

AMMagazin

xxxHOLiC & CLAMP



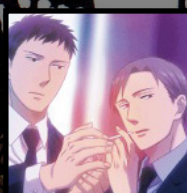
Kon Satoshi



Őszi szezonajánló



Jakuza



TOP 5+5
yuri & boys' love



Impresszum

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

Szerzők:

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

Elérhetőségek

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/

AniPalace

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



Dragon Hall+TV

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

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

Előző szám

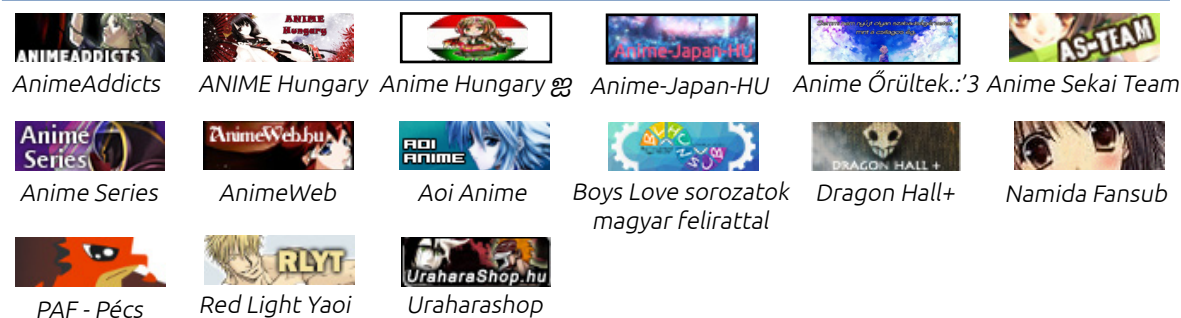


Korábbi számainkat keresd
a weboldalunkon:
animagazin.hu

Kiemelt partnerek



További partnerek



57.

követni, de ez legyen a legkisebb bajunk.

A mostani szám ismét terjedelmesre sikeredett, köszönhetően, hogy lelkes szerzőink jó hosszú cikkeket írtak. Legyen szó a címlapon lévő **xxxHolic** és Clamp bemutatóról, a Solo Leveling mangák ajánlójáról, a **Metroid**ről, Nintendo DS-ről vagy a jakuzás írásokról, melyek mind-mind a lehető legjobban vesézték ki az adott témát. De a többi cikk sem elhanyagolandó, sőt! Ismét remek dolgokról olvashattok az animéknél, mint a **Carole&Tuesday**, a könyvajánlóknál, mint **A miso levesben**, vagy a folytatódó k-pop rovatunkban. Venom és Catrin pedig összeírták az általuk legjobbnak vélt yuri és boys love animéket, valamint a 10 éve elhunyt Kon Satoshirol is megemlékezünk.

Plusz egy kis különlegességünk is van. Mivel fizikailag nem tudunk Japánba utazni, ezért gondolatban és az animéken át érdemes a szigetország földjére lépni az Anime Térképünkkel, amin megnézhetitek, hogy hol játszódnak bizonyos animék az országon belül. A térkép még fejlesztés alatt áll, és „csak” a Tokión kívüli helyszíneket tartalmazza, de érdemes átböngészni és választani róla. Nagy-nagy hála az összeállításáért Venomnak.

Végezetül pedig álljon itt az a hatalmas köszönet, ami minden cikkíró és szerkesztőt megillet, azért a munkáért, amit a mostani számunkban végzett. Továbbá köszönjük Neked, kedves olvasó, hogy letöltötted ismét az AniMagazint, és jó szórakozást kívánunk hozzá!

- Hirotaka

Cikkbeküldési határidő
2020.10.25.

Az 58. szám várható megjelenése:
2020.11.19.



ANIME

- 04 Kitsutsuki Tanteidokoro
Hirotaka
- 08 Carole&Tuesday
Yuuko
- 13 BeyWheelz
tomyx20
- 16 Őszi szezonajánló
Hirotaka
- 26 Szezonos animékről
Venom, Catrin
- 33 TOP5+5 yuri & boys' love
Venom, Catrin
- 41 Kon Satoshi
Hirotaka
- 48 Anime Térkép
Venom

MANGA

- 50 CLAMP univerzum 2.
Yuuko
- 60 xxxHOLiC
Yuuko
- 68 Ronin
A. Kristóf

- 71 Chouka Kou manhua
A. Kristóf
- 74 'Solo leveling' történetek 1
A. Kristóf
- 80 Shimanami Tasogare
supermario4ever

LIVE ACTION

- 84 HIStory 3
supermario4ever



KÖNYVTÁR

- 88 A miso levesben
A. Kristóf
- 91 Zilált hajam / Szomorú játékok
Hirotaka

KONTROLLER

- 94 Metroid
Venom
- 101 Nintendo DS korszak
supermario4ever

TÁVOL-KELET

- 111 Sok út vezet a nirvánába
A. Kristóf
- 115 Tokiói Nemzeti Múzeum
Saci
- 118 Jakuza
iskariotes

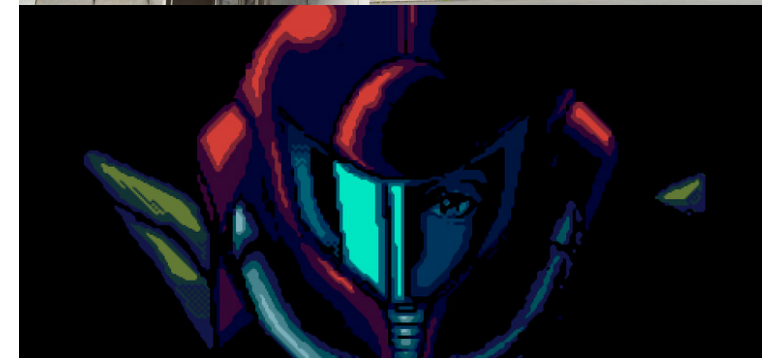


ZENE

- 126 Ismert K-pop előadók dalai 3.
Edina Holmes

KREATÍV

- 132 Cosplay Photoshoots
cosplay.hu



KITSUTSUKI TANTEIDOKORO

ÍRTA: HIROTAKA



Nagyon sok olyan különleges anime van, ami nem lesz ismert, és negatív idő alatt eltűnik az animék óceánjának horizontján... Lehet, hogy legközelebb ki tudja, mikor (akár évek múlva) csak egy FB csoport képei között látjuk viszont, esetleg valamely anime listázó oldal ajánlásainál jön elénk.

Bevallom, én szeretek ilyen címeket kinézni magamnak, mivel ezek az animék is tudnak legalább olyan egyedi, ha nem még egyedibb élményt adni, mint bármelyik népszerű társuk. És mi teszi az ilyen animéket érdekessé, sokszor maradandóvá? Nos az, hogy ezekből félévente, évente, kétfévente van egy, és nem szezononként öt. Persze nem állítom, hogy az ember mindegyikkel megtalálja a számítását, de érdemes próbálkozni. Nálam ilyen címek az *Uta Koi*, az *Allison to Lillia* vagy az itthon is vetített *Gallery Fake*, de még sorolhatnám.

Most ezek közé áll be a *Kitsutsuki Tantei-dokoro*. Pedig őszintén megmondom, nem számítottam rá, de épp ezért örömteli.

Detektív költő - Költői detektív

Első ránézésre a történet nem tartogat túl sok izgalmat. Betoppantunk a Meiji-éra Tokiójába, valamikor a századforduló környékén. A kor már csak azért is izgalmas, mert együtt láthatjuk a feudális Japán lassan eltűnő, de még markáns nyomának és a modern, fejlődő Japán egyre ígé-

retesebb látképének kontrasztját. Ezt amúgy a főszereplők ruházkodása tökéletesen jelképezi. Itt él, vagyis próbál megélni Ishikawa Takuboku, aki főállásban tanka költő, mellékállásban afféle önjelölt nyomozó, aki segít megoldani különböző - nem túl komplikált - rejtélyeket, legyen az szellemjárás vagy gyilkosság. Ebben segít neki társa, Kindaichi Kyouzuke, akivel egy szállóban bérelnék egy-egy szobát. A lényegi történet ennyi, azonban, ahogy a cselekmény halad előre, folyamatosan bontakozik ki, hogy az alapfelütés mögött bonyolult karakterkapcsolatok és egy tragikus élettörténet bújik meg, ami a sablonos detektív-történetből egy fél-igaz életrajzi drámává alakul. No de mi az, hogy fél-igaz?

Az anime egy 1999-es regény adaptációja, amit Kei li írt. Sajnos az író 2014-ben meghalt, így

„...láthatjuk a feudális Japán lassan eltűnő, de még markáns nyomának és a modern, fejlődő Japán egyre ígéretesebb látképének kontrasztját.”



ezt a feldolgozást már nem érhetette meg. A regény szereplői mind a Meiji-korban élt és alkotó szerzők, a főszereplő, Ishikawa Takuboku költő, Kyouzuke pedig nyelvész volt, de többek között feltűnik Akitagawa Ryuunosuke vagy Edogawa Ranpo író is. Még egy-egy helyszín is a valóságból lett átemelve, mint a Ryōunkaku torony, ami Asakusában állt, de az 1923-as Kantói földrengésben annyira megrongálódott, hogy lebontották. És most jön a fél-igaz rész. A szereplők élete nem mindig tükrözi a valóságot, értem ez alatt azt, hogy Takuboku tényleg költő volt, és akként dolgozott a *Myōjō* nevű szépirodalmi folyóiratnál, de a nyomozás, a kicsapongó életmód, a Tokióban töltött évek egy része már az író fantáziája.

Az egész olyan, mint egy Meiji-kori slice of life költőkről, a valós múltjuk részleges felhasználásával. Mintha a Nyugat alkotóiról néznénk/olvasnánk egy félig kitalált, félig valóságghű művet.



Az anime felosztása javarészt epizodikus, egy-két részenként váltják egymást a különféle esetek, egyedül a karakterek és egy-egy helyszín köti össze őket. Az anime utolsó harmadában már kicsit háttérbe kerül a detektív vonal, inkább Takuboku karaktere és társaival való kapcsolata kerül fókuszba: ennek fontossága és átértékelése. Emiatt sokkal komolyabb és komorabb hangvételt üt meg az anime.

Többet viszont nem árulnék el, mert nem szeretnék spoilerezni, így minden mást fedezzen fel a néző.

Az irodalom nagyjai

Essen szó a karakterekről, ha már annyira kiemeltem őket, bár túlzásba ezt sem szeretném vinni.

A főszereplő Ishikawa Takuboku, korának egyik jelentős tankaköltője, könnyelmű életet él, tipikus életművész, mindig kölcsönkér, és szeret

éjjel iszogatni. (Műveiről ebben a számban egy magyar kiadványt is ajánlunk. [\(91. oldal\)](#) Barátja Kindaichi Kyouzuke, aki nyelvész, igyekszik megóvni annyi bajtól amennyitől lehetséges, de kissé félszeg és hiszékeny jellem, amit Takuboku nem egyszer ki is használ.

Van egy bárszerű italozóhely az animében, ami központi szerepet kap, ugyanis a többi karakter többnyire itt ül össze verseken agyalni, az eseteket kibeszélni a napi hírekkel együtt. Afféle Pilvaxnak vagy Centrálnak is mondhatnám. Ide részenként be fogunk térni, és találkozunk a többi karakterrel, mint Nomura Kodou regényíróval és zenekritikussal, Akutagawa Ryuunosukéval, a híres íróval, a nemesi, samurájcsaládból származó Yoshii Isamu tankaköltővel és színdarabíróval, Hagiwara Sakutaró költővel, Edogawa Ranpo (eredeti nevén Hirai Tarou) szintén híres íróval, aki Akechi Kogorou detektívkarakterét hozta létre. Valamint Mori Ogai, fordító-, költő-, regényíróval és Wakayama Bokusui költővel.

Mind egytől egyig valóban élt személyről van szó, akik itt a bárban összeülnek, és többször segítenek Takubokunak egy-egy ügyben, akár tanáccsal, akár tettekkel is. Olykor meg csak szimplán sütit esznek és tejet isznak.

Takuboku és Kyouzuke kellően kidolgozott karakterek, érthető, látható érzelmekkel, motivációkkal. A többiekből ez már hiányzik, ők csak aszisztálnak a jó hangulathoz, és hiába egyszerűek

(bár azért egy s mást megtudunk róluk is), mégis hiányoznának, ha nem szerepelnének.

A borítás

A grafika teljesen hozza azt, amit elvárunk tőle, az animének megfelelő, egyszerű rajzolás jellemzi. Sokféle színnel dolgoztak, árnyalatban inkább a pasztell felé közelít a látvány, de itt-ott azért finoman élénkebb. A hátterek, mint egy színes fametszet, a házak és a belső helyszínek nagyon hangulatosak. Tágas nagy tájképekre csak ritkán számítsunk, főleg a szűkebb környezetet láthatjuk. Az animáció is a helyén van, nem érzetem különösen nagy spórolást, bár ezt egyszerűbb volt megcsinálni, mint egy akció animét, itt a karakterek többnyire sétálnak, esznek, isznak.

A hangok terén igazán remekel a Tanteido-koro. A zenei aláfestések nagyon hangulatosra sikerültek, bár azért valljuk be, az animék többségénél ezzel egyáltalán nincs gond.

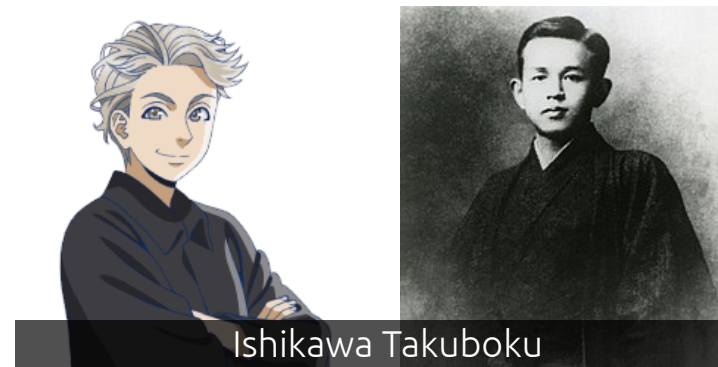


Főleg hegedű alapú muzsikákat fogunk kapni. Az opening és ending már egy sarkalatosabb pont a hangulat megalapozása érdekében.

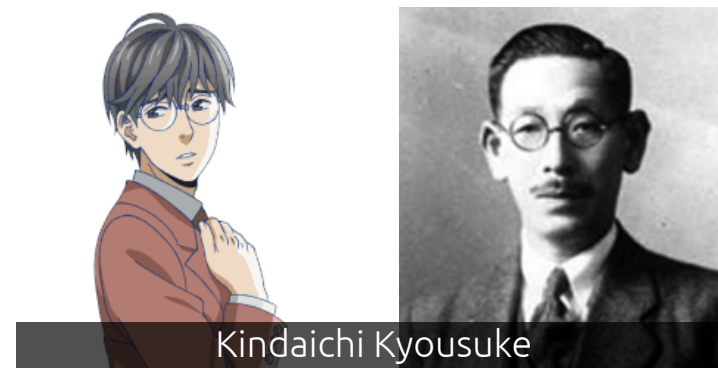
A nyitány fantasztikus, mind képileg (igaz kicsit spoileres), mind zeneileg. Ráadásul a Wakayama Bokusuit megformáló Furukawa Makoto énekl. Seiyuu fanoknak plusz élmény. Az ending is hangulatos, bár kevésbé fülbemászó, klasszikusabb stílussal indít, hogy aztán egy másodperc alatt modernre váltsón.

Sok ismeretlen cím van, ami igazi seiyuu sztárparádét vonultat fel: *Nobunaga Concerto*, *Nobunaga the Fool* és persze ez is, hiszen hallhatjuk benne a már említett Furukawa Makotót, Sakurai Takahirót, Kensho Onót vagy Saito Soumát is. Különlegesség, hogy a korábban említett költő, Hagiwara Sakutarou unokája, Higawara Sakumi (aki amúgy rendező és színész) a hatodik epizódban szerepel seiyuuként.

A Tanteidokoro egy alapvetően lassan kibontakozó sztori, a detektívszál önmagában nem emelne semmit az anime értékén, sőt, de a történelmi karakterek látványa saját, hiteles környezetükben igazán nagyot dob az élményen. Nincs benne mágia, se harcok, pusztán művészek kalandos slice of life-ját nézhetjük, sok-sok mögöttes emberi érzelemmel a barátságról, szerelemről, hogy aztán egy tanka verssel köszönjük el a naptól.



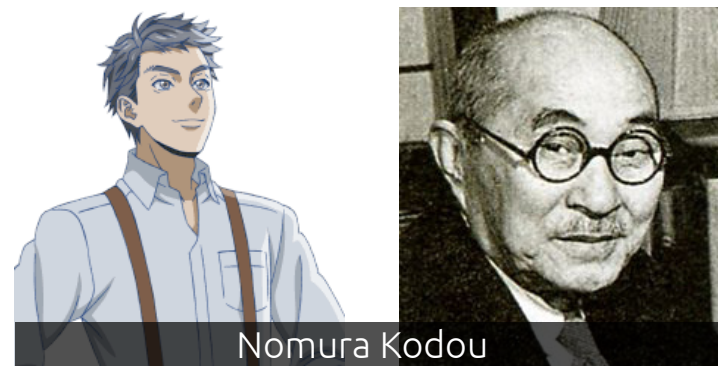
Ishikawa Takuboku



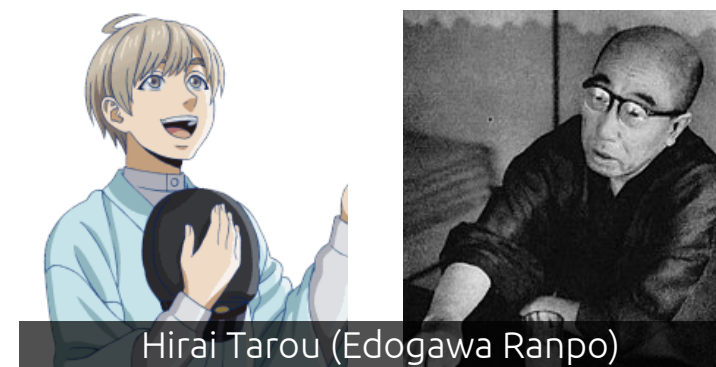
Kindaichi Kyouusuke



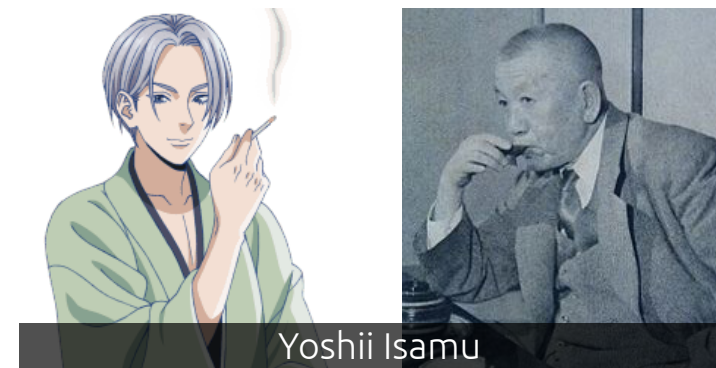
Wakayama Bokusui



Nomura Kodou



Hirai Tarou (Edogawa Ranpo)



Yoshii Isamu



Hagiwara Sakutarou



Akutagawa Ryuunosuke



Cím: Kitsutsuki Tanteidokoro

Angol cím:

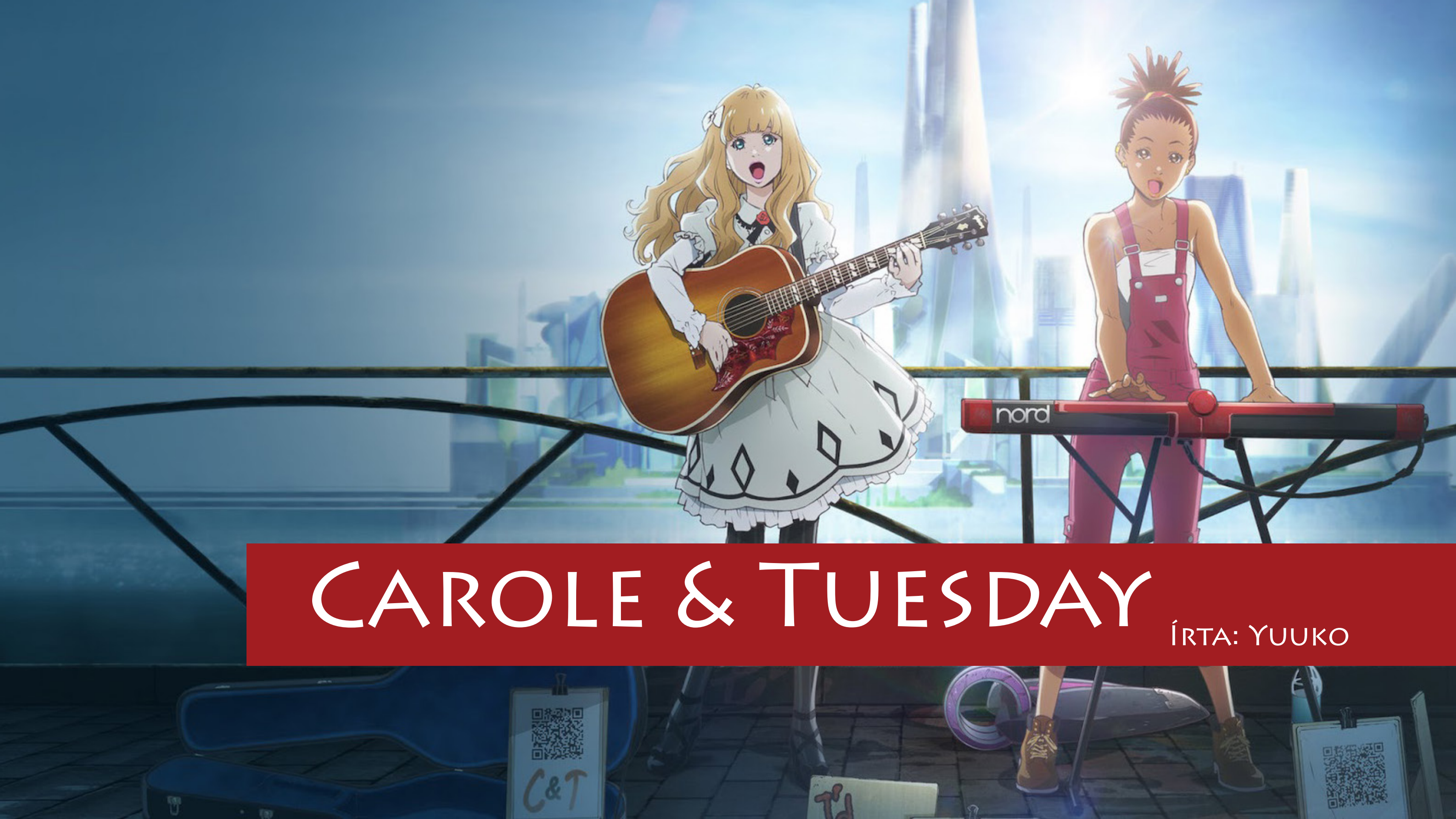
Woodpecker Detective's Office

Hossz: 12 rész

Év: 2020

Műfaj: rejtély, történelmi

Stúdió: LIDENFILMS



CAROLE & TUESDAY

ÍRTA: YUUKO

Számomra hatalmas kedvenc lett a 2019-es Carole & Tuesday, és legalább heti egyszer meghallgatom a kedvenc zenéimet is belőle. Pedig nem is mondanám magamat a zenés animék kedvelőjének, bár láttam már néhányat. Uta no Prince-sama, B-Project, Starmyu... – ezek alapján nekem a zenés animék bishounen idol srácokat és egysíkú, idegesítő női főszereplőket jelentettek számos bromance jelenettel... míg meg nem néztem ezt a sorozatot.

Maga az anime a Bones stúdió 20., míg a FlyingDog lemezkiadó 10. évfordulójának alkalmából készült, és visszaadta a hitemet a netflixes – és úgy általában a zenés – animékben. Khm... Devilman Crybaby... khm...

Az álmokat nem mindig könnyű megvalósítani. Nagyon időigényesek és kockázatosak lehetnek, valamint a legtöbb ember számára általában csak vágyak maradnak. Talán ezért is ünneplik az olyan történeteket, amelyekben az emberek az álmaikat követik?

A *Carole & Tuesday* a Netflix egy újabb animés próbálkozása, melyet a Bones Stúdió készített, és a rendező, Motobe Hori mellett Watanabe Shinichirou is részt vett a munkálatokban. Az ő nevéhez számos anime köthető, például a *Cowboy Bebop*, *Samurai Champloo*, *Sakamichi no Apollon*, *Zankyou no Terror* és a *Space Dandy*. A figyelmes nézők számos utalást észrevehetnek Watanabe korábbi műveire, például van olyan rész is, ahol

konkrétan a háttérben a *Space Dandy* egyik epizódja megy a tévében.

*“I will follow my dreams forever
Long as we’ll be together
Through the storms and bad weather
You make me better”*

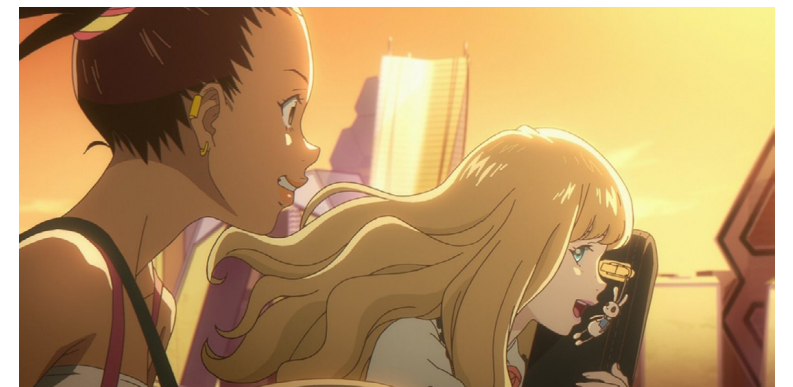
Fiatalos szenvedély és ambiciózus álmok

Maga a történet ötven évvel azután veszi fel a fonalat, hogy az emberiség terraformálta, majd kolonizálta a Marsot. Az emberek életének szerves részét képezi az MI,

azaz a mesterséges intelligencia. Két ellentétes társadalmi osztályból származó lány – a gazdag, ám a fojtogató családi légkör miatt otthonról egy szál gitárral elmenekülő Tuesday, és az árva, alkalmi munkákból élő Carole – véletlenül találkoznak egymással. Carole éppen az utcán énekel, mikor Tuesday meghallja őt, és a két látszólag teljesen különböző lányt rögtön összehozza a zenélés szeretete. Elhatározzák, hogy közösen alapítanak egy bandát, és mivel nincsen pénzük, ők írják a saját dalszövegeiket is, amely ekkorra már eléggé elavultnak számít. A két lány produkciói szinte kuriózumok a marsi zene világában, ahol a mesterséges intelligencia tényleg annyira beivódott a mindennapokba, hogy a dalok 99%-át már nem is emberek írják. Itt jön

képbe a harmadik fontosabb szereplő, Angela is. Ő pont az ellenkezőjét képviseli a lányoknak. Gyerekszínészként nagyon híres volt, azonban mostanra már szinte teljesen elfelejtették, és egyre inkább modellként kezdik foglalkoztatni, pedig ő mindig is énekelni szeretett volna. Míg Carole és Tuesday mögött semmilyen erős pénzügyi háttér nincsen, hiszen egy véletlennek köszönhetik menedzserüket is, aki bár régi motoros a szakmában, nem örvend túl nagy hírnévnek, addig Angela karrierjébe az ügynöke és egyben az édesanyja hatalmas összegeket fektet. Ő mégsem boldog, és többre vágyik, mint az anyja bábjának lenni. Legújabb menedzsere eddig még soha nem dolgozott együtt emberekkel, dalait MI-k adták elő, azonban Angelával valamiért kivételt tesz.

*“There’s a place beyond the furthest cloud
There’s a message in the wind
And when you dream that big
And you’re not afraid to live
There’s a place where all the stories begin
Begin with you and me”*



Mars Brightest

– operát és rapper összemixelő bandatag, az Univerzummal kapcsolatban lévő nőszemély, két metálos nagypapi és még sok másik elborult arc... ismerős?

Carole és Tuesday végül sok kaland, csalódás és tapasztalatszerzés után jelentkezik a Mars leghíresebb tehetségkutatójába, ahol a három lány először találkozik egymással. A Mars Brightest gyakorlatilag a marsi X-Faktor, csak itt az összes jelentkező közül csupán nyolcan kerülnek be az élő showba, és kettős párbajokkal jutnak el a fináléig. Watanabe egy hatalmas görbe tükröt tart a mostani tehetségkutatók elé, és képes volt elérni, hogy egyszerre tudjak szörnyülködni a borzalmas előadásokon, mosolyogni a lelkes karakterek láttán vagy éppen leesett állal ülni egy-egy lenyűgöző előadás után. Engem emlékeztetni tudott arra, hogy miért is szerettem egykor az ilyen műsorokat, és hogy sajnós miért nem vagyok ké-

pes mostanában is nézni őket. Nagyon szerettem Catherine-t, a zsűri elnökét, aki az előadók tehetségét nézte, és nem a háttérüket, kinézetüket. Hozzáértő, őszinte véleményt mondott minden előadásról, és nem a közönséget szórakoztatta, nem gúnyolta ki a résztvevőket a műsor kedvéért.

A legtöbb itt elhangzott szám hatalmas kedvencem lett. Még el tudnék nézni egy-két évadot a Mars Brightestből. De a lányok életében ez is csak egy kis szelet volt a rengeteg történebből, hiszen még meg is kell tartaniuk az ismertségüket, albumot kiadni, koncertezni, valamint az évad második felében különböző családi és politikai konfliktusok is előtérbe kerülnek a zenélés mellett. A karakterek életére is hatással van a Mars megváltozott politikai helyzete, és Tuesday személyesen is érintett, mivel édesanyja egy politikus, aki indult az elnökválasztáson.

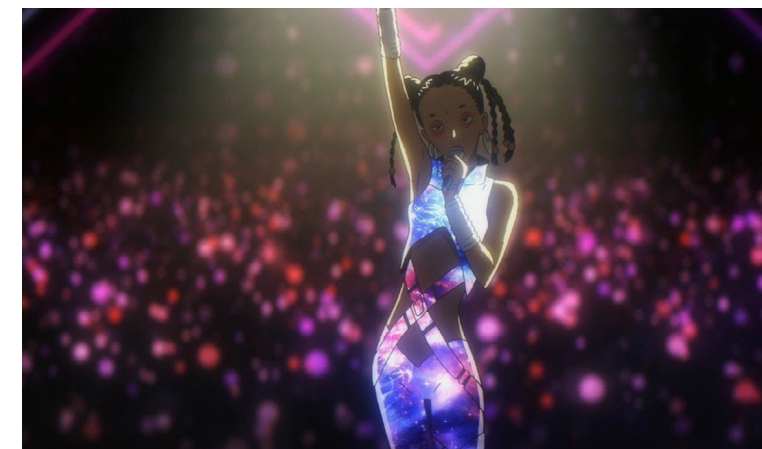
*“Together we can change the world
Together we’re the missing piece
Mother, come and heal this Earth
Mother, you’re the love we need”*

Megvalósítás

Maga a félig modern, sci-fis környezet ábrázolása nagyon stílusosra sikeredett. Láthatunk egy modern városrészt rengeteg felhőkarcolóval, illetve a Földre emlékeztető ’normális’ kinézetű lakóházakat is. Valamint csúcsmodern felszerelé-

sek és MI is létezik már, de azt fontos megjegyezni, hogy ott a messzi-messzi galaxisban... akármondani a jövőben az Instagram továbbra is a jelenlegi formájában létezik... A marsi társadalom remekül reflektál a maira, és mostanában felmerülő kérdések, problémák – például a migráns-kérdés – is megjelennek az animében, azonban fontos hozzátenni, hogy egyikbe sem mennek bele részletesen. Illetve van benne LMBTQ reprezentáció is, Gus ex-felesége, egy híres énekes és néhány másik személy kapcsán. Én ebből a szempontból kicsit többet reméltem, főleg mert esély lett volna rá, azonban így sem panaszkodhatok. A karakterek ábrázolása szép, egyszerű és letisztult, bár néhol kissé kidolgozatlan, főleg a tömegjeleneteknél és a nézők reakciójának mutatásakor hajlamosak ugyanazoknak az állóképeknek a be-
vágására, és a lányok háttérzenekarának a kinézetével nagyon nem voltam elégedett, de nyilván nem kívánok lehetetlent. Főleg, hogy a táncos produkcióknál a mozgás nagyon igényes és jól néz ki – itt külön kiemelném Pyotr produkcióit -, valamint a gitározást és a zongorázást is sikerült szépen megoldani már amikor mutatták.

*“If I believe I can do anything
I can move mountains, I can move mountains
If I believe I can do anything
I can move mountains, I can move mountains”*

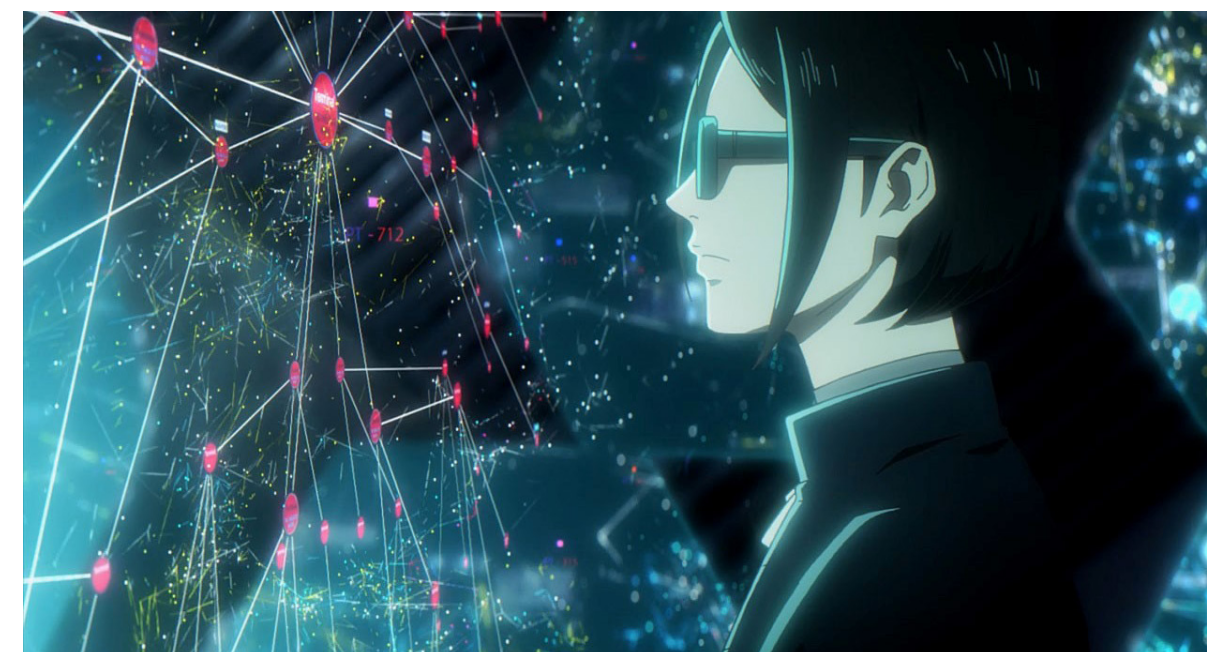


Amikor az akusztikus gitár és a zongora tökéletesen kiegészíti egymást...

... avagy mivel ez egy olyan anime, ami a zenélésről szól, ejtsünk pár szót a sorozatban elhangzó dalokról.

Mivel ez egy netflixes anime, így értelem-szerűen nagyobb célközönség számára készült. Ezért is fontos leszögezni, hogy itt angol dalszövegeket hallhatunk, és nem olyan kellemes, azonban általában könnyen felejthető j-pop számokat, mint mondjuk a legtöbb zenés anime esetében – tisztelet a kivételeknek persze. A sorozatban hallható számokat pedig nem a karakterek eredeti szinkronhangjai, hanem angol anyanyelvű énekesek adják elő. A sorozatra olyan művészeket szerződtettek, mint például Celeina Ann, Nai Br.XX és Alisa. Ők szólaltatják meg Carole-t, Tuesdayt és Angelát. A számok nagy részét Mocky (kanadai énekes, zenei producer, zeneszerző és dalszövegíró) szerezte. Rajtuk kívül még több művész is részt vett a sorozat zenéinek készítésében – többek között Alison Wonderland, Flying Lotus, Denzel Curry, Thundercat vagy éppen Taku Takahashi -, hiszen nemcsak a főszereplő lányokat, hanem rajtuk kívül még rengeteg más-más stílust képviselő énekeseket is hallhatunk az animében.

Carole és Tuesday közös számai között volt olyan is, amely a szerelemről szólt, ami kissé meglepő lehet két ilyen fiatal és tapasztalatlan lánytól,

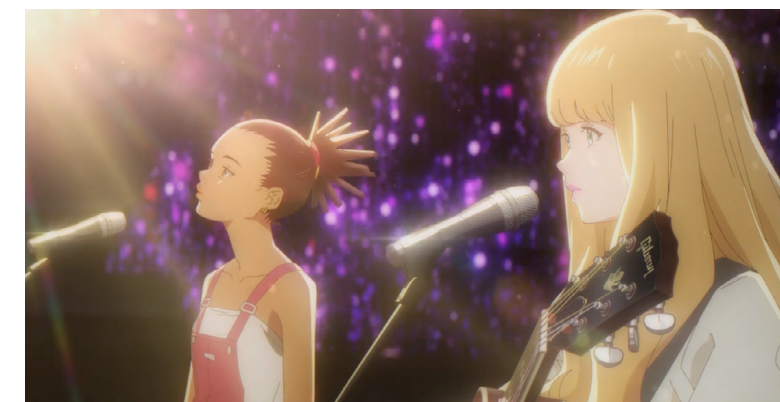


ezért én végig reménykedtem abban, hogy közöttük ki fog alakulni valami, de ezt végül nem lépték meg. Nagyon sok szép és érzelmes számot hallhatunk a lányoktól, az én személyes kedvencem tőlük a *Someday I'll Find My Way* és a *The Loneliest Girl*. De az összes daluk fantasztikusra sikerült, persze voltak köztük hasonló számok is, de legalább egyszer érdemes mindet meghallgatni. Személyesebb vizekre evezve az én legnagyobb kedvenceim Angela – *Light a Fire* és *Loneliness*, Pyotr – *Love Yourself* és Ezekiel – *Crash the Server* és *Lonestar Jazz* című két rap száma.

Két openinget (Nai Br.XX, Celeina Ann – Kiss me és Polly Jean) és szintén két endinget (Nai Br.XX, Celeina Ann – Hold Me Now és Alisa – Not Afraid) kaptunk a sorozathoz. Mind a négy szám

illik hozzá, bár a többi dalhoz képest nem túl kiemelkedőek. Kicsit más a rajzolásuk is, a két opening festményszerű rajzolással és leginkább pasztellszínek használatával készült. Az első ending – a másik két számhoz hasonlóan – Carole és Tuesday párosára koncentrál, de a rajzolás itt realiztikusabb. A második pedig Angelát helyezi a középpontba: a többivel ellentétben ez egy sokkal komolyabb hangvételű szám. A 22. (Alisa – Endless) és a 23. rész (Alisa – The Tower) külön endinget kapott, de ezek is Angelára fókuszálnak.

*“Nothing can break this army of two
Ain't nothing gonna stop us
Girl, it's you, you, you and I –
Army of two”*

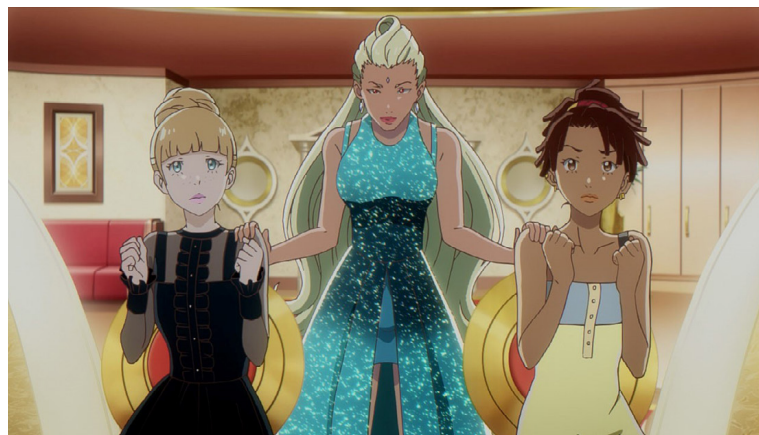


Összegzés

Bár a közepe felé a sorozat kissé veszített a lendületéből és ellaposodott, azonban a végére ismét magára talált egy lenyűgöző – bár kissé nyitott – fináléra.

Watanabe meggyőzően és részletesen ábrázolja azokat a problémákat és szenvedéseket, amelyek a feltörekvő művészeket a sztárság felé vezető úton érik. Bemutatja ennek a világnak a buktatóit és erősségeit, valamint, hogy mennyi munka, könny és mosoly áll a kisebb-nagyobb győzelmek vagy éppen egy-egy album elkészítése mögött. Ezenfelül előkerülnek még érintőlegesen olyan problémák is, mint a zaklatók, valamint, hogy az ismert sztárok is egy pillanat alatt a csúcsról a gödör mélyére kerülhetnek, és mit képes tenni valakivel a hirtelen jött ismertség.

Mindezen témák ellenére a Carole & Tuesday egy mese, tele ifjúsággal, szenvedéllyel, örömmel és néha szenvedéssel is. Igen, ez egy



mese, annak minden szerethető idealizmusával és ártatlan naivitásával együtt. Mindenki döntse el maga, hogy ez előny-e vagy hátrány, viszont akit el tud érni ez a történet, annak felejthetetlen élményben lesz része. Még ha nem is váltja meg a világot, jó érzés hinni abban, hogy ők képesek lehetnének rá csupán a zene erejével.

Ami még érdekes lehet, hogy minden résznek a címét egy-egy zeneszám címéből kölcsönözték. (Három kivétellel.)

Ide kilistáztam, ha esetleg rajtam kívül is érdekel valakit:

1. rész: Cyndi Lauper – True Colors (1986)
2. rész: Bruce Springsteen – Born to Run (1975)
3. rész: James Taylor – Fire and Rain (1970)
4. rész: The Buggles – Video killed the radio star (1979)
5. rész: The Police – Every Breath You Take (1983)
6. rész: The Band – Life is a Carnival (1971)
7. rész: Peter Frampton – Show me the Way (1975)
8. rész: David Bowie – All the Young Dudes (1974)
9. rész: ABBA – Dancing Queen (1976)
10. rész: Ike & Tina Turner – River Deep, Mountain High (1966)
11. rész: U2 – With or Without You (1986)
12. rész: Carpenters – We've Only Just Begun (1970)
13. rész: Aerosmith – Walk This Way (1975)
14. rész: The Who – The Kids Are Alright (1966)
15. rész: The Beach Boys – God Only Knows (1966)

16. rész: Aretha Franklin – A Natural Woman (1967)

17. rész: Tears for Fears – Head over Heels (1985)

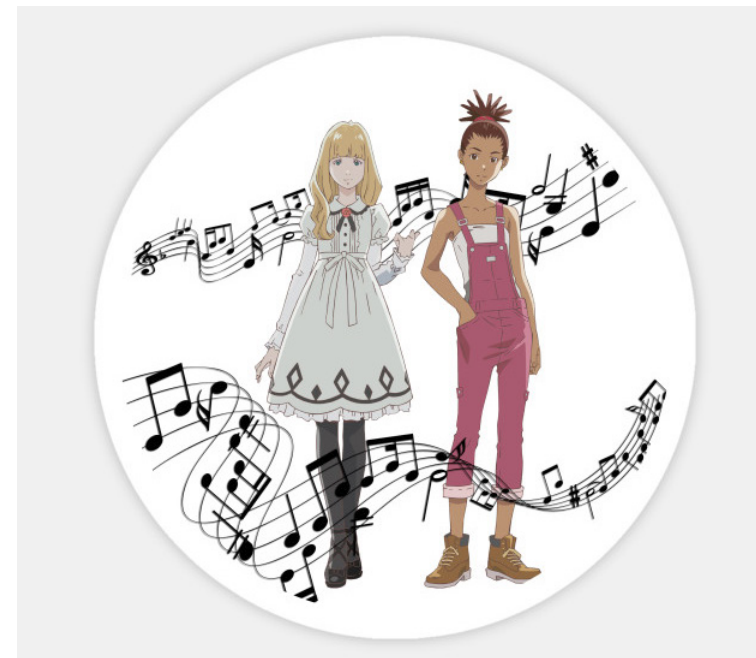
18. rész: Neil Young – Only Love Can Break Your Heart (1970)

19. rész: The Impressions – People get ready (1965)

21. rész: Carole King – It's too Late (1971)

22. The Cure – Just Like Heaven (1987)

„Watanabe meggyőzően és részletesen ábrázolja azokat a problémákat és szenvedéseket, amelyek a feltörekvő művészeket a sztárság felé vezető úton érik.”



Cím: Carole & Tuesday

Stúdió: Bones

Műfaj: dráma, sci-fi, zenés

Hossz: 24 x 24 perc

Értékelés:

MAL: 8,01

imdb: 7,9



BEYWHEELZ

ÍRTA: TOMYX20 (TOMYX20.WORDPRESS.COM)

A BeyWheelz: Powered by Beyblade a Beyblade franchise egy kanadai-japán koprodukcióban készült spin-offja. A Cartoon Networkre készült 2012-ben a Beyblade: Metal Fusion rövidített évadja mellé, és Japánban azóta sem vetítették. Magyarországon az RTL klub tűzte műsorára. Japán részről a SynergySP dolgozott rajta, ami a Shogakukan leányvállalata.

Ez egy különálló kis *Beyblade* sorozat, amit bárki elkezdhet, pláne, hogy csak 13 részes. Később kapott folytatást, az már nem tette be lábát hazánkba. Eredetileg idősávkitöltőnek készült, ezért sokat nem érdemes várni tőle.

Érdekes, hogy rögtön egy világbajnoki döntővel kezdődik. Még nem ismerjük a szereplőket, ezért szurkolni sem tudunk senkinek, valamint az első rész csak egy összecsapásból áll. A történe-



tet később se vitték túlzásba, inkább a meccsekre helyezték a hangsúlyt. Az Uralkodók kihívják az Estrellát egy ötkörös, egyhéten át tartó versenyre (amit annak ellenére, hogy egy hétig tart, Ítéletnap Bajnokságnak neveznek el), ahol a Dream vállalat a tét. Mivel az elején csak hárman vannak, szükségük lesz új csapattagokra.

Karakterek a csapatukkal és a Beywheeljük nevével:

Estrella csapat: a jók:

Sho Tenma: világbajnok: Lecsapó Szárnyú Pegazus-

Jin Ryu: a korábbi világbajnok: Végzet Tüze Sárkány

Leon Fierce: a harmadik, tsundere csapattag: Vadsörényű Leone

Covey Horn: erőskarú száműzött, nagydarab fiú: Szilajpatájú Bika

Nicole Spears: a Beywheelz nagydíj győztese, a kötelező lány csapattag: Szőrvágó Csatár

Marché Ovis: az adatokat szerető kötelező kocka csapattag: Csonttörő Aries (Kos)

Uralkodók csapata: egy új csoport, akik tönkre teszik mások játékszereit, semmit nem tudni róluk, sokan csatlakoznak hozzájuk, mert félnek tőlük:

Gigante: David testvére: Kopoltyú

David: Gigante testvére: Herculeo

Sting: Skorpió

Odin: vezető: Pusztító



Glen: Lángnyelv

Jake: neheztel Leonra: Kígyó

Egyéb szereplők:

Ryan Redstone: tizenegynéhány éves kora ellenére a Dream szervezet alapítója és igazgatója, aki már nem játszik: heterokrómias: Körbex

Hector: Ryan hím jobbkeze: Zurafa

Lucy: Ryan nőstény jobbkeze: Lacerta

Ez is egy olyan sorozat, amiben csak gyerekek szerepelnek (még a vezérigazgatók is). A gonoszok a megfélemlítést használják ösztönzésre, nem kedvelik egymást, a jók pedig a barátság erejével vidáman gyakorolnak. Szóval, mint a felsorolásból látszik, nem valami komplexek a szereplők.

„...rögtön egy világbajnoki döntővel kezdődik. Még nem ismerjük a szereplőket, ezért szurkolni sem tudunk senkinek...”



Háromféle meccstípus létezik:

- 1) összezapás: kidobni az ellenfelet a pályáról
- 2) versenymeccs: gyorsaság, ki tud gyorsabban végigmenni a pályán
- 3) mutatványcsata: az előző kettő kombinációja egy akadálypályán

A különleges húzások kicsit színesítik a csatákat, ezek speciális, egyszer bevethető támadások.

Annyi az eltérés a rendes Beyblade-től, hogy az oldalukon forognak a pörgettyűk, ezért is hívják őket kereknek. Nem az a kérdés, hogy ez mennyire logikus, vagy hogy bűgócsigáról kerekre visszalépni nem fejlődés, hanem az, hogy mi mást találhattak volna még ki. Nem ezen bukik el a sorozat, a Hasbro meg szedje meg magát a gyerekeken valahogy, hiszen játékgártóként ez a kötelessége. Mivel ez egy játék reklámozására készült anime. Ettől még lehetne jó is (pl. Yu-Gi-Oh!).



A zenék többnyire instrumentális szarok, csak a félperces openingben van dal, de az is minek.

A magyar szinkron nem kiemelkedő. Sőt, a neveket nem következetesen ejtik ki, hanem mindig hirtelen, ahogy a színészek szájára jön. Az Ítéletnap Bajnokság angolul egy szóvicc, a Judgement Bey, az még nem baj, hogy nem akarták átültetni a szóviccet vagy kreatívnak lenni (bár mindenképp erény lenne), de egy egyhetes eseményt napnak nevezni erőteljesen megkérdőjelezi a fordító mentális teljesítőképességét.

Egy női karakternek előre fésülték a haját, mintha pofaszakála lenne. Ez minősíti a karakterdizájnt és a grafikát is.

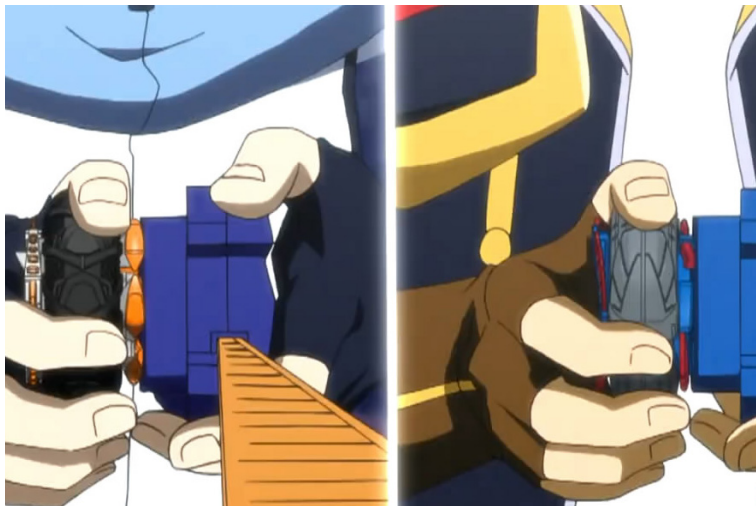
Nem kimondottan rossz, csak a nagyon fiatalokat célozták meg vele, ezért maximum egyszer nézhető. Aki nosztalgizni akar, mert még jó régen (15 éve) nézte a Beyblade-et a TV2-n, az inkább azt nézze újra. Ezt csak 12 éven alattiaknak ajánlom, nekik se jó szívvel.



Cím: BeyWheelz
Hossz: 13 rész
Év: 2012
Műfaj: shounen

Értékelés:
Imdb: 5,2

forrás: animeaddicts.hu





ŐSZI SZEZON

2020

ÖSSZEÁLLÍTOTTA: HIROTAKA

100-man no Inochi no Ue ni Ore wa Tatte Iru



manga alapján

Stúdió:

Maho Film

Műfaj:akció, dráma, fantasy, játék,
shounen**Seiyuuk:**Uemura Yuuto, Waki Azumi,
Kubota Risa

Leírás

Yotsuya Yuusuke két iskola-társával, Shindou Iuval és Hakozaiki Kusuével egy fura és ismeretlen világba kerülnek, ahol mitológiai lények élnek. Megérkezésükkor egy magát Játékmesternek nevező illetővel találkoznak, aki egy küldetést ajánl fel hőseinknek. Segítségképp Shindou a mágus kasztot kapja, Hakozaiki harcos lesz, Yotsuya pedig.....földműves?! Így kezdődik a három fiatal kalandja, nincs más választásuk, mint küldetéseket teljesíteni, ha életben akarnak maradni, és meg akarják védeni a valódi világot a szörnyektől és démonoktól.

Ajánló

Isekaijal kezdődik az őszi szezonajánló (lesz még pár). A műfaj kedvelői tovább bővíthetik a listájukat. A manga 2016 óta fut, a stúdiót még nem nagyon láthattuk, a 2018-ban alapított cég eddig csak az *Uchi no Ko no Tame naraba* animét hozta nekünk. A rendező is újonc, Habara Kumiko eddig rendezőasszisztensként dolgozott az *Angolmoisban* és a *12-saiban*.

Adachi to Shimamura



light novel alapján

Stúdió:

Tezuka Production

Műfaj:romantika, iskola, yuri,
slice of life**Seiyuuk:**Kitou Akari, Itou Miku,
Ueda Reina

Leírás

Két lány, akik szeretnek az iskola mellé járni, találkoznak egy edzőterem második emeletén. Ettől kezdve Adachi és Shimamura barátsága szépen alakul, miközben pingpongoznak és együtt lógnak. De ha történik valami, ami megváltoztatja a kapcsolatukat, akkor hogyan fognak reagálni?

Ajánló

A lányok sportolnak toposz mindig jó, és ebbe most egy kis yuri is került. 2012 óta fut a light novel, Iruma Hitoma írja, akinek a *Denpa Onna* és az *Arata naru Sekai* című írásából is készült már anime. A Tezuka Production (*Dororo*, *Dagashi Kasi*, *Young Black Jack*) készíti az animációt, a rendezést pedig Kuwahara Satoshi (*Dagashi Kashi 2*, *Black Jack 21*) kapta.

Akudama Drive



original

Stúdió:

Studio Pierrot

Műfaj:

akció, sci-fi

Seiyuuk:Kurosawa Tomoyo, Sakurai
Takahiro, Ogata Megumi

Leírás

Réges-régen háború tört ki Japán két régiója, Kansai és Kantou között, ami ketté osztotta az országot. Kansai végül Kantou befolyása alá került, de lassan a rendőrség és a kormány kezdte elveszíteni Kansai felett az irányítást az Akudamának nevezett bűnözők miatt.

Ajánló

Egy fiktív jövőkép sötét bugyraiba merészkedünk ebben az animében. Úgy néz ki, komolyan is veszi magát, aztán meglátjuk, hogy sikerül ez. A pozitív hozzáállást erősíti, hogy original címről van szó. A Pierrot főleg shounenekben utazik, lásd *Black Cover*, de a hasonló műfajú *Hero Mask* is tőlük jött. Az irányítást pedig a *Persona* animék rendezője, Taguchi Tomohisa vette magára.

Assault Lily Bouquet



vegyes média projekt

Stúdió:
Shaft

Műfaj:
mágia, katonaság, sci-fi

Seiyuuk:
Iwata Haruki, Nishimoto
Rimi, Izawa Mikako

Leírás

A közeljövőben az emberi faj egy pusztító elenséggel néz szembe, amit Huge-nak neveznek. A világ összefog és megalkotja a Charm nevű fegyvert, a tudomány és a mágia kombinálásával. A Charm főleg tinilányokkal képes szinkronizálni, akiket Liliesnek hívnak. Szerinte a világon a Garden akadémián képzik ezeket a lányokat.

Ajánló

Lányok harcolnak mágikus fegyverekkel: ~ 8736. fejezet. Egyedüli érdekesség egyelőre, hogy a Shaft fogja készíteni, így valószínűleg elborult dizájnt látnunk majd. Mondjuk a Madokánál nem lehet drogosabb. Ezt alátámasztja a rendező, Saeki Shouji személye is, aki dolgozott az *FLCL*-en és a *Gurren Lagannon*, a *Houkago no Pleiades*t és a *Medaka Box*ot pedig rendezte.

D4DJ First Mix



vegyes média projekt

Stúdió:
Sanzigen

Műfaj:
zene

Seiyuuk:
Fujii Yukiyo,
Kakihara Tetsuya,
Touchi Hiroki

Leírás

A Bushiroad DJ témájú projektje ihlette ezt az animét.

Ajánló

Ki kedveli a DJ lányokat? Nos, aki kíváncsi rá, az lessen bele ebbe az animébe. Teljesen original a sztorija, csak egy játék az alapja. A Sanzigen a *Bang Dream* új évadaival bebizonyította, hogy van keresni-valója a zenei animék környékén. Mizushima Seiji (*Beatless*, *FMA*, *Gundam00*, *Slayers Next*) fogja rendezni az animét, az ő hozzáértése sem kérdés.

Hanyo no Yashahime



original

Stúdió:
Sunrise

Műfaj:
akció, kaland, démonok,
fantasy, történelmi

Seiyuuk:
Tadokoro Azusa, Matsumoto
Sara, Komatsu Mikako

Leírás

Sesshoumaru és Inuyasha lányai átlépik az időt! A feudális Japánban a féldémon ikrek Towa és Setsuna egy erdőtüz miatt elvesztik egymást. Towa a keresés közben egy rejtélyes alagúthoz ér, ami a modern Japánba repíti, ott Higurashi Kagome öccse, Sota és családja neveli fel. 10 évvel később az alagút újra megnyílik, így Towa újra találkozhat Setsunával, aki démonvadász lett, és Kohakuval dolgozik. Azonba Setsuna minden emlékét elvesztette a nővéréről. Kagome és Inuyasha lányához, Morohához csatlakozva a három lány a korok között kalandozik, hogy visszanyerjék az elvesztett múltat.

Ajánló

Szerintem ehhez nem sokat kell írnom. Az *Inuyasha*-hát mindenki ismeri, aki szeretne, annak kötelező lesz ez is. A cím teljesen original, a mangaka, Takahashi Rumiko csak a karakterdizájnt készítette. A stúdió is marad a Sunrise, a rendező pedig Satou Teruo lett, aki az Inuyashán is dolgozott epizódrendezőként.

Hypnosis Mic: Division Rap Battle - Rhyme Anima



egyéb

Stúdió:
A-1 Pictures

Műfaj:
zene

Seiyuuk:
Shirai Yuusuke, Asanuma
Shintaro, Hayami Show

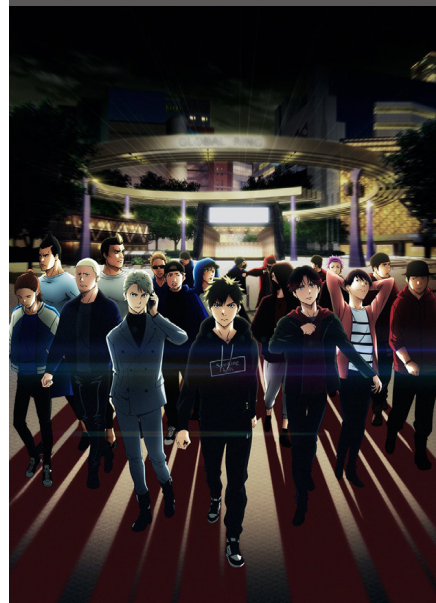
Leírás

A világban a nők uralják a kormányzást, minden fegyver tiltott. Azonban zajlik egy másfajta háború a Hypnosis Mic erejével. A dalszövegek hatással vannak az ellenfélre, és valódi sérülést is okozhatnak. A nők számára fenntartott Chuou kerületen kívül komoly rapcsaták dúlnak a területekért. Igazi seiyuu sztárparádé lesz.

Ajánló

A Hypnosis Mic játékról már volt cikkünk korábban ([AniMagazin 49.](#)), és most anime adaptációt kap. A pasi idol címek szerelmei örülhetnek. Az A-1 Pictures az *UtaPri* évadaival már egyszer bizonyított, így talán nem lesz különösebb panasz semmire. Ono Katsumi lesz a rendező, aki a *Hataraki Man* és *Senki Zesshou* címeket is dirigálta.

Ikebukuro West Gate Park



regény alapján

Stúdió:
Doga Kobo

Műfaj:
rejtély

Seiyuuk:
Kumagai Kentarou, Tsuchida
Reiou, Hanae Natsuki

Leírás

Ez a rejtélyes történet Tokió Ikebukuro negyedében játszódik, pontosabban az Ikebukuro Nishiguchi Kounen környékén. Majima Makoto egy helyi gyümölcskereskedő fia, Ikebukuro megoldóembereként ismert. Segít minden helyinek megoldani az ügyes-bajos problémáikat.

Ajánló

Elsőre hasonló összevisszaságnak tűnik, mint a *Durarara* vagy a *Kabukichou Sherlock*, így ha azok tetszettek, érdemes erre is figyelni. Egy regényadaptációról van szó, ami 2001-2004 között futott. A Doga Kobo főleg kis-lányos moe animéiről ismert, bár a legutóbbi *Yesterday wo Utattével*, mintha ki akarnának törni ebből. Ez a cím is ezt mutatja. A rendezői székbe Koshida Tomoaki (*Zoku Touken Ranbu*, *Sewayaki Kitsune*) ülhetett.

Iwa Kakeru! Sport Climbing Girls



manga alapján

Stúdió:
BLADE

Műfaj:
vígjáték, drama, ecchi, shounen, slice of life, sport

Seiyuuk:
Uesaka Sumire, Ishikawa Yui,
Tomita Miyu

Leírás

A történet központjában olyan lányok állnak, akik szeretnek falat mászni, különösen a mesterségesen építettet kedvelik. Az első éves gimis, Kasahara Konomi a Hanamiya lánygimnáziumban fedezi fel ezt a sportot.

