



JOJO ÚTIKALAUZ



BLEACH 2021



GENSHIN IMPACT 2.0



VAGABOND



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](#)
- [RicZ/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](#)
Webfejlesztő: [pintergreg](#)
Közösségi média: [tomyx20](#), [Kuroko](#),
[Yuuko](#)

Szerzők:

Venom, Iskariotes, A. Kristóf,
supermario4ever, Saci,
Edina Holmes, HigashiKata,
xZsoltixf (Sailor), Balu, Dózsa Gergő

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/](#)



Nekünk animéseknek az ősz eljövetele nemcsak olyan szomorú tények elfogadásáról szól, mint a nyár vége vagy a sulikezds (már akinek). Vannak olyan vidám dolgok is, minthogy nyári animéink lassan elérnek a konklúzióhoz, és hamarosan fejest ugorhatunk az őszi animék sokaságába, ahol most meglepően kevés isekai kapott helyet, ellenben van döggel sci-fi és original történet.

A hűvösebb és cudarabb idő eljövételével pedig több időt töltünk otthon, ami okot ad egy kis nosztalgiázásra, feleleveníthetjük emlékünket a Bleachről, ha már érkezik a folytatás valamikor. Valamint a figurás polcunkra tekintve elagyalhatunk, hogy honnan is indult ki ez a merch fajta.

Esetleg a több idő nagyobb francise-ok elkezdésére is alkalmas, mint a Jojo. Amúgy azért írom ám pont ezeket a címeket, mert most van róluk cikkünk.

Az őszi esős napok kelléke lehet egy jó könyv is, melyből kettőt is ajánlunk Ishiguro Kazuo tollából, vagy leülhetünk játszani, a Genshin Impact első éves évfordulója remek alkalom erre, de simán belekezdhetek valamelyik most ajánlott doramába is.

Ha pedig utazni még mindig nem tudunk sajnos, legalább virtuálisan ellátogathatunk Japánba, ezúttal a kiotói Aranytemplomba, a Kinkaku-jibe. Képzeletünkben pedig határ a csillagos ég, így érdemes megismerni a JAXA-t, a japán űrügynökséget is.

Fizikailag viszont eljutottunk a Fantasy Expóra, és megmutatjuk a legjobb rajzokat és photoshootokat is.

Eme kissé szentimentális köszöntő végén mindenképp hatalmas köszönet jár tomyx20-nak, aki sok éve vitte már a hátán a Facebook oldalunkat. Remek munkát végzett, rengeteg szuper tartalommal töltötte meg az oldalt és sok érdekességet hozott, amit elfoglaltságai miatt most nem tud folytatni. De nem kell aggódni, nem megy messzire, hiszen most is hozott egy elég felkavaró cikket. Helyébe Yuuko, Kuroko és Iskariotes lépett a Facebookon, akik bizonyára szintén remek tartalmakat fognak megosztani veletek. Már most köszönet jár, hogy elvállalták a feladatot. Mindenképp kövessétek az FB oldalunkat és a magazin csoportot is.

Ezenkívül pedig szeretném megköszönni cikkíróinknak a munkát, igazán mindenki kitett magáért, sőt túl is teljesített. Köszönet a szerkesztőknek, hogy egy újabb számot raktak össze, és a legnagyobb köszönet jár neked, Kedves Olvasó, hogy letöltötted ezt a számot is, ezzel támogatva a munkánkat. Arigatou

- Hirotaka



ANIME

- Kobayashi-san Chi no Maid Dragon S
Venom
- Fruits Basket
Yuuko
- Jiang Ziya
Yuuko
- Chou Denji Machine Voltes V
xZsoltixf (Sailor)
- Őszi szezon 2021
Hirota
- Szezonos animékről
Yuuko, Balu, Catrin
- Öt különleges isekai
Balu
- JoJo-útikalauz I.
HigashiKata
- Bleach 2021
Edina Holmes

MANGA

- Vagabond
A. Kristóf

FIGURAVILÁG

- Makettfigurák története
Iskariotes

LIVE ACTION

- Mystic Pop-up Bar
Yuuko
- Nihonjin no Shiranai Nihongo
Balu

KÖNYVTÁR

- Ishiguro Kazuo: Vigasztalanok
Dózsa Gergő
- Ishiguro Kazuo: Klara és a Nap
Dózsa Gergő

KONTROLLER

- Egy éves a Genshin Impact
Venom
- Wii-korszak
supermario4ever

RENDEZVÉNY

- Őszi Fantasy Expo
Hirota

TÁVOL-KELET

- Darwin-díjas japánok
tomyx20

- Kinkaku-ji
Saci

- JAXA kedvcsináló
A. Kristóf

- Mennyibe kerül a minőségi munka?
A. Kristóf

KREATÍV

- Cosplay photoshoot ajánló
cosplay.hu
- Nyári cosplays fotópályázat és rajzverseny
cosplay.hu

72

74

76

80

89

92

97

100

104

107

110



anime

KYOTO ANIMATION ÉS A KOBAYASHI-SAN CHI NO MAID DRAGON S

Írta: Venom





Hihetetlen belegondolni, hogy már 2 éve annak, hogy egy szürke júliusi reggel beültem a laptopom elé, majd átnézve a napi híreket egy baljós cikk jött velem szembe: lángokban áll egy japán anime stúdió. „Mi a fene?”, gondoltam, „valaki rágyújtott az Attack on Titan rajongó levelek hegye mellett?”, de aztán jött a rettenetes valóság, nem akármelyik kapott lángokra, hanem a Kyoto Animation 1-es stúdiója. Szándékos gyújtogatás történt, egy elmebeteg férfi, Aoba Shinji, teljes örületében berontott az épületbe és magára gyújtotta azt.

Ami ezután jött az maga volt a borzalom, a KyoAni sokaknak, így nekem is, az anime készítés csúcsát jelentette. Még akkor is, ha nem minden alkotásuk volt népszerű, de a Ghibli mellett a másik olyan stúdió volt, amit az is ismert, aki életében nem foglalkozott addig mélyebben az animék készítésével. Az egész világ figyelte az eseményeket, mindenki erről cikkezett, még idehaza is kapott egy nyúlfarknyi említést, ami azért ritka. 70-en tartózkodtak az épületben és sajnos 36-an nem éltek túl, az eset pedig bevonult a történelembe, mint a II. világháború óta a legnagyobb áldozatot számláló gyilkosság Japánban.

Ez a 36 áldozat hihetetlen veszteség az anime világnak, olyanok veszítették életüket, mint Ishida Naomi „color designer”, akit posztumusz díjaztak a *The Liz and the Blue Bird*-ért többek között. Nishiya Futoshi és Kigami Yoshiji animációs



„...2020 legvégén jött a bejelentés, hogy a KyoAni feltámadt (...) a következő sorozatuk pedig a régen várt Miss Kobayashi's Dragon Maid 2. szezonja, új rendezővel, de a megszokott minőségben!”

rendezőket is elvesztettük, rengeteg fiatal, többnyire női animátorral és grafikussal együtt. És sajnos az áldozatok között volt Takemoto Yasuhiro, az egyik legprofibb rendező és forgatókönyvíró is. Azóta már tudjuk, hogy az elkövető nemhogy túlélte az öngyilkos merényletet, de fel is épült a sérüléseiből, jelenleg épp bírósági tárgyalására vár, ahol nagyjából annyi fog eldőlni, hogy életfogytig tartó börtönt kap, vagy kötél általi halált. Saját bevallása szerint az utóbbi esélyesebb.

Eltelt két év és ezalatt hatalmas volt a bizonytalanság. A rajongók rengeteg pénzt adományoztak a stúdiónak és az elhunytak családjainak, de nagyon kétségessé vált, hogy mi lesz a KyoAni további sorsa, közel másfél évig csak apróbb életjeleket adtak. A szerencsére elkészült *Violet Evergarden* mozifilmét közben bemutatták (cikk is lesz róla, remélhetőleg még idén), de a többi készülő projektről nem sok hírt kaptunk, ami nem is volt meglepő, hiszen több olyan kulcsfontosságú ember is elhunyt, akik ezekért feleltek, nem is beszélve a lángok martalékává vált hatalmas mennyiségű kész anyagról.

Majd 2020 legvégén jött a bejelentés, hogy a KyoAni feltámadt, és nagyban folynak ismét a munkálatok, a következő sorozatuk pedig a régen várt *Miss Kobayashi's Dragon Maid* 2. szezonja, új rendezővel, de a megszokott minőségben! Sokakkal együtt én is tapsikoltam örömben, az első teaserek után pedig egyértelművé vált, hogy bi-



zony, itt nagy visszatérés lesz. Már a 2021 tavaszi szezonban kaptunk ízelítőt belőle az 1 perces *Mini Dragon* sorozat formájában, ami alapján két dolgot tudhattunk meg, egyrészt az animáció és a látvány nem csorbult, és ami sokaknál szemöldökráncolást okozott, a 3D CGI előtérbe kerülése. Nemsokára megjelent két demó videó is, ahol a KyoAni bemutatta az új animációs technikáit és bár elképesztően igényesek és állejtősen látványosak, nagyon látszik, hogy ezt már egy új generáció alkotta, akik magabiztosabbak a 3D-s programokkal, mint a hagyományos kézi rajzokkal. Meglátjuk, mi lesz belőle, én bizakodom!



Idén bejelentették, hogy 2 év kihagyás után ismét lesz rajongó fesztivál és egy hatalmas Kyo-Ani koncert is, ami tovább erősíti azt a tényt, hogy lassan, de biztosan talpra állnak.

És most itt vagyunk a nyári anime szezon közepén, a Dragon Maid pedig 8.42-es értékeléssel vezeti a MyAnimeList szezonális toplistáját, ami méltán megérdemelt, de azért nem mindenki boldog.

A Dragon Maid számomra az egyik legkedvesebb anime, külön érdekesség, hogy lényegében vele kezdtem az AniMagazin pályaútját, ugyanis ha jól emlékszem, az egyik első cikkem volt. Így amikor megtudtam, hogy jön a 2. szezon, azonnal lecsaptam rá jó előre, hogy akármilyen is legyen, erről írni kell. Miután kijött az első trailer, ahol végre felfedték az új sárkányt, Ilulu-t, az internet népe megvadult. A Twitter habzó szájú kritikusai azonnal a készítők fejét akarták venni, hogy egy kislány testére hatalmas melleket raktak, de szerencsére akadtak védelmezői is a sorozatnak, hogy aztán napjainkig tartó parázs viták alakulja-



nak ki... többnyire olyan „emberek” által, akik egy percet se láttak a sorozatból. Még a (mára nagyon vitatható minőséget képviselő) Anime News Network is hangzatosan kritizálta a meg sem jelent animét, amivel csak azt érték el, hogy több ezren küldjék el őket a pi...eh, melegebb éghajlatra.

Szóval a Kobayashi-san Chi no Maid Dragon S nem indult problémamentesen. Én leginkább a rendezőváltástól féltem picit, de szerencsére jó kezekbe került, a veterán Ishihara Tatsuya vette át a stafétabotot elhunyt elődjétől és így 7 epizód után állíthatom, hogy tökéletes választás volt. És egy picit beszéljünk a manga alkotójáról is, Coolkyou Shinjáról, aki bár régen egy kissé perverz hentai doujinshi alkotó volt (és lássuk be, azóta se nőtte ki), de mára az egyik legfoglalkoztatottabb mangaka Japánban. Már korábban is feldolgozták animében több alkotását, mint pl. *Danna ga Nani wo Itteiru ka Wakaranai Ken* vagy a *Komori-san wa Kotowarenai!*, de a 2021-es nyári szezonban három olyan sorozat is fut, aminek ő az alkotója: Kobayashi-san Chi no Maid Dragon S, *Peach Boy*



Riverside és a *Heion Sedai no Idate-tachi*. Nem semmi szerintem! Még akkor is, ha az utóbbi kettő nem igazán lesz maradandóan emlékezetes.

Na de végre térjünk rá a lényegre, a Dragon Maid második szezonjára! Ha valaki egyáltalán nem tudná, miről van szó, akkor csapja fel az [AniMagazin 37.](#) számát, ahol az első szezonját boncolgattam.

A történet ott folytatódik lényegében ahol az első véget ért. Kobayashi, a zárkózott programozó életébe betörnek egy másik világból az emberi alakot vett sárkányok, és fenekestül felforgatják azt. Lakását két sárkánnyal osztja meg, Kanna Kamui, aki lényegében egy csendes, békés, örökké éhes kislány és Tohru, a halálosan szerelmes, szinte mindenható cseléd lány. Hármójuk életét követi végig a sorozat, néha kitérve a barátokra, Lucoára az ősi azték istennőre, aki egy 10 éves kisfiút üldöz a hatalmas melleivel, Elmára, az örökké éhenkórász sárkányra, illetve Fafnirra és Takiyára, a két otakura.





Kobayashi programozóként robotol egy cégnél, Kanna iskolába jár, Tohru pedig... próbálja a lakást tisztán tartani, miközben szerelmes tinédzserként szövögeti romantikus terveit. Aztán egy nap megjelenik Ilulu, a káosz sárkány, aki azonnal nekiugrik Tohrunak, kettőjük csatája pedig csak azért pusztítja el egész Japánt, mert Kobayashi ráveszi Elmát, hogy segítsen megvédeni a várost. Ilulu veszít, és erejét veszítve kóborol az utcákon, majd miután egy este összefut Kobayashival, kénytelen lesz beismerni, hogy nagyon alábecsülte az emberi fajt. Ilulu harcias külseje mögött egy ártatlan kislány található, akit Kobayashi szintén befogad (Tohru minden ellenkezése ellenére), és immáron négyesben élnek tovább a nem igazán átlagos életüket.

A sorozat ezúttal sokkal epizodikusabb, mint korábban, több időt szán ezúttal Lucoa, Elma és Fafnir életének bemutatására is. A humora továbbra is nagyon szórakoztató, de a korábban is sokat vitatott „cicis poénok” most is szerepet kapnak, ami nem mindenkinek fog bejönni. Viszont

feltűnt, hogy jóval kevesebb lett a társadalomkritika, mint az első szezonban, de szerintem ez sokaknak fel sem fog tűnni. Ami viszont az audiovizuális oldalát illeti a sorozatnak, nos, kifogástalan, ahogy azt egy KyoAni animétől el is várhatjuk. Gyönyörű színek, igényes animációk, sehol sem látni, hogy spóroltak volna, sőt, talán nagyobb költségvetéssel is készült, mint a korábbi, és ez



nagyon érezhető. Egyszerűen kellemes nézni és hallgatni. A seiyuuk gyorsan visszataláltak a szerepükbe, szinte fel sem tűnik a közel 5 év kihagyás, a opening és ending pedig ismét nagyon fülbe-mászó (az opening szinte egy nap alatt érte el a milliós megtekintés Youtube-on). Számomra, és bizony ahogy a statisztikák mutatják még sok-sok ezer anime rajongónak is ez a nyári szezon legjobbja, amit akárhányszor újra lehet majd nézni, mert garantáltan feldobja a legszomorkásabb őszi napokat is.

A Kyoto Animation visszatért és bár sosem lesz olyan, mint régen, de az a kedves, megnyugtató életérzés és szellemiség, amit eddig képviseltek, az megmaradt, mert szerencsére azt nem sikerült elpusztítani. A Dragon Maid S pedig méltó lett ahhoz a nagyon magas elváráshoz, amit a KyoAni felé támasztunk. Már csak az a kérdés, hogy mit hoz a jövő, mert két Free! mozifilmen kívül nem sok mindent tudunk, de szerintem még idén bejelentik a későbbi terveiket, amiket örömmel várunk.



Cím: Kobayashi-san Chi no Maid Dragon S

Hossz: 12 rész

Szezon: 2021 nyár

Stúdió: Kyoto Animation

Forrás: Manga

Műfaj: slice of life, vígjáték, fantasy



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



HÁTTÉRKÉP: KOBAYASHI-SAN CHI NO MAID DRAGON S



Kattints a képre!



ANIMAGAZIN



anime

FRUITS BASKET

Írta: Yuuko



Előre kell bocsátanom, hogy nagyon elfogult vagyok ezzel a sorozattal. Teljesen megfogott mind történet, mind karakterek szempontjából, és az egyik kedvenc animém, amit bármennyiszer képes vagyok újránézni. A végén összességében az egész sorozatról szeretnék véleményt mondani, de a spoilerek elkerülése miatt csak az első évad történetébe fogok részletesen belemenni. Leginkább a 2019-es remake áll a cikk középpontjában, de a 2001-es verziót is megemlítem majd. A 2019-es sokkal mangahűbb, maga a mangaka sem annyira szerette a 2001-es verziót, mivel sok mindent megváltoztattak benne.

Miért is éppen Fruits Basket?

Amikor még az animekvízes korszakom élt, rengetegszer belefutottam a 2001-es verzióba, és emlékszem, nem igazán értettem, hogy miért is ilyen népszerű egy „Gyümölcskosár” című sorozat. De a sorozat megnézése után már érthető választás, mondjuk első hallásra tényleg kissé félrevezető. Maga a cím szimbolikus, és a főszereplő lány, Tohru gyerekkorához kapcsolódik. Egy iskolai játéknak a neve, amelynek az a lényege, hogy a diákok gyümölcsneveket adnak egymásnak, majd sorra szólítják egymást azon a néven. Azonban Tohrunak nem rendes gyümölcsnevet adtak, hanem onigirinek (rizsgombóc) nevezte el a játékot irányító fiú, vagyis soha nem szólították őt. Sokáig úgy érezte, hogy ő nem tartozik sehová, egészen a sorozat kezdetéig.



Történet

A Fruits Basket, vagy a röviden csak Furu-baként emlegetett sorozat főszereplője a 16 éves Honda Tohru, akinek édesanyja nemrég elhunyt egy balesetben, ezért a nagypapájánál lakik. Viszont a nagypapa házáat felújítják, ezért ő megkérte Tohru-t, hogy amíg az be nem fejeződik, addig költözzön oda egy barátnőjéhez. Azonban a lány nem szeretne senkinek sem a terhére lenni, ezért vesz egy sátrat és beköltözik az erdőbe. De azt nem tudja, hogy az erdő egy magánbirtok része, mégpedig egyik osztálytársa családjáé. Így egy hirtelen találkozás és betegség következtében a lányok által csak Yuki hercegnek nevezett Souma Yuki felajánlja neki, hogy lakhat náluk, ameddig csak szükséges. Igen ám, csakhogy egy újabb családtag, a lobbanékony Souma Kyo betoppanásával napvilágra kerül a Souma család titka: a család 12+1 tagjába a Zodiákus állatainak szelleme költözött, így ha egy ellenkező nemű ember megöleli őket, akkor átváltoznak. Tohrunak meg kell

ígérnie, hogy senkinek sem árulja el a család titkát, különben kitörlik az emlékeit, és mondanom sem kell, mehetne is vissza sátorozni. A történet során Tohru találkozik a többi Zodiákus szellemét hordozó családtaggal is, lassan megismeri a család hagyományainak súlyos következményeit, és a családtagok személyes történeteit is.

Miért is éppen 12+1?

A kínai asztrológia nyugaton elsősorban a 12 állatjegyről ismert, de ezek a horoszkópnak csak egyetlen, első közelítését jelentik. A kínai naptár ugyanis a holdfázisokra épül: a holdévben 12, nagyjából 29 és fél napos hónap van. Minden holdújév kezdetekor más állat veszi át az uralmat az adott esztendőre. Ez a 12 állat nem más, mint a Patkány, a Bivaly, a Tigris, a Nyúl, a Sárkány (jelen esetben csikóhal, ami egy japán szójáték is: 竜 a sárkány és 竜の落とし子 a csikóhal), a Kígyó, a Ló, a Kecske (illetve itt bárány), a Majom, a Kakas, a Kutya és a Disznó. A tizenharmadikként szokták emlegetni a Macskát egy régi történet miatt:

„Egy nap Isten így szólt az állatokhoz: Meghívlak benneteket a lakomámra, amit holnap rendezek. Ám a Patkány, aki szerette ugratni a többieket, föllentett a szomszédjának, a Macskának, és azt mondta, hogy a lakoma csak holnapután este lesz. A lakoma napján a Patkány felült a Bivaly hátára, majd egy könnyed mozdulattal leugorva őért elsőnek a lakoma helyszínére.





Őt követte a Bivaly, a Tigris és utána sorban a többiek. Mindenki ott volt, kivéve a Macskát, akit megtevesztettek.”

Karakterek

Honda Tohru

Mondhatnánk, hogy egy tipikus '90-es évekbeli shoujo főszereplő, hiszen szeret főzni, jó a házimunkában, emellett pedig egy őszinte, naiv és nagyon kedves fiatal lány. Édesapja korán elhunyt, ezért édesanyjával élt együtt, azonban édesanyja balesetet szenvedett és szintén meghalt, így a lány a nagypjához került, majd pedig egy sátorba az erdő közepén. Igyekszik mindig jókedvű lenni, azonban neki is vannak rossz napjai. Szerencsére nemcsak ő a támasza sokaknak, hanem neki is vannak nagyon jó barátai, Hana-chan és Uo-chan, vagyis Hanajima Saki és Uotani Arisa személyében. A lányok barátsága valami elképesztő, mindhárman teljesen eltérő személyiségek, mégis nagyon erős köztük a kapcsolat. Nagyon szerettem



még Tohrunak és az anyukájának a feltétel nélküli szeretetét egymás felé. Kyoko-san is egy tünémény volt, egy fantasztikus anya-lánya kapcsolatot láthattunk, amit még szomorúbbá tesz, hogy Kyoko-san már a történet kezdete előtt elhunyt.

Souma Yuki & Souma Kyo

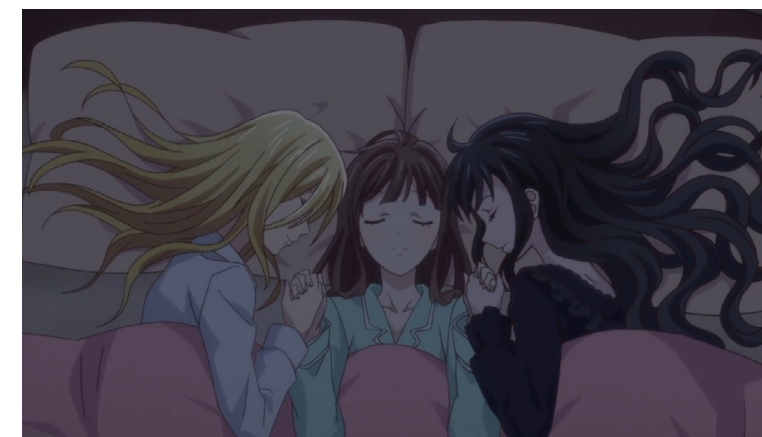
Mivel a sorozat folyamán fokozatosan ismerjük meg a múltjukat, ezért nem szeretnék előre elárulni semmit. Mindketten a Souma család tagjai, azonban Yukiban a Patkány, míg Kyóban a Macska szelleme lakozik. Mivel a Macska a Patkány miatt lett kihagyva a lakomából, ezért Kyo gyűlöli Yukit, amiért „miatta” nem teljes jogú családtag. A legtöbben, akik tisztában vannak a család titkával, szörnyetegnek tartják a Zodiákus lelkével születetteket, azonban a Macskát közülük is a legnagyobb utálat és lenézés övezi. Kyo bármit megtenne azért, hogy elismerjék, feltett szándéka legyőzni Yukit, emiatt pedig minden alkalmat megragad, hogy megmérkőzzön vele. Yuki hozzáállása ennek teljesen az ellentéte. Gyűlöl a Souma



család tagja lenni, így egyáltalán nem érti, hogy Kyo miért szeretne azzá válni. A két fiú nagyon különbözik egymástól a személyiségük tekintetében is. Yuki az iskola legnépszerűbb fiúja, külön rajongói klubja is van, akik Yuki hercegnek szólítják. Egy nagyon elegáns, udvarias, a felszínen hűvös, már-már ridegnek tűnő fiú, akinek lányos arcvonásaitól – és az emiatti népszerűségétől a lányok és a fiúk körében is – komplexusa van. Míg Kyo egy lobbanékony, esetlen srác, aki nagyon nehezen nyílik meg másoknak. Bár főleg az első évadnál jellemző a sorozatra a szerelmi háromszög, mindkét fiú nagyon kedvelhető, illetve egy idő után egyértelművé válik, hogy ki is lesz majd a befutó.

Évadok (2019-2021)

Nem igazán szeretném külön kezelni őket, hiszen a három évad együtt alkot egyetlen tökéletesen befejezett sorozatot. Az első évadban végigkövethetjük a három főszereplő megismerkedésének körülményeit, illetve az összezszo-



lódásukat, majd fokozatosan feltűnnek újabb és újabb karakterek, legfőképpen a Zodiákusok közül. Megismerjük Tohru múltját, illetve a barátainak háttérét is. A második évad kicsit szétagotabb, mint az első, megismerjük a többi Zodiákus múltját, illetve a már ismert szereplők története is tovább árnyalódik. Valamint a karakterfejlődés is jelentős szerepet játszik benne, főleg Yuki és Kyo szempontjából. Talán a harmadik évad lelkileg a legmegterhelőbb. Egyre közelednek a Zodiákus jelenlegi istene által megjövendőlt jövőkép felé, ami elől mindenki kétségbeesetten igyekszik menekülni. A harmadik évad a szálak elvarrása előtt még néhány, eddig rejtve maradt sokkoló fordulatot is felfed a néző előtt, megtudjuk az átok valódi mibenlétét, és hogy mi lesz a karakterekkel és a kapcsolataikkal. Az egyetlen dolog, amit sajnállok, hogy ez az évad a többivel ellentétben nem 25 részes lett, mivel a mangát is olvasók véleményei szerint sok apróság maradt ki, ami ugyan a történet főszálához nem sokat tesz hozzá, de jó lett volna megalimálva is látni.



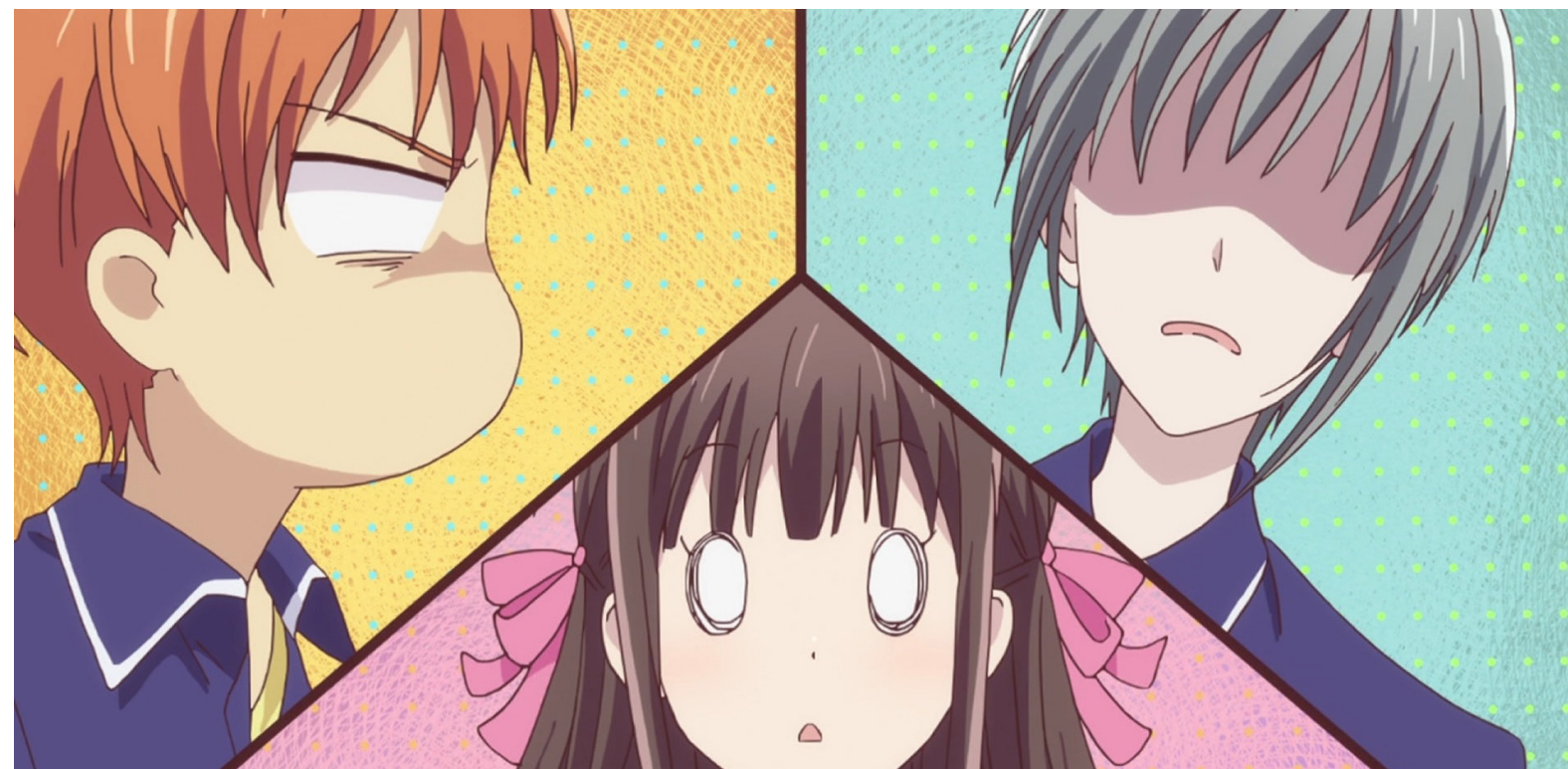
De mindent összevetve a történet ugyanolyan zseniális érzelmi hullámvasút, mint amit megszokhattunk, és az utolsó évad gyönyörű lezárása volt egy csodálatos sorozatnak. A szereplők gyerekeiről szóló manga, a Fruits Basket Another – amiről ennél többet nem írhatok, lévén már csak a gyerekek kilétének felfedése is hatalmas spoilernek számítana – sajnos kérdéses, hogy kaphat-e egyáltalán animeadaptációt, mivel bár a Fruits Basket olvasása/nézése nélkül nem lehet teljesen megérteni, a legtöbb eredeti karakter alig tűnik fel benne vagy éppen csak említve van. De szerencsére még nem kell végleg elbúcsúzni a sorozattól, hiszen Tohru édesanyjának és édesapjának története várhatóan 2022-ben kap valamiféle feldolgozást valószínűleg egy OVA formájában.

Zenék

Szerintem zenei téren sem panaszkodhattunk, minden OP-t és ED-t nagyon eltaláltak mind zenei hangzás, mind pedig képi megvalósítás te-



kintetében. Az első évad openingjeit két hölgy, Beverly (*Again*) és Otsuka Ai (*Chime*), az endingekeket pedig a Vickeblanka művésznevű Yamaike Junya (*Lucky Ending*) és az INTERSECTION elnevezésű fiúbanda (*One Step Closer*) énekli. A második évadban is hasonló a felállás, az openingeket hölgyeknek köszönhetjük, pontosabban AmPm ft. Miyuna (*Prism*), valamint Toki Asako (*Home*) számaikat hallhatjuk, míg az endingekeket szintén férfiak éneklik: THE CHARM PARK (*ad meliora*) és a Monkey Majik nevű pop-rock banda (*Eden*). Mind közül az utóbbi lett az én személyes kedvencem, dal és látvány alapján is. A képi világa egyszerűen gyönyörű, festményszerű, a karakterek rajzolása benne a különböző virágokkal, hátterekkel pedig szimbolikus jelentésű, ráadásul a számot hallgatva többször is elsírtam magam, olyan zseniálisan és fájdalmasan illett egy-egy sor az adott karakterhez. A harmadik évad hosszából adódóan csak egy openinget és endinget kapott. A nyitószámot a WARPs UP énekli (*Pleasure*), míg az endinget a GENIC szolgáltatja (*Haru Urara*). Először annyira



nem tetszett, de miután többször is végighallgattam rájöttem, hogy tökéletes választás volt, és a legutolsó résznél nagyon tudott ütni az a „Sayonara”. Illetve az ending kezdő képsorát érdemes mindig megnézni (ha már a számot nem is hallgatja végig az ember), mivel a történet akkori állásának megfelelően változnak rajta a dolgok.

Fruits Basket (2001)

Annak ellenére, hogy 20 évvel ezelőtt készült, a grafika igazából itt is egészen jó, a maga módján kifejezetten bájos, és viszonylag tetszik a szereplők kinézete is – bár azért az új verziót sokkal jobban szeretem. De tekintve, hogy 18 év van

a két feldolgozás között, ez teljesen érthető. Viszont Tohru kinézete itt kissé irritált az elején, a 2019-es évad legelején is vonogattam a szemöldököm, mert kicsit már túlzottan is szerencsétlen, „virág nő a fején” típusnak tűnt. És persze ez teljesen igaz, és pont ezért is imádom a csajszit, de itt a rajzolása és a szinkronja is rátett egy lapáttal, szóval az első két rész kicsit elijesztheti a nézőket. Az angol szinkron nem volt annyira vésszes – ami itt annyit jelent, hogy nem szenvedtem tőle semmiféle halláskárosodást és/vagy mentális sérüléseket, bár Ayame hangja annyira nem illett a karakterhez, hogy az már közelített hozzá, de azért szerintem mindenki jobban jár, ha az eredetivel nézi.



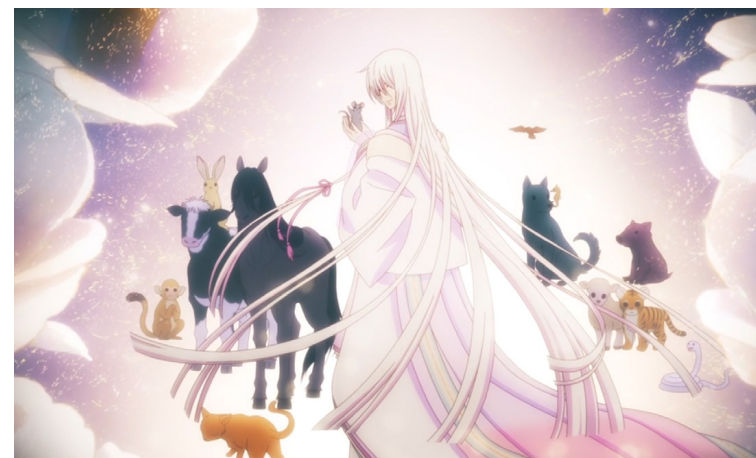
Az őszinteség kedvéért azt azért hozzá kell tenni, hogy Tohru hangja néha japánul is az idegeimre ment, illetve szegény Yukinak nemcsak a lányos külseje, hanem – az akkor 33 éves – női seiyuuje miatt is főhetett a feje, és bár a hölgy már akkor elég tapasztalt szinkronszínész volt, nem értem, miért nem tudtak egy fiatalabb férfit felkérni helyette.

Nem tudtam nem összehasonlítani a két adaptációt, és bár összességében nem hagyott hátra nagy hiányérzetet ez a verzió sem, rám a remake jelenetei sokkal nagyobb hatást gyakoroltak. Az egyetlen, amit itt jobban szeretek, az Kyo titkának leleplezése, mivel itt sokkal drámaibb, és igen, sokkal brutálisabb is volt. Nem tudom, melyik verzió mangahűbb, viszont ha ez, akkor nagyon tetszett, hogy itt meg merték lépni ezt is. Mivel a manga még futott, elkerülhetetlen volt az original ending is, ami kifejezetten jól sikerült. Karakterhű volt – animés tekintetben, mert a mangához képest tudtommal elég lényeges változtatások voltak benne –, és bár óhatatlanul hagyott maga után hiányérzetet, végül is egy korrekt lezárást kapott.

Nehéz megfogalmaznom mennyire és miért szeretem ennyire ezt a sorozatot. Már többször is láttam, de mindig meg tud siratni. Sosem hittem volna, hogy ilyen nagy hatást gyakorol majd rám pár rajzolt karakter története... Akkorát, hogy konkrétan végigsírom az utolsó évadot, mert fáj, ami a karakterekkel történt, mert boldog

vagyok amiatt, ami a karakterekkel történt, és mert nem akarom, hogy többé ne tudjam végigkövetni azt, ami a karakterekkel történni fog ezután. Fájt elengedni őket, és bár rengetegen révbe értek az anime folyamán, azért nem mindenki számára adatott meg a happy end. És a többieknek is biztos meg kell még küzdeniük a múltjuk traumáival. Rengeteg drámai és érzelmileg megterhelő jelenet van benne, de emellett számos humoros és aranyos rész is. Egyszerre tört össze lelkileg, és tett egy kicsit optimistábbá is. Nagyon fontos szerepet játszik benne a szeretet és a megbocsátás, valamint a család fontossága is – és hogy mennyire más és más meghatározása van az embereknek a család fogalmáról.

Összességében ez egy gyönyörű és érzelmes sorozat, amin az ember egyszerre sír és mosolyog, mert a sok tragikus történet mellett fantasztikusan erős kapcsolatokat láthatunk a karakterek között.



Cím: Fruits Basket

Év: 2001

Részek: 26 x 24 perc

MAL értékelés: 7,68



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



Cím: Fruits Basket (2019)

Év: 2019

Részek: 25 x 23 perc

MAL értékelés: 8,22



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



Cím: Fruits Basket 2

Év: 2020

Részek: 25 x 23 perc

MAL értékelés: 8,58



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



Cím: Fruits Basket: The Final

Év: 2021

Részek: 13 x 23 perc

MAL értékelés: 9,10



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára





anime

JIANG ZIYA

Miért olyan nehéz egyetlen embert megmenteni?

Írta: Yuuko



Mivel anno a Nezha című 2019-es kínai 3D animációs filmről írtam az első cikkemet a magazinnál (AniMagazin 54.), nem volt kérdés, hogy a folytatást is meg szeretném-e nézni. A Jiang Ziya 2020. január 25-re lett bejelentve, azonban a koronavírus miatt a megjelenési dátumát visszavonták, így végül csak októberben jelenhetett meg. A Nezha hatalmas kedvenc lett, ezért alig vártam már, hogy meg tudjam nézni ezt a filmet is, és elég-gé nagy elvárásaim voltak vele szemben. És hogy sikerült-e elérniük vagy akár felülmúlniuk őket?

Adatok

Először is lássuk a technikai részleteket. Ezt a filmet szintén a Beijing Enlight Picturesnek (pontosabban a leányvállalatának) köszönhetjük, azonban a rendezője nem a **Nezha** megálmodója, Jiaozi volt, hanem már Cheng Teng és Li Wei készítették. Egyszerre jelent meg Kínában, az Egyesült Államokban, Kanadában, Angliában, Ausztráliában és Új-Zélandon is.

A Nezha sikerének hála, az elővételes jegyek összege Kínában elérte a 90 millió jüant (13,3 millió dollár). Annak ellenére, hogy a film megjelenésekor szigorúan korlátozták a férőhelyek számát, az első napon mindössze nyolc óra alatt összesen 297 millió jüan (43,7 millió dollár) folyt be a kasszába, bőven túlszárnyalva ezzel a Nezha 144 millió jüanos (21,2 millió dollár) rekordját. A Jiang Ziya szintén a 16. században keletkezett **Fengshen**

Yanyi (Investiture of the Gods) című könyvet veszi alapul, így egyértelműen kijelenthetjük, hogy a stúdió megkezdte a saját univerzumának építgetését, amely a Fengshen Cinematic Universe nevet viseli. Már a Nezha végén egy pár másodperces trailerrel beharangozták a folytatást, ezt a szokást pedig ezúttal is megtartották.

Történet

A Shang-dinasztia utolsó éveiben Zhou császár uralma zsarnokivá vált, mivel a kilencfarkú rókadémon átváltozott a császár hitvesévé, és megszerezte az uralmat. Káosz köszöntött a világra, de a Mennyegek Ura megszánta az embereket, így mikor azok fellázadtak, felsőbb utasításra a Jingxu Csarnok kultivátorai is csatlakoztak a harchoz. A csarnok legfőbb tanítványa, Jiang Ziya vezette hadba a seregeket, hogy véget vessenek a rókadémon uralmának. Jiang Ziya saját kezűleg győzte le a démonot, és ezzel a Shang-dinasztia elbukott. Újabb istenek és emberek kerültek hatalomra,

a régi rendszer támogatóit pedig mind száműzték Beihai jeges, kietlen vidékére. A Jingxu Csarnok nevét dicsőség övezte, és mindenki úgy hitte, hogy Jiang Ziya lesz az, aki az új isteneket fogja vezetni. Ám nem így történt.

„Az istenek számára egyetlen ember felé kedvességet mutatni bűn.”

Jiang Ziya sikeresen elzárta a rókadémont, de az istenek még így is túl veszélyesnek ítélték, és elrendelték a kivégzését, amelyet személyesen neki kellett végrehajtania. Azonban mielőtt kivégezte volna, Jiang Ziya meglátta, hogy a rókadémon egy ártatlan lelket kötött magához, így a gyermek megmentése érdekében megtagadja a démon megölését. Tettének következményeképp a Nagymester elzárja az erejét, és száműzi őt a halandók világába, pontosabban Beihaiiba, amiért engedett a rókadémon illúzióinak. De vajon tényleg illúzió volt?





„Egyszer eljön az idő, amikor egy istennek fel kell áldoznia valakit, hogy megmentse mindenki mást.”

Jiang Ziya és a vele együtt száműzött kultivátortársa, Shen Gong Bao, valamint hűséges partnere, az idő nagy részében cuki állati alakot öltő Si Bu Xiang már vagy tíz éve éldegél Beihai kietlen, hólepte vidékén. És mivel Jiang Ziya csakis azon rágódik, hogy a lány illúzió volt-e vagy valóság, Shen Gong Bao kénytelen eladogatni az értékes kiegészítőit, hogy ne haljanak éhen. Egy nap Jiang Ziya éppen Beihai lepukkant, szörnyektől nyüzsgő kocsmájában üldögél, amikor betoppan egy rejtélyes teremtes, aki pont úgy néz ki, mint a gyermek, akit a rókadémon magához láncolt. A lány egy olyan helyet keres, ahol fekete virágok nyílnak, vagyis mint kiderül, a Youdo-hegyet, ahol a fogadós elmondása szerint rókadémonok kísértének. Persze a fogadós nem válik meg túl szívesen az éppen nála lévő térképtől, így egy kisebb csetepaté tör ki a kocsmában, amelyben Jiang Ziya is részt vesz. Amikor a lány menekülni próbál a térképpel együtt, Jiang Ziya azonnal utána ered. Mestere parancsát megtagadva elhagyja száműzetésének helyét, hogy válaszokat találjon az őt évek óta gyötrő kérdésre. Vajon helyesen döntött akkoriban?

„Ha egyetlen életet sem tudok megmenteni, hogyan segíthetnék mindenkinek?”



„...a Jiang Ziya egy lassú, filozofáló, alapvetően szomorkás, melankolikus hangulatú mű, amelyben a vidám jelenetekből sokkal kevesebb van. (...) nem próbált egy Nezha 2 lenni, hanem hangulatilag egy teljesen másik irányba indult el...”



Mondani sem kell, hogy a titokzatos lány nem igazán örül a hivatlan útitársnak, hiszen gyerek létére már nagyon sok mindent át kellett élnie. Az édesapját keresi, akit azonban csak az álmaiból ismer, mert amióta csak magához tért, mindig egyedül volt. A történet gyakorlatilag az ő utazásukról szól, a kapcsolatuk alakulásáról, illetve megismerjük a világ állapotát is a háború után.

Külcsín és belbecs

És hogy visszatérjek a cikk elején feltett kérdéshez: sikerült-e felülmúlni az elvárásaimat? Igen is és nem is. Annak ellenére, hogy mindkét film a Fengshen Cinematic Universe része, ez nem tántorította el a készítőit a kísérletezéstől. A Nezhával ellentétben a Jiang Ziya nem igazán mondható családi filmnek. A Nezha minden komolyabb üzenete mellett egy vidám, humoros történet volt, amiben éppen megfelelő egyensúlyban voltak a vicces és a drámai elemek. Míg ezzel szemben a Jiang Ziya egy lassú, filozofáló, alapvetően szomorkás, melankolikus hangulatú mű, amelyben a vidám jelenetekből sokkal kevesebb van. Összességében elmondhatjuk, hogy a Jiang Ziya nem próbált egy Nezha 2 lenni, hanem hangulatilag egy teljesen másik irányba indult el, de az alapvető témái, értékei azért megmaradtak. Mind a Nezha, mind a Jiang Ziya azt a kérdést járta körül, hogy meg lehet-e változtatni a sorsunkat, ha arról már születésünk előtt, a beleszólásunk nélkül döntöttek.



A Nezha fő üzenete volt az egyéniség fontossága, és ez itt is megmarad, de a fő hangsúly már a sors megkérdőjelezésén és a múlttal való leszámoláson van.

A két film kinézete is különbözik. Míg a Nezha bizonyos tekintetben inkább volt rajzfilmszerű, addig itt a rajzolás is sokkal elegánsabb, és ugyan mindkét animáció gyönyörű, de a Jiang Ziya talán még magasabbra tette a lécet. A hátterek és a karakterek kinézete is nagyon szép és részletgazdag, eddig minden kínai film, amihez szerencsém volt, szinte kényszerített, hogy akár percenként nyomjak egy printscreenre. Az elején egy kézzel rajzolt bevezető gyakorlatilag mesészerű gyorstalpalóban részesít minket Zhou császár és a rókadémon bukásáról, majd átvált a jellegzetes 3D animációra, amivel a Coloroom Pictures ismét bizonyította

a hozzáértését. A Fengshen Yanyi történeteiből készült két film az előfutára Kína saját filmes univerzumának, amely a kínai folklóron alapul. Fogalmazhatunk úgy is, hogy a saját mitológiájuk tölti be Kínában azt a szerepet, amit az amerikaiaknak (nyugati nézőknek) a Marvel vagy éppen a DC jelent – a nézőknek már általában van egyfajta háttértudásuk a történetről, ami hatalmas mozgásteret ad a készítőknek, és úgy tudják újragondolni a klasszikus alapanyagot, ahogy csak szeretnék.

Mivel a filmet eredetileg a kínai holdújév idején hozták volna ki, a végén van egy rövid, de annál humorosabb jelenet, amikor Nezha és a családja beugrik Jiang Ziyához közösen ünnepelni. Ez a nagyon aranyos kitekintő, ami ugyan önállóan nem igazán állja meg a helyét, de még jobban megerősíti, hogy mindkét film ugyanahhoz az univerzumhoz tartozik.



És még nincs vége!

Úgy tűnik, hogy már szokásukká vált, hogy a következő filmet az aktuális film végén jelentik be egy rövid trailer formájában. A harmadik film beharangozója sokkal hosszabb lett, mint amit a Jiang Ziya kapott. Gyönyörű, szinte festményszerű képekkel jelentették be az Erlang Shen: Deep Sea Dragont, amihez még nem igazán találtam pontos megjelenési dátumot, remélhetőleg nem fog annyit csúszni, mint anno a Jiang Ziya. De ha mégis, az eddig tapasztalt színvonal alapján bármennyit tudnék várni rá, mivel számomra teljesen megéri. De azért jó lenne, ha nem csúszna annyit, mint a Jiang Ziya!



Cím: Jiang Ziya
Angol cím: Legend of Deification
Év: 2020
Hossz: 110 perc
Értékelés: MAL: 7,51

Források:
[Variety](#)
[Screendaily](#)
[Wikipedia](#)





anime

CHOU DENJI MACHINE VOLTES V

Írta: xZsoltixf (Sailor)



A Voltes V egy 40 részes, 1977-1978 között futott mecha anime, aminek eredeti ötletét a Toei Animation, Yatsude Saburo névre keresztelt csapat ötlötte ki, és a megvalósítás nagyrésze a Sunrise feladata volt. A Voltes V a második anime a Robot Romance Trilogy sorozatból, melynek mind-egyikét - köztük ezt is - Nagahama Tadao rendezte, aki többek között a méltán híres Versailles no Bara elejéért is felelt.

A történet a Földön kezdődik, amitől 14000 fényévre fekszik a Boazan bolygó, melynek uralkodója el akarja foglalni és leigázni a Földet, de maga helyett unokaöccsét, Heinel herceget küldi mint a Föld elfoglalására irányuló erők vezérét. Ezt az inávizós tervet egyedül a híres tudós, Go professzor látta előre, akinek tíz éve nyoma vészett, amikor is elhagyta a Földet, hogy elmenjen Boazanra meggyőzni az uralkodót, hogy kímélje meg a bolygót. Szóval mint említettem, a történetünk a Földön kezdődik, ahol megismerjük öt főszereplőnkét, akik közül hárman - Kenichi, Daijoro és Hiyoshi - Go professzor hátrahagyott fiai,

valamint Megumit és Ippeit. Ők már egy éve folyamatos kemény kiképzésen vesznek részt, hogy harcba vonulhassanak a Boazanlakók ellen, amint megtámadják a Földet. Így is lett persze, és amint Heinel herceg először támadt, a fiatalokat szembesítik: kiképzésük arra ment ki, hogy irányítani tudják a Go professzor által tervezett, Voltes V névre keresztelt óriásrobotot. Ennek a feladatuknak eleget is tesznek, majd le is győzik az ellenséges robotot, de megpróbáltatásaik még csak most kezdődnek, ugyanis a végső győzelemhez számos komoly nehézség és tragédia vezet...

