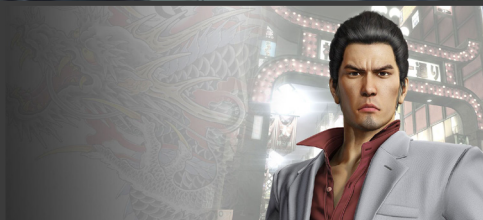




TOP 10
MACSKALÁNY



NYÁRI SZEZON



YAKUZA



KÍNAI MITOLÓGIA



AniPalace

Less rá a [Cikk adatbázisunkra](#),
böngéssz a cikkeink között és
töltsd le az adott számot!
Korábbi számainkat keresd
a weboldalunkon: [animagazin.hu](#)

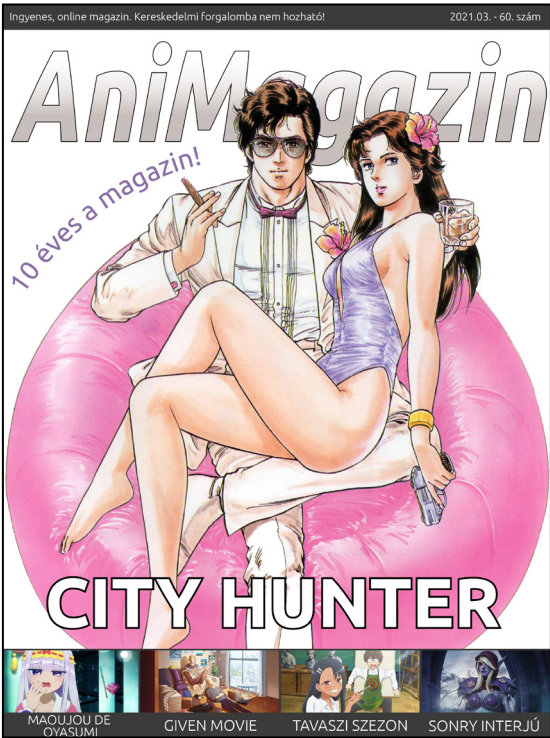
Kiemelt partnerek

- [Animefordítások](#)
- [Animegun](#)
- [Anime Raptors](#)
- [Animológia](#)
- [Cosplay.hu](#)
- [Eastern Hub](#)
- [Riczy/Ronin Factories](#)
- [ShiroNeko](#)
- [DragonHall TV](#)

További partnerek

- [AnimeAddicts](#)
- [ANIME Hungary](#)
- [Anime Hungary ☸](#)
- [Anime-Japan-HU](#)
- [Anime Örültek'3](#)
- [Anime Sekai Team](#)
- [AnimeWeb](#)
- [AoiAnime](#)
- [Boys Love sorozatok magyar felirattal](#)
- [Dragon Hall +](#)
- [Namida Fansub](#)
- [PAF-Pécs](#)
- [Uraharashop](#)

Előző szám



Hírdetés



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!](#)



Impresszum

Alapító: [NewPlayer](#)
Főszerkesztő: [Catrin](#)
Tervezőszerkesztő: [Hirotaka](#)
Lektor: [Risa](#), [pintergreg](#)
Közösségi média: [tomyx20](#)

Szerzők:

Venom, Iskariotes, A. Kristóf,
supermario4ever, Yuuko, Saci,
Edina Holmes, xZsoltixf (Sailor)

Cikkek beküldése:
bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések:
info@anipalace.hu

Weboldal: [animagazin.hu](#)

Facebook: [fb.com/anipalace](#)

Twitter: [twitter.com/anipalace](#)

Instagram:
[instagram.com/animagazinhu/](#)

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



Itt a május, ezzel pedig eljött a monszun időszaka.
Néhány éve minden május és még június eleje is ilyen
esős és szürke. Kicsit nyomasztó, de mindjárt vége a suli-
nak, az érettségizők, vizsgázók is megkönnyebülhetnek,
és ez már ok az öröme. Sajnos dolgozó bajtársaimnak
nincs ilyen jó hírem, nekünk marad napsütésben is a mun-
ka. Az viszont mindenkinek jó, hogy itt az új AniMagazin.
Elmúlt az előző szám és a 10 éves születésnap okozta delíri-

um, folytatjuk tovább a munkát. Ebben a számban kicsit jobban nyitottunk a régebbi címek
felé, amit most több cikk is hordoz magában. Régóta tervünk jobban állandósítani a retró
tartalmat, de -több okból is- valahogy elég hányattatott sorsa lett. Ezt orvosolandó, nemcsak
hogy több ilyen cikkünk van, de egy új író is köszönhetünk xZsoltixf (Sailor) személyében,
aki retró animékről fog írni nekünk. Kezdsnek egy ismeretlenebb mechát hozott, a Vifamot.
De nem merül ki ebben a nosztalgia, hiszen tomyx is egy régi címről írt, a kellően elborult
Gootamanról. Nem semmi egy anime. Aztán találunk retró szegmenst a TOP 10 macskalány
cikkben is, ahogy a Yakuza sem egy tegnap útjára indult videojátéksorozat. A Nindendo 64-es
és Gamecube-ot bemutató cikkünkről pedig ne is beszéljek.

De azért nem hagytuk magukra az új dolgok kedvelőit sem, hiszen itt a kimerítő Hori-
miya vagy az A3! ismertető. Írtunk megint a szezonról és már most kiválaszthatjátok, mit néz-
tek majd a nyári felhozatalból. Edina Holmes cikkének köszönhetően pedig megtudhatjuk, mi
történt a k-pop világában tavaly.

Ezekén kívül még sok remek cikk vár rátok a következő két hónapra: megtudhatjuk
honnan is erednek a japánok, megnézzük az oszakai várkastélyt és a kínai mítoszvilágban is
elmerülünk. Szóval szórakozás és ismeretterjepsztés van bőven, ne hadjátok ki egyiket sem.

Végezetül pedig elmaradhatatlan és hatalmas köszönet a szerkesztők és cikkírók ki-
magasló munkájáért, valamint neked, kedves olvasó, hogy letöltötted a 61. AniMagazint.
Köszönjük!

- Hirotaka

Ui.: De mindenképp a Kingdom figura cikkel kezdjétek, mert hát egyrészt Kingdom, másrészt
meg csak így tudtam a köszöntőben is leírni, hogy: Kingdom. :)



ANIME

- Horimiya
Hiroataka
- A3! Act! Addict! Actors!
Yuuko
- 2.43 Seiin Koukou Danshi Volley-bu
supermario4ever
- Gootaman
tomyx20
- Ginga Hyoryuu Vifam
xZsoltixf (Sailor)
- Nyári szezon 2021
Hiroataka
- Szezonos animékről
Yuuko, Venom, Catrin, Hiroataka
- TOP 10 Macskalány
Venom

MANGA

- Btooom!
A. Kristóf
- Shoukoku no Altair
A. Kristóf

FIGURAVILÁG

- Kingdom figurák
Hiroataka

LIVE ACTION

- 04 Flower of Evil
Yuuko

KONTROLLER

- 11
- 15 Yakuza sorozat
Venom
- 18 A 3D-s Nintendo korszak
supermario4ever
- 21
- 23

TÁVOL-KELET

- 31 Oszakai várkastély
Saci
- 43 Kik a japánok?
A. Kristóf
- Made in mítosz
Iskariotes

ZENE

- 48 Best of K-pop 2020
Edina Holmes
- 51 SPYAIR kislemez bemutató
supermario4ever

KREATÍV

- 54 Cosplay photoshootok
cosplay.hu





anime

HORIMIYA

Írta: Hirotaka



A CloverWorks stúdiót az elmúlt két-három évben nagyon megszerettük, hiszen remek címeket raktak elénk. Gondoljunk csak a *Bunny Girl Senpai*-ra, a *Yakusoku no Neverland*-re, a *Fugou Keijire*-re vagy a *Wonder Egg Priority*-re. Mindegyik remek darab lett, sőt talán a *Fugou Keijin* kívül mindegyik nagy népszerűségnek örvend. Azt meg szerintem még a stúdió sem gondolta, hogy a párhuzamosan futó két sorozata is a szezon legjobbjai között lesz. Az egyiket előbb említettem (WEP), a másik pedig e cikk tárgya, a *Horimiya*.

Hori-san to Miyamura-kun

Önmagában egy sulis-romantikus komédia még nem borzolja fel a rajongók agyvizét, legyen az drámai, parodisztikus vagy szimpla SoL (a háremmet és ecchit most hagyjuk, az más tézisa). Ha így nézzük, a *Horimiya* sem váltja meg a műfajt - bár tanulhat belőle a többi -, hiszen minden elemét láttuk már. De álljon itt néhány példa: valljuk be, nem sok olyan van, ahol ennyire könnyen, olajozottan összejönnek a karakterek - a *Bakemonogatari*-ban pl. így van, de az teljesen más műfaj, a *Bunny Girl* már jobb példa, de ott is a kimondáson kívül semmi nem történik, kiábrándító. Talán a *Nijiiro Days* áll a legközelebb a *Horimiya*-hoz, de az is valamivel gyengébb. Az *Itazura na Kiss* jó példa, hasonló anime, ami még tovább viszi a karakterek kapcsolatát, de nekem abból is hiányzik valami. Aztán ott a klasszikus recept: a *Toradora* aranyos, de 25 részt kell várni, és annyi. *Kaichou wa Ma-*

id-sama dettó. Az *Oregairu*-ban - a legdrámázó-sabb sulirómi, amit eddig láttam - három évadig szenvednek, mire sikerül révbe érni. A *LoveCom* túl bugyuta, az *Ao Haru Ride* meg túl nyálas és még lehetne folytatni a sort. Megjegyzés: mindegyik említett animét ajánlom a műfaj kedvelőinek, amit írtam, szubjektív vélemény.

Mindazonáltal nem bűn ismert elemeket újra felhasználni, ha azt jól csináljuk, és a *Horimiya* nagyon is jól csinálja. Hori x Miya párosában egy olyan szerethető animés párt kaptunk, akiket bármely sulis-romkom kedvelő berepíthet a kedvencei közé. Kapcsolatuk aranyos, bensőséges, tinis, de mégis valamennyire érett, reális, örömteli, természetes. Nem csak azt nézhetjük, hogyan jönnek össze, hanem végre az együtt töltött idejüket élvezhetjük. Nem kellett rá 3-4 évadot várni vagy több kötetnyi light novelt elolvasni, hogy egyáltalán bevallják egymásnak, amit már mindenki tud, aztán jöhet az end felirat, itt elég volt öt rész. Egyszerűen csodás, hiánypótló. Azonban az anime verzió - bár, amit adaptál, azt jól csinálja - a máso-



dik etapban túlságosan is mellékszálként kezelte Hori és Miyamura kapcsolatát, emiatt kicsit rossz szájíz maradhat bennünk, akár ismerjük a mangát, akár nem. Így egy kicsit a koherencia megbomlik, de mégis menti a helyzetet, hogy párosunk köré egy imádnivaló karakterekből álló szituációs komédiát kapunk.

De bontsuk ketté: nézzük előbb az animét, és utána a mangába is részletesen belemásunk.

„Mindenkinek van egy oldala, amiről nem akarja, hogy mások tudjanak.”

Kapcsolatom a *Horimiya*-val ici-picit kacifántosan indult, mert nem kezdtem el a szezonban, mivel elsőre nem kapott el a leírása, és jobban nem is néztem utána. Aztán hallottam, mennyire szeretik, pláne, hogy össze is jönnek a főszereplők, így gondoltam, hát mire várunk, nézzük. Szóval belekezdtem, és negatív idő alatt lenyomtuk *Catrinnal* az addigi 6 részt, onnantól pedig hétről hétre követtük.





Hirota ráadásul két rész között, egy hét alatt elolvasta az egész mangát.

Helyszín természetesen Japán, azon belül csak annyit tudtam kideríteni, hogy valahol Kanto régióban (Honshu fősziget középső része, itt található Tokió is.) A főhősnőnk, Hori Kyouko szép, népszerű és persze jól tanul, DE, egyáltalán nem szokott sulis után eljárni, barátokkal szórakozni (karaoke, hamburgás, fagyizás), hanem mindig háziasit: sminket le, ruhaváltás, haját felkötni és jöhet a takarítás, bevásárlás, főzés, öcsire vigyázás, aki még itt a sztori elején ovis. Ezt az oldalát viszont egyáltalán nem akarja az osztálytársai előtt megmutatni.

Hori öccsét, Soutát egy nap vérző orral kíséri haza egy menő, felkötött hajú, telepiercingelt és tetovált srác, akiről kiderül, hogy a külön, magának való, visszahúzódozó, mindenki által otakunak hitt osztálytárs, Miyamura Izumi. Innentől fogva Miyamura délutánjai egy részét Horiéknál tölti, mivel Souta szeret az „oniichannel” játszani, és persze Horinak sincs ellenére, mivel Miyamura sem óhajtja iskolatársai előtt közszemlére tenni vagányabb oldalát. Szóval adott a közös pont.

„Úgy érzem ez a pillanat az enyém és csak az enyém”

A közös délutánok eredménye, hogy akarva akaratlanul is megismerik egymást, egyre jobban és megállás nélkül kapjuk az egyre meghittebb jeleneteket, amik egyenesen a szerelemhez vezet-

nek (számításaim szerint kb. egy év alatt történik meg), és ezzel köröket ver rá bármelyik hasonló műfajú társára. Szereplőink nem kerülnek részéig buta nézeteltérésbe, félreértett jelenetekbe, nincs túldrámázás, nincs túlhisztizés, gyerekes viselkedés, hanem néhány pillanat alatt feloldódik a feszültség, kimondják, amit ki kell és amikor kell, nem magukban agyalnak, hogy mit kellett volna, természetesen viselkednek egymással, és ez teszi sokkal realisabbá a történetüket. Egyszerűen: kommunikáció (ami valljuk be, a párkapcsolat egyik alapja), és végre egy sulis-romkom, amiben ez tökéletesen működik. Úgy megy ez a folyamat, ahogy szeretnénk, ahogy elvárjuk, hogy menjen, és meg is lett az eredménye. Gyakorlatilag nézhetjük ahogy cukiskodnak, csak néha kapnak össze kicsit.

Az egészben azért persze ott van a mese, hogy normál körülmények között egy ilyen „magának való, egyáltalán nem menő srác” sosem kapná meg az osztály legjobb csaját. De mindkét karak-



ter több annál, mint amit elsőre látunk, így már jóval hihetőbb a dolog. Szinte észre sem vesszük, de ahogy Hori és Miyamura megosztják egymással közös titkukat, úgy minket is behálóz az anime, valamint a két főszereplő. Nem is szabadulunk tőlük, de nem is akarunk.

**„Miyamura az enyém!
Nem adom neked, soha!”**

Az anime további szakasza pedig szépen lassan elengedi a kezüket, és inkább a többi karaktert emeli fókuszba. Eddig is jutott rájuk idő, de dominánssá válnak, és itt kezdődik az anime egyik negatívuma. Bizonyára a készítők sem számítottak rá, hogy ennyire sikeres lesz, mivel meglehetősen szellősen adaptálták a mangát. Addig a pontig, hogy Horiék összejönnek kisebb kihagyásokkal, de jól követik egymást az események, koherens az egész. Utána viszont elkezdtek egyre nagyobbakat ugrani, emiatt sok fejezet esett áldozatul (főként HoriMiyas sztorik).





Azonban így teljesen megszakadt az összefüggőbb történetvezetés, mintha random módon válogattak volna az alaplumból. Az utolsó rész pedig konkrétan legalább 70 fejezetet hagy ki és ugrik a manga legvégére. Így, aki „anime-only” és nem olvasná a fekete-fehér verziót, az nagyon sok sztoritól marad le, akár HoriMiya, akár haveros, akár családos jelenetekről. A múltból és jövőből pedig ne is beszéljünk. A teljes adaptációhoz még két ilyen évad kéne. Úgyhogy a stúdiónak jár egy piros pont, mert adaptálták és szépen, nagyon jól áthozva az állókép változat rajzstílusát, és egy hatalmas fekete pont, amiért egy épp lezárt mangát nem teljesen animésítettek. De reméljük, még lesz anime belőle.

**„Mellettem vagy, mindenki velem van.
Mostmár én is velük vagyok.”**

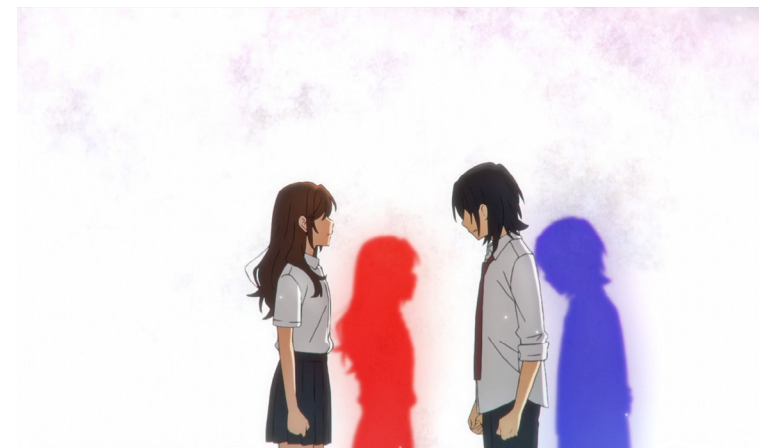
Beszéljünk a karakterekről röviden. Nos, ezen a részen a Horimiya sem ad többet, mint bármelyik másik sul-ROMkom. Mindenki nagyon szerethető, kedvelhető, működik a barátság-kémia, jó rajtuk/velük szórakozni, egyszóval tipikus diákok. Toorut emelném ki, aki miután Hori dobta, némi letargia után, de remek karakter maradt és megállapodott a kissé szeleburdi Yuki (Hori barát-nője) mellett, akik olyan „több mint barátok, de nem egy pár” státuszban vannak. Viszont Horiékön kívül kapunk még két párt, ami külön színfolt a történet vásznán. Sengoku, a diáktanács elnöke Remivel szintén cuki páros, de velük már keveseb-



bet foglalkozik az anime (egyébként ők is totál normálisan jöttek össze). Valamint még Shindo és Chika, akik tényleg nagyon oldalág, de vannak és arik. Lezárásként pedig megemlítem Iurát, aki annyira troll, hogy minden jelenete egy jelenség (mikor futott a manga, egy szavazáson ő lett a harmadik legnépszerűbb karakter, az alkotókat is meglepve), valamint Hori családja is érdemel pár szót, akik imádnivalóak, de róluk majd később.

„Amikor leveszed a szemüvedet és felkötöd a hajad csinosabb vagy, mint a legtöbb lány.”

A sorozat minőségét tekintve egy szavunk nem lehet, a grafika tökéletesen hozza a műfajnak megfelelő szintet. A vizuális megoldások hangulatosak, jól eltaláltak, és tökéletesen kifejezik, hogy az időnként elhangzó mondatok/gondolatok csak Horira és Miyamurára vonatkoznak, ezzel vastagon aláhúзва kapcsolatuk erősségét. HERO, a mangaka egy interjúban elmondta, hogy annyit kért a stábtól, hogy a címet és a neveket, vala-



mint a manga grafikai stílusát hagyják meg. Úgy vélem, ezt sikerült teljesíteni. A zene fülbemászó és a seiyuuk is természetesen jól adják elő a karaktereket, de ez annyira általános, hogy meg sem kéne említeni. A nyitó és záró számokat viszont érdemes kiemelni. Az opening eltér a szokásos sul-ROMkom cuki openingektől, inkább melankolikusnak mondanám, és egyértelműen Miyamurára utal, meg kicsit Tooru és Yuki kapcsolatára. Az ending meg nagyon cuki, mintha nendoroidokkal és diorámákkal játszották volna el, és gyakorlatilag az egész Horimiya fősztori benne van.

„Hori-san.....Köszönöm”

Miyamuráról külön írok, mert valamennyire ő van a központban. Szokták mondani, hogy minden sikeres férfi mögött áll egy nő. Miyamuát, aki teljesen magába forduló, magányos, különc srác - ami köszönhető a nem éppen rózsás alsó-középsulis éveinek -, gyakorlatilag a sors Hori révén kirángatja ebből a világból.





Az animében és a mangában is láthatjuk azt a fejlődést, ahogy elengedi, majd elbúcsúzik a csendes, visszahúzódozó énjétől, ezzel lezárva magában egy negatív, sötét korszakot. Barátokra lel és hamar a társaság középpontja lesz. És hamar egy közhellyel indítottam, azzal is zárok: soha ne ítéljünk elsőre, és ne ítéljünk külső alapján. Ez, sablon ide vagy oda, igaz. Szerencsére annyira nem pörög ezen a cím, és Miyamura sem agyal rajta sokat, hamar beleszokik új életébe.

„Sosem tudtam, hogy öt nap ilyen hosszú tud lenni”

Akiknek van vagy volt párkapcsolatuk, azok bizonyára értik a „kapcsolat-titok” általam generált fogalmát. Ez itt tulajdonképpen Hori és Miyamura saját, közös dolga, aminek mindenki látja az eredményét, de az okát csak ők ketten tudják, pl. Hori mazochizmusa. Szerintem sokan fogtok hasonlóságokat felfedezni magatok és Horiék között, biztos mindenkinek van ilyen. Ebben egészen egyedi a Horimiya, és ezt szeretném annak betudni, hogy a mangaka egy hölgy, akinek minden bizonnyal volt/van párja.

„Nem veszem el a nővéredet, de Kyouko enyém lehet?”

A Horimiya egy családcentrikus anime, még ha középiskolások is vannak célkeresztben. És végre teljes családot láthatunk, ahol nem halt

meg senki (EZAZ). Ezt bizonyítja Souta, Hori öccse, aki nagyon aranyos, nagyon szerethető kiskölyök (a mangában középiskulaként is láthatjuk kicsit), valamint Hori szülei, akik nagyon adják, persze jó japánokhoz képest sokat dolgoznak, de nem 0-24-ben. Szeretik és hamar be is fogadják Miyamurát, sőt gyakran nagyobb prioritást élvez, mint a ház elméletbeli ura, Kyouzuke, akinek minden jelenete komikus: ennyire jófej és troll apát ritkán látni animében. Sajnos a sorozatból sok család-jelenet is kimaradt, vagy csak részben került bele, de a manga kárpótolhat, melyben Miyamura anyja is többet szerepel. Jó végre egy animében látni, hogy a szülők ilyen jól kijönnek a gyermekük párjával, ami elsőre idillinek látszik, de reális.

Még a testvéri féltékenység is megjelenik egy finom, de annál fontosabb jelenetben Souta részéről, aki fél, hogy újdonsült bátyja esetleg elveszi tőle szeretett nővérét, miután Hori Miyamuráé lett, és ezt nagyon kedvesen és életszagúan sikerült ábrázolni.

„Szeretnék egyre többet és többet megtudni rólad...”

Jöjjenek a mangák, merthogy több is van. Haladjunk időrendben. Az eredeti mangaka HERO, egy hölgy (talán ezért sikerült ennyire emberközeli és reálisra a manga), akinek 2007-2011 között futott a Hori-san to Miyamura-kun című webmangája (10 kötetes, jelenleg 18 feje-

zet érhető el angolul). Első ránézésre a rajzolása mindenkit elriasztana, mert konkrétan paintrajz az egész. Nézzétek meg a képet. Még ennek befejezése előtt két hónappal indult a remake-je vagy inkább remasteredje, a Horimiya, amit szintén HERO írt, viszont a rajzért már Hagiwara Daisuke felelt, és most ért véget márciusban, ebből készült az anime. Szinte teljesen követi az eredeti webmangát, egy-két helyen zanzásít, vagy máshogy meséli el ugyanazt. Viszont, ha ez nem lenne elég, 2012 óta, tehát a Horimiya startja után kicsit több mint fél évvel elindult a Hori-san to Miyamura-kun Omake, amit HERO ír és rajzol, tehát paint stílus, és azóta is fut, ez sequel is meg spin-off is. A Horimiya manga innen is átvész jeleneteket. Aki perfekt japán, annak ajánlom [HERO weboldalát](#) a teljes manga elérhető ingyen és bérmentve.





Szóval aki kicsit többre vágyik az animénél, annak mindenképp javaslom a Horimiya manga elolvasását (16 kötet), sokkal teljesebb képet kap és sok-sok jó jelenetet. Sokkal átláthatóbb az események egymásutánisága. Két fejezet erejéig tíz évvel későbbre is elugrunk, egy fejezetnyit pedig a múltban töltünk, csak hogy teljes legyen a kép. Aki pedig maximalista, az HERO webmangájával mehet tovább, hisz abban is vannak olyan részletek, ami a Horimiya mangában nincs, akár jelenre, akár jövőre vonatkozóan.

Nehéz lenne spoilermentesen írni arról, hogy mik is maradtak ki, így tényleg javaslom, hogy olvassátok el a mangát. Az biztos, hogy legalább 80 fejezetnyi tartalom vár rátok, ha nem több, melyben sulis fesztivál, vicces epizódok a

kotatsuval, barátokkal lógás (néha azért Hori is elszabadul otthonról), egymásnál alvás és persze sok-sok Hori-Miya jelenet olvasható. Plusz ott vannak azok, amik csak HERO webmangájában vannak benne: még több suliszkizom jelenet, még több gimis Souta és ..és...Horiék gyereke (a nemét és nevét azért sem árulom el).

„Shu, elnyerted a legjobb reakció díját”

Ha pedig nem volt elég az anime, akkor HERO eredeti webmangájából is készült egy OVA sorozat, ami természetesen ahhoz passzolva egyszerűbb grafikát kapott. Most májusban ér véget hat résszel, a Gonzo a Hoods Entertainmenttel közösen készítette, meglepő, de 2012 óta.

A teljesség kedvéért elmondom, hogy létezik egy live action verzió is, amit én nem néztem meg, mert a trailer annyira nem nyerte el a tetszésemet, és amúgy sem vagyok rajongója az élőszereplős adaptációknak. Ha esetleg negatívumot akarnánk megnevezni az egész Horimiyára nézve, akár anime, akár manga viszonylatban, akkor ilyen lehet, hogy egyáltalán nem látjuk őket a klasszikus értelemben randizni, találnának rá időt, de maradjunk annyiban, hogy nem mutatják, ezt képzeljük hozzá. Valamint az egész történet alatt alig képesek egymást a keresztnévükön szólítani, közel egy év kapcsolat után se. Persze tudjuk, hogy ez nagyon japános, de ha valaki bele akar kötni, akkor ezekbe bele lehet, minden más viszont annyira jól működik és annyira szerethető, hogy gond nélkül elnézzük az ilyen dolgokat.

„A világ lassan de biztosan halad,
ahogy én akarom.”

Sokszor gondolkodom, hogy hány olyan történet mellett megyünk el nap mint nap, amit ténylegesen keresünk, de nem találjuk meg. Ennek oka, hogy annyi, de annyi manga és anime van, hogy senki nem lenne képes átnyálazni mindet. Marad tehát a várakozás és a remény, hogy egyszer majd eléünk kerül a hön áhított történet. Valamint ezért is nézünk újabb és újabb címeket. A Horimiya nálam hosszú időre bebetonozta magát a gimis love-ot és slice of life-ot bemutató sztorik abszolút első helyére.



Hossz: 13 rész
Szezon: 2021 tél
Stúdió: CloverWorks
Műfaj: slice of life, vígjáték, romantika, iskola, shounen

ANIMEGUN
 Az animék fegyvertára



HÁTTÉRKÉP: HORIMIYA



Kattints a képre!



ANIMAGAZIN



anime

A3! ACT! ADDICT! ACTORS!

avagy színház, dögös srácok, és színészkedés látástól vakulásig

Írta: Yuuko



Az A3! Japán egyik legnépszerűbb lányoknak szóló mobiljátéka, amely még angol nyelvű kiadást is kapott. A LIBER Entertainment fejlesztette ki, majd dobta piacra a játékot 2017 januárjában, és azóta több mint 6 millióan töltötték már le. Maga a történet kapott már mangát, valamint több stage play is készült hozzá. 2019-ben pedig az anime első évada is megjelent, ami sajnos a koronavírus miatt több hónapos szünetre kényszerült, így az eredetileg 2020 nyarán startoló második évad is végül őszre csúszott. A játékba sajnos elegendő szabadidő híján beletört a bicskám, ennek ellenére a történetét és magukat a srácokat imádom.

A történet

A sztori egy nagy múltú színház körül forog, amelynek a fénykora úgy tűnik, már végleg leáldozott – mikor eladósodtak a yakuzának, és a rendező is nyúlcipőt húzott. Ebbe a helyzetbe csöppen bele a rendező lánya, Tachibana Izumi, aki úgy dönt, hogy megpróbálja megmenteni a színházat. Ehhez több feltételt kellene teljesítenie, amik a dolgok jelen állása szerint csak álmoknak tűnnek, azonban Izumi nem olyan, aki az első nehézség láttán csak úgy feladja. Az első évadban megismerhetjük a Tavaszi és a Nyári srácokat, míg a második évadban folytatjuk a sort az Őszi és a Téli srácokkal. Amikor elkezdtem, csak egy reverse-háremre számítottam, egy személyiség nélküli főhősnővel és rengeteg bishounen karakterrel –

csak idolk helyett színészekkel. Szerencsére tévedtem, ráadásul maga a sorozat még csak nem is hárem!

Mindkét évadban két öt főből álló társulatot, vagyis összesen 20 különböző srácot ismerhetünk meg. Sajnos lehetetlen volt minden karakter saját háttértörténetét részletesen kifejteni az anime 24 részének keretein belül, de még így is betekintést nyerhetünk a srácok múltjába, és hogy miért is csatlakoztak a színházhoz. Meg kéne menteni a színházat, de tekintve, hogy a történet kezdetekor a Tavaszi Társulatnak meg úgy általában az egész színháznak csak egyetlen tagja van, aki ráadásul teljesen amatőr – már itt látható, hogy Izumi elég nagy fába vágta a fejszéjét. Szerencsére végül sikerül még négy másik embert a társulathoz csábítani, így kezdődhetnek is a próbák!



A3! Season Spring & Summer

Spring Troupe

A Tavaszi Társulat vezetője az elsőként csatlakozó, eléggé ártatlan és cuki Sakuya, aki tapasztalatlanságát határtalan lelkesedésével pótolja kisebb-nagyobb sikerrel. Hozzá társul még a külföldről szalajtott vicces akcentussal rendelkező Citron, a megszállott gamer Itaru, a tökéletes bátyus és tehetséges forgatókönyvíró Tsuzuru, illetve a rendezőkomplexusos Masumi is. Kiseb-nagyobb összezördülések után lassan sikerül összezsírozódnuk, és nem túl nagy spoiler, ha azt mondom, hogy végül sikerre viszik a Romeo & Julius című darabukat – hiszen ha ők elbuknak, nem lenne folytatás...

„...maga a sorozat még csak nem is hárem! Mindkét évadban két öt főből álló társulatot, vagyis összesen 20 különböző srácot ismerhetünk meg.”





Summer Troupe

A Nyári Társulat már sokkal nehezebb eset. A csapatnak, élén a híres, ám eléggé beképzelt Tenmával, valamint a tehetséges, viszont nagyon szabadszájú crossdresser jelmeztervező Yukival, a vele nagyon shippelhető félénk Mukuval és a hiperaktív Kazunarival, plusz a háromszögrajongó, rejtélyes Misumival, számos konfliktust kell leküzdenie. Főleg Tenma és Yuki szívja egymás vérét, de lassacskán sikerül összeszokniuk, és mind színészként, mind emberként fejlődniük. És bár főpróbájuk hagy némi kívánnivalót maga után, az újraértelmezett Ezeregyéjszaka meséi nagyon szórakoztatóra sikerül.

A3! Season Autumn & Winter

Autumn Troupe

A második évad ott folytatódik, ahol az első abbamaradt, újabb két csapatot, és ezáltal 10 másik srácot ismerhetünk meg. Az Őszi Társulat



Winter Troupe

A Téli Társulat tagjai szintén nem egyszerű esetek. Közéjük tartozik a felelősségteljes Tasuku, aki az egyik őszi korábbi ismerőse, valamint önbizalomhiányos gyerekkori barátja, Tsumugi,



akivel azonban bizonyos események miatt megromlott a kapcsolata. Van még nekünk egy gyermeki lelkületű és cuki, ámde amnéziás Hisokánk, egy különc, ráadásul kissé hirtelen természetű Homare, illetve a meghatározhatatlan korú, korábban elég „érdekes” munkát végző Azuma-san. A télikék érzelmes és drámai előadása előtt még egy másik társulat egyik előadásába is betekintést nyerhetünk bizonyos okokból.

„Az Őszi és a Téli Társulat története sokkal drámaibb, mint a Tavaszi és a Nyári srácoké, viszont mindegyiket más miatt lehet szeretni.”

Megvalósítás, vélemény

Izumi szerencsére egyáltalán nem csak egy üres háremhősnő, hanem egy erős, céltudatos és kitartó fiatal lány, aki nagyon sokat fejlődik rendezőként. Ráadásul szerencsére a sorozat maga sem hárem. Bár néhány srác romantikus érzelmeket táplál iránta, egyáltalán nem ezen van a hangsúly, főleg hogy csak az egyik színésszel való kapcsolatának lehetne valamiféle jövőt jósolni. Annál jobban lehet shippelni benne a srácokat egymással.

A négy társulattól nekem az ősziék lettek a kedvenceim, de mindenkit nagyon megszerettem. Az Őszi és a Téli Társulat története sokkal drámaibb, mint a Tavaszi és a Nyári srácoké, viszont mindegyiket más miatt lehet szeretni.



Ugyan nagyon sok bishounen szerepel az animében, mindenkinek külön személyisége, háttértörténete van, bár időhiány miatt sajnos nem mindenki történetébe tudtak részletesen belemenni. De az biztos, hogy minden néző megtalálhatja közöttük a maga kedvencét.

Stage playek, avagy a tökéletes stage playek nem léte---

Eddig összesen öt stage adaptáció készült hozzá, ebből sajnos csak kettőt tudtam megtalálni az internet bugyraiban, de azokat egyszerűen imádom. A MANKAI STAGE A3 – Spring & Summer az anime első, míg a MANKAI STAGE A3 – Autumn & Winter az anime második évadát adaptálja már már zseniálisan. Annak ellenére, hogy az első stage elején kicsit rohantak, összességében sikerült mindent színpadra vinni, ami fontos a történet szempontjából. Bár volt benne pár, számomra nem igazán tetsző változtatás, ezek mind csak apróságok voltak. Érdekes belegondolni, hogy gya-



korlatilag egy darabon belüli darabot adott elő minden társulat.

A színdarabok nagyon jól sikerültek, mind egyiknek jól állt a kis musical beütés, és a dalaik is nagyon fülbemászóak voltak. Ráadásul az akciójelenetek is jól néztek ki. A rendező az eredeti játék szerint maga a játékos, itt pedig olyan, mint ha valamiféle istenség lenne. A szereplők, amikor vele beszélnek, gyakorlatilag a közönséghez beszélnek, és ilyenkor mindig van ilyen lebegő virágos-csillogós effekt a levegőben és a hangját sem halljuk. Kissé bénának tűnt ez a megoldás, mert az animében Izumi nagyon jó személyiséget kapott. Viszont szerencsére a fiúk bőven kárpótoltak. Nagyon tetszett minden színész alakítása, mind jellem, mind kinézet szempontjából tökéletesen hozták a srácokat. Az anime és a stage playek is jól visszaadják az eredeti történetet, és mindkettő verzió nagyon szórakoztató.

Összességében a tavasziak cukik, a nyáriak hangosak, az őszi balhésok és a téliek furák, de mindegyiküket csak imádni lehet. Mindkét verzió végén egy kicsit el is érzékenyültem, nagyon sajnálom, hogy vége lett. A történet nagyjából le lett zárva, de animés téren néhány OVA-ban még reménykednék egyes szereplők háttéréről. Összességében ez egy kellemes történet, rengeteg kedvelhető karakterrel és izgalmas előadásokkal. Akit pedig érdekel a többi darab, vagy szeretne még többet megtudni a karakterekről, az bátran tegyen próbát a játékkal!



Cím: A3! Season Spring & Summer és A3! Season Autumn & Winter

Részek: 24 x 23 perc

Műfajok: slice of life, színház

Stúdió: P.A. Works, Studio 3Hz

Értékelés:

1. évad: MAL: 7,13/ 2. évad: MAL: 7,27

ANIMEGUN
Az animék fegyvertára





anime

2.43 SEIIN KOUKOU DANSHI VOLLEY-BU

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



Új röplabdás anime érkezett a 2021-es téli szezonra. Mindenképp öröndetes, hiszen ha ez az anime is hoz egy magas színvonalat, akkor méltán öregbítheti a sportág hírnevét, ahogy azt a Haikyuu!! is tette. De vajon helyes-e a nagymúltú sportanimével összehasonlítani a 2.43 Seiin Koukou Danshi Volley-bu-t? Vagy annyira különbözik a kettő, hogy nem is említhető egy lapon?

Kuroba Yuni és Haijima Kimichika gyerekkorukban jóbarátok voltak, de Kimichika a családjával Tokióba költözött, így a két kisrác útja elvált... Átmenetileg. Középiskolás korukra Kimichika viszatér, Kuroba pedig nagy örömmel üdvözlőné gyerekkori barátját, ha az felismerné őt. De nem. Vagy mégis, csak kellemetlen a viszontlátás?

Kifejezetten ígéretesnek indult az anime, mert azt lehetett érzékelni, hogy nagyon is ügyelnek rá, hogy egyedi röplabdás sorozattá váljon, és jól megkülönböztethető legyen a *Haikyuu!!*-tól. Hiszen kisebb drámával kezd az anime. Olyan érzésem volt, hogy ez lesz a röplabdások „*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*”-je, mert úgy nézett ki, hogy a karakterek komolyabbak, érettebbek mentálisan, és a történetből is valami nagyon jó dolog fog ki-sülni. Kiderül az is, hogy Kimichikának körülbelül olyan szintű folt van a múltjában, mint Kageyamának a *Haikyuu!!*-ban, csak persze másképp. A cím alapján is azt lehetett gondolni, hogy itt valami nagyon jó dolgot fogunk látni, hiszen a benne szereplő „2.43” sem csak találomra lett odaírva. A röplabda háló a férfiaknál 2,43 méter magasan

van, így lehetett sejteni, hogy az anime kellőképpen komolyan veszi magát. De a múlt idő használatából sejthető, hogy szó nincs itt semmi „*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*”-ségről, a sorozat közepére olyan szinten éreztem magam faképnél hagyva, ahogy Kuroba, amikor több éves találkozás után csak úgy elment mellette Kimichika.

Egyáltalán nem bontakozik ki a háttértörténet, sokkal inkább úgy tűnik, hogy az a bizonyos esemény, ami beárnyékolja Kimichika múltját, nincs hatással a jelenre. Emiatt teljesen felesleges volt a 2. részben az a bizonyos csetepaté Kimichikával, amiatt, amit a múltban csinált. Nagyon kevés, tényleg csak a legigénytelenebb animékben láttam olyan jellegű szarvashibát, hogy nem bontakoztatják ki a háttértörténetet, vagy hogy nincs

hatással a fő történetre. Még az a dramaturgia sincs meg, hogy általa jobban azonosuljunk a karakterrel, jobban átélhető legyen, hogy miért fontos neki a sport.

A történetírója Kabei Yukako nem az ismeretebb írók közé tartozik, egy jelentősebb mű köthető a nevéhez a K anime egyik spinoffja, de a többiből (még) nem készült anime. Merthogy ez a történet is mangából indult és az egyik érdekessége az, hogy 4 fejezet készült el belőle 2018-ban, azóta is félbe van hagyva. Nincs hír arról, hogy valaha is folytatják a mangát. Sejthetően ebből a 4 fejezetből készült el a 12 részes anime. Nem volt egyelőre szerencsém a mangához, de nagyon részletesnek kell lennie (vagy a fejezeteknek hozzászólnak), ha 4 fejezetből sikerült egy teljes szezont

kihozni. Jó eséllyel az animációs stúdió kibővítette a történetet. A David Production neve talán nem cseng ismerősen, de ha azt mondom, hogy ők feleltek a Jojo no Kimyou na Bouken szériáért, akkor mindjárt más a helyzet.

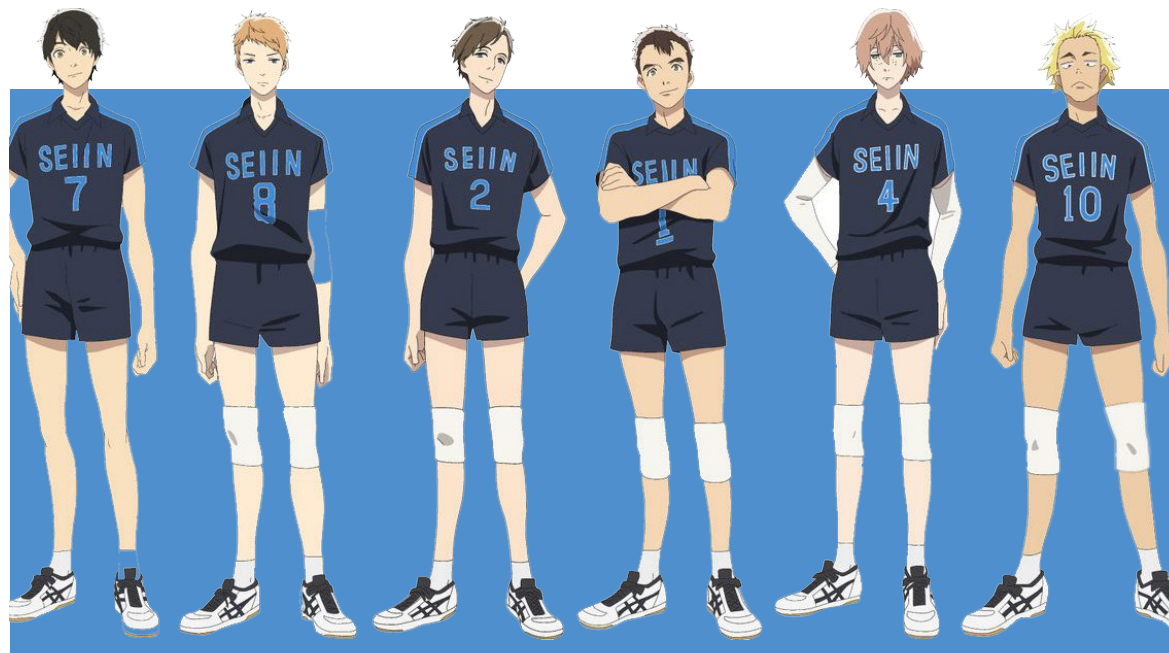
Egy ilyen nagymúltú animesorozat után pedig sejthető lett volna, hogy a *2.43 Seiin Koukou Danshi Volley-bu*-ból is kihozzák, amit ki lehet, de azt lehet mondani, hogy még az animáció is rettenetesen gyenge. Egyrészt soha nem értettem, hogy miért fehér a karakterek fejének teteje? Példátlán az animék történetében (én legalább is még nem láttam ilyet), de egyébként is teljességgel logikátlan, hiszen nem fehéredik ki attól a fejünk teteje, mert valami megvilágítja felülről, legyen az napfény vagy a lámpa fénye?