Ajánló

Lányok sportolnak, szerintem ennél nem kell több, bár a kategóriában láttunk már rosszat (*Kandagawa Jet Girls*) és jót is (*Keijo*, *Dumbbell*). Szintén egy manga alapján készül, ami 2017 óta fut. A stúdió nem túl régi, főleg OVA-kat gyártott. Viszont egy tapasztalt rendezőt kap Amino Tetsuro (*Arslan Senki*, *Futari Ecchi*, *Macross 7*) személyében.

Jujutsu Kaisen



manga alapján

Stúdió:
MAPPA**Műfaj:**
akció, démonok, fantasy,
shounen, természetfeletti**Seiyuuk:**
Nakamura Yuuichi, Enoki
Junya, Uchida Yuuma

Leírás

Ebben a világban a démonok gyanútlan embereket esznek; a legendás démon, Sukuna darabjai szétszóródtak és elvesztek. Ha bármelyik démon megszerzi Sukuna testrészeiből az erejét, akkor elpusztíthatná a világot. Szerencsére létezik egy iskola, ahol azok tanulnak, akik megvédik az embereket. Yuuji Itadori átlagosnak tűnő srác, de hatalmas fizikai ereje van. Minden sportklub magának akarja, de inkább az okkult klubba jár. Egy nap egy lepecsételt tárgy kerül a klub birtokába, de semmit nem tudnak arról, mi lesz, ha feltörik a pecsétet.

Ajánló

Démonúr iskolába megy, sokadik fejezet. Volt már ilyen recept nem egyszer, és nem ez lesz az utolsó. A nyári szezonos Maou Gakuin pont ilyen. A 2018 óta futó mangából már készült egy 3 részes OVA, de most TV adaptációt kap a MAPPA (*The God of High School*, *Listeners*, *Dorohedoro*) jóvoltából. Park Seong-Hu (*The God of High School*, *Garo: Vanishing Line*) ül majd a rendezői székbe.

Kamisama ni Natta hi



original

Stúdió:
P.A. Works**Műfaj:**
dráma, fantasy**Seiyuuk:**
Hanae Natsuki, Sakura
Ayane, Ishikawa Yui

Leírás

Egy nap Narukami Youta utolsó középsulis nyarán egy lány, Hina jelenik meg előtte, és a mindentudó istennek nevezi magát. Elmondása szerint a világ 30 nap múlva véget ér. Miután Hina bebizonyította, hogy valóban isteni hatalommal bír, beköltözik Youtához, így egy eseménydús nyár kezdődik a világ vége előtt.

Ajánló

Az utolsó középiskolai nyár minden japánnak fontos, itt most a köbre emelték ezt az érzést, de azért egy remek nyári kaland lehet az anime. A P.A Works (*Appare-Ranman*, *Shirobako*, *Sakura Quest*) szeret original címeket gyártani, így lezárt sztorit kapunk. A rendezői pozíciót pedig Asai Yoshiyuki (*Charlotte*, *Fate/Apocrypha*) foglalhatta el.

Kami-tachi ni Hirowareta Otoko



light novel alapján

Stúdió:
Maho Film**Műfaj:**
kaland, fantasy, mágia**Seiyuuk:**
Tadokoro Azusa, Kuwahara
Yuuki, Inoue Kikuko

Leírás

Amikor a 39 éves Takebayashi Ryoma vérvesztés miatt meghalt (tüsszentés után beverte a fejét a földbe), újjászületett 8 éves fiúként egy fantasy világban. Ryoma békés életet él az erdőben slime-okat tanulmányozva. De ha isekai fan vagy... nos, tudod, hogy az élet nem ilyen egyszerű.

Ajánló

Egyre nevetségesebb okokat találnak ki az alkotók a másik világba kerülésre. Ezenkívül a szokásos recept, fantasy világ, a rajongók örülhetnek. A 2017 óta futó regényt egy fiatal stúdió hozza el, akik tavaly készítették az *Uchi no Ko no Tame naraba...* animét. A rendező pedig Yanase Takeyuki (*Himegoto*, *Isekai wa Smartphone...*) lett.

Kimi to Boku no Saigo no Senjou, Aruwa Sekai ga Hajimaru Seisen



light novel alapján

Stúdió:
Silver Link

Műfaj:
akció, fantasy, katonaság,
romantika

Seiyuuk:
Amamiya Sora, Kobayashi
Yuusuke, Ishihara Kaori

Leírás

Egy nagy háború dúl a fejlett Birodalom és Nebulis, a boszorkányok országa között. A fiatal lovag, aki a Birodalom legerősebbje, találkozik a rivális nemzet hercegnőjével. Bár esküdt ellenségek, a lovagot a szépség és méltóság, a hercegnőt az erő és életmód veszi le a lábáról. Vajon véget ér az örökös harc?

Ajánló

Az ismertetőből egy dolog jutott eszembe: Rómeó és Júlia sztorija. Kissé hasonlít, nem? A regény 2017 óta fut, az alkotó Sei Kazane már sok mangát írt, főleg fantasy műfajban, de ez lesz az első animefeldolgozás. A Silver Linket (*Non Non Biyori*, *Maou Gakuin*, *Fate/Illya*) szeretjük, ráadásul a fantasyhoz is értenek. A rendezői székbe pedig Oonuma Shin (*Fate/Illya*, *Kokoro Connect*, *Tasogare Otome x Amnesia* (*AniMagazin* 19.) ültetett.

King's Raid: Ishi wo Tsugumono-tachi



játék alapján

Stúdió:
OLM, Sunrise Beyond

Műfaj:
akció, kaland, fantasy, mágia

Seiyuuk:
Kawanishi Kengo, Ozawa Ari,
Kakuma Ai

Leírás

100 éve már, hogy Kyle király eltemette Ang Mundót. Most a béke idejében a tanonc lovag, Carsel gond nélkül éli életét. De a határon démonok megjelenéséről szól a hír, és Carsel végzete megváltozik. Egy bölcs vezetésével Carsel barátokra lel, és elindul a küldetésére, melyben egy szent kardot keres, amivel legyőzheti az új ellenséget.

Ajánló

Ez egy fantasyban dús őszi szezon lesz, sorra jönnek a hasonló animék. A műfaj kedvelői el lesznek havazva. Viszont ez egy játékadaptáció, amit a Sunrise új részlege, az I.G-től megvett korábbi Xebec fog animálni. Hoshino Makoto lesz a rendező, aki főleg epizódrendezőként (*Hayate no Gotoku*, *SAO*, *Terra e...*) tevékenykedett eddig.

Kuma Kuma Kuma Bear



light novel alapján

Stúdió:
EMT2

Műfaj:
akció, vígjáték, fantasy

Seiyuuk:
Kawase Maki, Waki Azumi,
Hidaka Rina

Leírás

A 15 éves Yuna szeret otthon lenni, és a kedvenc VRMMO-jával játszani, akár iskola helyett is. Egy frissítés következtében egy medve jelmez elképesztő nagy erőt ad neki. A jelmez nagyon aranyos, de túl ciki a játékban viselni. Végül azonban ő is a játék világába kerül, ahol szörnyekkel és valódi mágiaival kell szembenéznie, így a medve jelmez lesz a legjobb fegyvere.

Ajánló

Az MMO játékok kedvelői megint kapnak egy animét, ráadásul tele cuki moe lányokkal. 2015 óta fut a regény, egészen régóta. Az EMT-t (*Assassins Pride*, *Ameiro Cocoa*) viszonylag kevesen ismerik, nincs is túl sok címük. A rendezői székét pedig Nobuta Yuu (*High School Fleet*, *Daitoshokan no Hitsujikai*) kapta.

Maesetsu!



original

Stúdió:

Studio Gokumi, AXsiZ

Műfaj:

vígjáték, slice of life

Seiyuuk:

Igarashi Hiromi, Nakamura Sakura, Oozora Naomi

Leírás

A történet központjában négy fiatal lány áll, fiatalságuk csúcsán, akik azért küzdenek, hogy elérjék ál-mukat.

Ajánló

Szép dolog az álma-inkért küzdeni, mennyi anime üzeni nekünk. Ebben a sorozatban pedig ez lesz a főtéma. Átlagos életszelet rajongóknak ajánlott. A manga harmadik éve fut, így konklúzióra ne számítsunk. Stúdiós koprodukció lesz, a Gokumi az *Endrót* és a *Toji no Mikót*, az AXsiZ pedig a *Ulysses: Jehanne Darcot* készítette. A rendező itt is Nobuta Yuu, mint az előző animénél.

Magatsu Wahrheit: Zuerst



játék alapján

Stúdió:

Yokohama Animation Lab

Műfaj:

akció, fantasy, mágia

Seiyuuk:

Ono Yuuki, Abe Atsushi, Yanagita Junichi

Leírás

Két fiatal a Wahrheit birodalomban él, ami épp tervezi áttelepíteni a fővárost. Egyikük Inumael, aki szálítmányozóként dolgozik, a másik pedig Leocaido, a naív katona, aki a fővárosban tölti napjait, és a jövőjét tervezi.

Ajánló

Az elsőre kimondhatatlan nevű anime, a borítóról engem elsőre a Fairy Gone-ra emlékeztet, szóval nem egy középkori fantasy lesz elvileg. Játék adaptációról van szó, a stúdió pedig mindössze három éve gyárt animét (*Miru Tights*, *Lapis Re:LiGHTs*). Az irányítás Hosoda Naoto (*Hataraku Maou-sama!*, *Mirai Nikki*, *Shuffle!*) kezébe került.

Majo no Tabitabi



light novel alapján

Stúdió:

C2C

Műfaj:

kaland, fantasy

Seiyuuk:

Hondo Kaede, Hikasa Yoko, Hanazawa Kana

Leírás

Mi a kedvenc sztorid? Egy hős, aki legyőzi a sárkányt és megmenti a hercegnőt? Vagy egy kiválasztott, kinek végzete meg van írva? Nos, nekem más a kedvencem. Egy boszorkányról szól, akinek nincs küldetése, csak száll a széllel. Emberekkel találkozik, új helyeket ismer meg, és végül tanoncot fogad fel, aki majd ugyanezt teszi. A kör így folytatódik tovább. Most egy új boszorkány indul útnak.

Ajánló

Majdnem a Kiki, a boszorkányfutarra emlékeztet a sztori, de hasonlóan hangulatos cím lehet. 2016 óta fut a regény, és szerintem a C2C-nél (*Hitoribocchi*, *Shuumatsu Nani Shitemasu ka?*, *Harukana Receive*) jó kezében lesz. A rendezőnek járó széket pedig Kubooka Toshiyuki (*Harukana Receive*, új *Berserk* filmek) foglalta el.

Maoujou de Oyasumi



manga alapján

Stúdió:

Doga Kobo

Műfaj:

vígjáték, fantasy, shounen, slice of life, természetfeletti

Seiyuuk:

Minase Inori, Matsuoka Yoshitsugu, Yamane Masashi

Leírás

Réges régen az emberek igencsak diszharmóniában éltek. Egy démonkirály elrabol egy hercegnőt, és bebörtönzi. Hamarosan érkezik a hős, aki megmenti, de addig mit csinál a hercegnő? A Teddy maci örök denevér szárnyakkal nagyon jók, de a cella unalmas, ezért úgy dönt, hogy a hosszú órákat alvással tölti ki... Már ha kényelmes lenne, és nem szenvedne inszomniától.

Ajánló

Ez lesz aztán a cukiság emeletes tortája! Vajon mit kell átvészelnie a várt hősnek? Nagy tündérme-se a 2016 óta futó manga, és naná, hogy a Doga Kobo (*Houkago Teibou Nisshi, Dumbbell, Koisuru Asteroid*) hozza el nekünk. A rendező Yamazaki Mitsue (*Dumbbell, Nozaki-kun (Ani-Magazin 22.)*), *Tada-kun wa Koi wo Shinai*), aki már sokat dolgozott a stúdióval.

Munou na Nana



manga alapján

Stúdió:

Bridge

Műfaj:

pszichológia, shounen, természetfeletti, thriller

Seiyuuk:

Ookubo Rumi, Nakamura Yuuichi, Shimono Hiro

Leírás

20XX. A Földet megtámadták a szörnyek, így az emberiség ellenségeivé váltak. Hogy a válságot kezeljék, egy iskola alakult, ahol a különleges képességekkel rendelkező tiniket képzik. A kiválasztottak felrúghatják a valóság szabályait, azonban van egy kívülálló, aki képességek híján kerül be az egyik iskolába. Ő az intelligencia és a manipuláció segítségével győzi le az ellenséget.

Ajánló

Fiatalok iskolája a Föld védelme érdekében 800. rész. Szezononként van legalább egy ilyen. A manga ebben az esetben is fut még, 2016 óta. A stúdiót kevesen ismerik, főleg bedolgozott (*Fairy Tail, Saint Seiya*) eddig, csak pár saját sorozata van (*Yu☆Gi☆Oh!: Sevens, Oushitsu Kyoushi Heine*). A rendező is elég újonc még a szakmában: Ishihara Shinjinek ez az első rendezése, eddig rövid special animé-ken dolgozott.

Noblesse



webmanhwa alapján

Stúdió:

Production I.G

Műfaj:

akció, fantasy, iskola, vámpír

Seiyuuk:

Shingaki Tarusuke, Hirakawa Daisuke, Oda Hisafumi

Leírás

Raizel felébred 820 éves álmából. Ő a Noblesse, az igazi tiszta vérű, minden más nemes védelmezője. Raizel védelme érdekében szolgálja, Frankenstein beírja a Ye Ran középis-kolába, ahol a Noblesse megtanulja az emberi világ szokásait osztálytársai segítségével. Azonban a világot irányító Unió kémeket küld Raizel ellen, hogy megvédjék tőle a körülötte lévőket.

Ajánló

Hölgyek, figyelem! Bishik, vámpírok, sznobságok. Egészen rég volt ilyen (vagy csak én nem követem). Egyébkén a címből készült már egy ONA 2016-ban. A jó hír, hogy a manhwa befejezett, tavaly ért véget. Az I.G-t szerintem senkinek nem kell bemutatni, minőségi munka várható, valamint tapasztalt rendezőt is kapott Tada Shunsuke (*Kuroko no Basket, Starmyu*) személyében.

Ochikobore Fruit Tart



4-koma manga alapján

Stúdió:
feel.

Műfaj:
zene, slice of life

Seiyuuk:
Nitta Hiyori, Shiraishi
Haruka, Moriya Kyouka

Leírás

A Nezumi-sou produkciós iroda negyedik kollégiumában a lecsúszott idolok vannak: a korábbi gyerekszínész, Roko Sekino, a zenész, Hayu Nukui és a modell, Mahara Nina. Sakura Ino, akinek álma, hogy idol legyen, épp beköltözik, de pont akkor döntik el, hogy az épületet lebontják. Egy Kajino Hoho által vezetett új projektnek köszönhetően új idolcsapat formálódik, a Fruit Tart, így elkezdhetik visszafizetni a 100 millió jenes tartozásukat.

Ajánló

Ez a kiégett idolok egészen remek indítás, ne mindig csak a sikeresekkel foglalkozzunk. A téma, hogy sikerül-e újra népszerűnek lenni. A manga még fut, Hamayumiba Sou írja és rajzolja, akinek Hanayamata mangájából 2014-ben már készítették animét. Akkor a Madhouse, most a feel. (*Tsuki ga Kirei, Oregairu, Hinamatsuri*) az elkövető. A rendező Kawaguchi Keiichirou (*Frame Arms Girl, Mayo Chiki, Nyan Koi, Sket Dance*).

Senyoku no Sigdrifa



original

Stúdió:
A-1 Pictures

Műfaj:
akció, fantasy

Seiyuuk:
Kikuchi Sayaka, Ichimichi
Mao, Hieda Nene

Leírás

Hirtelen oszlopok jelentek meg a Föld felett, ami veszélyezteti az életet. Egy isten, akit Odinnak hívnak, segített a teljes vereség szélén álló emberiségnek. Odin Valkűröket küld a csatába.

Néhány évvel később a háború még mindig zajlik. Japánban három képzett, de problémás valkűr harcol a Fudzsi felett lebegő oszloppal, Európából ezért egy új pilóta érkezik a japán valkűrökhöz.

Ajánló

A jó öreg északi mitológia, mit is kezdenének az animék nélküle. Egyébként repülő fantasyként jó lehet annak, aki szereti a témát. A tavalyi *Girly Air Force* rémesen sikerült, a *Kouya no Koutobuki* azért élvezhető volt. Mindenképp pozitívum, hogy ez original sorozat. A forgatókönyvet Nagatsuki Tappei, a *Re:Zero* alkotója írja.

Taiso Samurai



original

Stúdió:
MAPPA

Műfaj:
sport

Seiyuuk:
Namikawa Daisuke, Horiuchi
Kenyu, Kaji Yuki

Leírás

2002-ben a korábban erős, japán férfi tornász csapat tagja, Aragaki Joutarou többé nem képes versenyezni. Mindennap edzett, míg Amakusa, az edző arra nem kérte, hogy vonuljon vissza. Egy bizonyos találkozás viszont megváltoztatja Aragaki sorsát.

Ajánló

Sokféle sportról volt már anime, most a tornászok kerülnek előtérbe. És úgy néz ki, a MAPPA (*Yuri!!! on ICE, Dorohedoro, The God of High School*) komolyan is veszi a címet. Sportrajongóknak mindenképp érdemes nézni. A rendező viszont kezdő, Shimizu Hisatoshi (*Koukyoushihen Eureka Seven Hi-Evolution 1*), meglátjuk hogy remekel.

Tonikaku Kawaii



manga alapján

Stúdió:
Seven Arcs**Műfaj:**
vígjáték, romantika, shounen**Seiyuuk:**
Kitou Akari, Enoki Junya

Leírás

Yuzai Nasa első látásra beleszeret a rejtélyes Tsukasába. Amikor bevallja érzelmeit, a következő választ kapja: „randizok veled, de csak, ha összeházasodunk”. Így veszi kezdetét Nasa és Tsukasa aranyos szerelmi élete.

Ajánló

Egy kis romantika így a végére, mert az is kell, jó kikapcsolódás lehet a stílus kedvelőinek. A manga 2018 óta fut; alkotója, Kenjiro Hata a Hayate no Gotoku szerzője is. A Seven Arcs (Arte, NANOHA) mostanában kevésbé volt aktív, de kezd ismét visszatérni. Az irányítást pedig Ikehata Hiroshira bízták (Akiba's Trip The Animation, FLCL Progressive, Uchuu Senkan Tiramisu), aki nek nem hiszem, hogy meggyűlt vele a baja.

Yuukoku no Moriarty



manga alapján

Stúdió:
Production I.G**Műfaj:**
rejtély, pszichológiai, shounen**Seiyuuk:**
Saitou Souma, Furukawa Makoto, Satou Takuya

Leírás

A történet főszereplője James Moriarty, kinek felfedezhetjük a motivációit, hogyan vált az Egyesült Királyság leghírhedtebb bűnözőjévé.

Ajánló

Tény és való, hogy a Holmes történetek kimeríthetetlenek, de Moriartyról még nem volt külön anime, egészen érdekes megvilágításba kerülhet a karakter. A manga 2016 óta fut, alkotója Takeuchi Ryouyuke, aki az All You Need is Kill mangát is írta. A stúdió a jól ismert I.G, a rendező pedig a szintén tapasztalt Nomura Kazuya (Black Fox, Joker Game, Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru) lett.

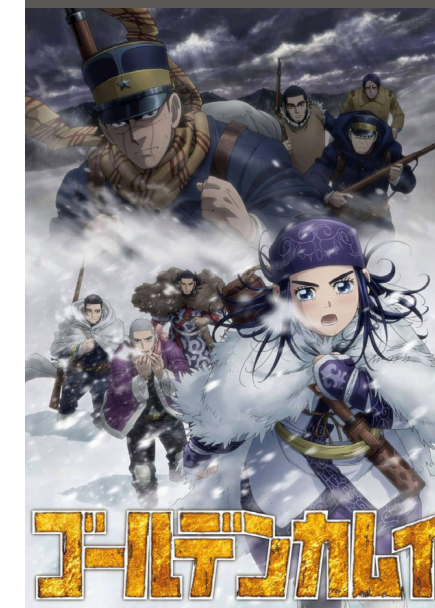
Néhány folytatás az őszi szezonban!

Strike Witches:
Road to Berlin

Danmachi 3

Mahouka Koukou no
Rettousei: Raihousha-hen

Golden Kamuy 3





SZEZONOS ANIMÉKRŐL

ÍRTA: VENOM, CATRIN

VENOM:
KANOJO, OKARISHIMASU,
MONSTER MUSUME NO OISHASAN,
APPARE-RANMAN,
HOUKAGO TEIBO NISSHI,
UZAKI-CHAN WA ASOBITAI!

CATRIN:
MO DAO ZU SHI Q,
CHUAN SHU ZIJU ZINAN,
FUGOU KEIJI: BALANCE:UNLIMITED,
GREAT PRETENDER,
KYOJINZOKU NO HANAYOME

Venom véleményei

Nem kertelek, a nyári szezon olyan erőtlen lett, hogy nemhogy 10-et, de a szokásos 5 sorozatot is csak komoly homlokráncolással sikerült összeizzadnom. Persze-persze, vannak itt nagyon populáris címek, mint a *Re:Zero 2.*, a *Fire Force 2.*, a *A Certain Scientific Railgun 3.*, a *My Teen Romantic Comedy SNAFU 3.* és a *Sword Art Online* fogalmam sincs hányadik szezonja, de egyiknek sem vagyok annyira nagy rajongója, szóval ezek most szokásosan kimaradnak. Azért szerencsére van pár egész jó sorozat, mondjuk kettő a tavaszi szezonról csúszott át a COVID 19 miatt...

Kanojo, Okarishimasu

Van a vígjátékoknak egy speciális kategóriája, a félreértések komédiája (idősebbek még emlékezhetnek a klasszikus francia filmekre). Amikor egy kisebb félreértés miatt lavinaszerűen indulnak meg az események, a szereplők pedig az örület határán próbálják kezelni a helyzetet. Animékben is van pár nagyon szép példa az ilyen komédiákra, mint pl. a zseniális *School Rumble*, és ezzel próbálkozik az aktuális sorozat, a *Kanojo, Okarishimasu* is.

Adott egy szerencsétlen srác, Kazuya, akit frissen dobott ki a barátnője és mivel úgy tartja a mondás, hogy „kutyaharapást szőrével”, ezért egy online barátnő bérlő alkalmazásból választ magának egy (kamu) randi partnert, aki jópén-

zért eljátssza a szerepet. Így ismerkedik meg Chizuruval, aki látszólag kedves, aranyos, megértő és tökéletes barátnő, de szokásosan jön egy kis probléma, megtudja a srác nagymamája a randit, és természetesen kiderül, hogy ismeri a lány nagymamáját, meg persze nagy a boldogság. Aztán az osztálytársak is megtudják, hogy randiztak, és így lesz a kamu randiból egy igazi hazugság cunami, amin hőseink próbálnak szörfölni több-kevesebb sikerrel. Chizururól is kiderül, hogy valójában egy undok tsundere, és még az ex-barátnő is visszatér, megkavarja az amúgy sem egyszerű helyzetet.



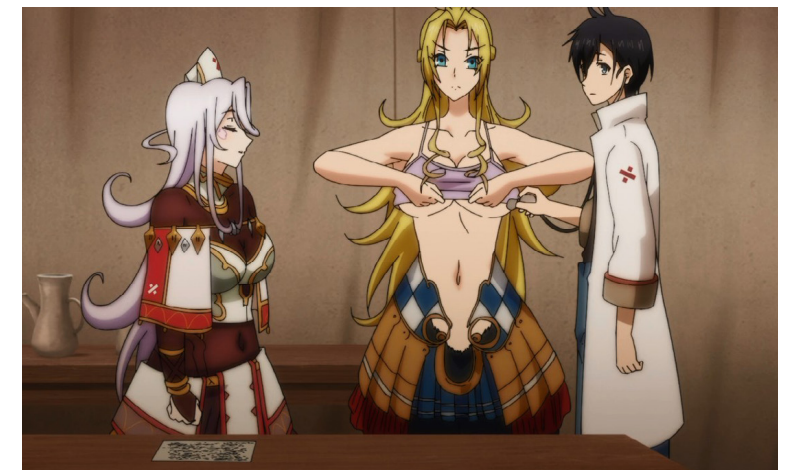
Gondolom mindenkinek lejtött ezek alapján, hogy egy klasszikus rom-kom sorozat, a szokásosnál is több hormonnal megfűszerezve. Aki szereti az ehhez hasonlókat, az biztos jól fog szórakozni rajta.

Monster Musume no Oishasan

Azon gondolkodtam, hogy olyan sok anime van, ami sportot, főzést vagy hasonló témákat vesz alapul, de valahogy az orvosos sorozatokat nem igazán szeretik Japánban (oké-oké, hentai-ban van pár). Így ez a „Monster Girl Doctor” amolyan hiánypótlónak is számíthat, mert a főhősünk, ahogy azt a címből sejteni lehet, orvos, és nagyon szexi szörnylányokat vesz kezelésbe minden részben... természetesen csak gyógyítási szándékkal.

Adott egy klasszikus fantasy város, Lindworm, ahol az emberek és szörnyek békésen élnek egymás mellett. Itt található Doctor Glenn kis klinikája, ahol lamia asszisztensnőjével, Sapphee-vel (aki természetesen halálosan szerelmes a jóképű dokiba) oldanak meg mindenféle eseteket. És ezen a ponton nagyon nehéz mit írni erről a sorozatról, mert szinte mindent leírtam, amit tudni kell róla.

Kicsit vicces, kicsit szexi, kicsit morbid, de alapvetően egy elég ártalmatlan kis sorozat, amittől sokat nem kell várni, de témájából adódóan még akár egyedinek is mondható.



Hogy kinek ajánlom? Főleg azoknak, akiknek bejönnek a hasonló ecchi „furry” sorozatok, szerintem nekik akár még kimondottan kedvencük is lehet. Én nem vagyok nagy rajongója a témának, de heti 20 percre egész jól szórakoztatott, ezért is van itt az ajánlóban.

Appare-Ranman!

Kicsit komolyabb anime... vagy talán még komolytalanabb... A P.A. Works stúdióval felemás a viszonyom, egyrésztől nagyon értékelem a munkájukat, mert az vitathatatlan, hogy brutálisan tehetséges grafikusok és animátorok serénykednek náluk, akik szinte mindig az AAA kategóriát célozzák meg, ugyanakkor mégis hiányzik valahogy az a picit plusz, az a megfoghatatlan kicsi extra, ami miatt valahogy a „szegény ember KyoAnija” maradt mind a mai napig. Félreértés ne essék, ez nem negatív kritika, csak valahogy a sorozataik sosem kapnak akkora figyelmet, mint amit talán megérdemelnének. Pontosan ilyen az Appare-Ranman



is, aminek az előzetese alapján én valami szezon legjobbját sejtettem még az év elején (merthogy ez még a tavaszi szezonban debütált), de lehet a vírus miatti halasztás, lehet más okok miatt, szinte senki se foglalkozik vele. Pedig igenis megérdemelné a figyelmet, hiszen már a témaválasztása is elég bizarr.

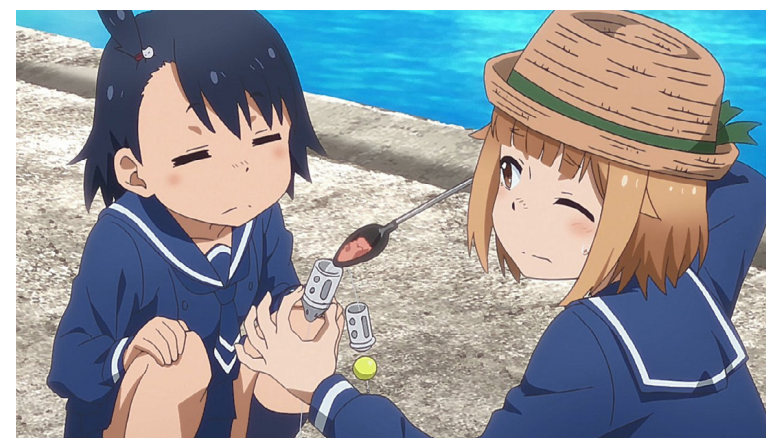
Valamikor a 19. század végén játszódik, kezdetben Japánban, ahol is a nagyon különc és dilis feltaláló, Appare megépít egy gőzhajót. Bár excentrikus viselkedése miatt sokszor ütközik a rendőrökkel és másokkal, aminek következménye, hogy kénytelen idő előtt elmenekülni a hajójával; fedélzetén egy kissé morcos szamurájjal, Kosaméval, aki nem igazán önszántából került a tengerre az örült feltalálóval. Párosuk Amerikában köt ki, ahol egyrészt rájönnek, hogy se pénzük, se kajájuk, másrésztől meg valahogy mindenki beszél japánul (engedjük el a miérteket).

Kénytelenek tehát valami munka után nézni, amiből egyenesen csöppennek bele egy egész Amerikán keresztül tartó autóversenybe (a'la Flúgos Futam), ahol természetesen egyik hülye helyzetből kerülnek a másikba.

Bizarr járgányok, dilis karakterek, debil verseny, mindez a P.A. Works-től megszokott nagyon magas minőségben. Kár, hogy valami miatt szinte teljesen radar alatt maradt a többségnél, és ugyan, ha nem is év animéje kategória, de azért szerintem egy próbát mindenkinek megérhet.

Houkago Teibou Nisshi

Ismét egy vírus miatt megcsúszott sorozat, de jobb későn, mint soha. Doga-Kobo, azt hi-



szem ezzel már majdnem mindent el is mondtam erről az animéről, avagy aranyos lányok, aranyos dolgokat csinálnak, jelen esetben horgásznak.

Aki látta a *Yama no Susume* vagy a *Yuru Camp* sorozatokat, az pontosan tudja, mire számíthat. Adott itt is négy lány, főszerepben Hinával, aki természetesen frissen költözött egy tengerparti városba és leginkább varrogatni szeret. Találkozik régi ismerőseivel Natsumival, aki ráveszi, hogy csatlakozzon a „Hullámtörő klubba”, kezdetben nem is sejtve, hogy ez egy sulis horgász klub.

Hina természetesen semmit sem tud a horgászatról és mindenféle bogártól és nyálkás tengeri herkentyűtől pánikrohamot kap, de azért szépen apránként a klub tagjai megmutatják neki (és egyben a nézőnek is) a felszereléseket, technikákat és persze a finomabbnál finomabb halakat... elvégre amit kifognak, azt illik megenni. Hina egyre jobban rákattan a horgászatra, és minden epizódban más-más tengeri állatra mennek, melyeknek nemcsak a kihalászását, de a nagyon gusztá elkészítést is alaposan bemutatják (kezdve a kibelezéssel).

Szerintem ez egy nagyon aranyos kis sorozat, ami nemcsak vicces, de akárcsak elődei, rengeteg hasznos információval is ellátja a nézőt. Aki kedveli a fentebb említett animéket vagy szeret horgászni és halakat sütni-főzni, az vágjon bele, szerintem nem fog csalódní.

Uzaki-chan wa Asobitai!

Persze, hogy a végére tartogattam az igazi nagygúyját a szezonnak, aminek az anime adap-

tációját már nagyon sokan várták. Azon mangák egyike volt, aminek az első két fejezetét elolvasva azonnal az jutott eszembe, ebből 100%, hogy lesz anime, és nagyon botrányos lesz. Mert természetesen már az első epizód kiborította az amerikai Anime News Network kritikusaikat... hát igen, ez NEM az az anime, amit bátran ajánlanék a „social justice warrior” lelkületű nézőknek.

Shinichi az igazi lusta egyetemista, akinek az minden vágya, hogy lustálkodhasson és nyugodtan játszasson otthon a videojátékaival. Ám ezt a békés életet darabokra töri Uzaki Hana, a



nagyon idegesítő, rámenős, irritáló lány, akinek kedvenc szórakozása, hogy Shinichit bosszantsa. Persze nem rosszindulatból, Hana valójában nagyon is kedveli a srácot, de nagyon élvezi, amikor picit alázhatja és piszkálhatja őt. Persze Shinichit sem kell féltetni, rendszerint hatalmas jeleneteket képesek előadni bárhol és bármikor, amit a környezetükben lévők nem igazán díjaznak... leszámítva a barátokat, akik kéjesen eszik a popcornot ilyenkor és várják, hogy mi lesz a kimenetele a dolgoknak. Külön „probléma”, hogy Hana nagyon, hm, dús keblekkel lett megáldva, amiktől Shinichi nagyon, öh... kényelmetlenül tudja magát érezni. Ha eltekintünk Hana roppant megosztó és egyesek szerint „botrányos” karakterétől (mintha nem láttak volna még nagyobb melleket anime csajokon), akkor az Uzaki-chan egy nagyon aranyos, de kissé klisés romantikus komédia. Egyértelmű, hogy a főhősnő viszi a hátán (vagy a mellén) az egész sorozatot, de nincs is ezzel semmi probléma. Humoros, szókimondó, néha kifejezetten arcpirító anime, aminek remélem, lesz folytatása, mert jó nézni ezt a két idiótát.

Ezek lettek volna azok, melyeket a nyári szezonnál ajánlani tudok nektek a mainstream animék mellett. Októberben indulnak az új sorozatok, ahol már most találtam sok érdekes címet, reméljük, hogy véget ér az uborkaszezon (és a vírus pánik is... bárcsak), és ismét bőség zavarával kell megküzdenünk. A novemberi számban kiderül!



Catrin véleményei

Nem lett most valami csábító a nyári felhozatal, így csak néhány címet néztem szezonosként. Nyár végén - ősz elején viszont két Mo Xiang Tong Xiu adaptáció is érkezett (chibi Mo Dao és Scum Villain), amiket már nagyon-nagyon vártam.

Mo Dao Zu Shi Q

Amíg várunk a talán jövőre érkező 3. évadra, készítettek nekünk egy kis chibi sorozatot, ami több szempontból is hatalmas ajándék a rajongóknak:

- Idén sem maradunk így Wei Wuxianék nélkül! Ráadásul 30 részes összesen, így februárig eltart a heti részek sugárzása!

- Többnyire kifigurázva, de azokat a jeleneteket szerepeltetik nagy részt benne, amiket a korábbi évadokból kihagytak! Tehát olyan regény jeleneteket kapunk, amik egyrészt hozzáad-

nak az anime változathoz, másrészt a romantikus szálát is még egyértelműbbé teszik. (Úgy látszik chibi formátumban be merik vállalni a még több Wangxian pillanatot.)

- Mindehhez már az eddig megszokott gyönyörű, részletgazdag hátterek, tájképek, belsőterek adják a látványt (még több szögből!), amiben a chibi karakterek megszokott felnőtt hangjukkal elképesztően cukin járnak-kelnek.

Egyedüli negatívum lehetne, hogy - beleértve az OP-ED-et is - csupán 5 percesek a részek.



De ez igazán nem zavaró, a kis epizódoknak ennyi is elég. Mindegyik rész mókás és aranyos, teljes mértékben eltalálják a Mo Dao Zu Shi humorát és a karakterek viselkedését. Imádom, Wei Ying mennyire szemtelen, de ő is megkapja a magáét! Ahogy a többi mellékszereplőnek is megvan a maga poénos jelenete. Ráadásul a regénnyel (és a korábbi donghuákkal) ellentétben úgy tűnik, ez végig lineárisan mutatja be a cselekmény kis kimaradt vagy éppen színesített jeleneteit.

Minden Mo Dao Zu Shi kedvelőnek kötelező sorozat!

Chuan Shu Ziju Zhinan

Avagy Scum Villain, a még hosszabb angol címéből rövidítve (ajánló a regényéről: [AniMagazin 54.](#)).

Sok-sok Mo Xiang Tong Xiu rajongó örül, hogy végre elindult ez a(z anno még) tavalyra ígért sorozat, amely az első regényét adaptálja. Bár a világ nagyon hasonlít a modaóból már megismert-



hez (démoni lények, kultivátor klánok), itt viszont tudni kell, hogy isekai címről beszélhetünk.

A főszereplő, a huszoneves Shen Yuan egy pocsék webregényt olvas, amit jól meg is kritizál: sablonos hárem fantasy, tipikus főhős pasival, aki kénytelen a démoni utat választani... Yuan azonban hirtelen meghal, és lelke pont ennek a regénynek a világába kerül, ráadásul a főellenség, Shen Qingqiu testébe, akit korábbi tanítványa, a hős Luo Binghe fog megölni az eredeti sztori szerint. Természetesen QingQiu ezután mindent elkövet, hogy ne érje utol ez a tragikus végzet, de tetteit egy Rendszer nehezíti, ami pontoszza a cselekmény szerinti viselkedését (sajnos negatív irányba is, ami szintén a halálához vezethet). Túl kell tehát élnie, amihez elengedhetetlen, hogy tanítványával jó viszonyt ápoljanak. Arra persze nem számít, hogy idővel ez a kapcsolat még bensőségesebb irányt vehet.

Kellően mókás sztori, ami így az elején nekem animében meglevenedve kicsit jobban is működik, mint regényként.





Tong Xiu bár szintén nagyon sablonos sztorit választott ezzel a „főellenség testébe kerülés”-sel, de annyira jól kritizálja és parodizálja közben ezeket a műveket, hogy azt öröm nézni. Qingqiu nagyon szerethető figura, könnyű vele azonosulni, pláne egyetérteni a sok-sok jobbnál jobb megjegyzésével. Igazából ő viszi a hátán a sztorit, a többiek még elég mellékes figurák, Binghe viszont aranyos, szimpatikus, érdekes lesz őt démoni kultivátorként látni.

Ami nagy negatívum az az animáció: gyengébb számítógépes játékokat idéző 3D CG. Igazából a hátterek, környezet, a karakterek dizájnja, ruhája szép, könnyű megszeretni, de a mozgásuk legtöbbször béna és komikus. Bár valahol ez is hozzájárul a Scum Villain humorához. A hangok is jól játszanak, csak ezzel a CG-s merevséggel vagy túlmozgással nem mindig harmonikusak. És az sem a legjobb, hogy a részek elég rövidek, OP-ED-del együtt 20 percesek.

Elvileg most 10 rész fog megjelenni, jövőre(?) pedig további 10, és talán a mostani évadban eljutnak a regény feléig.

Fugou Keiji: Balance:Unlimited

Utazzunk át Japánba, de maradjunk a szépfüknál... Három dolog miatt érdekelt ez a cucc: 1. tetszett a borító, 2. befejezett regényt adaptál a szokásos noitaminás 11 részben, 3. HATÁSVADÁSZ OPENING.

A történet már nem ennyire motíváló: a szemtelenül gazdag Kanbe Daisuke csatlakozik egy nyomozócsoporthoz, ahol mindent a pénzével és Heusc nevű mesterséges intelligenciájával igyekszik megoldani. Persze kollégája, az igazság bajnokának is bátran hívható Katou Haru nehezen tud azonosulni ezzel a stílussal... Lényegében együttműködésüket, nyomozásaikat kísérhetjük figyelemmel, ami közben kialakul egy nagyobb ügy cselekménye.

Nos, milyen hatásos, és hangulatos az opening, annyira lapos a sorozat... Jó, ez azért túlzás, de tény, hogy nagyobb menőzésre, izgalomra, fordulatokra számítottam, ehhez képest inkább poénos, lazább eseteket és közeget kapunk. Az OP szexi fanservice utalásaiból is alig maradt meg valami a sorozatban. Szóval ez egy nagyon könnyed és egy-

szerű anime, „egynek elmegy” kategória, ami igazából végig leköt és szórakoztat, de semmi több.

Kanbe sem tud igazán újat mutatni gazdagsága mértékével, de poénos, kedvelhető karakter, Haruval jók az interakcióik (könnyen shipelhetők is, bár nincs különösebb fanservice). A többi karakter pedig szimpatikus, de nem túl emlékezetes.

A látvány szokványos, a zene és a seiyuuk jól passzolnak, az OP mellett pedig az ending is nagyon fülbe-mászó.

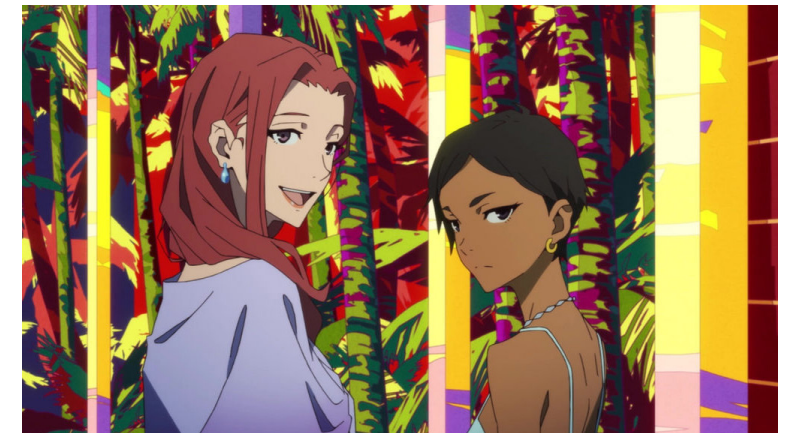


Great Pretender

Egy anime szélhámosokról, csalókról, akik elképesztően nagyban játszanak: hatalmas pénzekkel és pénzért dolgoznak, kiszemeltjeik korruptak és gazdagok.

A szereplőgárda szó szerint színes, több nemzetiség is képviselteti magát, és esetenként másik országban is találjuk magunkat. A történet úgy indul, hogy Edamura Makoto, japán szélhámos részese lesz egy sokkal nagyobb átverésnek... ennél többet nem is árulnék el, mert mindegyik színlelés több részen át zajlik, fordulatokkal, problémákkal teli, amit a szereplők végül ügyesen megoldanak.

Jó tehát szurkolni nekik, és érdekel, mit terveznek legközelebb, de az egészhez rengeteg abszurdítás és vígjáték elem is társul, amitől időnként erőltetett, máskor pedig még szórakoztatóbb sorozat lesz belőle.





Összességében egy elég egyedi kivitelezésű, minden szempontból színes, látványos és ötletes animét készített a WIT Studio (ami tőlük egyébként egész újszerű). Érződik rajta, hogy nyugati közönségnek (is) szánták, és hogy minél érdekesítőbbre, izgalmasabbra próbálták megírni. Így bár vannak benne fárasztó dolgok, és mesés túlzások, remek kikapcsolódást nyújt. A seiyuuk is fergetegesek, a zene pedig illik a látványhoz. Külön érdekesség, hogy az ending alá Freddie Mercury The Great Pretender című számát választották.

Mivel netflixes címről van szó, így júniusban egyben kiadták az első felét, most ősszel pedig ér-



kezik a többi rész (összesen 23 epizódos), amit sajnos a magazin megjelenéséig már nem lesz időm megnézni. De talán a novemberi számban még visszatérek rá... bár nem biztos. Nálam eddig ez is ilyen egyszer nézős kategória, de bátran ajánlom mindenkinek.

Kyojinzoku no Hanayome

A pár éve futó, főként nőknek készült rövid erotikus animéket tartalmazó műsorblokkba most ismét egy BL cím került. A történet szokásos fantasy marhaság: egy középiskolás srácot egy óriás király átvisz a saját világába, hogy a „menyasszonyává” tegye... Persze a srác ennek nem örül, pláne a méretkülönbségeknek nem, de a király annyira csábító, hogy hamar beadja a derekát neki. Hm, szerintem még hamarabb is sikerül az együttlétük, mint a mangában.

Van tehát egy minimális sztori, de a 9 kis 6 perces epizód főként a köztük lévő romantikáról



és erotikáról szól. Kínos hangok és jelenetek közepette... de egész bevállalós adaptáció lett. Követi a mangát, persze azért bizonyos részleteket cenzúrázva, de a lényegen ez nem változtat.

BL rajongóknak ajánlom csak, elég gyenge kis sorozat, de nem is vár tőle többet az ember. A mangája még fut, de animeként szerintem bőven elég volt ennyi belőle.

Az őszi szezont már nagyon várom, mivel október 31-én kezdődik Mo Xiang Tong Xiu harmadik regényadaptációja, a Tian Guan Ci Fu is. Számomra nagy valószínűséggel ez lesz az év animéje... Egyébként még a Yashahimét és a tornászos Taïso Samurait tervezem az őszi szezonból. Esetleg a Noblesse és Moriarty sorozatokba is belenézek... A novemberi AniMagazinból majd kiderül, mire jutottam.





YURI&BOYS' LOVE

TOP 5+5

ÍRTA: VENOM, CATRIN

Ez a top10 egy kicsit rendhagyó lesz, ugyanis bár 10-es lista, mégis kettészedtük 5-5 felosztásra. A mostani téma az LMBT, szóval akinek ez esetleg kellemetlen, az lapozzon tovább, de reméljük, a többségnek azért tudunk újat mondani. Azért is a többes szám, mert ezúttal ketten írjuk a cikket, tettestársam a főszerkesztőnk, Catrin, aki a BL animéket értékeli, én pedig maradok a yurinál. Itt most főleg azokat az animéket vesszük elő, ahol a központi téma az azonos neműek kapcsolata, kizárva a kismillió yuri/yaoi bait sorozat (sajnálom Yuru Yuri, te máris kiestél), és inkább azokra koncentrálunk, ahol egyértelmű a románc. Kezdjük is a hölgyek szerelmi életével.

5. Flip Flappers

Milyen régen szerettem volna erről írni, kár, hogy nem nagyon volt apropó rá, de most itt az alkalom, hogy bejelentsem: a Flip Flappers az egyik legjobb anime, amit az elmúlt 5 évben láttam. Sajnos a készítő, a Studio 3Hz majdnem tönkrement, mire végeztek vele, sőt, igazából picit befejezetlen is lett a problémás helyzet miatt, de még így is borzasztóan egyedire és szórakoztatóra sikeredett.

Cocona látszólag átlagos iskoláslány, a nagymamájával él és nem igazán tudja, hogy mit is kezdjen az életével. Aztán egy nap megjelenik egy nagyon dilis, vöröshajú lány, Papika, aki hatalmas lendülettel rángatja magával a vonakodó Coconát egy nem is akármilyen kalandba. Papika ugyanis



egy szupertitkos szervezet ügynöke, aki más és más dimenziókba ugrál, hogy ott furcsa kristályokat keressen. Ehhez szüksége van egy partnerre, és valamiért Coconát szemelte ki, aki ennek kicsit sem örül. Papika viszont olyan mint egy forgósél, és némileg visszafogottabb intelligenciáját szinte kimeríthetetlen pozitív energiájával kompenzálja, így mire Cocona kettőt pislanthatna, már egy másik univerzumban találja magát, melyet Pure Illusionnek neveznek. Persze ezek a kiruccanások nem veszélytelenek, de a kristályok felruházzák őket „varázserővel”, így a két lányból amolyan „magical girl” lesz, Pure Blade és Pure Barrier.



A sorozat az első pár nagyon bombasztikus epizódja után egyre furcsábbá és furcsábbá válik, valamint Papika és Cocona találkozása sem a véletlen műve. Egyre több bizarr dolog kezd történni a lányok körül, mintha csak egy végtelen álmvilágban lennének. Cocona egyetlen biztos pontja Papika, aki egy percig sem titkolja szerelmét a lány iránt (bár elég nehéz komolyan venni). A lányok ahogy egyre közelebb kerülnek egymáshoz érzelmileg, úgy válik minden egyre abszurdabbá, és a végén... na ezt nem lövöm le. Tessek megnézni, mert az egyik legfurcsább anime, ami létezik, valahol félúton Alice Csodaországban és a Neon Genesis Evangelion között. Természetesen nem véletlenül van a yuri toplistán sem, mert... na de tényleg nem mondok többet!

4. Strawberry Panic

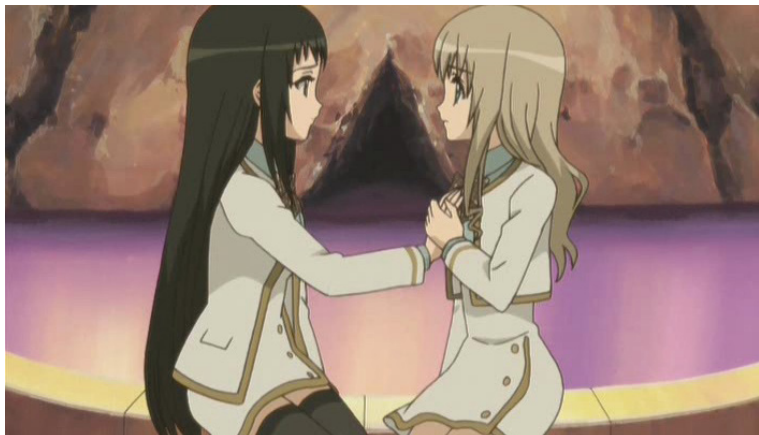
Az íróknak valamiért fixációjuk van a katolikus lányiskolában zajló lesbikus szerelmi drámákra, mert egy időben sorban érkeztek (kezdve a nagyon híres Maria-sama ga Miteru-vel), de ahogy annak lennie kell, ez a zsáner önmaga paródiájába fordult az évek alatt. A Strawberry Panic valahol a dráma és a komédia középpontjában áll, és míg a fentebb említett MariMite annyira komolyan vette magát, hogy közben kimaradt belőle az értékelhető romantika (oké-oké, van benne, de nagyon a felszín alatt és virágnnyelven... heh), addig az SP sokkal könnyedebbre sikerült. A kawaii faktort a maximumra tolták, így még a nagyon „gonosz” csajok is inkább csak cukik, a románc pedig annyira lányregényesen szirupos, hogy nagyrészt csak kuncogni lehet rajta.

A történet totálisan klisés, de ez nem negatívum, főhősnőnk Aoi Nagisa, a szokásos, alacsony, kétballábás, de nagyon aranyos kiscsaj, aki frissen érkezik meg az Astreae hegyi Szent Miatör Lány Akadémiára, hogy ott folytassa tanulmányait.



Természetesen az első 5 percben máris összefut a sulis gyönyörű, magas, hosszú ezüst hajú (tm) hercegnőjével, Shizumával, akibe természetesen azonnal szerelmes is lesz. Kap egy kissé perverz, de aranyos szobatársat, Tamaót, és megkezdí ismerkedését az iskolával. Ahogy az lenni szokott, új barátokat szerez, és mikor kapcsolata Shizumával elkezd „komolyabbra” fordulni, még ellenségei is lesznek. Ugyanis Shizuma nagyon népszerű a lányok körében, így vannak, akik nem igazán veszik jó néven, hogy az olyan kis senki, mint Nagisa, sündörög az imádott sulis hercegnője körül.

Lesz nem kevés dráma, meg sok-sok komikus szituáció, és bizony a lányok elég nyíltan flörtölnek egymással, szóval nem véletlenül az egyik legjobb yuri sorozat. Jah és a kedvencem, ami 14 éve nagyon izgalmas és vicces pletykáknak adott táptalajt, hogy Nagisa és Tamao seiyuu-je Nakahara Mai és Shimizu Ai (akik már a Mai HIME-ben és Mai Otomében is fantasztikus párost alkottak) az ending alatti élőszereplős klipben énekelve bújnak egymáshoz, romantikusan...



3. Simoun

Ha egyszer lesz olyan top 10-em, hogy a „méltatlanul elfeledett animék”, akkor a Simoun biztosan rajta lesz. Azon ritka yuri sorozatok egyike, amik kivételesen nem egy japán iskolában játszódnak, hanem egy másik bolygón, ahol mindenki nőnek születik. De akkor hogyan szaporodnak? Nos, mi sem egyszerűbb, a fiatal papnők, akiket „sibyllae”-nek neveznek, 17 évesen megkapják a lehetőséget, hogy ellátogassanak egy misztikus forráshoz, ami férfivá változtatja őket, feltéve, ha ez a választásuk. De ennek vannak hátulütői is, például, hogy elveszítik a képességüket, hogy vezethessék a mágikus harci repülőket, melyek a címben szereplő Simounok.

A történet egy háborúról szól, ahol három nemzet között borul az egyensúly, és elmérgesedik a kapcsolat. A főszereplők az egyik frakció papnői, akiknek feladatuk, hogy csatákba vigyék a gépeket, de itt is van egy kis csavar, ugyanis a



Simounokat párosban lehet csak irányítani, tökéletes összhangban, olyannyira, hogy eleve a beindításához is... nos, csókolózni kell egymással. Természetesen ahol párok vannak, ott előkerülnek az érzelmek is, és ahol sok nő van, ott a belső harcok és érzelmi viharok sem ritkák.

Nem egyszerű erről az animéről írni, mert így visszaolvasva akár még röhejes is lehetne, pedig messze nem az. Ez egy igazi háborús dráma, ami rengeteg egyéb komoly témát is feszeget, mint a halál feldolgozása, a nemi identitás kérdése és vallási filozófiák.

Talán csak két apróbb negatívumot tudnék felhozni, az egyik, hogy picit lassan bontakozik ki a történet (főleg a rengeteg szereplő miatt), a másik, hogy sajnos nem készült belőle rendes HD remaster, így csak SD felbontásban érhető el. De ezek apróságok, a lényeg, hogy aki szereti a kicsit komolyabb sci-fiket, amiben jócskán van LGBT téma, az pótolja, ha még nem látta.

2. Yagate Kimi ni Naru

Nyugaton inkább Bloom Into You címen terjedt el, és bár viszonylag új sorozat, szinte azonnal a „top yuri” kategóriába került. Egy korábbi szezonális ajánlóban már írtam róla (*AniMagazin 46.*), de elevenítsük fel picit.

Hősnőnk, Yuu hatalmas shoujo manga rajongó, aki a szerelmet csak úgy tudja elképzelni, ahogy azt a mesékben kitalálták: jön a szőke herceg fehér lovon és elementális erővel fog lecsapni rá a románc... Persze semmi ilyen nem történik, így Yuu egyre kiábrándultabban és cinikusan áll hozzá a témához, de egy nap valami olyan dolog történik, ami alapjaiban rengeti meg a párkapcsolatról alkotott elképzelését. A gyönyörű, magas, hosszú fekete hajú (tm) diákelnök, Touko nemcsak berángatja a diákelnökségbe, de még szerelmet is vall neki. Yuu kezdetben nem tudja hova tenni ezt, hiszen eddig nem is gondolt abba bele, hogy két lány között lehetne ilyen kapcsolat, ennek ellenére belemegy Touko játékába.



Pontosabban egy lehetőséget ad neki, hogy bizonyítson. Természetesen ahogy annak lennie kell, a kezdetben végtelenül cinikus Yuu egy idő után elkezdi átértékelni a romantikáról alkotott véleményét. Így kapcsolata Toukóval egyre komolyabbá válik, főleg mikor megjelenik egy másik lány is, aki szintén szerelmes Toukóba...

Az anime (és a manga) sikere talán abban rejlik, hogy az ezerszer elmesélt történetet sokkal realisabban és hihetőbben ábrázolja, mint azt megszokhattuk. Emiatt sokan tartják a hozzá nagyon hasonló, és párhuzamosan futó, ultra-népszerű Citrus pozitív ellenpéldájának. Yuu cinizmusa nagyon szórakoztató (a seiyuu, Takada Yuuki alakítása csak hab a tortán), és a már megszokott kliséket is képes nagyon izgalmasan tálalni. A mangának ugyan vége, de az animéből már belengették a 2. szezont, remélhetőleg 2021-re elkészülnek vele.

1. Sasameki Koto és Aoi Hana

Oké-oké, kicsit csalok, hiszen ez 2 anime holtversenyben, de olyan borzasztó nehéz dönteni, hiszen ez a kettő annyira nagyon hasonlít és mégis teljesen más. Kapásból mind a kettő 2009-ben jelent meg, és nem kell nagyon saszeműnek lenni, hogy lássuk, már az alap karakterek is borzasztóan hasonlítanak egymásra. Mind a kettő sorozat főhősnője egy gyönyörű, magas, hosszú fekete hajú (tm), szemüveges lány, aki reménytelenül(?) szerelmes a legjobb barátjába (aki természetesen mind a két esetben egy kicsit szeleburdi csajszi). Mind a két sorozatban a főhős tisztában van a másságával, és annyira nem is titkolja, de ezen a ponton véget is ér a hasonlóság a két anime között, mert egy adott témának a két teljesen eltérő megközelítéséről szólnak. a Sasameki Koto egy romantikus komédia, míg az Aoi Hana inkább egy szívfacsaró dráma.

Sasameki Koto, avagy a Whispered Words hősnője, Sumika a magas, erős, ki-

váló sportoló, de amúgy nagyon kedves lány, és történetesen fülig szerelmes a legjobb barátjába, Ushióba, aki hozzá hasonlóan szintén leszbikus, de míg Sumika ezt mindenki előtt titkolja (még Ushio előtt is), addig a másik lány nyíltan flörtöl az aranyos csajszikkal, és állandóan szerelmes épp valakibe. Gondolom már sejthető is a konfliktus, Sumika mindent elkövet, hogy megfeleljen a „legjobb barátnő” fogalmának, miközben a szíve szakad meg, hogy Ushio minden lányba beleszeret, csak valahogy ő marad ki a sorból. Persze Sumika nem adja fel könnyen, a maga esetlen módján azért próbálkozik, de szinte mindig valahogy visszafelé sült el a dolog, ami miatt a sorozat kimondottan aranyos komédiává válik.

Aoi Hana vagy Sweet Blue Flowers ezzel szemben egy igazi dráma, Shimura Takako tolalából, akinek a díjnyertes Wandering Sont is köszönhetjük. A két főszereplő Fumi és Akira, akik elviekben a legjobb barátok. Fumi bár magas és gyönyörű, de valójában nagyon bátortalan, félénk és síró. Akira pedig az alacsonyabb, de harcia-

sabb kettőjük közül. Ez az anime sokkal nyersebb, drámaibb és megrázóbb, mint azt elsőre gondolnánk. Fumi szerelmi élete (ha annak lehet nevezni) nem egyszerű, mert fiatalon az unokanővére szeretője volt, aki szó nélkül otthagya egy férfi miatt, és a későbbi kapcsolatai sem végződtek enél szebben. Akira pedig próbálja tartani a lelket benne, miközben azon veszi észre magát, hogy már a kapcsolatuk több mint egyszerű barátság... és ez nem biztos, hogy szerencsés.

Mind a két anime szerintem egyformán jó és nem is igazán tudok dönteni abban, hogy melyik a jobb, így holtversenyben lettek a két legjobb sorozat ebben a témában. Az anime mellé érdemes felcsapni a mangát is, mert a végső befejezése a történeteknek csak ott olvasható.

Ez lenne a szerintem 5 legjobb yuri anime, persze sok cím maradt ki, csak felsorolás szerűen azok, amik majdnem bekerültek: Kannazuki no Miko, Sakura Trick, Citrus, Candy Boy és a Yuri Kuma Arashi. Jöhetnek a srácok!



Hosszabb magyarázattal kell kezdenem, mivel enélkül nem lennék elégedett a cikkben felsorolt TOP5-ös döntéssel. Ugyanis a boys' love listám tekintetében több problémám is akadt:

- Legnagyobb gondom volt, hogy kizárólag a BL besorolású animéket vegyem elő vagy minden mást is, amikben megjelenik a férfi főszereplők közti románc, de sokkal összetettebb történettel rendelkeznek az átlagos japán BL címekhez képest (kedvenc danmei - kínai BL - műveim, ugyebár)...

- Ebből kifolyólag agyaltam azon is, hogy csak japán vagy kínai animéket is számításba vegyek-e?

- Vagy koncentráljak én is csak a sorozatokra, ahogy Venom tette a yurik esetében? (De akkor kimaradna pár jobb BL cím.)



- Esetleg vegyem figyelembe a nyugati adatbázisok yaoi és shounen ai tageit? TOP5 visszafogottabb BL vagy TOP5 szexre kiélezett BL ajánlás legyen?

Ha nem agyalok ennyit, és csak őszintén felsorolom azokat a kedvenc címeimet, amiktől a legjobb homoszexuális románcot/tartalmat kaptam, akkor a listám jelenleg így alakul:

5. Saezuru (japán movie, 2020-)
4. Doukyuusei (japán movie, 2016)
3. Yuri!!! on ICE (japán sorozat, 2016) (AniMagazin 35.)
2. Mo Dao Zu Shi (kínai sorozat, 2018-) (AniMagazin 46.)
1. Tian Guan Ci Fu (kínai sorozat, 2020-) (AniMagazin 52.)



Ez a listám azonban nem teljesen felel meg a cikkünk „BL anime” feltételének... Az első három helyezettet kénytelen vagyok most figyelmen kívül hagyni, mivel a két kínai cím anime adaptációja még fut (sőt, a TGCF még csak most fog kezdődni, imádom a regényét, így megelőlegeztem a bizalmat - shouganai), ráadásul a romantikus szálra sajnos cenzúra vetül bennük (bár ezt a készítőik igyekeznek ügyes visszafogottsággal megoldani, hogy ne maradjon ki teljesen az egyébként is epic történetből). A Yol-nál viszont nem azt vettem figyelembe, hogy sokan (érthetetlenül) vitatják Yuuri és Victor kapcsolatát a „konkrét kimondások hiánya” miatt, hanem azt, hogy ha kiszedem a kínai kedvenceimet, akkor inkább ezt is, elvégre nem tipikus BL mű ez sem.

Tehát csak sikerült eldöntennem az egyértelműt: a mostani TOP5 részemről is kizárólag japán boys love animékről szól, viszont mindegyik formátumról (sorozat, OVA, movie), hogy tényleg az általam legjobbnak gondoltak itt legyenek.

Kínai ömlengésem pedig még lesz elég, és most sem bírtam megállni, hogy ne említsem meg őket. (Btw a **Di Wang Gong Lue** donghuát is talán rátenném pl. egy TOP10-es BL listára, csak sajnos szintén nem túl jogosan, mivel a cenzúra miatt danmeinek már alig nevezhető... Ezek a kínai regényadaptációk többet érdemelnének!)

Az öt választott cím előtt felsorolom azokat, amik objektíve még simán a listára kerülhet-

tek volna (és a 3-5. helyeken dilemmáztam is rajtuk), csak ilyen-olyan okok miatt hátrébb toltam őket:

- **Given** - nagyon korrekt, hangulatos és BL sablonoknál többet adó cím, csak szimplán engem nem igazán tudott magával ragadni a közege, nem szórakoztam rajta annyit, mint a választottjaimon. Az AniMagazin előző számában olvashattok róla bővebben is (AniMagazin 56.). Viszont jó eséllyel a filmje később rákerülhet a képzeletbeli TOP5-ös listámra, majd kiderül.

- **Hitorijime my Hero** - szórakoztatott a tanár-diák románc, és a másik párost sem bántam benne, de valahol ez egy nagyon egyszerű, nagyon sablonos sztori, így rá kellett jönnöm, hogy különösebben nem emelkedik ki nálam más BL sorozatok vagy OVA-k közül.