A történetről röviden ennyit, áttérnék a megvalósításra. Szóval az anime annak ellenére, hogy a real-robot (Gundam, Votoms) műfaj kialakulása előtt készült nem sokkal, a maga super sentai jellegével abszolút kiemelkedő a műfajban. Nagahama-sensei remekül csűrte-csavarta a történetet, és pazarul működő, részeken átívelő drámákat csempésztett ebbe az alapvető epizodikus sztoriba. Bizony, ugyanis mint említettem, a főszereplőkre számos komoly tragédia vár, ahol sok számukra fontos embert kell elveszíteniük és



ezen túllépve folytatniuk a harcot, melyre csak ők képesek. Aztán ott van még a Boazan lakók szála is, ugyanis az anime az ő életükre is időt szentel. Számos belső konfliktust jelenít meg a történet az ő arisztokratikus jellegű rendszerükben, ezért is láttam már pár helyen, hogy kifejezetten a Versailles no Barával hozzák párhuzamba. A fő konfliktus, amit megjelenít az anime, náluk abból fakad, hogy Boazanon belül vannak szarvval született és szarv nélküli egyének, akiket a szarvval rendelkezők rabszolgának használnak. A sorozat egyik fő erénye, hogy az általam felsorolt szálak közül mindegyikre elég időt szentel és le is zárja azokat a végére.

A karakterek is mind remekül működnek, betekintést enged az anime mindannyiuk háttérébe, és vannak epizódok, ahol kifejezetten egy adott szereplőé a rivaldafény. Itt szeretném kiemelni, hogy ebben is sokkal jobban tetszett ez a sorozat, mint Tomino Zambot 3 műve, ami kb. egy időben készült vele, ott ugyanis elméletileg három főszereplő van, mégis csak egyikőjük kap elég screen time-ot, ami roppant zavaró volt számomra. A seiyuuk mind kifogástalan munkát végeztek, senkire nem volt panasz részemről, nem

titok, hogy én kifejezetten Ohara Noriko miatt kezdtem el az animét, aki a kedvenc női seiyuum, és itt a főszereplők közül Hiyoshi hangjáért felelt, valamint az ellenség közül Heinel herceg alattvalója, Katherine is ő volt. És további Versailles no Bara-s párhuzam, Ueda Miyuki, aki ott Marie Antoinette volt, itt a női főszereplő, Megumi hangja lett. Nekem rajtuk kívül még Genda Tesshou rendkívül beleélős hangjátéka tetszett Daijiro szerepében, valamint Heinel herceg hangja, Ichikawa Osamu, akinek kapcsán szomorúan szembesültem azzal, hogy mennyire kevés animés szerep jutott egy ilyen különleges hangú színésznek.

A zenék is teljesen rendben vannak, az openingben Horie Mitsuko is énekel, kinek hangja számos kortárs híres animében is felcsendül, leginkább úgy tudnám jellemezni, mint a japán Szandit.

Én a fent említettek fényében bátran megadom az animének a 8/10-et és bátran tudom ajánlani a mecha és super sentai műfaj kedvelőinek, mások lehet, hogy unják.

Hossz: 40 rész

Futott: 1977 - 1978

Stúdió: Sunrise, Toei Animation

Forrás: Original

Műfaj: akció, sci-fi, kaland, dráma, mecha, shounen





anime

ŐSZI SZEZON

Összeállította: Hirotaka



BLADE RUNNER: BLACK LOTUS



sci-fi		
Kamiyama Kenji	Sola Digital Arts	multimedia franchise

Los Angeles, 2032. Egy fiatal lány emlékek nélkül és egy halálos képességgel. Egyetlen nyom egy védett adathordozó és egy fekete ló-tusz tetoválás. Nyomról nyomra haladva le kell vadásznia azokat, akik felelősek a múltjáért, hogy megtalálja az elveszett identitását.

Rendező korábbi munkái: Higashi no Eden, GitS: SAC, Ultraman
Stúdió korábbi munkái: Appleseed Alpha



Blue Period

dráma, iskola, seinen		
Masunari Koji	Seven Arcs	manga 2017-?

A szorgalmas Yatora mindent, még a sulit is maga mögött hagyja új hobbijáért, a festészetért. De egy új életbe belekezdeni, akármennyi-re izgalmas, veszélyekkel jár.

Rendező korábbi munkái: Kamichu!, Read or Die, Uchuu Show e Youkoso
Stúdió korábbi munkái: Tonikaku Kawaii, Arte, Dog Days
Mangaka: Yamaguchi Tsubasa (Kanojo to Kanojo no Neko)

BUILD_DIVIDE -#000000- (CODE BLACK)



fantasy, játék		
Komada Yuki	Lidenfilms	original

Új Kyoto, a Build Divided TCG játék határozza meg, ki uralja a várost. Terjeng egy pletyka: „Ha nyersz a király ellen, minden kívánságod valóra válik”. Kurabe Teruto, egy fiú, aki elhatározza, hogy legyőzi a királyt, egy rejtélyes lány, Banka Sakura segítségével.

Rendező korábbi munkái: Mugen no Juunin: Immortal
Stúdió korábbi munkái: Sayonara Watashi no Cramer, Tokyo Revengers



Deep Insanity: The Lost Child

sci-fi		
Oonuma Shin	Silver Link	vegyes média projekt

Őrületség és ébredés nélküli alvás, Randolph szindróma. Ez az új betegség lassan közelít az emberiséghez, egy Asylumnak nevezett föld-alatti világ miatt, ami az Antarktisznál jelent meg. Furcsa lények és ismeretlen erőforrások vannak itt. Az emberekben felébred a kalandvágy a rejtélyes új világ után, gazdagságot remélve. És egy valaki egyedül, egy kívánsággal a szívében próbál túlélni Asylum frontvonalán.

Rendező korábbi munkái: *Tasogare Otome x Amnesia*, Fate/Illya, Kokoro Connect
Stúdió korábbi munkái: Jahy-sama wa Kujikenai!, Non Non Biyori



Gyakuten Sekai no Denchi Shoujo



mecha, sci-fi		
Watanabe Takashi	Lerche	original

2019-ben járunk, amikor egy átjáró nyílik az égen egy másik dimenzióba, felfedve a Shinkoku Nippon világot. Ez az alternatív Japán továbbra is militáris és megragadt a Showa korban. A Shinkoku Nippon támadást indít gáz-, és óriás humanoid fegyverekkel, majd átveszik a hatalmat, így Japán sosem lép át a Reiwa korba. Egy évtizeddel később Japán Genkoku Nippon néven bábállam lesz, és a cenzúrának köszönhetően a manga, anime, idol és hasonló szubkultúrák eltűnnek, legalábbis úgy fest.

Rendező korábbi munkái: Kanata no Astra, Kuzu no Honkai
Stúdió korábbi munkái: Idoly Pride, Given, Asobi Asobase



Heike Monogatari

dráma, történelmi, mágia		
Yamada Naoko	Science SARU	original

Biwa, egy vak vándorénekes találkozik Taira no Shigemorival, klánjának örökösével, aki látja a szellemeket. Biwa megénekel neki egy próféciát a klán bukásáról.

Rendező korábbi munkái: *K-On!*, *Koe no Katachi*, *Tamako Market*
Stúdió korábbi munkái: Eizouken ni wa Te wo Dasu na!, Devilman: Crybaby

Komi-san wa, Comyushou desu.



vígjáték, iskola, shounen, slice of life		
Watanabe Ayumu	OLM	manga 2016-?

A visszahúzódó középiskolai, Komi Shoko nagy álma, hogy barátokat szerezzen, de szorongását mindenki csak hideg jellemnek titulálja, ezért távolságot tartanak tőle. Komi még egy szót sem tud váltani velük, így barátságok kialakítása talán elérhetetlen számára.

Rendező korábbi munkái: Koi wa Ameagari no You ni, Uchuu Kyoudai
Stúdió korábbi munkái: Odd Taxi, Youkai Watch
Mangaka: Oda Tomohito



Kyoukai Senki

akció, mecha		
Habara Nobuyoshi	Sunrise Beyond	original

2061-ben Japán elvesztette szuverenitását. Négy kereskedelmi frakció uralja az országot, az emberek elnyomásban és széthúzásban élnek. Egy nap Shiiba Amou, egy srác, aki szereti a gépeket, találkozik Gaijal, aki egy AI. Emiatt Amou beleveti magát a Japán visszaszerzéséért folytatott harcba az AMAIM Kenbut irányítva, amit saját maga épített.

Rendező korábbi munkái: Break Blade, D.N. Angel, *Soukyuu no Fafner*
Stúdió korábbi munkái: Gundam Build Divers Re:Rise, King's Raid



Kyuuketsuki Sugu Shinu

vígjáték, shounen, természetfeletti, vámpír		
Koujina Hiroshi	Madhouse	manga 2015-?

Saitama prefektúrában az Inaka-cho nevű külvárosban van egy kastély, melyről az a szóbeszéd járja, hogy vámpír lakik benne. A vámpír-vadász Ronaldot felkérlik, hogy mentsen meg egy gyereket, aki nem tért haza. Így találkozik Dralckal, aki bár vámpír, könnyen meghal és hamu-vá válik; persze halhatatlan, a gyereket pedig nem elfogta, csak játszottak. Ronald óvatlanságból elpusztítja Dralc kastélyát, ezért kénytelenek együtt lakni, és ketten próbálnak különféle ügyeket megoldani.

Rendező korábbi munkái: Kiba, Rainbow
Mangaka: Bonnoki Itaru
Stúdió korábbi munkái: Sonny Boy, Chihayafuru, *Overlord*



Mieruko-chan

vígjáték, horror, természetfeletti		
Ogawa Yuuki	Passione	manga 2018-?

Egy átlagos lány átlagos élettel, aztán mindent meglátott. Mit tehet egy lány, aki akármire néz, szörnyek jelennek meg, és persze más nem látja őket. Szóval az egyetlen megoldás, az ignorálás, de ez elég nehéz, amikor tudják, hogy nézik őket.

Rendező korábbi munkái: FLCL Progressive, Ishuzoku Reviewers
Stúdió korábbi munkái: High School DxD Hero, Higurashi no Naku Koro ni 2020
Mangaka: Izumi Tomoki



Megaton-kyuu Musashi

mecha, sci-fi		
Hino Akihiro	OLM	vegyes média projekt

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.

Rendező korábbi munkái: Youkai Watch, Inazuma Eleven
Stúdió korábbi munkái: Youkai Watch, Odd Taxi, Major



Ousama Ranking

kaland, fantasy		
Hatta Yousuke	WIT Studio	webmanga 2019-?

A történet főszereplője Bojji, a süket és erőtlen herceg, aki még egy gyerekkardot sem tud használni. Elsőszülöttként keményen dolgozik, és az az álma, hogy a világ legnagyobb királya lesz. Az emberek viszont semmirekellőnek tartják, így nem lehet király.

Stúdió korábbi munkái: Vivy, *Great Pretender*, Vinland Saga
Mangaka: Tooka Sousuke



Platinum End



shounen, természetfeletti, thriller		
Kise Kazuchika	Signal.MD	manga 2015-2021

„Reményt adok az élethez.” Kakehashi Mirai szülei meghaltak egy balesetben, és most a rokonainál él. Minden reményét elvesztette, ezért leugrott egy épület tetejéről, az érettségije napján. De aztán találkozott egy angyallal...

Rendező korábbi munkái: GitS: Arise, Tansu Warashi
Stúdió korábbi munkái: Mars Red, Fate/Camelot
Mangaka: Ohba Tsugumi/Obata Takeshi (Bakuman, Death Note)



Puraore! PRIDE OF ORANGE

sport		
Anzai Takefumi	C2C	original

Nikko városában egy csapat lány jégkori bajnok akar lenni. Az alsó középiskolai Manaka és húga először próbálják ki a játékot a Dream Monkey csapat pályáján. Csatlakozik hozzájuk két gyerekkori barát, Kaoruko és Mami. Elkezdenek gyakorolni és egyre jobban megszeretik a jégkorongot.

Rendező korábbi munkái: Go! Go! 575, Hitoribocchi no Marumaru Seikatsu
Stúdió korábbi munkái: Majo no Tabitabi, Harukana Receive

Saihate no Paladin



kaland, fantasy		
Nobuta Yuu	Children’s Playground	light novel 2016-?

Egy kihalt romos városban, messze a civilizációtól él egy Will nevű gyerek. Három élőhalott nevelte fel: Blood, a híres csontváz harcos, Mary, a nőies múmia papnő és Gus, az ügyetlen szellemvarázsló. Egy nap a fiú azon gondolkodott: „Ki vagyok én?” Will megfejtí az élőholtak mögötti rejtélyt, megtanulja a jó istenek szeretetét és könyörületét, valamint a rossz istenek paranoiáját és örültségét. Mindezek után a fiú elindul a Paladinná válás útján.

Rendező korábbi munkái: High School Fleet, Maesatsu!
Stúdió korábbi munkái: Tsukiuta 2, Hatena☆Illusion
Író: Yanagino Kanata



SAKUGAN

mecha, sci-fi		
Wada Junichi	Satelight	regény

A távoli jövőben az emberiség szűkös kolóniákban él. Ezeken kívül terül el egy veszélyes, feltáratlan vidék, a „Labirintus”. Akik feltérképezik ezt a területet, „Markereknek” nevezik. Memempu egy fiatal lány, aki Marker akar lenni, Gagumber pedig ott akarja hagyni a melót. Ez az úgynevezett apa-lánya csapat beveszi magát a labirintusba. „Ha nincs út, csinálj!”

Rendező korábbi munkái: Shuumatsu Nani Shitemasu ka?
Stúdió korábbi munkái: Girly Air Force, Juushinki Pandora
Író: Inui Nekotarō



Sankaku Mado no Sotogawa wa Yoru



dráma, rejtély, boys love, természetfeletti		
Iwanaga Daiji	Zero-G	manga 2013-2020

A könyvesboltban dolgozó Mikado mindig látta az ijesztő dolgokat, csak úgy tett, mintha észre sem venné őket, de találkozott egy ördögűzővel, Hiyakawával. Mikado kénytelen segíteni Hiyakawának, miközben rájön, hogy egész jó kis meló ez. Minden jól megy, amíg bele nem futnak egy hidegvérű gyilkossági ügybe.

Stúdió korábbi munkái: Tenkuu Shinpan, Tsugu Tsugumomo
Mangaka: Yamashita Tomoko

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 munkátató 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 világvéget. 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

SELECTION PROJECT



zene		
Hiramaki Daisuke	Doga Kobo	vegyes média projekt

Az anime a Kadokawa és a Doga Kobo Idol x Audition x Reality Show című műsorából készül. A Selection Projekt a legnagyobb lehetőség, hogy valakiből idol legyen, itt született a legendás Amazawa Akari is. Miyama Suzune, aki sokat betegeskedik, a kórházi ágyban is őt hallgatta, erőt adott neki és inspirálta, hogy a nyomdokaiba lépjen. Az alsó középssuli utolsó nyarán Suzune részt vesz a 7. Selection Projectben. A több ezer jelöltből csak kilencet választanak ki.

Rendező korábbi munkái: Koisuru Asteroid
Stúdió korábbi munkái: *Maoujou de Oyasumi*, Houkago Teibou Nisshi

Senpai ga Uzai Kouhai no Hanashi



vígjáték, romantika, slice of life		
Itou Ryouta	Doga Kobo	manga 2018-?

Igarashi egy irodai alkalmazott, aki keményen dolgozik. A felettese, Takeda állandóan bosszantja, és mégis egyre közelebb érzi magát hozzá. Mindennaposak a vicces szerencsétlenségek és a romantikus pillanatok, miközben Igarashi próbál egyensúlyt találni a munka, az élet és a szerelem között.

Stúdió korábbi munkái: *Maoujou de Oyasumi*, Houkago Teibou Nisshi
Mangaka: Shiromanta



Shikizakura



akció, dráma, sci-fi		
Sugai Shinya	Sublimation	original

Miwa Kakeru egy normál középiskolás, de egy furcsaság miatt egy természetfeletti csata frontvonalába kerül egy Oni ellen. Egy erős csapatáncél, a Yoroi segítségével csatlakozik az Oni ellen harcoló elit csapatba, hogy megvédje az emberiséget a másvilági fenyegetéstől. A csapat feladata, hogy megvédjék Myojin Ookát, egy papnőt, aki a világot megmentő kiválasztott. Shikizakurában végre kell hajtani egy rituálét, ami összeköti a spirituális és a fizikai világot, mely valahol a cseresznye-virágok és a színes őszi levelek között van.

Rendező korábbi munkái: Dragon’s Dogma, Walking Meat
Stúdió korábbi munkái: Dragon’s Dogma, Walking Meat

Shinka no Mi: Shiranai Uchi ni Kachigumi Jinsei



akció, kaland, vígjáték, fantasy, hárem		
Okumura Yoshiaki	feel., Children’s Playground	light novel 2014-?

. Hiiragi Seiichi az iskolai hierachia alján van. Egy nap azonban az egész iskola átkerül egy fantasy világba. Amíg a rituálé elkészül, az osztály csapatokba verődik, csak Seiichi marad egyedül. Miután átkerülnek, az első dolog, amit főhősünk megeszik, az Evolúció gyümölcse, mely egyből megváltoztatja az életét.

Rendező korábbi munkái: Element Hunters, Juusen Battle Monsuno
Stúdió korábbi munkái: Bokutachi no Remake, Oregairu

Shin no Nakama ja Nai to Yuusha no Party wo Oidasareta node, Henkyou de Slow Life suru Koto ni Shimashita



kaland, fantasy, shounen, slice of life		
Hoshino Makoto	Wolfsbane, Studio Flad	light novel 2018-?

A hős Red, nem tudott csatlakozni a harchoz, ezért kivágták a csapatból. Rednek fogalma sincs, mekkora pánikot keltett hirtelen távozása, mivel izgatottan dolgozik új gyógynövény boltjának megnyitásán. Az elégedetlen hős új, csodálatos élete hamarosan elkezdődik.

Rendező korábbi munkái: King’s Raid, UtaPri: Maji Love Revolution
Stúdió korábbi munkái: Battle Athletess, Dame x Prince Anime Caravan
Író: Zappa

Shuumatsu no Harem



ecchi, hárem, sci-fi, shounen		
Nobuta Yuu	Studio Gokumi, AXsiZ	manga 2016-?

Tokió, 2040. Reito gyógyíthatatlan betegségben szenved és szeretne találkozni gyerekkori barátjával, Erisával, majd elhatározza, hogy „hideg álomba” merül, a gyógyulása érdekében. Öt évvel később ébred fel, és a világ hatalmas változáson ment át. Az MK (Male Killer) vírus a férfiak 99,9%-át megölte. Így lett a superhárem, 5 milliárd nő jut 5 férfira. Egyikük Reito, akinek kötelessége „párosodni”, az emberiség túléléseért. Hárem élet jön a pandémia után. Közben Reitónak egy összeesküvéssel is meg kell küzdenie.

Rendező korábbi munkái: High School Fleet, Maesatsu!
Stúdió korábbi munkái: Maesetsu!, Endro!
Mangaka: LINK, Shono Kotaro



Taishou Otome Otogibanashi

vígjáték, történelmi, romantika, shounen, slice of life		
Hatori Jun	SynergySP	manga 2015-2017

A Taisho korszakban járunk, Tamahiko, akiből kiábrándultak a szülei, miután elvesztette jobbkezét egy balesetben, rehabilitáció fedősztor alatt elköltözik. Visszahúzódó és pesszimista életet él, amikor egy nap egy nő, Yuzuki kopogtat az ajtaján. Elmondása szerint az apja küldte feleségének. Egy szerelmi történet, ami a 100 évvel ezelőtti Japánba kalauzol.

Stúdió korábbi munkái: Initial D Final Stage, 12-sai
Mangaka: Kirioka Sana



takt op.Destiny

akció, zene, sci-fi		
Itou Yuuki	Mappa, Madhouse	vegyes média projekt

Egy fekete meteorit becsapódása teljesen megváltoztatta a világot. Furcsa, „D2”-nek nevezett szörnyek jönnek ki belőle, akik betiltják a zenét, mert csak ez tudja legyőzni őket. Ám vannak fiatal lányok, akiben megvan a zene ereje, a „Musicart”-ok.
2047-ben járunk Amerikában, ahol Takt egy Conductor és partnere egy Musicart, Destiny. Takt célja, hogy visszatérjen a zene a világba, Destiny pedig el akarja pusztítani a D2-t.

Rendező korábbi munkái: Granblue Fantasy, Nanoha ViVid
Stúdió korábbi munkái: Sonny Boy, Zombieland Saga

TESLA NOTE



akció, shounen, thriller		
Fukuda Michio	Gambit	manga 2021-?

A T küldetés egy titkos művelet, hogy megmentse a világot. A ninjának képzett Negoro Botan csatlakozik a kitűnő kémhez, Kurumához és csapatához. Feladatuk, hogy visszaszerezzék Nikola Tesla örökségét, a Tesla kristályokat. Vajon a csapatnak sikerül szembeszállnia más ország ügynökeivel a kristályokért?

Rendező korábbi munkái: Hyakko, Nurarihyon no Mago 2
Mangaka: Nishida Masafumi (Tiger&Bunny), Kubo Tadayoshi



Tsuki to Laika to Nosferatu

sci-fi, űr, vámpír		
Yokoyama Akitoshi	Arvo Animation	light novel 2016-?

A tíz éves háború kettészakította a világot két nagyhatalomra, a Zirnitrai Köztársaság Uniójára és az Arnaki Egyesült Királyságra. E két állam, most űrversenybe kezd. Az unió bejelenti a Project Mechtatot, ami terv az emberes űrmisszióra. Ennek elérése érdekében megalapítják a Laika 44 várost, ahol kozmonautákat képeznek és titokban tudósok dolgoznak. Főszereplőnk Lev Leps, a tartalékos űrhajós és társa a vámpír, Irina Ruminescu. Ő lesz a tesztalany, Lev pedig figyeli Irina kiképzését.

Rendező korábbi munkái: Photokano, Cutei Honey Universe
Stúdió korábbi munkái: Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai!
Író: Masano Keisuke



Visual Prison



zene, természetfeletti, vámpír		
Furuta Jouji	A-1 Pictures	original

Yuki Ange meglehetősen magányos; mivel nincs igazán családja sem, elhagyja szülővárosát. Régóta szeretné látni egy művész előadását, ezért Harajukuba megy, ahol tanúja lesz egy visual kei csatának, az Eclipse és a LOS † EDEN között. Az előadás közepén hirtelen intenzív fájdalom éri.

Rendező korábbi munkái: elDLIVE, Saint Seiya: Soul of Gold
Stúdió korábbi munkái: B86, SAO

Waccha PriMagi!



mágia, zene		
Satou Junichi	Tatsunoko, Dongwoo A&E	original

Hibino Matsui a PriMagiról álmodozik, ami egy show, ahol egyesül a zene, a tánc, a divat és a varázslat. Egy nap egy igazi bajkeverő, Myamu egy másik világból a partnerévé szegődik, és így ketten célba veszik a színpadot, hogy a legnagyobb sztárok legyenek a PriMagiban

Rendező korábbi munkái: Aria, Kaleidostar, Tamayura
Stúdió korábbi munkái: Kiratto Pri☆chan, King of Prism

Folytatások az őszi szezonban



86 EIGHTY-SIX 2nd Cour



Hanyo no Yashahime: Ni no Shou



Isekai Shokudou 2



Mushoku Tensei: Isekai Ittara Honki Dasu 2nd Cour





anime

SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Yuuko, Balu, Catrin

Bokutachi no Remake
Can Ci Pin
Cider no You ni Kotoba ga Wakiagaru
Deatte 5-byou de Battle
Dinghai Fusheng Lu
Hamefura X
Fumetsu no Anata e
Genjitsu Shugi Yuusha no Oukoku Saikenki
Heion Sedai no Idateen-tachi
Kageki Shoujo
Kaizoku Oujo
Kanojo mo Kanojo
Kingdom 3
Liang Bu Yi
Mairimashita! Iruma-kun 2
Mo Dao Zu Shi 3
RE-MAIN
Seirei Gensouki
Shinigami Bocchan to Kuro Maid
Sonny Boy
Tensei Shitara Slime Datta Ken 2
Uramichi Oniisan



Yuuko véleményei

Sajnos nemcsak a nyári szezonnal, hanem az idővel is elég sok problémám volt. A múltkori szezontértékelőmben is alig tudtam összekaparni 4 olyan sorozatot, amit ajánlani is tudok, és nem is mindet folytattam azóta. Ez nem feltétlenül a sorozatok hibája, hanem mivel most kezdem az egyetememet, azt sem tudtam, hol áll a fejem a rengeteg elintéznivaló miatt. Így a Vanitas no Carte, a The Duke of Death and His Maid, az Uramichi Oniisan és a Re-Main közül csak kettőt folytattam. A Vanitas no Carte első két része nagyon tetszett, de mivel 24 részes lesz, így inkább megvárom, amíg minden része kijön, illetve sportaniméket is jobb szeretem egyben nézni, szóval majd azt is csak akkor fogom folytatni, ha befejeződik.

Uramichi Oniisan

Nagyjából már az első rész után lehetett látni, milyen sorozatra számíthatunk. A kissé kiégett Uramichi, aki a folyamatos gyúrásban és a kouhai-ának fegyelmezésében éli ki az agresszióját, amit a nemtörődöm főnöke, a gyerekek ártatlan, de egyenesen a lelkébe gázoló kérdései, illetve az alváshiánya okoz neki. A két kouhai, a medvejelmez, sztoikus Kumatani, és a semmiből sem tanuló, randizásban reménytelen, nyúljelmez Usahara is hozza a szokott formáját, ahogy az énekes néni, vagyis a férjhezmenetelre – barátját tekintve – hiába vágyakozó Tadano Utano, illetve a kissé üres-



fejű és béna humorérzéssel rendelkező énekes bácsi, Daga Iketeru is. A történet egyben nézve kicsit laposnak mondható, hiszen ez egy kissé depresszív slice of life sorozat. Tényleg réteganime, de hetente nézve el lehet szórakozni rajta, vannak nagyon jó pillanatai. És innentől kezdve – ha valaki a realitás hiányáról panaszkodik az animéknél, akkor ezt a sorozatot fel lehet hozni ellenpéldának. (Bár lehet, hogy valóság-túladagolást kapnak.) Valamint rengeteg ismert seiyuut vonultat fel a sorozat, hiszen az öt főszereplőnek Kamiya Hiroshi,

Miyano Mamoru, Mizuki Nana, Nakamura Yuuichi és Sugita Tomokazu kölcsönzi a hangját.

The Duke of Death and His Maid

Ahogy múltkor írtam, nekem az első részek kissé laposak voltak, és ez sajnos továbbra is igaz. Üdítő viszont, hogy mindkét karakter már az elején tisztázta, hogy szerelmesek egymásba – csak ugye nem érinthetik meg egymást. Viszont a történet nagy része abból áll, hogy Alice zavarba hozza elátkozott főhősünket, ami egy idő után már túlzottan önisméltó. De azért vannak benne cuki jelenetek, szóval hetente megérte nézni, de ezt sem ajánlom egyben ledarálni. A rajzolás hol jobb, hol rosszabb, mindenesetre a két főszereplő általában aranyosan néz ki. És a kissé hibbant „mágikus” duó is nagyon szórakoztató, akik időről időre felbukkannak a birtokon. Mindenesetre kíváncsi vagyok, hogyan fogják lezárni.

A folytatásokkal már jobban álltam, a **Tensei Shitara Slime Datta Ken** második évadának második fele (már abba is belefáradtam, hogy leírtam) hozza a szokott színvonalat, bár érezhető rajta kissé az időhúzás is. Rimuru továbbra is OP, a sztori továbbra is pörög – kivéve amikor egész részeket szentelünk haditanácsoknak. Engem úgy, hogy olvasom a mangát, annyira nem zavart, de egyébként kissé idegesítő lehet. A **Bakarina** folytatása nekem kicsit laposabb, mint az első évad volt. Alapból aggódtam, hogy mi lesz benne, hiszen Bakarina az első évadban már kiküszöbölte



a fő problémát, így a hangsúly itt még inkább a háremen van. Én gyakorlatilag bárkit elfogadnék a párjának, de kicsit kezd idegesíteni, hogy még mindig nem tűnik úgy, hogy a csajszi realizálta volna azt, hogy mindenki bele van zúgva...

Őszi szезон

Az őszi szezomból azért szerencsére több dolog érdekel, de egy olyan sincs, amit túlkön ülve várnék.



Kíváncsi vagyok a **Komi-san wa, Komyushou desu**-re, elég nagy a hype körülötte, remélem, hogy nem indokolatlanul. Alapból szeretem a sulis slice of life-sorozatokat egy kis romantikával (már ha nem mennek el a hárem felé). Érdekel a **Mieruko-chan** is, amiben egy diáklány elkezd furcsa lényeket látni, és próbálja őket figyelmen kívül hagyni. A manga címkéi között ott van a vígjáték és a dráma is, kíváncsi vagyok, melyik lesz benne majd a hangsúlyosabb.

Ott van még a **Taishou Otome Otogibashi**, amely egy gazdag családból származó 17 éves fiúról, Tamahikóról szól, aki egy balesetben elveszti édesanyját, és a domináns karja is lebénul.



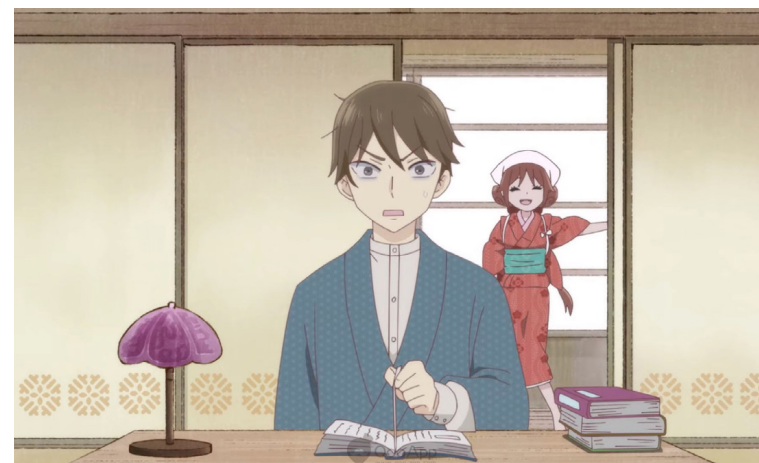
Depresszióba zuhan, ráadásul az apja emiatt még vidékre is küldi, hogy ne legyen szem előtt és ne hozhasson rá és a családra szégyent. Egy nap feltűnik a birtokon egy 14 éves lány, aki azt állítja, hogy Tamahiko apja megvásárolta őt, hogy a srác menyasszonya legyen. Már maga a leírás felkeltette az érdeklődésem, plusz rajta van a történelmi címke is – bár a karakterek közötti korkülönbség kissé zavar, de ha finoman ábrázolják, akkor jó lehet. Mindenesetre pozitívum, hogy nincs rajta ecchi címke.

A **Sankaku Mado no Sotogawa wa Yoru** egy elég ijedős, könyvkereskedésben dolgozó férfiről szól, aki – pechjére –, ha leveszi a szemüvegét, látja a túlvilági lényeket. Természetéből kiindulva ezt Mikado Kousuke igyekszik elkerülni, azonban egy nap betér a boltba a hasonló képességekkel bíró Hiyakawa Rihito, aki előtt lelepleződik. Rihito felajánl neki egy kölcsönösen előnyös üzletet... Már a leírásból is gyanakodtam, de a címkék csekély kolásával bebizonyosodott, hogy ez egy boys love



sorozat lesz, bár nem tudom, milyen mértékben. Nagyon kíváncsi vagyok rá, mit fognak kihozni a történetből.

Még három anime érdekel valamennyire, a szerencsétlen, gyáva vámpírról és egy vámpírva-dásról szóló **Kyuuketsuki Sugu Shinu**, illetve az isekai bérgyilkosos **Sekai Saikou no Ansatsusha, Isekai Kizoku ni Tensei Suru**. A **Blue Period**nek tetszik a rajzolása, illetve szeretem a festészetet is, plusz a seinen besorolás is biztató. Nem táplállok feljüket nagy reményeket, de remélem, hogy el tudnak majd szórakoztatni. Folytatások terén a **Yakunara Mug Cup** második évada, illetve a Given új OVA-ja érdekel nagyon. Hogy őszinte legyek, engem valahogy elkerült a Mushoku Tensei hype-vonat, amit leginkább a főszereplő személyének tulajdonítok. Az nem zavar annyira, hogy egy hatalmas perverz, az inkább, hogy mivel kis-kölyöknek néz ki, ezt jobban elnézik neki. Szóval még ha nézni is fogom a második évadot, az sem mostanában lesz.





Balu véleményei

Legutóbb ott hagytam abba, hogy kíváncsi-an várom, mit tartogat számomra a nyár. A válasz röviden az, hogy rengeteg közepszerű animét. (Túlnyomórészt isekait.) Ennek köszönhetően viszont jobban tudtam értékelni azokat, amik felmutattak egy kis egyediséget.

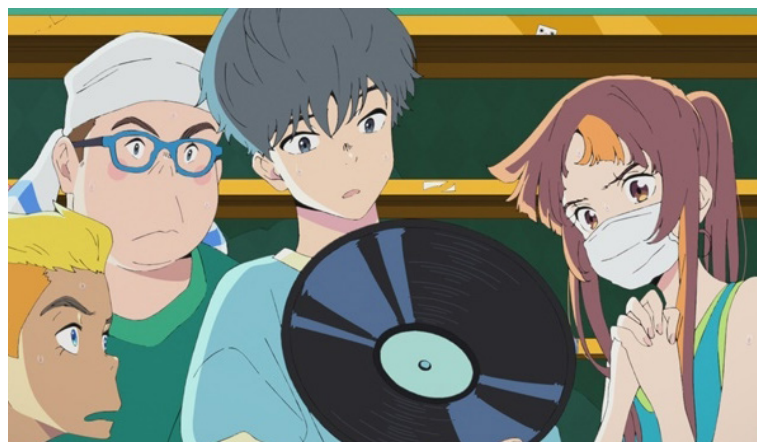
Még a későbbiekben tervezem megnézni a **Tensura** 2. évadát, illetve az **IDOLiSH7** 3. évadának első felét is biztosan. Két anime a nyári szezon közepén kezdődött augusztusban, a **Jahy-sama wa Kujikenai!** és a **Kaizoku Oujo**, ezekből még túl kevés részt adtak le, hogy véleményt tudjak róluk mondani. A **Tantei wa mou, Shindeiru.** nem igazán fogott meg az első három rész alapján, illetve még akad egy-kettő, amire vevő vagyok, ha valaki meggyőző, hogy tényleg jó. Ilyen például a **Vanitas no Carte** vagy a **Shiroi Suna no Aquatope**.

Tehát következzen az a néhány nyári anime, amit kiemelnék:

Cider no You ni Kotoba ga Wakiagaru

Két-három filmmel is szemeztem a szezonból, de egyelőre csak ezt a szódásat tudtam megnézni, ami július 22-én jött ki. Már korábban olvastam, hogy akkor érdemes rá időt szakítani, amikor kissé lehangolt az ember és nincs kedve semmihez. Úgyhogy egy ilyen este vettem elő, és tényleg fel tudott vidítani. Egy ártatlan és vég-

telenül imádnivaló szerelmi történetről van szó, amiben egy fogszabályozóját rejtegető streamer-lány és egy visszahúzódó haikuköltő srác egymásra találását követhetjük végig. Rengeteg kis rövid haiku (vers) hangzik el, ami miatt én kifejezetten élveztem. A rajzstílusa érdekes, de sztoriban túl sok újat nem mutat fel, egy teljesen átlagos romance volt. Azonban még ha nem is tudott meghatni, egészen élveztem, szeretem a cuki karaktereket és az esetlen interakcióikat is. Ha megfelelő elvárásokkal kezdi el az ember, akkor egy tök jó élményt nyújthat.



Fumetsu no Anata e

Kicsit kilóg a sorból, mert tavasszal kezdődött, de a nyári szezonban fejeződött be. Viszont már az első vélemények alapján eldöntöttem, hogy csak akkor fogok bele, ha már az egészet leadták. Amit jól tettem, mert nem bírtam volna ki egy hetet két epizód között. Egy élénk fantasyt kaptam, ami teljesen beszippantott, csak úgy elrepült az a 25 perc részenként. Nagyon lebilincselő volt, ahogy a gömböcskénk hosszú útja során egyre többet fejlődött, és a végére egészen emberi lett. A szívszorító jelenetek is hatásosak voltak. Egyedül a harmadik sztoriarc nem tetszett, nem tudtam megszeretni benne a karaktereket. Ettől függetlenül várom a folytatást, érdekel, merre viszik tovább a történetet. Az opening első hallgatásra nem jött be, de aztán rájöttem, hogy mennyire illik az anime hangulatához.

Kageki Shoujo

Nekem ez a szezon rejtett gyöngyszeme, amiről szinte sehol nem láttam senkit sem beszélni. Eredetileg nem is terveztem nézni, aztán néhány rész után már ezt vártam a legjobban minden héten. Színházas a téma (a nélkülözhetetlen Rómeó és Júliával), de mindenféle egyéb problémával is foglalkozik, mint a gyerekkori zaklatás, bulimia és még egyebek. Sok epizód nem viszi előre a cselekményt, csak egy-egy háttértörténetet mutat be, de ezt nem mondanám hátránynak.





A főszereplőt pedig kifejezetten szerettem, kicsit Tohrura emlékeztet a Fruits Basketből. Ugyan shoujo, nem arra kell számítani, hogy jóképű bi-shounenek lepik el a képernyőt: majdnem a teljes szereplőgárda lányokból áll, hiszen csak ők állhatnak a kageki színpadára, a férfi szerepeket is lányok játsszák. (Ennélfogva a crossdressing sem ritka benne.)

Az opening nem nagy szám, de az ending a kedvenc zeném lett a szezonból. Kicsit régiesebb stílusú, de nagyon jól passzol az animéhez, ráadásul mindig az a seiyuu énekl, akinek a karaktere a rész középpontjában volt.

Kanojo mo Kanojo

Szintén egy pozitív csalódás volt. Egy átlagos háremet vártam, de egy háremparódiát kaptam. Na ne már, egyet választani a lányok közül? Dehogy! Nekem mind kell! Naoya, a főszereplő pedig nem tud hazudni, így nyíltan megmondja a barátnőjének, Sakinak, hogy egyszerre sze-



retne járni vele és egy másik lánnyal. Kap is érte egy pofont, de Saki aztán mégis belemegy. Jóval viccesebb volt, mint amire számítottam, és a karakterdizájnok is nagyon bejönnek. Azt az egyet sajnálom, hogy a kedvenc szereplőmnek, a lila témájú Shinónak jutott a legkevesebb képernyőidő (hasonlóan a Kanojo, Okarishimasu-hoz, sőt, még a szinkronhangja is ugyanaz Shinónak és Suminak).

Uramichi Oniisan

Azért amikor az fogad a hangszínészek listáján, hogy **Kamiya Hiroshi** (Levi – Shingeki no Kyojin, Natsume Takashi – Natsume Yuuinchou); **Miyano Mamoru** (Yagami Light – Death Note, Okabe Rintarou – Steins;Gate), **Mizuki Nana** (Hyuuga Hinata – Naruto, Kazanari Tsubasa – Symphogear), **Nakamura Yuichi** (Gojou Satoru – Jujutsu Kaisen, Sohma Shigure – Fruits Basket) és **Sugita Tomokazu** (Sakata Gintoki – Gintama, Karasuma Tadaomi – Ansatsu Kyoushitsu), akkor a reakció az, hogy ez meg mégis mi lehet?



Bármilyen meglepően is hangzik, gyakorlatilag egy csapat kiégett felnőtt mindennapjai. Vannak unalmasabb részek, ugyanakkor nagyon szórakoztatóak is, rengeteg az ironia benne. Árad az animéből az életuntság, talán az egyik legnagyobb humorfaktora, és néhol már-már túlságosan valószínű, amit a főnök rászó a szereplőinkre. Viszonylag érdekesek voltak a karakterek, de ha mással nem, a hangjukkal biztosan eladják magukat.

Az opening egy fülbemászó gyerekdalnak álcázott panaszáradat, az ending (Miyano Mamorutól a Dream on) pedig a második kedvenc számom a szezonban.

RE-MAIN

Már a borító alapján biztos voltam benne, hogy nézni fogom, mert szeretem a sportaniméket. És valami egészen mást kaptam, mint amire számítottam, de talán pont ezért fogott meg ennyire. Ahhoz képest, hogy a vízilabda a fő profilja,



viszonylag keveset foglalkozik vele, sokkal inkább a karaktereken és a főszereplő problémáin van a hangsúly. Ugyanis egy baleset okozta kóma és emlékezetkiesés miatt oda a sportkarrierje. Úgyhogy tényleg a nulláról kezd az új iskolában, és szó sincs arról, hogy ösztönösen visszajön a tehetsége. Egyszerűen béna. Mellesleg az új csapattársai is többnyire kezdők, miközben még más akadályokkal is meg kell küzdeniük. Aztán a 8. részben az anime előállt egy olyan fordulattal, amire egyáltalán nem számítottam.



Nem tudom, mennyire megy el a dráma irányába a vége, de nekem eddig tetszik. Egyértelműen az opening a dominánsabb a zenék közül, amit az ENHYPEN nevű K-pop-banda énekel. A kedvencek közé nem került be a szám, de nem rossz, az animének pedig szerintem érdemes esélyt adni.

Sonny Boy

A meg nem értett mestermű. A probléma csak az, hogy én sem értem. Mindenhol azt olvasom, hogy mennyire zseniális az absztrakt történetvezetése, a rengeteg párhuzam, a mondani-való és a sok-sok utalás. Egy-kettőt azért sikerült kiszűrnom, de egyelőre nem találtam kellő részletességű magyarázatot, hogy megértsem, miért is olyan nagyszerű az anime. Az biztos, hogy egy egyedi élmény, kicsit a Wonder Egg Priorityre emlékeztet grafikában, illetve abban is, hogy eléggé furcsa a sztorija. Az elején A Legyek Ura jutott még eszembe kapásból, de úgy néz ki, hogy végül más irányba tart a sorozat.



Ez egy olyan anime, amiben minden résszel átértékeljük a fő kérdést, és semmi magyarázatot vagy támaszt nem ad, ami segíthetne feldolgozni a történeteket. De lehet, hogy az utolsó részben valami csavarral minden világos lesz, bár erre nem látok túl sok esélyt. Mindenesetre ajánlom a rejtélyfejtő szelleműeknek.

Isekaiok

Több mint 10 isekai jött ki a szezonban, amiből a folytatások mellett egy-két újba is belenéztem. Az egyik a **Genjitsu Shugi Yuusha no Oukoku Saikenki** volt, avagy a realista hős és a gazdaságpolitikája. Kifejezetten vártam, hiszen itt egy isekai, ami hangsúlyt fektet a világépítésre és a gazdaság működésére. De mégsem kötött le annyira, mint szerettem volna, főként a nem politikai részek untattak. Azt egyenesen szánalmasnak tartottam, amikor egy főzőműsort csináltak, és az volt a rész végén a cliffhanger, hogy vajon mit főzött a szakács, csak hogy minden rész cliff-



hangerrel záródjon. Esetleg az utolsó epizódokban a háború dobhat rajta valamit, de ennyi alapján nem mondanám az átlagosnál jobbnak.

A másik isekai, amire nagyjából random ráböktem, hogy ennek jól néz ki a borítója, a **Seirei Gensouki** volt. És tök jól indult, talán az egyik legdurvább átkerülés volt, amin nem tudtam nem nevetni. Az elején iskolás sztorival indított, ahol a főszereplő jól kihasználta a másik életéből adódó tapasztalatokat, de aztán három rész után átváltott unalmas utazós isekaiba, úgyhogy hat rész után feladtam a próbálkozást.



A folytatások közül az egyik a **Hamefura X**. Eléggé kettős a benyomásom róla, mert részben hozta az első évad szintjét, sőt, kifejezetten érdekes eseményekkel is előállt. (Khm, 7. rész, gender bender.) Jobban megismerhettük a mellékszereplőket, Nicol epizódja volt eddig a kedvencem. De a Stuart testvérek múltja is tetszett.

Ugyanakkor nekem hiányzott az az egész történeten átívelő végső cél, ami az első évadban megvolt. Itt már nem kell Katarinának semmitől tartania, nem fenyegeti a végzet, hiszen vége a játék cselekményének.



Így az anime átment egy slice of life-szerű, kissé kalandozós történetbe, amiben semmi szerepe nincs annak, hogy egy isekaiként indult. Ettől függetlenül szórakoztató, rossznak nem rossz.

A másik folytatás a **Mairimashita! Iruma-kun 2**, amit még jobban is élveztem, mint az első évadot. Vicces volt, érdekes volt, lekötött, és továbbra is olyan vegyesfelvágott, mint eddig. Akciójelenetek is akadtak benne itt-ott, de közben iskolai nehézségekkel és könnyedebb témákkal is foglalkozott. A mellékszereplőket is jobban megismerhettük, akik korábban még nem annyira tűntek ki. Az első évad végi cliffhangerre várni kell pár részt az elején, de tetszett a „gonosz” Iruma, akiről azt hittem, hogy nem fogom szeretni. Ha az első évad bejött valakinek, nyugodtan folytathatja.

Egyéb

Néhány animéről csak pár szót tudok írni, úgyhogy egybevettem őket. A **Bokutachi no Remake** felrúgta az egekbe az elvárásaim azzal, hogy 50 perces résszel indított, ehhez képest jóval unalmasabb volt, és meg sem közelítette a ReLIFE-ot nálam. Gyakorlatilag azért folytattam, mert jól néztek ki a karakterek. Teljesen ignorálta az időutazás problémáit. Legalábbis ezt akarta elhitetni velünk, aminek jól be is dőlt. Az utolsó részekre kicsit komolyabbra fordult, akár még valami érdekes is kisülhet belőle.



A **Deatte 5-byou de Battle** egy átlagos death game, sem a történettel, sem a grafikájával nem vagyok igazán megelégedve. Amikor a trailert bekapcsoltam, az első pillanatban bezártam, ahogy megszólalt a macskalány. Elviselhetetlen a hangja. Viszont egész érdekes képességekkel állt elő, úgyhogy végül belenéztem, és egynek elmegy. Az elmejátékok azért le tudnak kötni valamenyire.

Ott van még a vasárnapi vacsorához a **Shinigami Bocchan to Kuro Maid**, ami lehetett volna a szezonban a zseniális hidden gem comedy, de nem volt annyira vicces, mint vártam. Ami meglepett, hogy mennyire jól állt neki a full CGI. Egy kis szórakozás, egy kis perverzkedés, és úgy néz ki, hogy még egy kis dráma is alakulóban van a vége felé. Ezt az egészet pedig átszővi az átok és a boszorkány rejtélye.

Illetve végül, de azért nem utolsósorban a **Heion Sedai no Idaten-tachi**, ami eléggé egy tipikus shounenre hajaz a sok harccal, edzős részekkel és a rendkívül erős szereplőkkel, viszont egészen leköt, pedig nem ez a kedvenc műfajom. Az animáció a helyén van, a grafika pedig nagyon tetszik, főleg a színek. Az opening viszi a harmadik helyet a szezonban, már csak a vizualitása miatt is érdemes megnézni a szám videóját.

Az őszi szezon jóval ígéretesebbnek néz ki, a Mushoku Tensei és az 86 folytatása mellett az új animék közül is felkeltette már néhány az érdeklődésem.





Catrin véleményei

Helyzetjelentés tőlem is, hogy ne feledkezzünk meg a kínai címekről (Can Ci Pin, Dinghai Fusheng Lu, Liang Bu Yi, Mo Dao Zu Shi 3), de lássuk előbb a japán felhozatalt.

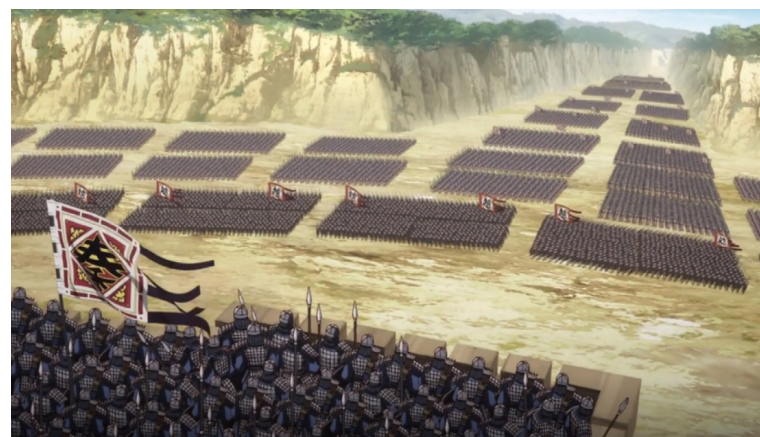
Jelenleg 4 animét követek, plusz volt egy Uramichi Oniisan is, amit öt rész után félbehagytam, mert bár a humora és a témája tetszetős, most nagyon nem vágytam rá, így alig tudott lekötni... Szerencsére Yuuko és Balu bővebben írtak róla az előző oldalakon, így nem maradtok bővebb vélemény nélkül.

