a Sailor Moon mangája sem időzik sokat szükségtelen cselekményeken, **a Sailor Moon Crystal áramvonalas mivolta ellenére** (véltetően a 90-es anime miatt) **módszeresen lespórolja a karakterfejlődést.** Ez főleg azért aggályos, mert szinte csak Usaginak igyekszik drámát építeni és nincs, ami ellensúlyozná érzelmi kilengéseit. Emiatt főhősnőnk egy Nyafka Pannának látszódik, így nem leszünk képesek azonosulni se vele, se mással.

3. Az áramvonalas történetvezetés másik átka, **hogy időtartamát tekintve erőst hullámzó lett a produktum.** Van, amikor egy fejezetben/epizódban több nap is eltelik, máskor egy csata pár perces szeletét kapjuk meg. **Az évadvégi csaták fájdalmasan hosszúak és elnagyoltak, így azok dramaturgiai súlya elvész...** Aprópó, dramaturgia...

4. Dramaturgiáját tekintve is hullámzik. Szeretne vicceskedni néha, hogy a későbbi drámát



mérsékelni tudja, de ez az összképet csak tovább rombolja. Szeretné nagy hatalmúnak és erősnek láttatni a karaktereinket, de értékelhető akciójelenet sem születik. A drámainak ható elemek ezek mellé rakva végagyin mutatnak, így nehezen tudja az ember eldönteni, hogy most egy zsánerparódiát vagy egy melodramát követ nyomon. A mangában láttatott világkép sokkal melankolikusabb, a karakterek sokkal depresszívebbek, mint a 90-es animében. (Talán a *Rózsa ígérete* c. mozifilm-ben kaphattunk hasonlóan szomorkás felütést.) E tekintetben több odafigyelést igényelt volna a készítők részéről az átültetés. Igaz, a manga időnként jobban rárepült a művészvonalra a kelleténél (az Eternal kiadásban pláne).



„...értékelhető akciójelenet sem születik. A drámainak ható elemek ezek mellé rakva végagyin mutatnak, így nehezen tudja az ember eldönteni, hogy most egy zsánerparódiát vagy egy melodramát követ nyomon.”



A Toei is érzékelte valószínűleg a gondokat, amit az internet helyett a TV-ben sugárzott harmadik évadban egy új rendezővel és karakterdesignnal próbáltak ellensúlyozni, de ez a tűzoltás sem bizonyult elegendőnek. Hiába igyekeztek külsőségeiben szebbé tenni és helyel-közzel visszanyúlni a 90-es szériához, az alapanyag továbbra is rossz, a sztori érdektelen és semmitmondó. Nem csoda, hogy a Dream Arc-ot kétrészes filmként dolgozták fel Sailor Moon Eternal címmel. Mivel még nem érkeztem el ezek megtekintéséig, azokról nem tudok nyilatkozni.

A szívem vérzik ezért a rebootért. Bőven megvolt benne a potenciál ahhoz, hogy a műfaj-teremtőből egy reformert csináljanak. Ehhez az alapanyag mélyreható átgyurmázására lett volna szükség, de enélkül csak egy intő példa lett arra, hogyan NE rebootoljanak egy sorozatot.

1997-es születésüként már csak az internet segítségével ismerkedtem meg a Sailor Moonnal. A franciáktól hányadékul átvett magyar fordítás, a noname szinkronstúdió ökörködései és a műfaji defektek ellenére is megszerettette velem az animéket és ezt a szeretetet 2014 óta élteti bennem.



Szerettem volna szeretni a Crystal-változatot is, de a benne prezentált minőség felért egy arcon köpéssel.

Nem az volt anno a legnagyobb bajom, hogy a reboot ronda, vagy hogy túlságosan mangahűvé akarták tenni, hanem az, hogy kiüresítették az általam szeretett karaktereket. A 90-es sorozatban volt miért szeretni Usagit és barátait. Abban a változatban életrevaló lányokat láttam, akikkel a hétköznapi helyzetekben együtt tudtam érezni, - a szuperhős körítés pedig grátisz. A Crystal nem-hogy ezt nem tudta visszaadni, hanem meg sem próbált hőseinknek valódi személyiséget adni. Túl hamar bedobja őket a mély vízbe, ezért nem tudom elhinni azt a Power of Friendship-maszlagot, amivel a régi minden bajával együtt sikeresen beetetett.

A Sailor Moon Crystal korántsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, és csúnyán alulmaradt a 2010-es évek nagy reboot-felhozatalában. Bár fogalmam sincs, mikor lesz szerencsém látni a Sailor Moon Eternal részeit, a minőségétől függetlenül szeretném megadni neki az esélyt. Az előtte játszódó sorozatot már nem váltja meg, de lehet még belőle működőképes filmverzió. Csak azt a bizonyos lécet nem szabad feltornázn...

„Nem az volt anno a legnagyobb bajom, hogy a reboot ronda, (...) hanem az, hogy kiüresítették az általam szeretett karaktereket.”



Hossz:

Sailor Moon Crystal: 26 rész
Sailor Moon Crystal III: 13 rész
Sailor Moon Eternal: 2 film

Év: 2014-2021

Stúdió: Toei Animation

Műfaj:

démonok, mágia, romantika, shoujo



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



anime

CHI-HERO

20 éves a Chihiro

Írta: Iskariotes





Idén júliusban húsz éve, hogy bemutatták az egyetlen Oscar-díjas animét, a Chihiro szellemországban-t. Egy modernkori kamikakushi történet az anime kamijától, Miyazaki Hayaótól.

A mese

A tízesztendős Chihiro épp a szüleivel utazik a 21-es úton új otthonuk felé – a kitalált Tochino-ki városkába – a nyári szünet kezdetén. Kezében még ott szorongatja az osztálytársaitól búcsúzól kapott virágcsokrot. Csendben senyved a kocsi hátsó ülésén.

Édesapja egy helyen rossz felé kanyarodik el, és hamarosan egy elhagyott vidámpark közelében kötnek ki. Mivel érdekes a terep, a kis család kiszáll és felfedezi a környéket. A szülők orrát hamarosan ínycsiklandozó illatok csapják meg. Rá is lelnek a kifőzdére és mohón elkezdik felzabálni az ott talált táplálékot. Nem nagyon zavarja őket, hogy egy elhagyott területen ugyan miért lenne frissen sült, meleg hús, leginkább azt hajtogatják: kifizetik, ha megjön a tulaj. Chihiro – aki nem eszik – elkezd felfedezni a tájat, ami egyre komorabb lesz.

Hirtelen egy kis tinisrácba botlik a lány, ő pedig parancsba adja, hogy azonnal hagyja el a területet, ha jót akar magának. Chihiro zaklatottan rohan a szüleihez, akik addigra már sertéssé változtak. Az elhagyott vidámpark pedig egyre gyorsabban kezd megtelni – ó Jézusom! – egyre

furcsább kamikkal, youkaiokkal stb. Azon kapjuk magunkat, hogy egy fesztiválon vagyunk.

Chihiro rémulten szalad el, de feltűnik az előbb látott fiú: Haku. Hamar elmagyarázza, hogy különböző kamik érkeznek erre a földre, hogy kipihenjék magukat, és ha a lány túl szeretné élni ezt az egészet, minél hamarabb találjon magának munkát. Így kezdő lépésként lekerül a hatalmas onsen/spa komplexum alján található kazánházba, ahol Kamaji, az öreg fűtő ad neki elsőként ál-



lást. Majd egy Rin nevű fiatalasszony segítségével Chihiro eljut az onsen vezetőjéhez, Yubabához.

Az öreg boszorka felveszi Chihirót a fürdőbe dolgozni, a nevét azonban elveszi és cserébe a Sen nevet adja neki. Ahhoz, hogy visszakapja nevét, szabadságát és szüleit, újabb és újabb feladatokat kell elvégeznie. De meg tudja-e állni a helyét ebben az új világban a kislány, vagy örökre az onsen dolgozója marad?

Mögöttes tartalom

A történetet és annak üzenetét úgy alakította ki a mester, hogy egy tízéves kislány is megértheti, de a felnőttek is rácsodálkozhatnak egy-egy újabb és újabb mögöttes jelentésre a sokadik megtekintés után is.

Egy költözködéssel kezdődik a film, ami Miyazakitól nem szokatlan, mert ugyanezt láttuk a Totoróban is. Ahogyan ott, úgy itt is a városi léte cserélik fel a vidéki létre. Az Ogino családnak egy vadonatúj Audi A4-e van (tehát egy külföldi autó). Az anyuka ki van sminkelve, ami egy klaszszikus japán feleséghez nem illik. Mint általában Miyazakinál, a főszereplő itt is egy lány: Chihiro. Aki a tipikus, elkényeztetett egyke mintapéldánya. Egyedül utazik a hátsó ülésen, lábait feltéve az ülésre. Élvezi a gyermekkor luxusát: a semmittevést. Amikor szülei szólítják, csak harmadjára reagál.

Az új élet felé haladva azonban eltévednek, és egy torii kapun áthaladva végül egy pagony



melletti fakó karmazsinszínű falra bukkannak. Hogy a falon lévő kapun át tudjanak jutni, ki kell szállniuk a modern kocsiból, és gyalog kell belépniük az ismeretlent tartogató bejáraton. A felnőttek biztonságban érzik magukat, mert ahogyan fogalmazzak: van készpénzünk és hitelkártyánk is.

Hamar megértik, hogy egy elhagyott vidámpark területére tévedtek. A rendező ezzel utalt a '80-as évek végén kezdődő gazdasági recesszióra.



A semmi közepére felhúzott vurstli jól példázza az irracionális gazdasági buborékot (ami végül kipukkad), és az értelmetlen fogyasztási módot.

A szülők viselkedése csak megerősíti a képzetünket. Önkontrolljukat vesztve vetik bele magukat az örömekbe. Környezetükkel nem törődve csak zabálnak. Olyan ételt vesznek el, ami nem az övék, mondván: majd kifizetik. Falánkságukért megfizetnek: disznóvá változnak. Miyazaki ezzel azt mondja: a kapitalista harácsolás előbb vagy utóbb mindenkit malaccá tesz, legyünk hát önmegtartóztatók.

Az onsen, ahová Chihiro kerül, zavarbaejtő hely. A kamik jönnek ide pihenni. De egy istenség miért akar pihenni? Hamar rá kell jönnünk: az emberek kifogyhatatlan, imádságba csomagolt követeléseiktől szöknek ide lazulni. De vannak olyanok, akik azért érkeznek, mert a humán világban már csak megaláztatás és bántás jut nekik osztályrészül.

A spa területén csak kétfajta lény tartózkodhat: a vendég és a kiszolgálója. Aki itt dolgozik, annak reménytelenül sokat kell güriznie. Kamaji, a fűtő erre a legjobb példa. Az egész gőzkazán úgy lett kialakítva, hogy – ez a kirúgott ZZ Top tag – hat karjával tudja üzemeltetni. Nincs helyettese, így éjjel-nappal a pincében kell robotolnia. Ott dolgozik, alszik és eszik is. Egyetlen társasága a kis susuwatarik (a kis fekete izék, akiket már a Totóróban is láthattunk, mint porcicák). A legnagyobb kincse pedig egy vonatjegy, amit idestova negyven éve őrizget, de végül Chihirónak adja azt.

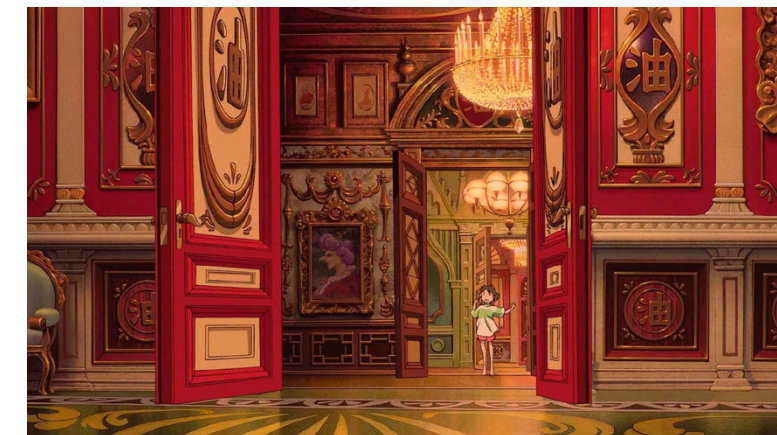
Bár az egész épület klasszikusan japán, mégis van egy szint, ami ettől alaposan eltér. Ez pedig Yubaba, a boszorka lakosztálya, aki egyébként úgy néz ki, mint egy viktoriánus kori Punch'n Judy báb. Itt egycsapásra a XIX. század európai, főúri pompája köszön ránk. A bútorok, a könyvek, de még Yubaba ruházata is olyan. Sőt ez mutatja meg leginkább, hogy a boszorka mennyivel a többi dolgozója felett áll: nem elég, hogy csak ő dolgozik irodában, de öltözké egyenesen kizárja, hogy bármiféle komolyabb fizikai munkát tudjon végezni.

Yubaba környezete és viselkedése reflektál a korszak japán életvitelére. Erőteljes nyugatimádat, feleslegesen felhalmozott kincsek tömkelege. Valamint van egy óriás csecsemője is. Ugyan minek és hogyan van egy ilyen gyereke? Túl idős, hogy a szülőanyja legyen, hol az apja? Látszólag túlkényeztetni a babát. De amikor ikertestvére átváltoztatja kisegérré, eleinte észre sem veszi, helyette az aranyait veszi számításba.



Chihirótól Yubaba itt veszi el a nevét, a – 荻野 千尋-t, azaz Ogino Chihirót – elvonja belőle a vezetéknévét, és a keresztnévéből is csak a Sent (千) hagyja meg. A kislányt ezzel gyakorlatilag meggyilkolták. Chihiro, akit eddig ismertünk, megszűnt létezni, véget ért a gyerekkora. Elvesztette a semmittevés luxusát, egy dolgos szegény lett. A régi Japánban szokás volt, hogy amikor valakit új pozícióba helyeztek, egyben új nevet is kapott. Ezt a hagyományt elevenítette fel Miyazaki ebben a jelenetben. A név elvétele és így a személy feletti uralkodás eszünkbe juttathatja Ursula K. Le Guin Földtenger fantasy regényciklusát. (Amiből aztán később Miyazaki Goro rendezett filmet.)

Miyazaki itt játszott a (japán) nézővel. Sen (千) név a Chihiro (千尋) helyett. Igen, a 千 karaktere mindkét névben megjelenik, és akár mindkét esetben olvasható sennek is, de mindegyik az ezer fogalmát jelöli. A 尋 jele pedig az érdeklődés, keresés fogalmát. Chihiro eredeti nevének jelentése tehát „mély keresés, vagy sok minden iránt való érdeklődés.”





De a direktornak nem ez volt az első esete, hogy megváltoztatja szereplői számait. A Totoróban a nővérek eredetileg egy karakter lettek volna (sőt az első hivatalos plakátokon még csak egy kislány áll a buszmegállóban). Itt pedig egy lánynak lesz két neve, azaz két karakter lesz belőle.

Identitás válság

Az egyik komoly probléma, amit a film körbejár, az önképzavar. Több karakter is önazonossági problémával küzd. A történet alapja egy utazás, amihez – mint oly sokszor – egy belső érzelmi utazás is társul. Azzal, hogy a család költözik, alaplól elvesztik addigi önazonosságuk egy részét. Elvésznek az emlékeket felidéző helyek, emberek. Távolra kerülnek a barátoktól és az ismerősöktől. Azzal, hogy új helyre költöznek, egy új identitást kell felépíteniük.

Chihiro szülei vesztik el leghamarabb önképüket, cocákká válnak – egész egyszerűen dehu-

manizálva lettek. A kislányuk pedig a nevét adja, hogy Senként új személyiséget kapjon.

Szintén identitászavarral küzd Haku, Yubaba tanítványa. A fürdőben különleges státuszt élvez: ő sem dolgozik a fürdőben, ő a boszorka személyes végrehajtója. De egy tizenéves fiúcskának honnan van ilyen ereje? Miért képes sárkány-nyá változni? Ezekre a kérdésekre maga Haku sem tudja a választ. Végül Chihiro vezeti rá, és emlékezteti arra, hogy ki is volt egykoron a Sárkány.

Természetesen a legnagyobb belső válsággal az Arctalan szellem rendelkezik, akinek még rendes teste sincs, és olyan nyugtalanító, mint egy Paul Delvaux-festmény. A maszk nem rejt el valós arcát, mert az nincs neki. Helyette egy vásárolt maszkot hord, az teremti neki azonosságot.

Róla gyakorlatilag semmit sem tudunk meg, se a nevét, se azt, hogy minek az istensége; amikor pedig megjelenik, akkor indonéz gamelan zene szól. Egyedül azt tudjuk meg a karakterről,

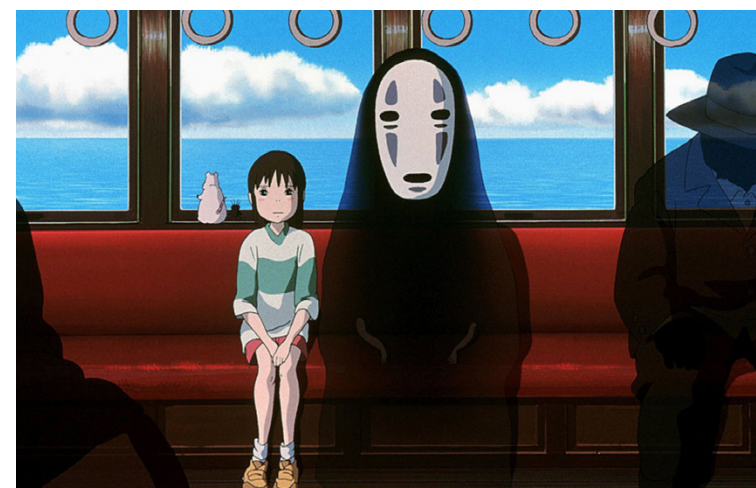
hogy felveszi a környezete szokásait. Mivel a fürdőben mindenki mohó, ezért ő is kapzsi lesz, és mivel kapzsi lényeket fal fel, ezáltal még kapzsibb lesz. Minden és mindenki kell neki, önidentitását a materializmusból nyeri, minél többet fogyaszt, annál többen figyelnek rá – amikor csak kint állt az esőben, Chihiro volt az egyetlen, aki felfigyelt rá. Egyedül Sent nem tudja megszerezni. Hogy miért? Mert ő még kislány, nem érdekli a pénz, neki még rosszul esik, hogy valaki ennyire kifordul saját magából, ő még önzetlenül akar segíteni.

Utazás

Mint minden Miyazaki-filmben, itt is nagy hangsúlyt kap maga az utazás. A költözködéstről volt szó, de a filmben nem csak itt találkozunk vele.

A sárkányon való lovaglás az egyik legjobb jelenet a filmben, és egyben erősen szimbolikus is. Sen a modern Japán jelképe, míg Haku a hagyományos Japánt szimbolizálja. A film megmutatja, hogy mindkét fél gyenge, ha nem segítik egymást, csak közösen tudnak előre jutni az életben.

De ennél is komolyabb szerep jut a vonatnak, amely közvetítőként hat korok és tájak közt. A Meiji-korszak óta Japánban a vonat sokak számára a haladás és fejlődés jelképe. Mind a külföldieknek, mind pedig a japánoknak erős allegória a sinkanszen vonat, ami a gyorsaságot, a precizitást és a jövőt testesíti meg. A vonat itt különösen varázslatos módon kerül elő. Egy hatalmas esőzés



után láthatjuk először a vonatot, és a sínek nem is a földön vannak, hanem a vízben lebegnek.

Chihirónak vélhetően életében először kell egyedül utaznia egy idegen tájon. A háttér teljesen lényegtelen, nincs is precízen megrajzolva. Lényegében az egész jelenet egy hatalmas „ma”, ahogyan a japán nevezné. Szünet a cselekményben, amikor olyat látunk, vagy olyasmi történik, ami nem viszi előre az akciót, csak egy érzést ad át.





Miyazaki ezt úgy magyarázta, hogy az ember első kísérő nélküli utazása során senki sem a tájat figyeli. Arra összpontosít, hogy meglegyen a jegye, le tudjon ülni stb., a táj maga lényegtelen.

Sent a vonatútra csak az Arctalan szellem kíséri el. A vonatra időről időre különféle alakok szállnak le és fel. Külsőre emberi vonásaik vannak, de áttetszőek. Ruházatuk alapján 50-es, 60-as éveikben lehetnek. De kik ők, hová tartanak? Nem tudjuk.

Környezetvédelem

„Miya-san legnagyobb baja, hogy minden egyes művével a világot szeretné megváltani, le sem ül a rajzasztalához úgy, hogy ne jelenkorunk valamelyik égető problémája lebegjen szeme előtt.” – fogalmazta meg sommás véleményét Oshii Mamoru.

Miyazaki bizony ebbe a filmjébe is beletette a környezetvédelmet. Két karakter kapcsán

is megjelenik e motívum. Elsőre a „bűzistenség” kapcsán. Chihiro egyik első ügyfele egy nagy halom sártrutyiként megjelenő alak volt. Sen sokat küszködött vele, mire ki tudta belőle szedni a beléje ragadt biciklit, és oly sok minden mást. Okutaresama végül megtisztulva, egy gyönyörű vízisten formájában távozik, arca helyén pedig a nó színházból ismert okina maszk van.

A híres jelenetet az életből vette a rendező. A lakóhelyéhez közeli patak megtisztításában egyszer Miyazaki is részt vett. Ekkor látta meg a patak aljába ragadt, félig kilátszó kerékpárt. Elsőre azt hitte, hamar ki fogja szedni, de csak hosszas küzdelem után tudta kiemelni a mederből. Ezt az élményt akarta átadni a direktor.

A második eset pedig Hakuhoz kapcsolódik. A film vége felé Chihirónak eszébe jut, hogy honnan volt neki ismerős a fiú. Mint elmeséli, kiskorában a szandálja egy folyóba esett, de szerencsére nem veszett el. A folyó pedig nem más volt, mint Nigihayami Kohaku-nushi, azaz Kohaku. A folyó

vízisárcánya azért vesztette el valódi nevét és emlékeit, mert az emberek szemetesnek használták, majd befedték, hogy ne zavarja őket az életben.

Fejlesztés és inspiráció

A történet úgy kezdődött, hogy Miyazaki Hayao bejelentette, A vadon hercegnője lesz az utolsó film, amit elkészít. Így aztán az 1997-ben bemutatott filmje lenyűgöző lett. A kritika imádkozta, a pénztáraknál pedig 155 millió dollárt hozott. Legendaként vonulhatott volna vissza, de ő inkább az animék kamija lett, s hogy elérje e rangot, ahhoz kellett a *Sen to Chihiro no Kamikakushi* is. A legendárium úgy tartja, hogy Miyazaki A vadon hercegnője premierje utáni nyári szünete alatt meglátta, hogy a házában vendégeskedő Okuda Seiji (rendező pl.: Lupin, Naruto, Ginga) kislányai milyen mangákat olvasnak. Számára csalódást kel-

tett, hogy az ott talált Nakayoshi és Ribon shoujo antológiák milyen silány történetekkel szórakoztatják a lánykakat. Egyszerű kis szerelmi történeteknél nem kínáltak többet a lányoknak.

Ezért elhatározta, hogy saját maga fog készíteni egy fiatal lányokat inspiráló filmet. A Totoro a kisgyerekeket célozta meg, a Laputa főhőse egy fiú volt, míg a Kiki esetében már tinédzserek a főszereplők. Chihiro ugyanakkor egy leheletnyi, finom vonalon lebeg. Már nem kisgyerek, de még nem tini.

Miyazaki elsőre egy 1980-as könyvélményéhez nyúlt vissza, a Kashiwaba Sachiko (1953) által írt *Kiri No Mukou No Fushigina Machi* (Misztikus város a ködtengerben - 1975) című regényhez. Bár M.H. többször is elolvasta a művet, nem találta meg benne a szikrát, amiből animét tudott volna készíteni. Vélhetően ez egy pótcselekvés volt részéről, miután a *Harisnyás Pippi* írója, Astrid Lindgren (1907-2002) nem találta méltónak Miyazakit arra, hogy karakteréből rajzfilmet készítsen.





Miután ezzel semmire sem jutott, elkezdett özszerakni magában egy filmtervet. Ez lett aztán a végül soha el nem készülő „Rin és a kéményfeszítő” címet viselő projekt. A film alaptörténete úgy nézett ki, hogy egy nagy tokiói földrengés után a városba érkezik a kerékpárjával Rin, azzal a céllal, hogy kéményeket rajzoljon le. A katalizma után ugyanakkor kevés a szálláslehetőség, így végül egy fürdőben kap helyet. Miyazaki építészeti tanácsadónak megnyerte a neves tervezőt, Arakawa Susakut (1936-2010). Plusz egy nemvárt helyről is érkezett inspiráció a filmhez. Az akkor még fiatal animátor, Kimura Youmi, A vadon hercegnője kapcsán egy szívhezszóló levelet küldött Miyazakinak. A levelezés végén pedig Kimura elküldte az „Itsumo nando demo” számot, amit különleges kézi hárfájára hangszerelt, és amihez Kaku Wakako írta a szöveget (ő írta később a Ponyo című film dalát is). Miyazakinak tetszett a dal, így végül a Chihiro betétslágere lett. De miért bukott meg a film terve? Leginkább a



Ghibli Munkatábor főparancsnokának, Suzuki Toshiónak köszönhetően. Suzukinak nem tetszett, hogy Rin túl idős – legalábbis a célcsoporthoz mértén – másrészt a kialakuló szerelmi kapcsolatban (ami Rin és a fürdőház tulajja közt alakult volna) is túl nagy volt a korkülönbség. Így végül lefújták a tervet.

Az áttörés végül '99 Arany Hetében történt. Miközben az egész ország családotól pihent, Miyazaki egy meetinget hívott össze, ahol Suzuki, a producer és több vezető animátor is jelen volt. A rendező egy táblára felrajzolta Chihiro kezdetleges profilját, majd egy történetet is adott mellé. Eszerint a fiatal lány egy gyógyfürdőben dolgozik, egy zsarnok öreg boszorkány vezetése alatt. De szövetkezik Hakuval és a többi dolgozóval, hogy megdöntsék a hatalmát. A film így sokban hasonlított volna a szorb író, Otfried Preußler Krabat című ifjúsági fantasy regényéhez, de nyugodtan eszünkbe juthat Michael Ende Végtelen történet című regénye is.

Úgy kalkuláltak, hogy a film maga háromórás vagy valamivel több lett volna. Miyazakinak még így is tetszett az ötlet, de Suzuki elmondta, hogy több problémája van a tervvel. Egyrészt a háromórás játékidő túl hosszú, így a gyártási idő egy évvel kitolódna, másrészt a költségek is magasabbak lennének. De ami még fontosabb, a célközönségnek a 120 perc is hosszú, nemhogy 180. Így Miyazaki átdolgozta a tervét, több mellékszálát kihagyott, és sikerült két órára levinni a játékidőt. Bár a történet magávalragadó és jó tempójú, azért nem feledkezett el arról a tényről sem, hogy itt alapvetően kislányok lesznek a célkeresztben. Így Chihiro kapott egy bishounen herceget, akivel a romantika és barátság közti vékony mezsgyén billegnek.

Életre keltés

Végül 1999 nyarán elindították az Okuda lánya után csak „Chiaki” névre keresztelt projectet. Központi helyszínnnek azért választott egy onsent a rendező, mert gyerekkorában titokzatos és varázslatos helynek tartotta a fürdőszobát. Sőt volt egy kis ajtó a fürdőben, amiről nem tudta, hogy hová is vezet, így mindig történeteket talált ki a titokzatos ajtóról és a mögötte lévő világról.

A *Mononoke* után Miyazaki tovább kísérletezett a számítógépes grafikával (SoftImage 3D), de a karaktereket kézzel rajzoltatta meg. Mindvégig szem előtt tartotta, hogy a látvány ne vegye el a figyelmet a történet elől.





A gyártásba több más animestúdió is beszállt, így például a Madhouse is. De mivel egyre jobban kifutottak az időből, kénytelenek voltak a koreai Dr. Movie csapatát is megbízni a film egyes munkálataival.

A filmbéli fürdőt a Shikoku-szigeten található, Matsuyama városbéli Dogo Onsen ihlette. Továbbá inspirációt merítettek Takahashi Korekiyo (1854-1936) volt japán miniszterelnök rezidenciájából. A hely szellemiségében pedig sokat segített az 1311-ben alapított és mai napig üzemelő, ryokan stílusú Notoya Hotel. A szellemváros hangulatához Taipei Jiufen negyede adta a mintát. Bár inspirációt gyűjtöttek a valóságból, azért mégis inkább mesebeli is, ezt jól mutatja, hogy egyszerre virágzik az azálea, a hortenzia, a japán kamélia és a japán kajszi is.

Karakterek

Chihiro kapcsán Miyazaki egy nagyon fontos szempontot tartott szem előtt: ne legyen kawaii. Így aztán Chihiro egy emancipált karakter lett. Ő nem moe vagy tsundere, nem kawaii. Nincsenek klisék, amik keretek közé szorítanak. Nincs túlszexualizálva de nem is infantilis kislány. Eleinte félt a rendező, hogy a lány túl egyszerű lett, olyan semmilyen, idővel aztán sokkal inkább bájosnak kezdte tartani, semmint unalmasnak. Később így nyilatkozott Chihiróról:

„Létrehoztam egy hősnőt, aki normális lány volt, akivel a közönség szimpatizálhat. Ez nem egy olyan történet, ahol a szereplők felnőnek, hanem egy olyan történet, amelyben a karakterek kihozzák a helyzetből a legtöbbet. Szeretném, ha kis barátaim így élnének, és azt hiszem, hogy ők is, mint én, ez iránt vágyakozunk.”

Az Ogino család többi tagját is odafigyellel alkották meg. Az anyukát egy Ghibli alkalmazottról mintázták, és bár eleinte göndör haját



viselt erősebb sminkkel, később ezt a koncepciót erősen tompították. Miyazaki gonosz tréfából használta fel Okudát az apa megformálására. A film elején Akio nem túl finoman vezet, ráadásul el is téved. A rendező így emlékezett arra, amikor Okudával Ausztriában autóztak, és társa nem vezetett túl elegánsan.

Haku karaktere maga a megtestesült japán hagyomány. Öltözéke hasonlít a Heian-korban (794-1185) viselt hakamához, amit a korszakban klasszikusan a sintó papok viseltek. Az udvari ruha



mellé bürokratikus és konzervatív nyelvezetet használ. Amikor önmagára hivatkozik, akkor nem a köznyelvben gyakori „boku”-t használja, hanem a formálisabb „watashi”-t. Amikor Senhez beszél, akkor az archaikusabb, nemesibb „sonata (そなた)” megszólítással él. Haku valódi neve is ősi: Nigihayami Kohaku-nushi. Ez a kifejezés a Kojikiben (a legrégebbi ránk maradt japán könyv) is megtalálható, mint „Nigihayahi no Mikoto”. Ez egy régi, magas rangú udvari család neve volt.