De a szereplők feje még akkor is fehér az animében, ha nincs semmi, ami megvilágítaná. Másrészt a játékok animációja is kifejezetten gyenge. Nem annyira kidolgozott, szinte látszik, hogy kevesebb papírra, képkockára rajzolták meg az edzéseket, bajnokságokat. Nem annyira részletgazdagok az egyes jelenetek, illetve a színek is eléggé fakók. Hasonlóan komoly probléma a karakterek személyisége: egyáltalán nem olyan erős, hogy emlékezetesek maradjanak. Kimichika és Kuroba is csak azért, mert főszereplő lévén a legtöbbet szerepelnek, illetve a csapatkapitány az, akit vezetői mivolta miatt többet láthatunk, ezért jobban megmarad az emlékezetekben; de alapvetően nincs olyan karakter, akire azt lehet mondani, hogy hosszútávon is emlékezni fogunk rá. Még az ellenfél csapat ászától, Mimura Subarutól sokat lehe-

to adta a hangját, aki a Haikyuu!!-ban Kageyama Tobio hangjaként az anime egyik legjobb és legemlékezetesebb alakítását nyújtotta. Reméltem, hogy fel fogja rázni az animét, illetve a seiyuu is jó hatással lesz a sorozatra, de egyrészt a hangját is nagyon nehéz volt felismerni, másrészt a karakter maga is ugyanannyira felejthető volt, mint a többiek. De mintha maga a seiyuu sem élvezte volna a szerepet, mert mindegyik másik animében, ahol eddig hallottam a hangját (például: Owari no Seraph vagy Tsurune: Kazemai Koukou Kyuudou-bu) felismerhető volt a hangja, itt nem. És pont azért, mert a szereplők személyisége nem erős, a közöttük lévő interakció is súlytalannak tűnik. Nem érződik, hogy a beszélgetések hatással lennének a karakterekre, vagy előre vinnék a történetet. Amire felfigyeltem viszont, hogy néhány háttérzene



tett remélni, tekintve, hogy az az Ishikawa Ka-

kifejezetten jóra sikeredett. Május 26-án jelenik meg az Original Soundtrack album, kíváncsian várom, hogy érdemes lesz-e hallgatni. Viszont az openingek és az endingek is nagyon furcsák lettek. Az openinget egy bizonyos „yama” nevű énekesnő énekelte fel, akinek ez az első kislemeze. Kifejezetten kellemes hangja van, jó volt hallgatni, de itt is az van, hogy a dallam nem emlékezetes. Valamit próbáltak átadni a sportág dinamizmusából, de a dalon is érződik, hogy hibádzik a dolog. Az endinget Sakiyama Soushi éneкли, akinek zsenge kora (18 éves) is mutatja, hogy ő is most kezdi a karrierjét. Alapvetően neki is jó hangja van, de a dal teljes változata alig hosszabb az animében hallható verziónál, így sokkal inkább befejezetlennek tűnik.

Alapvetően nem annyira nagyon rossz az anime, végig lehet nézni, de a hibái, hiányosságai



nagyon szembeötlőek. Még csak azt sem lehet mondani, hogy a Haikyuu!! árnyékában kell bizonyítani, mert olyan hibái vannak, ami miatt azt lehet mondani, hogy saját jogán van alacsonyabb átlagértékelése a My Anime List-en (6,21). Egy próbát lehet tenni vele, mert még el tudom képzelni, hogy valakinek tetszik, de ez a legrosszabb realisztikus sportanime, amit eddig láttam.

Hossz: 12

Szezon: 2021 tél

Stúdió: David Production

Műfaj: dráma, iskola, slice of life, sport

ANIMEGUN
Az animék fegyvertára

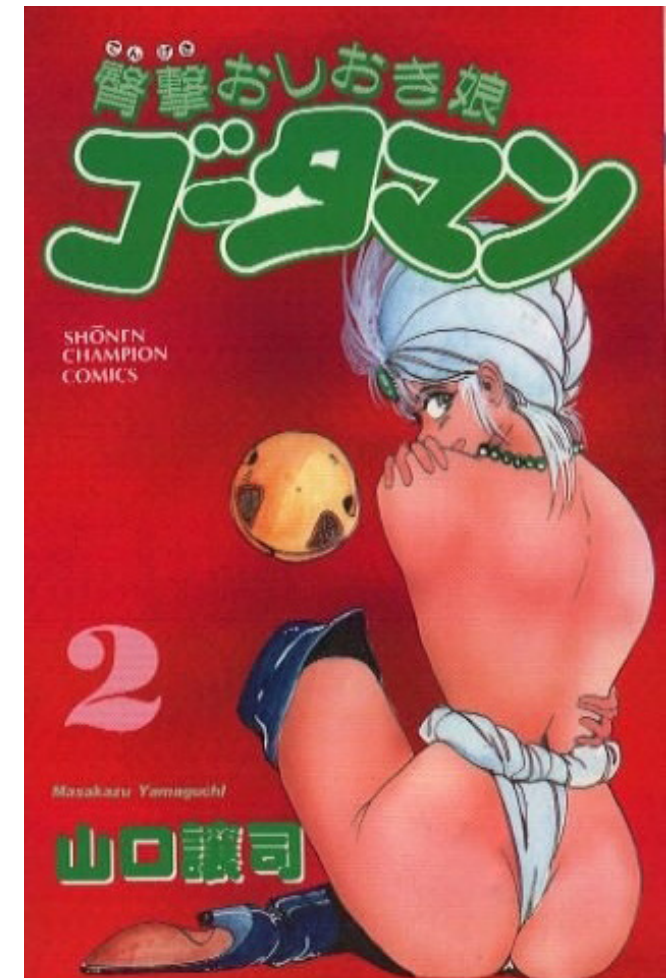


anime

GOOTAMAN

avagy a sejhajjal támadás gyökerei

Írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)





A *Dengeki Oshioki Musume Gotaman* egy 2 darab 45 perces részből álló OVA 1994-ből. A Studio Kikan készítette, ami annyira kicsi és jelentéktelen, hogy legismertebb alkotásuk a *Platonic Heart* (*AniMagazin* 26.), amit az Armsszal közösen készítettek. A művet Yamaguchi Masakazu 6 kötetes mangájából adaptálták, aki nyugaton szinte teljesen ismeretlen, egyetlen említésre méltó műve a Birth című 9 kötetes horror manga.

Ez a mű abszurdításával kelti fel a figyelmet, hiszen a főhősnő egy Buddhától kapott lenge öltözékben a hátsóját használja támadásra. Ez pedig még 2 évtizeddel a *Keijo!!!!!!* (*AniMagazin* 40.) előtt történt. Az ellenfelei még ettől is bizarrabbak.

A század végén járunk, amikor élt egy hős, a szeretet és az igazság bajnoka, kit csak úgy neveztek, Seggel Támadó Büntetőlány Gootaman.

Minami Saori elviszi Amachi Marit, leendő kollégiumi szobatársát új iskolájába, a Tökéletes

Vallás Akadémiájára, ami a jövő vallási vezetőit képezi. Mari Terézanya szeretne lenni, és még nem találkozott férfival. A Fekete Buddha nindzsák elrabolják Saorit, hogy megtérítsék. Buddha pedig odaadja öltözkét Marinak, hogy az ő harcosává, azaz Gootamanná váljon.

Új iskolájában Mari beleszeret Tobishimába, egyikük sem tud róla, hogy valójában egymás esküdt ellenségei. Tobishima ugyanis a Fekete Buddha nindzsák vezére. Amiért nem keríti elő Gootamant, XIII. János pápa fel akarja áldozni szerelmét a Fekete Masszának. Így létrehozhatnának egy démont, amely képes lenne legyőzni a püspökfalatjával támadó ellenfelüket.

Gootaman: térdcsizmát, szumó övet, köpenyt, szemüveget és turbánt visel, valamint egy legyező a fegyvere. Minél szorosabb az öve, annál nagyobb erőt kölcsönöz viselőjének. Farral is tud támadni. A kardfogó segg technikájából meme is lett.



Mari: hithű keresztényként kerül az iskolába, de aztán a sok popsimutogatás és enyhén lesbikus kapcsolata után már nem tudom, hogy végül is, hogy gondolja ezt. Félnék és kedves lány. Moe karakter.

Tobishima: Mari szerelme, a diáktanács elnöke, valamint a Fekete Buddha nindzsák vezére. Érzései sok gondot okoznak kettős élete miatt. Bisounen karakter.

Saori: erős, de Marival gyengéd, fiúsan viselkedő lány. Hindu vallású.

Érdekes a különböző vallások megjelenítése (buddhizmus, kereszténység, hinduizmus), még ha nagyon csekély időt is kapnak. Ezekre következnek néhány példa. Maga Buddha többször is megjelenik. Az Atharvavédát, a hindu vallási szöveget is idézik, ami a mindennapi életéről szól; eszerint van egy kert mindenki szívében, ahol minden titok



után nő egy virág. Látható egy óvatos keresztrefeszítés. A buddhizmusban Kundali egyike az öt bölcsességkirálynak, aki az öt égtáj közül délen helyezkedik el, Gootaman végső technikája róla kapta a nevét.

„A század végén járunk, amikor élt egy hős, a szeretet és az igazság bajnoka, kit csak úgy neveztek, Seggel Támadó Büntetőlány Gootaman.”





Szép 90-es évek eleji rajzolása van. Az indokoltnál nagyobb fejek és hajak, valamint gyönyörű festett hátterek jellemzik. Azonban nagyon erősek a vágások, néha nincs átvezetés a jelenetek között, csak egymás után vannak dobálva, mert a mangában egy újabb fejezet kezdődött.

Több műfajba is tartozik.

Vígjáték: Főleg abszurd poénok vannak benne. Az ellenfelek komolyanvehetetlenek, például a hatosikrek, akik számokról vannak elnevezve. Egyetlen ütéssel legyőzik őket. Nem is csoda, ha az újságos fiú újsággal támad rá. Nem különleges, misztikus újsággal, hanem csak sima napilapokkal. Aztán az ülepéről próbálják kitalálni, ki lehet Gootaman alteregója. Vagy mire Mari talál egy szabad WC-t, hogy titokban átváltozhasson, elfelejti, mit akart, és elkezd intézni folyóügyeit.

Paródia: A főgonosz itt nem a világ ura akar lenni, hanem az összes vallás vezetője, ami kb. ugyanaz. Buddha megjelenése karikatúraszerű. A gyenge főszereplő erőssé változik, ahogy a shoune-ekben szokás. Sőt, egy szumós Darth Vader az egyik ellenség, míg a másik a Tini Nindzsa Polipok, akiket a legyőzésük után nemes egyszerűséggel megesznek.

Ecchi: Főleg a feneket hangsúlyozták ki. Van benne látványos Magical Girl átváltozás is. Mai szem-



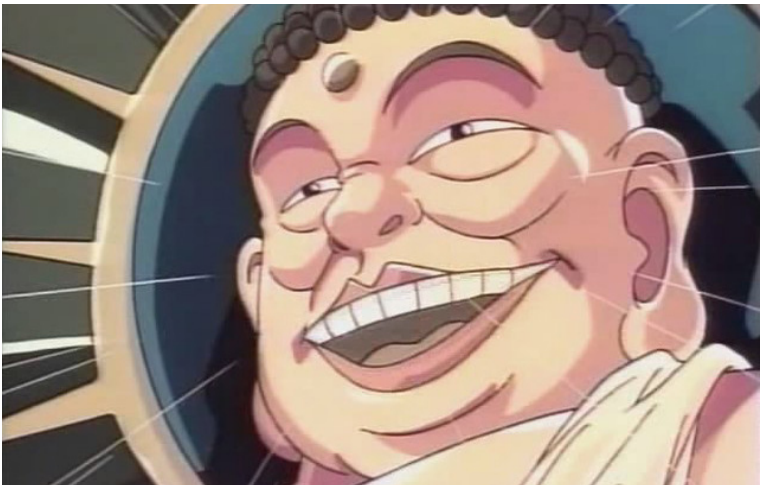
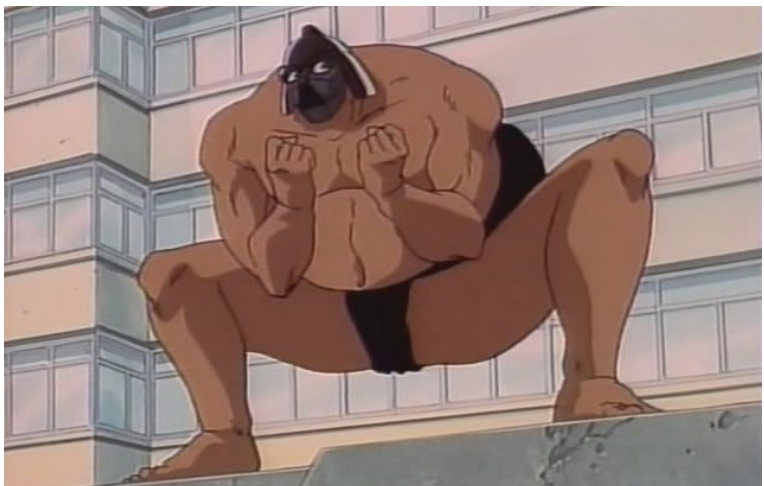
mel már nem túl serkentő, de azért akad benne néhány pajkosabb jelenet. Főleg a második részben, például csápos jelenetek.

Egy enyhe shoujo ai szál is létrejön Saori és Mari között. Egy közös fürdőzésben csúcsosodik ki, ahol a fenekük és a mellbimbójuk egymáshoz ér. Nem láttam még lányokat egy kádban fürdeni, de kevés dologban vagyok biztosabb, mint hogy nem ilyen pózban szoktak.

Az első rész DVD-extrája az egyik seiyuu vetkőzése volt. Ez alapján kell megítélni vagy elítélni.

A második rész jobb, mert már van rendes története, nem csak véletlenszerűen jönnek egymás után az ellenfelek. Csak ott már spóroltak a háttereken.

„A főgonosz itt nem a világ ura akar lenni, hanem az összes vallás vezetője, ami kb. ugyanaz.”



Nincs értelme, de a hasonlóan értelmetlen alkotások közül a jobbik fajtához tartozik, egyszer nézhető, sőt megmosolyogtató darab. Még éppen nem viszi túlzásba a kreténséget. Főleg azoknak ajánlom, akik szeretik a 90-es években készült animéket és nem túl mélyen vallásosok.

„Megtagadtalak uram, de ami még rosszabb, férfiak meglátták a fenekemet.”



Cím:

Dengeki Oshioki Musume Gootaman: Gootaman Tanjou-hen és Dengeki Oshioki Musume Gootaman R: Ai to Kanashimi no Final Battle

Hossz: 2 OVA

Év: 1994

Műfaj: ecchi paródia

Stúdió: animate Film, Studio Kikan

Értékelés:

MAL: 5,27 és 5,5

ANN: 5,267 és 5,081

AniDB: 3,28 és 3,66

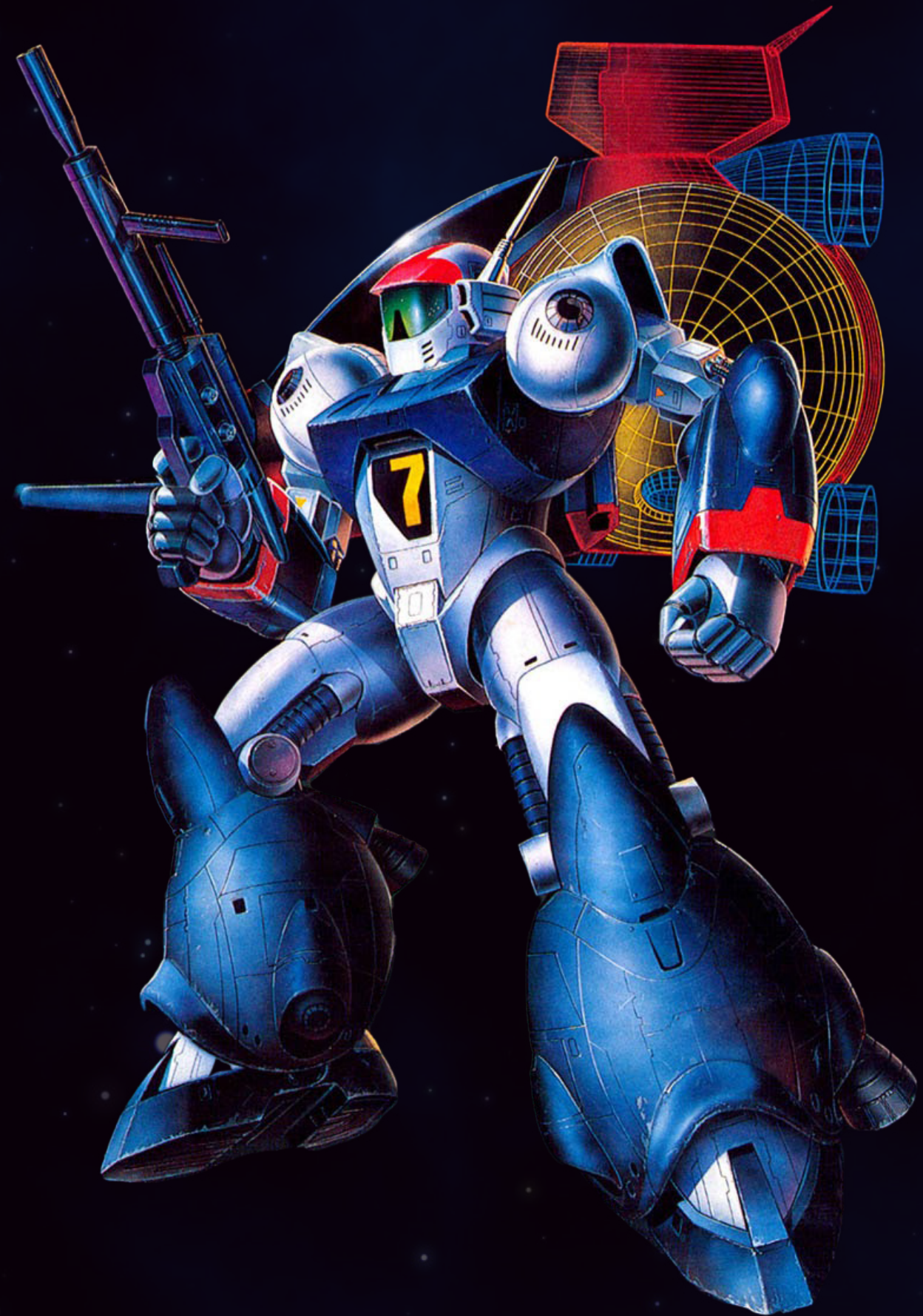
MAL

A

anime

GINGA HYORYUU VIFAM

Írta: xZsoltixf (Sailor)





A *Ginga Hyoryuu Vifam*, angol nevén Round Vernian Vifam egy 1983-as japán sci-fi mecha anime, ami összesen 46 részes. A real-robot alműfaj egyik kezdetbeli és ékes példája, ahol az óriás robotos téma már nem superhősös fókuszban jelenik meg, sokkal inkább realisabb militaristább elemekkel operál, a háború szörnyűségeit hivatott megjeleníteni. Az animét az 1979-es *Ultramannal* hírnevet szerzett Kanda Takeyuki rendezte a Sunrise stúdiónál, a legendás Tomino Yoshiyuki ötlete alapján, aki rengeteg kultusz cím mellett a *Mobile Suit Gundam* atyjaként vált leginkább ismertté.



A sorozat 2058-ban játszódik, amikor is az emberiség elkezdett benépesíteni a Földhöz hasonló távoli bolygókat. Az alapsztori is egy ilyen bolygóról, a Creadóról indul, ahol az emberek kapcsolatba kerültek egy idegen relikviával, egy hatalmas fekete tömbbel, ami ismeretlen anyagból készült. De ezzel nincs sok időnk foglalkozni, ugyanis a bolygót hamarosan megtámadják az Astrogatereknek keresztelt idegenek, és evakuálják a bolygót - rengeteg halálos áldozat lesz, ami már itt előrevetíti a sorozat hangvételét. Az evakuáltak között vannak főszereplőink is, 3-15 éves korú gyerekek, akik elszakadnak szüleiktől a menekülés során. Ezek a gyerekek az utolsók, akik a Janus nevű gyakorló űrhajón elhagyják a bolygót. Egy felnőtt, Kate Hathaway és főnöke kivételével az összes 18 év felettit megölik az idegenek. A hajóval immár magukra maradva továbbállnak a Wervick nevű kolonizált bolygóra, ahol szembesülnek a kegyetlen valósággal: az egész bolygót szétrombolták és a szüleikkel lévő társaságot vagy megölték, vagy elhurcolták, így az eredeti tervük - miszerint visszatérnek a Földre, ahol az addigi információik alapján a szüleik is lettek volna - módosul, és egyedül erednek a szüleik és az űrlények nyomába, küzdve a túlélésért. Ennek érdekében megtanulják még a kisebb gyerekek is kezelni a VIFAM és DILFAM nevű harci mechákat ugyanis a túlélés érdekében muszáj magukat és a többieket megvédeniük. A szüleik nyomába eredve megannyi csavar, bonyodalom és fájdalom vár főszereplőinkre.

Az anime atmoszférája erősen épít a diszsonanciára, melyre rátesz Ashida Toyoo karakterdizájnya, aki korábban a Minky Momo magical girl-varázslós kisgyerekeknek szánt sorozattal lett ismert, és a jellegzetes rajzstílusát itt is meghagyta. Tehát a gyermeteg karakterdizájnhoz társul a komoly és traumatikus történet, melyben akárki és akárhol meghalhat, minden perc kritikus; talán jobban ki sem hangsúlyozhatná a háborúk értelmetlenségét, és hogy a legártatlanabbak mindig a legkomolyabb elszenvedői egy fegyveres konfliktusnak. A karakterek bár kisebb gyerekek is, egyikük sem csap át az idegesítő kategóriába, sőt, egytől egyig hordoznak sztereotíp, de sajátos személyiségjegyeket. Nagyon kedvelhető, aranyos gárda, akikkel nem nehéz együttérezni a küzdelmükben. A vizuális megjelenés nagyon szép, szofisztikált, kidolgozott, letisztult, elrajzolások nagyon ritkák, látszik, hogy komolyan odatette magát a stúdió.

A történetet a már említett Tomino Yoshiyuki találta ki Jules Verne *Kétévői vakáció* című művén inspirálódva, ami meg is látszik az anime szerkezetén. A műben több sci-fi klasszikusnak emléket állítanak: például Kubrick *2001 Űrodüsszeiájának* vagy David Bowies-tól *A Földre zuhant embernek*. A Vifam a későbbiekben kulcsfontosságú, a túlélős animék között rengeteg mű merített belőle inspirációt, például a *Mugen no Ryvius*, *Mujin Wakusei Survive*, *Eureka Seven*, *Kanata no Astra*.

Összességében komolyabb negatívumot nem is tudok említeni, annyira elhanyagolhatók, és egy erős 9/10-re értékelném a sorozatot. Bátoran ajánlom mindenkinek, aki nem riad vissza a „fosszília” sorozatoktól és filmekről.



Hossz: 46 rész
Év: 1983-1984
Stúdió: Sunrise
Műfaj: akció, sci-fi, kaland, űr, mecha



anime

NYÁRI SZEZON

Összeállította: Hirotaka





Bokutachi no Remake

vígjáték		
Kobayashi Tomoki	feel.	light novel 2017 - ?

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

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



Cheat Kusushi no Slow Life: Isekai ni Tsukurou Drugstore

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

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

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



D_Cide Traumerei The Animation

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

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

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



Deatte 5-byou de Battle

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

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

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



Genjitsu Shugi Yuusha no Oukoku Saikenki



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

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

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

Stúdió korábbi munkái: Danmachi, Railgun, Shokugeki no Souma



Heion Sedai no Idateen-tachi

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

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

Mangaka: Amahara Ishuzoku Reviewers
Stúdió korábbi munkái: SnK Final Season, Zombieland Saga, The God of High School stb.

Jahy-sama wa Kujikenai!



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

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

Rendező korábbi munkái: Fate/Illya, Masamune-kun no Revenge
Stúdió korábbi munkái: Non Non Biyori, Fate/Illya, Otome Game no Hametsu



Kageki Shoujo!!

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

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

Stúdió korábbi munkái: Gleipnir, Just Because!, Gamers



Kanojo mo Kanojo

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

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

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



Megaton-kyuu Musashi

mecha, sci-fi		
Rendező: ?	OLM	original

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

Stúdió korábbi munkái: Youkai Watch, Odd Taxi, Major



Megami-ryou no Ryoubo-kun.

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

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

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



Meikyuu Black Company

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

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

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



Night Head 2041



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

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

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



Peach Boy Riverside

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

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

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

RE-MAIN



iskola, sport		
Nishida Masafumi	MAPPA	original

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

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



Scarlet Nexus

akció, fantasy		
Nishimura Hiroyuki	Sunrise	játék

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

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



Seirei Gensouki



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

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

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

Sekai Saikou no Ansatsusha, Isekai Kizoku ni Tensei suru



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

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

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

Shinigami Bocchan to Kuro Maid



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

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

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

Shiroi Suna no Aquatope



dráma		
Shinohara Toshiya	P.A.Works	original

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

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



Sonny Boy



Sonny Boy

sci-fi, természetfeletti		
Shingo Natsume	Madhouse	original

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

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



Tantei wa Mou, Shindeiru.

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

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

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

Tsuki ga Michibiku Isekai Douchuu



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

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

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



Uramichi Oniisan

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

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

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



Vanitas no Carte



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

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

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

Folytatások a nyári szezonban



Higurashi no Naku Koro ni - Sotsu



Kobayashi-san Chi no Maid Dragon S



Love Live! Superstar!!



Mairimashita! Iruma-kun 2nd Season



Otome Game no Hametsu Flag shika Nai...



Tensei Shitara Slime Datta Ken 2nd Season Part 2

anime

SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Yuuko, Venom, Catrin, Hirotaka

Bakuten!!
Bishounen Tanteidan
Dragon, le wo Kau.
Fumetsu no Anata e
Gokushufudou
Hige wo Soru...
Ijiranaide, Nagatoro-san
Jouran
Kingdom 3
Koi to Yobu ni wa Kimochi Warui
Kuro Gal ni Natta kara...
Liang Bu Yi
Mashiro no Oto
Mini Dragon
Shadows House
Shakunetsu Kabaddi
Seijo no Maryoku wa Bannou Desu
Sentouin, Hakenshimasu!
Slime Taoshite 300-nen...
Super Cub
Tian Bao Fuyao Lu 2
Tokyo Revengers
Thousand Autumns
Vivy: Fluorite Eye's Song
Yakunara Mug Cup mo
Zombieland Saga: Revenge





Yuuko véleményei

Nagyjából elégedett vagyok a szezonnal, elég sok néznivalót találtam benne, ráadásul itt van ugye a *Fruits Basket* befejező évada is, amit már alig vártam, de azt egyben szeretném megnézni. Láthatatlanban megajánlom neki a szezon kedvence címet, de rajta kívül nem kis meglepetésemre a *Shakunetsu Kabaddi* pályázik még erre a címre.

Slime Taoshite 300-nen, Shiranai Uchi ni Level Max ni Nattemashita

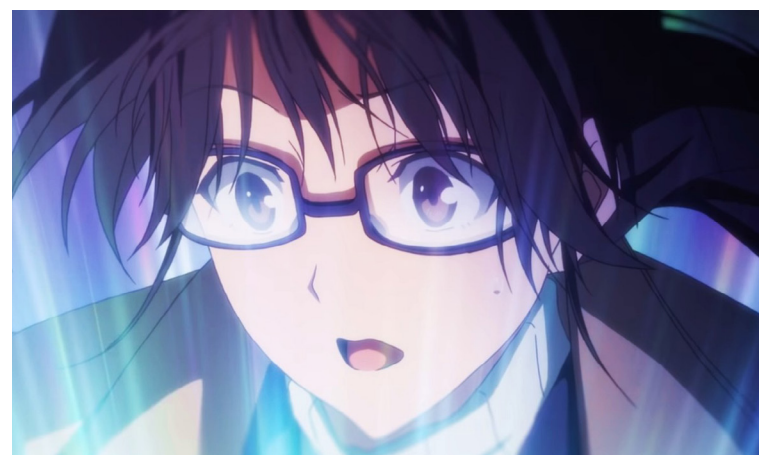
Újabb isekai, de legalább a szórakoztató slice of life fajta. Azusa egy végkimerülésben elhalálozott irodai alkalmazott, aki halála után esélyt kap egy új életre, amelyben feltett szándéka egy nyugis, semmittevő, önellátó életvitel fenntartása, mégpedig egy halhatatlan és örökifjú boszorkánként újjászülve. Pénzkereseti forrásként pedig a lakóhelyén lézengő leggyengébb szörnyek, a slime-ok vadászatába fog. Szinte pillanatok alatt eltelik 300 év, és miután újra csekkolja az erőszintjét, megdöbbenve veszi észre, hogy a sok semmittevés és slime vadászat közben szépen kimaxolta az erejét. A hírek persze gyorsan elterjednek, és hamarosan nagyravágyó hősök, sőt még egy sárkány is kihívja főszereplő hölgyeményünket egy kis erőpróbára. Azusát magát is megdöbbeníti, mennyire lazán győzte le a sárkányt, azonban döbbenete még tovább fokozó-



dik, amikor másnap egy bájos cseléd lány - aki persze nem más, mint az emberi alakot öltött sárkány - keresi fel, hogy megkérje, legyen a mestere. OP képsoraiból és az első öt részből kiindulva pedig egyre több lolit, plusz további furcsa szereket gyűjt majd be magának. Alapból szeretem a slice of life fantasyt, ráadásul kicsit emlékeztet a Kobayashi-sanra, így egy kellemes kikapcsolódásra számítok, amit eddig maradéktalanul megkaptam.

Seijo no Maryoku wa Bannou Desu

Takanashi Seit, a huszonéves irodai alkalmazottat megidéznek egy másik világba, hogy mint a királyság Szentje, megmentse őket a szörnyektől. Azonban Sei mellett egy másik lányt is megidéztek, aki sokkal aranyosabban néz ki, mint a szemüveges és visszahúzódó Sei, így a herceg őt tekinti az igazinak. Mivel emiatt Sei ottléte feleslegessé vált, úgy dönt, elhagyja a palotát, és



csatlakozik egy kutatóintézethez, akik különböző gyógynövényekkel, bájitalokkal foglalkoznak. Sei egyre jobban élvezi új életét, és lassacskán dögös csávók hada zsongja körül, azonban rengeteg varázsereje okozhat pár problémát. Nagyon rég nem kedveltem ennyire isekai főszereplőt, Sei bájos és szerethető, a sztori is szórakoztató, így nagyon várom a többi részét. Bár kicsit zavar, hogy hárem, eddig szerencsére ez annyira nem volt túl feltűnő, remélem, a továbbiakban sem lesz így, és majd lesz egy biztos befutó is.

Shakunetsu Kabaddi

A sportanime, amibe egyáltalán nem akartam belenézni, mert hát kit érdekelne egy sport, ahol mindenki idiótán „kabaddi”-zik... De kb. minden kicsit extrémebb sportaniméval így voltam eddig, aztán meg a legtöbbet nagyon megszerettem.

A sorozat főszereplője Yoigoshi Tatsuya, aki nagyon ígéretes focistának számított általánosban. Még a „Megállíthatatlan” becenevet is ráaggattak, azonban középiskolára teljesen kiábrándult a sportokból. Helyettük inkább a streamelésnek szenteli az idejét, és Night's End néven elég szép rajongói bázist épített ki magának. Így cseppet sem örül, amikor a kabaddi klub egyik elsőse is rátörte az ajtót, hogy csatlakozzon a csapathoz. Yoigoshi kénytelen-kelletlen elbaktat egy edzésre, de csakis azért, hogy egy senpai képébe vágja, mennyire nem fűlik a foga semmilyen sporthoz sem, nemhogy egy ilyen furcsához.





Hamarosan azonban rá kell döbbsennie, hogy mind a klubtagokat, mind magát a kabaddit, de legfőképpen a szemüveges alkapitányt nagyon alábecsülte, aki pedig szépen csapdába is húzta főhősünket. Emiatt pedig Yoigoshi szépen lassan egyre jobban belemerül a kabaddi világába. Valljuk be, először hülyén hangzik, a sok „kabaddi, kabaddi, kabaddi”, de nagyon is fülbemászó... Nagyon **kabaddi** szórakoztató sorozat, a karakterek is **kabaddisak** érdekesek, így mindenképpen megér egy **kabaddi** próbát, ha az ember szereti a sportaniméket.

Bakuten!!

A szezon másik sportaniméje, amiben ritmikus gimnasztikázó srácoknak szurkolhatunk. Futaba Shoutarou eddigi életében már úszott, focizott és baseballozott is, de egyikben sem volt különösebben szenvedélyes. Ám egy nap véletlenül betévedt egy férfi gimnasztikus bajnokságra



és megnézte a Soshukan Magániskola előadását, akik csupán négy taggal (egy rendes csoport hat tagból áll) lenyűgöző teljesítményt nyújtottak. Futaba először érez mindent elsőprő lelkesedést valami iránt, így abba a suliba felvételizik. De nem ő az egyetlen, aki csatlakozni szeretne a csapathoz, hiszen rajta kívül még egy újonc zseni is csatlakozik, aki eddig egyéniben versenyzett.

A karakterek kedvelhetőek, bár sportanime és csapatsport lévén nem igazán tudunk meg róluk sok mindent az alapvető személyiségjegyeiken kívül. Futaba ártatlan lelkesedése eléri, hogy akaratlanul is szurkolni kezdjen neki az ember. Így kétféle fejlődéstörténetet is végigkövethetünk előreláthatóan a sorozat alatt: hogyan fejlődik Futaba, illetve Misato Ryouya hogyan tud alkalmazkodni egy csapathoz. Eddig egy bajom van a sorozattal, az pedig a mutatóványoknál lévő nagyon látványos CGI... De hátha nem lesz a továbbiakban is ilyen feltűnő.

Tokyo Revengers

A 26 éves Hanagaki Takemichi élete nem alakult túl fényesen idáig. Egy lepukkant lakásban él, részmunkaidős állásában a főnöke rendre megalázza, és egyetlen lánnyal járt egész életében gimnazista korában. A híradóból kell értesülnie arról, hogy ezt a lányt, Tachibana Hinatát, meggyilkolta a hírhedt Tokyo Manji Banda. Másnap hősünk beesik az éppen érkező vonat elé, ám mielőtt átmenne rajta a szerelvény, hirtelen visszautazott az időben 12 évet, és újra az a 14 éves huligán néz rá vissza a tükörből, aki mindig elmenekült a konfliktusok elől. Takemichi elhatározza, hogy megragadja ezt a váratlan lehetőséget, és ezúttal megmenti Hinata életét, még ha ehhez a Tokyo Manji Bandában kell fontos pozíciót kivívnia. Már régóta nézegettem fél szemmel a mangát, mert elég egyedi karakterdizájnya van, ráadásul szeretem a bandás-verekedős sorozatokat is. Az első részek alapján egyikből sincs hiány, eddig tetszett, így kíváncsi vagyok, mit fognak kihozni belőle.

Dragon, le wo Kau.

Letty, a gyáva sárkány nem képes megfelelni a családja elvárásainak, ezért kirúgják őt a családi fészekből. Erős hátrányból indul képességek és személyiség terén is, ezért keresni akar magának egy nyugis otthont, ahol senki sem tudja háborgatni. Csakhogy ez nem túl egyszerű, főleg hogy a legtöbben ellenséggként vagy kajaként tekintenek



rá. Szerencsére találkozik egy Dearia nevű nagyon erős elffel, aki számos hasonló cipőbe járó lénynek segített már otthont találni. Dearia elszánta magát, hogy főszereplőnknek is segíteni fog megtalálni a tökéletes házat. Így kezdődik Letty házvadászata, mivel hamar kiderül, hogy más az elgondolásuk a „kellemes lakókörnyezetről”. A sztori nagyon cuki, szerintem nincs ember, akinek nem a Süssü a sárkány jutott róla először az eszébe.



A sárkányunk kinézete viszont nem nagyon tetszik, ráadásul ez lehet személyes probléma, de a narrátor hangja állandóan kikökölt.

Bishounen Tanteidan

Főszereplő hölgyeményünk, Dojima Mayumi a sorozat elején az eget bámulja, és elveszett álmán filózik. Ekkor találkozik Sotoin Manabuval, aki nem más, mint a sulis titkos detektív klubjának az elnöke. A klubnak három szabálya van: légy gyönyörű, légy fiú, és légy detektív. Mégsem a háremen van itt a hangsúly. Mayumi megkéri a detektíveket, hogy keressék meg azt a csillagot, amit régen gyerekként látott, és ami miatt asztro-nauta szeretett volna lenni. Meglepő módon, a Bishounen Detektívek rögtön elvállalják a felkérését. Csakis azért kezdtem bele, mert nagyon tetszett a trailer, a *Kono Danshi* grafikájára emlékeztetett. A grafika eléggé kontrasztos, a rendes részeknél, amikor a karakterek interakcióit láthat-



juk, a legjobb szó rá, hogy nagyon... „cuki”, míg amikor például Mayumi történetét hallgatjuk, akkor egyszerűen gyönyörű. Már csak emiatt is folytatni fogom, ráadásul a sztori is tartogat meglepetéseket.

Koi to Yobu ni wa Kimochi Warui

Amakusa Ryou egy sikeres és nem melleleg jóképű üzletember, aki nagy nőcsábász is egyben. Egy nap majdnem lezuhan egy lépcsőről, de szerencsére egy lány sikeresen visszahúzza. Hazaérve meglepődve tapasztalta, hogy ugyanaz a lány jött át látogatóba a húgához. Ryou hálából felajánlotta a lánynak, hogy vesz neki valamit, vagy akár meg is csókolhatja őt, ha szeretné. Ichika szájából, kicsúszott egy „visszataszító vagy”, és Ryou azonnal menthetetlenül beleesett. Hogy mi? Pontosan, ráadásul nem törődve a lány tiltakozásával, rendületlen lelkesedéssel igyekszik kimutatni érzéseit. Nem rossz sorozat, egy kellemes slice of life, ahol



a srác teper a csajért, eddig jól lehet szórakozni rajta, plusz részről részre egyre jobban megbárátkozom a párossal. De ettől még a sorozat eleje nem igazán jön be – a csávó kvázi zaklatja a csajt.

Shadows House

Az Árnyak házának arctalan nemeseit tetőtől talpig fekete korom borítja. Úgynevezett élő bábuk szolgálják őket, akiknek a feladatuk a korom takarítása, illetve a gazdáik képviselése a kívülvilág felé. Emilyko Kate-sama szolgája lett, azonban olyan dolgok foglalkoztatják, amiken nem szabadna Élő Bábuként gondolkodni, illetve őszinte, ártatlan és ügyetlen természete is mássá teszi, mint a többi lakóját a háznak. Az OP alapján még több gazda-szolga párost is megismerhetünk majd rajtuk kívül. Maga a sorozat hangulata a gótikus beütésű látvánnyal, és a furcsa arisztokrata családdal eléggé rejtélyes. Még a legaranyosabb jeleneteknél is ott motoszkál az emberben az ér-



zés, hogy itt valami nem stimmel, hát még akkor, ha megpillantunk egy-egy gyanús árnyat vagy épp gonosz vigyort. Nagyon eredeti története van, kíváncsi vagyok, mit fognak kihozni belőle.

Yakunara Mug Cup mo

Ha létezik tökéletes reklám, akkor ez közel van hozzá. A történet a kerámiáról híres Tajimiben játszódik, amely Gifu prefektúra déli részén található. Toyokawa Himeko édesapjának vállala csődbe ment, így visszaköltöznek Tajimibe, édesanyja szülővárosába, ahol édesapja egy kávézót üzemeltet. A kávézóban pedig az édesanyja által készített gyönyörű bögrékben szolgálják fel az italokat. Új barátai ösztönzésére Himeko úgy dönt, hogy követi édesanyja példáját, és beiratkozik a fazekas szakkörbe. Nagyon aranyos 14 perces részekből álló sorozat, így aki egy kellemes slice of life sorozatot szeretne nézni, annak bátran tudom ajánlani.



Sentouin, Hakenshimasu!

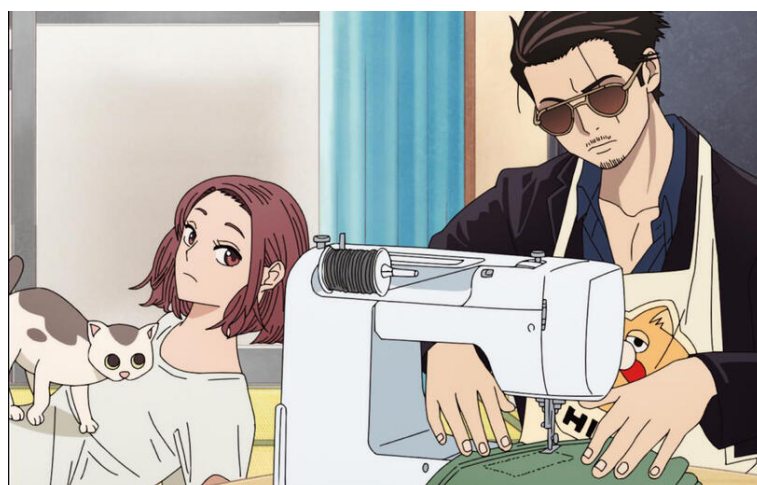
Miután a Kisaragi Megavállalat csaknem teljesen meghódította a Földet, új célt találnak maguknak. Egy furcsa gépezet segítségével a két tsundere cosplayer főnöknő elküldi a borzasztóan perverz Hatos ügynököt egy szöszi kislány kinézetű android társaságában, hogy meghódítson egy középkori fantasy beütésű világot. A KonoSuba alkotójának a műve, így akinek bejön ez a stílus, az biztos imádni fogja. Én sajnos egyáltalán nem tudtam értékelni a *KonoSuba* „zenialitását”, így ez a sorozat sem jött be túlzottan, bár azt aláírom, hogy jobban szórakoztam rajta eddig, mint a KonoSuba egészén. De akit érdekel perverz gonoszunk és a csípős nyelvű loli androidjának kalandozása Elborultperverzföldjén saját agyszülemény, az bátran belekezdhet.

Gokushufudou

„Halhatatlan Tatsu” egy élő legenda, aki féltelmet ébresztett a rendőröktől a yakuzákon át mindenkin, aki csak az útjába került. Azonban egy nap hirtelen eltűnt. Hogy miért? Egy sokkal fontosabb feladatot talált magának, ami nem más, mint a házférji állás. Hogy támogassa felesége karrierjét, ő marad otthon, és hamar megállapítja, hogy egy házférjnek is megvannak a maga kihívásai, és semmivel sem egyszerűbb a munkájuk, mint yakuzának lenni, sőt... Ez egy nagyon humoros és érdekes történet, aminek a man-



gáját imádom, így felcsillant a szemem, amikor bejelentették az anime adaptációt. Viszont csak 5 epizódból áll az első évad, és ha ez még nem lenne elég, gyakorlatilag annyit csináltak, hogy kiszínezték a manga paneljeit, mozgatják a karakterek száját, és a karakterek mozgása úgy néz ki, mintha játékfigurákkal bábozna az ember egy fix háttér előtt... Ennek ellenére a poénok még mindig ütnek, a sztori maga arra épít, hogy Tatsu nem igazán vetkőzte le régi szokásait, és akaratlanul is



halálra rémíti az embereket, tehát lehet rajta nevetni – már ha éppen nem sírnék a megvalósítás minősége miatt. Viszont a seiyuuk, vagyis főleg Tatsu seiyuuje, Tsuda Kenjiro hatalmasat alakított, gyakorlatilag ő viszi el a hátán a sorozatot, de összességében hatalmas csalódás számomra ez az adaptáció.