Tehát az a négy, amit ténylegesen nézek: **Kingdom 3**, **Kaizoku Oujo**, **Kageki Shoujo!** és **Otome Game... X**. Utóbbi kettőről Baluval eléggé hasonló véleményen vagyok (a Kageki kellemes meglepetés, szerethető karakterekkel, érdekes/jól tálalt témákkal, a Bakarina folytatása pedig kissé ellaposodott - persze a bejelentett filmjét is meg fogom lesni), így nem is részletezem/ismétlem jobban. Ami a másik kettőt illeti:

Kingdom 3

Ez a szezon tetszik talán a legjobban! Bár nem tudom eldönteni, hogy csak a szokásos „ez az évad fut jelenleg” hype érzet beszél belőlem vagy a tényleges menete nyugtáz le ennyire, de az biztos, hogy izgalmas és hatásos ez az arc. Mondjuk az is lehet, hogy mostanra szoktam meg azt a

tömény HÁBORÚT, amit a Kingdom képvisel - már nem sírok annyira a kívánt pihenős epizódjaim után és nem rovom fel neki egyetlen shounenese túlzó, mesés eszközt sem (nem is tompítják egyébként a reális hadmozdulatai élet). Csak érdeklődve nézem, ahogy mindegyik oldal és hadszíntér csatáiba és terveibe belelátunk, sőt, mindet végigkövethetjük! Láthatjuk, mennyire működnek jól a szövetségek, és milyen egyéni akciók, pontosabban egyéniségek emelkednek ki közülük. Nagyobbnál nagyobb tábornokok, logikus, jól megtervezett támadások, és a sok szerethető



interakció. Igen, itt már minden könnyedebb, érzelmesebb pillanatnak örülni tud az ember, akárkiről is legyen szó, felüdülés látni, ha egy kicsit felélegeznek a szereplők az egész napos küzdelmek közepette.

Ami különösen tetszik ebben az évadban, hogy Ei Sei is csatába vonul, királyként növelve a harci morált, de a nagy öregek is remek jeleneteket kaptak, ahogy Shin is folyamatosan fejlődik.

Egészen elképesztő egyébként ennek a sorozatnak a töménysége, talán ezért sem zavaró az a könnyedség, amit a sokszor túlzó fejekkel, kiabálásokkal, csíkos effektekkel és egyéb hatásfokozókkal érnek el a készítőik. Kapunk így egy mókás feelinget is a véresen komoly téma mellé, így válik az egész hadakozás időnként könnyed szórakozássá. Ezt a shounen fight hatást akár sajnálhatnánk is, de inkább ajándék, szerethető elem, ami viszont hozzájárul a Kingdom egyfajta természetes, könnyed érzetéhez. Talán a drámája és feszült harca közepette nem ezt a komfortos mivoltát kéne kiemelni, de gyengéim az ilyen szerethető közegek, amit a Kingdom is áraszt magából.

Kár, hogy az opening-ending párosok most is rémesen gyengék.

Kaizoku Oujo

Így túl a felén elég gyengécske kis sorozat maradt ez, nem várok sokat a maradék epizódoktól sem. A szösi Fena sztorija elég sablonos (árva-

lány menekül, majd a múltját keresi), azon pedig már ki sem akadunk, hogy japán nindzsa-kalózzal kalandozik az alternatív-európai vizeken... egy tengeralattjáróval!

Unalmasnak nem tartom, egynek elmegy ez a rövid kis original sztori, és egész jó lehetne a romantikus része is Fena és Yukimura között, ha előbbi nem lenne rémesen unszimpatikus a butácska, túl moe arcával, bár utóbbi is elég sablonosan mogorva, de vonzó srác (bírom a kis szem alatti ráncait)...





Bár igazából alig van köztük izgalmas interakció, pedig adagolja az anime a lehetőségeket... csak inkább a többi bishounen és bishoujón legelteti az ember a szemét. Haha. Na jó, igazából kb. mindenki érdektelen, kivéve Shitant. Ha meg kéne nevezni egy okot, amiért követem ezt a sorozatot, akkor az ő! Nem túl érdekes arc ő sem, de annyira pretty a feszülős lila ruhájában, a mindig kiengedett, hullámozó hajával, a trollkodós főnök vagyok aurájával, a szexi, flörtölős szavaival, a Sakurai Takahiro hangjával. Igen. A készítők minden képkockán igyekeztek pózoltatni ezt a karaktert, egyszerre visszafogottan és egyszerre vonzóan. Már-már jelenség, kicsit az olcsó, de örülünk, hogy van fajtából.

Jöjjön pár szó a donghuákról is: egyre többet szeretnék követni közülük, hiába sok a sablonos, japán elődeit másoló közöttük, az új közeg, a kínai kultúra és nyelv, az érzelmek, hangsúlyok eltérő tálalása, a komplexebb regényadaptációk nagyon csábítóak. Kár, hogy alig van rájuk (is) időm.

A **Liang Bu Yi** első évadáról vagy inkább első feléről már írtam májusban, két számmal ezelőtt, és a folytatásban sincs sok változás. Igazából egyre izgalmasabb a testet cserélt császári pár sztorija, hiszen már egyre többen tudják, mi is történt velük, és a hadbavonulás ideje is eljött, így kénytelenek eltávolodni egymástól a főszereplők. Szórakoztató kis sorozat, a mellékszereplők is mókások, a 3D animációját pedig hamar megszok-



tam. Aki érdekesnek találja egy császár és felesége testcserés, így szerepcserélős kényszerhelyzetét, annak remek szórakozás ez a sorozat.

Danmei regényadaptációk közül most kető is fut, egyik Priesttől a **Can Ci Pin** mecha sci-fi, a másik Fei Tian Ye Xiangtól a **Dinghai Fusheng Lu** fantasy. Két teljesen eltérő közeg, izgalmas sztorikkal, cenzúrázottan szerelmes férfiokról. Így sok romantikára ne számítsunk, bár az a regényekben is jellemzően később indul csak be. A szép CG dízajn legalább nyújt némi fanservice-t, de ne degradáljam ilyen egyszerű elvárásokkal az egyébként érdekes világot és izgalmas történetet ígérő címeket. Bár ezek a rövidke első évadok a hosszú regényekből inkább egyfajta ismerkedésre jók.

A CCP sztorijával/világával kapcsolatban például televagyok még kérdőjelekkel, de az akciója és a hatásvadász elemei tetszetősek. A karakterek közül leginkább Zhan Lu jeleneteit kedvelem, ő az ügyeletes AI, akinek remekül sikerült az extravagáns sci-fi ábrázolása, a mondandója



pedig egész mókás. De a főszereplők, Lin Jingcheng és Lu Bixing is érdekes páros, tetszik ahogy támogatják egymást, jól átjön, mennyire kedvelik a másikat. A körülöttük rohángáló ellenfelek, társak, kölykök pedig sablonos mecha feelinget kölcsönöznek nekik. Ami mondjuk rémesen mókás, hogy a főszereplők jól öltözve, ingben vezetik a robotokat!

A Dinghai a korábbi számokban már emlegetett Tian Baóval játszódik egy világban (annak egyfajta előzménye is, csak ezt írta később az író), hasonlóan 3D CG animációs, de más stúdió mun-



kája, persze a Bilibili szárnyai alatt. Nekem kicsit ennek a megjelenése jobban is tetszik, nincs annyira játék utóíze és állandó hajlobogtatása, mint a Tian Baónak. A fiatal főszereplő, Chen Xing, nagyon kedves, laza karakter, és érdekes, hogy elsőre kvázi egyedüli mágia használóként van jelen ebben a világban, aki a védelmezőjét keresi. Meg is találja a sokkal mogorvább Xiang Shu képében, aki rendkívüli harcos. A manhuáját már követtem egy ideje, nagyon kedvelem Qianerbai artja miatt (MDZS borítók), és bár a regényt még nem ismerem, de a két adaptáció jól hasonul egymáshoz.



Készült belőle audio drama is, mondjuk az a CCP-hez is. Érdekes lehet azokba is belehallgatni.

Mindenesetre a Dinghai donghuában is egész jól átjön a karakterek kémiája, ami még mókás mederben folyik. A fanservice is hatásos, és örülök, hogy a szájból szájba gyógyszert adagolós jelenet sem maradt ki, még ha csak takarva is... (Szurkolok, hogy legalább ez a Thousand Autumns második évadában is megjelenhessen, de a mostani szigorítások és a live action adaptációkat érintő rémséges kérdőjelek azért aggasztóak... A Word of Honor doramáról is jó lenne egy AniMagazin cikk... bemutatni, hogy egy újabb sikeres Priest mű kapott szép adaptációt, csak ne árnyékolná be a sok drasztikus következmény ezt is.) Visszakanyarodva még mindig a Dinghaihoz, valamiért a sorozat megrekedt a 6. epizódnál, remélhetőleg hamarosan folytatják, és leadják a második felét is.

Mo Dao Zu Shi 3

A Bilibili címek után most jön egy Tencent sorozat, mondhatnám, hogy a danmei/donghua bumm alfája. Hehe. Még mindig imádom, sőt újfent behálózott a hájpja, ami masszívan ennek a záróévadnak köszönhető. Igazából egy külön cikket érdemelne ismét, amit a következő számunkban remélhetőleg meg is kap, de már itt is el kell mondanom, hogy zseniális!

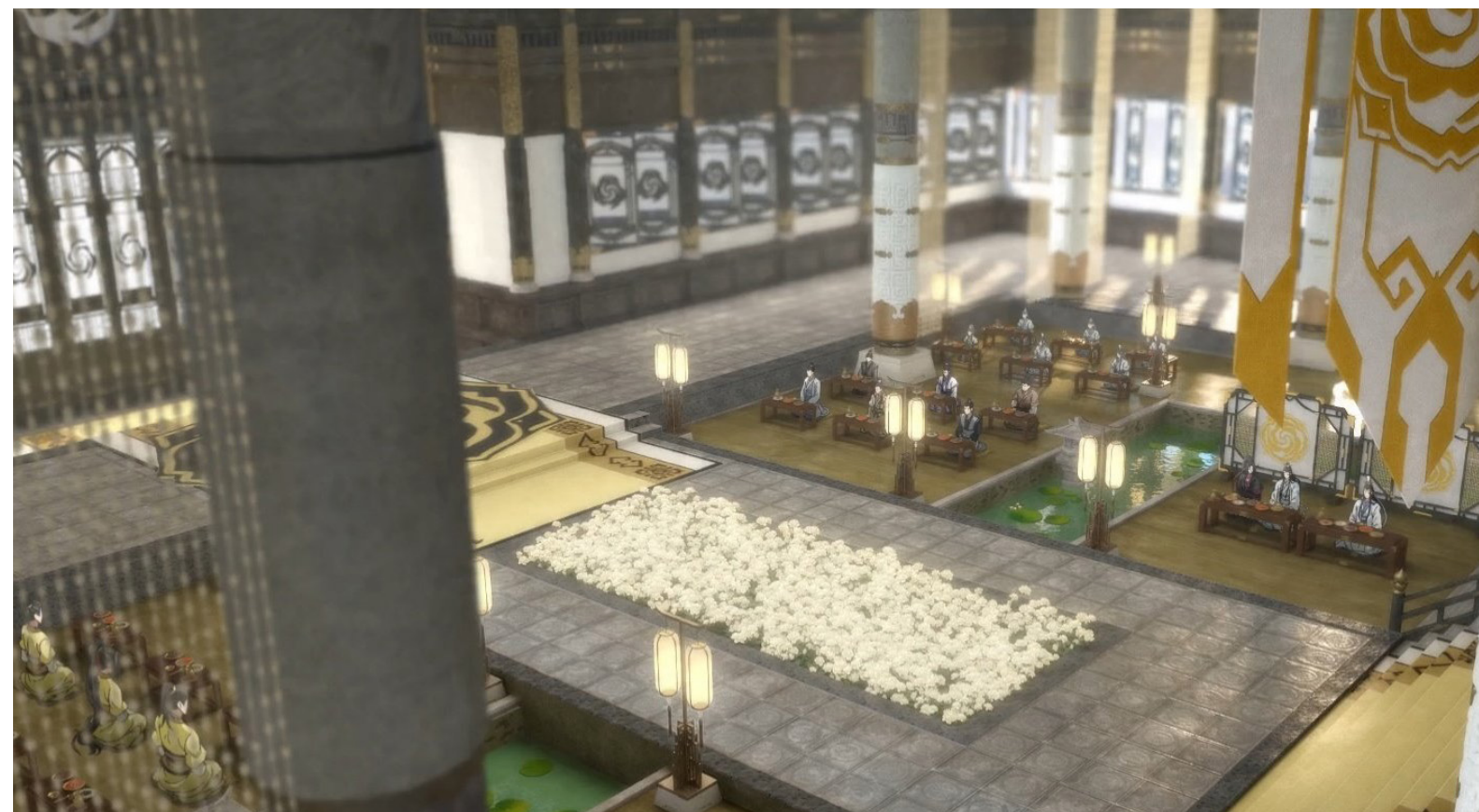
A második évad kapkodós, rövidke mivolta elsőre ezzel a 12 résszel sem tűnt kompenzálható-

nak... TÉVEDTÜNK! Ebbe az évadba minden kimaradt eseményt, nemcsak a hátralévőket, hanem az eddig hiányzó Wangxian momenteket és egyéb darabkákat is mind besűrítették! Így egyszerre halad továbbra is a regény szerint a cselekmény, és egyszerre van teletűzdelve előrébb/későbbre tolt jelenetekkel. De mindez nem zavaró, sikerült nagyon jól összevágniuk, a rendező elképesztően ügyesen oldotta meg az eddigi hiányérzetünket, mindent remekül átkötött, mintha csak erre az évadra tartogatta volna. Persze kérdés, hogy tényleg eleve így tervezték-e vagy csak látták az Untamed live action sikerét és a rajongói igényeket, amitől bátrabbak lettek, de nagyon-nagyon kárpótolnak minket.

Bár a tempó így is rohanós, és itt-ott erősen vágott, de minden lényeges elem gyönyörű és epic tálalást kapott. Látványos, izgalmas és amennyire kell, regényhű ez az évad. Tényleg egy ajándéknak érzem, és nem számítottam az előzőek alapján, hogy ebben a szezonban ennyire sok



Wangxian jelenet lesz, ami ténylegesen BL/danmei sorozattá emeli ezt az adaptációt is. Hálásak lehetünk a készítőknak, azért pedig pláne, hogy milyen menőn ábrázolják a karaktereket. Wuxian itt már-már overpower, de nagyon imádom így látni őt. Minden szombat reggelt az aktuális résszel indítom, ami official követhető a wetv-n vagy a youtube-on is. Nagyon várom, hogy fogják még tálalni a maradék eseményeket, mi marad meg a regény legnagyobb jeleneteiből, amiket a cenzúra miatt nem lehet bemutatni (nem, nem az erotikára gondolok)... Ömlengés vége! Az ajánlós cikkben majd folytatjuk.





anime

5 KÜLÖNLEGES ISEKAI

Írta: Balu



Az isekai mint műfaj virágkorát éli, csak a mostani – tehát a 2021-es nyári – szezonban 14 isekai jött ki. Ezek között viszont elég sok ugyanazokra a sablonokra épít, és nem mutat fel jelentős újdonságot. (Általában még a város alaprajza is pont ugyanúgy néz ki.) Ez adta az ihletet, hogy összegyűjtsek pár olyan animét a témából, ami kiemelkedik a többi közül, valamivel egyedibb, mint a többi. Nem vagyok az isekaiok szakértője, és azt sem mondhatom el, hogy rengeteget láttam már, így olyanok nem kerülhettek a listába, amikről nem tudok véleményt mondani. Ott van például a Youjo Senki, ami kifejezetten különlegesnek néz ki, de még nem kerítettem rá sort, hogy megnézzem. Igyekeztem úgy válogatni, hogy mindenki találjon az 5-ből legalább egy szimpatikusot, de arra felhívom a figyelmet, hogy ez nem egy toplista, nem a legjobb isekai sorozatokat akartam összeszedni, hanem a különlegesebbeket; illetve a sorrendnek sincs jelentősége. (A listában két animének a cikk írásakor vetítették a második évadját, ezekről a szezonvéleményekben írtam.) (32. oldal)

A slice of life

Honzuki no Gekokujou: Shisho ni Naru Tame ni wa Shudan wo Erandeiraremasen

Személyes kedvencemmel indítanék: a *Honzuki no Gekokujou* egy könnyedebb slice of life-szerű isekai, viszont a világépítése zseniális.

Nem izgalmas harcokkal és összecsapásokkal akar lekötni, hanem azzal, hogy bemutatja, hogyan élnek az emberek ebben a világban.

Történetünk főszereplőjét már alig pár lépés választotta el attól, hogy igazi könyvtáros-sá váljon, amikor egy földrengésben rádől egy könyvespolc és meghal. Egy Myne névre hallgató kislány gyenge és beteges testébe kerül, aki egy középkorra hajazó világban él. A kislány emlékeit is megkapja, ezekből megismeri a szerető családját és a szomszéd kisgyerekeket. Viszont van egy nagy probléma: sehol egy könyv, sehol egy papírfecni, sehol egy írásjegy. Hogy fog így túlélni egy könyvmoly? A válasz egyszerű, készít magának saját könyvet. Ez azonban már nem megy olyan könnyen, hiszen Myne családja nem túl jómódú, és nemhogy papír, de semmilyen eszköz nincs a közelében, amivel dolgozhatna. A ház tele van porral, csupán egy vödör áll rendelkezésre tisztálkodásra, és alapvetően a város ezen részében elég bűdös van, ez az OVA-ból jön át legjobban.



Innen indul Myne útja afelé, hogy újra a szeretett könyvei között tölthesse a mindennapokat.

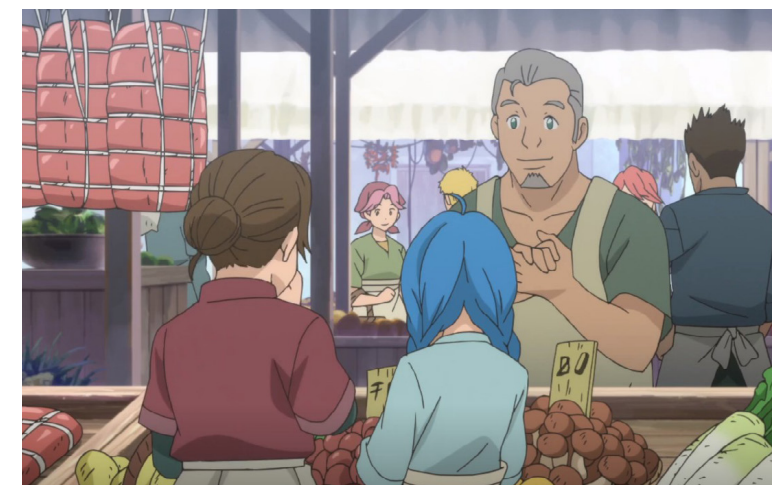
A történetvezetés elég lassú, de pont ez a lényeg: hogy bemutassa, hogyan él Myne családja, mit esznek, hol alszanak, milyen ünnepeik vannak, felnőttként milyen munkákat szánnak a közrendű polgároknak, és így tovább. Szinte az egész első évad erről szól, a másodikban pedig egy másik társadalmi réteggel foglalkozik részletesebben (hogy melyikkel, azt a spoilerek elkerülése érdekében nem árulom el). Az első rész első jelenete leleplezi, hogy van mágia is a világban, de aztán egészen a hetedik részig nem látjuk viszont, mert a hétköznapi polgároknak nincs dolguk vele.

Mindeközben Myne különféle módszerekkel próbálkozik, hogy könyvet készíthessen. Mivel előző életében rengeteget olvasott, nagyon művelt, és szinte a történelmen megyünk végig vele, ahogy megpróbál agyagtáblákat csinálni, mint a mezopotámiaiak, papiruszt, mint az egyiptomiak stb. A mi világunkból is előkerül mindenféle érde-



kesség, legyen az éppen Gutenberg, vagy a japán könyvtárak téma szerinti kategóriákba sorolásra szolgáló rendszere ((NDC – Nippon Decimal Classification)). És közben sok furcsa találmánnyal és étellel is előáll, ami a mi korunkban hétköznapi-nak számít, azonban ebben a világban forradalmi-nak. Gyakorlatilag itt is egy nagyon erős főhőssel van dolgunk, de Myne ereje a tudásában lakozik, a teste nem bír túl sok terhelést.

Myne mint karakter rendkívül cuki, nem lehet nem szeretni, a rajzolás pedig nagyon szép. Mellesleg minden rész végére bevágtak egy, az epizódhöz kapcsolódó gyönyörű illusztrációt. Az openingek és az endingek nem feltétlen maradandók, de jó őket hallgatni, az OST-k pedig kifejezetten kellemesek, megadják a hangulatot a sorozathoz. Vannak benne humorforrásként szolgáló chibijelenetek, de egészen komolyan is tudja venni magát, amikor a társadalmi különbségekről van szó. Mint mondtam, én nagyon szeretem, és biztosan el fogom olvasni az adaptáció alapjául szolgáló LN-t is.





A paródia

Shinchou Yuusha: Kono Yuusha ga Ore TUEEE Kuse ni Shinchou Sugiru

Ez egy baromi jó paródia, amin rengeteget nevettem. Akkor lehet legjobban élvezni, ha már látott az ember több isekait, amiben megvan a szinte végtelen erővel bíró megidézett hős a ségégeivel, falvakat ment meg a támadóktól, végül pedig a démonlord legyőzését tűzi ki célul. Mert ebben is hasonló dolgok történnek egy csavarral: a hősünk a lehetetlenségig elővigyázatos.

Történetünk úgy kezdődik, hogy az istenek közül Ristarte kerül sorra, hogy kapjon egy világot, amit az általa megidézett hőst segítve kell megmentenie a démonlordtól. A világ, amit kisorsolnak neki, S nehézségű, tehát nem könnyű feladattal kell megbirkóznia. Keresi a megfelelő embert, aki felveheti a versenyt a kihívással, míg végül talál egy Seiya nevű japán emberkét, akinek a statjai eléggé magasak, így azonnal meg is idézi. Az adatok között viszont átsiklott az információn, miszerint Seiya hihetetlenül elővigyázatos. Érkezéskor a hős már megkérdőjelezi Ristartét, hiszen mi van, ha nem is isten, lehet, hogy veszélyes, miért bízna meg egy idegenben? Így kezdődik a közös kalandjuk. Seiya az a hős, aki hatszor ráküldene egy meteort egy egyes szintű slime-ra, hogy biztosra menjen, hogy az elpusztult. Seiya az a hős, aki három páncélt vesz: egyet, amit használ,



egy tartalékot, illetve a tartaléknak még egy tartalékot a biztonság kedvéért. Seiya az a hős, aki az alacsony szintű segítőtársakra azonnal rávágja, hogy a világon semmi szükség rájuk, csak hátráltatnák őt. És ez csak a jéghegy csúcsa.

Ugyan a világ és a tényleges sztori megfelel a hagyományos isekaioknak, pont az a sorozat célja, hogy viccet csináljon belőle. Az anime kiparodizálja az istennő lenge ruháját, hogy a gyakorlatban mennyire nem ér semmit. Illetve a hintekből szinte már emberfeletti módon következtető és



érvelő animeszereplőket is elintézi annyival, hogy az elővigyázatosság okán Seiya csak rákérdez, mi van, ha az adott mellékszereplő gonosz, és igaza lesz.

Aztán abszolút nem várnánk, de az anime végére egészen komoly lesz a hangulat, és akár el is lehet rajta érzékenyülni. Azonban második nézésre azt tudom mondani, hogy az elejétől kezdve utalgatott és adott jeleket a múltbeli eseményekről, és ezért is mondanám jól felépített sorozatnak. Mert egy olyan kiemelkedő comedy, ami igazán meg tud nevetetni, de ugyanakkor a maga módján egy komolyabb történetet is be tud mutatni.

A thriller

Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu

Aki szokott kicsit animés körökben mozogni, szinte biztos, hogy látott már belőle mémeket,

találkozott Felixszel, vagy hallott a vitákról, hogy ki a jobb waifu Ram és Rem közül. A többi animéről a listában nem mondható el, hogy túl népszerű lenne, ezt viszont azért raktam bele, mert tudom, hogy van, aki pont azért nem nézi meg, mert ha felkapott, biztos csak egy klisés shounen isekai. Ez azonban szerintem egyáltalán nem így van.

A történetről túl sokat nem szeretnék írni a spoilerek elkerülése végett, de az alapsztori úgy néz ki, hogy Subaru átkerül egy tipikus fantasy világba, ahol egy ezüst hajú lány megmenti az őt fenyegető tolvajoktól. Ám amikor egy erősebb ellenfél rájuk támad, mindketten meghalnak. Itt fedezi fel Subaru, hogy a halálból visszakerül egy múltbeli pontba, ahonnan folytathatja a történetét. Ezt azonban senkinek nem tudja elmondani bizonyos okokból.

Tehát az anime egyik különlegessége az időmanipuláció, ami szerintem sokunknak kedvelt témája. És itt nincs elcsépelve, hogy inkonzisztens és értelmetlen legyen, teljesen jól bánt vele.





A másik, hogy Subarunak szinte semmilyen ereje nincs a legtöbb már-már túl erős hőssel szemben. Mondanám, hogy halandó emberként kell szembenéznie mindennel, de a halandó szó pont nem illik rá. A harmadik pedig a pszichológiai része. Amikor először néztem, ebből nem annyira sok jött át, csak idegesített, hogy mennyire ostobán viselkedik a főszereplő. Viszont második nézésre ez egyáltalán nem zavart, mert pszichológiai szempontból nem meglepő a viselkedése, baromi megterhelő lehet többször átélni a halált, és mindezt úgy, hogy senkivel sem tudja megosztani. Többször is megtörik a sorozat alatt, és ez teljesen érthető.

Rengeteg a rejtett utalás benne, ami miatt mindenképpen érdemes újraneézni is, egy mélységekben gazdag sorozatról van szó. Ami pedig hiányzik az első évadból, azzal kárpótol a folytatásban. (Például Subaru szerelmének az üres bálvány jellegére abszolút rációlnak a második évadban.)



A gore-hoz és body horrorhoz, ami helyenként akad, kell gyomor, de kibírható.

Ki tudom még emelni a zenéket, amik lejátszására nem sok idő maradt a részek alatt, viszont ez a másik sorozat a *Fruits Basket* mellett, amiből legalább 10 számot a címével együtt tudok. A kedvenc openingem a Long Shot (S2 OP2), endingből pedig a Styx Helix (S1 ED1), de a Believe in you (S2 ED2) is nagyon jó. Ezenkívül sok olyan szám is van, ami csak egy-egy rész végén szólal meg, ezekből néhányat maguk a szinkronszínészek énekelnek. Ilyenből Ram száma, a What you don't know az, amit rengetegszer meghallgattam már.

Arra még felhívnám a figyelmet, hogy 2020-ban ismét sugározták az első évadot egy kicsit átdolgozott formában 50+ perces részekkel, ez a Director's Cut (vagy Shin Henshuu-ban). Mivel több extrajelenetet is tartalmaz, én ezt a változatot ajánlanám. És hogy érdemes-e megnézni? Mindenképpen.

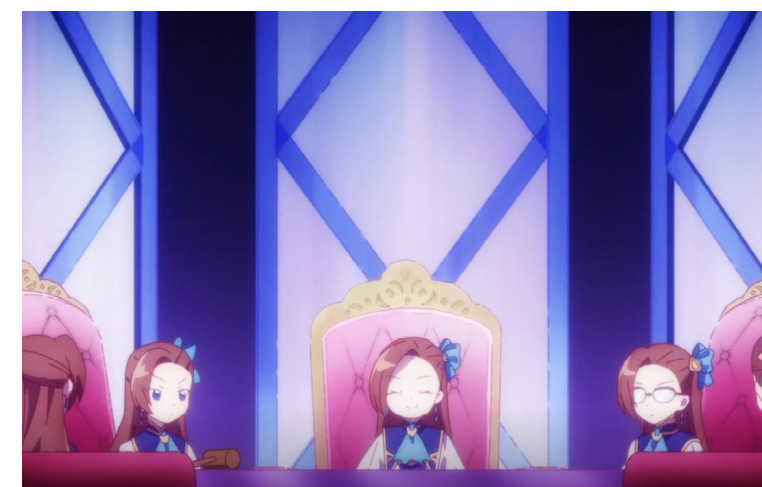
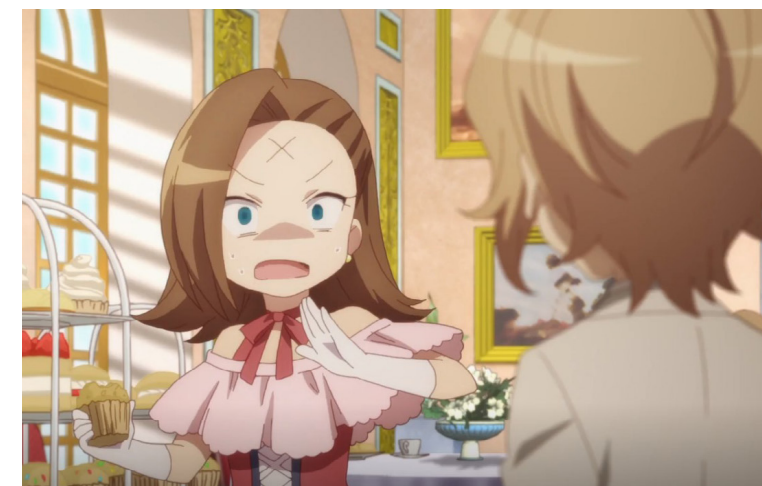
A (reverse) hárem

Otome Game no Hametsu Flag shika Nai Akuyaku Reijou ni Tensei shiteshimatta...

A leghosszabb cím a listában 65 karakterrel (rövidítése Hamefura), viszont köze nincs a hagyományos isekaisztorikhoz. Nem olyan sok isekai van, ami shoujo, azaz elsősorban női közönségnek készül, viszont ezt tényleg élveztem.

Már maga az átkerülés sem hagyományos, hiszen nem Truck-kuné a reflektorfény, hanem egyszerűen a játékbeli főszereplő, Katarina beveri a fejét, és ennek hatására eszébe jut az előző élete. Aztán ahogy realizálja, hogy a Fortune Lover című játékban van, amit már többször is kijátszott a baleset előtt, rájön, hogy bajban van, hiszen nem az otome game főszereplője, hanem a főgonosza lett, akitől a játék végén elég csúnyán megszabadulnak. Mivel még jó pár évvel a játék sztorija előtt van, megkezdődik az aktív tevékenkedése, hogy elkerülje a gyászos végzetet.

Abszolút a comedy dominál a slice of life mellett, sok vicces szitu játszódik le amiatt, hogy próbálja megváltoztatni a játék végkimenetelét, miközben gyakorlatilag csak önmagát adja: a rendkívül szerethető, kissé butuska lányt, aki mindenkinek csak jót akar (és imád enni). A többi szereplőnk is így gondolhatja, mert lassan mind beleszeretnek, és gyakorlatilag egy biszexuális háreme lesz Katarinának.





És a legjobb, hogy ő a naivitásával észre sem veszi az egészet.

Nekem kifejezetten tetszett, ahogy a fantasy világban természetesen jelenlévő mágiával bánt, teljesen realiztikusnak tűnt (ha lehet ilyet mondani), nem tolta túl, hogy központi elem legyen, hanem csak úgy létezik, és amikor szükség van rá, használják. Mellesleg a főszereplő pont kifejezetten gyenge a legtöbb isekaijal ellentétben.

A rajzolás szerintem nagyon szép, élénk és színes, visszaadja azt a diabéteszt, amit az anime túlzott fogyasztása okozhat. A szereplők a shounenak megfelelően szintén gyönyörűek, bishou-nenekből és bishoujókból áll a cast gyakorlatilag. Személyes kedvencem Sophia, aki jellemzően zöld ruhákat hord, ami tökéletes komplementer kontraszt a vörös szemével, és ezt a ragyogó ezüst haja tetőzi.

A második évadot még nem kezdtem el, de remélem, hogy az is az elsőhöz hasonlóan érdekes lesz.

Az összes egyben

Mairimashita! Iruma-kun

Ez a sorozat kicsit olyan volt, mint amik hétvégén mentek mindig délelőtt a tévében. A nosztalgiafaktor mellett pedig egy kis agymenés kikapcsolódásnak, amikor nincs kapacitásunk komolyabb animéhez.

A sztoriban Iruma felelőtlen szülei eladják fiuk lelkét egy démonnak, Sullivannak, így kerül át a démonok világába. Azonban mint kiderül, Sullivan nem vacsorának szánta a fiút, hanem szinte saját gyerekeként törődik vele, mert mindig is vágyott egy unokára. Rengeteget ehet, ihat, aludhat, olyan álmélet várja a pokolban, amit a szülei sosem adtak meg neki. A probléma ott kezdődik, hogy iskolába kell mennie, ahova csak démonok járnak, akik pedig arról híresek, hogy embert esznek – a himnuszuk is így kezdődik. A legtöbb démon azonban már nem hisz az emberek létezésében, csak legendaként gondolnak rá, mert szinte senki nem találkozott emberrel. Ennek ellenére Iruma minden erejével azon van, hogy ne tűnjön ki, nehogy kiderüljön, hogy ő igazából nem démon. Sullivan viszont nem így gondolja, mindent megtesz, hogy unokája kitűnjön a tömegből, véletlenek folytán már az első nap az iskola legerősebb démonjának gondolják. És ez csak a kezdete a történetnek.

Ennek az animének semmi köze az általános isekaiok fantasy világához, nem a szokásos fejlődéssel találkozunk, aminek az a célja, hogy a végén megküzdjön a hősünk a démonlorddal. Akkor már inkább ahhoz van közelebb, hogy a főszereplőnk legyen a démonlord. Amikor említettem valakinek, hogy ezt is tervezem beletenni a cikkbe, meg is kaptam a kérdést, hogy ez isekai-e egyáltalán. (Hiszen csak 22 karakterből áll a címe, gyanúsán rövid.) Viszont Iruma átkerül a pokolba, és



ott igazán jól érzi magát, nem akar visszamenni a saját világába, ez is az isekai egyik jellemzője.

A sorozat alapvetően a szürreális comedyre épít, lehet rajta mosolyogni. Maga a cím is egy szóvicc, mert a „mairimashita”, azaz „megérkeztem” szóban kicserélték a kandzsikat, és így azt lehet kiolvasni belőle, hogy „bekerültem a démonok közé”. Egyébként pedig van benne minden, ami kellhet. A mágián felül egy sportra épülő epizód, egy idol-



ra fókuszáló epizód, egy rejtélyes epizód, a barátság ereje, próbák és kihívások meg még sok más. Számomra a harmadik rész egy mélypont volt, de utána egyre jobban élveztem. Viszonylag átlagosnak mondanám, de nem bánom, hogy megnéztem, és ajánlani is tudom azoknak, akiknek az eddigiek felkeltették az érdeklődésüket. Azt elárulom, hogy egy cliffhangerrel végződött, úgyhogy várom/vártam a második évadot.

Ez lett volna az az 5 isekai, amit érdemes lehet megnézni szerintem akkor is, ha valakinek már fáj a feje a műfajtól. Az öt mű teljesen különböző, és egészen máshogy dolgozzák fel a másik világba való átkerülést mint témát. Nem is tartom túl valószínűnek, hogy valakinek nagyon tetszene mind az öt, de annak szerintem lehet egy esélyt adni, amelyik szimpatikus a leírás alapján.

Az isekai szó (a címet is beleértve) 19-szer fordult elő a cikkben.



Cím: Honzuki no Gekokujou:
Shisho ni Naru Tame ni wa Shudan
wo Erandeiraremasen

Cím karakterszáma: 63

Év: 2019

Részek: 14+12 × 24 perc

Műfajok: slice of life, fantasy

Értékelések:

MAL: 8,02 / imdb: 7,9



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



Cím: Shinchou Yuusha: Kono
Yuusha ga Ore TUEEE Kuse ni
Shinchou Sugiru

Cím karakterszáma: 55

Év: 2019

Részek: 12 × 24 perc

Műfajok: akció, kaland, comedy,
fantasy

Értékelések:

MAL: 7,52 / imdb: 7,4



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



Cím: Re:Zero kara Hajimeru Isekai
Seikatsu

Cím karakterszáma: 33

Év: 2016

Részek: 25+25 × 26 perc

Műfajok: pszichológiai, dráma,
thriller, fantasy

Értékelések:

MAL: 8,27 / imdb: 8,1



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



Cím: Otome Game no Hametsu Flag
shika Nai Akuyaku Reijou ni Tensei
shiteshimatta...

Cím karakterszáma: 65

Év: 2020

Részek: 12 + 12 x 24 perc

Műfajok: comedy, hárem, dráma,
fantasy, shoujo

Értékelések:

MAL: 7,45 / imdb: 7,5



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



Cím: Mairimashita! Iruma-kun

Cím karakterszáma: 22

Év: 2019

Részek: 23 + 21 × 25 perc

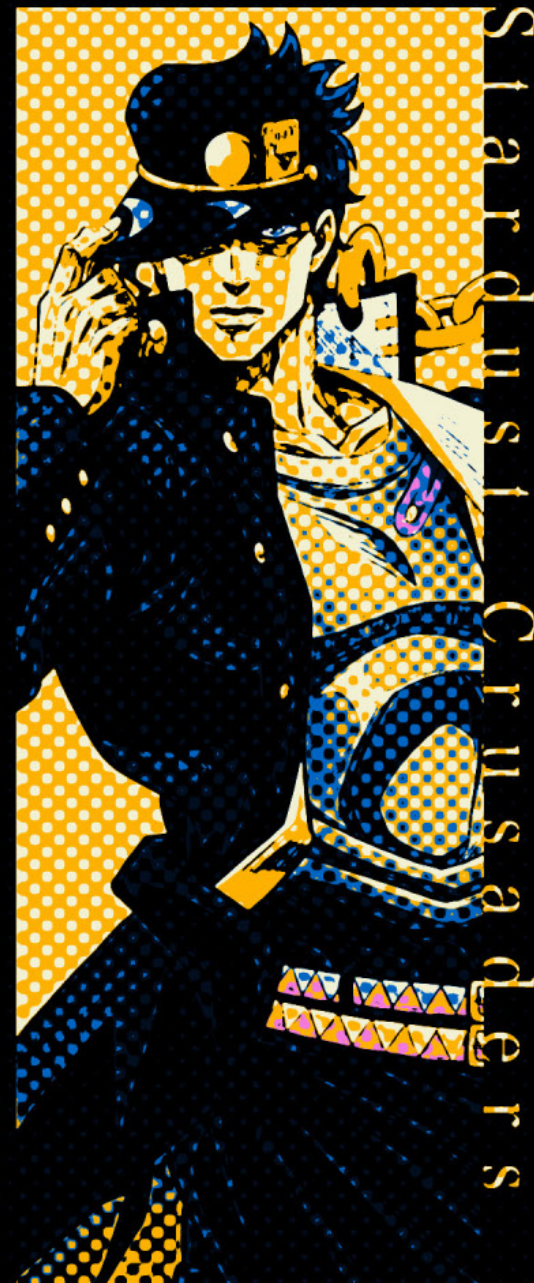
Műfajok: comedy, démonok, termé-
szetfeletti, fantasy, shounen

Értékelések:

MAL: 7,72 / imdb: 7,7



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



anime

JOJO-ÚTIKALAUZ

*Dolgok, amiket a JoJo's Bizarre Adventure-ről tudni érdemes
Part 1 – Általános tudnivalók*

Írta: HigashiKata



A JoJo's Bizarre Adventure elkötelezett rajongói idén nagyon el lesznek kényeztetve: az eredeti mangasorozat 6. etapja is animés feldolgozást kap – év végi Netflixes premierrel. Ki sem hűlt a Jojolion manga helye az Ultra Jumpban, Araki Hirohiko hamarosan hozzálát a folytatáshoz (Jojo-lands címmel), plusz érkezik egy hivatalos spin-off is. Ennek öröme itt az ideje tartani egy áttekintőt, első körben a sorozat általános tudnivalóiról. Új belépőknek és anime-only olvasóinknak különösen ajánlott!

Eredetileg egy Hokuto no Ken rip-offnak szánták

Kevesen tudják, de a JoJo's Bizarre Adventure eredetileg egy már bejáratott sorozat pótléka lett volna. 1986 végén ért véget ugyanis a Hokuto no Ken (angolul Fist of the North Star) manga verziója. Az erőszakos animesorozatok leteleményesét és a macsó férfiasság ottani pátriárkáját nehezen akarta a Weekly Shounen Jump szerkesztősége elengedni, ezért megkérték az akkor már öt éve a kiadónál güriző Araki Hirohikót, hogy készítsen egy erre hajazó szériát.

A bizalom nem volt légből kapott, ugyanis Araki már korábban is írt a Weekly Shounen Jump-ba hasonlót: az 1984-es Baoh Raihousha (Baoh, the Visitor) a B-kategóriás horrorok színvonalán igyekezte megnyerni a közönségét, és bőven megfértek benne Terminátor-utánzatok és agresszív indián sámánok is. (Nem melleleg 1989-

ben kapott egy gyenge-közepes OVA adaptációt a szebb napokat is látott Studio Pierrot által.)

Utóvégre a HnK számlájára nemcsak a túlzott tesztoszteron-mérgezés és macsó szájkarate volt írható. A légzésre túlzott hangsúlyt fektető Hamon a szellemi elődből ismert gyilkos harci technika, a chakrába oltott kung funak is felfogható Hokuto Shinkenből - a JoJo több főhőse is részben Kenshiro tulajdonságaiból épült. Az abszurdítás, az erőszak és a folyamatos „kalandozás” pedig mindkét alkotás esszenciális része.

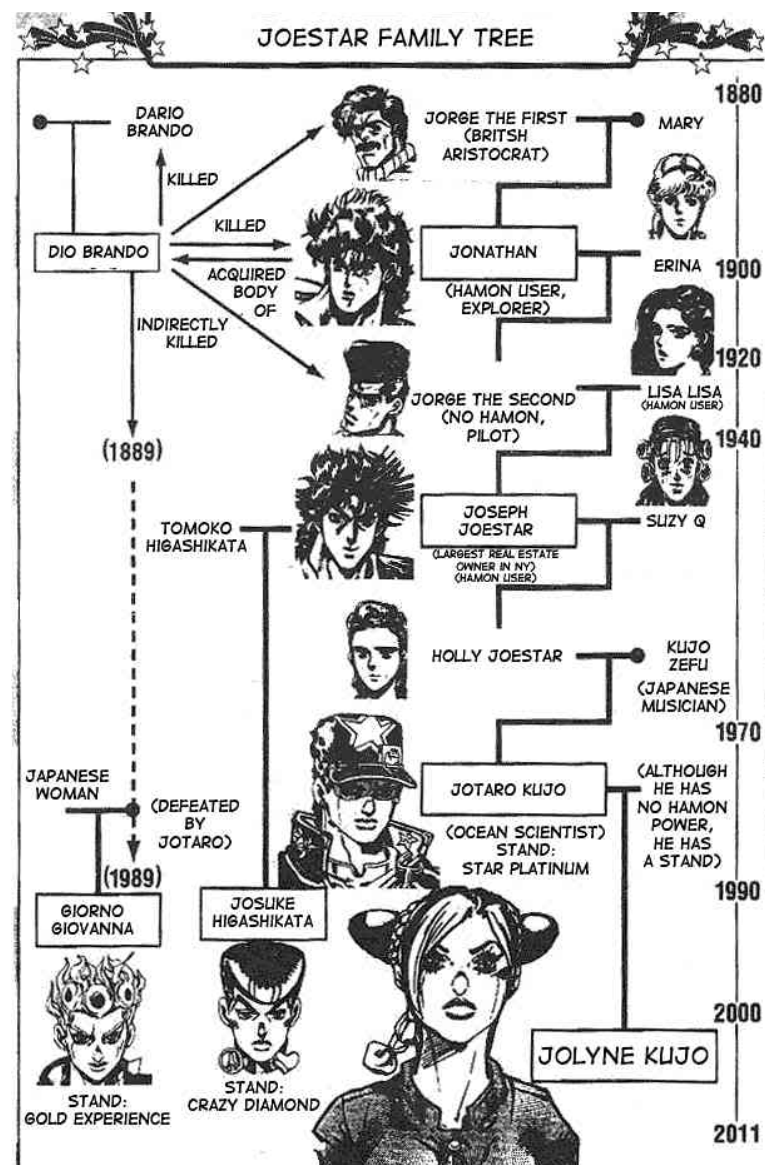
Kezdetben trilógiának készült

Bár a Joestar-vérvonal (kép a következő oldalon) történeteinek közt van némi kontinuitás, a felütésükben és hangulatukban rejlő különbségek okán felfogható egyfajta antológia-szériaként (aki így tesz, azt szokta a rajongói közösség „part skipper”-nek csúfolni), amiről bővebben a mellékelt táblázatban olvashattok.

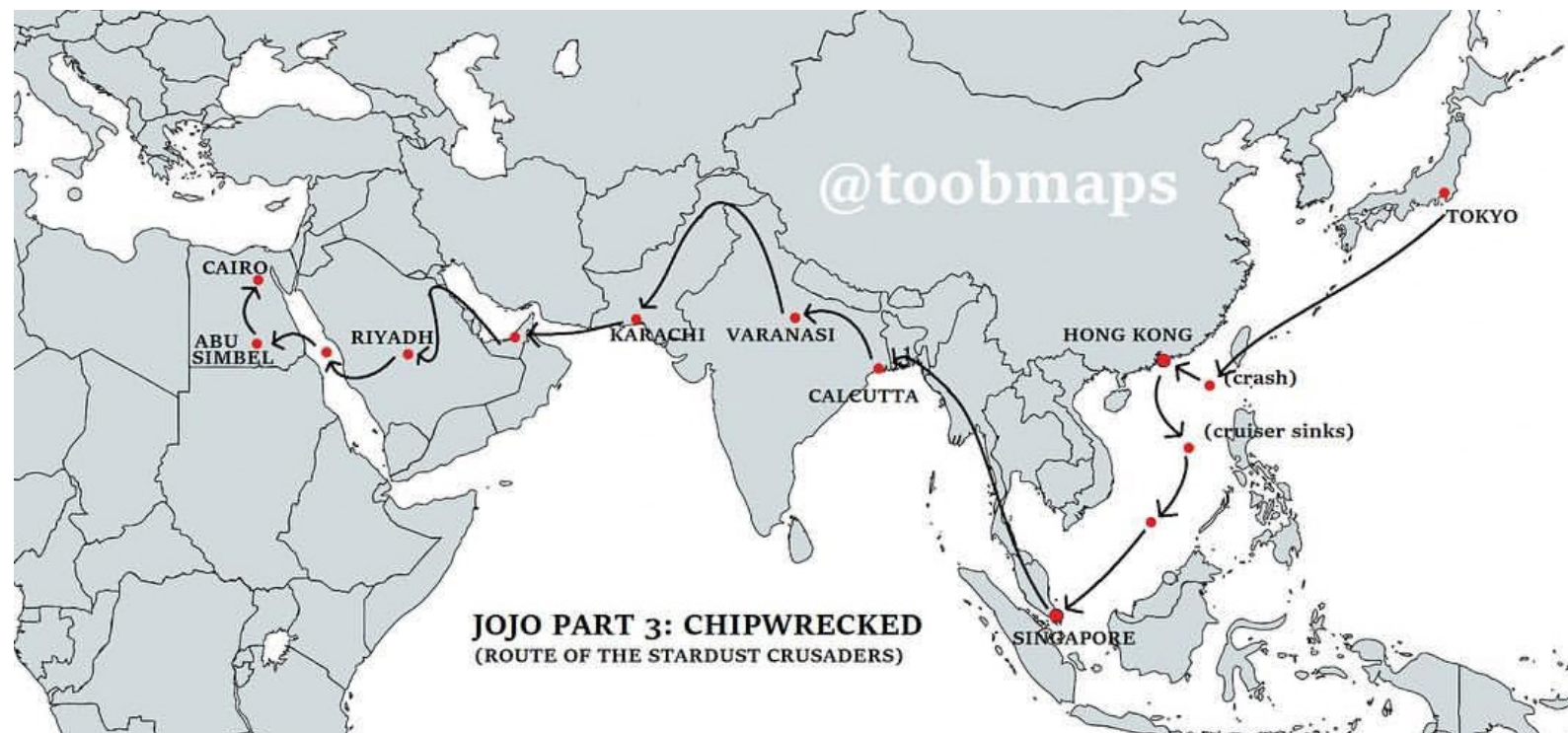
Ez a fajta szétszórtság az utólagos bővítésekkel fakadt. Araki Hirohiko ugyanis a JoJo előtt nem dolgozott nagylélegzetű sorozaton. Korábban évente jelentkezett kisebb horderejű történetekkel a Weekly Shounen Jump hasábjában, amiknek nagy része egyetlen mangakötetben is elfér. (2001-ben az olasz Star Comics legalább is így adta ki.) Ezen szisztéma nyomán a JoJónak is három évet tervezett adni a mangaka, amely „egy-év-egy-történetív” alapon működött volna.