Több karakternek is beszélő neveket adott Miyazaki. Yubaba (湯婆婆) esetében a yu – 湯 – a forró vizet jelöli, míg a baba – 婆婆 – öreg nénit takar. Egyesek szerint Yubaba egy modern kori yama-uba (hegyi boszorkány), aki a japán folklór egyik visszatérő alakja.

Kami style

A filmben központi szerephez jutnak a különféle kamik és más egyéb lények. Bár sokan sokféle matsurit megjelölnek, ami inspirálhatta a Chihirót, de egyik sem fedti le teljesen az itt bemutatott eseményt, és maguk a készítőik sem jelöltek meg semmilyen konkrétumot. De meg lehet említeni a Tsushima Tenno Matsurit, ahol olyan hatalmas kivilágított hajók találhatók, amivel az istenségek érkeznek az onsenbe.

Mindenesetre Miyazakinak tetszik a gondolat, hogy a kamik eljárjanak időről időre egy onsenbe, hogy egy kicsit szabadulni tudjanak a mindennapi stressztől.



A szellemek kinézetére nem volt pontos elképzelés, így egyrészt a hagyományos ábrázolásukból merítettek (pl.: Daikokuten alakja, aki az egészség és szerencse istensége). Másrészt az ősi fővárosban (Nara) található Kasuga Taisha szentélyben (az „ezer torii-s szentély”) található ábrázolásokat tekintették mintául a készítőik. Vagy az olyan tekercekből, mint amilyen a Hyakki yagyō emaki. A három ugráló fejet darumáról mintázták, a fehér négyszögletes maszkot viselő szellemek álarcait (そろこ soriko) pedig valós fesztiválokon is használják.

Bár eredetileg az volt a terv, hogy a fürdőben dolgozó asszonyok/lányok egyike sem lesz ember, hanem mindenki valamilyen állatszerű lény lett volna (így találkoztunk volna róka vagy farkas külsejűvel is), ez végül nem valósult meg. Az Arctalan szellemnek nincs semmilyen mitológiai előképe a japán folklórban. A forgatás kezdetekor még csak úgy hivatkoztak rá, hogy „a furcsa kinézetű istenség”. Végző megjelenését Yonebayashi Hiromasának (Arriety rendezője) köszönheti, aki akkor mint animátor dolgozott a filmen. Mivelhogy esőköpenyben és fáradtan úgy néz ki, mint egy arctalan szellem – mondta róla Suzuki, a producer.

Seiyuu gárda

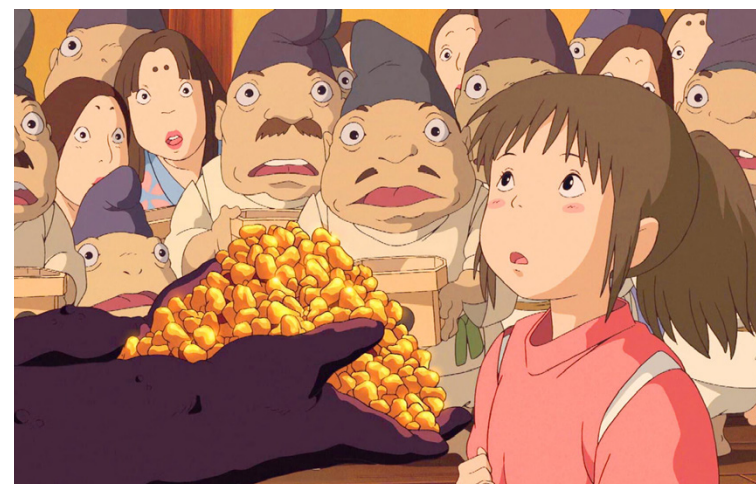
Miyazaki szokásához híven kevés profi hangszínésszel dolgozott a filmben. Chihiro megformálására az akkor 14 éves gyerekszínészt, Hi-



iragi Rumit kérte fel. Bár Hiiragi azóta profi színész lett, az animék felé kevés érdeklődést mutat. Haku szerepét az azóta elismert seiyuu, Irino Miyu kapta meg. Az óriás babát korunk egyik legfelkapottabb japán művésze, Kamiki Ryunosuke alakította. Kamajii szerepét a több mint 200 élőszereplős filmben játszó színészlegenda, Sugawara Bunta (1933-2014) kapta meg. Yubaba és Zeniba megszólaltatója a japán szórakoztatóipar egyik ismert csillaga, Natsuki Mari volt.

Zene

Természetesen – mint mindig – most is Hisaishi Joe volt a film zeneszerzője, a New Japan Philharmonickal együtt dolgozva. A 22 dalt tartalmazó OST albumon kiemelkedik az „Ano Natsu” és az „Inochi no Namae” – mindkét számot Hirahara Ayaka énekelte. Hirahara a lemez készítésekor csak 17 éves volt; első önálló lemeze is csak három évvel később jelent meg. És természetesen ráke-

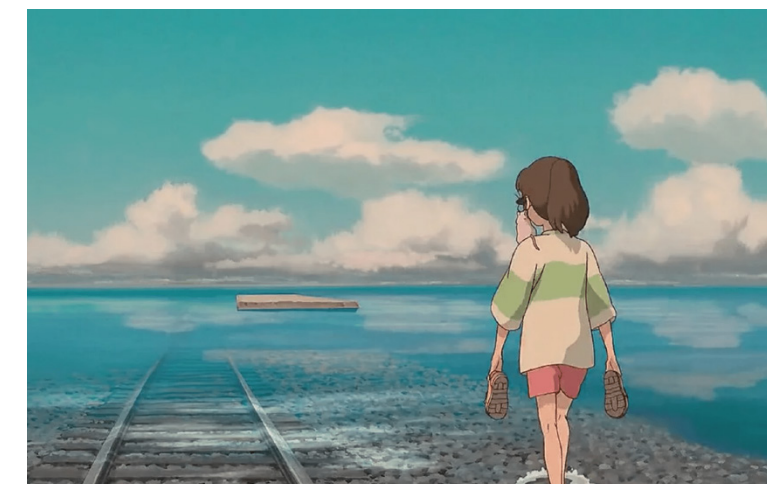


rült a fentebb írt Kimura Youmi dala, az „Itsumo nando demo” is.

Diadalút

A film bődületes kasszasikert ért el. Egészen 2020-ig ez a film vezette a japán mozik jegyeladási rekordját, hogy aztán egy másik anime, a Demon Slayer taszítsa le a trónról. Ez lett az első olyan film, ami nem amerikai filmként elérte a 200 millió dolláros bevételt.

A velőtrázó anyagi sikert ezúttal szakmai dicsőség is követte. A mozit gyakorlatilag minden olyan filmfesztivál bemutatta, ami egy kicsit is adott magára. 2001 és 2004 közt közel 54 különböző díjra jelölték, melyből 36-ot meg is nyert. Természetesen a két legfontosabb díj a Berlini Arany Medve és az Oscar-díj elhódítása volt. Mai napig az egyetlen nem angol nyelvű animációs film, amely elnyerte a díjat, valamint egyben a leghosszabb alkotás is. Miyazaki nem vett részt



az Oscar-átadón, a pacifista rendező akkor így tiltakozott az amerikai csapatok által lerohant Irak ügyében. A tokiói sajtótájékoztatón Suzuki, a producer így nyilatkozott:

„Ideális körülmények között Miyazaki állna most Önök előtt, hogy kifejezze örömét, és köszönetet mondjon a kritikusoknak, akik méltatták a Chihiro érdemeit, munkatársainak, akik segítség nélkül a mű nem születhetett volna meg, de legfőképp a közönségnek, akik megtisztelték figyelmükkel, és szívükbe zárták a törékeny kislány történetét. Nem lehet azonban teljes Miyazaki boldogsága, így képtelen lenne vidám, örömteli arccal megjelenni, és a kamerákba mosolyogni” - utalt az iraki háborús helyzetre a producer, majd hozzátette: „Mélyen érintett a Chihiro győzelme, mert korábban a jelentősebb amerikai filmforgalmazó cégek ódzkodtak a film bemutatásától, mivel szerintük az amerikai közönség nem fogékony az ilyen jellegű alkotásokra.”



Hisaishi Joe ezt mondta: „*Tekintettel a film kivételes művészi értékeire, azt kell mondanom, valahol természetes és magától értődő, hogy megkapta a szobrot. Sőt, az sem fejezte volna ki kellőképp a mű jelentőségét, ha a legjobb külföldi filmmé vagy egész egyszerűen a legjobb filmmé választják. Ne feledjük, egy, az anime nyelvén szóló, több síkon értelmezhető igazi remekműről van szó.*”

A siker részben annak volt köszönhető, hogy bár a film ízig-vérig japán, a nyugati közönség is tudta mihez kapcsolni. Így sokaknak eszébe juthatott Alice Csodaországban vagy az Óz, a nagy varázsló című könyvek. (Az pedig már egy másik kérdés, hogy miért mindegyik esetben lány kerül át a másvilágba).

Azt is megmutatta, hogy a japánok hogyan látják az isteneiket. Míg mi itt Európában sorsunk jobbra fordulását egy deux ex machina fordulat-tól várjuk, addig a kamik tapasztalatot adnak, ahol csak a tudás marad meg nálunk, de az emlékek elvesznek.

Szinkronhangok

	Japán hangok	Magyar szinkron
Ogino Chihiro / Sen	Hiiragi Rumi	Csuha Borbála
Haku / Nigihayami Kohaku Nushi	Miyu Irino	Szvetlov Balázs
Yubaba	Natsuki Mari	Szabó Éva
Zeniba		Kassai Ilona
Kamaji	Sugawara Bunta	Gruber Hugó
Kaonashi / Arctalan szellem	Nakamura Akio	Imre István
Lin / Rin	Tamai Yumi	Kisfalvi Krisztina

Disney és Miyazaki

Egyes animés körökben tartja magát az a városi legenda, miszerint a Disney szándékosan gátolta a Chihirót, hogy az ne legyen sikeres. De mi az igazság?

A Walt Disney stúdió 1989-ben a Kis hableánnyal tért vissza az igazán komoly animációs stúdiók világába: olyan rajzfilmeket készítettek sorjában, mint a Szépség és a Szörnyeteg, Aladdin, Oroszlán király stb. Ráadásként 1995-ben a Pixar is igen erőteljesen megjelent az egész estés animációs filmek piacán. A két nagy stúdió sikerei végül azt eredményezték, hogy 2002-ben létrehozták a Legjobb Animációs film Oscar-kategóriáját. Értelemszerűen a Chihiro elég komoly vetélytársat jelentett. Tehát a Disney-nek Miyazaki filmje konkurencia volt.

Ezzel párhuzamosan 1996-ban az Egeres Stúdió megszerezte Miyazaki Hayao filmjeinek terjesztési jogait is. Sőt a Chihiro gyártási költsé-

geinek közel 10%-át pont ők állták. Ugyanakkor félték is a tartalomtól. A mester utolsó két filmje, a '92-es Porco Rosso – A mesterpilóta és az 1997-es A vadon hercegnője minden volt, csak nem gyerekbarát. Nem csoda, hogy a Mononoke Himét végül a Mirax mutatta be, mert a Disney nem érezte brandjével összeegyeztethetőnek a filmet. Ráadásul a jelenetek kivágását és az akörüli balhét nem akarták újra átélni.

De Mickey-ék a befektetett pénzt nem a mozipénztáraknál akarták visszaszerezni, hanem a DVD és VHS eladásokból akartak sok pénzt kaszírozni. Reklámozni sem volt könnyű, hiszen a Ghibli megtiltotta a szereplők arcképének a felhasználását (később változtattak ezen, de eleinte így volt).

Az, hogy a film nem tűnt el a süllyesztőben, leginkább annak volt köszönhető, hogy egy pár nagyon komoly arc is beállt az amerikai szinkronmunkálatokba és promótálásába. Így a hatalmas



Ghibli-fan, a Pixar stúdió (pl.: *Toy Story, Agymanók* stb.) akkori vezetője, John Lasseter volt a szinkronrendező. (Miyazaki köztudottan nagyra értékeli Lasseter munkáját, a filmben életre kelő lámpa is a Pixar iránti tiszteletadás volt.) Kirk Wise, aki *A Szépség és a Szörnyeteget* (1991), valamint *A Notre Dame-i toronyőrt* (1996) és az *Atlantiszt* (2001) rendezte, pedig producerkedett. Ezek után talán nem meglepő, hogy a film jó szinkront kapott, és elindulhatott az angolszász világ meghódítására.



Japán cím: Sen to Chihiro no Kamikakushi

Magyar címei: Chihiro szellemországban, Chihiro szellemországban – két világ közt (Duna TV), "Sen /és Chihiro misztikus eltűnése" (Titanic fesztivál címe)

Műfaj: fantasy, dráma

Stúdió: Studio Ghibli

Hossz: 125 perc

Premier: 2001.07.20.

Magyar premier: 2002.10.09. (Titanic filmfesztivál)
2003. február 27. (Országos terjesztés)





manga

JOUJUU SENJIN!! MUSHIBUGYOU

azaz samurájok óriás bogarak ellen, mert miért ne?

Írta: A. Kristóf



Bevezető

A cím nagyon beszédes, mind az én alcímem, mind pedig a mangáé. Ez utóbbinál a „Mushi” bogarat jelent, így némi bogozás után a címben már megjelenik a „bogárosztig” vagy „bogár ellenes osztig” (durva fordítás természetesen).

A történet egy alternatív világban játszódik, amelyben az 1700-as évek Japánját rettegésben tartják az óriás bogarak. Senki sem tudja, honnan jöttek vagy, hogy egyáltalán van-e valami céljuk, és nem csak egyszerű állatok, akiknek az emberek könnyű prédák. Azonban, amit a Japán kormány - ekkor Edóban székel -, rögtön felismert, hogy valamit tenni kell a helyzet ellen. Így alakult meg a Mushibugyou alakulat, aminek a sorait mindenféle különc egyének töltötték meg. Az újonnan létrehozott osztig legalább annyira fura, mint a szörnyek, amik ellen harcolnak.

Amint az a rövid bevezetőből is olvasható a történet nem túl komoly darab, én afféle „csemege mangának” nevezném. Ez alatt azt értem, hogy könnyű olvasni, mivel a sztori nem túl bonyolult, sok benne az akció és a harc (ami egy jó shounentől elvárható), rengeteg benne a vicces jelenet még akkor is, ha ezek a viccek gyakran „olcsók” (ami egy jó shounentől elvárható), és alapvetően a fejezetek se túl hosszúak vagy legalábbis nem túl tartalmasak. Így tehát a történet egyszerű, de szórakoztató. Többet róla a saját véleménynél és ajánlásnál.

Fontosabb karakterek

A karakterek pont olyanok, ahogy egy shounen mangától elvárhatnánk, számos „klasszikus” jellegzetességet megtalálhatunk közöttük.

Tsukishima Jinbei: a történetünk főszereplője és egyúttal egy tökfilkó, bármiféle rosszindulat nélkül, aki mondhatni, hogy véletlenül kerül az osztigba. Az apja híres és tehetséges szamuráj volt, de ő inkább csak az egyszerűséget örökölte meg tőle. Ez természetesen a történet előrehaladtával



változik. Az egyszerűség megmarad, de a kardforgató képességei javulnak. Így tehát ő az a karakter, akinek a szíve a helyén van, az elszántsága az egekig ér, de az esze nem forog a leggyorsabban.

Mugai: egy magas, ősz hajú, habár nem öreg férfi. Tipikusan az a karakter, aki több dolgot csinál, mint amennyit beszél. Ami nem egy nehéz feladat, mivel szinte sose szólal meg, de az ellenfeleket aprítja rendesen. Valószínűleg a legerősebb tagja a csapatnak, ugyanakkor a legszótlanabb is.



Hibachi: egy fiatal lány, aki ért az alkímiához, a csapat azon tagja, aki nem túl erős fizikai szempontból, de annál találékonyabb. Személyiségét tekintve valahol a nyitott és a passzív-agresszív között helyezkedik el.

Koikawa Shungiku: egy elképesztően erős kardforgató, aki majdnem bármilyen tárgyon/épületen vagy bogáron át tud vágni egy csapással. Ezt a tehetségét ellensúlyozza, hogy egy iszákos és lusta személyről van szó, akinek sötét múltjáról egyaránt beszélnek a testén lévő sebei és Edo város lakói. Mindezek ellenére egy alapvetően barátságos és segítőkész személy.

Matsunohara Kotori: a csapat vezetője és toborzója. Alapvetően egy csendes és gyengének tűnő személy, aki inkább alkalmasabb az irodai munkára, mintsem a harcmezőre. Ennek ellenére a szükség pillanatában ő sem marad ki a harcból. Azon kevés személyek közé tartozik, aki tisztában van a helyzet valós mibenlétével a bogarak elleni harcot tekintve.





Ichinotani Tenma: egy fiatal gyerek, nagyjából 12-13 éves lehet, szintén az osztag tagja, annak köszönhetően, hogy afféle sámán képességgel rendelkezik. Ez azt jelenti, hogy képes két papírbábút óriás méretre növelni és az akarata szerint irányítani. Így bár ő még csak egy gyerek, mégis jelentős szerepet tölt be a harcokban. A történet elején arrogáns, fenn hordja az orrát, de miután összebarátkozik Jinbeijel, egy sokkal kellemesebb és barátságosabb személy lesz.

A manga rajzstílusa

Pontosan olyan, ahogy azt egy heti gyakorisággal megjelenő shounen mangától elvárhatjuk. Ez talán leszólásnak vagy lekezelőnek tűnhet, de nem az. A shounen mangák igencsak szép rajzvilággal rendelkeznek, a karakterek rendszerint jól kidolgozottak, nem csupán a fontosabb karakterek, de a kevesebb szereppel rendelkező szörnyek vagy átlagos emberek Edo utcáin is. Valamint az akciójelenetek is a shounen mangákra jellemző sajátos stílusban jelennek meg. Mit jelent ez a sajátos stílus? Azt hiszem, ezt mindenki látta már, itt azokról a jelenetekről van szó, amikor egy kardcsapással egy ház méretű szörnyet vág ketté a főhősünk, és egyéb hasonló esetek. Nem realisztikus? Egy cseppet sem. Szórakoztató és látványos? Annál inkább. Úgy gondolom, hogy ez a két kérdés-válasz pár az, ami leginkább leírja a manga rajzstílusát.



Saját véleményem és ajánlás

A cikkben mindeddig lépten nyomon hangsúlyoztam, hogy egy shounen mangáról van szó, ami pont úgy néz ki és pont olyan érzés, mint egy shounen manga. Bármennyire is unalmas, most ismét hangoztatnom kell. Mindezek ellenére én nem gondolom, hogy ez egy rossz dolog. Nincs azzal semmi baj, ha az ember azt kapja, amit a borító ígér. Amint már írtam, a manga könnyen olvasható és gyors ütemű. Ez szerintem különösen jó,

mivel így az olvasónak kevesebb figyelmet kell szentelnie az olvasásra, mégis élvezheti azt. Úgy gondolom, hogy ez a manga különösen akkor jó, ha egy hosszú nap végén vagy éppen egy rövidebb szünetben valami szórakoztatóval akarja elütni az ember az időt.

Amikor utánaolvastam kicsit az interneten, hogy mások hogyan fogadták a művet, láttam, hogy sokan dobták. Ez nem meglepő akkor, ha az olvasó úgy ült le a mangával, hogy ez most valami csavaros és mély történet lesz. Végezetül tehát ez a mű azoknak lesz kedvére, akik valami egyszerűt és szórakoztatót szeretnének olvasni.

A manga utóélete

Annak ellenére, hogy a mangát sokan dobták, összességében mégis egy sikertörténet volt.



Erről tanúskodik, hogy számos folytatást kapott az évek során. Még mielőtt a fő történet útjára indult volna, 2009-2010 között megjelent egy 3 kötetes előzményeket feldolgozó manga, ugyan-ezzel a névvel és ugyanabban a magazinban, ahol később a fő mű publikálva lett. 2013-ban egy 26 részes anime feldolgozást is kapott, ami ismét jó fogadtatásban részesült, erre jó példa, hogy a MyAnimeList-en 7,34 az anime értékelése. A sorozat sikerére építve 2014-ben egy három részes OVA is megjelent, afféle folytatásként vagy legalábbis kiegészítőként az animéhez.

A történet sikere azonban nem ért itt véget, ugyanis még 2013-ban egy RPG videójáték is készült a manga alapján, a Namco Bandai Games stúdió jóvoltából Nintendo 3DS platformra.

Író: Fukuda Hiroshi
Műfaj: akció, fantázia, shounen, kaland, dráma, történelmi stb.
Hossz: 32 kötet, 316 fejezet
Időtartam: 2011-2017
Kiadó: Weekly Shounen Sunday
Források:
[Mushibugyo fandom](#)
[Mushibugyō wikipedia](#)

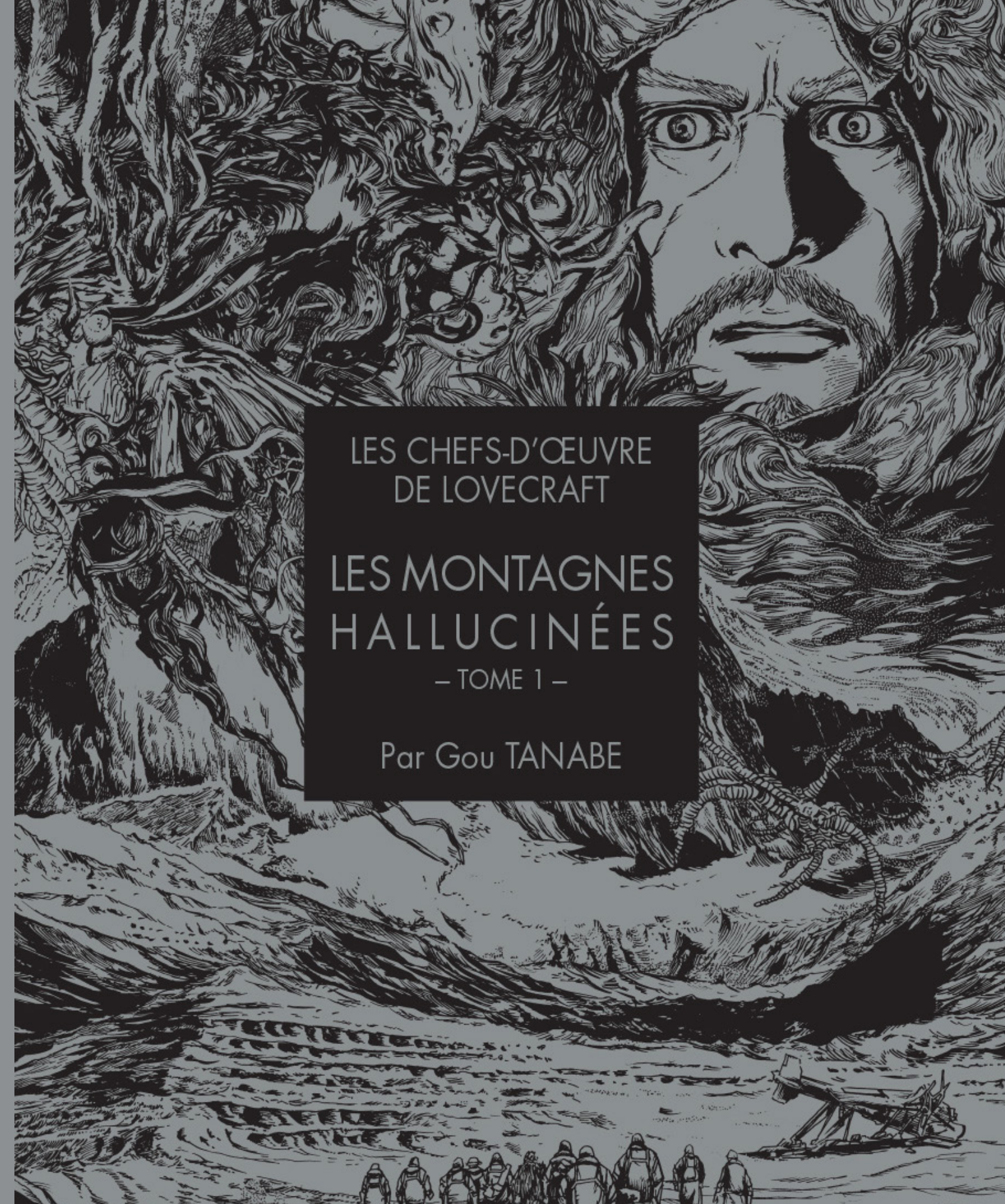


manga

H. P. LOVECRAFT TÖRTÉNETEI MANGAKÉNT ÚJJÁSZÜLETVE

azaz a jóból sosem elég

Írta: A. Kristóf



LES CHEFS-D'ŒUVRE
DE LOVECRAFT

LES MONTAGNES
HALLUCINÉES

— TOME 1 —

Par Gou TANABE



Bevezető

Ebben a cikkemben a nyugati irodalom egyik nagymesterének művei kerülnek kés és villa alá. Valószínűleg minden egyes olvasóm olvasott vagy látott film feldolgozást H. P. Lovecraft műveiből. Ezt azért merem ilyen bátran állítani, mert a nyugati rémmesék igazi nagymesteréről van szó, olyan személyről, akinek a munkássága a mai napig hat a maga műnemében, gondolok itt Stephen King könyveire, aki Lovecraftot tekinti mesterének, valamint számos történetét film formájában is feldolgozták, melyek közül sok nem is olyan rég jelent meg a mozikban. Ilyen körülmények között talán csak idő kérdése volt, hogy az egyre növekvő mangaipar - erre visszatérek az utószóban -, mikor fogja „felfedezni” és magáévá tenni Lovecraft műveit. Az eseményt nem más, mint a Dark Horse Comics kiadó valósította meg, ami egy nagy névnek számít az Egyesült Államokban, még akkor is, ha a két legismertebb kiadó, a DC és a Marvel marad. A Dark Horse Comics rendszeresen jelentet meg mangákat és egyéb, mondjuk úgy, hogy nem klasszikus képregényeket, mint például a *Witcher (Vaják)* képregényt, vagy olyan nagy sikereket, mint az én személyes kedvencem a *Sin City (Bűn város)* képregények. Így már maga a kiadó neve is ígéretes volt, és ebben az esetben az ígéreteket beváltották kamatostul.

A sorozatban három könyv jelent meg, az első *Az örület hegyei (At the Mountains of Madness)* történetet dolgozza fel két kötetben, az

utolsó pedig egy válogatás a legsikeresebb, azaz a leghátborzongatóbb rövid történeteiből *A véreb és egyéb történetek (The Hound and Other Stories)* címmel. Ebben a cikkben általánosan fogok beszélni mindhárom könyvről, anélkül, hogy magukba a történetekbe belekezdzenék.

A mangák rajzstílusa

Mind a három könyvet ugyanaz az illusztrátor készítette, így gond nélkül tudom egy kalap alá venni őket. Ahogy az egy színvonalas kiadótól várható volt, a mangák rajzstílusa kifinomult és jó minőségű vagy mondhatnám úgy is, hogy a Japánban készült mangáknál megszokott színvonalat hozza. Miről is van itt szó?

A mangában a különböző karakterek és - így nevezem őket, mert aki ismeri Lovecraft munkáit, az tudja, hogy gyakori elemek - az „idegen” lények



részletesen kidolgozottak és jól megformáltak. Gondolok itt arra, hogy az eredeti történetben megjelenő leírást pontosan követte a rajzoló, amikor a mangába átültette a történetet. Ez egy nagyon fontos dolog és meghatározó elem, ugyanis a történetben szereplő lények megjelenése hangsúlyos elem Lovecraft műveiben. Azonban van még egy ennél is fontosabb elem, „fűszer”, hogy így nevezzem, amit maga Lovecraft nevezett meg, mégpedig a légkör. Itt természetesen a hangulatról van szó, arról, hogy a történet milyen benyomást kelt az olvasóban. Ebben a manga során a leginkább befolyásoló elem az árnyékolás. A könyvekben - az elsőtől az utolsó lapig - figyeltek arra, hogy az árnyékolás révén feszültséget keltsenek. Így ez nemcsak a manga látványán segít, hanem jó összhangban van a hangulattal is.

Végezetül, amik leginkább átadják a történet horror jellegét, azok természetesen az emberi karakterek, és nem csak az arckifejezéseik



miatt. A manga során jól felismerhetőek a különböző érzelmek a karakterek arcain: félelem, meglepetés, szorongás, vérszomj, gyilkolási szándék, kétségbeesés, értetlenség stb. A könyvek relatív nagy időközönként jelentek meg, de ez meg is látszik azon, mennyire kidolgozottak és jó minőségűek. Úgy gondolom, ebben az esetben előny volt, hogy nem havonta jelentek meg fejezetenként, mint ahogy a mangák szoktak, hanem egyben, de hosszabb időközönként.





Érdeemes először az eredetit elolvasni? Összehasonlítás Ito Junjival

Mint minden újraalkotásnál, remake-nél, úgy ebben az esetben is felmerül a kérdés, mi a jobb, ha először az eredetit olvassa az ember vagy inkább az újat? Nos, ebben az esetben a kérdés kicsit másképp tevődik fel, ugyanis a manga nem új, abban az értelemben, hogy a történeten magán nem változtat, csak más formában találja. Így tehát eljutottunk egy másik klasszikus kérdéshez: könyv vagy film? Utóbbi ebben az esetben képregény.

Személy szerint először Lovecraft történeteit olvastam, tehát a könyveket. Ennek ellenére rendkívül élveztem a mangát is. Különösen jó ér-

zés volt, amikor egy „szörny” Lovecraft történetéből pont úgy vagy sokkal borzasztóbban nézett ki a mangában, mint ahogy én azt elképzeltem. Lehet, hogy ez a személyes tapasztalat nem perdöntő, és biztos vagyok benne, hogy vannak, akik ugyanebben a helyzetben más véleménnyel lennének; én viszont úgy gondolom, hogy ha valaki már olvasta Lovecraft történeteit, annak is érdekes elolvasni a mangát, mert számos új és kellemes élményben lehet része. Ugyanakkor, ha valaki még nem ismeri Lovecraft műveit, szerintem akkor is kezdhet a mangával, mivel Tanabe Gou-nak és munkatársainak sikerült pontosan visszaadni azt, ami az eredeti művekben is megjelenik.

Következtetésként tehát, szerintem nem szükséges előre ismerni Lovecraft műveit ahhoz, hogy valaki elolvassa a mangát, ugyanakkor, ha valaki már ismeri a történeteket, akkor sincs gond,

mivel a manga egy teljesen új tapasztalat lesz számára is.

Melyik a jobb Lovecraft vagy Ito Junji? Ebben a kérdésben természetesen a Lovecraft mangára gondoltam. A válaszom az, hogy nem lehet és nem is érdemes a két művet/művészt és stílust összehasonlítani. A manga és horror kedvelők minden bizonnyal ismerik Ito Junji munkáit, és talán sokaknak eszükbe is jutott, amikor meghallották, hogy egy horror mangáról van ismét szó.