*Ennyi blablától remélem, nem sokan me-
nekültek el... (És talán nem is ugrották át... mert
fontos hülyeségemnek tartottam... Nem ragozom
túl egy kicsit ezt a listát?) Főleg, hogy a követke-
ző 5-ből talán csak az első helyezettet nevezném
KEDVENCNEK is.*

5. Antique Bakery

Elsőre nem gondoltam volna, hogy a BL sorozatok közül ez ennyire emlékezetes lesz számomra. Sőt, a közepére el is laposodtak a részek, hogy aztán újra rájöjjenek: egészen unikális darab!

Egy 2008-as 12 részes sorozat, amely Yoshinaga Fumi 4 kötetes mangáját adaptálta. A történet egy cukrászdáról, pontosabban az ott dolgozók hétköznapijairól, barátságáról szól. Igen, barátságáról, mert bár több karakter is meleg és vonzódik egymáshoz, itt mégsem a romantikán van a hangsúly. A szereplők egyéniségének, életvitelének, a melegbár jelenlétének köszönhetően több oldalról is láthatjuk a homoszexualitást, de

nem ez adja a sorozat különlegességét. Sokkal inkább a cukrászat bemutatása az, ami kiemeli a BL animék közül, továbbá a gyerekrablással foglalkozó szál. Ez utóbbitól lett számomra igazán érdekes ez az anime. A cukrászda tulajdonos főszereplőt, Tachibanát gyerekkorában elrabolták, és ezt a traumát még mindig cipeli magával a férfi. Nem vártam, hogy az ezzel kapcsolatos dráma, nyomozás, pszichológiai vonal ennyire reális és hatásos lesz. Sikerült a könnyed slice of life közepette egy nagyon megrázó témát ügyesen tálni.

Negatívum persze akad: a már említett laposabb részek, az itt-ott bugyuta humor vagy a borzalmas 3D CG környezet... (Cserébe a sütik szépek.) Eleinte nekem a romantikus szál is hiányzott, de ezt végül kellően ellensúlyozta a működő karakterdráma.

Mindezekkel együtt jó volt nézni a cukrász pasikat, Ono meleg kalandjait, Tachibanával közös múltját, Chikage vágyódását, Eiji szakmai ügyességét. De számomra itt a gyerekkori trauma hiteles tálalása lett emlékezetes. Bátran ajánlom



igazából mindenkinek, bár a karakterek viselkedése miatt annyira nem uniszex darab... témájában viszont szerintem igen... De az is biztos, hogy nem ez lesz a BL fanok kedvence.

4. Fuyu no Semi

Érdekes, de az ilyen régebbi „yaoi ovákat” nem szoktam szeretni, ezt viszont nehéz lenne elfelejteni. Még úgy is, hogy kivitelezését és történetét nézve jellemzi egyfajta gagyiság, ami igazából sajnós a BL animék többségére igaz...

2007-es, 3 részes OVA, ami a Haru wa Daita manga egyik melléksztóriáját adaptálta. Erről kis infó, hogy a HwD két színész srácról szól, akik forgatás közben egymásba szeretnek, a Fuyu no Semi pedig lényegében az egyik filmjük, amiben ők a főszereplők, és szintén meleg párost alakítanak benne. Mivel még 2005-ben a HwD-ből is készült egy két részes OVA (ami számomra egy közepes darab), ezért ez a történet akár „anime az animében” (mármint film az animében, de ne



akadjunk le rajta) is lehetne. Viszont a HwD színész párosának vagy a forgatási munkálatoknak nyoma sincs a Fuyuben. Ez tényleg egy önálló, történelmi témájú mű, ha a részeit összeadjuk, egy másfél órás filmet alkot, amihez nem kell a Haru wa ismerete.

A cselekmény a Meiji-korban játszódik, a két főszereplő pedig egymással szemben álló érdekeket és katonai felet képvisel: Kusaka a Choushou, Akizuki pedig a Bakufu tagja. Mégis barátság, majd szerelem szövődik köztük, de a kegyetlen háború közbeszól.



Különösebben nem kedveltem meg sem a történet ütemét, sem a karaktereket. Itt is vannak rendkívül lassú, és már-már bosszantóan kínos és eldrámázott részek, amiket sosem szeretek. De valamiért a BL vonal, az érzelmeik, a sorsuk, a végkifejlet hatásossága mégis egy olyan egyveleget alkot, ami sokkal jobban működött számomra a többi BL OVA drámájához képest.

Mondanám, hogy a lassabb, érzelmesebb történelmi drámák kedvelőinek bátran ajánlom, de aztán rájövök, hogy itt nem szabad megfélekezni az egész részletes szexjelenetekről sem... Szóval maradjunk annyiban, hogy a BL fanok egy részénél működni fog a dráma, a másik részénél pedig nem, de a szexért megnézik.

3. Love Stage!!

Biztos jó pár BL rajongó nem érti, mit eszek ezen a sorozaton, és miért nem a korábban is már említett Givent, Hitorijimét vagy hasonlókat pakolok a TOP5-be, de erre egyszerű a magyarázat: a

Love Stage nézése közben én végig örömködtem, a többi fiúfiú sorozatnál pedig közel sem ennyire. Valahogy betalált a vidámsága, a humora, a showbusiness- és otaku világa, szóval elég könnyű volt megszeretni.

2014-ben futott csupán 10 résszel és egy ráadás OVA epizóddal. Sajnos nem dolgozta fel végig a mangáját, az ugyanis 2016-ban ért véget. Jöhetne tehát egy második évad, bár a záró OVA miatt igazából nincs nagy hiányérzetünk az animében kapott történetet illetően sem.

Izumi gazdag, szórakoztatóiparban dolgozó szülők gyermeke, és minden álma, hogy mangaka legyen. Kénytelen viszont ő is egy reklámban szerepelni egy idol sráccal, Ryoumával, aki még gyerekkorukban lánynak hitte Izumit, és nem várt módon most is iránta epekedik. Persze kiderül, hogy itt szó sincs lányról, ezért BL-be megy át a sztori... amihez eleinte Izumi nem szeretne asszisztálni. Idővel azonban benne is kialakulnak a vonzalmak... Igazából most elég töredékesen mutattam csak be az alapszítut, valójában ennél

még szórakoztatóbb, de mint az [AniMagazin cikk adatbázisából](#) kiderült, írtam korábban már egy ajánlót hozzá ([AniMagazin 42.](#)), amiben bővebben is olvashattok róla. Igen, egyáltalán nem emlékeztem erre a cikkre, mókás volt viszontlátni.

Tehát a Love Stage színes-szagos, egész jó kivitelezéssel, de nem mentes a sablonoktól, amik azért gyengítik az összképet. Viszont az otaku humora és a pörgős karakterei nagyon szórakoztatóak, így könnyed kikapcsolódásként bátran ajánlom. Nagy drámára, mondanivalóra, mélységre ne számítsunk.

2. Saezuru Tori wa Habatakanai

Egy igazán friss élmény, most néztem meg a magazin megjelenése előtt egy héttel, és annyira tetszett, hogy gyors begyűrtem a mangája eddigi fejezeteit is.

Yoneda Kou népszerű története idén kapott movie adaptációt, The Clouds Gather alcímmel, ami csupán a manga elejét dolgozza fel, így



folytatás várható. Be is jelentették a készülő animét, de még nem tudni, mikor lesz a premier.

A Saezuru az erotikával lépten-nyomon átitatott BL művek közé tartozik, abból is a gengszter sztorikat színesíti. De mitől lesz egy ilyen látszólag csak „szexelős yaoi” az egyik legjobb BL anime? Nos, ez több tényező: 1. nyilván másról is szól, 2. jók azok a szexjelenetek (meg persze a románc), 3. Yashiro a főszereplője. Hehe, igen, Yashiro egy jelenség, egy nagyon könnyen kedvelhető karakter. Egyszerre stílusos és botrányos, egyénisége már önmagában is elviszi a hátán az egész animét...

Yashiro jakuza főnök, számos biznisszel és hűség emberrel karöltve. Laza és szókimondó alak, élvezi az életet, pontosabban a férfiakat, pláne, ha nem kímélik őt... Egy új testőr, Doumeki érkezik hozzá, aki Pont Az Esete, így rá is mászna, csak van egy kis gond: Doumeki impotens. A film során a jakuza ügyletek mellett a két férfi múltja és vonzalma kerül előtérbe. Érződik, hogy ez egy bevezető, karakter bemutató epizód, múltbéli fájdalmakkal, eltérő motivációkkal, és folyamatos vággyal, ami a viselkedésük és az impotencia miatt korlátok közé szorul.

A kivitelezés bár itt is sokszor gyenge, szumma az egyik legjobb BL feldolgozás lett. A színeket, zenéket, hangulatot jól eltalálták. A történet sem ül le, nekem nagyon tetszett a menete, bár tulajdonképpen ez sem szól sok mindenről, de jobban működnek a főszereplői, mint az előző helyezettéknél. Nem lehet őket nem kedvelni: kíváncsian várjuk Yashiro újabb megnyilvánulásait, és szurkolunk Doumekinek, hogy minél jobban

hasson főnökére. Lényegében miattuk egyszerre mókás és izgalmas az egész.

Aki egy bevállalósabb, de stílusos BL-re vágyik, annak a Saezuru a legjobb választás az eddigi anime felhozatalból. Viszont vigyázat! Töménytelen mennyiségű cigarettázásra kell felkészülni. Hehe.

1. Doukyuusei

A legszebb és legkedvesebb BL anime, amit eddig a japánok összehoztak. A Love Stage!!-hez hasonlóan erről is írtam már korábban ajánlót (*AniMagazin 44.*), amire ebben az esetben emlékeztem, mert címlapra is szántam. Így most csak röviden:

Ez a 2016-os egy órás kis film rendkívül bájos és hangulatos. Két középiskolás fiú, Kusakabe Hikaru és Sajou Rihito szerelméről szól. A srácok együtt készülnek az iskolai kórus fesztiválra: mivel Hikaru egy rock bandában zenél, így ő segít Rihitónak az éneklésben. Elég hamar szerelem szövő-

dik közöttük, aminek kis életképek által lehetünk tanúi.

A történet minimálisan érinti a homoszexuális okozta nehézségeket, kételyeket is, de nagyobb hangsúlyt fektet a fiúk eltérő pályaválasztására, ezzel kapcsolatos aggodalmára.

A két fiú eléggé ellentétes jellem, mégis (vagy épp ezért) működik köztük a kémia. Nagyon szerethető, őszinte srácok, akiket jó együtt látni.

Lényegében egy nagyon egyszerű, sablonos tinirománc a Doukyuusei, de elképesztően szép és kellemes kivitelezéssel. Magával ragadó a zene és a látvány, ami remekül visszaadta a mangaka, Nakamura Asumiko egyedi, művészi stílusát.

Sajnos a folytatás mangákból nem készült anime, pedig ilyen minőségben nagyon jó lenne látni őket, hogyan alakul a srácok egyetemi élete. Egyszer hátha elkészítik, bár azok már erotikusabb sztorik, de továbbra is remek életszeletek.

Az biztos, hogy ez a film minden BL rajongónak kötelező darab, de bátran ajánlom bárki másnak is.

Végére értem én is a TOP5-nek, és írás közben feltűnt, mennyire különböző témájú, hangulatú az az 5 cím, amit kiválasztottam. Nem szándékos, de lett itt BL-ből mindenféle: szakmai slice of life, rendőrségi ügyel, történelmi dráma retro hangulattal, idol-otaku vígjáték, jakuzás erotikus, és középiskolás romantikus. Nem hiszem, hogy a cikk iránt érdeklődőknek tudtam újat mutatni, de hátha.

Persze egyik ezekben szereplő románc és pár sem ér fel a kedvenc Victuuri, Wangxian és Hualian párosom történetéhez a korábban említett három (BL-t tartalmazó, de jóval nagyobb volumenű, csak sajnos cenzúrázottabb) sorozatból.

És amit még elfelejtettem: a seiyuukat méltatni az egyes animéknél, hiszen sok-sok nagy név adja ezeknek a meleg karaktereknek a hangját. Így most zárásként csak annyit: nagyon elégedett vagyok a játékukkal.





KON SATOSHI

1963 - 2010

ÍRTA: HIROTAKA

Augusztusban volt 10 éve, hogy egy olyan rendező hagyott itt minket, akiről egyértelműen elmondhatjuk, nemcsak maradandót, de egyedit is alkotott. Filmjei egytől-egyig kitűnő munkák, amik ugyan hasonló alapokkal, viszont teljesen más hangulattal és üzenettel rendelkeznek.

Korábban, jó pár számmal ezelőtt volt egy cikkünk, az akkor elhunyt Takahata Isaóról (*Ani-Magazin 43.*), és azt terveztem, hogy utána több anime rendezőt is sorra veszek a magazinban... Nos ebből nem lett semmi, de most ez a keserű évforduló ismét eszembe juttatta, hogy folytatni kéne. Legközelebb egy még élő rendezőről szeretnék írni, remélem összejön. A cikk felosztása a korábbihoz hasonló lesz, olvashattok Kon életéről, műveiről, ezeket pedig interjúiban elhangzott idézetekkel egészítek ki.



1963. október 12-én született Szapporóban. Gyerekkora meglehetősen érdekesen alakult, mivel édesapját gyakorta áthelyezték a munkája miatt, ezért folyton költözniük kellett, ami új iskolákat is jelentett. Ez meg is látszott Kon tanulmányi eredményein, de már ekkor elkezdett kedvtelésből mangákat rajzolni. Egy újabb költözés után azonban mégis jobban kezdett el tanulni, és imádta a *Space Battleship Yamato*, a *Gundam*, a *Heidi* és a *Miari Shounen Conan* című animéket. Az osztályában emiatt gúnyolták is, de ekkor döntötte el, hogy animátorként fog dolgozni.

Középiskolás éve is Hokkaidón, egészen pontosan Kushiróban teltek, de már eljárt Tokióba egy rajz előkészítőre. 1982-ben fel is vették a Musashino Művészeti Egyetemre, ekkor Tokió

Élete

mellé, Ogawamachiba költözött, és már az egyetemi évek alatt elkezdett mangákat publikálni a Young Magazine oldalaira. Az első elismerés nem is váratott sokáig magára, a magazin Chiba Tetsuya-díján nagydíjat nyert a *Toriko – Prisoner* (1984) mangájáért. Ebben az időszakban még két műve lett díjazott a *Carve* (1985) és *Horseplay* (1987). 1987-ben pedig sikeresen diplomázott.

„Nem számítottam rá, hogy sok ember elolvassá. Mégis rengeteg visszajelzést kaptam, ami meglepett. Boldoggá tett, hogy érdeklődnek a munkám iránt.” - 1999

A jó kezdet ellenére pályája nem indult fényesen, hiába folytatta az egyetemen elkezdett manga asszisztensi munkáját, nem volt bejelentve, valamint alkohol- és mentális problémái is aka-



dályozták. Ami kevés bevétele volt, azt lényegében videofilmekre költötte, és azokat nézte egész nap, nem kevés alkohol társaságában. Rendezői vénája ekkor alakult ki, mivel a filmekről feljegyzéseket készített. Eközben a *Return of the Sea* mangája könyv formában is megjelent, ami kicsit segített az anyagi helyzetén. Ám nem sokkal ezután Hepatitis-A vírust diagnosztizáltak nála, amivel egy hónapra kórházba került.

„Akkoriban a festésből vagy rajzolásból akartam megélni, mint illusztrátor vagy mangaka. A véletlen műve, hogy utóbbiként debütálhattam még az egyetemi tanulmányaim alatt.” - 1999

Kon életében fontos volt Otomo Katsuhiróval való találkozása, aki ekkorra már világhírű lett az *Akirával*. 1991-ben Kon történetéből rendezte meg a *World Apartment Horror* című animét, ami aztán mangaadaptációt is kapott. 1995-ben pedig szintén Otomóval hozták össze a *Memoriest*. Az igazi áttörést azonban a két évvel későbbi *Perfect Blue* (1997) jelentette, ez a film már teljes egészében az ő rendezése. A filmet további sikerek követték, a *Sennen Joyuu / Millennium Actress* 2002-ben, a *Tokyo Godfathers* 2003-ban és a *Paprika* 2006-ban. Mindegyik filmje több nemzetközi jelölést vagy díjat kapott, és mindenhol elismerés övezte munkásságát.

Az ötödik filmjébe, ami a *Dreaming Machine* címet viselte, belekezdett ugyan, de befejezni már nem tudta.

A film azóta is parkolópályán van, mivel egyrészt nincs rá pénz, de ami nagyobb baj, hogy azóta sem találtak megfelelő kaliberű rendezőt rá. A Madhouse alapítója, Maruyama Masao azonban kijelentette, hogy egyszer mindenképp be szeretnék fejezni a filmet.

A stílus

Kon Satoshi művei egyértelműen a felnőtt/felnöttebb korosztályt célozzák meg, mind karaktereikkel, mind történetükkel. Ehhez még hozzájönnek azok a mögöttes tartalmak, amikről egy társaságban aztán órákig lehetne beszélni, elmélkedni. Szimbólumrendszerei és cselekményelemeinek összefűzése elgondolkodtató. Ugyanakkor nem lehet elmenni amellett, hogy Kon filmjeihez bizony kellett egy hangulat. Egyik sem egy könnyed, nyáresti kikapcsolódás, és még ha szórakoztatnak is, vagy feloldják a feszültséget egy-egy húzósbabb jelenet után, azért nem laza vígjátékok. Legvidámabb címei a Tokiói keresztapák és a Paprika, de utóbbi humora mögött is van egy keserédes gondolat, még ha meg is nevette.

Kon filmjeivel folyamatosan játszott a fantáziánkkal, mint macska az egérrel. Sőt össze is mosta bennük a képzeletet a valósággal, és tényleg figyelni kell, nehogy mi is elveszünk az olykor szürrealista, de mégis valódinak ható képekben/jelenetekben, amik a film egy pontján tényleg reálisak lehetnek, vagy legalábbis annak gondoljuk

őket. Ez főleg érvényes a Perfect Blue-ra, a Paprikára, de még a Paranoia Agentre is. A Tokyo Godfathersre vagy a Millenium Actressre szintén ráhúzható, de ezek többször helyezik a realizmusra a hangsúlyt, csak még így is gyakran megcsiklandozzák a fantáziánkat, ellenőrizvén, hogy figyelünk-e, mit akarnak mondani.

Talán ebből is látszik, hogy Kon Satoshi nem volt egy átlagos rendező, nem akart beállni a sorba a többi anime készítő mögé, akik gyártják a rajongóknak azokat a filmeket, amik a már bevált receptúrát követik, megszokott elemekből épülnek fel. Persze voltak bevett metódusai, de alapjában véve minden filmje egyedi élmény.

De mi is tette Kon filmjeit népszerűvé, mondhatni kötelező alkotásokká, sőt, kimondhatjuk: kultikussá? Mert mindegyik filmje méltán említhető egy lapon az *Akirával* vagy a *Ghost in the Shellel*. Nos, erre mindenki más választ adna a saját meglátása szerint, ezzel a cikkel nekem



nem célokom pontos okokat keresni, hiszen a vélemények eltérőek lehetnek. A következőkben a műveiről igyekszem objektívebb leírást adni, és ha bármelyik megtetszik neked, kedves olvasó, javasolom, nézd meg. Utána mindenki maga gondolkodjon el, mi lehet a válasz a fenti kérdésre.

Memories

1995 / 113 perc / Studio 4°C

Ez Kon első komolyabb munkája, amelyen Otomo Katsuhiróval dolgozott: a három etapból álló film első részét, a *Magnetic Rose*-t Kon írhatta meg. Hatalmas lehetőség volt ez a fiatal pályakezdőnek, akkor még mangakának, így felfigyelhetek rá az animeiparban.

Az űr egy távoli részén egy rejtélyes jelforrás egy hatalmas elhagyatott űrállomáshoz vezet. Két mérnök, Heintz Beckner és Miguel Costrela egy elhagyatott kúriát talál itt, amit gyalogosan fedeznek fel. Kutatásuk rálel egy operaénekesnő, Eva Friedel múltjára és titkaira. Hallucinációk teljes sora kezdődik meg, és minden porcikájukkal küzdeniük kell, hogy megőrizték ép elméjüket, ha élve akarnak kikerülni az űrállomásról.

„A valódi világ és az emlékezet közti összezavaró történet volt. Mivel nem magam rendeztem, ezért kicsit aggódtam is, hogy fog alakulni végül.

A munka során sokszor gondoltam, hogy én máshogy csinálnám.” - 2002



A Magnetic Rose akár egy lidérces álom is lehetne, vagy kategorizálhatnám űrhorrornak is. A helyszín hangulata elképesztő lett, hiába járunk a jövőben egy űrállomáson, mégis egy XIX. századi európai arisztokrata világ díszletét kapjuk. Az egész hely olyan, mint egy szentély, memento, kriptá. Kitölti a magány, a szomorúság, illetve, hogy az egész csupán egy emlék abból a korból. A történet könnyen követhető, ahogy hőseink egyre beljebb hatolnak az állomáson, úgy ismerik meg Eva múltját. Fokozatosan nagyobb a nyomás rajtunk, nézőkön is, egyre sötétebb, melankolikusabb, nyomasztóbb a hangulat. Ezzel együtt a két asztronauta életébe, emlékeibe is betekintést nyerünk. A hab a tortán pedig a Pillangókisasszonyból átemelt zenék, amiknél jobbat nem is választhattak volna.

A *Memories* bár nem lett akkora kultfilm, talán pont tagoltsága és különböző történetei miatt, ugyanakkor elgondolkodtató darab, és retró rajongóknak kötelező.

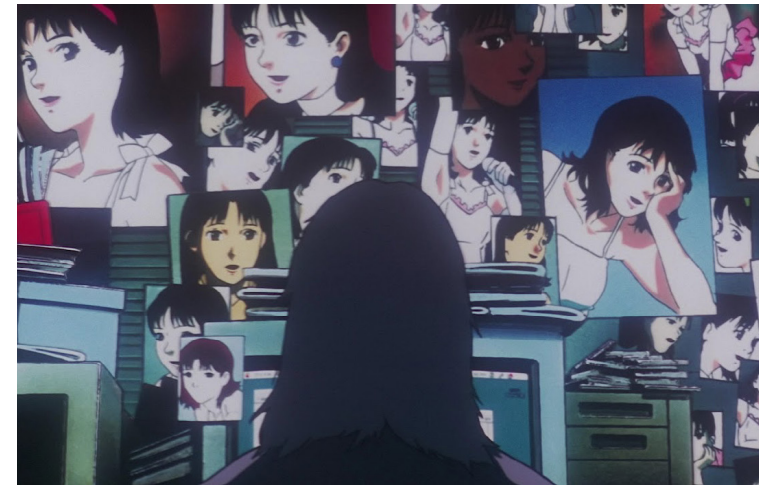
Perfect Blue 1998 / 81 perc / Madhouse

„Hogy őszinte legyek, azért ez lett a cím, mert az eredeti regénynek is ez a címe.” - 1999

A népszerű J-Pop idol banda, a CHAM! bejelenti, hogy feloszlanak, mivel az egyik tag, Kirigoe Mima a színész pályát választja. Mima élete viszont gyökeresen megváltozik, egy krimi dráma



sorozatban vállal szerepet, és fokozatosan nehezedik rajta a nyomás. Egy megszállott rajongó viszont képtelen elfogadni a karrierváltást, és üldözni kezdi Mimat. A rajongó weboldalt nyit, és kísérteties részletességgel írja le Mima életét. Eközben a CHAM! megmaradt tagjai köszönik szépen, jól vannak. A folyamatos stressz és kilátástalanság miatt Mima egyre jobban magába zárkózik, mígnem képtelen lesz elkülöníteni a valóságot a képzelettől.

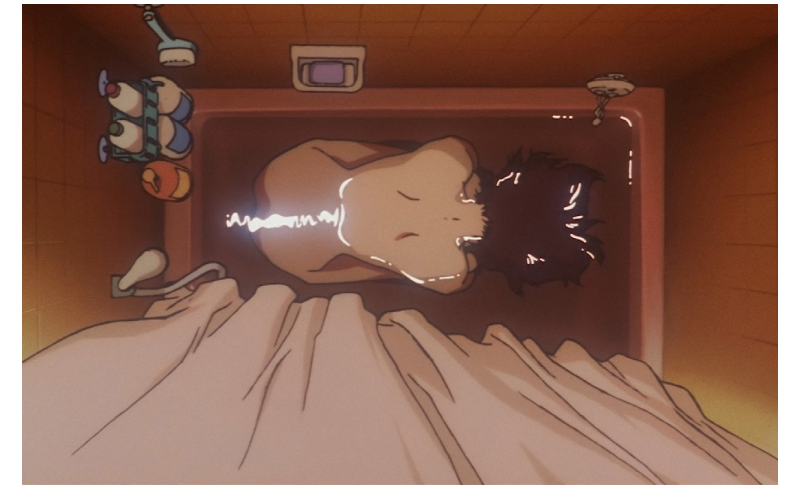


„A forgatókönyv első változatát a regényíró írta. Én ugyan nem olvastam a regényt, de nem találtam túl érdekesnek. Szóval azt mondtam: „ha így akarjátok megcsinálni a filmet, akkor én kiszállok.” - 2002

A *Perfect Blue* először élőszereplős filmként került szóba, még maga a regény írója, Takeuchi Yoshikazu is ezt preferálta, ám végül nem jött össze, ezután került csak szóba az animáció gondolata. Így utólag belegondolva, mi, anime rajongók biztosan jól jártunk.

„A Perfect Blue-hoz kerestem valakit, aki megírná a forgatókönyvet, de nem ismertem senkit, szóval megkértem a producort, hogy keressen valakit, aki az ötleteimet belevinné a sztoriba. A producer mutatta be nekem Murai-sant.” - 2002

Murai Sadayuki fontos volt a *Perfect Blue* életében, Kon ekkor mindössze a *Magnetic Ro-*



se-zal büszkélkedhetett, így érthető, hogy igénybe vette egy profi segítségét. Murai régóta tevékenykedik az anime iparban, sok ismert cím forgatókönyvét írta, mint pl. a *Cowboy Bebop*, *Durarara*, *Mouryou no Hako* (*AniMagazin* 40.), *Sidonia no Kishi* és Kon másik filmje, a *Millennium Actress*.

„Egy fiatal lány fejlődésének folyamatát szerettem volna bemutatni, ahogy összezavarodik a saját régi értékeitől, de emiatt teljesen felnőttként születik újjá.” - 2002

A *Perfect Blue* az emberi elme sötét oldalára kalauzol minket, ráadásul mindkét oldalt meg tapasztalhatjuk. Láthatjuk az üldöző és az áldozat szerepét is, ahogy átlendülnek a ló túloldalára. Mima folyamatosan az örület határán egyensúlyozik, és teljesen elveszti józan ítélőképességét. A folyamatos félelem a kontrollvesztéstől, a skizofréniától teljesen elválasztja őt a valódi világtól.

„Egy kívülállónak a filmben lévő álmat és filmet könnyű elválasztani a valódi világtól, de annak a személynek, aki épp átéli ezeket, minden valóságos.” - 2002

Filme díjat nyert a Fantasia Film fesztiválon Montreálban, a Fantasporton Portugáliában és a B-Movie Film Fesztiválon az USA-ban.

„A valódi világ és a képzelet közti elmosódott határ az én ötletem, nincs benne a regényben.” - 2002

Sennen Joyuu - Millennium Actress 2002 / 87 perc / Madhouse

A millennium évében a Ginei Stúdió lepukant épületét lebontják. A volt filmrendező, Tachibana Genya egy dokumentumfilmet készít a múlt emlékére, amihez a stúdió sztárszínésznőjére, Fujiwara Chiyokóra is szüksége van. A visszavonult sztár beengedi otthonába Tachibanát és a stábot, hogy ismét felhívják a figyelmet rendkívüli karrierjére. Az interjú alkalmával Chiyoko elmeséli legemlékezetesebb pillanatait, amivel mi is visszautazunk a japán filmtörténelembe, láthatjuk nagy szerepeit, kapcsolatait a többi színésszel, és lényegében az életét.

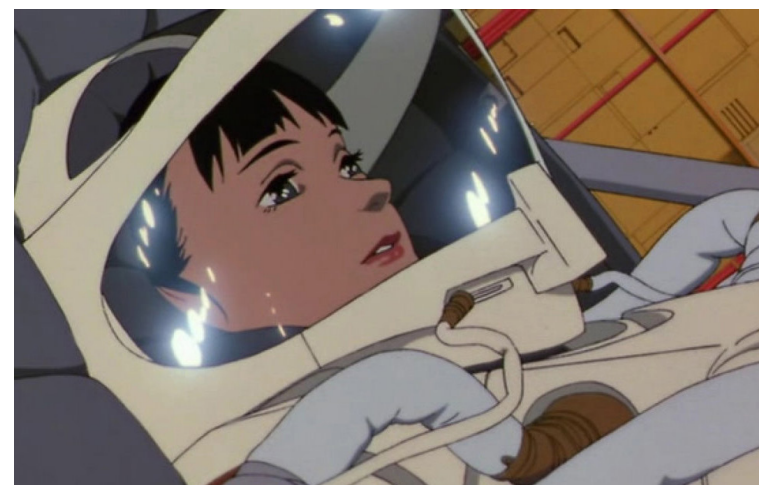
Satoshi második filmjeként teljesen más hangulatot ad, mint a Perfect Blue. Utóbbival ellentétben ez mindvégig egyszerre vidám és szo-

morú is kicsit. A bemutatott karakter teljes életét, életművét láthatjuk, ami fantasztikus, mégis elgályhatunk rajta, milyen kár, hogy egy-egy embernek nem adatott meg több idő, ugyanakkor elégedettséggel tölt el minket a története.

„A Perfect Blue és a Millennium Actress ugyanannak az éremnek a két oldala, szerintem. Előbbinél úgy gondoltam, ez egy pozitív film, ami szép lassan negatívabb, sötétebb lesz. Utóbbi esetében ennek ellentétét akartam elérni, több pozitív képpel. Így ez a két film nagyon fontos számomra, mert megmutatják ugyanannak a kapcsolatnak a sötét és világos oldalát.” - 2002

A Millennium Actress különlegessége, hogy nemcsak egy filmet nézünk egy képzelt színésznőről, hanem végignézzük Japán filmográfiáját is, persze csak a képzelet vonalán. Hiszen Chiyoko szinte mindenféle filmben szerepelt, a samurájostól kezdve, a háborúson át, egészen a sci-fiig. Vele együtt akár mi is nosztalgiázhatunk. De azért Kon nem lenne önmaga, ha nem keverné össze a gondolatainkat. Chiyoko filmjeit gyakran mossa össze a valós eseményekkel, így észnél kell itt is lennünk.

„A női főszereplőket könnyebb megírni. A férfi karakterrel az a baj, hogy rossz aspektusból látom, mivel én magam is férfi vagyok, és tudom, egy ilyen karakter mit gondolna. Még ha nagyon menő is, akkor is látom a rossz oldalát.” - 2002



A film a Japán kulturális ügynökség film fesztiválján nagydíjat nyert, továbbá szintén díjat kapott a Fantasia Film Fesztiválon 2001-ben, 2002-ben pedig a Mainichi Fesztiválon.

Tokyo Godfathers 2003 / 92 perc / Madhouse

Karácsony este három hajléktalan barát egy csecsemőt talál egy szeméttlerakóban. Magukhoz veszik és Kiyokónak nevezik el, majd együtt elindulnak az anyja felkutatására. Ezzel egy olyan kalandba keverednek, amire nem is gondoltak volna: gyerekrablás, halál és egy titokzatos vörös boríték. Egy transznő, Hana, a lázadó tini, Miyuki és a harcias Gin, együtt a babával néznek szembe múltjukkal, és próbálják megtalálni helyüket a világban.

„Nem azért választottam hajléktalanokat, hogy hősök legyenek, ők hírvivők.” - 2004

A menekülés sosem a legjobb megoldás, mindössze átmenetileg okoz megkönnyebbülést, de a végén úgyis szembe kell néznünk a problémával. A három hajléktalan, kik más-más okokból hagyták maguk mögött az életüket és a társadalmat, végül belátják, hogy nem menekülhetnek előlük, és megoldást kell találniuk. Egyébként teljesen példaértékű, hogy Kon hajléktalanokat tett főszereplőknek, ez a film premierjekor is nagy meglepődést keltett a nézőkben.



„A szociálisan hátrányos helyzetű emberek, akik életvitelszerűen élnek így, kevésbé nyugtalanítják a nézőket aggodalmaikkal, gondjaikkal és a mindennapok elégedetlenségével.” - 2004

Mousou Dairinin - Paranoia Agent 2004 / 13 epizód / Madhouse

A *Paranoia Agent* Kon egyetlen saját sorozata, persze több animesorozatban dolgozott

valamilyen pozícióban, pl. kulcsanimátorként, de azok nem az ő fejéből pattantak ki.

„Minden egyes korábbi filmemnél nagyon sok ötlet megmaradt, amit nem tudtam használni, az időkorlát és hasonlóak miatt. Szóval úgy gondoltam, ezekkel tenni kéne valamit. Így újrahasznosítottam őket.” - 2004

Shounen Bat egy hirhedt utcai huligán, aki Musashino lakóit terrorizálja. Mindig váratlanul csap le az áldozatára, görkorcsolyán jön elő a sötétből, és arany baseball ütőjével bárkit lever. A legelső áldozatot, Sagi Tsukikót bűnrészesnek tartják, egyedül a rózsaszín plüssállata, Maromi hiszi, hogy csak áldozat. A nyomozás zajlik, két rendőr, Ikari Keiichi és Maniwa Mitsuhiro dolgozik az ügyön, az áldozatok száma pedig csak emelkedik, és egyre nagyobb sajtóvisszhangot kap. A pletykák elindulásával a paranoia is hamar gyökeret ver mindenki fejében.

„A paranoia erősebb kép, mint a fantázia, olyan benyomás, amiben az illető téveszméssé teszi saját magát.” - 2004

Sorozat ide vagy oda, Satoshi nem távolodott el saját stílusától. Továbbra is az arcunkba kapjuk az elsöre tisztának tűnő, de végül megmagyarázhatatlan eseményeket, miközben agyunkban sorra lógnak majom módjára a kérdőjelek. Sorozat lévén megvan az a hibája, hogy egyes részeibe belefáradhatunk, főleg a közepe táján érezzük, hogy hosszú. Ennek orvoslására Satoshi epizódonként más karaktert szerepeltet, csupán a központi témához tartozó szereplők azonosak. A különféle egyének közül bármelyikek lehetnének mi magunk is, vagy mondhatjuk úgy, hogy az anime a modern emberek egyfajta görbe portréja.

„A karakterek cserélgetését illetően: szeretem látni, ahogy a dolgok állandóság helyett változnak.” - 2004

Shounen Bat sokáig teljes ismeretlenségben marad, ez mutathatja azt, hogy a karaktereken urrálevő paranoia bármilyen formát ölthet, a lényeg, hogy féljünk tőle, és befészkelje magát az agyunkba.

„Nagyon át tudom élni Ikari szerepét, akinek sokmindennel kell szembenéznie, amit nem ért. Bűnügyek sora, melyek nem logikusak. Ugyanakkor nem jó, ha értelmetlen dolgokat szűk látókörben nézünk.” - 2004

Paprika

2006 / 90 perc / Madhouse

Az álmok megmutatják az emberi elme mélységét, vágyait, elfojtott érzelmeit. Egy új eszköz, a DC Mini segít mások álmába behatolni. A két kutató, Chiba Atsuko és Tokita Kosaku azon dolgozik, hogy eme eszköz segítségével a pszichés betegségeket kezelni tudják.

Ez azonban nagy felelősséggel jár, rossz kezekben az emberi elmét terroristáknak szolgáltatják ki, ami az elme összeomlásához is vezethet. Mivel a kutatók ismerik a veszélyeket, ezért Konakawa rendőrnagyomozóval együtt (aki egy kísérleti terápia keretein belül használja az eszközt), igyekeznek megtalálni ezeket a terroristákat, mind a valós, mind az álmovilágban.

„Az álmokban az nyűgöz le, hogy a tudatalattiból származnak. Úgy vélem, nagyon sok lehetőség van azok értelmezésére, de a rejtély mindig megmarad.” - 2006

Én magam a **Paprika** által találkoztam Kon Satoshi munkásságával először, és egyből lenyűgözött, olyan katarzissal jöttem ki a moziteremből, mint előtte kb. soha. Ez talán a legszínesebb filmje, a szó teljes jelentésében, és úgy vélem, ez már egy populárisabb, nagyobb réteg által fogyasztható alkotás, a többi művéhez képest. Ugyanakkor itt is nagyon jól összemosódik az álom és a valóság, jobban is, mint hinnénk. Nekem a Paprika lett a legszürreálisabb közülük, köszönhetően annak, hogy elképesztően jól sikerült még a karakterek álmait is keverni. A parádé pedig a mai napig az egyik legjobban megalimált jelenet, amit láttam, egyszerűen minden mozog a képernyőn, és hihetetlenül változatos.

„Egy parádét választottam, hogy az emberek automatikusan álmokra vagy tudattalan állapotra gondoljanak. Vannak nagyon régi tárgyak, amiket a ma embere eldob, vagy vallási szimbólumok, amiket elfelejtenek. Úgy vélem, hogy manapság az emberek elfelejtették az álmok fontosságát.” - 2006

A Paprika abban egyedi, hogy Satoshi itt használt először számítógépes animációt, és látva a sok mozgalmas jelenetet, szükség is volt rá.



Külön pozitívum, hogy jól sikerült összemosni a rajzolt részekkel.

„Nem akarok más animációkat referenciaként használni. Nem tartom érdekesnek, ha újra csinálod ugyanazt a dolgot, amikor animációból készítesz animációt. Úgy vélem, ha megváltoztatjuk a formátumot, új dolgok születnek.” - 2006

Természetesen a Paprika is bezsebelt pár díjat a világ fesztiváljain. 2006-ban a montreáli New Cinema fesztiválon, 2007-ben a Newport Beach Filmfesztiválon és a Fantasportón is.

„A számítógépes grafika használata nekem teljesen új volt. Úgy tervezem, hogy még fogom használni ezt a jövőben. A Paprika egyfajta kísérlet volt etekintetben. Tény, hogy olyan vagyok, aki mindent kézzel csinál, így nekem ez nagy változás volt.” - 2006

Így a cikk vége felé pár szót megjegyeznék Kon Satoshi kisebb munkáiról is:

Ani*Kuri15 - 15 részes anime, amiben minden epizódot más rendező készített. Kon műve az utolsó epizód, de olyan rendezők dolgoztak be ide, mint Oshii Mamoru vagy Shinkai Makoto.

Kulcsanimátor volt a **Detatoko Princess OVA** sorozatban, a Dazai Osamu regényének feldolgozásában, a **Hashire Melos** filmben, a **Roujin Z**-ben és a **Master Keaton**ben. A **JoJo no Kimyou na Bouken OVA**-ban szintén, ahol az 5. részt még

rendezte is. Továbbá a **Kidou Keisatsu Patlabor 2 the Movie** storyboardját is ő készítette. Szóval meg kell hagyni, két film készítése közben is tett-vett.

Igyekeztem nem túl sokat írni az egyes címekről, tényleg, és lám, így is milyen hosszú cikk lett belőle. Akár mindegyikről lehetett volna külön ajánlót készíteni, de elsősorban Kon Satoshi, mint alkotót szerettem volna bemutatni; a stílusát, a meglátásait és a gondolatokat, melyeket a filmjein keresztül osztott meg velünk. Nem szándékoztam mélyelemzést írni, csak néhány elképzelést megosztani az animékről, a nyers tartalmukon kívül. Remélem, akik még nem ismerték, most kicsit kedvet kaptak pár filmjéhez, akik meg ismerik, azoknak lehet érdemes újraneézni műveit.

„Az emberek azt mondják, az animációnak korlátozott lehetőségei vannak, de ugyanezek fogják mondani azt is: 'ez nem animációhoz való'. Az embereknek, akik behatárolják az animációkat, végül minden a cuki lányokról, robotokról és robbanásról szól. De ez nem igaz. Azt akarom, hogy minél több alkotó készítsen különleges történeteket animációban.” - 2003

Források:

midnightey
listification blog
screenanarchy
youtube 1 / youtube 2 / youtube 3

ANIME TÉRKÉP

Gondolkoztatok már el azon, hogy mennyi anime játszódik valódi, létező helyszíneken? Pedig nem is olyan ritka. Az első olyan élményem, mikor egy rajzfilmet a valósággal kötöttem össze még pici gyerekkoromból származik, amikor moziban néztük a magyar *Vili, a verebet*, ahol egy részben Vili a magasból nézi Budapestet, és keresi az ismerős utcákat, tereket. Nekem ez akkoriban hihetetlenül érdekes volt, mert egy *Tom és Jerryben* fel sem merült volna, hogy valódi, létező helyeken játszódna, elvégre az csak mese. Így voltam ezzel az animéknél is, de mikor szembe jött velem egy youtube videó, ahol a *K-On!* helyszíneit mutatták be a valóságban, teljesen ledöbbsentem. Aztán jött a *Non Non Biyori*, ahol iszonyatosan élveztem a fotók és a rajzolt hátterek összehasonlítását. Innen csak egy ugrás volt az, hogy rádöbbenjek, a Kyoto Animation szinte mindig létező helyszínekkel dolgozik, sokan nem is gondolnák, hogy Suzumiya Ha-

ruhi iskolája valóban létezik, vagy a *Lucky Star* híres szentélye, ahol a lányok dolgoznak, mai napig látogatható. Viszont, akármennyire is szerettem volna többet megtudni a hasonló esetekről, nem sok sikerrel jártam kezdetben, mert olyan 10-15 anime címe ismétlődött a neten, ha ezekre a témákra kerestem rá. Kicsit frusztrált a dolog, mert nem hittem el, hogy egy ilyen érdekes téma, mint az animék valós helyszínei, ilyen kevés embert érdekeljenek. Aztán jött 2020 és mit szépítsek, én is a munkanélküliek táborát erősítem egy ideje, tekintve, hogy a rendezvények elmaradtak sorra, viszont emiatt lett időm mindenféle bolondságra, így eldöntöttem, hogy nekiesek és összerakom az eddig összeszedett információimat az animékről, és készítek egy Anime Térképet. (Lásd a következő oldalon.)

Aztán jöttek is az első gondok. A legtöbb anime ugyan valós helyszíneken játszódik, de a városneveket általában átírják (gondolom jogi megfontolásból), így nem mindig egyszerű beazo-

nosítani a pontos lokációt. Rengeteg fórumot és reddit posztot nyálaztam át, ahol valaki felismerte valamelyik várost vagy prefektúrát, így lett egy támpontom a keresgélésre. Nagyjából egy hét volt, mire olyan 25 anime összejött a térképhez, ami elsőre nem tűnik soknak, de gondolatok bele, hogy az animék 70%-a eleve fiktív helyeken, pl. más bolygók, más dimenziók vagy kitalált amerikai, illetve európai országokban játszódik. Szóval ezzel több ezer animét már ki is húztunk a listáról. Aztán ott vannak a Tokióban játszódó sorozatok, melyeket szintén kihúztam (ha majd nagyon unatkozom, azokat is összeszedem). Nem igazán voltak érdekesek, tekintve, hogy szinte mind ugyanazokon a (valós vagy kitalált) városnegyedekben játszódnak, gondolatok csak arra, hogy mennyi animében is szerepelt mondjuk a híres Tokió Torony, mint a város szimbóluma.

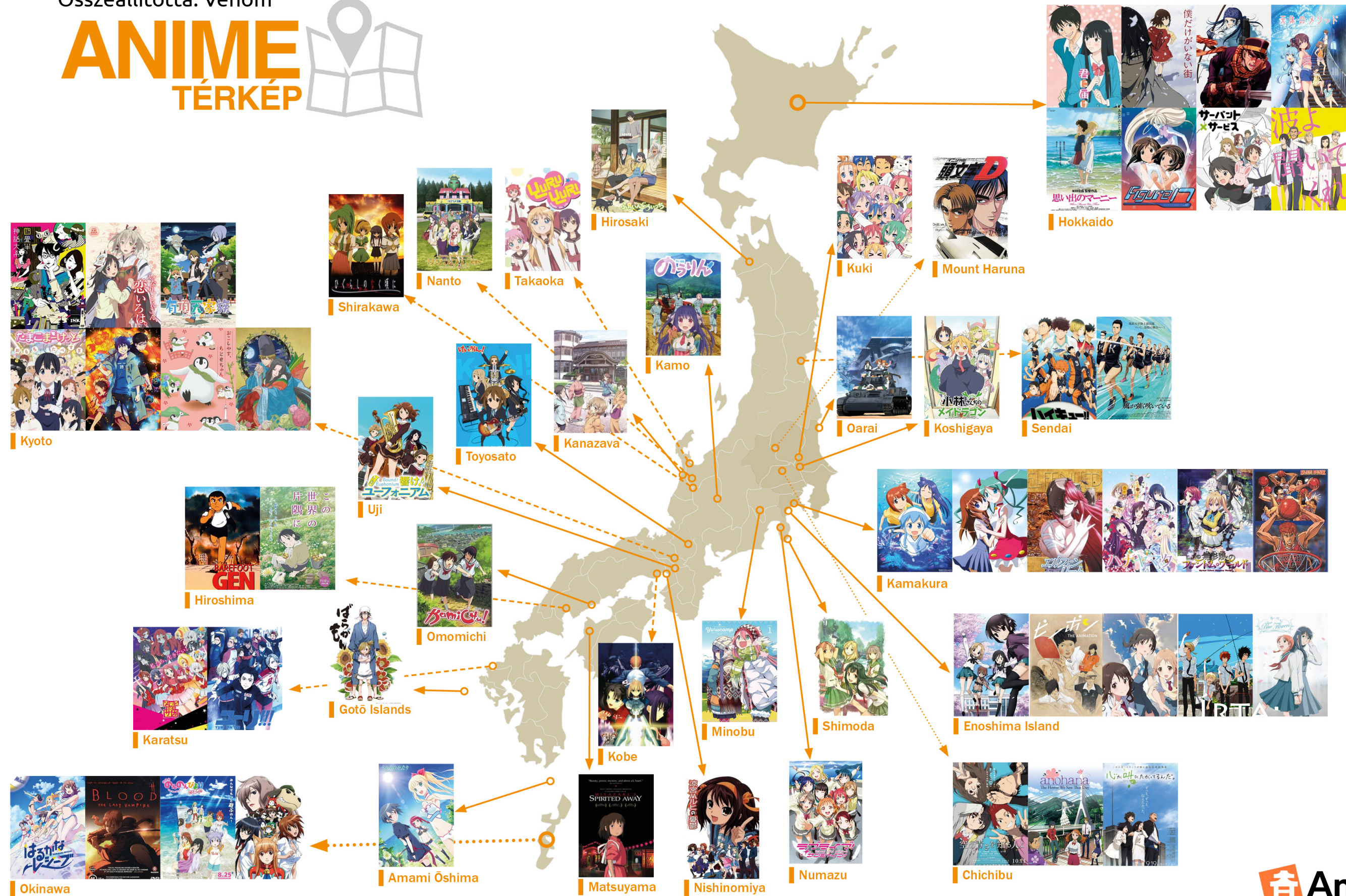
Főként a Tokión kívüli helyekre kerestem, és bár összejött egy adag, de sokat ki kellett végül hagynom, többek között a Non Non Biyorit is (leg-

alábbis a sorozatot), mert több városból gyúrták össze a helyszíneket, így nem igazán volt fix város. Legalább még egy tucat került ezen okokból kihúzára a listáról, de volt azért, ami ennek ellenére benne maradt, mint pl. a Ghibli „When Marnie was There” filmje, ami ugyan egy fiktív hokkaidói faluban játszódik, de a történet eleje egyértelműen Szapporóban, és nyíltan meg is mondják, hogy hova utazik a lány, szóval... kegyelemmel átment. Az első térkép tesztet ezután megosztottam az *AniMagazin csoportjában*, és ahogy láttam, egészen megtetszett a népeknek, sok pozitív visszajelzést kapva. És nemcsak dicséret érkezett, hanem rengeteg tipp is, hogy miket lehet berakni, aminek köszönhetően a térkép pár hét alatt a kétszeresére duzzadt, majd olyan 60 animénél állt meg. Ez az, amit ti most láthattok, remélem tetszik és megtaláljátok rajta valamelyik kedveneteket. Ha viszont tudtok olyan animéről, ami még valós helyszínen játszódik és nincs fent a térképen, akkor írjátok meg nekünk bátran!



Összeállította: Venom

ANIME TÉRKÉP





CLAMP UNIVERZUM II.

ÍRTA: YUUKO

A magazin egyik előző számában (*AniMagazin 55.*) már értekeztem a CLAMP tagjairól, stílusáról, valamint a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE című mangájukról és annak anime változatáról is. Talán már sejtitek, de én imádom a történeteiket és a mangák látványvilágát, bár néha kicsit túl sok mindent akarnak belezsúfolni egy-egy képkockába vagy éppen oldalra. Nagyon szeretném egyszer az összes mangájukat elolvasni, valamint a hozzájuk tartozó animéket, OVA-kat, filmeket, zenés videókat, egyebeket is megnézni. Ez a cél még kicsit távol van, de szeretnék nektek az általam eddig olvasott és látott CLAMP művek közül néhányat bemutatni. Elég sokat gondolkodtam azon, mely műveket válasszam, de végül ezekre esett a döntésem. Igyekeztem olyanokat bemutatni, amelyek szereplői sokszor tűnnek fel a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE-ban, és befejezettnek mondhatóak. Először egy top 10-es listát szerettem volna összeírni, de rájöttem, hogy az úgy nagyon sok lenne egyszerre, ezért három részre bontottam.

Kísérletezés

Míg a legtöbb shoujo mangában a világosabb és a pasztell színek dominálnak, addig a CLAMP műveire a sötétebb árnyalatok és telített színek jellemzőek. Ekkor még különböző mangákkal – főleg one-shot művekkel kísérleteztek – próbáltak rátalálni a stílusukra. Az *RG Veda* után az első hosszabb művük a *Magic Knight Rayearth* lett, amely szintén egy fantasy történet, bár e két

mű eléggé eltérő egymástól. Még ebben az időszakban készült többek között a *Legend of Chu Hyang* és a *Shirahime-Syo* is, ami már csak azért is különleges, mivel magyarul is megjelent.

És bár a *Clover* már egy későbbi művük, sőt, nem is fantasy, hanem inkább egy cyberpunk alkotás, de talán a legnagyobb művészi kísérletezés a CLAMP részéről.

1, A kezdet kezdete – RG Veda (10 kötet) 1989-1996

Igaz, hogy ezelőtt készítettek különböző doujinshi mangákat is, de ez volt a CLAMP első hivatalosan kiadott sorozata, így mindenképpen szerettem volna megemlíteni. A történet a Veda mitológiából merített, a manga címe is a Rigveda (ősi indiai védikus szanszkrit himnuszok gyűjteménye) átirata.

Történetünk szerint a világ kezdetén járnunk, amikor még az istenek uralták a világot. Mindenki békében élt, azonban egyszer Taishaku-ten, az egyik tábornok fellázadt a Mennybéli Császár ellen, és megölte őt. Ezután 300 év telt el, mikor is az egykori császár csillagjosa, Kuyo, sikeresen megszökött a börtönből, ahová Taishaku-ten záratta be. A jósnő egyik régi barátját, Yasha-ou-t bízzák meg a szökevény megölésével. Yasha-ou sikeresen megtalálja Kuyót, aki felfed előtte egy próféciát egy gyermekről, aki uralni fogja az univerzumot. Valamint a hat csillagról, akik meg fog-

ják semmisíteni a mennyet. Ezzel a feladattal a mennybéli Császár egykori szolgája, a harc istene, Ashura-ou-t bízta meg, aki szintén életét vesztette a 300 évvel ezelőtti harcban. Mivel a jóslat szerint Yasha-ou fogja felnevelni ezt a gyermeket, a férfi Kuyo útmutatásának segítségével el is indul az Árnyerdőbe, ahol meg is találja őt, az Ashura klán egyetlen túlélőjét. Egy látomása támad, amelyben a csecsemő már tinédzsernek néz ki, és megkérdezi tőle, hogy miért ébresztette fel 300 éves álmából, majd be is mutatkozik a férfinak. „A nevem Ashura.” Annak ellenére, hogy ezzel a tétével az egész klánjára veszélyt hoz, Yasha-ou úgy

dönt, maga mellett tartja a gyereket, de ennek súlyos következményei lesznek.

Szerintem eléggé látszik rajta, hogy az első munkájuk közé tartozik, jó párszor belezavarodtam a dolgokba, volt benne néhány logikai zavar. Bár ezen nálam az sem segített, hogy a manga alapjául szolgáló történet ezidáig ismeretlen volt számomra. Itt még annyira nincsenek jelen a CLAMP művekre általában jellemző stílusváltások, és a rengeteg sokkoló fordulat sem – bár azért ebből már van benne néhány –, illetve a történetvezetés szinte teljesen lineáris, szóval inkább egy fantasy eposzhoz hasonló.



De mivel ez az első művük, a rajongóknak kihagyhatatlan darab, valamint a hasonló műfajok kedvelői is tehetnek vele egy próbát. Ráadásul, ha a történetmesélés még nem is a megszokott, a vizuális stílusukra már itt is jellemzőek a nyúlánk, nyakigláb karakterek – bár azért még nem annyira, mint a későbbi műveikben –, széles vállakkal, hosszú, áramló hajjal, és persze chibi verzióban a humorosabbnak szánt részeknél.

1991-ben kiadtak hozzá egy 2 részes OVA-t, de a manga ismerete nélkül felesleges megnézni, mert csak egy-egy részletet ragadtak ki belőle, és még azokat is megváltoztatták. Valamint Ashura se nem férfi, se nem nő, a kinézete is teljesen androgün; de a mangában – legalábbis az angol verzióban – leginkább Ashura-ou fiaként, míg az animében lányként utalnak rá. Egyébként Ashura „Ashuraként” beszél magáról.

2, Tinilányok küldetésben – Magic Knight Rayearth (6 kötet) 1993-1996

Jópár iskola látogat el diákjaival a Tokió Toronyhoz kirándulni. Ezek között a diákok között van a nyolcadikos Umi, Fuu és a kissé bolondos Hikaru is. A lányok eddig még nem is ismerték egymást, azonban miután találkoztak, a föld hirtelen megnyílt, és egy másik világba kerültek át. Ott egy mágus, Clef – aki egy 10 éves kisfiúnak néz ki, azonban már jóval elmúlt 700 éves –, felvilágosítja őket a történetekről. A Cephireo nevű világban, ahová kerültek, káosz uralkodik, mivel Zagato főpap



elrabolta Emeraude hercegnőt, aki eddig imáival védte a világot a szörnyektől. A hercegnő utolsó erejével idézte meg hősnőinket a világba, mint Legendás Mágikus Lovagokat, hogy tápolják fel magukat és mentsek meg a világot. A lányok persze nem repesnek a boldogságtól – én se lettem volna az 14 évesen, de még most se igazán –, viszont nincsen más választásuk. Csak a hercegnő tudja hazajuttatni őket.

Igazából ennyi a történet, nem is túl hosszú. Lényegében a csajok keresik az ősi szelleme-

ket, hogy Legendás Mágikus Lovagokká válhassanak és Zagato embereivel harcolnak közben. A karakterek is eléggé sematikusak, a történet sem tartogat túl nagy meglepetést, azonban a vége felé van benne pár fordulat a későbbiekben szinte már védjegyükké váló meglepő csavarokból. A grafikán látszik, hogy ez a sorozat az első műveik közül került ki, de hozza a tőlük elvárható igényességet. A karakterdizájn itt is jól néz ki. Annyi negatívuma volt számomra, hogy néhány harc jelenet kicsit túl zsúfolt lett, a robotokat pedig a végére már felesleges volt beletenni. A mágia+mecha

kombináció már sok volt. Bár kinek mi. Érdekes lehet még, hogy Mokona ebben a sorozatban debütált. Viszonylag rövid, könnyen elolvasható manga.

Az 1994-ben startoló animében megváltoztattak pár dolgot, például sokkal nagyobb szerep jut benne a kardforgató Feriónak, gondolom azért, hogy a női nézőknek is legyen kiért rajonganiuk. Valamint a lányok is többet harcolnak benne, és egy-két gonosz karakter is kitartóbb, mint a mangában, de alapvetően korrekten adaptálták a manga fő vonalát. Bár még a történet elején egy szereplőt random kővé változtattak, egy másikat pedig meg is öltek a dráma fokozásának érdekében, aztán főhetett a fejük az 1995-ben kezdődő 29 részes második évad adaptálása közben, mert igencsak kellett volna az a bizonyos személy a sztoriba... De végül ki tudták küszöbölni a problémát, csak hát ez egy kicsit kínos. Annyira furcsa volt mindkettő változtatás nekem, hogy direkt visszaolvastam a mangát is, hogy tényleg ez történt-e benne. Hát nem. Érdekes, hogy itt leginkább azért változtattak a történeten, hogy 20 részes animét tudjanak csinálni egy viszonylag rövidebb mangából. Mostanában sajnos épp a fordítottja igaz. Ami a megvalósítást illeti, nem néz ki rosszul, a karakterek megjelenése sem változott benne sokat, bár a lányok átváltozásánál elég Sailor Moon feeling volt. Az animében kicsit jobban megismerhettük a lányokat, és az ellenfeleiknek is több idő jut a kibontakozásra.

Illetve az angol szinkron margójára - nem találtam hozzá japán hangot, de biztos van -, ha még egyszer meghallom, hogy „Zhagaathoo”, sikítani fogok. Annyira irritált, pedig a hercegnő karaktere amúgy szimpatikus volt.

3, A magányos szívek melódiája – Clover (4 kötet) 1997-1999

A futurisztikus világban játszódó történet egyik főszereplője, Kazuhiko Fay Ryu ex-kormányügynök, aki egy nap felkérést kap egykori fellettesétől egy visszautasíthatatlan utolsó melóra. Egy csomagot kell elvinnie valahová. Igen ám, de kiderül, hogy a csomag nem más, mint egy fiatal lány, Sue. Sue egy nagyon magányos gyerek, gyakorlatilag kalitkába zárva, teljesen elszigetelten élt idáig. Ő ugyanis egy Clover, amely azt jelenti, hogy egy titkos kormányprogram során begyűjtött gyermekek közé tartozik, akik különböző erősségű és jellegű különleges képességekkel rendelkeznek. A gyerekeket egy bizonyos szisztéma szerint osztályozzák: az Egylevelűek (1-Leaf) a leggyengébbek, míg a négylevelű lóherének (4-Leaf) nevezettek a legerősebbek. Sue az eddigi egyetlen Négylevelű, így egész életében elzárva tartották a külvilágtól. Csupán egyetlen kívánsága van: eljutni egy bizonyos helyre, hogy megtalálja a boldogságát. Azonban sokan akarják megszerezni maguknak a lány erejét, így Kazuhikonak nincs egyszerű dolga, hamar búcsút inthet a békés, civil élet illúziójának.

Elég sokan úgy gondolják, hogy ez a CLAMP eddigi legrosszabb munkája. Én nem osztom ezt a nézetet, bár tény és való, hogy nem hasonlít egyik korábbi/későbbi sorozatukra sem. Olyan volt, mintha ez egy művészi kísérletezés lenne a CLAMP részéről. Az oldalak panelezése egyáltalán nem megszokott – elég szellősnek mondható, rendes panelek helyett sok kisebb kép jellemzi, illetve gyakran használnak benne oldalanként csupán néhány függőleges panelt. Emiatt a történet kicsit töredezett és nehezebben követhető.



Ráadásul sajnos befejezetlen, így megszegtem a saját ígéreteimet, hogy csak lezárt műveket ajánlok. De hogy miért van itt a helye? Egyszerűen szerelmes vagyok főszereplőink karakterdizájnjaiba! Imádom a cyberpunk beütésű kinézetüket, Sue szárnyai is gyönyörűen vannak megrajzolva. Valamint az első két kötet a jelent mutatja be – tehát Kazuhiko és Sue történetének a végét nagyjából megtudhatjuk –, míg a másik kettő a múltbeli és egyéb történésekre helyezi a hangsúlyt. Ohkawa Nanase szerint még két kötetnyi történet van hátra belőle, amely szintén a múltbeli eseményekre fókuszálna. Remélem, hogy egyszer majd befejezik, hiszen egy igazán gyönyörű, keserédesen romantikus és drámai műről van szó, amelyből kivételesen hiányoznak a megszokott humoros jelenetek. Nekem az volt a legfurcsább, hogy állandóan egy dalszöveget ismételgettek benne, aminek fontos szerepe van, de olvasás közben, főleg az elején nehezen tudtam elképzelni hozzá a dallamot. De erre van megoldás. 1999-ben készült hozzá egy hét perces kedvcsináló videó, mindenképpen érdemes megnézni. Hashimoto Ichiko hangjától egyszerűen kiráz a hideg, olyan gyönyörű. A manga olvasása közben kell hallgatni, és akkor már rögtön nem annyira zavaró *az a dal*, sőt...

Romantika

Hiába vannak komolyabb hangvételű mangák is, nem véletlenül hívják őket a Shoujo Királynőnek! A CLAMP művek egyik visszatérő motívu-

ma a „Szerelem túlmutat mindenben” – a nemeket is beleértve, akár azonos nemű vagy éppen nemtelen karakterekről legyen is szó. És annak ellenére, hogy jónéhány sorozatuk alapja azonos vagy éppen hasonló, minden mangának van egy egyedi hatása, fő mondanivalója.

4, Vár egy bájos kaland – Cardcaptor Sakura (12 kötet) 1996-2000

A *Cardcaptor Sakura* volt a CLAMP második olyan mangája, amely a Nakayoshi c. shoujo-antológiában jelent meg. Ezeknek a műveknek a célközönsége leginkább a fiatal lányok, így a manga főhősnője is hasonló korú lett, mint az olvasók.

Kinomoto Sakura, egy negyedik osztályos általános iskolás kislány, aki egy nap édesapja könyvtárában egy rejtélyes könyvet talál. Amikor kinyitja, a könyvből előjön egy plüssállat-szerű lény, aki Kerberosként mutatkozik be.





