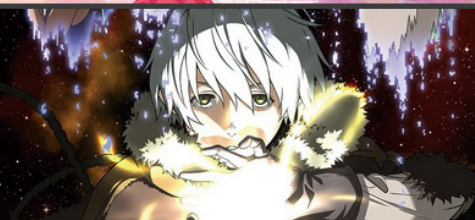


AniMagazin

VIOLET EVERGARDEN MOZIFILMEK



FUMETSUNO
ANATA E



IDOLISH7



SQUID GAME



TÉLI SZEZON 2022



AniPalace

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

Kiemelt partnerek

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

További partnerek

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

Előző szám



Hirdetés



Dragon Hall+TV

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

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



Impresszum

Alapító: [NewPlayer](#)
Főszerkesztő: [Catrin](#)
Tervezőszerkesztő: [Hirotaka](#)
Lektor: [Risa](#)
Webfejlesztő: [pintergreg](#)
Közösségi média: [Kuroko Ai](#), [Yuuko](#)

Szerzők:

Venom, Iskariotes, A. Kristóf,
tomyx20, supermario4ever, Saci,
Edina Holmes, xZsoltixf (Sailor),
Balu, Dózsa Gergő, Gingike, Yona

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/](#)



Sziasztok!
Év vége! Roham sebességgel haladunk felé, aminek a legjobb indikátora, hogy a boltok tele vannak csokimi-
kulással, szaloncukorral, karácsonyi dekorációval. Ani-
mésként ez pedig azt is jelenti, hogy ismét elérkezünk
a szezonváltáshoz, valamint értékelhetjük majd az évet,
melyik anime volt a legjobb, esetleg legrosszabb. De ne
szaladjunk ennyire előre, ugorjunk vissza a jelenbe. A no-

vember egyet jelent az év utolsó AniMagazinjával, és ezzel idén újabb hat számmal, több
mint 130 cikkel gazdagodtunk, emellett pedig megünnepeltük a magazin 10. születésnapját.

A mostani szám tartalmát tekintve elégedettek lehetünk, megint sikerült a jelen hype-
vonatáról és a múlt könyvespolcáról is választani címeket, elég csak a *Violette*, a csapból is
túlfolyó *Squid Game*-re vagy a *Mononokéra* és a *Dunbine*-ra gondolni. De álljunk meg! A mér-
földkövekről sem feledkeztünk el, hiszen aznap, amikor ezeket a sorokat írom, a *One Piece*
eléri az 1000. részét, amit Kishida Fumio, Japán újonnan megválasztott miniszterelnöke már
hivatali székéből nézhet. Merthogy lezajlott a választás odaát, és ebben a számban kimerí-
tő cikket találtok róla. De ugyanúgy ajánlom figyelmetekbe a Koreai Filmfesztiválról készült
szintén részletes beszámolót is. Érdekes listára tenni pár filmet.

26 cikk vár elolvasásra több mint 120 oldalon, ami remélhetőleg kitart január közepéig.
Már rálehetünk a téli szezonra, ismerkedhetünk nugu k-pop csapatokkal, képzeletben ellá-
togathatunk a Fushimi Inari szentélybe, olvassuk el például a *Pumpkin Scissors* mangát, vagy
üljünk le a *Legend of Zelda* elé, akár egy Nintendo Switch-csel. De elég is az ízelítőből.

Helyette köszöntjük az új cikkírónkat, akivel már találkozhattatok az FB oldalunkon.
Kuroko Ai a *Royal Scandal* nevű zenei doujin történeteket mutatja be első cikkében, és re-
méljük, később is ír még nekünk. Ahogyan Yuuko testvére, Yona is, aki közreműködött mostani
cikkében.

Zárásként vagy helyesebben nyitányként, köszönjük minden cikkírónak és szerkesztő-
nek a munkáját. Köszönjük neked, kedves olvasó, hogy letöltötted az AniMagazin 64. számát,
és reméljük, találsz benne sok érdekes cikket. Jó szórakozást kívánunk hozzá, és egyelőre itt,
a magazin hasábjain kívánunk boldog karácsonyt és új évet mindenkinek!

Kövessetek minket FB-n akár az oldalon, akár a csoportban, vagy Instán, és ha vélemé-
nyed van, oszd meg velünk valamelyik közösségi felületen vagy mailben.

- Hirotaka



ANIME

Violet Evergarden, a mozifilmek	
<i>Venom</i>	
Fumetsu no Anata e	
<i>Hiroataka</i>	
Mo Dao Zu Shi 3	
<i>Gingike</i>	
Idolish7	
<i>Balu</i>	
Mononoke	
<i>Yuuko</i>	
Seisenshi Dunbine	
<i>xZsoltixf (Sailor)</i>	
Téli szezon 2022	
<i>Hiroataka</i>	
Szezonos animékről	
<i>Yuuko, Catrin</i>	
One Piece-ről dióhéjban	
<i>tomyx20</i>	
Girls with gun trilógia	
<i>Hiroataka</i>	

MANGA

A dicsőség kardja	
<i>A. Kristóf</i>	
Pumpkin Scissors	
<i>A. Kristóf</i>	
(Az) Álomvadászok	
<i>A. Kristóf</i>	

LIVE ACTION

Squid Game	
<i>Yuuko, Yona</i>	
Along with the Gods: The Two Worlds	
<i>Yuuko</i>	
Koreai Filmfesztivál 2021	
<i>Dózsa Gergő</i>	

KONTROLLER

04	The Legend of Zelda	77
	<i>Venom</i>	
09	Nintendo Switch	85
	<i>supermario4ever</i>	

RENDEZVÉNY

14		
16	Őszi MondoCon	90
	<i>Hiroataka</i>	

TÁVOL-KELET

21		
24	Fushimi Inari szentély	94
	<i>Saci</i>	
27	Politikai lombhullás	97
	<i>Iskariotes</i>	

ZENE

41	Nugu k-pop csapatok	105
	<i>Edina Holmes</i>	
45	A Nizi Project és a NiziU	109
	<i>Balu</i>	
50	Royal Scandal	113
	<i>Kuroko Ai</i>	

SENSEI TUTORIAL

53	Mi fán terem a japán nyelv?	117
56		
	<i>Balu</i>	

KREATÍV

59	Reikocakes interjú	121
	<i>cosplay.hu</i>	
63	Cosplay photoshoot ajánló	124
	<i>cosplay.hu</i>	



anime

VIOLET EVERGARDEN, A MOZIFILMEK

Írta: Venom





A Telesia kontinensen tomboló 4 éves nagy háború véget ért, beköszöntött a béke ideje. De a sebek lassan gyógyulnak, mind a két harcoló fél súlyos veszteségeket szenvedett, az emberek pedig próbálják feldolgozni a tragédiákat, amit az elmúlt évek követeltek. Violet egykor gyerekkatonává volt, érzelmek nélkül vonult a csatába, hisz nem volt vesztenivalója. Közvetlen felettese, Gilbert őrnagy viszont megpróbálta a lányban szunnyadó emberséget visszaadni, nem is eredménytelenül. Viszont mire Violet végre megértette volna, hogy mit jelent szeretni, beütött a csapás, egy bombázás során Gilbert odaveszett, a lány pedig karok nélkül, megnyomorítva ébredt egy kórházban. Szerencsére nem maradt egyedül, az Evergarden család befogadta, hiányzó végtagjait protézisekkel pótolták, majd iskoláit elvégezve egy postai hivatalban talált munkát, mint amolyan „szellemíró”, aki mások helyett írja meg a leveleket. Az évek során Violet rengeteg emberrel találkozik, megismeri a történetüket, és próbálja a Gilbert őrnagy iránt érzett gyászát feldolgozni, közben megérteni végre annak szónak a jelentését, hogy „szeretni”.

Három éve annak, hogy a *Violet Evergarden* tévésorozat meghódította a világot, azóta is az egyik legjobb Kyoto Animation animének tartják, amivel én az akkori kritikámban erősen vitába szálltam, több okból is (*AniMagazin* 43.). Az viszont vitathatatlan, hogy hihetetlenül minőségi alkotás volt, amit apró hibái ellenére szinte kötelező megnézni egyszer minden animerajongónak.

A látványa és hangulata szinte felejthetetlen, és bár a dráma nem minden esetben működik, de amikor igen, akkor garantáltan eltörlik a mécses egyeseknél. Az egész sorozat a gyász és halál elfogadásáról, a háború utáni újjászületésről és az érzelmek megértéséről szól, amit a legtöbb esetben remekül át is adott. Bár az alapot adó regénysorozatot elég lazán dolgozták fel, ez a KyoAni esetében már megszokott. A lényeg azért így is megmaradt, viszont a fantasy elemek kigyomlálásával a sorozat itt-ott egy picit zavarossá vált, de szerencsére nem vésszen.

A folytatást gyorsan beígérték, de aztán jött az a bizonyos tragédia, ahol a stáb felét meggyilkolta egy elmebeteg, így egy időre kétségessé vált a sorozat sorsa. Szerencsére kiderült, hogy nemcsak egy mozifilm, hanem mindjárt kettő is elkészült még a tragédia előtt, melyek apró késéssel ugyan, de hamarosan mozikba kerültek. Sajna nekünk elég sokat kellett rájuk várni, mivel a japánok hírhedten sokat várnak a mozipremier után a digitális kiadással, jó hír viszont, hogy a Netflix jóvoltából most már a teljes *Violet Evergarden* történetet átélhetjük, teljesen legálisan.

A 13 részes sorozatot egy extra epizód után követi az első mozifilm, amit pontosan egy nappal a KyoAni ellen elkövetett merénylet előtt fejeztek be. A csodának köszönhetően a film anyaga nem semmisült meg a tűzben, így Japánban még 2019 szeptemberében mozikba küldhették, 2020 első

felében pedig a világ többi részén is sikeresen bemutatásra került. Ez a film a *Violet Evergarden Gaiden: Eien to Jidou Shuki Ningyō*, avagy:

Eternity and the Auto Memory Doll

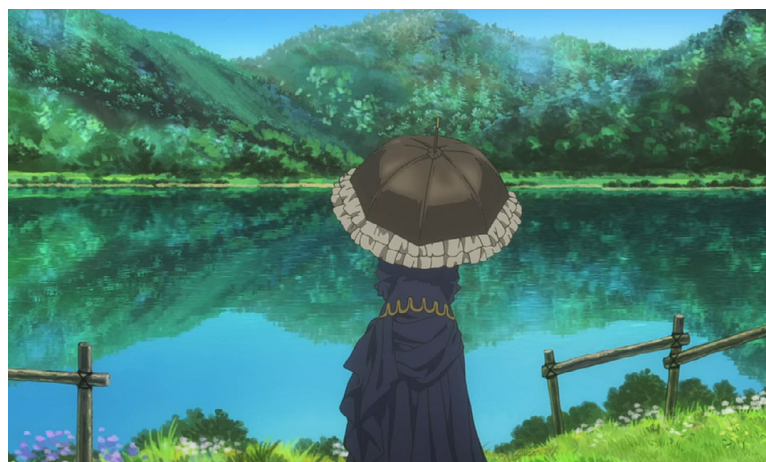
A „gaiden” szó, amolyan „melléktörténet”, angolul „spin-off”-ot jelent, ami ebben az esetben nem is véletlen. A film két egymásra épülő történetet mesél el, és valójában Violet mind a kettőben inkább csak mellékszereplő, de ez egyáltalán nem válik az anime hátrányára.

Kezdsnek Violet azt a feladatot kapja: költözzön be három hónapra egy gazdag lányiskolába azzal a céllal, hogy segítsen Isabella Yorknak a tanulásban. A lány ugyanis nem túl jó tanuló, nincsenek barátai sem, és alapvetően motiválatlan, nem igazán akar beilleszkedni a nemesi körökbe.





Kezdetben Violettel is nagyon elutasító; kimondottan zavarja, hogy a nyakába sóztak egy gépkarokkal rendelkező, érzelemmentes felügyelőt, de ahogy telnek a napok, a két lány kezdi egyre jobban megismerni egymást. Felfedik egymás előtt a múltjukat: mind a ketten elvesztettek számukra valaki fontosat a háború során. Isabella sokáig egy romos házban élt, és akkoriban Amy volt a neve. Egyetlen öröme az életben egy kislány, Taylor volt, akit magához vett, és megígérte neki, hogy megvédi mindentől. Ám a háború végén erőszak-



kal elszakították őket egymástól, Amy új nevet kapott, és nemesi iskolába küldték, míg Taylort árvaházba adták, így sosem találkozhattak többé. Violet megígéri Isabellának, hogy ha komolyan veszi a tanulást, akkor megkeresi Taylort, és kézbesít neki egy levelet. A két lány a harmadik hónap végén barátságban válik el, Violet pedig elindul, hogy beteljesítse ígéretét. Meg is találja a kislányt, és kézbesíti Isabella levelét, majd neki is megígéri, hogy ha bármikor szüksége van segítségre, akkor keresse fel.

Több év elteltével a postahivatal kapuján belép egy apró, kócos kislány, kezében egy régi levéllel, és Violetet keresi, hogy a segítségét kérje... Taylor az, szeretne ő is postás lenni, és mellékesen megtalálni Amyt.

Ez a melléksztori nagyon kellett a történetbe, mert végre picit jobban megismerjük a világot azáltal, hogy nemcsak Violetre fókuszál a film, hanem a második felétől Taylor szemszögéből követjük az eseményeket, aki még bájos humort is visz az amúgy szomorkás hangulatba. Természetesen a végén most is kapunk egy könnyfakasztó finálét, de nagyon ízlésesen tálalva. Fantasztikus alkotás, és az ember nem is gondolná, hogy az iga-zi nagy durranás még csak ezután érkezik.

„Ez a melléksztori nagyon kellett a történetbe, mert végre picit jobban megismerjük a világot azáltal, hogy nemcsak Violetre fókuszál a film...”

Violet Evergarden Movie

Ezúttal alcím nélkül, jelezve, hogy ez a „valódi” nagy mozifilm. A premier dátuma eredetileg 2020 januárja lett volna, de a korábban említett tragédia miatt áprilisra halasztották... aztán beütött a COVID, és kénytelenek voltak újabb fél évvel eltolni, egészen szeptemberig. Közben a meglévő KyoAni csapat összeolvadt az Animation Do stúdióval (ők feleltek korábban a Free!! sorozatért és bizonyos külsős munkákért), így a munkálatok, ha nem is zavartalanul, de folytatódhattak. A végeredmény pedig még az amúgy nagyon magas elvárásokat is felülmúlta.

Valamikor napjainkban, Daisy a nagymamája halála után megtalálja azt az 50 régi levelet, amelyeket egy bizonyos Violet Evergarden írt, és minden évben egyet-egyet kézbesített sok-sok évvel ezelőtt. Daisy megszállottja lesz a gyönyörű leveleknek, melyeket a dédnagymamája fogalmazott meg annak idején, és elhatározza, hogy megkeresi, ki is volt ez a híres szellemíró, avagy „doll”, Violet, a nyomok pedig egy kis szigetre, és annak a világítótornyához vezetnek...

A postai hivatalok kora leáldozóban van, a háború végeztével újra kitör az ipari forradalom, megjelennek a telefonok és a távírók, ami miatt Violet és kollégái egyre inkább érzik, hogy a munkájuk hamarosan feleslegessé válik. Violet felnőtt nővé érett, aki még mindig nem tudja túltenni magát a múlton, viszont legendás hírnévre tesz szert páratlan írói képességei miatt. A kontinens

minden pontjáról érkeznek hozzá megkeresések, és bizony egyeseknek akár hosszú hónapokat is kell várniuk. Ám egy nap egy fiatal fiútól kap telefonhívást egy kórházból, aki a végakarátát szeretné papírra vetni. Violet némi hezitálás után belemegy a dologba, annak ellenére, hogy a fiúnak az összespórolt pénze még arra is kevés, hogy a levél első sorát leírják.





Megírja a halála után a fiú családjának kézbesíteni kívánt leveleket, ugyanis súlyos beteg és már csak hónapjai vannak hátra. Violet természetesen ígéretet tesz erre, majd elbúcsúznak egymástól.

Aztán egy nap Violet főnöke, Claudia a raktárban pakolgatva egy furcsa levélre lesz figyelmes, némi tanulmányozás után pedig - legnagyobb megdöbbenésére - arra jut, hogy Gilbert őrnagy talán mégsem halt meg a háborúban, és valahol messze rejtőzik. Miután elmondja Violetnek az elméletét, a lány összeomlik. Mindent hátrahagyva azonnal hajóra szállnak, hogy kiderítsék, valóban életben van-e az őrnagy. A levél feladója



ugyanis egy szigeten él, ahol csupán egy kis lepusztult falucska és egy nagy világítótorony található...

Ez a film... valami fantasztikus! Pedig elég nehezen vettem rá magam, hogy megnézzem, mert féltem, hogy megint átesnek a ló túloldára, és végtelen drámát kapok, ami valahol így is lett, de olyan meghatóra és mellbevágóra sikerült, hogy csak kapkodtam a levegőt a végére. Violet talán utolsó kalandja ez, ahol minden a helyére kerül, nincsenek benne nagy csavarok, sem sokkoló jelenetek, mégis képtelenség levenni a szemünket róla, annyira sodor magával a történet.

Violetnek az igazi érzelmi poklot kell megjárnia azért, hogy egyáltalán esélyt kapjon a megváltásra, és ezt bizony Ishikawa Yui színésznő maximálisan képes átadni, minden elfojtott sírással és fájdalmas sóhajjal. Olyan döntések elé kerül, hogy maga a néző sem biztos abban, hogy mi lenne a helyes, feladni mindent egy álomért, vagy hátat fordítani és elfelejteni mindent. Ezt tetézi a fiatal fiúnak tett ígérete, ami egy újabb csapást mér a saját érzelmei alatt roskadozó lányra.

A rendező, Ishidate Taichi - bár eddig inkább az animációkért felelt - most bebizonyította, hogy tényleg képes egyben tartani egy

ilyen grandiózus projektet, minden tragikus körülmény ellenére, és ezért maximális elismerés jár neki. Yoshida Reiko forgatókönyve pedig pontosan olyan profi, ahogy azt elvárhattuk tőle egy *Silent Voice* (AniMagazin 38.) és a *Liz and the Blue Bird* (AniMagazin 47.) után. Bár Akatsuki Kana eredeti regényéből több fontos elemet is kihagytak, illetve alaposan átírtak, a varázsából semmit sem veszített.

És akkor ott van a látvány, húúúúha, na akkor mély levegő és:

Ez a vizuálisan legszebb anime film, amit eddig láttam! Pont.

Minden egyes képkocka egy önálló festmény, az animáció hibátlan, és ezután nagyon fel kell kötnie a gatyáját bármilyen animációs stúdiónak, ha ezt a szintet egyáltalán el akarják érni.

Tökéletes lezárása a sorozatnak egy olyan befejezéssel, ami garantáltan mindenkit könnyekig meghat majd. Nem is értem, hogy ezek után miért nem jelölték legalább Oscar-díjra, hiszen teljesen megérdemelte volna, főleg a mostani amerikai tucat CG rajzfilmek világában egy ilyen minőségű klasszikus animációs film maga a csoda.

Ez a legjobb anime film? Ízlés dolga. Lehet, hogy nem mindenkinek fog bejönni. Viszont hogy innentől magasabb lett a mérce, az is biztos. Ha van Netflix előfizetésetek, akkor ne hagyjátok, de egy jó tanács: ezt a filmet csak nagy tévén, sötét szobában, kikapcsolt telefon mellett érdemes megnézni. Meghálálja!



Cím: Violet Evergarden Gaiden: Eien to Jidou Shuki Ningyou

Hossz: 91 perc

Premier: 2019.09.06.

Stúdió: Kyoto Animation

Műfaj: dráma, fantasy, slice of life



Cím: Gekijouban Violet Evergarden

Hossz: 140 perc

Premier: 2020.09.18.

Stúdió: Kyoto Animation

Műfaj: dráma, fantasy, slice of life



HÁTTÉRKÉP: VIOLET EVERGARDEN



Kattints a képre!



ANIMAGAZIN

anime

FUMETSU NO ANATA E

Írta: Hirotaka





Ooima Yoshitokit talán nem kell mindenkinek bemutatni, de ha őt magát nem is, a Koe no Katachit bizonyára sokkal többen ismerik. A Kyo-Ani egy nagyon jó filmet készített a hét kötetes mangából 2016-ban. A mangaka hölgy nem sokat ült a babérjain, hisz a 2014-ben befejezett mű után két évvel egy új, teljesen más műfajú mangával jött elő, ami még ma is fut, ez a Fumetsu no Anata e vagy angol címén a To Your Eternity. Erről lesz most szó, az animéről és a mangáról egyaránt.

Halhatatlanság! Ugyan ki ne vágyna rá, hogy minél tovább éljen és sose haljon meg. Bár ez jelenleg biológiailag lehetetlen, hiszen nem erre vagyunk kódolva. Se a szerveink, se a tudatunk nem bírná egy idő után. Épp ezért, mivel tudatában vagyunk önnön halandóságunknak, szeretnénk nyomot hagyni a világban legalább annyira, hogy valaki, az akár közeli, akár távoli jövőben emlékezzen ránk.

Egyszer volt, hol nem volt....

Akár így is kezdődhetne történetünk, melyben főszereplőnk, egy névtelen halhatatlan valami/lény/energia, egyszerű gömb alakban. Sorsa, hogy tapasztalás útján evolválódjon, melynek vége és célja egyelőre ismeretlen (legalábbis az anime kereteiben). Az első dolog, amivel találkozott, egy kő, így hát azzá vált, kitéve a természet erodáló erőinek. Majd megismerte a mohát, így azzá lett. Idővel egy sérült farkas került vele kap-



csolatba, aki nem sokkal később meghalt. Állat lett belőle, teljesen új tapasztalatokkal. A hideg érzete, a szaglás, hallás, járás képessége. Így indult útnak, mígnem találkozott egy fiúval, akinek köszönhetően ember lett, legalábbis külsőleg. Innen indul kalandos útjára, melyben barátokra és ellenségekre tesz szert, ám közben szembe kell néznie az emberek mulandóságával, az emlékezés fájdságával, örömeivel és törekénységével. Megtapasztalja a szeretetet, a dühöt, a családot, az öregedést és még sok minden mást, ami számunkra életünk jelentős részét kiteszi. Névtelen főhősünk számára viszont mindez csak egy múló tünet, a hosszú és nem veszélytelen útján, bár kétségtelen, hogy sarkalatos pontjai jellemének fejlődésében.

Tapasztalat és tapasztalás

Főszereplőnk miután képes lett emberi alakot ölteni, útnak indult, bár csak külsőleg volt emberi, viselkedése a korábban megismert farka-



sé maradt. Hiszen honnan tanult volna mást, nem találkozott senki hasonlóval. Útja során meghalt, többször is, és minden egyes halál után a feltámadása egyre gyorsabb lett. Egy ilyen újjáéledéskor találkozott egy March nevű kislánnyal, akit épp üldöztek. Mivel March álma az, hogy anyuka lehessen, a még egyszerű lényünket gyermekévé fogadja és elkereszteli Fushinak, ami a hallhatatlanság (fujimi) szóból ered.

S bár Fushi itt még csak sodródik a történettel és nem igazán, vagy csak kismértékben alakítja annak, mégis sokmindent megtapasztal. Több emberrel találkozik, mint a harcos Paronával, az öreg, de ravasz Piorannal vagy éppen Hayasével. Megtanulja az első szót, valamint megtapasztalja a barátságot, és kezdi megérteni önmagában a halált, főként a szeretettek halálát, hacsak kezdetleges szinten is.

Fushi képességei azonban nem merülnek ki a halhatatlanságban, folyamatosan fejleszti alkotó képességét, persze elsőre inkább csak a véletlen befolyásolja, mit tud létrehozni.



Ennek csak első lépése, hogy fel tudja venni olyanok alakját, akikkel kapcsolatba került, meghaltak és érzelmek fűzik hozzájuk. Valamint Fushi találkozik az igazi ellenségével is, mert mindenkinek kell, hogy legyen természetes ellensége, még ha természetfeletti lényről is van szó. Ez a Nokker, ami nemcsak, hogy megölheti, de minden eddigi tudását is el tudja venni. Fushi azonban nincs egyedül, hosszú útján vele van a teremtmője, A Szemlélő (Kansatsusha), aki egyben narrátor is. Ő látja el csekély információkkal és tanácsokkal Fushit, aki mint jó lázadó „gyermek”, nem mindig ért egyet vele. A Szemlélő mindenki más számára láthatatlan, afféle istenként tekinthetünk rá, aki inkább hagyja, hogy teremtménye maga szerezzen tapasztalatokat, és a tapasztalás útján evolválódjon.

Ez az egész egy tanulási folyamat, ugyanúgy, ahogy mi magunk is tanulunk csecsemő korunktól kezdve, először ösztönös cselekedetek dominálnak, majd ezt felváltja és egyre jobban kiszorítja a tapasztalati tanulás, szüleink iránymutatásával, hogy végül önállóan mi is szülőkké, irányítóvá



vagy azzá váljunk, amivé szeretnénk, vagy amerre a sors terel. Hogy Fushi útjának mi lesz a vége, az anime még nem árulta el, a manga olvasóinak már van róla némi tudomása, de hogy hol és mikor lesz a befejezés, mi vár még addig Fushira és azokra, aki kapcsolatba kerülnek vele, még kérdéses.

Szemünk előtt múltó idő

Mivel Fushi halhatatlan, elkerülhetetlen, hogy sok év teljen el a történet folyamán, nem csak kettő-három. Azt nem tudni, hogy a kő-moha-farkas átváltozás során mennyi idő telt el, de biztos, hogy a terület volt sivatagos is, az első részben pedig már egy jégbirodalmat ismerhetünk meg, amiből az vonható le, hogy itt jó néhány évtized vagy sokkal több is eltelhetett akár, mire megérkezett a farkas. Innentől viszont kisebb lesz a lépték, hiszen Fushi rövidebb idő alatt tanul meg új dolgokat, pontosan nehéz megmondani, de itt körülbelül 5-6 év telhet el az animében. A Szemlélő szerint ekkor Fushi olyan 14 éves szintjén áll, bár a tényleges kora ennél jóval több. Várható, hogy később - ami a mangában ténylegesen megtörténik, de az animét nézőknek jövő ősziig kell rá várni, - ennél sokkal több időt telik majd el, és léptéket is fogunk váltani, de a mangáról majd később.

Az idő múlásával Fushi egyre tapasztaltabb lesz, és az erejét is tudatosabban tudja használni, bővülnek az eszközök/ételek, amiket létre tud hozni (igen pénzt is tud csinálni - szerintem ezt a képességet sokan használnák), és egyre több ka-

rakter alakját tudja felvenni, ami segít neki a harcokban. Azonban egy ponton Fushiban ténylegesen is tudatosul a halál fogalma, annak jelentése, hogy őt magát mennyire körülveszi ez a szomorú jelenség. Ha erősebbé akar válni, új formára akar szert tenni, ahhoz valakinek meg kell halnia, és ez az, amit Fushi mindenképp szeretne elkerülni. Elkezd védeni a barátait, megtanulja az önfeláldozást, és meg kell értenie, hogy a barát akkor is segít rajta, ha az életébe kerül, ezzel pedig Fushi „részévé” válik, és életük, valamint haláluk összekapcsolódik (Fushiban), az időn is túllépve.

Egyedül nem megy

Nem írtam még a többi karakterről, de ez azért van, mert nem akartam lespoilerezni, hogy kinek milyen sorsa lesz. Általánosságban azért mindenképp érdemes megemlíteni őket.

Az animében az első részt (prológust) is beleszámítva négy történetívet kapunk, továbbá egy epilógust az utolsó részben. Mindegyikben más szereplők bukkannak fel, mivel Fushinak időről időre tovább kell állnia, valamilyen oknál fogva. Több mellékszereplő között ők emelkednek ki: March, a kissé idegesítő, de életvidám kislány, Parona, March védelmezője, Pioran, a nagyon mókás öregasszony, aki megtanítja Fushit beszélni, Gugu, a csóró, de optimista gyerek, akit Fushi testvérének tart, Tonari és barátai, akik árvák és zord körülmények között próbálnak életben maradni.





Ott van még Rynn, a gazdag, de kedves lány, Gramps, az öreg alkohol készítő, aki sokáig ott-hont ad Gugunak és Fushinak is, emellett Pioran férje. Valamint Hayase a katonai középvezetőből előlépett antagonistá, aki egyszerre imádja és üldözi Fushit.

Nem szeretném őket jobban bemutatni, inkább az olvasóra bízom, hogy ismerje meg őket, mindegyik nagyon jól megírt karakter, van céljuk, motivációjuk, lelkük, nem csak úgy élnek, mint téhen a réten, és hamar meg fogjuk őket kedvelni. Érezzük, hogy mindnek szerepe és súlya van a történetben, nem helykitöltő karakterek, Fushi akár mennyire is OP tud lenni a képességeivel, nem boldogul mindennel egyedül, szüksége van a többi karakterre, igényli őket, általuk válik állatból emberré.

Semmi sem tökéletes

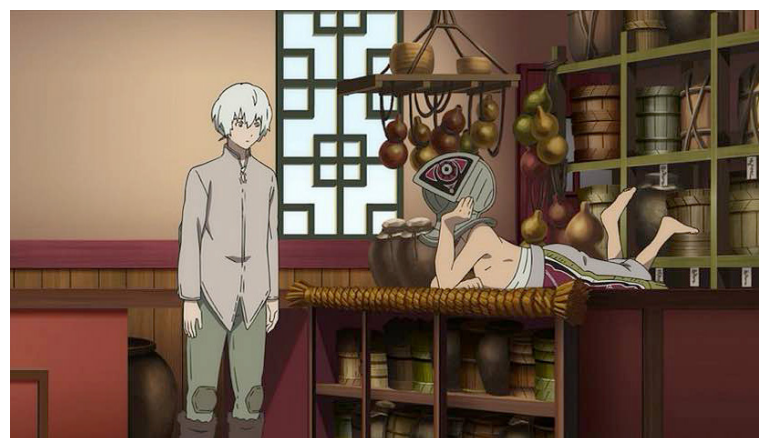
Azért minden erénye ellenére a Fumetsu-nek is vannak hibái, vagy olyan részei, amik nem sikerültek annyira jól, vagy csak nem működnek. Könnyen azt láthatjuk, hogy maga a történet egyszerűen tart a semmibe, hogy nincs vége. Az anime ködben tart minket és a manga sem bővít ezen túl sokat, hogy hova is fogunk kilyukadni, nincs egy kimondottan előre meghatározott végcél, mint például a Kingdomnál (azért megint sikerült a Kingdom szót becsempésznem ide is). Mi lesz végül Fushiból, ha elér az útja végére? És hol van az egyáltalán? Ezek olyan kérdések, amik-



re nincs válasz, és sok nézőt/olvasót eltántoríthat a címtől, vagy egyszerűen dobja, esetleg bele sem kezd. Nekem mondjuk pont ez tetszett, hogy Fushi sem tud szinte semmit, ahogy előtte ismeretlen minden, úgy előttünk is.

A történetívek is eléggé különállnak egymástól, tényleg csak Fushi köti őket össze, semmi más, ez epizodikusságot ad a dolognak, ami megintcsak rossz szájízt kelthet sokakban, akik a összetettebb történeteket kedvelik, de akik szeretik a kaland animéket, azoknál szerintem ez nem okoz gondot. Valamint az egyes események lehetnek itt-ott sablonosak, mint a gazdag lány, szegény fiú enyhe szerelmi románca vagy az árva-gyerekek története.

Aztán ott van a harmadik, börtönös ív, ami sokaknál a történet gyengepontja, amivel félig-meddig egyetértek, túl hosszú ahhoz képest, amit el akar mondani, és az új karakterek sem sikerültek olyan jóra. Itt sokan elveszthetik az érdeklődésüket, hisz az előrehaladás kicsit megtorpan.



Végül pedig zavarhatnak a világ hiányosságai, mivel kvázi semmit nem tudunk meg róla, hogy néz ki, milyen területek, országok vannak, csak haladunk előre Fushival. De ahogy előbb mondtam, Fushi sem tudja, mi sem tudjuk. Egy-szer látunk egy térképet, de írás nélkül. Ezt én azzal magyarázom, hogy a történet elején, amit az anime is feldolgoz, egy olyan korban vagyunk, amikor még nem jött létre egységes birodalom, csak törzs- és település közösségek. Később a mangában már megismerünk több királyságot is, mivel sok idő eltelt és az emberiség fejlődött.



További kérdéses tényező a dráma. Ez nem hiba, minden nézőnél máshogy csapódik le egy karakter halála vagy valamilyen megdöbbentő pillanat, valaki szerint öncélú, valaki szerint túl kiszámítható, és ez utóbbival még egyet is lehet érteni. Szóval ki-ki döntse el magának.

Megvalósítás

A grafika és az animáció teljesen a helyén van és hozza az elvárt szintet, ráadásul az anime vége felé sem csökken a színvonal, ami plusz pont. A színek kellemesek, nem kirívó és nem is fakó, szóval tényleg nincs ok a panaszra. A tájak szépek, a harcok dinamikusak és élvezhetők. Az elkövető stúdió egyébként a Brian's Base volt, akik az Oregairut, Natsume Yuuinchout vagy a régről ismert Durararát készítették. Zenéjét tekintve az OST teljesen felejthető, az opening kellően érdekes lett, illik az animéhez, az ending megint csak könnyen kihullik az ember fejéből.

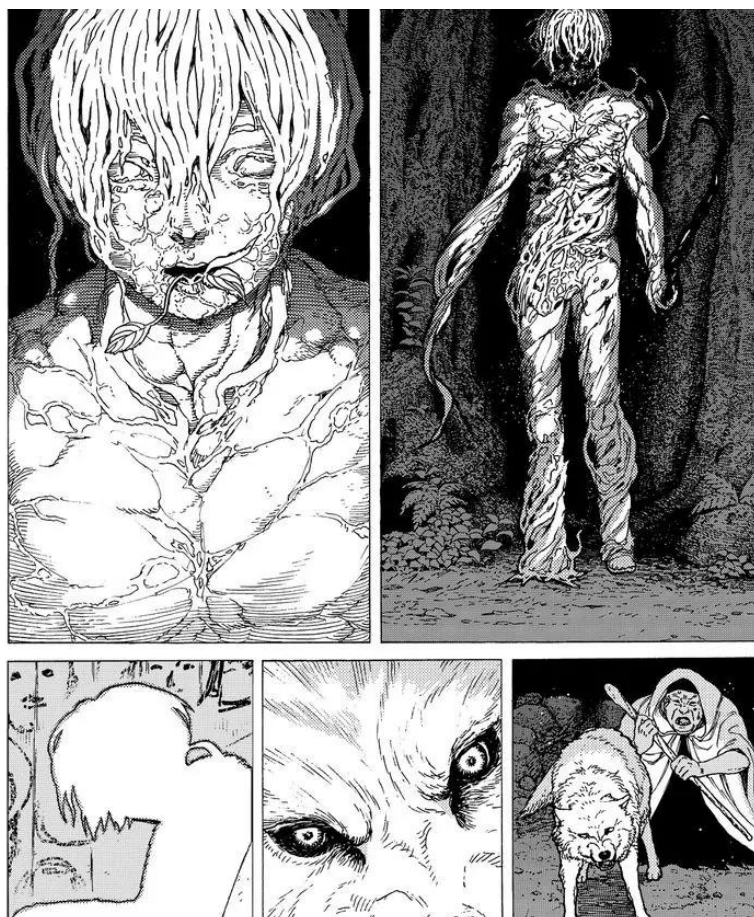


A seiyuuk is nagyon szuperül teljesítenek, bár névről egyiket sem ismerem, de hát mikor van nagyon panasz a japán szinkronra? Jó, szeretjük és kész. Fushi hangját emelném ki, Kawashima Reijit, akinek ez volt az első szerepe és nagyon jól alakított. Közben pedig Ricky és Patrick hangját is adta a Shadow House-ban.

A manga

A *Fumetsu no Anata e (To Your Eternity, To You, the Immortal)* 2016 óta fut a Weekly Shounen Magazinban, ahol például a Kanojo mo Kanojo, valamint a botrányos adaptációt kapott Tesla Note is. A kiadás jelenleg a 16. kötetnél tart, az anime pedig a 6. kötet végéig, az 54. fejezetig adaptálta az állóképes verziót. Szóval van még alapanyag, de az anime folytatására sajnos 2022 őszéig várni kell.

Az adaptáció jól sikerült, szépen ültette át a mangát, és nagyon kíváncsi vagyok, hogy milyen lesz majd a következő történetív animálva.



A manga egyébként szép rajzolású, a karakterek, a környezet és a háttér is profi munka.

Nagyjából felvázolva, az anime után kisebb, de információdús események következnek, először lassan, aztán gyorsan haladunk, majd egy jó hosszú és izgalmas sztori következik, aminek vége lezárja a manga part 1-nek nevezett szakaszát, és jön a part 2. A manga még ugyebár fut, szóval nem tudni, mi lesz a vége.

A manga elérhető hivatalos angol fordítással, digitálisan pl. a MAL-on is megvehetjük, fizikailag meg be lehet rendelni bármelyik nagyobb

külföldi könyves webshopból, már ha éppen van készleten. A kiadás jelenleg a 15. kötetnél tart.

Érdeemes-e elkezdni a mangát? Nos, ha valakinek tetszett az anime és kíváncsi, hogy folytatódik, akkor igen. Pláne, ha nem tud várni jövő ősziig. Ha ráérős a dolog vagy csak közepesen jött be a sorozat, akkor nem kell rohanni a „képregényboltba”.

Az örökkévalóságba és tovább

A *Fumetsu no Anata e* szubjektív véleményem szerint egy összetett anime/manga, ami nem feltétlen a történetben merül ki, mert az nem bonyolult, hanem inkább lélektanilag, pszichológiailag, emberileg értendő. Nagyon érdekes nézni Fushi evolúcióját, döntéseit és annak következményeit, hogy minden képessége ellenére van, amikor tehetetlen, hogy a természetnek nem tudja minden törvényét megkerülni. Hiába természetfeletti lény, mégis belül igazán emberi. Látszik, hogy ez a része van legjobban kidolgozva, más pedig kevésbé, vagy elhanyagoltnak tűnik.

Úgy vélem, a kaland animék kedvelőinek egy különleges darab lehet, valamint aki unja az isekai-sablonhárem felállásokat, annak is érdekes próbát tenni vele. Valahol egy kicsit réteganime is, mert mellőzi a manapság isekaiokban és egyéb fantasykban fellelhető kliséket, inkább hasonlít a Kemono no Souja Erinre vagy a Seirei no Moribitóra.