Mégis felmerül a kérdés, hogy melyik a kettő közül a könnyebben érthető? Azt hiszem, ebben az esetben Lovecraft művére kell, hogy szavazzak. Ez nem egy minőségi mutató vagy különbség, leszólás Ito Junji ellen. Itt arról van szó, hogy míg Ito érthető okokból japán szimbólumokat és hagyományokat használ a műveiben, addig Lovecraft ízig-vérig a nyugati civilizációból inspi-

rálódott, majd vált annak inspirálójává. Így tehát Lovecraft művei sokkal inkább a mi „szájízünkhöz” igazodnak, Ito Junji műveihez képest.

Befejező gondolat

Következtetésként elmondhatom, hogy a Lovecraft mangák nagyszerűen ötvözik az író horror stílusát és a mangák pazar és változatos rajzvilágát. Mind a történetek, mind pedig a rajzolás kiemelkedő minőségű, úgy gondolom, hogy megéri rászánni az ember idejét és pénzét.

„...jó érzés volt, amikor egy „szörny” Lovecraft történetéből pont úgy vagy sokkal borzasztóbban nézett ki a mangában, mint ahogy én azt elképzeltem.”





Utószó

Néhány szóban szeretnék beszélni (nem is tudom, hogy fejezzem ki magam) egy meglepő és nagyon szomorú jelenségről. Arról van szó, hogy a *Demon Slayer* manga (*Kimetsu no Yaiba*) több példányt adott el a tavalyi évben, mint a teljes amerikai képregényipar. (Itt meg kell jegyeznem, hogy a hír friss a cikk írásának a pillanatában, és még nem rendelkezik kellően alátámasztott kemény tényekkel. Azonban fogadjuk el tényként annak érdekében, hogy tovább érvelhessek a véleményem mellett, ugyanis nem a Demon Slayer manga eladási statisztikájáról szeretnék beszélni. A Demon Slayer csak viszonyítási alap a véleményem mellé, de nem támasztja alá vagy cáfolja meg azt.) Ez egy igen meglepő dolog, főleg, ha figyelembe vesszük, amit a bevezetőben írtam: az amerikai képregényiparban mangákat is adnak el, tehát logikusan következik a kérdés, hogy akkor miért van ez? Nos, elsősorban a Demon Slayer egy fantasztikus manga, ami érthető módon nagy közönséget hódított meg magának. Ez azonban túl kevés ahhoz, hogy megmagyarázza a teljes helyzetet. Nem szeretnék részletesen beszélni erről, mert messze esik a cikkem témájától, de azt mondják, egy kép felér ezer szóval, nos, én két képet választottam, ami megér annyit, mint egy teljes cikk.

Az első képen az új „Szupermen” képregény főszereplői láthatók még akkor is, ha ezt nem akarja elhinni az olvasó, én sem akartam elhinni, ami-



kor először láttam. A képen három ikonikus karakter: maga Szupermen, a rendíthetetlen és bátor, Lois Lane, a kifinomult és nőies, és Jimmy Olsen, a vörös hajú, hófehér fényképész. Őszintén rosszul esik leírni ezeket az ironikus sorokat. A második kép a Szupermen első kötetei közül való, a különbség olyan nagy, hogy inkább megállok itt. Ez természetesen csak a jéghegy csúcsa, a történet „színvonaláról” csak idézőjelben merek beszélni, nehogy valaki ne értse ironikus szándékaimat, de jobb, ha itt megállok, még a végén homofób és rasszista leszek, talán már az vagyok, mert nem tetszik, amit Jimmyvel műveltek az „igazság bajnokai”, és nem csak vele.

Természetesen az alma nem hiba nélküli az óceán túloldalán sem, gondolok itt azokra a körülményekre, amikben a mangakák és különösen

az asszisztenseik dolgoznak. Azonban immár nagyon messze jutottam a cikkem témájától, talán bővebben kifejtem majd egy másik cikkben ezeket a problémákat.

Írta: Howard Phillips Lovecraft

Rajzolta: Tanabe Gou

Hossz:
három teljes könyv átlagosan 300 oldallal

Stílus: horror, fantázia, gore stb.

Megjelenés éve:
2017-ben az első könyv és 2019-ben az utolsó

Kiadó:
Dark Horse Comic, Amerikai Egyesült Államok

Források:
[Nerdbot](#)
[Penguin Random House](#)



manga

AO NO FLAG

Írta: Nobu



Bevezető

„Just standing out from your surrounding and those around you comes at cost. If you aren't the same, then you can't empathise. If you can't empathise with someone, then you won't be able to understand them. And if people don't understand you, then you will be hated. It's tough to overcome these differences and live life whilst both oneself and others continue to harbour these unpleasant thoughts.”

Régóta megérdemelte a felhozatal azt a racionalitástalajára helyezett szerelmi háromszöget, amelyet a manga kicsomagol. A mű első nekifutásra egy száraz és sablonos középiskolai drámának tűnik, mígnem a hitelességet megrázóan felövező tartalom az olvasót a tartalékoltszerű érzelmeinek és meggyőződéseinek felfakadásában kapaszkodásra bírja. A sorozat ugyanis messze túlszárnyalja azt a keretet, amelyet műfaji besorolása biztosít.

Ambivalens pillangók a gyomorban

A történetet főként Ichinose Taichi narrálja, egy harmadéves gimnazista, aki gyakorta a totemoszlop alá szorul osztálytársai, különösen a gyermekkori barátja, Mita Touma mellett. Touma arrogancia és hiúság nélkül örvendő népszerűségnek, nem csak a baseball-csapat kapitányaként, hanem előzékenysége, finom modora és tapin-

tatos természete miatt is. Egy nap a fiúk osztálytársa, a velejéig gátlásos Futaba összegereblyézi minden bátorságát, és Taichitól kezdeményez segítségkérést Touma figyelmének érdemi elnyerése érdekében. Taichi vonakodva ugyan, de a Toumáról elkönyvelt, bennfentes tudását felhasználva végül vállalja a lány istápolását. A három fiatal felemás eredménnyel egymásra hangolódik. Taichi egyfelől megkedveli Futaba egyedülálló báját, másfelől felfedezi Touma igaz jelentőségét. A felnőtté váláshoz vezető utak kereszteződésében újradefiniálnak mindent, amit önmagukról és a társaikról validáltak. A vágyaik körvonalazódásában platonikus és romantikus vonatkozásban is egyengetik a kapcsolataikat, mígnem a szerelmi

berendezkedés olvasztótégelybe kerül, lévén a főhősök kénytelenek fokozatosan felhagyni azzal, hogy a kompromisszumokba beletörődve leoperálják magukról a valódi érzelmeket.

Szereplők

Taichi mérsékelt, de annál hiánypótlóbb karakter. Magányos tengődéséből adódó rezignáltságával és a konzekvenciák elodázását generáló felsüléseivel minden erélytelen fiú azonosulhat. Csalódottságai foganatjában leplezi a kisebbségi komplexusát, emiatt félreértelmezi a körülötte élők szándékait. Toumáról úgy véli, meg se kottyannak számára a bukások és könnyedén meg-

gyürkőzik a kihívásokkal, ezért nem tartja magát elegendőnek ahhoz, hogy mélyebb kapcsolatot ápoljon vele. Nehezen talál öntudatosságra, a jövőjéről alkotott ködös elképzelései béklyóban tartják. Átellenes fronton vegetál, kényelmesen elszigetelődve.

Touma lenyűgöző, főleg abban az értelemben, hogy nyitott könyv a barátai számára, azonban dilemmákkal dacolva azon rágódik, kellően méltó-e személyek empátiájára és támaszára. A harmadik, valamint negyedik kötetben egészen megrendítő végigkísérni a balesetet követő felépülését, amely nem a testének gyógyulását helyezi előtérbe, hanem a lelke megértésre és kihamozásra váró rétegeinek felszínre hozatalát.





Touma nem elsősorban a szexuális irányultsága miatt szorong. A vágyat, hogy maradéktalanul felfedezze önmagát, a többfrontos elvárásokkal való küzdelme váltja ki, hiszen hiába teljesít kiemelkedően a tanulmányaiban és a sportban, mégsem találja azt a hivatást, amely a személyiségevel egységet alkothat. Nehezen dolgozza fel a szüleinek elvesztését és idomul a bátyja, Seiya családfői pozíciójához. Touma sem mentes hibáktól, a legkellemetlenebb tulajdonsága, hogy hajlamos felbőszülni a türelemre törekvés helyett. Szöges ellentéte Taichinak, aki a közöny nyugvópontjára hajol, amikor az életében jelentős változás szerez érvényt. Mindkét karakter esetében éretlen reakciókról van szó, ám ezek nyújtanak reális emlékez-

tetöt ahhoz, milyen is a gyermekcipőt kinőni. Taichi és Touma a köztük lévő, kifinomult dinamika függvényében izgalmasak. Megható, ahogyan interferáló önbizalomhiányuk gátat szab az oldottságuknak, de a szemérmesen meghitt interakcióik mégis bizonyítják az egymás iránti kölcsönös megbecsülésüket.

A különleges háromszög egyik csúcsát alkotó Futaba féltve szánni való teremtmény. Azonban beismerendő általa, hogy hasonló gyámoltalanságból fakadóan, az életszakaszok különböző próbatételei kapcsán, sokan nem tudjuk eleinte mederbe terelni az érzelmeinket. Futaba végül csodálatot kelt, és nem lehet többé fejcsóválva figyelni őt a kétes kimenetelű küldetésének nekiru-

gaszkodása miatt. A kortársak figyelme alól kieső karaktert mindig fontos reprezentálni a sorozatokban, a szerzőnek azonban sikerült az, ami más alkotónak alig, mégpedig kicentizett esztétikával lefesteni az értékeit – önbíráskodóan – megkérdőjelező lány fejlődését. A Taichival pironkodással pátyolgatott szerelmük momentumai minden olvasóban felidézhetnek saját, kedves emlékeket. Ívelten alakul ki a két tinédzser kompenzálása, akik az impulzusok fárasztó kezelésében képtelenek mások buzdítása és patronálása nélkül boldogulni a hétköznapi palettáján. Szédítő látni, ahogyan a jellegzetes vonásaik rögtönzött összezsírozásában felülkerekednek szituációkon. Futaba megnyugvást kölcsönöz annak kapcsán, hogy bár-

mennyire is ijesztőnek tűnik a változás, az egyben kifizetődő is. Jóllehet, eső hiányában a plántálás csak szikkadást, és nem megújulást okoz. Az egyik legszívemarkolóbb jelenetét Toumával karöltve szolgáltatja, amint az iskola kertjében, a bizonyos vallomás után megejtik első, kétkedések diktálta beszélgetésüket, és mintegy feloldozásként tükröt mutatnak egymásnak.

Futaba legközelebb barátja, Masumi nincs túlzottan szexualizálva, ugyanakkor ő az, aki a cini-kusságát pajzsként használva a legelgondolkodtatóbb dilemmákat járja körül a mangában. A Taichi felfogását meghatározó, búskomor, gyermekkori élmény megismerésével – amely egy ominózus fordulathoz telitalálatként nyer új értelmét – a lány pazarul von párhuzamot a négyesüket érintő, háttérben meglapuló kérdésekkel. A közös rejtegetnivalóból adódóan a manga legmegrendítőbb magánbeszélgetései kétségkívül hozzá és Toumához szövődnek. Keserű a világ visszautasítására alapozott félelmükből származó szolidaritásuk. Akiko színrelépése azonban kisebb katarzist teremt a fiatalokra nézően. Abszolút találóan rekonstruálja a lány reményvesztettség táplálta spekulációját, és segít Masuminak áthidalni a körülményeket.

„That problem is not your problem to bear. Because everyone is different, you're never going to be able to identity with everyone, are you? And even if you do change yourself to better suit a person, you'll still be different to someone else.



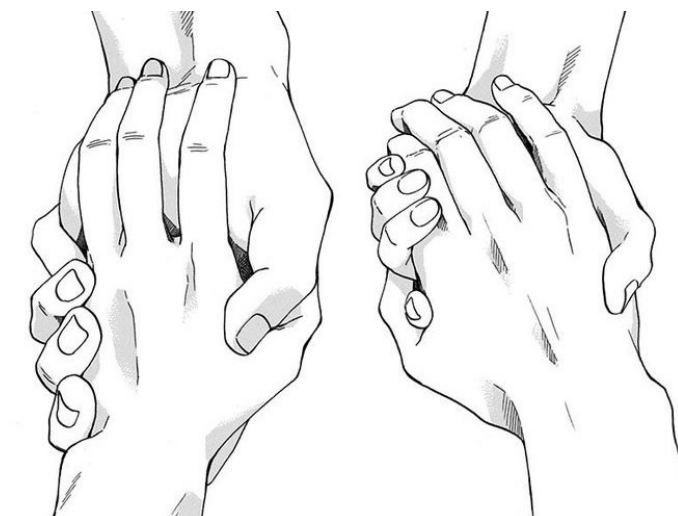
If some people dislike you, no matter what you do, it's better to ignore them and focus on all the people you do get along with. Nothing is really „normal” anyway. Everyone's tastes are completely different for example. And what people consider amazing varies from individual to individual too.”

A látszólag töltelékként funkcionáló karakterekkel sikerül olyan témára is fókuszot vetni, amelyek ritkán fordulnak elő hasonlószerű szériákban. Mami drasztikusan kihangsúlyozza, hogy a tulajdonképpen szexuális többség is szenved a nemi viszonyok sztereotípiáitól. A férfiak és nők közötti affinitások generálta kettős mércék értelmezésével egészen meghökkentő rávilágításokkal egészül ki a történet, a főszereplők kényes

viszonyára tökéletesen apellálva. A nemi problémákat hajlamosak vagyunk objektíven kezelni, holott tagadhatatlanul hordozunk elfogultságot a férfiak és a nők érintkezését illetően. Ahogyan a homoszexualitást, úgy a nemek korrelációját sem egyoldalúan közelíti meg a szerző. Sikerül számos életszagú, nem különben észérvű reakciót felvonultatni Shingo és Kensuke részéről egyaránt. Seiya a testvére vívódásának tetőfokán kifejezett oltalmával pedig lehetetlen száraz könnycsatornával szembesülni.

Az Ao no Flag némileg nehéz olvasmány, megingathatatlanul őszinte, kellőképp lehangoló. Lenyomat barátságról, szerelemről és mindenről, ami e két impresszió között húzódhat. A kiindulópont nemes egyszerűségére építve, stíluszerűen bontakoznak ki az első bonyodalmak. A

szerző derekasan felülírja a popkultúrában bejáratott szerelmi háromszögek koncepcióját. Nem helyezi lábujjhegyi lopakodásra, de nem is fetisizálja az azonos nemű vonzalmak kérdéskörét. Öröndetes, mert Touma vonatkozásában sikerült meghatározó alkatjegyek nélkül alátámasztania a ténynek, miszerint egy szexuális irányultság nem maga a személy, hanem csak egy szelete az emberi mivoltának. Minden egyes karakter, különösképpen Taichi filozófiai monológjait és érzelmi viharait gondosan szemlélteti. Egy adott helyzetet több résztvevő aspektusából jár körbe, módfelett kizökkentve abból az általános meggyőződésből, hogy képesek vagyunk tekintettel lenni mások háttérére. Minden egyes cselekmény kifogástalanul következetessé válik a teljes kontextusában. A múlt és a jelen relációjához fűződően, a manga negyvennyolcadik fejezetének POV-specialitása zseniális kivitelezés. Az ívezetés hiánytalanul komponált, a lassú tempójú kidolgozottság szinten tartja a feszültséget. A humorizáló pillanatok gördülékenyen tevődnek át a mélyebbre szántó eseményekre. „Legyen az szerelem vagy jövőtervezés, minden döntés egyben egy opció elhagyását jelenti” – ez a fájdalmas legitimitás ringatja végig a köteteket, amelyek hiánytalanul magával ragadnak. Ha szabad kijelentem, gyakorlatilag évek óta nem volt részem ennyire üdítő manga-élményben. Az elemi kérdések szemléltetésének tekintetében mesterinek titulálható a nyolc kötet, de legalábbis etalonként kezelendőnek. A coming of age manga mindenkire szól, függetlenül at-



tól, milyen tapasztalatokkal igyekszik boldogulni a polarizált világunkban.

„Even if you pick, hoping for the best, you might hurt someone, or yourself, and regret it. And even if you do gain happiness, you might be afraid of the next choice that comes, because you don't want to lose it. Nevertheless... we continue to make choices forever.”

Mangaka: KAITO

Műfaj: romantika, shounen, slice-of-life, dráma

Hossz: 8 kötet

Publikálás éve:

2017. február 1. – 2020. április 8.



live action

30-SAI MADE DOTEI DATO MAHOUTSUKAI NI NARERU RASHII

Van élet az egyetemen játszódó thai BL-eken is túl 1. rész

Írta: Yuuko





Ha az ember élszereplős BL-t szeretne nézni, akkor általában thai sorozatokra gondol először. De sajnos ezek néhány kivétellel kezdnek egy kaptafára készülni. Ha az ember lánya, esetleg fia látott már legalább 3 ilyen sorozatot, akkor kapásból fel tudja sorolni ennek a műfajnak az összes idegesítő kliséjét, mint például hogy minden férfi szereplő a főszereplő srácunkra bukik, a női szereplők vagy gonosz, agyatlan libák, vagy pedig fujoshik (yaoi rajongó nők), a szerelmi háromszögek ideje pedig már leáldozott, helyettük szerelmi öt-, hat-, hétszögek vannak, és így tovább. A ctrl c – ctrl v-re talán a „legjobb” példa a Gen Y The Series, amit komolyan csodálok, miért nem pereltek be plagizálás miatt, mivel miután megnéztem az első részt, elgondolkoztam azon, hogy véletlenül nem a 2Moonst indítottam-e el, mert pár név meg a szereplők jellege szinte egytől egyig megegyezik. Viszont mostanában szerencsére már egyre több koreai, illetve fülöp-szigeteki BL is készül, ráadásul Kínában is sikerül



néhanapján egy-egy sorozatnak – bár maximum bromance szinten ábrázolva a két férfi szereplő kapcsolatát – átcsúszni a cenzúrán. Sőt, mostanában thai téren is van egy-két újító sorozat. De japán alkotásból is fellelhető néhány gyöngyszem, mint például mostani cikkünk tárgya.

30-sai made Dotei dato Mahoutsukai ni Nareru rashii

Bár elég sok BL-sorozatot láttam már, de mind közül ez volt az egyik legaranyosabb, legviccesebb és legártatlanabb! Sajnos jó párszor belefuthat az ember olyan történetekbe, ahol hiába smárolnak a szereplők egymással, egyszerűen nem látszik rajtuk, hogy tényleg szeretik egymást, sőt inkább kínosnak érződik. Itt pedig „csak” egy-egy kézfogás láttán le sem lehetett vakarni a vigyort az arcomról, olyan édesek voltak. Ez a sorozat ékes bizonyíték arra, hogy nem számít a csókok darabszáma, hogy bemutassa a szereplők érzelmeit egymás iránt.

Történet

Maga a cím nagyjából annyit jelent, hogy ha 30 éves koráig szűz marad valaki, akkor varázserőre tehet szert. Már ebből is látszik, hogy egy elég különleges történetről van szó. A sorozat főszereplője Adachi Kiyoshi, egy szerény, önbizalom-hiányos irodai alkalmazott, aki annak ellenére, hogy mindjárt 30 éves, még mindig szűz. Mind munka,

mind pedig magánélet szempontjából eseménytelenül éli életét. Vagyis teljesen az ellentéte a vele egy időben kezdő Kurosawa Yuichinek, aki az egyik legnépszerűbb ember a cégnél – munkatársként, és jóképű férfiként egyaránt. Egy városi legenda szerint, aki 30 évesen még mindig szűz, az mágikus képességeket szerez. Bár Adachi egyáltalán nem veszi komolyan egyik kollégája ezen megjegyzését, születésnapjának reggelén mégis megdöbbenve tapasztalja, hogy képes lett mások gondolataiban olvasni! Ráadásul miután véletlenül megérinti Kurosawát a liftben, még egy sokkoló tényre derül fény: Kurosawa gyengéd érzelmeket táplál főszereplőnk iránt! Mégis mit tehet ilyenkor egy önbizalom-hiányos, romantika terén abszolút kezdő srác?

Bár elég sok BL-sorozatot láttam már, de mind közül ez volt az egyik legaranyosabb, legviccesebb és legártatlanabb!"





Az elején kicsit aggódtam, hogy Adachi karaktere túl lesz tolvá benne, de szerencsére Machida Keita minden rezdülésétől odavoltam. Bár néha kicsit ideges is lettem miatta, de nagyon édes volt. Adachi elég visszahúzódo, félénk személyiség, de Kurosawa segítségével lassan ő is kezd kibontakozni, ráadásul több embernek is segíteni tudott a végére. Kurosawa-sant pedig egyszerűen imádtam, mindenkinek szüksége lenne egy Kurosawára! Nagyon támogató, megértő és türelmes férfi, ugyanakkor ő sem tökéletes, de pont emiatt szeretnivaló. Nagyon szerettem azokat a pillanatokat, amikor Kurosawa gondolatait és álmodozásait hallhattuk Adachiról.

Tsuge még Adachinál is visszahúzódobb személyiség, aki gyakorlatilag ki sem mozdul a házából, így elsőre elég furcsa párosnak látszanak a kissé hirtelen temperamentumú Minatóval. Tsuge teljesen lökött, de nem lehet nem kedvelni, ráadásul van egy imádnivaló macskája is. Minato pedig aranyos srác, aki nagyon tehetséges táncos. Az ellentétes jellemük dacára nagyon jó a kémiajuk. Egészen másfajta problémákkal kell megküzdniük, mint a főpárosnak, de nagyon lehet nekik is szurkolni. És ha már megemlítettem a macskát, aki amúgy az Udon névre hallgat... ez a macska olyan cuki, hogy ha jelen van, nem lehet másra figyelni.

De nem csak Adachi és Kurosawa küszködik szerelmi gondokkal! A sorozat másik párosának egyik tagja nem más, mint Adachi legjobb barátja, a híres regényíró, Tsuge Masato. A harmincadik születésnapján az ő életében is „mágikus” változások történnek, és megdöbbenve hallja meg a futársrác belső gondolatait. Emiatt közelebbről is szemügyre veszi a szőke futárt, és végül menthetetlenül beleszeret a táncosnak készülő Wataya Minatóba.



Összességében ez egy imádnivaló sorozat, ami egyszerűen nézeti magát. Vannak benne vicces, aranyos, drámai és helyenként egészen fontos mondanivalóval rendelkező jelenetek is. Aki egy szívmengető sorozatot szeretne nézni, annak bátran ajánlom! Nekem mindig fel tudta dobni a napomat, csak úgy elrepült az a röpke 24 perc részenként. Illetve két special rész is készült a sorozathoz, érdemes azokba is belenézni!

Cím: 30-sai made Dotei to Mahoutsukai ni Nareru rashii

Angol címek: Cherry Magic! Thirty Years of Virginity Can Make You a Wizard?!, It Seems That You Can Be a Witch if You Are a Virgin Until 30 Years Old, Cherry Magic!: Thirty Years of Virginity Can Make You a Wizard?!

Év: 2020-2020

Hossz: 12 x 24 perc + 2 x 18 perc

Műfaj: romantikus, boys love

Értékelés:

MAL: 8,3 / imdb: 8,5



könyvtár

THOUSAND AUTUMNS

regény és adaptációi

Írta: Catrin





A kínaiul *Qian Qiu*, vagyis „ezer ősz” címet viselő regény még csak idén, a *donghuájának* köszönhetően kezdett egyre nagyobb (bár még így is visszafogott) figyelmet kapni. Nagyon jól tesz a danmei regényeknek, hogy az adaptációknak hála egyre több címet és alkotót ismerhetünk meg, hiszen még mindig kevesebben választjuk magunktól, már megismert, megszeretett sorozatok nélkül, további kínai regények olvasását - pedig jobbnál jobbak vannak közöttük!

A már itthon is ismertebb Mo Xiang Tong Xiu (MXTX) műveihez hasonlóan ez a történet is magával ragadó, figyelemre méltó. Ráadásul szerzője, Meng Xi Shi sokkal tapasztaltabb író MXTX-hez képest, ami stílusán is rögtön érződik, egészen más hangulatot kölcsönözve művének. A 2015-16-ban írt regényen kívül az audio drama (2019) és a *donghua* (2021) változatokat is ajánlom, a nyelvi akadályok ellenére – magyarul tudtommal csak utóbbi fordítása van folyamatban, és már az alpmű angol fordításai is kaotikusak, de remélem, hogy a cikk végére érve lesznek, akiket ezek a tények nem rettentenek el a Qian Qiu megismerésétől.

Ezer ősz után...

...ki maradhat örök, halhatatlan, sértetlen, feddhetetlen? Akárhogyan fordítjuk Meng Xi Shi szimbolikus sorát, amit regénye adatlapján írt, az ezer ősz, ezer év, esetleg évezredek intervallum

lényegében a hosszú időt, az állandóságot jelöli, aminek egyszer mindenképp vége szakad... Hogy aztán újabb ezer ősz vehesse kezdetét? A nem túl bonyolult, ugyanakkor gondolatébresztő szimbólumra a regény különböző módokon reflektál: kimondatlanul, de ott lebeg a főszereplők elvei, útja felett, alakítja a történelmi és a kultivációs érá. Az egyszerű mondanivaló ott van mindenhol, számos változatban, de szájbarágás nélkül, észre sem vesszük, és máris megbabonázott a Qian Qiu.

A cselekmény történelmi hátterét a Déli és északi dinasztiák kora (Nan Bei Chao Kr. u. 420-589), annak is főleg a vége adja, amit az író lazán, kultivációs fantasy közzel vegyítve kezel. MXTX műveihez képest az egyes klánok és különleges képességek visszafogott tálalást kaptak, már-mint abban a tekintetben, hogy a spiritualitás és a harcművészet nemcsak fiktív fogalmak, nevek

és ötletek mögé rejtőzik (pontosabban tágul), hanem Kína történelmének három nagy filozófiai és vallási ágához, a taoizmushoz, a konfucianizmus-hoz és a buddhizmushoz társul. A történetben megjelenő szekták, klánok ezek köré az „iskolák” köré szerveződnek, ugyanakkor felbukkannak mellettük a démoni szekták képviselői is, ahogy az más danmeiekből már ismerős lehet.

Főszereplőnk Shen Qiao, az egyik legnevesebb taoista klán vezetője. Egy párbaj következtében lezuhan egy hatalmas szikláról, súlyos sérüléseket szenvedve, de szerencséjére Yan Wushi, az egyik démoni szekta vezére éppen arra jár, és megmenti az életét. Az egyik „állandóság” (Shen Qiao korábbi élete) itt ér véget, Yan mester kíváncsi, hogy ez a bukott taoista vezető mihez kezd, ha majd felébred, és rájön, mindent elveszített... Az addigi klánvezér-életnek vége szakadt, a harcművészete talán már sosem lesz a régi – milyen érzés

ezzel szembenézni? Bemocskolódni? Másik utat választani? Yan Wushi szemszögéből Shen Qiao csak egy játék, egy kísérlet: kedvtelésből mentette meg, és idővel próbálja a saját oldalára állítani. Annak ellenére, hogy Shen Qiao a felépülése elején még amnéziás, sőt sérülései miatt a regény egyharmadában vak, rendkívül erős és kitartó, az elveihez végtelenül hűséges ember, így Yan Wushinak nincs mindenben könnyű dolga vele, hiába nála az erőfölény. Talán nemcsak a taoista mester az, akinek sérülékeny a világnézete. Bár Yan Wushi változásának útja egyszerre lassabb és szűkösebb, de ugyanolyan fontos, mint Shen Qiaóé, így más arányban és léptékekkel, de mindkettőjük harcát és fejlődését megismerhetjük.

Közös útjuk során már-már lezárul egy történelmi korszak is: túlzok ugyan, de valóban (elő) segítik az aktuális éra politikai megdöntését, miközben a harcművészek közötti rangsort is alaposan megbotlygatják.





A Qian Qiu cselekménye tehát több szálon fut: a fókusz Shen Qiao felépülésén marad, miközben okokat keres bukására, és szimpatizálni kezd Yan Wushi politikai nézeteivel, emellett Yan mester, a provokáló stílusa és története miatt számos konfliktusba keveredik a többi klán kimagasló harcművészeivel, akik közül szintén nem egynek vannak politikai érdekeltségei... A sorsdöntő összecsapások és változások közepette, rendkívül lassan ugyan, de itt is szerelem szövődik a két főszereplő között, ami más élmény MXTX tálalási módjához képest. Meng Xi Shi itt jócskán a harcokra és jellemfejlődésekre helyezte a hangsúlyt, de nagyon jól érzékelteti a Yan-Shen páros dinamikáját, érzelmeinek és kapcsolatának változását is. A romantikus hatás a megszokott, klisés értelemben minimális, ugyanakkor a sok mókás interakció miatt annál szerethetőbb és érdekesebb.

A halhatatlanok

Nem, itt nincsenek istenek és démonok, ténylegesen halhatatlan kultivátorok (talán csak emlegetve), csupán a „halhatatlan” elvekről és azok megtestesítőiről beszélek ismét, amiket/akiket nehéz, de nem lehetetlen megváltoztatni.

Shen Qiao igazi taoista, követi már elhunyt mestere tanításait, rendkívül erényes és tehetséges harcművész. De rá kell döbbsennie, hogy burokban élt, és elképesztően szűklátókörű volt, aki túlságosan is konzervatívan vezette a klánját, távol maradva akár a harcművész világ, akár a biro-

dalom problémáitól. Yan Wushinak köszönhetően ráébred, hogy a nép élete a jelenlegi uralkodók vezetése alatt egyre csak rosszabb lesz; de általa azzal is szembesül, hogy ereje és képességei még gyorsabban fejleszthetők. Shen Qiao így a felépülése után sokkal erősebbé és bölcsébbé válik, figyelmesebb és érzékenyebb lesz a körülötte lévő emberekkel, eseményekkel kapcsolatban.

Jellemét tekintve egy szűkszavú, nyugodt, kedves és békés személy. Könnyedén elfogad bármilyen helyzetet, tehetségével és intelligenciájával előbb-utóbb minden problémából kilábal. Elképesztően tehetséges kardforgató, erős kulti-



vátor, aki 5. helyen áll az aktuálisan legnagyobb harcművészek listáján.

Gyengesége, hogy eleinte menekül a klánja és a múltja elől, és hogy túlságosan is jóhiszemű. Yan Wushi ugratásait és gonoszságait többnyire higgadtan tűri, olykor azonban kijön a sodrából. Alapesetben ráhagyja a dolgokat, sokszor azonban nem igazán tud szembeszállni vele, mivel Yan mester az erősebb, de rendkívül mókásan és jól működik, ha mégis megteszi, és érzéketlenül kiosztja őt (sőt ezt másokkal is lazán megteszi, de elsőként mindig csak udvariasan!). Shen Qiao szépsége páratlan, amit a többi karak-



ter szeretet is hangoztatni, sőt viszonylag sokan meg is környékezik... A történet közepe táján pedig kiderül, hogy már a harmincas éveiben jár.