Jojo's Bizarre Adventure - egyszerűsített táblázat					
Szériaszám	Cím	Manga megjelenés	Főszereplő	Cselekmény ideje	Fő helyszín(ek)
Part 1	Phantom Blood	1987 január - október	Jonathan Joestar	Az 1800-as évek második fele (~20 év)	Anglia
Part 2	Battle Tendency	1987 november-1989 március	Joseph Joestar	1938 (~1 év)	USA, Mexikó, Olaszország, Svájc, Anglia
Part 3	Stardust Crusaders	1989 március - 1992 április	Kujo Jotaro	1987 (~50 nap)	Japántól Egyiptomig (részletesebben lásd mellékelt térkép a Redditről)
Part 4	Diamond is Unbreakable	1992 május - 1995 december	Higashikata Josuke	1997 (~fél év)	Moriorh-cho (fiktív japán település)
Part 5	Golden Wind	1995 december - 1999 április	Giorno Giovanna	2001 (~1 hét)	Olaszország frekventált turisztikai térségei (Nápoly, Capri, Róma)
Part 6	Stone Ocean	2000 január - 2003 április	Jolyne Coujo	2011/12 (~néhány hónap)	Florida állam, USA
Part 7	Steel Ball Run	2004-2011	Johnny Joestar	1890	USA
Part 8	Jojolion	2011-2021	Higashikata Josuke	2012	Moriorh-cho (fiktív japán település)
Megjegyzés: A cikk írásakor nem álltak rendelkezésre érdemi információk a Part 9 „JOJOLANDS” kapcsán, ezért jelen egyszerűsített táblázatban nem került feltüntetésre.					



„Az eredeti tervek szerint az első és a harmadik rész függött volna össze szervesen egymással, a második történetív pedig egyfajta köztes kikapcsolódásnak készült.”



A 'Standek' időközben kerültek beemelésre

A *Phantom Blood* és a *Battle Tendency* lassú tempója, túlmagyarázott harcai és a Hamon (egyes fanfordítások 'hullámtörés'-ként hivatkoznak rá) harci technika túlgondolása miatt nem váltotta be Japánban a hozzá fűzött reményeket. Mivel anno 1989-ben Araki tovább nem tervezett a szériával, kicsit engedve a szerkesztői nyomásnak a *Stardust Crusaders*-t igyekezte kommerszebbé tenni. A Standek (egyes fanfordításokban 'Árnyőr', Netflix fordításában 'Álló') koncepcióját az Ushiro no Hyakutarou „védelmező lelkei” alapján találták ki. Bár 1989-es debütálása óta meghatáro-

zása sokat finomodott az elmúlt évtizedekben, a Standek nagy általánosságban így jellemezhetők: használójuk pszichéjét reprezentáló természetfeletti lények, melyeket többnyire csak a többi Stand-használó láthat. Az válik Stand-használóvá, akinek felmenője vagy saját maga megsebesül egy ősi idegen eredetű nyílhegytől, és nem hal bele kínok kínja közt. Minél erősebb a Stand a használója által, annál kisebb hatótávolságban tudják használni azt. A távvezérelt Standeket leszámítva a Stand és használója szoros szimbiózisban élnek egymással, vagyis az egyikük halálával a másik is vele pusztul. Mivel a Standeknek köszönhetően a harmadik rész meglepően jó fogadtatásban részesült, a harmadik történetív nem egy, hanem közel három évig futott. Ezután pedig a mangának nem volt szíve faképnél hagyni a franchise-zá érett szériát, és folytatta azt. A JoJóban innentől minden csata az ellenfél Standjének kiismerésén és annak legyőzésén múlik. Igaz, a Steel Ball Run-ban szerepet játszott az úgynevezett Spin ('kipör-gés' talán, hivatalos magyar fordítás nincs rá) is, ami az aranyháromszög elméleten alapuló (nem hivatalosan a Naruto Rasenganját másoló) „végtelen örvénylés” képességet foglalta magában.

„...anno 1989-ben Araki tovább nem tervezett a szériával, kicsit engedve a szerkesztői nyomásnak a *Stardust Crusaders*-t igyekezte kommerszebbé tenni.”



L'influenza italiana – „Az olasz hatás”

Minden ember szívcsücskében van egy ország, amit már-már sajátjaként szeret. Arakira Olaszország volt ilyen roppant hatással. Még a JoJo alapjainak kidolgozásakor utazott el oda először, és rajzaihoz az akkor látott ókori római képzőművészetből, később nagy divatcégek fotóiból szerzett inspirációt. Ennek köszönhetően vesznek fel karakterei olyan nyakatekert pózokat egyes jelenetekben és a borítókon.

Habár a JoJo’s Bizarre Adventure az elmúlt 34 évben roppant sokat változott, a mangaka

itáliai kötődése más formákban is visszaköszönt, nemcsak részben olasz származású karaktereken keresztül.

Ennek a szerelemnek volt a csúcspontja a *Golden Wind*, ami a Battle Tendency-vel ellentétben mindvégig Olaszországban játszódott, a karakterek zöme hangzatos olasz ételek után kapta a nevét, és jelen cikk írásakor ez az a történetív, amit a nemzetközi rajongótábor imád. (Na jó, Japánban nála jobban csak a Stardust Crusaders-t szeretik.)

Az ország felé tanúsított tisztelet nem maradt viszonzatlan, ugyanis az olaszok körében roppant népszerű mindmáig, és a mangaka rend-

szeresen szervez kiállításokat alkotásaiból az országban. Persze Franciaország mellett...

Első körben legyen elég ennyi, a következő részben a széria animeadaptációi kerülnek gorcsó alá. Ugyanis nemcsak a David Production próbált életre kelteni azt... TO BE CONTINUED

A cikkben szereplő információk főként a JoJo’s Bizarre Wiki oldaláról származnak.



Cím: JoJo no Kimyou na Bouken
Angol cím: JoJo’s Bizarre Adventure
Japán: ジョジョの奇妙な冒険
Studió: David Production
Forrás: Manga
Műfaj: akció, természetfeletti, kaland, vámpír, shounen



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára

anime

BLEACH 2021

Írta: Edina Holmes





Elég szürreális érzés. Mármint, a cikk írása közben az ágyamon ülök, mellettem pedig a legfrissebb Weekly Shonen Jump kiadvány hever, benne egy új Bleach fejezettel. Most 2021. augusztusa van és a Bleach már 2016-ban véget ért. Érdekes, nem? Na, de ne haladjunk ennyire előre. Menjünk egy kicsit vissza az időben.

Manga és anime cikk

Egészen pontosan 2014-be, amikor megírtam a két Bleachről szóló cikkemet itt, az AniMagazinban. Az első cikk a mangáról szólt, a második pedig az animéről. Innen szeretném felvenni a fonalat és megírni mindent, ami azóta történt a Bleach világában.

Úgyhogy, ha nem vagy képben, mi is a Bleach vagy csak többet szeretnél tudni, akkor olvasd el először ezeket:

[AniMagazin 20 - Bleach manga](#)

[AniMagazin 21 - Bleach anime](#)

De ha nem szeretnéd, az se gond. Nagy kár nem ér. :)

(A cikk a japán megjelenési időpontokat tartalmazza.)

Felvesszük a fonalat

Mi is történt 2014-ben? A manga még javában ment és megjelent a **BLEACH: Soul Bankai** játék Androidra. Ez a játék nem lett túl népsze-



rű, ellenben a 2015-ös **Bleach: Brave Souls** (iOS, Android). A megjelenése óta több mint 60 millió ember döntött úgy, hogy letölti a telefonjára és játszik ezzel. Még szintén 2015-ben jelent meg a negyedik databook (adatoló könyv), a **13 Blades**, ami a halálistenekre és a 13 védelmi osztagra fókuszál. A manga továbbra is fut.

A vég...

2016 augusztusában a manga a 15. születésnapját ünnepelte, és ennek öröme egy újabb Bleach musicalt mutattak be július 28-án. Azonban **augusztus 22-én** eljött minden rajongó rémálma. A 686. fejezettel **véget ért a Bleach**. Az utolsó, a 74. kötet pedig november 4-én jelent meg Japánban. A mangának Kubo betegsége vetett véget, ami miatt már rajzolni sem tudott. Bennem azért felvetődött a kérdés, hogy miért nem tartott szünetet, ahogy azt más mangák esetében is megtették. Vagy csak nem akart? Mindegy is, haladjunk tovább!

...és tovább

2016 decemberében megjelent a **We Do Knot Always Love You** regény. Ebben bemutatják, hogy kivel mi történt a nagy Quincy háború után. A fókusz Rukián és Renjin van és Soul Society-ben játszódik. A történetet **Matsubara Makoto** írta, Kubo Tite ötlete alapján.

2017-ben jelent meg a **Can't Fear Your Own World** regény első kötete, amit **Narita Ryohgo** írt, szintén Kubo ötlete alapján. (Ő írta egyébként a **Spirits Are Forever With You** regényeket is.) A történet középpontjában ezúttal nem Ichigo van, ahogy azt megszokhattuk a mangában, hanem **Hisagi Shuuhei**, a 9. osztag hadnagya. A Gotei 13-nak ezúttal egy nemessel és a világ meghódító terveivel kell megküzdenie, és közben újra találkozhatunk régi, már megkedvelt karakterekkel. Illetve megtudjuk, mi történt az Élők Világával

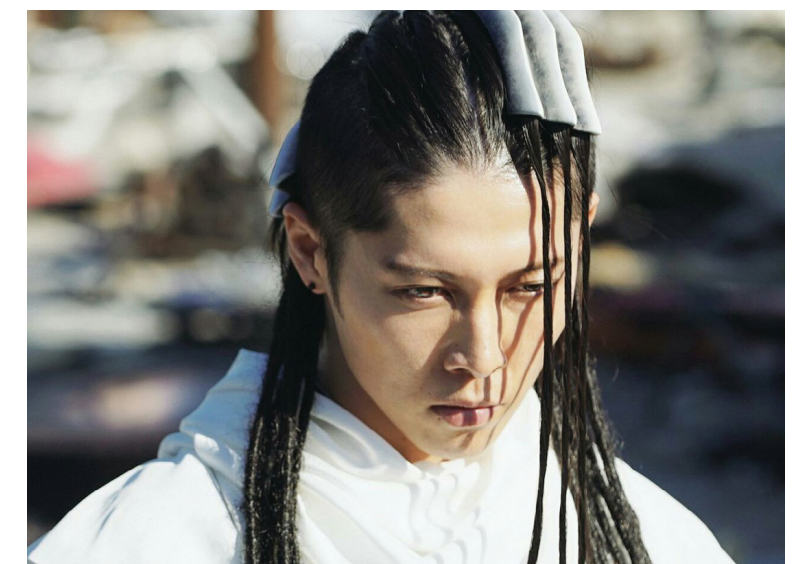


közvetlen a manga befejezése utáni időszakban. A második és harmadik kötetet 2018-ban adták ki.

Szintén ez évben jelent meg a Bleach JET, ami 700 grafikát, illusztrációt tartalmaz a Bleach tizenöt évéből. Továbbá jött az info, hogy **Bleach kötetekből összesen 120 millió talált gazdára világszerte**. Ezzel a teljesítménnyel a Bleach lett a 13. legkelendőbb manga a világon és a 6. a Weekly Shonen Jump-nál.

Bleach live action

A Bleach élőszereplős változatának megfilmesítésére már a 2010-es évek elején volt jelentkező Hollywoodból. A jogokat a **Warner Bros. Pictures** vette meg, de a hollywoodi film elmaradt. Végül a Warner vezetősége úgy döntött, hogy inkább maradjon otthon a Bleach és Japánban készült el az élőszereplős változat.



A live action csak Japánban került mozis forgalomban 2018-ban, a világ többi részének pedig maradt a *Netflix*. A filmet **Sato Shinsuke** (Gantz, Inuyashiki, Kingdom) rendezte. A főbb szerepekben **Fukushi Sota** és **Sugisaki Hana** látható, az előbbi Ichigót, az utóbbi pedig Rukiát alakítja. Kuchiki Byakuyát a híres zenész, **Miyavi** kelti életre. A film a manga első történetívét meséli el, avagy Ichigo halálistenné válásának történetét. Személy szerint nekem tetszik a feldolgozás. Követi a manga fontosabb eseményeit, de mivel az alapanyag elég nagy (hét kötetnyi manga) egy majdnem két órás filmhez, ezért változtattak némhol a dolgokon, ami összességében jól tett a film-



nek. A Rotten Tomatoes-on a kritika és a nézők is több mint 70%-ra értékelték a filmet, ami jónak mondható.

A nagy bejelentés

2020-ban elég jól indult az év a Bleach rajongóknak. Ugyanis márciusban a *BLEACH 20th Anniversary Project & Tite Kubo New Project Presentation* livestream keretein belül bejelentették, hogy **folytatják az animét**, és teljes terjedelemben feldolgozzák a *The Thousand Year Blood War* történetívét. Ez eléggé felkavarta az állóvizet a Bleach rajongók háza táján és persze végigsöpört az interneten is. Sok youtuber újra elkezdett fog-

lalkozni a Bleach-csel. Persze, páran a manga befejezése után is készítettek videókat a Bleachről, de az nem olyan, mint amikor fut a manga és van mit várni. Pár hónappal a bejelentés után jött a feketeleves. Az animét eredetileg 2021-ben tervezték bemutatni, de a covid-járvány miatt áttették **2022** elejére. Egyelőre még arról sincs információ, hogy melyik stúdió készíti az animét, de valószínűleg a Studio Pierrot, akik az előző 366 epizódon is dolgoztak. Az a hír járja, hogy Kubo sensei is jobban belefolyik az anime munkálataiba, mint régebben, és esetleg az anime megválaszolhatja a még fennmaradó kérdéseket, amik a mangában nyitva maradtak. Továbbá az animét cenzúra nélkül fogják vetíteni egy késő esti műsorsávban Japánban.

2021

Az év első felében nem történt semmi említésre méltó, kivéve június utolsó napján. A Japán Marvel Studios ekkor tweetelt egy képet Aizenről és Lokiról (Tom Hiddleston). Az ok pedig a Loki sorozat promotálása volt. *Aizen* és *Loki* abban hasonlítanak, hogy gyakorlatilag mindenkit becsaptak, elárultak maguk körül. Az Aizen kép külön érdekessége, hogy Kubo rajzolta, még hozzá digitálisan.

A Bleach manga teljes egészében hagyományos (tinta, papír) technikával készült, ezért elég jó nézni, hogy Tite Kubo szélesíti a tudástárát, és valami újat is kipróbál.

Bleach könyvek angolul és egyéb nyelveken

Kis hazánkban elég gyér a Bleach felhozatal, ezért az egyéb nyelvtudás elkél. A következő kis összegzés azoknak jöhet jól, akik más nyelvet is jól tudnak, nemcsak a magyart beszélik. Van még több ismertető/könyv is, de azok csak japánul jelentek meg.

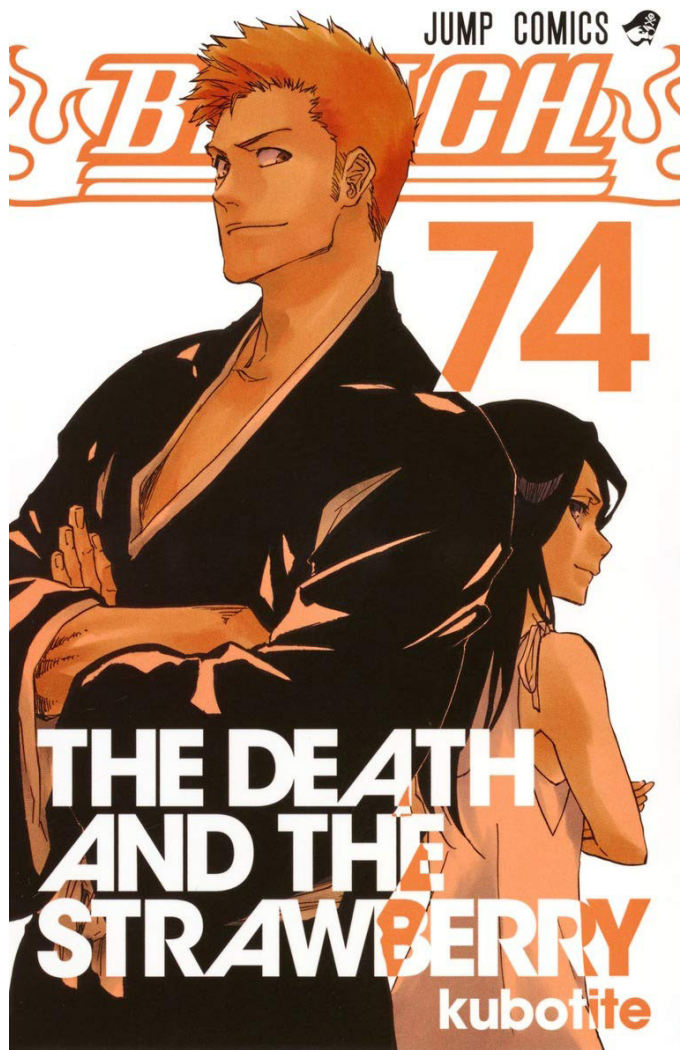
	angol	német	francia	spanyol	olasz
Bleach kötetek (1-74)	x	x	x	x	x
Bootleg	x				
Character Book SOULs	x	x	x		
Character Book 2 MASKED	x	x	x		
Character Book 3 UNMASKED			x		
13 BLADEs			x		
Can't Fear Your Own World (3 kötet)	x				





Az utolsó, 74. manga kötet

Aki egy kicsit is jobban elmerült a Bleach világában, az tudhatja, hogy a Bleach kötetek előlapján kizárólag csak egy karakter van, kivéve az utolsó köteten, amin Ichigo és Rukia szerepel, a sorozat két főszereplője. Velük indult a széria és velük is fejeződött be.



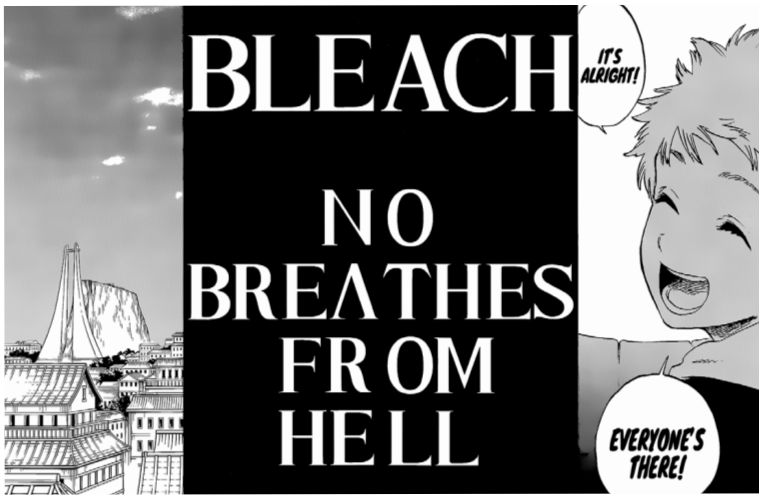
Egy hónapra rá újra felbolydult az egész Bleach közösség, ugyanis kiderült, hogy kapunk egy **új 73 oldalas Bleach one-shot**-ot. Mindez a manga megjelenésének a 20. évfordulójára lett időzítve, és így egy új Bleach történettel ünnepelhettünk. Már a megjelenés előtt kiderült, hogy a pokol jut nagyobb szerephez, ami a mangában nem igen volt említve.

Igaz, a 2010-ben megjelent negyedik Bleach anime film, a Bleach: Hell Verse a pokolban játszódik, de nem tekinthetjük teljesen hivatalosnak, mivel a mangaka elégedetlen volt a végeredménnyel és a film megjelenése után le is vetette a nevét a stáblistáról. Valószínűleg ezt a fiaskót próbálja kijavítani Kubo.

NO BREATHS FROM HELL

ford.: Nincs lélegzet a pokloból (nyugton van, csendes)

(Ha még nem olvastad az új fejezetet és nem szeretnéd idő előtt megtudni, mi történik benne, akkor ezt a részt hagyd ki.)



Az új fejezet 12 évvel játszódik a The Thousand Year Blood War történetív után. Már a történet elején megismerkedünk Ichigo és Orihime fiával, Kazuival, illetve Renji és Rukia lányával, **Ichikával**. A 13 védelmi osztagból sok régi ismerős feltűnik, és pár új taggal is megismerkedhetünk, mint például a 7. és 8. osztag hadnagyaival. Mint kiderült, Ichigo angolt tanult az egyetemen és fordító lett belőle. A Lelkek világában már van tv, meg egyéb, az Élők világából származó kütyü. Többek közt felbukkan pár szörny, Szayel Aporro és a fejezet végén egy ismerős kard.

A történet röviden: A tizenkét évvel ezelőtti háborúban meghalt kapitányoknak egy ceremóniát tartanak, amivel segítenek nekik visszatérni reishi formába. Ezt hívják **Konso Reisai**-nak. A lényege, hogy elkapnak egy hollow-t az Élők világában, és azt az elhunyt kapitány sírjánál megölik. Ez egy régi szokás a Lelkek világában és ritka, mert eddig nem sok kapitány halt meg csatában.



A Konso Reisai-t szeretnék elvégezni a 13. osztag volt kapitánya, Ukitake Jushiro sírjánál, viszont a hollow befogására küldött hadnagyok (Ichigóval kiegészülve) gondba ütköznek az Élők világában.

NEW BREATHS FROM HELL

ford.: Új lélegzetek a pokloból (feléled)

Ez olvasható a manga fejezet végén. Emiatt sokan valószínűsítik, hogy lesz folytatása a one-shot mangának. Ami könnyen meglehet, hisz cliffhangerrel ér véget. Mindenesetre nem élem bele magam, megvárom a hivatalos bejelentést, hogy mi is várható.

Szerintem ez az új fejezet elég nagy dolog, tekintve, hogy a befejeződött mangák ritkán kapnak új fejezetet, és inkább a következő generáció viszi tovább a történetet (Naruto -> Boruto) vagy még ennyi sem történik. Idővel akár egy új történet is kezdődhet Ichika és Kazui főszereplésével.



A JÖVŐ

A Bleach manga 20. születésnapját ünnepeelve nemcsak az új fejezetet kapjuk, hanem egy kiállítást is, **Bleach Exhibition** néven. Az Expót **2021.12.18.** és **2022.01.16.** között rendezik meg Tokió Shibuya körzetében, eddig csak ennyit tudni erről, részleteket majd később közölnek. További info a Bleach mangáról és az animéről az ideai **Jump Festa**-n várható, amit decemberben rendeznek (a koronavírus miatt) online. Most találgatásokba merülhetnék, hogy vajon még mi várható, mit szeretnék, de jelenleg annak örülök, hogy



a Bleachnek igenis van jövője, azok után, hogy anynyian már eltemették, akkor is, amikor még futott a széria. Arra nem vágyom, hogy ténylegesen az utolsó lélegzetet is kiszorítsák a mangából, és addig tejljen, amíg lehet. Hanem kapja vissza régi megbecsülését, és legyen még egy pár történetív, mert ebben a világban több van, mint amennyit eddig megmutattak.

Ez a cikk kicsit személyesebb lett, mint amit eddig megszokhattatok tőlem, de légy szíves nézzétek el. Már lassan tíz éve, hogy felfedeztem magamnak ezt a világot, és azt hiszem, hogy végleg be is szippantott. Bleach forever!

Burn The Witch

Direkt nem írtam a Burn The Witch-ről a cikkben, ugyanis majd egy hosszabb cikkben szeretném kifejteni, hogy mégis milyen **Kubo** új mangája és hogyan kapcsolódik a Bleach világához. Röviden annyi, hogy a Burn The Witch manga végén a cím logójában kiolvasható a Bleach szöveg, illetve kapunk utalást is Soul Society-re.



Videó ajánló

Most pár angol nyelvű videót fogok ajánlani, amik jól összefoglalják, hogy mi is az a Bleach, miért lehet szeretni vagy épp kevésbé szeretni. Külön leírást nem írok egyikhez sem, de az első két videót nagyon ajánlom, sok mindent elmagyaráz ezzel a világgal kapcsolatban.

- [The Rise of BLEACH: 4 Years Later](#) (DBZimran)
- [BLEACH: Ruined Reputation | Documentary \(2020\)](#) (DBZimran)
- [Why I'm Still BLEACH - A Response to 'The Fall of Bleach' and the Bleach Community | Discussion](#) (MrTommo2304)
- [Bleach Success History](#) (Simo Urahara)
- [I'll NEVER Stop Loving BLEACH](#) (WatTheWut)
- [My Honest Thoughts On Bleach...](#) (The Masked Man)

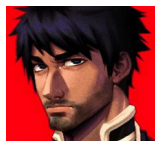
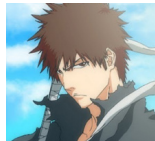
Ismert Bleach youtuberek

Jaymes Hanson: ő kizárólag csak Bleachről posztol, elég ritka, ha más animéről csinál videót. Aktívan foglalkozott a szériával annak befejezése után is. A videóiból amúgy is kitűnik, hogy elég nagy fan(atikus). Egyszer-kétszer elgondolkoztam azon, hogy vajon más jár-e az agyában a Bleach-en kívül. :)

MrTommo2304: ő is csak Bleach-csel foglalkozik. A manga befejeztével abbahagyta a tartalomgyártást, ami leginkább az aktuális fejezet ismertetése volt. Az új anime arc bejelentése után visszatért, és ma már leginkább karakter, csata elemzésekkel és egyéb ínycségekkel foglalkozik.

Simo Urahara: hasonlóan az előzőekhez, ő is szinte csak Bleach-csel foglalkozik. Hol rangsorolja a karaktereket erő szempontjából, máskor pedig arról elmélkedik, hogy melyik hadnagynak milyen bankaija lehetne.

DBZimran: ahogy a neve is sejteti, szereti a Dragon Ballt és ezzel kapcsolatos videókat is gyárt. Mióta bejelentették a Bleach anime folytatását, leginkább ezzel foglalkozik. Néha azért befigyel egy-egy Attack On Titan videó is. Leginkább karakter analízis videói vannak, de azok elég mélyre ásnak. Ők mind angol nyelven készítenek videókat.



manga

VAGABOND

vérrel írt legenda

Írta: A. Kristóf





Bevezető

A történet a samurájok aranykorában játszódik, azaz az 1600-as években. Egész pontosan 1600-ban kezdődik, amikor egy átlagos ember kellő elszántsággal, kitartással és egy karddal a kezében hírnevet - vagy ebben az esetben egy legendát - szerzett magának a történelem megszakítás nélküli folyójából. Ez a személy nem más, mint Miyamoto Musashi, a japán kultúrában ma is ismert és kedvelt történelmi személy. Így tehát a sztori egy jól ismert, és az animékben és mangákban gyakran visszatérő alak életét követi nyomon. Ahogy az várható, a történetben számos véröntás, harc és a samuráj kódex (bushidó) is fontos szerepet kap, ezeken túl azonban megismerkedhetünk a Tokugawa sógunátus által vezetett Japán társadalmával, átlagos napjaival, kultúrájával, hagyományaival és természetesen politikai rendszerével is. Ezek miatt a manga nemcsak látványos, hanem lexikális tudás szintjén is gazdag, az olvasó számos érdekességet tud meg az Edó-korról.

A történet világa

Mint ahogy már írtam, a történet 1600-ban kezdődik a Sekigaharai csatával, melyet főhősünk épphogy túlél. A háborúban alig 17 évesen résztvevő fiatal a csata után úgy dönt, visszatér falujába, hogy hírt vigyen az eseményről és megnyugtassa a lakókat, hogy ő és a barátja egyaránt túléltek a háborút. Azonban mivel egymagában



tér vissza, megvádolják, hogy megölte a barátját és halálra ítélik. Rosszból rosszabb. Valahogy így alakult Musashi élete. Így a háború sokkhatásával a fejében és a saját otthonából elzavarva Musashi elindul a világba, hogy elnyerje a „legyőzhetetlen az ég alatt” címet, azaz a legjobb kardforgatóvá váljon Japánban.

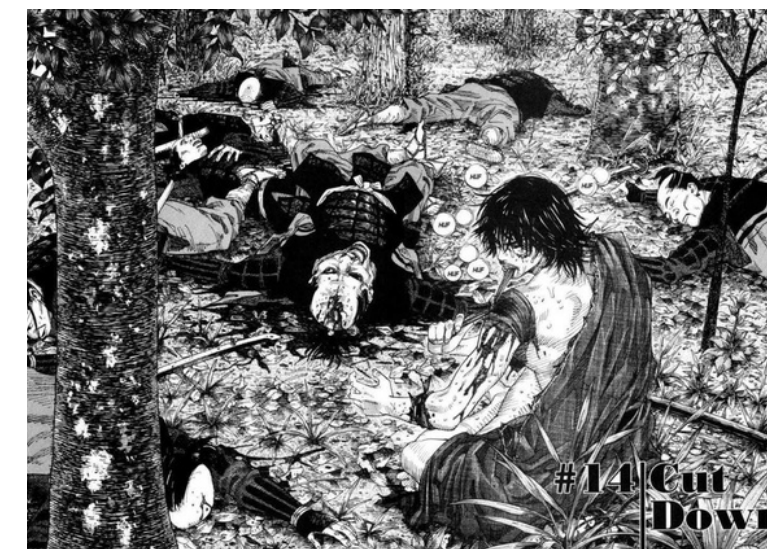
Még mielőtt a szereplőkről beszélnék, röviden a mangakáról is ejtek pár szót, ugyanis legalább annyira ismert, mint a történetünk központi karakterei, mivel nem másról van szó, mint Inoue Takehikóról. Nem ismerős a név? Nos, ez nem meglepő, a mangakák nevei nem annyira ismertek, mint a mangák amiket írtak, szóval lássuk, milyen munkákat alkotott a mester: Chameleon Jail, Buzzer Beater, Real, valamint a méltán híres, elismert és kedvelt Slam Dunk a Vagabondon kívül. Nos lehet, hogy a listából csak a Slam Dunkot ismeri az olvasó, de aki ismeri azt vagy hallott róla,



már tudja, hogy egy minőségi munkáról van szó. Így tehát a manga már első ránézésre is ígéretesnek látszik, pusztán azt figyelembe véve, hogy milyen korszakban játszódik a történet, valamint a mangaka eddigi munkái alapján.

Fontosabb szereplők

Miyamoto Musashi: akinek az életét szándékozik bemutatni a manga. A történet elején egy keményfejű, magába zárkózó, másokban nem bízó vándor. Olyasvalaki, akit csak sodor az élet, mindössze egy cél lebeg a szemei előtt: új ellenfeleket találni. Az útja során megtapasztaltak alapján később 180 fokos változáson megy keresztül. Mindez egy szép sikertörténet is lehetne, ha nem hagyna maga után lépten-nyomon vértócsákat. Így tehát Musashi története nem épp a legszebb vagy legrózsásabb, viszont annál inkább élethűbb.



Takaun Soho: egy zen buddhista szerzetes, aki messze földön híres a brutális őszinteségéről és éles szeméről. Ő az, aki útjára engedi - szó szerint - Musashit, amikor a falujában jogtalanul elítélik. Mindezek mellett igencsak fura humorérzéke is van, valamint egy állandó mindent tudó, előre látó érzést áraszt maga körül. Mint híres buddhista szerzetest, szerzetesektől politikusokon át samurájokig mindenki felkeresi és a tanácsát kéri, így elkerülhetetlen, hogy Musashi későbbi életében is fontos szerepet játsszon.

Itt meg is szeretnék állni, mivel ahhoz, hogy további szereplőket mutathassak be, a történetből is mesélnem kellene. A manga során sok harcművész jelenik meg, akiknek a szerepük relatíve kevés, így összességében a rengeteg karakter közül mindössze még 2-3 fontosabbat tudnék megemlíteni az előző kettő mellett. Éppen ezért inkább itt megállok, jobb lesz, ha az olvasó maga ismerkedik meg a többi szereplővel.



A manga rajzstílusa

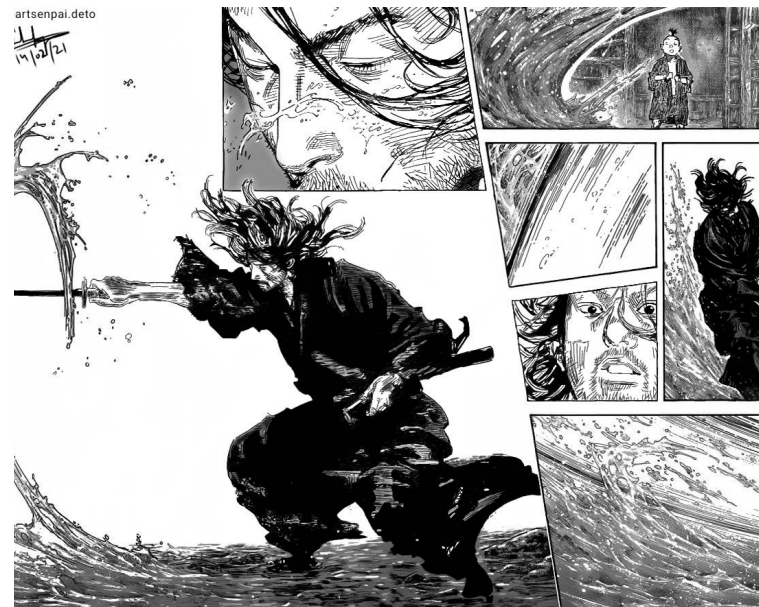
Itt egy kicsit bajban vagyok, nem azért, mert annyira siralmas a manga rajzstílusa, hanem mert annyira szépen kidolgozott és egyedi, hogy nehéz pontosan szavakba önteni. Az egész manga olyan, mintha egymást követő festményeket olvasna az ember. Mármint minden egyes oldal annyira részletes és jól kidolgozott, mintha nem is egy oldalt látna az olvasó a több százból, hanem egy teljes történetet.

Úgy gondolom, hogy a manga rajzstílus teljes mértékben visszaadja/megtestesíti azt, amiért a mangák annyira népszerűek, szépen kidolgozott rajzolás, pontosság, aprólékosság és természetesen az elképesztő mennyiségű információ besűrítése egyetlen oldalba.

Saját vélemény és ajánlás

Őszintén sokat gondolkodtam, hogy megírom-e ezt a cikket. Úgy gondoltam, hogy a Vagabond egy annyira ismert és kedvelt manga, hogy gyakorlatilag mindenki ismerni fogja már, éppen ezért talán nincs is értelme, hogy egy ajánlót írjak róla. Végül azonban mégis megírtam a cikket, mivel egy annyira jól sikerült műről van szó, hogy úgy érzem. mindenképp helyet érdemel a magazinban.

Mi ragadott meg ennyire a mangában? Előszörban a „vastagsága”, itt gondolok arra, hogy mennyire sok mindent kínál. A cselekmény során rengeteg történelmi információt tudunk meg, belevetünk az egykori japán társadalomba, a samurájok mindennapi életébe, egy ember felnövését és legendává válását nézhetjük végig, és sok egyéb érdekes dolgot is tartalmaz ez a mű. Éppen emiatt a manga nem egy könnyű olvasmány. Ezt tudnia kell mindenkinek, aki úgy dönt, hogy belekezd. Egyrészt sok figyelmet kíván, mivel magas az információtartalma, másrészt pedig, mivel lépésről lépésre követi Musashi életét, türelemre is szükség van hozzá.



Akkor kinek ajánlom? Első sorban azoknak, akik szeretik a mély és komplex mangákat, amelyeket nem lehet csak úgy „ni” átlapozni, de a belefektetett időt és energiát meghálálja. A mangában mellesleg rengeteg a harc és a vérontás is, szóval azok sem fognak unatkozni, akik szeretik a gore-t és az akciót.

A történet utóélete

A manga jelenleg fel van függesztve, ami egyrészt szomorú hír, mivel évek óta nincs új fejezet, másrészt azonban él a remény, hogy nonsokára újult erővel és ötletekkel ismét publikálni fogják az új köteteket. Tudtommal más feldolgozást vagy spin-offot nem kapott a manga. Így tehát mindenkinek van ideje bepótolni vagy elkezdeni, ha kedve támadt hozzá.



Író: Takehiko Inoue

Műfaj: akció, dráma, kaland, történelmi, samuráj, seinen stb.

Publikálás éve:

1998. szeptember 3. – 2015. május 21.

Hossz:

37 kötet, 327 fejezettel (jelenleg szünetel)



Források:

[Vagabond manga wikipedia](#)
[Takehiko Inoue wikipedia](#)



figuravilág

MAKETTFIGURÁK TÖRTÉNETE

Írta: Iskariotes



Aki animézik, az előbb meglátja a makettfigurákat, majd vesz egyet és még egyet, hogy legyen a kedvenc karakteréből egy élethű kicsinyített mása. De mikor és hol kezdődött ezeknek a figurának a meséje?

Első műanyag makett bumm 1959-1973

A mai anime karakterfigurák őiséig egészen 1958-ig kell visszamenni. Ekkor adták ki ugyanis az **Akado Suzunosuke** mangán alapuló játékot. Mangakái Takeuchi Tsunayoshi (1928-1987) és a tragikusan fiatalon elhunyt Fukui Eiichi (1921-1954) voltak. A történet egy Edo-korabeli fiatal fiúról szól, aki Japán legjobb kardforgató mestere akar lenni. A figurája, egy dühös arcú fiú nem sokat tudott azonkívül, hogy a karjait le-föl tudta mozgatni. A figurát a mai Takatoku cég jogelődje adta ki. Az Akadóból a hetvenes évek elején készítették végül animét.

A Takatoku a 60-as évek elején továbbra is jó érzékel kezdett bele most már ténylegesen is animefigurák gyártásába, így kiadták az „**Astro Boy**”, valamint a „**Tetsujin 28-go**” sorozatokon alapuló játékokat. A Bandai legendás igazgatója, Yamashina Makoto is úgy ítélte meg, hogy a figura-gyártás más utat járt volna be, ha a Takatoku nem lett volna olyan jó úttörő.

A Takatoku 1971-ben lecsúszott a Kamen Rider jogairól, amit a Bandai szerzett meg. Innentől kezdve folyamatosan hátrányba került, míg



végül a '80-as évek öldöklő versenyét nem bírva, 1984-ben csődöt jelentett.

Akado elsőségét elhomályosítja az 1960-ban kiadott „Tetsujin 28-go” című sorozathoz kiadott fémgigura, amit az Imai Kaguka cég gyártott. Ez azért lehetséges, mert a Tetsujin később jóval nagyobb karriert futott be, mint a kis szamurájnovendék kalandjai. A Tetsujin sikerén felbuzdulva több más animéhez is készített figurákat az Imai. Így érkezett Astro Boy-hoz, **Big X**-hez vagy épp **Submarine 707R**-hez.

Az Imai a **G.I.Joe**-ért folytatott versenyfutásban alulmaradt, és onnantól elveszítette a tempót. A hatvanas évek második felében egyre kétségbeesettebben próbálták visszanyerni korábbi piaci első helyüket. Több szerencsétlen jogvásárlás után gyakorlatilag csődbe mentek, végül a Bandai vásárolta meg őket, és keresztelte át Bandai Modellé a céget, amit később már Gunpla néven vittek tovább.

A Tsukuda japán riválisa, a Takara hamarosan jelentkezett saját termékével, a Henshin Cyborg-1-nal, ami gyakorlatilag egy G.I.Joe vázra felépített kiborg figura volt.

Az egyre jobban növekvő piacra egyre-másra léptek be a különböző cégek. Így tett a Marusan Shoten is, amely egy megbízható modellkészítő cég volt, az általa szponzorált tévéműsor 20%-os nézettséget is elért. Mivel több kaiju figurát is ők készítettek, ezért 1966-ban elkezdtek az Ultraman sorozat figuráit gyártani: a termékek 50-100 jenbe kerültek. Majd két évvel később – 1968-ban – kipukkadt a kaiju lufi, és az egyre nagyobb álmodkat kergető Marusan csődbe ment.

Hogy vannak, akik semmiből sem tanulnak, azt jól példázza a Marusan hamvaiból újjászerveződött cég, a Bullmark esete, akik az 1971-1974 közé eső második kaiju fellendülés idején szintén nagyon sokat áldoztak a játékszörnyek gyártására, ám a badabum végén ők is csődbe mentek. Igaz, a helyzetüket az sem javította, hogy már az USA-ban is készültek kaiju figurák, mint amilyen az



Aurora cég **Godzilla** szörnye (ami egy gokartozó szörny volt).

A sztorinak mégsem volt vége, mert ebből a cégből nőtt ki az Ark játékgyártó, akik – mily meglepő – a kaiju vonalon dolgoztak. A játékaik pedig olyanok voltak, mintha „svájci órásmesterek készítettek volna egy játékot belga nyugdíjas gépészmérnököknek”. Túl bonyolultak és túl törékenyek voltak. Végül ők sem bírták a piaci versenyt, és immár végleg befuccsoltak.



De ez nem lett volna elég, ha 1959-ben a Mattel cég nem dobta volna piacra a Barbie baba játékát, ami a mai napig rendületlenül jelen van. A babák azonnal nagy népszerűsége tettek szert, és hamar el is kezdték őket gyűjteni. Globálisan nagy hatást gyakorolt a játékgyártókra, sokan rádöbbentek, hogy egy játék akár készülhet fröccsöntött műanyagból is, akkor is meg fogják venni. A *Barbie*-nak szerencséje volt, hogy nem Japánban dobták piacra, ugyanis a Marusan cég által gyártott vinyl Godzillát a forgalmazók visszadobták, mondván: „műanyag szemetet nem árulnak.”

A fiúknak a Hasbro 1964-es játékáig, a G.I. Joe piacra dobásáig kellett várniuk egy Barbie-hoz méltó játékra. Ez az új 30 cm-es játék új fogalmat honosított meg: az akciófiguráét. Az amerikai játékok a japán piacokra is hatással voltak. A brand licenct, a puha vinylből készült játékok jogait a Tsukuda cég szerezte meg. A Bandai az 1960-as éveket felemásan zárta. Volt olyan alkalom, amikor a csőd



szele is megcsapta, köszönhetően annak, hogy a Toei megvádolta őket: jogtalanul használták fel karaktereit. Ezért a cég hátat fordított a japán műsoroknak, és zömmel amerikai sorozatokhoz készített figurákat, maketteket. Végül 1968-ban felvásárolták az Imai céget, és 1971-re késznek mutatkoztak, hogy visszatérjenek a japán figura-gyártás világába.

Zsugorítás 1973-1977

1973-ban kirobbant az első nagy olajválság, így minden olyan termék ára, amelynek előállításához petrokémiai anyag kellett, megemelkedett. A Takara nem sokat váratott magára, és költségcsökkentés révén figurái méreteiből kb. 20 cm-t vágott le. De amíg a G.I. Joe-t gyártó Hasbro megőrizte játékvonalát, ők más utat választottak, és egy új termékkel álltak elő. Az 1974-ben kihozott Microman sorozat nagy népszerűsége tette szert. Sikere leginkább abból eredt, hogy készítettek hozzá cserélhető végtagokat és kiegészítőket.

A Bandai 1975-ben felkérte Ozawa Satorut (aki mangakája volt a Submarine 707R-nek) egy új játékvonal megtervezéséhez. Ez lett végül a Robodacchi. Ami a Micromanhoz hasonlóan cserélhető volt, és relatíve olcsón (300 jenért) lehetett egy-egy részt megvenni hozzá. Manapság Japánban egyfajta kultusza van, és sokan úgy tekintenek rá, mint a *Gundam* és a *Macross* szégyentelenül elfelejtett apjára. A *Robodacchi* sikere rá is fért a cégre, mert az előtte kiadott *Ultraman Taro*,



Ultraman Leo és *Super Robot Mach Baron* szériák nem futottak túl jól.

A korszak nagy játéka: az 1975-ös, Popy nevű cég által piacra dobott Mazinger Z-hez kapcsolódó fémöv – a chogokin – annyi pénzt termelt a bankszámlájukra, hogy ők lettek a legnagyobb játékgyártók Japánban.

A korszak egyik utolsó nagy sorozata a „Gowappa 5 Gōdam” volt, ahol a Takara mágneses rögzítést használt, pár év alatt azonban ez a játék

már kínosan elavulttá vált. A Bandai ez idő alatt az animemakett-készítés területén nagyon sokat tanult. Legfőképpen azt, hogy a tervezett bemutató előtt már egy évvel el kell kezdeni a tervezést az új animéhez.

I. Mecha Világháború 1977-1987

1977-ben megjelent a *Star Wars* című űropera, az amerikai Kenner játékgyártó pedig egy ikonikus készletet adott ki belőle. Vették a gyerekek, vették a tinik és vették a felnőttek is. A „háború” szaga elérte a Japán-szigeteket is. A karaktermakettek ma ismert világa vélhetően teljesen másképpen alakult volna, ha ez a „háború” nem robbant volna ki, és nem hozta volna el a Bandai uralmát.

Mint megannyi háború, ez is kapzsiságon, valamint áruláson és hiúságon alapult. A Takara játékkészítő szeretett volna egy újabb robotos animét, a kinézett stúdió pedig a Sunrise volt. Igen ám, csakhogy a Sunrise nagy befektetője, a Tohokushinsha nem akarta ezt szponzorálni. A Takara vezetői addig-addig sürgölődtek az amúgy is elégedetlenkedő Sunrise-nál – akik egyre inkább tehernek érezték a Tohokushinshával kötött egyezségüket –, hogy otthagyták őket. Innen már sínre is került az „*Invincible Super Man Zambot 3*” forgatása. A Takara pedig végre piacra dobhatta figuráit, de itt is felrúgták a konvenciókat: addig mindenki a főleg 6-11 éves fiúkat célozta be, ők viszont röhögve fordultak a 3-6 éves gyerekek felé.



A figuraeladások pedig szárnyaltak: elérték az autók és más modellek értékesítését.

A Popy is megérezte a korszellemet: ők a „Chōdenji Machine Voltes V”-vel ([18. oldal](#)) akarták azt elérni, amit a Takarának sikerült. A sorozat nem volt népszerű – a Popy vezetői lekicsinylően jelentették be, hogy a figuragyártás nem annyira jövedelmező, mint a kisautógyártás.

A Sunrise-nál azonban komoly gondok voltak. Ezért előálltak egy animeötlettel, amit középiskolásoknak és az afeletti korosztálynak szántak. A probléma az volt, hogy nem találtak befektetőt. Végül megkeresték a Clover céget, hogy ők adjanak bele pénzt. Hogy meggyőzzék őket, szemrebbenés nélkül azt hazudták, hogy a korosztály általános iskolás gyerekek lesznek, és csak azért mások a robotok, mint a korábbi munkájuknál, mert most fiatalabbakat is megcélznak. A Clover megbeszélte. A probléma ott kezdődött, hogy a sorozatot valóban tiniknek készítették, a játékokat viszont áltisis gyerekeknek. A cég annyira bízott a sikerben, hogy túlköltekezett, a figurákkal túl hamar jöttek ki, így azok néha másképpen néztek ki, mint ahogyan azt végül a tévében láthatták a nézők. Ehhez csak jöttek az olyan váratlan események, hogy egyes régiókban variáltak a kezdés időpontjával, vagy hogy a tervezettnél hamarabb ért véget a széria. Ergo az eladások befuccsoltak, a Clover otthagya az egész Gundam projectet, és kínjában eladta azokat a Bandainak.

Ezzel szemben a Takatoku gondolt egy merészet, és elkészítette a „*Ryūko Kyojin gōkaizā*”

mangát. Nagy ügy, és akkor mi van? – lehetne kérdezni. Nem is a képregény volt itt a lényeg, hanem a hozzá kiadott figurák, amiket úgy terveztek meg, hogy át lehetett őket alakítani, s ezzel ők lettek az elsők, akik ilyen játékokat piacra dobtak.

A Takara pedig lelki-furdalás nélkül ellopta a Takatoku ötletét, és 1980-ban a boltok polcaira katapultáltatta a Diaclone nevű játékvonalát. A robotokat Kawamori Shoji és Miyatake Kazutaka tervezték meg, őket pont a Studio Nuétől csábították el, ahol a Macross alapjait fektették le. A 10cm-es mecha-robot vonal nagyon bejött a vásárlóknak. 1982-ben pedig még ezt is meg tudták fejteni, amikor piacra dobták a *Car-Robots* fantázianevű családot a *Diaclone*-on belül. Ezeket az autóból robotokká átalakuló játékokat Ono Kojin tervezte meg. 1984-ben pedig a Hasbro szerezte meg a jogokat, és átnevezte őket Transformersnek – a többi, ahogy mondani szokás, már történelem.

A Tommy nevű játékgár is próbált beszállni, ezért elkezdtek támogatni a „*Space Runaway Ideon*” sorozatot, de a Toei-jel nem találták meg a



közös hangot. Csizmás Kandúrék egy komolyabb szériában gondolkoztak, a Tommy pedig az orrvérzéses szintig vitt mechamutogatást akart. Végül a sorozat a tervezett 42 rész helyett csak 39-et élt meg.

Azonban a Takara sem volt csalahatatlan: előbb a „*Fang of the Sun Dougram*” munkálataiba kapcsolódott be. A céljuk az lett volna, hogy egy olyan műsort készítsenek, amelyen mind az apukák, mind a fiaik tudnak mit élvezni, de a sorozatot inkább az apukák kedvelték. A maketteladásokat az sem segítette, hogy az Animage magazinnal összevesztek, így az folyamatosan rossz fényben tűntette fel a sorozatot.