Hossz: jelenleg 20 epizód

Premier: 2021 tavaszi szezon

Stúdió: Brain's Base

Forrás: Manga

Műfaj: kaland, dráma, természetfeletti

A 2. évad 2022 őszén várható.



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



anime

MO DAO ZU SHI 3

Írta: Gingike





Idén nyáron visszatért a Mo Dao Zu Shi donghua, harmadik és egyben befejező évadjával.

„Wei Wuxian halott! Micsoda öröm!” - Ezzel a sorral indult Wei Wuxian és a kultivátorok története még 2016-ban regény formájában, amiből később manhua, audio drama, donghua és live action adaptáció is készült. A feldolgozásoknak hála annyira népszerű lett nemzetközileg, hogy a regényt azóta számos országban, köztük Magyarországon is kiadták, és idén decemberben végre az angol változat publikálása is megkezdődik a többi Mo Xiang Tong Xiu regénnyel karöltve.

A donghua első évadát még 2018-ban mutatták be, és az évek során ennek alakult ki először hatalmas rajongótábora szerte a világon.

Röviden, aki nem ismerné a történetét: Wei Wuxian előző életében a saját zombijai által vesztette életét, majd évekkel később Mo Xuanyu idézte meg és hozta vissza lelkét saját testébe, hogy megbosszulja őt a családja ellene elkövetett kegyetlenségeiért. De Wuxian végül ismét bele-



keveredik a kultivátorok világába, és a sors úgy hozza, hogy az előző életében ismert személyek is sorra bukkannak fel, köztük Lan Wangji, fiatalkori „vetélytársa”, akivel egy feldarabolt ember körüli rejtélyt kell megoldaniuk.

A 2. évad zárójelenete betekintést engedett nekünk a következő évadba, és onnan is vette fel ismét a szálát: a Yi város ívével indítunk, ami egy mondhatni „mellékíve” a történetnek.

Lan Wangji és Wei Wuxian megérkezik Yi városába a feldarabolt ember egy újabb testrészének felkutatása végett, ahol több új karakterrel és drámai életútjukkal ismerkedünk meg.

Az évad további folytatásában végre kiderül a feldarabolt személy valódi kiléte, míg az Empátának nevezett technika segítségével visszautazunk a Naplövés hadjáráthoz egy másik szereplő szemszögén keresztül átélte cselekményekhez, és egyre több új nyomra bukkannak Wei Wuxianék, hogy kik is állhatnak az egésznek a háttérében. A végén még tartogat a donghua egy jó kis csat-



tanót, és a sok apró, a néző szeme előtt lezajlott vagy elrejtett kis jelek az évadok alatt itt állnak össze, itt kell átgondolni ismét a kezdetektől az egész sztorit.

Mindemellett a BL szerelmeseinek is ez az évad kedvez csak igazán, mivel itt emelik Wei Wuxian és Lan Wangji kapcsolatát is egy másik szintre, amit a cenzúra ellenére véleményem szerint jól érzékeltettek. Még ha kimondatlanul is, de a készítők mégis világossá tették az egymás felé mutatott gondoskodással és odafigyeléssel. Sok akciót, izgalmat, drámát és romantikát tartogat ez az évad, csúcsmínőségű animációval, miközben itt bontakozik jobban ki és éri el csúcspontját a történet, végül pedig kapunk egy mondhatni tökéletes lezárást.

Véleményem szerint ez az évad követi leginkább a regényt a három sorozat közül, mind történetileg, mind légkörileg, próbáltak minden fontosabb jelenetet áttemelni az alaplmból. De őszintén sejteni lehetett, hogy kevés lesz neki



ez a 12 epizód, ami be is igazolódott. A vége felé felcserélték és megkavarták az egész történetet, de az utolsó epizódban ismét magára talált. Ettől függetlenül véleményem szerint a három évad közül ez sikerült a legjobban, mert itt több mellékszereplő is előlép és átveszi a rivaldafényt a főszereplőktől.

Befejezésképp nagyon örülök, hogy megismerhettem ezt a történetet, és a zárókép arra enged következtetni, hogy talán még kapunk némi, a történethez kapcsolódó extrákat.

Töltsd le az AniMagazin 46. és 51. számát további Mo Dao Zu Shi tartalomért!

Mo Dao Zu Shi
Mo Dao Zu Shi 2. évad
The Untamed - Mo Dao Zu Shi live action

[Letöltés](#)



anime

IDOLiSH7

Az idolanimék krémje

Írta: Balu



Szeretnéd, hogy hét jóképű fiatalember harcoljon a szerelmed elnyeréséért? Imádod, ha a zeneakadémia növendékeinek különféle próbákon kell megfelelniük? Akkor ajánlom figyelmedbe mondjuk az UtaPrit, mert az IDOLiSH7 egyik előbb említett feltételnek sem felel meg.

Műfaj, sztori és egyébek

Nézzük, miket találunk, ha felcsapjuk a MAL-t! Talán senkinek nem esik le az álla, ha azt mondom, hogy a zene ott van a műfajok között. Aztán dráma. Ha az AniListet nézzük, ott a comedy is fel van tüntetve. Ezeket meg tudom erősíteni, tök jól keveredik benne a dráma és a humor, akadnak chibijelenetek, abszurd megjegyzések, jellemkomikum, van itt minden, ami kell. Meg azért néha előfordulnak olyan jelenetek is, amiken lehet bőgni, bár ez nem kötelező.

Na, és akkor hol a romance? Sehol az égegyadta világon. Nincs is „központi női karakter”, a fiúk menedzsere is pusztán mellékszereplőként

van megjelölve. Jó, van olyan karakter, akivel nagyon jó a kémiaja, például a kajafutárral. De a lényeg, hogy ne várjunk reverse háremet, mert akkor csalódnai fogunk. Ehelyett a fantáziánkra kell hagyatkozni, hogy a fiúk közül kiket szeretnénk együtt látni, kik tűnnek úgy, mintha évek óta házask lennének, hol lehetne egy szerelmi háromszög, és így tovább. Persze ez opcionális, viszont garantáltan megsokszorozza az élményt a fujoshi- és fudanshikollégáknak, ugyanis akad benne bőven olyan jellegű fanservice, ami a saját értelmezésünkre van bízva. Ha valaki úgy gondolja, akkor éppenséggel barátként is randizhat, akarom mondani, tölthet együtt egy napot két karakter.

De ha az sem működik, hogy a jellemtelen női főszereplő helyébe képzeljük magunkat, és ráadásul nem is BL, akkor mégis mivel akarja eladni magát ez a sorozat? Lelövöm a poént, a sztorival. Ha most professzionális kritikus lennék, valahogy úgy fogalmaznék, hogy a több szálon futó összetett cselekmény és a váratlan fordulatok folyamatos izgalomban tartják a nézőt. Ám mivel

nem értek a kritikához, inkább azt mondom, hogy Sherlock bicskája (meg a nagyítója) is beletörne, ha fel akarná fedni a széria összes titkát. Így is értem mindenki, hogy mire gondolok. Úgyhogy nem fogok a történetről sokat mesélni, mert nagyjából bármit említenék, az spoiler lenne.

Azonban kicsit komolyra fordítva a szót, ez az anime beleássa magát az idolparba, és bemutatja, hogy belülről hogyan is néz ki a gépezet. Az első évad még csak egy kis bevezető, ahol megismerjük a karaktereket, de a második évadtól keményen jelen van a fanháború, a tagok népszerűségének különbsége, a harmadik évadtól pedig példaként bemutatják a különböző hozzáállásokat is (hogy valaki szerint az idol egy bármikor cserélhető termék, míg más a legfontosabb értéknek tekinti a tehetséget, és szinte elválaszthatatlan családtagként gondol az énekeseire), találkozunk az óriáscégek harcával, a nézőkben kialakított kép fogalmával, de a lesifotósok sem hagynak nyugtot, illetve már az a bizonyos botrány is felüti a fejét. A főszereplőinknek pedig olyan munkái vannak, mint a valós idoloknak: talkshow, fizetett promóciós együttműködés, egy-egy filmforgatás, fotózások és így tovább.

„...az anime beleássa magát az idolparba, és bemutatja, hogy belülről hogyan is néz ki a gépezet.”





A zene katonái

A valóságban szerencsére nincs ilyen cringe posztjuk, csak én adtam nekik. Viszonylag sok karakterrel dolgozik a sorozat, először a hét is ijesztő lehet, aztán évadról évadra új együttesekkel is meg kell ismerkednünk. Azonban garantálom, hogy nem lesz probléma a szereplők megkülönböztetésével, hiszen mindenkinek egyedi hajszíne van. Ráadásul a színvakoknak sem kell aggódniuk, mert a személyiségük is legalább annyira eltér, mint a hajszínük, így az első évad végére mindegyikük egyedi csillagként ragyoghat a szívünkben. (Ez kicsit nyálasra sikerült.)

Mielőtt részletezném fő hetesünket, kitérnék a menedzserünkre: egy fiatal pályakezdő lányról van szó, Takanashi Tsumugiról. Annak ellenére, hogy még kissé tapasztalatlan, mindent megtesz, hogy a IDOLiSH7-nek hírnevet szerezzen, programokat szervez, támogatja őket bármiben. És egy igazán talpraesett csajszi, nem egy jellegtelen karakter, mint a legtöbb hason-

ló anime főszereplője. Kicsit olyan, mint Izumi az A3!-ből. (Csak nem néz ki olyan cukin, de ez személyes vélemény.)

És akkor lássuk a csapatot, akit menedzsel:

Riku a főénekes, neki a legjobb a hangja hetük közül – ez már az első próbán világos volt. (Nem véletlen, Ono Kenshou adja a hangját, az egyik kedvenc szinkronszínészem, ki másnak lenne jobb hangja?) Főénekes posztja mellett ő látja el a center szerepét is, általában ő van az előadások középpontjában. Kicsit esetlen és gyenge, de roppant életvidám és mindig pozitív. Kivéve, amikor a szintén idol ikertestvére elutasítja. Kissé bátykomplexusos szegény. Viszont ő a legaranyosabb kutyus a világon, még macskásként is imádom. De ha lori szavaival akarom jellemezni, Riku inkább elrabolt királylány lenne a történetben, mint főhős.



Iori az egyik legfiatalabb az együttesben, mégis ő az összetartó láncszem. Nélküle az IDOLiSH7 olyan lenne, mintha a hétfős tandembicikliről levennénk a láncot – ha ő elront valamit, az egész csapat leáll. Maximalista, perfekcionista, fiatal kora ellenére az egyik legérettebb tag. Gyakorlatilag második menedzser is lehetne, mindig besegít Tsumuginak. Kissé lekezelő és ironikus tud lenni, főleg Rikuval (bár szerintem csak féltékeny, hogy Riku folyton a bátyjáról áradozik). Viszont pont ezért szeretjük. No, meg azoknak is megfelel, akiknek kékhaj-fétise van. Mint nekem.



Mitsuki lori bátyja, bár ránézésre lorit mondanánk idősebbnek. Sőt, nemcsak ránézésre, hanem akkor is, ha már megismertük őket. Meg is lepődtem, amikor az egyik epizódban kicsit becsiccsentett a szakétól, aztán eszembe jutott, hogy hát tényleg, ő az idősebb. Eredetileg Mitsuki álma volt, hogy idol legyen, lori csak őt támogatva követte. Sajnos a fanok között azonban nem annyira népszerű, hiszen ők nem tudják, hogy ő az, aki bármikor fel tudja vidítani a többieket. Ezenkívül rendkívüli műsorvezetői képességekkel rendelkezik, simán elvinné a hátán bármelyik magyar tehetségkutatót, még úgy is, hogy nem tud magyarul.

Yamato a legidősebb tagja a bandának, magát oniisannak, azaz fiatalembernek hívja. Néha zavar ez a megszólítás, de még mindig jobb, mint ha ossan, vagyis vén tata lenne, és bocsánatért kéne esedeznem a 22 éves és idősebb olvasóktól. Kora lévén ráaggatták a leader szerepet, ő hivatalosan a csapat vezetője, és néha azért igyekszik is úgy tenni, mintha az lenne. A kifejezőképességével, arckifejezéseivel adja el magát. A színészkedéshez is konyít valamennyire, de az ilyen lehetőségeket kerüli, mint ördög a tömjént. Szívesen fogyaszt alkoholt, és mindig valami bosszút hajtogat. A háttértörténetére várni kell elég sokat, de megéri.

Tamaki pedig épp ellenkezőleg, a legfiatalabb. Ha most K-popról írnék, azt mondanám, hogy ő a maknae. Egyben a főtáncos is, bárkit lenyűgöz a mozdulataival. (Kivéve engem, az animált tánc valahogy nem tud meghatni.)





Elég gyerekes, sokszor udvariatlan, nagyon közvetlenül beszél mindenkivel, de a fanjai is azért szeretik, mert laza, és kimondja, amire mindenki gondol. De szép lassan megtanulja, hogy nem mondjuk azt a főnöknek, hogy „jaj, ne, ehhez nincs kedvem”. Imádja az Ousama pudingot minden mennyiségben, csak attól félek, hogy egy jövőbeli élettársa otthagyja, ha kinyilvánítja, hogy a pudingot jobban szereti, mint őt.

Sougo Tamaki ellentéte, nyugodt, inkább passzív résztvevője az eseményeknek. Kedves, nagyon illemtudó, Tamaki minden udvariatlanságáért elnézést kér. Tehát szinte folyamatosan. Viszszahúzó személyisége ellenére, amikor minden kötél szakad, átmegy egy yanderéket megszégyenítő passzív-agresszív üzemmódba, és ellentmon-

dást nem tűrően mosolyog – késsel a kezében. Imádom. A családi háttere tartogat még érdekességeket, zene terén pedig sokoldalú, szinte mindenben jó.

Végül és utolsósorban pedig **Nagi**, az irritáló akcentussal beszélő külföldi karakter. (Varázslatos módon ez az akcentus énekléskor úgy eltűnik, mint a sérülések nyomai bármelyik comedyben.) Ha valaki látta az A3!-t, úgy kell elképzelni, mint ha Citronhoz hozzáadnánk egy adag weebiséget. Nagi elkötelezett Magical Cocona-fan (egy anime az animében, még saját számot is kapott), de a 3D-s lányokat sem kifogásolja. Ő a visual a csapatban, aki a külföldies kinézetével eladható mindenféle fotózásokra, a kék szemű, szőke hajú herceg fehér ló nélkül. De tényleg herceg! Vagy ki tudja, abszolút rejtély a múltja. Viszont néha előrukol egy-egy olyan infóval, hogy csak úgy nézek rá, hogy ez tényleg Nagi-e. Egyébként meg több nyelven beszél, rendszeresen folytat tárgyalásokat, csak a személyisége miatt tűnik ostobának.



Talán sikerült nagyjából spoilermentesen bemutatni őket, remélem, hogy szimpatikusak mindenkinek. Én imádom őket – igen, még Nagit is. A többi csapat tagjain nem megyek végig, nemcsak azért, mert a kedves olvasó valószínűleg már a fejét fogja, hogy egy A4-es gépelt oldalt írtam csak a szereplőkről, hanem azért sem, mert azzal is egy csomó meglepetéstől fosztanám meg azt, aki még nem látta a sorozatot. De megnyugtatóként mondom, hogy a többi banda csak 2-3 tagból áll, nem 21 névvel indulunk. Ami viszont megint különlegesség, hogy a „rivális” csapatokkal gyakorlatilag baráti kapcsolatot alakítanak ki a főszereplőink, nem ők a gonoszok. Inkább azoktól a ka-



rakterektől kell tartani, akik úgy néznek ki, mint egy vámpír. Persze nem azok, nincs természetfeletti szál benne. (Bár azok után, hogy az egyik részben szellemekkel beszélgettek, már nem nagyon lepődnék meg azon sem.)

Ecsetvonások és kottairás

A grafikával meg vagyok elégedve, élénk színeket használ, jók a karakterdizájnok, meg alaprátton szépen néz ki az egész sorozat. Van benne rondább CGI meg szebb is, de összességében szerintem nem vészes. Azért ez idolaniménél bocsánatos bűn, mert ha az anime került egy vagyomb, akkor a táncok 2D-s meanimálása még legalább ugyanannyi lenne. Viszont a táncokat természetesen csinálták meg, nincsenek a fiúk annyira teljes szinkronban, mintha robotok lennének, úgyhogy még így is rengeteg munka van benne. És tényleg, nem is néz ki rosszul. Ha skálára akarnám pakolni a CGI-jeleneteket különböző animékből, akkor szerintem tökéletes minta lenne a jobbik végére.





Azt azonban elismerem, hogy a második opening rajzolása eléggé... furcsára sikeredett.

A zenék többnyire jók, nyilván nem válogattak be olyan szinkronszínészeket, akik nem tudnak énekelni. Ami kicsit zavart, hogy nagyon sokat énekelnek a számokban együtt, és így olyan, mint ha egy ember adná a hangjukat, nem hét külön egyéniség szólalna meg. A második és a harmadik évad openingje között viszont ég és föld a különbség. A második szörnyű rajzolása után üdítő volt látni, hogy a harmadikban már alig használtak CGI-t, illetve zeneileg is sokkal jobban tetszett. Ám az abszolút kedvenc számom eddig (kétség nélkül) a NO DOUBT a Re:vale együtttestől. MV is van hozzá YouTube-on, az is baromi jól mutat.

RabbiTube

Van egy nagyon cuki élő plüssnyuszink a Takanashi Productionnál, aki hasonló nyunnyogó hangokkal szórakoztat minket, mint a tejsavbaktériumok a Hataraku Saibou!!-ban. És miatta lett



a Twitterből Rabbitter vagy a YouTube-ból RabbiTube a sorozatban.

2020-ban indult a „RabbiTube Creator” ni Chousen! nevű ONA, amiben a szereplőknek különböző kihívásokat kell teljesíteniük egy videó formájában. Az egyik egy Mi van a dobozban? játék, a másik meg egy személyre szóló feladat, például hogy úgy kell narrálni a sütisütést, hogy közben tilos angol jövevényszavakat használni, vagy emlékezetből meg kell mondani, hogy melyik két alkoholos ital ugyanaz. Nagyjából minden karakternél 10 perc színtiszta fanservice, de érdemes lehet ránézni. Még ha a CGI egyesek esetében furábban néz ki, mint az emlegetett openingben. De más is van ám Banri [YouTube-csatornáján](#), néhány albumspoiler a friss számok részleteivel, pár MV (mint az előbb említett NO DOUBT), de koncerteket is nézhetünk (amik úgy néznek ki, mint ha a Netflix live action-verziói lennének), valamint Riku tornája is ott van a fogyni akaróknak.

Fogd meg a kontrollerem!

Az anime egy játékadaptáció – mégis kinek jutna eszébe mangában megcsinálni egy zenés, táncos sztorit? –, amivel én (még) nem játszottam. De az egyik ismerősöm igen, úgyhogy zaklattam kicsit a kérdéseimmel. Úgy néz ki, hogy az anime egy az egyben a játék sztoriját adaptálja, nem változtatnak rajta, sőt inkább extra jelenetek jellemzőek, mint hogy kihagyjanak valamit. Ez abból is

látszik, hogy nem ragaszkodnak az egycourös 12 epizódhoz, simán bevállalnak 15-17 részt, ha annyi kell a sztorihoz. A játék úgy néz ki, hogy a menedzser karakterével vagyunk, de nem állít minket választási lehetőségek elé, csak úgymond nézzük a sztorit. Ugyanaz a személyisége a karakterünknek, mint az animében, úgyhogy a játék sem egy „melyik sráccal akarunk összejönni” jellegű otome game, és pont ezért egyedi. Egyszer talán majd megpróbálkozom vele. Nagy népszerűségnek örvend Japánban, már 2018-ban is több mint 2,5 millióan töltötték le, és ezért is haladnak egész gyorsan az animével 3-4 éves kihagyások nélkül.

Jelenleg két és fél évad ment le, ami 45 részt jelent, és még mindig jó pár szál nincs elvarrva, úgyhogy még fog is tartani egy darabig az anime. Ezért szerettem volna felhívni rá a figyelmet, hogy mások is tépkedhessék a hajukat a türelmetlen várakozások közepette. Számomra ez a bishounenes idolanimék rejtett gyöngyszeme, nem láttam még hasonlót, úgyhogy csak ajánlani tudom.



Cím: IDOLiSH7
Év: 2018
Részek: 17
Értékelés: MAL: 7,73 / AL: 7,5

Cím: IDOLiSH7 Second BEAT!
Év: 2020
Részek: 15
Értékelés: MAL: 8,15 / AL: 8,1

Cím: IDOLiSH7 Third BEAT! (Part 1)
Év: 2021
Részek: 13
Értékelés: MAL: 8,26 / AL: 8,2

ANIMEGUN
Az animék fegyvertára

anime

MONONOKE

avagy az emberi gonoszság és a japán folklór keveredése

Írta: Yuuko





Sajnos nagyon sok olyan különleges anime van, ami nem válik széles körben ismertté, hiába rendelkezik különleges történettel vagy éppen grafikával. A Mononoke mind történet, mind pedig grafika szempontjából nagyon egyedi sorozat, mégis viszonylag kevesen hallottak csak róla. Én nagyon szeretek hasonló gyöngyszemekre bukanni a sok isekai hárem között, kár, hogy viszonylag kevés van belőlük (nyilván nem az isekai háremből...) – viszont éppen a ritkaságuk miatt lehet jobban értékelni őket.

A történet – vagyis a Katachi, a Makoto és a Kotowari

A sorozat az Edo-korszak vége felé játszódik, az utolsó történetszálnál pedig már egyértelműen ott vannak a modernizáció jelei, például megjelenik a vasút is, tehát az utolsó epizód már a Meiji-restauráció időszakába nyúlik bele. Még jelen vannak a feudális Japán jellegzetességei is, azonban a ruhákon és az infrastruktúrán már erőteljesen látszanak az új kor nyomai, határozott kontrasztot alkotva a főszereplő változatlanságával. Maga a történet... nos, igazából nincs kimondottan egy összefüggő történet, inkább különböző epizódok, amelyeket csupán a főszereplő személye kapcsol össze. A titokzatos Kusuriuri (Vajákos lenne talán a jól hangzó magyar megfelelője) a vidéket járja Mononokékra vadászva. Az elűzésükhöz egy különleges kardot használ, amely felszabadításának három feltétele van: Meg kell

hozzá ismernie a Mononoke alakját (Katachi), a megjelenésének okát (Makoto) és a vágyát is (Kotowari). Az anime folyamán adva van 5 hosszabb-rövidebb történet, amelyekbe a Kusuriuri mindenfajta előzmény nélkül csak úgy belesöp-pen, azután pedig mesterien manipulál embert és nem embert a Katachi, a Makoto és a Kotowari felderítésének érdekében. Megismerkedik az ott lévő emberekkel, majd lassan előhúzza belőlük az igazságot, legyen az bármennyire is sötét, megrázó vagy éppen furcsa. Tulajdonképpen a Kusuriuri ítélkezik nem csupán a Mononokék, hanem az emberek tettei felett is. Tényleg nem véletlenül szerepel rajta a horror címke, számos megterhelő téma kap benne szerepet, bár általában inkább csak a sejtetés szintjén – gyilkosság, öngyilkosság, erőszak, társadalmi kirekesztés, fizikai és érzelmi bántalmazás, bűnös-e az, aki tudta mi történik, de szándékosan nem vett róla tudomást, és így tovább. Minden történetben más típusú Mononoke kerül elő, így aki eddig nem sokat tudott a japán



folklórról, az a Kusuriuri segítségével most megismerkedhet pár híres alakjával, például bakenekóval, umibouzuval, illetve a zashiki warashikkal.

„Én csak egy egyszerű... Vajákos... vagyok

A Kusuriuri megjelenése enyhén rókaszerű, hegyes fülei és fogai vannak, illetve bár maga a karakter sohasem mosolyog, az arca úgy van kifestve, mintha állandóan gúnyosan vigyorogna. Az ő kinézete van a legjobban kidolgozva az egész sorozatból a maga élénk színű, mintás ruháival, feltűnő kiegészítőivel és számos holmijával. Nem lehet tudni, honnan jött vagy hová tart, még az igazi nevét sem tudjuk meg. A lehető legváratlanabb helyeken bukkan fel, mindig ott, ahol éppen egy Mononoke van jelen, legyen az egy fogadóban, börtöncellában, hajón vagy akár egy esküvői násznép között. Igazából

a Kusuriuri háttéréről semmit sem tudunk meg, csak jön-megy sztoriból sztoriba egyfajta megszállott feladatot végrehajtó titokzatos entitásként. Lehetséges, hogy szimbiózisban él a kardban lakozó Mononokével. De az is lehet, hogy nem ember, hanem ő is Mononoke, és a kard felszabadításával jön elő az eredeti alakja. Az egyetlen, amit biztosan tudunk róla, hogy amikor a szereplőket a legnagyobb félelmükről kérdezik, akkor a Kusuriuri azt válaszolja, hogy az ő legnagyobb félelme, hogy a világ pereme Katachi, Makoto és Kotowari nélkül is létezik, és akkor elkezdi eltűnni. Tehát nagy valószínűséggel ő viszont nem tudna nélkülük élni. Bár azt nem tudom, hogy ezért teremtették, vagy ez valamiféle büntetés, esetleg második esély lehet számára. Az viszont bizonyos, hogy rengeteg teóriát lehet róla készíteni.





Ayakashi: Samurai Horror Tales, avagy a közös rendező esete

Három történet található a 11 részes horror-thriller antológiában, mindegyik misztikus hangulatú, a japán folklór elemeivel operál, valamint teljesen eltérő karaktergárdával és animációval is rendelkezik. Összességében véve nincs olyan ütős hangulata, itt még látszik, hogy a készítőik kísérleteztek benne. De a Mononoke megtekintése előtt vagy éppen után érdemes megnézni legalább az utolsó három epizódját, mivel gyakorlatilag a Kusuriuri előzménytörténetének mondható. Ugyanaz a rendező és forgatókönyvíró dolgozott mindkét animén (Nakamura Kenji és Yokote Michiko), és mivel a Kusuriuri karakterében még láttak potenciált, így egy évre rá saját sorozatot is kapott.

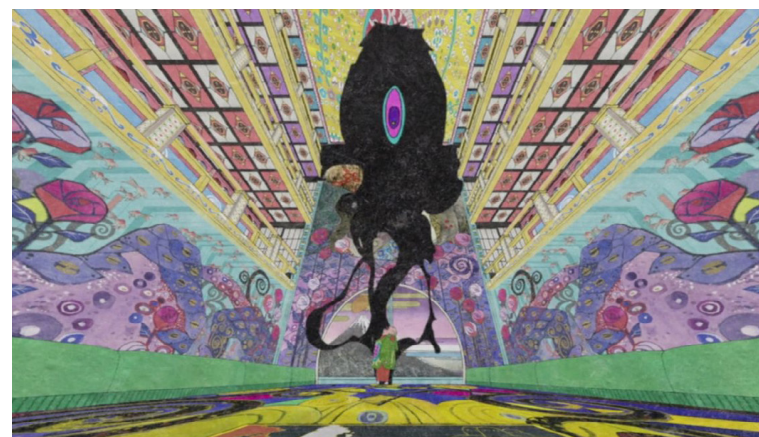
Ebben a kvázi előzménytörténetben a Kusuriuri egy esküvői készülődés közepébe csöppen, azonban sajnálatos módon a lagzi elmarad a menyasszony halála miatt. Mivel pedig a halálát

egy Mononoke okozta, az ő feladata kideríteni az igazságot. Itt még láthatóan sokkal tapasztalatlanabb és bizonytalanabb, mint a saját sorozatában, ahol általában már inkább kívülállóként szemléli a történeteket, és csupán a feladata elvégzésére koncentrál – bizonyos helyzetekben inkább sajnálva a Mononokét, mint az embereket. Itt találkozhatunk először Kayóval is, aki szinte az egyetlen teljesen pozitív karakter, illetve ő az, aki a Kusuriuri kívül mindkét animében feltűnik.

És így lehet egy karaktert saját magával shippelni

Az első dolog, ami szembetűnik, ha valaki elkezdte ezt a sorozatot, az a grafika. Nemcsak a történet egyedi hangulatú, hanem maga a rajzolás is az. Különleges megvalósítás, erőteljes színek és egyedi textúrák jellemzik, bizonyos esetekben maguk a színek – hogy mi színes, és mi színtelen – is jelentenek valamit. Az epizódok szerkezete úgy van felépítve, mintha egy színházi előadást néznénk: a részek elején fel-, míg a végén legördül a függöny, de egy-egy epizód közben is láthatunk akár több „felvonást” is. Esetenként pedig ahelyett, hogy a karakterek elhagynák a helyszínt, egyszerűen eltűnnek, ezzel is fokozva a nyomasztó hangulatot. A különleges látványvilágú sorozatok a gyengéim, itt is imádtam az anime színvilágát és a háttereket. A szereplők kinézetét kevésbé – de nekik nem volt szükségük „jó” kinézetre, mindannyian áldozatok és bűnösök is voltak, gyakran akár

egyszerre is, összetett háttérrel, saját vágyakkal és traumákkal, de nem kellett szimpatikussá válniuk. Emiatt az arcok gyakran kidolgozatlanak tűntek, ezzel szemben a környezetük, az öltözékek és esetenként a maszkok viszont részletesen kidolgozottak. Valamint a Kusuriuri kinézete is nagyon tetszett, ennél a sorozatnál a főszereplőt gyakorlatilag saját magával lehet shippelni... Imádtam nézni a kard átalakulását, ahogy a Kusuriuri ruhája és arcfestése megfakul, míg a kard kihúzásával előjövő alakja ezzel egyidőben pedig aranyszínű testfestést kap. A hangját Sakurai Takahiro



(D.Gray-man – Kanda Yuu, Fruits Basket – Sohma Ayame, Demon Slayer – Tomioka Giyu) kölcsönzi, jellegzetes beszédstílust adva az egyébként is emlékezetes karakter számára. Felesleges, rosszul időzített szünetek a mondatok közepén, valamint lágy, enyhén gunyoros hangfekvés jellemzi.

A történelmi animékkal engem alapból meg lehet fogni, ehhez hozzájárul még a lenyűgöző látványvilág (a vége felé mondjuk inkább absztrakt, mint festményszerű), a Kusuriuri karaktere, valamint az epizodikus történetvezetés és a japán folklór... teljesen megvett magának a sorozat. Bár lélektanilag mindenképpen egy elég megterhelő műről van szó – erre azért érdemes felkészülni. Legszívesebben mindenkinek ajánlanám ezt az animét, de ha valakit az első rész nem tud bevonni, annak a továbbiakban kissé frusztráló lehet a Mononoke egyedi hangulata és hozzáállása a dolgokhoz. Viszont ha valakit magával tud ragadni, annak garantáltan hatalmas élményt adhat a megnézése.

Év: 2007

Hossz: 12 rész

Műfaj: fantasy, dráma, folkfantasy, folkhorror, természetfeletti

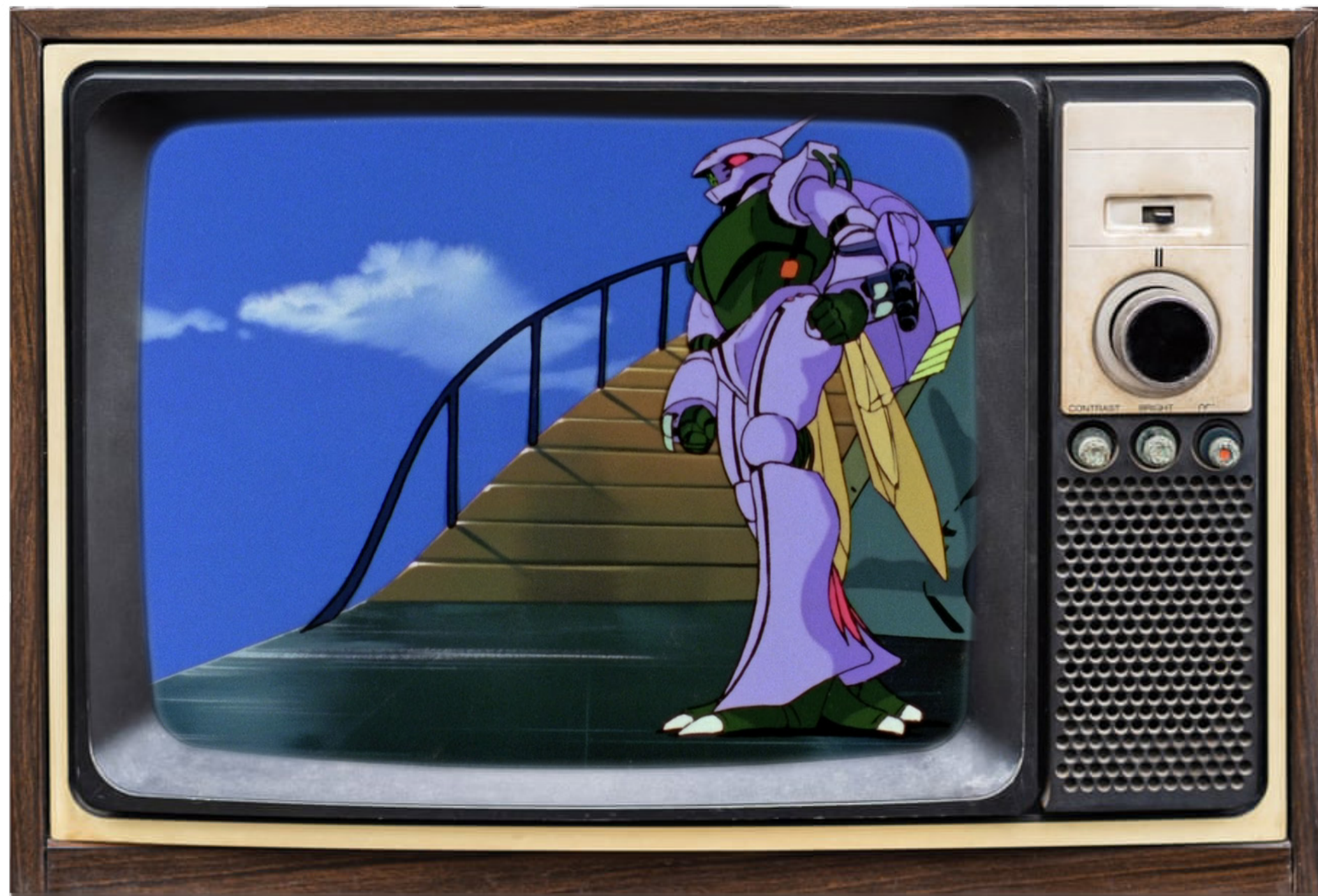
Értékelés:

MAL: 8,43 / imdb: 8,3



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára





anime

SEISENSHI DUNBINE

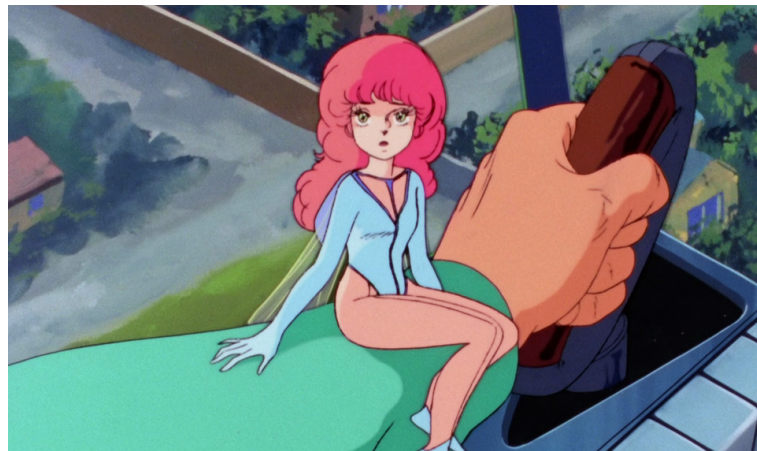
Írta: xZsoltixf (Sailor)



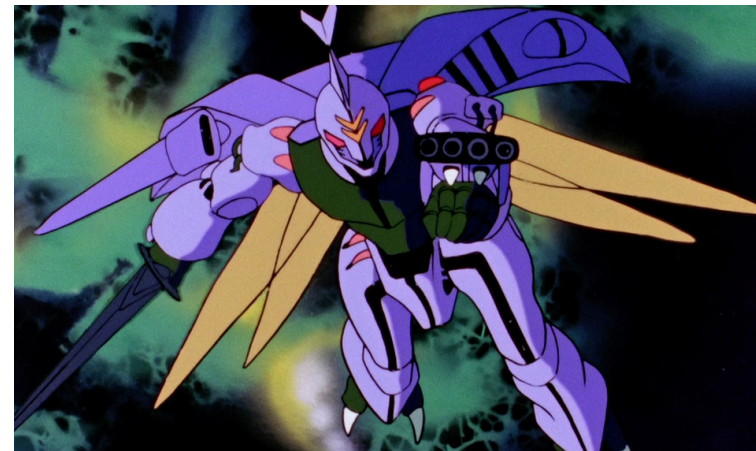
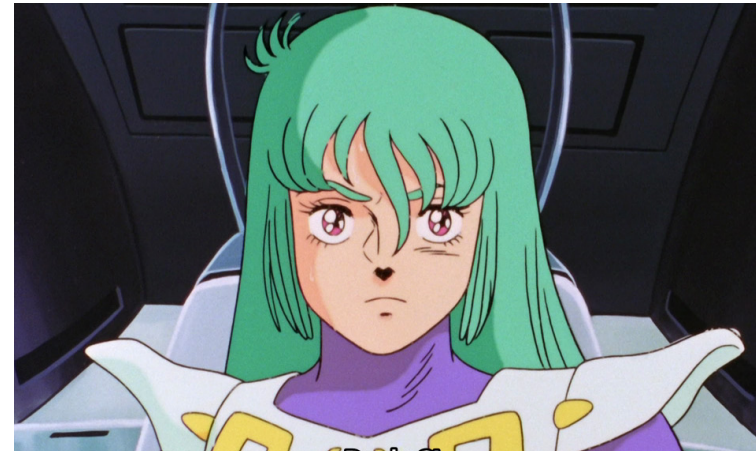
Disclaimer: A cikk utalás szinten tartalmaz spoilereket a finálét illetően.