Kero-chan feladata a Clow-kártyák őrzése, azonban miközben aludt, a pecsét feltört, és a kártyák eltűntek. Mivel Sakura is birtokol egy kis varázserőt – hiszen képes volt kinyitni a könyvet –, így Kero-chan megbízza a kártyák összegyűjtésével. Mivel a kártyák varázserővel bírnak, így Sakurának minél előbb el kell kapnia, és visszaváltoztatnia őket, mielőtt katasztrófa történne. Sakura segítségére van legjobb barátnője, Tomoyo-chan, akinek bár nincs varázsereje, de ő készíti Sakura „cardcaptor” ruháit, illetve videókat is készít a kártyavadászatokról. Emellett a történet során megismerkedhetünk Sakura családjával is, a professzor édesapjával, illetve a bátyjával, Touyával, aki bár sokszor bosszantja a húgát, de ha kell, meg is védi őt. Fontos szerepe van még a Hongkongból érkezett Li Syaorannak, aki Sakurával egykorú, és szintén a kártyákat akarja összegyűjteni. Mindketten érzelmeket táplálnak Yukito-san felé, aki Touya legjobb barátja. Itt figyelj egy kis shounen ai a történetbe, de shoujo ai is található benne.

A történet két részre bontható. Az első felében leginkább a kártyák keresése és begyűjtése a legfontosabb, miközben megismerhetjük a főbb szereplőket – Sakura családját és barátait – valamint a motivációikat és háttértörténeteiket. A második felében felbukkan egy titokzatos személy, aki keresztbe tesz hősnőnknek.

Igazából erre mondanám azt, hogy 100%-ban egy shoujo manga. Itt az embernek igazából nem kéne aggódni a szereplők miatt, de mégis megteszi, mert nagyon meg lehet kedvelni őket.

Minden karakter nagyon bájos és szerethető, és legtöbbjük a koruk miatt elég ártatlan. A manga legfontosabb motívuma nem a kártyák összegyűjtése, hanem inkább Sakura érzelmi fejlődése, akinek sok mindent át kell értékelnie annak érdekében, hogy rájöjjön a valódi érzéseire. A műben feltűnő shoujo és shounen ai szálakat pedig nagyon finoman ábrázolják benne, szeretem a CLAMP, jelen esetben pedig Sakura tiszta hozzáállását a szerelemhez. A manga mindenfajta romantikus érzelmet egyenrangúként kezel, bár volt benne mellékszálként egy tanár-diák kapcsolat, amelyet azért már túlzásnak érzek. Mégiscsak negyedikesekről van szó...

Összességében ez egy imádnivaló, gyakran vicces történet – nem véletlen, hogy ez a CLAMP egyik legismertebb műve. (Amit a manga olvasása előtt, szégyen, nem szégyen, de egyáltalán nem értettem.)

1998-tól 2000-ig futott a manga 70 részes anime adaptációja. Elég sok mindent hozzáadtak az eredeti történethez, a kártyavadászatot meghosszabbították, és számos filler kártyával bővítették, sőt még egy főbb filler szereplőt is kapott a sorozat. 45 rész kell ahhoz, hogy eljussanak a manga történetének a feléig, ami így kicsit túl hosszú lett. Valamint a második felébe is elég sok filler került, és egy elég fontos momentumot is kihagytak belőle, ami a csak az animét nézőknek talán nem tűnt fel, de nekem ezért a vége miatt maradt egy kis hiányérzetem. Ettől függetlenül

az anime is jól sikerült, a grafikája is jól nézett ki, a karakterek pedig változatlanul aranyosak. 1999-ben készült hozzá egy film, amiben Sakura nyer egy utat Hongkongba, és természetesen viszi magával a többieket is, de persze nem maradhatnak bonyodalom nélkül. Igazából egy teljesen originalisztori, és nincs benne semmi lényeges dolog a fő-történetre nézve, azonban egyszer érdemes megnézni. 2000-ben készült el a második film, amely időben az anime után játszódik, és feltűnik benne egy teljesen új kártya. Ha az első filmet nem is, ezt mindenképpen érdemes megnézni, hiszen remek lezárása az animének.

Szerintem mind a manga, mind az anime végén jól elvarrták a szálakat, ezért is lepott meg kissé, amikor megtudtam, hogy 2016-ban folytatták a mangát *Cardcaptor Sakura: Clear Card Arc* címmel, ami szintén kapott egy 22 részes anime adaptációt 2018-ban.



5, Angyali kívánság – Wish (4 kötet) 1996-1998

Egy fiatal sebész, Kudo Shuichiro éppen hazafelé tart este, amikor egy különös kislányt vesz észre egy fa tetején. A lányt hirtelen megtámadja egy varjú, de Shuichiro elzavarja a madarat. Amikor közelebbről is megnézi a gyereket, észreveszi, hogy szárnyak vannak a hátán. Mielőtt a doki bemesélhetné magának, hogy a sok munka miatt kimerült, és csak álmodja az egészet, a kislány udvariasan bemutatkozik neki. Miszerint Kohakunak hívják, és ő egy angyal. Éjjelente elvesztik az erejüket és összemennek, így nagy bajban lett volna, ha Shuichiro nem jár éppen arra. Hálából teljesíteni akarja a doki egy kívánságát, azonban az kijelenti, hogy már mindene megvan, és nem vágyik semmi olyanra, amit ne tudna magának előteremteni. De Kohaku mindenáron meg akarja hálálni Shuichiro kedvességét, így hazáig követi megmentőjét. A férfi reggel felébredve megkönnyebbülten konstatálja, hogy az egész csak egy álom volt, de nincs olyan szerencséje. Kohaku még mindig ott tanyázik a kertjében, és ha lehet, még lelkesebb, mint tegnap volt. Nappal Kohaku fel tudja ölteni a rendes – gyönyörű felnőtt – alakját. Miután nem jutnak dűlőre egymással, Kohaku megkéri Shuichirót, hogy hadd maradjon nála addig, ameddig vissza nem fizeti a kedvességét. Így kezdődik meg Kohaku és Shuichiro közös élete, melybe azért néha belezavarnak különböző angyalok és démonok, valamint egy furcsa szerelmespár – és persze megtudhatjuk azt is, hogy Kohaku miért is flangál

a Földön egymagában. Mindemellett Shuichiro múltja is rejteget egy-két érdekességet.

Bevallom, hogy ez a sorozat azért egy kicsit különleges számomra, mivel ez volt az első manga, amelyet angolul olvastam. Azt viszont fontos megjegyezni, hogy az angol verzióban az angyalokra nőként, míg a démonokra férfiként utalnak, viszont nekik nincs nemük! Legalábbis ebben a történetben nincs, amit a japánok megtudtak oldani, bár angolul ezt nyilván nehezebb lett volna kifejezni. De ezt fontosnak tartottam megjegyezni, mivel így egészen más szemszögből is lehet nézni a történetet. (És Shuichiro-sant csak imádni lehet.) Ez egy bájos manga, amiben van humor, dráma, szerelem és érdekes fordula-

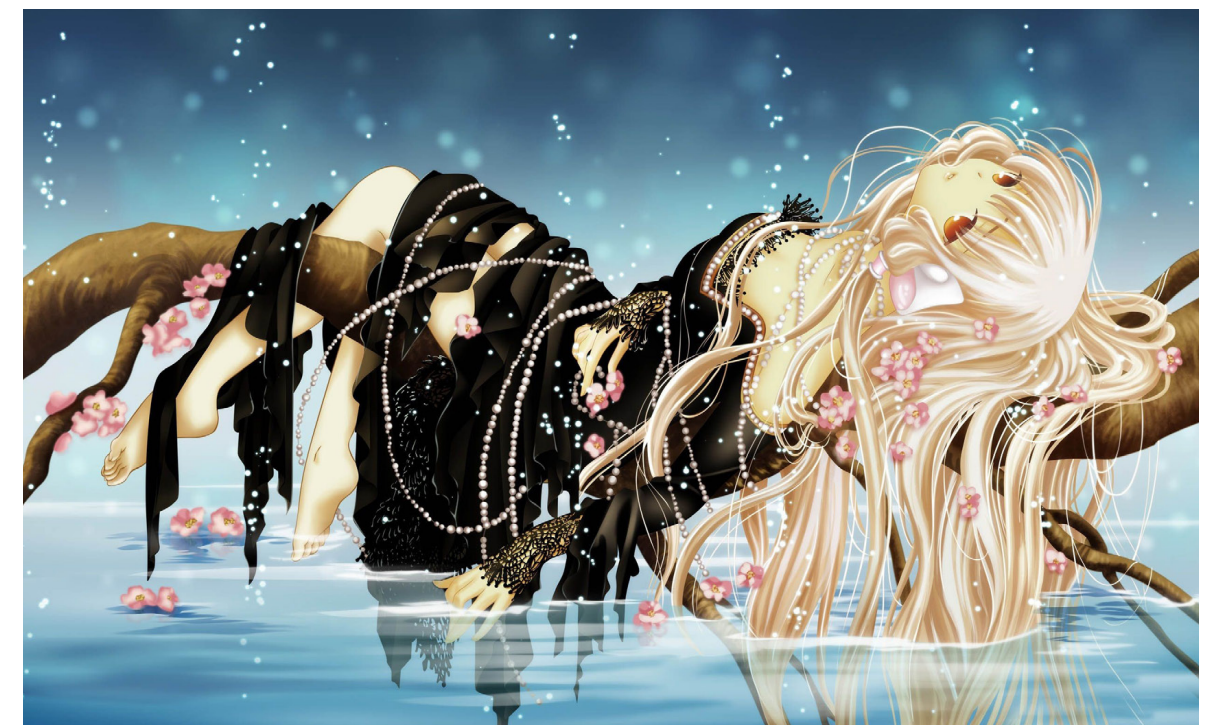
tok. Ez is elég rövid terjedelmű, csupán négy kötetes, de érdemes elolvasni. Nagyon sajnálom, hogy nem készült belőle anime, csupán egy zenés videó, viszont a Kobato. animeváltozatában láthatjuk Kohaku és Shuichiro kettősét, bár csak mellékszereplőként.

6, Érzelmek vagy programozás? – Chobits (8 kötet) 2000-2002

A történet kiindulópontja egészen egyszerű. Főhősünk, Motosuwa Hideki, aki vidékről költözött Tokióba. Mivel nem tudott bejutni az egyetemre, ezért egy felkészítő iskolában tanul a barátjával, Shinbo Hiromuval. Hideki nagyon szeretne venni magának egy Persocomot, ami egy

nagyon fejlett, leginkább női formájú android, azonban így is olyan csóró, hogy sulis mellett még dolgoznia is kell. Ennél jobban már csak egy barát nőt szeretne, hiszen még sosem került egy lánnyal sem közeli kapcsolatba. Egy nap munkából hazafelé menet egy szemétrakás mellett megpillant egy lányt a földön heverve. Miután megnyugszik, rájön, hogy nem gyilkosság történt, a lány ugyanis valójában egy Persocom. Végül hazaviszi magával, és hosszas szerencsétlenkedés után sikerül is működésre bírnia, de a lány csak egy szót képes kimondani: „Chii”, ezért Hideki ezt a nevet adja neki.

Itt kezdődik a történet, amely leginkább a két főszereplő kapcsolatáról szól. Vajon ember és gép között lehet-e igaz szerelem?



Emellett fontos eleme még a műnek Chii múltjának kiderítése is, és jópár mellékszálát is végigkövethetünk mellette. Például Hideki barátjának, Shinbo-kunnak vagy éppen Chii munkahelyén a vezető történetét.

Ez a manga is nagyon jól sikerült, nagyon szerettem Chii karakterét és a mesekönyvet, amit olvasott. Ezenkívül a mellékszereplők is szimpatikusak voltak. De Hideki eddig az egyetlen CLAMP főhős, akit nem tudtam megszeretni. Nem azt mondom, hogy utálok, és ettől függetlenül Chii-channal aranyos párost alkot, de az eddigi főszereplő urak közül ő áll számomra az utolsó helyen. Viszont a Chobits így is egy bájos és romantikus történet, bár némileg kevesebb benne a drámai jelenetek száma, mint azt eddig megszokhattuk.

2002-ben készült hozzá egy 24 részes anime is, amelyben szintén jópár dolgot átértelmeztek, illetve sok filler jelenet került bele, de ez szerencsére nem annyira zavaró. A manga hangulatát is vissza tudta adni, valamint a rajzolás és a hangok is jók lettek, azonban a végét – és Freya történetét is – eléggé megváltoztatták, illetve kicsit összezsúpták, viszont ennek ellenére is érdemes lehet megnézni.

7, A tisztaság szépsége – Kobato. (6 kötet) 2004-2011

Ha azt mondtam, hogy számomra a Wish az egyik legkedvesebb CLAMP manga, akkor Kobato

a legimádnivalóbb női szereplő. Kobato egyáltalán nem tökéletes, sőt kimondottan ügyetlen, de mindent önerőből szeretne megoldani, hatalmas szíve van, és képes mindenben a jót látni. Fontos küldetése van: a nála lévő különleges üveget meg kell töltenie sebzett szívű emberek bánatával. Ha az üveg megtelik, akkor valóra válik a kívánsága, miszerint elmehet egy bizonyos helyre. Küldetésében segítségére van az állandóan mogorva, plüsskutyá kinézetű loryogi-san. De még magát az üveget is nehéz megszereznie, loryogi-san ugyanis eléggé maximalista, és könyörtelenül pontozza védence viselkedését. Jópár nehézség után Kobato állást szerez magának egy óvodában, ahol megismerkedik a kedves, ám valamiért gyakran szomorú Sayaka-senseijel valamint annak segítőjével, Fujimoto-kunnal, aki nem igazán bízik meg hősnőnkben. Kobato igyekszik helytállni új munkahelyén és gyűjtögetni a bánat-konpeitót-



kat (pont úgy néznek ki, mint ez a japán cukorka), azonban még nem is tudja, hogy milyen nehéz feladatra vállalkozott. Közben az ideje is egyre fogy, mivel csupán egy év áll rendelkezésére az üveg megtöltésére. Maga Kobato is elég rejtélyes teremtmény, hiszen a történet elején szó szerint az égből pottyán le, és láthatóan egyáltalán nincsen tisztában a dolgok normális menetével.

Ezt a mangát szintén nagyon szeretem, egy igazán aranyos, de azért drámai pillanatban is gazdag mű, hiszen minden főbb szereplő múltja rejteget pár tragikus vagy meglepő fordulatot. Apropos, vajon loryogi-san mindig is egy morcos plüsskutyá volt? Az ő háttértörténete nálam mindent vitt!

2009-ben, a CLAMP 20 éves jubileumának évfordulójára készült a sorozat, melyet a Madhouse vitt képernyőre. Az anime viszonylag korrekten adaptálja a mangát, úgy gondolom, hogy mindkét változatot érdemes megnézni. Az anime negatívumának loryogi-san háttértörténetének teljes mellőzését mondanám, amit Kohaku és Shuichiro (Wish), valamint Syaoranék (Tsubasa Chronicle) anime-original feltűnése sem tud feledtetni. De ezen kívül egy rossz szavam se lehet rá, hiszen a hangulatot teljesen visszaadta, és még arra is ügyeltek, hogy Kobato több csinos ruhát viseljen a sorozatban, és ne állandóan ugyanabban a ruciban legyen. A hangok is remekül el lettek találva, Kobato énekhangja pedig kifejezetten gyönyörű volt benne.

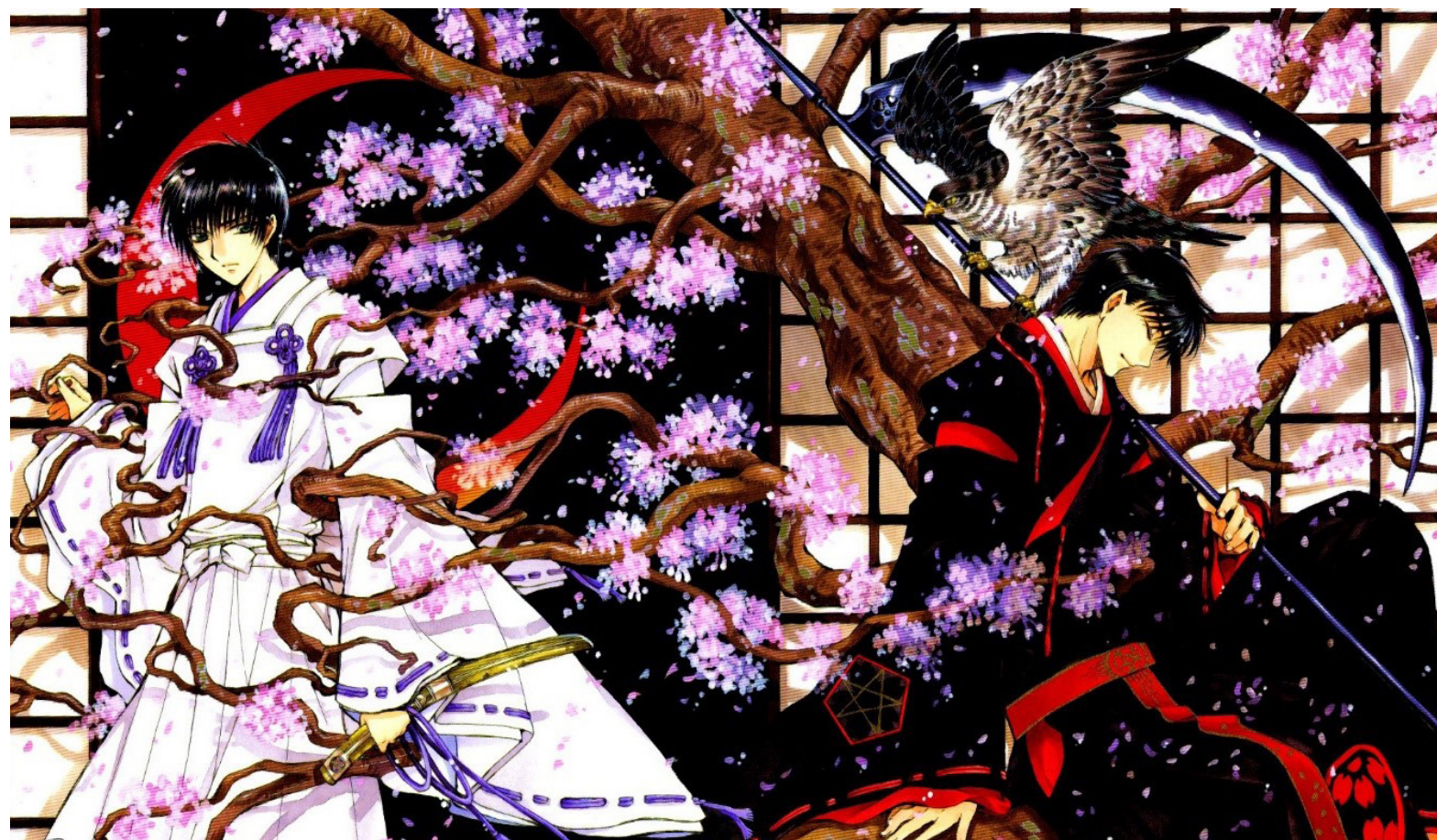
Társadalomkritika

Bár a CLAMP egyik védjegye, hogy szeretnek mélyebb jelentést, gondolatokat csempészni a műveikbe, azonban a *Tokyo Babylon* és az *X/1999* kétségkívül a legelgondolkodtatóbb és legsötétebb hangulatú sorozataik. Valamint szintén ennél a két mangánál érzem nyilvánvalónak a mű társadalomkritikus hozzáállását. Rengeteg fontos témát vesznek elő bennük – mint az idegenekkel való bánásmód, a környezetszennyezés és hatásai, a zaklatás és bántalmazások következményei... és hiába íródtak ezek a mangák a '90-es és 2000-es években, a mondanivalójuk sajnos még mindig aktuális.

8, A mindennapok tragédiái - Tokyo Babylon (7 kötet) 1990-1993

Történetünk főszereplője az alig 16 éves Sumeragi Subaru, aki fiatal kora ellenére már a Yin-Yang mester Sumeragi család 13. feje. Subaru egy onmyoji, vagyis ördögűző. Van egy ikertestvére, Hokuto-chan, aki extravagáns ruhákban szeret mászkálni, és mindenáron össze akarja boronálni Subarut Seishirou-sannal. Aki nem más, mint a harmadik főszereplő, a manga elején állatorvosként dolgozó 25 éves fiatalember. Ők hárman nagyon közel állnak egymáshoz. Talán már az elejére is ki kellett volna írnom, de ez tényleg egy shounen ai mű, vagyis fiú x fiú párosítás van benne, bár ez azért nem szokatlan a CLAMP esetében.

Azonban itt nemcsak egy brománc-szál, mint például a Tsubasánál Fay és Kurogane vagy épp az *xxxHOLiC* esetében Doumeki és Watanuki párosa, de nem is felesleges fanservice, hanem a történet egyik fő mozgatórugója. Viszont a cselekmény inkább Subaru munkáira koncentrál, hiszen onmyojiként különböző szellemekkel és tragikus sorsú emberekkel kerül kapcsolatba. Ha egy mondatban szeretnénk összefoglalni a történetet, akkor ez a manga a Subarut körülvevő rejtélyekről szól, miközben ő és a körülötte lévő emberek a világ problémáiról beszélnek.



Ebben a mangában igazából sokkal több van, mint ami elsőre látszik belőle, a CLAMP nagyon gondosan építette fel a cselekményt, és ha az elején néha furcsának is tűnik, utólag visszagondolva már látjuk, hogy nagyon is tudatosan van összerakva. Engem teljesen lesokkolt ez a manga, talán ez az első olyan művük, ami nagyon megérintett és el is gondolkodtatott.

A sorozat viszonylag nyitott befejezéssel zár, de Subaru és Seishirou-san története az ezt követő *X* című mangában folytatódik. (Bár ott már nem ők vannak a középpontban.)

A történet egy korábbi, kevésbé drámai változata már a Shoten című doujinshi gyűjteményben is szerepelt. A rajzolása a CLAMP korai stílusában készült – az utána következő Magic Knight Rayearth hasonlít rá szerintem a legjobban, de a szintén 1990-ben kezdődő The Thief with 20 Faces című mangájuk főszereplője is szinte teljesen úgy néz ki, mint Subaru. Az elején nem igazán tetszett a grafika, de a végére kifejezetten megszerettem. A manga fő színei gyakorlatilag nem a fekete-fehér, hanem a fekete-szürke, plusz egy kis fehér. Ez elég szimbolikusnak tűnik nekem, főleg a szereplőkre nézve, de nem szeretnék sem spoilerezni, sem pedig irodalmi eszmefuttatásokba blemenni. De igen, csak nem akarok senkit sem elriasztani. xD Valamint mindhárom főszereplő neve egy-egy csillagkép nevéből ered. A Hokuto maga Nagy Göncölt (Nagy Medve) jelent, és míg a Subaru a japán megfelelője a Pleiadesnek, amit magyarul a Plejádok vagy Fiastyúk néven ismerünk, addig a Seishirou az Orion – Vadász – csillagkép neve japánul. Ha valaki már tisztában van a karakterek személyiségével és a manga történéseivel, az utánanézve ezeknek a csillagképeknek érdekes összefüggéseket fedezhet fel. Nem véletlenül választották épp ezeket a neveket a mangakák.

„...a Tokyo Babylon és az X/1999 kétségkívül a legelgondolkodtatóbb és legsötétebb hangulatú sorozataik.”

Egyébként 1992-ben készült hozzá egy két részes original OVA, bár a második részben már voltak a mangából is jelenetek. Viszont egész jól visszaadják a karakterek személyiségét, és a történetük is illeszkedik a manga stílusához. Érdeemes megnézni a manga olvasása előtt vagy akár utána is.

9, Közeleg az Apokalipszis – X/1999 (18 kötet) 1992-2002

Nem igazán szeretek befejezetlen műveket ajánlani, de az *X/1999* egy fontos mérföldkőnek számít a CLAMP művei között. Valamint emlékeim szerint a mangáik közül egyedül birtokolja a 18+ besorolást. Erősebb idegrendszerűeknek ajánlott az olvasása, mivel talán ez a legbrutálisabb mangájuk. Ha valaki megkérdezné, hogy melyik CLAMP művet ajánlanám egy fiúnak, rögtön ez ugrana be.

A manga főszereplője Shiro Kamui, aki 6 év után tért vissza Tokióba. Első, sőt második ránézésre is durván a lázadó korszakát éli. Gyerekkorában nagyon közeli barátságban volt egy testvérpárral, Fuumával és Kotorival. Még ekkor Kamui megígérte Kotorinak, hogy ha felnő, feleségül fogja venni. Bár ez egy gyerekek közötti ígértet volt, Kotori még mindig szerelmes Kamuiba. Ezért is döbben meg, amikor is 6 hosszú év után végre újra viszontláthatja Kamuit, de a fiú teljesen elutasítóan viselkedik vele. Fuumánál sem jobb a hely-

zet, őt is teljesen semmibe veszi egykori legjobb barátja. Persze kapunk rá rendes magyarázatot. Távolléte alatt Kamuinak felébredt a természetfeletti ereje, és mivel mind az Égsárkányok, mind a Földsárkányok is rá pályáznak, így próbálta biztonságban tartani a barátait. A Földsárkányok, vagyis a hét Angyal el akarják pusztítani, míg az Égsárkányok, akik a Pecsétek – és szintén heten vannak – meg szeretnék védeni. De túl könnyű lenne, ha Kamui sikerrel járna, így a testvérpár is belekerül az események sűrűjébe, amely tragikus következménnyel jár. Miután mindkét fiú meghozta a maga döntését, már egyikük sem visszakozhat.

Egy nagyon pörgős mangáról van szó, amelyben akcióból és erőszakos jelenetekből sincs hiány. Néhol kifejezetten brutális képkockákat is láthatunk. Mindkét oldalon érdekes figurákkal találkozhatunk, bár az én összes kedvencem a Pecsétek közül került ki. Sorata pedig a kedvenc mellékszereplőm. Negatívumnak – nyilván a befejezetlenségén kívül – talán Kamui jellemfejlődését mondanám. Az elején még barátok között is csak egy barom, majd pár történés után hirtelen ő lett a „legártatlanabb” nyuszika a környéken, főleg egy bizonyos személy feltűnésekor. De ebben a szindrómában nem csak ő szenvedett, így ez másra is vonatkozik. ~~Igen, rád gondolok Subaru! A Tokyo Babylon után imádom őt, de neki sem ártott volna ebből a szempontból egy kis előrelépés.~~ A történetek után annyira nem meglepő, de azért Kamui lehetett volna kicsit tökösebb, az ele-

jéhez képest a karaktere nagyon megváltozott, és inkább a többiek vitték előrébb a sztorit.

A befejezetlensége ellenére nagyon szeretem ezt a művet, bár az utolsó fejezeten még mindig nem tudtam túltenni magam. Miért!? Olyan szívesen elbeszélgetnék azzal a személlyel, aki szerint a manga túl durva volt, és emiatt elkaszálták... Bár itt azt azért meg kell jegyezni, hogy az X/1999 a Kadokawa Shoten által havonta kiadott Monthly Asuka nevű magazinban futott, amely egy shoujo magazin, és a célközönsége tinédzser lányokból áll. Ettől függetlenül nem ilyen befejezést érdemelt volna ez a sorozat.

A figyelem fenntartása és a saját nyugalmam érdekében inkább áttérek az animeadaptációra. A manga olvasása előtt valamiért nem volt kedvem elkezdni a 2001-ben startoló animét, pedig már régóta a tervezett sorozataim között volt. De a manga befejezése után rögtön rávettem magam, mivel ~~muszáj volt meghallgatnom Sorata~~ ~~északi tájszólását~~ érdekelt, hogyan dolgozzák fel az eredeti történetet és sok jelenet meganimálásra is kíváncsi voltam.

Nyilván lehetetlen volt 158 fejezetet 24 epizódba belesűriteni, főleg, hogy egy alternatív befejezést is kellett csinálni hozzá.



Voltak benne felesleges változtatások – például minek kellett belerakni egy kosárlabda meccset, amikor a mangában egy szó sem esik ilyesmiről –, vagy éppen néhány haláleset máshogy vagy kevésbé véresen zajlott benne. Bár ez olyan tekintetben érthető, hogy nem akarták felvinni a korhatárt. Sok apró változtatás volt benne, ami kissé idegesített, de ennek ellenére ez a változat is a kedvenceim közé került.

A grafikára szerintem nem lehet panasz, bár a végére kicsit sok volt az égből hulló fehér tollak mennyisége... És kivételesen a végével sincs problémám, sőt többet sírtam rajta, mint a mangán. Viszont nyilván annak még nincs tényleges lezárása.

Még 1996-ban készült hozzá egy film is, amit igazából csak azoknak tudok ajánlani, akik brutális halálokat szeretnének látni, mert a történet alig van köszönőviszonyban az eredeti sztorival. Senki háttértörténete nincs benne kibontva, így nem lehet aggódni értük, pedig szó se róla, itt aztán hullanak, mint a legyek. Illetve a sorozatnak és a filmnek eltérő befejezést csináltak, talán ez az egyetlen ok, amiért a filmet meg lehet nézni. (Én csak angol és német szinkronnal találtam meg, szerintem mindkettő borzalmasan sikerült, de nem akarok senkit sem elriasztani tőle.)

Bár a CLAMP legtöbb művét szeretem, de ez a két manga – és főleg a *Tokyo Babylon* – nagyon megérintett, mind a történetük, mind a mondanivalójuk. Valamint mindkét címnek van másodlagos jelentése:

- A Tokyo Babylon esetében eredetileg a manga címe szimplán Tokyo lett volna, de végül még kiegészítették, mivel szerintük Tokyo bizonyos tekintetben hasonlít Babylonhoz. Engem ez a cím először Bábelre emlékeztetett, ami egy érdekes utalás lehetne arra, hogy hiába beszélnek egy nyelven, mégsem értik meg egymást az emberek, de ebben a párhuzamban is van valami.

- Az X/1999 esetében azért van x a címben, mivel az x a matematikában egy változó, nincs rögzített jelentése, értéke pedig – az elején – ismeretlen. Valamint az alakja miatt még a keresztény-



ségre is utalhat. 1999-re pedig szintén volt egy világvége jóslat: Nostradamus szerint az 1999-es esztendő hetedik hónapjában egy félelmetes király ereszkedik le az égből... épp, mint bizonyos tekintetben a mangában is.

Yuuko boltja mindig nyitva áll...

Ha kedveled a drámákat, a – leginkább kétezres évek eleji – bishoujo és bishounen karaktereket, az ártatlan romantikát, kedvelhető imádnivaló főszereplőket, kegyetlen machinációkat, plusz a lenyűgözően részletgazdag kidolgozást, akkor tegyél egy próbát a CLAMP műveivel!

Szeretnél egy bájos, romantikus művet nézni, melynek azért van egy olyan drámai oldala is, hogy a megnézése után szükséged lesz pár csomag zsebkendőre? Kezdj bele a Chobits és Kobato. tetszőleges feldolgozásába vagy éppen a Wish mangájába.



Közeleg az apokalipszis, és meg kéne menteni a Földet? Esetleg inkább hagyjuk elpusztulni? Mint ha valaki az X-et emlegetné. (De az RG Veda is ott integet a háttérből.)

Lányok nagy robotokkal? Magic Knights Rayearth. Lányok kis robotokkal? Angelic Layer. Esetleg lányok, akik maguk is robotok? Mintha már említettem volna: Chobits. Jó, a végét már nem kell annyira komolyan venni, csak érzékeltetni akartam, hogy tényleg rengeteg különböző témájú sorozatuk van, így mindenki meg tudja találni köztük a saját kedvencét.

Remélem, hogy legalább néhány embernek meghoztam a kedvét valamelyik sorozathoz. Eredetileg 10 CLAMP művet terveztem volna bemutatni, azonban rájöttem, hogy nem tudok viszonylag röviden írni a xxxHOLiC című alkotásukról, így azt egy külön cikkben szeretném bemutatni. (Következő oldal)





XXXHOLIC

ÍRTA: YUUKO

Eredetileg a TOP 10-es lista (50. oldal) végére terveztem írni erről a sorozatról, de rájöttem, hogy egyszerűen nem fér be oda. Így úgy döntöttem, hogy egy külön cikket szentelek neki – nemhiába, ebben a mangában szerepel legtöbbet kedvenc CLAMP karakterem, Yuuko-san. Egyszerűen nem vagyok képes csak a lényegre szorítkozni. A Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE után következzen tehát az xxxHOLiC bemutatása, valamint néhány további érdekesség a CLAMP-ról. Aki még nem olvasta a CLAMP UNIVERZUM cikksorozat első részét (AniMagazin 55.), annak ajánlom figyelmébe, mivel ott írtam bővebben magáról a csoportról, valamint a stílusukról és szokásaikról.

CLAMP – A Shoujo Királynői II.

Munkáik során soha nem ragaszkodnak egyetlen műfajhoz sem. Erre egy tökéletes példa a Chobits, a sci-fi és a romcom kombinációja, ami nagyon is jól működik együtt. Vagy éppen a Clover, ami a cyberpunk és a romantika keveredése a drámával, míg az xxxHOLiC a fantasyt és a horrort kombinálja egymással.

A CLAMP nemcsak újradefiniálta és összemosta a műfajok határait, hanem még a jól ismert mahou shoujót is bizonyos értelemben újraértelmezte a Cardcaptor Sakurában. Kevés mahou shoujo mű van, ami megközelíti a Sailor Moon sikereit, de a Cardcaptor Sakura közéjük tartozik. Ebben a történetben Sakura célja nemcsak a világ

megmentése, hanem az is, hogy ő is fejlődjön közben – emberként.

Számos CLAMP manga, mint például a *Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE*, a *Cardcaptor Sakura* és az *xxxHOLiC* a 90-es és 2000-es években jelentősen hozzájárultak a nemzetközi mangapiac fejlődéséhez és bővüléséhez, főleg az USA-ban.

2004-ben volt a csoport 15. évfordulója, melynek alkalmával a tagok nevet változtattak. Ohkawa Nanase Ohkawa Agehára, Apapa Mokona simán Mokonára, míg Nekoi Mick a saját nevét Nekoi Tsubakira módosította. Igarashi Satsuki pedig nem a nevén, hanem a nevének írásjelein változtatott, de a kiejtés ugyanaz maradt. Szintén az évforduló alkalmával jelentette meg a Tokyopop a *Clamp no Kiseki* című mangát. Ez egy 12 részes



sorozat, amelynek minden kötete színes, és a sorozataik összefoglalóit, különböző interjúkat és exkluzív rövid képregényeket tartalmaz. Egy későbbi interjú során kiderült, hogy leginkább Mokona akarta volna megváltoztatni a nevét, mivel már túl komolytalannak találta, így a többiek is úsztak az árral.

Mokona, Nekoi és Igarashi a Duklyon: *Clamp School Defenders* című mangájuk készítését élvezték a legjobban, míg Ohkawa a Cardcaptor Sakura mellett tette le a voksát, mivel legtöbb művükkel ellentétben az nem tragikus hangvételű.

Kedvelt toposzok

Mivel általában Ohkawa találja ki a történeteket, így neki van rá a legnagyobb befolyása. Számos CLAMP mangában veszítik el a karakterek az egyik szemüket, elég csak a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE-ra vagy éppen az X-re gondolni – ez arra vezethető vissza, hogy a hölgy az egyik szemével nagyon rosszul lát. Ezenfelül egy inter-

„Munkáik során soha nem ragaszkodnak egyetlen műfajhoz sem. (...) az xxxHOLiC a fantasyt és a horrort kombinálja egymással.”

júban elmondta, hogy szerinte szomorú, ha egy karakter mindig ugyanabban a ruhában van. A véleményének hála a CLAMP mangák karakterei, főleg a női karakterek gyönyörű és változatos ruhakölteményeket szoktak hordani. Ohkawa egyszer azt nyilatkozta, hogy nem igazán jó a romantikus történetek írásában, mivel ebből a szempontban eltér a véleménye az átlagtól. Számos mangájukban szerepelnek azonos nemű párosok, például a Legal Drugban, a Cardcaptor Sakurában és a Tokyo Babylonban egyértelműen, míg a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE-ban vagy épp az xxxHOLiC-ban az olvasók fantáziájára van bízva, hogy mennyit látnak bele két karakter kapcsolatába.



Ezenfelül szó esik még olyan párosokról is, ahol az egyik félnek nincsen neve, mint például a Wish-ben, ezzel is alátámasztva Ohkawa véleményét, miszerint a lélek számít, és nem a külső vagy éppen a nemek. Műveikben számos, a sors által egymásnak rendelt páros, lélektárs található. Fontos szerepe van még mangáikban a sorsnak, vagyis a „hitsuzen”-nek – ez azt jelenti, hogy minden úgy történik, ahogy elrendeltetett, mivel minden történésnek van valamiféle célja.

Ezenfelül számos mangájukban jelennek meg különböző életfilozófiák, valamint társadalomkritika és erkölcsi kérdések is.

Összesen 28 művük jelent meg nyomtatásban – köztük folytatásokkal, és néhány one-shot munkával is – ezekből öt hosszú ki tudja, hogy valaha befejeződnek-e szüneten van (X/1999, Clover, Gate 7, Drug & Drop, xxxHolic: Rei), egyet véglegesen félbehagytak (Legend of Chun Hyang) egy pedig máig is folytatódik (Cardcaptor Sakura: Clear Card).

All we go to hell Netflix

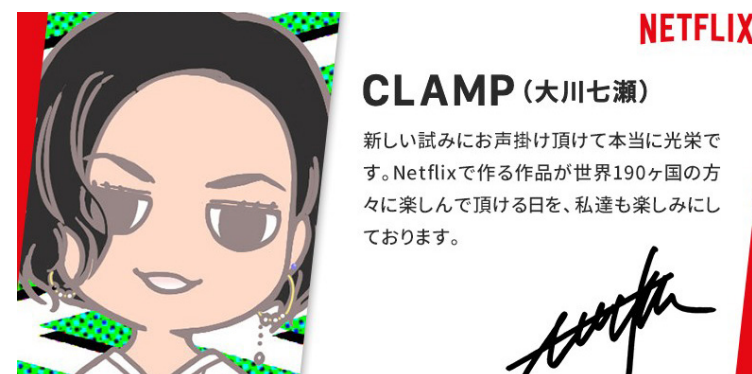
Hmm.... vagyis 2020 februárjában találkoztam a hírrel, miszerint a Netflix több híres japán alkotóval kötött szerződést – név szerint: Kibayashi Shin (*The Kindaichi Case Files*), Ohtagaki Yasuo (*Mobile Suit Gundam: Thunderbolt*), Otsuichi (*Goth*), Ubukata Tow (*Mardock Scramble*), Yamazaki Mari (*Thermae Romae*) és természetesen a CLAMP -, annak érdekében, hogy original



animét készítsenek. Ohkawa azt nyilatkozta, hogy felkérték őket 20 original karakterdizájn megtervezésére. Emiatt kicsit csalódott voltam, hogy nem ők készítik a sztorit is, de remélem, azért ez is egy remek „CLAMP-es” anime lesz – és nem csak kinézetre. Bár én nagy rajongója vagyok a karakterdizájnjuknak is, így már ennek is nagyon örülök.

A lényeg.... avagy az xxxHOLiC

A századforduló előtt jelentette be a CLAMP két új sorozatát, az xxxHolic-ot és a Tsubasa RESERVOIR CHRONICLE-t, melyekben a többi sorozattal ellentétben nemcsak a karakterek tekintetében vannak egyezések, hanem a két sorozat is szorosan összefügg. És mindkét művet sikeresen be is fejezték. Szerencsére. A két történet külön-külön is megállja a helyét, de mégis együtt adják ki a teljes képet. Az xxxHOLiC esetében nem csak alternatív világokban láthatjuk más CLAMP mangák karaktereit, hanem gyakran a „valódiakba” futunk bele. Számos utalást találhatunk benne a teljesség igénye nélkül a Tokyo Babylonra, a



Legal Drugra, a Cardcaptor Sakurára, a Chobits-ra és természetesen a Tsubasa RESERVOIR CHRONICLE számos eseményére.

Hitsuzen – Egy természet által előre meghatározott esemény. Egy állapot, amelyben más végkifejletek lehetetlenek.

A történet főhőse Watanuki Kimihiro, aki akár egy teljesen normális fiú is lehetne, ha valamilyen oknál fogva nem lenne képes látni a szellemeket és egyéb természetfeletti lényeket. Ráadásul úgy tűnik, hogy nagyon vonzza magához őket, így állandóan problémái adódnak miattuk. Egy nap éppen sétálni megy, amikor megint megtámadják a lények, majd hirtelen egy különös ház előtt találja magát. Miután megérinti a kerítést, a lábai maguktól mozogni kezdenek, és Watanuki már a házban találja magát. Ott találkozik Ichihara Yuuko-sannal, aki annak a boltnak a tulajdonosa, ahová Watanuki besétált. A fiú próbál mentegőzni, azonban Yuuko-san azt mondja, hogy nincsenek véletlenek.





Így az, hogy Watanuki eljött hozzá, az egy „hitsuzen” volt. Felajánlja Watanukinak, hogy valóra váltja a kívánságát, miszerint megszabadulhat a lényektől, amelyek már gyerekkora óta kísértik a vére miatt. Yuuko-san egy kívánságokat teljesítő boltot vezet, így hatalmában áll segíteni a fiún, azonban a kívánság valóra váltásáért cserébe egy azzal egyenértékű dolgot kell kapnia fizetségül, különben felborul az egyensúly. És minél fontosabb a kívánság, annál nagyobb árat kell érte fizetni. Viszont Watanuki még nem lenne képes megfizetni a kívánságának az árát, ezért addig kell Yuuko-sannak segítenie, amíg le nem dolgozta azt. Watanuki persze nem repes az örömtől, de nincs más választása, így felcsap Yuuko-san házvezetőjének. Miközben Watanuki főzőcskézik vagy éppen takarít, addig Yuuko-san boltjába számos ügyfél érkezik, akár szándékosan, akár a sors miatt. Feltűnik például a Tsubasa RESERVoIR CHRONICLE csipet-csapata is (ez az első közös jelenete a két mangának, de messze nem az utolsó), valamint rengeteg ember különféle problémákkal – például egy állandóan hazudó nő vagy éppen egy számítógépfüggő anyuka, hogy csak néhányat említsek. Persze a lények sem tervezik nyugton hagyni Watanukit, aki hamarosan kénytelen több időt tölteni Doumeki Shizukával, aki származásából adódóan képes megvédeni főszereplőnket. Hála helyett viszont Watanuki inkább a szerelmi riválisaként tekint a srácre, így számos humoros jelenetet köszönhetünk ennek a kontrasztos párosnak. Fontos szerepe lesz még a történetben

Himawari Kunoginak, vagyis Himawari-channak, aki szintén nem csak egy aranyos lány – emellett pedig ő Watanuki rajongásának tárgya.

„Rengeteg furcsa dolog létezik a világon. De mindegy, milyen különös, milyen csodálatos lehet valami... ha az ember nem ér hozzá, ha az ember nem látja... ha az ember nem kerül kapcsolatba vele... egyszerűen olyan dolog lesz, ami bekövetkezett. Egy dolog, amely idővel majd eltűnik.”

Karakterek

Ichihara Yuuko: „Ezen a világon nincs olyan, hogy véletlen.” A Dimenziók Boszorkánya néven is ismert. Ő a kívánságokat teljesítő bolt tulajosa, emellett pedig Watanuki főnöke is. Nagyon szeret piálni és finomakat enni, ráadásul van egy eléggé gyerekes oldala, ami állandóan az örületbe kergeti főszereplőnket. Gyönyörű és változatos ruhákat hord, talán a CLAMP összes karaktere közül ő hordja a legszebb és extravagánsabb öltözeteket. Mindezek ellenére őszintén törődik Watanukival, és sokkal több mindent tud, mint bárki is gondolná.

Watanuki Kimihiro: Képes látni a szellemeket, akiket a vére magához vonz. Korán elvesztette a szüleit, emiatt egyedül él és sokszor volt magányos. Nagyon jól tud főzni, gyakran készít ebédet Himawari-channak, illetve kénytelen-kelletlen Doumekinek is. Folyton panaszkodik a boltban végzett munkája miatt, azonban szorgalmas és jó munkaerő, bár egy kicsit hangos. Egy nagyon

kedves és együttérző személyiség, így gyakran kerül fizikailag vagy épp lelkileg megterhelő helyzetekbe. Emellett elég lobbanékony természete van, és még elég szókimondó is.

Doumeki Shizuka: Egy magas, sportos, jóképű fiú, aki az íjászkлуб tagja is. Egy szentélyben él, és származása miatt képes távol tartani a szellemeket és egyéb lényeket. Emiatt Watanuki sokszor kénytelen segítséget kérni tőle. Meglehetősen hallgató, bár meglepően szarkasztikus srác, aki – Watanuki viselkedése és rivalizálási szándékának ellenére is – bármit megtenne a barátaiért, Watanukit is ideértve.

Kunogi Himawari: Egy kedves lány, aki szintén Watanuki osztálytársa, és emellett a rajongásának tárgya is. Sok időt tölt együtt Watanukival és Doumekivel, azonban Yuuko-san néha furcsa megjegyzéseket tesz rá.



Az ő története egy fontos része a mangának, így nem szeretném lelőni a poént, csak annyit mondom, hogy sokkal több van benne, mint ami elsőre látszik.

És még csak nem is írtam a nem emberi karakterekről – Mokona, Kudakitsune, Maru és Moro vagy éppen Zashiki-Warashi is mind nagyon szerethetők. Ezenkívül fontos szerepe van még a történetben Kohane-channak, aki képes látni és elűzni is a szellemeket, vagy éppen Doumeki nagyapjának, Haruka-sannak, akivel Watanuki az álmain keresztül tud kommunikálni.

Kezdetben úgy tűnik, hogy a történet középpontjában Yuuko-san és az üzlete áll, ahová különböző emberek térnek be – és a kívánságai-
knak bizony nagy ára van. Többségüknek a saját rossz szokásaikkal van problémájuk, innen is ered a manga címe. Azonban ahogy halad előre a törté-



net, úgy lesz egyre nyilvánvalóbb, hogy itt bizony sokkal több mindenről van szó, és Watanuki sem véletlenül csöppent az események sűrűjébe.

Személyes vélemény & egyéb

Annak ellenére, hogy nekem kb. a manga háromnegyedénél következett be a katarzis, így a történet hátralévő része kevésbé tudta lekötni a figyelmemet, ez a manga is hatalmas kedvenc lett számomra. A főbb karakterek nagyon szerethetők, és a számos apró utalás a többi CLAMP műre is élvezetes. Míg a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE-t szerintem nyugodtan lehet első CLAMP műként olvasni, addig az xxxHOLiC már megköveteli, hogy bizonyos szinten az ember ismerje a többi művüket is – lehet anélkül is olvasni, de akkor kevésbé lehet értékelni az utalásokat. Illetve ennek a műnek az eseményei bizonyos fokon sokkal jobban összefüggnek a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE-lel, mint az az xxxHOLiC-kal.

A történet is nagyon érdekes, néhol egészen drámai vagy éppen horrorisztikus jelenetek is vannak benne, valamint hasonlóan a Tokyo Babylonhoz, itt is jelentős természetfeletti eseményekbe ágyazott társadalomkritika található.

A manga rajzolása egészen gyönyörű, Yuuko-san ruhakölteményei elképesztően részletgazdagon vannak megrajzolva. A manga illusztrációja elgondolkodtató, dekoratív és kissé még szürreális is.

Az anime – avagy a nyakigláb karakterek szintlépése

22006-ban készített hozzá a Production I. G. egy 24 részes animét, amelyet 2008-ban követett a második évad is, az xxxHOLiC: Kei is. Maga a sorozat viszonylag korrekten adaptálja a mangát, de ide is kerültek filler epizódok, annak ellenére, hogy azért egy viszonylag hosszú mangáról van szó. Bár ekkor még a manga nem fejeződött be, így az borítékolható volt, hogy az anime kap egy original fél-befejezést.

A sorozat legnagyobb hibája az, hogy az animéből teljesen kiiktatták a többi CLAMP műre való utalást. Ez épp az ellenkezője annak, amit a mangához írtam – a manga egyik erőssége a



CLAMP művek „valódi” – és nem alternatív univerzumbeli - karaktereinek feltűnése. Míg például azt meg tudom érteni, hogy miért nem került bele a Legal Drug, a Cardcaptor Sakura és a Tokyo Babylon cameo, addig azt már eléggé furcsállom, hogy a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE-lel közös részeket miért szedték ki belőle. Még csak az sem volt benne, ahogy Syaoran-kunék feltűnnek a boltnál, pedig az mindkét mangának a kezdete. Míg a Kobato.-ba is - aminek aztán tényleg nincs köze hozzá - raktak Tsubi cameót, az xxxHOLiC-ből meg pont kimaradt... Sőt, a Kobato.-ban még Watanuki is feltűnik pár percre!



A sorozat grafikája szerintem még a mangánál is „CLAMP-esebb”, a karakterek sokkal nyakiglábbabbak benne, ami időnként elég furcsán néz ki meganimálva.

És ahány ház, annyi szokás, de ehhez a sorozathoz is tökéletesen illettek volna Kajiura Yuki zenéi, esetleg még egy-két Kokia számot is el tudtam volna képzelni hozzá – de sajnos egyetlen zene sem maradt meg belőle... Az OP nem annyira passzolt hozzá, az ED egy kicsit már jobban hozta a kissé hátborzongatóbb hangulatot, de az sem volt maradandó.

A seiyuuk viszont tényleg kitettek magukért, Ohara Sayaka tökéletes választás volt Yuuko-san szerepére. Engem nagyon meglepett, amikor rájöttem, hogy ő kölcsönzi még Erza hangját is a Fairy Tailből. Watanuki-kunt pedig Fukuyama Jun szólaltatja meg (Code Geass – Lelouch Lamperouge, Pandora Hearts – Vincent Nightray, K

– Yata Misaki, Nanatsu no Taizai – King, Assassination Classroom – Koro-sensei...). Míg Doumeki seiyuuja nem más, mint az én egyik személyes kedvencem Nakai Kazuya, aki még például Roronoa Zoro (One Piece) vagy Hijikata Toushirou (Gintama) szinkronhangjaként lehet ismerős.

A két évados animéhez készült még 2009-ben egy 2 részes OVA *xxxHOLiC: Shunmuki* címmel, amit csak a második évad után érdemes megnézni, illetve feltétlenül szükséges hozzá a Tsubasa RESERVoIR CHRoNiCLE ismerete. Szintén 2009-ben jött ki a *Tsubasa: Shunraiki*, amely egy 2 részes OVA. Ehhez azonban már mindkét manga ismerete vagy magasfokú spoilerbírás szükséges, aki azonban nem olvassa a mangákat, annak fogalma sem lesz arról, hogy ki, mikor, hol, miért és mit ügködik. 2010-ben folytatták a dupla OVA sort az *xxxHOLiC: Rou*-val, amihez már erősen szükséges a manga végének az ismerete. Ezen kívül még 2005-ben készült hozzá egy film *xxxHOLiC: A Midsummer Night's Dream* címmel, amely egy thriller film néhány horror elemmel, valamint krimis beütéssel, és egy furcsa kastélyban játszódik. Külön érdekesség, hogy van egy összekötő jelenete a filmnek a Tsubasa saját mozijával, a *Tsubasa Chronicle: Tori Kago no Kuni no Himegimivel*. A teljesség kedvéért hozzáteszem, hogy a *Blood-C* folytatásfilmjében, a *Blood-C: The Last Dark*-ban is feltűnik Watanuki karaktere, de csak ezért nem érdemes megnézni azt a filmet. Bár én is csak azért tettem meg...



Összességében bátran tudom ajánlani az alapsorozatot mindenkinek – néhol vicces, néhol egészen drámai sorozatról van szó, az OVA-kat pedig mindenki a saját belátása szerint nézze meg. Itt kéne talán megemlítenem, hogy én nagy rajongója vagyok a Watanuki x Doumeki párosnak, annak ellenére, hogy sem az animének, sem a mangának nincs shounen ai jelölése. De aki keres, az talál.

2013-ban készült hozzá egy 8 részes live action is. Nehéz rendesen megfogalmazni róla a véleményemet, igazából nem tudom eldönteni, hogy tetszett-e vagy sem. A live action a manga első pár epizódstorijának a főbb elemeit átemelte, azonban minden mást teljesen megváltoztattott. Ugyanúgy benne van a hazudós lány története, a Monkey's Paw – bár itt egyetemista lány helyett egy tanár „urat” kapunk –, a 100 Ghost Stories, az Angel-san, illetve az orchideás eset is, de a hozzájuk fűződő eseményeket teljesen megváltoztatták, kiirtották belőle a humoros részeket, és inkább egy misztikus-thriller sorozatot készítettek. Bár van benne néhány inkább horrorra hajazó jelenet is. Ahelyett, hogy a manga összes fejezetét megpróbálták volna nyolc epizódba beleműzölni, a sorozat készítői inkább felhasználták a manga egyes elemeit, hogy egy saját történetet csináljanak, amelynek Himawari-chan van a központjában. Illetve kapott egy viszonylag kielégítő lezárást is. Hogy ez előny-e vagy hátrány, azt mindenkinek magának kell eldöntenie.



A végkifejlete a történetnek nem tetszett, viszont a sorozat zárómondata nagyon hatásosra sikerült – egyszerűen éreztem, hogy ezzel kell zárni a sorozatot, és tényleg kimondták.

Előnyök:

A manga vagy az anime ismerete nélkül is lehet önállóan nézni.

A jelmezek: Yuuko-san ruhái itt is remekül sikerültek és a diákok egyenruhája is igényesen néz ki.

Zene: Főleg az opening (Aitai – Suga Shikao) nagyon passzol a történethez.

A casting: Először furcsának találtam Watanabe Anne kinézetét. Valahogy nem éreztem elég „Yuuko-sannak”, de csak a legelején – utána

teljesen elvarázsolt a játéka! Sometani Shota (Parasyte – Izumi Shinichi) is egész jól hozta Watanuki karakterét, bár voltak olyan jelenetek, ahol nem tetszett az alakítása. Higashide Masahiro játszotta Doumekit, vele szintén nem volt semmi gondom, jól hozta a szerepét, és szerintem maga a színész is nagyon cuki. Valamint még ebben a verzióban is lehet shippelni Watanukit és Doumekit. Annak ellenére is, hogy Watanabe Anne és Higashide Masahiro később összeházasodtak.

Hátrányok:

A karakterek: Annak érdekében, hogy a sorozatot komoly hangvételűre vehessék, gyakorlatilag kinyírták Watanuki karakterét. Míg Watanuki eredetileg egy csupaszív srác lobbanékony természettel, és ami a szívéen, az a száján, addig itt kapunk egy mentális problémákkal küszködő komor alakot. Ez a probléma Yuuko-san esetében

is felmerül, így neki sincs ebben a verzióban egy önzőbb, gyerekes oldala, ami számtalan humoros jelenetet generált a mangában. Viszont a live actionben sokkal nyíltabban kifejezi a törődését Watanuki felé, ami azért egy pozitív dolog, bár enyhén karakteridegen.

A casting: A Miyazaki Karen által játszott Himawari-chan egyáltalán nem tudta megszerettetni magát velem. A színésznőnek nagyon nem állt jól a két copf, amikor kiengedve volt a haja, sokkal természetesebbnek nézett ki.

Aki szereti a japán horrort, az epizodikus történetvezetést, és képes elvonatkoztatni attól, hogy az xxxHolic egyik feldolgozását nézi, annak ajánlom ezt a sorozatot. Szórakoztatónak szórakoztató, a jelmezek nagyon szépek, a CGI is egész igényes, néhol pedig kifejezetten jól néz ki.



xxxHOLiC

Készítő: CLAMP

Állapot: befejezett (19 kötet, 213 fejezet)

Műfaj: dráma, fantasy, horror, lélektani, misztikus, természetfeletti, vígjáték

xxxHolic (2006-2008)

Hossz: 24 és 13 rész

Stúdió: Production I.G

Értékelés: 1. évad: MAL: 8,02/ imdb: 7,7

2. évad: MAL: 8,26/ imdb: 7,7

xxxHOLiC (2013-2013)

8 rész (30 perc)

imdb: 7,1 / MDL: 7,2

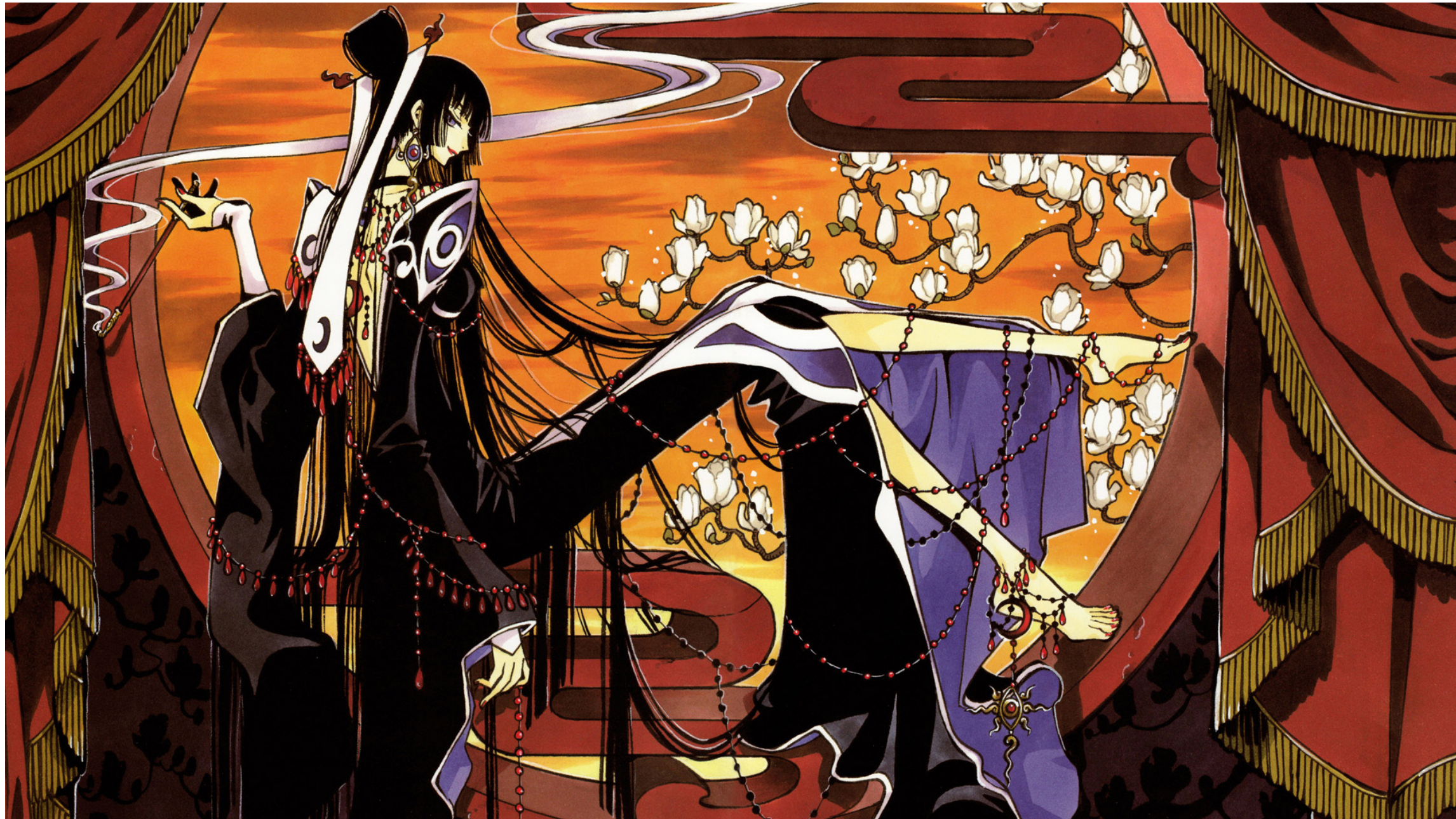
Források:

MDL, IMDb, Chibiyuuto, xxxHolic MAL, xxxHolic Kei MAL, Clamp Wiki

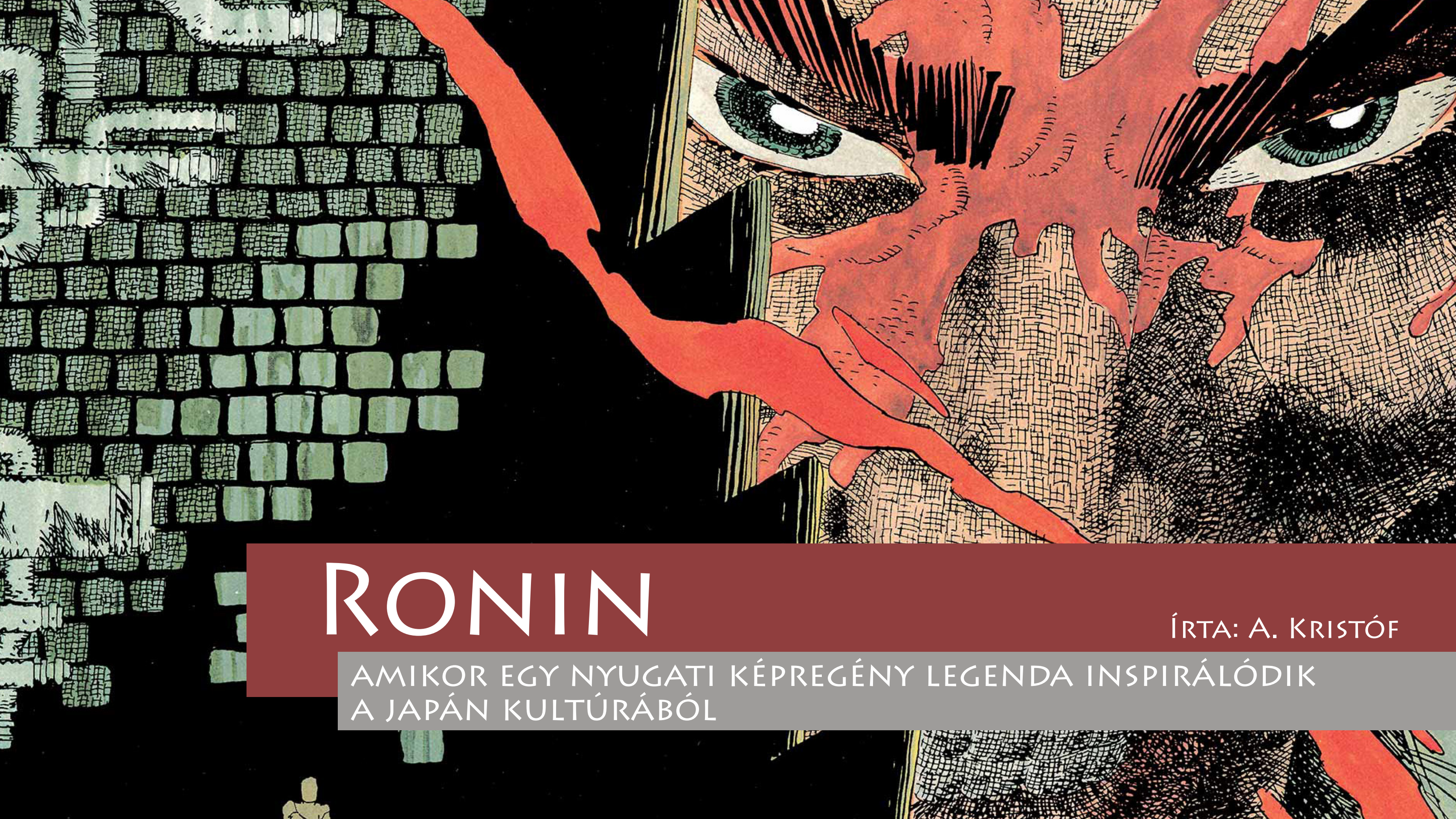


AJÁNDÉK HÁTTÉRKÉP A CIKKHEZ

XXXHOLIC



Kattints a képre!