Talán a legnyíltabb harcot a „*Combat Mecha Xabungle*” hozta el. A főszponzor a Clover volt, ő értelemszerűen egy olyan befejezést akart, ahol a két nagy mechaegység a sorozat végére egy nagy robottá álljon össze, mert ők így akarták azt eladni. Pechjükre Tomino Yoshiyuki volt a rendező és a vezető író, ő pedig a Gallia robotot akarta minden-



áron előretolni, így annak akart kedvezni, az ő pechje viszont az volt, hogy a kutya se vette a Galliás termékeket. Végül a Bandai (aki szintén szponzor volt) annyi panaszlevelet kapott, hogy kénytelen volt erre is jobban odafigyelni. A történet vége az lett, hogy a Gallia mecha alakult át, és azt lehetett kombinálni a Clover játékaival. Mindenesetre a Gundam fiaskója és az itt elért sikertelenség csődbe vitte a céget.

Az egyik legegységesebb eset a „*Super Dimension Fortress Macross*” volt. Első körben a Takatoku szerezte meg a jogait, de a cég vezetése és a fejlesztési osztály összekülönbözött azon, hogy milyen irányban is történjen a fejlesztés. A jogokat továbbadták a Matsushirónak, ám mire ők végeztek a játék tervrajzaival, csődbe mentek. A jogot végül a Bandai vette meg, de egy ideig nem tudott vele mit kezdeni, mert a piacot elárasztotta a rengeteg kínai és koreai kalózmásolat.



Ez annak volt köszönhető, hogy a tönkrement cég különböző terveit és jogait fűnek-fának eladta, így nagyon sok nagyon hasonló játék árasztotta el a kereskedőket. Egyedül az Imai volt, amelyik ténylegesen pénzt tudott kreálni a sorozatból.

A „*Magical Princess Minky Momo*” sorozatot a Popy szponzorálta, és eleinte 42 részt álmodtak belőle, de végül 63 epizódot élt meg a sorozat. Lehetne gondolni, hogy nagyon eltalálta a női közönség ízlését. De nem. Ez volt az első olyan sorozat, ahol láthatóan megjelent a ma már csak lolicon fannak hívott rajongói tábor, és ők érték el a további közel 20 rész elkészítését. Szintén érdekes volt a „*Six God Combination Godmars*” sorozat, ami mögé nem terveztek hatalmas PR makett kampányt, de annyira népszerű lett, hogy több részt rendeltek belőle. Ami teljesen meglepő volt, hogy a nézők körében sok volt a lány.

A hatvanas évek szupersztárja, az Imai is csődbe jutott. Elsőre ugye beszálltak a „The Super Dimension Fortress Macross”-ba, ami jól is fogyott. Ezután az Imai rögtön betársult a „*Super Dimension Century Orguss*”, valamint a „*Genesis Climber MOSPEADA*” és a „*Chō Kōsoku Galvion*” animékbe is. E mesterhármassorozat gyakorlatilag se perc alatt földhöz vágta a céget. Bár az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a Galvion főszponzora a Takatoku lett volna, ami csődbe ment, így a sorozat 22 rész után véget ért. Az Imai-nak annyira rosszul mentek a dolgok, hogy végül 1985-ben a Macross jogait is eladták a Bandainak,

hogy életben maradjanak, de már ez sem segített. A Takara az „*Armored Trooper Votoms*” sorozattal akart újra jó pozíciót fogni magának, a kritikusok jól is fogadták. Ám a shounen korosztály nem – köszönhetően a felnőtt szereplőknek és a naturalista harcoknak.

A Macross fiasco után csőd szélén táncoló Takatoku beszállt a „*Super Dimension Century Orguss*” sorozat szponzorálásába. Miyatake egyszer azt nyilatkozta, hogy látta, ahogyan egy gyerek sírni kezdett egy áruházban amikor meglátta azokat a robotokat, amiket a Takatoku tervezett ehhez a sorozathoz.

A Tommy megpróbálkozott az „*Aura Battler Dunbine*” sorozattal, amiről mindenki tudta, hogy Miyazaki készülő Nausicaä filmjének a hangulatát és gondolatát akarta megeleveníteni a tévében. De egyrészt a fantasy műfaj akkor még senkit nem érdekelt, másrészt a Tommy a Bandait



akarta beszervezni partnernek, akik nemes egyszerűséggel hagyták bedőlni kereskedelmileg a sorozatot.

A Bandai ugyanis másban is érdekelt volt, bár igaz, a karma rögtön visszaadta nekik, amit kellett. A „*Ginga Hyōryū Vifam*” ([AniMagazin 61.](#)) sorozatot akarta felfuttatni, aminek már az alapkonceptiója is „sikerre” volt ítélve: készítsük el a Szarvasvadász című háborús dráma animeváltozatát, ami az űrben játszódik gyerekekkel. És ezt küldték csatába a népszerűsége csúcsán álló Do-raemonnal szemben. A bukás olyan mértékű volt, hogy még a sorozat közben újraírták a történetet és a sorozatszámot. Pedig a Bandai ezt szánta a következő Gundamnak.

A „*Super Dimension Cavalry Southern Cross*” sorozat esetében a Bandai csak az ellenség gépeit adta ki játékként. A főszereplő, Jeanne Françaix figurája esetén pedig első ízben alkalmaztak „cast off” technológiát, tehát a karaktermodellt külön-



álló részekből kellett felöltöztetni, így meztelenül is látni lehetett a figurát. A Bandait pedig rögtön megtalálták, hogy minimum szexista, és persze mi lesz a gyerekekkel?

A Takara utolsó nagy kísérlete a „*Panzer World Galient*” sorozat volt, de mivel a figura eladásai nagyon nehezen mentek, így csak 25 részt élt meg. Az annak idején még a Clover által kezdet project: a „*Heavy Metal L-Gaim*” jogait is a Bandai szerezte meg, gyártotta le, és készített hozzájuk figukat.

A Bandai a nyolcvanas évek első felében pedig mindent megtett annak érdekében, hogy piaci helyzetét tovább erősítse a karaktermodellek világában, aminek egyik alappillérei a Gundam világn alapuló figurák voltak.

Az animegyártók közül a Sunrise-zal lépett kapcsolatra, míg a mangakiadóknál a Kodanshával fogott össze.





Így jött létre Takaya Kenji (1955-2016) mangája, a „3D Koshien Placon Masterpiece” (1983-85), ami egy figurakészítő megpróbáltatásairól szólt. A jog fintora miatt azonban Gundam makettek nem szerepelhettek benne, csak Macross, illetve egyéb alkotások, holott Takaya is jobban kedvelte a Gundam világát. Hasonló témában jelent meg a „Plamo Genius Esper Taro” (1983/84) némi mágiával megfűszerezve, Saito Eiichi (1957-) jóvoltából. Hasonlóak voltak a makett-háborús mangák. Ilyen volt a „Plamo-Kyoshiro” (1982-86), amelyben a főszereplők saját (zömmel Gundam) makettjeikkel harcoltak egy virtuális térben, és ha a makett játék közben megsérült, akkor a való életben is. Természetesen egy ilyen manga jó felületként szolgált, hogy bemutassa a legújabb készleteket. Majd ezt követte a „New Plastic Model Kyoshiro”, ezek után a Bandai pedig már nem lacafacázott, hanem nyíltan vállalta a szponzorációt már a címben is, a „Super Warrior Gundam Bastard” mangával.

A nyolcvanas évek kettős hatással volt a figuramakett-piacra. Egyrészt rengeteg sok termék jelent meg a boltok polcain, másrészt kíméletlen harc folyt minden egyes bevételért, ezért a készítők egyre óvatosabbak lettek. Így több rajongóban felmerült: mi lenne, ha nem várnának a nagy cégekre, hogy hátha legyártja kedvencüket, hanem ők maguk fognának hozzá? Érdeemes megjegyezni, hogy ez a folyamat nem egyenlő a „scratch building” folyamattal, amikor a „semmiből”



építünk fel valamit különböző anyagok felhasználásával.

Az első „garázkészletek” (garage kit) az 50-60-as évek fordulóján jelentek meg az amerikai piacokon, amikor a fröccsöntött műanyag gyártását már egy nagyobb garázsban is el lehetett végezni. Sok fan kedvenc szörnyét vagy más karakterét készítette el ilyen eljárással. Mivel nem professzionális eljárásról van szó, így általában pár tucat, jó esetben is csak 100 körüli példány tud készülni egy-egy makettből. Az így előállított kis figurákat aztán különböző rendezvényeken árulják. A nagy japán forgalmazók általában nem foglalkoznak velük, ugyanabba a kategóriába sorolják őket, mint a doujinshit. A legnagyobb különbség a képregényekkel ellentétben, hogy itt kötnek egy egynapos licence engedélyt a hobbi gyártók (Tojitsu Hanken System): ennek értelmében egy-egy nagy rendezvényen árulhatnak ilyen figurákat, ami után kemény adókat is kell fizetni. Másrészt



a hobbi gyártókat elkülönítik, így senki nem keverheti őket össze a hivatalos forgalmazókkal.

Persze olyan gyártók is vannak, akik arra szakosodtak, hogy a „garázs” készítőket kiszolgálják, mint amilyen a Wave cég is; ők leginkább a Tfc Beach Queens nevű figurasorozatukról lehetnek ismertek.

Sokak számára példaképnek is tűnhetnek az olyan csoportok, mint amilyen a Streambase is volt, akik amatőr szintről váltak a Gunpla professzionális makettezőivé. A 80-as évek hype-ját az is növelte, hogy megrendezésre került 1984 telén az első Wonder Festival, ami kimondottan a rajongóktól a rajongóknak szóló rendezvény (doujinshi, cosplaysesek vagy garázsgyártók).

Az olyan cégek, mint a Max Factory, pont ezt a garázsgyártás lázat lovagolták meg. A céget



Max Watanabe (1962-) alapította, aki az első Gunpla-építő könyvön is dolgozott. A neve onnan is ismerős lehet, hogy később ő alapozta meg a Figma sorozatot.

Egyedi utat járt be a „General Products” cég. 1982-ben eleinte garázscégnek indult, akik a DaiCon filmecskékhez gyártottak mindenféle garázscuccot.



Majd szorosan együttműködve a Gainexszel, ők is fejlődtek: előbb megnyitották Japán első sci-fi szakboltját, majd a Gainex egyfajta házi gyártói lettek, de közben segítették pl. a különböző fanzinok kiadását is. Boltjuk végül 2015-ben zárt be.

Átformálás 1987-1996

Az 1980-as évekre vált egyre nyilvánvalóbbá az a trend, ami még a hetvenes években kezdődött el, miszerint a tinédzser korú fiúk elfordultak a modellezéstől és a makettezés világától. Valamint ezzel párhuzamosan megjelent egy olyan új felnőtt generáció, aki gyűjtötte a különböző képregények/filmek/rajzfilmek világához kapcsolható tárgyakat, játékokat.

Ez az új vásárlói csoport a játékokkal nem játszani akart, hanem a saját kollekcióját akarta gyarapítani. Eredeti, bontatlan csomagolásban, minél régebbi és minél egyedibb kivitelű tárgyakat kerestek. A gyártók rá is erősítettek ezekre az igényekre. A '80-as évek végét uraló Tini Nin-dzsa Harci Teknős örület idején olyan sok figurát gyártottak, kimondottan a gyűjtőket megcélozva, hogy értékük a mai napig nem mozdult el a pár dolláros értékhatártól. Hasonló játszódott le az amerikai képregénypiacon is, aminek a csúcspontja Superman megölése volt.

Ezek a folyamatok ösztönöztek arra több modell- és makettgyártót, hogy belépjenek a karaktermodellek piacára, ahogyan tette ezt a Hasegawa cég is. Vagy legalábbis, ha másképp

nem, akkor az eredeti profiljukhoz közelebb lévő termékekkel próbáljanak betörni a karakterek piacára.

A korszakot jól jellemzi a „*Metal Armor Dragonar*” esete. Tipikus mecha animének szánták, és tipikusan a Bandainak. A probléma ott kezdődött, hogy a készítők már sokkal többet gondolkodtak azon, hogy miként lehet majd a számítógépes programon megjeleníteni a mechákat, semmint azon, hogy milyen figurát lehet belőlük gyártani. Ráadásul az egész sorozatot csak laserdiscen akarták kiadni, VHS-en nem, de mivel LD készülékből kevés volt, ezért azt kevesen vették, így ez az irány is befuccsolt.



Az 1990-es évek folyamán több újítás is történt a szakmában. Az automatizáció szerepe megnőtt, így a gyártók csökkenteni tudták a költségeket. Szintén nagy előrelépést jelentett a számítógépes tervezés, ami gyorsabb és pontosabb prototípus elkészítését tette lehetővé, és ez által a kész termék is jobb volt. Cserébe a reklámköltségek hatalmas összegeket emésztettek fel.

A korszak egyik legnagyobb innovátora a Kaiyodo modellgyártó volt, akik inkább csak kedvtelésből készítettek pár *NGE* figurát. A cég, amelynek dinoszauruszmodelljeit a Jurassic Parknál is használták, illetve amelyet a világ egyik legjobb dínómakettezőjének tartanak. Szóval ők kezdtek el agyalni azon, hogy miként lehetne az animefigurákat jobban mozgathatóvá tenni. Egyrészt a gömbcsuklókat jobban elrejtették, másrészt arra jutottak, hogy nem kell minden irányban mozgatható figura. A lényeg, hogy pár jól fotózható pózt fel tudjon venni, mert a legtöbb rajongónak úgyis csak az kell.

A kilencvenes évek közepére az internet elterjedésével a felnőtt rajongók megtalálták egymást, így egyre inkább közösségbe tudtak szerveződni, a figurákkal való egymás közti kereskedelem pedig egyre könnyebb lett. Az olyan magazinok megjelenése, mint amilyen a ToyFare (1997-2011) is, segítette a rajongókat közelebb hozni a figurák világához – hírekkel vagy nosztalgikus sorozatok bemutatásával. A legjelentősebb ilyen magazin Japánban a Toijānaru, ami 1903 óta jelenik meg.



Pax Japanica 1996-2006

Az 1990-es évek közepére Japán megkerülhetetlen lett a nemzetközi játékpiacon, többek közt az olyan termékeinek köszönhetően, mint amilyen a PlayStation 1 (1994) is volt. De ami 1996-ban jött, arra senki sem számított. Ugyanabban az évben megjelent a Tamagotchi és a Pokémon nevű játék is.



Bár figuramakett téren csak a *Pokémon* van jelen, hatásuk hatalmas volt. A Bandai gennyesre kereste magát a tojás alakú játék eladásából, ami nagyon hamar kilépett a közegéből, és kulturális jelenség lett. Emlékezhetünk arra is, hogy egy időben még külön temetőjük is volt Magyarországon. A Pokémon pedig a Nintendót hozta páratlan helyzetbe, és 1997 karácsonyán minden gyerek csak zsebszörnyeket akart a karácsonyfa alá. Mivel a Bandai 1997-ben a Tamagotchival foglalkozkodott, a Tommy eközben szépen megszerezte magának a Pokémon jogait.



A japán játék-előretörés tovább folytatódott az olyan kártyajátékok megjelenésével, mint amilyen a *Yu-Gi-Oh!* (1998), ami egy alig 27 részes animére építve hatalmas rajongótábort szerzett magának. A korszakot végül a Beyblade (2001) megjelenése zárta.

Ha ehhez azt is hozzávesszük, hogy az ezredfordulón történt egy globális animebumm is, joggal mondhatjuk, hogy a japán figuramakettek előtt soha nem látott tér nyílt meg. De nem ez történt. A japán gazdaság nem volt jó állapotban: a buborékgazdaság kirobbanása óta pangott a hazai piac. A Namco számítógépes játékfejlesztő csődközelbe jutott, és végül a Bandaijal tudtak fúzióra lépni. A Bandai 1,7 milliárd dollárt fizetett a cégért, ami kb. az éves bevétele volt a játékkapszulás üzletágból.

A Tommy a Pokémonnak köszönhetően megszerezte a második legnagyobb játékgyártó címet Japánban (az első a verhetetlen Bandai). De 2001-ben a Takara visszaelőzte őket a Bayblade eladásokkal. A *Bayblade* lufi azonban hamar kikapkodt, szemben a Pokémon-kereslettel, így végül a Takara és a Tommy az utóbbi vezetése alatt egyesült 2006-ban. Egyesülésük csak egyfajta válaszreakció volt a korábbi Bandai-Namco fúzióra. Az új évezred küszöbén nyilvánvalóvá vált, hogy a makettezés már nem a tinédzserfiúk hobbi, sőt egyre kevésbé az. Sokkal inkább a fiatal felnőtt és annál tapasztaltabb korosztályoké lett ez a hobbi. A gyártók ezért egyre drágább modellekkel jöttek

és jönnek ki, hogy valamivel tudják kompenzálni a kiesett jövedelmeket, és persze ennek a korosztálynak nem a zsebpénzből származik a jövedelme. Megjelentek a kimondottan szexuális tartalommal bíró makettek, illetve az ilyen játékokhoz tartozó figurák.

A kb. 10 cm-es figurák szép lassan elérték a 18 cm-es magasságukat, manapság ez a leggyakoribb karaktermodell méret. Ennek egyik képviselője volt a 2003 februárjában megjelent „Cutie Model” sorozat a MegaHouse-tól. A retro vintage animék mecháit visszahozó sorozatra jó példa az Evolution toy Dynamite action! series sorozata, ami sok, mára elfeledett mecha szériához készített figurát.

正義は必ず勝つということ
ABS/PVC塗装済み可動フィギュア DEATH NOTE
ねんどろいど L 2.0

■ノンスケール専用台座付属 全高:約100mm ■原型制作:トイテック D.T.C 制作協力:ねんどろん
■小売価格:¥5,500 (税抜 ¥5,000) ■カートン入り数:12個 ■JANコード:4580416909242

大人気漫画「DEATH NOTE」より夜神月の宿敵「L」がねんどろいどシリーズに再登場!交換用表情パーツは「通常顔」、指をくわえて考え込む「思考顔」、そして「笑顔」の3種類をご用意。オプションパーツは華麗な「玉座」、大好きな「スイーツ」に加えて、作中でも印象深い「手錠」もご用意!「ねんどろいど 夜神月 2.0」(別売)と組み合わせてもお楽しみ頂けます。進化した「ねんどろいど L 2.0」をぜひお手元にお迎えください! ©大場つぐみ・小畑健・集英社

Droidok háborúja 2006-

A 2000-es évek közepére a kőolaj hordónkénti ára elérte a 150\$-t, ami erősen felhajtotta a petrokémiai anyagok árát is, pont úgy, ahogy az a 70-es években is történt. A gyártóknak megint szembe kellett nézni egy makettfordulattal.

A kort leginkább a GoodSmile Company kapta el a Nendoroid sorozatával. A figurák chi-bi vagy super-deformed formában jönnek ki, arcukat és pozitúrájukat könnyű változtatni. Valamint olcsóságuk miatt könnyű a gyűjthetőségük is, ráadásul kiállításukhoz nem szükséges nagy tér. További nagy előnyük, hogy sok sorozatból készítenek figurákat, így többen megtalálhatják a szívüknek oly kedves karaktereket. 2006-os megjelenésük óta több verziójuk is akad (Nendoroid Petite, Nendoroid More, Nendoroid Playsets, Nendoroid Plus).





Idővel egyre több követőre találtak, és mindenki akart egy szeletet a miniatűr figurák világából. A TakaraTomy „Arts Defume” sorozata kulcstartóként jelent meg, első körben a D.Gray Man-hez kapcsolhatóan. Majd ezt követte a „Mini” széria, amelyben kicsi figuraként jelentek meg a Fairy Tale, a Beelzebub és a Sket Dance szereplői.

A MegaHouse 2013-ban elindította a „Fuchiko of the Cup” névre keresztelt vonalát. Ezek ugye azok a kis figuk, amiket bögrék, csészék vagy épp telefonok tetejére lehet ráaggatni. Sok van belőlük, és olcsók is, így sok kezdő gyűjtő ezt a vonalat keresi. Ezt egészíti ki a cég 2016-os újdonsága, a „Desktop Army”, amelynek esetében kimondottan az íróasztalon elhelyezett kis figurákat kezdték el árulni.

De ide lehet sorolni a „Cure” sorozathoz kapcsolható figuracsaládot is.

Ezt a vonalat meglovagolva a Kotobukiya pedig a „Cu-poche” szériát adta ki, 2013-ban pe-



dig ezt egészítette ki a „Cu-Poche Friends”, a „Cu-Poche EXTRA” és a „Cu-Poche Kos”.

2012-ben a Bandai – válaszul a Figmára – létrehozta az „Armor Girl project”-re keresztelt vonalát, amelyben páncélozott hölgyeket lehetett gyűjteni. Bár eleinte nem voltak annyira jól kidolgozva, mint a Figma figurái, az újabb és újabb sorozatok folyamatosan javultak.

A kicsinyítés mellett új értékesítési megoldásokat kezdtek kidolgozni a gyártók. A nagy mennyiség helyett, amit sok kiskereskedelmi boltban árultak egyszerre, áttértek a kizárólagos értékesítésre, amikor csak egy cég értékesíthet limitált kiadású termékeket. Sőt mára az előrendelés-rendszer bevezetésével még könnyebb felmérni, hogy egy adott figurára mekkora kereslet van. Egy-egy figura esetében mára általában csak egy rövid példányszámos széria készül el. Olyan is előfordul, hogy egy adott tematika szerint ad-



nak ki maketteket, ahogyan azt a MegaHouse is tette a „World Uniform Operation” fantázianevű vonalával, amelyben egyenruhában szereplő lánykarakterek kerültek sorra.

Az Oami cég által létrehozott „AmiAmi” vonal nem csupán figurákat, hanem szép lassan egy külön médiafedettséget is teremtett Youtube-csatornával és más szociális hálós rendszerrel. A Kotobukiya makettgyártó még talán ennél is élelmesebb volt. Ők adták ki a M.E.G.A.M.I. Device (Mechanical Girls x Armament of Miniature) készletet, amit úgy harangoztak be, hogy egy animekarakter 2046-ból. Nem időutazós sorozatról vagy sci-fi sorozatról van szó, hanem maaaaajd lesz egy sorozat 2046-ban (vagy nem) és ők ebből az el nem készült animéből gyártottak figurákat. Ehhez kapcsolva kiadták a Frame Arms (2009) nevű spin-off kollekciót, de ehhez már 2017-ben elkészült az egy szezont megelőző sorozat.





live action

MYSTIC POP-UP BAR

írta: Yuuko



Köszönöm, Netflix, hogy ilyen jó kdrámákkal áldasz meg minket. Már csak a címek elferdítéséről kéne leszokni, bár ennél a sorozatnál kivételesen nem lőttek annyira mellé. Igaz, a „Mystic Pop-up Bar”-t nehéz lett volna nem „A titokzatos pop-up bárnak” fordítani. És kivételesen nem a ti hibátok, hogy egy fantasztikus sorozat egy kissé félrevezető cím mögé van bújtatva.

Történet

Wol Joo egy kedves és segítőkész lány, aki boldogan éldögél egy királyság alattvalójaként. Már számos ember gondját megoldotta különleges képességének, az álomlátásnak segítségével, és mindenki nagyon hálás neki emiatt. Édesanyja azonban félti a lányát az emberektől, hiszen ki tudja, mire lennének képesek, ha Wol Joo-nak nem sikerül segítenie rajtuk, vagy éppen valami szerencsétlenség történik a közelben. A lány azonban nem törődik anyja figyelmeztetésével, így egyre többen ismerik meg a nevét és hívják őt segítségül. Az ország koronahercegét már régóta rémálmok gyötrik, ám a királynő udvarhölgye ismeri Wol Joo tevékenységét, és beajánlja a királynőnél. Wol Joo-t a palotába hívatják, és sikerül is segítenie a hercegen, így gazdagon megjutalmazzák. A herceg azonban felébredve beleszeret a lányba. A pletykák gyorsan terjednek, és Wol Joo-t azzal vádolják, hogy elbájolta a herceget. Édesanyja megpróbálja kimenekíteni lányát a városból, azonban Wol Joo látva, hogy felgyújtották



a házukat, azonnal hazasiet, de sajnos már nem tudja megmenteni őt. Dühében és elkeseredettségében az öngyilkosságba menekül, és felakasztja magát az országot védelmező Szent Fára. Halálával a tudtán kívül olyan eseményeket indított el, amelynek hatására immár 500 éve tölti a büntetését az emberek világában.

500 év elteltével napjainkban Wol Joo egy kis bárt üzemeltet, azonban ez csak a látszat. 100 ezer embernek kell segítenie vezeklésképpen, vagy a lelke a pokolba kerül. A túlvilágról szerzett víz megittatásával képes belépni vendégei álmaiba, hogy segíthessen nekik megoldani a problémáikat, azonban ennek is szigorú feltételei vannak. Így annak ellenére, hogy már csak 10 emberek kellene segítenie, hogy meglegyen a kvótája, már vagy hat hónapja nem sikerült senkit sem találnia, aki megfelel a kritériumoknak. Az eredeti határidő azonban csak 300 év volt, vagyis Jol Woo már így is 200 év haladékot kapott. Ehhez hoz-



zájárul, hogy még egy segítője is volt az egykori túlvilági rendőr, Gwi személyében, így a főnökség elunja a pizsmogást és szigorít a feltételeken. Wol Joo-nak csak egy hónapja van arra, hogy találjon 10 embert, ám a sors váratlanul elé sodor egy különös képességekkel rendelkező fiatalembert. Kang Bae élete nem túl szerencsés. Ha bárkihez is hozzáér, akkor az hirtelen megállíthatatlan készletet érez, hogy a legféltettebb titkait és félelmeit megossza vele. Emiatt szegény srác igyekszik minden emberi kontaktust elkerülni. Wol Joo szeme azonnal felcsillan a hatalmas lehetőség láttán, és mindent megtesz annak érdekében, hogy Kang Bae képességeit a saját hasznára fordíthassa.

Szereplők

Kivételesen nem tudok nagyon sokat írni róluk, na nem azért, mert nincsen személyiségük vagy háttértörténetük, hanem azért, mert túl spoileres lenne. Részről részre egyre többet tud-



hatunk meg a karakterek háttéréről, személyiségéről és mozgatórugóiról.

Wol Joo

Wol Joo a vele történtek és az 500 év vezeklés után elvesztette a hitét az emberekben. Ráadásul bár gyűlöli őket, mégis kénytelen segíteni nekik. Hajlamos párhuzamot vonni a saját és a „páciensei” problémái között, és gyakran veszi személyesnek az ügyeiket, például ha a rangban fölöttük állók veszik semmibe őket, éppen úgy, ahogy őt a királyi család.



Első ránézésre eléggé cinikusnak és énközpontúnak tűnik, aki bármit képes lenne megtenni, hogy beteljesítse a feladatát. Nagyszájú és olykor gyerekes karakter, mégis ahogy teltek a részek, és derült ki egyre több minden a múltjából, úgy szerettem meg egyre jobban. Hatalmas csapások érték, mégis erős maradt, így képes előre nézni és segíteni másokon.

Gwi

Gwi első ránézésre nem túl maradandó karakter, de ő sem olyan jellegtelen, mint amilyenek először látszik, sőt. Egy túlvilági exzsaru, aki gonosz szellemeket fogott el, de valami rejtélyes oknál fogva most mégis jámboran tűri, hogy Wol Joo ide-oda ugráltassa a bárban. Nagyon jól tudja kezelni a hölgyemény különböző heppjeit, és az ő háttérét is remekül kibontják a sorozat alatt.

Han Kang Bae

Már gyerekként is szenvedett a különleges képessége miatt. Amint megérint valakit, az rögtön elárulja neki a legféltettebb titkait és féltelmeit. Emiatt kiskorában elátkozott gyerekek hívták, és mindig egyedül volt. Egy áruházban dolgozik részmunkaidőben, amikor is találkozik Wol Joo-val, aki rögtön rájön, mekkora segítség lenne számára Kang Bae képessége. Hiszen egyetlen érintéssel mindent kihúzhat belőlük, így könnyű lenne meghatározni, hogy kinek a problémája

olyan, amit ő segíthet megoldani. Kang Bae eleinte nem akar belemenni, de megváltozik a véleménye, amikor Wol Joo felajánlja neki, hogy ha segít neki megkeresni a maradék 10 embert, akkor elzárja a képességét, és így végre normális életet élhet. Egy nagyon kedves és jószívű srác, aki csak egy normális életre és szerető családra vágyik.

Rajtuk kívül is van pár érdekes karakter a sorozatban, például Yeo Rin, az egyetlen ember, akire nem hat Kang Bae érintése, így persze azonnal felkelti a srác figyelmét. De ott van még a Halál is,



aki gyakran tér be Wol Joo bárjába, vagy éppen különféle istenek, akiket Wol Joo előszeretettel zaklat, ha egy probléma megoldásához drasztikus lépések szükségesek. De a legnagyobb hangsúly a főszereplő trión van, akiknek számos humoros vagy éppen drámai jelenetet köszönhetünk a részek alatt.

Összességében

Lassan megtudhatjuk, hogy pontosan milyen bűnöket követett el Wol Joo, és miért is éppen 100 000 embernek kell segítenie. Vagy éppen miért is vállalta ezt a büntetést, amikor gyűlöli az embereket, ahelyett, hogy hagyta volna egyszerűen megsemmisülni a lelkét. Ezek a múltbeli történetek fokozatosan kerülnek napvilágra, és ezáltal sok elejtett félmondat is értelmet nyer előbb-utóbb. Ezenkívül minden megoldott problémával különböző emberek életébe nyerhetünk bepillantást. Minden egyes sors, amit megváltoztattak



hordozott valamilyen mondanivalót. Számos fontos kérdés kerül elő a történetben: szó esik életről és halálról, bűnökről és jótettekről, bosszúról és megbocsátásról. Minden egyes részben volt egy kis sírás, egy kis nevetés, fájdalom, majd megkönnyebbülés és feloldozás. De mégsem vittek benne semmit túlzásba, pont megfelelő egyensúlyban volt az egész. Valamint a túlvilág felépítését is rendkívül kreatívan sikerült megalkotni, kezdve az éves álmvilági lottóversennyel vagy éppen a reinkarnációs kategóriák besorolásával.

Annak tudom ajánlani ezt a sorozatot, aki egy olykor drámai, ám alapvetően könnyed hangvételű történetre vágyik sok-sok mondanivalóval. Egy igazi szívmengető „szösszenet” – legalábbis az átlagosan 16 részes kdrámákhoz viszonyítva a maga 12 részével. Még nagyon szívesen néztem volna tovább is a trió mindennapjait. De maga a befejezés nem hagyott hiányérzetet, mivel nagyon szépen lezártak benne minden szálát.

Cím: Mystic Pop-up Bar
Magyar cím: A titokzatos pop-up bár
Év: 2020
Hossz: 12 x 70 perc
Forgalmazó: JTBC, Netflix
Műfaj: fantasy, vígjáték, dráma
Értékelés: MDL: 8,6 imdb: 8,1





live action

NIHONJIN NO SHIRANAI NIHONGO

Írta: Balu



A cím magyarul annyit tesz, hogy „A japán nyelv, amit a japánok nem ismernek”, ebből adódóan pedig elsősorban azoknak tudom ajánlani, akiket érdekel maga a nyelv, illetve van valamilyen alapismeretük is, különben kissé unalmas lehet. Sajnos a felirat nem mindenhol adja vissza, hogy pontosan miről is van szó benne.

Történet

A 23 éves, tanárnak készülő Kano Haruko éppen az új munkahelyére, egy yobikouba (vagyis egy olyan magániskolába, ahova az egyetemre bekerülés céljából járnak) tart, legalábbis ő ezt hiszi. Azt ígérték neki, hogy három hónap munka után beajánlják majd egy középiskolába, és ezzel válhat az álma, vagyis megkezdődhet középiskolai tanárként a pályafutása. Azonban nem egy yobikou várja, hanem egy külföldieknek fenntartott nyelviskola, ahol japánt kell tanítania különböző korú és származású diákoknak. Nagy nehe-



zen belenyugszik, hogy egyetemre készülő diákok helyett külföldiekkel kell foglalkoznia, bemegy az első órára, és lassan, szinte szótagolva köszön és mutatkozik be újdonsült tanítványainak. Itt újabb meglepetés vár rá, hiszen mindenki tud alapszinten japánul, és többnyire nem okoz gondot a kommunikáció sem. Ezzel veszi kezdetét Haruko 12 részen át tartó kalandja, amelyen keresztül ő is rengeteget tanul, nemcsak a japán nyelvről, mivel a diákoknak egy-egy specifikus témában szükségük van a segítségére, hanem a tanári létről és az azzal járó felelősségről is.

Karakterek

Haruko mindig élénk színű, nagyon figyelemfelkeltő, gyarura jellemző ruhákat hord (a stílusról Yuuko írt részletesebben az [AniMagazin 62. számában](#)), ezzel meg sem közelíti egy átlagos tanár kinézetét, bár szerintem abszolút jól áll neki. A látszat ellenére azonban rendkívül kedves, és ugyan az elején kicsit döcögősen mennek a dolgok, mindig a legjobbat akarja a diákjainak. A karakterét Naka Riisa személyesíti meg, én kifejezetten meg voltam elégedve az alakításával, nagyon jól hozza a nem éppen átlagos tanár szerepét.

A tanári karban (a Haruko példaképeként szolgáló igazgató asszonyon kívül) ott van még a felettesnek számító Takasu-sensei, akinek nem igazán fényes a viszonya a főszereplőnkkal, folyton egymás idegeire mennek, és azon agyalnak, hogy hogyan is tolhatnának ki a másikkal. Eköz-

ben Catherine, vagyis Katori-sensei pedig félősen próbálja a kissé bolondos Shibuya-sensei tudtára adni, hogy szerelmes belé. A kollégák nem tűnnek nagy támasznak, de rengeteget segítenek Harukónak, és nem lehet őket nem szeretni.

Az iskolapadban kilenc diák várja a tanárnőket, és mindenkinek megvan a saját epizódja, amiben egy-egy személyes problémájára koncentrálnunk. 19-től 52-ig terjed a szereplők életkora, de a legtöbben a húszas éveikben járnak. Ennek ellenére sokszor mégis inkább közép- vagy általános iskolában éreztem magam, mert időnként nagyon gyerekesen viselkedtek a tanteremben egymás szavába vágva és egymást túlkiabálva.





(De hiszen erre vágyott Haruko, nem?) Olvastam kritikát, hogy a külföldi karakterek színészeivel nem voltak megelégedve, amit részben meg tudok érteni, viszont valahol az is ott van, hogy talán a japánok ilyen furának látják a külföldieket, és ezt szerették volna a szereplők jellemében visszaadni. A kilenc diák között van amerikai, angol, francia, svéd, olasz és kínai is, az érdeklődési körüket tekintve pedig businessmantól kezdve otakun át a nindzsa- és yakuzamániásig akad minden, de ezeket nem szeretném lespoilerezni. Személyes kedvenceim az elegáns és gyönyörű Diana, illetve a rendkívül cuki Luca voltak.

Nyelv

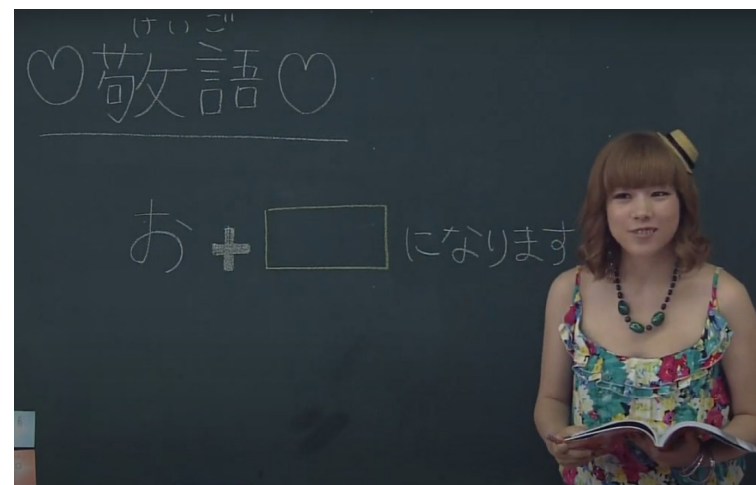
A nyelvezete szerintem nem annyira bonyolult, viszonylag könnyen érthető, esetleg egy-egy külföldi akcentus lehet zavaró. Ennyi infónak viszont azért nem csinálnék külön alcímet. Ahogy említettem a cikk elején, minden részben betekintést nyerhetünk az órákba, ahol néha nem annyira magas szintű oktatás zajlik, néha meg olyan dolgok hangzanak el, amit – a címhez híven – maguk a japánok sem tudnak. A mű alapvetően ugyanis japánoknak készült. De én azt mondanám, hogy ez az a dorama, amit minden japánnyelv-tanulónak érdemes végignézni egyszer, mert rengeteg újdonságot tartogathat számára. Hogy említsek párat: keigo (tiszteleti nyelv); szlengszavak etimológiája; pitch accent (azaz a hangmagasság változtatásával kifejezett hangsúlyozás a szavakon



belül); a handakuten eredete; horrorisztikus kandzsitörténetek; kandzsik, amik mást jelentenek Kínában és Japánban; hentaiganák; hogy miért kék a zöld alma és még sok más téma is előkerül a sorozat alatt. Ezek többnyire nyelvórákon sem hangzanak el, ezért mindenképpen tetszhet azoknak, akiket érdekelnek az ilyen tudásmorzsák és érdekességek.

Vélemény

Nem igazán vagyok jártas a doramák világában, de azt hiszem, ez egy egészen különleges darab, nem olyan, mint a legtöbb romantikus sorozat. A humorát sok helyen nagyon szerettem, néhol pedig már inkább fájdalmas volt egy-egy vicc, de mindenképpen sokat mosolyogtam rajta. Az eddigiek alapján talán nem nagyon jött le, de dráma is van benne, egyrészt minden epizód úgy épül fel, hogy legyen benne egy kis rész, amin el lehet érzékenyülni, illetve az utolsó rész egésze a



drámára összpontosul. A sorozatban sokszor előkerülő számot (a ghostnote névre hallgató bandától a Boku Kimi Believer) is egészen megszerettem, a szövege passzol a történethez. Objektívebben nézve valószínűleg nem annyira kiemelkedő mű, viszont nyelvtanulóként nekem nagy kedvencem lett, a karaktereket is eléggé megszerettem. És a majdnem minden rész végén visszatérő idézettel zárva: „Köszönök mindent, Tanárnő!”



Cím: The Japanese The Japanese Don't Know

Év: 2010

Hossz: 12 x 29 perc

Értékelés:

MDL: 7,2 / imdb: 7,1



könyvtár

ISHIGURO KAZUO: VIGASZTALANOK

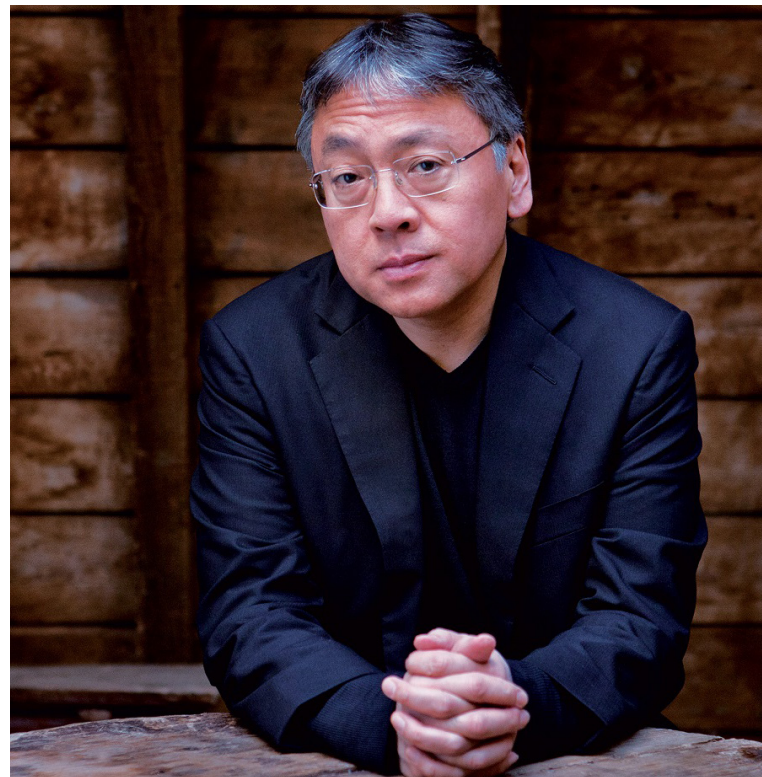
Írta: Dózsa Gergő





Ishiguro Kazuo japán származású, de brit szerző, és idén a Helikon Kiadó úgy döntött, hogy elkezd életművének újrakiadását, de még mindig volt olyan műve, amit nem jelentetett meg korábban, ezért most ténylegesen első sikeres regényével kezdték meg ezt a folyamatot, ez pedig az 1995-ben írt Vigasztalanok című alkotás.

A történet nehezen meghatározható közép-európai országban játszódik, ahol egy kisvárosba érkezik Ryder, a világhírű zongoraművész. Itt egy nagy koncertet kell tartania, de eközben a városlakók folyamatosan az apró-cseprő ügyekkel találják meg, és amilyen naiv és jószívű, mindenkinek megpróbál segíteni. Ami meglepetés Ryder



számára, hogy mindenki tőle vár csodát, mintha ő lenne az egyetlen, aki meg tudná oldani a város lakóinak gondjait. Ezek a feladatok pedig állandóan eltérítik az eredeti dolgától: a zenéléstől. Több problémával is megkeresik, mint például a szállodainasok Gustav vezetésével, aki tulajdonképpen fiának a nagyapja, és szabadidejükben a helyi Magyar kávéházban járják inastáncukat. (Igen, jól olvastatok: van utalás ránk, még ha csak nemzetiség szintjén is, emiatt az a tippem, hogy egy osztrák városban játszódik a történet.) Állandó gondot jelent Brodsky, az egykori kiváló karmester is, aki alkoholistává züllött, ráadásul folyamatosan Miss Collinst, egykori feleségét zaklatja szerelmével, és hogy legyen még hab a tortán, ő is részt vesz Ryder fellépésén. Nem lehet kihagyni magának a zongoraművésznek is az akadályát, mely jelen esetben Sophie és Boris személyében jelentkezik, előbbinél nem dönthető el egyértelműen, hogy a felesége vagy a szeretője csak a főszereplőnek. Anélkül, hogy elmesélném minden ág kibogozásának történetét, legyen elég annyi, hogy ezek a szálak sokszor rendkívül kuszák, emiatt nehéz eldönteni, hogy sikeresnek mondható-e a fellépés Ryder számára.

Kezdjük az elemzést a negatívumokkal, az szerintem több volt. Először is: rendkívül hosszú a regény, hétszáz oldalban meséli el Ishiguro mindössze négy nap történéseit. Viszonylag kevés karakterrel dolgozik ennek ellenére, ami nem lenne rossz, csak néhány szereplő rettenetesen bosz-



szantó; hosszadalmas monológokat mondanak olyan, az adott párbeszédbe nem illő dolgokról, amiknek sokszor nem lesz szerepe a történetben. A főhős számomra egy elég bizonytalan, tétova figura, aki mindenkin szeretne segíteni, de végül körülbelül senki se tud. Nem is értem, hogy miért tőle várt mindenki csodát, aztán négy nap úgy megy el, hogy nem tett semmi hasznosat. Ha fi-

„...rendkívül hosszú a regény, hétszáz oldalban meséli el Ishiguro mindössze négy nap történéseit.”

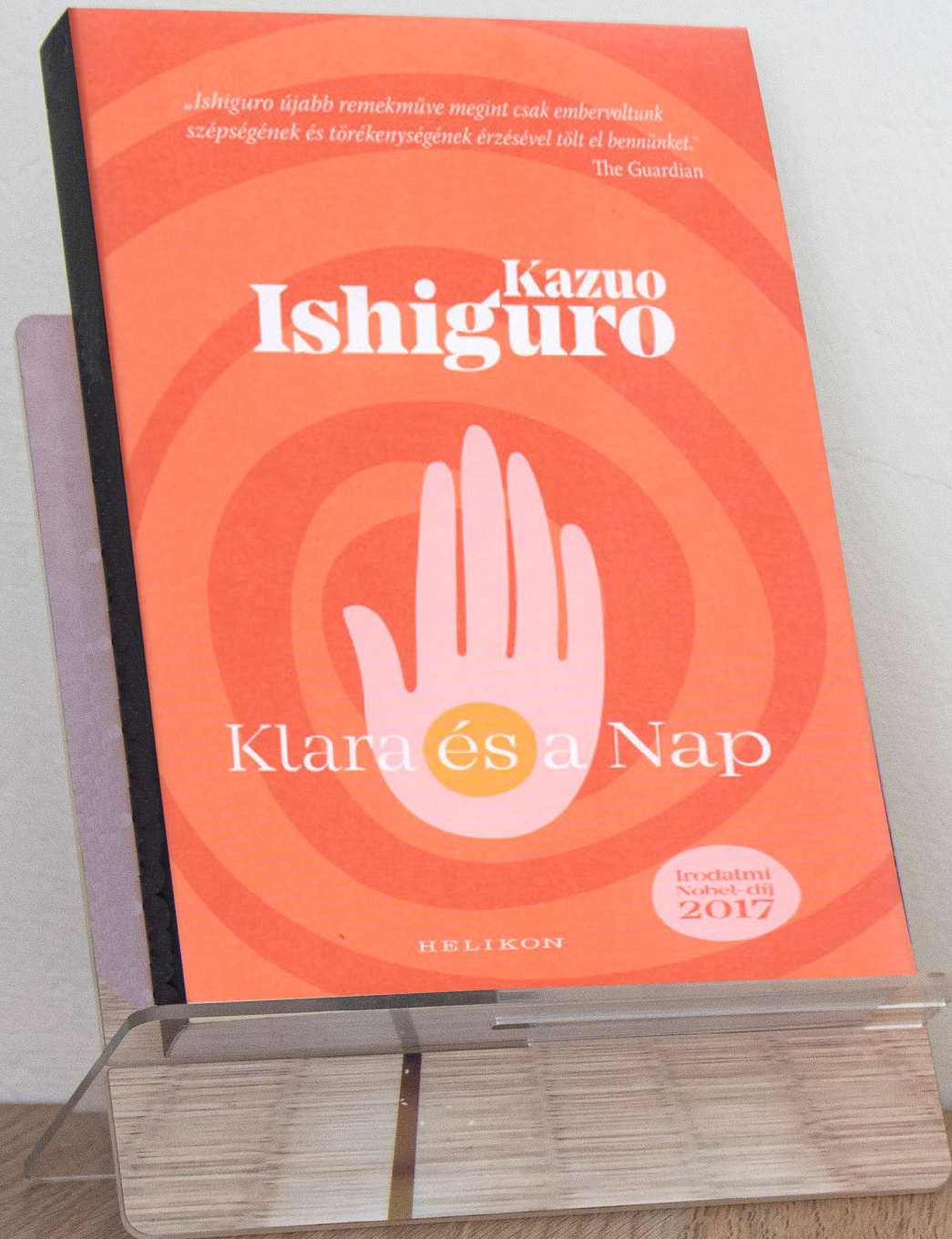
gyelembe vesszük viszont, hogy a kritikusok szerint ez a legmegosztóbb műve a szerzőnek, akkor tökéletesen hozta az elvárásokat. Kaptunk egy lélektani regényt, ahol mindenki azért vigasztalan, mert mástól várja sorsának jobbra fordulását, pedig ahogy a mondás is tartja, segíts magadon, s az Isten is megsegít. A fentebb leírt negatívumoktól eltekintve ez az alkotás is jól példázza azt a mentalitást, amiért Ishiguro 2017-ben végül irodalmi Nobel-díjat kapott. „Nagy érzelmi erejű regényként” ez is jól illeszkedik az író műveinek sorába, melynek újrakiadását a Clara és a Nap című alkotásával folytatták, melyről szintén tervezünk ajánlót írni. Aki szereti Ishiguro Kazuo alkotásait, és nem retten vissza egy vontatott, alig négy nap történéseit elmesélő lélektani regénytől, az tegyen egy próbát a Vigasztalanokkal!

Cím: Vigasztalanok
Kiadás éve: 2013 (magyar kiadás: 2021)
Írta: Ishiguro Kazuo
Kiadó: Helikon
Fordította: Greskovits Endre
Műfaj: regény

könyvtár

ISHIGURO KAZUO: KLARA ÉS A NAP

Írta: Dózsa Gergő





Ishiguro életművének újrakiadásánál a Vigasztalanok mellett egy teljesen új, frissen megjelent regényt is kapott a nagyjérdemű. Egy sci-fi alapú alkotás ez, melynek az emlékek – emlékezés, a múlt mindent meghatározó szerepe, a személyes önfeláldozás és az élet értelme a főbb kérdései. Elbeszélője korlátozott; alig ismert jövőben, nagy valószínűséggel Amerikában játszódik, létezik már géntechnológia, és már vannak mesterséges intelligenciák, amiket ebben az univerzumban robotbarátnak, röviden RB-nek neveznek. A robotbarátok feladata a kiválasztott gazdag tinédzserek segítése.