Folytatásokat igyekszem csak akkor elkezdni, ha befejeződtek, elég hétről hétre az új sorozatokat várni, de már nagyon kíváncsi vagyok a *Tensei Shitara Slime Datta ken* spin-off slice of life sorozatára, a *Mairimashita! Iruma-kun* második évadára, illetve szinte fizikai fájdalmat érzek, hogy nem vetem rá rögtön magam a Fruits Basket Final részére, de még erős vagyok. Plusz a *Heta-riát* is majd egyben szeretném nézni. A *Record of Ragnarok* mangáját is olvastam egy ideig, szóval kíváncsi vagyok rá. Az istenek – skandináv, görög stb. – összeülnek tanácskozni, és úgy döntenek, hogy nincs szükség többé emberekre. Ekkor a 13



Valkűr egyike, Brunhild előáll egy javaslattal, miszerint egyszerű megsemmisítés helyett adjanak egy esélyt az emberiségnek. Elkezdődik tehát a Ragnarok, amikor legendás hősök állnak ki az istenek ellen, a tét pedig nem más, mint az egész emberiség sorsa. Szóval ja, röviden úgy lehetne összefoglalni, hogy: istenek, emberek, harc, vér, halál. Nem kínál nagy zsákbamacskát, de ettől még nagyon is szórakoztató. A Fumetsu no Anata e története is nagyon érdekel, de csak akkor fogom elkezdni, ha lelkileg elég erősnek érzem magam. Kinéztem még egy donghuát is, a Liang Bu Yi-t, amelyben a császár és a császárné egy bal eset során testet cserélnek.





Venom véleményei

Miközben tavaly a Covid miatt majdnem leállt az anime ipar, idén viszont szinte minden stúdió megtáltosodott, és már a téli szezont sem győztem dicsőíteni. Közben elindultak a tavaszi sorozatok és továbbra is borzasztóan erős címekkel bombáznak minket. Szerintem mindenki megtalálja a neki tetsző témákat, mert a mecha vs kaiju sorozattól a zombi idol csajokig mindent ránk zúdítottak. Persze most is akad jó néhány folytatás is, de egyet (vagyis inkább kettőt) leszámítva továbbra is kihagyom az ajánlómból. Na de csapjunk is bele, kapásból azokkal a bizonyos folytatásokkal...

Mini Dragon

Két szempontból is nagyon különleges ez a kis sorozat, hiszen jóformán a semmiből jött, és ez az első TV-s produkciója a Kyoto Animationnak a

2019-es tragédia óta. Maga a Mini Dragon afféle rövid (tényleg, alig 1 perces epizódok) kis ízelítők a nyáron induló Miss Kobayashi's Dragon Maid S-hez, így nem kell tőle sokat várni. Aranyos jelek a szereplők mindennapjaiból, humorosan vagy aranyosan bemutatva. Dragon Maid rajongóknak kötelező, remek kis előzetes a hamarosan érkező igazi folytatáshoz, ami egyben a KyoAni nagy visszatérése is lesz egyben.

Zombieland Saga: Revenge

Nem tudom eleget hangsúlyozni, hogy a Zombieland Saga mekkora hatalmas durranás volt, amikor megjelent. Nem véletlenül került a Top10 legjobb eredeti sorozat listán is dobogós helyre, mert amit a MAPPA megalkotott, az pofátlanul zseniális. Pofátlan, mert valójában egy hatalmas turisztikai reklám az egész, amivel Saga városának és prefektúrájának próbálnak nagyobb forgalmat generálni... és sikeresen, jócskán meg-

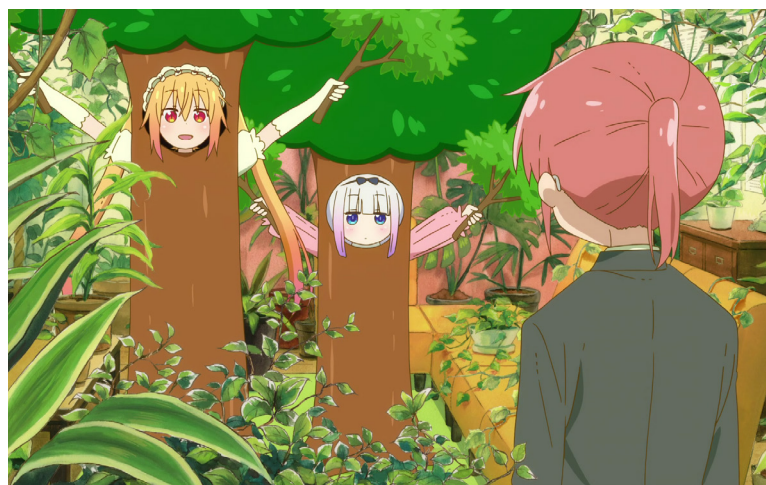
ugrott a turisták száma az elmúlt 2 évben. De ami a lényeg, hogy itt a folytatás, és pontosan olyan jól, mint az első szezon. Aki esetleg nem tudná, miről van szó, adott egy kissé őrült fazon, aki valami módon feltámaszt 7 eltérő korban elhunyt lányt, hogy a tudásuk segítségével népszerű idol formációt alapítsanak, és ezzel megmentsek Sagát. A 18. századi kurtizántól, a mindenféle tragikus balesetben életüket vesztő idolok és énekeseken át az egykori motoros punkig mindenféle csajszikerül a csapatba, és kénytelenek zombiként összedolgozni, ami nem mindig egyszerű. Egyszerre fantasztikus paródia és szatíra, remek karakterekkel, zenéssel, és még a dráma is nagyon ízléses. Számomra a szezon favoritja, csak ajánlani tudom, azoknak is, akik idegenkednek a zombiktól vagy az idoloktól!

És akkor most térjünk is át az „újoncokra”, mert van itt aztán bőséggel mit ajánlani. Kezdjük a könnyedebb darabokkal és szépen haladjunk

a komolyabb témák felé. Bár mindig megfogadom, hogy isekai sorozatokról nem fogok többet írni, de piszok módon azért mindig megjelenik egy-két olyan anime, amit képtelenség kihagyni, mint például a következő marhaság....

Slime Taoshite 300-nen, Shiranai Uchi ni Level Max ni Nattemashita

Avagy az I've Been Killing Slimes for 300 Years and Maxed Out My Level, rövidítve: Slime 300. Néha tényleg ingerem lenne homokos, nedves strandpapuccsal szájon csapkodni azokat a japán írókat, akik ilyen hosszú címeket adnak a műveiknek, de úgy látszik, ez most a divat. Adott egy húszas éveiben járó céges rabszolga, Azusa, akinek egy nap a kimerültségtől megáll a szíve és a másvilágon találja magát. Szinte már klisésen várja egy angyal, aki felajánlja neki, hogy mehet egy másik világba isekai hőst játszani. Sőt még egy kívánságát is teljesíti.





Azusa szemrebbenés nélkül válaszolja, hogy „halhatatlanságot szeretnék”. Meg is kapja. Egy klaszikus fantasy világban tér magához, mint egy 17 éves boszorkány, majd sarkon fordul és úgy dönt, hogy őt nem érdekli sem a kaland, sem a hatalom, egyetlen vágya van, a semmittevés. Hogy azért legyen pénze kajára meg hasonlókra, napi szinten agyoncsap 25 slime-ot, amik a leggyengébb szörnynek számítanak... mindezt 300 éven keresztül. Aztán egyszer csak mindenféle kalandozó, sárkány, démon és hasonló fura figurák jelennek meg az ajtaja előtt, akik a legendás halhatatlan boszorkányt keresik... Azusa ugyanis tudta nélkül 300 éve alatt annyi tapasztalati pontot szerzett a slime-okból, hogy jóformán ő a világ egyik leg-hatalmasabb varázslója... ennyit a nyugodt élet-ről. Azusa élete a feje tetejére áll, de cserébe egy egész aranyos családot is összeszed magának.

Habkönnyű, humoros és cuki kis isekai, amin garantáltan mindenki jókat fog vigyorogni, az meg már csak extra poén, hogy Azusa seiyuuje

Yuuki Aoi, aki a téli szezonban szintén egy isekai hőst szinkronizált, csak akkor épp egy pók volt.

Sentouin, Hakenshimasu! (Combatants Will Be Dispatched!)

Ha azt mondom, hogy ez a KonoSuba alkotójának legújabb agymenése, akkor gondolom már sokan pontosan tudják, hogy mire számítsanak: egy újabb, perverz humorral bősséggel beoltott hülyéskedésre. És nem is tévednek. Adott egy világokat meghódító szervezet, a Kisaragi vállalat, akik egy újabb bolygót szemeltek ki a meghódításra. Le is küldik az egyik ügynöküket, akit csak 6-osnak hívnak, és egy roppant idióta, öntelt és arrogáns fazon. Kap maga mellé egy szöszi loli android társat, akinek feladata, hogy terelgesse az ügynököt a célja irányába. A bolygó sacra amolyan klasszikus középkori szinten lehet, majd megérkezésük után találkoznak Aqua 2.0-val, akit most épp Snow-nak hívnak, egy szintén idióta női



lovaggal, aki elviszi a két kémét a helyi palotába és... mondjuk úgy, minden hülyeségbe belekeverednek. Ebben a sorozatban mindenki teljesen dilis, de ezt el is várjuk, szóval aki egy pillanatig is komolyan akarja venni az animét, az magára vessen. Nem annyira friss és eredeti, mint a KonoSuba volt, de attól még mindig nagyon vicces...

Ijiranaide, Nagatoro-san (Don't Toy with Me, Miss Nagatoro)

A „*Karakai Jouzu no Takagi-san*” és az „*Uzaki-chan wa Asobitai!*” után befutott a harmadik manga adaptáció, ahol egy szerencsétlen srácot pusztán szeretetből(?) halálra szekál egy kiscsaj. Itt is pontosan ez a helyzet, van egy erősen félénk és magányos iskolás fiú, aki annyira jellegtelen, hogy még a nevét sem tudjuk meg, de egyik nap kiszemeli magának a sulis egyik bajkeverője, Nagatoro; majd napi szinten a nyakára mászik, és a legkülönbözőbb módokon próbálja a szerencsét-



len srácot zavarba hozni. Mindent bevet annak érdekében, hogy „Senpai” arca vörösödjön a kínos piszkálástól. Persze azért kiderül, hogy Nagatoro, bár látszólag egy klasszikus „bully”, de valójában azért egy határt nem lép át, mert idővel megkedveli a srácot (egyesek szerint egyenesen fülig szerelmes belé). A legviccesebb része a sorozatnak mégis azok a pillanatok, amikor a lány ellen fordul a saját fegyvere és a végén mind a ketten ott állnak kínos feszengésben, hogy „ezt nem így terveztem”.



Csak azoknak tudom ajánlani, akiknek bejött a korábban említett Takagi-san és Uzaki-chan, ők biztosan nem fognak csalódni Nagatoróban sem.

Super Cub

Na itt most bajban vagyok, mert erről az animéről nagyon nehéz érdemben bármit is mondani, ami szerintem sokaknak felkeltené az érdeklődését, mert ez az egész sorozat egy lány és az ő Honda Super Cub motorjáról szól. Nem keverednek nagy kalandokba, sőt semmi izgalmas sem történik, csupán csak annyi, hogy a nagyon csendes és visszahúzódozó iskolás lány, maga sem tudja, miért, de nagyon leárazva vesz egy használt motort és azzal kezd el járni suliba. A motort lassan megismeri, egyre bátrabban használja, sőt lassacskán megtanulja szerelni is, olajat cserélni stb. Eszméletlenül nyugis és békés anime, ami nekem nagyon bejön, mert szinte relaxációs, de biztos vagyok abban, hogy sokaknak ez maga lesz a



halál unalom. Én mégis azt javaslom, hogy adjatok neki egy esélyt, mert bár le se tagadhatja, hogy egy Honda reklám, de ennek ellenére nagyon szerezhető és érdekes is.

Hige wo Soru. Soshite Joshikousei wo Hirou. (I Shaved. Then I Brought a High School Girl Home)

Röviden csak Higehiro (említettem már, hogy mennyire röhejeselek ezek a hosszú címek?), és a banálisnak hangzó témaválasztás senkit ne tévesszen meg, ugyanis jelenleg ez a szezon egyik (ha nem egyenesen a) legjobb sorozata.

Átlagos „salaryman” Yoshida egy este szerelmet vall kolléganőjének, akitől sajnos elutasítást kap. Bánatában egész este iszik, majd mikor erősen alkoholos állapotban hazafelé dülöngél, az egyik utcai lámpa alatt egy kuporgó fiatal lányt talál. Mikor megkérdi, hogy miért nincs még ott-



hon, akkor a legnagyobb meglepetésére azt a választ kapja, hogy nincs hova menni, had maradjon a férfinál éjszakára... meghálálja. Yoshida rábólint, hazaviszi a lányt, majd bezuhan az ágyba és elalszik. Másnap reggel józanul már Yoshida enyhén bepánikol, mikor egy alulöltözött iskolás lányt talál az ágyában. Miután gyorsan tisztázták, hogy nem történt semmi köztük az éjszaka (a lány minden próbálkozása ellenére sem), elmondja, hogy Sayunak hívják, 17 éves és elszökött otthonról.

Azóta különféle férfiaknál húzta meg magát éjszakákra, amiért a testével fizetett rendszeresen. Yoshida ezen teljesen ledöbben, hogy egy ilyen fiatal és látszólag naiv és ártatlan lány ilyen módon élje az életet. Sayu többször is nyomatékosítja, hogy bármikor készen áll „fizetni” a szállásért, de meglepetésére olyan reakciót kap erre, amivel még nem szembesült. Yoshida ugyanis közli vele, hogy szexről szó sem lehet (mert kiskorú és egyéb indokok), viszont maradhat a lakásban, ha elvégzi a házimunkát és felhagy a korábbi életével. Sayu nem nagyon érti, mert eddig minden férfi gondolkodás nélkül ágyba vitte, de belemegy és elkezdődik a közös életük, Sayuból pedig lassan feltörnek az elfojtott érzelmek és tragédiák.

Nagyon komoly témát boncolgató, de mégis néha kimondottan humoros és aranyos, enyhén romantikus sorozat, nagyon tudom ajánlani mindenkinek, főleg az idősebbeknek.

Vivy: Fluorite Eye's Song

Őszintén szólva, két olyan zsáner van az animében belül, ahol nagyítóval kell keresni a tényleg értékelhető alanyokat, a horror és a science fiction. Ezért is örültem, hogy végre kapunk egy kicsit komolyabb sci-fit, bár az a tény, hogy ugyanaz írta, mint aki a **Re:Zero**-t, azért egy picit aggodalommal töltött el, de szerencsére úgy tűnik, felesleges volt. A Vivy egy nagyon profin összerakott dráma, ami ezúttal a mesterséges intelligencia kérdését járja körbe.





Valamikor a nem-is-olyan-távoli jövőben létezik egy vidámpark, ahol a látogatókat különféle androidok szórakoztatják. Ilyen droid Vivy is, aki lényegében a legelső prototípusa az MI-vel rendelkező, teljesen humanoidnak tűnő példányoknak. Vivy egyetlen célja, hogy minden nap kiálljon a pici színpadára és dalokkal szórakoztassa a néha elég hiányos létszámú közönségét. A monotóniást egy nap az töri meg, hogy egy magát Matsumotónak nevező MI jelenik meg a fejében, aki azt állítja magáról, hogy a jövőből utazott vissza 100 évet, Vivynek pedig segítenie kell megelőzni egy világméretű katasztrófát. A jövőben ugyanis kitör egy hatalmas háború az emberek és a robotok között, és azért jött vissza, hogy ezt megállítsa (jah, kicsit Terminátoros).

Vivy persze kezdetben nem igazán hisz neki és nem is akar ebbe belefolyni, de hamarosan kiderül, hogy Matsumoto nem viccelt: elkezdődnek azok a láncreakciók, amik az emberiség pusztulá-

sához vezethetnek. Így indul el Vivy, hogy újraírja a jövőt... ami nagyon nem lesz egyszerű és áldozatmentes.

Gyönyörű látványvilág, izgalmas történet és meglepően komor hangulat, ezek jellemzik leginkább ezt a sorozatot, amit főleg a sci-fi rajongóknak tudok elsődlegesen ajánlani. Néha picit tömény és szomorkás, de sokaknak pont ez fog benne tetszeni.



Fumetsu no Anata e (To Your Eternity)

Végül, de egyáltalán nem utolsó sorban, egy nagyon melankolikus anime, amit Ooima Yoshitoki mangájából adaptáltak. A mangakát leginkább az előző művéről, a *Koe no Katachi*-ről ismerhetitek (amely jelen pillanatban az első helyen áll a MAL filmes listáján), és most is hasonló komor és komoly történetet hozott nekünk.

A történet kezdetén egy természetfeletti halhatatlan lény egy pici golyót dob le a földre, hogy megfigyelje, mi történik vele az évek alatt. A golyó felveszi a környezete alakját, kezdetben egy sima kődarabként várakozik hosszú évekig, amikor egy zord télen egy sebesült fehér farkas érkezik. Az állat nem bírja tovább, belehal a sérülésébe, majd a kő felveszi az alakját, maga is farkassá, de ami fontosabb, élőlényé változik. Elindul tovább azon az úton, amit az eredeti farkas szeretett vol-



na megtenni, így találkozik az első emberrel, egy fiatal fiúval, aki egyedül él egy viskóban. A farkas megtanul alapvető dolgokat, mint pl. enni-inni, alapvető zajokra figyelni, folyamatosan tanul, a srácnak pedig fogalma sincs, hogy a háziállata nem valódi.

Huuu, nem is mesélem tovább mert iszonyat érdekesen alakul a sorozat, a „lény” mivel totálisan halhatatlan, ezért korszakokon átívelően járja a világot, mindenhol tanulva egy picit az emberekről, a kultúrákról, bár kezdetben a tudata egy újszülött gyerekével vetekszik, de fokozatosan fejlődik. Nagyon furcsa és szokatlan az anime stílusa, de lebilincselően izgalmas. Ha jót akarsz magadnak, akkor adsz neki egy esélyt, nem fogod megbánni!

Most ennyi lett volna a rövid ajánlóm, de a szezonból még legalább ennyi címet hozzá lehetne csapni, mert még volt, amibe idő hiányában bele se tudtam kezdeni.

Nagyon elégedett vagyok az eddigi idejével, de számomra az igazi főfogás majd nyáron érkezik. Alig várom... főleg, hogy addigra már talán a vírustól is felszabadulunk valamennyire és még a rendezvények is elindulhatnak.

Kitartást addig mindenkinek, és nézzetek ZombieLand Saga-t!





Catrin véleményei

Magamhoz képest most elég sok címet kezdtem el követni a szezonban. A többiek írtak a *Jouranról*, *Kingdomról*, *KoiKimóról* és a csupán 5 részes *Gokushufudou*-ról (eléggye egyetértek velük), így ezeket már nem részletezném. Eddig kb. mindegyik tetszik: a Jouran érdekes, de működhetne még jobban, a Kingdom hozza a szokásos színvonalat a nagyszerű karaktereivel és csatáival, a KoiKimo itt-ott fárasztóan sablonos, de egész jól szórakoztat, a Gokushufudou háztartásbeli jakuza férjével pedig nem lehet betelni (az endingjét különösen imádom)!

Azért van még néhány cím, amit nézek, két japán és két kínai, így ezekről is essen néhány szó.

Mashiro no Oto

A shamisen érdekes hangszer, hangzása egyedi és csodálatos, pergősebb zenéi egyszerre keltenek tradicionális és modern hatást. Totálisan távol-keleti, rendkívül szép, és ebben a sorozatban kellő mennyiségben élvezhetjük is, ahogy a karakterek zenélnek!

Röviden: ez az anime nagyszerűen működik, még úgy is, hogy a történetével kapcsolatban kicsit vegyesek az érzéseim, de ez semmi rosszat nem jelent.

A cselekmény eleje érdekesen indít: Sawamura Setsu lelép otthonról nagyapja, a legendás shamisen mester halála után... Pontosabban vi-

dékről Tokióba költözik, hogy megtalálja önmagát, a saját shamisen stílusát gyásza és nagyapja árnyékában. Persze kvázi nincstelenül elég nehezen boldogulna, de egy vagány lány segít neki, híres(en gazdag) anyja is előkerül, így hamar beindul az új élete. Ettől fogva irány egy tokiói középiskola, ahol folytathatja tanulmányait, néhány lelkes osztálytárs képében pedig barátokra és klubtagokra lel! Mert na ná, hogy a suliban alakul egy shamisen klub! Első körben erre a szokásos tini-zenélős tartalomra nem vágytam, mert láttunk már elég iskolás klubot, de nem bántam meg,



hogy végül elkezdtem ezt a sorozatot. Egyrészt a srácok jól működnek, nincs túlragozva a fejlődési folyamatuk, versenyre is viszonylag hamar sor kerül, és más elemek, felnőtt művészek is színesítik a sztorit; másrészt tényleg minden részben annyi shamisen játékot, jobbnál jobb zenét kapunk, hogy már csak ezért a fókuszért és hangzásért totálisan megéri követni az animét. Persze vannak érzelmesebb, sablonosabb megnyilvánulások, de a hangszer bemutatása, animációja és a hosszú dalok isteniek!

Az OP-ED zenék is tetszetősek, persze ezek nem önálló shamisen zenék, de megjelenik bennük a hangszer. Csak kicsit sajnáltam, hogy az első openinget 5 rész után leváltották, mert azt jobban szerettem.

Annyi hátránya van még a sorozatnak, hogy futó mangát adaptál (fogalmam sincs, mennyit dolgoz fel belőle), így zárás még talán nem várható. Viszont így is mindenkinek ajánlom, akit érdekelnek a távol-keleti zenék és hangszerek.

Kuro Gal ni Natta kara Shinyuu to shitemita.

Ez egy rövid, 8x7 perces kis szösszenet a ComicFesta weboldalon. Az utóbbi években ennek keretében adaptálnak ecchi-hentai-BL mangákat ilyen rövid, nem túl színvonalas, de lényegretörő formában. A részekből mindig készül egy rövidebb, vágott, kb. 3-4 perces változat, és egy vágatlan hentai változat.

Az alapszitu egy baromság, a „romantika” része pedig klisésen nyomulós és bosszantó, de szeretek néha hülyeségeket nézni. Szóval adott Shion, a napbarnított srác és haverja, a nőcsábász Rui, akik csajozni indulnak, de egy fura drog miatt Shion nővé változik... Rui pedig nehezen tud (pontosabban nem is akar) neki ellenállni. Szerencsétlen srác persze szeretné visszakapni a testét, ami időnként sikerül is neki, de aztán megint visszaváltozik bögyös lánnyá... Rui persze nem zavartatja magát, neki Shion jöhet férfiként is, így nyomul tovább, aztán mindenki tudja, mi lesz ebből.





Igen, ez a sorozat vacak, bár a ComicFesta előző darabjaihoz képest egész érdekes, hogy váltakoznak benne a hetero és yaoi jelenetek. Amit pozitívként tudok felhozni (a nyomulás miatt kevésbé működő elfogadás üzenet mellett), az a seiyuuk játéka, különösen Yamamoto Kazutomié. Aki ismeri a munkásságát, az tudja, hogy gyerekes, már-már lányos hangja miatt fiatal fiúkat, trap karaktereket is alakít, ami itt is adott volt, hiszen Shion női és férfi alakját is ő játssza. Kicsit talán a váltás miatt a férfi formát is néha túl rikítósrá/görcsösre vette, de végülis illet a karaktere személyiségéhez.

Ami a donghuákat illeti, szerettem volna ebbe a számba a **Thousand Autumns**ról egy hosszabb cikket írni, de végül nem maradt időm rá. Viszont a következő AniMagazinba akkor már bővebb bemutatót tervezek, mivel nemcsak az animét sikerült végül feliratosan is befejeznem (imádom!), hanem az eredeti danmei regényt is

elolvastam (amit még jobban imádok!). Tehát a júliusi számban szó lesz még ezekről, ahogy a chibi sorozatáról és az audio dramájáról is! Addig az új éreklődőknek ajánlom figyelmébe a rovat előző részét, amelyben már írtam véleményt a donghua változatról.

Persze nemcsak a Tencent hozza itt nekünk az érdekesebb címeket, hanem a Bilibili is. A jelenlegi felhozatalukból kettőt követek.

Liang Bu Yi (No Doubt In Us)

Egy webmanhuát adaptáló, részenként 10 perces kis történelmi romkom. Főszereplőink egy császári pár, akik egy nap vízbe esnek és testet cserélnek, így kénytelenek a másik feladatit ellátni, amíg nem kapják vissza saját testüket. Ez persze számos mókás, jobbnál jobb szituációt szül. Kezdve azzal, hogy egyébként is civakodós párosról van szó, akik most kénytelenek egymást segíteni, és persze egyiküknek sem könnyű a császári és császárnéi feladatokat ellátni. Nehézségek



adódnak a hivatalnokokkal és az ágyasokkal kapcsolatban is, nem beszélve a rokonokról és egyéb gondokról (pl. menstruációs fájdalom), de egyre jobban megoldják a dolgot. Így persze a kapcsolatuk is egyre bizalmasabbá, szeretetteljesebbé válik.

Eddig kedves, poénos sorozat, ami a trailerből ítélve később kicsit drámaibb irányt is vehet, meglátjuk, a témája mindenképp érdekes. Szórakoztató nézni, hogyan játsszák a hirtelen jött szerepüket. Egyedül a látvány az, ami bőven lehetne jobb: a dizájn illik hozzá, de ez az egyszerűbb, csúnyácska 3D nem a kedvencünk. Viszont hamar hozzászokik az ember, és időnként chibi rajzokkal is ellensúlyozzák, így nem érdemes csupán emiatt lemondani a sorozatról. Könnyed kikapcsolódásnak és donghua adagnak teljesen működik.

Tian Bao Fuyao Lu 2. évad

Az első évada tavaly futott, de korábban még nem írtam róla, egyrészt utólag néztem meg,



másrészt nem is igazán tetszett. Ennek ellenére nézem tovább, mert azért mókás volt, és még nagyon az elején tart a sztori, bármi megtörténhet.

Az alapszitu és az első évad egész cselekménye eléggé sablonos: adott egy ötfős ördögűző, vagy inkább mondjuk úgy, démonölő csapat, akiknek a munkáját, nyomozását, konfliktusát és harcát követhetjük. Érdekesség, hogy legfiatalabb tagjuk maga is félig démon, de a csapat többi tagja is külön alak... akik csak most verbuválódtak össze, így még szokniuk kell egymás hülyeségét és tehetségét.

Adott tehát egy érdekes fantasy világ egy nem túl eredeti cselekménnyel, aminek a folytatásában végre elszakadunk a korábbi fárasztó, rókadémonos esettől, hogy új, zordabb, hidegebb, háborúsabb vidékre kövessük hőseinket. Az új szituáció és karakterek is kicsit érdekesebbnek tűnnek, továbbá a regénye ennek is danmei, tehát várható a csapat főnöke és legfiatalabb tagja között némi vonzalom alakulása is.





Azért is mondom, hogy „némi”, mert a cenzúra miatt, ezt a készítőik csak sejtetik. Mindenesetre ez is egy néző-motiváló tényező lehet... bár nekem sajnos még nem igazán sikerült megkedvelnem a főszereplőket. Annyira... szerencsétlenek... és kissé röhejesek... persze nagyon pretty fiúk.

Igazából a szép dizájn és hátterek sem javítanak sokat a dolgon, mert a 3D animáció sokszor kínos vagy gagyi, olcsóbb játék CG hatását kelti. Különösen a hajakon nevetek mindig... ahogy megállás nélkül hullámszik és lebegnek (zárt szobában is!), mindig elállva a karakterek testétől... ugyanígy a ruhák alja. Valami borzasztó.

Mindenesetre egész jól leköt az akciója és szedett-vedett csapata, így az OP-ED-del együtt 20 perces részek igazán hamar elrepülnek.

Hirotaka véleményei

Ezúttal igen keveset írok a szezonról, mivel a Fumetsuról, a Vivyről és a Cup Mo-ról már írtak előttem, így nem akartam duplikációt gyártani, és

egyét is értek a többiekkel. Bár amennyit mostanában írok a szezonos részbe, ahhoz képest ez is sok. Így most szótejték a Jouranról és a Kingdom harmadik évadáról.

Jouran

Nagyon érdekes anime, már azzal kitűnt a fantasy-isekai sárból, hogy történelmi vonallal igyekezte behálózni a nézők figyelmét, még ha az erősen alternatív is. 1931-et írunk, és még Tokugawa uralom van (a valódi történelemben a sógunátus az 1860-as évek közepén megbukott, utána a Meiji restauráció, majd a Sóva, azaz Hirohito császár korszaka következett.). De a Jouranban még a sógun uralkodik Edo felett egy szép kastélyban, körülötte tradicionális házakkal, de persze van már villamos, autó és függővasút(hoz hasonló jármű is). Főszereplőnk Sawa, aki egy sógunátusnak dolgozó, afféle kémcsapat tagja, így míg nappal könyveket árul, addig éjjel a rendszer ellenségeire vadászik, akik nem mellesleg szörnnyé is képesek változni. Sawának is különleges ereje van: „mahou shoujósan” erősebbé válik. Azonba valódi célja, hogy bosszút álljon családjá gyilkosáért. Ugye, hogy nagy összevisszaság?

Az első pár részben nem igazán tudtam hova tenni az animét, még azt sem tudtam eldönteni, hogy tetszik-e. De aztán ahogy haladt előre a sztori (szerencsére nem sokáig tartott az epizodikusság), úgy kedveltem meg, és annak ellenére,

hogy az egész anime olyan, mintha nem igazán tudná hová is tart, vagy hova akarna kilyukadni, érdekelt, mi lesz tovább. Az anime második fele már sokkal érdekesebb és fordulatosabb, a legjobban úgy tudnám megfogalmazni, mintha egy meiji korban írt japán népmese feldolgozása lenne. Legalábbis hangulatában kezd egyre inkább ilyen hatást adni számomra.

Mindezek ellenére bőven lehetne jobb, ami főleg a történetvezetésre és a cselekmények kibontására érvényes.

Az anime sokszor ködös, hiányos, a párbeszéd többnyire üresek, és csak részben foltozzák be az űrt, viszont ahhoz elég egyszerű, hogy kitáljuk, mi a helyzet. Szóval nem mondanám rossz animének, de még lehetett volna ezen dolgozni. Viszont ez egy friss stúdió és a forgatókönyvíró is újonc, így valahol nem is csoda, hogy ilyen lett. De jó, hogy bevállalták ezt az animét, és remélem, lesz még több történelemből merítő anime a közeljövőben. A grafika eléggé érdekes, de tetsze-



tős, a megszokott animegrafikába keverték a tusrajz szerű ábrázolást, ami főként a harcoknál van jelen.

Kingdom 3

Röviden és tömören: A Kingdom jó, nézzetek Kingdomot. Ennyi, vége.

Amúgy ez főleg azoknak jelent valamit, akik látták az első két évadot. Gyakorlatilag folytatódik Qin háborúja a többi hat királyság ellen Kína egyesítéséért, vagyis ebben az évadban pont fordítva van: a Koalíciós sereg történetét dolgozza fel az anime, és megint többeszeres seregek feszülnek egymásnak a hatalmas csatatéren. Az ütközet grandiózus, és bár a sok-sok ember CG, az animáció nagy része rendesen rajzolt, ami sokat dob az egészen, ismerve az első évad látványát, amit sikeresen elengedtek. Nagyon menő, nagyon epic, és bár kihagytak pár dolgot a mangából, alapvetően jó adaptáció.





anime

TOP 10 MACSKALÁNY

Írta: Venom



A „catgirl”, avagy japánul „nekomusume” szinte a kezdetek óta kedvelt figurája az anime- és mangavilágnak. Olyan lányok (vagy nagyon ritkán fiúk), akik valamilyen okból félig macskák, félig emberek, vagy legalábbis nagyon erős állati jellemzőkkel rendelkeznek. Lehetnek démonok, űrlények vagy népmesei szereplők, általános jellemzőjük a cicafül és a cicafarok, illetve a klasszikus cicás viselkedés. Szinte biztosan látott már mindenki olyan animét, amelyben szerepelt valamilyen macskalány, így ezt talán nem is kell nagyon tovább ragoznom. A mostani top 10-es listában összeszedtem nektek a – szerintem – legikonikusabb, legaranyosabb vagy leginkább kedvelt cicafüles lányokat.

10.

Vanilla/Chocola - Nekopara Seiyuu: Saeki Iori és Yagi Yuki

Kezdjük mindjárt a listát egy ikerpárral, mert nem tudtam eldönteni, hogy a Nekopara sorozatból kit is válasszak ki, így maradtam ennél a megoldásnál. A Nekopara kezdetben egy nagyon egyszerű, de szórakoztató erotikus visual novel sorozat volt, ami természetesen a népszerűségének növekedésével bővült egy manga-, majd egy anime tévésorozat adaptációval is. A Nekopara világában az emberek együtt élnek a félig

macska, félig ember Nekókkal, akiket amolyan félig-meddig háziállatként tartanak (említettem már, hogy ez egy erotikus sorozat volt?). Talán a két legismertebb szereplő Vanilla és Chocola (igen, vanília és csokoládé), akik a főszereplő srác, Minazuki Kashou cukrászdájában dolgoznak mint felszolgálók. Vanilla a fehér hajú, csendes, nyugodt, míg Chocola a barna hajú, nagyon energikus és vidám Neko, akikben az a közös, hogy nagyon szeretik... egymást... meg a főhőst is. Jah, és persze nagyon cukik meg minden. Nekopara

rajongóknak nem is kell többet mondanom róluk, akik meg még nem ismerték ezt a nagyon cicás világot, azok adjanak neki egy esélyt!



9.

Aisha Clanclan - Outlaw Star Seiyuu: Miyamura Yūko

Nem tartom magam nagy sci-fi rajongónak, de az „űr-westernnek” néha azért elcsábítanak. Elég csak a most népszerű Mandaloriant említenem, de az animék területén is akadtak azért egész szép próbálkozások, mint az Outlaw Star, ami sajnos picit árnyékban maradt, hiszen jóformán egyszerre jelent meg a Cowboy Beboppal... a többi sejtitek. Pedig szerintem messze jobb, de most nem ezen van a hangsúly, hanem az egyik főszereplőn, Aishán, akit leginkább úgy lehetne jellemezni, hogy szupererős, közel sebezhetetlen földönkívüli macskanő. A Ctarl-Ctarl faj 18 éves

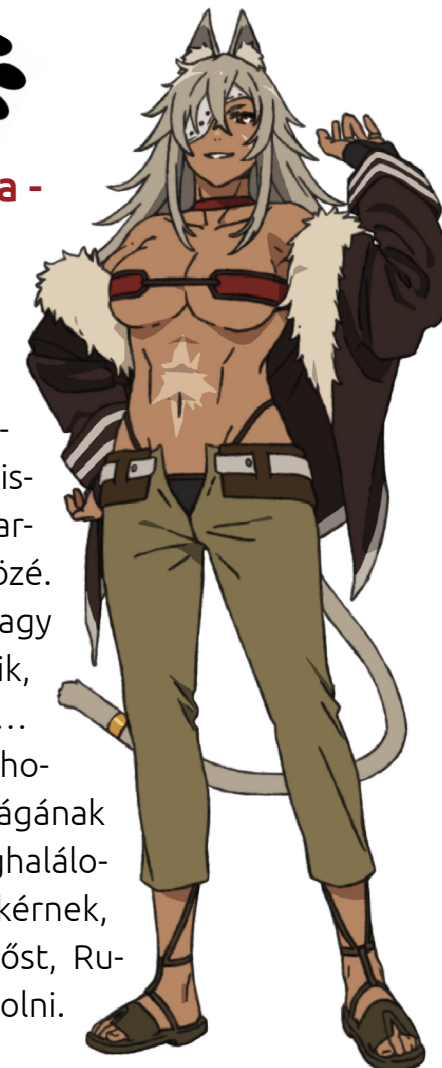


katonatisztje, akit azzal bíztak meg, hogy keresse meg a legendás „Galactic Leyline”-t, amivel kiterjeszthetnék hatalmukat a galaxisban. Ám Aisha erejénél (és butaságánál) csak az egója nagyobb, így félig kényszerből ott találja magát Gene Starwind, az ügyeletes simlis „Han Solo” űrhajóján, fogcsikorgató szövetségben, hogy közösen megtalálják a Leyline-t. Egyértelműen ő a csapat „erőembere”, sebezhetetlenségét pedig jól példázza, hogy az olvadt lávában is kényelmesen szeret pihengetni...

8.

Ghislaine Dedoldia - Mushoku Tensei Seiyuu: Toyoguchi Megumi

Ismét egy kissé szokatlan jelölt, ugyanis Ghislaine nem kimondottan tartozik a cuki cicalányok közé. Sőt, elsőre sokan farkas- vagy kutyahölgynek is nézhetik, pedig macska a javából... igazi nagymacska. A Mushoku Tensei középkori világának egyik legerősebb és leghalálósabb kardvívója, akit felkérnek, hogy az alig tízéves főhőst, Rudeust tanítsa meg harcolni.





Bár a srác inkább a mágiában jeleskedik, nem a kardforgatásban, de cserébe Ghislaine-t olvasni és varázsolni tanítja, miközben szépen összebarátkoznak. Bár látszólag egy hatalmas, csupa izom amazon, de ahogy mondani szokták, a zord külső nagyon kedves belsőt takar. Bár nem túl eszes, de végtelenül hűséges, és ha valaki van olyan ostoba, hogy rá vagy a hozzá közel állókra támad, az gyorsan megtanulja, miért is kapta Ghislaine a „Sword King” címet.



Merle - The Vision of Escaflowne Seiyuu: Ōtani Ikue

Fanelia Királyság hercegének, Van-nak a legjobb barátja (vagy valami olyasmi). Nagyon korán elárvult, és még pici gyerekként került Van mellé, akihez a saját élete árán is hűséges. 13 évesen már nehezen tudja tagadni, hogy beleszeretett a srácba, amit viszont nagyon megbonyolít, hogy érkezik a mi világunkból egy lány, Hitomi, aki szintén gyengéd érzelmeket kezd táplálni a herceg iránt. A kezdeti rivalizálásuk nagyon komikus, mert Merle nagyon szereti nemcsak a karmait, de a nyelvét is köszörülni Hitomin, de természetesen idővel megbékélnek egymással és közeli barátok lesznek. Merle egy kimondottan aranyos, bajkeverő és fontoskodó macska, aki bár csak mellékszereplő a történetben, de nélküle sokkal felejthetőbb lenne az Escaflowne.



Momomiya Ichigo - Tokyo Mew Mew Seiyuu: Nakajima Saki

Klasszikus magical girl anime, melynek főhőse a 12 éves Ichigo, akinek a DNS-e egy baleset folytán egyesül egy Iriomote-szigeti macskáéval. Ichigo ezután kissé megváltozik, és a viselkedése egyre cicásabb lesz, majd természetesen kiderül, hogy ő lett a Mew Project kiválasztottja, és képességeit bizony harcra kell használnia a világ megmentése érdekében. Képes lesz átala-



kulni „magical girl” Mew Ichigóvá, és új küldetése, hogy megtalálja azt a négy másik lányt, akik hozzá hasonlóan ott voltak az előző napi eseménynél, és közösen le kell győzniük a földönkívüli ellenséges kimérákat... miközben civilben meg pincérnőként dolgoznak.

Oké, nem fog Oscart kapni ez a történet sem, de az ősklasszikus anime népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, hogy még idehaza is futott a tévében magyar szinkronnal.



Sasahara Natsuki - Hyper Police Seiyuu: Miyamura Yūko

A távoli jövőben a világon az emberiség már szinte teljesen kihalt, és helyettük a városokat mindenféle szörnyek népesítik be. Természetesen az élet megy tovább, és fenn kell tartani a rendet, így a rendőrség mellett megjelennek a különféle fejvadász cégek, akik elfogják a rosszalkodó szörnyeket, ezzel megkönnyítve a hatóságok dolgát. Ilyen fejvadász Natsuki is, a fiatal, félig ember, félig nekomata lány. Bár közelharcban rövid kardját és elektromos csapásait használva szinte legyőzhetetlen, de hírhedten rossz céllovó, nem egyszer sikerült a bűnöző helyett a saját partnerét hátba lőnie (szerencsére mindenki felépült



utána). Alapvetően kedves, aranyos, naiv és segítőkész, viszont fiatalsága miatt elég nehezen tudja kontrollálni az erejét, és rossz döntéseket is hoz. Partnere a rókadémon Sakura, egyben a legjobb barátja és titokban a legnagyobb ellensége is, ugyanis feltett szándéka, hogy megszerezze Natsuki erejét azzal, hogy... megeszi őt. Persze Natsuki ebből csak annyit vesz észre, hogy a partnere időnként hatalmasat harap a fenekébe, amit ő azzal jutalmaz, hogy elektromossággal ropogósra süti... aztán mennek a dolgukra.



Nuku Nuku - All Purpose Cultural Cat Girl Nuku Nuku Seiyuu: Hayashibara Megumi

Takada Yuzo mangakának olyan híres sorozatokat köszönhetünk, mint a *3x3 Eyes*, *Blue Seeds* és a *Nuku Nuku*. Kis érdekesség, hogy mind a három manga animeadaptációjában Hayashibara Megumi a főhősnő hangja.



Karácsonyeste a tudós Natsume Kyusuke kisfiával, Ryunosukével és egy félig kész harci droiddal menekül a hólepte városban valaki elől. A fiú talál egy kóbor macskát, de nem sok idejük van összebarátkozni, mert egy megjelenő vadászgép sorozatot ad le rájuk, amit ugyan egy karcolás nélkül megúsznak, a macskát viszont halálos találat éri. A tudós, látván sírdogáló fiát, úgy dönt, hogy itt az ideje a karácsonyi csodának. Fogja a macska agyát, belerakja a humanoid droidba, és megszületik Nuku Nuku, Ryunosuke nővére, aki félig macska, félig robot, de imádnivalóan lelkes és butuska, na és persze fél kézzel emel fel egy kamiont, ha kell. Nemcsak családtag lesz, de a kisfiú testőre is egyben, ugyanis a kissé pszichopata anyuka megpróbálja levadászni a két menekülő jómadarat, hogy visszaszerezze magának a fiút... bármi áron. Nuku Nuku persze a maga teljes ártatlanságával minden ilyen próbálkozást megghiúsít... még akkor is, ha a fél várost lerombolják közben.