RONIN

ÍRTA: A. KRISTÓF

AMIKOR EGY NYUGATI KÉPREGÉNY LEGENDA INSPIRÁLÓDIK
A JAPÁN KULTÚRÁBÓL

Bevezető

Mindenekelőtt Frank Millerről kell, hogy írjak pár szót. Vajon tényleg kell? A kérdés nem annyira költői, mint amennyire egy jól megírt cikktől várható, hanem ezúttal gyakorlati, ugyanis nem akákról van szó, hanem a legendás Frank Millerről. Abból kiindulva, hogy az olvasóm szkeptikus (egészséges hozzáállás a mindennapokhoz), megpróbálom meggyőzni, hogy Frank irodalmi munkássága a képregények világában valóban kiharcolta a 'legendás' megnevezést. Frank számos képregényt alkotott, illetve vett részt azok megalkotásában, vagy íróként, vagy rajzolóként. Ilyen korszakalkotó művek tőle a *Sin City*, melyből két

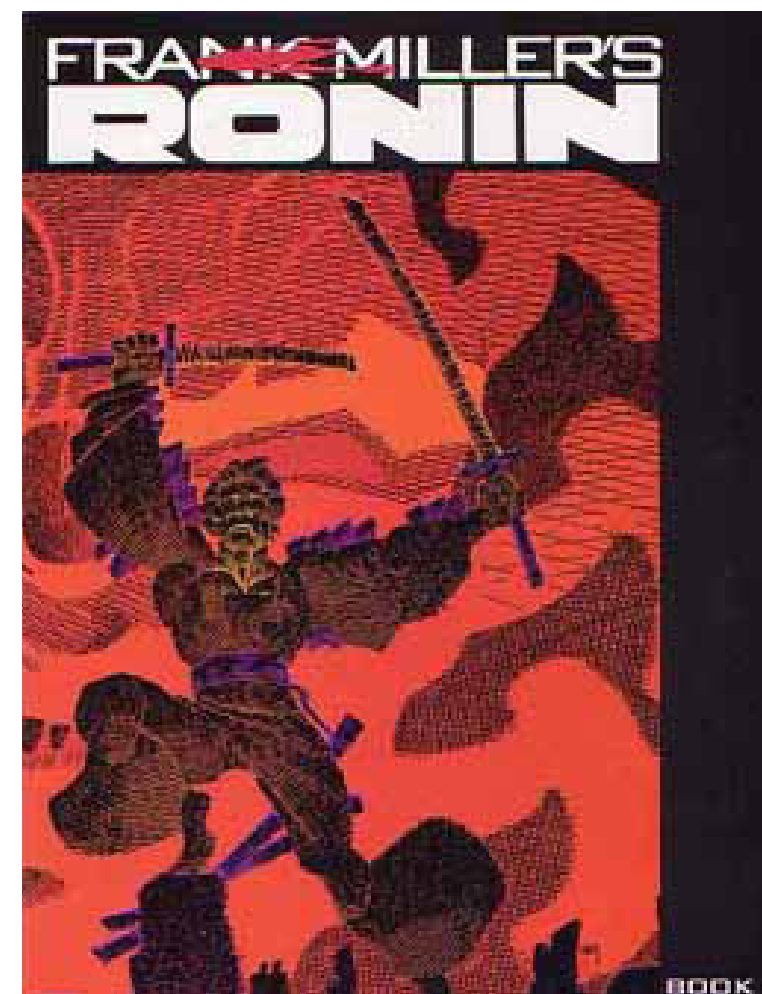
film is készült, a *Ronin*, amiről most beszélni fogok, továbbá újraalkotta a *Daredevil* univerzumot (szó szerint az egyetlen képregény, amit érdemes a témában olvasni, az ő tollából származik), itt inkább felejtjük el, hogy készült belőle film, mondjuk inkább azt, hogy volt egy próbálkozás. Tőle származik még a jól ismert és kedvelt karakter, Batman eredetének a megteremtése (*Batman: Első év / Batman: Year One*), Gotham városának mély bugyait is megismerhettük a Batman visszatér (*Batman: The Dark Knight Returns*) képregényben, valamint a DC univerzum másik nagy kedvence, Superman sem maradhatott ki Frank repertoárjából, így született *Superman: Első év (Superman: Year One)* címmel egy másik korszakalkotó képregény. A Marvel univerzumot is gyarapította *Wolverine* képregényével, valamint a jól ismert 300 történetét is újraálmodta azonos című művében.



Mindezeket megismerve aligha maradt bárkinek és kétsége afelől, hogy valóban egy kiemelkedő íróról van szó. Ezt a véleményt nem csak én osztom, ugyanis 2015-ben Frank neve felkerült a Will Eisner Award hírességek csarnokába, ahol a legelismertebb amerikai képregény írók-rajzoló neve szerepel. Így tehát Frank még életében elérte a legmagasabb kitüntetést, amit tevékenységének területén el lehet érni. Mindezen túl biztos vagyok benne, hogy a cikk olvasója, ha nem is olvasta valamelyik művét, egy azok alapján készült filmet látott már.

Újabb érdekesség a könyvvel kapcsolatban, hogy ugyan a DC kiadóhoz tartozik, de azon belül is egy különleges sorozathoz/leányvállalathoz, mégpedig a Black Label sorozathoz. Miért különleges ez a sorozat? Olyan képregényeket nyomtatnak újra egy könyvben, melyek eddig több részre bontva jelentek meg, valamint közös elem mindegyikben, hogy teljes mértékben a felnőtt személyeknek szólnak.

Végezetül magáról a címről, a Roninról szeretnék még pár szót ejteni. Úgy gondolom, itt kell, a legkevesebbet magyarázzak. A ronin egy mester nélküli samuráj. Azon samurájok, akik valamilyen úton-módon elvesztik a mesterüket, két döntés között kell válasszanak: vagy seppukut hajtanak végre, vagy otthontalan harcosokként vándorolnak, ameddig életük véget nem ér.



A történet világa

A történet kezdete nagyon hasonlít a *Szamuraj Jack* rajzfilm kezdetére, nem, elnézést, itt hibáztam: a Szamuraj Jack című rajzfilm hajaz nagyon a Roninra, ugyanis Frank munkája sokkal korábban íródott. Szamuraj Jack az a nyugati animáció, amit bátran merek ajánlani bárkinek, mégis Frank Miller Roninja teljesen más kategóriába tartozik, kérdés nélkül fölötte áll.

De ne rohanjunk ennyire előre, mint azt már mondtam, a hasonlóság szembetűnő. Frank művében egy fiatal szamuraj mesterét megöli egy démon, melynek okán a fiatal szamuraj roninná válik, és elindul, hogy tapasztalatot szerezzen, végül egy varázskard segítségével megbosszulja mestere halálát. A győzelem pillanatában azonban a démon kijátssza az utolsó kártyáját, és mindketten mintegy 800 évvel később ébrednek fel a XXI. században.



Az évszázadok messzire repítették a ronint, egy új világba, melyet nem ismer, melyben egy hosszú évek óta tartó gazdasági válság teljesen felforgatta a világot, ahol a rendőrség, mint szervezet, megszűnt létezni, az utcákat a különböző huligán csapatok uralják, New York (és valószínűleg az egész világ) egy háborús övezetre hasonlít. A világ egy veszélyes hely, melyet ha túl is él főhősünk, még mindig meg kell küzdenie régi ellenségével.



Miért ajánlom olvasásra?

A mű nagyszerűen mutatja be a szamuraj popkultúrában elfogadott képét úgy, hogy ezt beépíti egy tudományos-fantázia történetbe. A cselekmény során egy jól kigondolt és színes sztorit kapunk, egy cseppet sem kellemes vagy bármi jót ígérő jövőről. A történet számos tucatnyi, napjainkban is releváns kérdést érint, mint például gazdasági válság, társadalmi válság, a technológia veszélyei és lehetőségei, környezeti katasztrófák (biodiverzitás- és a bolygó életszínvonalának csökkenése), alapvető emberi félelmek és vágyak bemutatása stb. Mindezek mellé hab a tortán a japán kultúra, különösen a szamuraj szimbólumának a megjelenése, mely végig jelen van és gerincét képezi a könyvnek. A Ronin egy nagyszerű thriller, mely során Frank Miller oldalról oldalra valami újat, érdekeset és gyakran hátborzongatót nyújt az olvasó számára.

Összegzőként a történet két lábon áll, az egyik a szamuraj világa, mely érthetetlenül tekint a XXI. századra, valamint a noir stílus, mely velőig hatolóan éles és élénk képet alkot az említett századról.

A történet nagyszerű olvasmány bárki számára, aki kedveli a tudományos-fantáziát, érdeklődik a szamurajok iránt és élvezzi a noirt/társadalomkritikát. A három nagy téma mesterien egybeforrt a műben. Olyannyira egymásba illeszkednek a különböző részek, hogy nem lehet töb-

bé megkülönböztetni, hol kezdődik az egyik és ér véget a másik.

A Ronin könnyen olvasható, jól megírt és akciódús, azonban velős, tartalmas és gazdag, ötletek és mondanivalók terén!

Végezetül a könyv magyar nyelven nem lett kiadva, angol és egyéb nyelveken azonban elérhető. Mindemellett az ára is igencsak szép, ahogy az általában képregényeknél ekkora terjedelem esetében lenni szokott. Ezek ellenére én mégis ajánlom mindenkinek, hogy ha lehetősége van, olvassa el, egy élmény!

„A mű nagyszerűen mutatja be a szamuraj popkultúrában elfogadott képét úgy, hogy ezt beépíti egy tudományos-fantázia történetbe.”

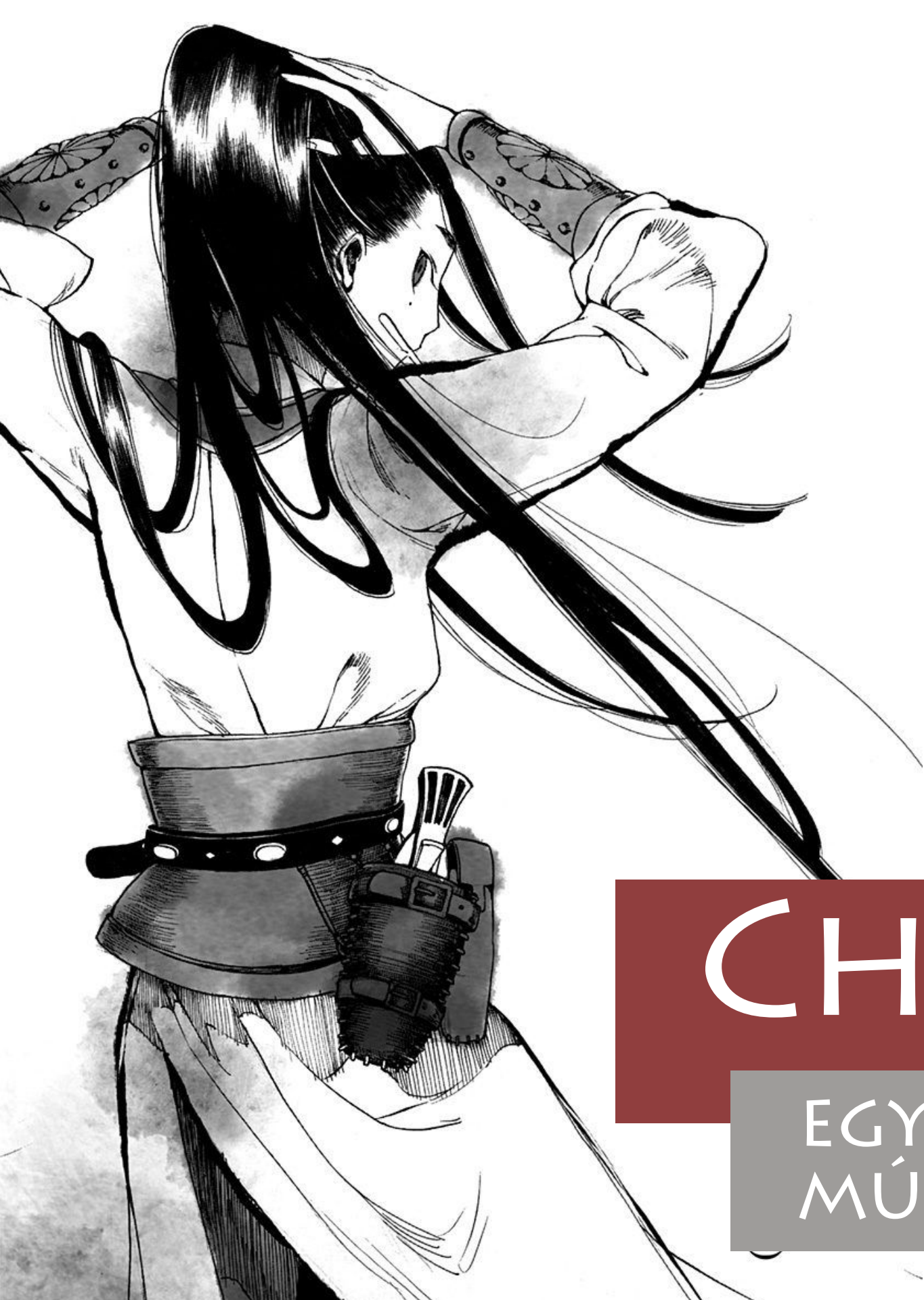
Író: Frank Miller

Hossz: 300 oldal + melléklet

Megjelenés éve:

1983-1984 (első kiadás)

Műfaj: japán, szamuraj, noir, tudományos-fantázia, filozófiai, kaland, disztópia stb.



CHOUKA KOU

ÍRTA: A. KRISTÓF

EGY ÚJABB SZELET KÍNA HOSSZÚ
MÚLTJÁBÓL

Ezúttal nem csupán a mű témája származik Kínából, de maga a mű is, mivel egy manhuát fogok ajánlani olvasásra. (Manhua minden egyes képregény, ami Kínából származik, ugyanakkor Kínában minden képregényt így hívnak, származástól függetlenül.) A különbség a manga és a manhua között relatív kevés, inkább csak stílusban mutatkozik meg, mintsem szembetűnő formai különbségben. Így tehát, aki még nem olvasott manhuát, nyugodtan megpróbálkozhat vele, mivel kevés új dologgal fog találkozni a mangákhoz képest. Azonban biztos vagyok benne, hogy sokan olvastak már manhuát, mivel egy egyre ismertebb és népszerűbb képregény formáról beszélünk. Mindezek mellett én is ajánlottam már manhuát a magazin **45. számában**, akkor a *Fenh Shen-ji* került a tollam alá.

Ismét egy érdekes és nem feltétlenül közismert művet választottam témámul. Hogy miért érdemes elolvasni? Megpróbálom röviden leírni!

A történet világa

A Tang dinasztia (Kr. u. 618-907) virágzó és életteli teli. Akárcsak az uralkodó dinasztiára, úgy az országra is a fejlődés és a jólét jellemző. Az emberek jól élnek, legalábbis jobban, mint elődeik, a gazdaság lüktet a számtalan messze földről érkező karavánok javaitól. Úgy tűnik, a sokáig várt és óhajtott jómód elérkezett a kínai államba. Azonban a palotában ontják a vért. A trónért folyó harc arra a szintre jutott, hogy az öröklésben követke-

ző testvérek egymásnak estek, míg végül egyikük életét veszi testvérének. A vakmerő tett azonban itt nem ér véget, és a győztes a vesztes családját is kiirtja, leszámítva egy személyt.

Chang Ge hercegnő a királyi udvarban cseperedett fel. Ahogy teltek az évek, szépsége helyett tudása gyarapodott, ami két erényt is jelent,



melynek nagy hasznát veszi, amikor az életéért kell menekülnie: jártas az önvédelemben és éles az elméje, így tud elmenekülni, amikor bátyja leszámol családjával. Mivel nőies vonásai nem túl szembetűnőek, a szökés után fiatal férfiként adhatja ki magát. Kénytelen menekülni a fővárosból, Chang Anból is, a határ menti területekre. Itt neki lát, hogy előkészítse a bosszúját rossztevője ellen, azonban először a testi épségéért kell aggódnia, mivelhogy a mongol/török hordák a gazdag és virágzó országra fenik kardjaikat.

Fontosabb karakterek

Chang Ge: történetünk főhőse, egy határozott és karizmatikus lány. Kérdés nélkül egy született vezető, nem azért, mert mindent tud, hanem, mert elszánt, kitartó, leleményes, és minden helyzetben felismeri, milyen lehetőségek állnak a rendelkezésére, amelyeket elég bátor, hogy megragadjon. A történet során jelentősen fejlődik a személyisége. Ennek köszönhetően a kezdeti jól képzett és tehetséges fiatal lányból egy rátermett vezetővé válik.

Ashina Sun: vele is a történet elején találkozunk, egy igazi „főgonosz”. Nem a klasszikus értelemben vett egyoldalú, velejéig romlott, csakis rosszat akaró negatív szereplő, hanem az az igazán jól megírt baljós szereplő, aki megadja minden történetnek az izét, sava-borsát. Egy fiatal, elszánt, gyakran vakmerő, de mindig határozott karakter.

„A trónért folyó harc arra a szintre jutott, hogy az öröklésben következő testvérek egymásnak estek, míg végül egyikük életét veszi testvérének”





A mongolok/törökök egyik parancsnoka, aki háborúra termett, ennek megfelelően élvezni is a hadak útját járni.

Li Shimin: az új császár, igencsak keveset lehet tudni az ő személyiségéről. Említésre kerül, hogy egy tehetséges katonai vezető, és hogy két testvére a halálát tervezte, ezért csalta törbe őket először ő. Li egy afféle rejtélyes karakterként jelenik meg a történetben.

„A manhua egy történelmi témájú mű, ráadásul Kína egy igen-csak kényes és érdekességgel teli időszakáról, tehát mindenképp egy oktató jellegű olvasmány...”



Saját vélemény

A manhua egy történelmi témájú mű, ráadásul Kína egy igencsak kényes és érdekességgel teli időszakáról, tehát mindenképp egy oktató jellegű olvasmány, túl azon, hogy megragadja a figyelmet is. Emellett a rajzolása aprólékos, kidolgozott. Mind a karakterek arcvonásai, mind pedig az épületek, öltözékek, eszközök kifejezőek, és látható, hogy sok munkával lettek elkészítve. A történet elbeszélése jó ütemű, nincsenek filler fejezetek. Az egyetlen dolog, ami nehézséget okozhat az olvasó számára, hogy egy fejezet hosszú (átlagos manhuához képest), így több figyelmet és erőbefektetést igényel a mű olvasása, nem lehet csak átlapozni, mert akkor sok fontos részlet kihagy az olvasó.

Kinek ajánlom?

Mind a bevezetőben, a történet világában, mind pedig a karakterek bemutatásánál érezhető volt, hogy a cselekmény nagyban hasonlít a jól ismert Mulán történetére. A megérzés helytálló, valóban számtalan a hasonlóság, mégis az én véleményem az, hogy a Chouka kou egy sokkal testesebb, összetettebb alkotás. Azoknak, akik kedvelik a Mulánt, mindenképp ajánlom!

Bízom benne, hogy azoknak is tetszeni fog, akik a történelmi képregényeket kedvelik, valamint azoknak is, akik szeretik a háború központú műveket. A manhuában a háború minden eleme megtalálható, csaták, függönyök mögötti tervezgetés, az átlagemberek életének felborulása stb. Végezetül pedig azoknak is bátran ajánlom, akik kedvelik a jól megírt, ármánykodásokkal és cselvetésekkel teli történeteket.

A történet utóélete

Habár az online közösségek jól fogadták a művet, és a mai napig magasra van értékelve, mégis jelenleg semmi hír arról, hogy bármiféle egyéb feldolgozást kapna. Emellett hivatalos fordítást is nehéz találni, de szerencsére nem hivatalos és jó minőségű fordítás elérhető.



Író: Xia Da

Műfaj:

történelmi, kaland, akció, dráma, háborús, stb.

Megjelenés éve:

2011-től kezdődően aktív

A detailed illustration from the anime Solo Leveling. In the center, Sung Jin-Woo stands with a determined expression, wearing a black jacket over a white shirt. To his left is a large, dark, armored monster with a menacing face. To his right is a large, blue, scaly dragon-like creature. A red cape or ribbon flows across the top of the scene. The background is a hazy, rocky landscape.

'SOLO LEVELING' TÖRTÉNETEK

ÍRTA: A. KRISTÓF

Bevezető

Az AniMagazin kérdőívében többen kérték, hogy írjak cikket bizonyos művekről. Ami mind-egyikben közös volt, hogy ugyanabba a kategóriába tartoztak, mégpedig a „solo leveling” témájú művek közé. Sajnos magyar megfelelőt nem találtam a kifejezésnek, amely azokat a történeteket foglalja magába, amikben a videojátékok világához hasonló tulajdonságokkal és feltételekkel rendelkező világot teremtenek. Itt alapvetően az MMORPG típusú játékokkal való hasonlóságról van szó, tehát adott egy központi karakter, aki köré épül a történet/videojáték. Mivel a témában számos említésre méltó mű van, ezért úgy döntöttem, hogy nem egyről fogok írni, hanem 20 darab mangát, manhwt és light novel fogok megemlíteni.

Azonban még mielőtt elkezdhetném, szeretném leszögezni, hogy mi is a különbség a három típus között.

manga: A szó jelentése „véletlenszerű képek” vagy vázlat. Japánban minden képregényt (származástól függetlenül) mangának neveznek, míg az országon kívül csak a japán eredetűekre használják a kifejezést.

manhwa: Koreai képregény, Koreában is származástól függetlenül minden képregényre használják a manhwa kifejezést, míg nyugaton csak a Koreából származó képregényekre.

light novel: Egy olyan regény stílus, amely elsősorban a középiskolásokat célozza meg, mint célközönség. A megnevezés egy wasei-eigo, azaz egy olyan japán kifejezés, melyet angol szavakból formáltak. Japánban a light novelt gyakran nevezik még ranobe-nak, valamint angol nyelvben rövidítik L.N.-ként is.

Eme három meghatározás mellé magam is hozzáfűznék néhány megjegyzést a saját tapasztalataimból. A light novelben gyakoriak az egész oldalas rajzok. Habár a rajzok aránya az írott oldalakhoz képest igencsak alacsony, általában fejezetenként egy rajz, mégis fontosak, ugyanis ezek általában hangsúlyos történetrészeket elevenítenek meg, ezáltal segítve az olvasót a történet megértésében/elképzelésében.

A mangákat és a manhwt valószínűleg többen ismerik, köztük az igazi nagy különbség az olvasás módjában rejlik azaz, hogy a mangákat jobbról balra, míg a manhwt balról jobb irányba haladva olvassuk. Ezenkívül természetesen még számos apró különbség van a két formátum között.

„Itt alapvetően az MMORPG típusú játékokkal való hasonlóságról van szó tehát adott egy központi karakter, aki köré épül a történet/videojáték.”

Skeleton Soldier

Formátum: manhwa

Író: Ant Studio Sosori

Műfaj: akció, fantázia, természetfeletti, tragédia stb.

Főhősünk egy átlagos csontváz, életre keltve egy necromancer által, egyetlen célja, hogy megvédje életadóját és egyúttal mesterét. Ez azonban nem sikerül neki, sőt a saját szemei előtt ölik meg a mestert. Halála előtt csak a bánat és a keserű megbánás mardossa a csontvázat, hogy elbukta egyetlen életcélját. A sors azonban aznap



az ő oldalán áll, így számára érthetetlen módon a halál helyett az előző nap reggelén találja magát. Újabb esélyt kapva ezáltal, hogy megvédje mesterét. Az élet azonban könnyörtelen és szeszélyes, főhősünk aligha sejtette, milyen hosszú és göröngyös út kezdetén áll...

A történet klasszikusnak tekinthető ebben a műfajban, ami azt jelenti, hogy minden megszokott eszköz és cselekmény mozzanat megjelenik benne. Emiatt egy kicsit kiszámítható, ezt a hátrányát azonban ledolgozza a csodás rajzstílus, mely rendezésében egy kicsit a webtoon stílusa felé kacsint. Mivel főhősünk gyakran meghal, majd újrakezd életét, érdemes figyelni, különben könnyen elveszti az olvasó a fonalat, másrészt egy szórakoztató és kellemes műről van szó.



Tomb Raider King

Formátum: Manhwa

Író: Yoonz

Műfaj: akció, fantázia, shounen, kaland stb.

Az előző történet főhősével ellentétben, ebben a manhwa-ban az ellenkező esettel találkozunk, azaz a hős itt elképesztően erős és rátermett, aki ebből a kényelmes és kedvező helyzetből meséli el, hogy hogyan is jutott el bársony trónjába kemény munka, makacsság és elszántság útján.



A történet a mi világunkban játszódik, ahol bármiféle figyelmeztetés vagy előjel nélkül egyik nap kazamaták (tombs) jelennek meg. Eleinte senki sem tudja, mit is kezdjen az új helyzettel, és a hatóságok felügyelet alá veszik a területeket. Azonban hamar ismertté válik, hogy a kazamaták ugyan veszélyesek, de egyúttal ereklyéket tartalmaznak. Olyan kincseket, amelyek képességei meghaladják a világunk nyújtotta lehetőségeket, általuk a fantázia valóság lehet, és nem utolsósorban, amelyekért a feketepiac elképesztően szép árakat fizet.

Akárcsak az előző történetnél, itt is fantasztikus a grafika, és teljesen színes, emellett a manhwa szerkezete nagyban hasonlít a videojátékokban ismert küldetés szerkezethez, tehát nem csak akcióban gazdag a történet, hanem erősen hajaz a játékokra is (solo leveling). Mindezen túl a karakterek jól kidolgozottak, és gyakran más társadalmi témák is szóba kerülnek a fejlődések és az ereklyekeresés mellett.

A Monster Who Levels Up

Formátum: light novel

Író: Jee Gab Song

Műfaj: akció, kaland, emberfeletti stb.

Kim Saejin egy átlagos férfi mindaddig, ameddig egy reggel a megszokott négy fal helyett egy teljesen más világban találja magát. Ez talán még nem is lenne olyan aggasztó, ha ő maga



nem váltott volna alakot. Talán jobban járt, mint Kafka főhőse, aki csótánnyá alakult, de ez a tény aligha vigasztalta Seajint. Kétségbeesett helyzetben nincs más választása, minthogy túléljen, és ez által fejlődjön/erősebb legyen.

A történet során gyakori belső vívódása van a főszereplőnek, hogy vajon megéri-e tovább küzdenie vagy inkább adja fel. A regény világa jól átgondolt és kreatív, a főhős pedig eredeti, nem egy sablonos karakter. Ami igazán hiányzik a történetből, az egy vérbeli főgonosz.



Seoul Station Necromancer

Formátum: light novel

Író: Jin Seolwoo

Műfaj: akció, kaland, emberfeletti, shounen stb.

Kang Woojin egy idegen bolygóról tér vissza szülővárosába, Szöulba (már ez is elég lenne egy jó történethez, azonban ebben az esetben nem ez a téma), amikor is szembesül a ténnyel, hogy ahogy ő, úgy a Föld is megváltozott.

Tapasztalatai és elnyert tudása révén befolyásos és nagyhatalmú necromancerré válik.

A történet a klasszikus 'level up' kategóriába tartozik, ami nem azt jelenti, hogy sablonos, tehát rengeteg az akció és a harc, amely személetes és eleven módon van az olvasó elé tárva. A főhős hidegvérű, kimért és előretervező. Akik kedvelik az ilyen karaktereket, nem fognak csalódni a regényben. Ami szemrehányható a mű esetében, hogy egy idő után az akció túlnövi a történetet, azaz nagyjából a 70. fejezettől a cselekmény elhagyja a realitás talaját.

Igen, tudom, hogy ezt fura egy fantázia regénnyel kapcsolatban olvasni, de az akció minél színesebb és szemléletesebb mibenlétéért abszolút túlzásba esik. A történet eleje azonban kiemelkedően jól megírt, aki kedveli a műfajt, annak érdemes beleolvasni.

Re:Monster

Formátum: manga

Író: Kanekiru Kogitsune

Műfaj: akció, kaland, komédia, fantázia, shounen stb.

Akik ismerik a Goblin Slayer manhwát/light novelt (*AniMagazin* 40.), azok most megismerkedhetnek az érem másik oldalával. A Re:Monster arról szól, hogy egy nap Rou-t ok nélkül megölik.



Halála után goblinként születik újjá egy számára ismeretlen világban. Újszülöttként nem sok jó ígérkezik Rou számára, mindössze a józan eszére, leleményességére és az előző életben szerzett emlékeire (melyek megmaradtak a reinkarnáció után) támaszkodhat. Az új világ, amiben megszületik, könyörtelen és szívtelen, ugyanis mint a videójátékok többségében, a fejlődés itt is az által történik, hogy az erősebb karakterek felfalják (nem mindig képletesen) a gyengébbeket.

A manga számos kényes/sötét témát érint, mint például háremtartás, nemi erőszak, kannibalizmus stb., ennek ellenére a történet silány, gyakori a monotonitás, a karakterek sekélyek, és a manga rajzolása (nem a stílus, sokkal inkább az üzenet kifejezésének a hiánya) sem segít a művön. Mindezek ellenére vannak erős/csúcs pontjai a történetnek, érdemes belelapozni, de mint összefüggő mű, igencsak gyenge.



The Tutorial is Too Hard

Formátum: light novel

Író: Gandara

Műfaj: akció, kaland, emberfeletti stb.

Lee Ho Jae egy átlagos középiskolás, akinek egy nap a szeme előtt - szó szerint - megjelenik egy felhívás. Pontosabban egy meghívás egy gyakorló játékra (tutorial). Pusztán kíváncsiságból elfogadja azt, emiatt egy ismeretlen világban találja

„A regény egyetlen problémája, hogy mivel a szintek elképesztően nehezek, ezért a főszereplőn kívül más karakter nem jelenik meg a történetben.”

magát. Még mielőtt azonban bármiféle kérdést feltehetne, neki tesznek fel egy kérdést. Lee mit sem sejtve arról, hogy mekkora súllyal bír a kérdés, kíváncsiságból vagy talán csak arroganciából a legnehezebb szintet választja. Így habár akaratlanul, de főhősünk saját magát ítélte kemény és hosszú harcokra.

A regény egyetlen problémája, hogy mivel a szintek elképesztően nehezek, ezért a főszereplőn kívül más karakter nem jelenik meg a történetben. Ezt azonban ellensúlyozza, hogy az író a mellékszereplők helyett magára a cselekményre koncentrált. Itt nemcsak arra gondolok, hogy a történet jól megírt és alaposan végiggondolt, hanem, hogy mindezekon túl az író különösen figyelt a különböző szintek technikai problémáira is. Talán spoiler nélkül nem teljesen világos, hogy pontosan miről is van szó, de azt szeretném kifejezni, hogy az író figyelme kiterjed a regény világának a legapróbb részleteire is, nem csak a fontosabb dolgokra.

Egy másik probléma a könyvvel kapcsolatban, ami nem az író részéről származik, hogy az angol fordítás gagyi lett, érdemes több időt és figyelmet szentelni rá, hogy honnan veszi meg az olvasó a könyvet/olvassa online.

Infinite competitive dungeon society

Formátum: light novel

Író: Toyka/Toy Car

Műfaj: akció, kaland, MMORPG, shounen stb.

A világ népei békésen éltek egymással, de minden megváltozott, amikor megjelent a második Hold. Na jó, talán nem éppen békésen éltek

egymás mellett, de az biztos, hogy minden megváltozott, amikor magyarázat és figyelmeztetés nélkül különböző kazamaták (dungeon) jelentek meg a földön. A józan ész és a tudomány trónját elbitorolta a mágia és a varázslat. A Föld felszínén új realitás lett úrrá, mely nemcsak megváltoztatta az általunk ismert és megszokott világot, de új és elképesztő lehetőségeket tárt fel az emberiség számára. Ebben a világban Shin apja nyomdokaiban jár, és mint hős, rója a kazamatákat. Mindközben a világ társadalmi lassan megszokják az 'új valóságot', így a hősök és szörnyek kora hétköznapi dologgá válik.

A történet határozottan bázíroz a videojátékok (MMORPG) stílusára és szerkezetére. Ennek megfelelően hősünk számtalan hasonló típusú küldetésen vesz részt, amelyek során egyre magasabb szintre jut. A fejlődéshez a státusz pontok és a stratégiák a legfontosabbak. A történet nagy gyengesége az enyhe sablonosság mellett, hogy a mellékkarakterek (különösen a női karakterek) sekélyesek, ennek ellenére az apa-fiú kapcsolat jól kidolgozott és komoly hangsúlyt kap a regényben. További erősség még a történet mellett, hogy habár nem egy csavarokkal teli detektívregény, mégis következetes, és nincsenek benne üresen maradt részek, történet lyukak.

*„A józan ész és a tudomány trónját
elbitorolta a mágia és a varázslat.
A Föld felszínén új realitás lett úrrá...”*



The Legendary Moonlight Sculptor

Formátum: light novel

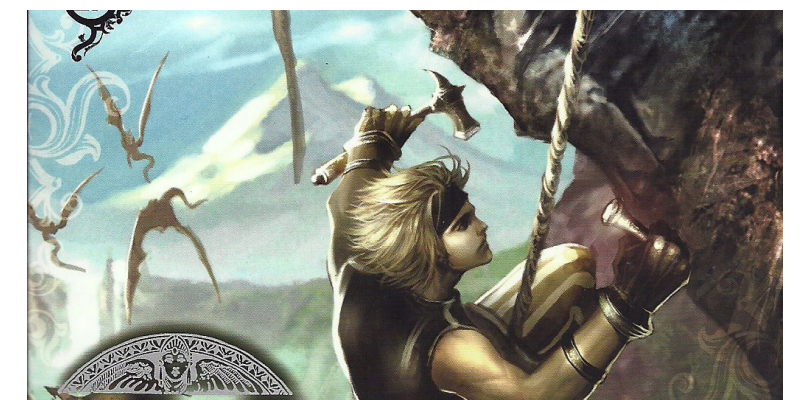
Író: Nam Heesung

Műfaj: akció, kaland, emberfeletti, shounen stb.

A történet ezúttal nem egy teljesen más világban játszódik, hanem a mi hétköznapi világunkban, ahol főhősünk, Lee Hyun egy hétköznapi problémába, illetve megoldásba ütközik. A probléma abból áll, hogy a családja sürgősen pénzre szorul, a megoldás pedig abból, hogy elad egy értékes MMORPG karaktert. Lee eleinte pusztán szórakozásból, abból a vágyból, hogy elszakadjon a kedvezőtlen valóságtól, kezd el videojátékot játszani. Amiben kiemelkedően jó lesz, így amikor minden kötél szakad, a hobbija végül kihúzza a csávából. Ahogy azonban az uzsorásokkal lenni szokott, a boldogság nem tart sokáig. A család ugyan megszabadul a hitelezőktől, de ismét pénz nélkül marad. Ezért Lee egy új játékot kezd el, mely a megszokott számítógép helyett virtuális valóságban játszódik.

A regény központi karaktere, Lee egy részletesen és jól megírt figura, de a világ mindössze annyira részletes, amennyire minimálisan lennie kell. A történet nem érint mélyebb témákat, könnyen olvasható és élvezetes. Ezt támasztja alá a tény, hogy közel egymillió példányban kelt el vi-

lágszerte a regény, és sokáig vezette az e-book listákat is. Mindezen túl manhwa spinoff is készült belőle, de az a light novel szintjét nem éri el.



Emperor of Solo Play

Formátum: light novel

Író: D-Dart

Műfaj: akció, kaland, shounen stb.

Egy újabb light novel, ami cím alapján sablonosnak tűnhet, de a látszat ezúttal csal. 2035-ben a világban egy új és mindent elsőprő trend indul

útjára, egy új játék, névszerint Warlord. Jaehyun minden szabad idejét és energiáját arra fordítja, hogy a játékban minél jobb legyen. A siker előtt néhány lépéssel azonban törbe csalják a saját csapattársai: annak ellenére, hogy keményen küzdött, hátra hagyják, ki marad a jutalomból és a vele járó dicsőségből. Ekkor azonban egy baleset révén főhősünk visszatér a múltba, játékos karrierje legelejére.

Ahogy a cím is utal rá, Jaehyun újrakezdi a játékot, ezúttal azonban nem bízik senkiben. Ami igazán jó a műben az az, hogy egy várható és érthető, bosszúálló küldetés helyett a főhős inkább saját magára és a játékban való fejlődésre koncentrál. Szüksége is van rá, ugyanis a játék számos szintje nem elérhető solo játékosoknak, így necromancerként kénytelen játszani. A történet maga nem túl komplikált és nem is érint mély témákat, viszont következetes és érdekes. A főhős karaktere jól megírt és összetett, az író pedig különösen figyel a játék/történet világának részleteire. Mindenképp egy könnyed és szórakoztató regény.

Kumo Desu ga, Nani ka?

Formátum: manga

Író: Okina Baba

Műfaj: isekai

A cím magyarra fordítva azt jelenti: 'Egy pók vagyok, és akkor mi van?'. Ez igencsak bizarrnak tűnhet az olvasó számára, de bízzatok bennem, ez

a legkevésbé furcsa dolog a mangában. A történet azzal az alaphelyzettel indít, hogy egy hős és egy démon élet-halál harcot vív egymással, a harcuk hatásai azonban messze földön, sőt más dimenziókban is érezhetőek, így egy átlagos tanterem jelenlévői meghalnak a harc okozta energiák miatt. A diákok és tanárok többsége emberként születik újra, azonban nem mindannyian. Egyes személyek szörnyként látják meg ismét a napvilágot.



Főhősünk Kumoko, egy visszahúzó lány, aki ideje nagy részében videojátékokkal játszik. Ezek után talán nemcsoda, hogy egy videojátékokra hajazó világban születik újra. Így tehát a főhősünk egy pók lesz, pók, szó szerint, nem, mint Pókember (lány ebben az esetben), hanem, mint rendes hétköznapi pók, amely ahogy tapasztalatra tesz szert, hatalmasra nő. Ezt nem is ragoznám tovább, mindössze annyit tennék hozzá, hogy akik kedvelik az isekai stílust, adjanak neki egy esélyt. A mangával egyszerre indult light novel formában is a mű, ha valaki inkább úgy szeretné olvasni, valamint 2021-re már bejelentettek egy anime feldolgozást is, mind ugyanezzel a címmel.

A következő számban további tíz műről olvashattok.

Források:

*Solo Leveling
Skeleton soldier
Tomb raider king
A monster who levels up
Seoul Station necromancer
Re:Monster
The tutorial is too hard
Infinite competitive dungeon society
The legendary Moon sculpter
The emperor of solo play
Kumo Desu ga, Nani ka?*



SHIMANAMI TASOGARE

ÍRTA: KARASZ ATTILA - SUPERMARIO4EVER (supermario4ever.wordpress.com)

Habár a különböző szexuális orientációk csoportokra osztják az embereket, de ha leülünk egy barátunkkal őszintén beszélgetni a szexualitásról, érzékelhetjük, hogy mint annyi mindent, a szexualitását is mindenki egyedi módon éli meg. Ebbe enged betekintést a Shimanami Tasogare, mely még a jobb BL-mangák közül is egyedinek számít.

Ez ugyanis nem szimplán meleg történet, hanem az LGBT minden betűjét kimeríti. Ugyanis a manga több párt mutat meg. Van egy lesbikus páros, vannak transznemű személyek, vannak meleg fiúk, akik lányokról is beszélnek, így a biszexualitás is megjelenik. A történet főszereplője Kana-me Tasuku, akit „rajtakapnak” az iskolájában, hogy telefonján melegpornót tárol. Tasuku ebben semmi rosszat nem lát, és akár még igaza is lehetne, hiszen miért ne lehetne hetero fudanshi? Akinek ugyan kellemes két meleg fiú látványa, akár szexuálisan is, de ő maga nem akar ebben részt venni. Tasuku esetében viszont ennél többről van szó, hiszen szerelmes a középiskolai röplabdaklub ászába. Továbbá ő is sportol, méghozzá pingpongozik, ketten együtt pedig az Egészségügyi Bizottság tagjai. És azt lehet mondani, hogy Tasuku ügyes a sportban is, tehát nemcsak alibiből pingpongozik, hogy szíve választottját gyakrabban lássa.

Sokáig tényleg nem derülnek ki még számára sem az érzelmei, egyáltalán a szexuális orientációja, pedig az iskolában is csúfolják „buzis külseje” miatt. Mígnem egyszer találkozik egy

„Anonymus” nevű lánnyal, aki azonnal felkelti az érdeklődését. A lány meghallgat mindenkit, nem szól közbe, nem kérdez semmit, csak figyel a másokra. Válaszai legalább annyira misztikusak, mint a személye, ugyanis senki nem tud róla semmit. Van egy nagyobb háza, melyet több barátjával is megoszt. Bennük az a közös, hogy valamennyien LGBT személyek. Van egy lesbikus- és egy meleg páros, valamint egy transznemű fiú. Közülük többen egy olyan önkéntes csoport tagjai, akik régi, lakatlan házakat elemeire szednek szét, és a

helyére újat építenek. Ezek a házak mind elnéptelenedett helyeken vannak, melyekben nyilvánvalóan nem lakik senki, és nincs is tulajdonosuk. Ezeket a házakat bontják le, és építenek újakat a helyükre. Gyakorlatilag Anonymus háza is ilyen. Ezt a munkát teljesen önkéntes alapon csinálják, senki nem kap érte fizetséget. Tasukut is bevonják a munkálatokba, és elmondják, hogy neki sem tudnak fizetni, cserébe viszont akkor jöhet Anonymus házába, és annyit maradhat, amennyit csak akar.



Tulajdonképpen Tasuku már az Anonymusz-szal való első beszélgetése során ráébredt saját homoszexualitására, a kis csapat meg szépen rávezeti hősünket arra, hogy fogadja el szexuális orientációját, így könnyebben veszi fel a „harcot” az őt ért homofób megjegyzések ellen. És az is kiderül, hogy bizony vannak esélyei Tsubaki Toumá-nál, a röplabdacsapat ászánál.

A végére egy-két információt megtudunk Anonymusról is. A két leszbikus lány Daichi Haru-

ko és Saki Twitteren egy meleg közösségben találkoztak és találtak egymásra. Haruko barátja pedig Utsumi Natsuyoshi, akiről kiderül, hogy transznemű férfi, aki Utsumi Natsumi néven is ismert. Különlegesnek mondható a két idős meleg férfi, Chaiko Ilya és Seichiro, akik 30 éve élnek együtt. Seichirónak az előző házasságából van egy fia, és az „előző” családja nem tud arról, hogy egy férfival él együtt. Chaiko Ilya pedig megszállottan rajong a klasszikus zenéért, Csajkovszkij a nagy kedvece, így „Chaiko” lényegében becenév. Aki viszont még a toleránsabb olvasóknál is kiverheti a biztosítékot, az Misora Shuuji, a 12 éves fiú, aki szívesen öltözik lányruhába. Több lánytestvére is van, így általuk láthatott lányos megjelenést bőven, de bizonytalan a saját nemi identitásában. Azt gondolom, hogy fontos az ő jelenléte is a mangában, ismerve egy-két transznemű ismerős történetét, alapvetően ki lehet jelteni, hogy akinek problémája van a nemi identitásával, annál már gyerekkorban jelentkezik. Shuuji pedig lényegében őket képviseli.

Az egész manga 23 fejezetes, így gyorsan a végére lehet érni. És megéri, mert hihetetlenül emberi módon mutatja be a különböző szexuális orientációkat. A karakterek szerethetők, mindkinek van személyisége, és kifejezetten szimpatikus a barátságuk, az idős férripáros kapcsolata pedig külön bájos. Habár több BL-animéről, mangáról is írtam, hogy bárkinek ajánlható, jelen esetben ezt nem kell mondani, hiszen tényleg sok

hetero rajongója van ennek a mangának, annyira hitelesen mutatja be az LMBT emberek mindennapjait.

„Az egész manga 23 fejezetes, így gyorsan a végére lehet érni. És megéri, mert hihetetlenül emberi módon mutatja be a különböző szexuális orientációkat.”



Shimanami Tasogare

Hossz: 4 kötet, 23 fejezet

Év: 2015-2018

Műfaj: dráma, slice of life, pszichológiai, seinen, boys love

Mangaka: Kamatani Yuhki



Tian Guan Ci Fu regény magyarul!

Fordító: Risa

Az első 47 fejezet már elérhető a *drive mappában* vagy az *alábbi oldalon* !

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

Szinopszis:

Érted legyőzhetetlenné válok!

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

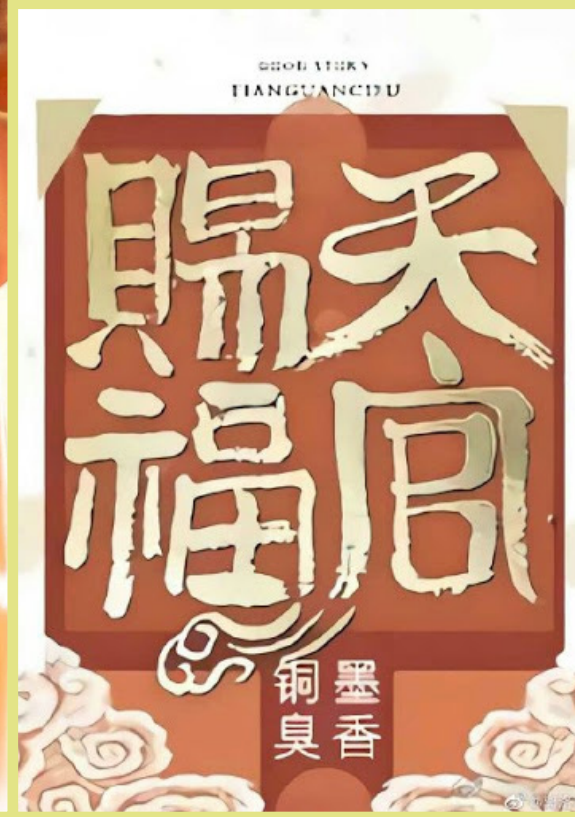
Az angol fordító összefoglalója: nyolcszáz évvel ezelőtt Xie Lian volt Xianle királyságának koronahercege, az istenek és az emberek dédelgetett kedvence. Nem is volt meglepő, hogy nagyon fiatalon az istenek közé emelkedett. Most, nyolcszáz évvel később Xie Lian harmadszor emelkedik fel az istenek közé,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



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

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

Hossz: 244 fejezet + 8 extra
fejezet





HIStory³



HIStory 3

HISTORY 3

ÍRTA: KARASZ ATTILA - SUPERMARIO4EVER (supermario4ever.wordpress.com)

Hosszú kihagyás után itt a HIStory sorozat harmadik szériája. Az 1. széria sorozatai 4-4 részesek voltak, ezek rövidségük miatt annyira nem voltak komolyan vehetőek. Majd a 2. széria sorozatai a maguk 8 részében már sokkal inkább kidolgozták a történetet, és a homoszexualitást több aspektusból mutatták be. A harmadik széria két sorozatában a hosszuk által (20 részesek) már tényleg lehetőség nyílt arra, hogy egy komplex szerelmes történetet láthassunk. Nézzük, hogy ez sikerült-e.

Trapped

Négy éve egy lezárolásban megölték az egyik maffiacsoport vezérét, valamint egy veterán rendőrt. A maffiacsoport élére Tang Yi került. A rendőrség négy évig figyelte a maffiacsoportot, bizonyíték híján nem tehettek semmit. A történet ott kezdődik, hogy Tang Yi épp elszámolt egy másik maffiacsoport vezérével, amikor megjelent Meng Shao Fei rendőr a csapatával, hogy letartóztassa a maffiózókat. A baj ott kezdődik, hogy Shao Fei önfejűen cselekedett, ugyanis semmilyen elfogatóparancsot nem kapott, ő maga döntött úgy, hogy elegendő bizonyíték áll rendelkezésre, hogy letartóztassa a maffiózókat. A kapitányságon a rendőrfőnök persze alaposan kiosztja hősünket, hogy hogy képes öntörvényűen cselekedni. Shao Fei meg van róla győződve, hogy megalapozott volt a cselekedete, de mivel a rendőrfőnök ezt nem hagyta jóvá, ezért a maffiatagok szabadlábban maradtak.

Az alatt a négy év alatt, amíg Meng Shao Fei figyelte Tang Yit, mélyebb érzések is kialakultak a maffiavezér iránt. Így igazán nem volt probléma számára figyelni őt, és most, hogy letartóztatta, akár közelebb is kerülhet hozzá. Meg is lesz erre a módja, de ami miatt nagyon jó ez a sorozat, hogy a 20 rész alatt fokozatosan bontja ki a történet hátterét. Hogy is volt az a gyilkosság, ki is volt Tang Yi számára az a bizonyos maffiavezér, és milyen is volt a gyerekkora. Mindenre fény derül, és a páros



érzelmei egymás iránt lassan, fokozatosan alakulnak ki. Maga az alapfelállás ugyan nem mondható valóságshűnek, hiszen mekkora az esélye annak, hogy egy maffiavezér és egy rendőrfőnök talál egymásra? Ennek ellenére a történet szerkezete és felépítése miatt mindenképp nézeti magát a sorozat.

Van egy másik páros is a történetben, az egyik fél rendőr, Zhao Li An, akinél esetlenebb rendőrt keresve sem találhatnánk. A másik pedig a maffiavezér egyik segédje, Jack, aki találékony-ságával mindig kihúzza magát a csávából. Jack is észreveszi Zhao Li An naivitását, és gyakran heceli is miatta. Ezek a csipkelődések sokkal gyermekibbek, játékosabbak, aranyosabbak, és ez sok nézőnek jobban bejön. Ugyanakkor, mivel nekik nincs igazán háttértörténetük, ezért sokkal kevésbé vannak fókuszban, mint Shao Fei és Tang Yi. Valamint szintén említést érdemel Li Zhi De, Tang Yi sofőrje, egyben legfőbb segédje, akit bi-



zony mélyebb érzelmek kötnek a maffiavezérhez. Amikor kiderül számára, hogy semmi esélye nincs Shao Feijel szemben, meg akarja ölni a rendőrt, de ez persze nem sikerül. Miután Tang Yi erről tudomást szerez, csúnyán megfizet a tettéért. Ahogy az egy maffiavezértől várható, egyáltalán nem ismeretlen a szótárában a bosszú fogalma.

Akit nem zavar a furcsa, de inkább valószínűlten páros, annak mindenképp ajánlom a sorozatot, mert nagyon jó a története, hatásos, és remekül fel van építve. Mindig pont annyit tudunk meg, amennyi az addig zajlott történet szempontjából releváns, de mindig érezzük, hogy valami hiányzik. Pont ezért nézeti magát a sorozat.

„Mindig pont annyit tudunk meg, amennyi az addig zajlott történet szempontjából releváns, de mindig érezzük, hogy valami hiányzik.”



Make Our Days Count

Irány vissza az iskolapadba, történetünk ismét egy középiskolában játszódik. Xiang Hao Ting az osztály nagymenője, akinek sok barátja van, nagy dumáival bárkit megnevettet. Ennek megfelelően az életet sem veszi komolyan, tanulmányi eredményei tekintetében pedig az utolsók között van az osztályában. Ezzel persze sok fejfájást okoz a szüleinek, de különösen az apjának, aki szeretné, ha fia legalább annyira sokra vinné, mint amennyire ő. Az anyjának nincsenek ilyen jellegű elvárásai, de őt is aggodalommal tölti el fia könnyelmű és felelőtlen életmódja. Hao Tingnek viszont eszébe sincs az apja nyomdokaiba lépni. Ő nagyon jól érzi így magát, elvan a haverjaival, így akár meg is öregedhetne.

Yu Xi Gu egy másik osztály tanulója mindenben ellentéte Hao Tingnek. Szülei még pár éves korában haltak meg, azóta nagynénje neveli, és nagyon szerény körülmények között próbál boldogulni. Számára a tanulás az az első, mivel ha jól sikerülnek a vizsgái, az iskolától is kaphat ösztöndíjat, ami elengedhetetlen lenne a mindennapi megélhetéséhez. A két srác eleinte kerülte egymást, kapcsolatuk is nehézkesen alakult ki. Hao Tingnek pedig pont a vizsga reggelén jut eszébe megviccelni Xi Gut. Kifigyelte, hogy hol lakik, elment a házához, és az ajtón kívül egyszerűen nem engedte ki a házból. Mint általános iskolában, amikor az ajtó folyosó felőli oldalán lévő gyerekek nem engedik ki az osztályteremből a többieket. Xi



Gu csak nagy nehezen jut ki a lakásából, és rohan, hogy amennyire még lehet, elérje a vizsgát. Nos, természetesen késik, és a tanár nem engedi meg, hogy vizsgázzon. Ez pedig egyet jelent azzal, hogy Xi Gu elesett az ösztöndíjtól, ami a megélhetése szempontjából akár végzetes is lehet.

A két srác ennél távolabb már nem is kerülhetne egymástól. Hao Ting pedig rettenetesen bánja, amit tett, és folyamatosan azon lesz, hogy jóvátegye, amit elkövetett. Ételt visz a fiúnak, különböző kisebb hasznos tárgyakat ad neki, hogy megkönnyítse az életét. Xi Gu viszont nemcsak azért nem fogadja el ezeket, mert a büszkeség etalonja, hanem mert rettenetesen gyűlöletes lett számára a srác. Hao Ting viszont nem adja fel. Nem véletlenül ő az osztály nagymenője. Megtalálja a módját, hogy megtörje Xi Gut. De amíg ezt keresi, nem veszi észre, hogy bizony ő maga is megtört. Barátnője egyre kevésbé érdekli, Xi Gu viszont egyre inkább. Hamar rájön, hogy bizony alaposabb oka is van arra, hogy Xi Gut kisegítse,



az érzelmei vezérlik. Amikor biztossá válik a homoszexualitásában, akkor szakít a barátnőjével. A lányt nagyon megviseli a hirtelen jött bejelentés, de szerencsére elfogadja a helyzetet, és nem kezd bosszúhadjáratba. Ezek után kizárólag a fiúkra fókuszál a történet, a kapcsolatuk a kezdeti háborús állapotok után meglepően gyorsan alakul.

Ennek a sorozatnak is van egy másik fiúpárosa Sun Bo Yiang és Lu Zhi Gang személyében. Sun Bo Yiang Hao Ting osztálytársa, egyben barátja. Amióta megnyílt a szexualitása, tudja magáról, hogy a fiúkat szereti, és bizony Lu Zhi Gang iránt vannak gyengéd érzelmei. Ő viszont már dolgozik, méghozzá egy kávéházban, így a szokásosnál nagyobb korkülönbség figyelhető meg kettejük között. Zhi Gang bizony nehezen adja be a derekát. Korából (és jó eséllyel tapasztalatából) kifolyólag már nem megy bele egyikönnyen párkapcsolatba, tekintve, hogy már meg akar állapodni valaki mellett. Bo Yiang viszont biztosítja Zhi Gangot komoly szándékáról.



A Trappeddel ellentétben a *Make Our Days Count*nak nincs komoly háttértörténete. Ez a sorozat lényegében arról szól, hogyan komolyodik meg Xiang Hao Ting, és hogyan áll talpra Yu Xi Gu anyagilag. Emellett, amikor kiderül Hao Ting szülei számára, hogy kivel is van a fiuknak párkapcsolata, akkor az apja homofóbiájával is meg kell küzdenie. Amit hiányoltam a sorozatból, az az átmenet. Az volt a gondolatom, hogy túl gyorsan fordult meg a fiúpáros kapcsolata, hiányoltam a folyamatot, ezáltal jobban átélhetőbb lett volna, hogy miért is fontosak ők egymásnak. Teljesen nyilvánvaló, hogy annak ellenére, hogy két teljesen különböző személyiség talált egymásra, mégis fontosak a másoknak, kiegészítik egymást, de nem éreztem ennek a súlyát. A sorozat lezárása pedig testületileg váltott ki felháborodást a rajongókból. Teljesen eltért a megszokottól, holott annak semmi relevanciája nincs, és semmi pluszt nem ad a történethez. Érdekesség, hogy a főszereplő fiúpáros szerepelt a *Life – Senjou no Bokura*

című japán BL-doramában, és az ott történeteket ítélik meg a rajongók valódi lezárásnak. El is terjedt az a városi legenda, hogy a HIStory rajongóit akarták ezzel a kis cameo-szereppel kiengesztelni.

Verdikt

Mint látható, a *HIStory 3* két sorozatának története és koncepciója jelentősen eltér egymástól. Ez pedig talán pozitívum, hiszen bőven lehetnek olyanok, akiknek a Trapped furcsa párosa jön be inkább. Akinek meg az a fontosabb, hogy olyan történetet, párost lásson, melyre nagyobb esély van a való életben, annak ott van a Make Our Days Count. Annak ellenére, hogy én is inkább „valóság-párti” vagyok, jobban bejött a Trapped, mert kidolgozottabb a történet, emellett van mélysége is, tehát átélhetőbbek az események, a szereplők jellemfejlődései, hiszen érzékelhetően hatással vannak a történések a szereplőkre. De a személyes listámon továbbra is a *Crossing the Line* van az első helyen.

Egyébként is kétséges volt a folytatás HIStory 4 címen, de most már a koronavírus miatt ez biztos lett, ahogy az is, hogy nem fog elkészülni a mozifilm a Crossing the Line folytatásából. Így va-

„...a HIStory 3 két sorozatának története és koncepciója jelentősen eltér egymástól. Ez pedig talán pozitívum...”

lószerűleg ezzel lezártnak tekinthető az egész HIStory saga. Mindenképpen egy kellemes, szerethető sorozat volt, mely a maga gyermekbetegségei ellenére is (például itt-ott esetlen színészi játék) nézette magát. Így bátran ajánlható nemcsak a BL-rajongóknak, hanem azoknak is, akik nyitottak a meleg romantikus történetekre. Kellemes élmény volt.



Cím: HIStory3: Trapped
Hossz: 20x25 perc
Év: 2019

Cím:
HIStory3: Make Our Days Count
Hossz: 20x25 perc
Év: 2019





A MISO LEVESBEN

ÍRTA: A. KRISTÓF

MURAKAMI RYU TOLLÁBÓL

Bevezető

1996. december 29., mindössze három éjszakával az újév előtt az emberek többsége semmi másra nem gondol, csak a lazításra vagy éppen egy hatalmas bulira, hogy jól és másnaposan induljon az újév. Ezzel nincs másképp Frank sem, egy kissé alacsony, kissé kövér amerikai turista Tokióban, aki úgy döntött, hogy az újév előtt még egy hatalmas ereszd el a hajamban vesz részt. A program fő kínálata azonban nem alkohol és nem is a barátokkal töltött idő, hanem a szex. Minél több

és minél változatosabb formában. Szerencséjére Tokió Kabukichou negyede híres az éppen nem legális szexiparáról. Így tehát Frank boldogságához mindössze egy dolog hiányzik, egy idegenvezető, aki tolmácként szolgál számára az éjszakai életben. Kenji, egy átlagos 20 éves japán férfi, aki éppen erre a nem teljesen legális munkára szakosodott, így gondolkodás nélkül elvállalja a felkérést, mivel látszólag egy átlagos munkáról van szó.

Fontosabb szereplők

Kenji: egy átlagos srác, aki elkerült otthonról a nagyvárosba. Mivel nem akar a szüleire támaszkodni, ezért egyetem helyett dolgozni kezdett. Habár a saját bevallása szerint az angol nyelvtudása nem túl fényes, mégis az elmúlt két évben meg tudott élni éjszakai túravezetőként Kabukichou-ban.

Frank: külsőre átlagos amerikai turistának néz ki, azonban ahogy Kenji egyre többet beszélget vele, az az érzése támad, hogy valami nincs rendben. Eleinte csak ellentmondásokban beszél, később azonban Kenji úgy véli, talán Frank nagyobb törvényszegésen töri a fejét prostituáltak bérlésénél, úgy tűnik vérre vágyik.

Jun: Kenji 16 éves barátnője, aki ugyan kevesebb alkalommal jelenik meg a történetben, mégis fontos szerepet játszik benne. Kenji stabil pontja lesz a Frankkel eltöltött idő alatt.

Ahogy a Piercing regénynél, Murakami itt is kevés szereplőt használ a történetben. Természetesen egyéb karakterek is megjelennek, ők azonban csak asszisztálnak a történet kibontakozásánál.