Veletek esett már meg, hogy akaratotok ellenére valamilyen fura módon teljesen ráfűggetek valamelyik műfajra? Nos, velem az enyhén távoli, de inkább közelebbi múltban esett meg a mechával, annak ellenére, hogy anno teljesen bénának és unalmasnak tartottam. Aztán itt vagyok most úgy, hogy tavaly nyár óta folyamatosan pótlom a Sunrise stúdió híres és kevésbé ismert címeit. Amúgy, hogy megszerettem a műfajt, azt erősen az Ideonnak és a Vifamnak köszönhetem, amiknél mindkét esetben Tomino Yoshiyuki az ötletgazda, és az előbbinél még a rendező is. Mondjuk ennek egy része nem újdonság azoknak, akik olvasták már itt tőlem a Vifamról szóló írásomat májusban ([AniMagazin 61.](#)) vagy az előző számban a Voltes V kritikámat ([AniMagazin 63.](#)). Szóval lényeg, ami lényeg, most nagyban mecházok, és prioritást élveznek a Tomino művek, amikből legutoljára a címszereplő animét láttam.

Szóval *Dunbine*, mit kell erről a műről tudni? 1983-ban került képernyőre, amikor Tomino már a *Gundam* által ismertté vált, és a setting terén szakított a korábbi műveiből megszokott, gyakran az űrben és napjainkban játszódó történetekkel. Ehelyett itt egy alternatív, mágikus középkori múltat idéző helyen találjuk magunkat, vagyis helyesbítve főszereplőnk Shou Zama találja magát, mint az animetörténelem legelső isekai főhőse. Igen, talán ez a legérdekesebb az animét illetően,



hogy ez a valaha készült legelső isekai. Na jó, ha nagyon szőrszálhasogatók akarunk lenni, akkor AniDB szerint egy pár évvel korábbi mahou shoujo anime az első, viszont itt a lényeges különbség az, hogy ott a hiperszuper varázslatos világból kerül át hozzánk a főhős, tehát a mostanság népszerű isekai formulának valóban a *Dunbine* a legelső képviselője. És ha már műfajok elsői, a fantasy mecháknak is ez a legelső ismert képviselője, amit olyan további művek követtek, mint a *Wataru*, *Grandzort*, *Ryu Knight* és a leghíresebb fantasy



mecha, a *Macross* alkotó Kawamori Shouji fejében megszületett *Escaflowne*. A mű egyébként Tomino regényéből, a *Wings of Rean*ból készült, melyben eredetileg nincsenek mechák, de a Bandai ragaszkodott hozzá, hogy így adaptálja a történetet, és sokak szerint ez egy remek húzás volt részükről. De sikeresen elkalandoztam, szóval a sztori: Történetünk elején Shou Zama éppen motorozik, amikor is egy ugratásnál megnyílik számára az Aura Út és átkerül Byston Wellbe, a korábban említett mágikus, középkori világba. Itt kiderül,

„...talán ez a legérdekesebb az animét illetően, hogy ez a valaha készült legelső isekai.”

hogy egy ferrario (leginkább tündérre emlékeztető lény), Silky Mau nyitott utat számára és pár másik embernek, parancsra, hogy harcoljanak az Aura Battlerekkel (óriás bogárszerű mechák organikus részekkel) Drake Luft, egy helyi uralkodó zászlója alatt, aki el akarja foglalni egész Byston Wellt. A mi világunkból az emberek megidézésére azért volt szükség, mert sokkal erősebb Aura használók, mint a Byston Welliek. Shou nem érti persze az egész helyzetet, és egyből menne vissza a Felső Földre (így nevezik az animében a világunkat), de kiderül, hogy az Aura Utat nem lehet csak úgy akármikor megnyitni, így Shou kénytelen a helyzetbe beletörődni. A következő nap egy csatába keverednek, ahol egy amerikai nő, Marvel Frozen meggyőzi, hogy álljon át az ő oldalukra, mert Drake Luft céljai nem nemesek. Innentől fogva a Drake elleni lázadásnak, terveinek megakadályozásának lehetünk szemtanúi egy kifejezetten akciódús találásban.

A sorozat hozza azt, amit Tominótól már megszokhattunk az egyszeri néző, minden részben remekül koreografált epikus csaták, diszfunkcionális családok, Tomino saját lelki küzdelmeinek, problémáinak a történetbe való beleszövése és egy rendkívül tragikus finálé.

Számomra egy felettébb élvezetes anime volt, mivel már hozzászoktam Tomino történetvezetéséhez, viszont aki még nem látott tőle más művet, annak valószínűleg nehezen lesz fogyasztható, ezért is ezt kifejezetten azoknak tudom ajánlani, akik rutinosak emberünk műveiben és/vagy hardcore retro és mecha megszállottak.

A karakterek pont annyira jól és pont annyira gyengén vannak megírva, mint más Tomino művekben. A főhősnek problémás a szüleihez fűződő viszonya, és néha ilyen téren hallhatjuk a belső gondolatait, de egyébként nem egy túl mély karakter. A jellemének egy része a jól eltalált seiyuujának köszönhető, viszont abszolút jószívű, és hősieen harcol a háborúban, amit egy idő után már kötelességének érez, és ezt remekül közvetítette a néző felé az anime. Akik igazán érdekesek, azok itt is a többi szereplő, kezdve a személyes kedvencemmel, Chum Fauval, egy apró, szárnyas ferrarióval, aki enyhén butácska, de nagyon jószívű és rendkívül bátor karakter. Egy idő

után nagyon szoros viszony alakul ki Shou és közte, mindig követi őt a csatába, és minden tőle telhető dolgot megtesz annak érdekében, hogy segíthessen a többieknek. A bátorsága is itt ütközik ki például, amikor egy hozzá képest felhőkarcoló méretű, rendes emberi ellenség rátámad Shoura, Cham gondolkodás nélkül elkezd ütlegetni, vagy egy jelenetben amikor egy pisztolyt fogtak rá, ő simán arrébb tolta maga elől és tsundere módra vállat vont az eseményre. Lényegében ilyen egy szerintem jól megírt comic relief karakter. Ja igen, és a fanservicet is ő szolgáltatja ruházatának köszönhetően. Marvel egy tipikus higgadt bishoujo főhős, akinek annyi a szerepe, hogy egymásba szeretnek Shouval. Ez kicsit spoiler, de vele kapcsolatban egy hatalmas figyelmetlenséget követett el az anime a 20. részben, amikor a kiütött Shout próbálja magával vinni az Aura Battlerje belsejébe, ám az ellenség megzavarja, így beleejti a vízbe. És az a poén, hogy ezt így rohadtul mindenki elfelejti, Marvel is harcol tovább, mintha mi

sem történt volna. Persze Shou magához tér, de ez a szegmens nem tett túl jót Marvel megítélésének, még ha a Napnál is világosabb, hogy a stáb bénázott. Aki még érdekes, az Drake felesége, aki többször bizonyítja, hogy céljai érdekében a saját lányát is képes megölni, valamint Bern Burnings, akinek Hayami Shou hangja remek karaktert kölcsönöz, ő a történetben Shou fő riválisa. Végül Ciela Lapanát emelném ki, aki egy másik Byston Welli ország uralkodója, higgadt, megfontolt természetű, gyakran voice of reasons szerepű karakter.

Technikai szempontból nagyon szép az anime, pláne, ha az ember Blu-Ray minőségben fogyasztja. Kogawa Tomonori karakterdizájnya nagyon szép, a mecha dizájnok is gyönyörűek, különösen maga a Dunbine, amiből be is szereztem magamnak egy Bandai figurát. Ilyen téren amúgy az elrajzolások is ritkák, szóval abszolút remek munkát végzett a Sunrise. A seiyuukat imádtam, Kawamura Maria és Hayami Shou hozta nálam a legemlékezetesebb alakításokat. A zenék is teljesen passzolnak az animéhez, az Opening és az Ending pedig abszolút kellemes, fülbemászó.

Mindent összegezve szerintem egy nagyon jó anime, a tragikus finálé pedig tökéletesen keretbe foglalja a történetet és hangsúlyozza az üzenetet, abszolút méltó és megrázó befejezés egyben, viszont csak óvatosan ajánlanám a fentebb említett okok ismeretében.

Az anime részéről kap egy erős 8/10-et, mert a végével megdolgozott érte.



Hossz: 49 epizód

Vetítés: 1983 - 1984

Stúdió: Sunrise

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





anime

TÉLI SZEZON

Összeállította: Hirotaka



Akebi-chan no Sailor-fuku



iskola, slice of life		
Kuroki Miyuki	CloverWorks	manga 2016 - ?

Akebi Komichi vidéken él a családjával. Felvételt nyer az előkelő Roubai Akadémiára és mindössze két dolgot szeretne: iskolai egyenruhát viselni és száz barátot szerezni!

Rendező korábbi munkái: The iDOLM@STER SideM
Stúdió korábbi munkái: Shadows House, Wonder Egg Priority



Baraou no Souretsu

dráma, történelmi, romantika, shoujo, természetfeletti		
Suzuki Kentarou	J.C.Staff	manga 2013 - ?

Richard, az ambíciózus York ház harmadik fia úgy véli, hogy meg van átkozva élete végéig. De tényleg a sors vezeti a személyes pusztulás felé, vagy a saját vágyai? Ez a sötét fantasy Shakespeare III. Richárd című műve alapján bemutat egy embert, aki király lehetne világok, osztályok, a jó és a rossz között. Készüljetek a Rózsák háborújára!

Rendező korábbi munkái: Kud Wafter, Satsuriku no Tenshi
Stúdió korábbi munkái: Shinigami Bocchan to Kuro Maid, Gokushufudou

Cue!



zene		
Katagai Shin	Yumeta Company & Graphinica	játék

Az anime a Liber Entertainment azonos nevű mobiljátéka alapján készül, amiben a játékos feltörekvő seiyuukat képez ki.

Rendező korábbi munkái: Akkun to Kanojo, Re:Stage! Dream Days♪
Stúdió korábbi munkái: Akkun to Kanojo, Shuumatsu no Walküre



Dolls' Frontline

akció, dráma, katonaság, sci-fi		
Ueda Shigeru	Asahi Production	játék

2060. Földünk a távoli jövőben, bár alternatív idősíkon. Egy katonai baleset következtében elterjedt betegség, valamint a nukleáris háború miatt a bolygó lényegében lakhatatlan, a régmúlt nagy nemzetek csak árnyékaik önmaguknak. A munkára és harcra tervezett androidok létfontosságúak, cserélhetőek, eldobhatóak. Ők a Tactical Dollok (T-Dolls), akiket magán katonai vállalatok használnak a frontvonalban. A játékban egy új parancsnok szerepét ölthetjük magunkra, irányítva a T-Dollokat.

Rendező korábbi munkái: Gekidol: Actidol Project, Peach Boy Riverside
Stúdió korábbi munkái: Peach Boy Riverside, Tenchi Souzou Design-bu



Fantasy Bishoujo Juniku Ojisan to



kaland, vígjáték, fantasy		
Yamai Sayaka	OLM Team Yoshioka	manga 2019 - ?

Egy unalmas öregember és jóképű barátja átkerülnek egy másik világba egy meztelen istennő által. De az istennő hibája miatt az öreg egy szép lánnyá alakul. Hogy visszakapja a testét, kalandra indul a legjobb barátjával, hogy legyőzzék a démon királyt.

Rendező korábbi munkái: Odd Taxi (epizódrendező)
Stúdió korábbi munkái: -



sport		
Hiiro Yukina	diomedéa	original

A futsal hatalmas népszerűségnek örvend. A főszereplő Yamato Haru az U18-as bajnokságot nézni, és nagy rajongója egy japán játékosnak, Tenouji Tokinarinak. Csatlakozik a Koyo akadémia futsal csapatához, hogy ő is olyan játékos legyen, mint példaképe. Barátokat szerez, és együtt néznek szembe a riválisokkal.

Rendező korábbi munkái: Gakuen Heaven, Hitorijime My Hero
Stúdió korábbi munkái: Ahiru no Sora, Domestic na Kanojo

Gensou Sangokushi -Tengen Reishinki-



fantasy, történelmi		
Machitani Shunsuke	Geektoys	játék

Kína, a Három királyság kora. Ebben a zivataros érában az előre láthatatlan körülmények között elpusztult 6. osztagot problémás emberekből toborozták újra. A vezető Ouki, a szelleműző Shunkyou és Teiken, valamint a démonölő Shurei alkotnak csapatot.

Rendező korábbi munkái: Planetarian
Stúdió korábbi munkái: Plunderer, Date A Bullet: Nightmare or Queen

Hakozume: Koban Joshi no Gyakushuu



rendőrség, seinen, slice of life		
Sato Yuuzou	Madhouse	manga 2017 - ?

Kawai egy rendőrnő, aki elégedetlen a karrierjével. Egy új női igazgató jön az állomásra, így miután eltöltött egy kis időt újdonsült példaképével, Kawai rájön, hogy mégiscsak marad a pozíciójában.

Rendező korábbi munkái: Gokusen, Mahou Sensou
Stúdió korábbi munkái: Takt Op. Destiny, Sonny Boy



Kaijin Kaihatsu-bu no Kuroitsu-san



vígjáték, sci-fi		
Saitou Hisashi	Quad	manga 2019 - ?

Kuroitsu segédkutató a szuperember fejlesztési részlegen, az Agastya nevű titkos szervezetnél, ami hősökkel harcol, akik megmentik a világot. Kuroistunek nehéz a munkája, hála a főnöke sok kérésének. Prezentálnia kell, új funkciókat kell kifejlesztenie a szuperembereknek, és az eredményt adott időn, büdzsén belül kell teljesíteni. Erre jönnek még a speciális kérések, mindezt nyaralás nélkül.

Rendező korábbi munkái: Boku wa Tomodachi ga Sukunai, Sora no Otoshimono
Stúdió korábbi munkái: -

Koroshi Ai



akció, josei, romantika		
Ooba Hideaki	Platinum Vision	manga 2015 - ?

Kétbérnyilkos kerül szembe egymással. Amenő fejvadász, Chateau, valamint a rejtélyes és erős Ryang-Ha. Egymás ellenfeleivé válnak, vagyis kellene, de valamiért Ryang-Ha elkezd megkedvelni Chateau-t, és követi mindenhol. Szép lassan Chateau is partnerként tekint rá, ami miatt a Ryang-Hára vadászó szervezet célkeresztjébe is bekerül. Miért került közel Ryang-Ha Chateau-hoz? Mi Chateau titkos múltja? Két egymáshoz nem illő bérnyilkos összefog, és a sors kerekai mozogni kezdenek.

Rendező korábbi munkái: Arad: Suming Zhi Men, Kai Byoui Ramune
Stúdió korábbi munkái: Kono Oto Tomare! Devils Line

Kenja no Deshi wo Nanoru Kenja



kaland, fantasy		
Motonaga Keitarou	studio A-CAT	light novel 2014 - ?

Dunbalf néven mindenki ismeri Kagamit a virtuális világban. Egy éjszaka poénból egy játékbeli tárgyat használ, hogy avatárját nővé alakítsa. Meglepetésére viszont ő maga kerül az avatár testbe, így mindent kezdhet elölről. Szóval veterán játékosként fiatal játékosává válik, aki most épp lány, de valójában pasi.

Rendező korábbi munkái: Date A Live, Jormungand
Stúdió korábbi munkái: Tamayomi, Frame Arms Girl

Leadale no Daichi nite



kaland, fantasy		
Yanase Yuuji	Maho Film	light novel 2019 - ?

Kagami Keina életfenntartó műszerekre van kötve egy tragikus baleset után, egyetlen szabadsága a Leadale nevű VRMMO RPG. Egy nap a rendszerek lekapcsolódnak, és meghal. Mikor felébred, Leadale-ben találja magát, kétszáz évvel később.

A High elfnek, Keinának képességek nélkül, de remek adottságokkal kapcsolatot kell létesítenie az új világ lakóival, amelyben meglepetésére általa tervezett gyerek karakterek is vannak.

Rendező korábbi munkái: Himegoto, Onsen Yousei Hakone-chan
Stúdió korábbi munkái: Kami-tachi ni Hirowareta Otoko, 100-man no Inochi no Ue ni Ore wa Tatteiru



Orient



akció, fantasy, shounen		
Yanagisawa Tetsuya	A.C.G.T.	manga 2018 - ?

Egy azonosítatlan lény, a Kishin hirtelen jelent meg Japánban. Minden híres katonai vezető meghalt a csatában, és a világ vége közeledik. Most, 150 évvel később a démonok uralják a világot, és már csak a Bushik bandája harcol a szabadságért. Musashi és Kojiro alkotja meg a legerősebb Bushi bandát ebben a klasszikus akcióban, ahol barátok üldözik az álmaikat.

Rendező korábbi munkái: High School DxD, Seireitsukai no Blade Dance
Stúdió korábbi munkái: Dies Irae, Freezing
Mangaka: Ohtaka Shinobu (Sumomomo Momomo, Magi, Back Arrow)

Sabihiro no Armor -Reimei-



akció, történelmi, samuráj		
Shimpei Kawahara	Kigumi	vegyes média projekt

A hadakozó fejedelemségek korában járunk Hinomotóban. Kinokuni egy felfedezetlen terület hegyekkel és tengerrel. Az erdő mélyén van egy csoport, a Yatagarasuval a zászlajában, és löfegyvert használnak. A nevük Saikashu. Magoichi külföldről érkezik, mert megörökölte a Saikashu vezetői pozícióját. Saburo pedig érzi az európai hatalmi erők nyomását, és meg akarja védeni Hinomotót. Azok, akik sosem találkoznának, a végzet révén együtt harcolnak a külföldi behatolók ellen.

Rendező korábbi munkái: Toufu Kozou
Stúdió korábbi munkái: -

Ryman's Club



sport		
Yamauchi Ami	Lidenfilms	original

Shiratori Mikoto gyerekként tollaslabda bajnok volt, de egy középiskolában történt hatalmas vereségen nem tudta túltenni magát. Most a Sunlight Beverage cég értékesítési osztályán dolgozik, és csak hobbi-ként játszik tollaslabdát.

Rendező korábbi munkái: Tokyo Revengers (epizód rendező)
Stúdió korábbi munkái: Tokyo Revengers, Mugen no Juunin: Immortal

Sabikui Bisco



akció, kaland, fantasy		
Ikariya Atsushi	OZ	light novel 2018 - ?

A jövőbeli Japánban minden elrozsdásodott, és a „rozsdaszél” ki-pusztítja az emberiséget. Az egész világ egy sivatag, a főhős, Akaboshi Bisco pedig íjat és különleges gombokat használ. Hogy megmentse haldokló mesterét, Bisco utazásra indul, hogy megtalálja a speciális, életet adó gombát, amit „Rozsda evőnek” hívnak. Találkozik Nekoyanagi Milóval és együtt kalandoznak tovább. Útjukban a Saitama Vas sivatag és az elpusztult civilizáció fegyvereiből épült város áll. Milo zsenialitásának és Bisco nyílnak köszönhetően azonban bármilyen veszéllyel szembenéznek.
Rendező korábbi munkái: Fate/Zero, Akame ga Kill! (animációs rendező)
Stúdió korábbi munkái: -



Sasaki to Miyano



iskola, boys' love, slice of life		
Ishihira Shinji	Studio DEEN	manga 2016 - ?

Úgy kezdődik, mint egy teljesen átlagos boys' love: a rosszfiú fel-sőbb éves találkozik a kedves alsóbb évessel, az egyik szerelembe esik és így tovább. Habár Miyanót a boys' love szakértőjének tekintik, nem veszi észre, hogy ő maga is érintett, így Sasakinak kell gondoskodni, hogy a történetük boldog legyen.

Rendező korábbi munkái: Fairy Tail, Log Horizon
Stúdió korábbi munkái: Hetalia World★Stars, Sailor Moon Eternal Movie

Shikkakumon no Saikyou Kenja



akció, kaland, fantasy		
Akitaya Noriaki	J.C.Staff	light novel 2017 - ?

Mathias mágikus erejét egy pecsét korlátozza, ezért úgy dönt, in-kább újjászületik, hogy erősebb legyen. Ezúttal már egy erejéhez méltó pecsétet kap. Sajnos a világ viszont nagyon szegényes a mágikus energi-át tekintve, és mindenki azt hiszi, hogy a pecsét még mindig nem meg-felelő. Most Mathiason a sor, hogy bizonyítsa: mindenki téved.

Rendező korábbi munkái: Bakuman., Active Raid
Stúdió korábbi munkái: Shinigami Bocchan to Kuro Maid, Gokushufudou

Shuumatsu no Harem



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

Tokió, 2040. Reito gyógyíthatatlan betegségben szenved, és sze-retne találkozni gyerekkori barátjával, Erisával, majd elhatározza, hogy „hideg álomba” merül a gyógyulása érdekében. Öt évvel később ébred fel, addigra pedig a világ hatalmas változáson ment át. Az MK (Male Kil-ler) vírus a férfiak 99,9%-át megölte. Így lett a szuperhárem, amelyben 5 milliárd nő jut 5 férfira.

Egyikük Reito, akinek kötelessége „párosodni” az emberiség túl-éléséért. Hárem élet jön a pandémia után. Közben Reitónak egy össze-esküvéssel is meg kell küzdenie.

Rendező korábbi munkái: High School Fleet, Maesatsu!
Stúdió korábbi munkái: Maesatsu!, Endro!

Slow Loop



slice of life		
Minagi Koharu	Connect	manga 2018 - ?

Amikor Hiyori - egy fiatal lány, akinek elhunyt apja tanította meg a horgászás örömeit - kiment a tengerpartra, hogy egyedül legyen, sosem gondolta volna, hogy egy másik lánnyal találkozik.

Végül ő és a lány, Koharu együtt horgásznak és főznek, így ismer-kednek meg egymással. Koharu rájön, hogy Hiyori az új családjával bekö-vetkező találkozás miatt ment egyedül a tengerhez, de micsoda vélet-len... Kohari is találkozik új családjával aznap.

Rendező korábbi munkái: -
Stúdió korábbi munkái: Strike the Blood, Mahouka Koukou no Yuutousei



Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru



romantika, iskola, seinen, slice of life		
Shinohara Keisuke	Cloverworks	manga 2018 - ?

Gojou Wakana babakészítő, magányosan, csendesen tengeti napjait, és csak a sulis klubszobában érzi jól magát. Wakana számára az olyan emberek, mint a trendi, extrovertált Kitagawa Marin, olyanok, mint a földönkívüliek. De amikor Marin meglátja Wakanát varrni, azonnal rá akarja venni a fiút titkos hobbjára, a cosplayre. Vajon Wakana tudja majd kezelni a szexi földönkívüli invázióját?

Rendező korábbi munkái: *A3! Season Spring & Summer*, Black Fox
Stúdió korábbi munkái: Shadows House, Wonder Egg Priority

Tensai Ouji no Akaji Kokka Saisei Jutsu



vígjáték, fantasy		
Oogami Yuuma	Yokohama Animation Lab	light novel 2018 - ?

Nem könnyű zseninek lenni. Wein herceg árulást akar elkövetni, és ugyan ki hibáztatná érte? Lehetetlen feladatnak tűnik uralkodni ezen a kicsi, szálnalmas birodalmon, ami miatt ez a szegény srác nem tud szünetet tartani. Ha elérverezi az országot, akkor végre visszavonulhat és pihenhet. Zseniális ötlet, de a terv katasztrofálisan sikerül, és véletlenül teljesen elnyeri az emberek bizalmát.

Rendező korábbi munkái: Miru Tights, Blood-C
Stúdió korábbi munkái: Magatsu Wahrheit: Zuerst, Getsuyoubi no Tawawa 2

Tokyo 24-ku



sci-fi		
Tsuda Naokatsu	CloverWorks	original

A Távol-keleti Speciális Adminisztrációs Régió vagy más néven 24. kerület egy mesterséges sziget a Tokió-öbölben. Shuta, Ran és Koki itt nőttek fel. Háttérük, személyiségük teljesen más, mégis barátok lettek, azonban egy incidens megváltoztatta a kapcsolatukat. Egy évvel később a megemlékezésen találkozáva egyszerre csörren meg a telefonjuk: egy halottnak hitt barát szól bele és követeli, hogy döntsenek a jövőről. Azt teszik, ami szerintük a legjobb a 24. kerületi lakosoknak.

Rendező korábbi munkái: Inu x Boku SS, JoJo no Kimyou na Bouken
Stúdió korábbi munkái: Shadows House, Wonder Egg Priority

Tribe Nine



akció, sport		
Aoki Yuu	Lidenfilms	vegyes média projekt

A történet helyszíne Tokió fiktív 23 kerülete, ahol törvényen kívüli csoportok párbajoznak egymással az „Xtream baseball” játékban, aminek tétje a presztízs.

Rendező korábbi munkái: Bean Bandit
Stúdió korábbi munkái: Tokyo Revengers, Hataraku Saibou Black



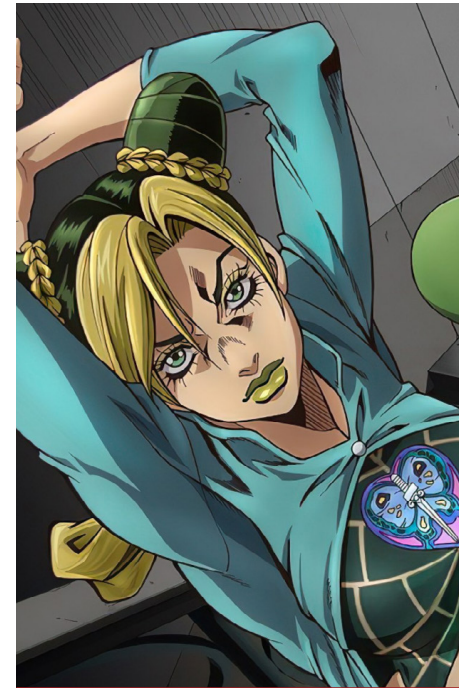
Folytatások a téli szezonban



MAL

A

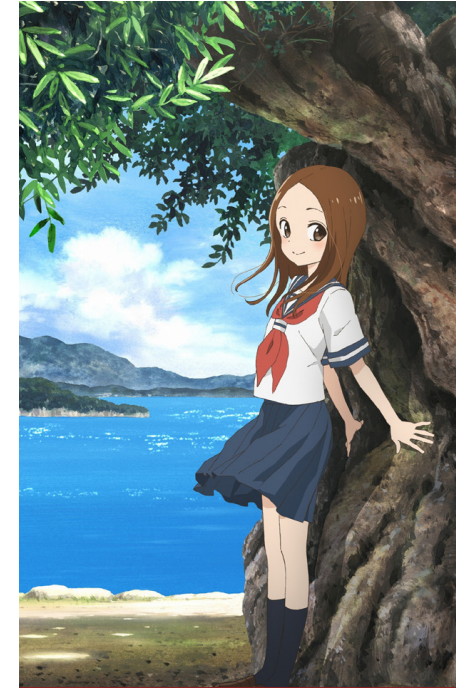
Arifureta Shokugyou de Sekai Saikyou 2nd Season



MAL

A

JoJo no Kimyou na Bouken: Stone Ocean



MAL

A

Karakai Jouzu no Takagi-san 3



MAL

A

Kimetsu no Yaiba: Yuukaku-hen



MAL

A

Mahouka Koukou no Rettousei: Tsuioku-hen



MAL

A

Princess Connect! Re:Dive Season 2



MAL

A

Shingeki no Kyojin: The Final Season Part 2



MAL

A

Vanitas no Carte 2nd Cour



anime

SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Yuuko, Catrin

Blue Period
Can Ci Pin
Dinghai Fusheng Lu
Heike Monogatari
Isekai Shokudou 2
Komi-san wa, Komyushou desu.
Kyuuketsuki Sugu Shinu
Liang Bu Yi
Lie Huo Jiao Chou
Mieruko-chan
Mo Dao Zu Shi 3
Sankaku Mado no Sotogawa wa Yoru
Sekai Saikou no Ansatsusha, Isekai
Kizoku ni Tensei Suru.
Taishou Otome Otogibanashi
Yashahime 2
Visual Prison



Yuuko véleményei

Ha címet szeretnék adni ennek a szezonnak, akkor az kis túlzással „A benézések szezona” lenne. Egyrészt egy csomó olyan folytatásról feledkeztem majdnem el, amiket amúgy nagyon vártam, mint például az Isekai Shokudou vagy éppen a Meng Qi Shi Shen második évada. Másrészt pedig talán az univerzum akar figyelmeztetni arra, hogy a jövőben érdemes lenne lecsekkolnom, kinek a keze munkáját „dicséri” egy-egy anime, mielőtt nagy elvárásokkal belekezek a nézésébe... de lássuk előbb a pozitív dolgokat!

Isekai Shokudou 2

Bár folytatásról nem szeretnék sok mindent írni, számomra egyértelműen a szezonnak a legjobbja. Az első évad még a magazin címlapján is volt egyszer, és én a cikk minden szavával egyet tudok érteni ([AniMagazin 47.](#)). Egy imádnivalóan kellemes sorozat, ami beletenyert az egyik ked-

venc zsánerembe, a fantasy slice of life-ba. A második évad eddig teljesen hozta számomra az első évad hangulatát, jó látni a régi karaktereket, de az újak szintén nagyon szimpatikusak. (És annyira irigylem mindet! Én is szeretnék ebben az étteremben enni.)

Nincsen benne mostanában népszerű híperaktív perverz főszereplő, bögyös főcsaj meg egy csomó műkonfliktus, mégis – vagyis éppen emiatt – egyszerűen jó nézni a sorozatot, nagyon fel szokta dobni egy-egy fárasztóbb nap után a hangulatomat.

Blue Period

Azt azért érdemes most leszögezni, hogy semmit sem értek a rajzoláshoz, festéshez – még egy egyenes vonalat is alig tudok meghúzni. Nekem nem a matek vagy a történelem volt stresszes tárgy gimiben, hanem a rajz... és mégis eszméletlenül élvezem ezt a sorozatot. Yatora

első ránézésre egy sima lógós srácnak tűnik, és a barátai sem igazán mintadiákok. A látszat ellenére azonban Yatora nagyon jó tanuló, de mégsem érez semmit, amikor valaki megdicséri. Nincsen semmi, amit igazán élvezne csinálni. Mindez viszont hirtelen megváltozik, amikor életében először komolyan veszi az egyik rajzórát és pozitív visszajelzéseket kap a képére. Főszereplőnk rájön, hogy festeni nagyon jó dolog, ezért szorgosan bele is veti magát ebbe a világba. De vajon ezt akarja csinálni a jövőben is? Vagy csak hobbiként tekint rá? Jó, abbahagyom a műkérdések feltevését, nyilván szeretne művészeti egyetemre menni, de mind rohadt drága, így az egyetlen reménye az állami egyetem lenne – de csak egy van belőle, a túljelentkezés pedig hatalmas...

Yatora egy nagyon kedvelhető főszereplő, lehet neki szurkolni. Gyakran ütközik nehézségekbe, néha kicsit el is bízta magát, de alapvetően mindig mindent igyekszik beleadni és képes tanulni a hibáiból. Hetente nézni kissé frusztráló, hogy nem tudom megnyugtatni magam, mi fog vele

történni, inkább majd egyben ajánlanám meg nézésre. Én teljesen bele tudtam magam élni a történetbe, a festmények is nagyon szépek, és remélem, hogy majd jól fogják lezárni a történetet.

Taishou Otome Otogibanashi

Már az első rész után biztos voltam benne, hogy szeretni fogom ezt a sorozatot. Kicsit hasonlít a történet alapja a The Duke of Death and his Maidhez. Legalábbis gazdag családból származó főszereplőnk egy nap alatt mindent elvesztett: jelen esetben az édesanyját, a domináns kezét és édesapja elismerését. Hogy ne „hazzon” több szegyet a családjá nevére elküldik őt egy isten háta mögötti házba, ahol egyedül él a pesszimizmusában dagonyázva – amire amúgy minden oka megvan sajnos. Míg egy nap feltűnik a házban Yuzu, akit eladósodott családjától Tamahiko apja vett meg, hogy rátestálja a fia gondozását. Így kezd el együtt élni a pesszimista Tamahiko és az örök optimista Yuzu.





Kicsit aggódtam a korkülönbség tálalása miatt (17 és 14 évesek), de nagyon aranyos sorozat, mindketten édesek, ahogy egymást túllicitálva jönnek zavarba bármilyen kis apróságtól. És Tamahikónak is van egy első látásra idegesítő húga. De hol a következő rész?!

Kyuuketsuki Sugu Shinu

Anno a grafikája volt az, ami először felkeltette a figyelmemet, mert nagyon elütött a sok csilivili nagyszemű bishoujo-bishounen karakterdizájntól. Kellemes kikapcsolódás nézni a minden hangosabb zajtól homokká omló vámpír és a kissé szerencsétlen vámpírvadász történetét. Vannak benne sírva röhögős és azért kissé laposabb részek is, de vámpírunk házi kedvence/familiárisa, vagyis John, a tatu garantáltan képes bármikor feldobni a hangulatot. Az enyémet legalábbis mindenképpen.

Komi-san wa, Komyushou desu.

Kicsit aggódtam a nagy hype miatt, de egy nagyon kellemes sorozat. Néhány jeleneten elmosolyodtam, párszor fel is nevettem rajta. Komi karaktere nagyon szimpatikus, sajnálom szegényt, mennyire nem tud másokkal beszélni – ez nekünk nézőknek okoz pár humoros pillanatot, de tényleg szomorú belegondolni, mennyire el volt szigetelve másoktól... olyan emberként, aki szintén tiszta ideg, ha ismeretlenekkel kell szóba állni, eléggé át



tudom érezni a problémáját (bár én azért nem vagyok ennyire durva eset). Remélem, hogy képes lesz majd normálisan beszélni a többiekkel és találni pár igaz barátot magának (még ha a kitűzött 100-at lehet, nem is tudja elérni). A beszélő nevek egyébként nagyon tetszenek benne.

Visual Prison

Nincs nagyon más mentségem azon kívül, hogy bishouneneket akartam nézni... mert az alapötlet nagyon nem fogott meg. Amit amúgy egy



mondatban össze lehetne foglalni: „bishi vámpírok idolosat játszva harcolgatnak”. Főszereplőnk, Ange rájön, hogy léteznek vámpírok, hogy kedvenc, mostanra már feloszlott bandájának a tagjai szintén vámpírok, ja, amúgy meg ő is vámpír – legalábbis félig. Az itteni vámpírok a Vörös holdnak ajánlják fel dalaikat, aki pedig a legszebb dalt énekl el, az jelentős erőre tehet szert. Ezt nevezik úgy, hogy „Visual Prison”. És igen, ez volt az az ok, ami miatt pedig folytattam is a sorozat nézését.

A visual kei-számok a maguk kissé depreszív hangzásával eléggé betaláltak nálam, pedig általában nem igazán szoktak megfogni a hasonló animék zenéi. Úgyhogy mondhatjuk azt is, hogy a külsín fogott meg, de a belbecs tartott meg. Persze, így is elég klisés egy sorozat, de a karakterek ha nem is túl egyediek, kedvelhetőek (és persze dögösek), úgyhogy ha nem rontják el a végét, akkor a maga műfajában egy egész jó sorozatnak gondolom az eddigiek alapján. Egyébként, ha nem szeretnétek lelőni magatoknak, hogy Ange kiket

szervez be a bandájába, akkor úgy az első 4-5 rész openingjét még ne nézzétek meg (bár nem mint-ha nagyon nehéz lenne rájönni).

Sankaku Mado no Sotogawa wa Yoru

Néha azért szórnak a BL-fanoknak is egy-két morzsát, szóval rögtön rávettem magam, amint megláttam a szezonosak között. Már az első két perc lenyűgözött – na, akkor még nem szöszí főszereplőnk nyomulásával –, hanem a könyvesboltban lévő könyvek részletes kidolgozásával. De tényleg, a legtöbb könyvnek még a címét is el tudtam olvasni benne. Egyébként maga a misztikus nyomozás része a történetnek nagyon érdekel, az is tetszik, hogy szépen lassan kiderül, hogy egyik karakter sem egydimenziós benne – egyikük sem csak jó vagy csak rossz. A két főszereplő kapcsolatával egyelőre még hadilábon állok, mindenesetre kíváncsi is vagyok rá, hogyan fog még alakulni: nemcsak a kapcsolatuk, de a történet is.





Mieruko-chan

A múltkori szezonnál írtam, hogy kíváncsi vagyok, a vígjáték vagy a dráma lesz majd a sorozatban a hangsúlyosabb. Hát, az első rész után úgy tűnt, hogy az ecchi lesz az. Igen, jól olvastátok. Bár az én hibám, hogy sosem szoktam csekkolni a rendezők nevét, ugyanis mint később kiderült számomra, a Mieruko-chant dirigáló Ogawa Yuki követte el többek között az Interspecies Reviewerst (amiben gyakorlatilag kalandoraink bordélyokról bordélyokra járnak és aztán osztályozzák az... élményt), és életem egyik legrosszabb battle royale sorozatát, a King's Game-et. Az első rész, aminek az lenne a célja, hogy megfogja a nézőt... hogyan is fogalmazzam meg szépen? Amellett, hogy ocsmányabbnál ocsmányabb lényeket láthattunk feltűnni pókerarcot magára kényszerítő főhősnőnk előtt, gyakorlatilag többet láttuk szegény csaj férneműjét, mint bármit mást a rész alatt. Hogy ez előny vagy hátrány, azt mindenki döntse el maga, mindenesetre én nem erre az állandó indokolat-

lan pucsitásra és ok nélkül felcsúszogató, amúgy meg túlságosan szűk ruhadarabok látványára „fizettem be”. De azért örülök, hogy nem dobtam a második rész után, mert az ecchi alól néha ki-villanó történet egyre inkább érdekel. Azért kár, hogy úgy gondolták, muszáj telerakni vele, mert anélkül sokkal élvezhetőbb sorozat lenne.

Sekai Saikou no Ansatsusha, Isekai Kizoku ni Tensei Suru.

Egen, múltkor írtam, hogy érdekel az isekai bérgyilkos története... azonban itt meg a szerzőt felejtettem el csekkolni, ugyanis ugyanannak a keze munkáját „dicséri”, mint aki a Kaifuku Jutsushi no Yarinaoshit is készítette. Eme infó után az elvárásaim estek pár toronyháznyit, de mazochizmusom nem hagyta, hogy csak úgy elfelejtkezzek a létezéséről. Nos, legprofibb bérgyilkosunkat szervezete elárulja és megöleti éppen akkor, amikor élvezni kezdhethné nyugdíjas éveit. De váratlanul egy istennő elé kerül, akinek már a

beképzelt képének látványától is ideges lettem. Szóval ez az istennő megkéri főgyilkosunkat, hogy előző élete emlékeiért és tapasztalataiért cserébe ölje meg neki új világának a hőjét. Persze nem lenne itt történet (és hárem), ha nem menne bele az ajánlatba, úgyhogy a vén főszerből egy fehér hajú bishikölyökké válik (akiért a shotaconok biztos odavannak). Egy gyilkosság és végre úgy élheti az életét, ahogy csak akarja. Egyszerűnek hangzik, igaz? De nem számított a hárem erejére... Jó, elismerem, hogy eddig sokkal jobb, mint fentebb említett társa, és a sorozat üzenete sem olyan borzalmasan káros. És hárem is csak nyomokban található benne (eddig). A karakterdizájn is egész tetszetős, de azért nem akarom túlzásba vinni a dicsérgetését, szeretik rajtam kívül épp elegen, én meg nem mondanám, hogy bármiben is formabontó lenne az isekai animék végtelen sorában.