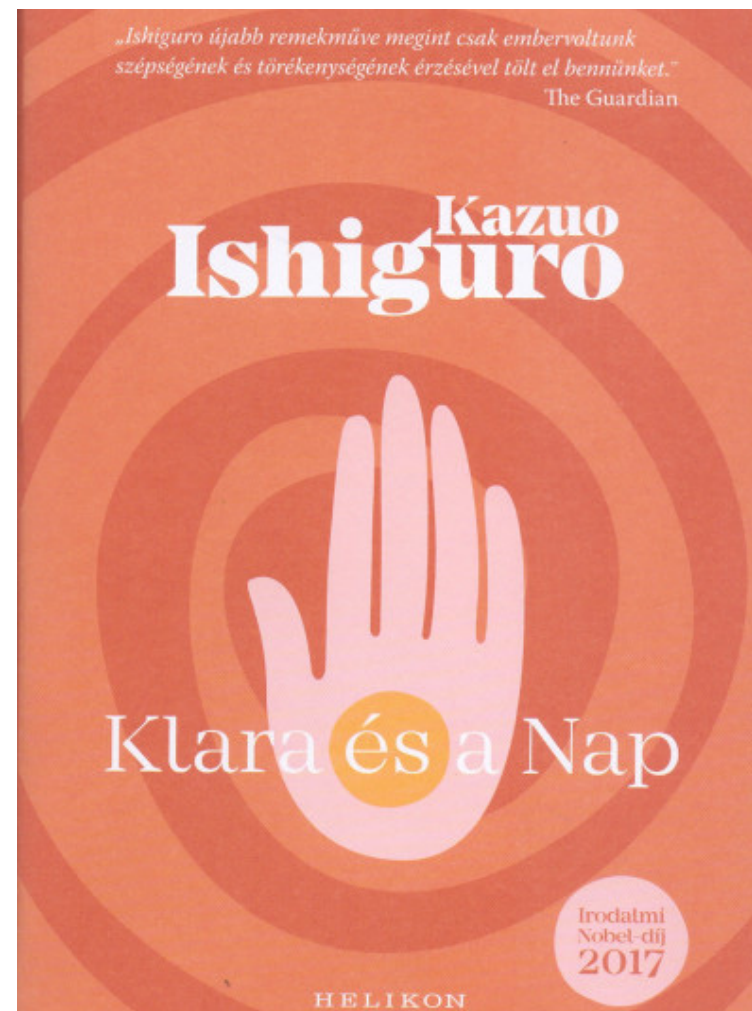
A történet címszereplője egy RB, aki sokat vár a boltban, mire elviszik onnan, már-már nem is bízik abban, hogy Josie visszatér hozzá. Amíg erre várakozik, addig figyeli az üzlet előtt elhaladó embereket. B2-es modell, egy régebbi típus, ennek ellenére rendkívül empatikus, napfényenergiával működik, így a Napot kvázi istenként tiszteli. A sztori nagyon lassan halad előre, sok rövid epizóddal megtűzdelve, ami mégis előreviszi a narratívát (főleg Klara megfigyeléseit láthatjuk). A robotbarát életének értelme, hogy Josie-t segítse, főleg a gyógyulásában. Klara nagyon keveset tud a világról, ezért a kapcsolatrendszer csak a végére válik egyértelművé.

A Nap az RB-k számára már-már istenszerű, gyógyító erőt tulajdonítanak neki, a Nap tölti fel őket, figyelik emiatt a mozgását. A boltban a Vezető minél jobb oldalukról próbálja a robotbarátokat bemutatni, eleinte B2-es modelleket árulnak, de fokozatosan megjelennek a B3-asok. Fontos az érzelmi fejlődés szerepe, bár egy robot elvileg erre nem képes, viszont Klarában óriási az empátia. Sok érzelemmel azonban egy RB már nem tud mit kezdeni, mint például a kegyes hazugság, elhallgatás vagy a megbocsátás szabályai. Ennek ellenére Klara rendkívül tanulékony, de azért korlátozottak a képességei.

A központi történet-szálon Josie és a betegsége áll, a negyedik részben tudjuk meg, hogy súlyos beteg, ugyanis a génmódosítás sikertelen, nővére is belehalt a kísérletezésbe. Klara igazi feladata emiatt Josie jellemének elsajátítása (itt

felmerül az emberi memória eltárolásának, örökítésének kérdése).

Rick jelent még Josie számára gyógyulási lehetőséget, ő „nem emelt” gyerek, vagyis nem kapott génmódosítást, ennek ellenére tehetséges (szabadidejében robotmadarakat épít), és egyetemista akar lenni az Atlas Brookings-nál, ahol nem csak emelt diákok tanulhatnak. Rick önerőből akar bejutni, nem fogadja el anyja Mr. Vance-től kért protekcióját.



Többféle szerelemképzet is szerepel a történetben, Rick és Josie kapcsolata szorosnak indul, de ahogy felnőnek, úgy válik egyre inkább gyógyító jellegűvé ez a viszony. Rajtuk kívül a két gyermek szüleinél is furcsán alakul a szerelem, főleg Ricknél, akinek anyja, Helen Mr. Vance-szal állt viszonyban, míg Josie-nál a szülők elváltak, és az apa egy furcsa környékre költözött, nem támogatja az Anya (Chrissie) döntését.

Fontos szerepe van a Bevonógépnek (ami egy gép, és füstöt, Szennyeződést okád magából), Klara fel akarja áldozni magát ennek megsemmisítésével, hiszen erősen hisz a Nap gyógyító erejében. A Nap mintha valami ókori kultusz központjaként jelentkezne, pedig a robotok akként tekintenek rá.

Ha össze kéne foglalnunk Ishiguro Kazuo friss regényét, akkor kaptunk egy drámát, mely egy bizonytalan idejű jövőben játszódik, bemutatja egy robot önfeláldozását és az emberi kapcsolatok szerepét. Aki szereti a sci-fi alapú drámákat, illetve eddig is olvasta Ishiguro regényeit, az mindenképpen tegyen egy próbát ezzel az alkotással is!

Cím: Klara és a Nap
Írta: Ishiguro Kazuo
Kiadás éve: 2021
Kiadó: Helikon
Fordította: Falcsik Mari
Műfaj: regény

kontroller

EGY ÉVES A GENSHIN IMPACT

Kalandozások a viharos Inazumában

Írta: Venom





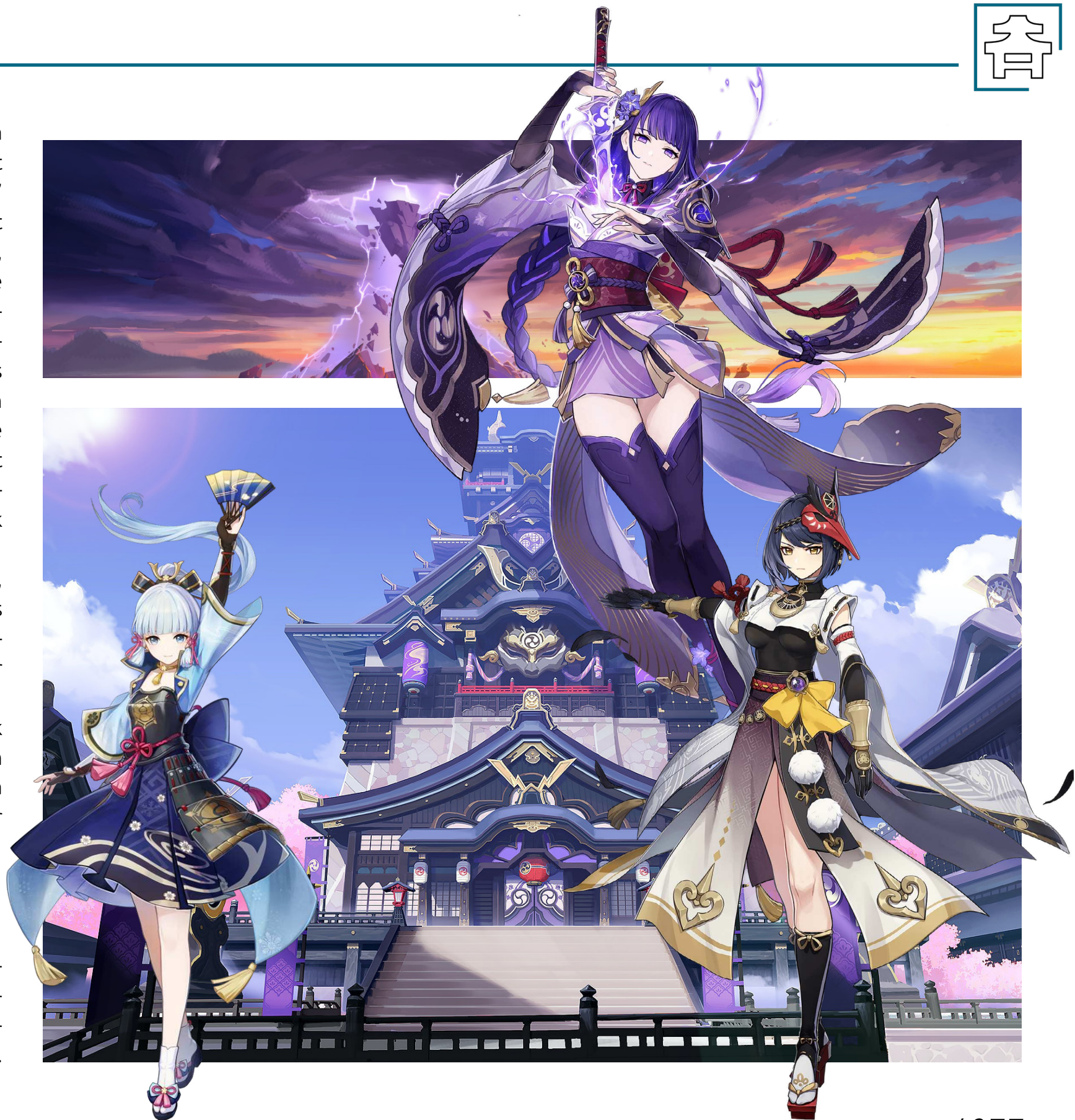
Kereken egy éve startolt el a Genshin Impact, és ahogy sejteni lehetett az egész világon átsöpört, olyanokat is behúzva, akik addig hírből sem hallottak a gacha játékokról. Tavaly novemberben ugyan már írtam róla egy ajánlót, de akkor még csak alig 2 hetet tudtam eltölteni vele, így lényegében a játék nagyrészeről csak felületes tapasztalataim voltak. Most, egy év után, több hónapnyi primogem gyűjtés után úgy gondoltam, hogy érdemes futni még egy kört vele, hogy mik is a tapasztalatok.

Mivel nem szeretném szóról szóra leírni azt, amit korábban már megírtam, így akit érdekel, milyen is volt a Genshin közvetlenül az indulása után, az csapja fel a 2020-as novemberi számot ([AniMagazin 58.](#)), de azért lássunk egy rövid összefoglalót az alapokról. A Genshin Impact egy nyitott világú, anime stílusú, ingyenes szerepjáték. Az anime stílust gondolom nem kell magyarázni, elég csak rápislantani a képekre, és máris látszik, hogy elképesztően stílusos dizájnt kapott, amit csak dicsérni lehet. A nyitott világ viszont már nem biztos, hogy mindenkinek egyértelmű, nos, akkor képzeljétek el a Skyrim hatalmas világát, nemcsak európai, de kínai és most már japán tájakkal kiegészítve. Mindez a híres Breath of the Wild stílusában, vagyis futva, mászva, úszva, de leginkább repülve bebarangolható, miközben a már klasszikus hack'n slash módon aprítjuk a többnyire nagyon cuki ellenfeleket. Jah, és aztán ott vannak a híres puzzle elemek is, vagyis min-

denféle ötletes kis minijátékok, amiket megoldva ládákat kapunk, amiben pénzt és egyéb cuccokat lehet találni. Ezek a puzzle-ök a „heh, túl könnyű!” és a „mi a fenét kell itt csinálni??” szintek között ingáznak, van, amihez elég pár másodperc és van, amihez kell azért jó 10-15 perc szenvedés, mire belátod, hogy meg kell nyitni a Youtube-ot segítségért. Természetesen nem hiányozhat a megszkott fegyver fejlesztés, craftolgatás, főzőcskézés és hasonló, amik szerencsére nagyon könnyen átláthatóak, és fárasztják a játékost mindenféle felesleges és erőltetett bonyolítással (khm, mint pl. a Final Fantasy 14-ben, ahol kínszenvedés minden hasonló tevékenység, de az majd egy másik cikk lesz).

Bár nagyrészt egyedül fogunk kalandozni, de ha szeretnénk, akár három ismerősünket is meghívhatjuk magunkhoz, hogy közösen csapjunk le szörnyeket... nagyon jópofa tud lenni, bár egy kissé kiaknázatlan.

A cikk elején már utaltam rá, hogy a játék „gacha” rendszert használ, vagyis bár ingyen tudsz vele játszani, de hogyha lassúnak érzed a fejlődést vagy szeretnél sok-sok karaktert, akkor bizony jó mélyen a pénztárcába kell nyúlni, és még akkor sem tuti, hogy azt kapod, amit szeretnél. Ezt lehet szeretni, meg többnyire nem szeretni, de ha valaki nem szeretne rá költeni, akkor úgy is tökéletesen játszható... max. egy kicsit kevesebb karakter közül válogathat. Apropos, karakterek, merthogy róluk nem sok szó esett a korábbi cikkben, tömören: iszonyatosan szerethetőek.





Biztosan mindenki megtalálja a maga kedvencét, van itt piromániás kislány, jeges cicalány, szexi varázsló hölgyek, jóképű harcos srácok, mini zombi, idol papnő, samurájok, nindzsák... minden, ami szem-szájnak ingere, igazi „waifu/husbando” paradicsom. A kezdés óta közel a duplájára nőtt a karakterek száma, nagyjából átlagban havonta 1-2 új szereplő kerül be a játékba, akiket természetesen némi szerencsével (vagy sok-sok pénzzel) a csapatunkba rakhatunk. Minden egyes karakternek saját játéktípusa van, ami főleg a harcokban lesz lényeges, plusz egymással kombinálva őket szinte végtelen számú lehetőséget kapunk a kísérletezésre, hogy melyik formáció esik leginkább kézre. Itt mindenki másra esküszik, de ha rám hallgattok, akkor elsőnek próbáljátok Ti magatok kitalálni, hogy mi a legjobb párosítás számotokra, mielőtt az internet bölcs népéhez fordultok segítségért. Persze, aki maximalizálni akarja a számokat, annak ezer és egy segítség van a neten, de egy dolog tuti: nem lesz olcsó mulatság, ha felakartok vágni a partitokkal TikTok-on.

Nem csak a karakterek száma bővül folyamatosan, hanem a világ és a játékosok lehetőségei is. A nyitó helyszín, Mondstadt után megnyílik Liyue, a valós kínai tájakról mintázott elképesztően szép és hatalmas vidék, illetve egy havas hegység, ahol percek alatt megfagy a szerencsétlen játékos, ha nincs felkészülve a hidegre. Miután a Liyue sztorit befejeztük, a világ ismét bővül, még hozzá egy teáskannában lévő zsebdimenzióval,

ahol szabadon építkezhetünk, akár egy kisebb falut is felépítve a saját szájzünk szerint.

Érdemes vele foglalkozni, mert a játék bőségesen megjutalmazza a fáradozásainkat.

Az igazi nagy újdonság viszont maga Inazuma, a feudális Japánra emlékeztető új szigetvilág. Aki szereti az olyan animéket, mint pl. az Inuyasha, az imádni fogja Inazumát, mert szinte minden megtalálható itt, amit a japán mondákból ismerhetünk: kitsunék, tanukik, samurájok, szellemek, misztikus szentélyek, beszélő állatok, hatalmas



óceán és hasonló. Egyetlen gond, hogy a szigeteken finoman szólva is cudar időjárás van, viharok, esők és bizony villámok, amik gyakorta a gyánuatlan játékos szemelik ki egy fájdalmas villanás idejére. A sziget zsarnok uralkodója a Raiden Shogun, aki elrendelte, hogy minden olyan személyt, akinek „vision”-je van (ezek kis ékszerek nagy hatalommal), meg kell fosztani tőle. Természetesen ez nem mindenkinek tetszik, és bizony hőseink hamarosan az ellenállók kicsiny táborában találják magukat, plusz egy jókora polgárháború közepében. Többet nem is mondanék a sztoriról, mert



egyrészt mindenki élje át maga, másrészt pedig... elég rövidre sikerült. Valahogy Inazumában sokkal nagyobb figyelmet kaptak a világban elhelyezett puzzle feladatok, mint a történet, ami sokaknak lehet nem fog annyira tetszeni, főleg ha inkább az izgalmas sztori miatt játszanak. Félreértés ne essék, most is kapunk több gyönyörű videót, csatákkal és minden mással, de az is tény, hogy egy laza hétvége alatt letudható a főszála a cselekménynek.

Viszont, hogy valaki a teljes Inazumát felfedezze, az összes elrejtett kincset, küldetést és megymást megtalálja, ahhoz hetek, sőt akár hónapok is kellenek. Feltéve persze, ha nem napi 24 órában játszik az illető... Ti ne tegyétek, egészségtelen!

Fontos megjegyezni még, hogy az új kontinens sokkal nehezebb, mint az eddigiek. Akiknek Liyue séta volt a parkban, azok kössék fel a gatyát, mert a naív utazót könnyen megkergetheti egy csapat megvadult samuráj, akik akkorát sebeznek, hogy könnyedén akár 1-2 ütessel végezhetnek a gyengébb karakterekkel. Érdemes lassan felderíteni a szigeteket, megkeresni a küldetéseket, amikkel a viharokat lecsendesíthetitek, sokkal könnyebb lesz utána az élet. Új elemként bejött a horgászat is, ami jelenleg még nem sok jutalmat jelent, de talán idővel bővítik, mindenesetre érdemes rászánni az időt.



Jöjjön viszont a fekete leves, avagy bár imádom a Genshin Impactot, de azért van pár apróság, ami mellett nem lehet elmenni szó nélkül. Az egyik ilyen az a számtalan „glitch” és „bug”, amik bár nem túl vészesek és open-world játékoknak megszokottak, de mégis nagyon bosszantóak tudnak lenni. Főleg co-opban tudnak előjönni, néha vicces, máskor dühítő szituációkat okozva. Ha már co-op, itt sincs sok előrelépés, lényegében alig vannak közösen teljesíthető feladatok, néhány elég erős bossz vagy hasonlóan kívül. Teljesen hiányoznak a klasszikus raidek és csoportos küldetések, bőven van itt még kiaknázatlan lehetőség a fejlesztők számára.

A harmadik nagy problémám, az a tartalom. Bár nem lehet elvitatni a Genshintől, hogy több hónapnyi játékot kínál, de azoknak a játékosoknak, akik kezdetek óta játszanak, az új tartalmak csigalassúsággal jönnek. Persze jó munkához idő kell, de a Mihoyo már nem egy kis garázscég, hanem egy milliárdokkal játszó vállalat, akiktől ennél már többet várnánk el. Ami viszont inkább érthetetlen, hogy egyes történetek, zónák és küldetések az új játékosok számára nem elérhetőek, ami miatt több karakter sztorija is (pl. Fischl vagy Albedo) már csak a Youtube archívumból érhető el. Biztosan van rá magyarázat, de attól még hülyeségnek tartom.

Érdemes-e belevágni így egy év után a Genshin Impactba annak, akinek eddig kimaradt vagy sok hónapja elfeledkezett róla? Hogy-

ne! Nagyon is! Minden hibája ellenére a Genshin egy fantasztikus játék, amit még sok évig fogunk emlegetni. A látvány, a hangulat, a zene (nem is említettem, hogy a Tokiói Filharmonikusok muzsikálnak a háttérben), a történet és a karakterek egyszerűen imádnivalóak. A seiyuuk fantasztikus munkát végeztek, hogy életre keltsék a szereplőket, különösen nagy dicséret jár Koga Aoinak, aki Paimont alakítja valami elképesztő átéléssel, de az anime rajongók rengeteg ismerős hangot fognak hallani (csupa A-listás seiyuu, a Mihoyo nem spórolt rajtuk). De ami a legfontosabb: ingyenes és nem tolakodik az arcodba, hogy „vásárolj, vásárolj, vásárolj!”, a fizetős rész csendben elbújik egy menüben és soha nem fog felugorni egy üzenet, hogy „vedd meg ezt az akciós vackot, hogy még több akciós vackot tudjunk eladni”. Ilyen téren példaértékű a Genshin, és maximális tisztelet a készítőknél, hogy nem a könnyű utat választották a játékosok pénztárcájának megcsapolásához. Persze, persze, aki mindent szeretne megszerezni, az röhögve el tudja költeni rá a havi fizetését, a nyugdíjra félretett tartalékot a teljes diákhittel együtt, hogy aztán büszkén mutogathassa az interneten a 100 ezretet sebzó husbandóját, de ez teljesen opcionális, és épeszű ember ilyet úgysem tenne... ugye?

Lényeg a lényeg, a Genshin Impact egy nagyon profin összerakott játék, ami PC-n, PS4/5-ön és mobilon is elérhető, bár sajna a Switch verzió továbbra is csúszik, de állítólag az is érkezik ha-

marosan. Egész nagy és folyamatosan bővülő magyar rajongói közeg is kialakult, nem is beszélve a rengeteg cosplaysről! Meglátjuk, 2022-ben hova fejlődik a Genshin láz, én azért remélem, hogy még sok évig kitart.





kontroller

WII-KORSZAK

Írta: Karasz Attila - supermario4ever (supermario4ever.wordpress.com)





A Nintendo második aranykora? Egyáltalán nem túlzás ezt kijelenteni, hiszen akkorát robbantott a Wii, mint a Sony a PlayStation megjelenésével. A Wii ismert és népszerű konzol lett, melyről legalább biztosan sokan hallottak. De mire is vezethető vissza a Wii sikere? Mennyire beszélhetünk második aranykorról? Ennek járunk most utána.

Koncepcióváltás

Eddig sem állt távol a Nintendótól az újítás. A konzoljai egymástól nagyon jól elkülöníthetőek voltak, és mindegyik emlékezetes a maga módján, akár játékkínálat, akár külső kialakítás terén. És annak köszönhetően, hogy a NES-SNES korszakban a generációjának élén járt, olyan nagy pénzügyi nyereségre tett szert, hogy sokáig talpon tudott maradni a PlayStation mellett. Viszont a GameCube kudarca komoly váltásra készítette a Nintendót. Mindenképp valami olyat akartak kitálatni, amit addig abban a formában senki nem valósított meg. A Nintendo 2005-ben hozta nyilvánosságra, hogy Project Revolution néven fejleszt az új konzolját. A név is igencsak hangzatos volt, sokáig forgott közzsájon a „Nintendo Revolution” név, mert tényleg érzékeltette, hogy a cég most valami nagyon újra készül. Valamire, ami forradalmi lesz. Mi, Nintendósok büszkén emlegettük a nevet, hiszen mennyivel jobban hangzik a készülő PlayStation 3-mal, vagy a már megjelent XBOX 360-nal szemben. A konzol prototípusa is erőteljesen hasonlított a végleges változathoz, és nagyon

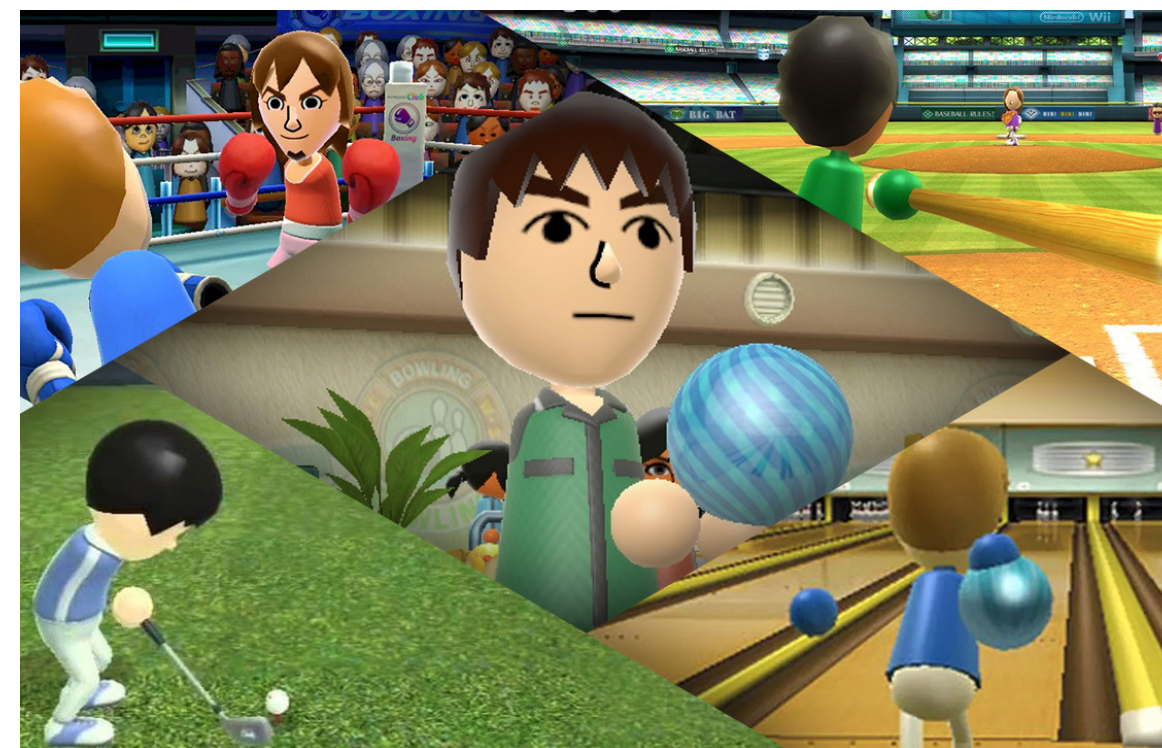
vártuk, mert tényleg teljesen másképp nézett ki, így biztosak voltunk abban, hogy valami olyat fogunk kapni, amit eddig soha.

Ehhez képest szinte pofáraesés volt a név változtatás, és hogy Wii néven jelent meg az új konzol. A Nintendo ugyan az angol személyes névmással („we”) magyarázta, hogy az új konzollal a közösségi játékokra összpontosítanak (mert mintha eddig nem ez lett volna fókuszban...), de eléggé nehéz volt megemészteni az új, igencsak esetlen nevet. A Revolution név még az elvakult PlayStationösökből is tiszteletet vívott ki, később a Wii névvel viszont ugyanúgy gúny tárgya lett a Nintendo, mint korábban.

Megjelenésének körülményei

A GameCube életútja meglehetősen csendes volt. Jelentek meg rá jó játékok, voltak nagy visszatérők, mint például a *Metroid Prime*, viszont a nagy áttörés elmaradt. Így kicsit ebből is fakadt az a kíváncsiság, hogy mivel fog előjönni a Nintendo. A Wii végül 2006. december 8-án jelent meg Európában, így nálunk is. Ezen a napon a Game Park videojáték-üzlet, mint legnagyobb Nintendo viszonteladó Magyarországon, külön Wii-napot is tartott. Ennek keretében a szerencsés előrendelők a konzolt már aznap éjfélkor átvehették, így lényegében a Game Parknak köszönhetően Európán belül Magyarországon lehetett elsőként kap-

ni a konzolt. Kisebb sajtótájékoztatót is tartottak, így némi publicitást is nyert a Wii megjelenése. Aznap bárki kipróbálhatta a Wii-t: a Wii Sports-on keresztül bárki tesztelhetette, hogyan is működik a mozgásérzékelés. Mert igen, a Wii volt az első olyan konzol, ahol a mozgásérzékelés volt fókuszban. A controller egy Wii Remote nevű szerkezet volt, ami leginkább a tévé távirányítójához hasonlított, és a konzolhoz kapható Sensor Barral kommunikált. A Sensor Bar pontosan érzékelt, hogyan-merre mozgattuk a Wiimote-ot, ez pedig azt eredményezte, hogy a Wii Sports-ban szinte ugyanúgy játszhattuk az adott sportjátékot, mint a való életben. És ez rettenetesen hangulatos.





Volt alkalmam nekem is aznap kipróbálni a konzolt, és most is vissza tudom idézni, milyen lehetetlenül egyedi, és nagyon jó élmény volt először játszani Wii-vel. A Wii-nél manifesztálódott először az, amit mi, Nintendo rajongók mindig is hangoztatottunk, hogy a grafika nem számít, csak a játékelmény a lényeg. Nem túlzás kijelenteni, hogy a Wii Sports még egy Nintendo 64-es játéknál is csúnyább volt. De a kellemes zene és a mozgásérzékelés élménye kárpótolt a technikai hiányosságokért. Mert tényleg arról van szó, hogy a Wii a hetedik konzolgeneráció technikailag messze leggyengébb konzolja lett. Míg a PlayStation 3 és az XBOX 360 már az 1080p-vel kísérletezett, játékaik pedig mindennél valóságosabbak voltak, addig a Nintendónál HD még csak mutatóba sem volt.

Ráadásul ha a Nintendo GameCube-nál „bevesszük” a *Luigi's Mansion*-t a Mario játékok közé, akkor kijelenthető, hogy a Wii volt ténylegesen az első olyan konzol, mely nem Mario játékkal jelent meg. Helyette kaptunk egy *The Legend of Zelda: Twilight Princess*-t, ami az addigi leghatalmasabb, legértékesebb Zelda játék volt. Ez a játék már felmutatott valami technikai tudást, de eredetileg GameCube-ra fejlesztették. Meg is jelent az előd konzolra is, és bizony a mozgásérzékelésen kívül csak annyi volt a különbség, hogy szélesvásznú volt a kép, valamint az egész játék meg volt tükrözve. Link ugyanis balkezes, a Wiimote-ot (amivel kardozhattunk) jobb kézben tartottuk. Maga a játék sokkal szebb nem lett.

Megjelenés

Talán még sokak számára emlékezetes, de érdemes mélyebben elemezni a Wii sikerét. Mert hát igen: A NES és a PlayStation mellett a Wii volt a harmadik olyan asztali konzol, amely óriási robbantott. Ezeket az eladási adatokat annak idején folyamatosan figyelemmel követhettük a Gamer365 weboldalán, ahol mindig listázták az aktuális heti japán konzol- és játékeladási adatokat.



kat. És azt lehet mondani, hogy a Wii a Nintendo DS-sel kéz a kézben toronymagasan vezette a heti eladási listákat. Kisebb harc is kialakult a kommentmezőkben, hiszen amíg mi, Nintendósok, úgy éreztük, hogy helyreállt a rend, a Nintendo visszakerült a helyére, addig a PlayStationösök valósággal felháborodtak, hogy miként vezetheti egy ennyire gyenge konzol az eladási adatokat? És ezek a hatalmas eladási számok pénzügyi nyereséget hoztak magukkal. Jenek milliárdjaiban, dollárok millióiban mérték az adózott eredményt és a bevételeket. El is terjedt annak idején egy meme, ahol Miyamoto Shigeru egy Nintendo DS-sel a kezében nevetett, hogy „It prints money!”, miközben a DS-ből csak úgy záporoztak a dollárbankjegyek. És nincs mit szépíteni, tényleg erről van szó. A Wii-vel (és a Nintendo DS-sel) egész pontosan ez volt a cél. Valójában mindkét konzol nagyon alacsony költségvetésű volt, és a PlayStationösök támadása tulajdonképpen arra irányult, hogy egy ennyire olcsó konzol mennyire drágán kapható. A Wii technikai tudásához képest tényleg drága konzol volt, megjelenésekor 69.990 forintért árulták a boltokban. És ez később sem ment lejjebb. Hát, ha viszik ennyire is, akkor miért csökkentenék az árát? Mondható tisztességtelennek, és igazuk is van, az más kérdés, hogy mennyire fér bele ez az árpolitika a

kapitalizmus erkölcsi fogalomkörébe. A Wii azon kevés konzolok közé került, amelyet nyereséges lett gyártani, ugyanis minden egyes eladott példánnyal nőtt a Nintendo összbevétele. Nem ez a bevett gyakorlat a videojátékos piacon. Általában konzolt gyártani és eladni minimális veszteséggel szokás, méghozzá azért, mert a kieső bevétel az eladott játékokból jön vissza. Ez pénzügyileg a legjobb módszer arra, hogy a lehető legtöbb embert rávegyék a videojátékozásra, és hogy vegyék a konzoljukat. Így tudják az átlagkeresettel rendelkező ember számára elfogadható áron értékesíteni a konzoljukat, a kieső bevétel meg a játékokból jön vissza.





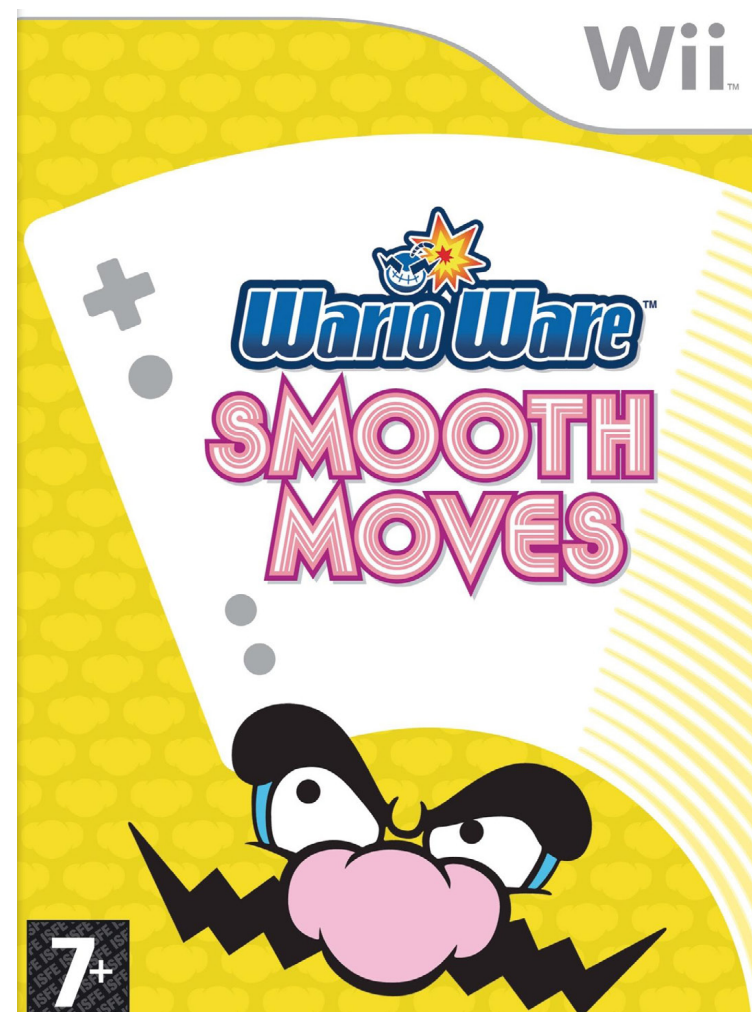
Viszont a Nintendo megvalósította azt, hogy konzolt is nyereséges lett eladni. És emiatt ugyan mondhatjuk, hogy joggal szidta a PlayStationös tábor a Nintendo konzoljait, de az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy a Sony is legalább annyira hibás volt abban, hogy a hetedik generációra ennyire felborultak az erőviszonyok. A Sony ugyanis annyira nagyra volt azzal, hogy technikailag felszerelt konzoljaikkal sikert aratnak, hogy a PlayStation 3 lett a generáció legerősebb konzolja. A helyzet azonban az, hogy a 2006-2007-es technikai fejlettséghez képest túl erős volt a konzol. A PlayStation 3 ugyanis csak HD TV-n működött és Blu-ray lejátszót tartalmazott. Fontos tudni, hogy ezekben az időkben még csak feltörőben voltak a lapostévék, a Full HD technológia meg kifejezetten drágának számított, így bár már annak idején is lehetett kapni 1080p-s tévét, de rettenetesen drága volt. Ezt egy átlag középosztálybeli ember nem engedhette meg magának. A PS3 technológiája is igen költségesnek bizonyult, ezért történhetett az, hogy 164.990 forintról indult az ára. Ezzel együtt olyan szinten veszteséges volt a konzol gyártása, hogy gyakorlatilag jobban jártak, ha nem veszik a játékosok, mert legalább nem nő tovább a veszteség. A PS3 eladásai sokáig messze elmaradtak a PS2 eladásaitól.

A Nintendo valójában semmi mást nem csinált, mint egy általuk 20 éve sikertelenül kipróbált technológiát vett elő, és tette bele a Wii-be. Ahogy szó volt róla korábban, már a '80-as évek

második felében, NES-szel is tettek kísérletet a mozgásérzékelésre, de az akkor a magas ára miatt egyáltalán nem futott be. Időközben eltelt 20 év, a technológia olcsó lett, és ezzel mintegy újszerű játékelményt hirdetve harangozta be a Nintendo az új konzolt, az eredmény pedig nem maradt el. A technológia olcsó mivolta abban is tetten érhető volt, hogy a Wii sikerét meglovagolva jöttek a klón konzolok, amik a Wii-hez hasonlóan a mozgásérzékelést imitálták, és lényegesen olcsóbbak voltak. Ezeket nálunk elsősorban a LIDL-ben lehetett kapni, és relatíve volt is rájuk kereslet, ugyanis a tájékozatlan szülők ismerték ugyan a Wii-t, de annyira nem, hogy tudják, mit is vásárolnak valójában, így nagy csalódás volt otthon, amikor kiderült, hogy igazából nem Wii-t vettek.

Valós-e ez a siker?

Ha ekkora siker volt a Nintendo, joggal gondolhatnánk, hogy másodvirágzását élte, és visszatértek az Elektor Kalandor és a Három Kívánság-szerű, Nintendót népszerűsítő tévéműsorok. Az igaz, hogy a Nintendo tényleg a másodvirágzását élte, de a körülmények árnyalják a képet: ugyanis elsősorban az alkalmi, úgynevezett casual játékosok körében volt sikeres. Ezen nincs mit csodálkozni. A Wii Sports, a Wii Play és az olyan mozgásérzékelős játékok, mint a WarioWare: Smooth Moves, nem a keménymagot inspirálták játékra. A Nintendo a hetedik generációban azzal akarta kikerülni a PlayStationnel való versengést, hogy egy



merőben új réteget vonzott a videojátékok világába, és ez az akció sikerült túl jól. Megjelentek a videojátékos szülők, a videojátékos nagykik, akik élvezték, hogy egy távirányító-szerű szerkezet van a kezükben, és a tévében látható eredménye van a mozgásuknak. Ugyanakkor kijött két másik statisztika is, ami beárnyékolta a Nintendo sikerét. Az egyik a konzolhoz vásárolt játékok mennyisége, ami még annyira nem mutatott rossz értéket a Nintendónál. A konzolhoz vásárolt játékok meny-



nyisége nem arra jó, hogy azt szemléltesse, ki nek mekkora gyűjteménye van, hanem arra, hogy mekkora a hosszú távú érdeklődés a konzol iránt, mennyire veszik a játékokat. A Nintendo ebben nem mutatott annyira rossz számot a maga 6-7 játékaival. Ezt a listát egyébként mindig az XBOX360 vezette, 9.5 körüli játékatlaggal. Amiben viszont tragikus képet mutatott a Nintendo, hogy egy nap alatt átlagban mennyit játszanak vele az emberek. Nagyon keveset, mindössze 20-30 percet. Ez a szám arról tanúskodott, hogy az új réteg bevonása valójában sikertelen kísérletnek bizonyult, és az egész mozgásérzékelés egy lufi volt, ami gyorsan kipukkadt. Pedig nem volt ördögtől való a terv, hiszen miért is ne szerethetné meg az idős nagymama is a Mario játékokat? Miért is ne élvezhetné egy fantáziavilág felfedezését a The Legend of Zelda játékkal? De hát nagyon úgy néz ki, hogy ahogy egy Rammstein-rajongó sem kezd el németül tanulni, úgy egy casual játékos sem kezd komolyan érdeklődni a videojátékok iránt. Viszont nem alakult ki a piacnak az az önszabályozó rendszere, hogy túlkínálat alakuljon ki a Wii-ből.



Nem árasztották el a használt piacot a Wii konzolok, nem jelentek meg ezrével Vaterán, eBay-en, egyéb aukciós oldalakon az eladásra szánt konzolok. A Nintendo ugyanis 2008-ban kijött a Wii Fit nevű programmal, ami megint csak mindent letarolt, így a Nintendo aztán már tényleg mindent vitt. A Wii Fit, ahogy a nevéből kikövetkeztethető, egy edzőprogram volt. De nem csak úgy imitáltuk a Wiimote-tal a különböző gyakorlatokat. A játék mellé ugyanis egy Balance Board nevű, mérleg-szerű szerkezetet csomagoltak, ami valóságosan érzékelte az elvégzett gyakorlatokat. Nagyon jól tudta, hogy mennyire guggolunk le, hajolunk le, mennyire végezzük pontosan az adott gyakorlatot. Pedig a trükk egyszerű volt: azáltal érzékelte a gyakorlatunk pontosságát, hogy éppen hol van a testsúlyunk. Azt is könnyen érzékelte, ha lelépünk a Balance Board-ról, hiszen egyszerűen csak csökkent a rá nehezedő súly, amit pontosan ki tudott számolni.

További játékok

Persze, a Nintendo nem feledkezett meg azokról sem, akik valódi játékokra vágytak. Folyamatosan jöttek a valóban minőségi játékok, amik már emlékeztettek a régi játékok minőségére és hangulatára. Érdekesség, hogy a Wii abban is első Nintendo-konzol volt, hogy eleinte tényleg a külsős cégek játécai domináltak rajta. Ilyen volt például a Red Steel, de az Electronic Arts is menetrendszerűen kiadta az aktuális újabb sport- és *Need for Speed* játékait Wii-re. Az első említésre méltó Nintendo játék a *Super Paper Mario* volt 2007 nyaráról, amelynek funkciója sokkal inkább az volt, hogy a *Super Mario Galaxy* megjelenéséig szórakoztassa a Mario-rajongókat. A Super Paper Mario abban különbözött az előző Paper Marióktól, hogy az RPG játékot platform játékként játszhattuk, így egy félig klasszikus Mario játékkal volt dolgunk, amit elképesztő humorral fűszereztek meg. Elég csak az intelligens virágokra, az úgynevezett „Floro Sapiens”-re gondolni, akik meghódították és foglyul ejtették az ősembereket. A zene is kellőképp érzékelteti a játék bohókás mivoltát. A játékot könnyű végigjátszani, így tényleg a szórakoztatás a fő funkciója, annak viszont elsőosztályú. De az igazi nagy attrakció a Super Mario Galaxy volt, ami méltóképp vitte tovább elődei hírnevét. Itt is, mint az előző 3D-s Mario játékokban, küldetéseket kellett teljesíteni, de a galaxisok közti utazásnak, az elképesztően bájos miliőnek, a gyermeklelkű lumáknak, őrzőjüknek: Rosalinának



köszönhetően magasan felülkerekedik az eddigi Mario játékokon. Nem véletlen, hogy ott jegyzik a világ legjobb játécai között, hiszen talán egyetlen játék sem hozta vissza ennyire a játékosának gyermeki énjét, mint a Super Mario Galaxy, és ennyire szerettek benne lenni. Emellett a mozgásérzékelést is kiválóan megoldották, így talán kijelenthető, hogy ez a játék volt az első, amely valójában megmutatja, hogy mit is tud a Wii technikailag.

Online vásárolható játékok

A Wii volt az első olyan Nintendo konzol, amelynek online boltja volt. Ezt a Wii Shop Channel nevű alkalmazáson keresztül lehetett elérni. Itt lehetett először digitális formában játékot vásárolni. Ám ekkor még csak retro játékokat lehetett venni, úgynevezett Wii Pontokért (melynek nevét később Nintendo Pontra változtatták). Wii Pontokat a Wii Points Card nevű kártya által vásárolhattunk az üzletekben.





A kártyán lévő 16 jegyű kódot beírva aktiválódott az alkalmazásban a pontmennyiség. Boltokban egységesen 2000 Wii Pontot tartalmazó kártyákat lehetett beszerezni, de volt lehetőség pontokat vásárolni online is. A különböző retro játékok bizonyos pontmennyiséget (jellemzően 500, 800, 1000) értek, és ezekre válthattuk be őket. Eleinte retro játékokat vásárolhattunk. Elsőként a három retro Nintendo konzol játékait vehettük meg, de aztán becsatlakoztak egyéb cégek konzoljai, mint például a Sega Master System, Mega Drive, Commodore 64, TurboGrafx-16. Ezeket gyűjtőnéven „Virtual Console”-nak hívták. Ezen konzolok játékait folyamatosan tették ki letöltésre, és a végére szép mennyiségű felhozatalból lehetett választani. Később WiiWare néven új játékokat is lehetett tölteni. Ezek mind kisebb, olcsóbb játékok voltak. Az ebből fakadó lehetőségeket nem is a nagy cégek használták ki, sokkal inkább a kisebb, független fejlesztők, akik sok esetben meglehetősen

ötletes játékokat adtak ki, melyekkel érdemes volt foglalkozni. A legújabb Wii játékokat több okból sem lehetett ekkor még digitális formában megvenni. Egyrészt a Wii saját memóriája 512 MB volt, egy Wii játék meg sok esetben már önmagában is több memóriát foglalt. Azt csak egy későbbi frissítés során tették elérhetővé, hogy a Wii közvetlen SD-kártyáról olvassa be a játékokat, de mivel ekkor még inkább 1, 2 vagy 4 GB-s SD kártyák voltak elérhetőek, ezért a digitális játékok esetében ugyanúgy kellett volna cserélni (és persze vásárolni) a kártyákat, mint a lemezeket. Másrészt az internet is jóval lassabb volt ekkor, ezért nagyon lassan jött volna le egy-egy nagyobb játék. Harmadrészt meg annak idején jó eséllyel a Nintendo szerverei sem bírtak annyi memóriával,



hogy ezeket a játékokat is tárolják. De aki szerette a retro játékokat, annak sok kincset rejtett a Wii online boltja. Csakhogy már ez is történelem, mivel a Wii Shop Channel szerverét 2019 elején lekapcsolták.

Összegzés

Aztán jött szép sorban a *Mario Kart Wii*, a *Super Smash Bros. Brawl*, később a *New Super Mario Bros. Wii*, a *Super Mario Galaxy 2*, valamint az új *The Legend of Zelda* játék, a *Skyward Swords*, melyek ellátták a veterán rajongókat. Összességében viszont azt lehet mondani, hogy a Wii



elsősorban a casual rétegnek köszönhetően tett szert olyan elképesztő népszerűsége, valamint nekik köszönhetően lett a Wii az első olyan Nintendo asztali konzol, amely átlépte a 100 milliós összeladást. Hogy megérdemelten, azt döntse el mindenki saját értékrendje szerint. Egy biztos: olcsó költségvetés ide, casual játékosok oda, a Wii annyira egyedi konzol lett, hogy soha előtte, egyetlen Nintendo konzollal sem volt annyira egyedi élmény játszani. És ezt tessék a lehető legpozitívabban érteni. Mert bár a Wiimote teljesen elűt a többi konzol controllerétől, de pont azért, mert a Nintendo a klasszikus sorozatainak új játékaiba is belecsempészte a mozgásérzékelést, ezáltal teljesen sajátos élményt adnak a játékok. Tehát mindenképp érdemes kipróbálni annak, aki eddig még nem játszott Wii-vel, mert még a konzoltörténelmen belül is saját történelmet írt.

Wii U

Persze a Nintendo nem ült a babérjain. Készült az új konzol, mely már a munkacíme miatt is figyelmet kapott, ugyanis „Project Café” néven fejlesztették. Kávé készítését természetesen nem ígérték az új konzollal, de a nagyközönség kíváncsi volt rá, hogy merre mehet a Nintendo tovább a nagyon sikeres Wii után. Hiszen tudható, hogy a Nintendo mindig hoz valami újat, amit eddig soha senki nem vállalt be. Nos, újdonságok most is jöttek, de az újdonságok kivitelezése sokakban csalódást keltett.



A Nintendo of America akkori elnöke, Reggie Fils-Aime mindig is emlékezetes volt egyedi arcformájáról (nincs mit szépíteni rajta, ez az igazság) és beszédstílusáról, és arról, milyen komolysággal az arcán képes bejelenteni a legjelentéktelenebb újdonságot, mintha a Nintendo megint valami forradalmat talált volna ki. Most sem volt másképp: ahogy bejelentette az új konzol nevét, a „Wii” nevére rájön a „U” és összeolvasta, hogy Wii U, attól nemcsak a Nintendós közösség, de echte az egész videojátékos közösség sokkot kapott. Természetesen itt az angol személyes névmásokkal játszottak: a „we” mellé jött a „you”. Hogy „te” miért esel ki a „mi” közösségünkből, arra a konzol egyedi (de unalmas már a Nintendónál mindent egyedinek hívni...) kontrollere, a Wii U GamePad adja

meg a választ. Kijelzője lévén egy táblagépre hasonlít, azzal a különbséggel, hogy el van látva a kontrollerekre jellemző gombokkal. Ezzel egyébként a Nintendo 3DS dupla kijelzős kézikonzolját akarták asztali konzol formájában megvalósítani, tehát mást látunk a GamePad kijelzőjén és mást tévén, emellett a kijelző érintőképernyős. De természetesen nemcsak egyedül lehet játszani. A Wii U ugyanis teljességgel kompatibilis volt a Wiimote-tal, és akár egyszerre négyet is rá lehetett csatlakoztatni. Tehát a konklúzió: „te” játszol a GamePad-del, „mi” meg játszunk a Wiimote-tal.