Black Hanekawa - Monogatari sorozat Seiyuu: Horie Yui

Hanekawa Tsubasa a Monogatari sorozat „hősnéke”, Araraginak az osztálytársnője, aki egyben a sulis diákelnöke is. Kettejük kapcsolata meglehetősen szomorú, Tsubasának a srác az első szerelme, de ő már mást szeret. A lány családi élete is tele

van feszültséggel a szülei miatt, és az ezek által felhalmozódó negatív energiák bevonzanak egy macskadémont, aki megszállja Tsubasa testét, és éjszaka vadászni indul. Araragi, aki félig vámpír, természetesen a nyomába ered, és mikor megtalálja az iszonyatosan szexi, hófehér hajú, cicafüles Tsubasát, mondjuk úgy, nehezen tudja türtőztetni magát... de sajnos Black Hanekawa nem játékos macska, hanem egy vérszomjas démon, aki jól feladja a leckét a srácnak.

Tsubasa ezek után rendszeresen átalakul, valahányszor elfojtott szomorúsága és feszültsége eljut egy kezelhetetlen szintre, és a macskadé-



mon minden egyes alkalommal egyre erősebbé válik. A lány története erotikus, szomorú és megható, nem volt kétséges a dobogós helyezése.



Serval - Kemono Friends Seiyuu: Ozaki Yuka

A Japari Park egy hatalmas és különös vadspark, ahol az állatok egy furcsa, nem evilági anyagnak, a sandstarnak köszönhetően félig emberre válnak. Egy nap ebben a parkban ébred fel egy kislány, emlékek nélkül, majd az első percben ráugrik egy játékos és nagyon kíváncsi cicalány, Serval. Miután kiegyeznek abban, hogy Serval nem akarja megenni a kislányt, akit a táskáján található Kaban felirat alapján elneveznek... Kabanak, ami táskát jelent.



Serval sosem látott még embert, nem is tudja, hogy micsoda állat lehet, Kabannak pedig nincsenek emlékei, így elindulnak ketten a parkon át, hogy megtalálják a többi embert. Kalandjaik során elválaszthatatlan barátok lesznek, tökéletesen kiegészítve egymást. Kaban tud eszközöket használni és olvasni, Serval pedig erős, ügyes, gyors és kiváló harcos, akinek minden jelenete iszonyatosan aranyos. Ő sem túl eszes, de Kaban segítségével minden akadályt legyőznek... kár, hogy a történetük vége kissé nyitva maradt.



Cyan - Show by Rock!!
Seiyuu: Inagawa Eri

Oké, oké, nem tagadom, azért lett Cyan az első helyezett, mert nem tudtam dönteni, hogy ki érdemelné meg ezt a helyezést a tíz közül, így ráböktem a lista számomra legaranyosabb cicájára. Hijirikawa Cyan (Shian), kezdetben egy átlagos japán iskoláslány volt, aki bár nagyon szeretett



volna csatlakozni a sulis zenei klubjához, de még az ajtót se merte kinyitni. Aztán egy nap jött egy hullócsillag, ami elragadta a lányt, és ahogy az lenni szokott, Cyan egy másik világban tért magához... cicafülekkel és -farokkal, egy nagyon cuki gothloli maid ruhában. Majd egy beszélő, szív alakú pink gitár elmondja neki, hogy ez a világ a Midi City, ahol minden a zene. Ám valaki ezt a kedves és zenés bolygót le akarja igázni, és hatalmas szörnyeket szabadít rá időnként, akiket csak különféle zenészbandák képesek legyőzni azzal, hogy átalakulnak kis szőrös chibi plüssállat formába és... oké, tudom, hogy ez totálisan banálisan hangzik, de többször is leírtam már, hogy zs-e-n-i-á-l-i-s az egész. Orbitális paródia, végtelen cukisággal és a legelképesztőbb állatságokkal (szó szerint).

Cyan hamarosan barátokra talál, és beáll gitárosnak a Plasmagica zenekarba, ahol három másik lánnyal (ChuChu, a nyuszi; Retoree, a kutya és Mow, a pink birka) közösen hatalmasakat zenélnek, és természetesen közben megmentik a világot. Cyan persze a végére megtalálja a bátorságát is, és onnantól fülig érő mosollyal adja át magát a zene imádatának.

Ez lett volna szerintem az a tíz cicahölgy, akik a legjobban példázzák ezt az animékre oly jellemző karakterstílust. Magical Girltől a testépítő amazonon át a gyilkos démonig, igyekeztem mindenből egy-egy variánst berakni, de mint mindig, most is rengeteg kimaradt (olyan 28-at válasz-

tottam ki első körben és azt farigcsáltam), így ha esetleg nem találtad meg a listában a kedvencedet, akkor az csak azért lehet, mert a végső listáról éppen lemaradt.

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



manga

BTOOOM!

bosszú sziget

Írta: A. Kristóf



Bevezető

Egy reggel egy trópusi sziget kellemes szelére, mely akár szép is lehetett volna, Ryota arra ébred, hogy egy faágról csüng semmibe lógó lábakkal. Az egyetlen dolog, ami az eséstől megóvta, egy ejtőernyő volt. Hogy került oda? Igen, erre a kérdésre ő is nagyon szeretné tudni a választ, vagy arra, hogy mi az a félujjnyi chip, amit a bal kézfejebe ágyaztak, vagy miért nem emlékszik semmire az elmúlt napokból? És esetleg egy pohár kávé sem esne rosszul neki.

Azonban az élet nem kívánság műsor, ezen a névtelen szigeten pedig ez hatványozottan igaz. Mire nagy nehezen lemászik a fáról, az első ember, akivel találkozik, megpróbálja megölni. Ryota érthető okoknál fogva nem érzi úgy, hogy ez a nap a szerencse napja, pedig még nem is látott mindent a szigetből. Azonban ne szaladjunk ennyire előre, ez a hely egy teljesen elszigetelt „világ” a Csendes-óceán valamelyik eldugott területén, ahol az erősszakkal odaszállított embereket arra kényszerítik, hogy egy bizonyos Btooom nevű játékot játsszanak. A játék létezik elektronikus formában a manga világában, a résztvevők azonban nem egy LAN partin vesznek részt pizzával és ökörködéssel, hanem valós robbanó szerekkel és vérrel elevenítik meg a játékot.

Miért a bosszú szigete? A történetben egy kicsit később derül fény rá, hogy a résztvevőket nem véletlenszerűen választja ki a titokzatos szer-

vezet, ami ezt az egész programot működteti, hanem „ajánlás” alapján. Azaz egy online weblapon lehet embereket javasolni, hogy erre a szigetre hurcolják őket. Ha a javasolt személy eléggé sáros múlttal rendelkezik a szervezők szerint, akkor elrabolják. Így tehát minden résztvevőnek van legalább egy haragosa, aki bosszút akar állni rajta.

A játék maga

A játékban a cél egy bizonyos mennyiségű chip összegyűjtése, aki elég mennyiségben szerez ezekből, az megnyeri a játékot. A chipekből minden játékos csak egyet kap, beágyazva a bal kézfejebe. Mindemellett minden játékos kap egy táska fegyvert is. Ezek úgy néznek ki, mint a kézigránátok, de mindenkinek egyéni típust adtak. Például van, amelyik valóban felrobban, mint egy gránát, de van, amelyik pajzsmezőt hoz létre vagy drónként követi a célpontját stb. Akárcsak a chipeket, a fegyvereket is el lehet venni más játékosoktól. Mindemellett naponta egyszer csomagot dobnak repülővel a szigetre, ami általában ételt, gyógyszert, fegyvereket és esetleg más eszközöket is tartalmaz.

Így tehát minden adott egy élő battle royal játékhoz, mely során hamar alakulnak szövetségek, és még hamarabb bomlanak fel aszerint, hogy a tagok, hogyan tudnak profitálni belőle. Túl a szövetségeken a cselvetés, zsarolás, megfélemlítés, nemi erőszak vagy szex részei a játéknak. A játékosok, legalábbis egyesek közülük, bármit haj-

landóak megtenni azért, hogy túléljenek és megnyerjék a játékot.

Fontosabb szereplők

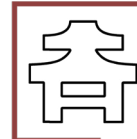
Sakamoto Ryota: egy fiatal srác, aki az online játékban a legjobb játékosok között volt. Ez azonban a valóélet, ő pedig közel sem találja a játékot olyan könnyűnek vagy élvezetesnek, mint a virtuális világban. A történet elején emlékezetvesztésben szenved, így számára a sziget még inkább értelmetlen és megérthetetlen. A későbbiek során lassan visszanyeri emlékezetét, és egyúttal egy



csapat élére is kerül. Valamelyest karizmatikus és mindenképp határozott személy, azonban nem a tipikus mindent előre látó vezető, sokkal inkább olyas valaki, aki mindent meg akar tenni mások helyett, akik így hátha nem kerülnek bajba.

Himiko: egy Ryotánál pár évvel fiatalabb lány, aki úgyszintén Btooom játékos volt. Akárcsak Ryota, úgy ő is össze van zavarodva a történet elején. Bár ő nem szenved emlékezetkiesésben, de érthető, hogy a helyzet sokkolja. Miután találkozik Ryotával ez a sokk lassan feloldódik, és fontos, támogató karakter lesz a történetben.





A manga során számos egyéb karakter megjelenik, többségük Ryota életére tör, de egy maréknyi segítőtársra is szert tesz a főhős. Nem szeretném őket is külön bemutatni, a többségük a manga világából kifolyólag hamar életét veszti, és/vagy ahhoz, hogy bemutassam őket spoilert kellene, írjak.

A manga rajzstílusa

Ahogy az elvárható a Weekly Comic Bunch és Monthly Comic kiadóktól a manga rajzminőségben nem szenved hiányosságot. A karakterek jól kidolgozottak, különösen az arcuk/arckifejezésük van részletesen megrajzolva.

Ugyanakkor a rajzolás során figyeltek a háttérre is, gondolok itt arra, hogy a dzsungel és az elhagyatott épületek is azonnal felismerhetők, jól kivehetők.

Ajánlás és személyes vélemény

A manga egy népszerű kategóriába tartozik, mégpedig azok közé a művek közé, amelyek a harc a túlélésért téma fő tengelye mentén rajzolódnak ki. Akik kedvelik az akcióval teli, élet-halál harcra menő véres történeteket, azok nem fognak csalódni a Btoomban. A manga másrésről ennél sokkal összetettebb és mélyebb, amikor elkezd fel tárni a háttértörténetét a fontosabb szereplőknek, akkor egy igen komoly lélektani töltetet kap a cselekmény. A különböző karakterek



teljesen más múlttal rendelkeznek, így a történet számos emberi tapasztalatról számol be, noha ezek többsége nem kellemes, sőt az író szándékosan felkavaró eseményeket tett a szereplők múltjába.

A történet nagyban hajaz a stratégia játékokra is, így tehát nemcsak névben hasonlít egy videojátékra, hanem sokszor a cselekmény kibontakozásában is.

Az egyetlen dolog, ami nekem nem tetszett benne, az a vége volt. Mármint az ilyen típusú mangáknak nagy hátránya szerintem, hogy a végén mindig bekerül a történetbe egy bizonyos „háttér” szervezet, aki ezt az egészet irányítja, valami számomra érthetetlen módon világhatalomra törő céllal. Összintén talán jobb lett volna, ha a ki és miért kérdést a homályban hagyják, mintsem hogy oly módon próbálják megmagyarázni. Végezetül a történet jól van megírva, az akció bőséges, és fantáziában sincs hiány a mangában.



A manga utóélete

Bár az alapmű 2018-ban véget ért, de azonnal útjára indult a Btoom! U-18, ami egy 4 kötetes előzmény manga. Ugyanakkor még 2012-ben egy 12 részes anime feldolgozás is érkezett, ami az addig megjelent fejezetek alapján készült, azok eseményeit mutatja be. A sorozat a manga címét viseli és R17+ kategóriás, tehát igencsak hű maradt az eredeti műhöz. Ennek megfelelően az anime is jó fogadtatást kapott.



Mangaka: Inoue Junya

Műfaj: akció, túlélés, harc, gore, 18+ stb.

Hossz: 26 kötet

Publikálás éve:

2009. június 19. - 2018. március 20.

Források:

[Btoom! wikipedia](#)



manga

SHOUKOKU NO ALTAIR

történelem az Ottomán birodalom szempontjából

Írta: A. Kristóf





Bevezető

Az Ottomán (Oszmán) Birodalmat mindenki ismeri, legalábbis mindenki tanult róla az iskolában. Ez nem meglepő, ugyanis Kelet-Európa múltjának egyik meghatározó politikai entitásáról van szó, valamint számunkra még inkább ismert. Gondolok itt a számos kellemetlen emlékre, ami Magyarországot és minket, magyarokat a félholdhoz köt. Nem mennék bele a részletekbe, nem célja a cikknek. Ezeket mindössze azért említem meg, hogy felvezessem a kérdést, gondoltál már rá, milyen lenne Kelet-Európa meghódítása az Ottomán Birodalom szemszögéből?

Nos, a Shoukoku no Altair manga teljes mértékben nem ezt tárgyalja, azonban a párhuzamok eltéveszthetetlenek. Az egyik oldalon egy fiatal török állam áll, mely élettel teli és kész a terjeszkedésre. Tőlük nyugatra egy jól szervezett és központosított, nyilvánvalóan európai kultúrával rendelkező birodalom (Habsburg) található, mely szintén fénylő szemekkel néz a határain túlra, abban a reményben, hogy kicsit odébb tolja azokat. A török államtól keletre egy sivatagos terület, majd azon túl eltéveszthetetlenül a Kínai Császárság található. A török állam és a nyugati birodalom között (ami sokat sugallóan német nevet visel) számos apró állam található, melyek döntően európai kultúrával rendelkeznek.

A fenti felsorolásból jól látható, hogy bár a dolgok nincsenek nevükön nevezve, és az író élt a szabad fantázia jogával, mégis anélkül, hogy fe-

szegetnénk a történet határait, felismerhetjük a középkori/kora újkori Európa helyzetét. A történetben számos egyéb ilyen utalás található még, mint például a Balt-Rhein Birodalom fővárosa, egy elfoglalhatatlannak tartott város (Bécs, amit a törökök eredménytelenül ostromoltak?).

A történet világa

Avilágpontolyan,ahogyazegyközépkoriEurópától, Közel-Kelettől elvárható. Az emberek élnek hétköznapi életüket, ami általában abból áll, hogy a helyi földesúr földjén dolgoznak. Kevesen voltak, akik mással foglalkoztak. Ilyenek a kereskedők, a hivatásos katonák, vallási személyek és a nemesek. Érthető okokból a manga a nemesség életére koncentrál, azon belül is a pasák életére. A pasák köztisztviség viselők voltak az Ottomán Birodalomban, és ugyanezt a szerepet töltik be a mangába is. Többségük természetesen nemesi származású volt. A történet különösen egy pasa tevékenységére koncentrál, név szerint Mahmut pasáéra.



A Török Állam látszólag virágzik és olyan erős, mint addig még soha, azonban komoly veszély fenyegeti. A Balt-Rhein Birodalom elszánta magát, hogy kiterjeszti határait, ha nem is a teljes Török Birodalomra, akkor annak java részére. Mahmut, mint megbízható személy Sehir Halil magas rangú tisztviselő szemében, azt a megbízást kapja, hogy diplomáciai küldetést hajtson végre a háború megakadályozása végett.

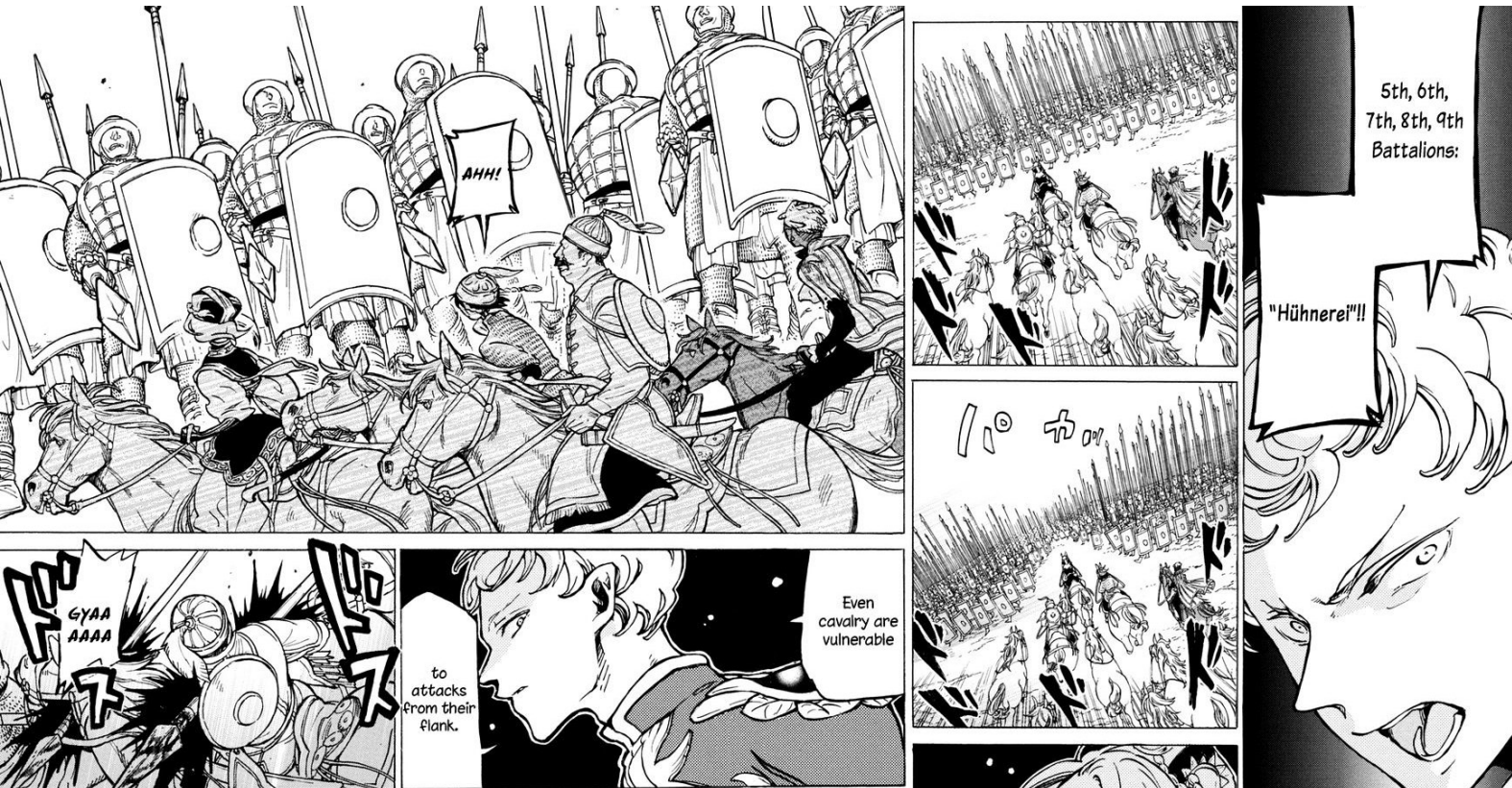
Az első kudarcral természetesen nem ér véget a Balt-Rhein birodalom cselvetése, és tovább folytatódik a kötélhúzás, egyik oldalon a háború javára, másik oldalon annak elkerülése érdekében. Természetesen a Török Állam vezetésében is

vannak olyan személyek, akik lehetőséget látnak a háborúban, így Sehir Halil és Mahmut dolga egyre nehezebb lesz, a háború pedig elkerülhetetlennek tűnik.

Fontosabb szereplők

Mahmut pasa: egy fiatal fiú, aki egy háború következményeként árván maradt. Azóta Sehir Halil nevelte, mint fogadott apja. A háború szelén hamar magas rangba jut.

Alapvetően egy éles elméjű személy, akin azonban néha látszik, hogy még nincs sok tapasztalata.





Akárcsak Sehir, ő is pacifista, így minden tőle telhetőt megtesz azért, hogy a Török Állam elkerülje a háborút.

Sehir Halil: egy idősebb férfi, akinek nemcsak a külseje hasonlít egy nagypapára, de a személyisége is. A hosszú évek, amelyeket a szultán szolgálatában töltött, jelentős mennyiségű tiszteletet harcoltak ki neki, valamint egy korábbi háborúban győztes hadjáratot vezetett a Balt-Rhein Birodalom ellen, így tehát sokan hősként is tisztelik. Mindezek ellenére pacifista. A történet kezdetén hangadó politikus a Török Államban

A manga rajzstílusa

Ahogy a havonta megjelenő mangáknál lenni szokott, a rajzstílus itt is kifogástalan. A különböző karakterek jól elkülöníthetőek, és a személyes vonások nyilvánvalóak.

Ami nekem különösen tetszett az az, hogy figyeltek az öltözékekre és egyéb kulturális vo-



násokra. Gondolok itt arra, hogy szembetűnő különbség van egy Török állam lakosa és egy Balt-Rhein lakos között. Ugyanígy minden kisebb vagy nagyobb állam saját stílussal rendelkezik. Jól elkülöníthető a Velencei stílus, a zsoldosok öltözködésétől vagy a sivatagi népek öltözködése a Kínai Császárság ruházatától. Ez természetesen megtalálható az építkezési stílusban és a háborús taktikákban is.

Ajánlás és saját vélemény

Mint már mondtam, a szerző élt a szabad fantázia jogával, így a történet erősen a Török Állammal pártol. Ezt úgy kell értelmezni, hogy a manga során a Török Állam gyakran felszabadítóként vagy legalábbis ártatlanként van bemutatva. Ugyanakkor zavaróan gyakran ismétlődik, hogy Mahmutnak pont szerencséje van, ami megfordítja a dolgok állását. Másrészt a számos történelmi párhuzam ellenére egyes elemek nem jelennek meg, ilyen például, hogy a kisebb államok a Török Állam és a Balt-Rhein Birodalom között inkább a törökök felé hajlanak.

Mindezek ellenére a manga élvezetes és kellemes olvasmány. Ahogy már említettem, a törökök vannak a középpontban, így részletes betekintést nyerünk abba, hogy hogyan is működött az Ottomán Birodalom ebben a korszakban. Ez érvényes mind politikai (részletes politikai felosztás), mind gazdasági szempontból. Továbbá a katonai stratégiák és taktikák is helyesen vannak

bemutatva a mangában, így az író megpróbált amennyire csak lehet, hű maradni az eredeti történelemhez.

Mindenképp ajánlom azoknak, akik kedvelik a történelmi műveket. Kicsit kényelmetlen, amikor mondjuk úgy, meglepő módon Mahmut megfordítja a csaták vagy politikai párharcok menetét, de úgy gondolom, hogy így is megéri olvasni a mangát.

A történet utóélete

2017-ben a manga egy 24 részes anime feldolgozást kapott az addig megjelent fejezetek alapján. Az animét PG-13 kategóriába sorolták be, tehát alapvetően a fiatalok számára készült. A sorozat döntően pozitív fogadtatásban részesült, így aki nem akarja a mangát olvasni, megpróbálhatja az animét.

Ezenkívül két spin-off manga is készült az eredeti mű alapján, amelyek kiegészítik a megismert világot. *Shoukoku no Altair Kaiden - Toukoku no Subaru* és *Shoukoku no Altair-san* néven találhatók meg.

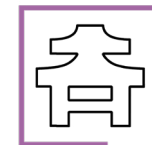
Mangaka: Katou Kotono
Műfaj: történelmi, háború, akció, seinen stb.
Hossz: 21 kötet
Publikálás éve: 2007. július 26-tól napjainkig
Források:
[Shoukoku no Altair Wikia](#)

figuravilág

KINGDOM FIGURÁK

Írta: Hirotaka





Úgy érzem, rég volt Kingdomos cikk (AniMagazin 26. 52. 53.). Idén még nem is... botrány!

Szóval akit érdekel ez a cím, az lapozza fel a belinkelt számokat, hogy képben legyen! Egyébként is mivel egy évnyi halasztás után végre folytatódott a harmadik évad, a szezonos véleményekbe is sikerült **Kingdomot** csempészni. (Igen, mindig próbálkozom, hogy Kingdomot csempésszek a magazinba, még ha csak úgy is, hogy sokszor leírom, hogy Kingdom... össze lehet számolni, most hányszor fogom említeni. - **Sorry lektorok.**)

Tehát volt már cikk az animéről, a mangáról és a live actionról is, most jöjjenek a figurák. Úgy kb. tavalyig egészen szűken mérték a Kingdom fancuccokat. Kiadtak néhány nagyobb figurát, két paknyi akrilt, plusz volt a chibi karakter figurasorozat és kb. ennyi. A live action és főleg a harmadik évad viszont eléggé meglódította a dolgot, így jöttek a szokásos kitűzők, kulcstartók, pólók... pénztárca, bögre, mobiltartó, minden is..... na meg persze további figurák. Nagyrészt egészen kacifántos módon lehetett csak megszerezni (cranegame-en keresztül vagy ramenhez adták), de persze mindenre van megoldás. Ebben a cikkben a figurákról lesz szó. Mivel egyikről sem írnék annyit, hogy egy külön cikket „megtöltsön”, így most egyben írok mindegyikről, ami nekem megvan. Ezek sorban: Ouki, Duke Hyou, Yotanwa, két Shin és Kyoukai + néhány chibi.

Ouki (Wang Yi)

Kezdjük az abszolút kedvencemmel, Oukival, aki gyakorlatilag uralja a teret a vitrinben a maga 27 centis magasságával és 30 centis hosszúságával. Szélességben pedig háát... attól függ, Ouki hol fogja a lándzsát (guandao) - kb. 33-47 cm között változtatható. Ez a Kingdom gyűjteményem legkorábbi darabja, 2016-ban jelent meg, a cirka 9000 jenes árcédula nem is volt olyan vészes, most meg pláne nem. A Bandai Namco adta ki a Figuarts Zero brand alatt, ami egyébként egész jó minőséget képvisel (mondom én, a nagy figura-szakértő xD).

Ouki póza tekintélyt parancsoló, ugyanolyan, ahogy az animében/mangában is megjelenik. Többet erről nem írok, nézzétek meg a képeket, az úgyis többet mond.



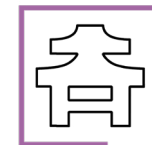
ket, az úgyis többet mond. Hibának azt fel lehet róni, hogy a jobb keze nem ér oda a testéhez. A festés nagyon jól sikerült, a ruha kellően matt, és nagyon szépek a gyűrődések, a páncél pedig szép fényes hatást kapott, némi kopás effekttel, a díszítések, vésetek is királyul néznek ki. Nem mondom, hogy mindenhol tökéletes a festés, de elég szép. Viszont arra figyeltek, hogy a lándzsán, ahol a penge csatlakozik a rúdhoz legyen némi korrózió (sárga festésen zöld árnyalat). A palást minimálisan fodrozott és erősen árnyékol, viszont az egész figurának egy plusz lendületet. Amibe még be lehetne kötni, az Ouki haja, arra valahogy kevésbé figyeltek.

Maga a figura leszedhető a lóról (a többiek, akiről szó lesz, nem). Ouki tekintélyes súlyt teszi ki, a ló viszont meglepően könnyű és önma-



gában kicsit műanyag játék (Catrin szerint Barbie ló) hatása van. Itt gondolom spóroltak kicsit, de sebj, ki akarná csak a lovat kiállítani. A festése is fényes, mintha most waxolták volna, ami tovább erősíti a fenti állításomat (a többi ló már matt festésű lett). Valamint az izomzata is elég elnagyolt. A kantár viszont menő, teljesen hozza a kopott, koszos, elhasznált bőr hatását. Októberben ebből megjelenik egy affél reboot változat, annyi különbséggel, hogy Ouki a vállára teszi a lándzsát, és képekről ítélve a ló és a karakter haja is jobb lett.





Duke Hyou (Biao Gong/Lord Biao)

Ő már egy későbbi darab, mint ahogy írtam, a live action és a harmadik évad táján jött ki a legtöbb Kingdom cucc. Méreteiben annyival tér el Oukitól, hogy kb. 36 cm hosszú, tehát kicsit hosszabb, a lándzsa itt is állítható, hogy hol fogja a karakter. Ő viszont kicsit drágább (lévén újabb darab, és az elmúlt években nőttek az árak), 12000 jent kóstál, és 2020 májusában jelent meg. A póza sokkal lendületesebb, mivel itt roham közben ábrázolták Hyout, ennek megfelelően támasztó talapzat is jár, mivel a lónak csak egy lába éri a talajt. A karakter is nagyon dinamikus, gyakorlatilag semmi sem egyenes rajta, minden gyűrődik vagy lebeg, ami még menőbbé teszi. Erre csak rátesz

a lebegő palást eléggé asszimetrikus megformázása, mintha csak abban a pillanatban rántotta volna elő a lándzsát, és rohamozna. A festés is nagyon szép, főleg az arany színű, némi kopással ellátott fémes páncél fog mindenkinek feltűnni. A haja mintha külön életet élne, gyakorlatilag olyan, mint egy medúza csápjai, amihez ha hozzátesszük az arckifejezését, egyből tudjuk, hogy egy örült karakterről van szó. Akik ismerik a Kingdomot, tudják, de elmondom: Duke Hyou az, aki seregével se szó, se beszéd, ezerral belegázol az ellenfél sorai közé, és megy, amíg ember van előtte. Jár hozzá egy maszk nélküli fej is, de most nem másztam fel a szekrény tetejére a dobozért, inkább kerestem egy képet róla.

A ló viszont sokkal minőségibb lett, mint Oukinál. A tapintása sem túl műanyagos, a festése



matt, az izmai is sokkal jobban ki vannak dolgozva. A sörény és a fogai is szépek, részletesek. Sokkal többet nem tudok mondani erről, nézzétek meg a képeket.

Yotanwa (Yang Duan He)

Ő már egy szolidabb méretű darab a maga 20x25x16 cm-es (MxHxSZ) méreteivel. De ez semmit nem von le az értékéből. 2019 szeptemberében jelent meg; a figura nagyon szépen kidolgozott, a festés ebben az esetben is majdnem a teljesen király kategóriát éri el, itt-ott vannak kis hibák, de bőven a vállalható szint felett van (főleg ha hozzátesszük, hogy a 9500 jenes árcédula két éve kimondottan jónak számított). Ráadásul ehhez kapjuk a legtöbb kiegészítőt. Kétféle arcot



és egy plusz kart adnak hozzá, ami saját preferenciánk szerint variálható. Nekem a maszkos verzió van kiállítva, de kerestem képet a többiről is. Ennek értelmében az elülső haj, az arc és a köpeny is levehető, különben nem tudnánk a jobb kart leszedni.

Mindkét póz nagyon tetszetős és menő. A páncélja gazdagon díszített, részletes és szépen van lefestve, ahogy a kardok kidolgozottsága sem hagy kívánnivalót maga után. Amibe bele tudok kötni, az a palást, mivel a korábbi két tábornokéhoz képest gagyibb műanyagnak tűnik, a mintája és a festése szép, a tapintása érdekes, viszont egyértelműen más anyag, könnyebben törhet. Fodrozása is enyhébb, mint Duke Hyoué, viszont vicces észrevenni, hogy kb. hasonló formát ölt mindkettjüké.



A ló kidolgozása szerintem nagyon jól sikerült, a pózában van valami nemesi, elvégre mégiscsak egy királynő lova, sokkal kevesebb dísz van rajta, mint Ouki vagy Hyou lován, de nem baj, mert Yotanwa páncélja úgyis kompenzálja ezt. Az izomzata is jól sikerült, egyedül abba lehet belekötni, hogy látszik, hol van összeillesztve a ló, de ez kb. mindegyiknél így van.



Shin (Li Xin)

2019 áprilisában jelent meg, arányát és méretét tekintve Yotanwával rakható párba és mindössze 6000 jent emelt ki az ember pénztárcájából, ami valljuk be több mint baráti ár, viszont semmilyen kiegészítőt nem kapunk hozzá. Őt is csata közben ábrázolták, épp kardcsapás előtt, és nagyon szépen sikerült a festése: a páncélon, a ruhán (ami még szakadtabb is) és a karján is látható a csatákból adódó kosz, mocsok, ami ugye a tábornokokról nem mondható el, így igazán hiteles lett. Talán a kard sikerült a leggyengébben, de azt megbocsájtjuk. Az arca is egész jó lett. Ezt itt azért emelem ki, mert a következő Shin figura esetében ez már nem olyan jó, viszont itt (meg amúgy a fentebbi figuráknál is) eltalálták.

A ló... hehehe.... a ló.... na hát ilyen pózt sem láttam még, mintha egy bika veszett volna el benne. Kicsit olyan erősen megtorpanó póz vagy nem tudom, de első ránézésre valljuk be, vicces. Mindenesetre a kidolgozása nagyon szép, itt még ereket is ábrázoltak, ahol jobban megfeszül az izom, ezzel talán az egyik legjobban kidolgozott paci lett. A díszítése ennek is puritán, mint Yotanwa esetében, de Shinnek ez sosem volt szempont. Egyébként itt jegyezném meg, hogy mindenegyik lovon van kantár, de egyik karakter sem fogja - úgy ülnek a lovon, mint mi a széken.

Ezek után pedig merjem letagadni, hogy egy istállót tartok fenn itt a vitrinben? Node, folytassuk egy másik Shin figurával, aki már nem ül lo-



von. Ez egy régebbi darab, Oukival egyidős, 2016-os és 13 cm magas. Nem tudom, mennyi volt az eredeti ára, most olyan 2-3000 jent, én használtan vettem, jóval olcsóbban (talán 1000 jentért). Ezt már a Banpresto adta ki a Creator X Creator brand alatt. Az árazásból pedig látható, hogy minőségét tekintve alulmarad a lovas verziókhöz képest. Itt is csata közben ábrázolják Shint, és egyből bárki-nek feltűnhet, hogy a feje (ami hááát, határeset) nagyon hasonló a másik figurához. Nos, Shin csak ilyen fejet tud vágni csata közben. A páncélja egyszerűbb festést kapott, de szépen rátették a kopásokat és vágásnyomokat, ruháján is látszanak a szakadások. Igazából ez a része egész jó lett. Ami érdekes, az a kard megformálása, mivel Shinnek egyenes kardja van, ez meg ugye görbe.





Nos a mangában és az animében is hajlamosak a csapás mozdulatát azzal is jobban érzékelteni, hogy megnyújtják, hajlítják a fegyvert, így gondolom ezt szerették volna itt is átvenni. Nekem annyira nem tetszik.

A figura legnagyobb hátránya viszont nem ez, hanem, hogy hajlamos eldőlni, mivel egy kis szikla formájú műanyag támasztja a bal lábát, a másik meg nincs teljesen a talajon, így kicsit kiegyensúlyozatlan, és bár elsőre lehet megáll, de kisebb légáramlattól vagy akármitől edölhet.



Kyou Kai (Qiang Le)

Az előző Shin figura társa, teljes magassága (talptól a kard csúcsáig) 20 cm, szintén Creator X Creator kiadás, és ugyanúgy használtan vettem. A póza nagyon látványos, épp az ugrás pillanatában ábrázolják, elsősorban ezért is tetszett meg. Kyoukai kicsit kilóg az egyszerű harcosok sorából, mivel egy afféle nindzsaklán tagja, így külön illik hozzá ez a póz. A ruhája és a fejpántja kellően fellibben és gyűrődik, hogy jobban érzékeltesse a mozgást. Viszont ő nem kapott szakadást vagy koszos hatást, amit én kicsit hiányolok, de a festés ettől függetlenül teljesen rendben van. Az arca viszont sajnos nem sikerült olyan jól, szerintem lehetett volna szebb, de legalább stabilan áll a „lábán”. A kard, ahogy Shin esetében, itt is gagyibb lett, viszont a hüvelye szépen díszített és festett.

Van egy Kingdom World Collectable Figure sorozat, amiben nagyon sok Kingdom karaktert kiadtak, gyakorlatilag majdnem mindenkit, aki az első két évadban érdemlegesen szerepel; van belőlük vagy 40 darab, persze átfedéssel, Oukit vagy Shint több pózban is meg lehet venni. Nekem ebből mindössze 5 darab van meg, amit Japánban sikerült beszereznem. A kiadó a Banpresto volt még 2016-ban, magasságuk kb. 5 cm. A fejük nem mindegyiknek sikerült jól, kicsit amúgy is deformált chibi verziók ezek. A minőségük kb. egyforma, szerintem egészen korrektek, a pózuk is változatos, és nem csak állnak ugyanúgy, mint számár a



hegyen. Jelenleg szerintem csak használtan lehet beszerezni őket; pár száz jen és 1500-2000 jen között mozoghat az áruk, karakter függő. Egyszer majd talán begyűjtöm a többit is.

Ennyi lett volna a Kingdom figura felhozatalom. A World Collectable-t leszámítva, még van egy Kanki, akit nem szereztem be, meg egy Ei Sei, mindkettő 2016-os verzió. Előbbit még csak-csak lehet kapni, elfogadható áron, de Ei Sei annyira ritka, hogy horribilis áron lehet csak hozzájutni, ha lehet. De igazából belőle egy újrakiadást várok, most a Kingdom harmadik évadával ez esélyes. Nem vagyok egy nagy figuraszakértő és elemző, jobban érdekel a karakterhez vagy a címhez fűződő viszonyom, minthogy a festés mennyire egyenes, vagy hogy nem 70 fokban áll a figura karja... szóval saját véleményemet írtam le, bár igyekeztem objektív lenni, minden Kingdom elfogultságom ellenére. Lehet a jövőben lesznek még ilyen zanzásított figura bemutatóim, mivel egy figuráról nem akarok hosszan értekezni, és nem is látom értelmét, ugyanakkor pedig lenne miről.



live action

FLOWER OF EVIL

Some truths can ruin a life in a single moment

Írta: Yuuko



Képzeltetek el egy tökéletes férfit. Megvan? Szeretnétek találkozni vele? Akkor be is mutatok nektek valakit, akire pontosan illik ez a leírás. Ismerkedjétek meg egy hírhedt sorozatgyilkos fiával, akit szintén gyilkosságért köröznek. Mi? Hogy ti nem erre fizettetek be? Késő bánat!

Történet

Baek Hee Sung látszólag tökéletes életet él. Egy személyben figyelmes és törődő férj, lányaért rajongó apa és tehetséges mesterember is. Már-már olyan tökéletes, hogy az emberben akaratlanul is felmerül a kérdés: tényleg létezik ilyen „hibátlan” ember? Természetesen nem.

Hee Sung felesége, a rendőrként dolgozó Cha Ji Won egy sorozatgyilkossági ügy kapcsán szintén kénytelen feltenni magának ezt a kérdést, amikor feddhetetlennek hitt férje egyre inkább gyanúsabbá válik számára. Mit tehet egy rendőr, ha megtudja, hogy a férfi, akit szeret – és aki egyben a kislányának apja –, akár sorozatgyilkos is lehet?

Baek Hee Sung gondosan felépített élete hirtelen összeomlani látszik egy régi ismerős felbukkanásától kezdve, aki felismeri a valódi kilétét. Nem árulok el nagy titkot, már az elején kiderül, hogy Baek Hee Sung bizony nem más, mint Do Hyun Soo, egy hírhedt sorozatgyilkos fia, akit magát is köröznek gyilkosság miatt. Amikor olyan

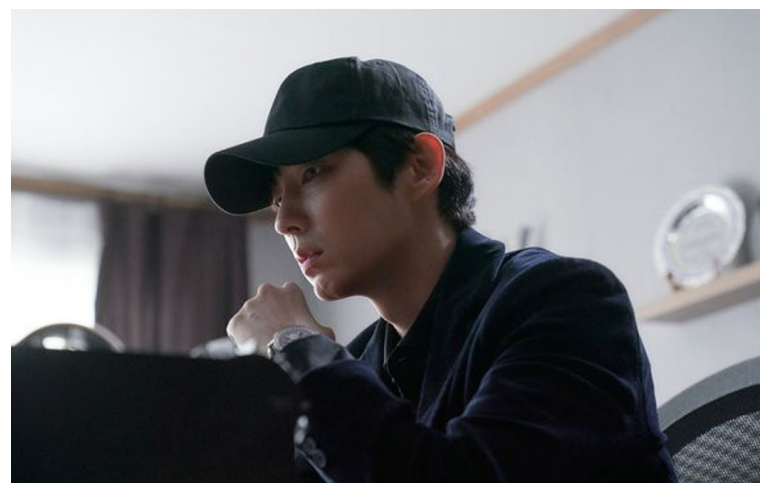
ügyek bukkannak fel, amik köthetőek hozzá és az apjához, a valódi neve is felmerül a gyanúsítottak között. Hyun Soo-nál nyilván senki sem tudja jobban, hogy semmi köze az új gyilkosságokhoz, azonban amikor felesége kapja meg az ügyeket, komoly veszélybe kerül a békés élete. Így nincs más választása, mint személyesen felgöngyölítenie a szálakat, mégpedig Cha Ji Won előtt. De ez egyáltalán nem egyszerű.

Szereplők

Baek Hee Sung/Do Hyun Soo

A felszínen már-már tökéletes embernek tűnik, de valójában mindez csak színjáték. Egyszerűen nem érti az érzelmeket, illetve nem is érzi át őket, bár az évek alatt ügyesen megtanulta felismerni az emberek reakcióit és utánózni azokat.

Lee Joon Gi tökéletes választás volt erre a szerepre. Már a Moon Lovers óta rajongok a szín-



szért, ráadásul eddig egy kivétellel minden sorozatát imádtam – mondjuk az sem az ő hibája volt –, de ez a sorozata egyszerűen mindet felülmúlta mind történet, mind színészi alakítás szempontjából. Egyszerűen zseniálisan hozza Hee Sung/Hyun Soo karakterét, az ember állandóan elbizonytalanodik, hogy ő akkor pontosan milyen ember is valójában. Tényleg elkövette, amivel vádolják? Egyszerűen a sorozat közepére már a néző – akinek több rálátása van a dolgokra, mint a szereplőknek – sem tudja biztosan, hogy mikor teljesen őszinte, és mikor veri át saját magát is. Borzalmasan komplex karakter egy borzalmas múlttal, ami lassan utoléri és már-már maga alá temeti.

Cha Ji Won

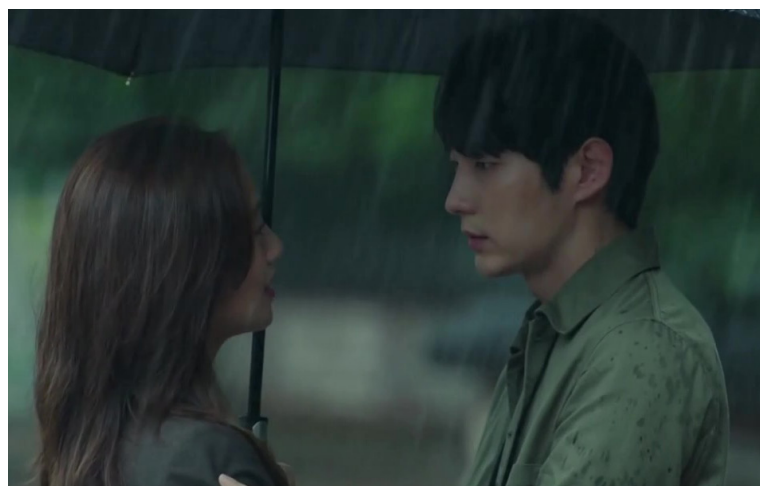
A tehetséges nyomozónő, aki imádja a családját, mégisszembekellnéznie azzal, hogy az egész boldog élete talán csak egy hazugságra épült. Meg kell kérdőjeleznie mindent, amiben eddig hitt.