Összességében azért elégedett vagyok a szezonnal, remélem, hogy a sorozatok befejeztével is ugyanezt tudom majd mondani (és

hogy a Mieruko tartja a minden résszel csökkenő ecchi-tendenciát). Még van pár anime, amit távolról figyelgetek, és ha véget érnek, akkor talán sort kerítek majd rájuk is: egyre jobban érdekel például az Ousama Ranking, illetve a Tsuki to Laika to Nosferatu, vagyis a vámpír asztronauta kalandjai a Szovjetunióban, pardon, a Zirnitrai Köztársaságok Szövetségében.





Hogy mit fogok hetente követni a téli szezonban, az egyelőre nagy homály, ráadásul vizsgaidőszak – mindenesetre van pár sorozat, amit kinéztem magamnak. És persze, végre jön az Attack on Titan befejező évada – Yona már tűkön ülve várja, de az én esetemben még az első évad is megnézésre vár, illetve folytatódik a Vanitas no Carte is, ami viszont engem érdekel nagyon.

Várom még a Sasaki to Miyanót, ami egy nagyon aranyos BL-nek tűnik, illetve a kiégett tollaslabdázós srác története is érdekel, főleg, hogy ebben az esetben nem egy csapat lelkes tini, hanem már dolgozó felnőttek a szereplők (Rhyman's Club). A történelmi + dráma + rózsák háborúja címkéket olvasva felcsillant a szemem, amikor megláttam a Requiem of the Rose King leírását, de az a sok bishounen a plakáton kissé elbizonytalanított. Remélem, nem lesz igazam, és egy jó kis drámát fogunk majd kapni. Viszont a természetfeletti címke is szerepel rajta... majd meglátjuk. Az utolsó, amit még kinéztem magamnak, az a My Dress-Up Darling, főleg a cosplayes téma miatt.



Catrin véleményei

Mivel az előző cikk óta rendkívül keveset tudtam csak haladni a szezonos címekkel, így az aktuális benyomásaim előtt egy kis jó hír:

A november 20-ai Bilibili eventen bemutatták a **Tian Guan Ci Fu 2.** évadának trailerét, ami csodásan fest! Láthatjuk benne pl. a főistent, Jun Wut, de leginkább Hua Cheng jelenetét igyekeztek megérdemelten túltolni az animátorok. Dátum ugyan még nincs hozzá, de legvalószínűbbnek a 2022-es őszi szezont tartom, szóval ha minden jól megy, jövő ilyenkor a második évadon örömködhethetünk. Addig is rajonghatunk az első évadon és a traileren... lassan a manhua is folytatódhatna... talán 2022 év elején?

Persze sok-sok címet bejelentett még a Bilibili, amikből engem elsősorban a **Tianbao** és a **Liang Bu Yi** folytatások érdekelnek. Ezzel szemben a Tencent nem hozott új előzetest sem a **Scumbagból**, sem a **Thousand Autumnsból**... előbbi azért remélem, 2022 első felében érkezik, utóbbi pedig talán csak 2023-ban? Meglátjuk!

Ha már donghuák, most ősszel három is befejeződött, amit követtem: **Can Ci Pin**, **Liang Bu Yi**, **Mo Dao Zu Shi 3.**

A CCP vége nagyon tetszett, jó volt, hogy külön utakon járnak a főszereplők, de a végén ismét találkoztak, hogy még jobban segíthessék egymást. Kellően érzelmesre sikerült a jelenetük, és az akciójelenetek hangulata is tetszett.

Kár, hogy maga az évad és az ellenség eléggé sablonos és egyszerű mederben folyik, de mivel ez csak egy szelete az eredeti sztorinak, így nem panaszkodom. Remélem, ennek is érkezik pár éven belül folytatása.

A **Liang Bu Yi**-nél viszont meglepett, hogy lesz új évad, mert az utolsó epizód elég jó zárásnak tűnt, és még a testüket is visszacserélte a császári pár! Ettől függetlenül még bőven van lehetőség a történetben, ahogy a manhuájából sem adaptáltak mindent, szóval jó, hogy készül még hozzá sorozat.





A *Mo Daó*ról múltkor már írtam hosszabban, most pedig Gingikétől olvashattok egy ajánlót a [14-edik oldalon](#), amivel nagyon egyetértek, nem igazán változott nekem sem a véleményem. A végén kissé engem is zavart a kapkodás és az események sorrendjének felcserélése, több jelenet is lehetett volna még epikusabb, bár a látványuk végig nagyon hatásos és kidolgozott maradt. De a sok-sok hűséges regényelem és Wangxian pillanat kárpótol, nagyon szép zárást kaptak. Kíváncsian várom én is, készítenek-e hozzá még bármilyen kiegészítőt, esetleg special vagy chibi epizódok formájában. Bár igazából nem igénylem, szerintem ez így már teljesen kerek és lezárt adaptáció, aminek elképesztően örülhetünk. Hasonlót/legalább ilyet kívánok a többi danmei feldolgozásnak is!

Az előző cikkben említettem, hogy a **Dinghai** sorozatot a felénél szüneteltették, pár hete viszont ismét érkeznek az epizódjai! Sajnos még nem volt időm folytatni, de a manhua alapján egyre akciódúsabb és izgalmasabb részek várhatók.

Helyette követek még egy danmei adaptációt az őszi szezonból, a **Lie Huo Jiao Chou**-t, ami a CCP-hez hasonlóan szintén priest regény alapján készült. Sajnos ennek is egyszerűbb, műanyag 3D-s látványa van, de hamar megszokható. Az OP/ED páros viszont nagyon tetszik, és külön öröm a Xie Liant is alakító Jiang Guangtao színészt egy sokkal hidegebb, démoni szerepben hallani. A történet misztikus, urban fantasy közege a speciális képességű emberekkel viszont eddig eléggé



sablonosan hat, amit sok-sok animében láthatunk már. Persze itt is kérdéses, mi fog beleférni 12 részbe, de a főszereplőkön remélhetőleg jól fogunk szórakozni.

Japánoktól egyelőre csak három sorozatra jutott időm, amiből a **Yashahime** folytatásról szinte írni sem érdemes... Persze jó lenne most végre még többet kapni a régi szereplőkből és a főszálból... de na ná, hogy a szokásos epizód körökkel töltik ki / húzzák el ezt az évadot is. A sorozat arra jó, hogy új merchandise-okat adhatnak el az Inuyasha fanoknak...

Követem még a **Heike Monogatari**t, ami vizuálisan és történetvezetésileg is nagyon hangulatos, magával ragadó alkotás. Egyedi stílusban mutatja be a Tairák (Heike) és a Minamotók (Genji) küzdelmét a 12. századi Japán irányításáért. Mindig öröm, ha egy ilyen irodalmi klasszikushoz vagy kevésbé adaptált történelmi korszakhoz nyúlunk vissza az animekészítők. Érdekes a sorozat misztikussága, elvontsága, ugyanakkor könnyedsége is: eleinte inkább érződik egyfajta korlenyomatnak,



slice of life-nak, amit aztán persze követ a háború, de egészen színpadias tálalásban. A főszereplő, Biwa pedig csak sodródik, sokszor csak szemlélője az eseményeknek, ami nagyon jól áll az animének. Láthatjuk, hogyan éli meg az eseményeket egy fiatal, mondhatni árva lány, ugyanakkor ő adja az egésznek a mesés keretet/közeget is, akár képességeivel, akár a biwa hangszer szimbolikájával, használatával. Mivel a cselekmény eléggé tagoltnak, ködösnek hathat, élvezetesebb azoknak, akik ismerik a történelmi hátterét, de bárki más is nyugodtan próbálkozzon vele, ha a mostani szezonokban egy kicsit egyedibb szeletre vágyik.

Végül a **Sankaku Mado no Sotogawa wa Yoru** BL sorozatot nézem még, amit már Yuuko is említett pár oldallal korábban. Bár csak most értem kb. a feléig, számomra eddig kissé unalmas ez a szellemes-nyomozós történet. A főszereplők közelsége sem fordult még izgalmasabbra vagy érzelmesebbre, de kíváncsian várom, mik lesznek még, mert van benne potenciál. Az is jó hír, hogy a mangája befejezett és csak 10 kötetes, így az anime bizonyára jól végigadaptálja.



anime

ONE PIECE-RŐL DIÓHÉJBAN

Írta: tomyx20

(tomyx20.wordpress.com)





Az 1999-ben indult kalózos neverending shounen novemberben eléri az 1000. részét. Ere-detileg a szalmakalapos kalózok útjának második felét mutattam volna be itt (első fele: AniMagazin 58.), de még nem értek a végére, így inkább meg-próbálom röviden összegezni, hogy milyen is ez az anime. Tíz éve volt már egy hasonló cikk az Ani-Magazinban (AniMagazin 7.), de azóta már sok víz lefolyt a Grand Line-on.

Hogy kezdődött az anime?

Kezdjük rögtön 1998-ban, amikor még a Production I.G.-nél voltak a manga adaptálásának a jogai. Most azok, akik elolvasták a cikk első mon-datát, vakarják a fejüket. Nem a Toei által készített sorozattal, hanem egy OVÁ-val indult a One Pie-ce. 1998. július 26-án jelent meg először moziban, majd VHS-en a történet első mozgóképes változa-ta. Hogy mi a VHS, lásd a következő bekezdésben. Ennek a félórás animének az érdekessége, hogy itt még nem a manga karakterdizájnját vették át, hanem az akkori standardhoz igazították a szereplők kinézetét. Valamint még a hangeffektek és a szereplők szinkronjai sem a sorozatban hallhatók voltak. Bár 3 seiyuu később visszatért a *One Piece* sorozathoz is más szerepekben.

A VHS, a Video Home System-ből képzett mozaikszó, mely egy 1976 óta létező analóg moz-góképfelvételi és lejátszási technológiára vonat-kozó szabvány. Több száz méternyi mágnesszala-got tartalmazó videokazettákat készítettek vele,

a kétezres évek elejéig minden anime ezeken az adathordozókon jelent meg. (AniMagazin 24.)

Hogy kezdődött a manga?

A One Piece alapjául szolgáló *Romance Dawn* című egyfejezetes történet még 1996. augusztus 4-én jelent meg a Shonen Jumpban. Aztán jött egy második változat *Romance Dawn, version 2*, ugyanazon év szeptember 23-án. Végül 1997 nyarán indult el a mangasorozat. Ebből a kezdeti két fejezetből is készült anime, az elsőből



a *One Piece: Romance Dawn Story* OVA a Shonen Jump 40. évfordulójára, a második a 907. epizód-ban az anime 20. évfordulójára.

Milyen crossoverek voltak?

Anime: A One Piece 2011 és 2013 között háromszor keresztezte *Toriko* és egyszer a *Dragon Ball* útját. Az animét a *Toriko* után vetítették a TV-ben. Rögtön a *Toriko* 1. részével készült egy (műsorblokk szerint) egyórás közös kaland, ami a *One Piece* 492. részében fejeződött be. Ezt követ-te a *Toriko* 51. és a *One Piece* 542. része közötti történet. Végül a *Toriko* 99. és a *One Piece* 590. része közti kereszteződésbe a *Dragon Ball* is be-kapcsolódott. Azóta több ilyen nem volt.

Manga: Mangában még 2006-ban jelent meg egy egyfejezetes crossovere a *Dragon Ball*-lal, a *Cross Epoch*, illetve 2011-ben a *Torikóval*, a *The True Food! Devil Fruit!!*. A legújabb ilyen manga a *Shokugeki no Somával* jött létre, ez a *Shokugeki no Sanji*. Ebből eddig 4 fejezet készült, az első a manga 21. évfordulójára (ettől a kortól lesz valaki felnőtt Japánban) 2018-ban, a második az 1000. fejezet megünneplésére 2021 januárjában, a har-madik a 24. évfordulóra 2021 júliusában, a negye-dik 2021 szeptemberében csak úgy.

Videójáték: A *Jump Super Stars* és a *Jump Ultimate Stars* Nintendo DS játékokban is szere-peltek a szalmakalaposok a többi Shounen Jump

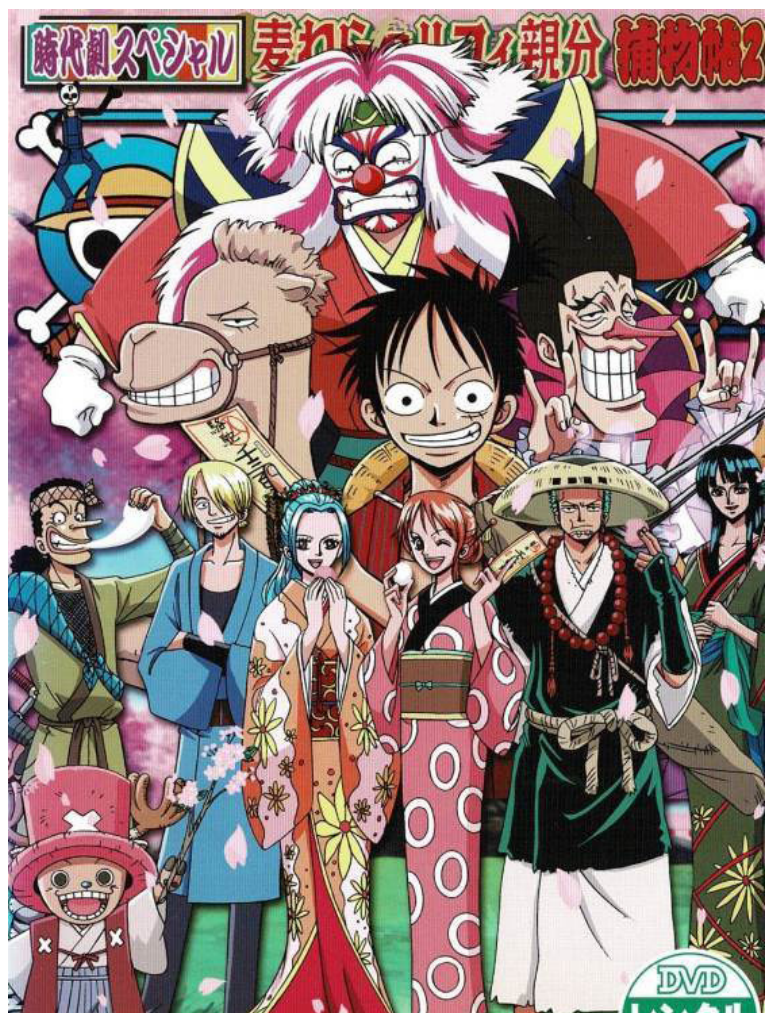


karakter mellett. Továbbá volt még a *Battle Sta-dium D.O.N* Playstation 2 és Gamecube játék, amiben a *Dragon Ball* és a *Naruto* szereplőivel ve-rekedtek össze hőseink. Ezt követte a *J-Stars Vic-tory VS* Playstation 3-4 és Vita játék. Végül a *Jump Force*, ami már Windowsra, PlayStation 4-re, Xbox One-ra, és Nintendo Switch-re is megjelent.



Mi lenne, ha a 19. századi Japánban játszódna?

Erre is megkapjuk a választ a 4. specialban, ahol Luffy nyomozót játszik. Ez a szilveszteri különkiadás annyira sikeres lett, hogy az animében még 5 epizódban folytatódik ez az alternatív történet, ezek a 291-292; 303 és 406-407. részek. Mint az sejthető, inkább humoros, mint akciódús részek ezek.



Mi lenne, ha Chopper superhős lenne?

A tradicionális Japán után a superhősös környezetet is kipróbálták a készítőik. Ez két epizódot ért meg: a 279. részben csak egy rövid szegmens volt, aztán a rajongók annyira szerették (küldtek rajzokat is), hogy a 336. részt teljesen nekik szentelték.

Spoiler: Mi lenne, ha Sabo megmentené Ace-t?

Ez a harmadik alternatív változat, bár még csak 3 fejezetes mangaként jelent meg a *One Piece* magazinban *Special Episode „Luffy”* címmel. A sorozat egyik legfontosabb pontján tér el másik irányba.

Miben különbözik a One Piece más 1000 részes animéktől?

Mutattunk már be a magazin oldalain 1000 vagy több részes animéket, de a Detektív Conant (*AniMagazin 37*) epizodikus, főleg pár rész alatt megoldódó ügyek alkotják, amit minden bizonynyal egyszerű elnyújtani, megsokszorozni és kibővíteni. A Pokemon (*AniMagazin 40* és *41*) és a Yu-Gi-Oh! (*AniMagazin 55*) pedig több alsorozatból és generációból tevődik össze állandó modernizálással, ami megint nagy segítség az alkotóknak, hiszen így újra lehet kezdeni a sztorit más szerep-

lőssel más helyszíneken. Azonban a One Piece egyetlen történet szálat húz végig 1000 részen, ugyanazokkal a szereplőkkel, akiket az elején megismertünk, mindezt anélkül, hogy önismétlővé válna. A részek elején levő hosszú ismétlések csak a szükséges rossz megtestesülései.

Kik fordítják?

Magyar feliratot kettő fordítócsapat is készített a sorozathoz. Az Uraharashop 2017-ig az animét a 720. epizódig, illetve a mangát a 863. fejezetig fordította a kapcsolódó 12 filmmel együtt. A Naruto-kun még mindig fordítja hétről hétre az animét és a mangát is, szintén a filmekkel együtt.

De miért tart még mindig a sorozat? Miért gyűjt össze valaki 5 656 különféle tárgyat belőle? Miért fordítanak többen is 700 vagy akár 1000 epizódot? Mert szeretik. Nézzük, hogy mit lehet ebben szeretni:

Fanservice: Ez egy tévhit. Szemrevaló a karakterdizájn, és a sorozat második felével, amit az 517. résztől számolunk, megnőtt az erotikus fanservice. Nem azért, mert például Nami mellei megnöttek, hanem mert előtérbe is kerültek. Példának lásd a 17. openinget, amiben meztelenül zuhanyozik, 58 epizódon keresztül minden rész azzal kezdődött. Azonban csak ezért a legelvetemültebbeken kívül senki nem fog belekezdeni egy 1000 részes sorozatba.





Mély történetek és tragédiák: Nyilván nem forgatja ki sarkaiból a világot, nem dekonstruálja a műfajt és nem fogja megváltoztatni a nézők életét. Azonban vannak benne olyan megható pillanatok, amikkel kevés shounen büszkélkedhet. Például egy királyi család véres trónfosztása, és annak következményei.

Változatos történetek (diktatúra leverése, szöktetés, háború) **és karakterek** (pusztakezes harcos, kardforgató, lövész, tolvaj/időjárásmanipuláló, alakváltó, illuzionista/csontváz, robot): Nem csak annyiból áll, hogy van mindig egy erősebb ellenfél, akit le kell győzni. Abból is, de mellette sokszor több fronton zajlanak az események.

Oda-vissza utalások: A sorozat egy élő világ képzetét teremti meg azáltal, hogy valakinek egy időre elválnak útjai a hősöktől, aztán mikor később találkozunk, már sokat fejlődött ő is. Vagy éppen vannak, akik meghalnak, vagy akit leváltanak a pozíciójából. Korábbi ellenségek válhatnak ideiglenesen társsá, de nem úgy, hogy most akkor ők is a csapat tagjai lesznek, hanem korábban legyőztük, sokáig nem láttuk, utána mondjuk segít megszökni a börtönből, aztán megint nem látjuk egy ideig, de már tudjuk, hogy vissza fog térni.

Kreatívan felépített világ: Sokféle faj népesíti be a különböző helyszíneket. Vannak óriások, törpék, sellők, de vannak halemberek is. De az emberek közt is van, akinek szárnya van, van,



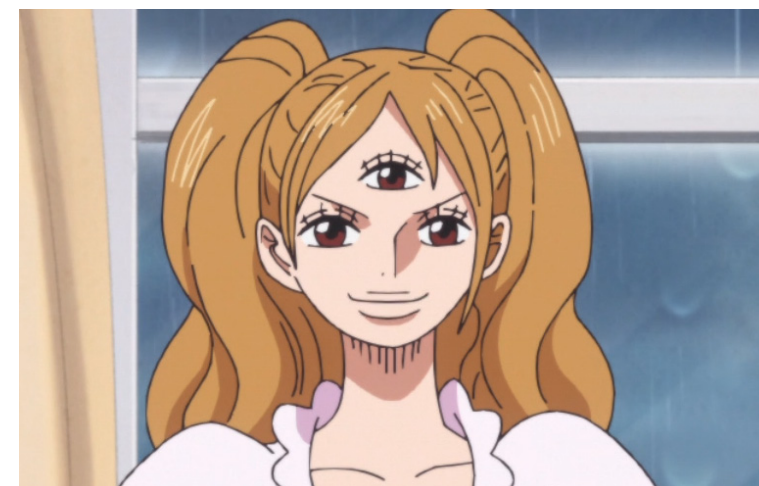
akinek három szeme, van, akinek meg a karja hosszú, és akkor az állatokról még nem is beszéltünk, mint például a tengericsászárok. Van, aki a felhők felett lakik, van, aki a víz alatt. Aztán vannak szervezetek, mint a világkormány, a tengerészet és a yonkou.

Relatív kevés a filler, illetve azok is jók:

A Toei azt a stratégiát követi, mint a Dragon Ball-nál is, hogy a mangát rohadts lassan adaptálja (előfordul, hogy egy epizód csak pár oldalnyit halad előre), de közben kiegészítgeti úgy a történetet, hogy ne mindenki vegye ezt észre. Azonban nagy ritkán betesznek pár olyan részt, ami nincs a mangában. Ez üde színfolt a maga rövid és többé-kevésbé kerek történetével. Például egy öregembernek segítenek hajót készíteni.

Meddig fog tartani?

A történet első fele **597** fejezet volt a mangában. Azért a mangával számolok, mert az animében nagy az eltérés, hogy hány fejezetet adaptál részenként. Ha a második fele is ugyanakora lesz, akkor az **1194.** fejezettel fog véget érni. Most az **1033.-**nál tart. Még **161** fejezet van hátra, évente 39-42 fejezet jelenik meg, az kb. 4 év. Így a manga **2025** végén fejeződhet be. Ezt nyilatkozta a mangaka, Eiichiro Oda is. Az anime kb. **40** fejezettel van lemaradva tőle, így az még kb. plusz egy év, ami **2026**-ot jelent, és valószínűleg az **1248.** epizód lesz az utolsó.





anime

A „GIRLS WITH GUN”
TRILOGIA

Írta: Hirotaka



A 2000-es éveknek ha nem is kiemelkedő, de mindenképp meghatározó része volt a Bee Train animestúdió, ami 1998 és 2011 között 33 animét tett le az asztalra. Összehasonlítva a nagyágyú Madhouse-zal, akik ugyanebben az időszakban körülbelül 90 animét toltak a nézők elé, nem is tűnik olyan magas számnak. Hozzáteve azonban, hogy a Bee Train afféle „kórház az animátoroknak” céllal jött létre, talán érhető, miért „csak” 33 animét készítettek.

Az úgynevezett „girls with gun” trilógia bár a maga korában viszonylag népszerű volt, (főleg az egyik tagja), mára már elfeledett része az anime történelemnek. Ezekről lesz most szó.

Stúdiótörténelem

Az animék előtt egy kicsit ássunk bele a múltba, hogyan is jutottunk el a cikk témájául szolgáló animékig, onnantól, hogy Mashimo Kouichi rendező dobantott a Tatsunoko Productiontól, mivel egy síbaleset utáni gyógyulás során kitalálta, hogy jó lenne egy „kórház” az animátoroknak. Ez volt a 80-as évek közepén, azóta eltelt több mint 30 év, és még mindig arról beszélünk, milyen spártai körülmények uralkodnak az animeiparban. Ezen érdemes elgondolkodni.

BEE TRAIN
production inc.



Mashimo Kouichi

Mashimo nem sokkal később megalapította a Mashimo Jimusho szabadúszó stúdiót, ami nagyobb cégeknek segített be az animációban. A cél szép volt és nemes, mivel elsődlegesen a tehetségek elősegítése volt a lényeg, és nem a pénz. De mint tudjuk, nem zörög a haraszt, ha nem fújja a szél. 1997-ben Mashimo felkereste a „kórház az animátoroknak” ötletével a Production I.G akkori vezetőjét, Ishikawa Mitsuhisát, aki boldogan kezett rázott kollégájával, és még abban az évben Bee Train néven az I.G cégcsoport részeként kezdtek meg a munkát. Az üzleti kapcsolat egyébként 2006-ig tartott, amikor is a Bee Train független lett.

Megmaradt tehát az „alkalmazottak érdeke a cég érdekei felett” koncepció, de azért 1998 és 1999 között kapásból négy videójátékhoz kötődő animét szállítottak le, amiből érdekes mód kettő hazánkban is vetítésre került az A+ által. Az egyik az *Arc the Lad (Arc a kölyök)* és a *Wild Arms: Twilight Venom (Veszett Fegyverek)*. Talán nem meglepő, de itthon egyik sem lett sikeres, ráadásul feliratosan adták. Ezt követte másfél év szünet, és 2001-ben álltak elő az első önálló produkciójukkal, a *Noirral*, ami egészen sikeres lett, és cikkünk témájának első animéje. Ezt követte két évvel később a *Madlax*, majd három évvel később az „utolsó rész”, az *El Cazador de la Bruja*.

Akit nem érdekel a további történelem, és az animékre kíváncsi, az ugorjon a következő al-címhez.

Aki viszont itt folytatja, annak elárulom, hogy a Noir készítésének idején vagy utána, a Bandai Visual megtalálta a Bee Traint, hogy készítsenek animét a híres videójáték franchise-ból, a .hack-ből. Ennek a partnerségnek kilenc anime lett az eredménye, kezdve a *.hack//Sign*-től egészen a *.hack//G.U. Returner*-ig. Utána is készült .hack anime, de az már más stúdió égisze alatt. (A SAO fanoknak megjegyzem, hogy a .hack találta fel az „MMO-ban bent ragadok” sémát, nem pedig népszerűbb utódja. A .hack a SAO-val ellentétben kevés akcióval és sok párbeszéddel operál, sötétebb hangulatú és lassú, melankolikus.)





2009-ben bővíteni kellett a céget, így létrejött a C-Station, valamint a D-Station (azóta megszűnt) és a Studio Road (kizárólag besegítő stúdió). Sokáig azonban nem működött a dolog. 2012-ben Mashimo Kouichi visszavonult, és ezzel a Bee Train is kikerült a képből. A C-station önállóan folytatta útját a korábbi Bee Traines Maru Ryoji vezetésével, és olyan animéket köszönhetünk nekik, mint a *Yuru Camp*.

Trilógia, de mégsem

Érdemesebb előbb ezt a fogalmat alaposabban körüljárni, mielőtt a tényleges animéket egyenként bemutatnám. Az emberek többsége ha trilógiára gondol, akkor cselekményekben viszonylag vagy többnyire folytonos történetre számít, de a három résznek minimum köze van egymáshoz. Nos, ebben az esetben gyakorlatilag csak a téma és a hangulat köti össze a három animét. Így lényegében bármelyiket meg lehet nézni külön is, önállóan érthető alkotások, mivel más karakterek, más helyszínen, más történések részesei, és mindegyik lezárt sztori. A többség vélhetően rájött: a trilógia mivolta a korábban említett „girls with gun” vonalon fogható meg, ugyanis is a főhőseink lányok, mindig kettő, és jól bánnak a fegyverekkel. Ennyi, pont, semmi ördögösség.

Na jó, ennél azért kicsit többről van szó, de az inkább megvalósításban és történeti elemekben érhető tetten, ugyanis mindhárom anime felépí-

„a főhőseink lányok, mindig kettő, és jól bánnak a fegyverekkel. Ennyi, pont, semmi ördögösség. (...) mindhárom anime felépítése nagyon hasonló, szinte rámondhatni, hogy egymást másolják.”

tése nagyon hasonló, szinte rámondhatni, hogy egymást másolják.

Az alapfelállásban van egy lány, aki bérgyilkos vagy fejadász, és új feladata során egy másik lánnyal hozza össze a sors, aki valamiért különleges. Érdekesség: az egyik hölgy mindig életvidámabb, a másik pedig fullkóma üzemmódban van. Őket általában üldözik, egy vagy két szervezet, egy misztikus társaság vagy egy terrorszervezet, esetleg kormányügynökség emberei. Menekülés, bujkálás, sok-sok tűzpárbaj, lassú, de arányosan kibontott, rejtélyes múltba nyúló szál. A végjáték pedig mindig egy elfeledett romos helyszínen játszódik.

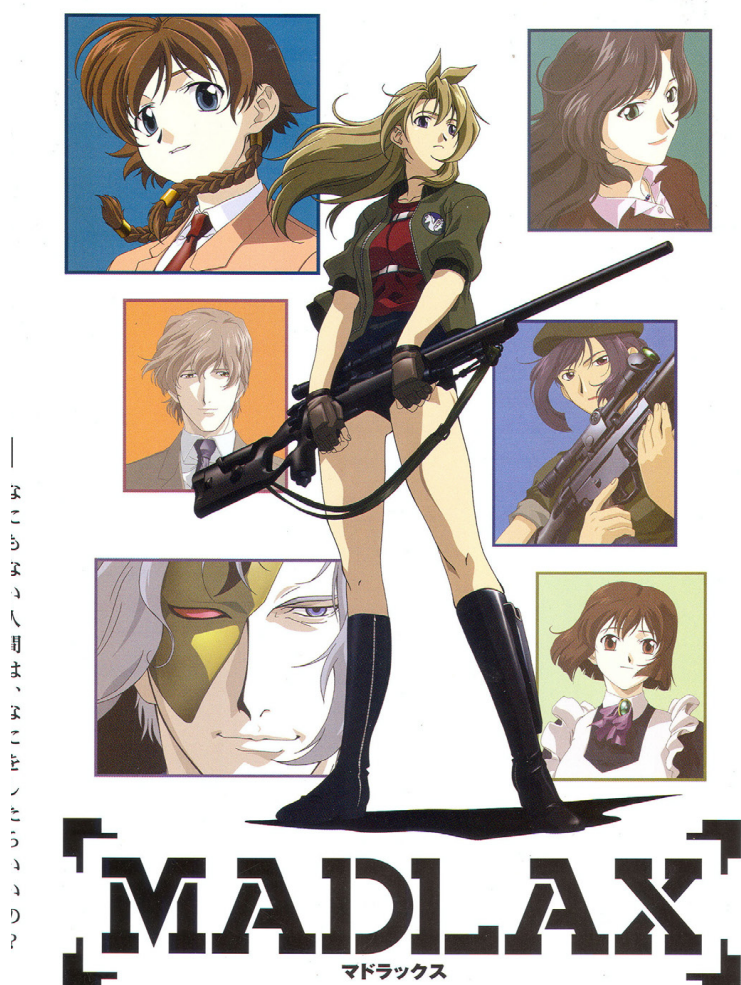
Noir

Trilógiánk első darabja, ami 2001-ben a stúdió első önálló alkotása volt. A Bee Train alapítója, Mashimo Kouichi írta és rendezte, ahogy ez a következő két alkotásra is igaz.

Főszereplőnk Mireille Bouquet, bérgyilkos, aki Párizsban él. Egy nap egy rejtélyes mailt kap Yuumura Kirikától, aki meginvitálja egy „zarándoklatra a múltba”. Mireille egy belső készítés



hatására elutazik Japánba Kirikához, és találkozásukkor egyből tűzharcba is keveredik különös öltönyös figurákkal, akik, nos... aznap már nem vacsoráztak. Kirika azonban amnéziás (szintén visszatérő elem lesz), semmire nem emlékszik a múltjából, de jól bánik a fegyverekkel. Az egészbe bekavar egy misztikus dallamot játszó óra, és bizony Mireille-nek és Kirikának több köze van egymáshoz, mint gondolnánk. Végül bérgyilkosunk segít a lánynak és együtt utaznak vissza Párizsba. Innentől fogva pedig különféle bérgyilkos feladatokat vállalnak el, és keresik saját múltjukat, egy titkos szervezettel a Les Soldats-cal a nyomukban. A grafika teljesen megfelelő 2001-hez képest, jók az akciójelenetek és a környezet is szép, nem mellesleg a közönség szerette az animét. A zene - ahogy a következő sorozatoknál is - Kajiura Yuki műve, valamint érdemes kiemelni még az openinget, amit az Ali Project ad elő, és az endinggel együtt ezek az egyetlen olyan betétdalok az egész trilógiában, amihez nem volt köze Kajiurának. A siker megvolt, jöhetett tehát a folytatás.



Madlax

Három évvel a Noir után, 2004-ben „folytatódott” a „trilógia”. Ami talán soknak tűnhet, de tekintve, hogy semmi köze a Noirhoz, talán senkinek nem okozott gondot a várakozás. Hiába a megismert és a Noirral népszerűvé vált séma, a Madlax a három anime leggyengébb tagja. Abban az évben az *Elfen Lied*del, a *Gankotsuou*-val, a *Beck*kel vagy a *SAC 2*. évadjával kellett ringbe szállnia. 2001-ben nem volt ilyen erős felhozatal.

Az anime során főszereplőnk, Madlax egy képzett zsoldos/bérgyilkos, aki tökéletesen végzi a munkáját és éppen egy fiktív országban, Gazth-Sonikában hajt végre küldetést. A másik leányzó, Margaret Baker pedig nyugodt minden napjait éli Nafrece-ben. Persze amnéziás, és csak egyetlen szóra emlékszik: madlax. Tehát egy alternatív jelenben járunk. A két főszereplő itt jóval később találkozik, ami a többszálú cselekményt

erősíti, de fájdalmasan későn következik be, így inkább időhúzásnak hat, és emiatt könnyen unalmasabbá is válhat az anime elődjénél. Viszont ugyanúgy megkapjuk a rejtélyes flashback jeleneteket a múltból, és egy misztikus gonosz szervezet is feltűnik, akik itt az *Enfant* nevet vették magukra. Viszont ha már a két főszereplő későn találkozik, sokkal többet időzünk a mellékkaraktereken, akik a háttérben tevékenykednek. Természetesen sem Madlax, sem Margaret nem menekülhet a sorsa elől, ennek a kulcsa pedig egy ismeretlen eredetű könyv, a *Secondari*, mely Margaretnél pihen, egy kitépelt oldala pedig Madlaxnél. Ez egy rejtélyes könyvsorozat második része, van első és harmadik is. Ehhez tegyük hozzá azokat, akik a könyveket keresik és más segítő karaktereket. Az animének főleg az utolsó harmada válik izgalmassá, amikor ténylegesen kezdenek összeérni a nagyon távolról indult szálak, addig meg ki kell tartani.

A grafika javult a Noirhoz képest, de már kissé idejét múltnak hatott. A zenére semmilyen panasz nem lehet, hiszen a nyitó és záró dallamokért, valamint az OST-ért is Kajiura Yuki volt a felelős. Az openinget és az endinget is a FictionJunction YUUKA adja elő.

El Cazador de la Bruja

A három közül ez játszódik a legegizotikusabb helyszínen, mivel valahol Mexikóban fogunk kalandozni. Főszereplőnk Nadie, egy fiatal, ám an-



nál ravaszabb fejvadász, és a következő célpontja egy Ellis nevű lány, akit egy tudós meggyilkolásával vádolnak. Ellis amnéziás, és Nadie végül mellé szegődik, hogy eljussanak arra a helyre, ahol viszatér minden emléke. Ketten járják végig Mexikó kietlen, sivatagos, lepukkant vidékét, városról városra, falvakon és random útszéli kocsmákon át, nyomukban más fejvadászokkal és egy örültnek látszó sráccal (L.A.), akit egy befolyásos üzletember irányít.



A cél tehát adott, és ehhez epizodikus kalandokon keresztül vezet az út, közben pedig szép lassan csepegtetik az infókat Ellistről, a megölt tudósról, a karakterek kapcsolatairól és egy titkos háttérben meghúzódó szervezetről. Az utolsó harmadban azért már eléggé koncentrálnak az infók, és egyre jobban a központi történetre fókuszálunk. Leginkább dzsungeles és sivatagos tájakon fogunk mászkálni.

Ez a harmadik sorozat egy nagyon jó akció-kaland anime, némi spagetti western beütéssel, ami a helyszínnel együtt nagyon különleges és egyedi hangulatot biztosít. 2007-es animéről van szó, ugyanekkor jelent meg a *TTGL*, a *Clannad*, a *Baccano* vagy a *LoveCom*, így a grafikát tessék a helyén kezelni: bár a maga korában sem számított kiemelkedőnek, teljesen rendben van. Az animációk okésak, a karakterdizájn szép, de az egésznek van egy kissé fakó hatása, ami a színeket illeti. Sajnos az előbb említett animék, és ezzel az igények



megváltozása, a kissé elavult dizájn, és a Madlax gyatra sikere azonban éreztette a hatását, és az El Cazador a trilógia legelfeledettebb darabja lett (mondjuk a címválasztás sem a legjobb), pedig szubjektíven ez a legjobb rész.

Az openinget a Savage Genius (*Pandora Hearts*, *Yozora Quartet*), az endinget pedig FictionJunction YUUKA (*Gundam Seed*, *.hack//Sign*) éneklik.

Érdemes-e nézni, és melyiket?

Őszintén, aki egy kis 2000-es évekbeli akcióóra vágyik, annak érdemes ránéznie erre a „trilógiára”, elég egyedi hangulattal bír. Mivel egymástól függetlenek, gyakorlatilag mindegy, hogy melyikkel kezdjük, bár bevallom, én vagy a Noirt, vagy az El Cazadort ajánlom elsősorban. Ezeknél pedig a hangulat és a helyszín dönthet, hogy egyesek melyiket preferálják. De kezdhetjük a leghíresebbel, ami a Noir vagy haladhatunk megjelenési sorrend-



ben is. Ha pedig egyik mégsem jön be, akkor a többivel már jó eséllyel ne is foglalkozunk, mert valószínűleg azok sem fogják elnyerni a tetszésünket.