Fogadtatás

De nemcsak a néven látszik meg, hogy a Nintendo kreativitásának mélypontjára süllyedt, hanem a konzol külsején is. A GamePad jelenléte ugyan jó ötlet volt, de maga a konzol külsőleg alig változott a Wii-hez képest. A Wii U esett át a legkisebb külsőségbeli változtatáson a Nintendo konzolok történetében. És mivel nagyon rosszul volt promótálva az új konzol, ezért az a nézet terjedt el, hogy a Wii U valójában nem más, mint a Wiinek egy frissített, továbbfejlesztett változata. Ez pedig azt hozta magával, hogy a Wii U lett a legrosszabbul induló Nintendo konzol. Ezen az olyan nyitócímek sem segítettek, mint a *New Super Mario Bros. U*, a *Nintendo Land*, a *Zombi U* vagy az *Assassin's Creed III*.

És a Wii U-ra később sem várt jobb jövő. A Nintendo nagyon elhanyagolta ezt a konzolt. És



ismét példát láttunk arra, hogy a Nintendo nem tudja jól kezelni a sikert. A Wii óriási sikerei után a Wii U teljesen el lett hanyagolva, és később sem aratott nagyobb diadalokat. Amíg a GameCube esetében legalább azt megcsinálták, hogy néhány nagyobb játék is kijött a konzolra, amik valamilyenre életben tartották, addig a Wii U-ról ez nem mondható el. Nagyon kevés monumentális játék jelent meg a Wii utódjára. Az első nagyobb, említésre méltó játék a *Super Mario 3D World* volt, de tartalmában messze elmarad a klasszikus 3D-s Mario játékoktól. Sokkal inkább a Nintendo 3DS-re megjelent *Super Mario 3D Land*-nek volt egy kibővített, asztali konzolos változata. Konkrétan új The Legend of Zelda játék nem jelent meg Wii U-ra, csak a *Wind Waker* és a *Twilight Princess* kapott egy HD kiadást. Viszont Hyrule Warriors néven indítottak egy új sorozatot. Nemcsak a név jelzi, hogy az eddigi Zelda játékoktól eltérő sorozat indult, hanem az is, hogy ezt nem egyedül a Nintendo adta ki.



Az első játékot az *Omega Force* és a Team Ninja fejlesztette, és gyakorlatilag a *Dynasty Warriors* és a The Legend of Zelda szériák házasításáról van szó. Mivel a játékmenet is közelebb áll a Dynasty Warriors-hoz, emiatt nem aratott átütő sikert, hiszen egyrészt a Zelda-rajongók sem ehhez voltak hozzászokva, másrészt a játéknak sincs meg a

Zeldára jellemző miliője. Talán nem is volt igazán célközönsége a játéknak, a rajongók is keveset beszéltek róla. Ha valami célja volt a játéknak, akkor az, hogy Nintendóra is jelenjen meg egy Hack and Slash játék, ami eddig csak elenyésző mennyiségben volt konzolon, azok is kivétel nélkül külsős cégek játéakai voltak.

Ami reménykeltő lehetett volna, a *Mario Kart 8* volt. A soron következő Mario Kartot nagy csinnadrattával jelentette be a Nintendo, ugyanis nemcsak abban volt különleges, hogy a pályák bizonyos részein nem volt gravitáció, így oldalt a falon, sőt akár a mennyezeten is játszhattunk, hanem hogy a zenék nagy részét is élő hangszerekkel vették fel. Külön videóban mutatták, ahogy nagyzenekarral veszik fel a zenéket. Ennek azért volt izzadtságsgaza, mert a Mario Kart nem az a sorozat, ami orchestra minőségű zenét követel meg magának. Ez egy könnyed játéksorozat, amivel el lehet szórakozni, ezt pont a könnyű, számítógépes zene teszi teljessé, az emeli a hangulatot. Ám a Mario Kart 8 zenéjével nemcsak az volt a gond, hogy „túl jó” volt, hanem az is, hogy szinte semmilyen dallammal nem rendelkezett. A Mario Kart 8 zenéje a legkevésbé emlékezetes az eddigi Mario Kart zenék közül. A videóban is csak azt demonstrálták, hogy mennyire kemény munka zajlik a felvétel során, remélve, hogy ez majd szinten tartja a Mario Kart sorozatot, és fellendíti a Wii U eladásait is. Nos, ez sajnos nem történt meg, sőt sajnos azt kell mondom, hogy a zenébe feleslegesen ölték ennyi energiát, mert azáltal, hogy

nincs dallam, nem hallatszik ki semmilyen téma, és egyáltalán nem marad meg az emlékezetben. Nagy kár, hogy teljesen indokolatlan pontra helyezték a hangsúlyt, de nagyon nem is tehettek mást, hiszen a Mario Kart már annyira kiforrtta magát, hogy nem is igen lehetett forradalmi újítást eszközölni a játéksorozaton, leszámítva a HD grafikát, a pályákat, egy-két új karaktert, meg persze néhány új ötletet. A Mario Kart sorozatba igazi innovációt csak akkor lehet vinni, ha érdemben fejlődnek a konzolok technikailag, így például a VR általánossá válik.



Amiért viszont kár, hogy nem kapott nagyobb visszhangot a rajongók körében, az a Super Smash Bros. For Wii U. Talán ez az egyedüli, Nintendo által valódi tartalommal ellátott játék, amin látszik, hogy a cég sokat dolgozott azontúl is, hogy elővette a sorozat előző játékát, a Brawl-t és kicsit kicsinosította. Illetve ami emlékezetes volt még, a Wii U-n elindított *Splatoon* sorozat, mely hűen bizonyítja, hogy a Nintendónak most is vannak új ötletei. A játék szereplői „inkling”-ek, akik hivatalos meghatározás szerint humanoid fejlábúak. Alapvetően ember alakban jelennek meg, a játék lényege pedig az, hogy ki tud egy adott területet a legjobban összefestékezni. Legtöbbször 8-an játsszák a játékot, és két csoportra vannak osztva, a csoportok más színű festéket kapnak, és amelyik színben jobban pompázik az adott terület, az a csapat nyert. A festék persze egy idő után elfogy, a karakternek ekkor meg kell találnia a saját színű festékét, és abban puhatestűvé átalakulva, a festékben elmerülve tudja feltölteni a festékes tárárt.





A játék elképesztően szórakoztató, nagyon közkedvelt volt a rajongók körében. Maga a Nintendo is tett arról, hogy népszerű legyen a sorozat, hiszen hétvégeken különböző „Splatfest”-eket hirdettek meg. Itt bizonyos „kérdésekre” volt két válaszlehetőség, mi magunk dönthettük el, hogy melyikbe csatlakozunk, és azt képviselve egy online versenyben vehettünk részt. Ilyen kérdés volt például, hogy a sült krumplit majonézzel vagy ketchuppal eszed-e. Ezeknek óriási sikerük volt, a Splatoon volt az a játék, amit a leginkább életben tartott a Nintendo Wii U-ra.

Nintendo eShop

A Wii U-nál már sokkal fejlettebb online lehetőségek voltak. Már a kezdetektől meg lehetett vásárolni a Wii U játékokat digitális formában, bár már nem a sávszélesség volt a szűk keresztmetszet, mint a Wii esetében, hanem a játékok árai. Ugyanis majdhogynem drágábbak voltak, mint a fizikai változataik. De emellett szintén lehetett új, csak digitális formában kapható játékokat venni, valamint itt is volt Virtual Console, vagyis retro játék kínálat, de a Nintendo retro konzoljai mellett már csak a TurboGrafx-16 játékaiból lehet böngészni. Amit érdemes lehet tudni, hogy a Wii U esetében már nem a játékok európai verzióját töltjük le, hanem az amerikai. Azért, mert a Wii U már HD konzol és HDMI-kábellel csatlakozik a tévéhez, Amerikában pedig a kezdetektől fogva progresszív volt a játékok (és persze az egyéb té-



véműsorok megjelenítése), míg Európában váltott soros. Ez az NTSC analóg tévés szabványnak köszönhető, melyet többek között Amerikában használtak, és mivel Európában is elterjedtek a progresszív pásztázást támogató HD tévék, ezért nem volt akadálya annak, hogy a jobb képminőségű, amerikai retro játékok terjedjenek el Európában. Alapvetően látható is a különbség, tényleg lényegesen jobban néznek ki a régi játékok. Nem utolsósorban, mivel 60 Hz volt Amerikában a frekvencia, míg Európában 50 Hz, ezért a játékok gyorsabbak is lettek. Vagy fogalmazunk úgy, hogy Wii U-n játszhatjuk először eredeti sebességében a régi játékokat, hiszen az európai változat nyilván lassított volt. De ez egyébként annyira nem szembetűnő, sokkal inkább az élénkebb, telítettebb színek.



A Wii U esetében már nem pontokért vetjük a játékokat, mint a Wii esetében, hanem valós devizában. És mi dönthettük el szabadon, mennyi pénzt töltünk fel a digitális pénztárcánkba. Ami előny, hogy ez a pénztárca egyesítve volt a Nintendo 3DS online boltjával, így mindkét helyen egyaránt vásárolhattunk ugyanabból a digitális pénzből.

Konklúzió

A hibái ellenére sokan szeretik a Wii U-t, hiszen azért volt rá játékkínálat. De elég megdöbbentő tudomásul venni, hogy a 100 milliót is meghaladó Wii, mint legsikeresebb Nintendo asztali konzol után a Wii U-ból alig 14 milliót adtak el. Márpedig ez a szám a Sega bukását idézi. Mondhatnánk, hogy megvolt a maga bája a Wii U-nak, de valójában ez lett az a Nintendo konzol, amelynek a legkevésbé volt saját hangulata. Kicsit olyan érzetet ad, mintha a Nintendo tényleg nem akart volna szabadulni a Wii-től, hiszen abban volt a sikerük igazi kulcsa, és a Wii U csak azért jelent meg,

mert hát haladni kell a korral. De ilyen kényszeres haladásra még nem láttam példát.

Egyáltalán nem túlzás a Sega bukását példának előhozni. Hiszen ha a következő konzol, a Nintendo Switch is hasonlóképp teljesített volna, mint a Wii U, akkor elképzelhető, hogy ez a cég is feladta volna a konzolpiacot. De nem így történt, a Nintendo Switch sikere ismert, a Nintendo történelmet bemutató cikksorozat utolsó részében a kurrens konzolt vesszük nagyító alá.



Ha érdekelnek a cikksorozat korábbi részei, akkor kattints az alábbi címekre és töltsd le az adott számot.

[A 3D-s Nintendo korszak](#)

[A 2D-s Nintendo korszak](#)

[Nintendo DS korszak](#)

[Game Boy korszak](#)

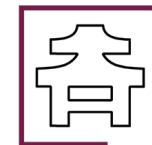
[A Nintendo helyzete Magyarországon](#)

rendezvény

ŐSZI FANTASY EXPO

Írta: Hirotaka





2020. februárjában voltunk utoljára Fantasy Expón, és az nemcsak utolsó Expo volt, az azóta eltelt bő másfél évben, hanem a pandémia előtti utolsó rendezvény is a szubkultúra berkein belül. De a hosszú kényszerpihenő után újra benépesült a Ferencvárosi Művelődési Központ cosplayestül, bazárostul, konzolostul, mindenestül.

A beléptetés átesett egy kis upgrade-en, több volt a segítő és külön ajtón tudott bejönni a vendég, árus és külön a látogató, láthatóan elválasztva egymástól a két részt. Kellett is, mert nagyon sokan jöttek el, tényleg tele volt az FMK. A helyszíni elrendezés maradt a megszokott, az aulában és az onnan nyíló teremben volt az animés bazár, az előbbiből nyíló nagyteremben pedig a főbb programok. A földszinti folyosón kaptak helyet az artistosok, a végén a tornateremmel, ahol fantasy és sci-fi klubbok, Lego és Gunpla kiállítás, valamint VR kapott helyet. Az emeleten bárki konzolozhatott, pár kiegészítő teremben pedig workshopok voltak, amikről majd később szólok.



A látogató a belépéskor egyből az árusokat pillantotta meg, nehogy a jegyvárás után messzire tegye bárki is a pénztárcáját. Animés áruk tömkelege, figurák, mangák, poszterek, ki-tűzők stb. Cosplay kellékek, bögrék, nyakláncok, minden, mint a búcsúban. A legtöbben itt keringtek huzamosabb ideig, meg egy-egy programra a nagyterembe gyűltek.

Az expót egyébként teljesen leuralta a Genshin Impact, szinte már én is besokalltam tőle. Hozzá kell tenni, a szervezés adta is ez alá a lovat, helyesen. Volt a témában cosplayes bemutató, kvíz és bingó.

No de, vissza a nagyterembe. Magyar AMV bemutatóval indult a nap, ahol ismertebb hazai AMV vágók videóit mutatták be, az alaphangulat megadására tökéletes volt, majd jöttek anime falatkák, amiben a Jahy-san két epizódját lehetett megnézni. Ezt két előadás követte, az elsőben az Égi Szentély beszélt a különféle -punkokról: steampunk, cyberpunk, dieselpunk. Ezután pedig a Hundam mecha csoport vezettet be mindenkit a



Gunpla makettezés alapjaiba. Mindkét előadás egy alapozó volt azoknak, akik nem ismernék ezeket a témákat. Igazából el tudnám képzelni, hogy egy következő alkalommal kicsit mélyebben is bele lehetne menni egy-egy részébe. Sőt mindkettőhöz egy tárgyi bemutatót is lehetne kapcsolni egyből a színpadon. Tény, akit jobban érdekelt, a tornateremben ezt tudta pótolni. Különösen a gunpla esetében lett volna jó pár mecht az előadással együtt látni. Ezt követte a Fantasing aranyhangú énekeseinek bemutatója, a dalok nagyfokú diversitásának köszönhetően mindenki megtalálhatta



a neki tetszőt: volt disney, anime, rock és pop vegyesen. Majd a decemberben (talán végre) megrendezésre kerülő Budapest Comic Con főszervezője beszélt a rendezvényről általánosságban.

Végül pedig eljött minden animés/geek rendezvény fő attrakciója, a cosplay verseny. Bevallom évek óta nem néztem cp versenyt, szóval ez kis nosztalgiával töltött el. Nem vagyok egy nagy szakértő, mondjuk úgy, hogy van, ami tetszett, van, ami nem, sőt akadt kínos is, de ilyen régen is volt és mindenhol van, szóval igazából ez nem is hír.





Ezt követően én magam a rendezvény más területein jártam, így csak említésként: volt hastánc iskola bemutató, és Ricz is beszélt a Fate franchise-ról. Egyébként reklám: ha valaki még mindig nem tudja, hogy induljon neki vagy elveszett a Fate univerzum kilátástalan labirintusában, annak javaslom Ricz erről szóló cikkét ([AniMagazin 53.](#)). Ezt a Kabuki világa című előadás követte, amiről kicsit bánom, hogy lemaradtam, de egyszerre nem tudok több helyen lenni. Majd jött a Just Dance bajnokság, utána pedig az animés és a genshin kvíz, ami egészen mókás volt, a kérdések is változó nehézségűre sikerültek, bár kinek mi. Végül az eredményhirdetés és tombola zárta a nagyszínpadi programok hosszú sorát. Egyébként nagyon jól összeállított programlista volt, egy animés számára kimondottan vonzó előadásokat/bemutatókat sikerült a színpadra pakolni.

No de lapozzunk, hiszen volt még egy szép nagy tornaterem, ahol ki lehetett próbálni a VR-t, azon belül is a *Half-Life: Alyx*-et vagy a *Fallout 4*-et.



Lehetett harcolni LARP fegyverekkel, beszélgetni a különféle klubokkal, kártyázni, és remélem sokan megnézték a Star Wars Lego kiállítást, mert nagyon menő volt. Egész végig azon agyaltam, hogy azokat nem lehetett egyszerű kivinni a rendezvényre. Mellettük pedig a gunplákat is érdemes volt szemügyre venni. Akit egyébként ez jobban érdekel, vagy felkeltette a figyelmét, annak a gunpla tutorial cikksorozatunkat ajánljuk ([AniMagazin 48.](#)). Kártyázni egyébként az Alkimista labornál is lehetett, bevallom, nem értettem, hogy



ők miért nem kerültek a tornaterembe, szerintem elfértek volna.

Napközben azért megéhezik az ember, és ha nem megy ki a közeli plázába vagy kínaiba enni, akkor a helyszínen érdekességgként bárki megkóstolhatta azt a hal alakú töltött tésztát, a taiyakit. A különféle nasikról pedig ne is beszéljünk (popcorn, vattacukor, pocky).

A gamer lelkeknek az első emeletet volt érdemes célba venni, itt tartották egyrészt a versenyeket (*Just Dance* és *Tekken*), de enélkül is lehetett ezekkel játszani. Valamint volt Nintendo Switch és PS2.

És akkor a workshopok, ha valaki nem csak mászkált, nézelődött és vásárolt, meg persze bandázott, campelt valahol. Lehetett róka maszkot készíteni, Kokeshi babát festeni, valamint Totórós és Chihirós kulcstartót csinálni. Mindegyiknek volt egy alapára, de az igazán nem sok egy saját kezünkkel készített műtűrért. Ha még ez sem lett volna elég, akkor ott a már említett bingó. Kétféle volt: animés és genshines. A lényeg, hogy



az egész helyszínt bejárva, különféle tevékenységeket végezve, feladványokat megoldva lehetett pecséteteket szerezni, és a végén természetesen nyerni.

Egy szó, mint száz, biztos, hogy mindenki talált magának elfoglaltságot. Egyébként két program között, az FMK kertje remek hely volt egy kis friss levegőre és beszélgetésre.

Szóval zsúfolt napunk volt, igyekeztünk sok mindent megnézni. A szervezés nagyon jól sikerült, hiába a másfél évnyi kihagyás, én nem tapasztaltam nagyobb fennakadást, vagy különösebb zavart az erőben, szóval gratula. A következő valószínűleg jövőre, eddigi tapasztalatok alapján februárban várható.

18+

FIGYELEM!
A cikk tartalma egyesek számára
felkavaró lehet!

távol-kelet

DARWIN-DÍJAS JAPÁNOK

Írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)



Mindenkinek szomorú a halála, kivéve a Darwin-díjasokét, mert az övék vicces. Darwin-díjat azok kapnak posztumusz, akik ostobán bekövetkezett halálukkal igazolják Charles Darwin elméletét, miszerint a majmoktól származunk. Azokról lesz szó a cikkben, akik ezt a díjat megkapták, ezért csak 18 éven felülieknek szól, és helyenként kegyeletsértőnek tűnhet.

A díj elnyerésére azok jelölhetők, akik megfelelnek az alábbi kritériumoknak:

- A jelöltnek halottnak kell lennie. Bár akadnak kivételek.

- A jelöltnek 17 év felettinek, és mentálisan egészségesnek kell lennie (a díj alapítója szerint bármilyen mentális problémából adódó sérülés vagy haláleset tragikus, nem pedig szórakoztató, így az ilyen jelöléseket minden esetben kizárja).

- A jelölt halálának a saját hibájából kell bekövetkeznie. Bár itt is vannak kivételek.

- Az esetnek egyszerinek kell lennie.

- Az eseménynek bizonyíthatónak kell lennie. Például szemtanúk leírásaival alá lehet támasztani. Ez a legfontosabb szabály. Azon történetek, melyek nem nyertek bizonyítást, a Darwin-díj hivatalos honlapján a Városi legendák témakörbe kerülnek, és nem díjazottak.

Mivel a halál bekövetkeztekor és közvetlenül előtte nem mindig volt ott valaki, hogy rögzítse azt, a valós eseteken alapuló történetek fikcióval egészülnek ki.

1. Szerelem elsőre 1987. november 21. Tanaka Rezidencia - Tokió

A hét éve házas Hiroto és Sakura nevű fiatal japán pár nagyon szerelmes volt egymásba. Azonban soha nem folytattak szexuális tevékenységet, mivel mindketten túl idegesek voltak hozzá. A szomszédjaik szerint nagyon szerelmesek voltak, de inkább spirituálisan és a kölcsönös tisztelet tekintetében. Egy nap úgy döntöttek, hogy félreteszik szorongásaikat, és beteljesítik házasságukat. Sakura ezt írta a naplójába: „Hirotóval nagyon félünk, de most vagy soha. Ma este lesz az az éjszaka.” Aznap este, amikor Hiroto hazaért a munkából, megittak egy kis szilvabort. Életükben először és utoljára a nemi közösülés során bekövetkező orgazmust tapasztaltak. Szívük fizikailag még nem volt kész ilyen sokkra. Miután egyszerre elélveztek, szívinfarktust kaptak, és már soha nem keltek ki az ágyból. A szívük nem volt képes megbirkózni az adrenalin és a többi hirtelen felszabaduló hormon szintjével.



Alapja: a Hidaka Sachi és Tomio nevű férlelk japán házaspár 14 évet várt a házasságuk elhálására. Miért került ide? Mert először tanulj meg úszni, aztán menj a mélyvízbe.

Megjegyzés: Csoda, hogy kevés gyerek születik Japánban?

2. és 3. Lélegzet visszafojtva és Szomorú szamuráj 1993. január 3. Kiotó és 2006. december 11. Oszaka

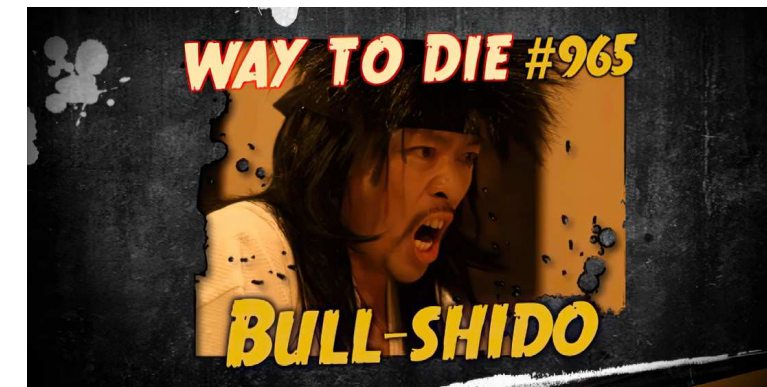
A Nips egy népszerű japán rockegyüttes volt, melynek tagjai barátok is voltak, és egészségesen versengtek egymással. A zeneiség és a színpadiasság keveréke tíz évig magas rangot vívott ki a zenekarnak a japán rock-életben. Az elmúlt hónapokban azonban a féltékenység és az ego elmarta egymástól a tagokat. Egészséges kapcsolataik és versengésük gyűlöletbe torkollott. A frontember, Tinaka, valamint a gitáros és egyben háttérénekes, Basho közötti feszültség tette tönkre a kapcsolatukat.



Egyik este egy koncert előtt a zenekar tagjai Tinaka új kellékéről vitatkoztak, amely egy vámpír koporsó volt fordított pentagrammal. Tinaka ragaszkodott a gyilkos belépőjéhez, viszont Basho azt sérelmezte, hogy Tinaka ezzel lejátszsa őket a színpadról. Azonban Tinaka követelte, hogy ismerjék el, hogy ő maga az együttes, és a többiek nem számítanak, főleg nem Basho. A többi tag leminősítve érezte magát, mikor felmentek a színpadra. Tinaka pedig megtöltötte a koporsót szárazjégből származó gőzzel, hogy jól nézzen ki a belépője.

Miközben a zenekar női díszletmunkásai és táncosai kitolták a koporsót, Basho kihasználta a lehetőséget, hogy ellopja a rivaldafényt azal, hogy túl hosszú, 3 perces gitárszólót játszik a koporsó tetején (érdekes módon a dobos és a basszusgitáros csatlakozott hozzá). Így Tinaka csapdába esett a szén-dioxiddal teli koporsóban, karnyújtásnyira a friss levegőtől.

Belehalt az oxigénhiányba. Így ért véget mérgező kapcsolata a japán rockzenekar többi tagjával.





Kioshi (művésznevén Basho) depressziós lett. Tinaka nevű bandatársa halála óta zaklatott volt. Egy nap arra a következtetésre jutott, hogy rockbandája szar és ő is tehetségtelen, ezért úgy döntött, hogy szeppukut követ el bandatársai segítségével. Versben bocsánatot kért tehetségtelenségéért, majd egy tantó rövid kard segítségével kizsigerelte magát.

A vérvesztésébe halt bele. Hogy biztosra menjenek egyik bandatársa egy katanával le is fejezte.

Miért került ide? Mert aki a szárazjéggel játszik, megfullad.

Megjegyzés: Basho jobb samuráj lett volna, mint amilyen rocksztár volt.

4. Megha(j)lás
1995. november 21.
Owanda Steel Corp. - Kobe

Nakamura Yoshi japán üzletember volt. Egy nagyon fontos állásinterjúhoz gyakorolta a meghajlást. Egyszer ahogy a városban járkált, meglátta leendő főnökét, Tanaka Saichit. Tanaka szemtől szemben állt Yoshival. Amikor Tanaka és Yoshi meghajolt, Tanaka feje véletlenül eltalálta Yoshi fejét, ami halálos agyi aneurizmát okozott Yoshinak.

Egy tipikus japán üzletember naponta 300-szor hajol meg. Ezen a napon Yoshi megha(jo)lt.

Miért került ide? Egy japán mondás úgy tartja, hogy a túl sok udvariaskodás udvariatlanság.



Megjegyzés: Most már van miért félni az állásinterjúktól.

5. Belsőégésű szeszkazán
1999 - Tokió

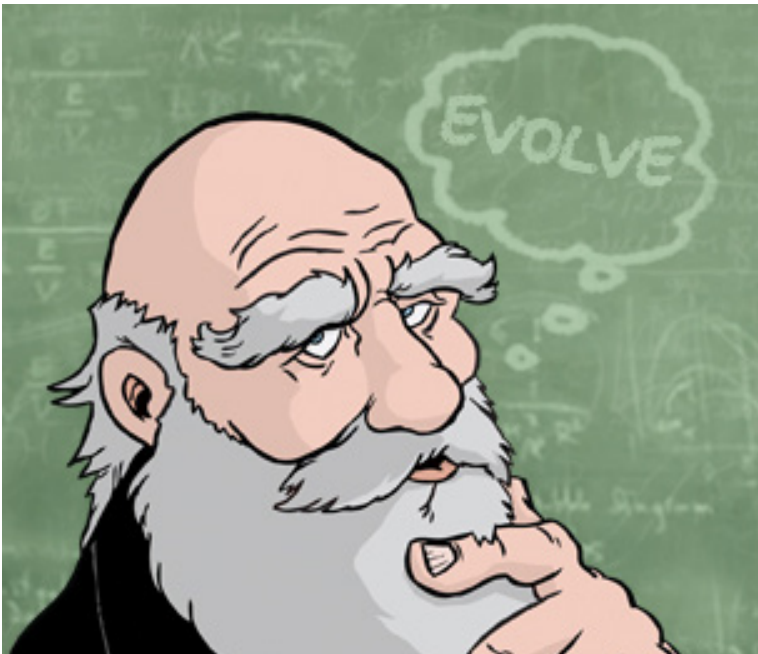
A hidrogénsör örület egy háromirányú per középpontjában állt, Otoma Toshira munkanélküli tőzsdeügynök, a Tike-Take karaoke bár és az Asaka Beer Vállalat között. Otoma pert indított a bár és a sörfőzde ellen mérgező anyagok értékesítése miatt, és kártérítést követelt súlyos testi sértésért, amely miatt elvesztette a munkahelyét. A bár visszaperelte rágalmazásért.

Az Asaka Beer Vállalat „Suiso” márkájú sört főzött, amelyben a szénsavhoz használt széndioxidot a környezetbarátabb hidrogéngázra cserélték. A hidrogén két mellékhatása miatt a sör rendkívül népszerűvé vált a karaoke bárokban és diszkókban.

Az első: mivel a hidrogénmolekulák könnyebbek a levegőnél, ezért sokkal gyorsabban továbbítják a hanghullámokat. Így azok, akiknek

a tüdeje megtelik vele, magas hangon beszélhetnek. Kihasználva ezt, a vendégek szopránrészleteket énekelhettek a karaoke gépeken, miután elfogyasztottak egy nagy korty Suiso sört.

A második a hidrogén gyúlékony jellege. Bár az Asaka nem ismerte el, hogy ez szándékos marketingfogás lett volna. A sör új divatot teremtett. Az emberek cigivel meggyújtották a leheletüket, és lángot fújtak. Sok videóban az énekesek kék lángokat lőttek, míg a kocsmákban lángversenyeket rendeztek. Otoma úr senkit nem hibáztathat, csak saját magát. Tizenöt üveg hidrogén sört ivott, hogy megnyerje a versenyt. Akkor a tűzgolyókat lőtt a termen keresztül, amekkorák Godzilának is becsületére váltak volna. De ez nem volt elég ahhoz, hogy első legyen, mert az éneklés minősége is számított, és tizenöt üveg láger igen csak félrehangolta. Nem értett egyet a bírókkal, és tűzgolyókat lőtt rájuk, megperzselte egy női bíró haját, leégette a szemöldökét és szempilláját, majd két vendég ruháját is tönkretette. A főkidobónak nem volt más választása, mint Otoma urat kigáncsolni. Ekkor a következő böfögésre készül-



ve nyitva volt a szája, és lenyelte a cigarettáját. Így belül megégett, a gyomornyálkahártyája megrepedt, valamint a harmadfokú nyelőcső, gége és orrmellék égési sérüléseket szerzett, amikor a gáz felrobbant a testében. Otoma úr megnémult, és elvesztette a munkahelyét.

Miért került ide? Mert új értelmet adott a tűznyelésnek.

Megjegyzés: Otoma nem szólt hozzá az esethez.

6. Kifacsarva
1999. szeptember 4. - Tokió

Shoshi részmunkaidőben gondnok volt, amíg a munkamorálja össze nem ütközött azzal, hogy képtelen volt gondoskodni a saját biztonságáról.



Az általa tisztított liftnak víz szivárgott a mennyezetéről, ezért felment egy másik lifttel az aknára, kimászott annak rejtett oldalsó ajtaján, és átugrott az első lift tetejére. Ahogy feltörölte a tócsát, a liftet felhívták a legfelső emeletre, és az az épület mennyezetéhez préselte. A 24 éves fiatalember elfelejtette kikapcsolni a liftet, mielőtt rámászott volna, így a teteje koszosabb lett, mint a takarítás előtt volt.

Miért került ide? Nem csak magával végzett, de még a munkája is felesleges volt.

Megjegyzés: Új értelmet adott a frissen préselt kifejezésnek.

7. Kis lépés az embernek, de... 1999. november 2. Tokió

A csótányroppantó cipő a fiatal japán nők kötelező divatcikke, már két életet követelt. Több haláleset várható, ha egyesek a nyomukba lépnek.

Az első áldozat egy 25 éves óvodai tanár volt. Az autójában halt meg, miután aznap korábban koponyatörést szenvedett, mert elesett a 13 cm vastag talpú szandáljában. A második áldozat egy autóbalesetben meghalt utas volt, aki a járművel betonoszlopnak ütközött. A sofőr, egy szintén 25 éves irodai dolgozó, nem tudta lenyomni a féket a 8 cm-es sarkú cipőjében.

Egyes cipők talpa elérheti a 30 cm-t, az egészségügyi szakemberek arra ösztönözték a lakosságot, hogy tegyenek lépéseket a fájdalmas láb- és hátsérülések megelőzésére. A tragédiák fényében a



rendőrség arra kérte az aggódó állampolgárokat, hogy figyelmeztessék a barátokat és családtagokat, mielőtt még platformcipő-baleset érné őket.

Miért került ide? Van, ami nem egyértelműen életveszélyes, de ez nem tartozik ezek közé.

Megjegyzés: „Il faut souffrir pour être belle.” - Meg kell szenvedni a szépségért... de a divat öl.

8. Hárman egy robogón 2000. június 24. Shizuoka

Japán forgalmas utcáin gyakoriak az 50 köbcentis robogók, amiket csak és kizárólag egy utasra terveztek. Ha ketten utaznak rajta, szabály-

szegésért pénzbírsággal sújthatók. Legyen szó akár a törvények elkerüléséről, az utazási költségek megtakarításáról, vagy csak bohóckodásról, három 15 éves fiú úgy döntött, hogy hárman közlekednek egy robogóval. Amihez hiányzott az intelligencia, azt ügyességgel és kalandvágygal pótolták. Egyiküknek sem volt jogosítványa, és nem volt rajtuk sisak, kesztyű vagy bármilyen védőfelszerelés.

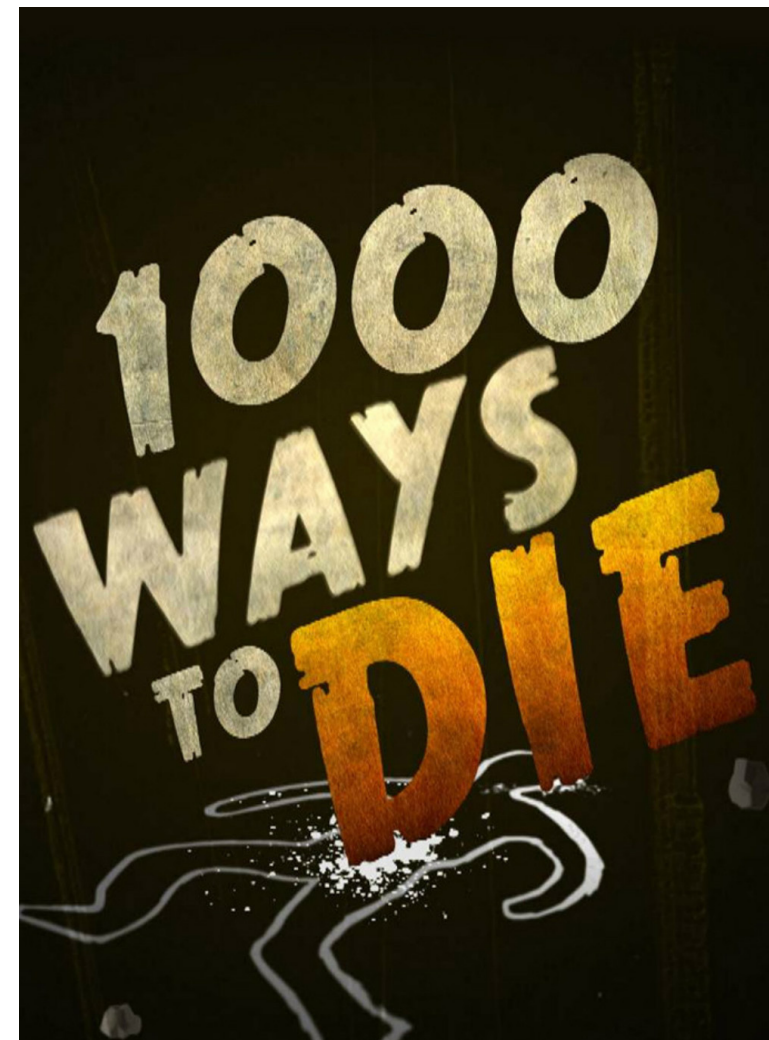
Egy 52 éves sofőr az autójával gyorsan véget vetett a fiúk kalandjának. Egy pillanattal később a fiúk ugyanolyan sebességgel repültek, mint ahogy robogtak, 50 km/h-val. Ketten a szembeforgalomba szálltak, és nem egy, hanem rögtön két egymást követő autó hajtott keresztül rajtuk. Mindhárman súlyos traumát szenvedtek.

Miért került ide? Nem kell magyarázni.

Megjegyzés: A rendőrség nem tudta megállapítani melyikük vezetett, de mind tudjuk, hogy az ostobaság volt az.

9. Az élet gáz 2001. január 28.

Egy öngyilkosságot megkísérlő férfi egy tartály propánt vitt be a lakásába, kinyitotta a csapot és várta, hogy elveszítse az életét. Ehelyett csupán az eszméletét veszítette el. Négy órával később magához tért, és megfeledkezve az öngyilkossági kísérletről, cigarettára gyújtott. A robbanás a lakás egyik falát robbantotta ki, és megégette az öngyilkos dohányos arcát.





A férfi azt hitte, hogy a tartály szénmonoxidot tartalmazott. De a lakások még akkor is szellőznek annyira, hogy az sem okozott volna különösebb gondot, ezért nem volt halálos a robbanás sem.

Miért került ide? Nem elég, hogy magát sem tudta megölni, de még a házat is lakhatatlanná tette.

Megjegyzés: A dohányzás súlyosan károsítja az egészséget.

10. Ujjdonsült jakuza 2005. június 24. Kiotó

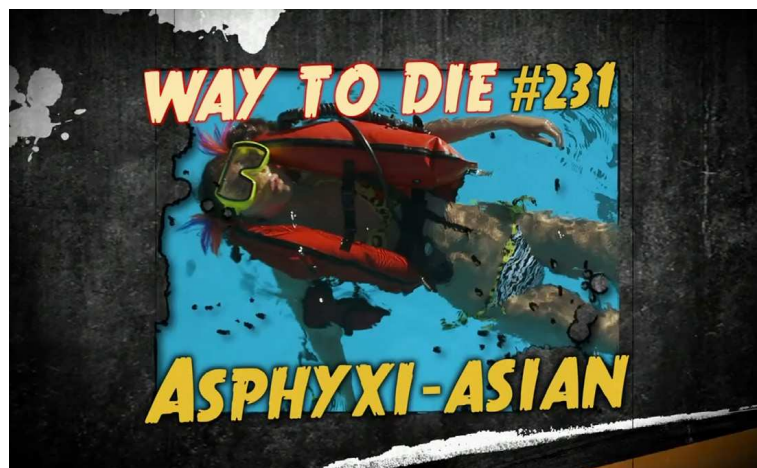
Fekete Farkas, azaz Kuro Ōkami, a japán jakuza főnök megbüntette Jimet, egy részeg karaoke énekest, azzal, hogy levágta az ujjbegyét és lenyelte azt. Csakhogy a torkán akadt. Egyik alárendeltje Heimlich-fogást alkalmazott, hogy megmentse, de helytelen technikája felszakította a főnök aortabillentyűjét, így belsővérzés következtében meghalt.

Miért került ide? Mert ismerni kell a határaidat és a Heimlich-fogást.

Megjegyzés: A jakuza számára a tisztelet minden. Jim elrontotta, hogy berúgott. De végül mégis a Fekete Farkas volt az, akit megújítottak.

11. Majd megfullad 2006. augusztus 12. Tokió

Egy japán vetélkedőben két női versenyző búvárfelszerelésben játszott. A játék során sárga-



dinnyéket tartva úsztak át karikákat. A csintalanabb versenyző úgy felbosszantotta az ellenfelét, hogy az feladta a versenyt, és felment levegőért. A csintalan versenyző azonban szénmonoxid-mérgezésben meghalt. Amikor a légtartályát töltötték, belekerült a teherautó kipufogógáza. Annyira, hogy a tartály szűrője nem tudta kiszűrni azt.

Miért került ide? Kicsit talán a karmának is köszönheti, hogy így végezte. Talán, ha kedvesebb lett volna, szerencsésebb is lett volna.

Megjegyzés: Haláli vetélkedő lehetett.

12. Extrém jenga 2017. augusztus

A logisztika volt a legfőbb a Tanarumono Logisztikai Központ egyik alkalmazottjának, amikor 10 méter magasan kellett kicserélnie egy villanykörtét. A targonca csak 2,5 métert tudott emelni, és ez nyilvánvalóan közel sem volt elég. Írjuk le ezt egy matematikai szöveges feladatként. Ha az ember eléri a lámpatestet két méterrel a feje fölött, akkor hány, egyenként tizenöt centiméter vastag raklapot kell a targoncára raknia, hogy egy tíz méterrel feljebb lévő villanykörtét kicseréljen? A válasz 37. Legyen világosság!

Ezen a csodán ülve a 40 éves férfi meggyőzte kollégáját, hogy emelje fel a targoncával a mennyezetig. Aki pakolt már egymásra raklapokat, az érti a problémát ezzel a csalafinta tervvel. A rozoga tákolmány összeomlott, és hősünket a romok közt érte a halál. Ezzel „felsőbb létsíkra”



ért, mint szándékozott, derékba törve a karrierjét és saját magát is.

Miért került ide? Jó, hogy nem szólt a kollégájának, kezdjen el körözni a targoncával alatta, hogy be tudja csavarni az égőt.

Megjegyzés: A munkahelyi baleset és az emberi ostobaság cudar összjátéka.

Ennyi vicces és ostoba japán halálesetet találtam. Ha tetszett a cikk, nézzétek meg a témában készült Darwin-díj - Halni tudni kell! című filmet is. A cikkben leírtakat ne próbáljátok ki. Vigyázzatok magatokra!

Források:

Hihetetlen, de halálos
darwinawards.com



távol-kelet

KINKAKU-JI

Mit érdemes megnézned Japánban? 20.

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

KINKAKU-JI Fényűző Aranytemplom Kiotóban

Kevés vallási hely van talán, amelyről elmondható, hogy világszinten ismert. Viszont a messze földön híres Aranytemplomként vagy Aranypavilonként elhíresült Kinkaku-ji méltán lett nem csak Japán egyik legismertebb temploma, de fényűző stílusa és története bejárta már a világot. Arannyal és aranyfüstlemezekkel borított falai, káprázatos szobrai, és buddhista nyugalmat

TUDDAD?

1994-ben az UNESCO a Világörökség részévé nyilvánította.

árasztó, tökéletesen megkomponált kertje mind-mind hozzájárultak ehhez.

A templomkomplexum Kiotó északnyugati részén található, amelynek csupán főépülete a Kinkaku-ji, amit a 12. századi arisztokratákkalól 3. Asikaga sógun kívánságára alakítottak át palotává, majd templommá a 14. század végén. Ennek okán bár Kinkaku-ji csak 1955 óta lett népszerű többszöri felújítása és újranyitása után, mégis egészen 1397-ig nyúlik vissza története. Sőt ez a templom volt az inspiráció a hasonló nevű Ginkaku-ji (Ezüstpavilon) számára, amelyet Yoshimitsu unokája, Ashikaga Yoshimasa építtet a város másik oldalán, néhány évtizeddel később.

A több százéves múltjában természetesen akadtak kisebb-nagyobb hullámvölgyek a tulajdonosok és funkciójának váltásai mellett. Többek között számtalanszor leégett az idő folyamán. Mai megjelenése bár hűen tükrözi fénykorát, és tökéletes másolata az eredetinek, mégsem az első változata a pavilonnak. Elsők között még az Onion



háború hagyta rajta nyomát, amikor is Kiotó elég nagy területe lett a tűz martaléka, majd 1950-ben szándékos gyújtogatás áldozata lett. Ez utóbbit követően építették a templom épületét újra, majdnem teljesen nulláról, mely mostanra már ismét régi pompájában tündökölhet. Azonban nem csak a tűzvészek, hanem kulturális és történelmi jelentősége miatt is számos alkalommal újítták fel, mint például 1984-ben, amikor új aranylemez rétegeket kapott, és 2003-ban, amikor pedig a tetőt hozták helyre. Tehát ha mostanában járunk arra, akkor teljes egészében élvezhetjük látványát. Egyetlen hátránya a templomnak, hogy csak kívülről lehet megtekinteni. Sajnos az épület belseje elzárt terület a látogatók elől, így csak akkor lehet megcsodálni belső szépségét is, hogyha az időjárás engedi kinyitni ablakait, aminek köszönhetően gyönyörködhetünk pompázatos belsőépítészetében és rejtett kincseiben.

Viszont nem csak a belső tere érdemel figyelmet, hanem legalább annyira érdekes igazán egyedi építészeti stílusa is, ugyanis minden szint mást-mást képvisel. A tóparton álló, 12,5 méter magas Kinkaku-ji földszintje a Heian-ko-

TUDDAD?

A Shaka Buddha és Yoshimitsu szobrai az első emeleten tárolják. Bár nem lehet belépni a pavilonba, a szobrokat a tó túloldaláról is meg lehet lesni, ha szerencsénk van, mivel az első emelet előlő ablakai általában nyitva vannak.



ri (794–1185) palotaépítészetet (sinden-zukuri), első emelete a samuráj házak stílusát (buke-zukuri), második emelete pedig a zen építészetet (soin-zukuri) tükrözi. Valamint amellet, hogy az emeletek falait aranyfólia borítja, a tetejét még egy 3,7 láb magas, aranyozott bronzfőnix is díszíti, ami szintén hozzájárul ahhoz, hogy az épület, az időjárástól függően, a legkülönbözőbb, lélegzetelállító tükörképeket csillogtassa a tó vizére.

TUDDAD?

Az Aranytemplom/Aranypavilon elnevezést a népnyelv ragasztotta rá az épületre aranyozott megjelenése miatt, azonban eredeti, hivatalos neve a Rokuon-ji, aminek jelentése: Szarvaskert-templom.



Kinkaku-ji temploma figyelemreméltó és egyben rendkívül bámulatos, ez tagadhatatlan, de ajánlott a kertjében is körülnézni, mert bár a tó közepén ékeskedő templom könnyen elvonhatja a figyelmünket, ha szétnézünk, találunk még lát-nivalókat. Köztük elsőként maga a kert, amit meg kell csodálnunk, hiszen nemcsak, hogy a buddhiz-mus jegyében alakították ki, de általa közelebb kerülhetünk a természethez és a vallás eszméi-hez, mert hűen tükrözi annak világképét. Talán ki-jelenthető, hogy minden fa, bokor, még a fűszálak is mérnöki pontossággal lettek kialakítva.

A csodálatos kertben, amelyet más ottani kertekhez hasonlóan, kifejezetten a japán és kínai irodalom híres tájképeinek felidézésére terve-ztek, még egy teaház is fellelhető ő (500 yenért megismerhetjük belsejét és még egy kis hagyomá-nyos zöld teát, süteményt is fogyaszthatunk, ami igazán baráti árnak mondható ezért az élményért cserébe). Viszont még a teaház előtt megismer-hetjük az egykori főpap otthonát, valamint egy szobrokkal tarkított lyukba még pénzt is dobálha-tunk, és hogyha sikerrel járunk, akkor szerencsénk lesz. Egyébként a kertben és körülötte számos kő található, amelyeket a templom alapítójának tá-mogatói választottak ki és adományoztak esztéti-kai tulajdonságaik vagy éppen a különleges törté-netük miatt.

Kiotó rejtett szépsége, amely ritka látvá-nyosságaival, kertjével és építészetével egy köz-ponti Aranypavilon körül összpontosul, állítólag a földi paradicsomot idézi, és olyan tisztelt látoga-

tók célpontja volt, mint Gokomatsu császár (1392-1412), Ikkyû zen pap apja (Emperor Gokomatsu (r. 1392-1412), de már számos, nem csak japán, hanem külföldi híresség, előkelőség is felkereste ezidáig.

Összességében elmondható, hogy Kinka-ku-ji és környezete tökéletesen tükrözi a tizenne-gyedik és a tizenötödik századi Japán esztétikáját. 1955 óta pedig az ország különleges történelmi helyszínének és festői szépségű különleges he-lyének is számít, ahol a buddhista tanokba még inkább elmélyedhetnek a látogatók. Igencsak ajánlom, hogy ismerjétek meg és fedezzétek fel magatok is Kikaku-ji varázsát, mert akár télen a hóban, akár a gyengéden tavaszi és nyári növény-zettel díszített Aranytemplomot tekintitek meg, bizton állíthatom, hogy egyedi és kiemelkedő esz-tétikai és érzelmi élményben lesz részetek.



TUDDAD?

Az 1950-ben történt, híres gyűjtogatá-sának történetét Misina Jukio az Aranytemp-lom című regényében dolgozta fel, mely igen ismert lett az országban.



TUDDAD?

A Fudo Hall, egy kis templomterem, amely Fudo Myoo szobrát, az Öt Bölcsesség Ki-rályát és a buddhizmus védelmezőjét ábrázol-jal. A szobrot állítólag Kobo Daishi, a japán val-lástörténet egyik legfontosabb alakja faragta.

TUDDAD?

A komplexumban található Anmintaku tórol az a szóbeszéd járja, hogy soha nem szá-rad ki.

- Megtekinthető: 1955
- Szintek száma: 3
- Magasság: 12,5 méter (41 láb)
- Építészeti stílus: shinden, samuráj, zen
- Funkció: Templom
- Vallási stílus: Buddhizmus
- Nyitvatartás: mindennap 9-17
- Belépő: 400 yen
- Itt található: 1 Kinkakujicho, Kita Ward, Kyoto
- Minden egyéb tudnivalót itt találsz: shokoku-ji.jp (Az oldalon élőben is megte-kinthető a templom egy kamerán keresztül)

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZ-NED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?



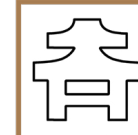


távol-kelet

JAXA KEDVCSINÁLÓ

feel so Moon!

Írta: A. Kristóf



Bevezető

Mit is írok a bevezetőbe? A cím talán nyilvánvalóvá teszi, hogy miről is fog szólni ez a cikk. Ugyanakkor gyakran a legnyilvánvalóbb dolgokat a legnehezebb elmagyarázni, mint például, hogyan lehet, hogy 2003-ig Japánnak három űrkutatással foglalkozó állami intézménye volt, amelyek ráadásul párhuzamosan működtek. Erről azonban egy kicsit később, most inkább visszatérnék az általam adott címhez.