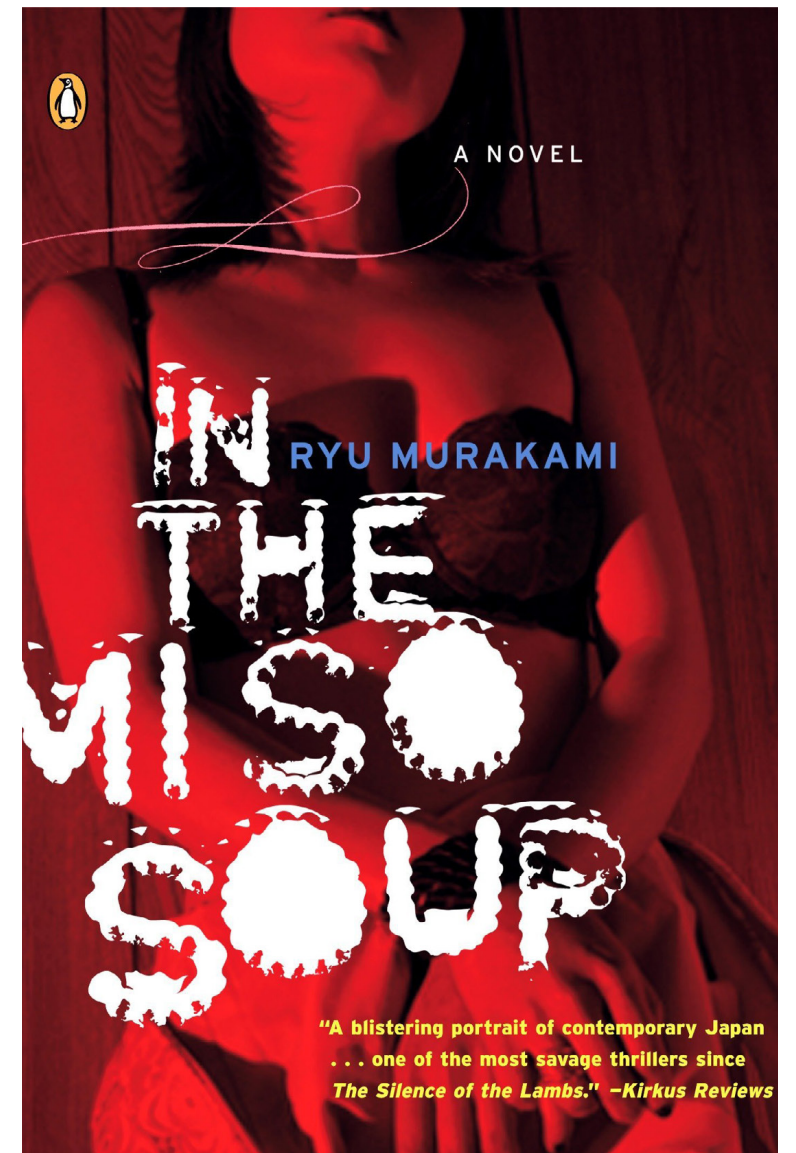
Személyes tapasztalat

Az első ismerkedésem Murakami Ryuval és az általa alkotott világgal, a *Piercing* regény volt (*AniMagazin* 55.), melyben domináns elem az állandó feszültség, az az érzés, hogy valami rossz és visszafordíthatatlan bármelyik percben megtörténhet. Ez fontos szerepet játszik ebben a regényében is, habár most domináns jelleg helyett egy háttérsugallattá válik. A történet során az olvasó a sorok között végig tanúja a főszereplőben tomboló baljós érzésnek, ami igazán csak ritkán tör a felszínre. Én személy szerint ezt pozitív dolognak tartom. Természetesen felmerül a kérdés, akkor milyen gondolatok, szimbólumok és érzések dominálják a regényt?

Szimbólumokban nincs hiány, mivel Frank amerikai turistaként aligha tud bármit is a japán kultúráról és hagyományokról, így Kenji gyakran kénytelen elmagyarázni, hogy éppen mi miért van úgy Japánban, ahogy.

Kenji megjegyzésein keresztül az olvasó megismerkedhet nem csupán a jellegzetes kulturális jegyekkel, hanem számtalan általános tévhitet is.

„A történet során az olvasó a sorok között végig tanúja a főszereplőben tomboló baljós érzésnek, ami igazán csak ritkán tör a felszínre.”



Gondolatok? Igen, biztos vagyok benne, hogy ez volt az, ami leginkább megfogott a könyvben: Kenji, Frank és Jun karakterein keresztül Murakami könyörtelen társadalomkritikát írt a japánokról. Mindezen karakterek mellett a tiltott szexipar témája is széles hátteret biztosított ahhoz, hogy egy csontig hatoló és bocsánatot nem ismerő elemzést nyújtson szülőhazájáról az író. Így tehát a regény le se tagadhatná, hogy magán viseli a noir stílus jegyeit.

Kinek ajánlom?

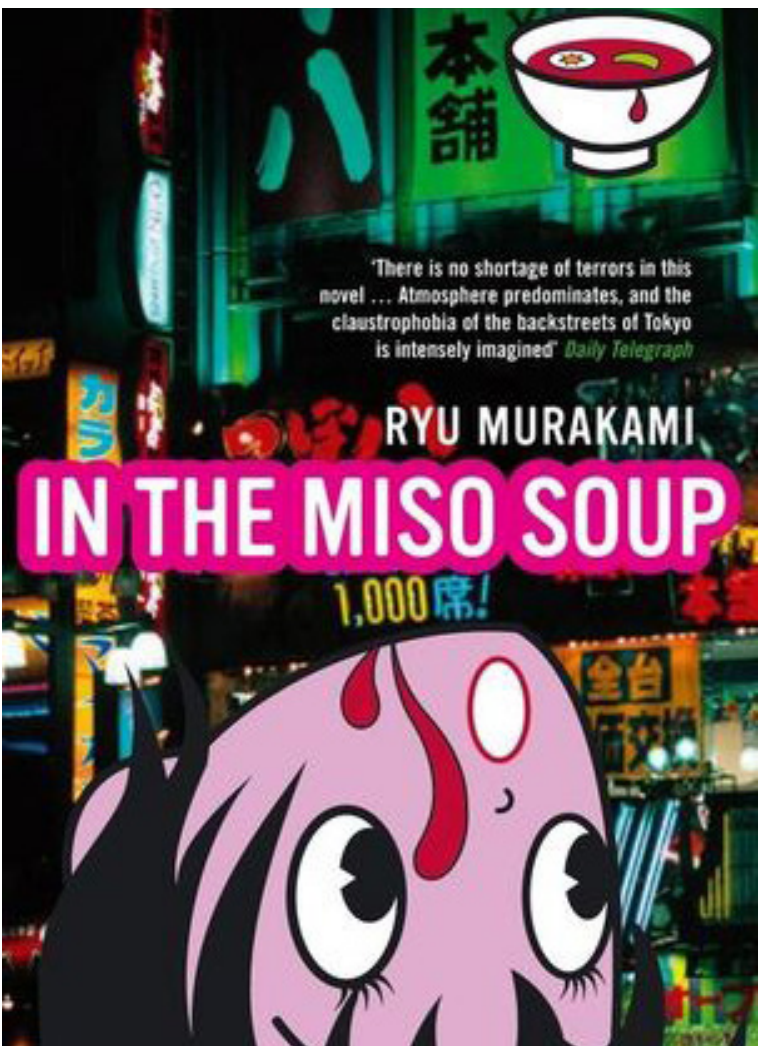
Túl a sushin, mangákon, animéken és samurájokon, Japán számtalan dolgot tud kínálni. Mint minden ország, Japán is gazdag kultúrával és közel sem fekete-fehér múlttal rendelkezik. Murakami Ryu ebben a könyvében kifejezetten a

jelenkorra koncentrált, ennek köszönhetően, akik szeretnének betekintést látni társadalmuk azon részeibe, amelyekre a japánok se túl büszkék, szeretnék tudni, miért nem nézik jó szemmel a külföldieket a felkelő nap gyermekei, vagy éppen egy jól megírt társadalomkritikát szeretnének olvasni, azok számára bátran merem ajánlani a regényt.

A noir stílusra jellemzően a regényben számtalan filozófiai gondolat is megtalálható, ezek általában velős bejegyzések, melyek elsőre úgy tűnhetnek, hogy idegen testként ékelődnek be a történet fő cselekményszálába, azonban Murakami Ryu mesterien összefonta az eszmefuttatásokat a brutális valósággal. Hopp, brutális valóság, a történetben számos véres jelenet van, ami végül egy konkrét gyilkossággal tetőzik, tehát a gore kedvelői sem fognak unatkozni.

Murakami Ryu fő témái közé nem tartoznak a könnyed és édes történetek, sőt az író szánt szándékkal a csupasz valóságról és az emberi elme sötét rekeszeiről ír. Ez a mondat még inkább elmondható A miso levesben regényéről. Így tehát a könyv inkább egy, ha nem is görbe, de mindenképp sötétített tükre a valóságnak. Ennek ellenére, vagy talán helyesebb lenne azt írni, hogy pont emiatt ajánlom bárkinek, aki kedveli a noir stílust, érdeklődik a japán kultúra iránt és szeret időközönként farkasszemet nézni a nem kellemes valósággal.

Sajnálatos módon a regényt magyar fordításban nem találtam meg annak ellenére, hogy magyarországi könyvesboltok árulják.



„Murakami Ryu fő témái közé nem tartoznak a könnyed és édes történetek, sőt az író szánt szándékkal a csupasz valóságról és az emberi elme sötét rekeszeiről ír.”

Író: Murakami Ryu
Megjelenés éve: 1997 (Japánban)
Stílus: noir, társadalomkritika, filozófiai, gore, kulturális bemutató stb.





ZILÁLT HAJAM / SZOMORÚ JÁTÉKOK

ÍRTA: HIROTAKA

Mielőtt a cikk konkrét tárgyára térnék, úgy vélem, érdemes szót ejteni arról, hogyan is találkoztam ezzel a könyvvel, aztán beszélhetünk a lényegről.

Amikor az idei tavaszi szezonban elkezdtem a *Kitsutsuki Tanteidokoro* című animét, akkor csak egy történelmi környezetbe helyezett, szokásosan sablonos detektívtörténetet vártam, és valamilyen szinten azt is kaptam, ugyanakkor mégis maradandóbb alkotás lett, amit a karaktereinek köszönhet. Ők ugyanis mind létező, egykor élt írók, költők, és bár a történet fikatív, valódi életükből át lett emelve pár dolog. Az animéről itt nem is írnék többet, inkább olvassátok el az ismertetőt az [4. oldalon](#).

Az anime végén szerepelt egy verseskötet Szomorú játékok címmel, melyet a főszereplő, Ishikawa Takuboku írt. Fel is merült bennem a gondolat, hogy milyen jó lenne jobban elmélyedni a japán irodalomban. Igazi klasszikus japán irodalmi művekkel annyira nem vagyunk elerésztve itthon, de cserébe a kortárs darabokkal jól állunk. Ezért külön öröm volt ráeszmélni, hogy a General Press Kiadó egy másik, Ishikawával kortárs költőnő verseivel egy kötetben jelentette meg a Szomorú játékokat. Sajnálatos viszont, hogy mindkettő csak egy válogatás az eredeti kötetekből.

Mindkét költő, Yosano Akiko és Ishikawa Takuboku is korának jeles tanka-költői, akik a XX. század elején alkottak maradandót és váltak népszerűvé.

Tegye fel a kezét, aki nem tudja, mi az a tanka. Nos, jelen cikk megírásáig én csak annyit tudtam róla, hogy verselési forma, ami régebbi, mint a haiku és hosszabb is kicsivel. Kicsi utánajárással ezt a tudást annyival bővítettem, hogy öt soros verseket jelent, aminél a szótagszám a következőképpen alakul: 5-7-5-7-7. Körülbelül a VIII. század második felében keletkezhetett, és lényegében ezzel a névvel illették a rövid verseket. Az idő folyamán azonban kopott népszerűségéből, míg a XIX. század végén ismét előtérbe került az olyan irodalmi folyóiratoknak köszönhetően, mint pl. a Yosano Tekkan által alapított Myōjō. Ez az új felvi-

rágzó szakasz a II. világháborúig tartott, ami körül elavultnak bélyegezték, nemcsak a tankát, hanem minden rövid versformát. A 80-as években viszont sikerült újból ráncba szedni a műfajt.

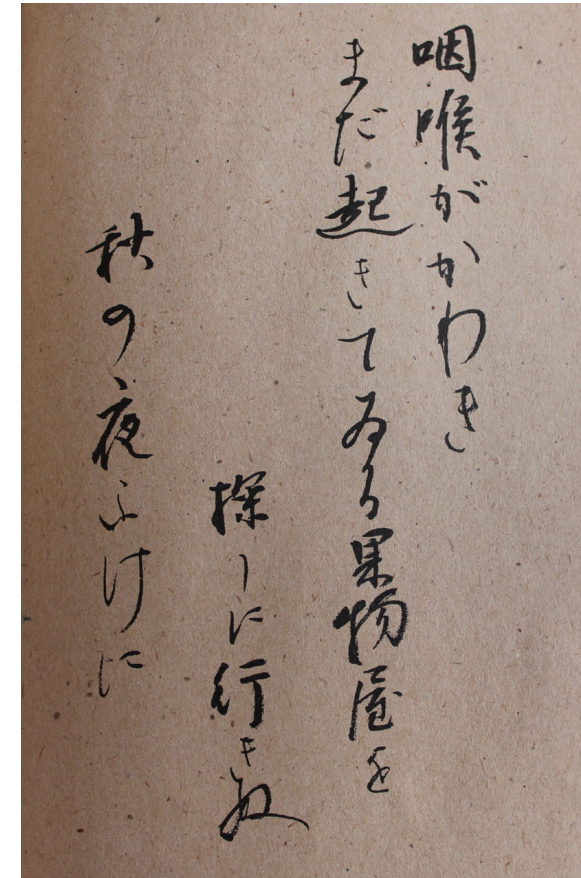
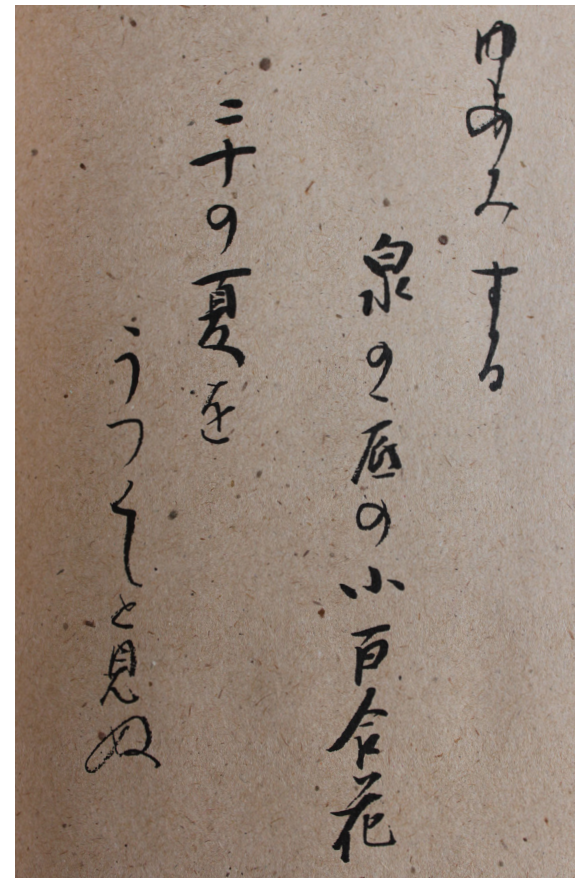
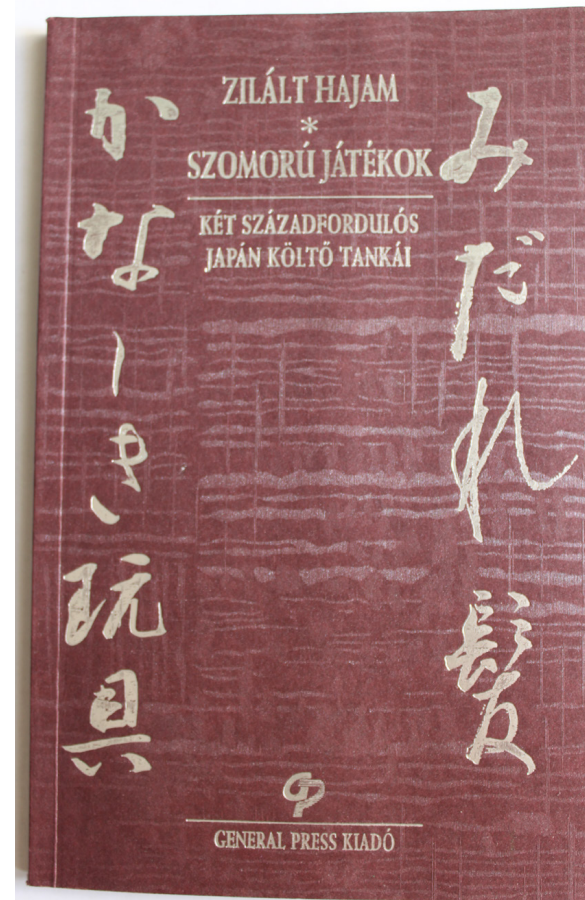
A *Zilált hajam / Szomorú játékok* című válogatás érdekessége, hogy a két korábban említett költő Akiko és Takuboku stílusa teljesen ellentétes. Yosano a hagyományos tanka költészetet részesítette előnyben, témája főként a szerelem, verseiben gyakran jelenik meg a hosszú fekete haj és a különféle virágok, tényleges valójukban és szimbólumként egyaránt. Inkább természet-

közeli, tradicionális és a régi korok Japánjára emlékeztető stílus jellemzi. Vágyakozó, szeretetteli, olykor bánatos, de alapvetően pozitív hangulat árad a versekből.

Ishikawa ennek szöges ellentéte, szakít a tanka tematikus hagyományaival, képei sokkal urbánusabbak, egy fejlődő Japán árnyéka vetül rájuk. Kicsit az az érzésem volt olvasáskor, mintha csalódottsággal csodálná ezt. A költő tragikus élete rányomja bélyegét a versekre, azok témájára, hangulatára. Komorak, szomorúak, vágyakozók. Alapvetően depresszív, negatív és sötét tónusú világkép jelenik meg. Olykor felbukkan ugyan a remény és némi optimizmus, de hamar átveszi helyét a fájdalom és a bánat.

A kétféle stílusból nagyon jól átjön a két művész élete, annak színvonala. Míg Akiko egy sikeres és hamar befutott, már életében is tisztelt költő, akinek leszármazottai is híresek lettek, addig Takuboku életének nehézségei/viszontagságai, korai halála okán, korának egyik oktanul háttérbe szorult alakja.

A kötet elképesztően rövid és vékony. Kényelmesen kevesebb mint egy óra alatt el lehet olvasni. A szerkezete is elég szelős.



Egy oldalpáron 1-6 vers található, sokszor egyik oldalon japán kézírások szolgálnak illusztrációként, amikről nincs feltüntetve a kötetben, hogy tényleg az írók kézírásának másolatai-e, de mi mások lehetnének. Nem tudok japánul, de a kanákat és néhány kanjit felismerek, ami alapján úgy gondolom, ezek az illusztrációk a szomszédos oldalon szereplő versek kézíratai. Ezek jelenléte maximálisan növeli a kis kiadvány hangulatát. Egy problémám volt csak ezzel, hogy a vége felé, főleg Takuboku részében az ilyen írásképekből nagyon keveset kapunk, és zsúfolódnak a versek. Míg Aki-ko esetében nagyon szellősen lett megoldva, addig a könyv végén már teljesen eltűntek az illusztrációk, és csak jönnek egymás utána a versek több oldalon át. Szerencsésebb lett volna egységesen elosztani a képeket. De ez persze semmit nem von le az élményből. A papír is érdekes, alapvetően barnás/kopottas megjelenésű, kifejezetten a kiadvány szépségét szolgálja. Nagyon hangulatos kis kötet, kicsit régiesnek hat így, ami növeli az irodalmi faktort, elvégre mégiscsak 100-120 éves verseket olvasunk.

A kötetet mindössze 1500 forintért be lehet szerezni a Lira könyvesboltokban. Rendeld online, mert a boltban jó eséllyel nincs, így is legalább egy hét mire megérkezik. De lehet, máshol is megtalálható, antikváriumokban, miegymás. Akit kicsit is érdekel a japán irodalom annak mindenképp érdemes rámásznia a dologra, remek éke lehet a gyűjteménynek.

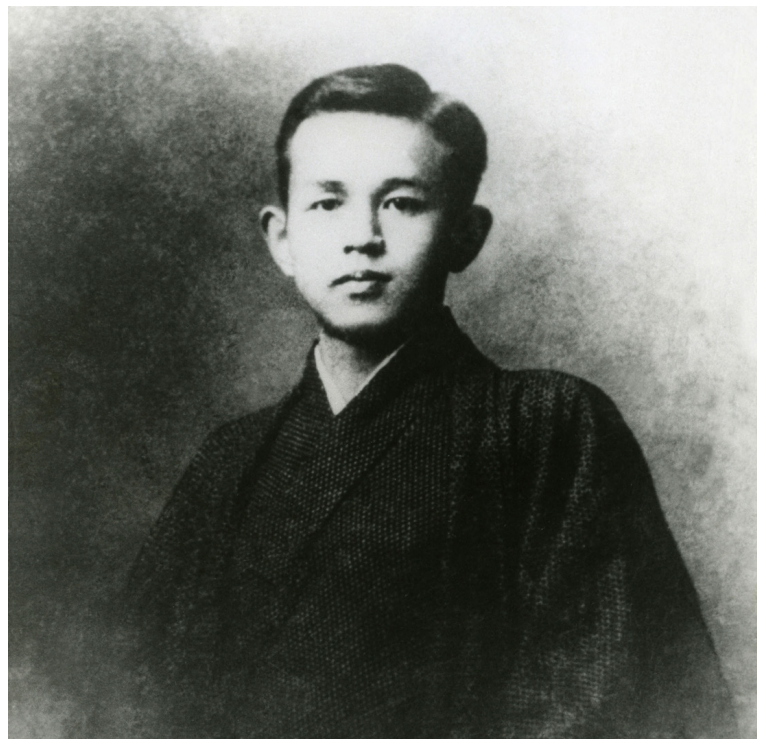


Yosano Akiko
1878. december 7.- 1942. május 29.

Hou Sou néven született Osaka prefektúrában gazdag család gyermekeként. A gimnázium után Tokióba költözött, ahol a Yosano Tekkan által alapított Myōjō („Fényes csillag”) című irodalmi folyóirat szerzője lett. Találkozásuk után egy évvel, 1901-ben Yosanoval összeházasodtak. Szintén ebben az évben jelent meg a legnépszerűbb verseskötete, a Midaregami (Zilált hajam), amiben 400 tanka kapott helyet. Ebből 66-ot tartalmaz ez a könyv.

Ezenkívül nagyon sok cikket írt, régi klasszikusokat fordított modern japánra, tagja volt a női jogi mozgalomnak, és ellenezte a militarizációt. 1921-ben férjével iskolát is nyitott, aminek igazgatója lett. Fiúk az 1964-es tokiói olimpia szervezőbizottságának elnöke volt, unokájuk pedig az Abe kormány korábbi kabinetfőnöke.

Ishikawa Takuboku
1886. február 20. - 1912. április 13.



Iwate prefektúrában született, és hamar ráért az írói pályára. Már középiskolában alkotott tankákat, amikből jónéhány 1902-ben a Myōjōban is megjelent. Az iskolát félbehagyva, 16 évesen utazott a fővárosba, és csatlakozott a folyóirathoz. Sokáig azonban nem élvezhette ezt az életet, betegsége és a szegénység miatt hazautazott, ahol 1905-ben nősült meg, majd segédtanítóként

dolgozott. Két évvel később Hokkaidón próbált pénzt keresni.

1910-ben egy szocialista csoport sikertelen merényletet követett el Meiji császár ellen, ezért sokakat letartóztattak vagy kivégeztek. Ez Ishikawát felháborította, és a szocializmus felé fordult, ám ekkoriban tuberkulózisa elért a végső stádiumba. Mindössze 26 évet élt. A Szomorú játékok eredetileg 192 tankát tartalmaz, amiből 76-ot olvashatunk ebben a válogatás kötetben.

Könyvajánlók az AniMagazin hasábjain!

Ha érdekelnek a különféle könyvajánlók, akkor töltsd le az AniMagazin számait és olvasd el cikksorozatunk korábbi részeit is.

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

*A miso levesben
Piercing
The Scum Villain's Self-Saving System
Nyugati utazás
Tian Guan Ci Fu
Tokugava, a legnagyobb sógun
Harmónia
Megtalálni Japánt!
Az idő felett járó lány
Joshinki
Az öt elem könyve
A sógun ágyasa
Genji Monogatari*



METROID™

ÍRTA: VENOM

A Nintendo már lassan 40 éve a videojátékok világának meghatározó szereplője, az évtizedek alatt olyan ikonikus karaktereket adott a világnak, melyek mai napig még azoknak is ismerősek, akik életükben nem fogtak a kezükben kontrollert. Mario, Luigi, Zelda, Link, Donkey Kong, Yoshi és még száz másik, köztük Samus Aran, akit a fiatalabbak szinte a Smash Bros sorozat egyik játszható szereplőjeként ismernek, nem is tudván, hogy bizony volt idő, mikor az egyik legmenőbb videojátékos karakterként tartották számon.

A **Metroid** eredete valamikor 1985 körülre tehető, a világon ekkor már hódító útjára indult a Nintendo kis 8 bites konzolja, a NES, és lényegében ez volt az az időszak, amikor szinte még minden ötlet eredetinek számított. A Nintendo R&D1 csapata egy új akciójátékon dolgozott, amiben ötvözni akarták a népszerű lövöldözős játékmenetet, a Super Mario platformok ugrálás stílusával és a Legend of Zelda „non-lineáris” megoldásaival. Mindezt valami izgalmas science-fiction környezetben, amihez inspirációt az Alien film és persze H.R. Giger munkássága adott. A rendező, Sakamoto Yoshio annyira tisztelegni szeretett volna a kedvenc filmje előtt, hogy a játék főgonoszát Ridley-nek nevezte el (Ridley Scott után). A címe **Metroid** lett, ami a metró és az android szavak ötvözéséből keletkezett, gondolom a földalatti alagútban rohangáló android koncepciója miatt... bár a metroid valójában egy misztikus, zöld, medúza, hatalmas fogakkal.

Nyolcadik bites: a Nintendo

A történet valamikor a (most már nem is olyan) távoli jövőben 20X5-ben játszódik. A Galaktikus Föderáció egyik tudományos telepét gonosz űrkalózok támadják meg, élükön Ridley-vel, és elrabolják a világ egyik legpusztítóbb élőlényének, a Metroidnak a mintáit, hogy halálos biofegyvereket készítsenek. A metroidok olyan medúzaszerű létformák, amelyek képesek elszívni az áldozatok életenergiáját. A kalózok Zebes bolygón lévő bázisát a Föderáció hiába próbálta megtámadni, visszavonulót kellett fújniuk.

Arra jutottak, hogy egy magányos ügynöknek több esélye lesz beosonni a kalózokhoz, és megsemmisíteni a központi biomechanikus rendszert, a Mother Braint, ami védi a bolygót. A feladatot Samus Aran, az egyik legprofibb fejvadász

kapja, akinek testét narancs-vörös páncél védi mindentől, mellékesen valami személyes leszámolnivalója is akad Ridley-vel.

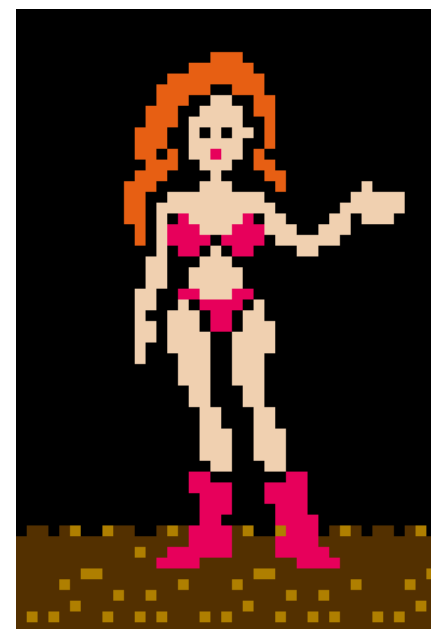
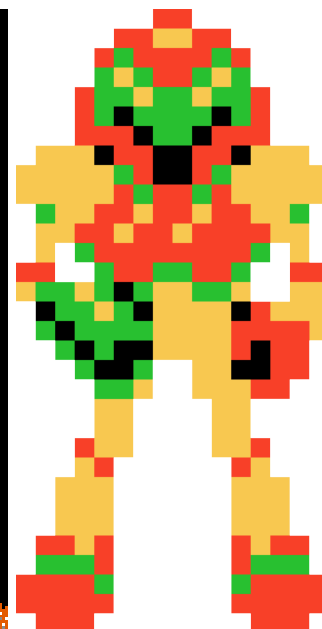
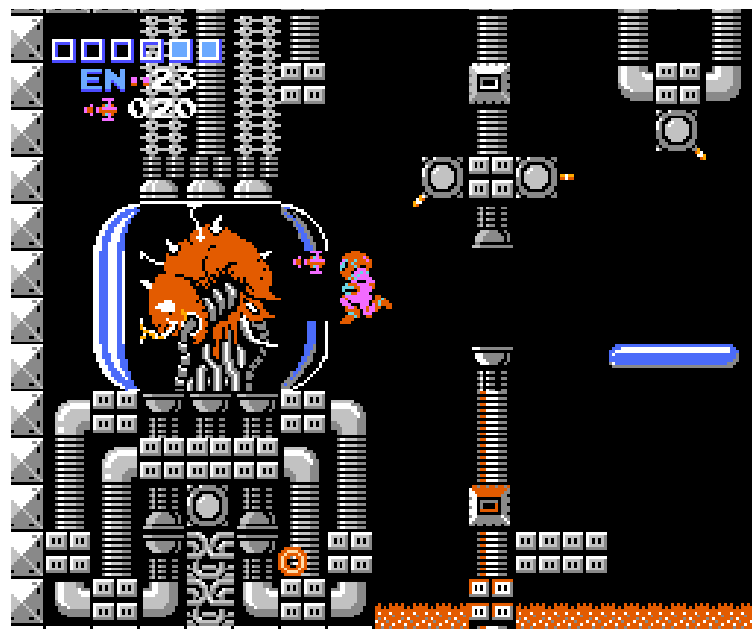
Samus miután megérkezik a bolygóra, amely egyben az egykori otthona is volt, földalatti járatokban és termekben halad előre, megkeresve az ősi Chozo (madárszerű, bölcs idegen faj) erekyéit, és persze pusztítja a kalózokat meg a bolygó ellenséges lényeit.

A játékmenet akkoriban nagyon újdonságnak számított, hiszen nemcsak előre haladva kellett halomra lőni az ellenfeleket, hanem bizony egy komoly labirintust kellett felfedezni, melynek bizonyos részeit csak úgy lehetett elérni, ha Samus megtalálta a hozzá szükséges eszközt. Talán a legismertebb képessége, hogy golyóvá tud alakulni, így bejuthat kisebb járatokba, de szinte



minden mást is fejleszteni lehet a páncélon: magasabb ugrás, távolabbra lövés, fagyasztás, hő immunitás stb. Gyakran kellett visszajárni korábbi helyekre, hogy valamelyik új felszereléssel titkos járatokat vagy addig elérhetetlen platformokat találjunk. Harcolni a Samus karjára szerelt energia ágyúval kell, amit különféle lövedékekkel lehet tuningolni. Szintén újdonság volt, hogy a játékos választhatott a gyors végigjátszás és a lassú, mindent felfedező játékstílus közül.

Miután bejárta szinte az egész bolygót, legyőzte Ridley-t és felrobbantotta a Mother Braint, Samus visszatért az űrhajójára, és páncélját levéve felfedte, hogy valójában egy nagyon csinos hölgy.



Ez a játékvégi meglepetés a 80-as években hatalmas kockázat volt, de a Nintendo bevállalta. Akkoriban senki sem tudta, hogy a játékosok hogyan reagálnak majd arra, ha egy játék főhőse egy Nő, nagyon más korszak volt az. Persze Japánban nem volt szokatlan, ha egy manga vagy anime női hőssel rendelkezik, de nyugaton nagyon erősen élt az a dogma, hogy a videojáték fiús dolog, és nem szabad belekeverni a lányokat (vagy valami ilyesmi...). Samus valódi nemét a 86-ban megjelent manga sem fedte fel, ahol lényegében egy kicsit szerencsétlen, de nagyon lelkes szkafteres férfinak ábrázolták. Persze hamar kiderült, hogy a félelem teljesen alaptalan, Samus karaktere nagyon kellemes fogadtatásra talált, és egyben az előfutára is lett sok más leendő női hősnek, mint pl. Lara Croft és társai. Még a Guinness Rekordok Könyvébe is bekerült, mint az első női videojáték főhős, és minden idők 14. legnépszerűbb játékos karaktere.



Természetesen maga a játék is nagyon nagy sikert ért el, 1986 egyik legjobban fogyó címe lett világszerte. Persze mai szemmel nézve már nagyon bugyuta és egyszerű, de akkoriban más volt a mérce.

Samus visszatérésére 5 évet kellett várni, ami valahogy előrevetítette az egész sorozatra jellemző hosszas fejlesztési ciklusokat. A **Metroid II: Return of Samus** már nem NES-re jelent meg 1991-ben, hanem a szintén nagyon népszerű GameBoyra. A rendezői széket Sakamoto átadta másnak, de a fejlesztés maradt az R&D1 csapatnál. Bár a GameBoy hardware tekintetében messze nem volt egy erős masina, sőt csak 4 színt lehet rajta megjeleníteni, a programozók mégis képe-



sek voltak nemcsak átültetni a NES-es előzmény játékmenetét, de még tovább is fejlesztették azt. Már lehetett menteni a játékban, és sok apró finomítás is belekerült, ami miatt a kritikusok nagyon pozitívan fogadták megjelenésekor.

A történet ott folytatódott, ahol az első rész véget ért. Samus legyőzte a kalózkodat, de a Föderáció biztosra akart menni, így újabb megbízást adott hősnőnknek, hogy utazzon el a metroidok bolygójára, az SR388-ra, és pusztítsa el az összeset. Samus pedig újra nekiindult a földalatti barlangrendszereknek, hogy sorban felszámolja a veszélyes parazitákat. Kalandja végén megtalálta a Metroid királynőt, és egy hatalmas csatában végül győzedelmeskedett. Ezzel a küldetése végéhez ért, az összes metroid elpusztult... vagy mégsem?

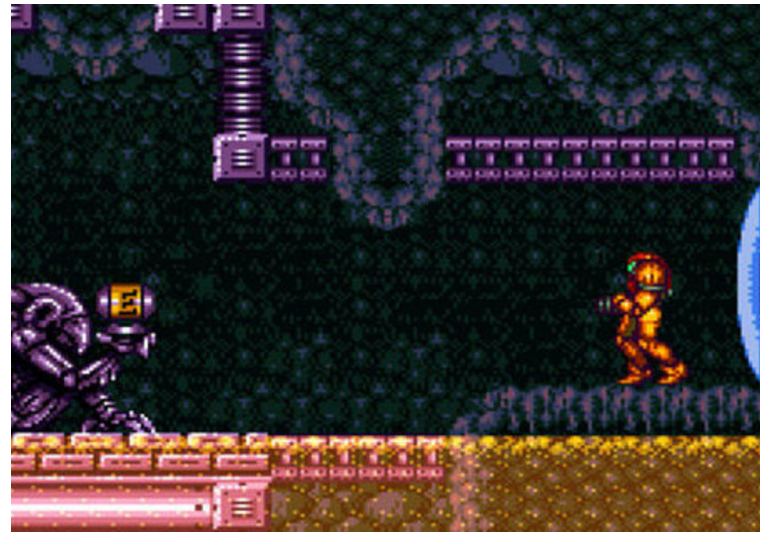


Egy tojásból előbukkant egy pici, újszülött metroid, amit Samus megsajnál és elpusztítása helyett elvitte a Ceres űrkolóniára, ahol az ottani tudósokra bízta a további sorsát.

**„The last Metroid is in captivity.
The galaxy is at peace...”**

Emlékszem, még valamikor 1995 környékén, gyerekként az egyik kedvenc TV műsorom volt az **576 Kbyte** (bizony, a fiatalabbak kedvéért mondom, hogy akkoriban már volt a TV-ben konzolos műsor), amit gyakran kazettára is vettem, hogy aztán rongyosra nézzem az 1-2 perces játékbemutatókat. Ott láttam meg először a **Super Metroidot**, és valami csodálatosan nézett ki. A nagyon hozzáértő műsorvezető még azt is kiemelte, hogy egy rekord méretű, 24 megabites játék (3 megabyte), ahol a „Szamuszu” nevű robottal kell szörnyekre vadászni. Szerencsére nem is kellett sokat várnom arra, hogy kipróbáljam, hiszen unokatesóm megkapta a szüleitől, majd két **Mario Kart** és **Street Fighter 2** csata között bepattintottuk a kártyát a Super Nintendóba és... hát mondjuk úgy, egy életre szóló élmény lett belőle.





Mivel angol tudásunk elég gyér volt akkoriban, így szinte mindent magunk találtunk ki, de szerencsére adtak hozzá egy vaskos füzetet, amiben ott volt a részletes térkép. Mi ekkor találkoztunk azzal a bizonyos játékmenettel, amit azóta úgy neveznek, hogy „metroidvania”, a Metroid és a (későbbi) Castlevania játékok címeit összegyúrva.

Sakamoto már akkor elkezdte tervezni ezt az epizódot, amikor a 2. rész még fejlesztés alatt volt, de kívárta, míg a megfelelő technológia elérhetővé válik. A Super Nintendo pedig tökéletes platformnak bizonyult hozzá. Gyakorlatilag mindent a négyzetre emelt az első részhez képest. A grafika hihetetlenül szép lett, egyike a SNES legmutatósabb címeinek, az irányítás tökéletes, a pályák hatalmasak és a zene... oh, az a zene! Az egyik pályának olyan kísértetiesen félelmetes atmoszférát teremtettek, hogy még évek múlva is félttem egyedül Metroidozni a sötétben. Igazi

tökéletes japán munka, az utolsó pixel is a helyén volt, és bár aki profi, az akár egy óra alatt is végig tudta vinni, de mégis több száz órát toltunk bele, hogy újra és újra átéljük a borzongató kalandot.

Samus alig pihente ki előző SR388-as kalandját, de a Ceres kolóniáról máris segélyjelzéseket kap, hogy valami baj történt. Tesz egy 180 fokos fordulatot a hajójával és útnak ered, hogy kiderítse, mi történt a bébi metroiddal. Mikor az őrálomásra érkezik, már csak holttesteket talál, valami betört a laborba. Samus meg is találja a tettest, aki nem más, mint Ridley. Rövid küzdelem után a kalózvezér elrepül és viszi a bébi metroidot magával.

Samus természetesen üldözőbe veszi, és ismét a Zebes bolygón találja magát, ahol valahogy az űrkalózok erőre kaptak, ami semmi jót nem jelent. Ismét nekivág a bolygó hatalmas barlangrendszerének, ahol kénytelen szembesülni azzal,

hogy a kalózok bázisát, a Touriant újra felépítették. Ezúttal jóval változatosabb helyszíneken kell átvágnia magát, mint pl. egy lezuhant űrhajó roncsai, aminek a mélyén valami borzalmas teremtmény él (ettől a pályától kaptam frászt gyerekként), a Chozók romos, elfeledett katakombáiba, majd eljut Maridiába, ahol az óceán mélyén kell megkeresnie a továbbjutáshoz szükséges barlangokat. Mikor hosszú küzdelem után a kalózok bázisának mélyére érkezik, és ismét leszámolt Ridley-vel, megjelenik az eddig elpusztítottnak hitt Mother Brain, ami/aki ezúttal testet is kapott. A förtelmes kreatúra szinte legyőzhetetlen, Samus pedig alulmaradni látszik a küzdelemben, de megjelenik a jókorára megnőtt bébi metroid, és saját testével védelmezi a lányt a gyilkos sugarak elől. De ő sem bírja sokáig, az utolsó metroid átadja minden energiáját Samusnak és meghal. Az így kapott elképesztő erejű fegyverrel Samus könnyedén megsemmisíti Mother Braint, ami viszont aktiválja a bázis önmegsemmisítő rendszerét. Utolsó pillanatban sikerül csak bepattania hajójába, majd Zebes az összes kalózzal és minden más szörnyűséggel együtt atomjaira robban.

Így ér véget Samus új kalandja, melyet minél gyorsabban teljesítünk, annál kevesebb ruhát visel magán a végső jelenetben... mert ugye valamivel jutalmazni kell a kitartó játékost (mondtam már, hogy ez egy más korszak volt?).

A Super Metroid azóta úgy vonult be a videojátékok történelmébe, mint minden idők egyik legjobb játéka, és ez túlzás nélkül igaz is.



Bár már több mint 25 éves, de még most a kategóriájának legjobbja, holtversenyben a 97-es Castlemania: Symphony of the Nightal. Aki szeretne egy jó metroidvaniát, az kezdje ezzel a két címmel, és máris lesz mihez mérni a többit. Ám ez a hatalmas siker sajnos hozott problémákat is...

A modern idők régi fejvadásza...

Sakamoto és csapata ezután megtorpan- tak, eljött a 3D korszaka, a játékosok pedig pár év után már Tomb Raiderrel és más polygonos játékokkal koptatták a kontrollereket. Sakamoto bár figyelte a *Mario 64* és a *Legend of Zelda: Ocarina of Time* fejlesztését, mégis úgy érezte, hogy a Metroid sorozatnak nem tenne jót a 3D, és a csapata sem igazán lelkesedett az új technológiákért. Samus így a 90-es évekre visszavonult, egyedül csak a Nintendo 64-re megjelent 1999-es Super Smash Bros.-ban tűnt fel, mint az egyik választható szereplő.



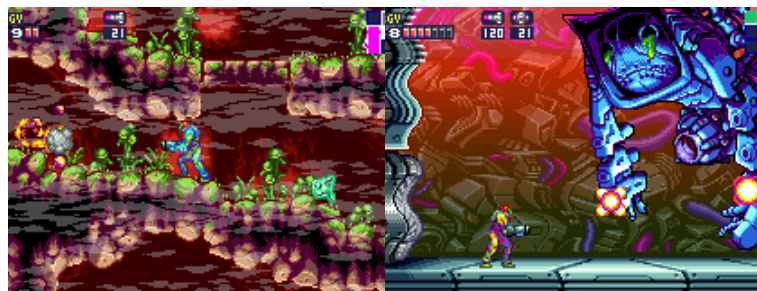
A Nintendónál hosszas tanakodások után azt találták ki, hogy a Metroid sorozatot kettéválasztják, Sakamoto fejlesztheti a maga klasszikus 2D-s részeit, míg az

Amerikában alapított új partnerstúdióval, a Retro-Gamesszel elkezdene a 2001-ben megjelenő GameCube-ra összerakni valami 3D-s epizódot. Így történhetett meg az, hogy 2002-ben, 8 év ki-

hagyással, egymás után két Metroid is megjelent ugyanazon a héten, bár kezdetben csak Amerikában és Európában.

Egyik volt a Sakamoto **Metroid Fusionja**, amit a történet lezárásának szánt (mintha valahogy nem igazán lelkesedett volna az amcsik 3D-s folytatásaiért). Ismét kézi konzol lett a célplatform, ezúttal a Game Boy Advance, ami árnyalatnyival erősebb (és bizonyos esetekben gyengébb), mint a Super Nintendo, így a Fusion látványa erősen az előző részre hasonlít. Viszont mivel sokkal nagyobb kártyára dolgozhattak (3 helyett 8 megabyte), így nemcsak a játék bejárható területe lett nagyobb, de a helyszínek is változatosabbak és színesebbek lettek. Továbbá ezúttal már nem a játék dobozában szerénykedő kis füzetben mesélték el a történetet, hanem az első Metroid, aminek átvezető jelenetei vannak képekkel és szöveggel.

„Sakamoto (...) érezte, hogy a Metroid sorozatnak nem tenne jót a 3D, és a csapata sem igazán lelkesedett az új technológiákért.”



Samus ismét visszatér a SR388-ra, hogy vigyázzon néhány tudósra, akik a bolygó élőlényeit tanulmányozzák. Találnak is valamit, egy nagyon furcsa parazitát, ami megtámadja Samust és az orvosoknak sürgős életmentő műtétet kell végrehajtaniuk rajta. Az X parazita annyira megfertőzte a lányt, hogy a páncéljának részeit el kellett távolítaniuk, az életét pedig csak a Metroidok DNS-éből kifejlesztett vakcina tudja megmenteni. Samus



teste ezzel örökre megváltozott, nemcsak immunis lett az X parazitára, de képes lett magába is szívni az erejüket. A parazita viszont elszabadult és végigfertőzte a kutatóbázist. Samus új feladata megállítani az X parazitát, ami messze nem lesz egyszerű menet, ugyanis a bázis elég sötét titkokat rejt.

A *Metroid Fusion* nagyon szép kritikai és közönségsikert ért el, aminek egyenes következménye lett, hogy a Nintendo vezetősége azonnal fel is kérte Sakamotót a sorozat újraindítására, az első NES-es epizód modernizálásával. Ebből lett 2 év múlva, szintén Game Boy Advance-ra a **Metroid: Zero Mission**. Közben Gamecube fronton megszületett a Prime sorozat, ami egy egészen új nézőpontból mutatja be Samus kalandjait.



Fejvadász a harmadik dimenzióban...

A Retro-Studios nagy kihívást kapott, egy akkora már legendás címet kellett az alapjaiban újraértelmezni. Kezdetben egy külső nézetes akciójátékon gondolkodtak, de ezt maga Miyamoto Shigeru vétőzte meg, így született meg az ötlet, hogy legyen belső nézetes FPS. A GameCube nagyon erős kis konzol volt, így a **Metroid Prime** a 2000-es évek elején az egyik legszebb FPS volt a piacon. A kameraváltás és a 3. dimenzió miatt számos változtatást kellett hozni, hogy meg is maradjon a Metroid játékmenet, de mégis teljesen újszerűnek hasson. Lényegében minden megmaradt, a nagy bejárható terület, sok elrejtett gyűjtőgetnivaló, Samus fegyverzete és felszerelése (nagyraoszt) a megszokott, de kiegészült egy speciális szenzorral, amivel a környezetet lehet átvizsgálni, mindenféle hasznos információkért.

A történet a Zero Mission és a Return of Samus epizódok között játszódik. Samus vészjelzést fog a Tallon IV bolygóról, ahol az Űrkalózok ismét biofegyvereket akarnak kifejleszteni valami ismeretlen rádióaktív anyagból, amit Phozonnak neveznek. Samus miután felszámolta a kalózok bányásztelepeit és összegyűjtött 12 ősi Chozo kegytárgyat, melyekkel sikeresen bejutott egy lezárt meteorkráterbe, ismét régi ellenségével, Ridley-vel találta szembe magát. Újra legyőzve a kalózvezért, Samus felfedezte, hogy a barlang

mélyén egy teljesen kifejlődött, a phazontól mutálódott és eltorzult „metroid prime” rejtőzik.

A játék elképesztően sikeres lett, több év játéka díjra is felterjesztették, többet meg is nyert, mai napig az egyik legjobb FPS játéknak tartják. A Retro-Studios azonnal szállította is a folytatásokat sorban, 2004-ben a **Metroid Prime: Echoes** szintén GameCube-ra, majd 2007-ben már Wii-re a **Metroid Prime: Corruption**. A két játék hozta a papírformát, vitték tovább a Prime történetét, közben javítottak az irányításon és a grafikán.



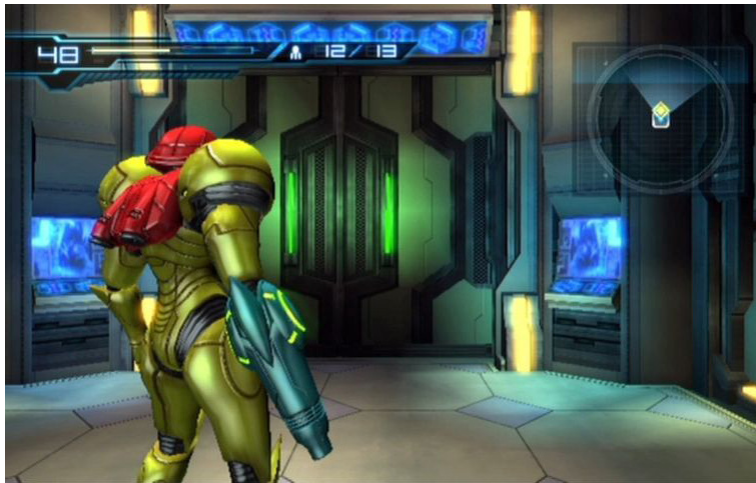
2009-ben kiadták a **Metroid Prime: Trilogyt**, ami a három epizód feljavított újrakiadása volt Wii-re. A Nintendo természetesen a közben megjelent új kézikonzolját, a Nintendo DS-t sem akarta kihagyni a Metroid lázból, így született meg a **Metroid Prime Pinball** és a főleg multiplayerre kihegyezett **Metroid Prime Hunters**.

Sakamoto is lázasan dolgozott közben egy igazi „next-gen” Wii játékon, aminek a címe **Metroid: Other M** lett. Közben a Nintendo felszámolta az R&D1 és R&D2 csapatokat és létrehozta a Nintendo Software Planning & Development Divisiónt (NSPD), melynek Sakamoto lett az egyik vezetője, viszont belátta, hogy egy akkora projekthez, amit elképzelt, további segítségre lesz szüksége. Felkereste a Dead or Alive és a Ninja Gaiden sorozatokért felelős Team-Ninja stúdiót, hogy segítsenek neki a „next-gen” Metroidban. A D-Rockets stúdiót kérték fel a CG videók elkészítésére, amik a játék motorjával készült átvezetőkkel együtt 2 órát tettek ki, ami nem kis munka volt. Sakamoto visszatért az eredeti elképzeléséhez, hogy külső nézetes akciójáték lesz, kiegészítve némi belső nézetes mechanikával is. A metroidvania stílust megtartotta, de az egészet filmszerűbbre véve. Az irányítást is teljesen megújították, a Wii mozgásérzékelős vezérlőit igyekeztek maximálisan kihasználni. Minden adott volt egy remek játékhoz, de mégis... valami nagyon félrement.

A Metroid: Other M, bár a kezdeti kritikák viszonylag pozitívak voltak, de a játékosok, főleg a rajongók körében egyre nagyobb ellenszenvet

váltott ki. Sakamoto ugyanis annyira meg akarta reformálni a Metroidot, hogy kissé átesett a ló túloldalára, és bizony ilyenkor jön az, hogy hiába a sok tehetséges fejlesztő, egy makacs, akaratos vezető bizony bármit képes romjaiba dönteni. Samus karaktere szinte mindenki számára végtelenül negatív lett, az erős és büszke harcosból egy depressziós, hisztis, kis-lányos csajszi lett, aki egyáltalán nem hasonlított a korábban megismert fejvadászra. A történet semmi újdonságot nem hozott, lényegében a korábbi részekből összeollózott kliséit hasznosították újra, amik nem igazán akartak egy izgalmas sztorivá összeállni. A dialógusok és a jelenetek finoman szólva sem voltak profik, Samus angol szinkronhangját pedig egyenesen „élettelennek” és „amatőrnek” nyilvánította a sajtó.





Bár a grafikai megvalósítások minőségét mindenki elismerte, de a játékmenet inkább volt frusztráló, mint szórakoztató. A Wii irányítókkal hadonászni egy platformjátékban egyáltalán nem szerencsés, de ezt még megfejelték a végtelenül leegyszerűsített harcrendszerrel is, ami nem igazán adott sikerélményt a játékosnak (inkább volt reflexjáték, mint ügyességi). Utólag több fejlesztő is nyilatkozott, hogy bizony ezekre a hibákra felhívták Sakamoto-sensei figyelmét, de ő kitartott az eredeti elképzelése mellett. A végeredmény: a Metroid sorozat 5 évre kispadra került, az Other M pedig minden érdeme ellenére bukásként lett elkönyvelve.

Napjaink magányos fejedője...

A 2015-ös E3-on bejelentésre került egy új Nintendo 3DS epizód, a **Metroid Prime: Federation Force**, ami szinte azonnali bukásra lett ítélt, szinte mindenki gyűlölte már a játék trailerét is,

aminek szinte semmi köze sem volt a klasszikus Metroidhoz. 2016-ban meg is jelent és ahogy várható volt, a kutyát sem érdekelte, a kritikák lehúzták, a játékosok jóformán a létezéséről sem vettek tudomást.

Ugyanakkor ebben az évben megjelent egy rajongói remake-je a Return of Samusnak, **AM2R**, avagy **Another Metroid 2 Remake** címen. Egy argentin programozó srác, Milton Guasti 5 éven át dolgozott rajta, és a végeredmény fantasztikus lett, az igazi klasszikus Metroid, modern PC-re. Éppen készültek volna már felterjeszteni a 2016-os The Game Awards jelöltjei közé, mikor a Nintendo lecsapott, elég keményen. Szerzői jogsértésért beperelték Milont, akinek le kellett szednie a játékot a netről, és hivatalosan nem terjeszthette tovább. Ez nem növelte a Nintendo addigra már eléggé megcsappant népszerűségét, mellékesen az AM2R-t bár hivatalosan nem lehet sehol megtalálni, de azért lássuk be, egy kis guglizással azért csak elő lehet bányászni a torrentek világából.

Hogy teljes legyen a vicc, ahogy elült az AM2R körüli balhénál a por, a Nintendo máris bejelentette, hogy 2017-ben érkezik a valódi remake-je a Return of Samusnak, Sakamoto produceri vezetése alatt, a spanyol MercurySteam csapat fejlesztésével, méghozzá szintén 3DS-re. A címe Metroid: Samus Returns. Ami meglepő az egészben, hogy a Nintendo mintha hallgatott volna az internetet bezengő kritikákra, és a Samus Returns visszatért a gyökerekhez. Bár a 3D-s motor megmaradt, a já-

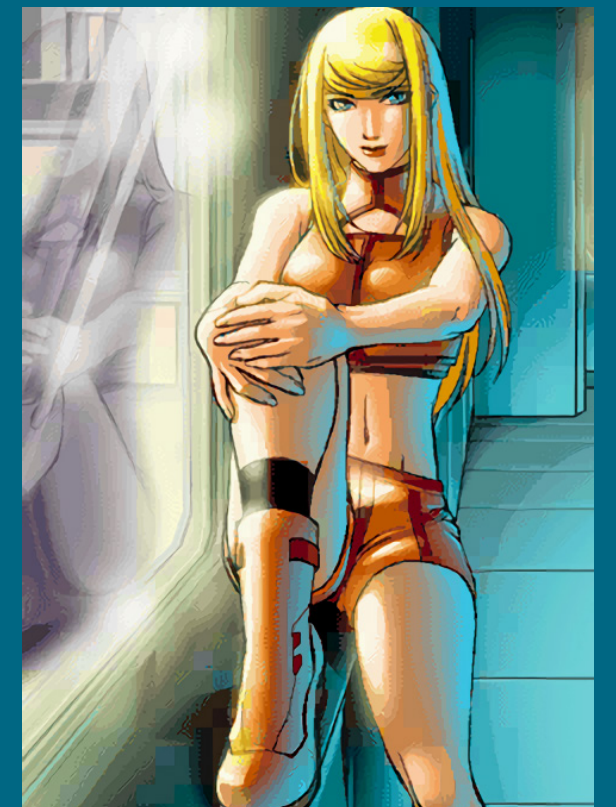
tékmenet a klasszikus 2D-s stílust idézte. Nagyon szép grafikával és szórakoztató (bár néha frusztrálóan nehéz) játékmenettel. A sors fintora, hogy a 2017-es Game Awardson végül a Samus Returns elvitte a legjobb kézikonzolos játék díját. Hogy a kettő remake közül melyik a jobb, arról megoszlanak a vélemények, a maga módján mind a kettő közel tökéletes.

És valahol itt ér véget a Metroid sorozat története, jelenleg 2020-ban még csak kósza ígélet van egy Metroid Prime 4-re, aminek a fejlesztését már egyszer alapjaiban kezdték újra,

de a 2017-es bejelentése óta szinte semmit nem hallani róla. Zárásként egy jótanács azoknak, akik szeretnék az ajánlott és legjobb sorrendben végigjátszani a sorozatot: kezdjék a Zero Missionnal, aztán a Samus Returnsszel (esetleg az AM2R-rel), majd a kihagyhatatlan Super Metroid, utána pedig zárásnak a Fusion következzen. Wii tulajoknak a Prime trilógia amúgy is kötelező, az Other M-et pedig minden bosszantó hibája ellenére érdemes kipróbálni. Reméljük, 2021-ben Samus ismét visszatér, én örömmel fogadnék egy Super Metroid remake-et is, de inkább nem is reménykedem már ilyenekben.

Samus Aran

Samus múltjáról sokáig csak kósza infók voltak elszórva itt-ott, de 2003-ban végre egy mangában kanonizálták a történeteket. A lány egy földi bányász kolónián született és nevelkedett a K-2L-en, amelyet az űrkalózok, Ridley vezetésével szinte teljesen elpusztítottak. Samus volt gyerekként az egyetlen túlélő, akit a madárszerű Chozoók fogadtak örökbe, és a Zebe bolygóra vitték. Itt tanulta ki a harci technikákat, és mivel a bolygó nem igazán alkalmas az emberi életre, ezért megkapta az ikonikus páncélját is, ami életben tartotta, és még a harcokban is kiváló. Felnőve fejedője lett, majd eltökélt célja lett, hogy levadássza az összes űrkalózt (és Ridley-t), megbosszulva ezzel a szüleit és a többi lemészárolt embert. A Föderáció persze felfigyelt a kivételes tehetségű fejedőre, így egy nap meg is kapta tőlük a feladatot, hogy térjen vissza a Zebe-re, és hatoljon be a kalózok erődjébe... a többi már legenda.





NINTENDO DS KORSZAK

ÍRTA: KARASZ ATTILA - SUPERMARIO4EVER (supermario4ever.wordpress.com)

Ahogy a Nintendo a Game Boyjal forradalmasította a kézikonzolokat (AniMagazin 56.), ugyanúgy a Nintendo DS-sel új korszakot nyitott a történetükben. Megtették az első lépést az online játék felé, a két kijelzőnek köszönhetően pedig új lehetőségek, új típusú játékok kaptak helyet. És hogy miért volt hatalmas népszerűsége? Ennek járunk utána a Nintendo konzolokat bemutató cikksorozat második részében.

Előttörténet

A Sega a DreamCast bukásával végleg kiszállt a konzolpiacról, és kifejezetten a játékokra fókuszált. Sokáig a Sega volt a Nintendo egyetlen riválisa, mellyel emlékezetes harcot vívott a 16-bites korszakban az elsőségért. Ez volt a Super Nintendo - Sega MegaDrive konzolháború, melyet a Super Nintendo nyert meg, és aztán már nem is tudta a Sega még megközelíteni sem a Nintendót, nemhogy felülkerekedni rajta. De mint ismeretes, a Nintendo nem sokáig trónolt az élen, hiszen 1994 végén (nálunk 1995-ben) megérkezett a Sony a PlayStationnel, és annak rendje és módja szerint lesöpört mindent, ami az útjába állt. A különbség annyi, hogy a Nintendo valamennyire tudta tartani a frontot, köszönhetően a kiváló minőségű saját fejlesztésű játékeinak. A Sega ezzel szemben nem tudott a *Sonicon* kívül maradandó játéksorozatot alkotni, így a játékok kínálata is ok volt arra, hogy a Sega végül elbukott, a Nintendo meg úgy-ahogy, de talpon tudott maradni.

Az ezredforduló után nem sokkal jött egy másik figyelemre méltó vetélytárs, mely bár nem tudott teljes mértékig lépést tartani a Sonyval, mégis szorongatta a Nintendót. A Microsoft az XBOX szériával leginkább a 360-as konzollal aratott nagy sikert, azóta is a Sony és a Microsoft van a fronton, a Nintendo pedig járja a maga útját, olykor akkorát robbantva az eladásaival, hogy az ellentábor épp csak pislogni tud rajta, máskor meg a háttérben maradvá próbálja menteni a menthetőt.

A Nintendo ugyan nem mindig volt sikeres az asztali konzoljaival, de ahogy az előző számban szó volt róla, a kézikonzol piacon soha nem talált kihívóra. Hiába a Sega Game Gearje, a Sony PlayStation Portable-je, a Nintendo mindig is stabilan uralta a kézikonzol piacot, és annak köszönhetően tudott olyan szinten talpon maradni, hogy soha nem kellett a cégnek csődöt jelentenie. Ennek köszönhető, hogy bár a Nintendo GameCube mindig

„A Nintendo ugyan nem mindig volt sikeres az asztali konzoljaival, de ahogy az előző számban szó volt róla, a kézikonzol piacon soha nem talált kihívóra.”



is veszteséges volt a cégnek, a Game Boy Advance volt annyira nyereséges, hogy tudta magát tartani.

Általánosságban igaz az a mondás, hogy krízishelyzetben mutatkozik meg az ember valódi személyisége, képessége, nincs ez másképp a cégekre levetítve sem. A Nintendo mindig is igyekezett a kiváló játékaival életben tartani a GameCube-ot, de a színfalak mögött már a jövőt tervezte a cég, mellyel kilábalni készültek a válságból. Ismerve a Nintendo és Iwata Satori, az akkori Nintendo elnök innovatív megoldásait, tudhattuk, hogy valami jóra számíthatunk. Így született meg a Nintendo DS.

Nintendo DS

Aminek már a bejelentését is nagy döbbenet követte. Volt már a Nintendónak a Game Boy előtt is egy kézikonzolja, Game & Watch néven, melynek két kijelzője volt. A Nintendo DS pedig nemcsak a dupla kijelző terén emlékeztetett az ősi kézikonzolra, hanem megjelenésében is nagyon hasonlított rá. A Nintendo DS teljességgel retro külsőt kapott, az ellentábor számára pedig valósággal gúny tárgy volt, hiszen mit akarhat a Nintendo egy ilyen ósdi géppel? Anynyiból mindenképpen fejlődés, hogy az alsó kijelzője érintőképernyős volt.

A Nintendo úgy akart innovatív lenni, hogy mást látunk a felső és alsó kijelzőn, és többek között az alsó kijelző érintésével is irányíthatjuk a játékot. Ez kétségtelenül új játékoknak adott teret, készültek is olyan játékok, mint a *Yoshi: Touch & Go* vagy a *WarioWare: Touched!*, ahol a játék eseményeit az alsó kijelzőn a konzol mellé járó Stylus-szal irányíthatjuk.

Ezzel párhuzamosan futott még a Game Boy Advance, olyannyira, hogy 2005-ben kijött a GBA harmadik változata Game Boy Micro néven. Emellett néhány játék mindkét konzolra megjelent, amik ugyan Game Boy Advance-en is kiválóan játszhatók voltak, de ekkor már érzékelhető volt az átállás.