Többet is írhattam volna az adott animék-ről, de bevallom, nem akartam egyetlen spoilert sem lelőni, és inkább megmaradtam az egyszerűbb ismertetésnél.

Mindhárom anime szeret az első felében ködösen bemutatni és utalni a történetre, illetve annak hátterére, csak hogy felcsigázza a kíváncsiságunkat, és ez sokáig meg is marad, majd egyre több puzzle darab kerül a helyére. Bár tény, hogy kicsit szájbarágós sorozatok itt-ott, és többször mutatják ugyanazokat a jeleneteket, de ezek végül mind kiegészülnek, vagy más szemszögből látjuk őket. Mindeközben pedig a lendületes akció és belassult jelenetek váltják egymást, elvégre valamivel ki kell tölteni a 24 részt. Aki misztikus kaland



animére vágyik, és nem zavarja a történet lassú lefolyása, annak érdemes próbát tenni valamelyik címmel. Akinek az egyik bejött, annak valamennyire a többi is befog, viszont ha nem, akkor a többivel tényleg nem érdemes egyhamar próbálkozni.

Cím: Noir
Hossz: 26 epizód
Premier: 2001 tavasz
Stúdió: Bee Train
Műfaj: akció, dráma, rejtély



Cím: Madlax
Hossz: 26 epizód
Premier: 2004 tavasz
Stúdió: Bee Train
Műfaj: dráma, rejtély, természetfeletti



Cím: El Cazador de la Bruja
Hossz: 26 epizód
Premier: 2007 tavasz
Stúdió: Bee Train
Műfaj: kaland, dráma, rejtély



manga

A DICSŐSÉG KARDJA

vagy a karddal elnyert dicsőség?

Írta: A. Kristóf





Bevezető

Rég volt már, hogy manhwaról írtam, annak ellenére, hogy amennyire színes és változatos a mangák világa, legalább annyira igaz ez a koreai kistestvérükre is. Így tehát ismét egy manhwa van terítéken, abból is egy valamivel könnyebb témában, egész pontosan shounen. Azonban a történet kap egy kis keserű/komolyabb ízt azáltal, hogy az állandó harcokon és vérfolyáson túl, egy veséig hatoló képet rajzol a manhwa világának társadalmáról. Ezáltal valamelyest egy társadalmi műnek is tekinthető, annyi megjegyzéssel, hogy a fő téma továbbra is kérdés nélkül a harc és alapvetően a shounen marad.

A történet világa

„Azt mondják, aki kap egy dicsőség kardot, az egyúttal megkapja a világot is” - tudjuk meg az egyik szereplőtől a történetben. Egy olyan világban élünk, mely nagyban hajaz a középkori viszonyokra. Az állam hatalmát úgynevezett „harcosok” tartják fenn. Azért idézőjelben, mert a történetben ezek a szereplők kicsit többek annál, mint amit alapvetően a szó sugall, mégpedig „egy olyan személy, aki végrehajtja a törvényt, fenn tartja a rendet és az igazságot”. Ebből a meghatározásból, mely szintén a manhwból van, elég nyilvánvaló, hogy az ilyen ember egyszerre rendőr, bíró és végrehajtó is. Eme három hatalom egy kézben az, ami biztosítja a korrupciót, a társa-



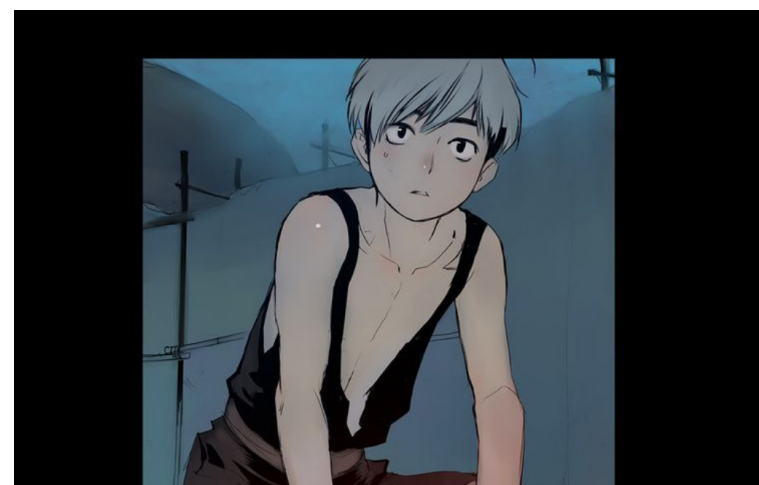
dalmi egyenlőtlenséget és egyúttal rettegést ültet az átlagos emberek szívébe, akik tudják, hogy ki vannak szolgáltatva ezen személyeknek.

Ugyanakkor a történet világában tilos a fegyverek birtoklása, készítése vagy eladás/vásárlása azok számára, akik nem birtokolják a „harcos” rangot. Azonban, mint mindent, ami tiltott, az emberek keresnek és vágyakoznak rá, valamint elképesztően profitábilis a maffia számára.

Így egy világban, ahol a társadalom nagy részét félelemben tartja egy kisebb része, melyben állandóak a háborúk és felzúdulások, az illegális harcok- és fegyverkereskedelem pedig virágzik, egy fiatal fiú elindul, hogy megtalálja az apját, aki katonának állt, valamint megbosszulja a nagyapját, akit egy „harcos” ítélt halálra.

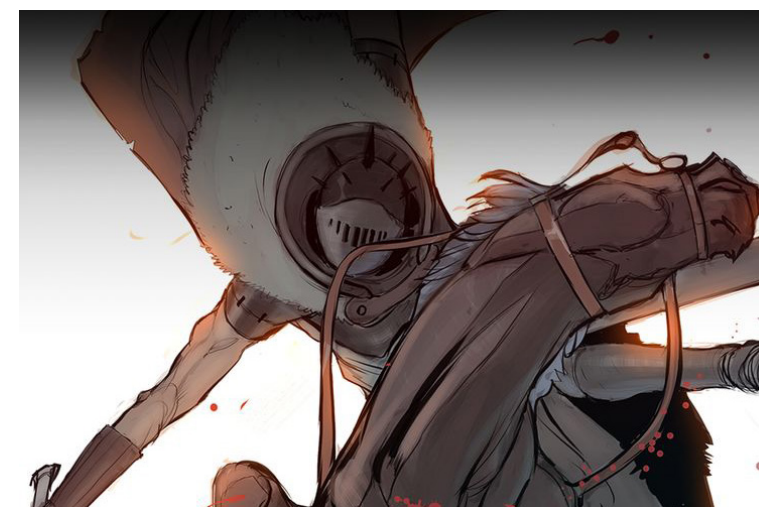
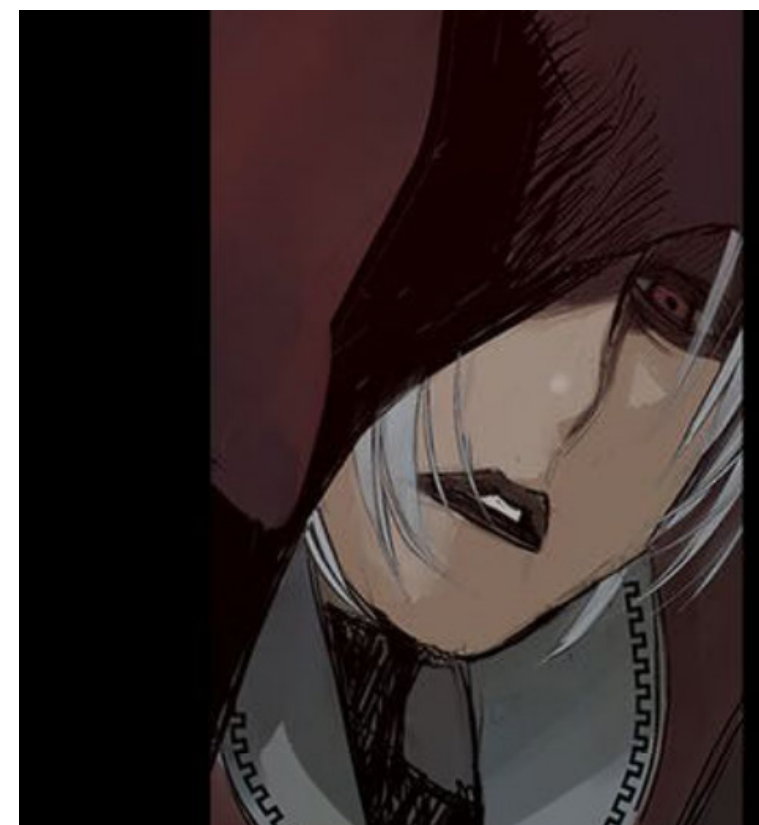
Fontosabb szereplők

Dao: a történetünk egyik főhőse, rajta keresztül nyerünk betekintést a manhwa világába.



Nagyon fiatal és tapasztalatlan, de ambícióval teli és elszánt, röviden: a klasszikus shounen főhős. Mindezen túl az ő gondolatain keresztül az író gyakran kritizálja a történet társadalmi rendszerét, így legalább e téren elüt a megszokott shounen karaktertől, azaz nem ostoba és állandóan optimista/jókedvű. Ezt én nagy pozitívumnak éreztem a történetben, mert így sokkal könnyebben volt olvasható a manhwa.

San Yang: sötétségben vagy legalábbis teljesen fekete és az arcát egyaránt elfedő ballonkabátban megjelenő „harcos”, aki tehetséges kardforgató, és nem épp egy türelmes, megértő személy. Ő az, aki a baljós napon Dao otthonába betér, és aki az utolsó pontig betartva a törvényt, megöli Dao nagyapját. A manhwa egyik fontos szereplője, aki egyúttal útjára indítja a cselekményt brutális szigorával.



„...a társadalom nagy részét félelemben tartja egy kisebb része, melyben állandóak a háborúk és felzúdulások...”



A történetben természetesen számos egyéb karakter megjelenik még, de úgy érzem, ha most elkezdeném őket felsorolni, azzal vagy spoilereket írnék le, vagy olyan dolgokat, amelyek nem jelentenek semmit az olvasónak, ugyanis a manhwa ismerete nélkül nem áll össze a kép. Éppen ezért inkább megállok itt, amikor még csak az elejéről beszéltem.

A manhwa rajzstílusa

Ahogy az egy manhwától várható, jobbról balra, valamint fentről lefelé kell olvasni a művet. Ez egy kissé darabolttá teszi, ugyanis jelentős mértékű fehér/üres részek vannak a különböző képek



között, azonban magát az olvasást megkönnyíti. A manhwa teljes mértékben digitálisan lett meg-rajzolva, ami azt jelenti, hogy a színek és maga a rajzolás szépen megjelenik a képernyőkön, mivel alpból ez volt a célfelület. Hogy ez rosszabb-e, mint a mangák rajzstílusa? Őszintén, én nem tudom eldönteni, úgy gondolom, hogy mindkét műfajnak egyedi a stílusa, éppen ezért a különbség köztük mindössze az olvasó ízlésének eredménye. Végezetül, maga a látvány folyékony olyan érte-lemben, hogy a közbenső fehér részek ellenére a történet könnyen követhető, és a rajzstílus jól illeszkedik hozzá.

Saját vélemény és ajánlás

Jó látni, hogy a shounen stílus erős lábakon áll a manhwa világában is már régóta, és sok mű készült ebben a műfajban, ugyanis nekem ez az egyik kedvencem. Ami itt igazán megragadott még a shounen vonások mellett, az a társadalomkritika volt. Talán valamivel pontosabb lenne, ha azt írnám, hogy a karakterek praktikussága. Sok shounen mű egy afféle szentivánéji álomra hasonlít, olyan értelemben, hogy a történet és a karakterek is eléggé másképp viselkednek és lát-ják a világukat, mint ahogy azt egy logikusan gon-dolkodó olvasó teszi. Ebben a manhwa-ban azon-ban ez nekem nem jelentett problémát.

Ami igazán tetszett még a történetben, az a különös humora. A cselekmény során rendszer-en ismétlődik, hogy egy általában nem fon-



tos karakter olyan helyzetbe kerül, amit előzőleg megvetett, vagy éppen a körülmények arra kény-szerítik, hogy olyasmit tegyen, amit azelőtt meg-vetett vagy kigúnyolt. Ha nagyon szigorúak aka-runk lenni, akkor mondhatnánk olcsó humornak is, de mivel jól illeszkedik a történetbe, és szerin-tem hozzátesz, ezért nem nevezném így.

A történet utóélete

Sajnálatos módon itt leszek a legrövidebb, mivelhogy tudtommal még semmilyen folytatás vagy feldolgozás nem született a műből. Termé-szetesen ez érthető, ugyanis egyrészt még publi-kálás alatt áll, másrészt manhwa-ból nagyon ritkán vagy legalábbis sokkal ritkábban készül anime fel-dolgozás, mint mangából.



Írta: DOGADO

Illusztrálta: Haneulso

Hossz: 90 eddig megjelent fejezet, még aktív

Műfaj: shounen, akció, dráma, harc stb.

Típus: manhwa

Források:
[manhwatop](#) / [The Sword of Glory](#)

manga

PUMPKIN SCISSORS

tökfejek a világ megmentésére?

Írta: A. Kristóf





Bevezető

Az elmúlt napokban ismét a kezeim közzé került a Kerberos Saga sorozat. Ahogy lapozgattam, azon gondolkodtam, milyen rég olvastam egy steam-/dieselpunk történetet. Nos, ezek a történetek inkább videójáték vagy anime/film formájában szoktak megjelenni, így igencsak el kellett gondolkozzak, amíg találtam egyet manga formában is. Szerencsére túl sokat sem kellett keresnem, ugyanis eszembe jutott egy mű, amit habár rég olvastam, mégis megtetszett. Név szerint a Pumpkin Scissors vagy, ahogy az én memóriámban megmaradt: Tökfejek.



A történet sajnos nem fektet hangsúlyt a steam-/dieselpunk jellegre, ennek ellenére gyakori elem benne. Így tehát a most bemutatásra kerülő mangának klasszikus steam-/dieselpunk mű helyett inkább a háttére az, ami ebbe a kategóriába esik, a története nem. Miről szól? Egy kicsit beszél a társadalomról (igazság szerint annál többet, sőt elég sokat), egy kicsit a háború okozta szenvedésről és nehézségekről az otthon maradtak sorában, egy kicsit nyomozunk is, egy kicsit komédiázunk is, szóval egy kicsit úgy mindenből jutott a történetbe. Egy összetett eseménysorozat, ahol a politika és személyes ambíciók szerteágazó szálait próbálják kibogozni főhőseink, mely a múltból indul és a jelenen át a jövőbe gyűrűzik.

A manga világa

A történet nagyon hasonlít a mi világunkra olyan értelemben, hogy technológia terén valahol az 1930-as évek szintjén áll. Ott kezdődik, amikor a Nagy Háború véget ért a világban. A háború szintén hasonlít az I. világháborúra, annyi különbséggel, hogy a manga világában az erőszakos véleménycsere 11 évig tartott. Léteznek kezdetleges tankok, gépkocsik vagy talán jobban mondván, a már említett évtizedekre jellemző modellek jelennek meg. Ugyanakkor a gépfegyver és a repülőgép még első napjaikban vannak, a fő szállítási eszköz pedig továbbra is a vasút.

Így tehát a Birodalom lakói (a Birodalom maga nagyon sok mindenben hajaz a Német Bi-

rodalomra 1871-1918) a hosszú és keserves évek után próbálják újjáépíteni országukat, és valamelyest elviselhetőbbé tenni a hétköznapiakat. Ebből a célból a Birodalom vezetősége úgy dönt, hogy egy egységet hoznak létre, mely ezt a társadalmi erőfeszítést segíti minél hatékonyabban és hamarabb megvalósítani. Ezen osztag munkanapjain keresztül nyerünk betekintést a manga világába.

A történet fontosabb szereplői

Alice L. Malvin: a birodalom egyik nemesi családjából származik, így talán érthető, hogy egy kicsit másképp látja a világot. Ez alatt azonban nem azt kell érteni, hogy arrogáns vagy, hogy nem érti, miért szegények az emberek. Nem, a látszat ellenére egy intelligens és leleményes személyről van szó (nem „szőke”, hiába az a hajszíne). Itt arra gondoltam, hogy ő látja a nagy képet, ismeri a Birodalom politikai helyzetét, és érti a felszín alatt megbújó viszonyokat. Ezek mellett a nevelésének köszönhetően egy a lovagrendekre hajazó „becsületkódexszel” rendelkezik.

Randel Oland: egy impozáns testalkatú férfi, aki vagy 2 méter magas, lehet több is, és mivel a háborúban szolgált, emiatt első ránézésre az embernek az a benyomása akad, hogy inkább varrásokból és sebhelyekből áll, mintsem húsból és csontból. Mindezek ellenére egy kedves, jószívű, figyelmes és egy kicsit naiv személyről van szó. A háború során egy titokzatos „Láthatatlan 9-es” alakulat tagja volt.





Ez olyasvalami, amire ő se szívesen emlékszik vissza, valamint a manga során fontos tényező lesz. Randel a történet során azt mutatja be, milyen nehézségekkel kell megküzdenek a frontról hazatért katonák.

A csapat rendelkezik egyéb sajátos tagokkal is, például nem maradhat el az osztály legjobb diákjaként végzett újonc sem, aki gyakran a józan ész hangja a csapatban, a kétbalkezes leányzó, aki képtelen valamit hibátlanul elvégezni, és emiatt nem tud feljebb lépni a ranglétrán, annak ellenére, hogy az egyik legrégebbi tag az osztagban. Természetesen nem maradhat el a jóképű és talpraesett tag sem, akinek a múltja talán nem annyira fényes, mint a mosolya. Végezetül pedig a csapat legaranyosabb tagja, Mercury, a csapat postás kutyája.

A történet során ahogy előrehaladunk, úgy a „gonoszok” is egyre összetettebb személyek lesznek. Mármint az elején a problémát még banditává szegődött volt katonák és a pozíciójukkal visszaélő kéjenc nemesek jelentik. Később azonban a határ jó és rossz között nem lesz ennyire nyilvánvaló.

A manga rajzstílusa

Maga a rajzolás kidolgozott, a karakterek egyediek, mind küllemükben, mind pedig kigondolásban. Látszik az ábrázolásukon, hogy sok időt fektettek bele. Egy mondattal leírva: a manga a klasszikus 2000-es évek eleji stílusban készült.



Ami engem viszont igazán megfogott az az, amiről már a bevezetőben is beszéltem: a steam-/dieselpunk megjelenése. A különböző gépek, legyen szó tankokról, kocsikról vagy egyéb mechanikai eszközökről rendszerint ebben a stílusban vannak megrajzolva. Ez - legalábbis számomra - nagy plusznak számít, olyasvalami, ami emlékeztetessé teszi a mangát, és szerintem ezzel maga a mű is profitált.

Saját vélemény és ajánlás

A manga igencsak lazán indult. Mármint az első fejezetek után nekem az az érzésem volt, hogy egy könnyed történetet fogok olvasni egy kis detektív hangulattal és némi humoros jelellettel keverve. Ennek ellenére ahogy halad előre a mű, egyre komolyabbra veszi a cselekményt. A detektív kutatások témái többé nem banditák

lesznek, hanem a nemesség körében tomboló őrültség és a valóságtól való elszakadás felkutatása, a háttérben rejtőző politikusok megtalálása és megállítása, akik továbbra is hasznot akarnak húzni a Nagy Háborúból, még akkor is, ha az már véget ért. Így tehát a manga lassan vezet be minket a központi témájába, ami azonban nem könnyed, még akkor sem, ha a vicces jelenetek továbbra is jelen vannak. A ritmus, amivel ezek a témák megjelennek nekem nem tűnt lassúnak, úgy éreztem, hogy a kezdeti fejezetek kellőképp megismertetik a manga világát ahhoz, hogy később a komolyabb témákat is jól megértse az olvasó.

Végezetül a manga egy erős társadalomkritika, amiben jelentős fókusz kerül a társadalmi egyenlőtlenségre, az emberi szenvedésre és egyéb igazságtalanságokra, éppen ezért elsősorban azoknak ajánlom, akik kedvelik az ilyen jellegű történeteket.

A történet utóélete

2014-ben megjelent egy spin-off manga az eredeti után Pumpkin Scissors:Power Snips néven, ez azonban csak két kötetet élt meg.

Ugyanakkor 2006-2007 között készült egy 24 részes anime is a manga alapján. A sorozat hű maradt az eredeti cselekményhez, és szépen visszaadja a manga világát, valamint minőségileg sem rossz munka. Ami miatt azonban sokan csalódtak benne az az, hogy amikor a történet igazán kezd-



tét veszi, az anime akkor ér véget. Tehát a sorozat nem kapott rendes befejezést, és a bemutatott témák közül sem bontottak ki egyet a végéig. Az animéhez készült magyar felírat, így aki szeretné, megnézheti magyarul, de a történet csak akkor lesz teljes, ha folytatja a mangával.

Az egyes karakterekről figurák is készültek azok számára, akik ilyen irányban érdeklődnek.

Írta és illusztrálta: Iwanaga Ryotara
Hossz: 23 kötet
Publikálás éve: 2002-től napjainkig
Műfaj: steam-/dieselpunk, háború, akció, társadalmi, komédia stb.

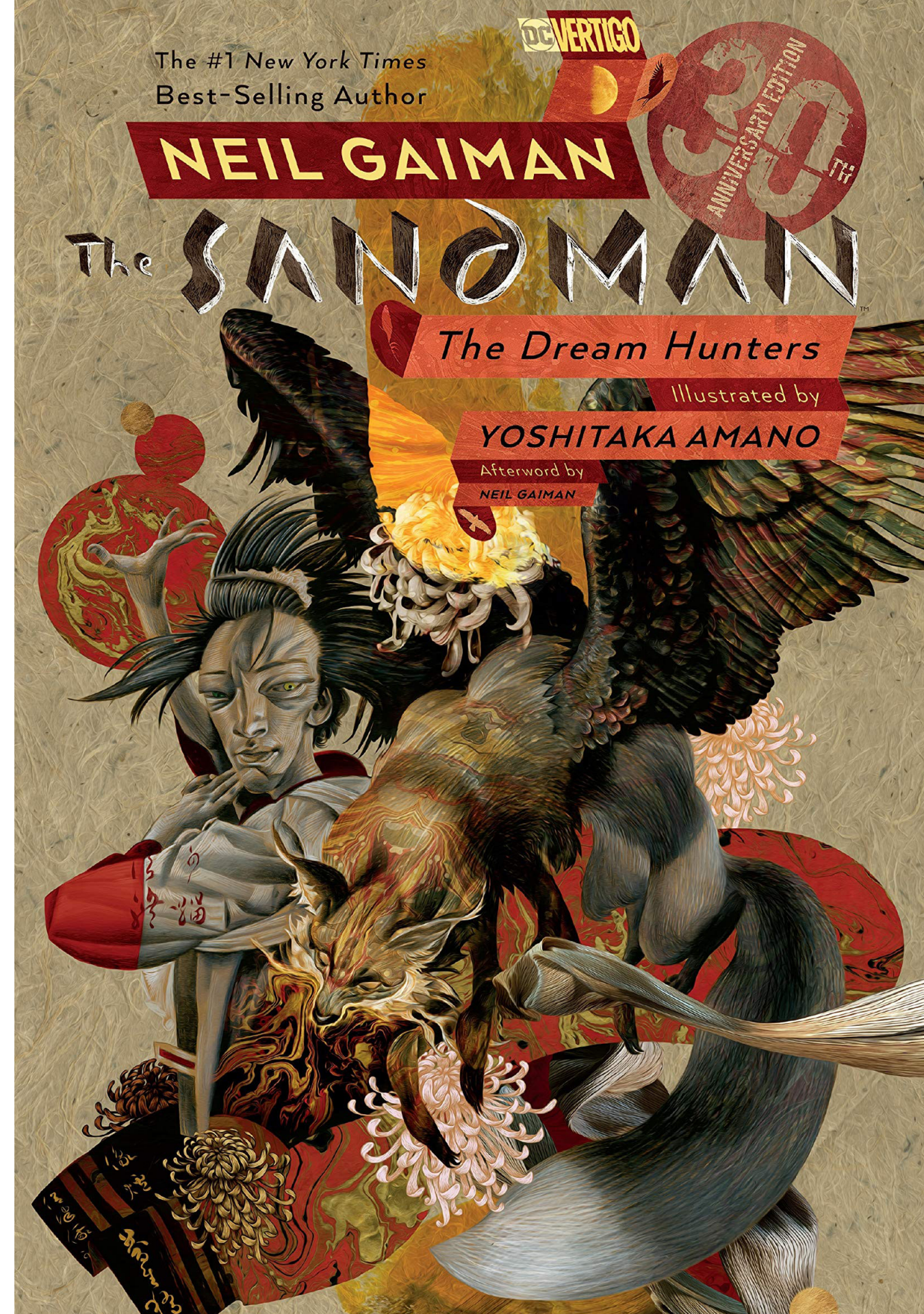
Források:
[Pumpkin Scissors Wikipedia](#)

manga

(AZ) ÁLOMVADÁSZOK

A Sandman sorozat Japán ihlette fejezete

Írta: A. Kristóf





Bevezető

Morpheus az álmok királya, maga az álom; minden élőlényrel kapcsolatban áll, mely álmodik. Állandó vándora és hallgatag pásztora az egyszerű ember álmának, az uralkodóknak és hatalommal bíróknak, de ugyanakkor az állatok és istenek álmait is ő alkotja, egyúttal ő maga az álom, amit létrehozott.

Neil Gaiman klasszikusát valószínűleg sokan ismerik, egész pontosan a *Sandman* sorozatot, akinek a főszereplője nem más, mint a fentisorokban – bár csak röviden – prezentált Morpheus, az álmok királya. Neil Gaiman talán nem kell bemutatnom, ha a Sandman sorozatot nem is ismerik sokan – annak ellenére, hogy a sorozat újraalkotta a képregények világát a '80-as és a '90-es években –, az *Elveszett prófécia (Good Omens)* könyvről már mindenki hallhatott. (Egy rövid kitérő, de nem tudom megállni: remélem, hogy az ol-

vasóm a könyvet ismeri, mely mérföldekkel jobb, mint a filmek és sorozatok, amik Terry Pratchett és Neil Gaiman könyve alapján készültek, még akkor is, ha ezek az adaptációk kedvező fogadtatást kaptak). Így tehát Neil Gaiman kérdés nélkül nagy név az aktuális világirodalomban, de mi történik, ha egy méltán híres és elismert író a japán kultúrára szegezi tekintetét? A válasz természetesen egy új könyv, egy új történet, ami megörvendezteti a rajongókat. Azonban ne rohanjunk ennyire előre, ugyanis a történet megszületéséhez mások is hozzájárultak, akiket meg kell említenem.

A japán kultúra és hagyomány megtestesítését Amano Yoshitaka garantálta, aki úgyszintén egy jól ismert karaktertervező, illusztrátor, művész és háttér készítő, aki széles palettán dolgozik olyan értelemben, hogy képregényekhez, mangákhoz, animékhez, videojátékokhoz, filmekhez és sok minden máshoz alkotott már karaktereket vagy egyéb módon járult hozzá egy új műhöz.

Ahogy Neil Gaiman elmondta, Yoshitaka munkássága volt az, ami megihlette őt, hogy a Sandman ezen fejezetét elkészítse.

A teljes kép érdekében, még Russel Craiget kell megemlítenem, aki akárcsak a másik két művész, szintén egy sok érdemet elnyert rajzoló, illusztrátor, és akinek a munkássága hozzájárult, hogy a képregény látványvilága szemet gyönyörködtető legyen.

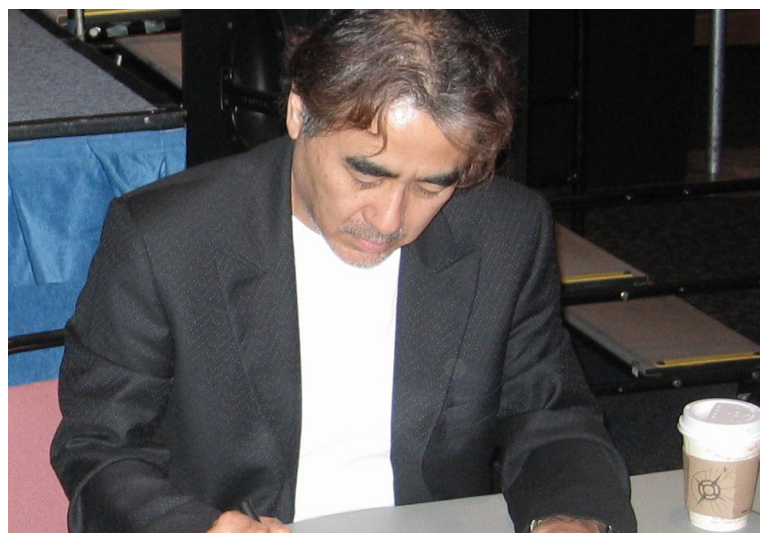
Tehát bár számos ember járult hozzá, hogy a képregény teljes és színvonalas legyen, közülük a fent említett három „nagy név” az, aki igazán garantálja, hogy az olvasó valami minőségit tart a kezében. A mű első alkalommal illusztrált regényként jelent meg, azonban annyira megtetszett Russel Caignek, hogy elkészült képregény formában is. Én csak a képregényt olvastam, így arról fogok írni, de mivel a két mű mondhatni identikus, mindössze a formátumuk más, ezért az olvasó bármelyiket választhatja.

Magáról a műről, olyan kevés spoilerrel, amennyivel csak lehet

*„I know not to whether
You came to me or I to you.
Nor whether it was
Reality or a dream,
Asleep or awake.*

*I am lost in the darkness
Of a downcast heart.
Dream or reality,
Let it be decided tonight.”*

A vers a képregény nyitó szavai, amit szeretnék magyarra fordítani, de nem érzem úgy, hogy rendelkezem a kellő költői vénával ahhoz, hogy minőségben visszaadjam. Miért emelem ki ezeket a sorokat? Ennek több oka is van. Elsőként, már ezekből is érződik Neil Gaiman egyedi történetvezetési stílusa. A teljes Sandman sorozatban érezhető, hogy Neil mindig visszatart valamit, hogy amit elmondott, és amit megmutatott az olvasónak, az nem a teljes történet. A Sandman sorozat tipikusan arra kényszeríti az olvasóját, hogy használja a fantáziáját és kognitív képességeit. Ezek az egyedi jellemzők megjelennek az *(Az) Álomvadászokban* is. A történet látszólag egy jól ismert és sokszor megírt/újraírt lehetetlen szerelmi történet, ahol a két fél és az igaz szerelem közé valami megmozdíthatatlan és emberfeletti akadály vagy szakadék kerül.





Ez az alkotás ennél azonban sokkal többről szól, mint ahogy a mű epilógusa is mondja: „leckéket tanultak”. Ezek a leckék magukba foglalnak számos nagyobb témát, sors, akaraterő, elszántság, életstílus/filozófia stb. Ajánlom mindenkinek, aki olvassa a képregényt, hogy legyen nagyon figyelmes a részletekre.

Másodsorban ezek a verssorok mesterien összefoglalják a teljes művet. Nem szeretnék minden sort kibontani, mint egy érettségi tételnél, de érdemes „morzsolni” ezeket a szavakat, akár mielőtt elolvasnánk a képregényt, akár pedig utána, meglepően sok minden fér bele pár jól megfogalmazott szóba.

A történet maga valamikor az Edó-korban játszódik, amikor „a Föld felszínén még jártak olyan lények, amelyeket manapság csak nagyon ritkán látni”. Talán sokaknak ismerős lehet ez a mondat, elvégre erősen hajaz a „hol volt, hol nem volt” kezdésre. A képregény a mesék világába kalauzolja el az olvasót, ebben az esetben azonban a történet és annak tanulságai nem a gyerekeknek, hanem a felnőtteknek szólnak.

A képregény utóélete

Talán most helyesebb lenne, ha azt írnám, hogy előélete, ugyanis a képregény egy bónusz fejezet az eredeti sorozat 10 éves évfordulója alkalmából. Így tehát ezt a könyvet megelőzi egy 10 kötetből álló sorozat. Persze ez nem azt jelenti, hogy aki el szeretné olvasni a kéregényt, annak

először a korábbi köteteket kell elolvasnia. Az eredeti Sandman sorozat és az (Az) Álomvadászok közötti összefüggés elhanyagolható a cselekmény szempontjából. Ez azt jelenti, hogy az ebben a képregényben kibontakozó történet nem képezi szerves részét az eredeti műnek; mind az eredeti sorozat, mind pedig a képregény olvasható a másik ismerete nélkül.

Emellett természetesen számos karakter megjelenik a sorozatból ebben a képregényben is, így aki mégis először az eredeti köteteket olvassa el, annak lesz egy plusz élménye, olyan értelemben, hogy sok karakternek a személyiségét és kilétét már fel fogja ismerni, pusztán a megjelenésük alapján. Ez természetesen fordítva is működik, aki még nem ismeri a Sandman világot, de szeretné, kezdheti ezzel a művel is. Azonban azt érdemes észben tartani, hogy egy kötet nyilván nem tudja visszaadni, amit Neil korábban 10 könyvben bontott ki és épített fel.



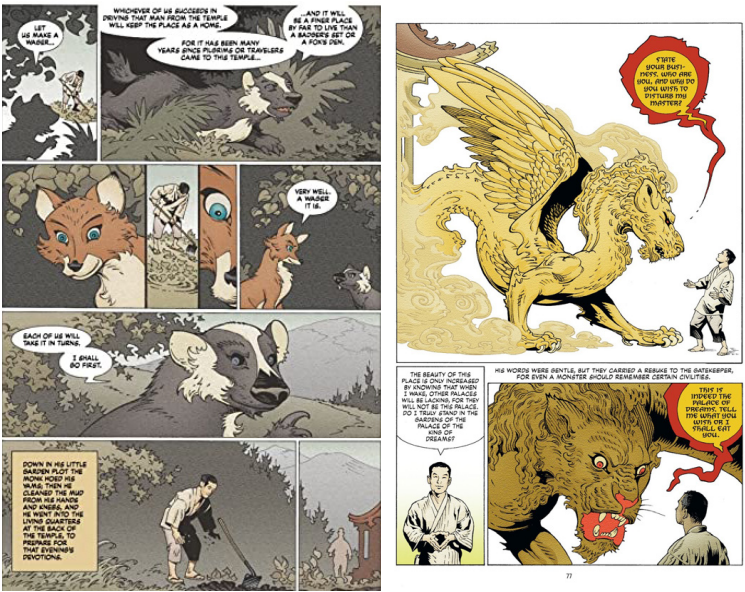
Saját vélemény

„A változatosság gyönyörködtet” – sokszor hallottam már, de sosem tudtam meg, hogy ki a szerzője ennek az egyszerű és mégis általános érvényű kijelentésnek. Amikor a cikk záró gondolatán merengtem, ismét eszembe jutott, talán azért, mert a számos manga mellett néha jó nyugati képregényeket is olvasni (főleg ha ezek olyan magas színvonalúak, mint a Sandman sorozat), és talán azért, mert ez a képregény bár japán szimbólumokat és hagyományokat használ, mégis más, mint autentikus közegükben. Talán nincs semmi jelentősége, hogy miért ez a rövid mondat jutott az eszembe.

A Sandman sorozat és (Az) Álomvadászok egy olyan történet, mely megkérdőjelez mindent, majd felépít egy képet a világunkról, ami teljesen más fényben mutatja be azt, amit eddig ismerünk. Ez a világ akár a tükörképe is lehetne a miénknek, de nem az, hanem az álmok világa, ahol Morpheus uralkodik, habár mindezt kegyesen és igazságosan teszi.

A Sandman sorozat nem olyan mű, amit az olvasó egyszer elolvas, majd leteszi és többé nem nyúl hozzá. Mint egy élénk álom, melyből felriad éjszaka az álmodó, úgy ágyazza be magát Morpheus története is az olvasó fejébe.

Neil Gaiman alkotása egy kényelmetlen mű, mely rengeteg figyelmet és gondolkodást vár el az olvasó részéről, képregény, amelyet mindenkinek olvasnia kellene.



Író: Neil Gaiman és Amano Yoshitaka

Adaptálta és illusztrálta: P. Craig Russel

Megjelenés éve: több újranyomás is létezik, első a 10 éves jubileumi kiadás 1999-ben

Kiadó: DC Black Label

Műfaj: fantázia, nyugati képregény, kaland, emberfeletti, misztikum stb.

Hossz: 125 oldal és kiegészítő bónusz oldalak

Források:

The Sandman: The Dream Hunters
Amano Yoshitaka

live action

SQUID GAME

avagy a pénz (hype) mindenk felett?

Írta: Yona és Yuuko





Szerintem különösebben nem kell senkinek sem bemutatnom ezt a sorozatot, még a csapból is a **Squid Game** folyik egy ideje. Legyen szó a Netflix szidásáról vagy dicsőítéséről, a szegény emberről, akit állandóan hívogattak, mert a sorozatbeli névjegykártyán az ő száma szerepelt, vagy egészen a különböző magyar hírportálok írásaiig – szóljon az akár a színészekről, akár random érdekességekről vagy magáról a történetről (ilyen olyan színvonalú megfogalmazással). Még azok is ismerik a sorozatot, akik eddig a kdrámák létezésével/fogalmával sem voltak tisztában. Egyszóval mindenkinek megvan róla a véleménye függetlenül attól, hogy látta-e vagy sem. Amikor az öcsém, aki egyébként még sosem nézett egy animét/kdrámát sem, azzal fogadott, hogy következőnek majd ezt a sorozatot fogja megnézni, már ott tudtam, hogy tényleg nagyon felkapott lett.