Yan Wushi majdhogynem mindenben az ellentéte, egy arrogáns, tenyérbemászó, rendkívül számító és kegyetlen alak, abszolút méltó a démoni kultiválásra. Szemében az emberek csak hangyák, egyedül a hozzá méltó/erejéhez felérő ellenfeleket, riválisokat tartja valamire. Emellett nagyon szégyentelen jellem, kihasznál minden egyes alkalmat, hogy ugrassa, bosszanthassa Shen Qiaót, aki nem várt hatással lesz rá.

Klánjának mindössze két másik tagja van, a tanítványai, akiket elég tehetségesnek talált, hogy maga mellé fogadja őket. A történet elején tőlük szerez meg minden fontos információt a harcművészek aktuális helyzetéről, ugyanis Yan mester épp csak most érkezett vissza 10 éves elvonulásából, „zárt ajtós meditálásából/kultiválásából”.

Minden gonoszága ellenére sokszor korrekt és segítőkész, mondhatni, jótevő (persze ezek szöges ellentétét is bemutatja), befolyását és tudását a birodalom kormányzásnak javítására fordítja... bizonyos szempontból; erejét illetően pedig ő akarja elfoglalni az első helyet a harcművészek rangsorában, amire elég jók az esélyei. Ennek érdekében célja, hogy megszerezze egy volt taoista nagymester, Tao Hongjing híres könyveit, melyek lefedik mindegyik harcművész iskola tudását és alapjait.



Shen Qiao elmondása alapján Yan Wushi a negyvenes évei végén járhat, de kultivátorként ő is fiatalabbnak néz ki a koránál. Adott tehát a minimum 10 év korkülönbségük, ami még izgalmasabbá teszi akár a kapcsolatukat, akár az élettapasztalatukból fakadó különbségeket.

Rajtuk kívül rengeteg karakter szerepel még, sokan csak egy-egy harc vagy szóbeszéd erejéig, de nyilván vannak lényeges, visszatérő emberek is. Megjelennek a fontosabb klánok, harcművészeti iskolák számos mesterei és tanítványai, az aktuális birodalmak uralkodói és a közemberek. Megismerhetjük a harcművészek top 10-es listáját, amin egyaránt képviselteti magát taoista, buddhista, konfucionista mester is, ahogy a három jelentős démoni szektából is igyekeznek az élre törni.

Fontosabb szereplők: Yu Shengyan és Bian Yanmei – Yan Wushi megbízható tanítványai, Bai Rong – az egyik démoni szekta csinos és célratörő harcművésze, Yu Ai – Shen Qiao nem túl korrekt, volt klántársa, Kunye – Shen Qiao ellenfele, aki az elején a vesztét okozza, Xueting – buddhista pap, a Yan-Shen páros egyik visszatérő ellenzéke, Chen Gong – egy nincstelen fiúból lett „nemes”, aki csak a bajt hozza saját és főhőseink fejére, Shiwu – Shen Qiao egyik fiatal tanítványa. De lehetne még bőven folytatni a sort az elődökkel, Qi Fengge-vel vagy Huluguval, még több ellenféllel és támogatóval, nem beszélve az északon uralkodó Yuwen családról...



Az Ezer ősz szerkezete, küzdelme, romantikája... egy örökkévalóság!

A regény összesen 128 fejezetből áll, további 15 extra fejezettel (és még néhány ráadás szösszenettel Meng Xi Shi weibójáról, illetve mások, *Wushuang* művéhez kapcsolódóan – erről pár szót a későbbiekben).

Shen Qiao felépülésének és fejlődésének szála végigfut az egész regényen. Bár valahol önismétlőnek és shounen fightosnak hat az egész, mégsem válik unalmassá vagy zavaróvá,

hogy újabb és újabb kudarc után mindig egyre erősebbé válik. Valahogy úgy kell ezt elképzelni, hogy Shen Qiao harcol, elbukik, felgyógyul, még erősebb lesz, megöli az ellenfelét, magához vesz egy tanoncot, majd ismét elbukik más, erősebb harcművész által, de a gyógyulás során a korábbiaknál is erősebbé válik, megint megöl, bocsánat legyőz valakit, ismét felszed egy tanítványt, majd újra elbukik... Na jó, túlzok, de az a vicc, hogy nem sokat. Ezek tényleg ilyen körforgásban mennek, nem egyforma arányban persze, és a többi tanítvány is inkább a mű második felében/végén szegődik Shen Qiaóhoz, aki addigra már tényleg az egyik leghatalmasabb harcosná vált. Ráadásul a bukások, sérülések sem feltétlen azért következtek be, mert túl erős volt hozzá képest a másik, hanem mert mások keresztbe tettek neki, így nem tudott teljes erőbedobással harcolni...

Szóval hangozzon bármilyen önismétlően ez a körkörös fejlődés, valahogy mindig várjuk, és mindig szurkolunk neki, hogy még menőbb legyen. Mert Shen Qiao egy két lábon járó epicmenő harcos, idővel egyre több mindenkit nyűgöz le erejével, amihez maximális taoizmus és szerénység társul.

Az is érdekes, említve a gyilkosságait, hogy Shen Qiao a történet során valóban több embert is megöl, mert így döntött, mert meg kellett tennie. Lehet, hogy erényes ember, de amikor szükséges, könnyedén válik kegyetlenné. Meng Xi Shi szerencsére nem csinál ebből ügyet – sok más danmei hőshöz hasonlóan az ő főszereplője is egy



tapasztalt harcművész, a mókás inkább az, hogy ezzel szemben nagy, démoni ellentéte, Yan Wushi jóval kevesebb embert öl meg a történet során. Bár más formában ő is bepótolja a kegyetlenséget.

Mialatt Shen Qiao fejlődését követjük, Yan Wushi párbajainak, csatáinak is tanúi lehetünk, mivel közben folyik a harc, akár a korábban már említett harcművész írásokért, akár a politikai érdekekért. Utóbbi főként a regény vége felé csúcsosodik ki, ahogy a nagyobb párbajok is... Tao Hongjing öt kötetének „hajkurászása” viszont többször visszatérő elem, kalandregény hangulatot kölcsönözve 1-2 fejezetnek.



Ami pedig különösen tetszetős az egész regényben, az Yan Wushi útja és fejlődése, hiszen ő is elbukik, nem is egyszer, Shen Qiaóhoz hasonlóan ismét erősödnie kell. Nagyon ráfér, és nagyon megérdemli, hogy így jár, hogy fordul a kocka, és neki is szembe kell néznie a korlátaival. Yan mester rendkívül bölcs és tapasztalt, még ha ez nem is mindig látszik... de könnyedén elfogadja ő is a vereséget (bár nem igazán tehet mást), magabiztosan tudva, hogy a végén úgyis ő nyer..... aztán mégis áldozatokat hoz másokért... Az ő esetében az egyik legérdekesebb szakasz, mikor sérülései miatt egy kis időre több személyisége lesz... de azt már tényleg nem lövöm le, mit is jelent ez.

Mindezek mellett itt van tehát ez a két ellentétes főszereplő, akik lassan, de hatnak egymásra, akik összedolgoznak a közös cél érdekében, akik idővel tényleg tisztelni tudják a másikat... mindenkorábbi fájdalom ellenére. A dinamikájuk, nézeteik ütköztetése, igazából bármelyik interakciójuk érdekes és szórakoztató – a regény könnyedebb, humorosabb szakaszai, jelenetei (mert ilyen is van bőven), az ő párosukból adódik, de egyéneknként is megvan a maguk vidám pillanata.

A sok játszadozás és ignorálás után végül egymásra lesznek utalva, mindketten gondoskodnak a másiktól, Yan Wushi jön rá előbb, hogy Shen Qiao különleges lett a számára... az egyetlen ember, akit idővel egyre inkább szeretne megszerezni, partnerévé válni... az eljátszott bizalmat visszanyerni, kiengesztelni. Nincs könnyű dolga, amit magának köszönhet, de nagyon szép változáson

megy át ennek köszönhetően. A BL jelenetek eleinte Yan Wushi szórakozásából állnak: ha úgy tartja kedve, megbénítja és megcsókolja, hecceli Shen Qiaót. Kihasználja a helyzetét, gátlástalanul nyomul... idővel viszont visszafogottabbá és türelmesebbé, kedvesebbé válik. Persze csak minimálisan, de nem erőlteti magát Shen Qiaóra úgy, mint eleinte, a vége felé sokkal inkább udvarol neki, és fejet hajt saját érzései előtt (na jó, ennyire nem szabad felmentenem, azért nem hazudtolja meg önmagát a végén sem).

Shen Qiaónak az író már nem ad annyi belső monológot, sem tettét, hogy meg lehessen határozni, hogyan/mikor is szeretett Yan Wushi-ba, de érzékelhető a folyamat, ahogy egyre fontosabb lesz neki, és ahogy mindig van valaki, aki előrébb lendíti ebben a kérdésben, amivel kapcsolatban semmilyen tapasztalata nincs. A történet végére egyértelműen szerelmes ő is, de ez egyikükénél sincs kimondva, helyette kapunk egy nagyon szép és nagyon emlékezetes zárást, ami egyben nagyon drasztikus jelenet is. Meng Xi Shi is azt választotta, hogy a történet lényegében az extrákban folytatódik... azok nagya nem ráadás, hanem tényleges zárása akár a politikai körülményeknek (legalábbis erre a regényre vonatkozóan), akár a romantikus szálnak. Hiszen a Yan-Shen páros ténylegesen csak az extrákban jön össze, de teljesen logikus módon. Nem bántam, hogy végül odáig húzódott a dolog, valahogy nagyon illik az egész a karakterekhez, de az biztos, hogy valamivel több romantikát is elviseltem volna be-

lőlük. Főleg Shen Qiao részéről, bár szerintem így is érződött, mennyire fontos neki a másik, de az érzelmi fókusz inkább Yan Wushi részéről volt bővebben kifejtve.

Az biztos, hogy ettől függetlenül vagy ezzel együtt is, teljesen egyenrangúak a főszereplők, és sok tekintetben egyformán hangsúlyosak, a cselekmény mindkettőjük útját, harcát kiemeli. Nagyon tetszett Meng Xi Shinek az az írói jegyzete, amelyben megemlíti, hogy szándékosan nem akarta kimondatni a karaktereivel a tényleges érzelmeket, ők nem olyan típusok. Nincs szükség bizonyos szavakra közöttük, ezt hasonlóan imádom MXTX Hualian párosánál is.

Ami kritikát még megemlítenék, vagy inkább csak felhívnám rá a figyelmet, hogy ez az író tud és szeret is harcjeleneteket írni. Renge-teget! Már-már fárasztó, ahogy részletezi a küzdelmeket, ugyanakkor nagyon profi is. Ez is komolyabb, izgalmasabb hangulatot ad a műnek, de erre fel kell készülni.





Szerettem még nagyon, hogy Meng Xi Shi változtatja a karakterek nézőpontjait, bár ő is inkább Shen Qiao centrikus (sokszor válnak külön a főszereplők, és akkor szinte mindig az ő útját követhetjük), és jól hangsúlyozta a filozófiai irányzatok különbségeit is.

Bár a története nem annyira hatásos és monumentális, mint mondjuk a *Tian Guan Ci Fu*-nak (*AniMagazin* 52., 59.), de tetszett, ahogy ennek a két felnőtt (nem tizenéves, nem huszonéves!!!!) karakternek végigkísérhettük a változását és egymásra találását. Úgy, hogy közben a többi szereplőt sem éreztem csak háttérfigurának, többségüknek jelleme és súlya van a cselekményben, és nem egy szerethető is (tanítványok, Bai Rong).

A regény sokkal inkább egy utazást mutat be, nagy fordulatok és izgalmak helyett (vagy inkább mellett), nagyon természetes, magától értetődő hangulattal, érdekes katarzissal, és hiánypótló extrákkal. Alig várom a többi Qian Qiu tartalmat.

Hegyek és folyók...

...mármint adaptációk – csak maradványok a szimbólumoknál, utalni szerettem volna a donghua eltérő címválasztására, aminek az első két karaktere (shan – hegy, he – folyó) egyszerre utalás szintén az állandóságra, a világra, másrészt Shen Qiao kardjának nevére (Shanhe Tongbei – hegyek és folyók/a világ/a mindenség gyásza, bánata).



De még mielőtt rátérnék a donghua változatra, az audio dramával kezdeném, ami 2019-ben indult a missevan oldalon, és két évadot élt meg, amik végigadaptálták a regényt. Az angol fordítása még folyamatban, így többnyire a rawot hallgattam, amiből úgy jött le, hűséges adaptáció, minimális kihagyásokkal. Bár mintha az extrák közül nem lett volna mindegyik feldolgozva, a fontosabbak szerencsére igen. Azért remélem, hogy készülnek még hozzá bónusz epizódok, a stáb is nagyon mókás a beszélgetéseik fanfordítása alapján.

Az audio drama legnagyobb előnye – amellett, hogy nem cenzúráz úgy, mint más adaptációs forma –, hogy tökéletesen illeszkedő és vonzó hangokat választottak a főszereplőknek. Xia Lei alakítja Shen Qiaót, Wu Lei pedig Yan Wushit, előb-

bi végtelenül nyugtató és kedves, utóbbi mély és szexis hangjátékkal, végig elképesztően jól alakítják a karaktereket. Szakmájukban mindketten neves, veterán szinkron-/hangszínészek, több donghuában is szerepeltek (*King's Avatar* (*AniMagazin* 39.), *Scumbag System* (*AniMagazin* 58.)).

Szerencsére a Thousand Autumns donghua változatában (kínai cím Qian Qiu helyett Shanhe Jian Xin) is ők játsszák a Yan-Shen párost, így erre nem lehet panaszunk (még úgy sem, hogy Wu Lei nagyon troll, ha Yan Wushi nevetéséről van szó). Ez az ideai anime feldolgozás 16 részes lett, ami körülbelül a regény valamivel több mint egyharmadát dolgozta fel, ha az extrákat is beleszámoljuk, és kicsivel kevesebb, mint a felét, ha extra fejezetek nélkül vesszük. Tehát a cselekmény teljes adaptációjához szükséges még egy évad, talán újabb 16 részbe belesűríthető minden fontosabb elem, ugyanakkor még több epizóddal jobban működne a sztori. Az biztos, hogy a 2. évad gyártása folyamatban van, de nincs hír a megjelenés idejéről.

Erről az adaptációról ugyan már írtam két számmal ezelőtt (*AniMagazin* 60.), így nem ismételném teljesen magam, de annyit most is kiemelnék, hogy minden apróbb cenzúrája, anime formátumhoz igazodó módosításai, Yan Wushi komfortosabbá (és kihívóbbáXD) tétele ellenére ez egy korrekt és izgalmas adaptáció. Ne rettentessen elsenkita 3D animáció, mert az akciójelenetek, a hátterek és a karakterdizájn is különösen szépek benne. A CG sok helyen színvonalasabbnak, ter-



mészetesebbnek hat más hasonló donghuákéhoz képest. Persze ezt is lehetne még hová javítani, de az élmény összességében pozitív csalódás. A második openingje pedig mesésen katartikus. Ami már nehezebb, hogy az official angol felirata finoman szólva nem a legjobb, pedig jelenleg hivatalosan, ingyenesen elérhető a [youtube-on](#), más fansubja így nincs is, ettől függetlenül érthető a sztori, de több mint érdemes hozzáolvasni a regényt is annak, aki esetleg a sorozattal kezdené az ismerkedést.



Amit még kiemelnék, hogy bár cenzúrázták (=kihagyták) a regény egyes részleteit (pl. a főszereplők első csókját), de nem sajnálták a sorozatból így sem a BL utalásokat, ráadásul azon a ponton, ahol záródik a donghua, még messze nem szerettek egymásba a karakterek a regényben sem.

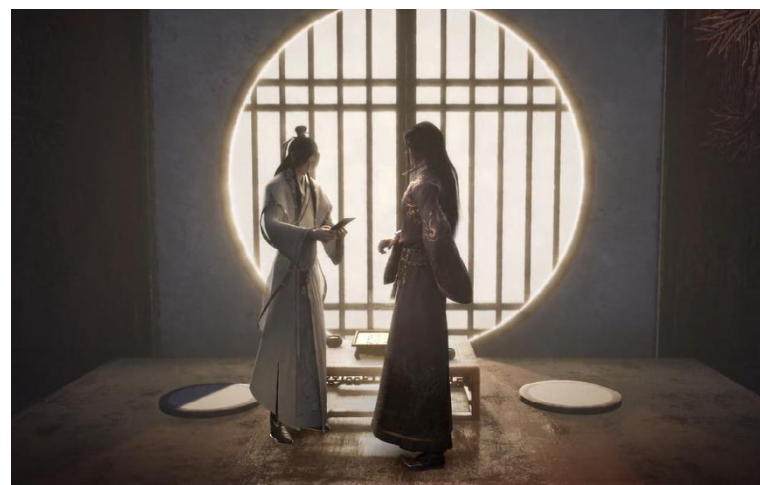
Készítettek még egy pár perces részekből álló chibi sorozatot is az animéhez, ahol Yan-Shen picture drama-szerűen poénkodik a történet egészén, sőt a fandomon is (és még koronavírusos epizód is volt, uhh!). Összesen 95 epizódos, aminek viszont nincs hivatalos angol fordítása, így

több rajongó is igyekszik fansubolni a részeket. Már nagyon várom, hogy végig elérhető legyen feliratosan is, mert több későbbi regényjelenetre is utalnak bennük.

Ezek mellett Meng Xi Shi írói adatlapján látható, hogy eladták a regény manhua, játék és live action adaptálási jogait is. Ezek közül jelenleg csak arról volt hír, hogy készülni fog ebből is dorama sorozat, amit elvileg 48 részesre terveznek.

Meng Xi Si és a regény elérhetőségei, fordításai

Az író Mo Xiang Tong Xiuval ellentétben nem zárkózott el a közösségi médiától, Meng Xi Shi aktív a weibóján, promótálja az adaptációkat (sőt mások művét is – Tianbao és Dinghai adaptációkról is megosztott bejegyzéseket), időnként a fanoknak is reagál, de magában a szakmában is régebb óta benne van, mint híresebb kolléganője. Priesthez – másik veterán danmei író – hasonló-



an már a 2010-es évek eleje óta aktívabb danmei kategóriában, de sok más történelmi és fantasy regénye is van. Első munkáit 2004 körül kezdte publikálni, jelenleg a webnovel oldalán 27 mű található, és egyre több adaptálási jogait vásárolták meg.

Legújabb hír, hogy a Qian Qiuval egy világban játszódó, egyfajta folytatásregénye (más főszereplőkkel), a Wushuang (Peerless) manhua-adaptációt kap, ami idén novemberben fog indulni a bilibili oldalán.

A Qian Qiuból eddig két változat is megjelent nyomtatásban: egyszerűsített kínai szöveggel, cenzúrázott verzióban 2 kötetben és hagyományos kínai szöveggel, cenzúra nélkül, 4 kötetben (tajvani kiadás). Nemrég érkezett a hír, hogy hamarosan újra kiadják az egyszerűsített kínai változatot, amihez Meng Xi Shi új extra fejezetet ír minden fan legnagyobb örömére.

Az angol fanfordításai sajnos elég vegyesek, mert a Qian Qiu esetében nincs egyetlen fordító vagy csapat, aki ezidáig végigvitte volna a művet. A 69. fejezetig egységes, utána több fordító vállalta be az egyes szakaszokat, 3-4 különböző munka váltja így egymást, az extrák többségéhez pedig még így is csak gépi fordítás érhető el, de hamarosan végére érnek teljesen a rajongók. Az egyes fejezetek felosztását [itt találjátok](#), bár ezen kívül is készültek további fordítások pl. [a végéhez](#) vagy a [weibo extrákhoz](#).

Tudom, ez nem hangzik jól, főleg, hogy a fordítások, így az egyes regényszakaszok minősé-

ge gyengébb, és eléggé eltér egymástól... már abban a tekintetben is, hogy a megszólításokat, titulusokat, harcművészeti és kultivációs fogalmakat hogyan fordították, vagy épp mekkora arányban hagyták meg a kínai kifejezéseket. Ez tényleg kaotikus, és az ember rákényszerül, hogy a fogalmak, nevek több verziójával is képben legyen, de amíg nincs egységes fordítás, addig ez is jobb, mint a gépi szöveg. A történet így is magával ragadó, élvezhető, de aki már megszerette, azt a gépi fordítás (abból is több változat van) sem rettentí el, hiszen jelenleg csak így tudjuk végigolvasni a történetet.

De talán, ezer ősz után...



HÁTTÉRKÉP: THOUSAND AUTUMNS



Kattints a képre!



ANIMAGAZIN

kontroller

SAGA FRONTIER

Retro klasszikusok felmelegítve 1. rész

Írta: Venom



Az utóbbi pár évben hatalmas divat lett, hogy 10-20-30 éves játékokat újra kiadnak, jobb esetben picit feljavítva (avagy „remaster”) vagy mégjobb esetben alapjaitól építik újra modern grafikával és játékmennettel (ez a „remake”). Persze a legtöbb esetben a kiadók nem szeretnek sok energiát ölni egy-egy ilyen projektbe, hanem igyekeznek meglovagolni a retro lázat, és a lehető legkevesebb munkával akarják a legtöbb pénzt kifacsarni a nosztalgiára vágyó játékosoktól. Most 4 olyan játékot fogok nektek bemutatni, amik a közelmúltban jelentek meg és bár a maguk idejében nagyon szép kritikai sikereket értek el, de csak évek múlva váltak igazán kult-klasszikus közönségkedvencekké. Haladjunk időrendi sorrendben, így kezdjük a SaGa sorozat 7. részével, a SaGa Frontier Remasterrel.

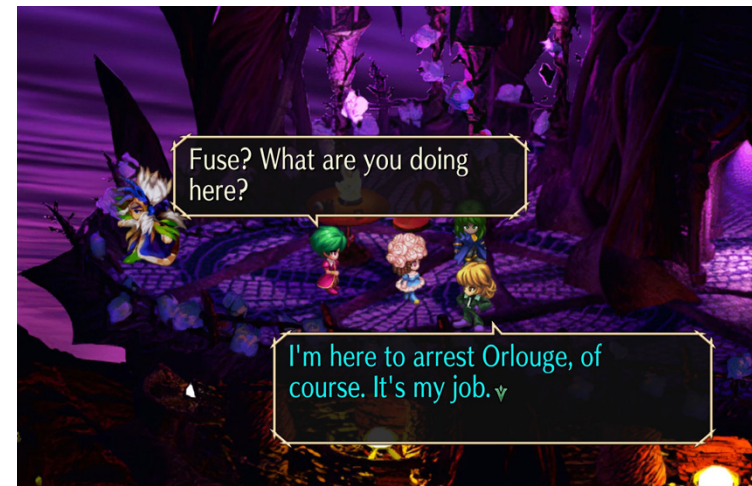
SaGa, idehaza nem biztos, hogy sokan hallottak erről a most már több mint 30 éves Square Enix játéksorozatról. Az első része még *Final Fantasy Legend* néven jelent meg nyugaton, méghozzá a kis 8 bites Game Boyra, amit szépen sorban követtek a folytatások, a 4. résztől már Romancing SaGa címen, Super Nintendóra. Majd a 90-es évek végén, a korábbi számokban többször is megénekelte Nintendo-Squaresoft összehalás után a Playstation konzolokon folytatódott a sorozat.

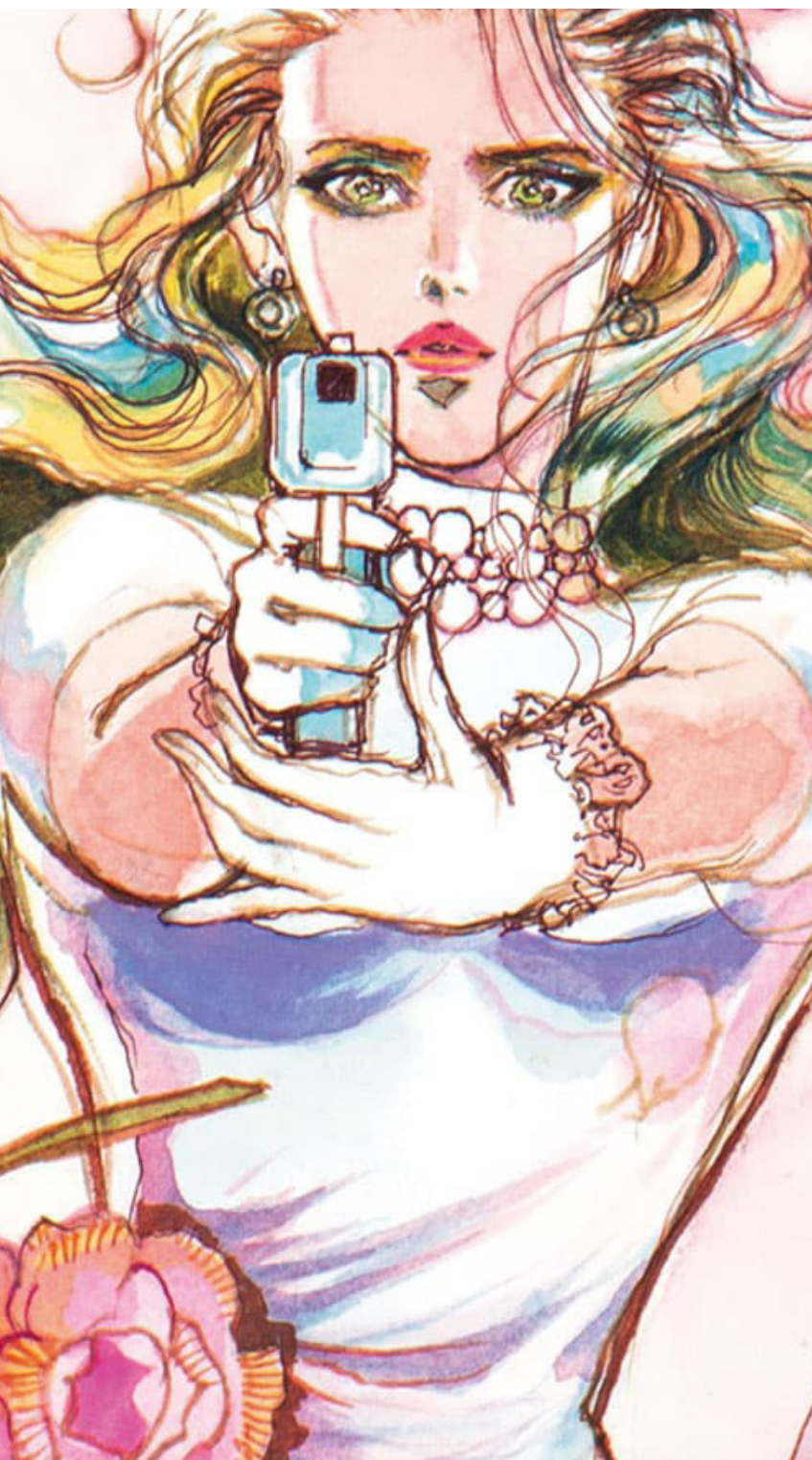
Gondolom a Final Fantasy címre már felkapták a fejteket, igen, a SaGa játékok az FF sorozatnak amolyan „hardcore” leágazása. Kawazu

Akitoshi fejéből pattant ki az ötlet, hogy a megszokott, lineáris szerepjáték formulát eldobják és amolyan kezdetleges, nyílt világú játékokat alkotnak meg, ahol a játékos szabadon felderítheti a világot, és az események sorrendjét vagy alakulását ezáltal befolyásolhatja. Ez kibővült később azzal is, hogy a játék indulásakor választhatunk több hős közül, hogy kinek a kalandját szeretnénk átélni, és bizony ha a teljes képet szeretnénk megtudni a történetről, akkor mindenkivel legalább egyszer végig kell játszani.

Az 1997-ben megjelent SaGa Frontier hatalmas ugrás volt a korábbi epizódokhoz képest, szinte minden téren. A korábbi 2-4 megabyte-os kártyák után a 650 megabyte-os CD formátumnak köszönhetően a készítő végre szabadon engedhették a fantáziájukat és olyan világot alkottak, amit azelőtt még sosem láthattunk. 8 főszereplő közül választhatunk induláskor, akik mind-mind másik bolygóról kezdenek, ahol eltérő kultúrák, mágiák és élőlények biztosítják a lényegében végtelen kalandozást. Eszméletlen mennyiségű tartalom került a CD-re, a történet attól is alakul, hogy bizonyos helyeken a játékos milyen döntéseket hoz, melyik karakterrel kezdi a játékot stb... lényegében aki erre rákap, annak hosszú hónapokra garantáltan lesz elfoglaltsága.

A grafika érdekes volt már akkoriban is, ugyanis a *Final Fantasy VII*-hez hasonló pre-rendelt háttérket alkottak meg, viszont a szereplők apró rajzolt 2D-s figurák.





3D-vel egyedül a harcokban fogunk találkozni, ahol a csatatér polygonos, bár elég kezdetleges. Ha már a harcokat említem, a szörnyekkel való összeütközések körökre osztott rendszerben zajlanak, viszont a karakterek képességei folyamatosan, csata közben is fejlődhetnek. Elsőre mindenkinek nagyon kaotikus lesz, sőt még órák után sem fogja érteni mindenki, de idővel megszokható a rendszer.

A zenéket Ito Kenji szerezte, és természetesen kiválóan aláfestik a játékot, ami a fentebb említett különcködések ellenére is egy klasszikus JRPG, ahol a játékos mindenféle városokban, vadonban, labirintusokban rohangál, szörnyekkel harcol és próbálja valahogy kitalálni, hogyan is lehet továbbjutni. Ugyanis a SaGa játékok nem sok segítséget adnak, ami miatt sokan már 1-2 óra után dobni fogják, mert csak egyhelyben keringenek és nem jutnak tovább. Ez egy lassú játék, megfontolt és kitartó játékosoknak.



Mint észrevehettétek, a történetre magára nem tértem ki, ami nem véletlen, ugyanis annyira kusza és változatos, hogy ha most elkezdeném mesélni, hogy ki kicsoda és mi a küldetése, akkor soha nem jutnánk el a következő játékig...

Remaster vagy Remake?

Az idén megjelent felújított változat szinte a semmiből érkezett. Tényleg nem gondoltam volna, hogy ez az epizód fog kapni újradíadást, de sejthettem volna, hiszen a Super Nintendős részek már megkapták a maguk remasterait.

Szinte minden most létező konzolra, PC-re és mobiltelefonra portolták, és azt kell hogy mondjam, remek munkát végeztek. A háttereket szépen felnagyították, a karaktereket újrarajzolták, rengeteg kényelmi funkció került bele, sőt még a korábbi kivágott tartalmakat is visszapaolták. A fordítást modernizálták, a zenéket újrahangszerelték, szóval látszik, hogy dolgoztak vele,



ezért én azt mondanám, hogy ez inkább hajlik a remake felé, ami kifejezetten dicséretes.