A JAXA az a Japan Aerospace Exploration Agency akronímája, ami japánul a 国立研究開発法人宇宙航空研究開発機構, Kokuritsu-kenkyū-kaihatsu-hōjin Uchū Kōkū Kenkyū Kaihatsu Kikō névre hallgató intézményt jelenti. A név maga sugallja, hogy miről van szó, egész pontosan a japán űrkutatással foglalkozó intézményről beszélünk. Ebben a cikkemben ezt az intézményt szeretném nagy vonalakban bemutatni és ismertetni, azzal a szándékkal, ahogy a cím is írja: hogy kedvet csináljak a követéséhez, tevékenységeinek megértéséhez.

A „feel so Moon” maradt még a cikk címből, amiről szót kell ejtenem. Azok, akik látták a Space Brothers (Űr tesók) című animét, biztos vagyok benne, hogy egyből a sorozat jutott az eszükbe. A „feel so Moon” az anime elején afféle szállóigeként jelent meg. Maga a történet az űrkutatásról szól egy testvérpár szemén keresztül, akik JAXA űrhajósok lesznek. Az anime az azonos című

manga alapján készült, amiről egy korábbi számban már írtam (*AniMagazin 56.*), így itt most nem térek ki rá.

Mi fán terem a JAXA?

Mint azt már említettem, egy adott ponton a Japán Kormány három különálló intézményt is finanszírozott, melyek mindegyike ugyanazon kutatási terület egy-egy különböző részén tevékenykedett. Ezek az intézmények név szerint NASDA, ISAS és NAL (csak az akronímákat írom ki, nem tartom célszerűnek, hogy a szöveget hosszú és összetett nevekkel terheljem). Minden bizonnyal, ha alaposan utána járnék, találnék egy logikus választ arra, hogy ez a helyzet hogyan alakult ki, még akkor is, ha maga a válasz nem lenne logikus. De mégis ki láthat a bürokrácia legmélyebb bugyrainak fenekére? Éppen ezért inkább röviden bemutatom, hogy ezek az intézmények mivel foglalkoztak:

NASDA: 1969. október 1-én alapították, és ez az az intézet, ami leginkább közel állt a ma is működő JAXA-hoz, tehát főként olyan tevékenységekkel foglalkozott, amit a publikum űrkutatás alatt ért. Így hozzájuk tartozott az űrhajók és műholdak tervezése, használata, karbantartása, valamint minden más tevékenység, ami ezekhez kapcsolódik. Érdekes, hogy a Nemzetközi Űrállomás (ISS, International Space Station) legnagyobb méretű modulját úgyszintén a NASDA állította üzembe,



név szerint a Kibo (JEM, Japan Experiment Module) modult, valamint a HOPE-X programot is ettől az intézménytől örökölte meg a JAXA.

ISAS: ez az intézet a második világháborút követően a Tokiói Egyetemen kezdte meg működését, ahol Itokawa Hideo japán rakéta úttörő - becenevén „Dr. Rakéta” - kezdett el rakétakutatásokat végezni abból a célból, hogy a Föld atmoszféráját kutassa. Az idő előrehaladtával a kutatások meghozták a várt eredményeket, így egyre összetettebb és nagyobb szabású projekteket hajtottak végre a Tokiói Egyetemen. 1981-ben az egyetem intézményének belső szerkezetét megreformálták, így ez a kutatási ágazat különvált, és saját névvel kezdett el működni. Egészen 2003-ig önálló intézményként működött, amikor egybevonták a másik hárommal, hogy létrejöjjön a JAXA.

A leghíresebb japán műholdkutatások ennek az intézménynek köszönhetőek, ők indítottak el olyan ismert műholdakat, mint a Hayabusa, Nozomi, Ohsumi, ami az első japán műhold volt. A kutatás most sem állt le, a JAXA keretein belül az intézmény számos jövőbeli programot jelentett be (a forrásokban megjelölt linken megtalálja, akit érdekel a téma).



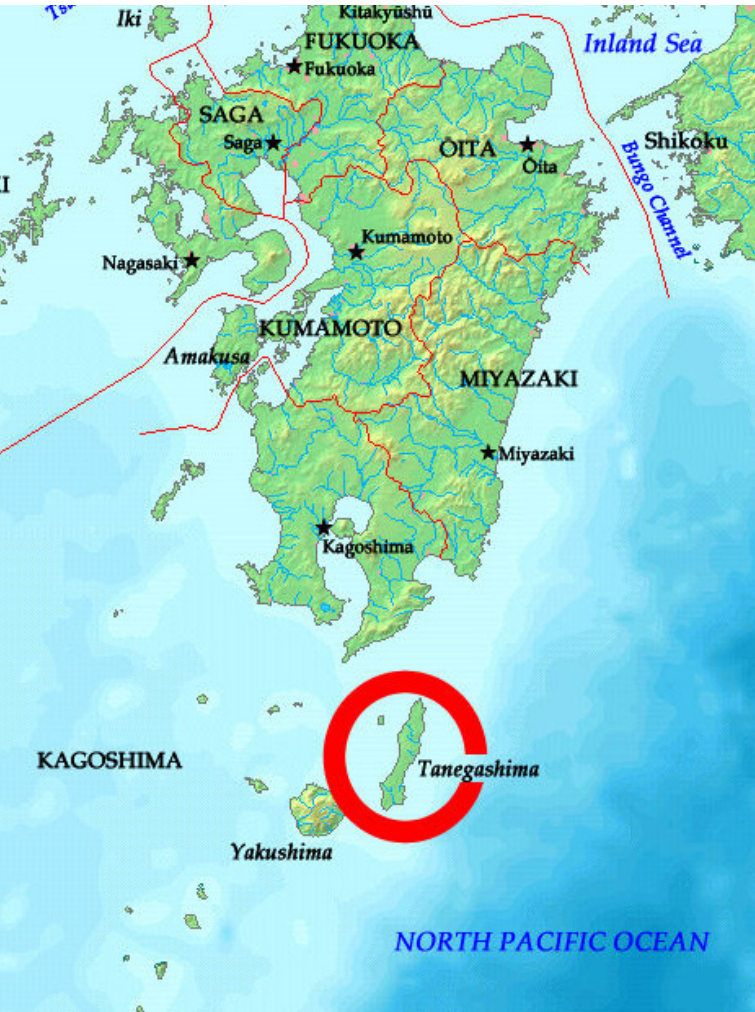


NAL: ez az az intézet, amelyiknek a munkája a legkevésbé látszik, olyan értelemben, hogy a legnehezebb rámutatni valamire és azt mondani: 'igen, ezt ők csinálják!'. Ez annak köszönhető, hogy ez az intézet támogatást nyújt minden más intézetnek, amelyik az űrkutatás valamilyen területén tevékenykedik. Így a NAL infrastruktúrákat épít, valamint teszthelyeket és eszközöket is fenntartanak. Az intézményt 1955-ben alapították és ma is szerves részét képezi a JAXA-nak.

Így tehát eljutottunk 2003. október 1-hez, amikor az említett 3 intézményt és egyéb kisebbeket is összevonták, hogy létrehozzanak egy nagy és átfogó létesítményt, amely koordinál, és szükség esetén új intézményeket hoz létre saját berkein belül - a Japán Űrkutatást. Így tehát, bár maga a JAXA mindössze 18 éves lesz idén (előre is sok sikeres küldetést kívánok nekik), mégis egy

hosszú történelmet és hagyományokat magába foglaló múlttal rendelkezik.

Egyelőre, azonban ne vegyük ennyire véglegesre a hangnemet, 2013-ban a 10 éves évfordulóján az intézmény kapott egy új jelmondatot: „Felfedezni és megvalósítani”. Eme két szó szerintem igen jól megválasztott, és teljes mértékben magába foglalja mindazt, amit ez az intézmény megtestesít. Éppen ezért nem is szaporítanám a szót ezen a téren.



Még egy érdekesség, amit meg szeretnék említeni: a Tanegashima Űrközpont. Mint minden valamire való űrkutató intézménynek, úgy a JAXA-nak is jár egy űrkutató központ. Ez a központ Tanegashima szigetén található mintegy 40 kilométerre Kyushu szigetétől. Az infrastruktúra közel 10 hektárnyi területen fekszik el, és még 1969-ben lett megalapítva. Így a japán űrkutatás egyik leglátványosabb helyéről és intézményéről beszélünk, mely könyvekben, videojátékokban vagy épp animációs/TV sorozatokban is megjelenik.

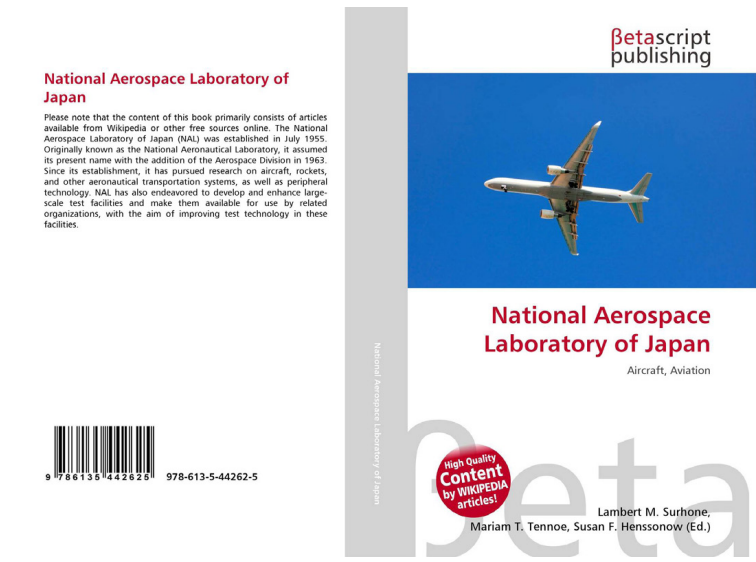
JAXA napjainkban

A tudományos tevékenységek napjainkban is teljes gőzzel folynak a JAXA háza táján. Azonban ezeknek a költségei egyre magasabbak, akarom mondani az együttműködés és a közös tisztelet jegyében ezeknek a munkálatoknak egy jelentős része napjainkban, partnerségben folyik más hasonló kaliberű intézményekkel, mint pl. a NASA vagy az ESA. Nos, lehet kicsit túlságosan ironikus voltam az előbb, az viszont tény, hogy a kutatások ára megnőtt, akárcsak a kutatások szintje is. Gondolok itt arra, hogy míg az ISAS egyszerű rakéta kísérletekkel indult, addig napjainkban a JAXA szerves része a Nemzetközi Űrállomásnak, a Mars betelepítésének és egyéb nagyszabású projekteknek. (Semmiképp sem az együttműködéssel van itt problémám.)

Miért teszem ezt szóvá? Természetesen azért, mert az űrkutatás kapcsán gyakran ismét-

lődő kérdés, hogy megéri-e, hogy nem lehetne azokat a pénzeket másra költeni? A vita hosszú és régi, nem akarom itt minden pontját felhozni, helyette csak a saját véleményemet osztom meg az olvasóval.

Amióta írott történelem létezik, mindössze négy olyan ágazat van, ami arra törekszik, hogy megértse az Univerzumot és az emberiség helyét benne: a vallás, a horoszkóp (és egyéb misztikumok), a filozófia és a tudomány. Eme négy lehetőség közül csak az egyik ad tárgyilagos bizonyítékot arra, amit állít, habár ennek az az ára, hogy a tudomány nem ad támaszpontot a morális kérdésekben. Az űrkutatás véleményem szerint kiemelkedik a tudomány gyakorlati megvalósításai közül, nem azért, mert úgy gondolom, hogy az orvostudomány vagy a gazdaságtan kevesebbet érne, hanem azért, mert egyesít magában számtalan kutatási ágazatot.





Gondolok itt arra, hogy az űrkutatáshoz hozzájárulnak fizikusok, kémikusok, informatikusok, orvosok, mérnökök egész hadserege és sokan mások. Ez az a terület, ahol a tudomány és általa a képességünk, hogy megértsük, ne csak válaszoljunk a minket körülvevő univerzumra, a legnagyobb ütemben fejlődik. Hogy ez mennyire praktikus? Ahhoz csak javasolni tudom a minden évben megjelenő NASA Spinoff című könyvét vagy az ugyanezzel a névvel működő weblapot, ahol részletesen leírják, hogy az adott évben mivel járultak hozzá a hétköznapi emberek életéhez.

Az első érvem tehát arról szól, hogy a fejlődés és a tudomány jobb, mint a stagnálás vagy a visszaesés. A második érvem, amit Jared Diamond nevezett nevére: *„Mi foggal és körömmel ragaszkodunk egy Rousseau-i fantáziavilág hitéhez, ahhoz, hogy a múlt egy letűnt aranykora volt a környezetvédelemnek, amikor az emberek harmóniában*

éltek a Természettel. A valóságban az emberi társadalmak, beleértve a kőkorszaki gazdákat és jó eséllyel a vadász-gyűjtögetőket is, véglegesen kiaknázták a saját élő környezetüket azáltal, hogy kiirtottak állatfajokat és tönkretették az ökoszisztémájukat évezredekken át. Mi különbözünk az állítólagos konzervatív őseinktől mindössze az által, hogy többen vagyunk, sokkal potensebb technológiát birtoklunk kártevés céljából és hozzáférünk írott történelmi feljegyzésekhez, amelyeket nem vagyunk hajlandóak figyelembe venni és tanulni belőlük.” (Jared Diamond, 285. oldal)

Az üzenet nyilvánvaló, az emberiség hosszú történelme során a mi korunk az első, amikor olyan szintű technológiát birtoklunk, amivel mindaddig nem létező lehetőségek állnak készen előttünk. Gondoljunk csak a kommunikációs lehetőség-

geinkre, napjainkban bárki felhívhat bárkit a Föld felszínén és valós idejű beszélgetést folytathat vele, ráadásul videóban láthatja is azt a személyt. Soha az emberiség történelmében olyan mértékű információcsere nem történt, mint a mi korunkban. Itt azonban kezdek elkóborolni a témámtól, ezért megállok. Biztos vagyok benne, hogy az olvasónak itt sok kérdése és megjegyzése lenne, éppen ezért nem folytatom tovább. Mindössze szeretném, ha ezt a két észrevételt végiggondolná az olvasóm.

Ki tudja, ha végre egyszer az űrutazás mindenki számára elérhető lesz, talán mi is másképp fogunk gondolni a Földre. Nem gondolok itt a kolóniákra, hanem arra, hogy ha az emberek többsége látná, hogy az űrben nem látszanak az országok határai, akkor inkább Föld nemzetiségűnek nevezné magát. Föld nacionalista? Mindaddig ameddig ez a Föld bioszférájának a megőrzését jelenti, én benne vagyok.

Záró gondolat

Ez a cikk egy egyszerű ismertetőnek indult, ezért is hasonlít egy kicsit a Wikipédiára. Végezetül mindössze annyit szeretnék még mondani, hogy mint minden modern intézetnek, úgy a JAXA-nak is van mindenféle szociális applikációja. Mind a JAXA-t, mind más ilyen intézményt bátran ajánlok követésre. Az űrutazásra sajnos még várni kell, bár talán nem olyan sokat, azonban ezek

az intézmények napi szinten publikálnak fantasztikus képeket, tényeket, videókat stb. Érdemes rájuk nézni, a szürke hétköznapiakban emlékeztetnek rá, hogy az Univerzum egy elképesztő dolog, csak nekünk, embereknek sikerült feltalálni az unalmat.



Források

[JAXA honlap](#)
[JAXA wikipedia](#)
[ISAS wikipedia](#)
[NAL wikipedia](#)
[NASDA wikipedia](#)
[Hideo Itokawa wikipedia](#)
[Tanegashima Space Center](#)
[NASA Spinoff honlap](#)

Jared Diamond, The Rise and fall of the third chimpanzee, 2002, Vintage kiadó





távol-kelet

MENNYIBE KERÜL A MINŐSÉGI MUNKA?

Írta: A. Kristóf



Bevezető

A kérdés igencsak költőire sikeredett, pedig nem annak szántam. Ebben a cikkben megpróbálok választ adni rá, habár egy részletes és tárgyilagos kutatás helyett ezúttal inkább egy saját véleményemmel álltam elő, egy monológgal, néhány gondolattal arról, hogy milyen a munkaviszony Japán legkönyörtelenebb iparágában. Megpróbálok tárgyilagos maradni és minél kevesebb szarkazmust és/vagy iróniát használni, valamint a metaforákkal is szűkszavúan bánok majd. Ha már metaforák, nemrég olvastam egy érdekeset: tudjátok, mi hasonlít legjobban egy épülő házra?

Egy épülő házra leginkább egy olyan ház hasonlít, amely romba dőlésnek indult. Valahogy így néz ki az anime/manga ipar is Japánban. Az elmúlt években az ipar erőteljes növekedésnek indult, melyet a koronavírus nem hogy nem lassított, hanem még fel is gyorsított. Így tehát pénzügyi és kiadott munkák számát tekintve az ipar/művészet megkérdőjelezhetetlenül növekszik. Ugyanakkor



egyre gyakoribbak a hírek arról is, hogy akik magát a munkát végzik, éhbérért dolgoznak, sokan csak pusztán az anime iránt érzett szeretetük miatt vannak még a szakmában, hogy az animátorok többsége gyakran napokig vagy hetekig alszik a stúdióban és így tovább.

Tehát a ház már áll vagy talán még áll, habár az ablakok nem zárnak, ahogy kellene, az ajtó félig nyitva vagy talán már meg sincs, a tető pedig pár helyen beengedi a Napot. Ez vajon az összedőlés előtti pillanat, vagy mindössze pár simítás, javítás és készen vannak a munkálatok? Nemsokára kiderül.

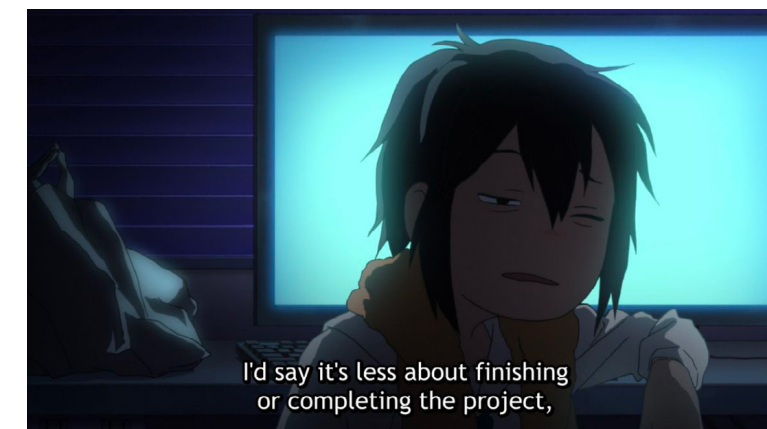
Hogyan jutottunk ide? Nagy vonalakban

A történet elég összetett olyan értelemben, hogy számos oka van annak, hogyan jutottak ebbe a helyzetbe a japán munkások. Három fontos tényezőt emelnék ki, először is Japánban a túlórázás és az irodában töltött éjszakák nemcsak, hogy normális jelenségek, mármint elfogadott dolog a társadalomban, hanem büszkeségnek számít, olyasvalami, amire az emberek és a társadalom feltekint, sőt gyakran irigyel is. Másodsorban a hatóságok passzivitását emelném ki. Japánban köztudott, hogy az anime/manga ipar az, ami a legdurvább, ahol a legtöbb a túlóra és a legrosszabbak a munkakörülmények. Mégis a hatóságok szemet hunynak az esetek fölött, még akkor is, ha a ledolgozott órák száma meghaladja



a törvényben megengedett mennyiséget. Ez egyrészt annak is köszönhető, hogy kevés bejelentés történik, mármint a dolgozók ritkán jelentik, ha valami törvényen kívüli történik ilyen értelemben. Így tehát ők sem fordulnak a hatóságok felé, és a hatóságok se tesznek aktív lépéseket a probléma megoldására. Végezetül pedig, a probléma a rendszerrel van. Egy örökzöld megjegyzés, de ezúttal több mint egy közhely. Az anime ipar úgy épül fel, hogy a befektetők be vannak biztosítva veszteség ellen. Ennek köszönhetően az anime stúdiók nem a befektetőkkel alkudoznak a megszerzett bevételből, hanem a dolgozókon próbálják behozni azt. Így lehetséges az, hogy habár egy anime vagy manga hatalmas siker lesz, azok, akik dolgoztak rajta, nevetségesen kevés pénzt kapnak. Ez az utóbbi pont sokkal komplikáltabb annál, mintsem hogy én el tudjam részletesen magyarázni, de akit érdekel, az interneten talál kellő példát és magyarázatot.

Így tehát minden új anime és manga, még ha a rövidség kedvéért el is hanyagolom kiírni, a



Hosszú menetelésre hasonlít. Ahol a hosszú út kezdetén hadseregnyi lelkes rajongó és elszánt illusztrátor áll, majd a végén mindössze töredékük bírja még ideggel, fizikai/szellemi jóléttel vagy pénzügyileg, hogy továbbra is azt csinálják, amit igazán szeretnek. Azonban akárcsak a Hosszú menetelés esetében, úgy az anime iparban sem számít ez. A történelmet nem erről írják. Amiről a magazinok és statisztikák beszámolnak, az a munka minősége, a bevétel, az elnyert díjak stb. (igen, itt én is részese vagyok a rendszernek, ezek visszatérő témák az én manga ajánlóimban is).



Ritkán vagy talán sose írnak arról, hogy hány illusztrátor került kórházba a munka során, hányan mondtak fel, mert nem bírták tovább mentálisan, hány fiatal tehetség választott más szakmát, mert kiégtek vagy mert pénzügyileg rákényszerültek. Ahogy a Hosszú menetelés után nem beszéltek azokról a tízezrekről, akik eltűntek a rajt és a cél között, úgy a hétköznapi freelancerek nevei is csak ritkán jelennek meg (ha egyáltalán megjelennek) egy sikeres anime premierjén.

Van még remény?

Ahogy az várható, a helyzet nem maradt sokáig a szőnyeg alatt, pontosabban kezd lassan túl nagy lenni ahhoz, hogy ne botoljon meg az ember benne. Az egyik nagyszerű példa erre a Kyoto Animation stúdió, amely freelancerek helyet hosszútávú szerződést ad az alkalmazottainak, valamint becsületes bért. Emellett 2007-ben megalakult a Japanese Animation Creators Association nevű szervezet, ami - ahogy a neve is sugallja - azon fáradozik, hogy tisztességes béreket és munkakörülményeket harcoljon ki a szakmában dolgozóknak. Nagy átütő eredményeket még nem értek el, mivel a „lassú víz partot mos” elven működnek, de ennek ellenére én nem írom le a munkájukat.

Így tehát a kép kissé zavaros, egyik oldalt állnak mindazok az embertelen körülmények, amelyeket az alkotóknak el kell viselniük, másrészt pedig egy olyan társadalom, ahol a zsarnok

munkakörülmények elfogadottak, sőt gyakran maguk a munkások keresik azt. Egyik oldal tehát változtatna a helyzeten a másik oldalnak viszont megfelel - egy 300 kilós gorilla pedig oda ül, ahová akar, mondja a vicc, az anime iparban azonban felmerül a kérdés, hogy meddig tarthat még a status quo? A vészharangokat egyre többen verik, a japán társadalom viszont hírhedt arról, hogy nem tud vagy nem akar változni. Egy olyan társadalomról beszélünk, mely nem tud félmunkát végezni, nem tud valamit csak egy kicsit megváltoztatni



vagy csinálni, gondoljunk itt a számtalan különös és határozottan polgárpukkasztó örökökre, melyek bizonyos időközönként végigsöpörnek a japán társadalmon. Az anime és manga szubkultúra hatalmas befolyással rendelkezik Japánban, őszintén kíváncsi vagyok, hogy ez segíteni vagy hátráltatni fogja-e a változásban. Egyben azonban biztos vagyok, amikor a változás bekövetkezik, legyen az jó vagy rossz, hirtelen lesz és gyökeresen megváltoztat majd mindent a szakmában.

Zárszó

Végezetül Rejtő Jenő szavai jutnak eszembe: „most akkor kavarjak vagy sem”. Valahogy ilyen érzéssel gondolok én is az anime/manga iparra. Mi lesz a vége? Nemsokára kiderül. Addig is mi eltűnjük az esőt kint a házon kívül és bent a házban egyaránt.

Korábbi cikkeink a témában: Az anime helyzete az elmúlt évtizedben (*AniMagazin 55.*), Anime ipar (*AniMagazin 28.*)

Források:

New York Times
Japanese Animation Creators Association
wikipedia

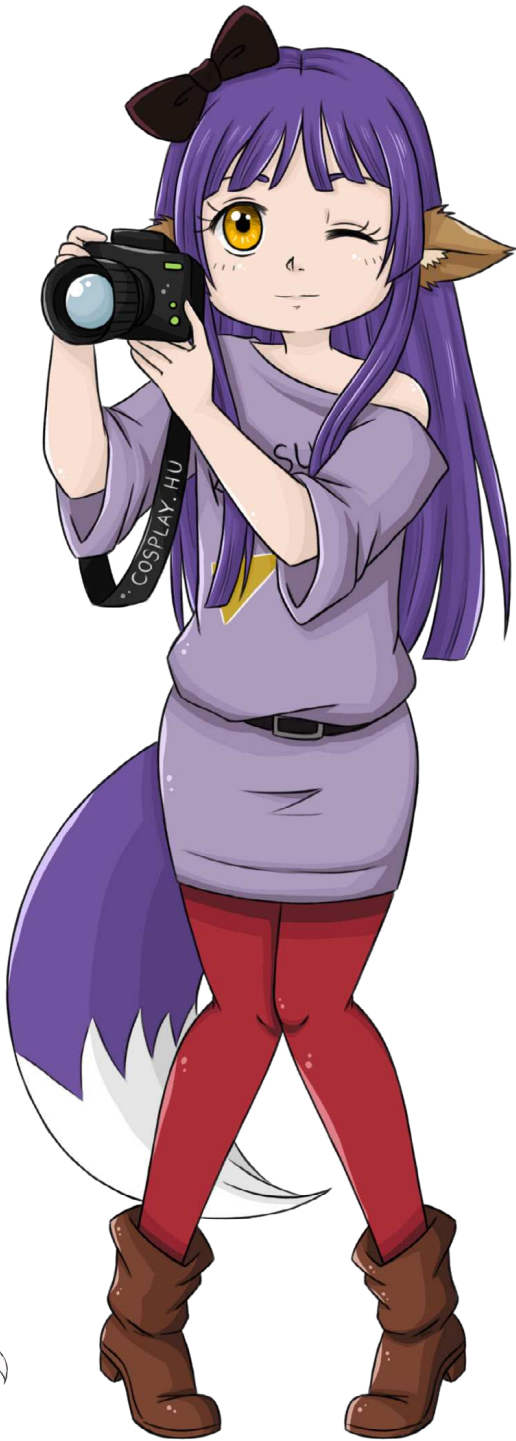




Photoshoot Ajánló

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 és Vivico's Art



Forrás: Beastars!
Karakter: Juno és Haru
Helyszín: Budapest, Margit-sziget



Fotós: Cleo Photo –
Kapuszta Kleopátra
Tovább a Galériába...






Pocketwraith


Forrás: The Witcher – Wild Hunt
Karakter: Yennefer of Vengerberg
Helyszín: Vác






Fotós: R Toth Csabi

Tovább a Galériába...




Klepth





Fotós: Reebek's Photography

Tovább a Galériába...



Forrás:Slayers
Karakter: Sylphiel





Forrás: League of Legends
(K/DA fanart)
Karakter: Ahri, Evelynn



Kitsudere, Fairydevil





Fotós: REKAPH
Tovább a Galériába...



Roromiya Ruka





Fotós: Vivico's Art
Tovább a Galériába...



Forrás: Love Live!
Karakter: Maki
Helyszín: J68 Fotóstúdió



kreatív

2021 NYÁRI COSPLAYES FOTÓPÁLYÁZAT ÉS RAJZVERSENY

Szervező: Cosplay.hu

2021 második felében kezdett visszatérni az élet a világba. Óvatosan is, de elindultak a rendezvények. Természetesen idén se maradtunk online versenyek nélkül, a Cosplay.hu és a Fantasy Expo közösen két pályázatot is meghirdetett, egyiket a cosplayeseknek, másikat pedig a rajzosoknak. Utóbbin két kategóriában is indulhattak: a népszerű Genshin Impact témával vagy a nyári élményeket feldolgozó Summer Time-ban.

Lássuk minden kategóriában a Top 5-öt, kezdve a nyertesekkel!



Cosplayes Fotópályázat

III. helyezett és a Közönség Kedvence



Pocketwraith - The Witcher III / Yennefer of Vengerberg
Fotós: *R. Tóth Csaba*

I. helyezett



Puffancs - The Witcher 3 concept art / Ciri
Fotós: *R. Tóth Csaba*

II. helyezett



Roromiya Ruka - Genshin Impact / Barbara
Fotós: *Bunda Gabriella*

Cosplayes Fotópályázat



Oláh Dóra - A vándorló palota / Sophie Hatter
Fotós: [Bunda Gabriella](#)



[Zanna](#) - The Arcana (játék) / Apprentice/MC
Fotós: [Burszán Réka \(REKAPH\)](#)

Rajzverseny - Genshin Impact

III. helyezett



Szűcs Viktória (Vanira) - „Nice to meet you”

I. helyezett



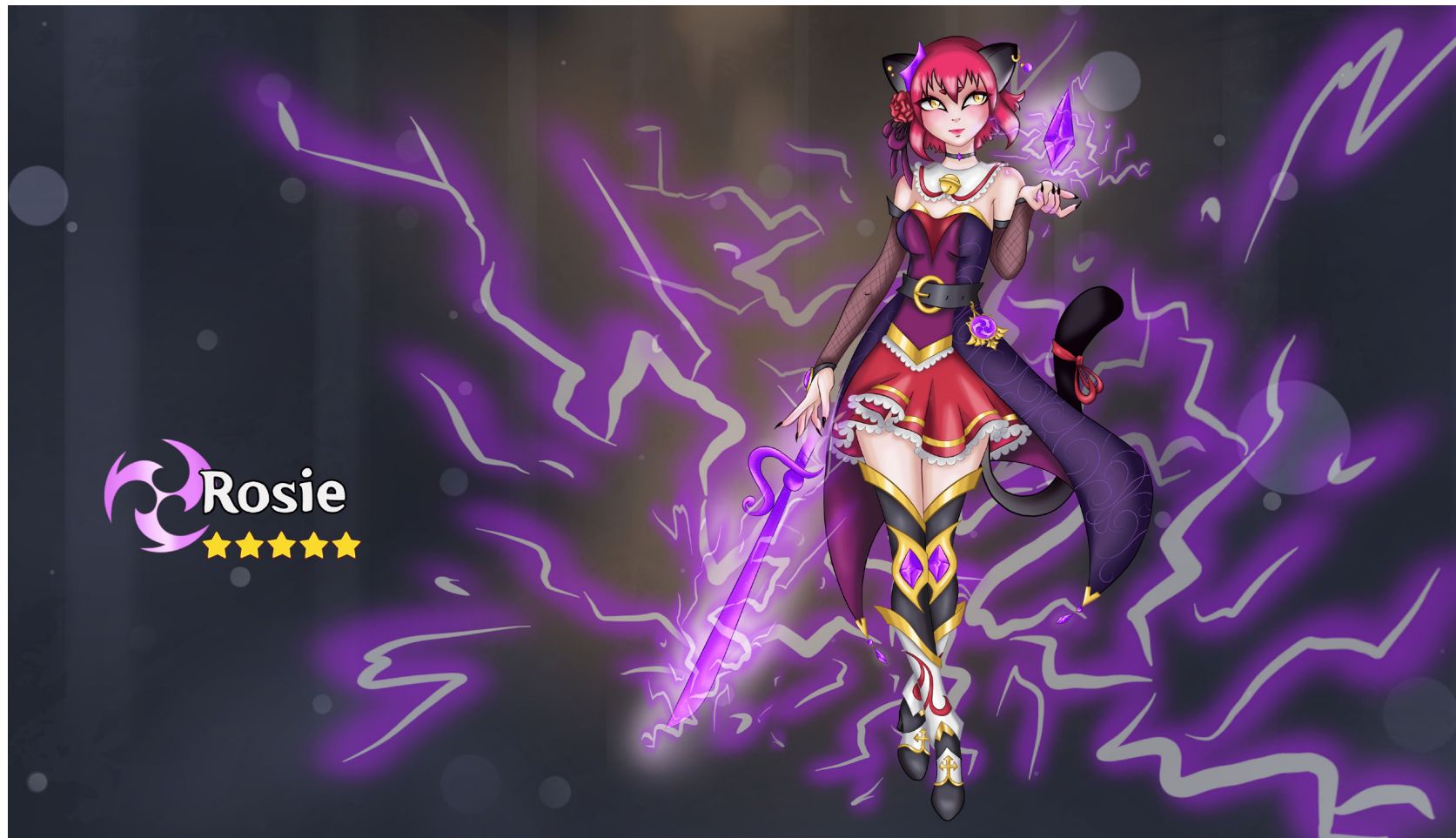
Kállai Mirtill Titánia - „Sucrose in nature”

II. helyezett



Bihari Vivien (Shiro) - „Vision”

Rajzverseny - Genshin Impact



Rúzsza Karolina (Hina Mahou) - „Rosie”



Papp Boglárka (Nazuna) - „Sachiyo”



Rajzverseny - Summer Time

III. helyezett



Pónya Petra (Aya-chan) - „Kincs”

I. helyezett



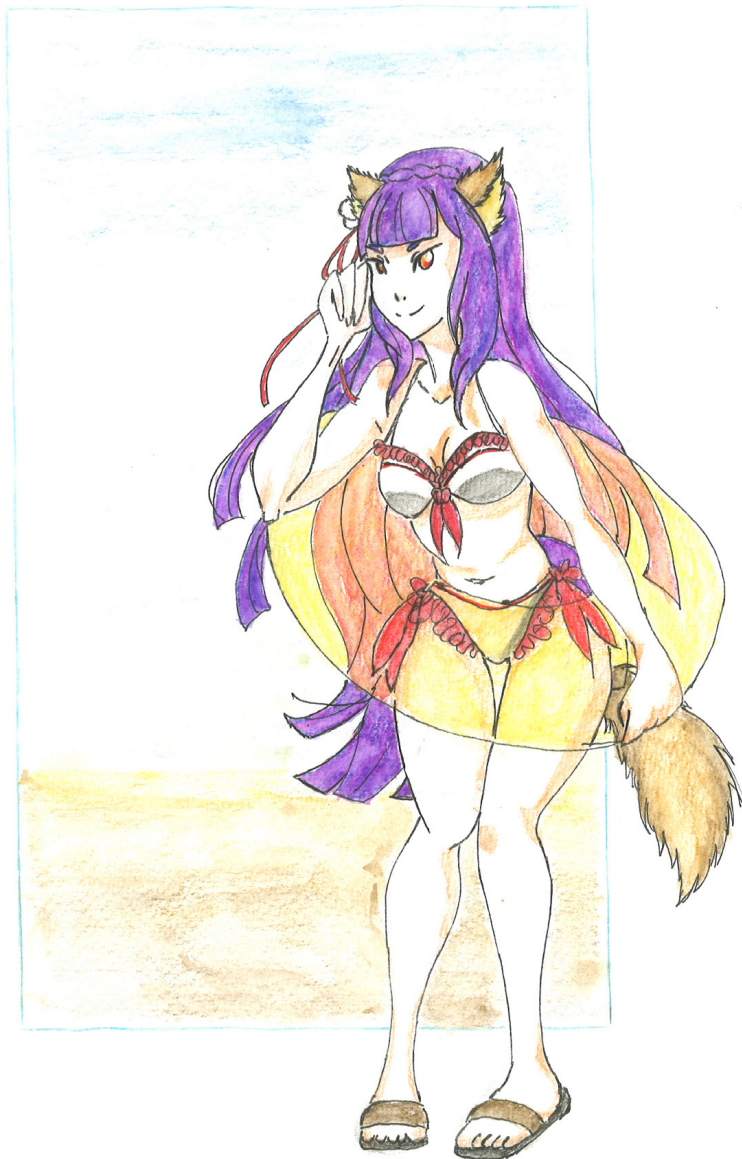
Balázs Regina (Regi) - „Hajnalig csillagnézős”

II. helyezett



Tóth Nikoletta (Niki) - „Nyári eső”

Rajzverseny - Summer Time



Mészáros Alíz - „Re:Play”



Hetesi András (7) - „Summer Sailor Impact”



2021. október 4. - 2021. október 10.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 50	Chip és Dale - A Csipet Csapat 51	Chip és Dale - A Csipet Csapat 52	Chip és Dale - A Csipet Csapat 53	Chip és Dale - A Csipet Csapat 54	A dinoszauruszok királya 78	Ghost in the Shell - A páncélba zárt szellem
20:30	Óz, a nagy varázsló 18	Óz, a nagy varázsló 19	Óz, a nagy varázsló 20	Óz, a nagy varázsló 21	Óz, a nagy varázsló 22	A dinoszauruszok királya 79	
21:00	Hősakadémia 19	Skyland - Az új világ 21	Az Avatár: Aang legendája 15	InuYasha 48	Beastars 10	Hősakadémia 19	
21:30	Hősakadémia 20	Skyland - Az új világ 22	Az Avatár: Aang legendája 16	Batman of the Future 10	Beastars 11	Hősakadémia 20	
22:00	InuYasha 45	InuYasha 46	InuYasha 47	Bújj, bújj, szellem! 16	InuYasha 49	Skyland - Az új világ 19	Bújj, bújj, szellem! 16
22:30	Batman of the Future 7	Batman of the Future 8	Batman of the Future 9	Bújj, bújj, szellem! 17	Batman of the Future 11	Skyland - Az új világ 20	Bújj, bújj, szellem! 17
23:00	Rick és Morty 34	Rick és Morty 35	Rick és Morty 36	Rick és Morty 37	Rick és Morty 38	Az Avatár: Aang legendája 15	Beastars 10
23:30	Vampire Knight 13	Vampire Knight: Guilty 1	Vampire Knight: Guilty 2	Vampire Knight: Guilty 3	Vampire Knight: Guilty 4	Az Avatár: Aang legendája 16	Beastars 11

2021. október 11. - 2021. október 17.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 55	Chip és Dale - A Csipet Csapat 56	Chip és Dale - A Csipet Csapat 57	Chip és Dale - A Csipet Csapat 58	Chip és Dale - A Csipet Csapat 59	Dini, a kis dinoszaurusz 1-2	Az idő urai
20:30	Óz, a nagy varázsló 23	Óz, a nagy varázsló 24	Óz, a nagy varázsló 25	Óz, a nagy varázsló 26	Óz, a nagy varázsló 27	Dini, a kis dinoszaurusz 3-4	
21:00	Hősakadémia 21	Skyland - Az új világ 23	Az Avatár: Aang legendája 17	InuYasha 53	Beastars 12	Hősakadémia 21	
21:30	Hősakadémia 22	Skyland - Az új világ 24	Az Avatár: Aang legendája 18	Batman of the Future 15	Kaleido Star 1	Hősakadémia 22	
22:00	InuYasha 50	InuYasha 51	InuYasha 52	Bújj, bújj, szellem! 18	InuYasha 54	Skyland - Az új világ 23	Bújj, bújj, szellem! 18
22:30	Batman of the Future 12	Batman of the Future 13	Batman of the Future 14	Bújj, bújj, szellem! 19	Batman of the Future 16	Skyland - Az új világ 24	Bújj, bújj, szellem! 19
23:00	Rick és Morty 39	Rick és Morty 40	Rick és Morty 41	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 1	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 2	Az Avatár: Aang legendája 17	Beastars 12
23:30	Vampire Knight: Guilty 5	Vampire Knight: Guilty 6	Vampire Knight: Guilty 7	Vampire Knight: Guilty 8	Vampire Knight: Guilty 9	Az Avatár: Aang legendája 18	Kaleido Star 1

2021. október 18. - 2021. október 24.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 60	Chip és Dale - A Csipet Csapat 61	Chip és Dale - A Csipet Csapat 62	Chip és Dale - A Csipet Csapat 63	Chip és Dale - A Csipet Csapat 64	Vili, a veréb	Blood - Az utolsó vámpír
20:30	Óz, a nagy varázsló 28	Óz, a nagy varázsló 29	Óz, a nagy varázsló 30	Óz, a nagy varázsló 31	Óz, a nagy varázsló 32		
21:00	Hősakadémia 23	Skyland - Az új világ 25	Az Avatár: Aang legendája 19	InuYasha 58	Kaleido Star 2	Hófehér	Kai Doh Maru
21:30	Hősakadémia 24	Skyland - Az új világ 26	Az Avatár: Aang legendája 20	Batman of the Future 20	Kaleido Star 3		
22:00	InuYasha 55	InuYasha 56	InuYasha 57	Bújj, bújj, szellem! 20	InuYasha 59	Macskafogó	Bújj, bújj, szellem! 20
22:30	Batman of the Future 17	Batman of the Future 18	Batman of the Future 19	Blood+ 1	Batman of the Future 21		Blood+ 1
23:00	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 3	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 4	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 5	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 6	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 7		Kaleido Star 2
23:30	Vampire Knight: Guilty 10	Vampire Knight: Guilty 11	Vampire Knight: Guilty 12	Vampire Knight: Guilty 13	Sakura háborúja 1		Kaleido Star 3



2021. október 25. - 2021. október 31.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 65	Miraculous 1	Miraculous 2	Miraculous 3	Miraculous 4	Dini, a kis dinoszaurusz 5-6	Scooby-Doo, merre vagy? 1-25 Maraton
20:30	Óz, a nagy varázsló 33	Óz, a nagy varázsló 34	Óz, a nagy varázsló 35	Óz, a nagy varázsló 36	Óz, a nagy varázsló 37	Dini, a kis dinoszaurusz 7-8	
21:00	Hősakadémia 25	Blue Gender 1	Az Avatár: Aang legendája 21	InuYasha 63	Kaleido Star 4	Hősakadémia 25	
21:30	Hősakadémia 26	Blue Gender 2	Az Avatár: Aang legendája 22	Batman of the Future 25	Kaleido Star 5	Hősakadémia 26	
22:00	InuYasha 60	InuYasha 61	InuYasha 62	Blood+ 2	InuYasha 64	Blue Gender 1	
22:30	Batman of the Future 22	Batman of the Future 23	Batman of the Future 24	Blood+ 3	Batman of the Future 26	Blue Gender 2	
23:00	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 8	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 9	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 10	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 11	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 12	Az Avatár: Aang legendája 21	
23:30	Sakura háborúja 2	Sakura háborúja 3	Sakura háborúja 4	Sakura háborúja 5	Sakura háborúja 6	Az Avatár: Aang legendája 22	

2021. november 1. - 2021. november 7.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Szentjánosbogarak sírja	Miraculous 5	Miraculous 6	Miraculous 7	Miraculous 8	Dini, a kis dinoszaurusz 9-10	Appleseed - A jövő harcosai
20:30		Óz, a nagy varázsló 38	Óz, a nagy varázsló 39	Óz, a nagy varázsló 40	Óz, a nagy varázsló 41	Dini, a kis dinoszaurusz 11-12	
21:00		Blue Gender 3	Az Avatár: Aang legendája 23	InuYasha 67	Kaleido Star 6	Dini, a kis dinoszaurusz 7	
21:30	Az utolsó napom	Blue Gender 4	Az Avatár: Aang legendája 24	Batman of the Future 29	Kaleido Star 7	Dini, a kis dinoszaurusz 8	
22:00	Dante: Pokol	InuYasha 65	InuYasha 66	Blood+ 4	InuYasha 68	Blue Gender 3	Blood+ 4
22:30		Batman of the Future 27	Batman of the Future 28	Blood+ 5	Batman of the Future 30	Blue Gender 4	Blood+ 5
23:00		Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 13	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 14	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 15	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 16	Az Avatár: Aang legendája 23	Kaleido Star 6
23:30		Sakura háborúja 7	Sakura háborúja 8	Sakura háborúja 9	Sakura háborúja 10	Az Avatár: Aang legendája 24	Kaleido Star 7

2021. november 8. - 2021. november 14.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Miraculous 9	Miraculous 10	Miraculous 11	Miraculous 12	Miraculous 13	Dini, a kis dinoszaurusz 13-14	Appleseed Alpha
20:30	Óz, a nagy varázsló 42	Óz, a nagy varázsló 43	Óz, a nagy varázsló 44	Óz, a nagy varázsló 45	Óz, a nagy varázsló 46	Dini, a kis dinoszaurusz 15-16	
21:00	Hősakadémia 27	Blue Gender 5	Az Avatár: Aang legendája 25	InuYasha 72	Kaleido Star 8	Hősakadémia 27	
21:30	Hősakadémia 28	Blue Gender 6	Az Avatár: Aang legendája 26	Batman of the Future 34	Kaleido Star 9	Hősakadémia 28	
22:00	InuYasha 69	InuYasha 70	InuYasha 71	Blood+ 6	InuYasha 73	Blue Gender 5	Blood+ 6
22:30	Batman of the Future 31	Batman of the Future 32	Batman of the Future 33	Blood+ 7	Batman of the Future 35	Blue Gender 6	Blood+ 7
23:00	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 17	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 18	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 19	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 20	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 21	Az Avatár: Aang legendája 25	Kaleido Star 8
23:30	Sakura háborúja 11	Sakura háborúja 12	Sakura háborúja 13	Sakura háborúja 14	Sakura háborúja 15	Az Avatár: Aang legendája 26	Kaleido Star 9



2021. november 15. - 2021. november 21.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Miraculous 14	Miraculous 15	Miraculous 16	Miraculous 17	Miraculous 18	Dini, a kis dinoszaurusz 17-18	Óz, a nagy varázsló
20:30	Óz, a nagy varázsló 47	Óz, a nagy varázsló 48	Óz, a nagy varázsló 49	Óz, a nagy varázsló 50	Kilari 1	Dini, a kis dinoszaurusz 19-20	
21:00	Hősakadémia 29	Blue Gender 7	Az Avatár: Aang legendája 27	InuYasha 77	Kaleido Star 10	Hősakadémia 29	
21:30	Hősakadémia 30	Blue Gender 8	Az Avatár: Aang legendája 28	Batman of the Future 39	Kaleido Star 11	Hősakadémia 30	
22:00	InuYasha 74	InuYasha 75	InuYasha 76	Blood+ 8	InuYasha 78	Blue Gender 7	Blood+ 8
22:30	Batman of the Future 36	Batman of the Future 37	Batman of the Future 38	Blood+ 9	Batman of the Future 40	Blue Gender 8	Blood+ 9
23:00	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 22	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 23	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 24	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 25	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 26	Az Avatár: Aang legendája 27	Kaleido Star 10
23:30	Sakura háborúja 16	Sakura háborúja 17	Sakura háborúja 18	Sakura háborúja 19	Sakura háborúja 20	Az Avatár: Aang legendája 28	Kaleido Star 11

2021. november 22. - 2021. november 28.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Miraculous 19	Miraculous 20	Miraculous 21	Miraculous 22	Miraculous 23	Dini, a kis dinoszaurusz 21-22	Macskák királysága
20:30	Kilari 2	Kilari 3	Kilari 4	Kilari 5	Kilari 6	Dini, a kis dinoszaurusz 23-24	
21:00	Hősakadémia 31	Blue Gender 9	Az Avatár: Aang legendája 29	InuYasha 82	Kaleido Star 12	Hősakadémia 31	
21:30	Hősakadémia 32	Blue Gender 10	Az Avatár: Aang legendája 30	Batman of the Future 44	Kaleido Star 13	Hősakadémia 32	
22:00	InuYasha 79	InuYasha 80	InuYasha 81	Blood+ 10	InuYasha 83	Blue Gender 9	Blood+ 10
22:30	Batman of the Future 41	Batman of the Future 42	Batman of the Future 43	Blood+ 11	Batman of the Future 45	Blue Gender 10	Blood+ 11
23:00	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 1	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 2	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 3	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 4	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 5	Az Avatár: Aang legendája 29	Kaleido Star 12
23:30	Sakura háborúja 21	Sakura háborúja 22	Sakura háborúja 23	Sakura háborúja 24	Sakura háborúja 25	Az Avatár: Aang legendája 30	Kaleido Star 13

2021. november 29. - 2021. december 5.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Miraculous 24	Miraculous 25	Miraculous 26	Miraculous 27	Miraculous 28	Dini, a kis dinoszaurusz 25-26	Afro szamuráj: Feltámadás
20:30	Kilari 7	Kilari 8	Kilari 9	Kilari 10	Kilari 11	Dini, a kis dinoszaurusz 27-28	
21:00	Hősakadémia 33	Blue Gender 11	Az Avatár: Aang legendája 31	InuYasha 87	Kaleido Star 14	Hősakadémia 33	
21:30	Hősakadémia 34	Blue Gender 12	Az Avatár: Aang legendája 32	Batman of the Future 49	Kaleido Star 15	Hősakadémia 34	
22:00	InuYasha 84	InuYasha 85	InuYasha 86	Blood+ 12	InuYasha 88	Blue Gender 11	Blood+ 12
22:30	Batman of the Future 46	Batman of the Future 47	Batman of the Future 48	Blood+ 13	Batman of the Future 50	Blue Gender 12	Blood+ 13
23:00	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 6	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 7	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 8	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 9	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 10	Az Avatár: Aang legendája 31	Kaleido Star 14
23:30	Afro szamuráj 1	Afro szamuráj 2	Afro szamuráj 3	Afro szamuráj 4	Afro szamuráj 5	Az Avatár: Aang legendája 32	Kaleido Star 15

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