Egyre többeknek volt Nintendo DS-ük, míg a GBA otthon maradt. A DS-nek ugyanis volt egy komoly erőssége a Game Boy Advance-szel szemben.

Ez volt az első olyan konzol, mellyel vezeték nélkül játszhattunk többen. A csatlakozás is egyszerű volt, a jel pedig mindig erős, nagyon ritka volt, hogy hiba miatt lekapcsolódott valamelyik a játékról. Bár abban továbbra sem volt változás, hogy ha csak egyvalakinek volt meg a játék, a többiek csökkentett lehetőséggel játszhattak.

Ahogy az előző számban szó volt róla, a Game Boy Advance egyik hamis üzenete az volt, hogy imár lehet úgy is akár négyen játszani, hogy csak az egyiknek van meg a játék. Ez önmagában igaz, csak azt a részt hallgatták el, hogy ez esetben sokkal kisebb lehetőségekkel lehetett játszani. Ez pedig nagyon visszavetette a GBA többjátékos élményét. A Nintendo DS-en ugyan hasonlóképpen kevesebb lehetőségekkel lehetett játszani, de egyrészt több volt a választása annak, akinek nincs meg a játék, másrészt arra is volt lehetőség, hogy akinek megvan, az szintén a maga teljességében játssza a játékot.

Nintendo Wi-Fi Connection

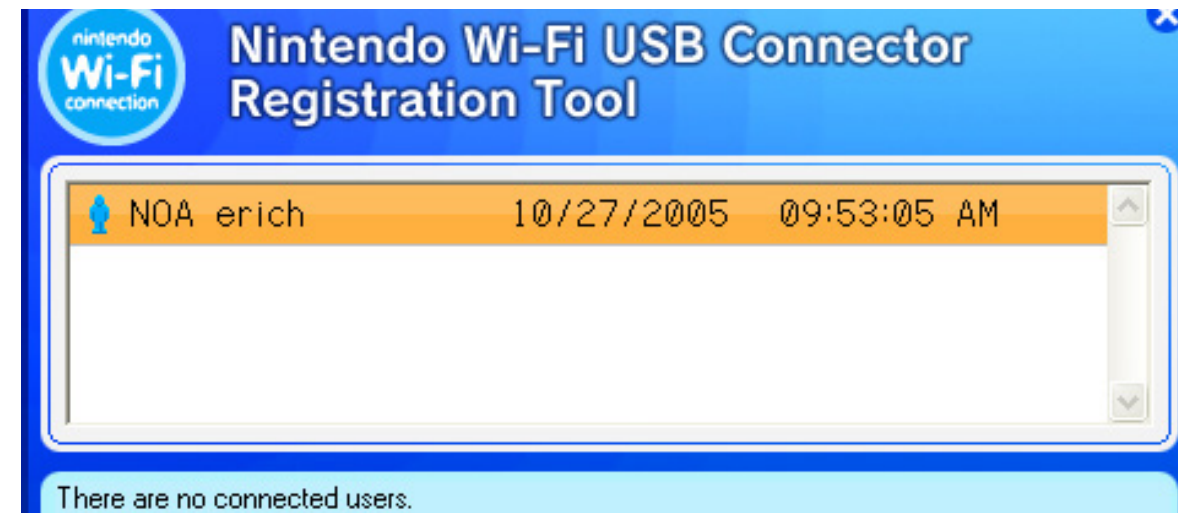
A Nintendo nemcsak a DS retro külseje miatt volt gúny tárgya, hanem mert sok technológiát relatíve későn kezdtek el alkalmazni. A Nintendo innovációban a versenytársai előtt járt, viszont technológiában a Sony mindig is előrébb járt a PlayStationnel. A PlayStation 2 volt az első



olyan konzol, amellyel interneten keresztül lehetett játszani. A Nintendo esetében a DS volt úttörő az online játékok terén. A Nintendo elé viszont nemcsak azért helyezett szívesen görbe türköt az ellentábor, mert későn vett át új technológiát, hanem, mert ahogy azt átvette. Az online játéknál az volt a probléma, hogy nem felhasználóhoz voltak kötve az adatok, hanem játékhoz, azon belül is a konzolhoz. Minden olyan Nintendo DS (és később Wii) játéknak, mely támogatta az online játékot, volt egy úgynevezett „Friend Code”-ja, egy 12 jegyből álló számsor, azt kellett egymásnak megadni, és utána lehetett egymás ellen online játszani. Annak pedig, hogy az adatok a konzolhoz voltak kötve, volt egy komoly hátulütője: Ha egy másik Nintendo DS-be került a játék, megváltozott annak Friend Code-ja, így ha ismét szeretnénk volna játszani a barátunkkal, akkor az új Friend Code-ot kellett megadni. Ez a Wii esetében azért nem volt probléma, mert ott a játék mentése nem a kazettához volt kötve (tekintve, hogy a Wii-nek

lemezen voltak a játékai), hanem a konzolhoz. Így evidens volt, hogy ha a lemez egy másik konzolba kerül, akkor ott más lesz a Friend Code, hiszen ott nincs mentése a játéknak. Ennek ellenére már a maga idejében is idejétmúlt technológiának tartották sokan a Friend Code rendszert.

Az viszont kétségtelen, hogy ezzel lehetőség nyílt Nintendón is online játszani. Sőt, már a kezdetektől nemcsak barátok játszhattak egymás ellen, hanem világszerte összecsaphattak játékosok. Az első időkben viszont még nem volt általánosan elterjedt dolog a Wi-Fi, mint manapság, ezért a Nintendo kiadott egy „Nintendo Wi-Fi USB Connector” nevezetű kis USB sticket, mely Wi-Fi kapcsolatot létesített a számítógép és a Nintendo DS (később a Wii) között. Ennek segítségével lehetett online játszani. A kis Pen Drive-ra hasonló szerkezet használata természetesen nem volt kötelező, hiszen akinek már volt ekkor is Wi-Fi kapcsolata (nemcsak UTP-kábel volt a számítógép



géphez csatlakoztatva), az természetesen az USB stick nélkül tudott online játszani. Ennek ellenére nagyon népszerű volt a Nintendo saját gyártású kiegészítője. De a cég hamar leállította a gyártását, a programjának is csak Windows Vistáig volt frissítése, Windows 7 alatt már nem működött.

Az első játékok

Ahogy fentebb szó volt róla, az érintőképernyő új játékoknak adott lehetőséget, de ezek mellett is jelentek meg úgymond „hagyományosan”, gombokkal irányítható játékok. Ott, ahol nem tudták megoldani, ott az alsó képernyő inkább térképként funkcionált. Így is kiváló volt például a *Mario Kart DS* vagy a *New Super Mario Bros.* De olyan játékok is jelentek meg, melyeket ugyan az érintőképernyővel kellett irányítani, de ezek inkább szerencsétlen döntések voltak. Erre nagyon jó példa a *Super Mario 64 DS*, mely konkrétan nyitócím volt.

Ennek a játéknak az érintőképernyője felülnézetes térképként funkcionált, közepén a karakterrel, akit irányítottunk. Hősünk mindig arra ment, amerre a Nintendo saját ceruzájával (Stylusszal) irányítottuk. Ennek nemcsak az volt a hátránya, hogy a kezünktől alig láttuk az alsó kijelzőt, hanem hogy rendkívül érzékeny volt. Ha csak egy kicsit is oldalra vittük a Stylust, már nem egyenesen ment a karakterünk, ez pedig szűk utakon komoly problémát jelentett. Az sem segített a helyzeten, hogy ugyan lehetett a Control Paddel irányítani a karaktert, de alapesetben rendkívül lassan ment, így mindig nyomni kellett az Y-gombot, ha normál sebességben akartunk menni. Így hiába volt kiváló játék a Super Mario 64 DS, a Nintendo történetének egyik legrosszabbul irányítható játéka lett.

Nem sokkal jobb a helyzet a *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* esetében, ahol oldalnézetben irányítjuk Linket, még hozzá úgy, hogy Navit, a tündért kellett navigálni az érintőképernyőn, és Link arra ment. Ez azért rossz, mert minden esemény az alsó képernyőn történt, és ott a kezünktől tényleg nem lehet rendszeren látni a játékot. De vannak játékok, ahol jól kihasználták az érintőképernyő adta lehetőségeket, például a WarioWare Touchedban, a Mario Party DS-ben, illetve a *Mario & Sonic at the Olympic Games* játékokban.

Továbbá az érintőképernyőnek köszönhetően újfajta logikai játékok jelentek meg Nintendo DS-re, amelyekkel a Nintendo új réteget vonzott be a videojátékosok táborába. Megjelentek a különböző agytorna játékok (pl.: Brain Training), ahol például egyszerű matematikai műveletek eredményeit kellett a lehető leggyorsabban érintőképernyőre írni. A *Dr. Kawashima's Brain Training* játék leírásában bizony külön hosszú fejezetet szántak arra, hogyan kell a számokat, betűket beírni, hogy a játék biztosan jól érzékelje. Ami hasznos is, mert nem egyszer fordult elő, hogy ha

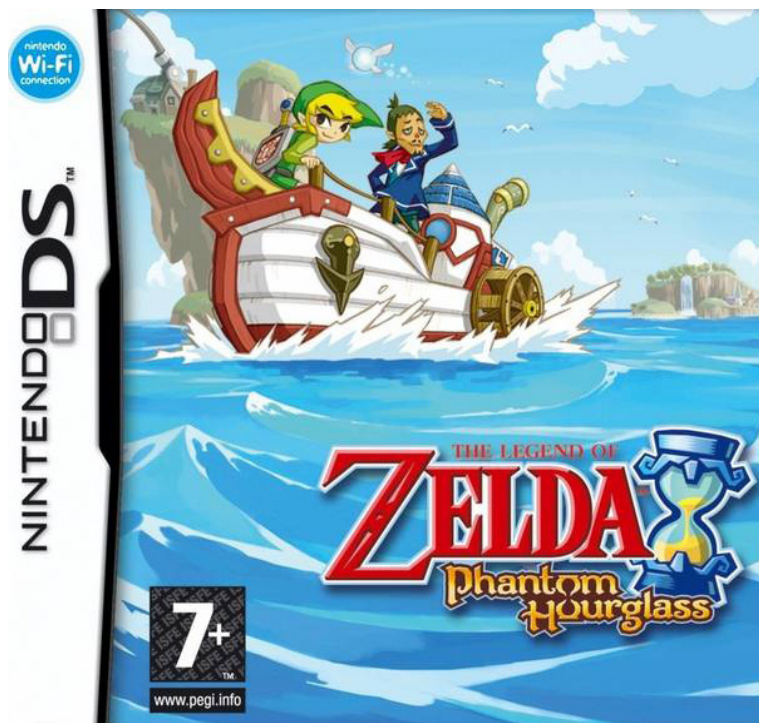
„...az érintőképernyőnek köszönhetően újfajta logikai játékok jelentek meg Nintendo DS-re, amelyekkel a Nintendo új réteget vonzott be a videojátékosok táborába.”

úgy írtam az 1-est, ahogy általában szoktuk, akkor azt sokszor 7-esnek érzékelte. Az is klasszikus hiba volt a játékban, hogy a G betűt 6-osnak érzékelte, ahol betűt és számot is lehetett írni. Ilyen kis bosszúságok miatt persze sokkal rosszabb végeredmény jött ki, és mivel a játék alcíme: *„How Old is your Brain?”* Bizony gyakran előfordult, hogy sokkal idősebbnek titulált minket a valódi korunkhoz képest. Ennek ellenére nagyon népszerűek voltak az ilyen logikai játékok, a Sudoku is közkedvelt volt a kézikonzolra.

A Sony kézikonzolja

A Sony elég sokáig váratott azzal, hogy a kézikonzolok piacán is megkísérelje elvenni a Nintendótól a dominanciát. Erre 2005-ben tett először kísérletet a PlayStation Portable (PSP)

kézikonzollal. A Nintendóval ellentétben a Sony teljességgel a modernitásra és a trendekre törekedett. Ez megnyilvánult abban is, hogy mindenféle kiegészítővel lett ellátva a kézikonzol. Volt benne internetböngésző, képes volt zenét mp3-ban és videót mp4-ben lejátszani. Rendelkezett GPS-szel, valamint PlayStation 3 kontrollerként is funkcionált. Emellett a játékok messze jobban néztek ki, mint a Nintendo DS-es játékok, talán a PlayStation 2 szintjét is elérte, a legmenőbb játékok PSP-re is megjelentek. Meglepetésre viszont alulmaradt a Nintendo DS-sel szemben, pedig a Sony is próbálkozott egyedi játékokkal. Ilyen volt például a LocoRoco, ami egy logikai platformer volt, valamint később a LittleBigPlanet, mely szintén a Sony sajátja volt. Talán SackBoy az első olyan nem Nintendo karakter, mely jellegzetesen videojátékos karakter, mint Super Mario.



Ennek ellenére maga a sorozat nem aratott átütő sikert, 2014 után csak most, 2020 végére jelenik meg új játék, mely várhatóan a PlayStation 5 nyitócíme lesz. Hogy a Sony komolyan tervezett a kézikonzollal, jelzi az is, hogy a PSP játékok formátumát, az UMD-t (Universal Media Disc) zenék és videók tárolására is használták.

Több film, sorozat is megjelent UMD-n, valamint zenei kiadványok is lejátszhatók voltak. Népszerűségük híján pedig nem terjedtek el széles körben, főleg, hogy csak PSP-n voltak játszhatók. Maga a konzol ugyan nem volt akkora bukás, mint a Sega Game Gear, de az eladásai mindig is a Nintendo DS mögött voltak. Inkább a Nintendo kézikonzolja életidejének végén emelkedett meg jelentősen, amelynek köszönhetően végül 80 milliót adtak el a PSP-ből.

Nintendo DS Lite

Annak ellenére, hogy a Nintendo DS rendkívül sikeres volt, a cég hamarosan, egészen pontosan 2006-ban jelentkezett a második kiadással, a Nintendo DS Lite-tal. Ez a konzol már egyszerűbb, letisztultabb, és sokkal modernebb külsőt kapott. A gombok elhelyezkedésén is változtattak, kényelmesebb lett általa a játék, valamint a fényereje is sokkal erősebb lett. Mindezeknek, valamint az újabb játékoknak köszönhetően az eladások soha nem látott számokat produkáltak. Karácsonyi időszakban volt olyan hét, amikor csak Japánban 1 milliónál többet adtak el a kézikonzolból.

Semelyik rivális konzol még csak megközelíteni sem tudta ezeket a számokat. Ez persze nem tett szert az ellentábornak, és mivel a külsőségekbe már nem tudtak belekötni, ezért maradt a konzol technikai elmaradottsága. És ha szembenézünk a tényekkel, azt lehet mondani, hogy igazuk volt, és ezt mindenki tudta. Mi, Nintendósok is tudtuk, hiszen sokszor mondtuk, hogy nem számít a technikai fejlettség, a játékelmény a lényeg. Ez önmagában bizony szép gondolat, igazi videojátékos lélekre utal, csak közben meg abból a szempontból igazuk volt a rivális konzol támogatóinak, hogy egy nagyon olcsó költségvetésű konzolt adtak nem sokkal olcsóbban, mint a PSP-t. Erről pedig mi magunk is meggyőződhattünk, ugyanis ké-



sőbb, amikor Wii U-ra egyéb retro Nintendo konzolok mellett a Game Boy Advance és Nintendo DS játékait is újra kiadták digitális formában, láthattuk, hogy sok DS játék nemcsak, hogy alig volt nagyobb méretben, mint egy Game Boy Advance játék, de voltak olyanok, amik kifejezetten kisebb mérettel rendelkeztek. Emellett amíg egy Game Boy Advance játék még elfogadhatóan nézett ki nagyképernyős TV-n, addig egy Nintendo DS játék rettenetesen ronda volt. Pixeles, kifejezetten kellemetlen látvány volt, bizonyos grafikai elemeket alig lehetett felismerni. Ez pedig bizonyítja, hogy igazuk van azoknak, akik kritizálták a Nintendót a technikai elmaradottsága miatt. És érdemes abba is belegondolni, hogy ugyan a játékelmény tényleg mindenkinek felett, de ha valamiért elkérik az árát, akkor joggal várhatjuk el, hogy technikailag is nyújtson valamit.

Ettől még kiváló játékok jelentek meg Nintendo DS-re, melyek tényleg kárpótoltak a technikai elmaradottságért. Meg azt fontos tudni, hogy csak úgy egy konzolt nem lehet teljesen átalakítani, hiszen az nemcsak az addig megjelent játékok inkompatibilitásával járhat, az sokkal inkább már „utódkonzol” lehetne. Viszont a Nintendo DS Lite korszerű külseje és erősebb fényereje okán modernebbnek, korszerűbbnek tűnnek a játékok.

Nintendo DSI

Persze a Nintendo azért reagál a maga módján a különböző technikai fejlődésekre, és



amennyire lehet, fejleszti a konzoljait. 2009-re új variánst kapott a Nintendo DS, mely viszont technikailag fejlődött. Az egyik legszembetűnőbb változás, hogy megújították a Nintendo DS firmware-ét, valamint különböző alkalmazásokkal látták el a kézikonzolt. Kapott kamerát is, ám a fényképkészítés a konzollal inkább csak extra szórakozás, hiszen csak 640×480-as felbontású képet lehetett fotózni, ami már ekkor is rettenetesen kevés volt, ráadásul elképesztően fakó színnel. Ez volt az első olyan konzol, amely SD-kártya bemenettel rendelkezett.

Egyrészt az SD-kártyára kerülhettek a fényképek, amik aztán számítógépre is, de akár zenéket is teltünk a kártyára, mivel zenelejátszó alkalmazás is volt a Nintendo DSi-n. De ez is szegényesnek volt mondható, hiszen csak AAC formátumú zenét lehetett lejátszani, ami ugye nem a legelterjedtebb veszteséges zenei fájlformátum.

És hát ha jó minőségben akartuk hallgatni a zenéinket, akkor FLAC-ból érdemes átkonvertálni, mert ha veszteséges formátumot (például MP3-at) konvertálunk át AAC-re, akkor az konkrétan duplán veszteséges lesz, így extra adatok hiányoztak zenei fájlokból, ami akár már füllel is hallható. Szintén fontos, hogy a Nintendo DSi Wi-Fi-je WPA és WPA2 titkosítást is támogatott. Az előző Nintendo DS-ek kizárólag WEP-es titkosítású Wi-Fi-kre tudtak csatlakozni, ami már a maga idejében is könnyen feltörhető volt, hát még most.

Emellett a Nintendo DSi volt az első olyan konzol, melynek saját webáruháza volt Nintendo DSi Shop néven. Ígéret volt eredetileg, hogy letölthetők lesznek Game Boy, Game Boy Color és Game Boy Advance játékok is, de ez végül nem valósult meg. Kizárólag digitális formában készült játékokat lehetett letölteni a konzolra, ám nemcsak a kedvezőbb áruk jelezte, hogy nem teljes értékűek, hanem tényleg nagyon kezdetlegesek voltak. Emlékeztettek a mobilokra WAP-ról letölthető játékokra, még az okostelefonok előtti időkből. A felbontás ugyan maradt az eredeti, de sokan várták, hogy jönnek az új, kizárólag Nintendo DSi-n

játszható, technikailag fejlettebb játékok. Csak nagyon kevés ilyen játék érkezett, mely kihasználta az új konzol extráit. Ezek is kivétel nélkül a casual réteget szólították meg. Így az új játékok nem váltak be. Viszont sikeresnek volt mondható a konzol, hiszen közel 29 millió példányt adtak el belőle.

Nintendo DSi XL

Teljesen hihetetlennek tűnt már akkor is, hogy 2010-re jön egy megnagyobbodott Nintendo DSi. És tényleg. A Nintendo DSi XL a legnagyobb Nintendo kézikonzol volt. Technikailag mindenben megegyezett az elődjével, csupán a két kijelző lett jóval nagyobb. Ezzel szemben a felbontás persze nem változott, de az volt az ér-

dekes, hogy ugyan látszott, hogy pixelesek a játékok, mégis csak pont annyival volt nagyobb a kijelző, hogy nem voltak bántóan kockások az elemek. Ez pedig telitalálat volt, és annak ellenére, hogy sokan ugyan „nagy-konzol”-nak csúfolták a gépet, mégis közkedvelt lett, hiszen a Nintendo DS korszakának végén 13 milliót értékesítettek belőle, és ezzel az egész Nintendo DS családból 154 millió példányt adtak el! Ez magasan meghaladta a Game Boy család 118 milliós összeladását, pedig az a konzol is hatalmas kultusznak örvendett a maga idejében.



Nintendo 3DS

Már a Nintendo DSi XL is lényegében utódjának „árnyékában” töltötte életidejét, hiszen már 2010-ben lehetett tudni, hogy jön az utódkonzol. Már a 2010-es E3-on bemutatták az új kézikonzolt, és 2011 márciusában a boltok polcaira is került.

A Nintendo 3DS mindenben megőrizte a Nintendo DS alapjait, de itt a felbontás nagyobb lett, és természetesen a 3-as szám sem véletlen van a konzol nevében. Ugyanis nemcsak nagyobb volt a Nintendo 3DS felső kijelzője, de 3D-s képet is tudott, méghozzá szemüveg nélkül. Ez úgy va-

lósulhatott meg, hogy „bemélyült” a kép, így olyan érzetet adott a játék, mintha ablakon néznénk ki, ugyanis tényleg távolodtak a grafikai elemek a játékban. Ez lényegében úgy történt meg, hogy minden egyes képből két kép készül, és ha aktiváljuk a 3D-t, akkor a képek kissé szétcsúsznak, ezáltal lesz 3D-s a kép.

„...itt a felbontás nagyobb lett, és természetesen a 3-as szám sem véletlen van a konzol nevében. (...) 3D-s képet is tudott, méghozzá szemüveg nélkül.”

Így a 400×240-es felbontásban (mely a Nintendo 3DS felső kijelzőjének natív felbontása) valójában 800×240-es képek készülnek (ebben vannak programozva a játékok is), de ha kikapcsoljuk a 3D-t, akkor csak egy képet látunk.

A grafika lényegesen szebb, és kidolgozottabb volt, a Nintendo 3DS megjelenésekor megadta a „korszerű konzol” érzetét. Játékok terén mindenképp, de néhány alkalmazás is fejlődött. Például a Nintendo 3DS Sound alkalmazás már MP3-ban is le tudott játszani zenét, és mivel a konzolon két kamera volt, ezért 3D-s képet is tudott csinálni.

Hasonló elven, mint amilyenek a 3DS játékok, tehát mélyült a kép. Ugyanakkor a képek ugyanúgy 640×480-as pixelben készültek, és ugyanolyan borzalmas volt a minőségük, mint Nintendo DSi-n. A képeket 3D-ben persze csak a konzolon tudtuk megnézni, de mivel SD kártyán tárolta a képeket, ezért ugyan megnézhattuk azokat PC-n is, de csak 2D-ben. A kép 3D-s mivoltát egy .hni kiterjesztésű fájl tárolta, melyet csak a Nintendo 3DS tudott értelmezni.

A konzol a kameráival kiterjesztett valóságra (Augmented Reality) is képes volt, vagyis néhány játék meg tudta azt csinálni, hogy a játék eseményei lényegében a mi környezetünkben történnek meg, ahol épp játszottunk. És ha már szó volt a SD-kártyáról, normál méretű SD-kártya



helyezhető a kézikonzolba, továbbá 32 GB-ig támogatta azokat, lévén, hogy addig SDHC a kártya. 64 GB-tól már SDXC a memóriakártya, ezekkel a Nintendo 3DS már nem tudott kommunikálni.

Ugyanúgy a Nintendo 3DS sajátjai voltak a StreetPass és a SpotPass funkciók. A StreetPass lényege, hogy ha az utcán vagy bárhol találkoztunk egy Nintendo 3DS tulajdonossal, az a két konzol úgymond adatot „cserélt” egymással. Láthattuk, hogy ki melyik játékkal játszik, illetve azon játékoknál, melyeknél van StreetPass támogatás, és mindkét játékosnak megvan, ott a játékos játékálása elmentődött, és akár össze is mérhettük vele a tudásunkat. A SpotPass pedig a WiiConnect24 utódja volt. A Nintendo 3DS ennek segítségével fogadott online adatokat, mint például firmware

frissítés vagy üzenetek is SpotPasson keresztül érkeztek.

Természetesen online boltja is volt a Nintendo 3DS-nek, Nintendo eShop néven. Itt már megjelentek a Game Boy, Game Boy Color játékok (az Advance-ek kimaradtak), de volt NES, később Super Nintendo játékok is jöttek. Emellett számtalan, kizárólag digitális formában elérhető játék jelent meg csak Nintendo 3DS-re. Valamint 2012-től a New Super Mario Bros. 2 megjelenésétől már maguk a Nintendo 3DS játékok is elérhetők lettek digitális formában. De ez a kezdeti időkből nem terjedt el annyira, mert irgalmatlanul drágák voltak. Konkrétan drágábbak, mint a játékok fizikai változatai, ami sokakban keltett ellenérzést, hiszen a játékok digitális változatainak nincs borítója, tokot sem kell gyártani, ráadásul a konzolboltoknak sem kell a tárolásért fizetni, és ne feledkezzünk el a plusz árrésről. A digitális játékok árain később engedtek, valamint akkor lett népszerűbb, amikor megéreztek a játékosok, hogy kényelmesebb a konzolon tárolni a játékokat, mint cserélgetni a kazettákat. Ráadásul, akinek volt 32 GB memóriakártyája, az sok játékot tudott a konzolján tartani.

Kezdeti nehézségek

A Nintendo DS elképesztő sikere után szinte evidens volt, hogy a Nintendo 3DS is robbantani fog eladások terén, de ez nagyon elmaradt. Egyrészt a kezdeti játékkínálat rettenetesen sze-



gény volt, másrészt a konzol indulóára nagyon magas lett. Ezek következtében pedig jóval kevesebb Nintendo 3DS kelt el az első hónapokban.

A konzol árát pár hónappal később lejjebb vitték, de nem akarták, hogy azok, akik még az elején drágán vették meg a Nintendo 3DS-t, becsapva érezzék magukat, ezért számukra elindították a Nintendo 3DS Ambassador programot, melynek keretében 10 db NES és 10 db GBA játékot tölthettek le ingyen. Csak ők juthattak hozzá Game Boy Advance játékokhoz Nintendo 3DS-en.

Ez a lehetőség csak azoknak adatott meg, akik regisztrálva voltak a Nintendo weboldalára, és az árcsökkentésig beregisztrálták a konzoljukat a felhasználói profiljukba. Ezáltal azonosítva voltak, és így letölthették a 20 retro játékot.

Habár a Nintendo már bevezette az account-rendszert, a Friend Code-rendszert nem dobta végleg. Még mindig Friend Code-ot kell megosztani egymással, de a játékok Friend Code-rendszere megszűnt, ugyanis nemcsak azt láthattuk, hogy épp melyik barátunk van online, hanem azt is, hogy épp mivel játszik. És ha valaki többjátékos játékkal játszik, abba mi is becsatlakozhatunk, így spontán játszhatunk bármelyik barátunkkal online. Míg a Sony-nál a PlayStation 3-nak köszönhetően ez 2006 óta alapvető, a Nintendo-nál csak 2011-ben terjedt el, utalásképp arra, hogy a cég bizonyos technológiákat csak később vett át. De egyértelműen kijárat volt a Friend Code-rendszerből, és Wii U-ra ez már teljesen megszűnt.

Későbbi sikerek

Már az árcsökkentés is beindította a Nintendo eladásait, de az első komoly sikerek akkor jöttek, amikor 2011 végén megjelent a Super Mario 3D Land, és a Mario Kart 7. Ezek már nagyon komoly sikerek voltak. És bár soha nem ugrottak meg annyira az eladások, mint a Nintendo DS esetében, de mindig tartotta magát, így végül 76 millió példányt adtak el a konzolcsaládból világszer-

te. Talán az okostelefonok elterjedése miatt sem adtak el annyit, mint az elődből, de jó eséllyel az is közrejátszott, hogy Nintendo 3DS-re már jóval kevesebb logikai játék jelent meg, nem kívánták annyira megszólítani a casual-réteget.

Nintendo 3DS XL

A Nintendo DSi után nem meglepő, hogy a Nintendo 3DS is kapott egy „nagyított” változatot. Ennek is nagyobb volt a kijelzője, egészen pontosan 90%-kal. Viszont személyes megítélésem szerint itt inkább csúnyább lett a kép, mint a Nintendo DSi XL esetében. A Nintendo 3DS játéakai ugyan kidolgozottabbak voltak grafika terén, de mivel alapvetően kicsi a játékok felbontása,



ezért szembetűnő a nagyítás, így én Nintendo 3DS esetében a kisebbik változat híve vagyok.

Ez volt az első olyan kézikonzol, melyhez nem csomagolták a töltőt. Alapvetően környezet-tudatossági okok miatt, ugyanis még korábban egy statisztika kihozta, hogy a Nintendo az egyik legkörnyezet-szennyezőbb cég. Ebben jó eséllyel az is közrejátszott, hogy a Sony és a Microsoft korábban megtette azt, hogy csak egy gyorsleírást mellékeltek a konzoljaikhoz, játékaikhoz, míg a Nintendo sokáig teljeskörű leírást csomagolt, és minden egyes példányhoz külön kinyomtatni a konzolok esetében vastag füzeteket, iszonyú mennyiségű papírt vett igénybe. Így azzal akarta a cég a rossz hírének elejét venni, hogy nem csomagolták a konzol mellé a töltőt. Abból sem kell sokat gyártani, illetve maga a csomagolás is kisebb lesz. Ez azért volt kivitelezhető ötlet, mert a cég a Nintendo DSi óta szabványosított töltőt használ (tehát mindegyiknek ugyanaz a bemenete, előtte mindegyik konzolnak más volt), így akinek legalább egy konzolja van a Nintendo DSi-ig visszamenőleg, annak biztos, hogy megfelelő töltője is. Nem mellesleg a cég 2011 vége óta szintén csak gyorsleírást mellékel a játékaikhoz.

„Ez volt az első olyan kézikonzol, melyhez nem csomagolták a töltőt. Alapvetően környezettudatossági okok miatt...”

Nintendo 2DS

2013-ban, valamikor a nyár végén jelentették be a harmadik Nintendo 3DS harmadik változatát, amiről elnézve az első képet azt hittem, hogy egy igénytelen rajongói kreálmány, de gyorsan kiderült, hogy ez bizony hivatalos. Eljött a Nintendo 2DS, ami véleményem szerint a legcsúnyább Nintendo kézikonzol. Ez egy Nintendo 3DS 3D-s lehetőség nélkül.



A hivatalos közlemény szerint a Nintendo ezzel a kisgyerekeket akarta megszólítani, mivel a Nintendo 3DS (annak 3D-s mivolta miatt) különösen veszélyes lenne a szemüknek, ezért legyen nekik is egy kézikonzol. Ez az egyetlen olyan dupla kijelzős kézikonzol, mely nem hajtható össze, így egyfajta fából faragott királyfi érzetet ad. A dizájnya is rettenetesen csúnya, és annak ellenére, hogy ez a konzol eleve olcsóbban indult, megjelenésekor nem volt népszerű. Sokaknak nem tetszett a Nintendo 2DS ötlete, de csak akkor indult meg az eladása, amikor £100 alá ment az ára.

Alapvetően van létjogosultsága a konzolnak, és nemcsak a gyerekek körében. Ugyanis a felnőttek egy részének is érzékenyen reagál a szeme a 3D látványára, hosszabb távon is ronthatja a látást. Én is nagyon keveset játszok 3D-ben, mert többször észrevettem, hogy ha a játék után kinézek a „nagyvilágba”, akkor homályosabban látok mindent. De a dizájnya miatt meg se fordult a fejemben, hogy megvegyem magamnak ezt a modellt.

New Nintendo 3DS és New Nintendo 3DS XL

A technológia töretlenül fejlődik, és a Nintendo még tovább akarta éltetni a 3DS konzolcsaládot, ezért 2015 tavaszára megjelentettek egy új, technikailag fejlettebb Nintendo 3DS kézikonzolt. Gyakorlatilag ez lehetett volna a Nintendo

3DSi, csak ez a modell „New” előtagot kapott a nevében. Fejlettebb processzora volt, ezáltal a firmware és a játékok gyorsabban betöltődtek, valamint a Nintendo eShopon vásárolt játékok is gyorsabban töltődtek le.

További vívmány, hogy van egy extra kamera a New Nintendo 3DS-ben, mely követi a szem mozgását, ezzel a konzol magának állítja be a 3D-t. Az előző modellekben az volt a rossz, hogy aki 3D-ben akart játszani, annak kis túlzással élve mozdulatlanul kellett maradni, mert elmosódott a 3D-s kép. Illetve kettőslátás érzetet adott, hiszen, ahogy szó volt róla korábban, úgy képződik a 3D, hogy egy kép helyett kettőt látunk, és ezek egymásba vannak ágyazva, így mélyül a kép. Viszont az első modellek esetében, ha nagyon

elfordultunk, akkor kettőt láttunk mindenből. A New Nintendo 3DS és a New Nintendo 3DS XL (a két modell egyébként egyszerre jelent meg 2015 tavaszán) ezt a hibát küszöbölte ki a szemkövető kamerával. További újdonság a New Nintendo 3DS esetében, hogy az előlapi és a hátlapi borító cserélhető lett, így ezeket különböző dizájnban lehetett kapni. Készült Super Mariós, Zeldás, Pokémos, de egyedi mintás is, így bőven volt választék és lehetőség megtalálni a számunkra megfelelőt. Valamint személy szerint nemcsak azért tettem le a voksomat a New Nintendo 3DS mellett, mert kisebb mivolta miatt kevésbé pixelesek a képek (hiszen a felbontáson nem változtattak), hanem mert az akciógombok színesek voltak. Még hozzá pontosan azokat a színeket kapták meg, mint

a Super Nintendo kontrollerén, és mivel nálam a Super Nintendo az abszolút kedvenc konzol, több se kellett, hogy New Nintendo 3DS-t vegyek magamnak. De az is jól járt, aki a New Nintendo 3DS XL mellett döntött, mert rendkívül szép kézikonzol volt.

További újdonság mindkét konzol tekintetében az NFC támogatás, mellyel az úgynevezett Amiibókat olvashattuk be a New Nintendo 3DS konzol által a játékokba. Az Amiibók ugyanolyan figurák, mint a Skylandersnél vagy a Disney Infinitynél voltak, tehát ha beolvastuk őket a játékba, akkor különböző, a karakterhez kötődő extra jelent meg, ezzel is színesítve a játékelményt. Ezek a kis figurák elképesztően népszerűek voltak.



Hatalmas mennyiségű Amiibo jelent meg, különböző játékokhoz különböző szériájú, így aki gyűjtő volt, és megszerezte magának az összeset, annak minimum egy polcon csak Amiibók voltak, de inkább kettőn. Egyébként maga az Amiibo nem újkeletű ötlet, hiszen, akinek megvan (vagy megvolt) a Super Smash Bros. Melee vagy Super Smash Bros. Brawl az egyik játékmódban, az virtuálisan is gyűjthette a figurákat, amik majdnem ugyanúgy néztek ki, mint az Amiibók, így jó eséllyel maga az ötlet is onnan származik.

A New Nintendo 3DS már csak microSD kártyát tudott fogadni, és ami még furcsább, hogy a konzol hátulját kellett kicsavarozni, hogy be tudjuk helyezni. Persze, nem kellett állandóan ki-be csavarozni, ha a PC-be szeretnénk csatlakoztatni a kártyát, ugyanis a New Nintendo 3DS a helyi hálózat segítségével vezeték nélkül tudott a PC-hez csatlakozni, így onnan közvetlen elérhettük a microSD-ben lévő fájlokat. Abban továbbra sincs változás, hogy a New Nintendo 3DS is csak 32 GB-ig támogatja a memóriakártyákat.

New Nintendo 2DS XL

A Nintendo 2DS is kapott egy új változatot, mely már nagyméretű lett. Ezáltal összecsukható és dizajnosabb is, így ez a konzol ideális választás annak, aki szeretne egy új Nintendo 3DS-t, de tudja, hogy soha nem fogja a 3D-t használni. Egyébként semmi technikai extrát nem tartalmaz az előzőekhez képest.

Összegzés

Igazán kalandosra sikerült a Nintendo DS korszaka. Egyedi ötlet az volt bőven, a sok-sok innovatív és szerethető játéknak köszönhetően pedig a mai napig sok rajongója van mind a Nintendo DS-nek, mind a Nintendo 3DS-nek. Azonban a Nintendo hivatalosan is bejelentette, hogy nem gyárt több Nintendo 3DS-t, a boltokban is már csak elvétve lehet a New Nintendo 2DS XL-t kapni, és játék is már csak elenyésző mennyiségben van jelen.



Azt gondolom, hogy jó ötlet volt ezzel lezárni a kézikonzol korszakot. Bár ott van a Nintendo Switch a maga hibrid-mivoltával, de ésszerű ötlet volt nem folytatni a „csak” kézikonzol korszakot, hiszen nemcsak hogy az okostelefonok a mindennapjaink részévé váltak, hanem már rengeteg játék is játszható rajtuk, többségük pedig technikailag messze meghaladja a Nintendo 3DS tudását. Így valószínűleg egy egyenes ágú Nintendo 3DS utód már bukás lenne. De azért sokan hordják maguknál még a Nintendo 3DS-t, és azt kell mondom, hogy fantasztikus és élményteli bő három évtized volt a Nintendo kézikonzoljaival, melynek kapcsán biztosra vehetjük, hogy generációk múlva is élénken fogunk emlékezni rá. A következő számban pedig rátérünk az asztali konzolokra, a NES-szel és az SNES-szel folytatjuk.

„...ésszerű ötlet volt nem folytatni a „csak” kézikonzol korszakot, hiszen nemcsak hogy az okostelefonok a mindennapjaink részévé váltak, hanem már rengeteg játék is játszható rajtuk...”



Nintendo cikksorozat az AniMagazin hasábjain!

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

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

*Game Boy korszak
A Nintendo helyzete Magyarországon*

A cikksorozat pedig folytatódni fog az AniMagazinban.

Figyeld a facebook oldalunkat, hogy mielőbb értesülj az új számról!



SOK ÚT VEZET A NIRVÁNÁBA

ÍRTA: A. KRISTÓF

Bevezető

A címet Mérő László Mindenki másképp egyforma című könyvéből kölcsönöztem, melyben az ismert és elismert pszichológus az adott fejezetben arról beszél, miként hat a vallás az emberek viselkedésére (bár ez nem tesz teljes igazságot a könyvről, mivel abban többről van szó, mint amit ez a cím sejtet). Jelen cikkem ennél sokkal szerényebb feladatra szánja el magát, mindössze egy látszólag értelmetlen statisztikát szeretnék megmagyarázni. Az ábrán jól látható, hogy a megkérdezett japánok 70,04%-a sintoista, 69,8%-a buddhista, 1,5% keresztény, valamint 6,9% más vallásban hisz. Ha csupán a két domináns vallás arányait összeadja az olvasó, akkor már nyilvánvaló, hogy milyen ellentmondásra gondoltam. Akik jártasak a statisztikakészítésben, elemzésben,

azok valószínűleg csuklóból mondanak egy fél tucat módszert, amivel ez a probléma kiküszöbölhető. Azonban itt nincs semmiféle probléma vagy hiba. A statisztika helyes. Felmerül a kérdés, hogy tán a statisztika szabályai változtak meg? A válasz itt is nemleges, ebben az esetben is az összeg nem haladhatja meg a 100%-ot. Tehát gond csak a diagrammal van, probléma megoldva. Prima facie, így tűnhet, azonban a probléma máshol van, egész pontosan a mi szemléletünkben. A nyugati vallások determinista jellegűek, ami azt jelenti, hogy határozottan hisznek az egy helyes válaszban (ennek a bélyege jól felismerhető a nyugati filozófiában is). Azonban a keleti vallások és követőik nem ennyire elszántak egy döntés mellett. Számukra teljesen normális, hogy valaki egyszerre több vallásban is higgyen (és természetesen ezt egy csöppet sem érzik ironikusnak vagy ellent-

mondásnak). Így tehát a japán lakosok jelentős része, ahogy a diagram is mutatja, egyszerre hisz a sintoizmusban és a buddhizmusban, és egy jelentős részük a kereszténységben is. Felmerül hát a kérdés, hogyan lehetséges ez?

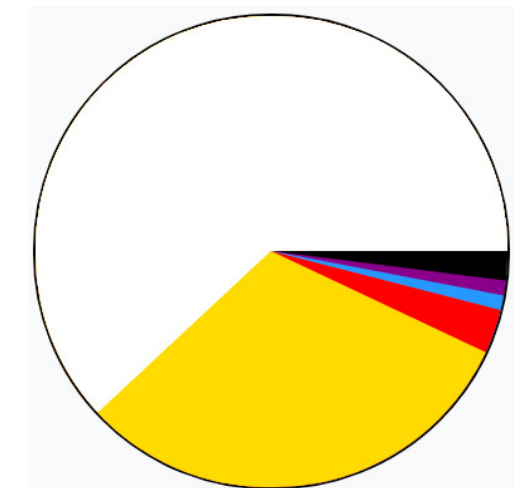
A buddhizmusról Japánban, nagy vonalakban

A buddhizmus napjainkban a nyugati kultúrákban ismert vagy legalábbis aktívan jelenlévő vallás. Manapság a meditáció és nem ritkán a különböző mantrák is megtalálhatóak számos portálon, vagy akár a való életben is megismerkedhettünk ezzel a vallással.

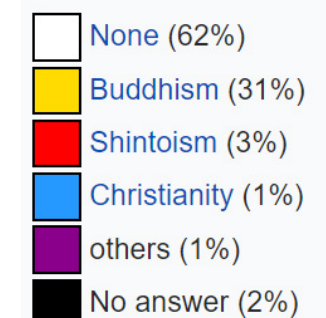
A cikkemben azonban nem magáról a vallásról fogok beszélni, hanem velősen a japán múltjáról, és ezen keresztül néhány észrevételt teszek majd a jelenre.

A buddhizmus először Krisztus után 538-ban vagy 552-ben érkezett meg Japánba az akkori Koreai királyságból, Baekjéből, diplomáciai kapcsolattartás révén. Mint általában az új vallásokat, úgy a buddhizmust is hevesen elleneztek a kezdeti szakaszban, azonban egy rövid ellenállást követően elfogadott vallás lett. Ugyanebben az időszakban a japán társadalom egy jelentős mennyiségű kulturális exportot kapott a Koreai-félszigetről, valamint a Sui dinasztia alatt ismét egyesült és nagyhatalommá váló Kínából. Valószínűleg ennek is köszönhető, hogy nem csupán egy vonulata honosodik meg a buddhizmusnak Japán-

ban, hanem hat rend. Ezek a rendek az akkori fővárosban Narában települnek le, és alakítják ki az első templomaikat. Amikor a sógunátus a 12. században átveszi a hatalmat, és egyúttal megváltoztatja a főváros helyét is, a buddhizmusnak egy újabb hulláma éri el Japánt, ekkor honosul meg az ismert zen ágazat is. Ezt az 1868-as Meiji-restauráció követte, mely során két lépésben próbálta az új hatalom teljesen eltörölni a buddhizmust (és egyéb vallásokat) Japánban (Erről részletesebb információk a Meiji-restauráció cikkem végén az *AniMagazin* 47. számában).

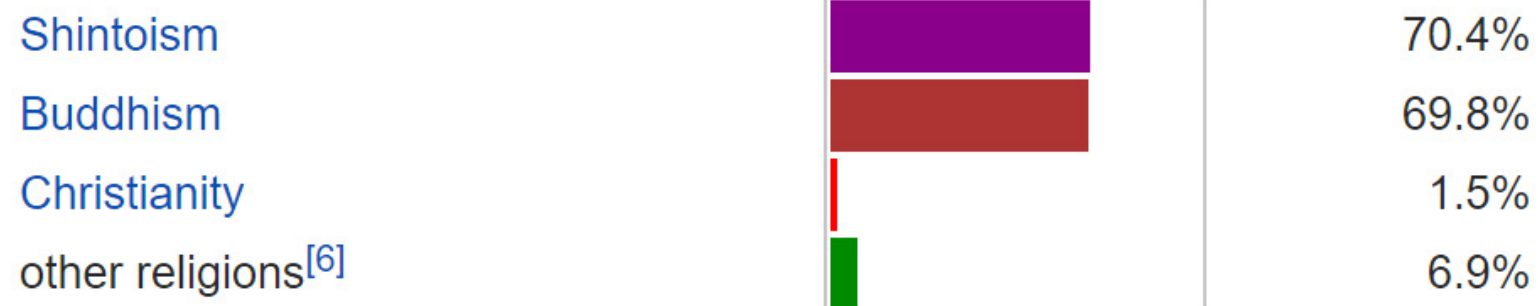


Religion in Japan (2018 NHK research)^[7]



Religion in Japan

(2015 Agency for Cultural Affairs research)^{[1][2][3][4][5]}



Total adherents exceeds 100% because many Japanese people practice both Shintoism and Buddhism.

A próbálkozás azonban kudarcot vallott, aminek ékes bizonyítéka, hogy napjainkban a buddhizmus különböző formái együttvéve domináns vallást alkotnak a japán társadalomban. Napjainkban a „Tiszta Föld buddhizmus” a legdominánsabb ágazat, aminek központi témája a nirvánába való eljutás.

Ami a buddhizmus rövid történetéből leginkább szembetűnő, és amit igazán ki szeretnék emelni, az az, hogy a buddhizmus könnyen alapít új ágakat. A keresztény vallással (és az iszlámmal) ellentétben az új vallási ágak megalakulását nem követte vérfürdő. A buddhizmus vallásában központi elem az „élni és másokat élni hagyni” elv. Talán pont ennek köszönhető, hogy akárhányszor a buddhizmus új területre került, nem irtotta tüzzel-vassal a már meglévő vallásokat, helyette inkább beolvasztotta azokat a már létező buddhista rendszerbe. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy nem történtek különböző incidensek, sőt mindig akadnak személyek, akik a saját kapzsi ambícióikat akarják megvalósítani, akár egy adott vallást felhasználva.

Emellett fontos különbség a klasszikus nyugati vallások és a buddhizmus között még, hogy az ázsiai vallás nem feltétlenül hisz egy istenben, vagy úgy egyáltalán. A buddhizmus nem köti ki, mennyi természetfeletti létformában kell hinned, számukra a „belső béke” megtalálása a fontos. Ha ehhez neked szükséged van istenre/istenekre nem gond, ha nincs, az sem baj. Természetesen ez az elv buddhista ágak szerint változhat akár csak



az, hogy ez pontosan hogyan van beépítve a vallási rendszerükbe. Maga az elv azonban mindenképp mehökkentő az első alkalommal.

Egyelőre itt meg is állok a következtetések levonásával, amíg a sintoizmusról beszélek.

A sintoizmus tömör története

A sintoizmus Japán őshonos vallása, az első feljegyzések, amiben megemlítik, Krisztus után a 6. században íródnak, azonban biztosak lehetünk benne, hogy a vallás maga sokkal régebbre nyúlik vissza. A vallás animisztikus (animizmus) jellegű, ami azt jelenti, hogy a szent, emberfeletti, megszentelt helyek és személyek bárhol megjelenhetnek a világban. Lehetnek azok kövek, fák, épületek vagy akár élő emberek is bírhatnak „szent/isteni” jelleggel. Gyakorlatilag egy lokalizált vallásról van szó, melynek vallási helyei helyi szentségekhez, istenségekhez kötődnek.



Ezt a jelleget hangsúlyozza a vallás neve is, mely két kanjiból tevődik össze: 神道 shinto, amiből a 'shin' jelentése 'lélek/szellem' vagy 'istenség', a 'to' kanji pedig egy filozófiai utat vagy tanulást jelent. A kettőt egybeolvasva a sintót „Az istenek útjának” lehet fordítani. Továbbá a sintoizmus nem válassza el világosan a szellemek/istenségek világát a halandóéétól.

Mindezekén túl van még egy jelentős különbség a nyugati vallások és a sintoizmus között. Míg a nyugati vallások esetében a valláshoz való tartozás egy jól meghatározott szertartáson keresztül történik, addig a sintoizmushoz nem szükséges semmiféle eseményen való részvétel, mármint nincs beavató szertartás. Bárki, aki a sintó valláshoz szeretne tartozni, részt vehet a helyi szent helyen megtartott rítuson anélkül, hogy azt megelőzően más kötelezettsége lenne a vallás előjárói irányába.

A sintó történelmében létezik azonban egy relatív rövid (1868-1945) időszak, amikor drasztikus és mesterséges változáson ment keresztül. A mesterséges alatt itt azt értem, hogy a vallási rendszer és dogmák célzott közbeavatkozásokkal meg lettek változtatva, át lettek formálva, hogy jól meghatározott célokat szolgáljanak. Ebben az esetben a Meiji-restaurációról van szó, mely során a sintó vallás a nacionalizmus eszközévé vált. Ezen átformálás által jött létre az állami sintó (*AniMagazin 47.*), melyet tudtommal ma már nem gyakorolnak, és amely intézkedések elszenvedője lett a buddhizmus is Japánban.

Végezetül tehát Japán második legnépsebb vallása is egy igencsak toleráns és véleményem szerint laza szabályokkal rendelkező ideológiai rendszer. Ha ezt figyelembe vesszük, akkor érthető, hogy hogyan lehetséges az, hogy a két vallás kéz a kézben létezzen.

Így már nem ellentmondás az, hogy a diagramon meghaladja az értékek összege a 100%-ot, és a magyarázat sem értelmetlen, mely szerint a Japán lakosok több mint fele egyszerre két jól elkülöníthető vallásban hisz, melyek látszólag összeférhetetlenek.

A cikk témája mindössze erre a kérdésre vonatkozik, nem állt szándékomban összehasonlítani a két vallást mint vetélytársat, ítéletet hozni a japán társadalom fölött vagy bármiféle mélyen-szántó spiritualista szemináriumot tartani. A vallás témája általánosságban sokkal összetettebb és szerteágazóbb annál, mintsem hogy egy pár oldalas cikk bejárja mindazt. Mindössze két fontos, habár nem teljes tényezőről szerettem volna beszélni.



Vallásosak a japánok?

Ez a befejező gondolat nem tartozik szorosan a cikk témájához vagy helyesebb lenne, ha azt mondanám, hogy nem akartam eredetileg megírni. Azonban ahogy adatokat kerestem a cikkhez, elkerülhetetlenül találkoztam olyan statisztikákkal, melyek azt állították, hogy a japán társadalom több mint fele egyáltalán nem hisz semmilyen vallásban. Vajon igaz lehet ez? Ez még a kezdeti ellentmondásnál is súlyosabb paradoxonnak tűnik. Nos, mint ahogy az előző fejezet végén is írtam a válasz sokkal komplikáltabb annál, hogy egy néhány oldalas cikk magában foglalhassa, éppen ezért mindössze egy megbízható forrás eredményére szeretném itt felhívni az olvasók figyelmét. Will Geravis és Ara Norenzayan 2012-ben publikált egy érdekes pszichológiai felmérést, mely a következő címet viseli 'Hogyan veszítették el a kritikus gondolkodók az Istenben való hitüket?'. A tanulmány egy 2011-ben a Howard egyetem kutatói által elvégzett kutatás eredményeit dolgozta fel, mely során kiderült, hogy az, hogy miben hisznek az emberek, összefüggésben áll azzal, hogy hogyan gondolkodnak. Azok a személyek, akik intuitíven, az érzelmekre alapozva hozzák meg döntéseiket, hajlamosak hinni egy istenben, míg azok a személyek, akik analitikus, kritikus alapon gondolkodnak és ítélik meg a helyzetet, nem hajlamosak az istenben való hitre. Innen ered a tanulmány címe is. Emellett a tanulmány arra is rámutatott, hogy ha az embereket arra buzdítjuk,

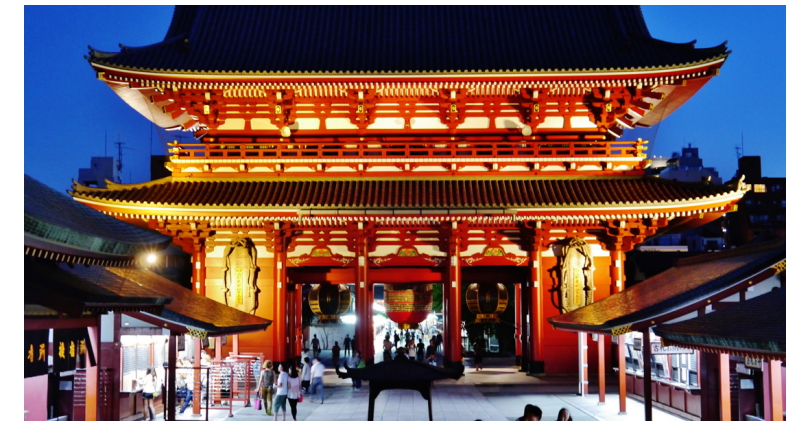
hogy az intuitív megérzéseikre hallgassanak a logikus elemzés helyett, ez növeli az istenben való hitüket.

Még mielőtt következtetést vonnánk le, szeretnék még egy információt megosztani. Itt egy másik tanulmányról van szó, amelyet a Korongvilág tudománya, Ítélet nap (The Science of Discworld IV Judgment day) című könyvben olvastam. A tanulmány arról szól, hogy a nyugati társadalmakban (Nyugat-Európában és Amerikai Egyesült Államokban egész pontosan) kérdőívek segítségével azt vizsgálták, hogy van-e összefüggés a szegénység, az oktatás és a hit között. A kutatás végeredménye az, hogy egy személy minél magasabb oktatással rendelkezett, valamint minél jobb anyagi helyzetben nőtt fel, annál kisebb volt az esélye, hogy vallásosnak vallotta magát.

Eme két kutatással a hónunk alatt a legnyilvánvalóbb következtetés az lenne, hogy a japánok egyszerűen jól képzettek, kritikus/analitikusabb gondolkodású és magasabb életszínvonallal rendelkező életet élnek, mint elődjeik. Hogy valóban így van-e, döntse el mindenki magának. Az interneten és egyéb forrásokból számtalan adat áll azok rendelkezésére, akik a japán társadalom változására kíváncsiak a második világháború óta. Őszintén, a téma annyira sokáig ragozható, jogosan, hogy könyvek íródtak róla (általánosan a nyugati társadalmak 'elvallástalanodásáról') és fognak még írni; én csupán azt remélem, hogy néhány új gondolatot tudtam mutatni az olvasó

számára. Csak tényeket sorolok fel, a döntéseket az olvasóra bízom.

Végezetül a saját szavaim helyett a már említett könyvből Terry Pratchett szavaival fejezem be az írásomat: „Büszke és okos emberek saját gondolataikat kezdték az istenek szájába ültetni, és bármennyire is szégyenteljes, nem volt ritka, hogy két ország, melyek látszólag ugyanaz az egy szent Isten törvényei szerint működtek, harcba menjenek egymással, amely akkora méreteket öltött, amekkorát még senki sem látott ezen a világon - teljes városok szándékos elpusztítását, mi több, egész fajok kiirtását kísérelték meg. Napjainkban, akik sokat látták, hogyan használták Isten nevét ebben a szörnyű pantomimben, tettek egy lépést hátra, és hit helyett a józan eszüket használják, mivelhogy utóbbi önellenőrző.”



Mérő László, Mindenki másképp egyforma, 2007.
Daisy Frewal, How critical thinkers lose their faith in God, Scientific America 307 No. 1 (Július 2012) 26.

Terry Pratchett, Ian Stewart, Jack Cohen,
The Science of Discworld IV Judgment Day, 2013.



TOKIÓI NEMZETI MÚZEUM

ÍRTA: SACI (*Animológia*)

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNED JAPÁNBAN? 14.

Vajon mi az, amit tényleg érdemes megnézni Japánban? Mit tartogat egyáltalán számunkra a szigetország? Japánban ezer meg egy a látnivaló, ez nem kérdés. Ezek közül azonban vannak érdekesek, szimplán csak „meg lehet nézni őket” típusúak és persze ott vannak a kihagyhatatlan vagy éppen kötelezően megnézendőek. Melyiket szeretnéd inkább? A válasz egyértelmű...

Szemezgessünk is néhány olyan látványosságból, amit feltétlenül nézz meg, ha Japánban jársz. A leírtak után meg már biztosan nem fogsz kukán állni egy-egy épület vagy hely előtt feltéve a kezed, hogy „ez mi is?”. Érdekességek, hasznos információk és Japán kincsei várnak itt rád.

TOKIÓI NEMZETI MÚZEUM A legnagyobb művészeti múzeum Japánban

A múzeumokról általában nem azok a szavak jutnak elsőre eszünkbe, hogy „izgalom” és „érdekesség”. Természetesen a múzeumkedvelők kivételt képeznek ez alól, viszont a nagyközönség inkább az „unalom” és „tanulás” szavakat társítja hozzá. Azonban feltétlen meg kell, hogy említssem: egy japán múzeum, az japán múzeum. Az érdekességi faktor az egekbe tud hágni, hogyha

TUDDAD?

A múzeum 5 kiállítási térre osztotta fel számottevő, legendás kincsét: Honkan, Toyokan, Hyokeikan, Heiseikan, Horyu-ji Homotsukan

egy ilyen helyre elmegyünk, mert rendkívül jó érzéssel tudják szerintem létrehozni ezeket a látványosságokat a japánok. Bizton állíthatom, hogy azok, akik az ilyen jellegű látnivalókért nem repesnek, Japánban még ők is találhatnak benne élvezetet. Megfordultam már pár országban és jó pár múzeumban, de így se merném kijelenteni, hogy nagy összehasonlítási alapom van, azt viszont kijelenthetem, hogy Japánban múzeumot nézni igazi élvezet, és nagy élményt tud nyújtani, főleg ha a kultúra kedvelői vagyunk.

A Tokiói Nemzeti Múzeum remek lehetőséget kínál arra, hogy bőségesen szívhassuk magunkba az információt és a régebbinél-régebbi koremléket, amellyel visszarepülhetünk az időben, és megismerhetjük a régmúlt Japánt. Igazi utazás ez a fantáziánkon keresztül, amihez a tárgyak szolgálatják az alapokat. Segítségünkre lesznek ebben többek között az angol feliratok is, illetve a több nyelven elérhető audio guide-ok, valamint a videós tartalmak, amiket külön szobákban tekinthetünk meg.

A japán történelem és kultúra több kisebb-nagyobb szeletével, korszakával ismerkedhetünk meg a Tokiói Nemzeti Múzeumban, amelyek igazán jól át tudják adni a különféle témákat. A teaceremónia művészetétől kezdve, a japán szobrászaton, hadieszközökön át, egészen a nemzeti kincsek galériájáig repítenek minket. Ezenfelül időszakos kiállításokkal is fokozzák a csillapítha-

tatlan információéhségünket a japán világ iránt. Az aktuálisan elérhető kiállítások folyamatosan változnak és mindig egy adott szegmensét ragadják ki a japán múltnak, hogy azt még behatóbban megismerhessük.

Érdekmes hosszútávra tervezni a múzeumban, hiszen hihetetlen mennyiségű, több mint 110 ezer tárgy található benne, de természetesen nincs mindegyik egyidejűleg kiállítva, azonban igen nagy része elérhető egyszerre a nagyközönség számára. Külön fokozza a tárgyak megtekintésének szándékát az a tény, hogy közel 100 db japán nemzeti kincset, majdnem 400 db Horyuji kincset és megközelítőleg 700 db fontos japán kulturális javat rejtenek magukban. Ezenkívül magánszemélyek és szervezetek által letétbe helyezett kulturális tulajdonoknak is otthont ad a múzeum, melyek együttes száma 3000 db fölé rúg. Különlegessége a magántulajdonoknak, hogy ezeket a tulajdonos engedélyével lehet fotózni, amit minden ilyen jellegű tárgynál külön feltüntetnek.



TUDDAD?

A múzeum több névváltoztatáson is keresztülment:

1872: Museum of the Ministry of Education
1886: Imperial Museum
1900-1947: Tokyo Imperial Household Museum
1947-2001: National Museum
2001-:Tokyo National Museum

Viszont általánosságban ebben a múzeumban is tilos képeket és felvételeket készíteni, amikre fel is hívják a figyelmet, de azért pozitívum, hogy néhány magánszemély mégis engedélyezte, így vihetünk magunkkal ilyen jellegű emlékeket is a múzeumból.

Utóbbiak „hallatán” talán nem is meglepő, hogy a Tokiói Nemzeti Múzeum számos „leget” birtokol, mint hogy a 37. leglátogatottabb múzeum világszerte, a legrégebbi és a legnagyobb (nemzeti) művészeti múzeum Japánban, világ-szinten pedig jelenleg a 6. legnagyobb. Hozzáadva a végtelennek tűnő kulturális tárgyát úgy gondolom, a szigeten tartózkodásunk alatt érdemes lehet elkanyarodni az irányába.

A tömeg sajnos mindig nagy szerintem, ami az éves szinten, átlagban több mint kétmillió látogatószámokat elnézve érhető, ellenben mivel több épületről van szó, óriási terekkel, így könnyedén elveszik benne az embertömeg. Szóval aggódni nagytöbbségében nem kell, hogy összepréselődünk valamelyik sarkon vagy, hogy



TUDDAD?

Japán mellett a múzeum több ország, térség ereklyéit is bemutatja, mint Kína, Délkelet-Ázsia, Korea, Közel-Kelet, India és Egyiptom.

kilométeres sorok lesznek. Viszont előzetesen ajánlott lehet megnézni a neten, mikor is a leg-érdekesebb ellátogatni oda, mikor vannak keve-sebben, amihez tapasztalataim alapján a hétköz-napot mondanám, azon belül is természetesen a munkaidőt.

Ha meg már ott vagy a múzeum környékén, feltétlen nézz körül az Ueno parkban, és annak több, másik kiemelkedő múzeumában, és akár az állatkertben is, mert ott is találsz magadnak jó pár órás elfoglaltságot. Valamint még egy jó ta-nács, hogy a zárási idő vége előtt fél órával már senkit-sehova nem engednek be, ami általánosan minden-hova érvényes információ, úgyhogy itt saj-nos nem lehet eljátszani, hogy még beesünk va-lahova és átszaladjuk, mert máskor már nem tu-



dunk bemenni. Tehát ajánlott előre gondolkozni és betervezni pontos idővel a programtervbe.