Akik szeretik a kissé bizarr világú szerepjátékokat, és rengeteg türelmük van a felfedezéshez, azok bátran vágjanak bele, szerintem garantáltan nem fognak csalódni.





kontroller

LEGEND OF MANA

Retro klasszikusok felmelegítve 2. rész

Írta: Venom



A Seiken Densetsu, avagy ahogy nyugaton elterjedt, a Mana sorozat első három része már kapott remake-et, nem is rosszakat, a Secret és a Trials of Manáról cikket is írtam a korábbi számokban. Mikor bejelentették, hogy a Legend of Mana is megkapja a ráncfelvarrását, nagyon megörültem... úgy 2 teljes percig, amíg meg nem láttam az első képeket....

De vissza az alapokhoz, ha valaki a Mana sorozatról szeretne bővebben olvasni, akkor a fent említett két cikkemben rengeteg infóhoz juthat (elérhetőek [ITT](#) és [ITT](#)), így most csak nagyvonalakban vegyük át a legfontosabb dolgokat. A *Seiken Densetsu* a SaGa játékokhoz hasonlóan a Final Fantasy egyik leágazása (vagyis ismét egy Square Enix sorozatról beszélünk), de míg az utóbbi a „hardcore rpg”-s réteget célozta meg, az SD sokkal inkább a lazább, meseszerűbb és könnyedebb irányt lőtte be magának. A legfontosabb eltérés, hogy a harcok nem körökre osztottak, hanem va-

lós idejű csatákban vehetünk részt, ahol a főhős mellett 1-2 gép vagy másik játékos által irányított karakter segít az aranyos szörnyeket szecskázni.

Az 1999-es, Playstationra megjelent Legend of Mana viszont abban a korban született, ahol az akkori Squaresoft még bátran mert kísérletezgetni, a készítő szabadon próbálhatták ki a legvadabb ötleteiket is, és ez a játék az egyik ékes példája. A rendező Ishii Koichi és a tervező Matsui Akihiko, már a korábbi SaGa Frontier játék fejlesztésében is aktívan részt vettek, így nem csoda, hogy kedvet kaptak ahhoz, hogy a Mana sorozatot is új szintre emeljék. Ami mondjuk úgy, sikerült is, de nem minden lett tökéletes.

A képekről gondolom már látjátok, hogy a játék valami hihetetlenül szép, főleg a maga korában volt szemképráztató. Mintha egy mesekönyvet lapoznánk, minden helyszín kézzel rajzolt és

a legapróbb részletekig kidolgozott. A *Legend of Mana* világának lakói hasonlóan furcsa teremtetsek, hatalmas dagadt nyúltól a viráglányig minden van, az ellenfeleknél meg nem ritka az egész képernyőt betöltő, hatalmas sárkány vagy más rondaság (akik a maguk módján nagyon cukik). A zenét Shimomura Yoko szerezte, a Kingdom Hearts mellett ez volt talán a legszebb műve, aki egyszer hallja, biztos nem felejt el.

Ami viszont kevésbé sikerült jól, az a játékmenet és a történet. Ezúttal ugyanis nincs is összefüggő sztori, a játékos a világtérképre elhelyezhet tárgyakat, amikből városok, erdők, mezők, hegyek alakulnak ki, mindenhol egy-egy rövid kis történettel. Picit olyan, mintha egy mesekönyv fejezeteit véletlenszerű sorrendben mesélné valaki. Természetesen most is a Mana fa megmentése a cél, de a játék ehhez nem sok segítséget ad. Olyannyira, hogy elsőre biztos lesznek olyan kis történetek, amiket elhagy a játékos.





A főhősöknek ezúttal semmi személyiségük nincs, a játék elején választhatunk, hogy fiú vagy lány karakterrel szeretnénk nekivágni (igen, igen, ez még abban a korban készült, ahol csak két nem volt), adunk a kezébe egy fegyvert, és hajrá. Még csak állandó társaink sem lesznek, hanem a kis fejezetek alatt csapódnak hozzánk rövid időre egyes szereplők.

A harcok is egyszerűsödtek, lassabbak is lettek, sőt, valahol sokkal könnyedebbek is, mint korábban. Viszont internetes segítség nélkül szinte biztosan senki nem fog rájönni, hogyan kell gólemet építeni, varázslatokat kifejleszteni, állatokat tenyészteni stb-stb... szerintem sokan úgy fogják végigjátszani, hogy ezekről nem is tudnak. Ezt az akkori kritikusok és játékosok is morogva emlegették, bár a csodálatos grafika és zenék sokaknál ellensúlyozták eme hiányosságokat.

Mindezektől függetlenül a Legend of Mana egy ízig-vérig klasszikus Square játék, ami nagyon könnyedén képes beszippantani a játékost hosszú órákra. A kezdeti döcögős pár óra után nagyon játszatja magát, bár gyakorta fogalmunk sem lesz, hogy hova kell menni és mit kell csinálni... de mint mondtam, ott van az ilyen gondokra az internet.

Remaster vagy Remake?

Ahogy fentebb említettem a bevezetőben, már az első perctől felemás érzésem volt a felújított változat kapcsán. A régi 4:3-as képarányt modern 16:9-re húzták, a háttereket szépen újra-

rajzolták, a menüket kicsinosították és... lényegében ennyi. Nem nyúltak sem a játékmenet-hez sem a történethez. Bár megjelent PS4-re, Switch-re és PC-re is, de egyik hardware-t sem izzasztja meg, ez még mindig az a 20+ éves játék, amit annak idején a kis Playstationra is megkaptunk. Érthetetlenül állok a dolog előtt, mert a Trials of Manát bravúrosan sikerült újraalkotni, a Legend-et pedig csak úgy odadobták a játékosoknak, hogy „nesztek, remaster”. Akik játszottak a PS1-es változattal, azoknak nem igazán tudom ajánlani a mostani kiadást, mert semmi újat nem fog tudni felmutatni, viszont akik szeretnének egy igazán klasszikus hack'n slash-sel játszani, ami bár rettenetesen elavult, de mégis nagyon szórakoztató, azok bátran szerezzék be a remaster változatot... egy erős leárazás idején.

Viszont egy érdekes hír a végére, alig pár napja jelentették be, hogy nem csak új Mana játékokat fejlesztenek, de anime adaptációt is kap a sorozat „Legend of Mana: The Teardrop Crystal” címen. Remélem hamarosan több infót is kapunk!





kontroller

SHIN MEGAMI TENSEI III: NOCTURNE

Retro klasszikusok felmelegítve 3. rész

Írta: Venom



Egy újabb játék, amire szinte senki sem számított. Miközben évek óta várjuk a Shin Megami Tensei 5. részét, az Atlus (szerintem) amolyan időkitöltésnek jelentette újra a 3. részt, ami bár elég furcsa húzás, de érthető is ugyanakkor.

Az SMT sorozat is a 80-as évekre nyúlik vissza, rengeteg mellékággal, mint pl. a mostanában világhíres Personák, de ezekről még majd egy másik cikkben írok sokkal bővebben a jövőben. Amit érdemes tudni, hogy az alapjátékok, vagyis a Shin Megami Tensei epizódok abban térnek el a klaszikus japán szerepjátékoktól, hogy leginkább a cyberpunk, a poszt-apokaliptikus és a szörny-gyűjtögetős stílusok tengelyén egyensúlyoznak. Mindezeket megfejtve némi horrorral, és erősen mérítkezve a világ vallásainak mítoszaiból vagy egyes népek mitológiáiból. Magyarán itt nem aranyos „pikacsukat” fogunk gyűjteni, hogy harcoljanak az életünkért, hanem démonokat, szellemeket, tündérek vagy mindenféle istenségeket. Bizony itt előfordulhat, hogy Sátánnal és Thorral karöltve rugdossuk fel a bibliai angyalokat, miközben valamelyik hindu istenség gyógyítja a csapatunkat. Elég bizarr? Ez csak a kezdet!

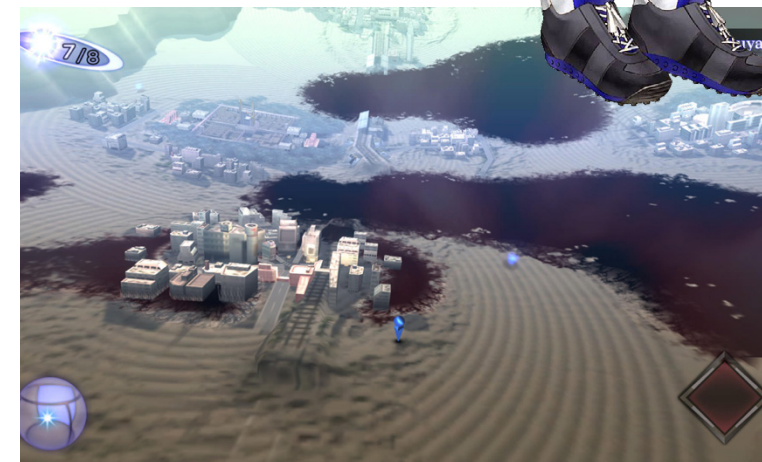
A Nocturne bár a sorozat 3. része, de szerencsére nem igazán kapcsolódik az első két epizódhoz, így azokat nem szükséges végigjátszani hozzá (elég macerás is, tekintve, hogy nem igazán jelentek meg Japánon kívül).

A történet főhőse egy átlagos japán srác, akinek mi adhatunk nevet, Tokióba érkezik, hogy

meglátogassa a kórházban két barátját és a tanárnőjét. A városban viszont egy kultista csoport fenyegetőzik azzal, hogy elpusztítanak mindent. Mint kiderül, a tanárnő, Takao maga is érintett a dologban, ő is tagja a kultnak. Majd miután találkozunk pár fura figurával, Takao-sensei a kórház teraszára hívja a srácot, hogy együtt éljék át a világvégét...

Ugyanis pár perc múlva az egész városra valami földöntúli erő csap le, és ezer atombomb erejével semmisíti meg Tokiót. Mindenki meghal... legalábbis látszólag, a világ átalakul, démonok és istenek veszik át a hatalmat az egykori civilizáció romjai felett. Hősünk valahogy megmenekül, pontosabban feltámasztják, egy félig ember, félig démon testbe, azzal a feladattal, hogy

SHIN MEGAMI TENSEI III NOCTURNE 4HD REMASTER



fedezze fel az új világot... nem is sejtve, hogy minden lépését figyelik.

Mint látjátok ez sem egy szokásos kezdés. Hősünkkel bejárhatjuk a romos Tokiót, megismerkedünk az új Vortex világ lakóival, előkerülnek a srác korábbi barátai, ismerősei és maga Takao-sensei is, akik mind valahogy túléltek a katasztrófát. Persze ebben lesz csavar, mert itt már semmi sem az aminek látszik.

Bár maga a város felszíne szinte teljesen elpusztult, a föld alatti metróalagutak, épületek és egyéb létesítmények viszonylag egész szépen megmaradtak, leszámítva, hogy hemzsegnek a szörnyektől. Itt jön képbe hősünk speciális képessége, amivel képes maga mellé állítani az ellenfeleit, akik ezután hűen szolgálgják a harcokban. Mivel limitált, hogy mennyi szörnyeteget tudunk befogni, kapóra jön, hogy a város bizonyos helyein képesek leszünk fuzionálni őket, így lehet létrehozni még erősebb démonokat.





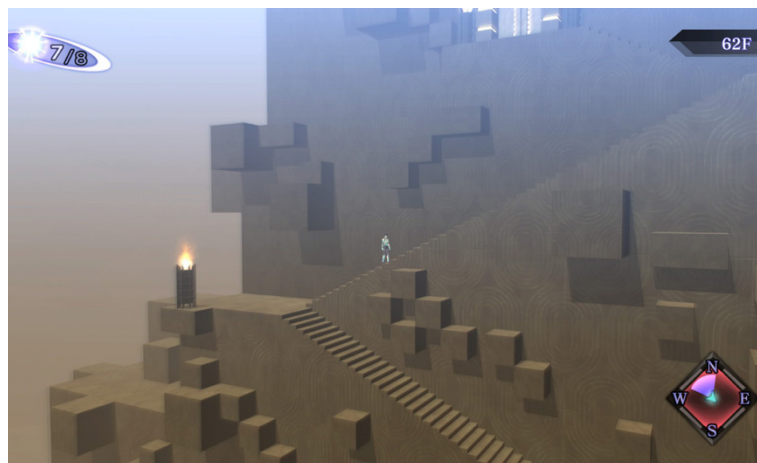
A harcok körökre osztottak, nincsenek igazán túlbonyolítva, viszont mindenki kösse fel a gatyáját, mert ez a játék nem kegyelmez senkinek. Itt bizony gyakran futunk bele túlerőbe, vagy olyan ellenfelekbe, akik szinte azonnal megölik piciny csapatunkat, ha nem vagyunk felkészülve rájuk. Az SMT játékok mindig is híresek voltak a nehézségükről.

A 2003-as megjelenése után a Playstation 2 egyik legjobb szerepjátékának kiáltották ki, és nem véletlenül. Elképesztő hangulata, története és atmoszférája van a Nocturne-nak, amit hírhedt könyörtelen nehézsége és bizarrsága túl csak felül. Az pedig csak a hab volt a tortán, hogy belekerült Dante is a Devil May Cry-ből, mint titkos karakter...

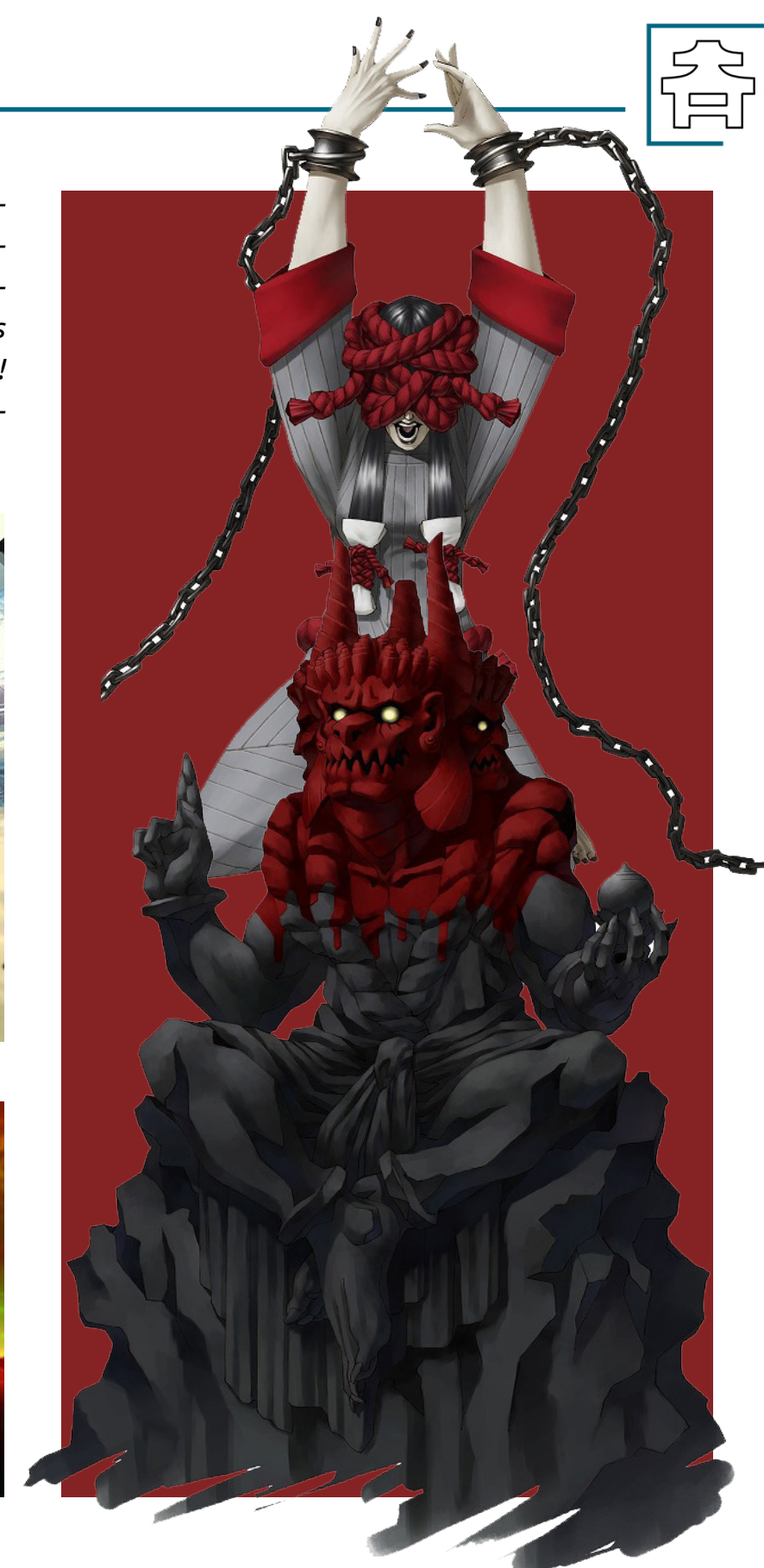
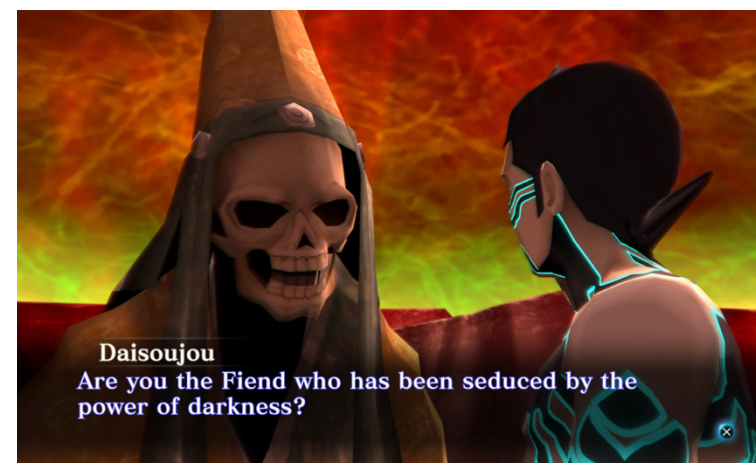
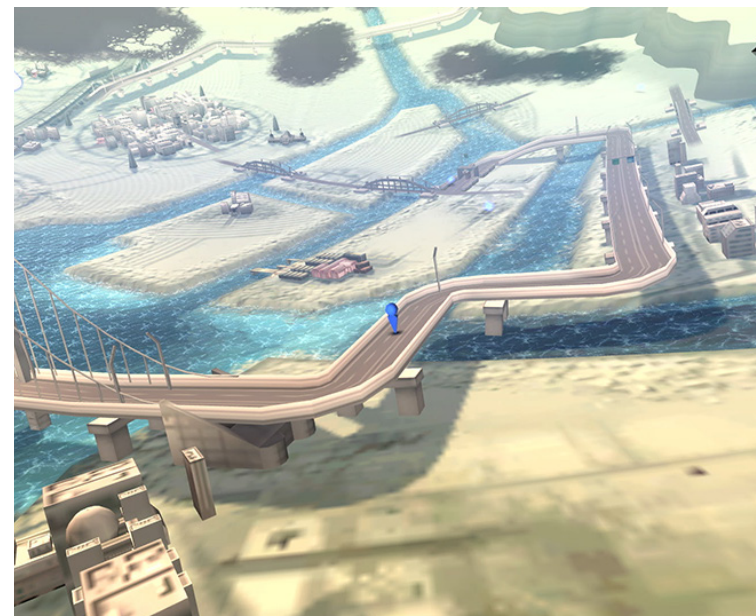


Remaster vagy Remake?

Sajnos az Atlus sem erőltette meg magát, egy valódi remake helyett kaptunk egy olcsó remastert. A grafika nemhogy szinte semmit sem javult a 18 éves eredetihez képest, de a HD-ba húzott látvány valahogy túl steril lett, hiányzik belőle az a szürkés homályosság, amitől a Nocturne még inkább rémálomszerűbbnek tűnt. A zenék és hangok is maradtak a régiek, sőt még a 30fps limitet sem sikerült feloldaniuk. Cserébe viszont kivették belőle Dantét, de semmi gond, mert fizetős dlc formájában megkaphatjuk. Igen, fizetős dlc-k egy 4 generációval ezelőtti játékhoz. Ez az igazi horror, arcpirítóan sokat kell fizetnünk ahhoz, hogy a teljes élményt megkapjuk, de legalább ingyen kaphatunk egy „very easy” fokozatot, ami gyakorlatilag kiheréli a játékot. Az összes pozitívum az a hozzácsapott szinkron, ami ugyan hangulatos, de ha nem lenne, fel se tűnne a hiánya, mert nagyon kevés párbeszéd van a Nocturne-ban.



Ajánlom-e a Shin Megami Tensei III: Nocturne-t? Persze, ez egy fantasztikus játék, DE a remaster egy pofátlan lehúzás, amit csak akkor szabad beszerezni, ha nincs meg a PS2-es eredeti, és kap egy 90%-os leárazást. Szégyelld magad, Atlus! Ezek után remélem a SMT5-ben nem kell majd csalódnunk... ha egyszer megjelenik végre.



kontroller

NIER REPLICANT VER.1.22474487139...

Retro klasszikusok felmelegítve 4. rész

Írta: Venom





Igen, jól olvastátok, ez a játék címe. Gratula annak, aki megjegyzi. Az író-rendező Yoko Taro mindig is híres volt a beteg humoráról, ami minden játékában megjelenik. A Nier szó hallatán gondolom sokaknak a pár éve megjelent és iszonyatosan nagy sikert elért Nier:Automata ugorhat be (AniMagazin 43.), de azt már kevesebben tudják, hogy nem ez volt az első játék ezzel a címmel.

Yoko Taro munkássága mindig is megosztó volt, ugyanis kétségtelen, hogy nagyon egyedi történeteket tudott kitalálni, viszont mint játékfejlesztő... nos, nem igazán számított soha a legjobbak közé. A Drakengard sorozattal lett viszonylag híres, bár a kritikusok a sárba taposták mind a 3 részét, viszont lett egy egész szép rajongói bázisa, akik a ronda külső és frusztráló játékmenet mögött meglátták a zsenialitást. Remekül ötvözte a történeteiben a fekete humort, a vulgaritást és a komolyabb témákat, mint a homoszexualitás, családon belüli gyilkosságok, mentális zavarok stb. Folyamatosan feszegetve a határokat, a játékme-



netben sem állt meg egyetlen stílusnál, mindig is szerette keverni a klasszikus hack'n slash elemeket a shoot'em up-okkal, platformos ugrálásokkal, és rendszeresen döntötte le azt a bizonyos 4. falat, vagy direktbe kacsintott ki a játékosra.

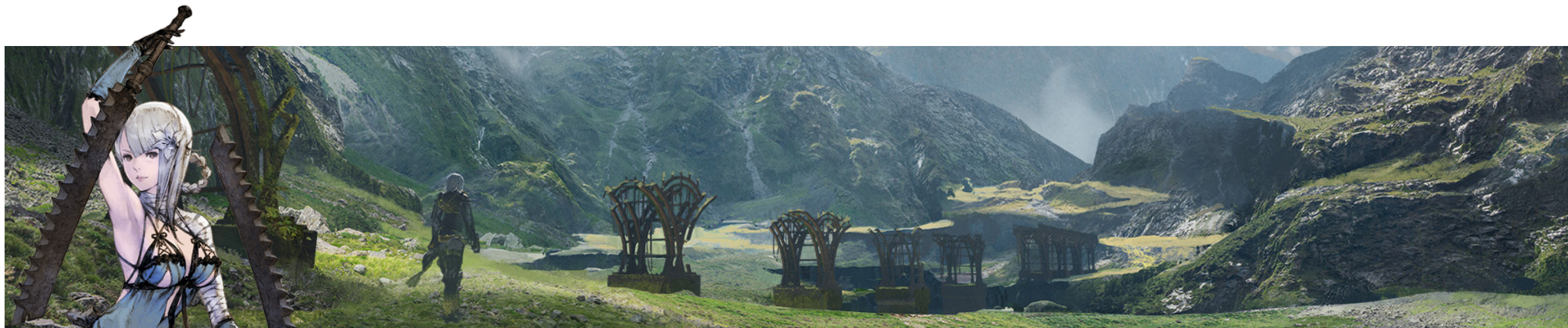
Persze ez nem mindenkinek jött be, és bizony bármennyire is jól hangzanak az itt felsorolt dolgok, a valóságban ezek nem igazán álltak össze egy egységes szórakoztató egésszé.

A 2008-ban megjelent **Nier a Drakengard** első részének volt amolyan mellékága, de persze csak végtelenül laza szálakkal kötődik a két játék egymáshoz. Viszont már a megjelenése előtt borzolta a kedélyeket, hogy a kiadó nem igazán szeretne volna eredeti formájában kiadni nyugaton, ezért a japán verzióban a főhős egy fiatal srác, a nyugati Xbox 360-as és Playstation 3 kiadásban



már egy idősebb férfi. Mai napig megosztja a rajongókat, hogy a két főhős közül melyik a jobb. A Nier története egy havas, világvége utáni nagyvárosban kezdődik, ahol hősünk, Nier elkeseredetten próbálja megvédeni a húgát/lányát Yonah-t (Japánban és nyugaton eltér) a rájuk támadó füstszerű túlvilági szörnyektől. Majd ugrunk úgy laza 1312 évet az időben, ahol párosunk egy kellemes fantasy faluban tengeti életét. Yonah súlyos beteg, Nier pedig mindent elkövet, hogy megtalálja a gyógyszert a halálos betegsége. Kalandozása során talál egy lebegő, beszélő könyvet, Grimoire Weiss-t, majd később összefut Kainével, a lenge öltözetű és nagyon alpári stílusú harcos hölgygel (bár lesz itt ebben is csavar), illetve a szemkötőt hordó fiatal fiúval, akinek a tekintete bárkit kővé változtat. Aztán beüt a tragédia, egy hatalmas árny elragadja Yonah-t a faluból, hőseink pedig 5 éven át keresik és itt indul be igazán a történet...





A Nier világa lepusztult, a korábbi modern civilizáció romjaira épült és nagyon álomszerű hatást kelt. A karakterek is érdekesek, a történet pedig elképesztően izgalmas, összesen 4 befejezést rejt, amiket az újrajátszásokkal lehet megnyitni... és meg is kell, mert csak így fog összeállni a teljes kép.

Viszont a Nier annak idején csúnyán megbukott, ugyanis szinte minden más téren inkább volt frusztráló, mint szórakoztató. A grafika - mint szinte minden korábbi Yoko Taro játékban - csúnyácska, elavult és szürke. Az irányítás fapados, sőt a harcok kifejezetten frusztrálóak, a küldetések pedig a legbékéutóbb embert is képesek kihozni a sodrúkból. A kritika nem szerette, a játékosok sem szerették, évekre feledésbe is merült, majd ahogy korábban említettem, a kicsi, de kitartó rajongó bázisnak köszönhetően mára bekerült a „méltatlanul elfeledett játékok” sorába.

Majd jött a Nier:Automata, ami egy csa-
pásra berobbantotta a köztudatba Yoko Tarót és

munkásságát, ezért nem is volt annyira meglepő, hogy a Square-Enix bejelentette, hogy leporolják a klasszikus Niert is; megkapja a szükséges ráncfelvarrásokat és immáron modern hardware-en újjászülethet...

Remaster vagy Remake?

...és szerencsére nem is kellett csalódnunk! Szinte minden elemét újradolgozták a játéknak. Feljavították a grafikát, sokkal színesebb, látványosabb lett, a suta harcokat dobták a kukába, és helyette az Automatából megismert pörgős, stílusos játékmenetet vették át. Bekerültek a kivágott tartalmak, hozzácsaptak egy 5. befejezést is, újravették a szinkront, szóval, szinte mindent lecseréltek és kicsinosítottak. Ez lett az a Nier, aminek 13 éve meg kellett volna jelennie, de sebj, sokat kellett várni rá, de megérte. Aki még nem játszott vele, annak kizárólag a Remake-et ajánlom, mert a klasszikus eredeti ma már nosztalgizásra is kevés. Elérhető PC-n és konzolokon is, szóval vág-



jatok bele, mert ugyan elsőre elég zavaros lesz a történet, de higgyétek el nekem, egy idő után tuti nem tudjátok majd lerakni, míg az összes befejezést össze nem szeditek!

rendezvény

MONDOCON RE:

Írta: Hirotaka





Múltidézés: 18 hónap, azaz 1,5 év telt el a legutóbbi MondoCon óta, ami 2020. január 4-én volt. Akkor még egyikünk sem gondolta, hogy ennyi időre el kell engedni a rendezvényt, meg még nagyon sok minden mást, és mind tudjuk, mik történtek ezidő alatt, így ne is firtassuk. Animés/geek rendezvényt maximum az emlékeinkből tudtunk összegyűrni. Múltidézés vége.

De letelt a várakozás, eljött ez is végül, megpróbálhatunk előre nézni, és ami fontos, újra lehetett conra menni, így mentünk is, tehát újra írhatok conbeszámolót.

Bevallom, kicsit kijöttem a gyakorlatból, és most, mielőtt ezeket a sorokat írom, jutott eszembe, hogy a tartalomjegyzékbe a concikket is be kell tenni. Jöjjön viszont a lényeg, milyen is volt a hosszú szünet után újra megnyílt MondoCon.

A rendezvényt megelőzően sokan sokféle kérdést tettek fel a facebookon, hogy ugyan milyen feltételekkel lehet menni, kell igazolvány, nem kell, 18 éven alatti, feletti stb. A szervezők erre mind próbáltak válaszolni, de bevallom, nem irigyeltem őket, hiszen a jogszabály sem volt egyértelmű, és ki kellett bogozni, hogy mire, mi érvényes és hogyan. Ennek megfelelően a szokásos jegyvásárlás, jegyátvétel, táskaellenőrzés mellett/előtt a védettségi igazolványok meglétét is ellenőrizni kellett. A Hungexpo építési munkálatai nem tették lehetővé a főkapu használatát, így maradt a szerényebb 3-as kapu, ami nem ren-

delkezik olyan előtérrel, mint a főbejárat. Szóval a sor, a feltorlódott hosszú sor, az expo kerítése mentén, a járdán ácsorgott. Ennél a pontnál egyébként hiba csúszott a mátrixba, ugyanis többektől megkérdezték, hogy elmúlt-e 18 éves (tőlünk is, ami hízelgő, de látszik, hogy igen), pedig ott lobogtattuk a védettségi igazolványt. Szóval ez így nem passzolt, volt is panaszáradat később belőle a Facebookon. A szervezők a félreértést másnapra korrigálták, és a vasárnapi bejutás már gördülékeny volt.

A belépés további része a szokásos menetben zajlott, ehhez nem fűznék kommentet.