Nagyon reális az ő karaktere, és talán pont azért nem tudtam megkedvelni, mert ennyire emberi. Állandóan – és indokoltan – meg-megingott a hite Hee Sung/Hyun Soo-ban, amiért nagyon zabos voltam rá, hiszen Lee Joon Gi... istenem, ha rám nézne úgy... De persze, ha az ő szemzőgéből nézzük a dolgot, teljesen érthető a viselkedése. A férfi, akit szeret, már a kapcsolatuk elejétől szándékosan hazudott neki, manipulálta, ráadásul rengeteg nyom mutat rá, hogy gyilkos – több ügyben is –, és még csak nem is az, akinek mondja magát... Őszintén, az ő helyében én két lábbal rúgtam volna ki az ajtón Hee Sung/Hyun Soo-t, aztán meg zárat cserélek... Szóval nagyon emberi karakter, csak épp emiatt párszor felpofozná az ember, pedig teljesen ésszerű, amit érez. De nézőként kicsit többet tudva nála pont ezért irritáló néha.

Két fontosabb szereplő van még a sorozatban. Az egyik az a bizonyos régi ismerős, aki a



sorozat elején felismeri Hee Sung/Hyun Soo-t. Ő nem más, mint egy ambiciózus újságíró, Kim Moo Jin. Ha eltekintünk attól, hogy minden amiatt kezdődött el, hogy nem bírt ellenállni a figyelemhajtás cikkek írásának, nagyon is szimpatikus egy szerencsétlen. Bár volt egy rész, ahol majdnem véglegesen csalódnom kellett benne, igazából kedvelhető figura és voltak nagyon emlékezetes megnyilvánulásai. És ott van még nekünk a valódi gyilkosunk, akiről nem akarok semmit sem elárulni. Ő tényleg egy beteg állat, bár sajnálatos módon egy zseni.

Összességében

Tavaly nagyon sok jó kdramát láttam, de ha kedvencet kéne választanom, akkor ez lenne az. Imádtam a sztori és a karakterek komplexitását, a zseniális színészi játékokat és a zenéit is.

Végig fenn tudja tartani az érdeklődést, voltak olyan jelenetek, ahol szabályosan rosszul vol-



„Nagyon feszült a hangulat, állandóan pörögnek az események, mindig lehet valami miatt izgulni.”

tam az izgalomtól, vagy éppen rögtön kattintottam rá a folytatásra, úgy ért véget egy-egy rész. Borzasztóan addiktív sorozat, mindenképpen kell rá időt szánni, mert nem lehet abbahagyni. Nagyon feszült a hangulat, állandóan pörögnek az események, mindig lehet valami miatt izgulni. A néző hamar össze tudja rakni, hogy ki mozgatja a szálakat bizonyos részeknél, de amíg a szereplők számára is kiderül, addig rengeteg más érdekes fordulat történik benne.

Nagyon jól felépített dráma volt gyönyörű befejezéssel, el is morzsoltam pár könnycseppet annak ellenére, hogy elsütötték benne a második legutáltabb klisémet. De igazából annyira nem bántam, mert nagyon szerettem a történet befejezését.



Cím: Flower of Evil, Akui Kkot

Év: 2020

Részek: 16+1 x 70 perc

Forgalmazó: tvN

Műfaj: thriller, dráma, krimi, pszichológia, családldráma

Értékelés:

MAL: 9,1 / imdb: 8,7

[imdb](#)

[MDL](#)

kontroller

YAKUZA SOROZAT

Japán Gengszterek Gengszterkednek

Írta: Venom



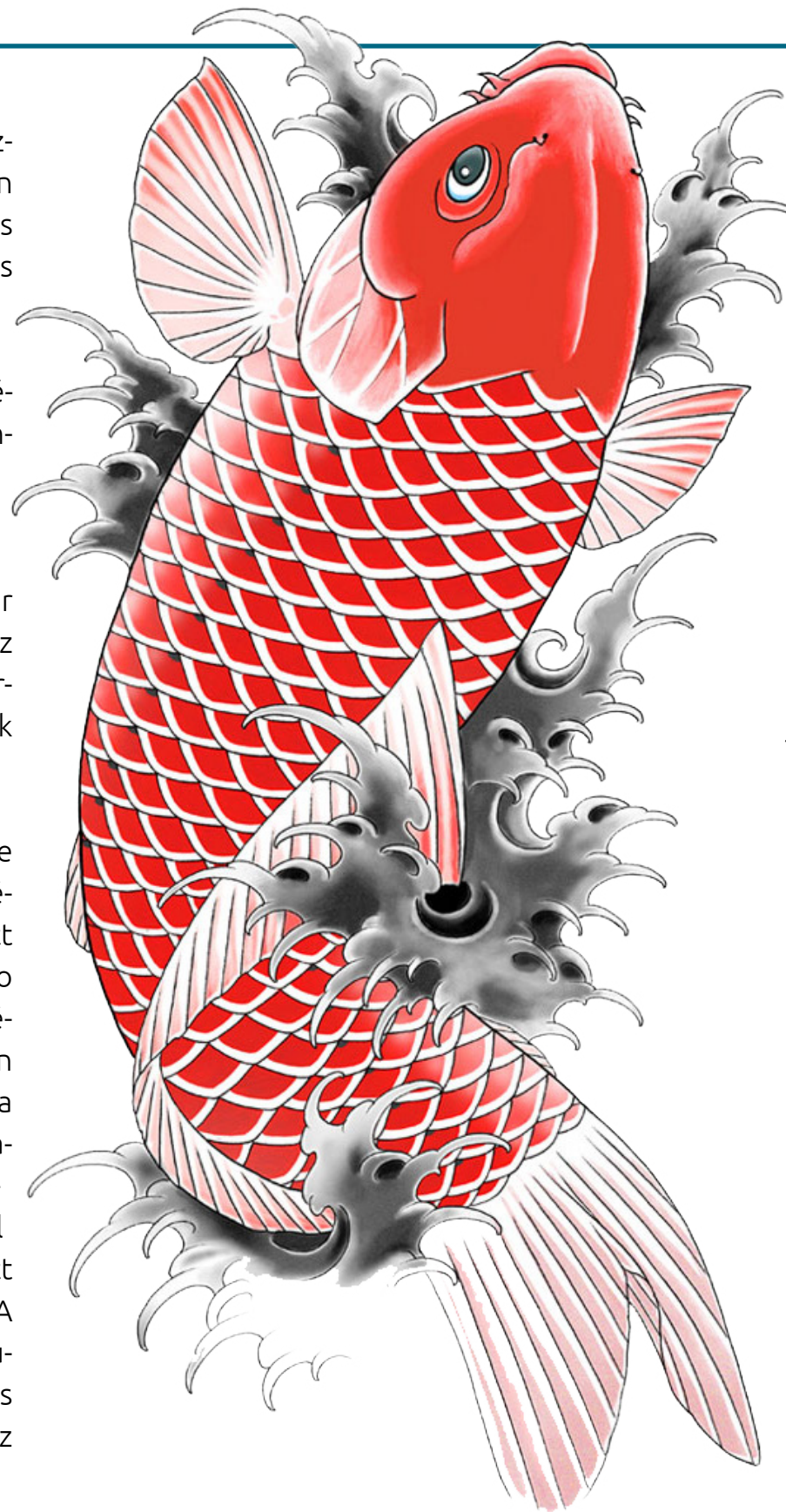


Biztos vagyok benne, hogy mindenki hallott már a Jakuzáról (AniMagazin 57.). Japán misztikus és legendás bűnöző klánjairól. Filmek, regények, mangák és animék szinte állandó szereplői, a tetovált, jól öltözött, erőszakos, de mégis tradíciókat követő gengszterei. Japánban ők az alvilág urai, kábítószer, szerencsejáték, prostitúció, emberkereskedelem és hasonlóban utaznak. A hatóság bár rendre megpróbálja felszámolni a szervezeteket, de olyan szinten beleivódtak nemcsak a társadalomba, de a politikába is, hogy ez mára szinte lehetetlen. A SEGA játékfejlesztői pedig úgy gondolták, hogy ez egy remek téma a videojátékok számára is, majd 2005-ben útjára indult a mai napig sikeres Ryo ga Gotoku, avagy ahogy nyugaton ismerjük, a Yakuza játéksorozat.

Természetesen egy picit korábbra kell visszaugranunk az időben, ha a sorozat megalkotásának körülményeit szeretnénk megismerni... egészen a 1990-es évek végére. Suzuki Yu, a SEGA egyik fejlesztő sztárja, aki olyan alapműveket tett le az asztalra, mint az Out Run, Daytona, Virtua Racing, After Burner és Virtua Fighter, elhatározta, hogy megalkotja minden idők leggrandiózussabb játékát, ami nem más volt, mint a Shenmue. A SEGA 70 millió dollárt tolt bele ebbe a projektbe, ami akkoriban elképesztően gigantikus összeg volt (mostani áron olyan 200 millió körül lehet). Nem akarom nagyon részletesen taglalni, hiszen ez mára már a játéktörténelem része, méghozzá a nem kimondottan vidám történetek egyike. A já-

ték 1999-ben jelent meg és technikai oldalról nézve bámulatos volt. Szabadon bejárható modern japán városrész, valós idejű harcok, dinamikus napszakváltozás, időjárás, rengeteg küldetés és olyan alapossággal lemodellezett világ, aminek még évekig nem akadt párja. A kritikusok imádták, de a közönségnek már megosztott a véleménye... főleg annak kapcsán, hogy egy olyan konzolra, a Dreamcastre jelent meg, ami jóformán már megjelenése után 2 évvel a végét járta. 1,2 milliós eladással megbukott a Shenmue, vele együtt Suzuki és a SEGA is... Ronda történet, bár még megjelent a folytatása a Shenmue 2, de az már csak az utolsó szög volt a Dreamcast koporsójába. A SEGA kilépett a konzol bizniszből és csak a játékfejlesztésre koncentrálnak azóta is.

Ám nem volt minden hiábavaló a Shenmue esetében. Egyrészt kijelölt egy irányt a jövő játékaiknak, és azóta is számos híres fejlesztő merített ihletet belőle, gondoljuk csak a Grand Theft Auto és hasonló címekre. Ami nekünk még inkább lényeges most, hogy volt a Shenmue csapatában egy vezető dizájnér, aki szinte a kezdetektől fogva Suzukival dolgozott együtt, Nagoshi Toshihiro. Valamikor a 2000-es évek elején a Shenmue alapjaira építve, de Suzuki megalomániája nélkül, jóval kisebb, olyan 21 milliós költségvetésből elkezdett összerakni egy igazi gengszter drámát. A SEGA fejlesztői alaposan tanulmányozni kezdték Kabukicho és Roppongi éjszakai életét, a piroslámpás negyedeket, kaszinókat, bárakat, az utcákat. Az



volt a céljuk, hogy realisztikusan mutassák be ezt a világot, a színes, ragyogó külsőt és a mögötte meghúzódó alvilág rejtélyes, de többnyire nagyon veszélyes alakjait. Mindezt a klasszikus jakuza filmek stílusában, kicsit felnagyítva, eltűlvezve, romantizálva. 2005. december 8-án aztán Japánban megjelent Playstation 2-re és hatalmasat robbant!

Ryo ga Gotoku, a Sárkány alvilági útja

Némi túlzással azt lehetne rá mondani, hogy „Jakuza szimulátor”, a játékos teljesen bejárhatja a 3D-ben lemodellezett, fikcionális **Kamurocho** városnegyedét (amit a fentebb említett Kabukicho és Roppongi összegyúrásából alkottak meg), felfedezve az üzleteket, klubokat, játéktérket (valóban játszható automatákkal) és szórakozóhelyeket.





A sikátorokban gyanús alakok néha küldetéseket adnak, máskor meg hősünkre támadnak, akár a nyílt utcán is - ilyenkor a japán szerepjátékokra jellemzően kapunk egy lezárt harci teret, általában a járókelők körbeállják és buzdítják a verekedőket; majd egy valós idejű, klasszikus beat-em up játékokat idéző stílusban kell rommá püfölni a delikvenseket. Itt nemcsak öklünket lehet használni, hanem mindenféle fegyvereket, vagy amit épp találunk: táblákat, bicikliket, ami épp a kezünk ügyébe kerül, a lényeg, hogy nagyot lehessen vele ütni. Ezek az összecsordulások bizony néha nagyon

durva brutalitásba tudnak fordulni, elvégre senki sem köszöni meg azt, ha egy 100 kilós jakuza egy vasrúddal próbálja ki a legújabb golf technikát, a páciens fejét használva labdának. Ha jakuzának állsz, akkor készülj fel a verésre és a súlyos kórházi számlákra.

A harcok után természetesen tapasztalati pontok járnak, amikből lehet mindenféle képességeket fejleszteni. A Yakuza első része olyan profin alkotta meg az alapokat (amik szinte le sem tagadhatóan a Shenmue-ből származnak), hogy lényegében közel 15 évig alig változtattak rajta. Már azzal, hogy csak „élünk” ebben a városkában, simán 20-30 órát eltölthetünk, annyi mindent kipróbálhatunk, megnézhetünk, hogy ember legyen a talpán, aki maximálisan akar mindent teljesíteni. Akár pachinkózhatsz is óráig, ha erre van kedvünk.

A Ryo ga Gotoku jött, látott és győzött, szinte azonnal elment belőle negyed millió példány megjelenésekor, ami a SEGA-t meggyőzte, hogy érdemes lesz ezt folytatni.

Ám volt egy kis bökkenő... a nyugati megjelenés. A játék ugyanis annyira alapjaiban „japán”, hogy egy ideig az sem volt biztos, hogy lehetséges az angol változat. Félve a lehetséges bukástól, a nyugati lokalizáció azt a döntést hozta, hogy dobják a japán hangsávot, elkészítik amerikai színészekkel a szinkront, és ahol lehet, megpróbálják „fogyaszthatóvá” tenni a „nem japán” közön-

ségnek is. Mint utólag kiderült, ez teljes kudarc lett, bár nagyon sok időt és energiát öltek bele, olyan színészekkel, mint Michael Madsen vagy Mark Hamill, egyszerűen nem jött át a „Jakuza élmény”, ami bizony érződött a fogadtatáson és az eladásokon is. Ám a SEGA tanult az esetből, belátták, hogy a 2000-es évekre már a nyugati közönség hozzászókkott az animékhez, mangákhoz és a japán kultúrához, így soha többé nem erőltették az angol szinkront... bár ugyanez a cenzúráról nem mondható el.

Dojima Sárkánya: Kiryu

Toshiróék nem aprózták el a történetet sem. Felkérték Hase Seishút, a híres japán regényíró, hogy segítsen megalkotni egy igazi jakuza sztorit, amin aztán 2 éven át dolgoztak, a végeredmény pedig elképesztő lett. Több órányi, szinte teljesen mozszerű átvezető jelenetet készítettek a játékhoz, profi seiyuukkal, rendezéssel és a Playstation 2 erejét közel maximálisan kihasználó látványvilággal. Azóta is ez a sorozat egyik védjegye, hogy minden epizódba lényegében egy több órás mozi csomagolnak nekünk.

Ezek a történetek bár nagyon izgalmasak és csavarosak, de ugyanakkor végtelenül romantizáltak is. Bár lényegében a történet végig bűnözőkről szól, de szinte sosem mennek bele mélyen a bűnözés részleteibe.





Persze, ott van végig az ember szeme előtt, hogy itt mindenki börtöntöltelék, gyilkos és nem ritkán teljesen pszichopata, de az írók igyekeztek tompítani az élet mindenek, a központi történetszál ugyan szinte végig komoly és sötét, de a rengeteg melléktörténet és küldetés szinte teljesen parodisztikus... már-már Csúsz Piszto ly szinten. Sőt, a főhős, bár legendás jakuza vezér, de szinte csak a jó oldalát látjuk, segít az elesetteknek, bosszút áll a rosszakon, megmenti az elveszett kiscicákat (azt hiszitek viccelek, de nem). Persze félreértés ne essék, ez nem egy gyermekmese, hanem inkább



mint egy izgalmas Tarantino vagy Scorsese mű, ahol a szereplők kapcsolatain és kalandjain van a hangsúly, és nem akarja a szereplőit kimosdatni, hanem próbálják a japán bűnözők világát szórakoztatóan bemutatni.

Ennyi felvezető után térjünk végre a lényegre, avagy a történetre. Megpróbálom a lehető legjobban spoiler mentesen végigvenni a sorozatot, de egy dolgot mindjárt az elején fixáljunk le: a főhős SOHA nem hal meg. Pont. Ennyi. A 7. résznél tart a sorozat, szóval ha azon izgulsz, hogy az első rész végén meghal... akkor elárulom, felesleges. Minden mást igyekszem azért kihagyni, ami nagy csavar a sztoriban, és érdemes átélni ennyi év után is.

A Yakuza sorozat főhőse **Kiryu Kazuma**, akinek mimikáját és mély hangját a mára legendás seiyuu, Kuroda Takaya szolgáltatja, kezdetben egy átlagos klán tagja a Tojo családnak. Amikor épp nem pénzbehajtással és adósok laposra verésével foglalkozik, akkor két gyerekkori barátjával, a szintén jakuza Nishikiyama Akirával és a gyönyörű Sawamura Yumival tölti az idejét egy bárban. Yumi iránt mind a két férfi romantikus érzelmeket táplál, így mikor egy tragikus nap a saját főnökük megpróbálja megerőszakolni a lányt, Akira agya és vele együtt egy pisztoly eldurran, az erőszakos gengszter vezér, Dojima Sohei pedig holtan esik össze. Kazuma azonnal magára vállalja a gyilkosságot, hogy Akira és Yumi megússzák a büntetést, aminek a vége, hogy hősünk 10 évre börtönbe

kerül. Mint minden büszke jakuza, Kiryu is méltósággal viseli a börtönéveket, annak ellenére, hogy a Tojo klán kitagadta. Szabadulása után megpróbálja felkeresni régi barátait, ám 10 év sok idő, és bizony minden megváltozott.

Yumi eltűnt, és senki sem tudja, hol lehet, Akirából bandavezér lett, saját jakuza hadsereggel, és kiderül, hogy valaki ellopott 10 milliárd jent



a Tojo klántól, ami nagyon felbőszített mindenkit, így teljes maffia háború van kilátásban. Valamiért Kazumát gyanúsítják a lopással, így a férfinak menekülnie kell, mert mindenki rá vadászik az alvilágban. Nem várt segítséget kap, Date Makoto rendőrnnyomozó képében, aki a meggyilkolt jakuza vezérek esetein dolgozik évek óta. Párosuk a kalandjaik során találnak egy fiatal lányt, Harukát (seiyuu: Kugimiya Rie), akiről hamarosan kiderül, hogy nemcsak a lopott pénzhez, de az eltűnt Yumihoz is köze van... történetesen ugyanis a lánya. Innentől indulnak csak be igazán az események, harcok, nyomozás, árulás árulás hátán, előkerül Yumi is, és bizony kiderül, hogy Akira is a pénzre hajt. Az egész egy véres és dráma fináléban végződik, ahol Kazuma végre tisztára moshatja a nevét, a Tojo klán visszafogadja soraiba, sőt, ő lehetne az új vezetője a családnak, de hősünk inkább a civil életet választja, hátat fordít a bűn világának, a gyilkosságoknak és szenvedésnek, Harukát pedig örökbe fogadva új életet kezdenek. És boldogan éltek, amíg el nem jött a Yakuza 2...

A Sárkány visszatér... újra... és újra...

2006-ban érkezett is a folytatás, Yakuza 2 címen, szintén Playstation 2-re. Kiryu Kazuma és Sawamura Haruka rövid ideig boldogan éltek civil életüket, ám egy nap megjelenik a Tojo klán vezére, Terada Yukio, aki a férfi segítségét kéri, mert komoly problémák vannak jakuza fronton.



A beszélgetésüket egy pisztolylövés szakítja félbe, Terada holtan esik össze, Kazumát pedig ismeretlen verőlegények támadják meg. Miután félholtra verte az összeset, elbúcsúzik Harukától és visszatér Kamurochóba, hogy kiderítse, mi történt a Tojo klánnal, s kik kavarják megint az indulatokat. Természetesen nyakig elmerül ismét egy szinte átláthatatlan, szövevényes ügyben, ahol ismét felbukkannak a régi ismerősök, hol ellenségként, hol szövetségesként, mint például a híres **Majima Goro**, akit leginkább „Shimano őrült kutyájaként” ismernek - nem véletlenül kapta ezt a nevet. Miután a félőrült és erőszakos Gorót legyőzte Kazuma egy véres aréna harcban, szövetségesek lesznek. Goro a Yakuza sorozat másik leghíresebb szereplője, szinte minden részben felbukkan, általában mint barát, de mivel teljesen kiszámíthatatlan és nincs ki mind a négy kereke, így Kazuma sosem tudhatja, hogy mikor ugrik a torkának pusztán szórakozásból. Előkerül Date is és egy fiatal rendőrhölgy is, akik Kazumát segítve próbálják megfejteni a gyilkosságot, s az egyre gyanúsabb jakuza akciókat. Majd eljön az a pont, hogy hőseink kénytelenek szembenézni a háttérben munkálkodó koreai maffiával, akik egyáltalán nem követik a jakuzák lovagias modorát... kegyetlen gyilkosok, senkit és semmit nem tisztelnek.

Természetesen ismét árulás árulás hátán, hullanak a szereplők és ismét egy epikus végső leszámolás kell ahhoz, hogy Kiryu visszatérhessen Harukához és a nyugodt életéhez.

A **Yakuza 2** lényegében a duplája az első résznek, kétszer annyi küldetés, kétszer olyan hosszú történet, egy helyett két várost is bejárhatunk, ugyanis hőseink eljutnak Oszakába és az ottani szórakozó negyedekbe. A játék szinte mindent kipróbált a PS2 erejéből, mai szemmel is bámulatos az a grafika, amit a SEGA alkotói összeraktak. A siker pedig nem maradt el, 2009-ben

jött is Playstation 3-ra a folytatás. Innentől a történetet csak nagyon röviden fogom említeni, mert lényegében mindig ugyanaz a formula: Kazuma és Haruka békében akarnak élni, de jön a Jakuza, mennek nyomozni és verekedni, a végén pedig drámai összecsapás után mennek ismét pihenni a következő epizódig. A **Yakuza 3** lényegében semmi újítást nem hozott a sokkal szebb látványon

kívül, de ez bőven elég volt. Hőseink elköltöztek a festői, trópusi Okinavára, hogy ott kezdjenek új életet; egy árvaházat felkarolva Kazuma lényegében pótapukája lesz sok gyereknek. Ahogy említettem, természetesen a múltja itt is megtalálja, Kazuma pedig felkapja a fehér öltönyét ismét, és meg kell küzdenie a nyugodt életükért. Ismét visszatérnek a jakuzák, megint nagy a tét, de ezt már megszokhattuk. A SEGA is érezhette, hogy ebben ennyi volt, nem lehet negyedszerre is ugyanazt a történetet eladni, így a folytatásra új alapokra helyeztek pár dolgot.





A **Yakuza 4** egy hatalmas újítást hozott: az eddigi egy játszható karakter helyett ezúttal kaptunk négyet. Kazuma mellé három új főhős csatlakozott, **Akiyama Shun**, a jóképű és borzasztóan gazdag hostess klub tulajdonos, aki bár nagyon sármos és nagydumás, de végtelenül lusta is egyben. Neki szinte hobbija, hogy nagyobb összegeket kölcsönöz rászorulóknak... feltéve, ha azok teljesítenek néha nagyon bizarr és megalázó feladatokat. Shun szintén kiváló harcos, bár nem túl erős, cserébe viszont nagyon gyors és techinkás. Ezzel szemben **Saejima Taiga** egy emberbe öltött gorilla, 18 gyilkosságért ítélték el 25 évre, majd a játék kezdetén szabadul, és bizony visszatér Kamurochóba, hogy befejezze azt, amit annak ide-

jén elkezdett. Hatalmas, mogorva, kicsit naiv, és jai annak, aki az útjába áll. **Tanimura Masayoshi** bár rendőr, de közismerten korrupt, és szereti a szerencsejátékokat, így nem túl népszerű a kollégák szemében, viszont azt kevesen tudják róla, hogy a feketén szerzett pénzeket árva gyerekek megsegítésére fordítja. Bár látszólag semmi közük egymáshoz, a sors mégis összehozza őket Kazumával, így közösen kell megoldaniuk egy komoly rejtélyt, ami újabb véres leszámoláshoz vezet. Miután kiderítették, ki mozgatja a szálakat már 25 éve és mindenki mindenkivel megküzdött, hőseink visszatérhettek a nyugodt élethez, Kazuma ismét eltűnt a jakuza szeme elől, Taiga vissza a börtönbe, Akiyama és Masayoshi pedig tisztára moshatták a

nevüket. Persze ismét csak addig, amíg meg nem érkezett a folytatás 2012-ben, szintén Playstation 3-ra...

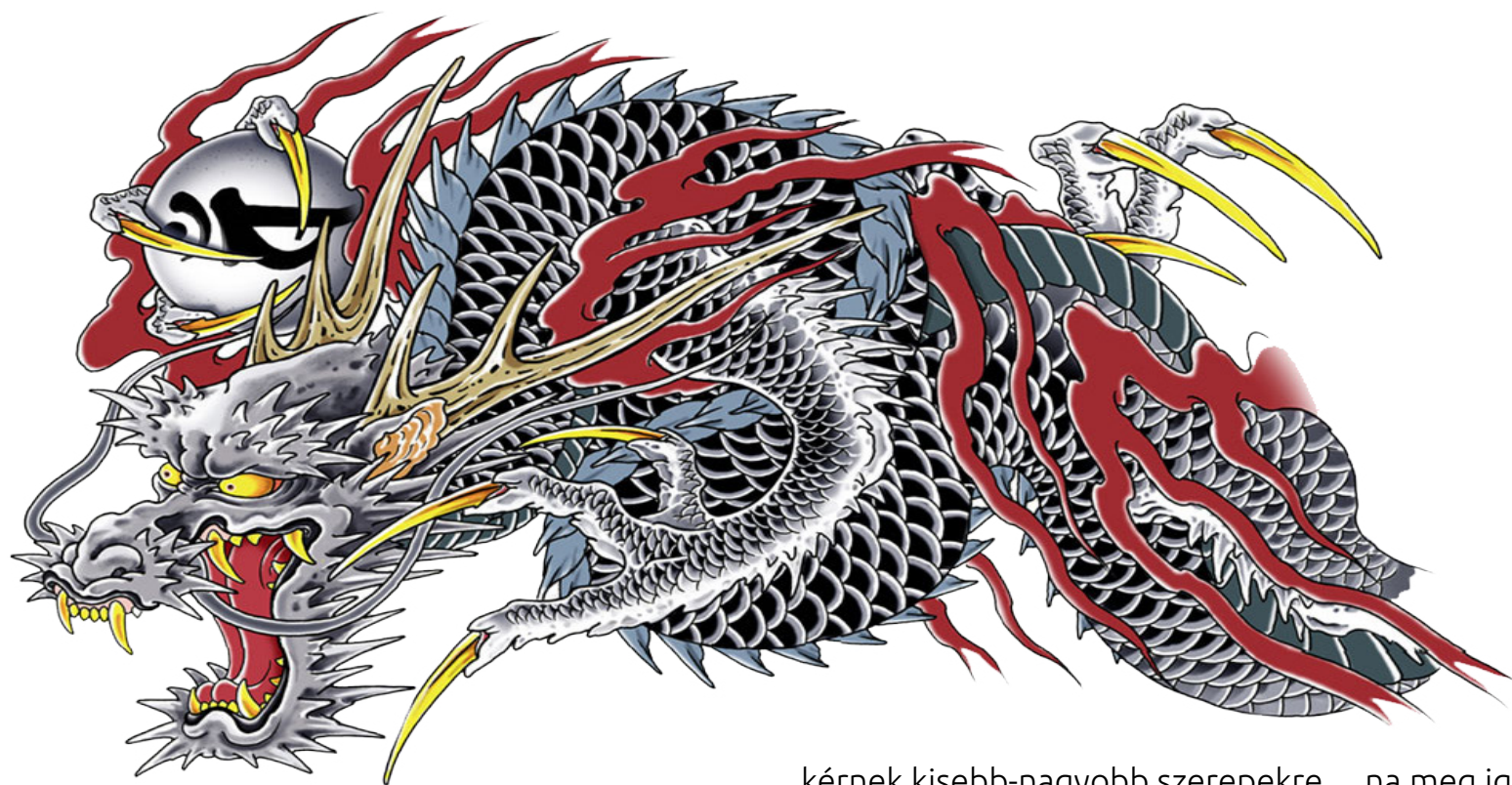
A **Yakuza 5** a sorozat igazi „magnum opus”-a, egyike azon kevés játékoknak, amiket a japán Famitsu magazin a maximális 40 ponttal értékelt. Megjelenésekor egy másik magazinba már írtam róla egy hivatalos kritikát, és a mai napig nem győzöm hangsúlyozni, hogy ez az epizód maga a csoda. Gyakorlatilag 5 játék egyben, 5 főhőssel, 5 várossal, 5-ször annyi tartalommal, 5-ször annyi... minden. Valami elképesztő mennyiségű cucc van benne, amin ha csak át akarsz rohanni, akkor sem úszod meg 60 óra alatt, de ha mindent maxolni szeretnél, akkor készülj egy 200 óra feletti elképesztő kalandra! Sokat elmond, hogy már a lokalizáció is a megszokott 1 év helyett 3-at vett igénybe, de nagyon megérte várni rá. Kiryu, Akiyama és Taiga ezúttal is visszatérnek, mint játszható karakterek, kiegészülve a volt profi baseball játékoskal, **Shinada Tatsuóval**, akit állítólagos csalás miatt eltiltottak a sportolástól; és végre a tinédzser **Haruka** bőrébe is belebújhatunk, aki az idol karrierjén dolgozik, amiről gyorsan kiderül, hogy a habos-babos-színes-szagos külső mögött ott áskálódnak a jakuzák.

Mind az 5 szereplő totálisan más és más játékmenet, Harukával nem kell verekedni, hanem utcai tánc-csátákat kell megnyerni, TV-ben szerepelni, ritmus játékokkal pontokat szerezni. Kazuma egyszerű taxisként próbál új életet kezdeni, de balszerencséjére belekeverik az illegális autóver-

senyzésbe. Taiga pedig a börtönből megszökve Hokkaido havas hegyei között bujkál, szarvasokra és medvékre vadászva. Természetesen ismét gyilkosság történik, nem is egy, így hőseink kénytelenek megint felvenni a harcot, a történet végére egyesítve erőiket egy mindent eldöntő végső összecsapás keretein belül, ami annyira grandiózus, hogy órákig tudnék mesélni róla, de inkább mindenki élje át maga. A Yakuza 5 egy kihagyhatatlan remekmű!

2016-ban már Playstation 4-re és Xbox One-ra jelent meg a **Yakuza 6: The Song of Life**, ami lényegében Kiryu Kazuma történetének lezárása, vagy akár epilógusa. Az 5-ös részhez képest jóval szerényebb méretekkel rendelkezik a játék, lényegében visszatért az alapokhoz, egyedül Kazumát irányíthatjuk és csak két városnegyedre járhatunk be. Hősünk itt már idős, 50 év körül jár, az előző rész történései után 3 évet ismét börtönben töltött, majd szabadulása után boldogan tér vissza Okinavára a gyerekekhez, ám megtudja, hogy Haruka eltűnt.





Természetesen Kazuma a lánya nyomába ered, visszatér Kamurochóba, ahol már a kínai maffia uralkodik. Megtalálja Harukát, de a lány félholtan kómában fekszik egy kórházban, mellette egy ismeretlen csecsemő... Kazumának több sem kell, egy utolsó alkalommal visszatér Dojima Sárkányra, és saját életét sem kímélve, mindenkin átgázolva keresi azokat, akik ezt tették a lánnyal, a kisgyerek apja pedig az egyetlen nyom, amin elindulhat. Bár az előző két résszel nem ér fel, de már csak a történet miatt is érdemes végigjátszani, főleg hogy az egyik főbb szerepben maga a híres Kitano Takeshi játszik (ez amúgy minden Yakuza epizódra jellemző, hogy számos híres színészt fel-

kérnek kisebb-nagyobb szerepekre... na meg igazi pornósztárnőket a hostess bárókba).

2020-ban a sorozat amolyan „soft reboot”-ot kapott, vagyis Kazumát nyugdíjazták, és a 15 éve jól bevált harcrendszert, klasszikus körökre osztott szerepjátékos csatákra cserélték. Így született meg a **Yakuza: Like a Dragon**, ami lényegében a 7. rész. Új hőst kaptunk, Kasuga Ichiban, akit egy árulás miatt 18 év börtönre ítélnék, szabadulása után pedig kénytelen szembesülni azzal, hogy jakuza családja elfeledkezett róla, majd természetesen ismét beleveti magát a bűn világába. Mivel ez az epizód még nagyon friss, ezért nem is megyek bele jobban a történetébe, de az már fix, hogy a siker most sem maradt el, és szinte biztos, hogy hamarosan jön a folytatás.



Ennyi lett volna a Yakuza sorozat teljes történelme és... na jó, viccelek, valójában ez nagyjából csak a fele azoknak a játékoknak, amik a Yakuza világában játszódnak. A következőkben ezekről lesz szó, remélem, még bírjátok szusszal.

Mellékszálak, filmek és újradolgozások

A „Yakuza univerzum” szinte egy pillanat alatt hatalmas siker lett, persze itt nem azon a szinten kell gondolkodni, mint egy Fortnite vagy Minecraft, hanem főleg az idősebb közönség kapott rá nagyon erre a kicsit sötét, de mégis humoros, alpári, ugyanakkor lovagias és „nagyon japán” világra. A SEGA pedig jó érzéssel szolgáltatta szinte minden évben az újabb adag Yakuzát a rajongóknak, a főjátékok mellett.

Még 2006-ban lényegében promóciós céljal a SEGA berendelt egy élszereplős rövidfilmet, **Like a Dragon: Prologue** címmel, ami az első játék előzményeit meséli el. Bár Amerikába nem jutott



el, de Európában viszont egy időben elérhető volt interneten keresztül. Ami viszont sokkal érdekesebb, hogy egy évre rá, a híres japán filmrendező, Miike Takashi, akit főleg ultra erőszakos és horror filmjei kapcsán ismerhettek, maga rendezte meg az első Yakuza film változatát. A címe **Ryo ga Gotoku: The Movie**, és bár hozzánk nem nagyon jutott el, de Ázsiában egész szép sikert aratott. 2020-ban a SEGA bejelentette, hogy ismét készül egy filmfeldolgozás a Yakuza sorozatból, de erről még nem sokat lehet tudni. Készült TV sorozat, rádiójáték, sőt színpadi feldolgozás is a történetekből, bár ezek mifelénk nem nagyon érhetőek el.

Játékok terén viszont akadt pár nagyon érdekes mellékszál. 2008-ban megjelent a **Ryo ga Gotoku Kenzan!**, ami a modern Japán helyett a középkori Edo korszakban játszódik, az 1600-as évek elején, Kiotóban. A Yakuza sorozat játékmenetét szinte egy az egyben emelték át, a szereplőkkel együtt, amolyan klasszikus samuráj történetben.



A legnagyobb gond, hogy sem ez, sem a későbbi folytatása, a **Ryu ga Gotoku Ishin!** sem jelent meg soha Japánon kívül, ami szerintem hatalmas veszteség számunkra. Bár időnként felröppennek hírek, hogy talán valami formában kiadják, de a SEGA-t ismerve, ez nem jelent semmit.

Viszont kaptunk helyettük 2012-ben egy **Yakuza: Dead Souls**-t, ami lényegében a Yakuza 4-nek amolyan kiegészítése, ahol Kamurocho negyedét megszállják a zombik, és hőseinknek kell rendet csapni az élőholtak seregei között... jah, komolytalan, de egy poénnak jó volt, mondjuk a kritika gyűlölte. 2015-ben viszont egy jóval komolyabb epizód is megjelent: **Ryu ga Gotoku 0: Chikai no Basho**, avagy a **Yakuza 0**. A címből gondolom azonnal kitalálható, hogy ez amolyan előzmény történet, ami Kazuma korai éveit mutatja be, és lényegében akár vehetnénk egy teljes értékű főjátéknak is.

A **Kurohyō: Ryū ga Gotoku Shinshō** és a **Kurohyō 2: Ryū ga Gotoku Ashura-hen** a Sony hordozható konzoljára, a PSP-re jelentek meg és ismét csak Japánban, így nem sokat lehet tudni a történetről, azon kívül, hogy egy új főhőst kell bennük terelgetni.

A 2018-as **Judge Eyes: Shinigami no Yui-gon**, avagy ahogy nyugaton elterjedt, a **Judgment** már megjelent nálunk is, és bizony egy nagyon kiváló spin-off, ami remekül ötvözi a már



megszokott Yakuza játékelemeket a lassabb, nyomozgatósabb és lopakodós mechanikákkal. Ugyanis itt egy Yagami Takayuki nevű magánnyomozót alakítunk, aki egy sorozatgyilkost próbál elkapni Kamurocho sötét utcáin. Fantasztikus játék, annak ellenére, hogy egy hatalmas balhé árnyalta a megjelenését, ugyanis az egyik főszereplőt alakító színészt, **Pierre Takit** letartóztatták kokain használat miatt, a SEGA pedig azonnal reagálva, beszüntette a játék terjesztését Japánban, amíg a színészt nem pótolják valaki mással. Bizony Japánban ilyen súlyosan büntetik a drogozást. Ti se



csináljátok, nem éri meg! Takit kiszedték a játékból, és mi már nyugaton ezt a verziót kaptuk meg Playstation 4/5-re, illetve az új Xboxokra, és a napokban jelentették be, hogy még idén folytatást is kap.

A SEGA nagyon figyelt arra, hogy a Yakuza sorozat mindenki számára elérhető legyen: folyamatosan érkeztek az újrakiadások és remas-terek konzolokra, majd kicsit később PC-re is, így jelenleg 0-tól 7-ig bárki végigjátszhatja Kazuma kalandjait PC-n is, feljavítva és modernizálva. Sőt, az első két rész, a Yakuza 1 és 2 kapott egy teljes remake-et **Yakuza Kiwami 1** és **Kiwami 2** címen, ezek messze jobbak, mint az eredeti PS2-es változatok, így aki most kezd bele a sorozatba, annak csak ezeket ajánlom.

Végszó

Remélem sikerült átadnom valamit a Yakuza sorozat hangulatából, és páran kedvet kaptok hozzá, hogy kipróbáljátok. Azt nem mondom,



hogy egyszerű menet lesz, mert könnyű elveszni az egyes epizódokban és a történet is néha szapanoperák mintájára nyúlik és csavarodik, már-már arcpirítóan klisésen.

Mégis megvan a maga bája, ami hozzám hasonlóan sokakat újra és újra bevonzott Kamurochóba, aminek egy idő után minden sarkát fejből ismertem. Néha jó volt csak sétálni éjszaka a neonfényes utcákon, nézni a város pezsgő életét, időnként betérni egy bárba picit biliárdozni, karaokezni a hostess lányokkal vagy békésen horgászni a folyóparton, majd a földön talált vascsövet felvéve elindulni egy sötét sikátorba, ahol már várnak az alkoholtól megmámorosodott bajkeverők, akiknek fogalmuk sincs, kibe kötnek bele... Ilyen a jakuza élete!

kontroller

A 3D-S NINTENDO KORSZAK

Írta: Karasz Attila - [supermario4ever](http://supermario4ever.wordpress.com) (supermario4ever.wordpress.com)





Ahogy a Nintendo megjelenése fordulatot hozott a videojátékos történelemben, úgy a PlayStation megjelenése is átalakította ezt a kultúrát. A Nintendo ennek ellenére a saját útját járta, és továbbra is saját játékaikban bízva igyekeztek talpon maradni. Hogy ez mennyire volt sikeres, ennek fogunk most utánajárni.

Super után Ultra

A Nintendo 1994 végén kezdte el fejleszteni a Super Nintendo utódkonzolját, a Nintendo 64-et, „Ultra 64” munkacím alatt. A névválasztás teljesen logikus, hiszen mi lehetne szuperebb a „Super”-nél, ha nem az ultra? Ez is jelezte, hogy a Nintendo a saját útján kíván maradni, de ami érdekes, hogy az „Ultra” név egy darabig megmaradt a köztudatban, annak ellenére, hogy a videojátékos magazinok (pl.: 576 KByte, később az 576 Konzol) már rendszeren Nintendo 64-nek hívta a konzolt megjelenése után. A baráti körök viszont egy darabig jellemzően Ultra néven illették az utódkonzolt. De végül Nintendo 64 néven jelent meg Japánban és Amerikában 1996-ban, Európában pedig 1997-ben, és bizony a PlayStation árnyékában kellett megállnia a helyét.

Már az komoly jelzés volt a Nintendo részéről, hogy PlayStation ide vagy oda, nem kívánnak változtatni az üzletpolitikájukon, hogy megmaradtak a kazettás rendszerénél. Ez egyrészt a játékosokból váltott ki komoly megrökönyödést, hogy

mire föl, amikor már több kisebb nevű konzolnak is CD-ROM-ja volt. Másrészt a külsős cégeknek is drága lett Nintendo konzolokra játékokat fejleszteni. És ezt bizony a pénztárcánkon is megéreztük, ugyanis általánosan drágábbak voltak a Nintendo 64 játékok. Amíg egy PlayStation játék átlagban 12-14.000 forintba került, addig egy Nintendo 64 játék 16-18.000 forint is volt, ha pedig kiegészítőt is mellékeltek a játékhoz, könnyen felment az ár 20.000 forint fölé is. De nemcsak a költségek miatt volt külsős cégeknek problémás fejleszteni játékokat, hanem önmagában a kazettás rendszer is plusz munkát adott a PlayStation játékok Nintendo 64-re történő portolásához. Egyrészt mert jó-

val kisebb volt a kazetta tárhelye, másrészt maga a cartridge-re másképp kell portolni a játékot, ami szintén plusz munkával járt. Ez pedig azt hozta magával, hogy jóval kevesebb játék jelent meg Nintendo 64-re, mint PlayStationre. És bizony ez is magyarázat arra, miért robbantott akkorát a Sony konzolja. A Nintendo 64 pedig az anyacég saját fejlesztésű elsőosztályú játéakai miatt tudott talpon maradni, de így is jóval kevesebben tartottak ki a Nintendo mellett. Meg is lett különböztetve a két tábor. Akik Nintendo rajongók maradtak, azok a „hithű samurájok” becenevet kapták, akik pedig a PlayStation mellé tették le a voksukat, azokat a „modern samurájok” becenévvel illették.



Fontos tudni azonban, hogy azok a játékok, melyek mindkét konzolra megjelentek, annak Nintendo 64 verziója nem lett annyira lebutítva, mint amennyivel kisebb volt a kazetta tárhelye a CD-hez képest. Már az 5. konzolgenerációnál járunk és személyes megítélesem szerint ez az elvesztetett lehetőségek generációja. Az mindenképp ígéretes volt, hogy a PlayStation CD-jébe sokkal több memóriát lehet tárolni, de maga a konzol teljesítménye jóval gyengébb volt, mint a Nintendo 64-é. Így lényegében a CD-ben rejlő lehetőségeket nem igazán tudták kihasználni. Vannak hosszabb, tartalmasabb játékok PlayStationre, elsősorban RPG-k, de alapvetően azt lehet mondani, hogy a CD-n lévő tárhelyet sok esetben zenével töltötték ki. Míg a Nintendo 64 esetében maga a konzol ugyan erősebb volt, tehát sokkal többet elbírta volna, de ott a kazetta tárhelye volt a szűk keresztmetszet. Így kijelenthető, hogy a '90-es évek második felének két legjelentősebb konzolja közül egyikből sem tudták kihozni a maximumot. De így is bőven van miért szeretni a Nintendo 64-et.