Összességében elmondhatom, hogy érde-mes megtekinteni a Tokiói Nemzeti Múzeumot, mert páratlan kincseket rejt, és még behatóbban lehet általa megismerni a japán kultúrát, több év-tizedre visszamenőleg. Szerintem különleges tár-gyakat sorakoztat fel, szép kompozíciókban, szét-bontva korok szerint, követve azok eredetét, amik között olyanokat lehet látni, amiket máshol nem. Felemelő volt látni néhány kiemelkedő muzeális értéket, amik még közelebb vittek a japán kultú-rához és a japánok megértéséhez. Szóval, ha ha-sonló élményeket szeretnél, ajánlom figyelmed-be ezt a japán látványosságot is.

TUDDAD?

A Tokiói Nemzeti Múzeum a 37. leglátogatottabb múzeum a világon!



Kattints a képre és nézd meg róla Animológia Saci videóját!



Nyitás: 1872. 04. 17

Nyitva tartás: 09:30 – 17:00
(hétfő kivételével mindennap nyitva, de az ünnepnapok befolyásolhatják)

Belépő: 1000 yen (felnőtt), 500 yen (diák)
(online is lehet időpontot, jegyet foglalni/vásárolni)

Látogatószám: átlagosan egy évben 1,4 mil-lió (2013-as adat), 2,18 millió (2017-es adat)

Elérhetőség:

13-9 Uenokoen, Taito City, Tokyo 110-8712, Japán

Minden egyéb tudnivalót itt találsz:
www.tnm.jp

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZ-NED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?



8

ヤ

Ya

9

ク

Ku

3

ザ

Za

JAKUZA

ÍRTA: ISKARIOTES

A MOCSÁR LÓTUSZVIRÁGA

A legtöbbben jakuzaként (hiragana: やくざ vagy katakana: ヤクザ) ismerik, sokan csak úgy hivatkoznak rájuk, hogy gokudō (極道, „az extrém út”), a hivatalos hatóságok pedig bōryokudannak (暴力団), azaz erőszakos csoportoknak nevezik. Magukat előszeretettel ninkyō dantainak (任侠団体/仁侠団体 kb: lovagi szervezetnek) hívják. De mennyi az igazság a filmekből, mangákból, esetleg a bűnügyi hírekből ismert maffiózóról?

Őrült kezdetek

A jakuzát szeretik több száz éves szervezetnek beállítani, de ez így egy fantazma. A legkorábbi olyan bűnözési irányzat, amit esetleg a japán maffiának lehet nevezni, az a kabukimono vagy más néven a hatamoto yakko volt. Ez az életstílus a Muromachi-kor (1336-1573) végén jelent meg, fénykorát pedig a Keichō korszakban (1596-1615) élte.

A furcsa és az őrült szavak elegyét adó kifejezés egyfajta életfelfogást volt hivatott jelezni. Követőik legtöbbször lecsúszott samurájok, roninok vagy egy-egy nemesi család sokadik gyermekei lettek. De volt köztük sok nő is, többek közt maga Izumo no Okuni (1572-?), a kabuki színházirányzat alapítója. Kimonójuk cifra, valamint hivalkodó és színes volt. Utcákon randalíroztak, ittak és énekeltek. Mivel nem volt biztos jövedelmük, így gyakorta fosztogattak, zabráltak vagy éppen a helyiektől zsaroltak ki pénzt. A Tokugava-sógunátus (1603-1867) végül 1686-ban a „Na-



gyobb és kisebb istenek” nevű csoport több mint 11 vezetőjét és 200 tagját mészárolta le. Ezzel az irányzat gyakorlatilag megszűnt.

Hősi kezdetek

Természetesen a fenti eredet minden, csak nem hősi. A jakuza nem is ezzel szokott házalni, hanem egy másik eredet mítoszt propagálnak. Ebben a verzióban, ők a Robin Hoodok, a szegények és gyengék oltalmazói a kapzsi és embertelen hatalommal szemben.

A XVII. század során Japán megváltozott. Egy hosszú és békés korszak vette kezdetét. En-

nek egyik következménye az lett, hogy a különböző daimjók egyre kevesebb samuráj szolgálatára tartottak igényt. Az elbocsájtott harcosoknak, akiknek nem volt többé biztos egzisztenciájuk új jövedelemforrás után kellett nézniük.

Többen személyes testőrökké váltak egy-egy gazdag kereskedő mellett, mások az árukat védték. De voltak olyan roninok is, akik fizetség fejében egy-egy városban, városnegyedben üzemelő boltok, fogadók, kocsmák védelmét látták el. A szó szoros értelmében védelmi pénzt kaptak. Ekkor alakult ki a jakuzák mottója, amit a mai napig előszeretettel emlegetnek: „Segíts a gyengéknek, állj szembe az erősekkel!”

Stílussteremtés (1600-1868)

A XIX. század végéig nagyon nehezen beszélhetünk szervezett bűnözésről, tehát a jakuzáról. Ezen idő alatt leginkább az alapvető irányzatok vagy éppen mára már klasszikusnak számító jakuza szokások alakultak ki.

A létrejövő jakuzához alapvetően az érintetetlenek, tehát a burakumin csoporthoz tartozó emberek szegődtek. Sok veszíteni valójuk nem volt már, így is a társadalom legalján éltek. Bár már a XIX. század óta hivatalosan nincs osztály, a mai napig is érezteti a hatását, ha valakinek az őse burakumin volt. Ezért a jakuza körökben ez manapság is népszerű, a tagság 60-70%-t ők teszik ki.



Tekiya (的屋 vagy テキ屋)

A tekiya a bakutóval közösen az egyik legrégebbi műfaj, amiben a jakuza utazik, és ez pont a Tokugava-sógunátus alatt alakult ki. A tekiyázó csoportok általában bizonytalan eredetű termékekkel kereskednek. Így a hamis, lopott, csempész, orgazdaként szerzett javakat adják el a gyanútlan vevőknek, vagy vetetik meg a boltokkal. A tekiya csoportok szokták megszervezni a különböző macurikon kitelepülő árusok védelmét, illetve odafigyelnek a zsebesek működésére is.

A különböző tekiya csoportok az országban egyre nagyobb befolyással kezdtek rendelkezni, mivel egyre nagyobb vagyonuk lett. Erejüket mi sem bizonyítja jobban, mint hogy vezetőik a sōguntól vezetéknévvel kaptak, sőt vakizasi viselését is engedélyezték számukra.

Ennek a kornak egyik legnagyobb alakja volt Kunisada Chūji (1810-1851). Chūji arról vált híressé, hogy segítette a szegényeket, de elég nagy lóköttő volt, így végül keresztre feszítették, holtestét pedig 300 katona vigyázta, nehogy tisztelői elvigyék. 1999-ben a japán posta emlékbélyeget adott ki tiszteletére.



Bakuto (博徒)

A szerencsejátékban utazó bakuto csoportok már nagyon más megítélés alá estek a hatóságok részéről. Japánban már a VII. század óta tiltva van a szerencsejáték, mint látható hatalmas sikertelenség övezi. Míg a tekiya csoportok a törvényesség szürke zónájában mozogtak, addig ők minden értelemben kívül voltak azon. Mivel törvénytelen dolgot űztek, ezért a város falain kívül vertek tanyát. Üresen álló farmokon, magára hagyott szentélyekben vagy a szó szoros értelmében barlangokban fogadták a játékosokat. Leginkább kockáztak és kártyajátékokat űztek. Közülük is kiemelkedett egy kártyajáték, az oicho-kabu. A Black Jackhez hasonlító játékban a legrosszabb kiosztás a 8+9+3-as, tehát a ya(ttsu)+ku+sa(n) vagy egyszerűbben JaKuZa, és ez adta a japán maffia nevét.

Mivel a hatóságok látómezőjétől távol dolgoztak, így a saját védelmükről is maguknak kellett gondoskodniuk. Elkezdtek alkalmazni kardforgatásban jártas egyéneket, hogy magukat és a vendégeiket védeni tudják, másrészt pedig a tartozás behajtásához is jól jöttek az ilyen urak. Ide vezethető vissza az ujj amputálás is, azaz a yubitsume. A klasszikus kardfogásnál az alsó három ujjon van a teher, így ha a kisujjból hiányzik egy-két perc, nehezebben tud vívni az érintett, és jobban rászorul a többiek segítségére egy-egy harc során.

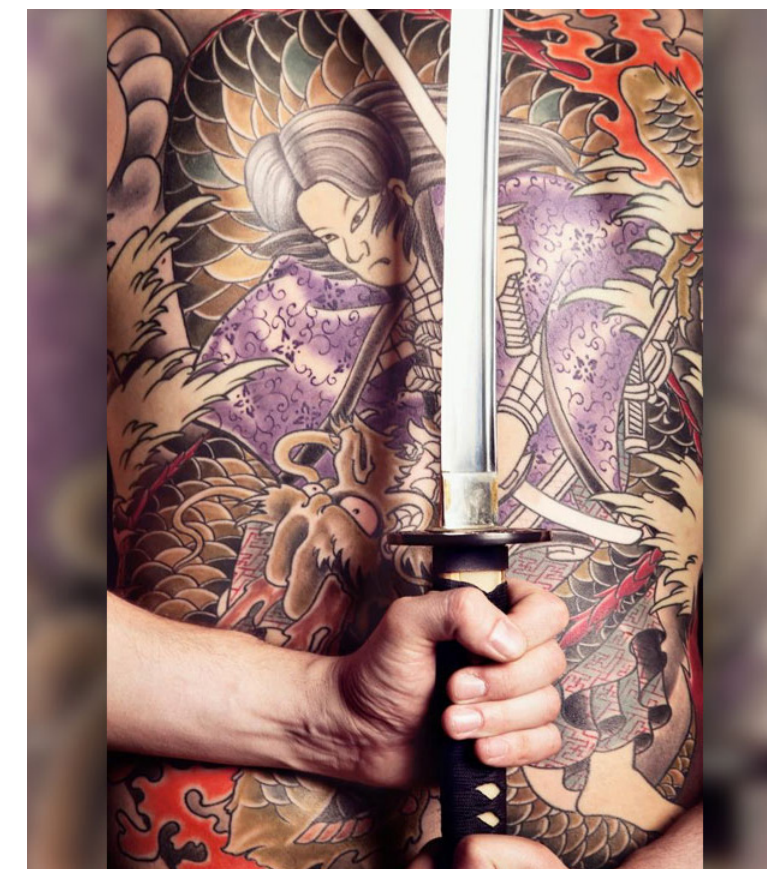
Bár a hatóságok nem szerették a szerencsejátékot üzemeltetőket, ez nem jelentette azt, hogy mindig harcoltak is ellenük. A játékosok közt sokan adósságokba verték magukat, de a bakuto emberei tudtak segítséget nyújtani! Különböző építkezésekre szervezték ki őket – kvázi munkaerő kölcsönzőként. A játékos által keresett jövedelem egyenesen hozzájuk vándorolt. Arról is van feljegyzés, hogy a helyi daimjó emberei bízták meg a szerencsejátékosokat, hogy egy-egy építkezés közelében üssenek táborot. A szerencsétlen munkások a nap végén ott tudták eljátszani a kis pénzüket, hamarosan már tartozást is felhalmoztak, mehetek adósságot ledolgozni. A bökkenő csak az volt, hogy kevesebb pénzért tudtak dolgozni, mivel a helyi nagyúr, így rendelkezett. A daimjó tehát olcsóbban tudott építkezni, a bűnözők pedig hosszú időre kaptak adósszolgákat.

Pont innen ered egy másik klasszikus jakuza stílusjegy, a tetoválás is (irezumi). A rosszul fizető adósokra egy kör alakú tetoválást varrtak. Így



bárhová is ment, az adott közösség látta, hogy szerencsejátékos volt, tehát törvényt sértett, másrészt a többi bakutós is rögtön látta, hogy ez egy rossz adós. Napjainkra más értelmet nyert az egész testet beborító tetoválás. Viselője megmutatja, hogy bírja a fájdalmat, hiszen a bőre alá szúrják a színező anyagot, valamint azt is bizonyítja, hogy elég pénze volt egy ilyen nagy és színes alkotás elkészíttetéséhez.

Mára már főleg a pacsinkó termék üzemeltetését vezetik, illetve ők a mindenhol felbukkanó buki is, de a sportban előbukkanó bundázást is ők szervezik meg.



Megszervezve (1868-1920)

A Meiji-restauráció (1868) miatt az éppen kialakuló jakuza világnak komoly kihívásokkal kellett szembenéznie. Az országba sok kétes alak érkezett, akiknek mind volt lőfegyverük, ezzel szemben nekik nemrég még a hosszú kard viselete is törvénytelen volt. Az addig egy nemzetiségű császárság pár évtized leforgása alatt egy kozmopolita birodalomná vált; így megint csak sok új kalandor jött a jakuzák földjére. Végezetül nemcsak áruk érkeztek a kikötőkbe, de új eszmék is. Az iparosítás lázában égő ország gyáraiban dolgozó munkások elkezdtek szakszervezeteket, valamint támogató egyesületeket létrehozni. A jakuzát ezzel kiszorították az üzemek világából.

Mindez mit eredményezett? A csempészet már nem volt annyira vonzó, hiszen a kikötők szabadak lettek, ez komoly érvágás volt számukra. A beözönlő sok külföldi, főleg a koreaiak maguk is létre hozták a saját védelmi csoportjaikat, akik már méltó ellenfelei lettek a jakuzának. A koreai, kínai vagy tajvani bűnbandákat sangokujinnek nevezik. A megroppant maffiának újra kellett szerveznie magát, hogy sikeres maradjon:

1. Kiálltak az új rendszer mellett. A kor legerősebb jakuza vezére, Shimizu no Jirocho (1820-1893) 600 fős harci alakulata tisztította meg a Tokió-Kiotó utat a haramiáktól. A Meiji restauráció ideje alatt a császári csapatokat támogatta, és

többször harcba keveredett a lázadókkal, nemcsoda, hogy még szobrot is állítottak tiszteletére.

2. Külföldre mentek. Ahol a Japán Birodalmi hadsereg megjelent (Korea, Tajvan, Kína), ott hamarosan a jakuza emberei is felbukkantak, hogy védjék a japán kereskedők érdekeit. Így egyfajta területi terjeszkedést tudtak végrehajtani.

3. A jakuza vezetők az új nyugati eszmék ellen voltak, ahogyan a sok gaijin (külföldi) megjelenése is ellenérzést szült bennük. Ezért elkezdtek kapcsolatokat kiépíteni a szélsőjobboldallal. A jakuza csoportok szinte egyöntetűen álltak be egy nacionalista csoport mögé 1901-ben. A japán történészek által csak „mocskos hazafiak”-nak hívott csoport három dolgot utált: a kommunistákat, a demokratákat és a kapitalistákat.



4. Elkezdtek szervezetebben dolgozni, az első kimondottan már jakuza csoportként működő társaságok is ezekben az időkben alakultak meg. 1915-ben Kobében Yamaguchi Harukichi is megalapította a saját bandáját.

Szervezetépítés (1920-1945)

A Taishō-kor (1912-1926) és a Shōwa-kor (1926-1989) 1945-ig terjedő szakasza erősen felémás korszakot idézett elő a jakuza életében. A Taishō-kor demokratizálódása nem kedvezett a szélsőjobbos jakuza világnak, valamint az 1929-ig terjedő gazdasági jólét időszakában kevesen keresték az illegális megélhetési lehetőségeket.



A nagy gazdasági világválság (1929-1939) az embereket ínségbe lökte, nehéz volt újabb javakat szerezni. Az erősen militarista politikát folytató ország pedig folyamatosan szívta el a fiatalokat a jakuza elől.

De itt is voltak olyan momentumok, amiket a jakuza pozitívan tudott megélni. A folyamatos terjeszkedésnek hála egyre több helyen tudtak jelen lenni. A gazdasági világválság idején sok nincstelen fiatal került az alvilági életbe, mert ha tisztességet nem is, de megélhetést biztosított számukra. Az egyszerre megjelenő sok új tag változást generált a szervezet életében, így az egyre fegyelmezettebb lett.



A szélsőjobb oldali politikai irányzat ekkor volt igazán vezető szerepben. Hara Takashi (1856-1921) és Inukai Tsuyoshi (1855-1932) miniszterelnököket a jakuzához köthető szélsőjobb oldali emberek gyilkolták meg, ahogy két pénzügyminisztert is. A nacionalista-militáns politikai erők meg is hálálták. Kobe városa ekkor lett a Yamaguchi-gumié, bónuszként a szumó tornák felett is felügyeletet kaptak.

Az időszak kiemelkedő alakja Kodama Yoshio (1911-1984), a későbbi „szürke bíboros” volt. Már az 1920-as években belekezdett a bűnözői életbe. Börtönbe került agresszív szélsőjobb viselkedése miatt, ezért ’32-ben Sanghajba tette át székhelyét. Itt a birodalmi hadsereg kémje lett, nikkelt és kobaltot is szerzett a hadseregnek, fizetség gyanánt pedig heroint adott.

Felépülés (1945-1953)

A II. világháború utáni időszakban a japán állam őrskáoszba süllyedt. A jakuza gyorsabban tudta magát megszervezni, és taglétszáma is emelkedett. A különböző városokban üzemelő feketepiacokat mindenhol ők tartották kézben. Az amerikai hadvezetés pedig hamar felmérte, hogy a japán maffiának több embere van, mint a rendőrségnek. Így nem meglepő módon gyakran kooperáltak a szervezettel, hogy így vagy úgy, de béke legyen egy-egy városban. Megtörtént eset, hogy a Kobe városában a korábban hadifogolyként tartott kínaiak és koreaiak fellázkodtak 1946-



ban. Miután több kerületi rendőrfőnököt megölték, a Yamaguchi-gumi tett rendet. A foglyokat pedig nemes egyszerűséggel rabszolgamunkára fogták a helyi gyárakban.

A két fél közti jó kapcsolat egészen a koreai háború végéig tartott. Az amerikaiaknak és szövetségeseinek háterszágot adó Japánba több ezer fiatal férfi érkezett, akiket szórakoztatni kellett.

Yamaguchi élre tör (1953-1965)

Az ötvenes évek viszonylagos nyugalommal telt. Kodama politikai háterszágot épített saját eszközeivel. A „keresztapák istene”, Taoka Kazuo pedig a Yamaguchi-gumi felvirágoztatásán fáradozott. Ezt leginkább azzal érte el, hogy hagyományt szegve a tekiya alapú bandája belevágott a bakutóba is. Taoka emellett a japán könnyűzene és filmipar megkerülhetetlen alakja lett.



1960-ban Taoka támadást intézett „mindenki” ellen. Ennek eredményeként Kobe mellett meghódította Oszaka és Hiroshima városát is. Több kisebb csoportot magába olvasztott vagy vazallsává tett, esetleg feloszlatozott. Ezzel mind a mai napig ők számítanak a legnagyobb jakuza klánnak. Kodamát pedig partvonalra tette.

Az államhatalom sem maradt tétlen. Bezáratták a bordélyházakat, majd az 1964-es olimpiára hivatkozva átfogó hadjáratot indítottak a jakuza ellen. A prefekturák/önkormányzatok pedig szintén elkezdtek rendeletekkel szabályozni, hogy egyes tevékenységet (pl.: jegyüzér irodát üzemeltetni) bizonyos helyeken nem lehet.

Uralom (1965-1977)

1965-ben Taoka vett egy mély levegőt és belépett a „Ginza Tigrise”-ként ismert Machii Hisayuki irodájába. A beszélgetésük végén Machii



bizalmas embereit küldte el a Sumiyoshi-kai (második legnagyobb jakuza klán) és az Inagawa-kai (harmadik legnagyobb jakuza csoport) vezetőihez, valamint a Kodama házhoz is. Nemsokára ők ötven szövetségre léptek és a 47 prefektúrából 46-ot ők irányítottak. Japánban ekkor 184 ezer jakuza dolgozott 5200 bandában.

Az 1970-es években a japán gazdaság recessziós időszakot élt meg, a szövetség tagjai pedig összekülönböztek, illetve más ügyekbe keveredtek bele. 1975-ben a rendőrség elkezdte a „Bulldózer” nevű hadműveletet.

Kodamát 1977-ben letartóztatták a japán történelem egyik legnagyobb korrupciós botránya miatt (Locheed papírok), a házára egy magányos elkövető repülőgéppel rázuhant, de ezt is túlélte. A Sumiyoshi-kai és az Inagawa-kai élen generációs változás történt. Taoka ellen sikertelen merényletet hajtottak végre. Ebben az évben hozták meg az első prostitúció ellenes törvényt is.

A nyolcvanas évekre a japán gazdaság újra fellendült, a jakuza pedig soha nem látott szabad rablásba kezdett. Hangsúlyosabb lett a jiageya alkalmazása, azaz amikor egy kis földtulajdonost így vagy úgy, de rábírtak ingatlanának eladására. A jakuza ingatlanbuborékhoz szolgáltatott uzso-ra hiteleket, valamint neves cégeket kezdett zsarolni. 1982-ben csak ezekből 65 milliárd jen folyt be a kasszába. A bődületes anyagi lehetőségeket a maffia terjeszkedésre használta fel. Megjelentek Dél-Ázsia országaiban, megvetették lábukat Észak-Amerikában és Ausztráliában.

Taoka '81-ben meghalt, temetésén az összes jakuza csoport képviseltette magát, ahogyan több filmszínész és popsztár is jelen volt, a rendőrség részéről is volt hivatalos képviselő a gyászmenetben.

Taoka után egy ideig özvegye vezette át a Yamaguchi-gumit, a jakuzák történelmében ez volt az első és utolsó alkalom, hogy egy nő ilyen

posztot töltött be. A nyolcvanas évek nagy része pont a legnagyobb és legerősebb csoport feletti uralomért zajlott. Ennek a csúcspontja '85 volt, amikor közel 300 összecsapás volt a jakuza csoportok között.

Új idők (1989-2011)

A hidegháború lezárta után a jakuza nehéz helyzetben találta magát. Több okból is:

A, A nagy politikának már nem volt szüksége a szélsőjobb jakuza csoportokra, így már nyíltan tudta őket támadni. Ennek a legfontosabb törvényi eszköze a „Szervezett bűnözés elleni küzdelemről szóló törvény” (暴力団対策法, Bōryoku-dan taisaku-hō) lett.

B, Az 1990-es évek elejéig a védelmi pénz ellen a rendőrség nem ágált, mivel hivatalosan csak „adomány gyűjtés” volt, hogy a polgárok/bolt tulajok megtudják szervezni az önvédelmüket.

C, A gazdaság a pangás éveit élte meg, a bevételek egyre nehezebben gyűltek össze. De a jakuza megint feltalálta magát!

Kajiyama Susumu, a „hitelcépa” és seiriya király új ügyfeleket vonzott be a jakuza közelébe, mint a Nippon Stealt vagy a Mitsubishit. A csúcs időszak alatt évi 1 milliárd dolláros nyereséget

hoztak az ezekből a cégekből kizsarolt/kiszedett pénzek. Ekkoriban a japán GDP 5%-t a jakuza tette ki.

Watanabe Yoshinori lett 1989-ben a Yamaguchi új vezetője. Taokával ellentétben soha nem hordott öltönyt, mindig hakamában jelent meg. Taoka egy harsány személyiség volt, mindenkivel könnyen megtalálta a közös hangot. Watanabe ezzel szemben a csöndet értékelte igazán, az egységet és a megfontolt cselekvést tartotta a legfontosabbnak.

A jakuza lehetőségei beszűkültek (pl.: továbbtanulásnál már nem lehetett beírni a jakuzát), ezért más módon szélesítette a profilt. A '95-ös nagy kobei földrengés után 20 ezer adag meleg ételt és 1 milliárd jent osztott ki segély formájában. A visszafogott stílus eredményesnek bizonyult, a Yamaguchi ekkor érte el egyedül a legnagyobb területi lefedettséget 43 prefektúrával.

A 2000-es évek elejére a kínai triádok is kezdtek megjeleni a térképen. Az összecsapás színtere a tokiói Kabukicho negyed lett, ami hagyományosan egy sziget volt: az összes jelentősebb jakuza klánnak voltak itt érdekeltségei, de kimondottan senkié sem volt. Ezekben az években átlagosan 300 holttestet találtak a rendőrök a környéken. A japán törvényhozók egyre több intézkedést hoztak a pénzmosás ellen, amivel a jakuzát akarták nehéz helyzetbe hozni.



2005-ben a Yamaguchi élére Shinoda Kenichi került. Ellentéte volt Watanabének. Taokát követve ő is divatos ruhákat hordott, egyfajta celeb imázst épített ki magának. Az erőszakot új szintre emelte a szervezet életében, többek közt Nagaszaki polgármesterét is megölték.

Összeomlás (2011-)

2011-ben új szervezett bűnözés elleni törvénycsomagot szavazott meg a Kokkai (a japán parlament). Ennek értelmében, aki a jakuzával üzletel soha többé nem részesülhet banki szolgáltatásban, valamint minden ingatlan bérleti szerződése hatályát veszti. De biztosítást sem köthetnek, nem vásárolhatnak autót és mobilt sem. Jakuza tagnak lenni továbbra sem bűn, csak regisztrálni kell a rendőrségnél. Eddig azt tartotta a mondás, hogy nem az a politikus gyanús, akinek van jakuza ismerőse, hanem az, akinek nincs.

A törvény hamar éreztette hatását. A Mizuho bank például elismerte 2013-ban, hogy közel 400 millió dollár kölcsönt adott a jakuzának. Hogy új szelek fújnak, azt leginkább két ismert személy kijelentése tette még nyilvánvalóbbá. Kitano Takeshi, a neves filmrendező nyilvánosan elhatárolódott a jakuzától, aminek támogatását sokáig élvezte. Yoshimatsu Ikumi szépségkirálynő az első japán, aki megnyerte a Miss Internationalt, kijelentette, nem fog olyan produkciós céggel együtt dolgozni, aminek köze van a jakuzához.

A nyilvános megaláztatások után a legerősebb csoportban, a Yamaguchi-gumiban is problémák merültek fel. 2014-ben a klán vagyona elérte a 80 milliárd jent, valamint 6,6 milliárd nyereséget könyvelhetett el a cég. Ez akkora vagyon, hogy a Yamaguchi csoportot tartják a szigetország második legnagyobb magán pénzügyi alapjának.

Az alacsonyabb szinteken nem érezték ennek az eredményét, sőt sokan sokallták a havi „tagdíjat” is. Úgy érezték, hogy a celebdivatdiktátorként viselkedő Yamaguchi vezér, Shinoda velük fizetteti meg luxuséletvitelét. A kiobbant jakuza háborúnak az lett a végeredménye, hogy bár továbbra is a Yamaguchi-gumi a legerősebb csoport, de mindenki sok embert veszített.

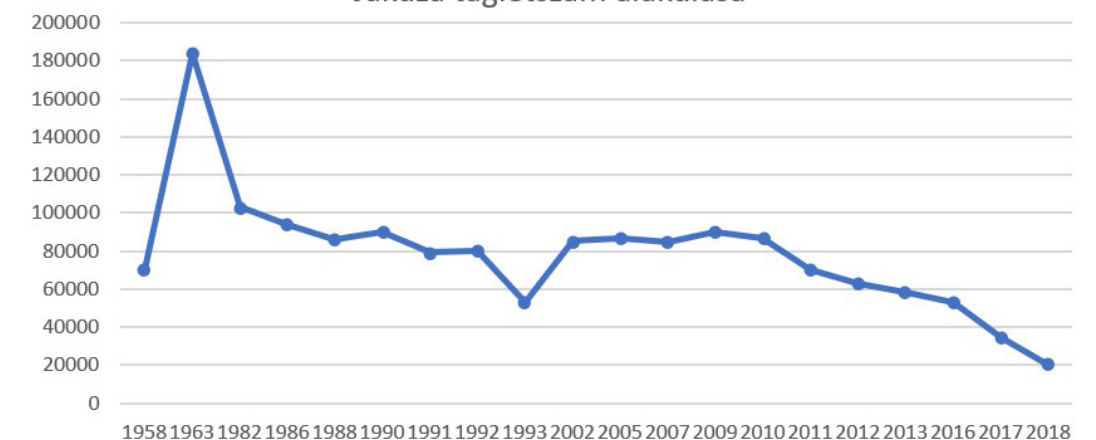
A japán maffia ezzel a reformmal érdemben eddig nem tudott mit kezdeni. A nagyvárosokban gyakori, hogy összeállnak a különböző

hangure csoportokkal. Ezek bűnözői galerik, de nem tartoznak a jakuza irányítása alá, tipikusan kisebb stílusú dolgokat követnek el (pl. bolti tolvajlás, éjszakai termés betakarítás, kocsi feltörés stb.). Vidéken az orvhalászatot/vadászatot vagy zöldség, gyümölcs zabrállást követnek el. Egyesével ezek nem komoly tételek, de a WWF úgy számol, hogy évente több mint egy milliárd dollárnyi kárt okoz az illegális fakitermelés és halászás.

Mivel nehezebb megélni, ezért egyre többen próbálnak visszatérni az alvilágból. Helyzetük majdnemhogy reménytelen: a jakuzát elhagyó emberek további 5 évig pl. nem nyithatnak bankszámlát vagy nem adhatják ki ingatlanukat. Akik egy éve hagyták ott a szervezetet, azoknak csak 2%-a kap munkát, ahol alulfizetettek, és a közösségük is kirekesztő velük szemben. Családjukat ugyanakkor el kell látniuk, így gyakran visszatérnek a bűnözés világába.



Jakuza taglétszám alakulása



Felépítés

A jakuza a bizalmon alapul. Mivel sok tagnak nincs vagy gyenge a családi köteléke, ezért itt új emberi kapcsolatokra tehetnek szert. Egy-egy klán élén az oyabun, azaz a családfő található, mindenki más – függetlenül a jelenlegi helyzetétől – az ő kobója, azaz örökbe fogadott fia. Fontos kiemelni, hogy fia, ugyanis nő nem lehet a jakuza tagja. Dolgozhatnak nekik, szolgálhatják a jakuzát, de tagok nem lehetnek. Egyetlen egy nő van, aki valamiféle pozícióval rendelkezik, az oyabun neje.

Ahhoz, hogy valaki a jakuza tagja legyen, több dolognak is teljesülnie kell. Első körben tagjelöltté válnak, majd amikor bizonyítják hűségüket és rátermettségüket, valamint igazolják, hogy rászolgáltak a bizalomra, akkor lehetnek kobók. Ekkor a vezérrel szakét isznak egymás csészéjéből, illetve megkapják az első tetoválásukat is.

Egy jó jakuzának három erénnyel kell rendelkeznie:

Jingi: Azaz tiszteletet kell adni mindig a feljebb valójának, ahogyan a mondás tartja: „ha a főnök szerint az elrepült holló fehér, akkor az fehér is volt”. Továbbá engedelmeskedni kell minden esetben.

Giri: Kötelesség és kötelezettség. A jakuza elvárja, hogy adósságotat mindig törleszd, akár szolgáltatással, akár hűséggel. Másrésről a jakuza minden körülmény között törleszti adósságát.

Ninyo: A jó jakuza mindig megérti a kis embert, ha valaki problémával fordul hozzá, akkor empatikusan viselkedik vele. A gyengéket védeni kell a hatalmasságoktól.

Aki vét, annak bűnhődnie kell, aminek különböző állomásai vannak:

Kanpatsu: azaz hajvágásra kötelezik a delikvenst.

Kinshin: egy időre „háziőrizetbe” kerül.

Kokaku: rang lefokozással jár.

Yubitsume: ujj levágás. A jakuza tagok 43%-át érinti ez az amputáció, 15% pedig már a második kisujjpercét is levágta. Ezt egyedül kell véghez vinni, hagyományosan a tantó nevű kis karddal. A felajánlásnak önkéntesnek kell lennie.

Shobaro: bírság megfizetése, ezzel ki lehet váltani a yubitsumét is.

Amon: Egy adott csapatból való kizárás

Zetsuen: Magából a jakuzából tesznek ki. Nem lehetsz más jakuza család tagja, és nem üzlethetsz velük. Ugyanezt szokták mondani, amikor két banda összeveszik, kvázi kiátkozzák egymást.

Hol	Mit csinálnak
Pakisztán, Afganisztán	drog beszerzés
Malajzia	drogbeszerzés és leánykereskedelem
Fülöp-szigetek	fegyvercsempészet és leánykereskedelem
Vietnam	A jakuza szeret együttműködni velük, így kapcsolatuk békés
Ausztrália	A 40.000-es japán kolónia védelme
Észak-Amerika	A 900.000-es japán kolónia védelme, kapcsolat fenntartása az olasz-amerikai maffiával
Latin-Amerika	Fegyver, valamint drog és nő kereskedelem
Guam, Sanpai, Hawaii	Valakinek ezeken a helyeken is meg kell szerveznie a bűnözést
Oroszország	Távol-keleti régiója a fontos (orosz autók behozatala japán elektronikáért cserébe, valamint ők hozzák az olcsó kelet-európai lányokat a japán bordélyokba, míg a japánok ázsiai lányokat adnak az európai piacra)
Európa	Amszterdam és Párizs központokkal vannak jelen a kontinensen

Portfólió

A jakuza jószerivel mindennel is foglalkozik. De vannak olyan bűncselekmények, amelyeket nem követnek el. Törvényeik tiltják a rablást vagy a lopást. Utcai kábítószer kereskedelem szintén tiltó listán van, ahogyan a nemi erőszak is. Megölni kívülállót pedig tabunak számít.

De vannak klasszikus jakuza bűncselekmények is. A songiriya során hamis zálogjogokat vesznek fel egy-egy ingatlan után. A sokaiyában utazók vállalati zsarolásra specializálódtak, de ma már a törvényi változások miatt ez eltűnőben van. A senyuuya során illegálisan foglalnak el ingatlanokat, amik így eladhatatlanokká válnak, vagy a többi bérlő költözik el miattuk, akárhogyan is lesz, az ingatlan értéke csökken, így olcsóbban lehet megszerezni. A jikenya „szolgáltatást” gyakran veszik igénybe az átlagemberek is. Ennek lényege, hogy ha valaki úgy érzi, sérelem érte, de a jog lassan halad (pl. kocsikár kifizetés, kivitelezői lekezelés stb.), akkor a jakuza szívesen segít az ügy gyors és igazságos lezárásában. A ninbenshiben dolgozók pedig a különböző okiratok hamisításával gazdagítják a bűnözők bankszámláját.

A jakuza felügyeli a japán pornó/hentai ipart, a love hoteleket, a túlszámlázó éttermeket, az escort szolgáltatást és minden rendű-rangú prostitúciót. A tevékenység megítélése vegyes az országban, sokan azt vallják, hogy a férfiak inkább járjanak bordélyházba, semmint erőszakoljanak. A jakuza hozzáteszi, hogy ők egy átlagos női ke-

reset négyszeresét fizetik ki. A legtöbb lányt embercsempészet útján hozzák be az országba, és kegyetlenül bánnak velük.

A csempészet is széles skálán mozog náluk. Kereskednek a mindenfajta szankcióval sújtott Észak-Koreával. Az észak-amerikai maffiától pedig főleg fegyvert tudnak beszerezni, egy átlagos löfőfegyveren 1500%-os profitot tudnak termelni.

A jakuza tevékenysége nemcsak Japánra terjed ki, hanem egy globálisan jelenlévő szervezetről beszélhetünk, tagságuk 40%-a külföldön serénykedik. Íme egy kis táblázat, hogy hol mit csinálnak.

A jakuza az utóbbi évtizedekben több érzékeny veszteséget szenvedett el, taglétszámuk alaposan megcsappant. Anyagi lehetőségeik ugyanakkor kevésbé szűkültek be, így ha most egy kicsit nehezebben is megy a megélhetésük, biztosak lehetünk benne: még sokáig velünk maradnak.





ISMERT ELŐADÓK HÍRESEBB DALAI - 3

ÍRTA: EDINA HOLMES

MI IS AZ A K-POP? VI.

Folytatjuk az ismerkedést a k-pop dalok színe-javával az első generációtól mostanáig. De hogy minél változatosabb legyen a dolog, nemcsak egy generációt veszünk végig egy cikkben, hanem az összesből szemezgetünk időrendi sorrendben. Vágjunk is bele!

A dalokat meghallgathatjátok az edinaholmes.com-on előadók szerinti lejátszólistákban.



Seo Taiji and Boys

Tagok száma: 3

Aktív évek: 1992 - 1996

Ügynökség: Bando Eumban

Híresebb dalaik: I know, You In The Fantasy, To You, Anyhow Song, Eternity, Dreaming of Bal-Hae, Come Back Home, Must Triumph, Sad Pain, Goodbye



Baby V.O.X

Tagok száma: 5

Aktív évek: 1997 - 2006

Ügynökség: DR Music

Híresebb dalaik: Yayaya, Get Up, Killer, Why, Betrayal, Game Over, Doll, Coincidence, What Should I Do, Wish, Ecstasy, Missing You, By Chance, Play Remix



g.o.d

Tagok száma: 5

Aktív évek: 1999 - 2005, 2014 - napjainkig

Ügynökség: SidusHQ

Híresebb dalaik: One Candle, Friday Night, Lies, Observation, To Mother, The Place Where You Need To Be, I Need You, Sky Blue Balloon, Road, Saturday Night



Super Junior

Tagok száma: 10

Aktív évek: 2005 - napjainkig

Ügynökség: SM

Híresebb dalaik: Twins, U, Don't Don, Sorry Sorry, It's You, Bonamana, Mr. Simple, Sexy Free & Single, Mamacita, Devil, Black Suit, Lo Siento, One More Time, Super Clap, 2YA2YAO!



Wonder Girls

Tagok száma: 4

Aktív évek: 2007 - 2017

Ügynökség: JYP

Híresebb dalaik: Irony, Tell Me, So Hot, Nobody, Be My Baby, Like This, Like Money, I Feel You, Why So Lonely

Legendás K-pop zenék - vol 6.
(amiket minden valamirevaló K-pop fan ismer)

Sunmi - Gashina

Seventeen - Manse

Twice - TT

Shinhwa - This Love

Homme - I Was Able to Eat Well

TaeYeon - I

IU - Good Day

Winner - Really Really

BoA - Hurricane Venus

Beast - Shock

A legendás videóért látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



Mini K-POP Előadó Bemutató

SB19

Tagok: Josh, Sejun, Stell, Ken és Justin

A mostani csapat rendhagyó, ugyanis ők nem koreaik, hanem a Fülöp-szigetektől származnak. A P-pop képviselői erős K-pop behatással. Ők az első filippínó előadók, akik dél-koreai cégnél voltak gyakornokok, és ezután debütáltak a hazájukban. 2018-ban adták ki első dalukat **Tilaluha** címmel. Ezután következett a **Go Up!** és idén év elején az **Alab (Burning)**. Július végén pedig kiadták az első digitális albumukat is, *Get In The Zone!* címmel. A kiemelt dal a **Love Goes** lett. Nem mellesleg, ők voltak az első filippínó előadók, akik felkerültek a Billboard's Social 50 listára.

A fiúk videóíért látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



After School

Tagok száma:

8 tag az utolsó koreai visszatérésnél 2013-ban

Aktív évek: 2009 - 2015

Ügynökség: Pledis

Híresebb dalaik: Ah, Diva, Because Of You, Bang!, Love Love Love, Shampoo, In The Night Sky, Wonder Boy, Flashback, First Love



U-KISS

Tagok száma: jelenleg 3 tag

Aktív évek: 2008 - napjainkig

Ügynökség: NH Media

Híresebb dalaik: Bingeul Bingeul, 0330, Neverland, Tick Tack (japán), Doradora, Believe, Stop Girl, Standing Still, Quit Playing, Playground, Stalker



IU

Aktív évek: 2008 - napjainkig

Ügynökség: Kakao M

Híresebb dalai: Lost Child, Nagging, Good Day, The Story Only I Didn't Know, Ice Flower, You and I, Peach, Every End of The Day, Friday, My Old Story, Twenty-three, Through the Night, Can't Love You Anymore, Autumn Morning, Bbibbi, Love Poem, Blueming, Eight



2AM

Tagok száma: 4 tag

Aktív évek: 2008 - 2014

Ügynökség: JYP

Híresebb dalaik: Can't Let You Go Even If I Die, I Was Wrong, You Wouldn't Answer My Calls, Like Crazy, I Wonder If You Hurt Like Me, One Spring Day



CN Blue

Tagok száma: jelenleg 3 tag

Aktív évek: 2009 - napjainkig

Ügynökség: FNC

Híresebb dalaik: I'm a Loner, Love, Intuition, Still In Love, Hey You, I'm Sorry, Can't Stop, Cinderella, You're So Fine, Between Us



4Minute

Tagok száma: 5

Aktív évek: 2009 - 2016

Ügynökség: Cube

Híresebb dalaik: Hot Issue, Muzik, I My Me Mine, Mirror Mirror, Heart To Heart, Volume Up, What's My Name?, Is It Poppin'?, Watcha Doin' Today?, Crazy, Hate



G-Dragon

Aktív évek: 2010 - napjainkig

Ügynökség: YG

Híresebb dalai: Heartbreaker, Breathe, One of a Kind, That XX, Crayon, Coup d'Etat, Crooked, Who You?, Untitled 2014



9Muses

Tagok száma:

4 tag az utolsó koreai visszatérésnél 2017-ben

Aktív évek: 2010 - 2019

Ügynökség: Star Empire

Híresebb dalaik: No Playboy, Figaro, News, Ticket, Dolls, Wild, Gun, Glue, Drama, Hurt Locker, Sleepless Night, Remember, Love City



Trouble Maker

Tagok száma: 2 tag

Aktív évek: 2011 - 2013

Ügynökség: Cube

Híresebb dalaik: Trouble Maker, Now (There Is No Tomorrow)



Boyfriend

Tagok száma: 6 tag

Aktív évek: 2011 - 2019

Ügynökség: Starship

Híresebb dalaik: Boyfriend, Don't Touch My Girl, I'll Be There, Janus, I Yah, On & On, Bounce



Lee Hi

Aktív évek: 2012 - napjainkig

Ügynökség: AOMG

Híresebb dalai: 1,2,3,4, Scarecrow, It's Over, Rose, I'm Different, Breathe, Hold My Hand, My Star, No One, Holo

Mini K-pop Teszt

1. Melyik évben debütált a Winner?

- a. 2012
- b. 2013
- c. 2014

2. Melyik ügynökségnél van BoA?

- a. JYP
- b. YG
- c. SM

3. Melyik dallal debütált a Shinhwa?

- a. T.O.P
- b. Resolver
- c. Eusha! Eusha!

4. Hány taggal debütált a Beast (Highlight)?

- a. 5
- b. 6
- c. 7

5. Melyik lánybanda tagjaként debütált Sunmi?

- a. Wonder Girls
- b. After School
- c. Kara

A teszt megfejtéseit a cikk végén találod!



EXO

Tagok száma: 9 tag

Aktív évek: 2012 - napjainkig

Ügynökség: SM

Híresebb dalaik: History, Mama, Wolf, Growl, Miracles In December, Overdose, Call Me Baby, Love Me Right, Sing For You, Lucky One, Monster, Lotto, Ko Ko Bop, Power, Tempo, Love Shot, Obsession



Twice

Tagok száma: 9 tag

Aktív évek: 2015 - napjainkig

Ügynökség: JYP

Híresebb dalaik: Like Ooh-Ahh, Cheer Up, TT, Knock Knock, Signal, Likey, Heart Shaker, What Is Love, Dance The Night Away, Yes or Yes, Fancy, Feel Special, More & More



NCT Dream

Tagok száma: 6 tag

Aktív évek: 2016 - napjainkig

Ügynökség: SM

Híresebb dalaik: Chewing Gum, My First And Last, We Young, Go, We Go Up, Boom, Ridin'



Chungha

Aktív évek: 2016 - napjainkig

Ügynökség: MNH

Híresebb dalai: Why Don't You Know, Roller Coaster, Gotta Go, Snapping, Stay Tonight, Play



Ateez

Tagok száma: 8 tag

Aktív évek: 2018 - napjainkig

Ügynökség: KQ

Híresebb dalaik: Pirate King, Treasure, Say My Name, Illusion, Wave, Wonderland, Answer, Inception



Itzy

Tagok száma: 5 tag

Aktív évek: 2019 - napjainkig

Ügynökség: JYP

Híresebb dalaik: Dalla Dalla, Want It?, Icy, Wannabe, Not Shy



Mini K-pop Dal Ajánló

Kémkedős K-pop videók

Kémkedős videóból nincs sok a kpop világában, de azért sikerült párat összegyűjtenem. Van itt csapatban kémkedős, öljük meg egymást, James Bondos vagy éppőt kiiktatni akaró videoklip.

Super Junior - Spy
Girls' Generation - Hoot
Secret - Poison
Heyne - Love007
Trouble Maker - Trouble Maker
TimeZ - Awaken
AOA - Like A Cat
Hello Venus - Mysterious
Girl's Day - Twinkle Twinkle
Seventeen - Boom Boom

A teljes lejátszási listához látogass el az edina-holmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



Teszt megfejtések: 1-b; 2-c; 3-b; 4-b; 5-a



K-pop cikksorozat az AniMagazin hasábjain!

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

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

*Mi is az a K-pop? V. - Ismert előadók híresebb dalai 2
 Mi is az a K-pop? IV. - Ismert előadók híresebb dalai 1
 Mi is az a K-pop? III. - K-pop dalok és albumok
 Mi is az a K-pop? 2 - A Kpop rajongói tábor
 Mi is az a K-pop?*

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

Photoshoot Ajánló

Minden számban szeretnénk pár izgalmas és látványos photoshootot ajánlani nektek, melyeket teljes egészében a Cosplay.hu weboldalon 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>)



Forrás: Fullmetal Alchemist

Karakter: Envy

Helyszín: Margit-sziget



Nekovi



Fotós: Kata M. Hoksza-Kovács
Tovább a Galériába...



Nity



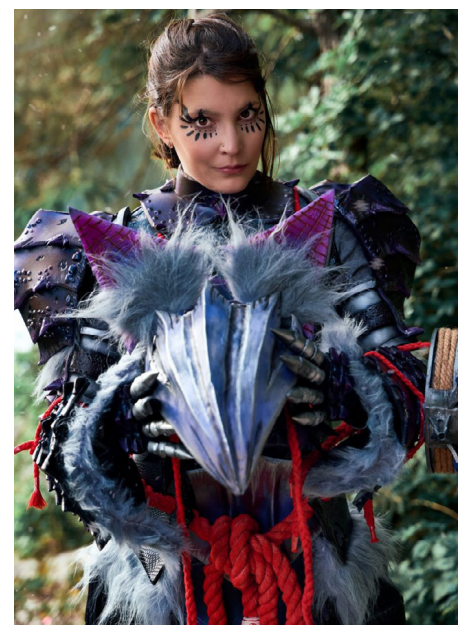
Forrás: Fate/Grand Order
Karakter: Frankenstein
Helyszín: Szeged



Fotós: Tandari Anita
Tovább a Galériába...



Forrás: Monster Hunter: World
Karakter: Huntress, Yian Garuga armor
Helyszín: Eibsee, Németország



Lulu



Fotós: Vincze Szilárd,
Cleanpig's hideout
Tovább a Galériába...



Varga Roland



Forrás: Marvel filmes univerzum
Karakter: Pókember



Fotós: Markó Richárd
Tovább a Galériába...



Forrás: The Darkest Part Of The Forest
– Original

Karakter: Sorrell
Helyszín: Gárdony



Fotós: Dóczy Gergely
Tovább a Galériába...



Violet Riot





2020 október 5 - október 11							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 86	Maja, a méhecske 87	Maja, a méhecske 88	Maja, a méhecske 89	Maja, a méhecske 90	Aranyfűrt királykisasszony és a fűrtöcskék 19-20	A könyvek hercege
20:30	Naruto 1	Naruto 2	Naruto 3	Naruto 4	Naruto 5	Helló Kitty 1	
21:00	Hősakadémia 62	Trigun 9	InuYasha 111	Megaman NT Warrior 18	Nodame Cantabile 2	Hősakadémia 62	
21:30	Hősakadémia 63	Trigun 10	InuYasha 112	Dragon Ball Super 115	Nodame Cantabile 3	Hősakadémia 63	
22:00	Megaman NT Warrior 15	Megaman NT Warrior 16	Megaman NT Warrior 17	Elfen Lied 10	Megaman NT Warrior 19	Trigun 9	Elfen Lied 10
22:30	Dragon Ball Super 112	Dragon Ball Super 113	Dragon Ball Super 114	Elfen Lied 10.5	Dragon Ball Super 116	Trigun 10	Elfen Lied 11
23:00	Sámán király 60	Sámán király 61	Sámán király 62	Sámán király 63	Sámán király 64	InuYasha 111	Nodame Cantabile 2
23:30	Bújj, bújj, szellem! 1	Bújj, bújj, szellem! 2	Bújj, bújj, szellem! 3	Bújj, bújj, szellem! 4	Bújj, bújj, szellem! 5	InuYasha 112	Nodame Cantabile 3
2020 október 12 - október 18							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 91	Maja, a méhecske 92	Maja, a méhecske 93	Maja, a méhecske 94	Maja, a méhecske 95	Helló Kitty 2	InuYasha: Az időt felülmúló szerelem
20:30	Naruto 6	Naruto 7	Naruto 8	Naruto 9	Naruto 10	Helló Kitty 3	
21:00	Zorro legendája 1	Trigun 11	InuYasha 113	Megaman NT Warrior 23	Nodame Cantabile 2	Zorro legendája 1	
21:30	Zorro legendája 2	Trigun 12	Full Metal Panic! 1	Dragon Ball Super 120	Nodame Cantabile 3	Zorro legendája 2	
22:00	Megaman NT Warrior 20	Megaman NT Warrior 21	Megaman NT Warrior 22	Elfen Lied 10.5	Megaman NT Warrior 24	Trigun 11	Elfen Lied 10.5
22:30	Dragon Ball Super 117	Dragon Ball Super 118	Dragon Ball Super 119	Elfen Lied 11	Dragon Ball Super 121	Trigun 12	Elfen Lied 11
23:00	Rick és Morty 1	Rick és Morty 2	Rick és Morty 3	Rick és Morty 4	Rick és Morty 5	InuYasha 113	Nodame Cantabile 2
23:30	Bújj, bújj, szellem! 6	Bújj, bújj, szellem! 7	Bújj, bújj, szellem! 8	Bújj, bújj, szellem! 9	Bújj, bújj, szellem! 10	Full Metal Panic! 1	Nodame Cantabile 3
2020 október 19 - október 25							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 96	Maja, a méhecske 97	Maja, a méhecske 98	Maja, a méhecske 99	Macskafogó	Helló Kitty 4	InuYasha, a film 2: Kastély a tükör mögött
20:30	Naruto 11	Naruto 12	Naruto 13	Naruto 14		Helló Kitty 5	
21:00	Zorro legendája 3	Trigun 13	Full Metal Panic! 2	Megaman NT Warrior 28		Zorro legendája 3	
21:30	Zorro legendája 4	Trigun 14	Full Metal Panic! 3	Dragon Ball Super 125	Vili, a veréb	Zorro legendája 4	
22:00	Megaman NT Warrior 25	Megaman NT Warrior 26	Megaman NT Warrior 27	Elfen Lied 11		Trigun 13	Békavári uraság
22:30	Dragon Ball Super 122	Dragon Ball Super 123	Dragon Ball Super 124	Elfen Lied 12	Hófehér	Trigun 14	Álmosvölgy legendája
23:00	Rick és Morty 6	Rick és Morty 7	Rick és Morty 8	Rick és Morty 9		Full Metal Panic! 2	Elfen Lied 11
23:30	Bújj, bújj, szellem! 11	Bújj, bújj, szellem! 12	Bújj, bújj, szellem! 13	Bújj, bújj, szellem! 14		Full Metal Panic! 3	Elfen Lied 12

Dragon Hall TV - műsorrend



Október - November

2020 október 26 - november 1							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Maja, a méhecske 100	Maja, a méhecske 101	Maja, a méhecske 102	Maja, a méhecske 103	Maja, a méhecske 104	Helló Kitty 6	Dante: Pokol
20:30	Naruto 15	Naruto 16	Naruto 17	Naruto 18	Naruto 19	Helló Kitty 7	
21:00	Zorro legendája 5	Trigun 15	Full Metal Panic! 4	Megaman NT Warrior 32	Nodame Cantabile 4	Van Helsing - A londoni küldetés	
21:30	Zorro legendája 6	Trigun 16	Full Metal Panic! 5	Dragon Ball Super 129	Nodame Cantabile 5	Street Fighter Alpha 1	Street Fighter Alpha 2
22:00	Megaman NT Warrior 29	Megaman NT Warrior 30	Megaman NT Warrior 31	Elfen Lied 12	Megaman NT Warrior 33		
22:30	Dragon Ball Super 126	Dragon Ball Super 127	Dragon Ball Super 128	Elfen Lied 13	Dragon Ball Super 130	D, a vámpírvadász: Vérszomj	Ninja Scroll
23:00	Rick és Morty 10	Rick és Morty 11	Rick és Morty 12	Rick és Morty 13	Rick és Morty 14		
23:30	Bújj, bújj, szellem! 15	Bújj, bújj, szellem! 16	Bújj, bújj, szellem! 17	Bújj, bújj, szellem! 18	Bújj, bújj, szellem! 19		
2020 november 2 - november 8							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 1	Vadmacska kommandó 2	Vadmacska kommandó 3	Vadmacska kommandó 4	Vadmacska kommandó 5	Helló Kitty 8	InuYasha, a film 3: A világhódítás kardjai
20:30	Naruto 20	Naruto 21	Naruto 22	Naruto 23	Naruto 24	Helló Kitty 9	
21:00	Zorro legendája 7	Trigun 17	Full Metal Panic! 6	Megaman NT Warrior 37	Nodame Cantabile 6	Zorro legendája 7	
21:30	Zorro legendája 8	Trigun 18	Full Metal Panic! 7	Dragon Ball GT 3	Nodame Cantabile 7	Zorro legendája 8	
22:00	Megaman NT Warrior 34	Megaman NT Warrior 35	Megaman NT Warrior 36	Chrono Crusade 1	Megaman NT Warrior 38	Trigun 17	Chrono Crusade 1
22:30	Dragon Ball Super 131	Dragon Ball GT 1	Dragon Ball GT 2	Chrono Crusade 2	Dragon Ball GT 4	Trigun 18	Chrono Crusade 2
23:00	Rick és Morty 15	Rick és Morty 16	Rick és Morty 17	Rick és Morty 18	Rick és Morty 19	Full Metal Panic! 6	Nodame Cantabile 6
23:30	Bújj, bújj, szellem! 20	Devil May Cry 1	Devil May Cry 2	Devil May Cry 3	Devil May Cry 4	Full Metal Panic! 7	Nodame Cantabile 7
2020 november 9 - november 15							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 6	Vadmacska kommandó 7	Vadmacska kommandó 8	Vadmacska kommandó 9	Vadmacska kommandó 10	Helló Kitty 10	InuYasha, a film 4: A vörösen lángoló Haurai-sziget
20:30	Naruto 25	Naruto 26	Naruto 27	Naruto 28	Naruto 29	Helló Kitty 11	
21:00	Zorro legendája 9	Trigun 19	Full Metal Panic! 8	Megaman NT Warrior 42	Nodame Cantabile 8	Zorro legendája 9	
21:30	Zorro legendája 10	Trigun 20	Full Metal Panic! 9	Dragon Ball GT 8	Nodame Cantabile 8.5 / PuriGorota	Zorro legendája 10	
22:00	Megaman NT Warrior 39	Megaman NT Warrior 40	Megaman NT Warrior 41	Chrono Crusade 3	Megaman NT Warrior 43	Trigun 19	Chrono Crusade 3
22:30	Dragon Ball GT 5	Dragon Ball GT 6	Dragon Ball GT 7	Chrono Crusade 4	Dragon Ball GT 9	Trigun 20	Chrono Crusade 4
23:00	Rick és Morty 20	Rick és Morty 21	Rick és Morty 22	Rick és Morty 23	Rick és Morty 24	Full Metal Panic! 8	Nodame Cantabile 8
23:30	Devil May Cry 5	Devil May Cry 6	Devil May Cry 7	Devil May Cry 8	Devil May Cry 9	Full Metal Panic! 9	Nodame Cantabile 8.5 / PuriGorota



2020 november 16 - november 22							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 11	Vadmacska kommandó 12	Vadmacska kommandó 13	Vadmacska kommandó 14	Vadmacska kommandó 15	Helló Kitty 12	A vándorló palota
20:30	Naruto 30	Naruto 31	Naruto 32	Naruto 33	Naruto 34	Helló Kitty 13	
21:00	Zorro legendája 11	Trigun 21	Full Metal Panic! 10	Megaman NT Warrior 47	Nodame Cantabile 9	Zorro legendája 11	
21:30	Zorro legendája 12	Trigun 22	Full Metal Panic! 11	Dragon Ball GT 13	Nodame Cantabile 10	Zorro legendája 12	
22:00	Megaman NT Warrior 44	Megaman NT Warrior 45	Megaman NT Warrior 46	Chrono Crusade 5	Megaman NT Warrior 48	Trigun 21	Chrono Crusade 5
22:30	Dragon Ball GT 10	Dragon Ball GT 11	Dragon Ball GT 12	Chrono Crusade 6	Dragon Ball GT 14	Trigun 22	Chrono Crusade 6
23:00	Rick és Morty 25	Rick és Morty 26	Rick és Morty 27	Rick és Morty 28	Rick és Morty 29	Full Metal Panic! 10	Nodame Cantabile 9
23:30	Devil May Cry 10	Devil May Cry 11	Devil May Cry 12	Ghost Hound 1	Ghost Hound 2	Full Metal Panic! 11	Nodame Cantabile 10
2020 november 23 - november 29							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 16	Vadmacska kommandó 17	Vadmacska kommandó 18	Vadmacska kommandó 19	Vadmacska kommandó 20	Helló Kitty 14	A vadon hercegnője
20:30	Naruto 35	Naruto 36	Naruto 37	Naruto 38	Naruto 39	Helló Kitty 15	
21:00	Zorro legendája 13	Trigun 23	Full Metal Panic! 12	Megaman NT Warrior 52	Nodame Cantabile 11	Zorro legendája 13	
21:30	Zorro legendája 14	Trigun 24	Full Metal Panic! 13	Dragon Ball GT 18	Nodame Cantabile 12	Zorro legendája 14	
22:00	Megaman NT Warrior 49	Megaman NT Warrior 50	Megaman NT Warrior 51	Chrono Crusade 7	Bleach 1	Trigun 23	Chrono Crusade 7
22:30	Dragon Ball GT 15	Dragon Ball GT 16	Dragon Ball GT 17	Chrono Crusade 8	Dragon Ball GT 19	Trigun 24	Chrono Crusade 8
23:00	Rick és Morty 30	Rick és Morty 31	Sakura háborúja 1	Sakura háborúja 2	Sakura háborúja 3	Full Metal Panic! 12	Nodame Cantabile 11
23:30	Ghost Hound 3	Ghost Hound 4	Ghost Hound 5	Ghost Hound 6	Ghost Hound 7	Full Metal Panic! 13	Nodame Cantabile 12
2020 november 30 - december 6							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 21	Vadmacska kommandó 22	Vadmacska kommandó 23	Vadmacska kommandó 24	Vadmacska kommandó 25	Helló Kitty 16	Jégvarázs
20:30	Naruto 40	Naruto 41	Naruto 42	Naruto 43	Naruto 44	Helló Kitty 17	
21:00	Zorro legendája 15	Trigun 25	Full Metal Panic! 14	Bleach 5	Nodame Cantabile 13	Zorro legendája 15	
21:30	Zorro legendája 16	Trigun 26	Full Metal Panic! 15	Dragon Ball GT 23	Nodame Cantabile 14	Zorro legendája 16	
22:00	Bleach 2	Bleach 3	Bleach 4	Chrono Crusade 9	Bleach 6	Trigun 25	A kis borz kalandjai
22:30	Dragon Ball GT 20	Dragon Ball GT 21	Dragon Ball GT 22	Chrono Crusade 10	Dragon Ball GT 24	Trigun 26	A kőbe szúrt kard
23:00	Sakura háborúja 4	Sakura háborúja 5	Sakura háborúja 6	Sakura háborúja 7	Sakura háborúja 8	Full Metal Panic! 14	
23:30	Ghost Hound 8	Ghost Hound 9	Ghost Hound 10	Ghost Hound 11	Ghost Hound 12	Full Metal Panic! 15	


ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!

Hozzászólás

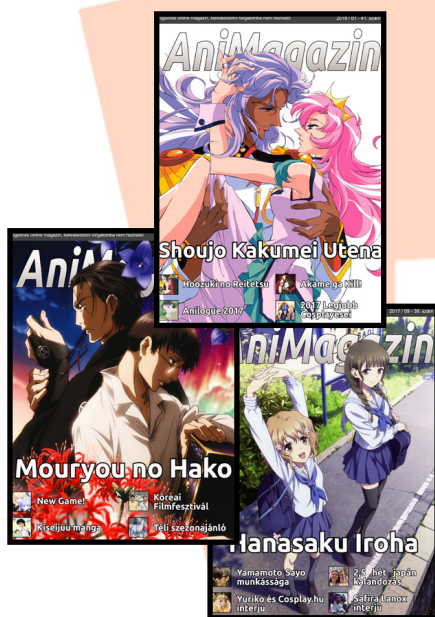
0 Hozzászólás AniMagazin

[Ajánlom](#) [Megosztás](#)

 Beszélgetés indítása...

BEJELENTKEZÉS EZZEL VAGY C

[D](#) [f](#) [t](#) [G](#)



BÖNGÉSSZ A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

CSEKKOLD MILYEN CIKKEK VOLTAK EDDIG!

Anime

Elsősorban animék ismertetőjét, ajánlóját, akár kritikáját, anime készítőkről, stúdiókról. Ebben a kategóriában futnak az otakus témájú cikkek is ide kerülnek.

Korábbi kategória nevek: Anime ismertető, Szigetországi n

[Kategóriában megjelent cikkek megjelenítése](#)

Manga

Elsősorban mangák ismertetőjét, ajánlóját, akár kritikáját, mangakákról, magazinokról. Magyar kiadvány esetében én

Korábbi kategória nevek: Manga ismertető, Szubjektív (Olv

játék karakterekről. A cikk tartalmazza adatokat (méret, g

[Kategóriában megjelent cikkek megjelenítése](#)

Figuravilág

Ebbe a rovatba figura ajánlókat és bemutatásokat várunk, ani

minőségével kapcsolatban.

[Kategóriában megjelent cikkek megjelenítése](#)



AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!