A helyszín a Hungexpón most kicsit más volt, nagyban folyik az építkezés, így rendelkezésre állt a D pavilon, a G pavilon fele, valamint az ezek között elhelyezkedő passzázs (plusz egy kicsi rész az A pavilon emeletén).

Egyszerre volt furcsa és egyszerre nosztalgikus újra bejárni a con területét, végignézni az



árukat, a konzol részleget, az artist alley portékáit, a társasjáték és egyéb geek klubokat.

- Jó régen nem találkoztunk igaz? - Mondtuk ezt néhány ismerősnek, akikkel tavaly januárban vagy még régebben láttuk egymást.

Milyen volt a szombat? Mint egy régen látott jó barát. A D pavilont teljesen bejártuk, megnéztük, mit árulnak, minden szokásos árust megtaláltunk, jól el voltak helyezve, tágas utakat hagyva közöttük, lehetett nézelődni, bár pár helyen azért sokan összetömörültek. Egy gond volt a pavilonokkal, nagyon meleg és fűledt volt bent a levegő, és hát nem a tavaszi virágok lágy illata terjengett. Az árusokon kívül itt volt az esport színpad, ahol pl. **CS:GO** ment, de volt még itt **Just Dance** is meg jó kis verekedős játékok.

A G pavilonban mindenki tovább gyakorolhatta a sorbanállást, ha kaját szeretett volna venni, esetleg elmenni a mosdóba (a D pavilonban lévő nem működött, viszont az A-ban lévő kb. üres és nagy volt, valahogy ide mégsem talált el szinte senki - facepalm). Hozzáteszem, a térképen azért lehetett volna helye egy wc feliratnak.

A G-ben kaptak helyet még a társasjáték boltok, ehhez kötődően pedig sok társast ki is lehetett próbálni. Valamint a fantasy és sci-fi klubok is itt kempeltek. A pavilonban egyértelmű kedvencem volt a papírfigura kiállítás, ahol elidőztem kicsit, lenyűgöző darab volt mindegyik. Nem gyenge türelem és ügyesség kell ezeket elkészíteni.





Itt volt az előadói színpad is, elsőnek a Kóbor Trekkerek tartottak előadást, Acheron a fantasy irodalomtörténetéről beszélt, de volt itt még más fantasy téma és Észak-koreáról is szó esett, én viszont egyet emelnék ki, az Otaku trendek Kínában előadást, ami leginkább érdekelt. Hartyándi Mátyás beszélt arról, hogy mik is igazán népszerűek ott, mennyivel másabb, mint Japán és Dél-Korea, volt szó a kosztümös sorozatok hihetetlen



népszerűségéről, de ami legjobban beadta, hogy korhű jelmezben és helyszínen lehet kinyomozni egy gyilkosságot, ami mekkora üzlet. Az előadás nagy szomorúságomra csak fél óra volt, a kérdésekkel együtt 45 perc. Reméltem, hogy kicsit több mindenről is szó lesz, vagy az előbb említettekkel - főleg a kosztümös sorozatokkal -, vagy a fennülőben lévő donghua-gyártással lehetett volna még foglalkozni.

Essen szó a con központi eleméről, a nagyszínpadról. Kaptunk egy hosszas megnyitót sok infóval és „conhullámmal” (soronként egymás után felállt mindenki, majd visszahuppant a helyére - ennyi karantén után kell a testmozgás). Startolt az AMV verseny, amin megállapítottam, hogy a készítőik nagyon szeretik vagy megszerették a pandémia alatt a drámát és a melankóliát. Feltűnően sok ilyen volt, harakiri, de azért készült 1-2 vicces, kedvencem egyértelműen a Dr Stone és a Macguyver főcímezene crossovere lett. Itt annyi megjegyzésem lenne, hogy az átvezetők eléggé szerencsétlenül sikerültek, olyan kicsivel volt írva, hogy a 10. sornál hátrébb semennyire vagy csak alig lehetett látni, hogy hányadik helyezett, és ki csinálta az adott videót.

Ezt követte az animés kerekasztal, ahol az adaptációk témája volt körbejárva, jobbról, balról, felülről, alulról. Ez egy jó kis téma, erről lehetett beszélni, és szerintem sokatoknak van erről véleménye. Ami nagyon jól működött, hogy végre kevesebb, öt emberrel tartották, ami jó, mert így egy-egy embernek több ideje van kifejtetni a véle-

ményét, többször szólalhat meg, és így kezelhetőbb is a műsor.

A tömegkvíz izzasztó kérdései követték az animés tudorokat, ahol egészen tetszetős kérdéseket találtak ki. Majd a cosplay, a mindmáig legnépszerűbb program, amibe csak belenéztem, mivel évek óta nem nézek cosplayversenyt, meg maga a cp sem áll hozzám közel. Egyébként okés jelmezeket láttam, ami kevésbé érvényes a rendezvény versenyen kívüli részére. Sokan jöttek el cosplayben, bár tény, hogy sok nem volt kompatibilis az elképzeléssel, de ez legyen az én bajom.

Az animék szerelmesei pedig megnézheték a *Csillaghajza* című Shinkai Makoto filmet. (De rég láttam, azt hiszem, még moziban, akkor sem fogott meg.) A napot az énekverseny döntője és az eredményhirdetés zárta.

Apropó ének, fennjártunk a karakoke teremben, ami az A pavilon emeletén lévő egyik



teremben volt. Nos kevesebben férnek el, mint a régiben, de feltételezhetően ez jutott, viszont ez a hely sem a hűvös, friss levegőről volt híres (bár volt ablak), mondjuk a karaoke terem sosem volt erről híres, így legalább nem lett nagy a változás.

Figyelmünket fordítsuk a vasárnap felé. A reggeli félkomás állapotban a contra sétáló emberek látványa újabb nosztalgizásra ad lehetőséget, ilyen se tegnap volt. Ezúttal nem volt sor (mondjuk egy 20-30 perccel később mentünk), könnyen bejutottunk, és újra fel lehetett venni a fonalat ott, ahol előző nap elengedtük.

A D pavilonban most nem jártunk annyit, mivel ami nagyon kellett, azt szombaton beszereztük, inkább más helyszínekre koncentráltunk. Kezdjük megint az előadásokkal. Mert vasárnap aztán a japán fanok örülhettek meg a Kína rajongók is.





Ki szeretne Japánba utazni? Ki nem? - mondjuk inkább így. Renta előadása egy ilyen útról szólt, tehát útibeszámolóknak is mondhatjuk. Ez főleg annak volt érdekes, aki még nem utazott Japánba, és/vagy szeretne menni, ha majd lehet. A kimonó bemutatóról lemaradtunk, a zenekvíz miatt (erről majd később), és Ricz Japán superfegyverei előadásának nagy részéről is, de a végére sikerült befutni. Az előadás tartalmas, informatív volt, legalábbis az utolsó 15 perc. Kár, hogy nem esett szó a suf niban épülő Gundamekről és a repülő Yamatóról, szóvá is tettem neki...oké, poén vége.

Ezután Acheron vezetett be minket a kínai történelem hajnalába, vagy jobban kifejtve, korai kínai történelem és mitológia. Jól összeszedett és érdekes előadás volt, az első fele kimondottan tetszett, a második felében már szerintem fáradt voltam és csökkent a koncentrációm, de ez nem az előadás hibája. Egyébként pont jól jött ez a program, mert épp a [61. számban](#) Iskariotes írt a



téma egyes részeiről egy kimerítő cikket. A sok ülés után egy kis mozgás, Bon-Odori táncbemutató és oktatás jött az érdeklődőknek. Nap végén pedig Japánt elhagyva, Lokiról szólt az utolsó előadás, de ez nem az én asztalom. Az előadásos szekcióból egyedül Dózsa Gergőt hiányoltam, volt mersze nem eljönni, kapott is érte.

A nagyszínpad körül nem sokat keringtünk vasárnap, ennek legfőbb oka a már említett zenekvíz és előadások voltak. Egyébként itt a napot a fanszinkron verseny, szinkronszínész beszélgetés és cosplay verseny töltötték ki. Utána pedig a *Laidbackers* anime vetítése.

Az AMV Mortal Kombatba néztem bele, de pechemre pont megint drámai AMV-ket sikerült elkapnom, így nem szegezett a földhöz. Este pedig a *Laidbackers* animét lehetett nézni, ami eddig számomra teljesen noname cím volt.

Jöjjön a zenetippmix rész. Nos a kvíz jó, a feladatfajták jók, a felesleges műsorvezetői rizsa



kevésbé, főleg ha másik programra siet az ember utána, valamint az animék, illetve a zenei diverzitás is szegényes. Ha nem láttam a népszerű isekai és shounen animéket (márpedig nem és ezek voltak többségben), akkor kvázi esélytelen volt bármiféle helyezést elérni, ami nekem csalódás, ugyanis pont ezeket a műfajokat nem szeretem. De ez megint az én gondom. Sebaj, szórakozásnak jó volt.

Kvázi ennyiről tudok érdemben beszámolni, ezeken kívül még konzolversenyeket, workshopokat, rajz- és karaoke versenyeket is tartottak, de ezek számomra erősen a hobbi peremvidékét képezik. Az időjárás is kedves volt, az előre beharangozott nagy eső, vihar és zápor meg égszakadás-földindulás a Hungexpo területét elkerülte, és csak vasárnap volt egy kis eső. A füllesztő meleg is eltűnt vasárnapra, így meg lehetett maradni a pavilonokban is, de kint azért jobb volt.



Milyen is volt a con? Ezt mindenki el tudja dönteni maga, aki ott volt, aki nem, annak azt tudom mondani, hogy nosztalgikus, mivel régen vetünk részt rajta, egyúttal úgy is éreztem, mintha nem is lett volna az a másfél év kihagyás. Miért? Mert megkaptuk azt a megszokott con adagunkat, amihez anno hozzászoktunk.

A folytatást október 23-24-re datálták, de a jelenlegi körülmények között minden bizonytalan, meglátjuk, mi lesz.



riport

ANIMEGUN INTERJÚ

Készítette: Hirotaka

AG

Az animék fegyvertára



Egyik viszonylag új partnerünkkel, az AnimeGun csapattal készítettünk most interjút. Oldaluk számos anime adatlapot és magyar fansub link-gyűjteményt tartalmaz, valamint saját feliratokat is készítenek.

Sziasztok! Elsőként kérünk titeket, mutakozzatok be és áruljátok el, mivel foglalkoztok a csapatban?

Sugi: Sugi vagyok, az AnimeGun egyik fő boss-a, Facebookra én írom ki a szezonosok új részeit, átnézem a Facebook posztolók posztjait és leokézom, hogy kirakhassák.

Luna: Sziasztok, Luna vagyok, én viszem Sugival az AnimeGunt válllvetve lassan egy éve, emellett én vágom a képeket, néha posztolok, meg amit kell.

Ezra: Üdv, én Ezra vagyok, az AnimeGun egyik vezetőségi tagja. Jelenleg az AG Sub mindenese, vezetője (afféle koordinátora), valamint az oldal egyik kezelője vagyok.

Hogyan indult az AnimeGun és mikor? Tudtok erről mesélni kicsit?

Luna: Az eredeti AnimeGun 2013-ban indult, akkor még nem voltak egy helyre szedve az animék, ezért jött létre az oldal. Én 2019-ben csatlakoztam a csapathoz még posztolóként. Miután az előző tulajdonos lemondott az oldalról több ka-

varodással együtt, de Sugival elvállaltuk, hogy tovább folytatjuk az oldalt, hisz sokaknak fontos, de nekünk mindenképpen az volt.

Sugi: Én még az előző tulajnál kerültem az oldalra segítetttem a posztolásban és az oldal javításában, hát volt is mit akkor. Végül Lunával vettük át ketten az AnimeGun vezetését 2020. augusztus 9-én.

Egy ekkora oldal és közösség fenntartásához sok ember kell. Jelenleg hányan dolgoznak csapatban, van valami szervezeti felépítés? Milyen pozíciók vannak?

Luna: Körülbelül 30 tagunk van jelenleg több részen. Vannak posztolóink, akik a Facebookkal foglalkoznak, DC moderátoraink, vannak, akik a weboldalon ténykednek, meg persze a sub, ahol vannak fordítók, lektorok és korrektorok.

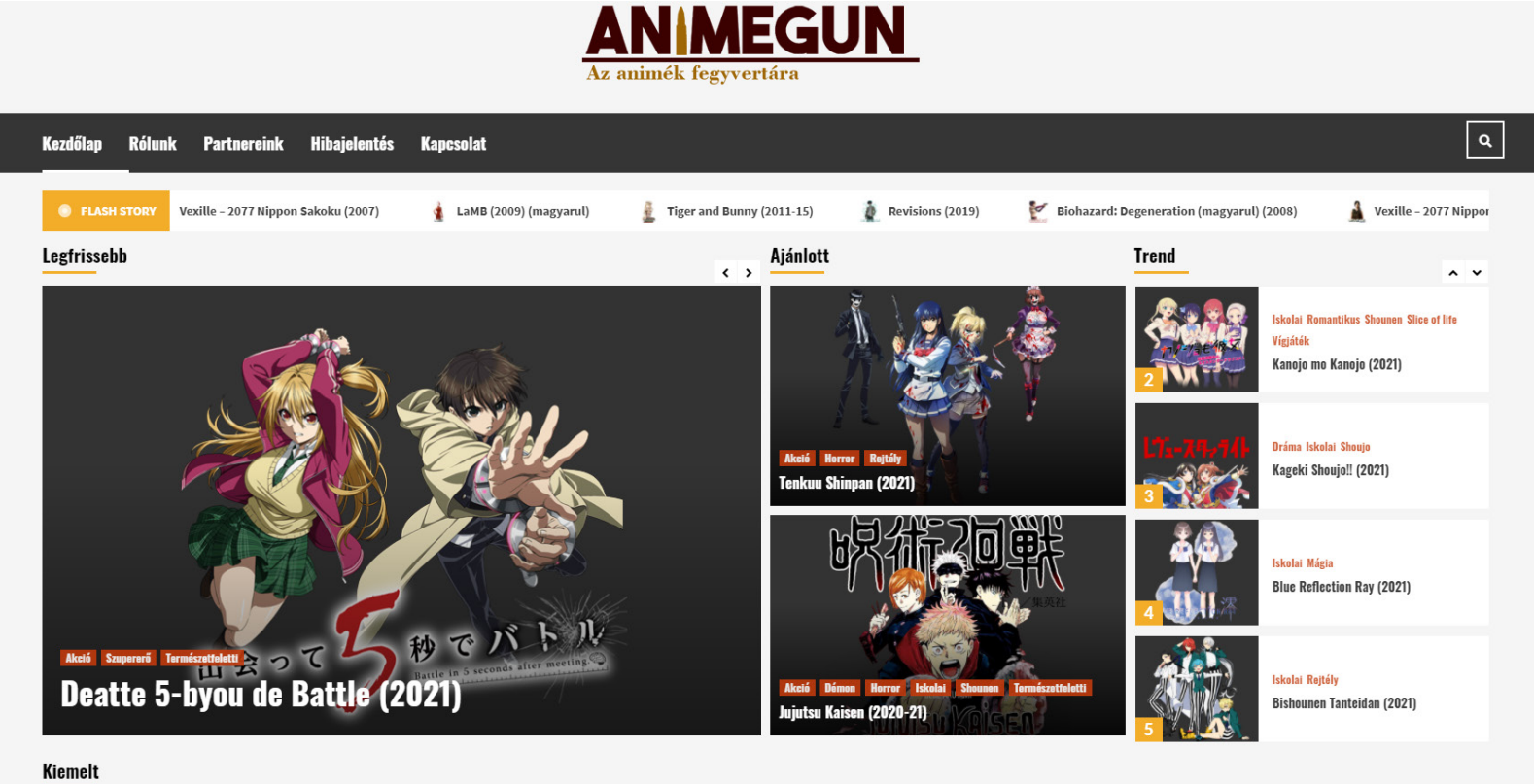
Ezra: A fansubunkban jelenleg nagyjából húsz ember van. A szervezeti felépítés nem olyan bonyolult: ha valaki hozzánk jelentkezik, az első két-három részig próbaidősként tartjuk számon, ezek után teljes értékű taggá válhat. A csoport tevékenységét a három sub vezető koordinálja - leszervezzük a fordításokat, partnerekkel egyeztetünk, valamint persze mi kezeljük a weboldalt, a Facebookot és az Indavideót is. Tagjaink között megtalálhatóak a fordítók, lektorok, formázók és korrektorok, ám erről pontosabban később...

Mi okozza/okozta a legtöbb gondot az oldal fenntartásában és a csapat irányításában? Hogyan éltétek meg az esetleges nehézségeket?

Sugi: Elsőnek a legegyszerűbben megoldható gond a kommunikáció hiánya volt sokáig, online nem mindig kapjuk azt az embert, akit szeretnénk, amikor kellene, így mindenben előre kell gondolkodni picit. Az előző oldalnak nagyon sok hibája volt és sokszor leállt, de még időben kaptunk segítséget Kiritótól a Hungarian Anime Community-től, és az ő segítségével indult el az új oldalunk.

Luna: Egyszerű: az, hogy nem értettünk hozzá, és bizalmat kellett fektetnünk egy olyan emberbe, akit alig ismertünk, de jobb embert nem is találhattunk volna. Nem hazudok, néha nagyon stresszes, főleg, hogy előtte én sosem irányítottam csapatot, sőt tudok olyanról, aki mai napig a haját hullajtja tőlem.XD Néha a falra mászom az egészszől, de megéri, mert látom, hogy másoknak fontos az oldal.

Ezra: Ugyanazt tudom mondani, amit Sugi - a kommunikáció hiánya minden csapat ellensége.





Ehhez web részről szeretném hozzátenni, hogy az új oldal elindítása korántsem volt zökkenőmentes, és sajnos afféle „zárómunkálatok” a mai napig tartanak. És persze nem tudom nem felhozni, hogy az Indavideó nem egy jó platform manapság - amellet, hogy máig egy erősen konvertált 720p a legjobb minőség rajta, teljesen véletlenszerű jogi okokból törölget tartalmakat, sőt, nemrégiben minden hentai, de sok ecchi művet is eltüntetett, amikkel sajnos nem tudunk mit kezdeni, ha nincs fent egy fansub oldalán lejátszóban.

Milyen a viszonyotok a közösséggel? Kaptok visszajelzéseket?

Sugi: Személy szerint úgy érzem, hogy egy nagyon erős és bátorító közösségünk van. Ha tudnak valamiben segíteni, mindig segítenek; ha egy animéhez küldenek linket, jeleznek ha nem jók a linkek...

Luna: Igen, kapunk. Általában sok pozitívat, ami visz minket előre, és vannak nehéz napok, amikor erre van a legnagyobb szükség.

Ezra: Subosként általában azt a kérdést szoktam megkapni, hogy „mikor jön már az új rész?” - de ezt félretéve gyakran megköszönik a videók alatt a fordítást, aminek mi persze nagyon örülünk, ugyanis (rajongói munka lévén) ez a mi „fizetségünk”. Kifejezetten jólesik az embernek, ha egy népszerűtlen projektet visz, amit ő kedvel, és aztán látja, hogy az emberek hétről-hétre követik a

fordítást, vele együtt izgulnak, és még meg is köszönik.

Mely területen szeretnétek fejleszteni? Milyen terveitek vannak a jövőre nézve? Lehet erről tudni valamit?

Luna: Szeretnénk fejlődni sok téren, hiszen mindig van hova. Rengeteg tervünk van, viszont magánélet mellett annyira sok idő nincs, így több folyamat nagyon lassan halad.

Ezra: A fansub is folyamatosan próbálja fejleszteni magát. Formázókat képzünk (hiszen ezt az ember nem tanulja csak úgy iskolában, mint mondjuk

az angolt vagy a magyart), felvesszük más csapatokkal a kapcsolatot, és még sorolhatnám. Jelenleg dolgozunk a weboldalunkon is, és egy új projektbe is belevágtunk...

Tervezitek, hogy foglalkoztok mangákkal, esetleg light novelekkel, akár fordítással, akár külső linkek gyűjtésével?

Luna: Ez legyen a mi titkunk és a jövő zenéje.

Ezra: Hadd közelítsem meg a fansub részéről: igen, sőt, már meg is jelentek nemrég az AnimeG-un Sub első mangái! Mind a közösség, mind a csapat régóta szeretett volna belevágni. Bár minden

kezdet nehéz, de reméljük, hogy ez is hosszan fog tartani. Elsőnek a Tenki no Ko mangáját hoztuk el, de emellett a háttérben zajlik több jelenleg futó manga fordítása, melyekhez még nem készült eddig magyar fordítás. A light novel azonban egy olyan műfaj, ami egyrészt Magyarországon nem elterjedt, másrészt pedig sokkal hosszabb egy animéhez képest: szövegileg bőven van bennük annyi, hogy kitegyenek 25 epizódot. Ekkora mennyiséget nem könnyű lefordítani, se utána lektorálni... de persze nem zárkozunk el előre, ki tudja még, mit hoz a jövő...

A

Assault Lily: Bouquet (2020)

Adachi to Shimamura (2020)

Akudama Drive (2020)

Angel Cop (1989-94)

A.I.C.O. Incarnation (2018)

Altered Carbon: Resleeved (2020)

Kategóriák

Kategória kijelölése ▾

Címkék

0-9

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

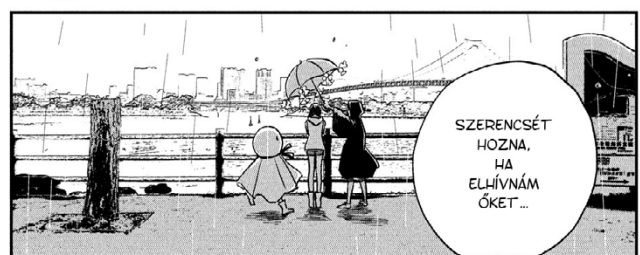
Z

Talán érdekelhet

Gin no Guardian (2017-18)

Violence Jack: Harlem Bomber Hen (1986)





Honnan jött az ötlet egy ilyen oldal létrehozására?

Luna: Amikor elkezdődött az oldal, nem voltak még az animék ennyire felkapottak, így kellett egy hely, ahol mindent meg lehet találni.

Sugi: Én meg Luna is az előző tulajnál posztoltunk, és vele napi szinten beszéltünk, míg nem úgy döntött a tulaj, hogy abbahagyja... mi meg Lunával

összeszedtük magunkat, hogy megtartsuk, mivel nagyon szeretjük mi is az oldalt. Ekkor volt az adakozás is, ami miatt hálásak vagyunk! Mivel emiatt maradhatott talpon az AnimeGun!

A naprakészség fontos szempont manapság. Milyen rendszerességgel frissítitek az adatbázist?

Sugi: Van pár segítő emberünk, aki figyel az oldalra, mert a magánélet mellett nehéz mindenre 2 embernek figyelni. Főként, mikor mindketten most kezdjük el majd az életet.

Folyamatosan figyelitek az új részek megjelenését, vagy hogyan működik ez?

Sugi: Az új részek megjelenésére is egy ember figyel (Kuroneko), aki linkeli is dc-n, én meg onnan tovább Facebookra. Úgy tudom, ha követed a fordítók feltöltő profilját, akkor e-mailben kapsz értesítést, ha új részt raknak fel - ez az egyik legegyszerűbb követés, amiről tudok.

Milyen a kapcsolatotok a fansub csapatokkal? Volt már probléma abból, hogy egy anime linkje megjelent az AnimeGun oldalán?

Sugi: Határozottan, mióta felkerestünk pár csapatot, mindegyik jó viszonyal válaszolt nekünk, és akiket kerestünk, 99%-ban partnereink is lettek.

Probléma sose volt abból, hogy linkeltük a feltöltésüket.

Luna: Mi mások fordításait linkeljük az oldalra, ez sosem volt titok, én nem tudok róla, hogy ebből valaha is lett volna gond. Több fansub csapattal állunk együttműködésben, amit próbálunk is fenntartani.

Az utóbbi időben teljesen átalakult az oldal - előnyére -, várhatóak plusz funkciók?

Sugi: Hát az oldalnak még jó pár hibája van az anime profiloknál, szóval még javítás alatt áll.

Luna: Igen, várhatóak, viszont lassan készül, hiszen a mi napjaink is 24 órából állnak csak.

Hogyan döntetek el, melyik animéhez készítetek fordítást? Figyelitek a nézők igényeit?

Ezra: Általában úgy döntünk, hogy egy tagunknak megtetszik egy anime, amihez nincs fordítás vagy éppen a meglévő nem olyan jó. A nézők igényeit is próbáljuk figyelembe venni: az AniMagazin egyik korábbi számában szó volt az Issho Tosho nevű fórumról - innen szoktunk néha szemezgetni, ha van egy kérés; illetve természetesen, ha egy kérés érkezik magához az AnimeGunhoz, akkor (ha nincs már fordítása), azt is megfontoljuk.





Csak szezonos animéket fordítotok vagy régebbieket is?

Ezra: Alapvetően elmondható, hogy régebbi animéket többet fordítunk, ha a statisztikát nézem, minden szezonosra jut nagyjából 3 régebbi.

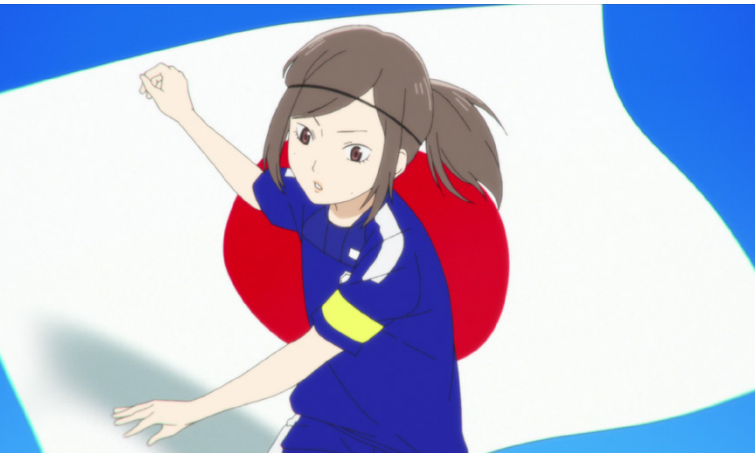
Melyik munkákra vagytok a legbüszkébbek?

Ezra: Szerintem ez egy olyan kérdés, amire mindenki maga tudja megmondani a választ. Ha a csapat összes fordítását nézem, akkor természetesen a legújabbak közül szemezgetnék - a 86 -Eighty Six-, a Sayonara Watashi no Cramer és a Super Cub mind ezek közé tartozik. A 86 egy érdekes kihívás elé állított mindannyiunkat: ugyanis nem szoktunk hozzá se az ilyen jellegű katonai szövegekhez, se a sci-fikhez. Ettől függetlenül úgy gondolom, hogy egy kifejezetten érdekes anime, és kár lett volna, ha nem vállaljuk.

Illetve van egy másik anime, a Shadowverse, amire az egyik partnerünket kértük fel formázni - ebbe úgy érzem, hogy elég sok munkát fektetünk.

Hány anime fordítását készítettétek el, és egyszerre mennyit fordítotok?

Ezra: Ha a közös projekteket is ideszámoljuk, kicsivel 30 felett vagyunk - ebbe beletartoznak azok, amik jelenleg kisebb munkálatok alatt állnak, va-



lamint a kész projektek is. Az, hogy mennyit fordítunk aktuálisan, a tagjainktól függ: jellemzően 2-3 szezonos projektet viszünk, valamint nagyjából 5-6 régebbi animén dolgozunk közben. Szeretnénk megtartani azt, hogy egy tag ne dolgozzon egyszerre két projektnél többet, ugyanis hosszútávon kiéghet az ember, az pedig senkinek sem jó.

Milyen munkafolyamataitok vannak? Hány ember dolgozik általában egy animén?

Ezra: Egy animén egyszerre legfeljebb öt ember dolgozik, de gyakran ez a szám kevesebb. Nálunk a folyamat kissé eltér a nagykönyvben leírttól, de nagyjából így zajlik: először a fordító lefordítja a részt, majd a lektor átnézi azt fordítási, nyelvhelyességi és helyesírási szempontból. Ezek után a formázó következik, akinek a feladata az alap szövegsávok ízléses elhelyezése és kicsinosítása, valamint ha olyan az anime, akkor a japánul megjelenő szövegek odahelyezése - ez szintén szerepelt az egyik korábbi AniMagazin számban. Ezután a projektmenedzser ráégeti a feliratot a részre, majd továbbítja azt a korrektornak, aki utoljára leellenőrzi a részt. Figyeli a szövegeket, helyesírási vagy nyelvi hibák után kutat, ha egy formázás kimaradt, azt is jelzi - neki joga van az egész részt visszaküldeni az egyik korábbi fázisba, ha arról van szó. Ha kijavítottunk mindent, akkor örülünk - a videót feltöltjük, megosztjuk Facebookon, és aztán persze jöhet minden előlről.

Illetve emellett szoktunk egyes fordításainkhoz karaokét készíteni: ezt jó esetben elég projektenként egyszer megcsinálni. A japán szöveget hallás alapján „szótagonként” beidőztítjük, majd erre teszünk valamilyen effektet. Többnyire online adatbázisokból szemezgetünk effektek terén, de már van olyan tagunk, aki maga is meg tud írni egy effektet. És persze nem ritka, hogy emellé mellékelünk magyar fordítást is, amelyhez általában olyan fordítót kérünk fel, aki gyakran csinál ilyet.

Köszönjük az interjút! Zárásként üzennétek valamit az olvasóknak?

Luna: Ha használod az oldalunkat, akkor annyit mondanék: köszönöm, és hálás vagyok érte - nélkületek most nem lennénk. Ha most hallasz rólunk először, mindenképp látogass el hozzánk minden platformon. Köszönöm, hogy időt szántál ránk és elolvastad.

Elérhetőségek:





távol-kelet

YANAKA GINZA

Mit érdemes megnézned Japánban? 19.

Írta: Saci ([Animológia](#))



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 a látványosságok közül, amelyeket feltétlenül érdemes megnézni, ha Japánban jársz. A leírtak után meg már biztosan nem fogsz kukán állni egy-egy épület vagy hely előtt, feltéve a kezed, hogy „ez meg mi?”. Tippeket, érdekességeket, hasznos információkat és Japán kincseit tárom itt most fel neked, minden mennyiségben.

YANAKA GINZA
Tokió legjobb régimódi
bevásárló utcája

Yanaka Ginza igazán nosztalgikus kis szellete a japán kultúrának, amelynek segítségével visszarepülhetünk az időbe és betekintést nyerhetünk egy tradicionális japán világba. Bár a helyiek mellett a turistákat is kiszolgálja ez a rusztikus bevásárlóutca, mégis megmaradt régies, nyugodt és rendkívül kellemes hangulatú helynek. A még kétszáz métert sem elérő, híres történelmi bevásárló sétány, a Yanaka Ginza, egy erősen ajánlott program lehet minden történelmi japán kedvelő



számára. Az utazás ezen a helyen ugyan csupán kb. 20-30 percig képes lekötni a látogatót, mégis sok élményt tud ennyi idő alatt is nyújtani, amennyiben persze hagyjuk átjárni a japán szellemiséget lelkünkben.