„...a Nintendo 64 esetében maga a konzol ugyan erősebb volt, tehát sokkal többet elbírta volna, de ott a kazetta tárhelye volt a szűk keresztmetszet.”



Az első játékok

Rögtön ott van a Super Mario 64 nyitócím-ként, mely szintén forradalminak számított megjelenésekor. Amíg a *Super Mario Bros.* a videojátékos történelmet írta át, addig a *Super Mario 64* a 3D-s játékokat forradalmasította. Eredetileg Super Nintendóra jelent volna meg, valami hasonló grafikai megjelenítéssel, mint a Super Mario RPG, végül a Nintendo 64-gyel együtt érkezett, hogy meg is kapja a neki járó hírnevet. És megérdemelte, hiszen valóban forradalmasította a 3D-s játékokat. Annak ellenére, hogy a PlayStation már a megjelenéskor is nagy hatással volt a videojátékos piacra (részint a marketingje, erőszakos üzletpolitikája miatt), az elején inkább a 2D-s játékok domináltak. Valamint sokan nem tudják, hogy az analóg kar valójában nem a Sony találmánya. Eleinte analóg kar nélkül jelent meg a PlayStation controller. A DualShock-nak nevezett controllert

csak a Nintendo 64 megjelenése után adták ki, tehát az analóg kar a Nintendo találmánya. Amiben kétségtelenül jobb volt a PlayStation DualShock controllere, hogy javították a Nintendo 64 analóg karjának hibáját. Az N64-es kar ugyanis gyenge anyagból készült, és ha sokat használtuk (amire már a Super Mario 64 esetében is komoly esély volt), akkor elkezdett kopni, egy idő után lötyögött a kar, végül teljesen használhatatlanná vált, mert egyáltalán nem fordult a karakter, ha oldalra irányítottuk. A PlayStation DualShock controllerénél ilyen problémáról viszont nem tudok, az masszívabb anyagból készült. A Nintendo 64 controllerét már annak idején is komoly kritika érte az alakja miatt, hogy három „ága” van. Sokan nem tudták, hogy kell rendesen megfogni a controllert, hogy kényelmes legyen a játék. Konkrétan minden egyes játék leírásában külön oldalon, ábrákkal illusztrálva volt leírva, hogy kell használni a controllert. Kellően innovatív csak kb. 15 év múl-

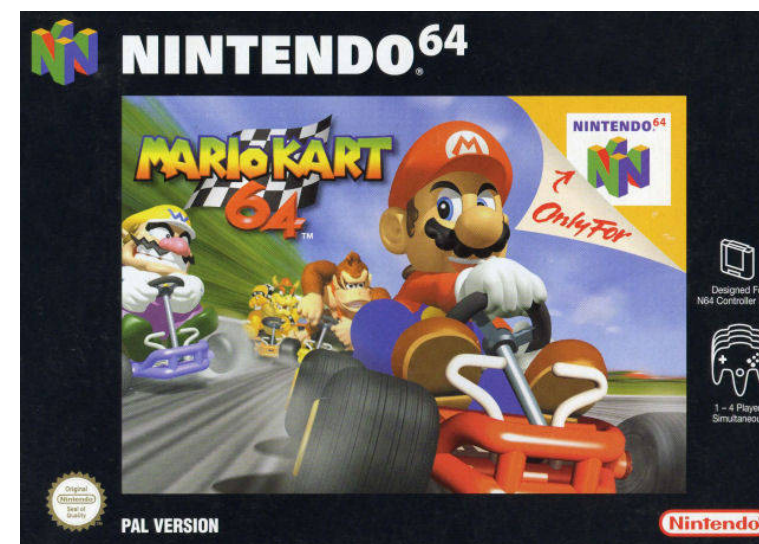
va lett, az akkor már internet népe, ami kitalálta, hogy kell a controllert helyesen használni: ha három ágú a controller, növezzünk még egy kezet, és a probléma meg van oldva.

Visszatérve a '90-es évekre: Hogy mennyire kezdetleges volt annak idején a 3D, az leginkább a *Mario Kart 64*-ben volt tetten érhető, ami nem sokkal a konzol megjelenése után volt kapható. Bár a Super Mario 64-et nagyon jól megcsinálták, és probléma nélkül végigjátszható, de abból a játékból sem nehéz YouTube-on glitchgyűjteményt találni. A Mario Kart 64 viszont már játék közben is problémát okozott. Néhány pályán nagyon éles kanyar van, ott előfordul, hogy a karakter csak úgy kipördül, ha túl sokat kanyarodunk. Illetve az is általános, hogy ha hárman vagy négyen játszunk, akkor bizonyos pályákon szaggatottan ment a verseny, míg más pályákon meg nagyon gyorsan. Hogy ez a Nintendo 64 órajeléből következik (a konzol európai változata lassabban számolt, mint

az amerikai, így előfordulhat, hogy az európai rosszul számol), vagy már a játék programozásakor felmerültek ezek a problémák, mert nem ismerték eléggé a Nintendo 64 képességeit, nem tudni, de jól jelzi, hogy nem volt zökkenőmentes a 3D-re átállás. Bár érdekes így visszagondolni, hogy annak idején ez nem tűnt problémának. Láttuk, hogy bizonyos esetekben másképp „viselkedik” a játék, mint ahogy megszoktuk, de nem gondoltuk, hogy ezt lehet jobban is csinálni.

Folyamatos fejlesztés

Nagyjából 1998 táján jöttek az első olyan játékok, amik már sokkal fejlettebbek voltak. A későbbi versenyjátékokon - mint például *Diddy Kong Racing* vagy *F-Zero X* - már látszott, hogy jobban ismerték a Nintendo 64 képességeit. A Diddy Kong Racing egy Mario Kart-féle gokart verseny, melyet a RARE fejlesztett.





A fejlesztőcég saját karaktereivel lehet versenyezni benne. Nem jelent meg sokkal később, mint a Mario Kart 64, a fejlődés mégis látványos. A pályák is részletgazdagabbak, a versenyek sem bugosak. Az F-Zero X pedig önmagában is külön cikket érdemel, hogy mekkorát fejlődött a Super Nintendős F-Zeróhoz képest. Az F-Zero egy futurisztikus versenyjáték-sorozat, és mivel a távoli jövőben játszódik, ezért a kocsik nagyon gyorsak (akár 1000 km/h-val is mennek) - azt kell mondjam, kiválóan érzékelteti a sebességet a játék. Hihető, hogy tényleg ekkora a sebesség 1000 km/h fölött. Mindemellett a pályák hangulata is fantasztikus, nehézsége pedig sokkal inkább inspirál, minthogy feladjuk, mert annyira reménytelen a helyzet.

Ami viszont kétségtelenül a legnagyobb hatású játék volt Nintendo 64-re, az az 1998 végén megjelent *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Hogy mennyire várt játék volt, az abból is látszik, hogy megjelenésekor többszörösére ugrottak a Nintendo 64 eladásai. Átmenetileg jobban teljesített, mint a PlayStation. És nem véletlen tartják a mai napig a világ legjobb játéakai között. Korának egyik leghangulatosabb játéka volt, a bejárható terep pedig olyan hatalmas volt, hogy még PlayStationön is csodájára jártak volna. Emellett valóságosak, emberiek voltak a karakterek érzelmei, ezáltal olyan kettős érzetet adott a játék, hogy bár egy tündérvilágban játszódik, elfekkel, Goronokkal, Zorákkal és egyéb lényekkel, mégis annyira közeli volt, hogy akár a mi világunkban is játszód-



hatna. Valóságossá tette a mesét, azt hiszem, ez az Ocarina of Time nagy titka, és többek között ide vezethető vissza az, hogy nemcsak annak idején volt nagy sikere, hanem most is a legjobbak között tartják számon, retrospektív cikkekben is szinte csak pozitívan emlékeznek meg a játékról. Pedig technikailag lehetne ostromozni, hiszen mai

szemmel már inkább viccesen néznek ki a karakterek, valamint az egész játék 15 fps volt, ami ahhoz képest tényleg nevetségesen kevés, hogy ma már a 120 fps-t ostromolják. De mivel akkor nagyon nem voltak ennyire széles körben ismertek a különböző technikai adatok, mint most, meg a játékelmény mindenért többszörösen kárpótolt, így nem is volt igényünk jobbra. Egyébként jó eséllyel az fps volt az ára a hatalmas játéktérnek, hiszen kazettára kevesebb memória fért. És fontos tudni, hogy a játék a PlayStationös Metal Gear Solid mellett állta a sarat, hiszen ez az a játék, ami a PSX-re akkora hatással volt, mint a Nintendo 64-re a Zelda.

Ahogy korábban szó volt róla, alapvetően jöttek a külsős cégek játéakai is. Sok játék, ami megjelent PlayStationre, az kijött Nintendo 64-re is. De több közülük butítva jelent meg, vagy az is előfordult, hogy egy teljesen más játékot kaptunk. Jó példa erre a nálunk is nagy sikerrel vetített sorozat: *Xena: Warrior Princess* játékadaptációja. Míg PlayStationön egy kalandjátékot, addig Nintendo 64-en egy verekedős játékot játszhattunk a sorozat szereplőivel. Egyik sem volt feltétlen nagy szám, akkor is inkább csak a sorozat rajongóit érdekelte. Emellett több versenyjáték jött Nintendo 64-re, az elmaradhatatlan FPS-ek, mint például *Duke Nukem*, *Quake* szintén játszhatók voltak Nintendón is. És akkor ne beszéljünk az ekkor elterjedő Electronic Arts sportjátékairól, élükön a FIFÁ-val, ezek is mind elérhetőek voltak Nintendo 64-en is. Fontosnak tartom hangsúlyozni, amit az



előző nintendős cikkben is írtam, hogy ekkor még jelentős fejlesztések voltak az egyes FIFA játékok között, és méltán dicsérték az aktuális játékot. Viszont összességében azt lehet elmondani, hogy kevés játék jelent meg Nintendo 64-re, és bizony a PlayStation sikeréhez a sokkal nagyobb játékkínálat is hozzájárult.



Korai halál?

Ahogy szó volt róla korábban, a Nintendo 64-nek nagyon mostoha körülmények között kellett helyt állnia, hiszen nemcsak a PlayStation árnyékában kellett talpon maradnia, hanem a kazettás rendszert is nevetségesnek tartották, erre jön a játékmennyiség is. Ami a kazettás rendszert és a videojátékos trendek változását illeti, ahhoz nagyban hozzájárult a Sony agresszív marketing-stratégiája. Hogy trenddé tették a videojátékot. Magához a videojátékozáshoz rendeltek egy életérzést.

A reklámjaikkal nem azt sugallták, hogy mennyire jó ezzel és ezzel a játékkal játszani, ahogy a Nintendo tette korábban, hanem hogy jó játszani. Menő leszel, ha játszol. Ez pedig nagyon bejött, hiszen ahogy már annyiszor szó volt róla, a Sony mindent letarolt a PlayStationnel, amit csak le lehetett, és alapjaiban írta át a videojátékos kul-

túrát. Ennek kétségtelenül lett egy olyan hozadéka, hogy ma már nem gyerekes videojátékkal játszani, mint sokáig volt, a '90-es évek 2. feléig. Ma már a modern szubkultúra része lett a videojáték, és ott tartják számon a filmek, zenék mellett, amit vitathatalanul a Sony érdeme.

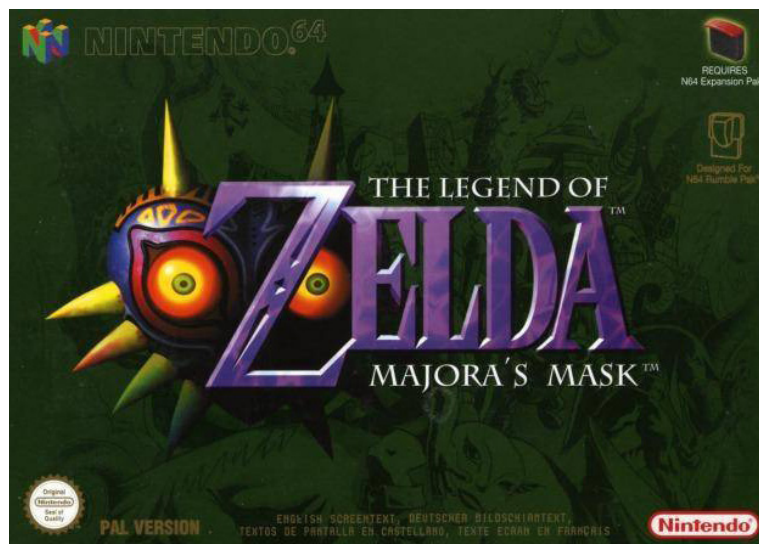
Viszont az egész korszak annyira hangos volt a PlayStationtól, hogy teljesen alábecsülték a Nintendo 64 létjogosultságát. Pedig nem volt bukkott konzol, az a majdnem 36 milliós összeladás egyáltalán nem számít kevésnek, csak a PlayStation 102 milliójához képest volt az. Ezért van az, hogy egyes internetes fórumok és szavazások már 2000-ben a Nintendo 64 haláltusáját járták. Egy idő után már a Nintendo se nagyon erőltette, hogy életben tartsa a konzolját. Igazából már csak két nagy megjelenésről lehet beszélni. Az egyik 2000 végén jelent meg. A *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, ami szintén sikeres volt. Ehhez a játékhoz mellékeltek egy Expansion Pak nevű kie-

gészítőt, enélkül nem indul el a játék. A kiegészítőben plusz memória van, így a Nintendo 64-be helyezve a konzol 4 MB-os RAM-jából 8 MB-os lesz. A Majora's Mask esetében nemcsak azt akarták, hogy a játék legalább annyira tartalmas legyen, mint az Ocarina of Time, vagy ha lehet még tartalmasabb, de technikailag amennyire lehet, feleljen meg a kor követelményeinek és ez csak nagyobb memóriával volt lehetséges. Ennek meg is lett az eredménye, ugyanis az addigi leghosszabb Zelda játékot vehetjük a kezünkbe a Majora's Mask „személyében”. Ráadásul annak ellenére volt közkedvelt játék, hogy teljesen más volt a hangulata, mint az Ocarina of Time-é. A Majora's Mask miliője ugyanis sokkal sötétebb volt, ami nem is csoda, hiszen Termina földjét a világvége fenyegeti. A hold ugyanis 72 órán belül a bolygónak ütközik. De pont ez adta a játék izgalmát és hangulatát, amit sokan szerettek. A másik nagyobb játék, konkrétan az utolsó játékok egyike, az a 2001-es *Paper Mario*. A játék a viharos emlékü Super Mario RPG alapjain nyugszik, hiszen az is RPG, csak a Paper Marióban a karakterek úgy voltak megalkotva, mintha tényleg papírból lettek volna. Ez adott egy sajátos hangulatot a játéknak, mely mára franchise-zá nőtte ki magát, ugyanis ettől az egész olyan szerethetően aranyos lett.

„A Nintendo 64-hez képest jóval egyszerűbb volt a konzol dizájnya, hiszen ahogy a neve utal rá, kocka alakú volt. Csak a konzol elülső részén lévő controller és memóriakártya foglalat domború mivolta kölcsönöz némi változatosságot a külsejének.”

Nintendo GameCube

2000-ben jelentette be a Nintendo, hogy Project Dolphin néven fejlesztik a következő generációs konzolt. Nem is kellett rá sokáig várni. Végül Nintendo GameCube néven 2001 őszén jelent meg Japánban és Amerikában, Európában pedig 2002 májusában. A Nintendo 64-hez képest jóval egyszerűbb volt a konzol dizájnya, hiszen ahogy a neve utal rá, kocka alakú volt. Csak a konzol elülső részén lévő controller és memóriakártya foglalat domború mivolta kölcsönöz némi változatosságot a külsejének. De ezek csak külsőségek. A Nintendo GameCube a 6. generáció utolsóként megjelent konzolja, majdnem 1 évvel a PlayStation 2 után érkezett, ugyanis technikailag sokkal erősebb, mint a rivális konzolja. És akár azt is lehetne mondani, hogy a 6. generációban már kihasználták a konzolokban rejlő lehetőségeket, hiszen már a GameCube is CD-s volt. Ez igaz is, sőt, DVD-s volt. Csak itt is akadt egy kis bökkenő: A GameCube ugyanis csak mini DVD-t tudott olvasni. Bár annak az 1,37 GB memóriája kétségtelenül sokszorosa a Nintendo 64 kazettájának, de a 6. generáció már nemcsak azt hozta magával, hogy CD-ről DVD-re váltottak a konzolgyártók, hanem bejöttek az első multimédiás extrák is a konzolokhoz.



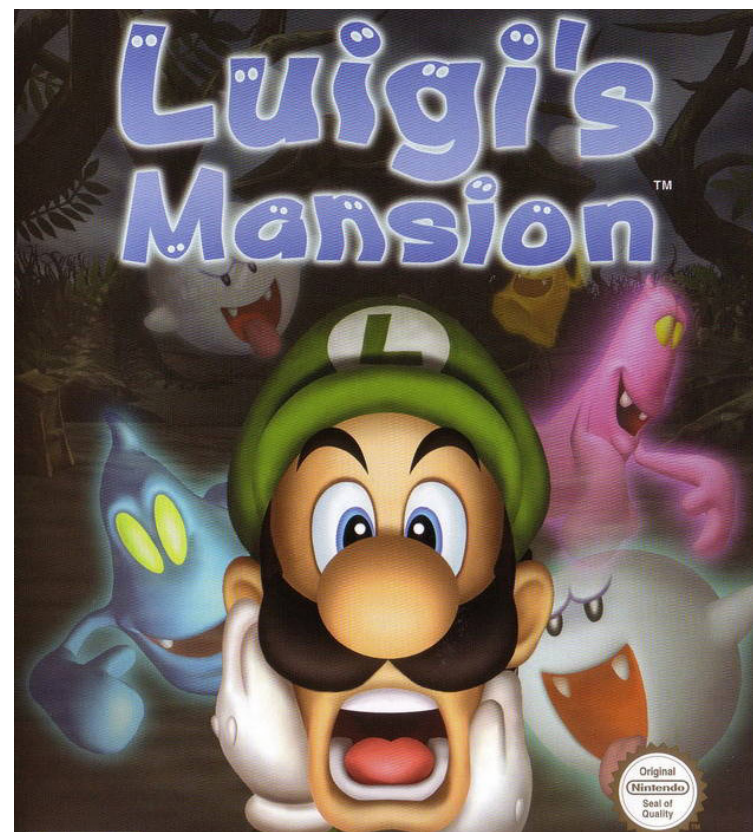


így, hogy megnehezítsék a másolt játékok futtatását, hiszen egy kis méretű, írható DVD ritkább és drágább is. És valóban: Nem a GameCube volt az elsődlegesen chippelt konzol.

A játékkínálat

Annak ellenére, hogy a GameCube már optikai meghajtós volt, így jó eséllyel a portolás rá már valamivel könnyebb volt külsős cégeknek, ezt a konzolt sem árasztották el a játékaikkal, továbbra is a Nintendo játéakai domináltak. De nem is akármikkel. Ha szigorúan értelmezzük a „Mario játék” fogalmát, akkor a Nintendo GameCube volt az első olyan konzol, amelyik nem Mario játékkal debütált. Persze csak névben nem volt Mario játék, hiszen a legújabb játékban ő az áldozat. És aki megmenti őt, nem más, mint az öccse, Luigi! Igen, a *Luigi's Mansion*-ről van szó, amely ugyan nagyon rövid játék volt, de egyedi játékmenetével örökre megjegyezte magának a nintendós közösség. Luigi egyébként is szerényebb, félős karakter, és így megy egy kísértetjárta kastélyba megmenteni a bátyját. Mindenképpen egyedi játékról van szó, Luigi félős „MARIOOOO!!!” felkiáltása meg szállóigévé vált a Nintendo rajongók körében. Hát így van az, hogy a Nintendo a mai napig kortalan játékokat fejleszt. A másik nagy nyitócím a *Super*

A PlayStation 2 ugyanis már nemcsak játékra volt alkalmas, hanem DVD-t is be tudott olvasni, ami annak idején, minthogy a DVD új technológia volt, nagy fegyverténynek számított. Ugyanis ekkor még nagyon drága volt egy DVD lejátszó, nem volt ritka a 120.000 forintos ár sem. Ehhez képest, hogy van egy konzolod, ami játék mellett DVD-t is lejátszik, szintén hozzájárult ahhoz, hogy a PlayStation 2-nek még az elődjénél is nagyobb sikere volt. A Nintendo meg úgy döntött, hogy ugyan ők is optikai meghajtóra váltanak, de a mini DVD mellett döntöttek. Jó eséllyel azért is döntöttek



Smash Bros. Melee volt. A Nintendo 64-en debütált Super Smash Bros. Sorozat váratlan sikert hozott, ezen pedig annyira felbuzdult az anyacég, hogy egyből megcsinálta a folytatást. És látszik is, hogy gyors ütemben készült a játék, ugyanis mai szemmel már nyilvánvaló hibái vannak. A karakterek túl gyorsak voltak, ami azért jelentett problémát, mert akkor válaszdőről nem nagyon hallottunk, a játék is nálunk még 50 Hz-es (25 fps) volt, és a controller sokszor nem tudta a megfelelő pillanatban teljesíteni a „parancsunkat”, így annak ellenére, hogy sok szempontból fejlődött a játék a Nintendo 64-es elődhöz képest, ami mindenképp inspiráló, mégis voltak hibái. Hasonlóképp



érdekes volt Yoshi külsőre, valamint Luigi támadásai szinte teljesen megegyeztek Marioéval, de még a hangja is. Viszont már ebben a játékban is lényegesen több volt a lehetőség a Nintendo 64-es elődhöz képest, mind karakterek, mind pályák, mind játékmód terén.

Későbbi nagy címek közé sorolható még a *Metroid Prime* páros, ami nagy visszatérő volt a Super Nintendós *Super Metroid* után. Viszont mivel a Metroid Prime nemcsak színvonalában öregbítette a sorozatot, hanem nehézségében is, ezért a Metroid széria megmaradt rétegjátéknak, aminek ugyan kevés rajongója van, de ők masszívan kitartanak a játék mellett.



Az egész játék millióje meglehetősen egyedi ezzel az űrben, távoli jövőben játszódó történettel, ez pedig keveseket motivál arra, hogy a nehézsége ellenére végigjátsszák a játékot, pedig a minősége alapján megérdemelné a figyelmet. Valamivel nagyobb figyelmet kapott a *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, amelyet gyermeki hangulata miatt sokan szerettek. A játék végeredménye igencsak nagy meglepetés volt, hiszen 2000-ben teljesen realiztikus játékképekkel hirdették meg az akkor

következő generációs Zelda játékot, ahol Link és a játéktér jobban nézett ki, mint eddig bármikor. Ehhez képest kijöttek egy gyerek Linkkel a közeg pedig teljesen gyermeki, rajzfilmes lett. Ez volt az első Cel-shaded grafikájú Zelda játék, ennek köszönhető a rajzfilmszerű látványosság. A játék az első GameCube projektek között volt, de nem akarták elsietni a megjelenését, ezért többszöri késés után 2003 áprilisában került a boltok polcaira. Az eredmény pedig látható volt: rendkívüli módon szerethető játék lett, a neves japán videojátékos lap, a Famitsu pedig 40/40-re értékelte. Ezzel a Wind Waker volt a második olyan játék, aminek maximális pontszámot adtak a Zelda: Ocarina of Time után. A szerethető közege pedig sokakat inspirált játéokra.

A sikertelenség oka

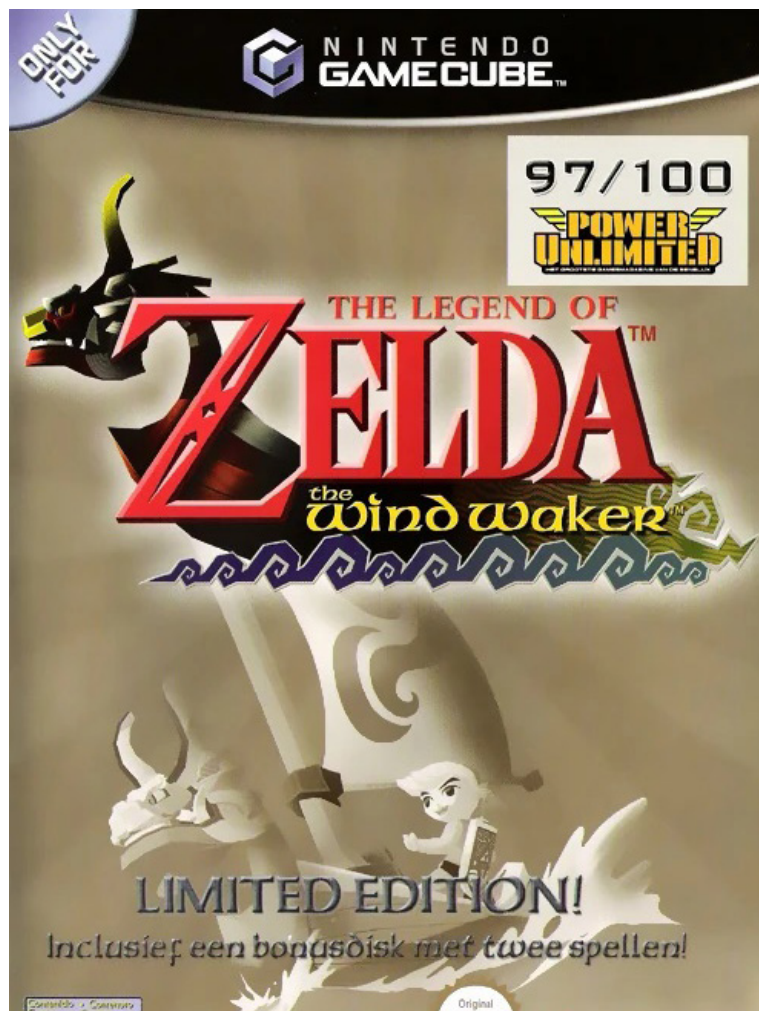
Alapvetően a GameCube életidejét nem lehet több ciklusra osztani, mint az előző generációs Nintendo konzolokat, mert annyira jelentéktelen volt a PlayStation 2 mellett, hogy gyakorlatilag nem voltak olyan nagy események, játékmegjelentések.

Maga a konzol egyébként nem indult rosszúl, voltak felfutásai, de mivel ezt a konzolt már tényleg nem tudta a videojátékos közösség komolyan venni, ezért 21-22 milliós összeladásnál megállt a számláló. Pedig nagyon erős volt, a 6. generáció legerősebb konzolja, ami a játékokban is megmutatozott. Azok a külsős játékok, amik

PlayStationre és az ebben a generációban debütáló XBOX-ra is megjelentek (a GameCube mellett), azok rendre GameCube-on voltak a legfejlettebbek. Grafikailag is, valamint a játék fizikája is jobb volt a Nintendo konzolján. Csak a PlayStation 2-nél komoly tényezőt jelentett, hogy DVD-lejátszóként is funkcionált, így ezzel nemcsak a GameCube-ot ütötte ki a versenyből, hanem a Microsoft XBOX-át is, ami egyébként alig szárnyalta túl a GameCube eladásait. Így a 6. generáció egyér-

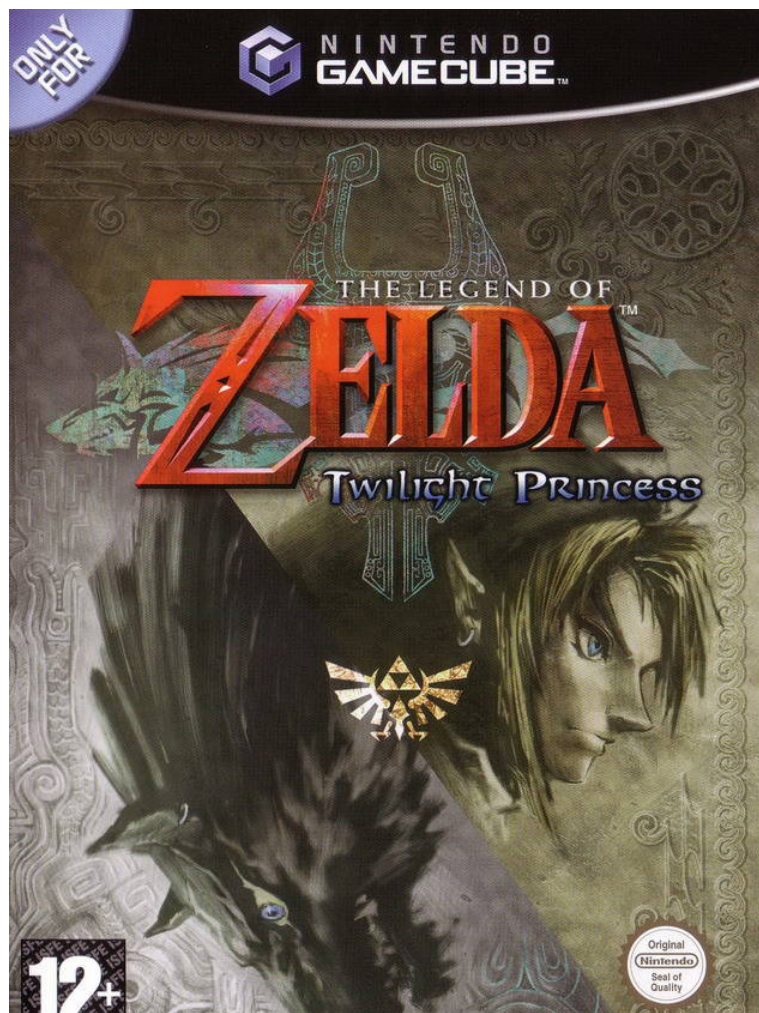
telműen a PS2-ről szólt, a GameCube megmaradt nekünk, Nintendo rajongóknak.

Az sem segített a helyzetben, hogy kevés igazán említésre méltó játék jelent meg Nintendóra. Később ugyan kijött egy Mario játék *Super Mario Sunshine* címen, ami annak ellenére, hogy a Super Mario 64 alapjain nyugszik, az első olyan fő Mario játék volt, amelyet komoly kritika ért. Előszörban az irányítása miatt, ez a játék ugyanis a „bőség zavarában” szenved.



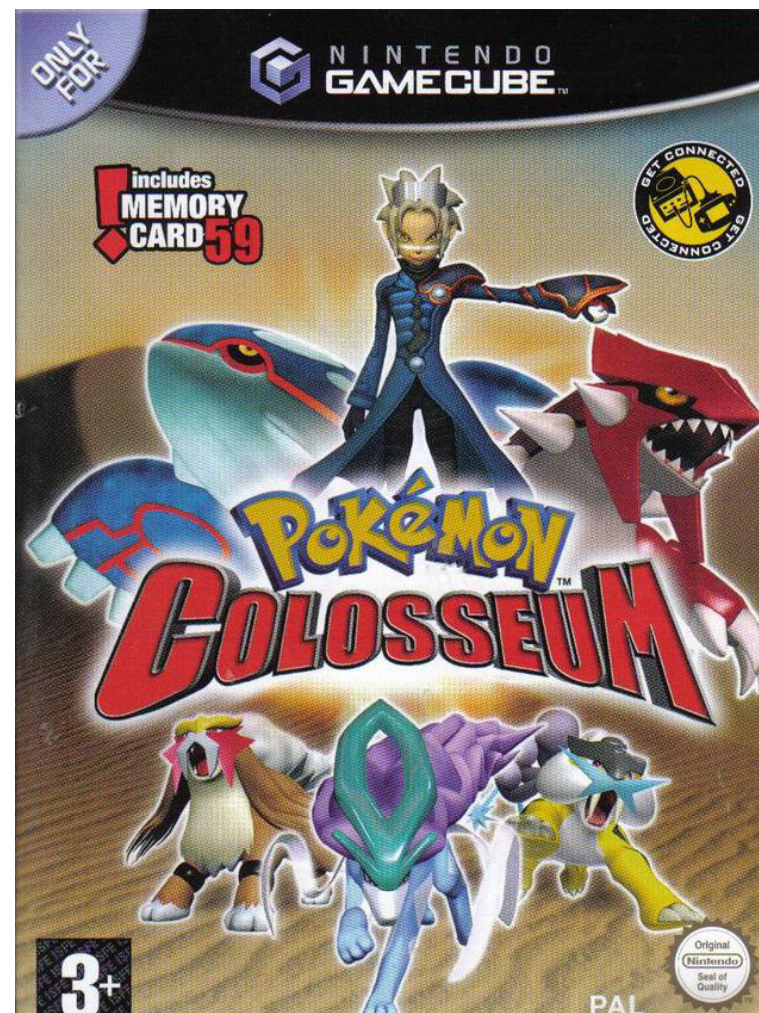


Mariónak annyi mozgása van, hogy pontosan kellett kivitelezni a controllerrel, mert ha Mario mást csinál, attól vagy megsérülhet egy ellenség által, vagy visszamegy a pályán, és újra lehet kezdeni. Nem egyszer jártam én is így, és ez egy idő után rettenetesen tudott idegesíteni. Pedig maga a játék gyönyörű volt, küldetések terén pedig innovatív, de nagyon nehéz volt irányítani. Hasonló kritikákat kapott a *Mario Kart: Double Dash!!*, méghozzá a játék fizikájára vonatkozóan.



Az autók irányítása nehézkes lett, de a grafika is kidolgozatlan volt. Több grafikai elem (például a kormány) sokszögű lett, valamint pályákból sem volt sok. Viszont az All-Cup Tour mode (ahol mind a 16 pályán végig lehetett menni) és a jóval több karakter kétségtelenül előnyt jelentett, ahogy az is, hogy két karakterrel versenyezhattünk egyszerre, valamint két tárgy lehetett nálunk.

Emellett jöttek a *Pokémon* játékok, *F-Zero GX*, valamint említésre méltó lehetne még a The



Legend of Zelda: Twilight Princess, amit eredetileg GameCube-ra fejlesztettek, de mivel a Wii megjelenésekor jelent meg, ezért az új konzolra is kijött. Ez volt az első igazán realisztikus Zelda játék.

Annak ellenére, hogy még a Nintendo 64 eladásait is alulmúlta a GameCube, ezt a konzolt jobban életben tartotta a Nintendós közösség, köszönhetően az ekkor felfutó internetnek, fórumoknak. Nagyjából 2003-tól hozta egybe az internet a videojátékos közösségeket, így a Nintendósok is hamar megtalálták egymást. És azaz, hogy fórumokon beszélgettek a Nintendóról, valamennyire köztudatban volt, ahogy a játékok is. Ezen segített még az ekkoriban szintén felfutóban lévő AnimeCon is, ahol a konzolrészlegen a PlayStation 2 mellett mindig megfért egy-egy Nintendo konzol.

Koncepcióváltás

2002-ben kapta meg Iwata Satoru a Nintendo elnöki székét Yamaguchi Hiroshitól, aki egyből látta, hogy a GameCube-ból ebben a formában nem lesz siker. Ezért a kötelezőket letudták a konzollal, de a következő generációra egyértelműen valami újjal, innovatívval akart előjönni. Belátta, hogy nincs értelme technikailag erős konzolt fejleszteni, ha nem ez alapján veszik az emberek a konzolokat. A GameCube drága konzol volt a maga idejében. 2002-es megjelenésekor Magyarországon 74.990 forint volt az ára. Ami technikai felszereltség okán indokolt is volt, de nem is

fogyott a konzol kellőképpen. Kevés üzletben is volt kapható, így az ára gyorsan lement 57.990 forintra. Csakhamar eljutott a Nintendo oda, hogy a GameCube-ot veszteséges lett gyártani. Az, hogy a Nintendo az üzleti éveiben végsősoron soha nem volt veszteséges, azt csak a Game Boy Advance-nek köszönhetette. Ahogy szó volt róla korábban, a kézikonzol kellőképpen sikeres volt, hogy kompenzálja a GameCube veszteségeit.

De a GameCube vesztesége arra készítette a Nintendo elnökét, hogy alapjaiban gondolja át a következő generációs konzol koncepcióját és ne feltétlen a technikai fejlettségre alapozza a konzol erejét, hanem valami teljesen másra. Az eredmény pedig ismert, erről és ennek hátteréről lesz szó a következő részben, ahol a Wii és a Wii U kerül terítékre.





távol-kelet

OSZAKAI VÁRKASTÉLY

Mit érdemes megnézned Japánban? 18.

Írta: Saci (Animológia)



Vajon mi az, amit tényleg érdemes megnézni Japánban? Milyen helyeket tartogat egyáltalán számunkra a szigetország? Japánban ezer meg egy a látnivaló, ez nem kérdés. Azonban közülük vannak érdekesebbek, szimplán csak „meg lehet nézni őket” típusúak, és persze ott vannak a kihagyhatatlan vagy éppen kötelezően megnézendők. Melyiket szeretnéd inkább? A válasz egyértelmű... Szemezgessünk is akkor a látványosságok közül, amelyeket feltétlenül érdemes megnézni, ha Japánban jársz. A leírtak után meg már biztosan nem fogsz kukán állni egy-egy épület vagy hely előtt, feltéve a kezed, hogy „ez meg mi?”. Tippet, érdekességeket, hasznos információkat és Japán kincseit tárom itt most fel neked, minden mennyiségben.

OSZAKAI VÁRKASTÉLY
Betekintő a japán történelembe

Az Oszaka kastélyra mondhatjuk, hogy talán Japán egyik leghíresebb nevezetessége, méghozzá jó okkal. Ez az ötszintes, belül nyolcemeletes várkastély az ország kiemelkedő alkotása, amelynek története csaknem 450 éves múltra tekint vissza. Ez pedig nem is akármilyen múlt, hiszen rendkívül részletgazdag, akárcsak a 15 hektáron található 13 épülete, valamint a számos kapuja, hídja, kertje, kútja és még lehetne sorolni, amelyek mind-mind magukban rejtenek valamilyen titkos részletet. Mondhatni a történelem apró darabkái ezek.

TUDDAD?

A kastélyt eredeti japán neve Oszaka-jo, de a Kin-jo, mint alternatív név is használatos.

A várkastély időszámítása 1583-ban kezdődött, amikor is Toyotomi Hideyoshi felépíttette első változatát a korábbi Honganji templom helyére, amit azelőtt 13 évvel a híres Oda Nobunaga elpusztított.

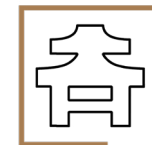
Toyotomi japán központjaként képzelte el a kastélyt, amely a legnagyobb volt akkoriban. Sőt, mai formájával ellentétben, merthogy többször is átépítésre került háborúk, uralkodóváltás, tűzvész és hasonló okán, tehát abban az időben szóbeszédnek szerint az épület fekete színű volt, arany díszítésekkel, majd Tokugawa uralma alatt meg fehér. Régi festmények is árulkodnak ilyen lehetőségekről, de az bizonyos, hogy mostanra már teljesen máshogy néz ki. Bár az arany díszítések fennmaradtak az ötszintes külső felületén, mivel céljuk mai napig a látogatók lenyűgözése, míg régen emellett az ellenségek demoralizálása is hivatásuk volt.

Leghangsúlyosabb és leghíresebb elem ezek közül az arany tigrisfejjel ellátott pontytestű tetődísz a legfelső szinten (nyolc arany tigris mellett). A mitikus lénynek titulált díszítőelem - elmondások szerint - a tüzeiktől való védelem okán került a kastélyra, ami az eredeti fa szerkezet miatt sajnos kikerülhetetlen volt.

TUDDAD?

1945-ben a bombázások következtében jelentős kár keletkezett a várkastélyban, melyet korábban, 1928-ban már elkezdtek felújítani. Végül 1995-1997 között sikerült végleges, teljes egészében felújított formáját és belső modernizációját elérnie.





TUDDTAD?

A várparkban elrejtve található egy kút, mely körül olyan legenda terjeng már az ókortól, hogy arany van az alján, és eredetileg „aranyvíz”-nek is hívták (Ougon-sui). Elmondások szerint még Hideyoshi temette el felhalmozott aranyának egy részét erre a területre, hogy megtisztítsa a vizet. Az „aranyvíz” kútját övező mesék mintegy 2 billió yen értékű kincsről regélnek, amit még nem találtak meg, vagyis ma is valahol Japánban van elrejtve a föld alatt.

Oszaka vára masszív kőszervezetekre épült, még a föld alatt is találunk mai napig maradványokat, viszont a legérdekesebb egy 5,5 m magas, 11,7 m széles és 60 m² alapterületű kőfal, ami amellet, hogy a legnagyobb a kastély területén, egy figyelemre méltó tulajdonsággal is rendelkezik. Ez pedig nem más, minthogy a bal alsó részén, előlről nézve egy polipforma vehető ki rajta. Nem mellesleg ezek a megmaradt kőfalak mind-mind saját, egyedi névvel rendelkeznek.

Azonban az utolsó, egyik legnagyobb, 1995-1997 közötti felújítását követően már acéllal megerősített betonszerkezetet kapott, hogy növelhessék tartósságát nemzeti kincsüknek a szigetország lakói. Valamint egy modern felvonóval is kiegészítették az épületet, ez a korszerűség a belső részben is megfigyelhető, mivel itt nem a belső elemek rekonstrukciója, hanem a kor reprezentálása, múzeumi kontösben volt feltételezhető a szándék. Azonban ez kiválóan sikerült, mind a nyolc emelet remekül mutatja be a vár történelmét, a korszakokat, melyekkel együtt változott a kastély is.

A várpark több mint 60 ezer méteres területén különlegességek sora várja a látogatókat, így ajánlott legalább egy napot szánni rá, hogy jobban megismerhessük ezt az egyedi helyszínt. Érdeemes áttekinteni, mert rejtett kincsekre, érdekességekre bukkanhatunk, vagy akár csak titkos alagutakra, melyek behálózzák a vár és a park egész területét. Elméletek szerint ezek főleg a menekülést szolgálták egy esetleges támadás alkalmával, vagy csempészútvonalakként, esetlegesen a kincsek elrejtése okán jöhettek létre, de az első változat minden bizonnyal a legreálisabb, mivel amúgy is bevett szokás volt a váraknál titkos alagutakat létrehozni.

Amennyiben viszont nem feltétlen szeretnénk elkoportatni a cipőnket a több kilométeres sétaösvényeken, választhatjuk a hajóval történő

utazási formát is, hiszen még erre is van lehetőség. Mindezt pedig káprázatos arany díszítésű, úgynevezett Gozabune csónakkal tehetjük meg, ami nagyságrendileg 20 perc alatt körbeviszi utasait a kastély belső vizesárkán. Különösen népszerű ez a lehetőség a tavaszi cseresznyevirágzás alkalmával, ami egyébként is rengeteg embert vonz a kastély területére, mivel több száz sakura fa található itt. A hajóra a jegyeket ajánlatos ilyenkor minél előbb megvásárolni, mert hamar elfogynak a nagyszámú érdeklődő miatt. Az ár turista barátnak mondható, mindössze 1500 yen felnőttek számára (1000 yen 65 év felettiek, és 750 yen iskolások számára). Arra sem árt figyelni, hogyha megtekintenénk a cseresznyevirágzást ezen a helyen (is), vagy csak járnánk a kertrészében is egyet, hogy a tömeg mellett a Nishinomaru kert külön belépőjeggyel látogatható, mely csekély 200 yenes jegy (cseresznyevirágzáskor meghosszabbított nyitva tartással működik a kert, mely 5 óra után már 350 yenes belépővel üzemel).