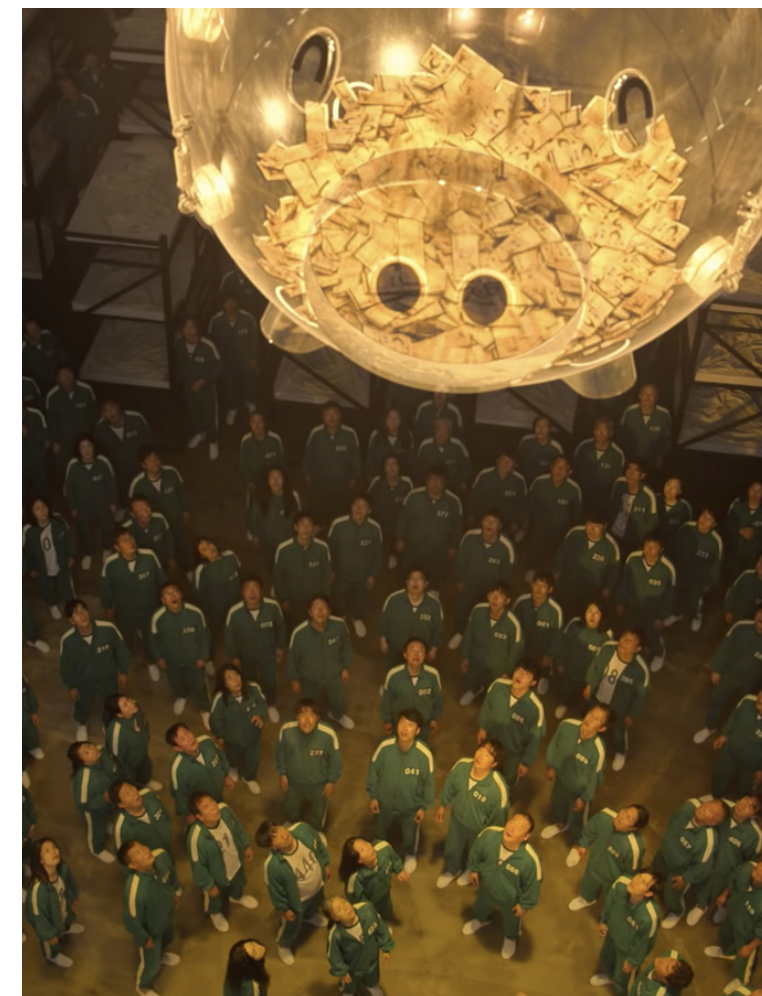
Rólam viszont azt kell tudni, hogy van bennem egy félelem a nagyon hype-olt sorozatok felé, konkrétan minél ismertebb egy sorozat, annál nehezebben veszem rá magam a megnézésére, mert nem akarok csalódni bennük. Ez alól kivétel, ha én is akkor néztem, amikor kijött, de itt nem ez volt a helyzet. Aztán kiderült számomra, hogy a húgom már jóval öcsém előtt megnézte a Squid Game-et, és egyre többet is áradozott róla, szóval végül én is belekezdtem. Ez abban a tekintetben egy rendhagyó ajánló lesz, hogy nemcsak én, hanem ő is elmondja majd a sorozatról a véleményét. ~~Végre sikerült rávennem egy cikkre!~~ De előbb lássuk az általánosabb információkat!

Történet

Számos menthetetlenül eladósodott és hitelezőktől rettegő ember kap meghívást egy különös játékba, amely nyertesének hatalmas jutalmat ígérnek. Ez történt főszereplőnkkel, Seong Gi Hoonnal is, aki válása után újra édesanyjánál él, kevéske jövedelmét pedig fogadásokra pazarolja. Amint szerez egy kis pénzt, rögtön feléli nem törődve a holnappal. Bár ő is kap egy névjegykártyát, nem igazán foglalkozik vele egészen addig, amíg meg nem tudja, hogy az exfelesége a lányával együtt hamarosan Amerikába fog költözni. Mivel nem akarja elveszíteni a lányát, és nem lát más kiutat a rengeteg adósságából, felhívja a számot. Másnap már egy meg nem nevezett szigeten lévő hatalmas komplexumban találja magát 455 másik emberrel, aki szintén a főnyereményre hajt. A feladat elsőre egyszerűnek tűnik, 6 különböző fordulót kell megnyerni, és máris rendeződik az életük. Azonban már az első játékban egyértelművé

válik, hogy itt bizony nem csak a győzelemért kell megküzdenie az embernek – hanem először is túl kell élnie.

Az első két kvázi alapozó részben megismerjük a főbb szereplőket, a játék felépítését, és már az első játékban nemcsak a játékosokat, hanem a nézőket is rögtön a mély vízbe dobják – bár ez szerintem azoknak, akik láttak egy-két hasonló battle royale-stílusú sorozatot, nem okozott akkora meglepetést. Talán itt még kissé lassúnak tűnik a történet, de már az elején úgy vannak felépítve a részek, hogy amint egy befejeződött, az ember – ha van ideje – rögtön indítja is az újabb részt. A továbbiakban pedig egyre gyorsabb tempóra kapcsol, és végig képes fenntartani a figyelmet. Ezt segíti a másik szál is, ugyanis Seong Gi Hoon mellett van még egy fontos nézőpontkarakterünk, a bátyját kereső rendőr, Hwang Joon Ho, aki főszereplőnköt követve keveredett a szigetre. Rajta keresztül bepillantást nyerhetünk a játékok előkészületeibe és az utánuk történő takarításba is.





A karakterek mindegyikéről – már akikkel részletesebben foglalkozik a sorozat – kiderül pár háttérinformáció, hogy miért is jelentkeztek, illetve pontosan honnan jöttek, mik a céljaik, meddig hajlandóak elmenni a pénzért. Vannak köztük szimpatikusak és olyanok is, akiket meglát az ember, és már viszik a tenyere, de összességében nem érdemes egyikükhöz sem kötődni, mert a sorozat műfajából adódóan hullanak, mint a legyek.

Megvalósítás

Egyszerűnek tűnő, mégis igényes a megvalósítás. A játékok színhelyei is remekül lettek kivitelezve, az élénkre festett falak kihangsúlyozzák a feladatok gyerekjáték jellegét, hiszen minden egyes fordulóban egy népszerű gyerekjátékot kell játszania a versenyzőknek. Nem bonyolítják őket

túl, a szabályok egyszerűek, éppen ezért pedig nem igazán lehet kilogikázni a dolgokat vagy kibújni a teljesítésük alól. Ugyanakkor ezek az élénkszínek elég nagy kontrasztot alkotnak a játék elindulása után nem sokkal elkezdődő vérfürdővel. Őszintén szólva nem szívesen melóznék ezen a helyen, ellentétben azzal a rengeteg piros overált viselő maszkos alakkal, aki láthatólag mégis így gondolja – és akiknek a maszkjukon lévő jel jelöli a feladatkörüket, illetve rangjukat is. (És akikkel egyre gyakrabban találkozhat az ember conon: kezdünk aggódni? :D)

Összességében

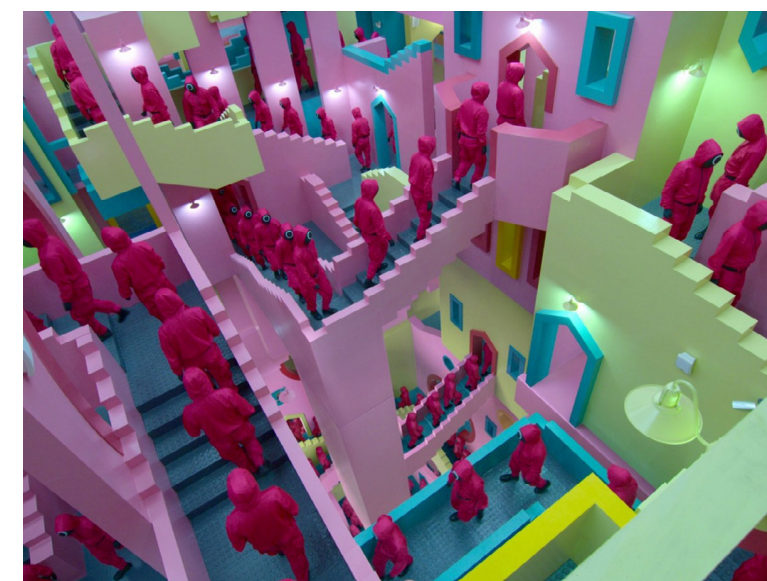
Nem azt mondom, hogy teljesen meg tudom érteni a hatalmas hype-ot, ami körülveszi ezt a sorozatot, de tényleg egy izgalmas történetről

van szó, amit ráadásul nagyon aprólékosan raktak össze, és utólag több utalás is leesik a nézőnek. Bár azt azért már nem mondanám, hogy a sorozat története teljesen egyedi, hiszen elég csak a *Battle Royale* című regényre, majd az arról készült filmre gondolni, de én a *Kaji* című animével talán még több párhuzamot is fel tudtam fedezni, ami egy teljesen hasonló „rendezvényre” épül. Szó se róla, engem is be tudott szippantani, de a végén nekem valahogy elcsúszott a sorozat. Mintha a készítők nagyon erősen próbáltak volna lehetőséget teremteni a folytatásnak, így aztán az utolsó részben szándékosan nem varrtak el bizonyos szálakat (arról a bizonyos borzalmas frizuráról a végén már ne is beszéljünk). De nagyon örülök annak, hogy a Squid Game-nek hála egyre többen ismerkednek meg a kdrámák fogalmával, és esetleg nyitnak a többi koreai sorozat felé, hiszen számos gyöngy-

szemet köszönhetünk nekik is. Viszont azért 100+ kdrámán és kb. tízszer ennyi animén túl nekem már kicsit több kell ahhoz, hogy lenyűgözzön egy sorozat. **De következzen egy teljesen kezdő kdrámás véleménye is erről a sorozatról!**

Kezdsnek mondanál egy pár szót magadról?

Sziasztok! Yuuko ikertestvére vagyok, és én is egy anime karaktertől kölcsönzöm a nevemet, szóval üdv mindenkinek, Yona vagyok! [Vicces, hogy hasonló neveket választottunk, egyébként fun fact, hogy a keresztniveink ugyanannyi betűből állnak, mint a nickneveink – Yuuko] Tesómhoz képest pólyás gyerek vagyok az animék és a különféle drámák világában, de párat azért én is láttam [rákényszerítettem – Yuuko], például a *Flower of Evil*t és a *The Untamed*et. Illetve pár pedig még a várorlistámon várakozik, mint a *Mr. Queen*.





Milyen témájú sorozatokat szoktál általában nézni?

Filmek és sorozatok terén szinte minde-
nevő vagyok, de leginkább a kissé horrorisztikus
beütésű fantasy sorozatok állnak a legközelebb
hozzám. Animék tekintetében inkább a nagy ne-
vekben utaztam eddig, végignéztem az egész
Narutót shippuudenestül, illetve nagyon várom
az Attack on Titan utolsó évadát is [és én animés
létemre még egyiket sem láttam ezek közül –



Yuuko]. A Boruto viszont még várat magára, ta-
lán egészen az örökkévalóságig, kicsit olyan Elát-
kozott Gyermekek (Harry Potter) érzéseim vannak
tőle. Folytatás, de mégis minek? Ha jól számolom,
akkor összesen körülbelül 20 animét néztem ed-
dig, kdrámát pedig alig egy-kettőt. Legalább-
is eddig, mert a Squid Game után ez szerintem
változni fog.

Hogyan találtál rá a Squid Game-re?

Őszintén szólva TikTokon láttam néhány vi-
deót róla, és mivel alapvetően nagyon kedvelem
a morbidabb témákat, ezért úgy gondoltam, hogy
belenézek.

Mennyiben volt más élmény koreai sorozatot nézni?

Ami az élményt illeti, én nem sok különbsé-
get tapasztaltam egy amerikai sorozathoz képest.
Jó volt, és direkt eredeti szinkronnal néztem meg,
szerintem sok film esetében ez még hozzá is ad az
élményhez, hiszen máshogy képzik a hangokat, és
ez még különlegesebbé teszi az egészet.

Mi a véleményed róla?

Egyáltalán nem okozott csalódást, teljeség-
gel hozta azt, amit vártam tőle. Izgalmas volt, de
jóval túlmutatott egy szadista játék bemutatásán,
amit a gazdag emberek nyálcsorgatva nézhetnek.

A főszereplő szálnalmas élete és a kezdetben gye-
rekessé, meghunyászkodó természetével megterem-
tett egy teljesen hétköznapi, szánnivaló karaktert,
akivel az emberek többsége együtt tud érezni. Vá-
lás, pénzhiány, szétcsúszott élet és függőségek...
mindenki számára bizonyos szinten ismerős prob-
lémákkal küszködik. Végig drukoltam neki, és
elkerülve a spoilereket elmondhatom, hogy egy
viszonylag szép ívet járt be a karakterfejlődése.
[Leszámítva egy-két légből kapott döntését –
Yuuko.]

A sztori véres és műfajhoz illően kegyet-
len, de a helyzetkomikumokat és a poénokat sem
hagyták ki belőle, hogy néha azért oldják egy ki-
csit az alapjában véve feszült és gyomorforgató
szituációkat. De számomra a legfontosabb még-
is a mű üzenete volt, ami remélem, hogy egy idő
után minden nézőben tudatosul majd. Sajnos
számos cikkben csak a felszínt kapargatják, hogy:
„Jaj de brutális, csak azok nézzék, akik szeretik a
hentelést, másnak nem is érdemes nézni...” Pedig
szerintem ennek a sorozatnak a legfőbb üzenete
az, hogy hiába a sok pénz csalogó ígérete, inkább
haljon meg az ember jó emberként, elmondva
magáról, hogy megpróbált tisztességes életet
élni, mintsem elveit feladva és önmagából telje-
sen kifordulva harcoljon a pénzért, amihez itt szó
szerint vér tapad. Ez az üzenet számomra az egész
sorozat lényege.



Cím: Squid Game, Round Six

Év: 2021

Hossz: 9 x 60 perc

Értékelés: MDL: 8,6

Korhatár: 18+ (hivatalosan, de mind tudjuk,
hogy szinte felesleges kiírni)





live action

ALONG WITH THE GODS: THE TWO WORLDS

Írta: Yuuko



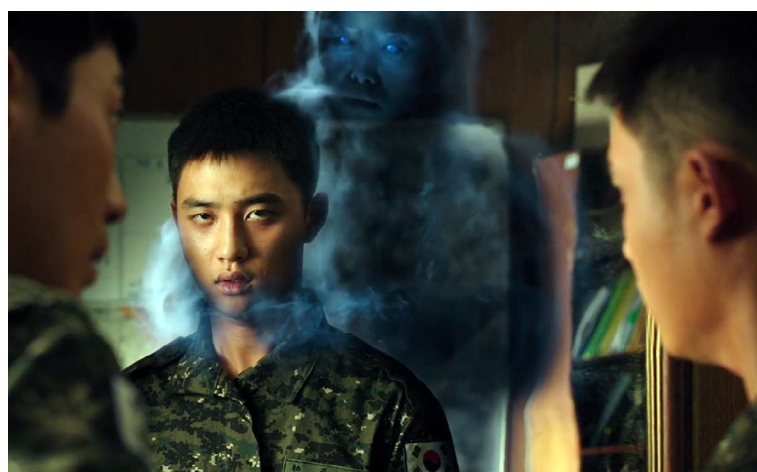
Egy 2017-es dél-koreai akció-fantasy film, nagy adag drámával megfűszerezve. Az alapját egy dél-koreai webtoon adja, amelyet Joo Ho-min írt és illusztrált. Alapjáraton inkább sorozatokat szoktam nézni, és filmek terén is inkább japán vagy kínai alkotásokkal próbálkozom. Így mondhatni teljesen véletlenül találtam rá erre a filmre, és fogalmam sem volt, pontosan mire is számítsak. Egyetlen egy indokom volt a megnézésére: személyes preferenciáim miatt érdekelt, milyen is lehet a túlvilági jog.

Történet

A példás életet élő tűzoltó, Kim Ja Hong elhunyt, miközben társaival együtt egy égő épületből próbálták kimenteni a bent ragadt embereket. Lelke ezután némi segítséggel átkelt a túlvilágra, ahol a buddhisták tanainak megfelelően 49 napos barangolásnak indul. Mint kiderült, ő egy példakép, vagyis egy olyan lélek, aki esélyt kapott a reinkarnációra. A 49 nap alatt 7 bírósági tárgyaláson kell részt vennie, melyeken az életében elkövetett tetteiről fog felelni egy-egy isten színe előtt. Ők fogják eldönteni, hogy bűnös-e csalás, hanyagság, igazságtalanság, árulás, erőszak, gyil-

„A 49 nap alatt 7 bírósági tárgyaláson kell részt vennie, melyeken az életében elkövetett tetteiről fog felelni egy-egy isten színe előtt.”

kosság vagy gyermeki engedetlenség elkövetésében. Ezalatt három pártfogó lesz a segítségére, akik az útja és a perek során védelmezik, gyakorlatilag a védőügyvéd szerepét betöltve. Ha végül ártatlannak találják, akkor újjászülethet, valamint előtte megjelenhet egy szerettenek az álmában. Kim Ja Hong minden vágya, hogy még egyszer találkozhasson siket édesanyjával, mivel egy nagyon fontos dolgot nem tudott neki még életében elmondani. Viszont ha bármely tárgyaláson bűnösnek találják, akkor Ja Hong a pokolban fog



szervenndni a rá kiszabott ideig, míg védőügyvédei távolabb kerülnek a saját reinkarnációjuk lehetőségétől. Ahhoz ugyanis, hogy ez bekövetkezzen, 49 példaképet kell sikeresen megvédeniük egy évszázad alatt, és Kim Ja Hong a 48. személy, akit védenek, az idejük viszont egyre csak fogy.

Azonban semmi sem úgy történik, ahogy szeretnék. Nemcsak a példaképnek derülnek ki sötét dolgok a múltjából, hanem egy Ja Honghoz nagyon közel álló, ám időközben rejtélyes körülmények között elhunyt és bosszúálló szellemmé változott egyén is jelentősen felborítja a túlvilág rendjét.

Megvalósítás

Mivel a történet nagy része a túlvilágon játszódik, a sorozat jelentős részét zöld háttér előtt vették fel. És bár az ember tudja, hogy szinte az egész CGI, mégis nagyon be tudja szippantani a nézőt.





Minden pokol, ahol járunk benne nagyon egyedi fest, illetve a harcok is jól néznek ki. Persze vannak olyan jelenetek, ahol kissé kilóg a lóláb és nagyon látszik a CGI, de ez is csak viszonylag ritkán fordul elő. A film látvány szempontjából nagyon erős, nem csak 2017-es vagy csak koreai filmek tekintetében.

A kosztümök is nagyon jók voltak, mind az istenek, mind pedig a védőüggyvédek/halálangyalok kinézete nagyon tetszett, és illett a feladatukhoz is.

Vélemény és ajánlás

Maga az alapkoncepció rendkívül figyelemfelkeltő, és sikerült olyan főszereplőt választani, akit a nézők is könnyen megkedvelnek. Bár Kim Ja

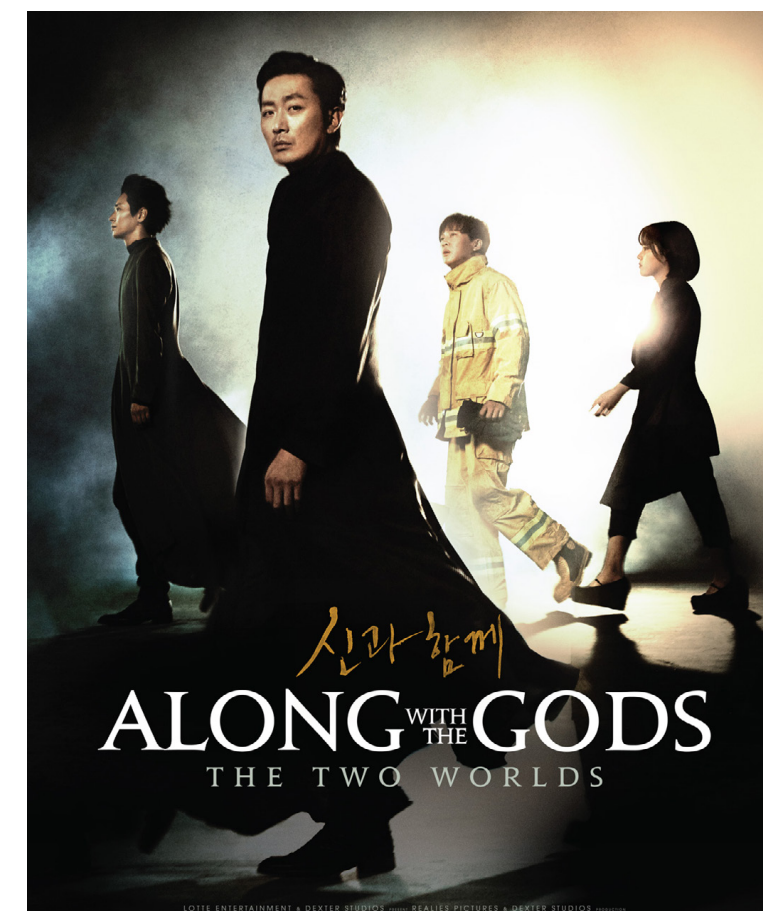
Hong szinte végig tanácstalan fejjel sodródott az árral, amikor szükség volt rá, akkor nagyon oda-tette magát, és teljesen átjöttek az érzései. A három halálangyal dinamikája is nagyon tetszett. Ott volt a mindig magabiztos és céltudatos Kang Rim, a kissé megfontolatlan és gyakran könnyelműen viselkedő Hae Won Maek, illetve Deok Choon, akire törékeny termete ellenére is nagy felelősség hárul a képessége miatt.

Bár maga a történet fantasy, a film alapvetően inkább családramának mondható. Szép lassan, tárgyalásonként ismerhetjük meg Kim Ja Hong életét, tudhatunk meg róla minél több megrendítő vagy éppen drámai részletet. Ezenfelül a bosszúálló szellem feltűnésétől az érme másik ol-



dalára is betekintést nyerhetünk: megtudhatjuk, mi történt Ja Hong családjával a többiek szempontjából is – múltban és jelenben egyaránt.

Összességében ez egy nagyon jól összerakott film, néhol kicsit már túl hosszúnak tűnhet, de a végére minden zseniálisan összeáll, ráadásul 2018-ban jött ki a történet folytatása is, amit ha az első film tetszett, mindenképp érdemes megnézni.



Cím: Along with the Gods: The Two Worlds

Egyéb cím: Singwa Hamgge, Singwa Hamkke

Év: 2017

Hossz: 140 perc

Értékelések: MDL: 8,6 / imdb: 7,3





live action

KOREAI FILMFESTIVÁL 2021

Írta: Dózsa Gergő



Végre eljött idén is a Koreai Filmfesztivál, mely szeptember 23-ától 29-éig elhozta számunkra a koreai filmgyártás legjavát. A Corvin mozi nagyterme megtelt a nyitófilmre, mely a Szupertitkos ügynök volt. A fesztivált a szokott módon a Koreai Kulturális Központ igazgatója, In Suk-jin nyitotta meg.

Szupertitkos ügynök / Hitman: Agent Jun / 히트맨

A történet szerint a főhős, Jun a Védőpajzs projekt mintaügynöke, aki árva gyermekként került a szervezetbe, szülei ugyanis elhunytak egy autóbalesetben. A férfi azonban gyerekkora óta manhwa rajzolásával szeretne foglalkozni. Utolsó küldetése során Jason Leet kellene elkapnia, de helyette eljátssza saját halálát, hogy végre megszökhesen. Új életet kezd, de képregényrajzolóként nem túl sikeres, ezért felesége örökké szapulja, lánya pedig rapszövegeiben családja szegénységén kesereg. A szerkesztője már le akarja állítani a művét, de bánatában Jun berúg, és elkezd megírni lánya tanácsára a saját életéről szóló történetet. Ez óriási siker lesz, de erre felfigyel egykori kenyéradója, a hírszerzés, és el akarják fogni államtitok kiszivároztatásáért. Ha a baj jön, akkor viszont csőstül érkezik, így Jason Lee is felfedezi, hogy a manhwa róla is szól, így elrabolja Jun feleségét, és megzsarolja főhősünket. A hírszerzés igazgatója viszont gyorsabb, ő meg Jun lányát kapja el, így egyszerre két tűz közé kerül. A

férfi megpróbálja szeretteit megmenti, melyben feljebbvalói és egykori társa, Cheol is belekeverednek. Az akciójelenetek sokszor azonban komikus szituációkat eredményeznek, de hogy végül hogyan oldódik meg az egész Jun-ügy, ahhoz mindenképpen nézzétek meg ezt a filmet!

Az alkotás tehát egy igazi hamisítatlan akció-vígjáték, melyben inkább előbbi elemei dominálnak, de nagyon sokat nevetethünk a főhős és üldözőinek a szerencsétlenkedésén. A filmet Choi Won-sub rendezte, főbb szerepekben pedig Kwon Sang-woot és Jang Jun-hot láthatjuk.



A forgatókönyv nagyszerű, több fordulat is van a történetben, főleg a film vége felé, de persze ez sem nélkülözi a hibákat, ezek azonban annyira elenyészőek, hogy semmit sem ront az élvezeti értéken. A közönség nagyokat nevetett a poénokon, melyek főleg a helyzetkomikumon alapultak, de az igazgató karaktere is egy humorbomba volt.

Az idei filmfesztivál tehát tavalyhoz hasonlóan ismét egy igen erős alkotással indított. Összesen tizennyolc filmet élvezhettünk idén a Koreai Kulturális Központ jóvoltából, melyek között a különböző szekciók más és más típusú filmekre helyezik a hangsúlyt. Az Arcok szekcióban ezúttal az Oscar-díjas Yoon Yuh-jung életművéből válogattak, fókuszba a gengszter noir műfaja került, az Extra szekció ezúttal női sorsokat mutatott be dokumentumfilmek formájában. Zárófilmként pedig az Exit című művet vetítették.

A Koreai Filmfesztivál második napján két, egymástól nagyon különböző filmet láthatott a nagyjérdemű, melyek közül először a Gangnam Blues-ról értekeznek. Ez az alkotás a Fókusz szekcióban szerepelt, ugyanis egy gengszter noir műfajú film.

Kangnam Blues / Gangnam Blues / 강남1970

A történet Jong-dae és Yong-gi barátságáról, majd ellenfelekké válásáról szól. A két srác egy nyomornegyeden tengeti napjait, de azok meg

vannak számlálva, ugyanis a telepet lerombolják. Ennek okát a korrupt politikusokkal összejátszó bűnbandák machinációiban láthatjuk, akik Gangnam régió felvásárlásával akarnak új földterületet szerezni és azokon ingatlanokat építeni. Mivel a srácoknak nem marad hol lakniuk, ezért úgy döntenek, beállnak egy bűnbandába, azonban rögtön az első akciónál, ahol a Békepárt gyűlését kell szétverniük, elszakadnak egymástól, és – spoiler – két, egymás ellen küzdő szervezethez kerülnek, melyeket befolyásos politikusok pénzelnek többek között.





Jong-dae és Yong-gi így kénytelen lesz megfelelni az elvárásoknak, ez azonban a barátságuk megtartásával nem igazán lesz lehetséges, annak ellenére, hogy továbbra is rendszeresen találkoznak egymással. A történet az 1970-es években játszódik, amikor Dél-Korea még aggódott a kommunista befolyás erősödésétől, valamint a politikai korrupció olyan mértéket öltött, mely katonai diktatúrában testesült meg. Ilyen körülmények között küzd egymással a két főszereplő. Hogy mi lesz a sorsunk, az természetesen csak a filmből tudható meg, de gengszter noirhoz méltóan ne várjatok happy endet!

Az alkotást Yoo Ha rendezte, aki Lee Min-ho és Kim Rae-won kéri fel főszereplőnek, bár előbbi inkább sorozatokban játszott korábban, és hát főleg a női nézők szívét dobogtatta, de most megpróbált kifejezetten keményfiú szerepben brillírozni. Eredetileg nem is ő lett volna az egyik főhős, azonban a rendező feleségének kérésére esett rá a választás. A forgatókönyv néhol tartal-

maz indokolatlan szexjeleneteket, de 135 perces hossza ellenére egy nagyon pörgős akciófilmet kapunk, mely nem spórolja ki a drámai és véres jeleneteket egyaránt. Ugyan nem körözi le a nyitófilm, bár két teljesen különböző alkotás, ennek ellenére egy próbát mindenképpen megér a *Gangnam Blues* is, melynek címében szerepel a mai Szöul egyik városrészének neve, melyről 2012-ben a méltán ismert PSY szám is szólt.

Ó, Mamám! / Oh! My Gran / 오! 문희

Az esti film egy könnyedebb, mégis drámai elemekkel is felturbózott nyomozós vígjáték volt, melynek címe: *Oh my gran!*

Moon-hee egy demens nagy, aki feleslegesnek érzi magát, ezért megpróbál öngyilkos lenni, de ezt természetesen a kislányát egyedül nevelő fia megakadályozza. Doo-won egy estén egy bárba látogat, miközben Moon-hee a kislányt magával viszi egy kisboltba, de onnan kijöve elütik Bo-mit, majd ott hagyják a nyílt utcán, sőt, még a kutyájukat is megpróbálják elütni. Doo-won eleinte saját magát, majd demens anyját vádolja a baleset bekövetkeztével. Miután némileg lenyugodott, megesküszik, hogy a rendőrséggel együtt vagy anélkül, de megpróbálja kézre keríteni a balesetet elkövető személyt. A nyomozás azonban nehezen indul be, ezen kívül Moon-hee se könnyíti meg Doo-won dolgát, de ő az egyetlen szemtanúja az eseményeknek, így mindent bevetnek, hogy emlékezetét munkára fogják. Hogy sikerül-e

megtalálni Bo-mi cserbenhagyásos gázolóját és tartogat-e még csavarokat a történet, az a filmből derül ki!

Az alkotás elemzését kezdjük a pozitívumokkal: a karakterek és az azokat megszemélyesítő színészek nagyszerűek, különösen a demens nagymamát játszó Na Moon-hee, aki közel nyolcvan esztendősen is a legjobb koreai színésznők közé tartozik, Lee Hee-jun pedig már a The man standing next-ben is megmutatta, hogy van benne potenciál. A film a zsánernek megfelel, bár nemcsak komikus jelenetekben bővelkedik, ha-



nem drámai helyzetekben is, és megmutatja azt is, mennyire szörnyű az Alzheimer-kór. Természetesen negatívumai is vannak az alkotásnak, mint például az egyetlen CGI jelenet, melyben a vad-disznó inkább vicces kinézetű, mint realisztikus vagy ijesztő. A forgatókönyv eléggé lineáris, minimális csavar van a sztori végén, de az sem annyira meglepő. A film hossza is lehetne rövidebb, a 109 perc néhol felesleges jeleneteket eredményezett, például nem jöttem rá, miért fontos emlégetni a Moon-hee és Doo-won közötti gyermekkori emlékeket. Ennek ellenére alapvetően egy jó filmet láttam, és elsősorban azoknak ajánlanám az alkotást, akik szeretik a lineáris forgatókönyvvel és kiváló színészi játékkal rendelkező vígjáték-drámákat.

A Koreai Filmfesztivál harmadik napja ismét elég vegyes felhozattal kényeztette el a közönséget a Corvin moziban. Az öt film között volt dráma, gengszter noir, de romantikus vígjáték is.





Céges angol nyelvtanfolyam / Samjin Company English Class / 삼진그룹 영어토익반

A mai világban nagyon fontos egy, de inkább több idegennyelv elsajátítása, hiszen minél több nyelvet beszél az ember, annál többet ér. A *Samjin Company English Class* is egy könnyed nyelvtanulós sztorinak indul, aztán egy nők érdeképviseletére és környezetvédelemre fókuszáló alkotássá válik, melynek tanulsága talán az lehet, hogy álljunk ki magunkért és az emberekért, akikért dolgozunk, de hogy miért is érdemes megnézni ezt a filmet, arról értekezek most nektek!

A történet az 1990-es években játszódik, a nagy gazdasági felfutás idején, egyre több nő áll munkába Koreában, de nincs nagy lehetőségük előrelépésre. 1995-ben a Samjin Company is sok női munkavállalót alkalmaz, akik alacsony pozícióban ragadnak, szinte csak kávéfőzésre és takarításra van lehetőségük, pedig annál többre képesek, mint amilyen munkát végeznek. Mintha nem is léptek volna ki a háziasszony szerepből. A cég nem akar különösebben energiát és pénzt fektetni a nők „fejlesztésére”, hiszen előbb vagy utóbb úgyis férjhez vagy gyesre mennek. Ezért ezek a nők véleményük szerint nem költséghatékonyak, nem baj, ha nem maradnak a cégnél.

Három főhősünk egy cég által finanszírozott angol nyelvtanfolyamon vesz részt, de ez is körülbelül alibi a vállalat részéről, hiszen továbbra sem terveznek nagyon nőket előléptetni, annak



ellenére, hogy a tanfolyam sikeres elvégzéséért ezt ígéri a hölgyeknek. Ja-young egy lojális alkalmazott, aki a cég növekedéséért és sikeréért dolgozik, egy napon azonban egy csatornánál súlyos környezetszennyezést fedez fel, Phenol kerül a helyi vizekbe, ami súlyos betegséget okoz a helyiek körében. Ez a felfedezés azonban sokkal szerteágazóbb problémát és vizsgálatot eredményez a vállalatnál, melyben Ja-young segítségére siet barátnője, Bo-ram és Jung Yu-na. Több gyanúsítottjuk van a szennyezés kapcsán, de sokkal több fordulat, csavar van a történetben, mint amire

eleinte számítanánk, emiatt egy pillanatra sem üle a sztori.

Az alkotás főszála a környezetvédelmi botránnyal foglalkozik, természetesen a vállalat próbálja minimális veszteséggel megoldani a problémát, lehetőleg alacsonyabb beosztottakra hárítani a felelősséget. Dávid és Góliát küzdelme, az egyszerű melósok és a céges nagykutya harca. Nemcsak a vállalat áll szemben a lakók érdekeivel, hanem a női munkavállalók erőtlensége és tekintély nélkülsége is fontos, emiatt nagyon nehéz dolguk van, de a három barátnő nem adja fel.

Van néhány váratlan fordulat, de a sztori alapvetően kiszámítható. A jó és a rossz oldal a kezdetektől fogva egyértelmű, és persze a nőknek fog az egyszeri néző szurkolni. A film etikai-morális aspektusa elég naiv: a globalizáció rossz, értem?! A forgatókönyv tele van sztereotípiákkal, a karakterek egyszerű sémák mentén mozognak (meg nem értett zseni, naiv álmodozó, femme fatale, forrófejű apuci pici fia), szóval ilyen téren



nagy csodát ne várjunk. E negatívumok ellenére mégis egy rendkívül szórakoztató filmet kaptunk, melyben nem igazán vannak üresjáratok, abszolút élvezhető a száztíz perces alkotás.

A szalmaszálért marakodók / Beasts Clawing at Straws / 지푸라기라도 잡고 싶은 짐승들

Következőnek egy thrillert hoztam nektek, mely epizodikus jelleggel mutatja be egy pénzzel megrakott Louis Vuitton táska útját, mely vérrel, adóssággal és árulással van övezve.





Lássuk tehát a *Beasts clawing at straws* című alkotást!

A történet tehát egy pénzzel teli táska körül forog, melyért három karakter is küzd, valaki véletlenül, mint Joong-man, aki egy közfürdőben dolgozik, de közben el kell látnia demens édesanyját is, aki folyton attól fél, hogy a férfi felesége megöli őt. Tae-young egy rendőr, aki hatalmas adósságot halmozott fel Park felé, ezért egy balékot akar szerezni, akire rá tudja szólni az adósság kifizetését. Mi-ran pedig egy escort hölgy, akit férje rendszeresen ver, ezért egy ügyfelét, Jin-tae-t kéri meg, hogy segítsen rajta, aki felajánlja, hogy megöli a férfit. Egyre bonyolódnak a szálak, a pénz is folyamatosan gazdát cserél, attól függően, kinek áll jobban a szénája. A három főszereplőnek mondható karakter útja természetesen keresztezni fogja egymást, de hogy végül ki jár jól a táska tartalmával, ahhoz meg kell néznetek a filmet!

Az alkotás Kim Yong-hoon első rendezése, és meglepő módon hat epizódra fűzte fel történetét. A kritikusok szerint sokat merített a Fargóból, illetve Tarantino klasszikaiból, mint például a Ponyvaregény. Az epizódok egyébként nem kronologikusak, így sokszor kapkodtam a fejem, hogy épp hol is tartunk, miért annál van a táska, akinél. Szerencsére ez a film végére nem lesz zavaró, összeállnak a kirakódarabkák. Az alkotás a járvány árnyékában némileg meglepő módon Rotterdamban debütált 2020 februárjában és rögtön díjazták is. Aztán Udinében szintén, a Far East Fesztiválon

is bemutatták, ezeken kívül további három díjban részesült, nem teljesen érdemtelenül, és ez még csak a tavalyi fesztiválok eredménye. A forgatókönyv nem tökéletes, azonban az epizodikusság jól ábrázolja a karakterek közötti kapcsolatot, és az egymás tetteiből fakadó következményeket.

A csönd hangja / Voice of Silence / 소리도 없이

A *csönd hangja* egy krimi-dráma, melyet Hong Eui-jong rendezett, főbb szerepeiben Yoo Ah-in és Yu Jae-myeong brillírozott. A filmet a Velencei Biennálén is bemutatták, valamint idén Montréalban díjat is nyert. A történet szerint Tae-in és Changbok a maffia takarító emberei, vagyis a hullákat tüntetik el egy-egy gyilkosság után. E munkát nagyon profin végzik annak ellenére, hogy egyikük sem bűnöző, sőt, Tae-in egyedül próbálja hűgát ellátni, ráadásul néma, ami ennél a munkánál kifejezetten előnyös tulajdonság. Egy napon a „menedzser” arra kéri őket, hogy hozzanak el egy kislányt, akit meg kéne őrizniük, amíg az apja ki nem fizeti érte a váltságdíjat. A kislány, Cho-hee azonban egyre inkább belopja magát Tae-in és hűgának szívébe, de közben folyton a szökésen agyal. Az ügy egyre bonyolódik, hiszen a „menedzsert” is elteszik láb alól, akit a két főszereplő tüntet el utána. A kislánytól azonban szeretnének megszabadulni, elvégre nem ők az emberrablók, még ha részesedést ígérnek is nekik a váltságdíjból.



Az alkotás inkább drámai, mint krimi jellegű, viszont egyfajta fekete humor is megjelenik benne. Megfigyelhető mindkét fél részéről a Stockholm-szindróma, de Cho-hee talpraesettebb, és próbál alkalmazkodni szorult helyzetéhez.

Bódult szerelem / Crazy Romance / 가장 보통의 연애

Ha az embert harmincpluszosan is csak csalódások érik a szerelem terén, akkor hajlamos már lemondani az egésztől, és inkább csak vedel.



Aztán jön egy új kolléganő, aki mindent megváltoztat. Előljáróban ennyit a *Crazy romance* című 2019-es romantikus filmről.