Mielőtt belépnénk a Yanaka Ginza területére még érdemes elidőznünk a hozzá vezető úton található lépcsősornál. A Yuyake-dandan elnevezést viselő, mindössze 36 lépcsőfokból és csupán 4,4 méter magasan elterülő (14 láb), alacsony dőlésszögű, vagyis laposabbnak mondható lépcsősor rendkívül híres és népszerű a fotósok,

TUDDAD?

2016-ban több üzlet volt jelen az utcában, mint 2018-ban, melynek több, piaci hatások mellett oka volt.

„A lépcsősor tetejéről nyújtott látványkép a sajtó minden területének is kedvence, hiszen sokszor ad általános háttérképet TV-műsorokban...”

valamint a turisták körében egyaránt. Ennek oka a lépcső elhelyezkedésében és dőlésszögében rejlik. Utóbbit nagyon alacsonynak mondhatjuk, melynek lényege, hogy pont úgy látható róla a táj, hogy káprázatos naplementét tár mindenki elé, aki akkor arra jár. Sok helyen írják és mondják, hogy ez a terület bármikor jó szívvel látogatható, mert nagy élményt nyújt, viszont ajánlott inkább estére időzíteni, mert különleges élményt élhetünk át. Nem csoda, hogy maga a lépcső neve is azt jelenti, hogy a „naplemente lépései”, amit még egy 1990-es helyi, közösségi újságban meghirdetett névverseny eredménye generált. Akkoriban újították fel a lépcsőket, és ennek okán találták ki ezt a versenyt. A lépcsősor tetejéről nyújtott látványkép a sajtó minden területének is kedvence, hiszen sokszor ad általános háttérképet TV-műsorokban vagy éppen a helyi sajtónak biztosít remek anyagot.

TUDDAD?

Yanaka Ginza utcáján több (hollywoodi) híresség is megfordult már, hiszen kifejezetten közismertek Street Food ételei.





Viszont az utca nemcsak a helyiek és a turisták által kedvelt, hanem az aranyos, többségében gazdátlan, kóbor macskáknak is. A terület szám-talan ilyen szőrös kis lakót lát el, akiknek népszerűsége okán még fából készült macskaszobrokat is felfedezhetünk a bevásárlóutcában. Sőt, nemcsak a felemelt mancsával játéokra, szerencsére intő, mosolygós cicát csodálhatjuk meg itt, mely macskafigurának Maneki Neko Lucky Cat a becses neve, hanem ha figyelmesek vagyunk, még több tárulhat fel előttünk. Az utcában ugyanis pontosan 7 titkos Maneki Neko van elrejtve, melynek szóbeszéde szerint, aki elég szemfüles és megtalálja mindet, valóra válnak a kívánságai. A lehetőség tehát adott a szerencsére, de azért gondolhatjuk, hogy nem adják olyan könnyen azt, úgyhogy mindenkinek sok szerencsét kívánok!

A fa macskaszobrok vadászata, illetve az élő macskák simogatása mellett érdemes még a helyi híres Street Food ételeket is megkóstolni, főleg a „rántott húsokat”. Hamar észrevehető az utca közepe felé egy kis üzlet, Niku no Suzuki, amely rán-

TUDDAD?

Manapság Yanaka Ginza több területén is ajánlanak a turisták számára angol nyelven is elérhető Audio Guide-ot, melyen meghallgathatóak a környék érdekességei és történelme.

tott húshoz hasonló ételeket kínál vegetáriánus és húsos változatban is. A csak zöldségtartalom-mal rendelkező változat messze földön elhíresült alacsony áráról, ami 30-50 yenre tehető időszakról függően, de a húsos verzió sem sokkal drágább. Ezek a Menchi Katsu nevet viselő finomságok kinézetre leginkább a rántott húshoz hasonlítanak, de személy szerint ízvilágban inkább mondanám fasírtnak. Egyszerű, de nagyszerű, úgyhogy tanácsos üres hassal menni erre a környékre, és nem csak emiatt. Azon a kb. 200 méteren még található nagyságrendileg 60 üzlet, amik között van még ízlelőbimbót kielégítő bőven, meg persze klasszikus zöldségesek, hentesek, vagy akár igazi japán késeket áruló üzleteket is találunk a fodrász és ruhabolt között. Széles a paletta, így talán nem is csoda, hogy kedvelt a helyiek körében is, akik jó szívvel látogatják az utcát, aminek köszönhetően még japánosabb.

Tokió egyik legjobb bevásárló utcája legfőképpen a régi város „Shitamachi” hangulatát tük-

TUDDAD?

A Yanaka Ginza nyugati vége, Sendagi felé egy T-keresztvezérlésben ér véget, ahol találkozik a Yomise-dorival. Ez egy másik, szintén régi stílusú bevásárlóutca, amely inkább a helyi lakosoknak szolgál kínálattal és látnivalóval, de mégis izgalmas lehet a különlegesebbnek mondható ízek felfedezése miatt.

rözi, amire nehéz lenne megfelelő szavakat találni és reprezentálni, hogy pontosan mit is jelent, mivel ehhez ott kell lenni és átérezni. Viszont a régi idő korának szellemisége jól átérződik az üzleteken és embereken keresztül. Jelenlegi formája a második világháború után alakult ki, de csatolják az Edo- és Showa-korszakhoz is, tehát ősi, mint talán gondolnánk. Nem meglepő, hogy a neve, vagyis a Ginza elnevezés a méltán híres tokiói negyedre utal, mivel régebben Japánban a Ginza volt sokáig az egyetlen „főutca”, így sok más bevásárlóutca felvette a Ginza elnevezést utcanévként, annak érdekében, hogy hangsúlyozzák annak funkcióját.





Bár ma már ez inkább a bevásárló utcákkal azonos, mint a főutcával, hiszen a tokiói Ginza régióban található a legfelkapottabb, legdrágább és talán a legtöbb bevásárlásra szolgáló üzlet.

A Yanaka Ginzát a színek és a díszítés jellemzi, de legfőbb varázsa abban a nyugodt légkörben rejlik, amely akkor is uralkodik rajta, amikor a vásárlók hadával van éppen besűrítve. Ez utóbbi főleg hétvégén fordul elő, úgyhogy érdemes hétköznapi ellátogatni erre a környékre. Nem messze van tőle a híres Yanaka temető, ami a város egyik legnagyobb ilyen helye, és amelyhez sétálva cseresznyevirágok tarkítják az utat, amelyet Sakura-dorinak is neveznek. A tavaszi időszakban ezért extrán látogatott és divatos környék. Közel van a bevásárlóutcahoz az Ueno park is, mely sok látványosságot hordoz magában, így szintén feltétlen felkeresendő.

Összességében ajánlom a Yanaka Ginza bevásárló utcáját, ami rövidke kitérőnek is alkalmas, ha arrafelé járunk a többi turistacsalogató látványosságnál, mivel azokból bőven-bőven akad a környéken. A fő bevásárlóutcán sétálva viszont javasolt betekintgetni a kisebb mellékutcákba, találhatunk ott is bőven tradicionális hangulatot vagy éppen rejtett üzletekre, lehetőségekre vagy kincsekre lelhetünk az amúgy is kellemes Yanaka Ginza utcáján sétálgatva.



Nyitvatartás:
a bevásárlóutca szabadon járható bármikor (és teljes mértékben ingyenes ezáltal), de az üzletek jellemzően 10:30 és 18:00 között vannak nyitva (ez eltér boltonként, amelyek különböző árazásokkal, viszont nem elszállt árakkal kínálják portékájukat)

Üzletek száma: kb. 60 db
Legközelebbi állomás:
Nippori állomás (Yanaka line)
Itt található: 3 Chome-13-1 Yanaka, Taito City, Tokyo

Minden egyéb tudnivalót itt találsz:
<https://www.yanakaginza.com>

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZ-NED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?





zene

A K-POP ÉS AZ ANIME KAPCSOLATA

Mi is az a k-pop? X.

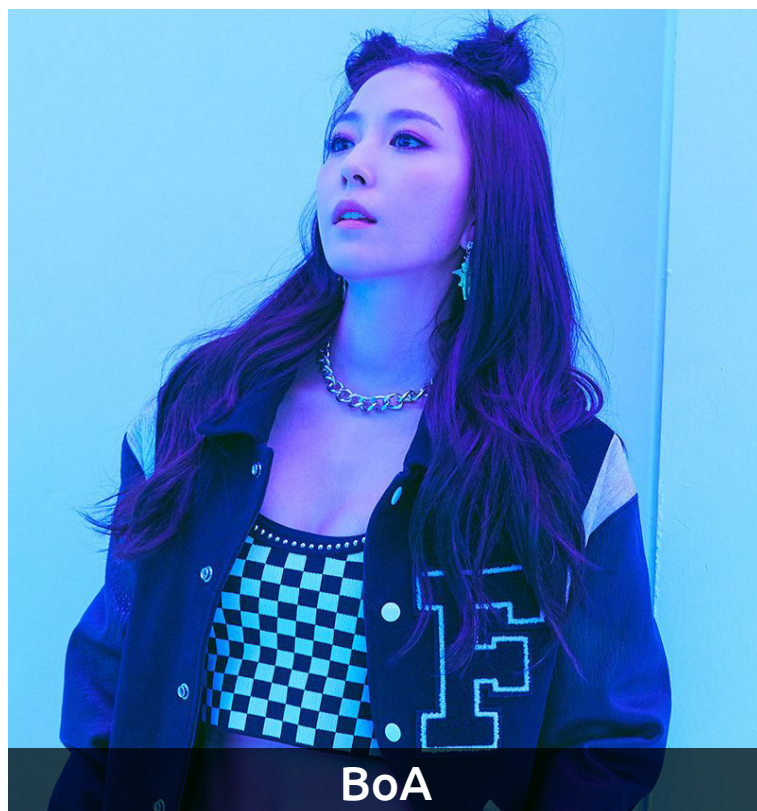
Írta: Edina Holmes



Mivel egy főként animékkal és Japánnal foglalkozó magazinba írok cikkeket a dél-koreai pop zenéről, ezért szinte elkerülhetetlen, hogy írjak a kettő összefonódásáról. Ez leginkább abban nyilvánul meg, hogy dél-koreai előadók szerencsét próbálnak a japán zenei életben is. Mindezt kisebb-nagyobb sikerrel teszik, és persze az is előfordul, hogy pár anime opening és ending dallal gazdagítják diszkográfiájukat. Ennek a jelenségnek nézünk most utána. Vágjunk is bele!

BoA

A 2000-es évek elején kezdtek el beszivárogni dél-koreai előadók a japán zenei iparba. BoA volt az első, akinek sikerült megvetni a lábát a felkelő nap országában, 2001-ben. Azaz pontosan húsz éve, és ekkor még csak tizennégy éves volt. Na de mi kellett a sikerhez? Elsősorban japán nyelvű dalok, még ha azok akár koreai dalok japán átíratái is. Minimum alapszintű japán nyelvtudás elsajátítása az előadó részéről és persze masszív kampány az ügynökségtől. A siker nem is maradt el, ez idáig hat albuma ért el első helyezést az Oricon charton. Mai napig az egyik leghíresebb japán dala, a Valenti, ami 2002-ben jelent meg. Szintén ebben az évben jelent meg az **Every Heart** című dala, ami az **Inuyasha** anime negyedik ending dala volt. Ezen kívül még két dalát használták fel animékhez. Ezek pedig a **Beside You** (2003) és a **Masayume Chasing** (2014). Az előbbi a **Monkey Typoon**, az utóbbi pedig a **Fairy Tail** opening dala.



BoA

TVXQ

Az ekkor még öt fős koreai idol csapat 2005-ben debütált Japánban és a 2000-es évek elején hét dalukat hallhattuk különböző animékben. Eből három a **One Piece** című animében szerepelt. Elsőként 2006-ban az **Asu wa Kuru Kara**, ami a 17. ending dal volt. 2009-ben pedig kettő opening dallal szerepeltek a **We Are** (10. opening dal) és a **Share The World** (11. opening dal).

Az **Origami Warriors**hoz egy opening (**Free Your Mind**) és egy ending dalt (**Love is All I Need**) szolgáltatottak. Ezekon kívül egy-egy daluk elhangzott a **Yo-Kai Watch: Forever Friends** (Da-



TVXQ

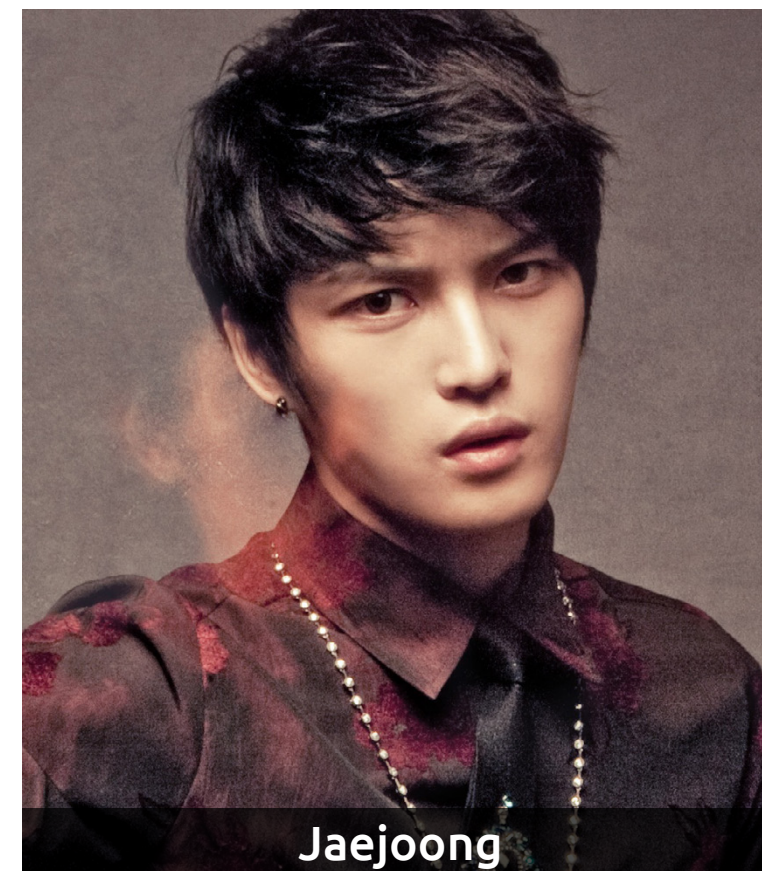
isukidatta) és a **Cinnamon the Movie (Together)** animékben. Ezidőtájt a fénykorát élte a TVXQ. Nagyon népszerűek voltak Dél-Koreában és Japánban is, meg kb. egész Ázsiában, úgyhogy nem csoda, hogy ennyi lehetőséget kaptak.

Jaejoong

A TVXQ volt tagja és a JYJ jelenlegi tagja. Japánban elég szép karriert futott be szóló előadóként. Két anime dal is fűződik a nevéhez. Az első a **Zoids Wild** második opening dala, a **Defiance** (2018), a második pedig a **Runway de Waratte** első ending dala, a **Ray of Light** (2020).

Younha

16 évesen ment Japánba szerencsét próbálni, miután húsz dél-koreai ügynökség is elutasította, mert nem találták elég szépnek, hogy idolként debütálhasson. A japán debüt után azonnal



Jaejoong

sikeres is lett, ezt tükrözi az akkori beceneve is, Oricon Comet, amit azért kapott, mert olyan jól szerepelt a japán Oricon listáján.

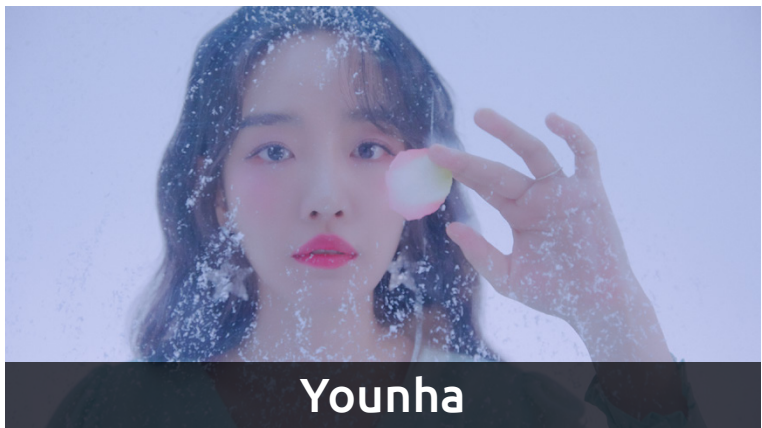
2004-ben debütált és ugyanebben az évben jelent meg a **Houkiboshi** című dala, ami a **Bleach** anime harmadik ending dala lett. Ennek az endingnek az érdekessége, hogy tizenhárom verzióban készítették el, és mindegyikben egy-egy osztagot mutatnak be a tizenháromból.

Ezen kívül még három animében hallhattuk:

Jyu Oh Sei - Te wo Tsunaide (ending dal, 2006)

Kiba - Hakanaku Tsuyoku (opening dal, 2007)

Rideback - Kioku (ending dal, 2009)



Younha

Mini K-POP Előadó Bemutató

woo!ah!
Tagok: Nana, Wooyeon, Sora, Lucy és Minseo
Tavaly májusban debütáltak a nevükkel azonos dallal, a woo!ah!-val. Ekkor még hatan voltak, de Songye az első comeback előtt elhagyta a csapatot magánéleti gondokra hivatkozva. A második kiemelt daluk a Bad Girl volt tavaly ősszel. Idén májusban pedig a Purple dallal tértek vissza, és eddig ez volt a legsikeresebb visszatérésük. Több mint tízezer példányban kelt el a Wish címet viselő albumuk. Ügynökségük az NV Entertainment.



2PM

A hat tagú fiúbanda 2011-ben debütált Japánban és ebben az évben adták ki a **Take Off** című dalukat, ami az **Ao no Exorcist** első ending dala lett. Eddig ez az egyetlen daluk, ami szerepelt egy animében. Ahogy az eddigi előadók, ők is szép karriert futottak be Japánban. Érdekeség róluk, hogy idén június végén tértek vissza a K-pop színtérre hosszabb kihagyás után (többek közt katonai szolgálat miatt). A legújabb daluk, a Must, aminek a videoklipjében épp apokaliptikus idején keresik a nagy őt.



2PM

KARA és SECRET

Ha már volt One Piece és Bleach, akkor nem maradhat ki a nagy trió harmadik tagja sem, Naruto. A **Naruto SD: Rock Lee Go** első ending dalát, a **Twinkle Twinkle**-t a **Secret** szolgáltatta. Érdekeség, hogy a Naruto SD: Rock Lee Go animében



KARA

Guy „eltáncolja” a Kara lánybanda Mister dalának híressé vált koreográfiáját. A Kara-nak még 2009-ben a Mister hozta meg a nagy áttörést Dél-Koreában, majd két évre rá ezzel a dallal debütáltak Japánban, hatalmas sikerrel. **Kara** egyébként a **Naruto Shippuden** koreai változatához énekelt el a **Butterfly** című dalt.

Oh My Girl

A hét tagú lánybanda már jelen van egy ideje a koreai és a japán pop zenei életben egyaránt, viszont opening és ending dalt még nem hallottunk tőlük. Akkor mégis miért írok róluk? Egyszerű a válasz. Az egyik dalukat, a **Eternalism** címűt felhasználták a **Kekkai Sensen & Beyond** animében.

F.T. Island és CNBLUE

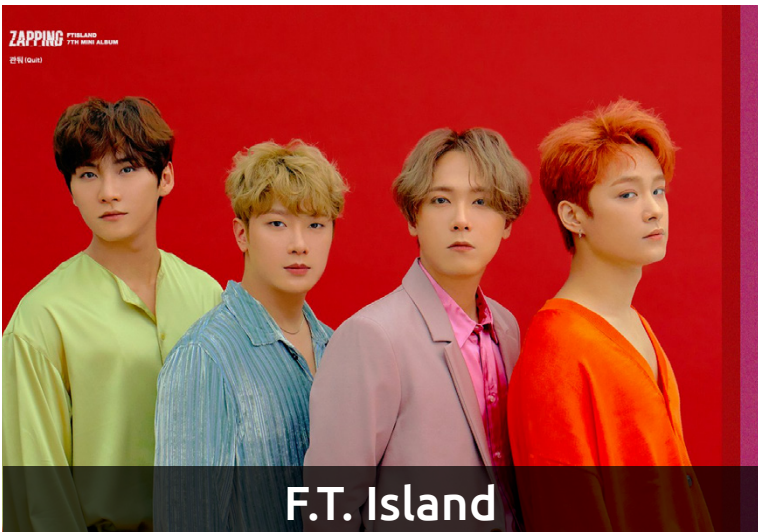
Az **F.T. Island** egy pop-rock együttes, akik 2007-ben debütáltak Dél-Koreában és rá egy évvel megjelentek a Japán színtéren is.



SECRET



Oh My Girl



F.T. Island



CNBLUE

Mini K-pop Dal Ajánló

Dalcsere - part. 4

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

- KNK** - Love In The Eyes (eredeti: TVXQ)
- Loona** - Sorry Sorry (eredeti: Super Junior)
- BTS** - Rainism (eredeti: Rain)
- Nature** - Solo (eredeti: Jennie)
- Minhyuk, Youngjae, Minhyuk és Bambam** - Bad Girl Good Girl (eredeti: Miss A)
- Alexa** - Dramarama (eredeti: Monsta X)
- Stray Kids** - It's raining (eredeti: Rain)
- WINNER** - Missing You (eredeti: 2NE1)
- NCT Dream** - No. 1 (eredeti: BoA)
- Seventeen** - Wild Eyes (eredeti: Shinhwa)

Az első anime megjelenésükre három évet kellett várni. 2011-ben a **Toriko** anime első ending dalát (**Satisfaction**), majd 2012-ben az **Ozume** opening dalát (**Neverland**) szolgáltatták. A **CNBLUE** az F.T. Island kistestvére és hasonló pop-rock formáció, mint elődje. Náluk az az érdekes eset állt elő, hogy először Japánban debütáltak 2009-ben, majd pár hónapra rá, már 2010-ben Dél-Koreában is promotáltak. 2011-ben adták ki az **In My Head** dalukat a felkelő nap országában, ami az **Odaát** tv-sorozat anime változatának az ending dala lett.

Boyfriend

2013-ban a Boyfriend fiúcsapatot az a megtiszteltetés érte, hogy a **Detective Conan** anime negyvennegyedik ending dalát, a **Hitomi No Melody**-t énekelhették el. A Boyfriend egy hat tagú fiúcsapat volt, akik - 2011-ben - sikerrel kezdték a karrierjüket, de nem sokkal ezután elfeledte őket a koreai közönség. Az ok valószínűleg az, hogy mielőtt megszilárdították volna az ismertségüket

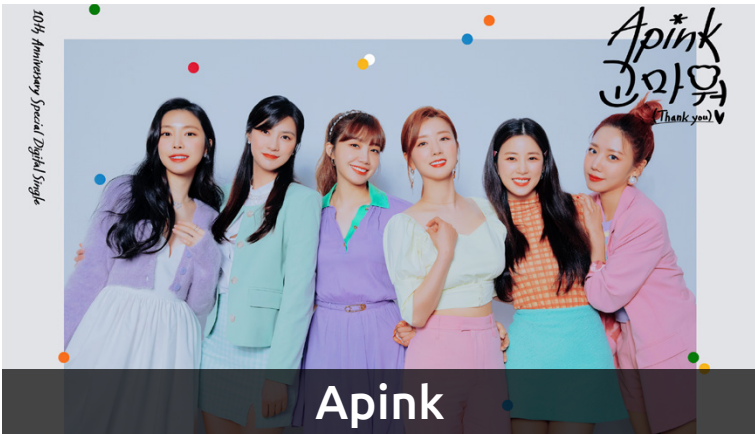


Boyfriend

Dél-Koreában, elkezdtek promotálni Japánban is. Túl nagy idő telhetett el két hazai promóció között és a sok feltörekvő énekes és csapat elvonta róluk a figyelmet, mielőtt igazán berobbanhattak volna. Egészen 2019-ig adtak ki dalokat, de egyik sem lett igazán nagy siker. 2019 májusában oszlottak fel.

Apink

A dél-koreai előadók gyakran debütálnak Japánban már egy korábbi, Dél-Koreában sikerre vitt dalukkal, mert ha hazájukban sikeres lett, akkor Japánban is nagyobb rá az esély, hogy ezzel a dallal befut az előadó. Másrészt nem is kell sokat dolgozni a dallal, ugyanis „csak” le kell fordítani japánra, újra felvenni már japánul, videoklipet készíteni hozzá és kiadni. Nem pedig mindent előlről kezdeni egy új dallal a dalszövegírástól a zene-szerzésig. Ez egyben szép költségmegtakarítás is. 2015-ben az Apink is így kezdte, majd 2016-ban megjelentették első olyan dalukat, ami már nem



Apink

egy korábban megjelent, koreai daluk japán átírt változata volt. Ez volt a **Brand New Days** és a **Rilu Rilu Fairilu: Yousei No Door** anime első opening dalának választották. Majd egy évre rá a **Papipupe Pon!** daluk lett a **Rilu Rilu Fairilu: Mahou no Kagami** első opening dala. Akkoriban az Apink a cuki, kislányos imidzset vitte, a Rilu Rilu Fairilu meg egy kisebbeknek szóló varázslatos anime tündérekkel, így nem csoda, ha ennél az animénél kötöttek ki.

Mini K-pop Teszt

Melyik évben debütált a Red Velvet?

- a. 2014
- b. 2015
- c. 2016

Jelenleg hány tagból áll a Seventeen?

- a. 13
- b. 15
- c. 17

Melyik dallal debütált a Girls' Generation?

- a. Kissing You
- b. Gee
- c. Into The New World

Az alábbi dalok közül melyik nem EXO dal?

- a. Power
- b. Love Shot
- c. Superhuman

Melyik ügynökséghez tartozott a Boyfriend?

- a. Starship
- b. Stardom
- c. Starmaker

A megfejtéseket az utolsó oldalon találod!



MBLAQ és U-KISS

Az MBLAQ második japán dalát, a **Baby U!**-t választották a **Beelzebub** anime negyedik opening dalának. Mindez 2011-ben volt, és sajnos azóta feloszlottak. 2009 és 2015 között voltak aktívak.

A U-KISS 2011-ben debütált Japánban és 2012-ben jelent meg a **Dear My Friend** című daluk, ami a **Stormy Night (Secret Friends)** anime filmben tűnt fel. Sajnos az utóbbi években pár tag elhagyta a csapatot, és még nincs bejelentve a feloszlás, de nem hinném, hogy a megmaradt két taggal tovább tudnák folytatni U-KISS névvel.



MBLAQ



U-KISS

J-Min

Ugyanúgy, mint BoA és a TVXQ, ő is az SM Entertainment alatt dolgozik, de leginkább Japánban ismert. 2007-ben debütált Japánban, és rá két évre a **Hanasakeru Seishounen** anime opening (**Change**) és ending dalát (**One**) is énekelhette. Közben kiadott pár dalt koreai sorozatokhoz, de ténylegesen 2014-ben debütált Dél-Koreában a Shine című dallal.

Stray Kids, CIX és Tomorrow X Together

Most pedig jöjjenek a fiatalok, mármint a pár éve debütált csapatok, akik csakúgy, mint elődeik, szintén nem restek japánul énekelni.

A **Stray Kids** (nyolc tagú fiúbanda) 2017-ben debütált hazájában, majd három évvel később Japánban is. Az első két japán daluk a **Tower of God** anime opening (**Top**) és ending dala (**Slump**) lett. 2020 végén megjelentették első japán mini albumukat All In címmel.



Tomorrow X Together

A **CIX** egy öttagú fiúbanda, akik 2019-ben debütáltak Dél-Koreában és Japánban is. 2020 nyarán kezdték el vetíteni a **God of High School** animét, amihez a srácok a **Win** című ending dalt szolgáltatták. Érdekesség, hogy a GoHS nem manga, hanem manhwa, tehát koreai alkotás.

A **Tomorrow X Together** (öten vannak) 2019-ben debütált Dél-Koreában és 2020 elején jelentek meg a japán színtéren, ahol már kettő opening dallal is büszkélkedhetnek. Az első, az **Everlasting Shine** daluk a **Black Clover** animében tűnt fel 2020-ban. A második daluk, a **Force** idén szerepelt a **World Trigger** animében.



Stray Kids



CIX



J-Min

Legendás K-pop zenék - vol 9.
(amiket minden valamire való K-pop fan ismer)

- Girls' Generation** - The Boys
- EXO** - Ko Ko Bop
- Twice** - Like OOH-AHH
- Seventeen** - Don't Wanna Cry
- f(x)** - Rum Pum Pum
- Super Junior** - Bonamana
- 2NE1** - Come Back Home
- Seo Taiji & Boys** - Come Back Home
- Sunmi** - 24 hours
- Big bang** - F**k it



Megfejtések: 1-a; 2-a; 3-c; 4-c; 5-a



kreatív

TENSHI & KUMORI INTERJÚ

Készítette: cosplay.hu



Ezúttal ismét egy cosplayes párost kerestünk fel pár kérdéssel. Tenshi és Kumori egy házaspár, akik évek óta közösen cosplayeznek, ismerjétek meg most őket!

Kérlek mutatkozzatok be nekünk pár mondatban.

Tenshi: Sziasztok, én Tenshi vagyok, idén leszek 30 éves. Születésem óta Várpalotán élek, szerencsére 6 éve már a férjemmel, két rosszcsont cica társaságában. Az interneten elsősorban „Meirou Tenshi” néven vagyok megtalálható, de ezt a „teljes nevet” az egyszerűség kedvéért elhagytam az oldalunkon.

Kumori: Sziasztok! Kumori vagyok, 32 éves és 9 éve cosplay függő!

Mikor találkoztátok először a cosplayjel, hogyan és mikor kezdtetek bele? A rokonok hogyan kezelik a cosplayes hobbitokat?

Tenshi: Még 2008-ban a legjobb barátnőm hívott el az egyik pesti rendezvényre, ami azt hiszem még MAT-os volt, és megláttam a cosplayeseket. Rettentően megtetszettek, de akkor még nem gondolkodtam el komolyabban rajta.

Végül a férjem buzdított, hogy a legközelebbire menjünk együtt, cosplayben. Amit akkor, 2012-ben felvettem, egy helyi varrónő varrta meg

nekem, majd a következőre elkészült az első saját gyártású cosplay, ami viszont nem az én, hanem a férjem keze munkája volt (Shannon az *Umineko*-ból).

Azóta is rengeteget jelent nekem, és imádom a róla készült képeket, mégha nagyon kezdők is voltunk még akkor. Utána már magamnak kezdtem varrni.



A családom nem különösebben foglalkozott/foglalkozik vele, de ez annak is betudható szerintem, hogy az iskolás éveim után kezdtem bele, felnőtt fejjel.