Egyértelműen kijelenthető, hogy a kastély környezete rendkívül közkedvelt helyszín, mind a fesztiválok, mind a Hanami, mind pedig önmagában is, mivel területén számtalan árus, étterem, kávézó és üzlethelyiség is található, így a látogatók étkezhetnek, ihatnak, vásárolhatnak mindamellet persze, hogy az Osaka kastély egy igen modern múzeumként is funkcionál számos más, kisebb épületével egyetemben, mint például a teaház a Nishinomaru kertben.



A múzeum minden emelete különlegességet rejt magában, köztük digitális, vizuális, még hologram technológiával is ellátott korjeleneteket, ábrázolásokat. Igazán egyediek a megoldások, amik itt találhatóak, és könnyen érthetővé tesznek mindent a külföldiek, valamint még a gyerekek számára is. Sok időt el lehet tölteni ezen apróságok felfedezésével és megismerésével, de nagyon megéri szerintem, mert egy másik oldalát, egy kisebb korszakát is felfedezhetjük Japánnak ezáltal. Sőt, itt még nem ér véget az ámulat, mert az épületben még arra is lehetőségünk adódik, hogy korhű ruhákat öltünk magunkra. Döbbenetes, hogy a sisakok, kabátok, kimonók felpróbálásáért pedig mindössze 500 yent kérnek el egy alkalommal fejenként. Így talán nehezebben tud rá nemet mondani az ember. De miért is tenné?



A maga nemében Japán egyik leghíresebb, a történelem folyamán fontos szerepet játszó vára és várparkja tényleg nem véletlenül az ország egyik nevezetessége. Érdekes ellátogatni hozzá, hogyha kíváncsiak vagyunk a kor hangulatára, nem riadunk vissza egy kis sétától vagy hajókázástól, szeretnénk korhű ruhákban fotózkodni, vagy csak élveznénk a cseresznyevirágzás csodáját kb. 600 sakura fa ölelésében. A történelem rajongóknak szerintem kötelező elem, meg annak is, aki jobban érdeklődik Oszaka iránt, mert valóban páratlan. De be kell látni, hogy időigényes a részletekbe menő feltérképezése, az egyszer biztos.

TUDDAD?

1665-ben egy hatalmas viharban a vilámcsapások miatt sajnálatos módon leégett a főépület.

Az Oszakai várkastély Japán első három kastélyának egyike.



Kattints a képre és nézd meg róla Animológia Saci videóját!

Épült: 1583
Építtető: Toyotomi Hideyoshi
Használat: 1583–1845 között
Magasság: 58 méter
Terület: 60-61.000 m2 (15 hektár)
Épületek száma: 13
Itt található: 1-1 Osakajo, Chuo Ward, Osaka, 540-0002, Japán
Minden egyéb tudnivalót itt találsz: www.osakacastle.net

Kastély múzeum:

Nyitvatartás: mindennap 9:00-17:00
Zárva: december 28. - január 1.
Belépés: felnőtt jegy 600 yen (15 fő felett vannak csoportos kedvezmények)

Nishinomaru Kert:

Nyitvatartás: mindennap 9:00-17:00 (a cseresznyevirágzás időszakában 21 óráig)
Zárva: hétfőnként (kivéve, ha az nemzeti ünnep, mert akkor a következő nap is zárva tart) és újévkor
Belépés: felnőtt jegy 200 yen (a cseresznyevirágzás idején, 17 óra után 350 yen)

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZ-NED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?



távol-kelet

KIK A JAPÁNOK?

azaz hogyan népesedett be a japán szigetvilág?

Írta: A. Kristóf



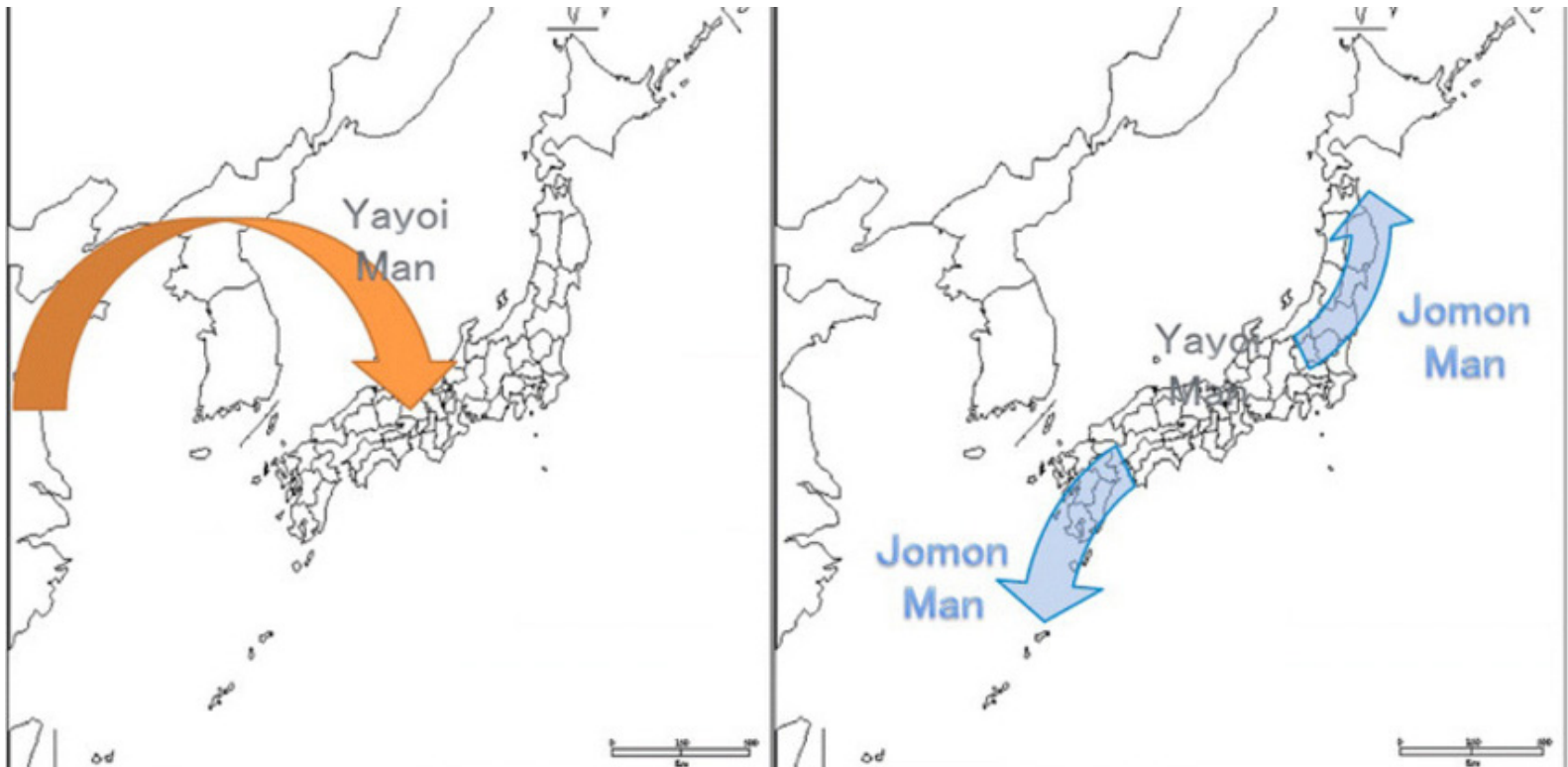


Bevezető

A felkelő nap országáról mindenki hallott már, ismerősek a samurájok, sógunok, gésák, a lap olvasói számára pedig az animék, mangák és tucatnyi egyéb érdekességek a szigetországról szintén. Amennyire színes és jól ismert Japán jele-ne, annyira rejtélyes és ismeretlen a múltja, különösen a Kr. u. 400-as éveket megelőző időszakra gondolok. Krisztus után a 4. és 6. század között a szigetvilágban sorsdöntő változások mentek vég-be: mint derült égből villámcsapás, megjelent a ki-fejlett, intenzív mezőgazdaság, a vas eszközök és egy teljesen új művészet, a cserépedény készítés-ben (tehát jó eséllyel új kultúra). Mi történt ekkor? Ez egy kényes kérdés, melyre egyes japán körök kizárólagos válaszokat akarnak találni. Három el-mélet létezik, mely nagyvonalakban megpróbálja magyarázni az eseményeket:

- 1. Az addig Japán területén élő emberek (ősi japánok, akik az elsők voltak ezen a terüle-ten) egyszerű vadászó-gyűjtögető életmódról mezőgazdász életmódra váltottak azáltal, hogy a Koreai-félszigetről átvették/eltanulták az új meg-élhetési módot. Így a japánok mindig is a szigetor-szágbaan életek, nem később foglalták el és hoz-ták létre a mai államot.
- 2. A Koreai-félszigeten megvalósuló mező-gazdaság népességgrobbanást okozott a koreaiak társadalmában, emiatt új területet kerestek, ahol letelepedhetnének. Erre a japán szigetvilág alkal-

mas volt, és mivel az ott élő vadászó-gyűjtögető népek, mind létszámban, mind technológiailag elmaradtak a Koreai-félszigeten élőkhöz képest (csak kőeszközöket használtak, míg a földművesek vaseszközökkel rendelkeztek), ezért könnyedén birtokba vették a területeket. Ez a folyamat szám-talanszor lejajlott a világ minden kontinensén (Amerika elfoglalása a spanyol konkvisztádorok és egyéb kolonizálók által, az afrikai bantu négerek kiterjedése Afrikában, az ausztráliai bennszülöt-tek elnyomása stb.), így igen közkedvelt elmélet a koreai történészek körében, de nem a japánok között, érthető okokból. Ez azt jelentené, hogy a japánok koreaiak, akik az elmúlt 1500 évben egy teljesen új kultúrát hoztak létre.



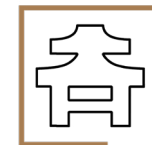
- 3. A Koreai-félszigetről érkező bevándorlók új technológiát és tudást hoztak magukkal, de ve-gyes házasság révén beolvadtak a már ott élő ja-pán társadalomba. Ez az elmélet érthető okokból kedvelt a japánok körében.
- Ezekkel az elméletekkel azonban egy kicsit előre szaladtam, kezdjük az elején a történetet.

Mit mondanak a régészeti leletek?

Az utolsó jégkorszak valamelyest kegye-sebb volt a japán szigetekkel, mint a hasonló föld-rajzi helyzetben lévő brit szigetekkel (mindkét szigetvilág Eurázsia keleti, illetve nyugati partján

helyezkedik el), ennek ellenére a szigetet döntő-en tűlevelű erdők borították, és a klíma is hideg volt. A Japán körüli sekély tengerek földhidakként szolgáltak (a jégkorszak miatt a tengerek és óce-ánok szintje alacsonyabb volt, mint napjainkban), melyek mind a Koreai-félszigettel, mind pedig Szi-bériával összekötötte az ekkor még egybefüggő területet.

A zord környezet azonban drasztikusan megváltozott (pozitív értelemben az ott élő em-berek számára) a jégkorszak végére. Az új, mele-gebb klímában a tűlevelű erdőket makk- és egyéb gyümölcstermő fák szorítják ki, a földhidak he-lyett sekély tengerek jelennek meg halakkal és egyéb ehető állatokkal (teknősök, kagylók stb.). A folyók és tavak megtelnek élettél, a trópusi klíma miatt az erdők gyorsan regenerálódnak és terjesz-kednek, így a fakitermelés ellenére Japán manap-ság is „zöld”. Ebben a „bőség” országában az első emberek, akik kiemelkednek, a jomon társadalom volt. Nevüket egy cserépedényről kapták, melyet elsőként a szigetországban hoztak létre. Amikor a régészek megtalálták a cserépedény marad-ványait és beazonosították a korát, nagy megle-petésben volt részük. Az első edények mintegy 12700 évvel ezelőtt készültek! Ezzel a világ első cserépedényeiről beszélünk, hagyva Kínát és a Termékeny félholdat is. A cserépedények (melyek méretben és formában változatosak, de gyéren díszítettek voltak) nagyban hozzájárultak az élelem tárolásához és elkészítéséhez.



Azonban felmerül a kérdés: miért készítettek maguknak ilyesmit vadászó-gyűjtögető társadalmak? Mármint amikor ezek táborhelyet változtattak, valószínűleg nem akartak egy teljes edénykészletet magukkal cipelni a gyerekeik és egyéb létfontosságú felszerelés mellett (ne felejtsük el, hogy a lovak és teherhordó állatok majd csak később kerülnek ezekre a területekre). A választ a sziget elképesztően gazdag állat- és növényvilága adja meg: habár vadászó-gyűjtögető társadalmuk volt, nem kellett tábort váltсанak, mivel bőségesek voltak az élelemforrásaik. Bár letelepedtek, mégis vadászó-gyűjtögető népek maradtak, ugyanis a



Jomon-kori váza

társadalmukban nem jelentek meg a különböző osztályok, mint például vezetők/politikusok, szakosodott szakemberek, papok, hivatásos katonák stb. Ez jól látszik a temetőikből, ahol a sírok mind egyformák.

Így tehát a jomon-kori emberek birtokba vették a Japán-szigeteket egészen a Kr. utáni 4. századig. Ekkor új emberek jelentek meg a Tsushima-szoroson keresztül, első alkalommal Kyushu szigetén, akik új életmódot hoztak magukkal: földművelést. Miért nem hamarabb?

A földművelés alapja az intenzív rizstermesztés volt. A rizst először a mai Kína területén háziasították, azonban sokkal melegebb klímában, mint ami a Koreai-félszigeten van. Így évszázadokba került, ameddig egy új nemesítést hoztak létre, valamint az intenzív termelési módszert kifejlesztették (Kínában először száraz termőföldben termesztették, a Koreai-félszigeten találták fel a ma is ismert vizes környezetben való termesztést). Így ameddig a mezőgazdaság nem indult be a félszigeten, addig a koreaiak nem élveztek előnyt a jomon-kori emberekkel szemben. Az új életstílus új kultúrát is jelentett, így a cserépedényeket, amiket a jomon-kori emberek használtak, yayoi-kori cserépedények váltották fel. Ezek díszesebbek voltak. Emellett megjelent a társadalom rétegződése is, egyre díszesebb sírok (ekkor kezd el a Japán-szigeteken is kialakulni, hogy urnába teszik a halottaik hamvait, mint a Koreai-félszigeten) és a falvak körül védelmi árkok épültek, majd

elindult a terület központosítása. Azaz magvaiban megjelent a központi állam is.

Ha összehasonlítjuk a jomon-kori emberek csontvázait az újonnan érkezettekével, akkor azt látjuk, hogy a yayoi-koriak csontváza áll közelebb a ma élő japán emberek csontvázához. Ugyanebben az időszakban írást is hoztak magukkal az új jövevények, és megkezdődik Japán írott történelme is, habár a korai krónikák sok nyilvánvaló túlzást tartalmaznak. Ekkor megjelennek az Ainuk is, akik Hokkaido szigetén éltek, és mind fizikailag, mind pedig kulturálisan különböznek a modern japánoktól. Ők lennének vajon a jomon-kori emberek, akiket a földművesek elűztek a termékeny földekről? Sajnálatos módon, amikor Japán az



1800-as években anektálta Hokkaido szigetét minden tőle telhetőt megtett, hogy az ainu embereket beolvassza a japán társadalomba. Így a nyelvükből és a kultúrájukból is nagyon kevés maradt fenn, túl kevés ahhoz, hogy bárki állást merjen foglalni a fenti kérdés kapcsán.

A yayoi-kori emberek megérkezése után épültek a kofun sírok is. A sírok létezése megkérdőjelezhetetlen bizonyítéka annak, hogy a felemelkedő társadalmak nagy létszámúak és kellően centralizáltak voltak ahhoz, hogy nagy építkezéseket vigyenek véghez. A sírok napjainkban a Császári hivatal birtokában vannak; nem engedélyezik azok felnyitását és elemzését, attól félve, hogy nem kívánt eredmények kerülnek napvilágra.



A történet látszólag egyirányba halad, mégpedig a második elmélet által megjósolt forgatókönyv szerint. Azonban van egy ellentmondás is, mégpedig a beszélt nyelv. Ha a japánok valóban koreaiak, akkor a két nyelv nagyon hasonló kellene, hogy legyen egymáshoz (alig 1600 éve váltak szét), ennek ellenére a különbség sokkal nagyobb. A két nyelv közötti eltérés egy sokkal régebbi szétválást tanúsít. Hogyan lehetséges ez? Napjainkig nincs egyhangúan elfogadott válasz rá. Ennek ellenére Jared Diamondnak van egy érdekes ötlete: a Koreai királyság egy hosszú centralizálási folyamat végén jött létre. A végső harcot három királyság vívta meg egymás között, amelyből nem

az került ki győztesen (és hozta létre az egyesített Koreai királyságot), amely a Tsushima szoros mellett helyezkedett el. Tehát jó esély van rá, hogy az a koreai nyelv, ami most a modern koreai őseként szolgált nem ugyanaz, ami a modern japán nyelv alapját képezte. Ezt a feltételezést természetesen nem lehet leellenőrizni, de mindenképp egy érdekes gondolat, amivel el lehet játszani.

Japán és Dél-Korea két gazdasági nagyhatalom Ázsiában, melyek ferde szemüveggel néznek egymásra. A szemüveget eltorzítják a múlt hamis legendái és valós atrocitásai. A két állam kapcsolata befolyásolni fogja saját sorsukat, és a világ történelmére is kihatással lesz.



Bónusz érdekesség

Japánban többek között hiányoznak a természetes erőforrások közül a házasítható állatok. A szigetvilágon nincs igazán nagytestű emlős sem (leszámítva a disznót, amit talán házasítottak a jomon-kori emberek, de biztos bizonyíték nincs rá), amit szelidíthettek volna a korabeli japán emberek. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy nem próbálkoztak. Valószínűleg ilyen sikertelen próbálkozás maradványa a rituális medve áldozat



Yayoi-kori váza

is. A hagyományt Iomanténak nevezik, és az ainu emberek tartják Hokkaido szigetén. A szertartás során egy általuk két évig nevelt medvét rituálisan megölnék (a módszer, amivel a medvebocot befogják pedig pusztán brutális), de nem ez az érdekes rész, hanem, hogy honnan eredhet a hagyomány? Ha logikusan gondolkodunk, a medvetartás ígéretes dolognak néz ki. A medvék többnyire növényevők, habár félelmetes vadászok is, gyorsan nőnek és rengeteg a hús rajtuk. Normális, hogy a kezdet kezdetén a leendő földművesek megpróbálták házasítani a medvéket is. A probléma mindössze annyi, hogy a medvék nem tanulmányosak olyan értelemben, hogy nem fogadnak el könnyen parancsokat. Így két évnél idősebb medvéket tartani veszélyes dolog, nagy csoportban pedig egyenest öngyilkosság vagy katasztrófa keresése.

A medvék házasítása szerte a világon elbukott és a múlt homályába merült, mindössze Japánban maradt meg egy véres vallási hagyomány, mely jó eséllyel eltorzulása egy logikus próbálkozásnak.

Források:

Jared Diamond, Guns, Germs and Steel, Penguin Random House UK, 2017, pp. 386-407

[Iomante wikipedia](#)

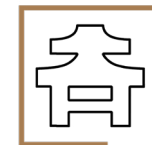


távol-kelet

MADE IN MÍTOSZ

A kínai mitológia alapjai

Írta: Iskariotes



A kínai mondavilág hihetetlenül nagy, szer-teágazó, bonyolult, de egyben sekélyes is. Az Európában található különböző népek mitológia-rendszerei egységesek és jól körülhatárolhatóak. Kínában erről nem lehet beszélni. Gyakran nehéz eldönteni egy-egy legendáról, hogy kínai vagy egy határos nomád törzsből vették-e át, esetleg még távolabbi helyről származik az adott monda őse. Így megjelenik benne a tibeti folklór, a távoli török mondavilág vagy éppen a koreai mesék, de a tokár népcsoport által nyugatról hozott sok új elem is beépült a mítoszvilágukba. A taoizmus, valamint a konfucianizmus és a buddhizmus erősen rányom-ta a bélyegét a mondavilág kanonizálására. Ezek is mutatják, milyen sokszínű szimbolizmus található meg a kínai hitregékben.

A kínai mitológiában egyszerre vannak jelen a népi mondák és énekek, a törzsi sámán rituálék, népszokások, a kínai gondolkodást befolyásoló filozófiák (taoizmus, konfucianizmus, legizmus, moizmus), buddhista vallás, vagy éppen a hivatalos krónikások évkönyvei. Idővel a mondák/legendák/regék/mesék egy része egyfajta kanonizáción ment át és beépült a tudományos kozmológiába vagy a történetírásba. Így leginkább a történelem, valamint a legendák és a hitregék különleges vegyületéről beszélhetünk.

A mondavilágról ma már dalok, versek, regények, rajzfilmek, filmek, operák, táncelőadások szólnak, amikben a főszereplők valamilyen istenségek, kultúrhéroszok vagy valamilyen szellemek, démonok.

Miért keletkeztek?

A mítoszok alapvetően négy okból születtek meg:

1. Egy esemény utólagos magyarázata. Tipikusan ide lehet sorolni a teremtetéstörténeteket.
2. Egy még meg nem értett természeti törvényt magyaráztak meg.
3. Erkölcsei szentenciáknak szánták, főleg az ifjak okítására vagy egy-egy emberi tulajdonság bemutatására, erre volt jó eszköz pl.: a fabula.
4. Az új vezető csoport (itt leginkább dinasztiákra lehet gondolni), így szerzett magának plusz legitimációt. Eredetüket vagy küldetésüket valamely más éteri síkon élő lényektől nyerték el, és így ők lettek a kiválasztottak, akiknek végre kell hajtaniuk az Égiek akaratát.

A kínai mondavilágot alapvetően két nagy korszak dominálja és köti össze. Az egyik a teremtetéstörténetek, a másik pedig a Három császár és az Öt fenség kora. De mindegyikben feltűnik az ideális államigazgatás iránti vágy.

Forrásai

Az ókori kínai mitológia történeteit már hamar elkezdtek írásos módon is feljegyezni. A legkorábbi emlékeink a Kr. e. XII. századból valók (amikor a trójai háború zajlott). A legrégebbi feljegyzéseket a jóscsontokon található írásokig lehet visszavezetni. A legfontosabb és legismertebb művek a Kr. e. V. – Kr. u. V. század közti



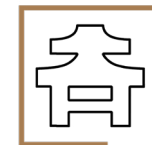
Főnix pár a reggeli napfényben
(tekercskép a Qing dinasztia korából - 1735)

közel 1000 évben készültek el. Bár a legtöbb írást nagyon régóta ismerjük, nem ritka, hogy régebbi, elfeledett írásokat találunk meg.

Fontos forrásanyag az inkább krónikás művekhez sorolható, úgynevezett Huszonnégy történeti mű, mely Kr. e. 206-tól egészen Kr. u. 1644-ig dolgozza fel Kína történelmét. Ez nem egy tudatosan szerkesztett sorozat, mindösszesen a hagyomány kapcsolja őket össze. Szintén kiemelkedik két csoport, amelyeket együtt szoktak említeni: az egyik az Öt klasszikus mű, a másik pedig a Négy könyv (Si shu).

A legismertebb mítoszokkal foglalkozó könyv a Hegyek és vizek könyve (Shan Hai Jing), amit egyfajta tipológiai bestiáriumnak lehet fel-fogni. Ilyenek még „A történetíró feljegyzései”, a Szenttartások feljegyzései, a Su csing, Shui Jing Zhu, valamint a Fengshen Yanyi, Hei'an Zhuan és a Lüshi Chunqiu is. Sajnos idővel a történetírók a mondákból igaz történelmet akartak kreálni, és valós személyekből legendás alakokat kezdtek el gyártani. Így ma már sokkal nehezebb szétválasztani a fikciót és a valóságot. [Ebben a táblázatban](#) több más fontos könyvről lehet olvasni, akit ez jobban érdekel.

„Az ókori kínai mitológia történeteit már hamar elkezdtek írásos módon is feljegyezni. A legkorábbi emlékeink a Kr. e. XII. századból valók (amikor a trójai háború zajlott).”



Mítoszok és filozófia

Míg Európában a vallásoknak van filozófiarendszerük, addig Kínában a filozófiáknak van vallásuk. A konfucianizmus egy mindent átható filozófiává, a taoizmus pedig egyfajta vallássá lett. De természetesen a Kína területén élt/élő népek, vagy éppen hódítók saját hitrendszerének lenyomatait is hordozzák a regék. Így megtalálható a sámánizmus vagy az animizmus is.

A kínai mondavilágban külön nagy csoportot képeznek a taoista történetek. Legjelentősebb alakja Jáde császár, valamint a köré szerveződött kultusz és szereplők, így pl.: a Négy mennyei miniszter alakja. További fontos alakok még a Három Tisztaság, valamint a Nyolc Halhatatlan személye. Itt mindegyik esetben pontosan annyi karakter van egy-egy csoportban, ahányat a nevük jelöl. Megállapítható tehát, hogy a taoizmus egy többistenhitű (politeista) vallás.

Karakterekben közös, hogy emberi alakjuk van, sőt egyes esetekben valós történelmi személyek voltak. Kevés természetfeletti képességük van, sokkal inkább az eszközeikre és az eszközre támaszkodnak egy-egy probléma megoldása esetén. A taoista csarnokban több ezer alak található, csak hogy érzékeltessem: az emberi testnek közel 30 ezer szelleme van.

A buddhizmussal egyfajta kölcsönös kulturális csere zajlott le. Az indai vallás valamelyest idomult a befogadó ország világképéhez. Így egy idő után Kuanji, a könyörületesség példaképe egy



A Jáde császár selyemre festett ábrázolása (Ming dinasztia - XVI. század)

meghalt kínai hercegnő képét kezdte felvenni. De a legnagyobb hatása az lett, hogy megteremtette a kínai túlvilág elképzelését, kvázi megalkotta azt.

Teremtés

A kínai mitológia rendelkezik egy-két egyediséggel, így például nincs egyetlen konkrét teremtéstörténete. Egymással versengő, de a

legjobb esetben is csak részben egymást lefedő variánsok léteznek. Ráadásul ezek a hitregék is meglepően későn keletkeztek.

Első változat: Shangdi – Tian alakja. Ezek a legrégebbi alakok, az évezredek folyamán olyanra homályba vesztett a személyük, hogy ők a legkevésbé ismertek. Leginkább ez hasonlít a mi istenfogalmunkhoz, de itt egy ős/élet vizét hoztak létre, és abból teremtettek mindent. Megjegyzendő, hogy Shangdi alakja volt a régebbi, idővel őt váltotta fel Tian, de szerepük nem változott.

Második változat: Pangu története. Ez a legkedveltebb történet, mely szerint egy őstojásból kikelő lény kreálta a világot. Pangu alakja vélhetően kulturális importként jelent meg a kínai hitregékben.

Harmadik változat: Nü-wa és Fuxi násza. Nü-wa és férje/testvére, Fuxi volt az első emberpár, és ők teremtették meg az embereket. A világ teremtésére azonban nem nagyon térnek ki ezek a történetek.

Negyedik változat: A jin és a jang elemek szerepéről hely hiányában most részletesebben nem térnek ki.

Túlvilág

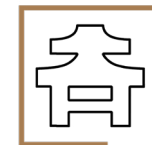
A halál utáni életre, vagy hogy egyáltalán mi lesz az emberrel a halál után, a kínai mondavilág nagyon sokáig nemigen tért ki. Voltak elképzelések, elég csak Qin Shi Huang császár grandiózus agyaghadzseregére gondolni, de egységes, átgon-



Pangu megteremti az eget és a földet

dolt, jól felépített alvilággal nem lehetett találkozni a kínai hitregékben. Azt gondolták, hogy a test mulandó, de a lélek örök, vagy legalábbis hosszú életű. A családi kapcsolatok nem szakadnak meg csak azért, mert valakinek a teste meghal, hiszen a lelke tovább él. Innen alakult ki aztán az ősök tisztelete. Hittek abban, hogy az elhunytak ételt és italt kell adni, hogy boldog lehessen a túlvilágon. Cserébe az ős vigyázott a házra, és tanácsokkal látta el őket (valamilyen közvetítőn keresztül). Az egyszerű embereknel általában déd- vagy ükszülőig tartották nyilván a felmenők neveit. Gazdag családoknál akár több száz évre visszamenőleg is fel tudták sorolni a tisztelt ősök neveit.

A helyzeten az változtatott, amikor a buddhizmus erőteljesen megjelent az országban, és egy komplex túlvilági rendszert mutatott be. A kínai mondavilág átalakult, és sok elemet kölcsönzött a buddhizmustól, pár alakot pedig átemelt a saját hiedelemvilágába.



De még ezek után sem tudtak dűlőre jutni például abban a kérdésben, hogy a diyunak (ez a pokol neve) összesen hány bugyra is van.

Természeti katasztrófák

Az emberiség a mai napig nehezen tud felkészülni egy-egy természeti kataklizmára. Hogy értelmezni tudja, és hogy emléke megőrződjön, mondákat, regéket, vagy manapság összeesküvés-elméleteket gyártanak hozzá. A kínai mítoszvilágban leginkább két csapás köré szerveződtek ezek a mondák:

A. Nagy Árvíz története:

Ez a történet egymástól földrajzilag is távol eső népeknél is felbukkan. Így olvashatunk sumér, zsidó vagy akár maja regéket is ilyen eseményről. Itt alapvetően további két csoportot lehet megkülönböztetni:

a. Nüwa és Fuxi mondája: itt a természetet a földi lények magukra haragítják. Az özönvíz mindent elpusztít, kivéve a kiválasztott párt.

b. Nagy Jü köré csoportosult történetek: itt az ideális uralkodó és társai megzabolázzák az árvizet, és azt az emberek szolgálatába állítják. A Sárga-folyót Kína bánatának is szokták nevezni, hiszen minden tőle függ. Ha túl sok vizet hoz, mindent eláraszt, ha keveset, minden elszárad. A Bibliában az árvíz égi büntetés. A vízözön itt viszont sokkal inkább magának a víznek a szeszélyes mivoltára utal. Nem hiába írták le úgy az árvizet a

régi kínai írásokon, hogy „a nap, melyen a víz elta-karta a Napot”.

Itt Nagy Jü tevékenyen cselekszik, gátakat, zsilipeket, öntözőrendszereket épít. Kilenc évig tartó munkája során bár többször is elhalad háza előtt, nem megy be addig, míg munkájával nem végez. Más alakok, mint például a bibliai Noé, passzívan szemlélik az áradást, semmit nem tesznek az ellen, elfogadják a büntetést az Égtől.



Nüwa és Fuxi selyemképe (VIII. század)

B. A tíz Nap meséje:

Minden ősi/ókori civilizáció mitológiájának egyik legfontosabb szereplője a Nap, s ez alól Kína sem kivétel. Alapvetően két Nap-elképzelés létezik:

a. a Nap valójában egy gigantikus főnixmadár, ami minden nap berepüli az eget.

b. Xihe szült tíz sanzuwut (háromlábú varjú), akik a távoli Fusang földjén (eleinte képzelt keleti ország, majd pedig Japán metaforája lett), egy eperfán laktak. Mindennap átrepült az egyikük a égbolton. De egy nap mind a tíz varjú felkelt és megjelent az égen (több variáns is van ennek okáról). A legendás íjász, Hou-ji pedig kilencet lelőtt, ezzel megkímélte a földet a perzselő hőségtől. (Annak is több változata van, hogy Hou-ji miért merészelt leölteni egy istennő gyermekeit.)

„a Nap valójában egy gigantikus főnixmadár, ami minden nap berepüli az eget.”



Nagy Jü mauzóleumi sztéléje (Shaoxing, Zhejiang tartomány, Kína)

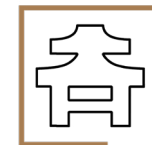
Ideális uralkodás

A kínai hitregékben az egyik legfontosabb téma a helyes államszervezet vezetése, melynek letéteményese maga a császár. A különböző istenségek nem ritkán valamilyen hivatalt vagy minisztériumot vezetnek a Jáde császár udvarában, nem csak úgy uralják a tengereket, mint ahogyan azt Poszeidón teszi a görögöknél. Nem csoda, hogy így egy komplett mondakör alakult ki az ideális uralkodó gondolata köré. A legjelentősebbek a „Három fenség és öt császár kora” elnevezésű és a Xia-dinasztia életét taglaló mondák.

A Három fenség személyei körül nincs egyetértés, minimum tíz alakot lehet köztük sorolni. Közös bennük, hogy csak a fejük/arcuk emberi, testük valamely állathoz hasonló. Leginkább nyers erejükre támaszkodva oldják meg a problémákat.



Az öt császár egyike: Huangdi, a sárga császár szobra (Huangdi Templom, Xinzheng, Henan tartomány, Kína)



Az Öt császár sem öt uralkodót takar, hanem közel nyolc személyt szoktak ide venni. Ők már emberek. De cselekedeteik így is legendásnak számítanak, természeti csapásokkal vagy természetfeletti lényekkel kelnek bírokra.

Ezzel párhuzamosan itt jelennek meg a rossz uralkodó típusai is (élvhajász, kegyetlen, zsarnok, buta, despotikus stb.). A rossz császárok elbukása gyakran magát a dinasztia elsöprését is elhozza, hiszen az istenségek már nem támogatják őket. A Shang-dinasztia bukásánál feljegyezték, hogy tíz napon át folyamatosan sár esett az égből, éjjel vadállatok sikítottak szakadatlanul stb.

Az Öt császár korszakát organikusan követi a Xia-dinasztia, majd pedig a Shang-dinasztia (Kr. e. 1800 - Kr. e. 1048) eseményeit feldolgozó mondavilág. A Xia-dinasztia létét eddig semmilyen régészeti kutatás nem támasztotta alá.



Az öt császár egyike: Shun császár szobra
(Shun mauzóleuma, Yuncheng, Shanxi tartomány, Kína)

A hagyományos történetírás alapján a Kr. e. 23-18. század között létező uralkodóház volt. Alapítója Nagy Jü volt. A régészeti kutatások azt támasztják alá, hogy Kína területén nem volt – a legendák által leírt – ennyire fejlett államalakulat.

A Xia-dinasztia korszakát inkább a későbbi korok álmodták meg, és adtak utólagosan magyarázatot egy társadalmi átalakulásra. Ezen időszak alatt alakult ki a vizek menti területek lecsapolá-



Nagy Jü a Xia dinasztia alapítója
(Selyem függőtekercs - Szung dinasztia)

sa (amit a regevilág Jü uralkodónak tulajdonít). Tehát több élelmet tudtak előállítani, ez pedig népességnövekedéshez vezetett. A felesleges/többletrizst fel lehetett halmozni, így a vagyoni különbségek is megnöttek. A minél nagyobb területen folyó termelés sok dolgoz kezet követelt, így a több táplálékhoz jutó, tehát fizikálisan erősebb népek erőszakkal kényszerítettek más törzseket dolgozni a földjükön (értsd: rabszolgaként). Az őskorból itt léptünk át az ókorba.

Vélhetően volt egy erős törzsvezér, akit a többi törzs vezetőnek fogadott el. De ő – szakítva a régi hagyományokkal – nem a legerősebb/legrátermettebb törzsvezérre hagyta a törzsfőnöki címet, hanem utódjára hagyományozta, s ezzel megteremtette a dinasztia – mint intézmény – alapjait. Ezt szimbolizálja Nagy Jü fia, Qi és Bo Yi hatalmi harca. Nagy Jü egyébként azért kapta meg az uralkodói rangot, mert az előző király elégedett volt azzal, ahogyan az árvízvédelmet kiépítette. Nagy Jü tehát szakított a tradíciókkal, amikor a fiára akarta hagyni az országot.

Meg kell jegyezni, hogy mindösszesen a Shang-dinasztiáról lehet biztosan kijelenteni, hogy létezett egy ilyen civilizáció, bár merészség azt állítani, hogy közülük lenne a mai Kínához. De a megtalált közel húszezer jóscsonton fellelt jelképekben már a mai kínai írásrendszer őseit láthatjuk. Az őket követő Zhou-dinasztia pedig már a múlt megkreálása érdekében kezdte el az elődök mítoszait egybeépíteni a krónikások írásaival, így elindult a historizálás.

Kultúrhéroszok

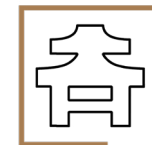
A kínai mitológia jelentős szereplői azok a kultúrhéroszok, akiket a kínaiak saját őseiknek tartottak, és a régmúlt korok valós uralkodóiként, főembereiként írtak le. Jellemző, hogy ők valamennyien az emberi civilizáció számára fontos kultúrjavak, tárgyak, eszközök, szokások, mesteriségek stb. megteremtői. A magyar mondavilágban ilyen például Álmos személye.

Egy-egy „dolog” feltalálását nem feltétlenül csak egy hős számlájára írták, így például az írást többen is feltalálták. Az sem ritka, hogy egyes negatív karakterekhez társítanak kulturális javadalmat. Az egyik legjelentősebb kultúrhérosz a Sárga császár volt.

A kultúrhéroszokat alapvetően három nagy csoportba lehet sorolni:

Mondabeli alakok. Küllemre sem feltétlenül emberek, általában valamilyen hőszi cselekedetet hajtottak végre. Hou-ji, az íjász alakja tipikusan ilyen.

„A kínai mitológia jelentős szereplői azok a kultúrhéroszok, akiket a kínaiak saját őseiknek tartottak, és a régmúlt korok valós uralkodóiként, főembereiként írtak le.”



Legendás személyek: személyük a valós és a legendák közti határmezsgyén leledzik. Ide lehet sorolni például Chiyou alakját. Minden bizonnyal létezett egy nagyon erős törzsfő, de az már kétségbe vonható, hogy háromnapos ködöt tudott volna megidézni.

Valós személyek: akiknek létezését kortársaik is feljegyezték. Leginkább életükben tanúsított viselkedésük miatt tudtak helyet szerezni maguknak a hőroszok között.

Hegyek és folyók szellemei

A földi világot a kínai mitológiában elsősorban a hegyek és a folyók jelentették. Érdekes módon az erdők, a síkságok, a sivatagok stb. szinte semmilyen szerepet nem játszanak.

A hegyek szellemeit egyértelműen az aszimmetria jellemezte, hiszen találunk közöttük egy- vagy háromlábúakat, egyszeműeket, és gyakori náluk a közönséges emberi ismertetőjegyek megkettőzése is, például a kétfejű lények, vagy hogy párosulnak bennük az emberi és állati jegyek is. A hegyek szellemei gyakorta kapcsolatban állnak túlvilági képzetekkel is. A barlangokat általában a túlvilágra vezető lejáratoknak tartották.

A vizek szellemeit sárkány, hal vagy teknős vonásaival felruházott lényekként képzeltek el, de olykor egészen emberszerűek is lehettek. A folyók szellemei között található férfi és női alak is. Jellemző, hogy a folyók szellemeiként különféle folyóba fulladt személyeket tiszteltek.



Hou Yi célbaveszi a tíz napot
(Xiao Yuncong, 1645)

Különleges lények

Nemcsak emberek és emberszerű hibridek jutnak szóhoz a kínai mondavilágban, hanem különleges állatok, sőt egyenesen sárkányok is.

A sárkányokat – számunkra meglepő módon – a vizekhez párosítják. Általában tavakban, folyókban vagy az óceánokban élnek. A mai napig fennmaradt sárkánytáncok nem mások, mint az ősi, esőért bemutatott rituálé maradványa. A sárkány alapvetően a Sárga-folyót szimbolizálja,



A Kilenc sárkány fal részlete
(Beihai Park, Peking)

nagy és hosszú, hatalmas és erős, és akár tájfunokat is képes előidézni. Ugyanakkor a víz minden életnek a forrása, így tisztelni kell őt. Alakjuk az egyik legősibb: még a neolitikum-korabeli Jang-sao- vagy a Hongshan-kultúra Kr. e. 4500-ból származó tárgyain is fellelhetők.

Az ötkarmú sárkány már a Zhuo-dinasztiától kezdve a mindenkori császár szimbóluma volt, a Csing-dinasztia során pedig a lobogókra is felkerült a sárkány képe. A kígyók Kínában sem számítanak a legkedvesebb élőlénynek, ennek ellenére komoly tisztelet övezi az állatot. Így helyet kapott a tizenkét állatövben is – ne feledjük: a sárkány részben kígyóra emlékeztet. Nü-wa ősanjának is

kígyó alteste volt. A Szung-dinasztia (960-1279) időszakában pedig számos templomot építettek az állatnak. E különös tisztelet abból adódik, hogy a mérgeskígyók nagy veszélyt jelentettek a földet dolgozók számára, így inkább félték az erejét, mintsem hogy tiszteletlenek legyenek vele. A legismertebb kígyós történet, A fehér kígyó története (Bai she zhuan) több filmet is ihletett.

Öt elem

A kínai irodalomban, gondolkodásban, művészetekben vagy éppen a mondavilágban nagy hangsúllyal jelenik meg az öt elem (wu-shing). Ez az öt elem és a hozzájuk kapcsolt szimbólumrendszer mindent lefed. Így az életet és a pusztulást is. A fa táplálja a tüzet, a tűzből hamu lesz, ami táplálja a földet, abból fém lesz, a fém pedig vonzza a vizet, ami táplálja a fát. Ellentéte, hogy a fém elvágja a fát, a fa elhagyja a talajt, a talajban nem lesz víz, ha pedig nincs víz, nincs fa sem, ami táplálni tudná a tüzet. (*Táblázat a következő oldalon*).

Historizálás

A Han-dinasztia (Kr. e. 206 – Kr. u. 220) alatt elindult a törekvés a kanonizált történelemírás irányába. A korabeli írástudók azonban nem választották szét a mítoszokat és a történelmi eseményeket, hanem megpróbálták őket szinkronba hozni egymással.



	Égészínkék sárkány	Tűzmadár	Qilin	Fehér tigris - Baihu	Fekete teknős
Égtáj	Kelet	Dél	Közép	Nyugat	Észak
Évszak	Tavasza	Nyár	Nyárközép	Ősz	Tél
Szín	Zöld	Piros	Sárga	Fehér	Fekete
Eleme	Fa	Tűz	Föld	Fém	Víz
Virágja	Bazsarózsa	Lótusz		Krizantém	Kamélia
Szimbólum	Fiatal jang	Öreg jang		Fiatal jing	Öreg jing
Yao	==	=		=	==
Védisten	Kobo	Zhurong	Houtu	Jokusho	Genmei
Ellenfelei	Gonggong	Huanduo		Gun	Sanmiao
Császára	Fuxia	Shennong vagy Yan császár	Huangdi, a Sárga császár	Sao-hao	Zhuanxu
Tengere	Kelet-kínai tenger	Dél-kínai tenger		Qinghai tó	Sárga-tenger (Észak-kínai tenger)
Hegysége	Taj-hegység	Heng-hegy (Hunan)		Jiuhua-hegy	Heng-hegy (Shanxi)



Ennek eredményeképpen valós történelmi személyekhez kapcsoltak természetfeletti képességeket vagy cselekedeteket, másrészt pedig mitológikus alakokhoz valós történelmet alkottak.