Lee Jae-hoon az esküvője napján szakított jegyesével, mert rájött, hogy a nő megcsalta őt. Azóta minden este hullarészegre issza magát, hogy aztán másnapra kijózanodjon és bemenjen dolgozni. Éjjel azonban mindig ráír részegen hol a munkatársaira, hol exére, de sosem emlékszik az előző éjszakára. Seon-young ugyanehhez a reklámügynökséghez kerül dolgozni, ahol Jae-hoon is próbál helytállni nap mint nap másnaposan.



Neki is furcsán alakul az előző párkapcsolata, melynek részben az új munkatársai is tanúi lesznek. Egy éjszaka Jae-hoon részegen két órás telefonbeszélgetést folytat Seon-younggal, ami már gyanús lesz a kollégáiknak is. A munkahelyen kívül is elkezdnek találkozgatni, de eleinte ők maguk sem vallják be egymásnak, mit is éreznek igazából a másik iránt. Hogy lesz-e happy end ebből a kapcsolatból, illetve, hogy maradnak-e mindketten ennél az ügynökségnél, azt csak a filmből tudhatjátok meg!

A Crazy romance attól igazán jó alkotás, hogy két harmincpluszos főszereplő egymásra találását mutatja be, de ők mégis gyerekesen viselkednek, mint két tizenéves kamasz az első szerelemnél. A filmet Kim Han-gyul rendezte, akinek egyben a forgatókönyvet is köszönhetjük. Ezzel az alkotással azt akarta megmutatni, hogy a két főhős életkoránál fogva is tapasztalt már néhány dolgot szerelmi élete során, ezért óvatosabban állnak hozzá az új kapcsolathoz. Persze nem Koreában lennének, ha az életkornak megfelelő és

elvárt viselkedés ne lenne fontos, így sok-sok ciki helyzetet fognak főszereplőink átélni. A jelenetek többsége vagy munkahely utáni italozáskor, vagy irodai munka közben ábrázolja főhőseinket. Emiatt nagyon slice-of-life érzésünk lesz ettől a filmtől, de akit ez zavar, azt kárpótolja a kiváló színészi játék Kim Rae-wontól és Gong Hyo-jintől.

Könyörtelenek / The Merciless / 불한당: 나쁜 놈들의 세상

Az esti film ismét a Fókusz szekció egyik alkotása, a **Könyörtelenek** volt, mely a gengszter noir műfajának egyik kiváló műve. Az alkotást a 2017-es Cannes-i Filmfesztivál éjszakai szekciójában is bemutatták. A történet egy beépített rendőrrel, Hyeon-soo-ról szól, akinek az a feladata, hogy Han Jae-ho bandájába beépülve rács mögé juttassa a főnöki szerepre vágyó bűnözőt. Ehhez először a börtönbe küldik a férfi után, ahol megpróbál Jae-ho bizalmába férkőzni, majd belép a bandájába, eközben megölik azt a Kim Sung-hant, akit Ko „elnök” küld Jae-ho vesztére. Eközben Hyeon-soo is megküzd kettős szerepének minden buktatójával, egyszerre kell jelentenie a főkapitánynak, de végezze el a piszkos munkát is Jae-honak. Ko elnök közben az oroszokkal üzletel, egy nagy drogbizniszt bonyolít le, melyet a rendőrfőkapitány le akar fűlelni, de nem sikerül neki, helyette a bandában megindul a leszámolás. Hyeon-soo pedig lavírozik a rendőri kötelesség és a lojalitás között.

A film nem véletlenül tizennyolcas karikás, ugyanis folyik a vér benne bőven, nagyszerűek az akciójelenetek, a zeneválasztás is tökéletes, bár nyilván ennek az alkotásnak is vannak hibái, mint például néhány forgatókönyvbeli hiányosság, de ezeken az átlagnéző könnyedén át fog siklani, nem feltűnőek. A film kellően megrázó, és igazi gengszter noiros lezárást kapott.

A Koreai Filmfesztivál negyedik napján, vasárnap ismét öt filmmel találkozhatott a nagydémű, melyből három korhatár nélküli, kettő pe-



dig erősen tizennyolcpluszos volt. Műfajilag két dokumentumfilm, egy gengszter noir és két dráma is vetítésre került. Az első mű egy dokumentarista jellegű film volt, melynek címe Nagyik versklubja.

Nagyik versklubja / Granny Poetry Club / 칠곡 가시나들

A sztori a címhez méltóan idős asszonyokat mutatott be, akik fiatakorukban nem tanulhattak koreaiul, ugyanis a japán megszállás alatt 1938-ban betiltották a koreai nyelv oktatását az iskolában.



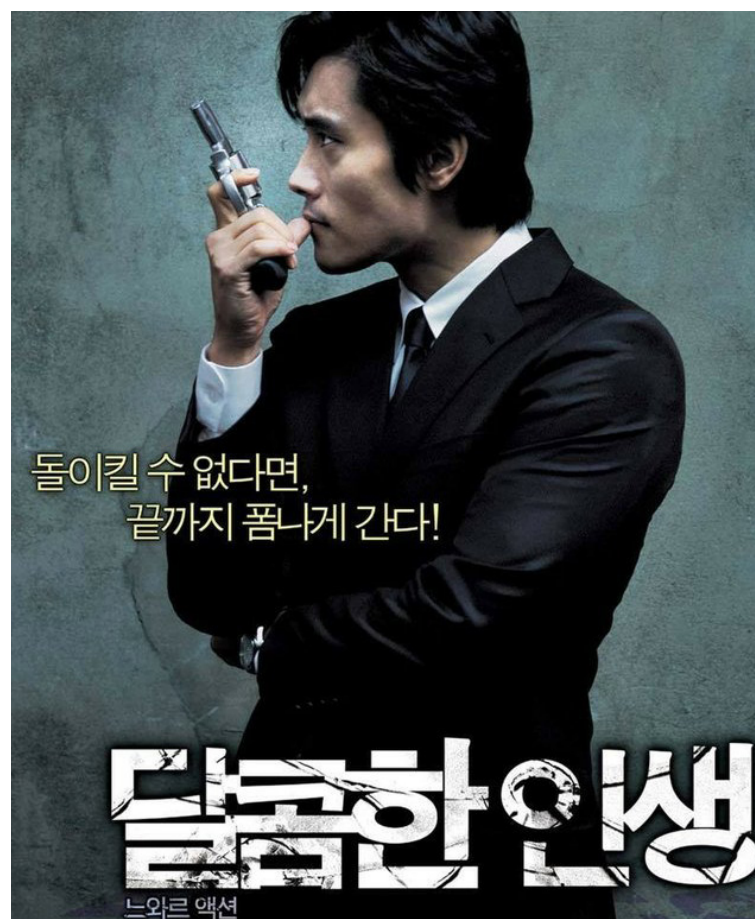


Ezek a nők így nem tudtak akkor megtanulni anyanyelvükön írni-olvasni, így nyolcvanpluszos fejjel merültek el a koreai nyelv szépségeiben, és igencsak megküzdöttek az írással, a hangeullel. A versek, melyek a filmben megjelennek, ezért sokszor helyesírási hibákkal vannak teletűzdelve, és ezt megtartotta a magyar felirat is, ami kifejezetten ötletes megoldás. A nagyik minden alkalmat megragadtak arra, hogy gyakorolják az írást és olvasást, ha kell feliratokat olvastak fel hangosan a városban, de persze rossz gyerekekhez méltóan dolgozatírásnál megpróbáltak puszkázni. Sokszor az unokájukkal együtt igyekeztek elsajátítani a betűvetés csodás tudományát, és rácsodálóztak, ha az unokájuk kinevette őket, mert folyton hibákat vétettek. Emellett bemutatta a hölgyek mindennapjait is, az orvosi vizsgálatról elkezdve a piacra menésen át egészen egy-egy osztálykirándulásig. Sőt, a legidősebb asszony még egy énekversenyre is benevezett.

Miért érdemes ezt az alkotást megnézni? Talán azért, mert ezeknek az idős nőknek a kitarását, életigenlését elképesztően realiztikus módon ábrázolta a rendező, Kim Jae-hwan.

Keserédes élet / A Bittersweet Life / 달콤한 인생

Ez a film az előzőtől nem is lehetne eltérőbb, hiszen egy korhatár nélküli dokumentumfilmről hirtelen egy tizennyolcas karikás, véres leszámolást megjelenítő akciófilmre váltottunk. Kim



Jee-won alkotása, A Bittersweet life több díjat is bezsebelt 2005-2006 folyamán különböző kategóriákban, nem érdemtelenül. A történet főhőse, Son-woo, aki egy határozott, már-már fellengzős stílusú szállodaigazgató, és szoros kapcsolatban áll a maffiával, Kang főnökkel. Utóbbi megbízza azzal a feladattal, hogy figyelje meg három napon keresztül fiatal barátnőjét, Hee-soot, amíg ő elutazik Sanghajba. Son-woo engedelmesen eleget tesz a feladatnak, és le is buktatja a nőt, azonban nem hívja fel Kangot, aki éktelen haragra gerjed emiatt. De hogy ne legyen egyszerű dolga, más

bandák célkeresztjébe is kerül, többek között Ba-ekébe, akinek embereit egyszer szépen eltávolította a hotelből. Emiatt Kang elleni bosszújához át kell verekednie magát a többi banda emberein, ehhez pedig felkeres egy fegyverkereskedőt, és orosz automata pisztolyt próbál vásárolni, de hazudnia kell, hogy megszerezze a fegyvereket. Egyre jobban elmerül a leszámolásban, amelyhez tulajdonképpen saját pillanatnyi együttérzése, de úgy is mondhatnám, hogy hülyesége vezette. Nyilván ha csak simán lebuktatta volna a nőt, akkor viszont ebből nem lett volna egy kőkemény, véres leszámolástörténet.

Nem tökéletes alkotás, azonban Lee Byung-hun nagyszerű játéka feledteti velünk a sztori végén lévő logikát és biológiát meghazudtoló dolgokat.

A cseléd / The Housemaid / 하녀

A következő alkotás a *The housemaid* című thriller-dráma volt, mely az Arcok szekcióban került vetítésre, ugyanis az Oscar-díjas Yoon Yuh-jung játszott benne 2010-ben. Iszonyatos mennyiségű díjat és jelölést zsebelt be ez a film, többek között Arany Pálmára is jelölték. A történet Eun-yi-ről szól, aki elvált asszony, és veszténivaló nélkül elszegődik egy gazdag családhoz szobalánynak, ahol a felesége, Hae-ra éppen ikrekkel várandós, a férj, Go Hoon nagy nőcsábász és meg is környékezi Eun-yit. A háznál dolgozik régóta Cho Byeong-shik, aki jelenti Hae-ra anyjának az esetet, és



még tetézi is a bajt azzal, hogy Eun-yi terhességét is elárulja, mely mindkét nőnél rendesen kiveri a biztosítékot. El akarják vetetni a gyereket a szobalánnyal, aki erre nem hajlandó, ezért mindenféle eszközt bevetnek, legyen az gyógynövényes orvosságnak álcázott dolog, vagy baleset. Eun-yi és Byeong-shik azonban ezt a békát már nem nyeli le olyan könnyedén, és megpróbál harcolni a saját érdekeiért.

A negyedik nap tehát nem szűkölködött különböző érzelmeket ábrázoló alkotásokban, legyen az bosszú vagy kitarás.



A mázlista producer / Lucky Chan-Sil / 찬실이는 복도 많지

Aki kicsit is követte tavasszal az idei Oscar-díj átadó ünnepségét, az tudja, hogy a legjobb mellékszereplő díját egy idős koreai színésznő, Youn Yuh-jung zsebelte be. Két évvel korábban azonban egy szintén többszörösen díjazott független filmben is szerepelt, melynek címe *Lucky Chan-sil*.

A címszereplő, Chan-sil egy negyvenéves producer, aki hirtelen elveszíti állását, ugyanis Ji rendező meghal. Emiatt élete legnagyobb krízi-



sével szembesül, álmától elszakítva otthontalan-nak és magányosnak érzi magát, de az élet megy tovább, és Chan-silnek is ki kell találnia, mit kezd magával. Egy nyugdíjas hölgnél él albérletben, akivel már-már családi viszonyban van, de közben elkezd bejárónőként dolgozni Sophie-nál, a tehetségtelen, de pörgős életmódot folytató színésznőnél. A lányhoz rendszeresen jár Kim Yeong, aki franciát tanít neki, de eredetileg rövidfilmrendező volt. Ehhez a férfihoz végül gyengéd érzelmek fűzik majd, de nem egyértelmű, hogy valóban azt sajnálja, hogy negyvenéves korára nem alapított családot, vagy csak kell neki valaki, hogy vigasztalja a munkája elvesztése miatt. Meglepő karakterként feltűnik még Leslie Cheung egykori hongkongi színész szelleme, aki az idős főbőrlőnő fiatalon elhunyt lányának szobájában él, és örökké egy szál atlétában és bokszeralsóban flangál a hideg téli idő ellenére. Hogy végül visszatér-e Chan-sil a producerkedéshez, lesz-e valami Yeonggal, ahhoz nézzétek meg a filmet!

A Lucky Chan-sil egy szenvedélyes nő története, aki a hozzá közel állókkal együtt küzd az élet mindennapi gondjaival. A Busani Nemzetközi Filmfesztiválon már 2019 őszén debütált és több díjat is elhozott, majd Szöulban közönségdíjjal is jutalmazták, de még idén is elnyerte a legjobb új színésznő díját Kang Mal-geum révén, aki negyvenegy évesen kapta ennek az alkotásnak a főszerepét. Youn Yuh-jung most is zseniálisan hozza az idős nő karakterét, akit a címszereplő tanít írni-olvasni. Sophie-t Yoon Seung-ah alakítja, Bae Yu-ram Yeong rövidfilmes rendezőt játssza, aki be szerelmes lesz Chan-sil, Kim Young-min pedig a mindig alulöltözött szellemet jeleníti meg. Kim Cho-hee filmje elsősorban az álmok követéséért, a kitartásról és az újrakezdésről szól. Az már csak ráadás, hogy teszi mindezt sallangmentesen, alig bő másfél órában.

A Koreai Filmfesztivál hétfői napján két nagyon különböző alkotást tekinthetett meg a nagyérdemű. Az első A mester és a halász (Book of fish) című történelmi dráma, míg a második az Egy jóra való ügyvéd felesége (A Good Lawyer's Wife) című dráma volt. A két történet teljesen más morális probléma mentén fűzte fel mondanivalóját.

A mester és a halász / The Book of Fish / 자산어보

A mester és a halász 1801-ben indítja történetét, amikor új király ül Korea trónjára gyer-



mekként, és rögtön száműzeti Csong Jakcsont és testvéreit. A tudós a korábbi uralkodó udvari embere volt, de megkeresztelkedett, ez pedig szúrta a hatalom szemét, ezért az egyik testvérét kivégezték, míg a másikat vele együtt eltávolították a királyi udvarból. Egy kis szigetre, Hukszanra kerül, mely háromszázötven kilométerre van a szárazföldtől, így esélye sincs könnyen visszajutni oda. A szigeten egy kis faluközösség él, ahol a kormányzó nem egy túl tanult ember, viszont van egy halász, Cshangte, aki viszont annál inkább éhez a tudásra, de eleinte ellenségesen viszonyul Jakcsonhoz.



Ahogy azonban fokozatosan megismerik egymást, egyre inkább közelebb kerülnek egymáshoz, Jakcsón tanítványává fogadja a halászt, aki cserébe halászati ismeretekkel és a tengeri élővilággal látja el mesterét. Mindkét férfi párt is talál a faluban, valamint Jakcsón közben folyamatosan levelezik testvérével. Emellett megtudja, hogy Cshangte igazából egy nemes balkézről született gyermeke. A fiú rendkívül tehetséges, olyannyira, hogy még iskolát is nyit a településen. A száműzetés végül egy közelebbi szigeten folytatódik Jakcsón számára, míg végül eléri hön áhított nemesi címét, és átmegy a szárazföldre, ahol azonban nem pont azt látja, amit szeretne. Érdekes, hogy a filmet rendező Lee Joon-ik fekete-fehér művet készített 2021-ben, azonban semmit sem von le az élvezeti értékén a filmnek. A Csoszon-dinasztia hanyatlását csak filozófiai értelemben ábrázolja ez a film, azonban a barátság és az elvhűség is megjelenik benne.

Egy jóra való ügyvéd felesége / A Good Lawyer's Wife / 바람난 가족

Az *Egy jóra való ügyvéd felesége* a Filmfesztivál legrégebbi alkotása, melyet 2003-ban készített Im Sang-soo, és főszerepeiben az Oscar-díjas Yoon Yuh-jung, a tavalyi filmfesztivál díszvendége, Moon So-ri (aki végül a járvány miatt nem tudott sajnos eljönni), valamint Hwang Jung-min brillírozik. A történet egy diszfunkcionális családot ábrázol, ahol a feleségnek a legfőbb problémája, hogy



férje nem tudja rendesen kielégíteni, ezért a szomszéd középiskolás sráccal próbál vigasztalódni. A férj szeretőt tart, míg apósa éppen haldoklik, az alkoholizmus viszi el, míg anyósa utána azonnal szerez magának új férfit. Magyarán mindenki csak a saját élvezetével törődik, és ez a sztori végére több szempontból is tragédiába torkollik. A család legnagyobb vesztese az örökbefogadott kisfiú lesz.

Ha egy szóval kellene jellemezni ezt a filmet, akkor a beteg szó jutott eszembe, illetve talán még az immorális, mert a szereplők többségét teljesen hidegen hagyja a családtagok helyzete, meg sem próbálnak megoldást keresni a gondja-



ikra, hanem mindenki homokba dugja a fejét, és csak azzal törődik, hogy neki jó legyen. A film nem véletlenül ajánlott csak felnőtt nézőknek, ugyanis rendkívül sok szexjelenetet tartalmaz, ami a történet szempontjából érthető, de nem feltétlenül indokolt. A közönség vegyes érzelmekkel fogadta ezt az alkotást, mellettem is panaszkodtak többen, hogy ez rendkívül rossz film, én személy szerint ezzel nem értek egyet, ugyanis ha meglátjuk a sok-sok erotikus jelenet mögött a család tragédiáját morális szempontból, akkor ez egy igenis élvezhető mű.

A *Koreai Filmfesztivál* utolsó előtti napján a leghosszabb és a legrövidebb film került vetítésre. Az első egy gengszter noir, az *Egy új világ*, a második egy dokumentumfilm, *A tenger asszonyai* volt. Előbbi röpké százharmincnégypercben próbált elmesélni egy bűnszervezet vezető pozíciójáért való hatalmi harcot, míg utóbbi a palack nélkül merülő bűvárnők történetét ábrázolta.

Egy új világ / New World / 신세계

Az *Egy új világ* (*New world*) címe egy rendőrségi művelet fedőneve, melynek célja az volt, hogy a saját szájzüknek megfelelő személy kerüljön a legnagyobb bűnszervezet, a Goldmoon élére, ugyanis Szok elnök autóbalesetben meghal. Többen is pályáznak a cég élére, mely tulajdonképpen egy közepes méretű vállalatnak felel, és nyolc leánycéggel is rendelkezik. Egy ilyen hatalmas konglomerátum vezetése sokak számára csábító lehet. Igazán három személy esélyes erre a pozícióra, Dzsunggu, Dzsaszong és Csang.





Előbbit azonban a rendőrség letartóztatja a Dzsaszong által összeállított iratok alapján, ugyanis ő egy beépített ember a cégben, de rajta kívül többen is részt vesznek ebben az akcióban. Csong is szeretne nagyfőnök lenni, de hiába vannak kínai kapcsolatai, és utazik tárgyalásra Sanghajba, végül nem tudja érdemben befolyásolni az elnökválasztás eredményét. Az elnökjelöltek véres leszámolásba kezdenek egymás ellen, miközben Kang nyomozó próbálja a saját jelöltjét hatalomra segíteni, illetve Dzsaszongot irányítani.

Természetesen nem árurom el, ki szerzi meg az elnökséget, helyette inkább azt emelném ki a film kapcsán, hogy nagyszerű a színészi játék, Lee Jung-jae, Choi Min-shik és Hwang Jung-min is szerepel az alkotásban. Ha egy kifejezett karaktert keresnénk főszereplőnek, akkor egyértelműen Dzsaszong az, akinek a sorsa válik fókusztemává. Némi negatívum, hogy sokszor vontatottnak tűnik a film, valamint kiszámítható a forgatókönyv, ennek ellenére egy élvezhető krimi-akciót kaptunk.



A New World-öt a 2016-os Koreai Filmfesztiválon is láthattuk már, akkor készült róla egy hosszabb cikk is a magazinban ([AniMagazin 29.](#)).

A tenger asszonyai / Breathing Underwater / 물숨

A tenger asszonyai (Breathing underwater) olyan nőkről szól, akik bármilyen légzést segítő eszköz nélkül végzik munkájukat a tengerben. Mindig évszaknak megfelelően gyűjtenek be élelmet, legyen az kagyló, agaragar vagy különböző halfajta. Ezt a szakmát koreaiul haenyeonak nevezik, és egyre inkább eltűnőben lévő mesterség, melyet főleg Csedzsu szigetén és annak környékén végeznek. Három csoportba sorolják a nőket, az Első csoport dolgozik a legmesszebb a szárazföldtől (kb. 700 méterre, és 15-20 méterre merülnek), cserébe ők vihetik haza a legértékesebb zsákmányt, a Középső csoport 5-9 méter mélyen dolgozik, például polipokat gyűjtenek be, az Üledékes csoport tagjai pedig maximum három méter mélyre mennek, és a part mentén tevékenykednek. Nagyon fontos szerepe van a tüdőkapacitásnak, hiszen pontosan kell tudniuk, hány percig bírják ki a víz alatt egy levegővétellel. Sajnos történnek tragédiák, évente néhányan életüket veszti e munka során. Viszont viszonylag jól lehet keresni ezzel, évente akár 20-40 millió vont is hazavihetnek (ez kb. 5-10 millió forint), cserébe kockára teszik mindennap az életüket. Vannak különböző nehezítő körülmények is, mint például

hogy egy tengeri fűcsomóba gabalyodnak, vagy egy polip tapad az arcukra és megfojtja őket.

A dokumentumfilm felemelő módon ábrázolta ezeket a nőknek az áldozatos tevékenységét, melyet a családjukért tesznek a megélhetésért, de látszott rajtuk, mennyire szeretik a tengert és élvezik a munkájukat. A legkülönbözőbb korosztályú hölgyeket mutatta be a rendező, Ko Hee-young, a legidősebb aktív nő 88 éves volt!



Minden jónak vége szakad egyszer, véget ért a Koreai Filmfesztivál, melynek zárófilmje a Mondo hasábjain is már részletezett Exit című akcióvígjáték volt. A Corvin mozi közel teltházzal búcsúzott a koreai filmgyártás legjavától, de hogy érdemes volt-e ez az alkotás a figyelmünkre, valamint hogy milyen szájízzel is zártam az egész filmfesztivált, az rögtön kiderül!

Kiút / Exit / 엑시트

A történet Jongnamról szól, aki az egyetemen kiváló sziklamászó volt, de most egy szerencsétlen munkanélküli lúzer, aki nem képes magának munkát találni, és a szülei tartják el, a családtagjai pedig lenézik. Anyja hetvenedik születésnapját jó messze, a Dream Garden nevű helyen tartják, mert ott dolgozik Jongnam egyetemi szerelme, Idzsu. Váratlan fordulattal történik egy gáztámadás a városban, mely miatt mindenkinek menekülnie kell, de a légimentés során a két főszereplő nem fér fel a mentőjárműre, így kénytelenek minden ügyességüket és készségüket bevetni, hogy minél magasabbra jussanak, nehogy belélegezzék a halálos gázt. Eközben persze vannak vicces és felemelő pillanatok egyaránt.

Miért gondolom mégis úgy a sok-sok pozitív értékelés és visszajelzés ellenére, hogy ez nem egy túl kiemelkedő film? Sok-sok sebből vérzik ugyanis ez az alkotás. Kezdjük rögtön a műfaji jellemzőkkel!



Vígjátéknak túlságosan erőltetett, poénjai a helyzetkomikumra épülnek főleg, de azok túl gyengék, és hát sokan meghalnak a gáztámadás során. A két főhős karaktere már-már eltúlzott képességekkel rendelkezik, pedig csak hobbiból lettek sziklamászók, nem ez a fő szakmájuk, és még csak nem is szuperhősök. A forgatókönyv hemzseg a logikai bakiktól, főleg az egyik épületről a másikra való átjutások esetén. Egyszer éjszakába burkolózik a szó szerint gázos terület, egyszer a már kimentett emberek nappali felvételeit láthatjuk. A legfőbb problémát azonban az jelenti, hogy a főszereplő nem megy át igazán karakterfejlődésen, nem tűnik úgy, hogy előrelépne a történet folyamán, bár az látható, hogy felelősséget vállal másokért, és segíteni is hajlandó nekik, hogy túléljék ezt a katasztrófát. Az akciójelenetek ugyan izgalmasak, de kiszámíthatóak, mint ahogy az egész történet is. Hogy pontosan milyen tanulságot akart levonni a rendező, azt mindenki döntse el magának.

Végezetül engedjete meg egy összegzést a filmfesztiválról. A közönségdíjat idén a nyitófilm, a Szupertitikos ügynök vitte el, mely abszolút megérdemelten kapta meg ezt az elismerést. Az idei felhozatal véleményem szerint erősebb volt, mint a tavalyi, nagyszerű filmeket láthatott a közönség ismételten. A különböző szekciók nagyon eltérő témájú és műfajú alkotásokat tartalmaztak, talán némileg meglepő módon sok felnőtt nézőknek ajánlott film szerepelt a kínálatban. A dokumen-

tumfilmek érdekes és különleges női szerepeket mutattak be, melyek egy új oldalukról ábrázolták a koreai hölgyeket. A nyitó- és a zárófilm pedig olyan akcióvígjátékok voltak, melyek világszerte sikeresen futottak a mozikban. Összességében véve a 2021-es Koreai Filmfesztivált sikeresnek ítélem, és ha pontozni kéne tízes skálán, akkor minimum 7,5 pontot adnék rá, de ez csak az én kritikus és szőrösszívű hozzáállásomnak köszönhető. Aki teheti, tartson velünk jövőre is, a 15. Koreai Filmfesztiválon, ahol reményeim szerint ismételten jómagam fogok tudósítani, addig is nézzetek sok-sok koreai filmet!



Koreai film és dorama ajánlók az AniMagazin korábbi számaiban.

Kattints a film címére és töltsd le az adott számot!

Mystic Pop-Up Bar	63. szám
Flower of Evil	61. szám
Itaeron Class	60. szám
It's Okay to not be okay	60. szám
Hotel Del Luna	59. szám
Élősködők	53. szám
Bolti tolvajok	48. szám
10. Koreai Filmfesztivál	40. szám
Healer	39. szám
A szobalány	34. szám
Új világ	29. szám
Az arcismerő	22. szám
Rough Cut	18. szám
Horse Doctor	15. szám
Pasta	13. szám
Modern Boy	12. szám
49 nap	12. szám

kontroller

THE LEGEND OF ZELDA

avagy Link 35 éves kalandja

Írta: Venom





A cikk apropója az unokahúgom, Zelda 1 éves születésnapja, remélhetőleg pár év múlva már ő is nézegetni fogja a magazint! :3 (Úgy legyen! - szerk.)

Valamikor az 1960-as években, Kiotótól nem messze, a Sonobe városa melletti kis erdőben egy fiatal fiú felfedezett egy apró barlangot. Egyszerre volt számára rémisztő, mégis izgalmas. Egy összebarkácsolt lámpással a kezében, minden bátorságát összeszedve bemászott az erdei barlangba, és ez az élmény egészen felnőttkoráig elkísérte. A 80-as években az egykori kisfiú már a Nintendónál dolgozott, ahol végre megvalósíthatta az álmait, a gyerekkori emlékeiből pedig megszületett minden idők talán legismertebb kalandjátéka... a fiú pedig nem más volt, mint a ma élő talán legnagyobb videójáték legenda: **Miyamoto Shigeru**.

Az első Zelda játék 1986-ban jelent meg, a nyugaton szinte ismeretlen Famicom Disk Systemre, ami lényegében a klasszikus Nintendo 8 bites masinája egy floppy drive-val kiegészítve. Bár abban az időben már voltak kezdetleges szerepjátékok, de Miyamoto valami egészen új ötlettel állt elő. A játék nemcsak a folyamatos harcra épült, hanem a felfedezésre, egy (akkori mércével mérten) szabadon bejárható világgal, ahol nem csupán szörnyek és kincsek várják a játékost, hanem bizony megoldandó logikai feladatok is. Ha azt vesszük, a Zelda-formula 35 éve szinte változatlan, csak csiszolták az évek alatt. Bár Miyamoto-nak voltak elképzelései a történetről és a világról, de a játék végleges formáját **Tezuka Takeshinek** köszönhetjük. Tezuka nagyon szerette a nyugati fantasy regényeket, különösen A Gyűrűk Urát és az Artúr-mondakört, így a fő inspirációt ezekből merítette. Tündérek, manók, koboldok és egy fia-

tal fiú, aki egy mágikus karddal száll szembe a gonosszal, és menti meg rabságából a címszereplőt, a szépséges hercegnőt, **Zeldát**. Kis érdekesség, hogy a hercegnő a nevét az amerikai író és festő, Zelda Fitzgerald után kapta, míg a főszereplőt, **Linket** teljesen egyértelműen Peter Panról, avagy magyarul Pán Péterről mintázták. Japánban akkoriban teljesen megszokott volt, hogy szinte egy az egyben másolgatták klasszikus regények vagy filmek alakjait és történeteit a videójátékokba, ma már azért próbálnak eredetibb ötletekkel előállni, több-kevesebb sikerrel.

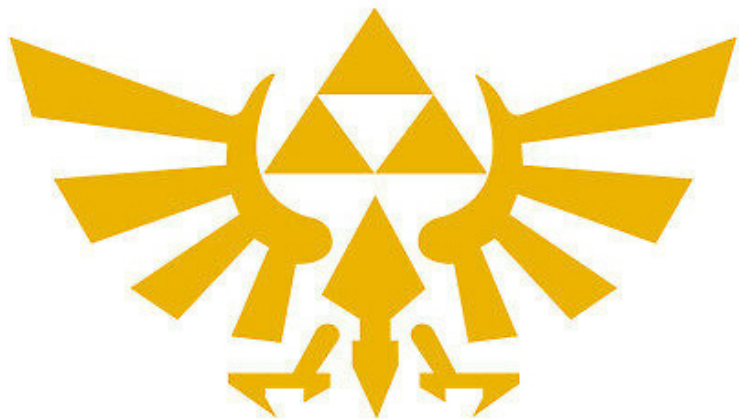
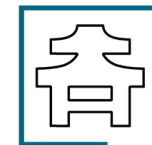
A fejlesztése párhuzamosan haladt egy másik ikonikus játékkal, a **Super Mario Bros.**-zal, és a stáb próbálta minél inkább szétválasztani a két projektet. A Mario egy oldalnézetes, lineárisan haladó platformer, míg a Zelda egy felülnézetes akciójáték, ahol a játékos maga dönti el, hogy

merre is haladjon tovább. Miyamotoék ekkor még nem is sejtették, hogy lényegében megalkotják a videójátékok jövőjét, ami jóformán napjainkig is érezteti hatását.

1985-ben megjelent a Mario, és viharos sikert aratott, berobbantva a világon a Mario-lázat, majd egy évre rá a boltokba került a **The Legend of Zelda** is, ami után a Nintendo neve egyet jelentett magával a videójátékokkal. Japánban csak az első nap eladtak 1 millió példányt, majd 1990-ig világszinten 6,5 millióig jutottak, ami ugyan eltörpül a közel 40 milliós Super Mario mellett, de még így is sorra döntötték meg az eladási rekordokat. A Nintendo NES konzolja pedig a világ legkeresettebb elektronikai terméke lett ebben az időben. A kritikusok is imádták az aranyos, de stílusos grafikát, **Kondo Koji** fülbemászó zenéit és a profi játékmenetet, na és persze a történetet, amiről érdemes pár szót ejteni.

Hyrule egy kis királyság, amit a gonosz **Ganon** és csatlósai terror alatt tartanak. Ganon, akit a sötétség hercegének is neveznek, ellopja a mágikus erekle, a Triforce egyik darabját, amitől az ereje hatalmasra nő. A **Triforce** másik darabja, ami a bölcsességet adja, Zelda hercegnő tulajdonában van, aki - megérezve a közelgő veszélyt - a varázstárgyat nyolcfele töri, és elrejt a királyság földalatti barlangjaiban. Hűséges szolgáját, Impát arra kéri, hogy keressen egy bátor és nemes harcost, aki megmenti a világot, majd megjelenik Ganon, és „viszi a nőt!” (khm, sorry, nem hagyhattam ki).





Impa elindul a keresésre, de persze hamarosan őt is megtalálják Ganon szörnyei, ám megjelenik egy fiatal harcos, Link, aki megmenti az életét. Impa gyorsan elmagyarázza a srácnak, hogy nagy a baj, a hercegnőt elrabolták, a királyság végveszélyben, és megkéri, hogy ha éppen nincs más dolga, akkor ugyan segítsen már nekik. Link, aki természetesen bátor és nemes, elindul, hogy megtalálja a nyolcfelére osztott Triforce darabot, legyőzze Ganont, és ha már ott van, akkor megmentse Zeldát is. És itt indul el a játék...

Mint azt észrevehettétek, a történet finoman sincs túlbonyolítva, sőt mai szemmel nézve bájosan egyszerű és humorosan butuska, de akkoriban ez még bőven elég volt, hogy sok millió játékos éjszakákba nyúlóan kalandozzon Hyrule birodalmában.

Ez a kis egyszerű történetecske azóta sem sokat változott, lényegében 30 év alatt minden egyes epizódnak ez az alapja, csak épp egy picit csiszolgatják itt-ott, hogy ne legyen teljesen egy-

forma minden játék. De az alapok változatlanok szinte mindig: Zeldát elrabolják, a világ veszélyben, csak a Triforce tudja megállítani a gonoszt, és természetesen Link, akit a játékos személyesít meg. Egyszerű, de nagyszerű.

Megjelenés után már bele is vágta a folytatás elkészítésébe, mert ekkora siker után szinte bármit megtehettek a cégnél. Bár a Zelda kicsit hátrébb szorult a Mario mindent elsőprő sikere miatt - olyannyira, hogy a rendezést át is paszszolták egy kezdő játékfejlesztőnek: **Sugiyama Tadashinak**, aki előtt bizony nagyon komoly elvárások voltak. A történetet továbbra is Tezuka írta, lényegében direkt folytatása az első résznek, ahol az idősebb Linknek Impa ezúttal azt a feladatot adja, hogy keresse meg a Triforce harmadik darabját, majd azok egyesített erejével ébressze fel a Csipkerózsika módjára örök álomban szunnyadó Zeldát... nem, ez nem AZ a Zelda, hanem a mostani hercegnő őse, akit történetesen szintén Zeldának hívnak.

Bár a történet csak picit változott, de a játékmenet szinte alapjaiban lett átgyúrva. A felülnézetes játékmenetet leváltotta a Mariohoz hasonló oldalnézetes megoldás, Link pedig most már képes lett tapasztalati pontokat gyűjteni, szinteket lépni, és nagyobb hangsúlyt kaptak a platform elemek is. Picit a korai Castlevania játékra hasonlított, ami miatt azóta is ez a sorozat amolyan „fekete báránya”.

1987-ben jelent meg **Zelda II: The Adventure of Link** címen, és bár a közönség és a kriti-

kusok is egyaránt kedvelték, de az általános vélemény az a mai napig, hogy „az első jobb volt”. Így is elment belőle több mint 4 millió példány, viszont Miyamotoék ezután négy évet szántak arra, hogy Link következő visszatérése tényleg világrengető legyen...

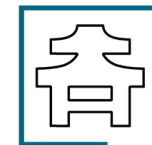
A 90-es évek sikerei

A 8 bites korszakot elhagyva, a 16 bites konzolok elkezdtek hódító útjukat a világban. A SEGA hatalmas sikereket ért a Mega Drive-val, és erősen próbálták a Nintendót letaszítani a trónjáról, aminek a máig híres-hírhedt első nagyobb konzolháborút köszönhetjük, ahol Sonic csapott össze Marioval, a közönség legnagyobb örömeire. Persze a Nintendo a többi sorozatát sem hagyta porosodni, minden fronton igyekeztek meggyőzni a vásárlókat, hogy az ő konzoljuk a nyerő, és az idő őket igazolta. 1991-ben, szinte a Super Nintendo megjelenése után közvetlenül már érkezett is az új Zelda játék, amire tényleg megérte négy évet várni.

A **The Legend of Zelda: A Link to the Past** gyakorlatilag az első rész teljes újrafeldolgozása, a grafika és a zene olyan szép lett, hogy jóformán a mai napig teljesen élvezhető. A játékmenet viszont a kezdeti felülnézeti stílusba, de sokkal gördülékenyebb és élvezhetőbb lett. A történet ismét az elrabolt Zelda hercegnő és a Triforce körül forog, de egy új csavar került bele, ezúttal



nem csak Hyrule-t járhatjuk be, pontosabban nem csak egy Hyrule-t, hanem kettőt, ugyanis Link képessé válik rá, hogy átteleportáljon egy alternatív dimenzióba. Felváltva kell kalandozni a Fény és a Sötétség világában, és ez bizony több esetben kihat a megoldandó feladatokra is.



A rendezést Tezuka vállalta ismét magára, de a történet megírását átadta Tanabe Kensukénak, ami nagyon jó döntésnek bizonyult, mert bár a cselekmény továbbra sem lett túlbonyolítva, de kellően hangulatos és izgalmas maradt. A játék technikai oldala is nagyon profira sikerült, a generációváltást tökéletesen prezentálta, és mai mércével nézve szinte hihetetlen, hogy 1 megabyte-ot foglal összesen, amibe benyomorgattak két világot, számtalan labirintust, fülbemászó zenéket (továbbra is Koji-san remekelt) és megannyi mást. A kritikusok imádták, sőt mai napig a generációja egyik legjobb játékának tartják, az eladások pedig, bár továbbra sem érték el a Mario szintjét, de remekeltek. Mindenki joggal várhatta, hogy egy-két év és jön is a folytatás, de ismét várni kellett... hét teljes évet.