Kumori: Életem első conján, 2012-ben találkoztam a cosplayjel először, de igazából már ide is egy saját készítésű Luffy jelmezben mentem. Akkori-



ban még nem volt ez a beöltözés annyira divat, viszont teljesen elképesztettek a jobbnál-jobb alkotások.

Sajnos nagyon sok akkori elképesztően igényes cosplayer már nincs ebben a témában, amit nagyon bánok, de én személy szerint nagyon sok inspirációt és kezdeti lökést köszönhetek nekik. Nem sok rokonnal tartom a kapcsolatot, szóval nálam ez a kérdés eléggé kiesik.

Mivel közösen cosplayeztek, így hogyan fértek el a lakásban? Felosztjátok egymás között a „cosplayes teret”? Mennyire szoktatok együtt dolgozni a kosztümökön?

Tenshi: Mikor albérletben voltunk, kicsit nehezebben fértünk el. Tavaly óta viszont már saját lakásban élünk, és most még egész könnyen boldogulunk, főleg, hogy egy szobával több áll a rendelkezésünkre, mint korábban. De idővel sajnos mindig át kell forgatni mindent és újrarendszerezni.

Igyekszünk szisztematikusan pakolni, hogy utána könnyebben megtaláljuk, amit keresünk. Arra büszke vagyok, hogy a jelenlegi 89 parókánkat szép rendezetten tároljuk. Készítettem egy mappát, amiben mindegyik le van fotózva egy sorszámmal, ami alapján a szín szerint dobozolt, feliratozott zacskókban nagyon könnyen megtaláljuk a keresettet, és nem gubancoljuk őket a keresgélés alatt.



Nagyon ruhafüggő, mennyire dolgozunk együtt, de inkább azt mondanám, hogy szeretünk önállóan dolgozni. Persze ha a folyamat közben elakadunk, tanácsra van szükség vagy segítségre, akkor karnyújtásnyira vagyunk egymástól, és ketten biztosan megoldunk mindent.

Kumori: Lakásvételnél külön kikötés volt, hogy legyen egy plusz szoba, ahol kitudunk alakítani egy kisebb itthoni fotóstúdiót és lesz hely a cosplayeknek. Rengeteget fotózunk itthon, amihez nagyon sok különféle háttér, különböző bútorok, dísznövények, hatalmas legyezők, díszesernyők, lámpák, füstgép és még sorolhatám, mi minden kell.

Szóval, hogy férünk el? Elképesztően nehezen és sok rendszerezéssel!

Az együtt dolgozás szerencsére ennél sokkal egyszerűbb, Tenshi inkább varrós, én pedig inkább craftos, szépen kiegészítjük egymás tudását.

A craftmanship részt (kosztümkészítés, technikás dolgok) vagy a színpadi fellépés oldalát kedvelitek jobban a cosplaynek?

Tenshi: A színpadi fellépés nem igazán fogott meg, sokkal inkább maga a cosplay, illetve utána a képi anyagok. Egy időben még érdekelt, hogy milyen lehet a színpadon lenni, de egyáltalán nem éreztem varázslatosnak, így maradtam csak a készítésnél.

Kumori: Mindenképp a craftmanship részt! Mivel a legtöbb esetben maszkos, fura hajú és úgy általában kényelmetlen karaktereket készítek, ezért maga a hordása nem akkora öröm ezeknek a cosplayeknek, szóval örömforrásnak marad a készítés és a fotózás! A színpadi fellépés pedig egyáltalán nem az én világom.

Mely alapanyagokkal dolgoztok legszívesebben, és mi az, amit szívesen kipróbálnátok, de még nem volt rá lehetőségetek?

Tenshi: Én inkább varrni szeretek, azok közül is a kicsit nyúlósabb anyagokat preferálom. Néha fáj a szívem a mintás anyagokért, de a legtöbb cosplay

tervhez sajnos ezek nem felhasználhatóak, ha karakterhűek akarunk maradni. Persze ilyenkor elő lehet venni a képzeletünket, és tervezni valamit. Én legutóbb a híres „epres ruha” epermintás anyagát szereztem be, és készítettem belőle egy aranyos ruhát Princess Peach-nek.

Egyébként nem ijedek meg a kézi varrástól sem, sőt, kifejezetten szeretem. Volt, hogy majdnem egy egész ruhát varrtam meg kézzel, amikor a varrógép rosszkodott.

Nem olyan rég sikerült kipróbálnom a műgyantát, ami már érdekelt egy jó ideje. Dolgoztam már gyönggyel, különféle gyurmákkal is párszor, amit nagyon élveztem, de egy jó hímzéses projekt már régóta érik. Jelenleg nem álmodozom semmilyen új dologról, de ami késik...

Kumori: A legtöbb cosplayemhez EVA foamot használok, azzal nagyjából már baráti viszonyban vagyok, mostanában a legnagyobb kedvencem a foam clay, amivel elképesztő dolgokat lehet létrehozni!

Igaz, nem alapanyag, de ami nagyon érdekelt az a festékszóró pisztolyok világa, csak ebbe a dologba nagyon bele kell még ásnom magam!

Médiaoldalak

Közös Facebook oldal
Tenshi Instagram
Kumori Instagram





Melyik cosplayes eredményeitekre vagytok a legbüszkébbek?

Tenshi: Mivel nem igazán versenyzünk, úgymond „elismerő” eredményt nem tudok megemlíteni. Nekem sokat jelent mások visszajelzése, főleg, ha igazán tudják értékelni a kézzel készített ruhákat, kiegészítőket.

Az bőven kiváltja számomra a versenyeket. De a befejezett jelmezek számára mindig büszke vagyok az utóbbi években, még ha ebben több egyszerű is van. Hosszú a lista, haladni kell vele!

Kumori: Tudom, hogy nem erre irányul a kérdés, de a Dorohedoro animéből Shin maszkjára! Számomra ez a legnagyobb eredmény, mert egy olyan dolgot csináltam, aminek az elején még fogalmam se volt, egyáltalán, hogy álljak neki. Aztán minden segítség nélkül, rengeteg próbálkozással és szerencsétlenkedéssel megcsináltam a semmiből azt, amit akartam, és nagyon elégedett voltam vele. Nekem mindig az a legnagyobb cosplayes eredmény, amikor egy frissen készített cosplayt felveszek, odaállok a tükör elé, és ha nem is maradéktalanul, de elégedett vagyok vele.

Melyik cosplayeiteket szeretitek a legjobban, és miért?

Tenshi: Két tekintetben szoktam nagyon szeretni egy ruhát. Az egyik, az a belefektetett energia, ami jelenleg mindenképp a pár éve készített Ubu-

me (*Onmyoji*) ruhám. Több hónapnyi munkám van benne úgy, hogy az idő alatt nem telt el nap, hogy ne dolgoztam volna rajta. Ubume Golden Crane ruhája igazi álom volt számomra, így nagy erővel hajtott előre a lelkesedés. Több kedvenc részletem is van azon a cosplayemen, mint az átmenelesen festett anyag, az aranyra festett, filcből készült tollak, amiket utána kézzel öltöttem fel a 3 méteres anyagra, az elől-hátul lévő kis farokrész, illetve a fejdísz és a paróka.



A másik eset, hogy nagyon kényelmes! Pramanix (*Arknights*) ugyancsak egy közepesen nehéz terv volt, de annyira kényelmes és szeretem magamon, hogy szintén kedvencként tekintek rá. Nagyon szerettem megcsinálni a fülét, a ruháját, még ha nem is vagyok maximálisan elégedett vele. Biztosan felveszem még valamikor!

Kumori: Azt hiszem erre egy nagyon jó választ lőttem el az előző kérdésnél, de akkor mondom egy másikat is!

Doctor Strange a Marvel filmekből! Őt nagyon nehéz volt megcsinálni, mert már a film előtt elkezdtem különféle reklámanyagok és trailerek alapján, hogy végezzek a premierre, ami sikerült is!

Azt hiszem, ő volt az első valóban komoly cosplayem. Mai szemmel nyilván nagyon nem vagyok vele elégedett, de akkor rádöbentett arra, hogy gyakorlatilag bármilyen cosplayt meg lehet csinálni, csak akarni kell!

Vannak kedvenc hazai vagy külföldi cosplayeseitek?

Tenshi: Bár sok hazai cosplayest követek és szeretek, egyedül Okkidót szeretném most kiemelni, mert ő tényleg igazán hihetetlen dolgokat csinált és csinál máig, illetve egy nagyon kedves ember. A külföldieknél is nagyjából ez a helyzet, rengeteg követek és szeretem vagy ezért, vagy azért.

Kinpatsu mindenképp az egyik kedvencem, nem csak zseniális dolgokat készít, de dokumentálja is őket (és elsősorban nem a páncélokra gondolok, mert az pont kiesik az érdeklődési körömből).

Nagyon szeretem Yukeshiro képeit is, mint cosplay modell talán a kedvencem, egyszerűen fáradhatatlannak tűnik! Tessa Trickstert nem olyan rég találtam meg, és ámulok nemcsak a képein, de az aranyos személyiségén is.





Csak, hogy egy férfit is említsek: Aokiji. Retentő színes skálán dolgozik sok kedvencemből, és nem utolsó sorban a képeire kapott sok visszajelzés ellenére kedvesen válaszol mindenkinek, amit én mindig nagyra becsülök.

Aki viszont már lassan 10 éve a nagy kedvencem, az Calssara. Még nagyon a kezdeteknél találtam rá, mert sok kedvencemet alkotta meg, és azóta rendületlenül követem és szeretem, egyszer sikerült is találkoznom vele.



Kumori: Én személy szerint nem sok cosplayert követek, de ha kedvenc, akkor egyértelműen Okkido!

A cosplayen kívül van más hobbitok is? Mennyire vagytok benne az animés vagy a gamer kultúrában?

Tenshi: Kb. 7 éve foglalkozom hobbi szinten mangafordításokkal, igaz az utóbbi időben ez ki-



csit a háttérbe szorult. Nagyon szeretem a romantikus és horror történeteket (ami csak erős érzélem), ezeket animében/mangában/webtoonban is szívesen megnézem/elolvasom.

Sokat hallgatok zenét és szeretek közben sétálni, pihenés gyanánt.

A házban a férjem az inkább, aki játszik valamivel, amihez mindig szívesen társulok nézőként, néha ritkán játékosként. Nekem személy szerint a Dragon Age játékok a kedvenceim, amiket többször is kijátszottam már.

Magamtól nem olvasok ebben a témakörben híreket, ha valami jó jön, arról Kumori úgyis mesélni fog nekem.

Animéket már gyerekkorom óta nézek, sok kedvencem is van akkoriból, mint a *Yu Yu Hakusho* vagy a *Kiddy Grade*, amit már kicsit inkább felnőtt fejjel tudtam igazán megszeretni.

Azóta rengeteg animét láttam már, sok stílusban, és igazából szinte mind szerethető nekem, de a komoly művek mindig a legemlékezetesebbek. Az anime, amit már hosszú évek óta töretlenül a kedvencemnek hívok, az az *Air* TV, ami valamiért kivételesen nagy hatással volt rám rövideje ellenére.

De az aktualitása miatt a *Higurashi no Naku Koro ni*-t is megemlíteném, ami valószínűleg nem mindenki gyomrának való, mégis zseniális szerintem.

Kumori: Meglehetősen rá tudok függni különféle játékokra, animékre, sorozatokra, nyugati képre-

gényekre vagy éppen mangákra is, de sajnós nagyon válogatós vagyok!

Valamiért a manapság nagyon népszerű animék/játékok számomra általában teljesen érdektelenek, és nagyon elkerülik az érdeklődésemet.

Vannak olyan cosplayes céljaitok, amiket mindenképp szeretnétek elérni? Akár egy adott versenyen való részvétel, vagy megnyerni valamely díjat, illetve eljutni valamelyik hazai vagy külföldi rendezvényre.

Tenshi: A járvány ráébresztett, hogy jelenleg nem vágyom conra. Nem kell kapkodni a cosplayekkel, szállást keresgélgni, elviselni a tömeget és a sok zajt, hímes tojásként vigyázni a cosplayre, nehogy tönkremenjen.

A barátokkal terveztünk egy külföldi nyaralást, amit egybekötnénk egy ottani connal, de jelenleg még nagyon bizonytalan, mikor is tudnánk ezt kivitelezni.

Addig is remélem, hogy minél több kedvencemet tudom elkészíteni, és igyekszem mindig fejlődni. Jelenleg ennyi minden kívánságom!

Kumori: Célnak nem nevezném, de pont akkor akartunk kilátogatni az Elfia nevezetű rendezvényre - ami inkább egyfajta fantasy fesztivál -, amikor beütött ez a pandémiás helyzet. Azt mindenképp pótolni akarjuk!



Photoshoot Ajánló

Minden számban szeretnénk pár izgalmas és látványos photoshootot ajánlani nektek, melyeket teljes egészében a Cosplay.hu weboldalán nézhettek meg, ha felkeltette az érdeklődéseteket.

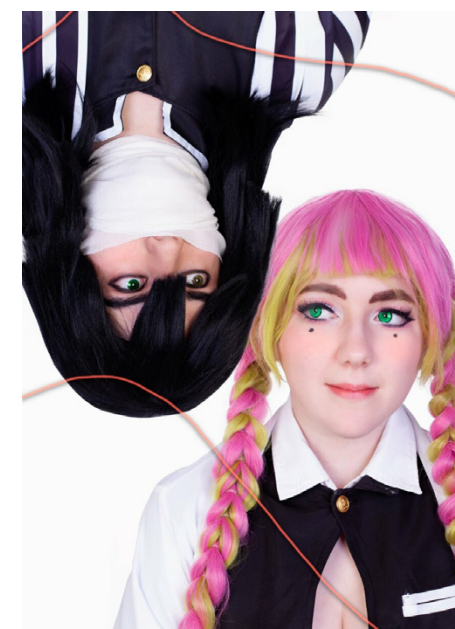
Aki esetleg nem tudná, mi is az a photoshoot, annak elég lesz csak ránéznie a képekre és máris tiszta lesz a dolog. Amikor a cosplayesek külön elvonulnak stúdiókba vagy speciális helyszínekre, ahol profi fotósok képeket készítenek róluk. Ezeket a fotózásokat alaposan megtervezik, elkészítik, majd utómunkálatok után a közönség elé tárják. Reméljük, tetszeni fog nektek ez az új rovat, és ha esetleg neked is lennének olyan fotóid, amiket szeretnél megosztani velünk, akkor [ITT](https://cosplay.hu/hogyan-keszulek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp) tudod feltölteni, vagy ha esetleg kezdő vagy még, és nem tudod hogyan állj neki az egésznek, hogy rólad is jó képek szülessenek, akkor érdemes elolvasni lhász Ingrid cikkét, ahol rengeteg tippet kaphattok. (<https://cosplay.hu/hogyan-keszulek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp>)



Sweetmaniacgirl Cosplay & Art & fr3ezys_workshop



Forrás: Kimetsu no Yaiba
Karakter: Mitsuri Kanroji



Fotós: Cleo Photo –
Kapuszta Kleopátra
Tovább a Galériába...





ANIME • MANGA • COSPLAY
FANTASY • SCI-FI • JAPÁN
VÁSÁR • KIÁLLÍTÁS • VERSENYEK
KONZOL • JUST DANCE • RETRO
ÉDESSÉGEK • JÁTÉKOK • BULI

ŐSZI
FANTASYEXPO

2021. Szeptember 18. | FMK.

 [HTTPS://FANTASYEXPO.HU](https://fantasyexpo.hu)



Nity

Forrás: Re:Zera kara hajimeru
isekai seikatsu
Karakter: Rem



Fotós: Czellár Ágnes
Tovább a Galériába...



Tenshi & Kumori



Fotós: Gajda-Martin Anett
Tovább a Galériába...



Forrás:The Way of the Househusband
Karakter: Tatsu – The Immortal Dragon





Violet Riot

Forrás: The Arcana
Karakter: Count Lucio





Fotós: Dóczy Gergely
Tovább a Galériába...



Nekovi és Tomu Cosplay





Fotós: Mester Gina
Tovább a Galériába...



Forrás: Scumbag System
Karakter: Shen Qingqiu, Luo Binghe
Helyszín: Margit-sziget





2021. augusztus 2. - 2021. augusztus 8.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 6	Chip és Dale - A Csipet Csapat 7	Chip és Dale - A Csipet Csapat 8	Chip és Dale - A Csipet Csapat 9	Chip és Dale - A Csipet Csapat 10	A dinoszauruszok királya 60	Death Note - A halállista
20:30	Naruto 207	Naruto 208	Naruto 209	Naruto 210	Naruto 211	A dinoszauruszok királya 61	
21:00	Hősakadémia 1	Skyland - Az új világ 3	D.Gray-man 48	InuYasha 4	Lovely Complex 18	Hősakadémia 1	
21:30	Hősakadémia 2	Skyland - Az új világ 4	D.Gray-man 49	Batman 75	Lovely Complex 19	Hősakadémia 2	
22:00	InuYasha 1	InuYasha 2	InuYasha 3	Elfen Lied 11	InuYasha 5	Skyland - Az új világ 3	Elfen Lied 11
22:30	Batman 72	Batman 73	Batman 74	Elfen Lied 12	Batman 76	Skyland - Az új világ 4	Elfen Lied 12
23:00	Transformers Armada 42	Transformers Armada 43	Transformers Armada 44	Transformers Armada 45	Transformers Armada 46	D.Gray-man 48	Lovely Complex 18
23:30	Full Metal Panic! 5	Full Metal Panic! 6	Full Metal Panic! 7	Full Metal Panic! 8	Full Metal Panic! 9	D.Gray-man 49	Lovely Complex 19

2021. augusztus 9. - 2021. augusztus 15.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 11	Chip és Dale - A Csipet Csapat 12	Chip és Dale - A Csipet Csapat 13	Chip és Dale - A Csipet Csapat 14	Chip és Dale - A Csipet Csapat 15	A dinoszauruszok királya 62	Death Note - Az utolsó név
20:30	Naruto 212	Naruto 213	Naruto 214	Naruto 215	Naruto 216	A dinoszauruszok királya 63	
21:00	Hősakadémia 3	Skyland - Az új világ 5	D.Gray-man 50	InuYasha 9	Lovely Complex 20	Hősakadémia 3	
21:30	Hősakadémia 4	Skyland - Az új világ 6	D.Gray-man 51	Batman 80	Lovely Complex 21	Hősakadémia 4	
22:00	InuYasha 6	InuYasha 7	InuYasha 8	Elfen Lied 13	InuYasha 10	Skyland - Az új világ 5	Elfen Lied 13
22:30	Batman 77	Batman 78	Batman 79	Bújj, bújj, szellem! 1	Batman 81	Skyland - Az új világ 6	Bújj, bújj, szellem! 1
23:00	Transformers Armada 47	Transformers Armada 48	Transformers Armada 49	Transformers Armada 50	Transformers Armada 51	D.Gray-man 50	Lovely Complex 20
23:30	Full Metal Panic! 10	Full Metal Panic! 11	Full Metal Panic! 12	Full Metal Panic! 13	Full Metal Panic! 14	D.Gray-man 51	Lovely Complex 21

2021. augusztus 16. - 2021. augusztus 22.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 16	Chip és Dale - A Csipet Csapat 17	Chip és Dale - A Csipet Csapat 18	Chip és Dale - A Csipet Csapat 19	Lúdas Matyi	A dinoszauruszok királya 64	Cowboy Bebop: A film
20:30	Naruto 217	Naruto 218	Naruto 219	Naruto 220		A dinoszauruszok királya 65	
21:00	Hősakadémia 5	Skyland - Az új világ 7	Az Avatár: Aang legendája 1	InuYasha 14	Fehérlófia	Hősakadémia 5	
21:30	Hősakadémia 6	Skyland - Az új világ 8	Az Avatár: Aang legendája 2	Batman 85		Hősakadémia 6	
22:00	InuYasha 11	InuYasha 12	InuYasha 13	Bújj, bújj, szellem! 2		Skyland - Az új világ 7	Bújj, bújj, szellem! 2
22:30	Batman 82	Batman 83	Batman 84	Bújj, bújj, szellem! 3	A hercegnő és a kobold	Skyland - Az új világ 8	Bújj, bújj, szellem! 3
23:00	Transformers Armada 52	Rick és Morty 1	Rick és Morty 2	Rick és Morty 3		Az Avatár: Aang legendája 1	
23:30	Full Metal Panic! 15	Full Metal Panic! 16	Full Metal Panic! 17	Full Metal Panic! 18		Az Avatár: Aang legendája 2	



2021. augusztus 23. - 2021. augusztus 29.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 20	Chip és Dale - A Csipet Csapat 21	Chip és Dale - A Csipet Csapat 22	Chip és Dale - A Csipet Csapat 23	Chip és Dale - A Csipet Csapat 24	A dinoszauruszok királya 66	Laputa - Az égi palota
20:30	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 1	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 2	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 3	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 4	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 5	A dinoszauruszok királya 67	
21:00	Hősakadémia 7	Skyland - Az új világ 9	Az Avatár: Aang legendája 3	InuYasha 18	Lovely Complex 22	Hősakadémia 7	
21:30	Hősakadémia 8	Skyland - Az új világ 10	Az Avatár: Aang legendája 4	Batman új kalandjai 89	Lovely Complex 23	Hősakadémia 8	
22:00	InuYasha 15	InuYasha 16	InuYasha 17	Bújj, bújj, szellem! 4	InuYasha 19	Skyland - Az új világ 9	Bújj, bújj, szellem! 4
22:30	Batman új kalandjai 86	Batman új kalandjai 87	Batman új kalandjai 88	Bújj, bújj, szellem! 5	Batman új kalandjai 90	Skyland - Az új világ 10	Bújj, bújj, szellem! 5
23:00	Rick és Morty 4	Rick és Morty 5	Rick és Morty 6	Rick és Morty 7	Rick és Morty 8	Az Avatár: Aang legendája 3	Lovely Complex 22
23:30	Full Metal Panic! 19	Full Metal Panic! 20	Full Metal Panic! 21	Full Metal Panic! 22	Full Metal Panic! 23	Az Avatár: Aang legendája 4	Lovely Complex 23

2021. augusztus 30. - 2021. szeptember 5.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 25	Chip és Dale - A Csipet Csapat 26	Chip és Dale - A Csipet Csapat 27	Chip és Dale - A Csipet Csapat 28	Chip és Dale - A Csipet Csapat 29	A dinoszauruszok királya 68	Égenjárók
20:30	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 6	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 7	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 8	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 9	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 10	A dinoszauruszok királya 69	
21:00	Hősakadémia 9	Skyland - Az új világ 11	Az Avatár: Aang legendája 5	InuYasha 23	Lovely Complex 24	Hősakadémia 9	
21:30	Hősakadémia 10	Skyland - Az új világ 12	Az Avatár: Aang legendája 6	Batman új kalandjai 94	Beastars 1	Hősakadémia 10	
22:00	InuYasha 20	InuYasha 21	InuYasha 22	Bújj, bújj, szellem! 6	InuYasha 24	Skyland - Az új világ 11	Bújj, bújj, szellem! 6
22:30	Batman új kalandjai 91	Batman új kalandjai 92	Batman új kalandjai 93	Bújj, bújj, szellem! 7	Batman új kalandjai 95	Skyland - Az új világ 12	Bújj, bújj, szellem! 7
23:00	Rick és Morty 9	Rick és Morty 10	Rick és Morty 11	Rick és Morty 12	Rick és Morty 13	Az Avatár: Aang legendája 5	Lovely Complex 24
23:30	Full Metal Panic! 24	Full Metal Panic? Fumoffu 1	Full Metal Panic? Fumoffu 2	Full Metal Panic? Fumoffu 3	Full Metal Panic? Fumoffu 4	Az Avatár: Aang legendája 6	Beastars 1

2021. szeptember 6. - 2021. szeptember 12.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 30	Chip és Dale - A Csipet Csapat 31	Chip és Dale - A Csipet Csapat 32	Chip és Dale - A Csipet Csapat 33	Chip és Dale - A Csipet Csapat 34	A dinoszauruszok királya 70	Tizenkét hónap
20:30	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 11	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 12	Kétségtelen, hogy miattatok nem vagytok népszerű! 13	Óz, a nagy varázsló 1	Óz, a nagy varázsló 2	A dinoszauruszok királya 71	Slayers, a kis boszorkány 12
21:00	Hősakadémia 11	Skyland - Az új világ 13	Az Avatár: Aang legendája 7	InuYasha 28	Beastars 2	Hősakadémia 11	Blue Gender 12
21:30	Hősakadémia 12	Skyland - Az új világ 14	Az Avatár: Aang legendája 8	Batman új kalandjai 99	Beastars 3	Hősakadémia 12	GitS - Stand Alone Complex 12
22:00	InuYasha 25	InuYasha 26	InuYasha 27	Bújj, bújj, szellem! 8	InuYasha 29	Skyland - Az új világ 13	Kilari 12
22:30	Batman új kalandjai 96	Batman új kalandjai 97	Batman új kalandjai 98	Bújj, bújj, szellem! 9	Batman új kalandjai 100	Skyland - Az új világ 14	Naruto 12
23:00	Rick és Morty 14	Rick és Morty 15	Rick és Morty 16	Rick és Morty 17	Rick és Morty 18	Az Avatár: Aang legendája 7	Ghost Hound 12
23:30	Full Metal Panic? Fumoffu 5	Full Metal Panic? Fumoffu 6	Full Metal Panic? Fumoffu 7	Full Metal Panic? Fumoffu 8	Full Metal Panic? Fumoffu 9	Az Avatár: Aang legendája 8	Vadmacska kommandó 12



2021. szeptember 13. - 2021. szeptember 19.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 35	Chip és Dale - A Csipet Csapat 36	Chip és Dale - A Csipet Csapat 37	Chip és Dale - A Csipet Csapat 38	Chip és Dale - A Csipet Csapat 39	A dinoszauruszok királya 72	Akira
20:30	Óz, a nagy varázsló 3	Óz, a nagy varázsló 4	Óz, a nagy varázsló 5	Óz, a nagy varázsló 6	Óz, a nagy varázsló 7	A dinoszauruszok királya 73	
21:00	Hősakadémia 13	Skyland - Az új világ 15	Az Avatár: Aang legendája 9	InuYasha 33	Beastars 4	Hősakadémia 13	
21:30	Hősakadémia 14	Skyland - Az új világ 16	Az Avatár: Aang legendája 10	Batman új kalandjai 104	Beastars 5	Hősakadémia 14	
22:00	InuYasha 30	InuYasha 31	InuYasha 32	Bújj, bújj, szellem! 10	InuYasha 34	Skyland - Az új világ 15	Bújj, bújj, szellem! 10
22:30	Batman új kalandjai 101	Batman új kalandjai 102	Batman új kalandjai 103	Bújj, bújj, szellem! 11	Batman új kalandjai 105	Skyland - Az új világ 16	Bújj, bújj, szellem! 11
23:00	Rick és Morty 19	Rick és Morty 20	Rick és Morty 21	Rick és Morty 22	Rick és Morty 23	Az Avatár: Aang legendája 9	Beastars 4
23:30	Full Metal Panic? Fumoffu 10	Full Metal Panic? Fumoffu 11	Full Metal Panic? Fumoffu 12	Vampire Knight 1	Vampire Knight 2	Az Avatár: Aang legendája 10	Beastars 5

2021. szeptember 20. - 2021. szeptember 26.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 40	Chip és Dale - A Csipet Csapat 41	Chip és Dale - A Csipet Csapat 42	Chip és Dale - A Csipet Csapat 43	Chip és Dale - A Csipet Csapat 44	A dinoszauruszok királya 74	Tekkon Kinkreet - A harcosok városa
20:30	Óz, a nagy varázsló 8	Óz, a nagy varázsló 9	Óz, a nagy varázsló 10	Óz, a nagy varázsló 11	Óz, a nagy varázsló 12	A dinoszauruszok királya 75	
21:00	Hősakadémia 15	Skyland - Az új világ 17	Az Avatár: Aang legendája 11	InuYasha 38	Beastars 6	Hősakadémia 15	
21:30	Hősakadémia 16	Skyland - Az új világ 18	Az Avatár: Aang legendája 12	Batman új kalandjai 109	Beastars 7	Hősakadémia 16	
22:00	InuYasha 35	InuYasha 36	InuYasha 37	Bújj, bújj, szellem! 12	InuYasha 39	Skyland - Az új világ 17	Bújj, bújj, szellem! 12
22:30	Batman új kalandjai 106	Batman új kalandjai 107	Batman új kalandjai 108	Bújj, bújj, szellem! 13	Batman of the Future 1	Skyland - Az új világ 18	Bújj, bújj, szellem! 13
23:00	Rick és Morty 24	Rick és Morty 25	Rick és Morty 26	Rick és Morty 27	Rick és Morty 28	Az Avatár: Aang legendája 11	Beastars 6
23:30	Vampire Knight 3	Vampire Knight 4	Vampire Knight 5	Vampire Knight 6	Vampire Knight 7	Az Avatár: Aang legendája 12	Beastars 7

2021. szeptember 27. - 2021. október 3.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 45	Chip és Dale - A Csipet Csapat 46	Chip és Dale - A Csipet Csapat 47	Chip és Dale - A Csipet Csapat 48	Chip és Dale - A Csipet Csapat 49	A dinoszauruszok királya 76	Földtenger varázslója
20:30	Óz, a nagy varázsló 13	Óz, a nagy varázsló 14	Óz, a nagy varázsló 15	Óz, a nagy varázsló 16	Óz, a nagy varázsló 17	A dinoszauruszok királya 77	
21:00	Hősakadémia 17	Skyland - Az új világ 19	Az Avatár: Aang legendája 13	InuYasha 43	Beastars 8	Hősakadémia 17	
21:30	Hősakadémia 18	Skyland - Az új világ 20	Az Avatár: Aang legendája 14	Batman of the Future 5	Beastars 9	Hősakadémia 18	
22:00	InuYasha 40	InuYasha 41	InuYasha 42	Bújj, bújj, szellem! 14	InuYasha 44	Skyland - Az új világ 19	Bújj, bújj, szellem! 14
22:30	Batman of the Future 2	Batman of the Future 3	Batman of the Future 4	Bújj, bújj, szellem! 15	Batman of the Future 6	Skyland - Az új világ 20	Bújj, bújj, szellem! 15
23:00	Rick és Morty 29	Rick és Morty 30	Rick és Morty 31	Rick és Morty 32	Rick és Morty 33	Az Avatár: Aang legendája 13	Beastars 8
23:30	Vampire Knight 8	Vampire Knight 9	Vampire Knight 10	Vampire Knight 11	Vampire Knight 12	Az Avatár: Aang legendája 14	Beastars 9

Érdekelnek az AniMagazin korábbi számai?

Csak kattints az alábbi logóra
és töltsd le bármelyik számot ingyen!



Ha egy bizonyos cikket keresel,
vagy csak adott cikkíró érdekel,
akkor keress az adatbázisunkban!
Ehhez kattints az alábbi felíratra!



ANIMAGAZIN