Az évszázadok során az egyszerű népi szokások egymásba csúsztak. Minden egyes tájon megszületett az arra specifikus mondakör, vagy bizonyos legenda ottani variánsa. Nem nagyon választották el a népi hagyományt a taoizmustól és buddhista elemektől sem. (Ez hasonló ahhoz, hogy valaki adventi koszorút állít, ami egy protestáns tradíció, karácsonykor elmegy az éjféli misére, ami katolikus hagyomány, végül pedig Baján részt vesz a busójáráson, ami nettó pogány szokás.)

Végszó

A kínai mitológia hatalmas kincsestárral rendelkezik, nyoma és hatása nemcsak a régmúlt művészetében, de a mai napig érezteti hatását az emberek mindennapos életében. Rengeteg film, könyv, sorozat, képregény, játék stb. foglalkozik, hol mélyebben, hol csak érintőlegesen ezzel a témával. Középkori fantasy regény a Mo Dao Zu Shi, a Három-test probléma című sci-fi alkotásban pedig kortárs kínai kultúrával találkozhatunk, s ezekben így vagy úgy, de jelen vannak a mondavilágukra jellemző utalások. Hogy megértsük a XXI. század egyik nagyhatalmát, érdemes megismerkedni a múltjával is, melyhez kiváló alapot adhat a mondavilága. *(További infók a cikkhez készült ppt-ben.)*

LMBTQ+ a mítoszokban

A kínai mondákban egyáltalán nem ritka a nem heteroszexuális kapcsolatok bemutatása/sugallása/utalása. Míg a Földközi-tenger partvidékét domináló három nagy vallás (kereszténység, iszlám, zsidóság) egyöntetűen elutasítja a homoszexualitást, addig Kínában nem volt ilyen tényező. A buddhizmus magát a szexualitást tartja problémának, de az indiai vallás kvázi későn jelent meg az országban. A konfucianizmus feleslegesnek tartja, mert eredménytelen cselekedetnek véli (mármint szaporodás szempontjából).

Igen gyakran csak metaforikusan írnak egy-egy férfi-férfi kapcsolatról, konkrét szexuális jelenet nélkül. Inkább egy harcot, egy versenyt vagy bármilyen más fizikai kihívást lehet értelmezni a kapcsolat beteljesülésének. De az is árulkodó lehet, ha egy személyről azt írják, hogy pl.: „nem hatotta meg a szép nők látványa”.

Mivel a népi világban a javasasszonyok, bábák vagy akár a sámánok is nők vagy hermafroditák voltak, így magát a férfi×férfi kapcsolatot is mitikusnak gondolták.

A mondákban feltűnik Nagy Jü vagy éppen a Nyolc halhatatlan alakjai is meleg karakterekként. Az LMBTQ+ védistene Tu’er Shen, akinek a szimbóluma egy nyuszi.



zene

BEST OF K-POP - 2020

Írta: Edina Holmes



Kicsit megkésve, de ebben a lapszámban végigvesszük 2020 legjobb dalait, legfontosabb eseményeit, debütálásokat és csapat feloszlásokat. Vágjunk is bele!

Főbb történések

Covid-19

A tavalyi év elején kitört korona járvány miatt számos korlátozást vezettek be a kpop iparban is. Például a zenei műsorokban egyáltalán nincs közönség és a háttértáncosoknak is kötelező maszkot viselni a színpadon. Egyedül az idolok vannak maszk nélkül. *Koncertet már csak online adnak az idolok, illetve a rajongói találkozókat is online bonyolítják le. Megnőtt a saját készítésű műsorok száma is.* Mindezt azért, hogy az idol és a rajongó is biztonságban legyen és egészséges maradjon.

Több kisebb banda (*Hinapia, Spectrum*) a covid korlátozások miatt oszlott fel. Elmaradt fellépések, koncertek, turnék mellett az ügynökségek bevétel nélkül már nem tudták finanszírozni a tevékenységeiket, ezért inkább feloszlatták a bandákat. Illetve sok csapatnak eltolódott vagy el is maradt a debütje a covid miatt.

BTS

Nem telhet el egy kpop összefoglaló sem a BTS sikereit méltatva, és mindezt teljesen megér-

demelten kapják. Nézzük is, mit tett le a hét srác tavaly az asztalra. Felléptek a *Grammy* díjátadón (idén is és jelölték is őket) és számos más nyugati díjátadón, illetve műsorban. Megjelentettek kettő stúdió albumot (*Map of The Soul: 7, BE*) és tavaly augusztusban kiadták az első angol nyelvű dalukat, a **Dynamite**-ot. A dal az év egyik legnagyobb slágere lett világszerte, még itthon is játszották a rádiók. Első helyen debütált a *Billboard HOT 100* listáján, és ez nekik sikerült elsőnek a dél-koreai előadók közül. A koreai zenei műsorokban eddig 32-szer lett első helyezett dal, ami rekordnak számít. Több mint 10 hétig vezette a Dynamite a dél-koreai *Gaon digital chart*ot. Bombasztikus sikerük volt ismét, az biztos.



BE

Life goes on
Like an echo in the forest
Like an arrow in the blue sky
On my pillows on my table
Life goes on like this again

Blackpink

Blackpinknek is jó éve volt tavaly. Év végén megjelentették első albumukat „**The Album**” címmel. Az album három dalához készült videoklip: *How You Like That, Lovesick Girls, Ice Cream*. Az utóbbi dalban Selena Gomez működik közre. A négy lány helyet kapott Lady Gaga legújabb albumán is, együtt éneklük a *Sour Candy* című dalt.

NCT 2020

A tavalyi év egyik legnagyobb dobása az NCT fiúbanda 2020-as összejövetele volt. A fiúk általában kisebb csapatokban (*NCT 127, NCT Dream, WayV*) tevékenykednek, és két évente összegyűlnek egy nagy közös projektre. A *teljes NCT* létszám 23 főt számlál. Ebből két tag tavaly lett hozzáadva, és majd idén debütálnak egy új NCT alcsapatban. Emlékeztetes NCT 2020 dalok: *Misfit, Make A Wish, From Home, 90’s Love, Work It, Resonance*.

Millió albumeladások

A dél-koreai albumeladási listát tavaly (is) a **BTS** vezette. A *Map of The Soul: 7* albumból több mint 4,4 millió példány kelt el, illetve a *BE* albumból pedig több mint 3,5 millió példány talált gazdára. De a többi előadó is büszke lehet magára, mert többen is egymillió feletti eladást produkáltak.





A **Seventeen** nevű 13 tagú fiúbanda két albummal (*Semicolon* - 1,1 m, *Heng:garæ* - 1,4 m) is elérte ezt. A jelenleg 23 tagú **NCT**-nek is sikerült duplázni, méghozzá a *Resonance Pt. 1* (1,5 m) és *Resonance Pt. 2* (1,3 m) albumokkal. Sőt, az NCT egyik alcsapata az **NCT 127** önállóan is milliós előadó lett, méghozzá a *Neo Zone* albummal (1,5 m). A **Blackpink** első stúdióalbuma, a *The album* 1,3 millió példányban kelt el, míg **Baekhyun** szólóalbuma, a *Delight* kicsivel több mint egymillió példányban talált gazdára. Ezek nagyon szép számok, főleg így a pandémia közepette.

First Win

Azaz legelső győzelem valamelyik zenei műsorban (Music Core, Music Bank, M Countdown, The Show stb.). Ez mindig nagy dolog, tekintve, hogy van olyan csapat (pl.: 9Muses), akik több (akár tíz) év után úgy oszlanak fel, hogy nem volt egy győzelmük sem, ami elég szomorú, valljuk be. Most pedig nézzük, kiknek sikerült tavaly az első tróféájukat megszerezni.

SF9 - Good Guy: a csapat még 2016-ban debütált és négy év után, tavaly januárban a Good Guy című dallal megszerezték első győzelmüket az M Countdown műsorban.

Pentagon - Daisy: a szintén 2016-ban debütált Pentagon tavaly októberben szerezte meg az első győzelmét a The Show műsorban.

NCT U - Make a Wish: az NCT U alcsapat is tavaly



szerezte meg első győzelmét a Show Champion műsorban a Make A Wish dallal.

Loona - So What: a 2018-ban debütált 12 fős lánybanda tavaly márciusban lett első az M Countdown műsorban.

Somi - What You're Waiting For: a 2019-ben debütált szolista tavaly augusztusban az M Countdown műsorban lett első helyezett.

Cravity - Flame: a tavaly debütált fiúbanda már az első comeback dalával megszerezte az első győzelmét a The Show műsorban, tavaly szeptemberben.



Akik tavaly debütáltak és meg is szerezték az első győzelmüket:

- Red Velvet - Irene & Seulgi:** Monster (Music Bank)
- Solar (Mamamoo):** Spit It Out (The Show)
- YooA (Oh My Girl):** Bon Voyage (The Show)
- Moonbin & Sanha (Astro):** Bad Idea (The Show)
- SSAK3:** Beach Again (M Countdown)

Debütálások

Mint minden évben, tavaly sem szenvedtünk az új, feltörekvő bandák hiányától. Mivel, elég sokan vannak, ezért csak a kiemelkedőbb teljesítményű bandákat veszem sorra.

Aespa: tavaly év végén debütált a 4 fős lánybanda a *Black Mamba* című dallal, ami elég ütősre sikerült. A lányoknak kijutott sikerből és botrányból is, de mivel a Kpop legnagyobb cégénél, az SM Entertainment alatt vannak, garantált a sikerük.

Blackswan: ez egy érdekes felállítás, ugyanis 3 volt *RaNia* tag és kettő új lány alkotta a csapatot.

Mini K-POP Előadó Bemutató

Demian

Demian tavaly debütált a *Cassette* című dallal. Azóta már több dala is megjelent: *Yes*, *Karma* és a *Love%*. Főbb tudnivalók róla, hogy saját maga írja a dalait és szabadidejében Pokémonnal szokott játszani. Allergiás a kutya és a macskaszőrre. Ügynöksége a Sony Music Entertainment Korea.





Lényegében az ügynökségük új név alatt debütáltatta a RaNiát tíz év aktív szereplés után. Nem sokkal a debüt után Hyeme (volt Rania tag) elhagyta a csapatot.

Cignature: tavaly év elején debütáltak és mind volt *Good Day* tagok. A Good Day még 2017-ben debütált és mindössze egy dalt promotáltak. Remélhetőleg, a Cignature sikeresebb lesz.

Cravity: a Starship cég 9 tagból álló fiúbandája. Elég szép jövő elé néznek. Az albumeladások terén jól szerepelnek, illetve több díjátadón is hazavihették a legjobb új fiúbanda díjat.



Enhypen

Enhypen: két nagy multicég (CJ ENM és HYBE) közös fiúcsapata, akik egy túlélőshow-ban, az I-Land-ben lettek összeválogatva. Ők is szép albumeladásokkal rendelkeznek és szintén megnyertek pár legjobb új fiúbanda díjat. Biztató kezdetek.

StayC: a tavaly novemberben debütált 6 tagú lánybanda egy kis cégnél van, ami alapvetően inkább hátrány a kpop iparban, viszont a produceri tevékenységet a Black Eyed Pilseung duó látja el. Ez viszont jó hír, mivel már nem egy kpop slágertető alá hoztak. Reményteli a StayC jövője.

Treasure: az Aespa után még egy banda, akiket a három nagy ügynökség egyikétől kaptunk, még hozzá a YG Entertainmenttől. A 12 fős fiúbanda tavaly év elején debütált, és már elég szép diszkográfiával rendelkezik. Több rookie award (legjobb új banda díj) nyertesei.

Weeekly: A Play M (Apink, Victon) legújabb lánycsapata. Heten vannak és nem álltak be a sorba, hogy ők is a most menő girl crush koncepciót vigyék, hanem inkább a mára már lefutott cuki „kis-lány” imidzset vették magukra. Sikerral.



Weeekly

Debütáltak még: Secret Number, Woo!ah!, BAE173, Wei

Unit és szóló debütök

Olyan előadók és duók debütjét vesszük sorba, akik egy már híres csapatból érkeztek és így kezdték el a szóló karrierjüket.

Changmin (Max): a már lassan húsz éves TVXQ duó tagja. Tavaly áprilisban debütált egy mini albummal és a kiemelt dal a *Chocolate* volt.

Kai: az EXO tagja és tavaly év végén debütált a *Mmmh* című dallal.



Kai

Kollaborációk

A tavalyi év tartogatott egy pár igazán jó és különleges együttműködést. Hallgassátok meg ezeket.

- IU és Suga - Eight
- Hyoyeon és Soyeon - Dessert
- Blackpink és Selena Gomez - Ice Cream
- Lady Gaga és Blackpink - Sour Candy
- JYP és Sunmi - When We Disco
- Rain és JYP - Switch To Me
- BTS és Jason Derulo - Savage Love





Mini K-pop Dal Ajánló

Dalcsere - part. 3

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

VeriVery - We are The Future (eredeti: H.O.T)

9Muses - Coming Of Age Ceremony
(eredeti: Park Jiyeon)

BTS - Perfect Man (eredeti: Shinhwa)

CLC - Black Suit (eredeti: Super Junior)

Daehyun, Youngjae, Eunkwang és Leo
- Mirotic (eredeti: TVXQ)

Girls' Generation - Tell Me
(eredeti: Wonder Girls)

Sungyeol és Sungjong (Infinite)
- Trouble Maker (eredeti: Trouble Maker)

Kara - U Go Girl (eredeti: Lee Hyori)

Eric Nam - Euphoria
(eredeti: Jungkook (BTS))

GFriend és Twice - Gee
(eredeti: Girls' Generation)

Az első mini albuma több mint 400.000 példányban kelt el.

Red Velvet - Irene & Seulgi: a csapatuk, ahogy a nevükben is benne van, a *Red Velvet*. Tavaly nyáron debütáltak a *Monster* című dallal és egy mini albummal. Második daluk a *Naughty* volt, ami szintén nagyon jó lett.

Solar: a *Mamamoo* tagja és tavaly áprilisban debütált a *Spit It Out* dallal, ami elég szép eladásokat produkált.

YooA: az *Oh My Girl* tagja, tavaly szeptemberben debütált a *Bon Voyage* dallal és egy sikeres debütöt tudhat maga mögött.

Wonho: 2019-ben kisebb botrány után Wonho elhagyta a *Monsta X*-et és 2020-ban debütált szóló énekesként az *Open Mind* dallal.



YooA

Feloszlások

Mint minden évben, tavaly is el kellett válnunk néhány bandától, és volt, hogy elég érdekes körülmények között.

1the9: a kilenc tagú fiúbanda úgy lett összeválogatva az Under Nineteen műsorban, ahol kizárólag 19 év alatti feltörekvő gyakornokok vehettek részt. 2019-ben debütáltak és a szerződésük egy évre szólt, ami tavaly augusztusban lejárt. Azóta a fiúk visszatértek saját ügynökségeikhez.

Badkiz: a még 2014-ben debütált lánybanda sok tagcserén és még egy névváltáson is keresztül ment, míg 2020-ban feloszlottak. Leghíresebb daluk a 2016-ban megjelent Hothae.

Gugudan: a Jellyfish Ent. tavaly év vége előtt pár nappal bejelentette, hogy a Gugudan 2020 végén feloszlik. A lányok 2016-ban debütáltak és a legutolsó dalukat 2018-ban adták ki. Elvileg a lányok maradtak az ügynökségnél.

Hinapia: a volt Pristin tagokból álló lánybanda sajnos rövidebb életű lett, mint az eredeti banda, ugyanis 10 hónap után tavaly augusztusban feloszlottak. Valószínűleg a covid pandémia hatásai miatt.

X1: a Produce X 101 műsorban összeállított fiúbanda nem maradhatott sokáig együtt a Produce műsort övező botrányok miatt. A 11 tagú fiúbanda 2019 augusztusában debütált és 2020 januárjában fel is oszlottak. A szerződésük eredetileg öt évre szólt.

Feloszlottak még: Masc, Neon Punch, Spectrum



Badkiz



Hinapia



X1



Ideiglenes projektek

SSAK3: a csapatot három veterán alkotja: Yoo Jae-suk, Lee Hyori és Rain. A dalaik elég jól szerepeltek tavaly a koreai chartokon. A legsikerebb a *Beach Again* volt.

Refund Sisters: a csapatot olyan nevek alkotják, mint Uhm Jung-hwa, Lee Hyori, Jessi és Hwasa (Mamamoo). A csapat Lee Hyori ötlete nyomán verődött össze és eddig egy dalt, a *Don't Touch Me*-t hozták össze, ami elég nagy siker volt hazájukban.



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

- Sistar19 - Ma Boy
- Wanna One - Energetic
- Sunmi - Full Moon
- NCT 127 - Cherry Bomb
- Miss A - Hush
- Girls' Generation - Mr. Mr.
- EXO - Call Me Baby
- Red Velvet - Ice Cream Cake
- Got7 - A
- Gfriend - Me Gustas Tu



Miss A - Hush



EXO - Call Me Baby

Mini K-pop Teszt

Melyik évben debütált az Astro?

- a. 2016
- b. 2017
- c. 2018

Jelenleg hány tagból áll a Super Junior?

- a. 8
- b. 9
- c. 10

Melyik dallal debütált a Pentagon?

- a. Pretty Pretty
- b. Can You Feel It
- c. Gorilla

Az alábbi dalok közül melyik nem Oh My Girl dal?

- a. Not Shy
- b. Nonstop
- c. Windy Day

Melyik ügynökséghez tartozik az ITZY?

- a. SM
- b. JYP
- c. YG

Megfejtések: 1-a; 2-c; 3-c; 4-a; 5-b



A legjobb kpop dalok 2020-ban - szerintem

Ez a lista az én saját véleményem és a jelenlegi állapotot mutatja, ez a lista később még változhat, mert én is változom. A lista 85 dalból áll jelenleg.

- (G)I-dle - Dumbi Dumbi
- (G)I-dle - Lion
- (G)I-dle - Oh My God
- 3YE - Queen
- 3YE - Yessir
- Aespa - Black Mamba
- Agust D - Daechwita
- ANS - Say My Name
- APink - Dumhdurum
- B1A4 - Like A Movie
- Baekhyun - Candy
- Blackpink - How You Like That
- Blackpink - Lovesick Girls
- BTS - Dynamite
- BTS - On
- Chungha - Play
- Chungha - Stay Tonight
- CLC - Helicopter
- Day6 - Zombie
- Dongkiz - All I Need Is You
- Dongkiz - Beautiful
- Dreamcatcher - Scream
- Everglow - Dun Dun
- Everglow - La Di Da
- fromis_9 - Feel Good
- Gfriend - Mago
- Got7 - Breath
- Got7 - Not By The Moon
- GWSN - Bazooka!



- Hwasa - Maria
- Itzy - Not Shy
- Itzy - Wannabe
- IU és Suga - Eight
- Jackson - Pretty Please
- Jun. K - 30 Minutes Might Be Too Long
- Jun. K - This Is Not A Song, 1929
- JYP és Sunmi - When We Disco
- Kai - Mmmh
- Lady Gaga és Blackpink - Sour Candy
- Loona - So What
- Loona - Star
- Loona - Why Not
- Lovelyz - Obliviate
- Momoland - Thumbs Up
- Monsta X - Love Killa
- NCT 127 - Kick It
- NCT 127 - Punch



- NCT 2020 - Resonance
- NCT Dream - Déjà Vu
- NCT Dream - Ridin'
- NCT U - 90's Love
- NCT U - From Home
- NCT U - Make A Wish
- NCT U - Misfit
- Oh My Girl - Nonstop
- Red Velvet - Irene & Seulgi: Monster
- Red Velvet - Irene & Seulgi: Naughty
- Seventeen - Left & Right
- SF9 - Good Guy
- Somi - What You're Waiting For
- StayC - So Bad
- Stray Kids - Back Door
- Sunmi - Pporappippam
- Super Junior - 2ya2yao
- SuperM - 100
- SuperM - One



- Taemin - Criminal
- Taeyeon - Four Seasons
- Taeyeon - Gravity
- Taeyeon - Spark
- Treasure - Boy
- Treasure - I Love You
- Twice - I Can't Stop Me
- Twice - More & More
- TXT - Blue Hour
- TXT - Can't You See Me?
- WayV - Bad Alive
- WayV - Turn Back Time
- Weki Meki - Cool
- Wonho - Open Mind
- Woo!ah! - Bad Girl
- Woo!ah! - I Don't Miss U
- Woo!ah! - Woo!ah!
- Woodz - Bump Bump
- Woodz - Love Me Harder





zene

SPYAIR – ONE DAY

kislemez bemutató

Írta: Karasz Attila - [supermario4ever \(supermario4ever.wordpress.com\)](http://supermario4ever.wordpress.com)



Japánban a trendekkel ellentétben sokkal lassabban csökkentek a CD-eladások. Ez egyrészt visszavezethető oda, hogy a japánok rendkívüli módon komolyan veszik és tisztelik a szerzői jogokat, másrészt a kiadók is különböző limitált kiadásokkal teszik az albumokat, kislemezeket vonzóvá a zenerajongók számára. És hogy mennyire érdemes Japánban még most is CD-t venni, arra a SPYAIR: One Day kislemeze az egyik legjobb példa.

Persze hogy is tagadhatnám, hogy a *Haikyuu!!* iránti rajongásom befolyásolta döntő mértékben, hogy megvegyem magamnak ezt a kislemezt. De a másik, ami miatt meg akartam venni, hogy más a dallista a kiadvány fizikai kiadásán, mint a digitális változatban. Mert persze, a kislemez szabadon meghallgatható bárki számára Spo-

tify-on, YouTube Music-on, iTunes-on, Deezer-en, vagy bárhol máshol, ahol zenét hallgat az ember, de csak két dal érhető el online. A címadó dal mellett egy ULTRA című instrumentális dal töltötték fel, ami alapvetően jó, de csak a CD-n hallgathatók a korábbi Haikyuu!! dalok, és csak ide került fel a címadó dal karaoke verziója. És mivel letöltés formájában sehol nem érhető el, ezért ahhoz, hogy MondoConon karaokén énekelhető legyen a dal, szükség van a CD-re. De ami véglegesen afelé vitt, hogy megvegyem a CD-t, az a kép, ami illusztrálta, hogy mit is tartalmaz a kislemez. Konkrétan olyan volt, mint egy japán anime DVD vagy Blu-Ray a mellé járó extráikkal. Aki gondolkodott már azon, hogy rendelne Japánból anime DVD-t vagy Blu-Rayt, az könnyen meggondolhatta magát, látva a magas árakat. De az is kétségtelen, hogy olyan extrákkal látják el ezen kiadványokat (pl.: bónusz CD, képesfüzetek), hogy bőven elgondolkodtatnak: mégiscsak érdemes lehet megvenni őket.

Ilyen a SPYAIR: One Day kislemeze is, amihez járt egy bónusz DVD is, rajta az eddig általuk énekelt Haikyuu!! openingek és endingek animés videoklipjeivel. De maga a kiadvány még egy DVD-nél is nagyobb, ahogy a belső füzetete is. A dizájn a borítón igényes munka, az illusztrációk nagyon szépek. Nemcsak a szöveg olvasható, hanem az előző Haikyuu!! kislemezeik borítóképei is láthatók. De a belső borítón a montázs a különböző Haikyuu!! jelenetekből is nagyon jól néz ki, ahogy a lemezek mögötti promóciós kép is az animéből. Na meg a dallista miatt is megérte. Bár azt elis-

merem, hogy magát a dalt annyira nem szeretem (továbbra is az Imagination-t tartom a legjobb Haikyuu!! betétdalnak), de magáért a kiadványért, a Haikyuu!! gyűjtemény részeként bőven megérte.

Ez a kislemez egyértelműen az anime rajongóinak készült, de nekik maximálisan ajánlott, mert nagyon jól mutat a Haikyuu!! gyűjteményben. Innen is látható, hogy a japánoknak megvannak a trükkjei arra, hogy azért a rajongók a digitális streaming korában is vegyenek CD-ket. A Haikyuu!! gyűjteményem ékessége lett ez a kislemez és még az ára is elfogadható. Ha a CDJapantól rendelünk, akkor nem kell a japánok 10%-os ÁFÁ-ját kifizetnünk, így ez a kislemez 1.818 jen volt. Bár azt fontos tudni, hogy ez postaköltséggel

majdnem beleesett abba a 22 eurós tartományba, amikortól már vámot kell fizetni. Jó eséllyel ezért volt az, hogy majdn két hónappal a rendelés után érkezett meg a kislemez. Ráadásul július 1-jétől valószínűleg nagyon meg fog csappanni a rajongók kedve, hogy külföldről rendeljenek animés relikviákat, mivel nem lesz összeghatára a vámnak. Tehát akármit rendelünk külföldről, mindenért ki kell fizetni a 27%-os áfát. Úgyhogy aki teheti, az most használja ki a lehetőséget. Például egy ilyen kislemezért bőven megéri.

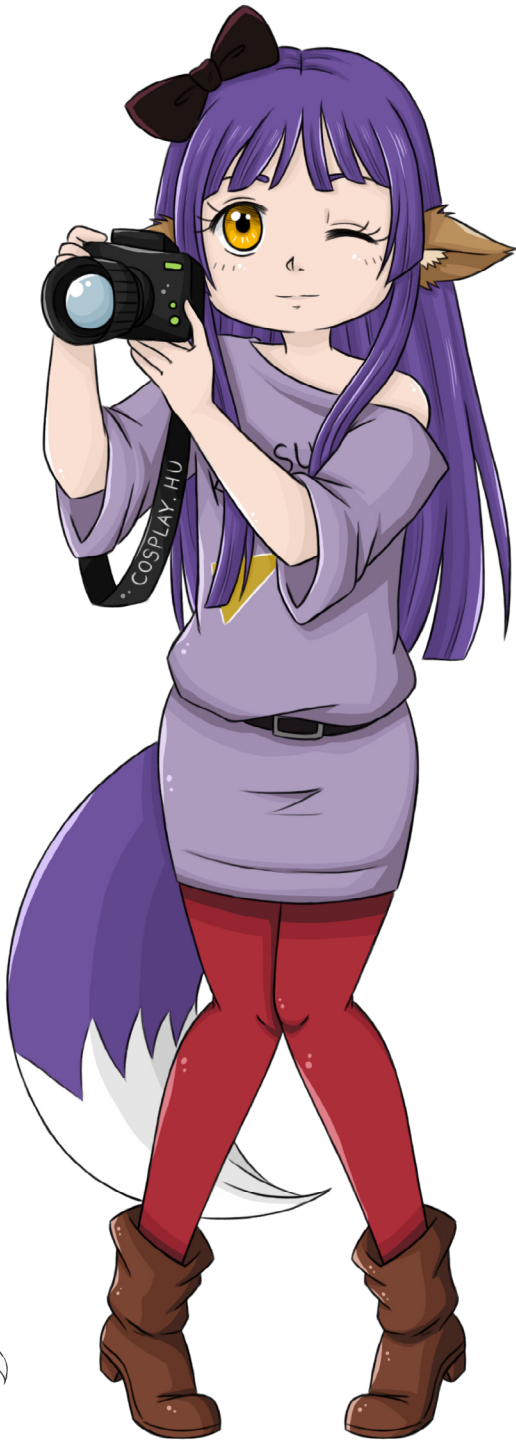




Photoshoot Ajánló

Minden számban szeretnénk pár izgalmas és látványos photoshootot ajánlani nektek, melyeket teljes egészében a Cosplay.hu weboldalán nézhettek meg, ha felkeltette az érdeklődéseteket.

Aki esetleg nem tudná, mi is az a photoshoot, annak elég lesz csak ránéznie a képekre és máris tiszta lesz a dolog. Amikor a cosplayesek külön elvonulnak stúdiókba vagy speciális helyszínekre, ahol profi fotósok képeket készítenek róluk. Ezeket a fotózásokat alaposan megtervezik, elkészítik, majd utómunkálatok után a közönség elé tárják. Reméljük, tetszeni fog nektek ez az új rovat, és ha esetleg neked is lennének olyan fotóid, amiket szeretnél megosztani velünk, akkor [ITT](https://cosplay.hu/hogyan-keszulek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp) tudod feltölteni, vagy ha esetleg kezdő vagy még, és nem tudod hogyan állj neki az egésznek, hogy rólad is jó képek szülessenek, akkor érdemes elolvasni lhász Ingrid cikkét, ahol rengeteg tippet kaphattok. (<https://cosplay.hu/hogyan-keszulek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp>)



Kitsudere Cosplay, Akuma cosplays, Moonfall cosplay, haru_the_hummingbird, Miyaou



Forrás: Blend S
Karakter: Sakuranomiya Maika, Hinata Kaho, Hoshikawa Mafuyu, Amano Miu, Kanzaki Hideri
Helyszín: Black Sheep Debrecen



Fotós: LarkLairPhoto
Tovább a Galériába...





Ayume Kiraima Cos

Forrás: Darling in the FranXX
Karakter: Ichigo Code 015
Helyszín: Moment Photostudio



Fotós: Morpheus PhotoWork
Tovább a Galériába...



Mayer Klára Anna



Fotós: Szalai Zoltán – Shooter
Photography
Tovább a Galériába...



Forrás: Merida, a bátor
Karakter: Merida





Forrás: Marve
Karakter: Gwen Stacy – Spidergirl



Felureve






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




Aoinekoparade

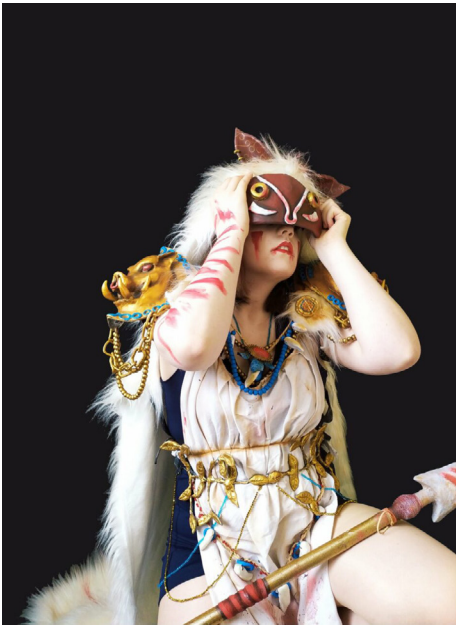




Fotós: Aoinekoparade
Tovább a Galériába...



Forrás: Mononoke Hime
– Hannah Alexander version
Karakter: San





2021. május 31. - 2021. június 6.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 26	A gumimacik 27	A gumimacik 28	A gumimacik 29	A gumimacik 30	A dinoszauruszok királya 42	Méz és lóhere: Élőben 1
20:30	Naruto 162	Naruto 163	Naruto 164	Naruto 165	Naruto 166	A dinoszauruszok királya 43	
21:00	Monsuno 9	Űrzavar 25	D.Gray-man 30	Bleach 126	Méz és lóhere 38	Monsuno 9	Méz és lóhere: Élőben 2
21:30	Monsuno 10	Űrzavar 26	D.Gray-man 31	Batman 30	Lovely Complex 1	Monsuno 10	
22:00	Bleach 123	Bleach 124	Bleach 125	Death Note 31	Bleach 127	Űrzavar 25	Death Note 31
22:30	Batman 27	Batman 28	Batman 29	Death Note 32	Batman 31	Űrzavar 26	Death Note 32
23:00	Villámmacskák 23	Villámmacskák 24	Villámmacskák 25	Villámmacskák 26	Transformers Armada 1	D.Gray-man 30	Méz és lóhere 38
23:30	Slayers - A kis boszorkány 64	Slayers - A kis boszorkány 65	Slayers - A kis boszorkány 66	Slayers - A kis boszorkány 67	Slayers - A kis boszorkány 68	D.Gray-man 31	Lovely Complex 1

2021. június 7. - 2021. június 13.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 31	A gumimacik 32	A gumimacik 33	A gumimacik 34	A gumimacik 35	A dinoszauruszok királya 44	Méz és lóhere: Élőben 3
20:30	Naruto 167	Naruto 168	Naruto 169	Naruto 170	Naruto 171	A dinoszauruszok királya 45	
21:00	Monsuno 11	Űrzavar 27	D.Gray-man 32	Bleach 131	Lovely Complex 2	Monsuno 11	Méz és lóhere: Élőben 4
21:30	Monsuno 12	Űrzavar 28	D.Gray-man 33	Batman 35	Lovely Complex 3	Monsuno 12	
22:00	Bleach 128	Bleach 129	Bleach 130	Death Note 33	Bleach 132	Űrzavar 27	Death Note 33
22:30	Batman 32	Batman 33	Batman 34	Death Note 34	Batman 36	Űrzavar 28	Death Note 34
23:00	Transformers Armada 2	Transformers Armada 3	Transformers Armada 4	Transformers Armada 5	Transformers Armada 6	D.Gray-man 32	Lovely Complex 2
23:30	Slayers - A kis boszorkány 69	Slayers - A kis boszorkány 70	Slayers - A kis boszorkány 71	Slayers - A kis boszorkány 72	Slayers - A kis boszorkány 73	D.Gray-man 33	Lovely Complex 3

2021. június 14. - 2021. június 20.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 36	A gumimacik 37	A gumimacik 38	A gumimacik 39	A gumimacik 40	A dinoszauruszok királya 46	Méz és lóhere: Élőben 5
20:30	Naruto 172	Naruto 173	Naruto 174	Naruto 175	Naruto 176	A dinoszauruszok királya 47	
21:00	Monsuno 13	Űrzavar 29	D.Gray-man 34	Bleach 136	Lovely Complex 4	Monsuno 13	Méz és lóhere: Élőben 6
21:30	Monsuno 14	Űrzavar 30	D.Gray-man 35	Batman 40	Lovely Complex 5	Monsuno 14	
22:00	Bleach 133	Bleach 134	Bleach 135	Death Note 35	Bleach 137	Űrzavar 29	Death Note 35
22:30	Batman 37	Batman 38	Batman 39	Death Note 36	Batman 41	Űrzavar 30	Death Note 36
23:00	Transformers Armada 7	Transformers Armada 8	Transformers Armada 9	Transformers Armada 10	Transformers Armada 11	D.Gray-man 34	Lovely Complex 4
23:30	Slayers - A kis boszorkány 74	Slayers - A kis boszorkány 75	Slayers - A kis boszorkány 76	Slayers - A kis boszorkány 77	Slayers - A kis boszorkány 78	D.Gray-man 35	Lovely Complex 5



2021. június 21. - 2021. június 27.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 41	A gumimacik 42	A gumimacik 43	A gumimacik 44	A gumimacik 45	A dinoszauruszok királya 48	Méz és lóhere: Élőben 7
20:30	Naruto 177	Naruto 178	Naruto 179	Naruto 180	Naruto 181	A dinoszauruszok királya 49	
21:00	Monsuno 15	Űrzavar 31	D.Gray-man 36	Bleach 141	Lovely Complex 6	Monsuno 15	Méz és lóhere: Élőben 8
21:30	Monsuno 16	Űrzavar 32	D.Gray-man 37	Batman 45	Lovely Complex 7	Monsuno 16	
22:00	Bleach 138	Bleach 139	Bleach 140	Death Note 37	Bleach 142	Űrzavar 31	Death Note 37
22:30	Batman 42	Batman 43	Batman 44	Elfen Lied 1	Batman 46	Űrzavar 32	Elfen Lied 1
23:00	Transformers Armada 12	Transformers Armada 13	Transformers Armada 14	Transformers Armada 15	Transformers Armada 16	D.Gray-man 36	Lovely Complex 6
23:30	Slayers - A kis boszorkány 79	Slayers - A kis boszorkány 80	Slayers - A kis boszorkány 81	Slayers - A kis boszorkány 82	Slayers - A kis boszorkány 83	D.Gray-man 37	Lovely Complex 7

2021. június 28. - 2021. július 4.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 46	A gumimacik 47	A gumimacik 48	A gumimacik 49	A gumimacik 50	A dinoszauruszok királya 50	Méz és lóhere: Élőben 9
20:30	Naruto 182	Naruto 183	Naruto 184	Naruto 185	Naruto 186	A dinoszauruszok királya 51	
21:00	Monsuno 17	Űrzavar 33	D.Gray-man 38	Bleach 146	Lovely Complex 8	Monsuno 17	Méz és lóhere: Élőben 10
21:30	Monsuno 18	Űrzavar 34	D.Gray-man 39	Batman 50	Lovely Complex 9	Monsuno 18	
22:00	Bleach 143	Bleach 144	Bleach 145	Elfen Lied 2	Bleach 147	Űrzavar 33	Elfen Lied 2
22:30	Batman 47	Batman 48	Batman 49	Elfen Lied 3	Batman 51	Űrzavar 34	Elfen Lied 3
23:00	Transformers Armada 17	Transformers Armada 18	Transformers Armada 19	Transformers Armada 20	Transformers Armada 21	D.Gray-man 38	Lovely Complex 8
23:30	Slayers - A kis boszorkány 84	Slayers - A kis boszorkány 85	Slayers - A kis boszorkány 86	Slayers - A kis boszorkány 87	Slayers - A kis boszorkány 88	D.Gray-man 39	Lovely Complex 9

2021. július 5. - 2021. július 11.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 51	A gumimacik 52	A gumimacik 53	A gumimacik 54	A gumimacik 55	A dinoszauruszok királya 52	Méz és lóhere: Élőben 11
20:30	Naruto 187	Naruto 188	Naruto 189	Naruto 190	Naruto 191	A dinoszauruszok királya 53	
21:00	Monsuno 19	Űrzavar 35	D.Gray-man 40	Bleach 151	Lovely Complex 10	Monsuno 19	Ő és a cicája ~Minden múlandó~
21:30	Monsuno 20	Űrzavar 36	D.Gray-man 41	Batman 55	Lovely Complex 11	Monsuno 20	Riddick - A sötét dűh
22:00	Bleach 148	Bleach 149	Bleach 150	Elfen Lied 4	Bleach 152	Űrzavar 35	Elfen Lied 4
22:30	Batman 52	Batman 53	Batman 54	Elfen Lied 5	Batman 56	Űrzavar 36	Elfen Lied 5
23:00	Transformers Armada 22	Transformers Armada 23	Transformers Armada 24	Transformers Armada 25	Transformers Armada 26	D.Gray-man 40	Lovely Complex 10
23:30	Slayers - A kis boszorkány 89	Slayers - A kis boszorkány 90	Slayers - A kis boszorkány 91	Slayers - A kis boszorkány 92	Slayers - A kis boszorkány 93	D.Gray-man 41	Lovely Complex 11



2021. július 12. - 2021. július 18.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 56	A gumimacik 57	A gumimacik 58	A gumimacik 59	A gumimacik 60	A dinoszauruszok királya 54	Patema Inverted
20:30	Naruto 192	Naruto 193	Naruto 194	Naruto 195	Naruto 196	A dinoszauruszok királya 55	
21:00	Monsuno 21	Űrzavar 37	D.Gray-man 42	Bleach 156	Lovely Complex 12	Monsuno 21	
21:30	Monsuno 22	Űrzavar 38	D.Gray-man 43	Batman 60	Lovely Complex 13	Monsuno 22	
22:00	Bleach 153	Bleach 154	Bleach 155	Elfen Lied 6	Bleach 157	Űrzavar 37	Elfen Lied 6
22:30	Batman 57	Batman 58	Batman 59	Elfen Lied 7	Batman 61	Űrzavar 38	Elfen Lied 7
23:00	Transformers Armada 27	Transformers Armada 28	Transformers Armada 29	Transformers Armada 30	Transformers Armada 31	D.Gray-man 42	Lovely Complex 12
23:30	Slayers - A kis boszorkány 94	Slayers - A kis boszorkány 95	Slayers - A kis boszorkány 96	Slayers - A kis boszorkány 97	Slayers - A kis boszorkány 98	D.Gray-man 43	Lovely Complex 13

2021. július 19. - 2021. július 25.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A gumimacik 61	A gumimacik 62	A gumimacik 63	A gumimacik 64	A gumimacik 65	A dinoszauruszok királya 56	Death Note - Egy új világ istene
20:30	Naruto 197	Naruto 198	Naruto 199	Naruto 200	Naruto 201	A dinoszauruszok királya 57	
21:00	Monsuno 23	Űrzavar 39	D.Gray-man 44	Bleach 161	Lovely Complex 14	Monsuno 23	
21:30	Monsuno 24	Űrzavar 40	D.Gray-man 45	Batman 65	Lovely Complex 15	Monsuno 24	
22:00	Bleach 158	Bleach 159	Bleach 160	Elfen Lied 8	Bleach 162	Űrzavar 39	Elfen Lied 8
22:30	Batman 62	Batman 63	Batman 64	Elfen Lied 9	Batman 66	Űrzavar 40	Elfen Lied 9
23:00	Transformers Armada 32	Transformers Armada 33	Transformers Armada 34	Transformers Armada 35	Transformers Armada 36	D.Gray-man 44	Lovely Complex 14
23:30	Slayers - A kis boszorkány 99	Slayers - A kis boszorkány 100	Slayers - A kis boszorkány 101	Slayers - A kis boszorkány 102	Slayers - A kis boszorkány 103	D.Gray-man 45	Lovely Complex 15

2021. július 26. - 2021. augusztus 1.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Chip és Dale - A Csipet Csapat 1	Chip és Dale - A Csipet Csapat 2	Chip és Dale - A Csipet Csapat 3	Chip és Dale - A Csipet Csapat 4	Chip és Dale - A Csipet Csapat 5	A dinoszauruszok királya 58	Death Note - L örökösei
20:30	Naruto 202	Naruto 203	Naruto 204	Naruto 205	Naruto 206	A dinoszauruszok királya 59	
21:00	Monsuno 25	Skyland - Az új világ 1	D.Gray-man 46	Bleach 166	Lovely Complex 16	Monsuno 25	
21:30	Monsuno 26	Skyland - Az új világ 2	D.Gray-man 47	Batman 70	Lovely Complex 17	Monsuno 26	
22:00	Bleach 163	Bleach 164	Bleach 165	Elfen Lied 10	Bleach 167	Skyland - Az új világ 1	Elfen Lied 10
22:30	Batman 67	Batman 68	Batman 69	Elfen Lied 10.5	Batman 71	Skyland - Az új világ 2	Elfen Lied 10.5
23:00	Transformers Armada 37	Transformers Armada 38	Transformers Armada 39	Transformers Armada 40	Transformers Armada 41	D.Gray-man 46	Lovely Complex 16
23:30	Slayers - A kis boszorkány 104	Full Metal Panic! 1	Full Metal Panic! 2	Full Metal Panic! 3	Full Metal Panic! 4	D.Gray-man 47	Lovely Complex 17

Érdekelnek az AniMagazin korábbi számai?

Csak kattints az alábbi logóra
és töltsd le bármelyik számot ingyen!



Ha egy bizonyos cikket keresel,
vagy csak adott cikkíró érdekel,
akkor keress az adatbázisunkban!
Ehhez kattints az alábbi felíratra!



ANIMAGAZIN