Bár a hét év kihagyás soknak tűnhet, de Linkről azért nem feledkeztek meg Tezukáék. Amíg a Nintendo boszorkánykonyhájában már készült a következő nagy dobás, addig összedobtak a kis fekete-fehér Game Boy-ra egy nagyon aranyos kis mellékszálát, a **The Legend of Zelda: Link's Awakening**-et. Link itt hajótörést szenved egy álomszerű szigeten, ahonnan csak úgy juthat haza, ha körbekalandozza a környéket, és felébreszti a legendás Szél Halat.

Ugyan jóval egyszerűbbre sikerült minden téren, mint a Link to the Past, de azért a kis gép adottságait sikerült közel maximálisan kihasználni. A játékmenet pedig annyira szórakoztató volt, hogy 5 évvel később újra kiadták, immáron színesben Game Boy Colorra, majd 2019-ben kapott egy teljes remake-et Switch-re, modern grafikával. Ez

utóbbit a Switch tulajoknak nagyon is érdemes beszerezni.

A 90-es évek második felében beköszöntött a 3D korszak, a Nintendo pedig a Mario 64-gyel kijelölte a 3D-s platformjátékok új irányát. Ekkor már rebesgették egy leendő 3D-s Zelda játék eljövételét. A Nintendo 12 millió dollárt (mai árfolyamon olyan 22 millió, vagyis közel 7 milliárd forint) és egy 200 fős csapatot biztosított az addigra öt-fősre duzzadt rendezői gárdának **Aonuma Eiji** vezetésével, aki a következő tíz évben maradt is ebben a pozícióban. Elég nagy nyomás nehezedett a csapatra, mert sorban jöttek ki az olyan ikonikus játékok, mint a Tomb Raider, Metal Gear Solid, Final Fantasy VII, Resident Evil 2 vagy a Quake, amik a maguk módján szépen megreformálták a játékvilágot. A Nintendónak hatalmas dobással kellett

előrukkolnia, és mint azt sejthetitek, ez bizony sikerült is nekik. Nem is akárhogy. 1998, november vége, megjelenik Nintendo 64 konzolra a **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, és ezzel megszűnnek a videójátékok új királya. Azt hiszitek, túlzok? Nem, kicsit sem. Az OoT lényegében feltalálta azt a 3D-s játékmenetet, amit a mai napig használnak a fejlesztők. 2012-ben a Rockstar alelnöke, Dan Houser nyilatkozta, hogy „akik 3D-s játékot fejlesztenek és azt állítják, hogy semmit sem másoltak a Mario 64 vagy az Ocarina of Time-ből... azok hazudnak!”. És ezzel a kijelentéssel nehéz vitába szállni. Csak pár példa azon játékokból, amiket az OoT ihletett: Grand Theft Auto 3, Okami, Soul Reaver, Uncharted, Ico, Shadow of the Colossus, God of War vagy akár a The Witcher 3. Igen, ekkora hatása volt a világra.

Nem hivatalos Zelda epizódok

1993-ban a Zelda-sorozat sorsa elég bizarr fordulatot vett. Mint azt már több korábbi cikkben is olvashattátok, a Nintendo a 90-es évek elején nagyon szeretett volna egy CD kiegészítőt a SNES-hez, ami kapcsán előbb a Sonyval fogtak össze, de ennek csúnya vége lett. A Nintendo ezután a Philipshez fordult, és meg is egyeztek egy CD meghajtó gyártásában, de közben a konkurens SEGA Mega-CD platformja hatalmasat bukott, így a vezetőség megpróbált ebből az egyezségből is kihátrálni. Ennek viszont ára volt, a Philips megalkotta a saját konzolját, a CD-i-t, amire a korábbi szerződés szerint készíthettek saját Mario és Zelda játékokat. Így született meg egymás után három olyan Zelda epizód, amit azóta is próbál mindenki letagadni. A **Link: The Faces of Evil**, a **Zelda: The Wand of Gamelon** és a **Zelda's Adventure** egyaránt pocsék, összefércelt és kínosan buta játék lett, a rövid életű CD-i pedig gyorsan feledésbe is merült, a Nintendo pedig ezen szégyen után 10 évig hallani sem akart CD-s játékokról.





A kritikusok természetesen ódákat zengtek róla, szinte minden létező Év Játéka címet odaadtak neki, a játékosok pedig vették, mint a cukrot, összesen 7,6 millió példányban kelt el.

A sztori természetesen most is Zelda hercegnő Ganon általi elrablásával kezdődik, Linket pedig Impa ismét megbízza, hogy újra vegye fel a zöld siphát a fejére, és induljon megmenteni a leányzót. Az igazi csavar ezúttal, ahogy azt a címéből sejteni lehet, az idő kérdése. Link ugyanis kap egy okarinát (gyengébbeknek mondom, hogy ez egy fúvós hangszer), amivel képes lesz uralni az időt és a teret. Teleportálhat vele a világban és az időben is, ugyanis ezúttal két idősíkban játszódik a történet, így a játékos bármikor válthat Link gyerek és felnőtt változata között. Mindehhez jött egy szabadon bejárható háromdimenziós nyílt világ, számtalan rejtett kincssel, megoldandó feladatokkal, izgalmas labirintusokkal és rengeteg legyőzendő szörnnyel.

A Zelda-sorozat ismét beírta magát a videójátékok történelmébe, és ezúttal a folytatásra sem kellett sokat várni.

A 2000-es évek hullámvölgyei

Pontosan két év múlva, még mindig Nintendo 64-re, kiadták az OoT második részét, a **The Legend of Zelda: Majora's Mask**-ot. Ezúttal a fejlesztők harmadannyi időt, mindössze egyetlen évet kaptak, hogy összehozzák a játékot, mivel akkorra már a Nintendo a következő generációs játékokra akart fókuszálni. A határidő rövidsége miatt, amit csak tudtak, újrahasználtak az Ocarina of Time-ből. A grafikai elemeket, karaktereket, harcrendszert stb., így a Majora's Mask mai szakszaggal inkább nevezhető egy teljesárú kiegészítőnek. Persze ez nem sokat von le az értékeiből, főleg hogy most Zelda ki is maradt a kalandokból, ugyanis Linknek egy bajkeverő manóval, Skull Kid-dal gyűlik meg a baja, aki ellopja a lovát, Eponát és az okarináját. Link persze üldözőbe veszi a tolvajt, aki viszont egy mágikus maszk segítségével átváltoztatja hősünket egy apró növényyszerű lényre. Link ezután kénytelen visszavonulót fújni, majd a



közelben lévő Clock Townban keres menedéket. Itt találkozik azzal az áruossal, akitől Skull Kid ellopta a mágikus maszkot, és aki megkéri hősünket, hogy szerezze vissza, lehetőleg három napon belül. Ugyanis három nap múlva vége a világnak, mert a Hold rázuhan... ami mögött szintén Skull Kid áll. Ezzel együtt jön be a játék nagy újtása: Link képes lesz visszaugrani az időben az első nap elejére, hogy újra és újra nekifusson a maszk visszaszerzésének és a világ megmentésének. Bizony mire ez összejön, a játékos számtalanszor fogja előlről kezdeni a kalandot. A Majora's Mask, bár nagyon jól sikerült, de az utolsó napjait élő konzol miatt már nem igazán lett sikeres. A kritikusok megjegyezték, hogy kicsit horrorisztikus lett, és az időugrás is inkább frusztráló egy idő után, mint szórakoztató, de azért pozitív értékeléseket kapott, és eladtak 3,4 millió példányt is.

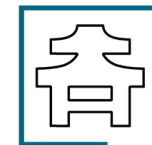
A Nintendónál ebben az időben egymás mellett három Zelda-projekt is futott, melyek



közül az első mindjárt párban érkezett 2001-ben Game Boy Color-ra: **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons és Oracle of Ages**. A két játék pár apróságban tért csak el egymástól, de ha a játékos a legjobb befejezést szeretne volna, akkor mind a kettőt végig kellett játszania. 2002-ben szintén két Zelda-játék jelent meg, az első a **Four Swords**, ami a Link to the Past Game Boy Advance-es adaptációja, kiegészítve egy multiplayeres móddal. Ezzel a két (három) játékkal debütált a fiatal **Fujibayashi Hidemaro**, akinek ezután még fontos szerepe lesz a Zelda-sorozat fejlődésében. Az igazi nagy dobás viszont csak ezután következett.

Már 2000-ben, mikor az új konzolját, a GameCube-ot promózta a Nintendo, bemutatták a gép képességeit kihasználó Zelda demót, ami az Ocarina of Time stílusát idézte, csak modern grafikával. Mindenki azt hitte, hogy ez lesz a következő nagy Zelda, komoly, sötét fantasy köntösben.





Aztán jött a nagy meglepetés, Tezukaék ugyanis egy év múlva nyilatkoztak, hogy ráuntak a sötét és bizarr Zeldákra, és valami teljesen más irányba viszik a sorozatot. Ez lett a gyerekes rajzfilmeket idéző, színes és aranyos **The Legend of Zelda: The Wind Waker**. A teljesen átalakított látványhoz egy hasonlóan megreformált játékmenet is járt. Link ezúttal egy beszélő hajóval járja az óceánt, és mágikus pálcájával irányítja a szelet. A klasszikus fantasy környezetet felváltotta a kalózos hangulat, de természetesen ezúttal is nagy szerepe lesz Zelda hercegnőnek és Ganonnak. A játék elsőre zavarba hozta a közönséget, de gyorsan ráéreztek az ízére, a kritikusok pedig megszórták nagyon szép dicséretekkel és év játéka címekkel, de az eladások megint elmaradtak az elvárásoktól.

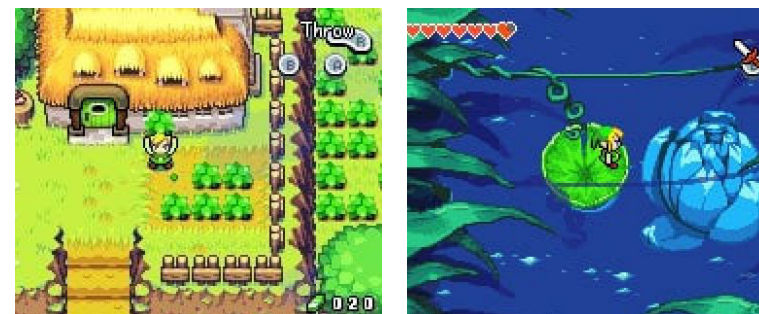
Miyamoto és Tezuka visszaparancsolta a stábot a tervezőasztalhoz, hogy nem rossz ugyan az új stílus, de talán a nyugati közönségnek egy kicsit komolyabb látványvilág kellene. 2004-ben ismét két Zelda cím jelent meg. Az egyik GameCube-ra: a co-op-ra alapuló **The Legend of Zelda:**



Four Swords Adventures, ami ugyan megint próbált újítani, de a közönségnek nem igazán jött be, főleg hogy minden egyes játékosnak egy akkoriban elég borsos árú Game Boy Advance-ra is szüksége volt hozzá. Az összeldások az 1 milliót sem érték el.

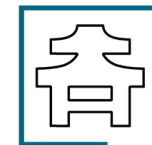
A **The Legend of Zelda: The Minish Cap** viszont sokkal népszerűbb lett. A Game Boy Advance-ra megjelent epizód, bár rövidre és viszonylag egyszerűre sikerült, de talán az első olyan kézikonzolos Zelda-rész, ami szinte már felért a korábbi nagy címekhez. Nagyon igényes 2D-s grafikát kapott, a The Wind Waker stílusában, de a játékmenet a klasszikus felülnézetes epizódokat vette alapul. Link ezúttal nem az időben utazott, hanem képessé vált párcentisre zsugorodni és a hangyák világában kalandozni. Aranyos és hangulatos, a játékosok és a kritikusok is szerették.

2006-ra egyértelművé vált, hogy a GameCube nem igazán váltotta be a hozzá fűzött reményeket, így a Nintendo némi újratervezéssel átalakította a konzolt, és megjelent a legendás



Nintendo Wii, ami elhozta a mozgásérzékelős forradalmat. Ekkorra már elkészült az új Zelda is, amit a Nintendo pár nap eltéréssel egyszerre hozott ki a GameCube-ra és az új Wii-re. A **The Legend of Zelda: Twilight Princess** a régebbi konzolra hagyományos irányítással és játékmennel jelent meg, de az igazi újdonságot a Wii változat hozta: 16:9-es képarányt és mozgásérzékelős irányítást, avagy a játékos a tévé előtt hadonászva küzdött a szörnyekkel. A grafika visszatért a komor, szürkés és komoly látványhoz, akárcsak a történet, ahol Link ezúttal farkassá tudott változni. A Nintendo végre ismét megkapta a várva várt mindent elsőprő sikerét: a Twilight Princess lett az első a sorozatban, ami eladásokban beelőzte az Ocarina of Time-ot. A közönség végre megkapta azt a „komoly” Zeldát, amire 2000 óta várt.

A Game Boy Advance-et felváltotta a 3D-re képes Nintendo DS kézikonzol, és természetesen erről sem hiányozhatott a Zelda. 2006-ban és 2009-ben a The Wind Wakernek két folytatása jelent meg: **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** és a **Spirit Tracks**. Ezúttal az NDS érintőképernyőjét célozták be a fejlesztők, a két játékot a stylus pálcá bökdösésével lehetett irányítani. A technológia végre eljutott oda, hogy már a kisebb Zeldák is 3D grafikával büszkélgethettek, ugyanis a The Wind Waker (roppantmód) leegyszerűsített látványát használták. Nagyon kellemes kritikákat kaptak, és a játékosok is élvezték az apró kalandokat.



2010-től napjainkig

2011-ig kellett várniuk a rajongóknak a következő „nagy” Zeldára, amely ismét Wii-re érkezett, és továbbra is a mozgásvezérlésen alapult. A **The Legend of Zelda: Skyward Sword** rendezését immáron Hidemaro vehette át, aki az eddigi kézikonzolos változatoknál már bizonyította tehetségét. A játék, ahogy azt a címéből sejteni lehet, ezúttal a felhők között lebegő szigeteken játszódik, és bizony fontos szerepe lesz benne a repülésnek. A látvány ismét finomodott, bár megőrizte a Twilight Princess felnőttebb világát, de a szürkés, barnás színeket felváltották az élénkebb és vidámabb paletták. Ekkorra a már öregező Wii-ből közel 100 milliót adtak el, így a Skyward Sword sikerre volt ítélve. Bár a mozgásérzékelés már nem volt akkora nagy újdonság, de azért Miyamotoéknak nem volt oka panaszra, a játék nagyon szép kritikákat kapott, és bár az eladások elmaradtak a korábbi epizódoktól, de azért most sem panaszkodhattak. A Skyward Sword mégis in-

kább azért lett híres, mert megalapozott valami sokkal nagyobbak... de erről majd hamarosan még mesélek.

2013-ban ismét egy kézikonzolos siker következett, ezúttal a Nintendo 3DS-re: a **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds** remekül hozta a korábbi 2D-s részek játékmenetét, mind ezt immáron „valódi” 3D-ben. Ugyanis a kis konzol képes 3D-s megjelenítésre, így egyes jelenetek és effektek szinte lemásztak a kijelzőről. A pozitív fogadtatás után gyorsan ki is hozták a folytatást 2015-ben, a **The Legend of Zelda: Tri Force Heroes**-t, ami ismét a co-opra épült... sajnos ezúttal mérsékelt sikert érve el.

Ekkorra már érződött, hogy a Zelda játékok - bár nagyon sikeresek voltak - egy egyre szűkülő rétegnek készülnek. A rajongói bázis ugyan még erős volt, de Eiji és Hidemaro érezték, hogy ideje az ismételt megújulásnak, valami olyan kell, mint az Ocarina of Time volt, ami definiálja a jelenlegi játékipart. Ehhez elsősorban egy másik sikeres



játékot kezdtek alapul venni: a **The Elder Scrolls V: Skyrim**-et. A cél az volt, hogy Link egy olyan világban kalandozhasson, ami alig állít elé korlátokat. Tudjon úszni, mászni, repülni stb., a környezet pedig reagáljon rá. Ha tüzet használ, akkor égjen a fű, a kövek és tereptárgyak mozogjanak és guruljanak a fizika törvényeinek megfelelően, és sok más hasonló ötletet kezdtek belezsúfolni a leendő játékba.

Konzolok terén nem igazán állt fényesen a nagy N ebben az időben. A Wii lefutott, az utódja, a Wii U pedig - az egész szép játékfelhozatal ellenére - nem igazán találta meg a közönséget; a Playstation és Xbox mellett alig tudott labdába rúgni, így nem csak a játékfejlesztők, de a mérnökök is lázasan dolgoztak egy új konzol bevezetésén. Ez lett a ma is hatalmas sikernek örvendő Nintendo Switch.

2017 elején végül mind a két konzolra, Wii U-ra és Switchre egyaránt megjelent a **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. A Nintendo ismét megmutatta, hogy sokadjára is képesek megújulni, Link akkor szabadságot kapott, amit korábban sosem: nem lett megkötve, merre haladjon vagy milyen sorrendben teljesítse a feladatokat. Egyetlen célja van: legyőzni Ganont és ismét megmennteni a világot, de hogy odáig hogyan jut el, az teljes mértékben a játékosra van bízva.





Hihetetlenül nagy és izgalmas játszótér lett Hyrule földje, erdőkkel, hegyekkel, tavakkal és barlangokkal, ahol szinte bármit megtehetünk. A harcok során a valós fizikát is igénybe kell venni, a fából készült fegyverekkel hadonászó ellenfelek ellen a tűz, míg a fémpáncélok ellen a villám vagy a mágnes hatásos. Természetesen most is kismillió rejtett bigyó várja, hogy megtaláljuk, és a puzzle-kedvelőknek ott vannak a szentélyek, ahol néha kimondottan komplex logikai feladatokat lehet találni.

Mindehhez jön az elképesztően stílusos látványvilág, ami a maximumot préselte ki a WiiU hardveréből, de amit külön érdemes kiemelni, hogy harminc év után ez az első hivatalos Zelda-játék, ahol a karakterek valódi szinkront kaptak, és nem csak gagyognak.

A BotW azonnal az év játéka lett, és hatását a játékiparra az Ocarina of Time-mal lehet csak összemérni. A kritikusok a mennybe emelték, a játékosok pedig elkapkodták a boltokból. A WiiU változat elég szerény, 1,7 milliós eladást tudott összehozni, de a Switch verzió ebben a pillanatban olyan 25 milliónál tart, és még mindig folyamatosan veszik. Ha tehetitek, ne hagyjátok ki, mert jóformán csak ezért az egy Zeldáért megéri Switchet venni. Jah, és most már elviekben egy-két év, és jön a folytatása is...

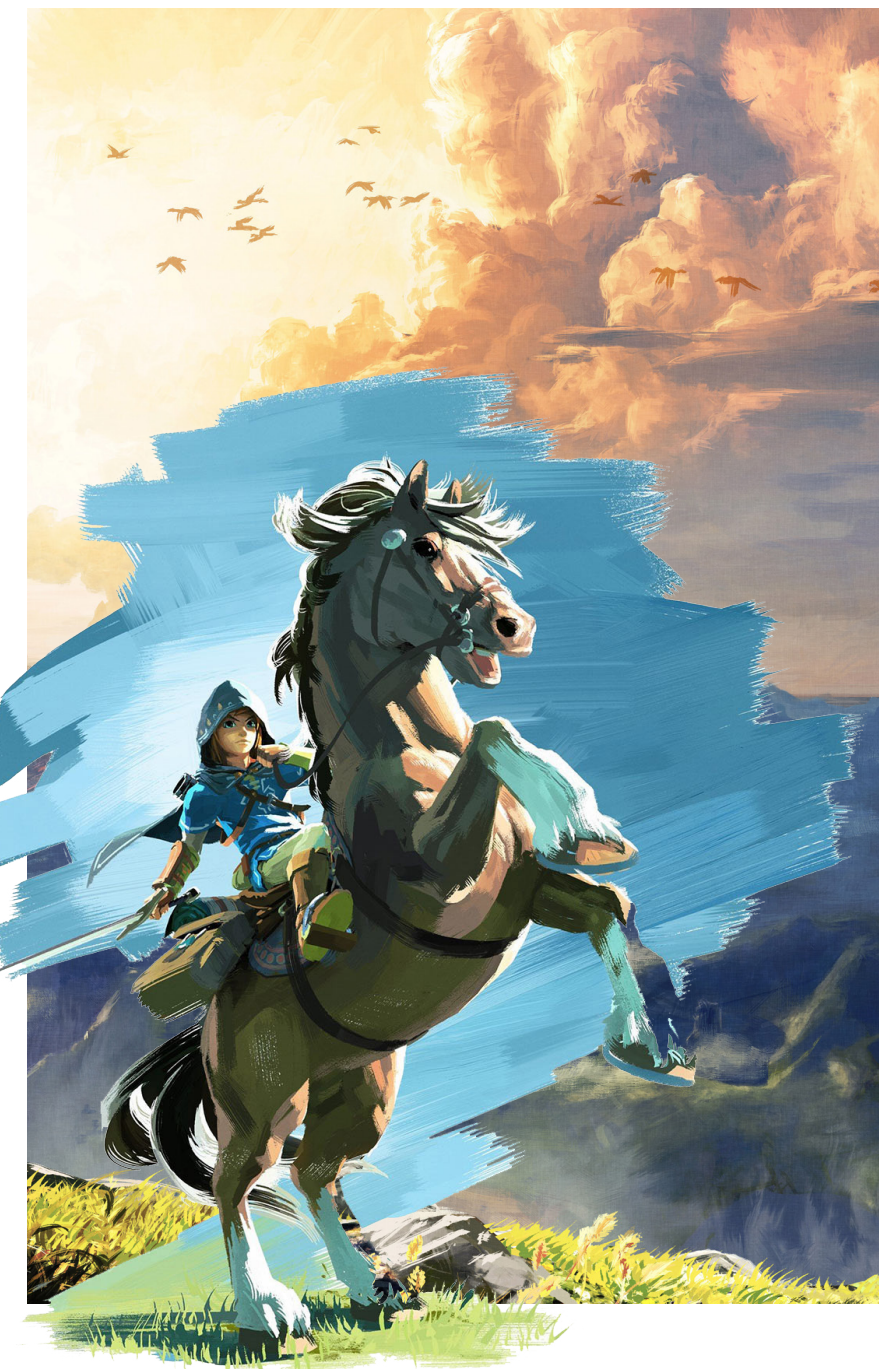
Zárásként, amik kimaradtak

Mint azt olvashattátok, a Zelda-sorozat harmincöt év alatt rengeteget formálódott és fejlődött úgy, hogy az alapjai szinte alig változtak. Pontosán ezért szinte minden epizód a mai napig élvezhető, de azért a Nintendo hamar felmérte, hogy néha bizony egy kis ráncfelvarrás nem árt. Így több cím is kapott remake-et vagy remastert az évek alatt, amiket érdemes lehet beszerezni, ha rendelkezél az aktuális konzollal. 3DS-re kiadták az Ocarina of Time-ot és a Majora's Mask-ot is teljesen felújítva, új grafikával, feljavított zenékel és játékmennel, míg WiiU-ra a The Wind Waker és a Twilight Princessst porolták le. Switch-re a korábban említett Link's Awakening kapott egy teljes felújítást, és nem is olyan régen a Skyward Sword is. Érdemes bármelyiket beszerezni, garantáltan nem fogtok bennük csalódni.

Persze Link és Zelda számtalan más játékban is feltűnt, szinte állandó szereplői a Smash Bros verekedős sorozatnak és a Hyrule Warriors-játékoknak. És természetesen egyekkora sikert nem kerülhetett el a kötelező manga- és rajzfilmadaptáció sem, utóbbi különösen legendásan bugyuta, egy 1989-es amerikai, főleg kisgyerekeknek készült sorozatról van szó.

A The Legend of Zelda egy fantasztikus sorozat, ami a Marióhoz hasonlóan újra és újra megreformálta a játékvilágot. Nem is húzom tovább

a cikket, inkább kapjátok fel a zöld sapkát, elő a Master Sworddal, keressétek meg a Triforce-ot, kergessétek el a gonosz Ganont, és mentsetek meg a hercegnőt... századik alkalommal is!



kontroller

NINTENDO SWITCH

Írta: supermario4ever





Ahogy a Nintendo GameCube sikertelensége, úgy a Wii U-nak szinte teljes bukása is komoly változtatásra készítette a Nintendót. Bukásról meg sajnos nem túlzás beszélni, hiszen még a GameCube-nál is rosszabbul teljesített, és bár a Nintendo 3DS valamennyire életben tartotta a céget, mégsem volt túlzás kijelenteni, hogy ha a következő generációs konzol sem tud áttörést hozni, akkor a Nintendo könnyen a Sega sorsára juthat. A siker ismert, de lássuk a siker mivoltát a Nintendo életútját bemutató cikksorozat utolsó részében.

Project NX néven jelentette be a Nintendo a következő konzolját valamikor 2016 elején. Csak lassan szivárogtatta a cég a konzollal kapcsolatos információkat, sokáig a koncepció sem volt ismert. A módszer jónak volt mondható, hiszen a lassan szivárogtatott információk beszédtemát, találgatásokat alapozott, ezáltal várakozással tekintetünk az új konzol felé. Sokáig „Nintendo NX”-ként volt a köztudatban, a Switch név is elég későn derült ki, ahogy a konzol hibrid mivolta is. Merthogy a Nintendo Switch volt az első olyan nemcsak Nintendo, de egyáltalán konzol, mely asztali- és kézikonzol is volt egyben. Tulajdonképpen az alapjait már a Wii U-n lefektették, hiszen már ott is lehetőség volt arra, hogy csak a GamePad kijelzőjén lássuk a játékot, a TV-n közben bármit lehetett nézni. De a Wii U sokkal inkább csak otthoni kézikonzolnak volt megfelelő, mivel a GamePad-nek a konzol hatótávolságán belül kellett maradni. A Nintendo Switch más, gyakorlatilag kézikon-

zol, hiszen a fő komponensek a táblagép-szerű konzolban vannak. A csomagba mellékeltek egy dokkolót is, ahhoz csatlakoztatjuk a vezetékeket, melyek közvetítik a képet a TV-be, ettől lesz a Nintendo Switch asztali konzol is egyben.

Úgy is hirdette a Nintendo a konzolt, hogy „Játék bárhol, bármikor”, ami teljes mértékig igaz, hiszen játszhatunk TV-n, de ha útra kelünk, akkor kézikonzol formájában ott folytathatjuk a játékot, ahol abbahagytuk. A fogadtatás pedig minden várakozást felülmúlt. Óriási siker volt a konzol, az első heti eladások a Wii eladásaihoz voltak mérhetőek. Nagyon bejött a Nintendo közösségnek a konzol hibrid mivolta, és hogy tényleg bárhol játszhattuk a játékot. Azáltal, hogy a Switch egyszerre asztali- és kézikonzol, adott egy olyan érzetet, mintha egyszerre két konzolt vennénk, hiszen kétféle funkciót is betölt. Persze a Nintendo

igyekezett leszögezni, hogy nem a Nintendo 3DS-t hivatott leváltatni a Nintendo Switch, ami alapvetően szép, de nehezen hihető annak fényében, hogy a 3DS már 6 éves volt a Switch megjelenésekor, ami általában az adott konzol életidejének nagyjából a végét jelenti, már ami a kereskedelmet illeti. Valójában már a Switch megjelenésekor megtörtént a váltás a Nintendo rajongóknál, ami nemcsak abban volt tetten érhető, hogy gyorsan szaporodtak a Switch-csel szabadban játszó Nintendo 3DS-en a StreetPass-ok száma. (A StreetPass-ról a Nintendo DS-korszak című cikkben olvasható részletesebb leírás.) Tehát gyorsan megtörtént a váltás.

Igényelték is a rajongók az újdonságot, volt is rá lehetőség bőven. Úgy néz ki, sorsszerű, hogy ha a Nintendo a konzolját Zelda játékkal együtt

jeleníti meg, az sikerre van ítélve, ugyanis ahogy a Wii is a *The Legend of Zelda* új, aktuális részével startolt, úgy a Nintendo Switch is a *Breath of the Wild*-dal együtt jelent meg. További érdekes összefüggés a Wii és a Switch között, hogy a *Breath of the Wild* ugyanúgy megjelent Wii U-ra, ahogy a *Twilight Princess* is a Wii-t megelőző konzolra. A Switch-re megjelent Zelda játékról is azt lehet elmondani, hogy a játék alapvetően ugyanaz (tehát a Wii U tulajok is a maga teljességében vásárolhatják meg a játékot) a különbség a felbontásban volt. A Wii U-s *Breath of the Wild* 720p volt, míg a Switch változat 900p-s. Habár a Nintendo Switch-nél alapvető volt a natív Full HD megjelenítés, nem támogatta feltétlen mindegyik játék.





Wii U reinkarnáció?

Habár jelentek meg olyan játékok, melyek a Nintendo Switch egyedi képességeit voltak hivatottak kihasználni, mint például az „1 2 Switch” vagy a „Snipperclips”, folyamatosan jelentek meg azok a játékok, melyek eredetileg Wii U-ra tették tiszteletüket. Első példa erre a „*Mario Kart 8 Deluxe*”, mely a konzol megjelenése után majdnem 2 hónappal kapható is volt az üzletekben. A Switch változat alapból tartalmazta a Wii U verzió DLC-ként külön megvásárolható pályáit és karaktereit, sőt még azokat is kiegészítették. Emellett a játék már natív 1080p-ben volt játszható. A Wii U-s „*Mario Kart 8*” felbontása 720p volt, ezt skálázta fel a konzol. És azt kell mondom, hogy van különbség a felskálázott és a natív 1080p között. A Switch változat grafikája szebb volt, részletgazdagabb, a színek is mintha élénkebbek lettek volna. Aztán a következő nagy dobás a „*Donkey Kong Country Returns: Tropical Freeze*” lett. Minden ilyen újradobást bővítettek valamilyen extrával. Vagy extra pályákkal, karakterekkel, vagy az idén, 2021-ben megjelent „*Super Mario 3D World*”-öt új játékkal, a „*Bowser’s Fury World*”-del bővítették. Emellett több más Wii U játék jelent meg Nintendo Switch-re. Ez nemcsak a bővítés miatt nem nevezhető újabb lehúzásnak a Nintendo részéről, hanem azért sem, mert ha a Nintendo Switch ennyire sikeres konzol, akkor lényegében arról van szó, hogy a Wii U játékok a következő konzolra kapták meg a nekik járó ismertséget. És mivel a Nintendo



továbbra is élen jár az innovációban, ezért a játékaik széles körben tartanak számot érdeklődésre, az extráknak köszönhetően pedig bátran kijelenthető, hogy az érdeklődés tovább nőtt a játékok iránt.

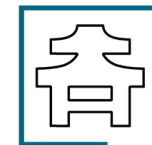
De természetesen új játékokat is fejlesztett a Nintendo. A nagy Mario játék a „*Super Mario Odyssey*”, ahol Mario a mi világunkban is tiszteletet teszi. A játék minden eddigi Mario platformer-nél hatalmasabb, és természetesen rengeteg sok teljesítendő küldetés és hatalmas bejárható terep

teszi lehetővé, hogy akár több száz órára is elszórakoztasson minket. Aztán itt van a 2018-as év legnagyobb durranása, a „*Super Smash Bros. Ultimate*”, mely nemcsak attól óriási, hogy az eddigi összes rész pályái és karakterei játszhatóak benne, hanem újak is helyet kaptak, így a játéksorozat nemcsak Nintendo rajongók körében arat hatalmas népszerűséget, hanem egyre inkább eSport versenyszámmá növi ki magát a nagyok mellett. Továbbá új *Mario Party*, *Mario & Rabbids* játékok is jöttek Switchre, ahogy a Wii U-ra nagy sikerrel debütált *Splatoon* folytatása, a *Splatoon 2* is hasonló sikereknek örvend. Sokak örömeire folytatást kapott a *Metroid* (*AniMagazin* 57.) sorozat is nemrégiben, *Metroid Dread* címen. És mivel egyre kevesebb hír van Wii U-s átiratokról, de egyre több új játékokról, ezért ez a lista a jövőben még hosszabb lesz.

A sikert meglovagolva jobban megjelentek Nintendo Switch-en a külsős cégek játéakai is. Nemcsak az Electronic Arts éppen aktuális *FIFA* játékaik adták ki az új Nintendo konzolra, hanem olyan PC-s körökben sikert aratott játékokat is, mint a *Wolfenstein* és *Doom* legújabb részei, de olyan játékok is esélyt kaptak Nintendo Switch-en, mint a *Diablo*, *Dark Souls*, illetve az eSport körökben nagy népszerűségnek örvendő *Fortnite* és *Overwatch* játékok is játszhatóak a Nintendo konzolján. Viszont ami miatt ezen játékok irányába nincs akkora érdeklődés az az, hogy a Nintendo Switch (ahogy a Wii is, csak hogy folytassuk a párhuzamok felsorolását) lényegesen gyengébb konzol techni-



kailag, mint a PlayStation 4, XBOX ONE, a Gaming PC-ke pedig már ne is említsem. Ez nyilvánvalóan azzal járt, hogy a PC és konkurens konzol trendjeit csak butítva lehet Nintendo Switch-en játszani. Ez nemcsak adott esetben a felbontás csökkentésével járhat, hanem az fps-ek számának csökkentésével is. Hiszen amíg PC-n és a többi konzolon már alapvető volt a 60 fps, addig Nintendo Switch-en ezek a játékok csak 30 fps-en futottak. Emellett szinte a Nintendo 64-es időket idézi, hogy vannak grafikai elemek, melyek csak akkor jelentek meg, amikor elég közel kerültünk hozzájuk.



Így ezek a játékok ugyan felkapottak lettek, tökre menő volt, hogy kaphatók voltak a Mario és a The Legend of Zelda, valamint egyéb Switch játékok mellett, de az érdeklődés irányukba hamar elmúlt.

De akkor mi a siker titka?

A Nintendo Switch esetében is arról van szó, hogy technikailag ez egy jóval gyengébb konzol, ugyanakkor itt már nemigen állja meg a helyét, hogy maga a konzol olcsó költségvetésű lenne, elsősorban a dokkoló miatt. Emellett az is alapvetően a Nintendo Switch ellen szólhatna, hogy a konzol tárhelye csak 32 GB, míg egy ugyanolyan árú PlayStation 4-ben már akár 1 TB tárhely is volt. Ugyanakkor természetesen a Nintendo Switch memóriája is bővíthető USB-n keresztül, maximum 2 TB-ig, másrészt Nintendo Switch-re nem kell feltelepíteni a játékot (ha fizikai változatában vesszük meg azt), csak a frissítések telepítődnek a konzol tárhelyére, illetve a mentés, de annak tár-

hely-igénye elhanyagolható. Szintén kompenzálja a 32 GB-os tárhelyet, hogy a játékok többsége alapvetően kis memóriájú, így akkor sem leszünk nagyon hamar memória szűkében, ha digitális formában vesszük meg a játékot, hiszen nem kis részüknek akkora tárhely-igénye van, hogy egy DVD-lemezre is simán ráférnének. Persze ehhez az is kell, hogy a külsős cégek játékaik butítva jelenjenek meg, így lényegében csak néhány Nintendo által fejlesztett játéknak van nagy tárhelyigénye.

Árpolitika

A Nintendo a Switch esetében is ugyanúgy magasan tartja a konzol árát, mint a Wii esetében. Hiába jelent meg már 4 éve a konzol, szinte semmivel nem lett olcsóbb, mint megjelenésekor. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy itt nemcsak arról van szó, hogy a Nintendo a „Minek csökkent-sük az árát, ha ennyiért is veszik az emberek?” elven nem csökkent árat, hanem a Nintendo Switch-ből időközben kijött egy V2, frissített változat, melybe jobb akkumulátort szereltek. Ezt alapvetően még drágábban lehetett kapni megjelenésekor, mint az első kiadást, de lejjebb ment az ára idővel. Amiknek viszont tényleg nagyon magas az ára, azok a különböző kiegészítők. A konzolhoz mellékelt controller az úgynevezett Joy-Con controller, melynek különlegessége, hogy két részből áll, és sok játék esetében két controllerként is funkcionál. Bár személyes megítélésem szerint nagyon kényelmetlen egyetlen Joy-Con-nal ját-

szani, mivel nagyon kicsi. Kisebb, mint bármelyik korábbi Nintendo controller, mégis külön Joy-Con párost annyiért lehet venni, mintha két különálló controllert vennénk egybecsomagolva. A Joy-Con két része külön is megvásárolható, természetesen „félárnál” magasabb áron. Szintén drága, de lényegesen jobb megoldás a Nintendo Switch Pro Controller, mely külsejében a klasszikus controllerre emlékeztet, és fogásra is sokkal kényelmesebb. Ezek mellett természetesen különböző egyéb kiegészítőket is lehet kapni, mint például Mario Kart-hoz kormányt, a Joy-Con markolatot töltővel, és persze a különböző védőtokokat, fóliákat.

Nintendo Switch online

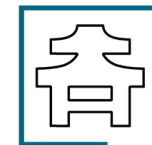
A Nintendo jelentősen átalakította a Nintendo Switch-re az online szolgáltatásait. Itt is létezik az eShop, ahol megvásárolhatók a Nintendo Switch játékok digitális változatai, valamint különböző DLC-k, illetve játékok, melyek csak digitális formában kaphatók. Retro játékok viszont már nem elérhetők. A Nintendo erre a konzolra vezette be a fizetős online szolgáltatásait, ennek keretében játszhatók a különböző retro játékok szabadon, amit elérhetővé tesznek. A Nintendo viszont nemcsak retro játékokat tesz elérhetővé fizetős formában, hanem a játékokkal online is már csak fizetősén lehet játszani, de lehetőséget biztosít a játékok mentéseinek online felhőtárhelyben történő tárolására is. Emellett lehetőségünk van



kizárólag a Nintendo webshopjában kapható termékeinek kedvezményes vásárlására is. Retro játékok esetében csak NES és Super Nintendo játékok érhetők el, viszont 2021. október 26-án jött a Nintendo Switch online bővített változata, ahol Nintendo 64 és Sega MegaDrive játékok is játszhatók felár fejében.

Későbbi kiadások

A Nintendo 2019-ben jelentette meg a Nintendo Switch Lite nevű konzolt, mely lényegében a Nintendo Switch, de csak kézikonzol formában.



A Nintendo Switch Lite ugyanis nem csaltakoztatható dokkolóhoz, így kizárólag kézikonzolként funkcionál. A Switch Lite kijelzőjének felbontása ugyanúgy 1280×720, mint a „normál” Nintendo Switch esetében, viszont a mérete kisebb, így a Switch Lite kijelzője kevésbé pixeles, mivel a pixelsűrűség nagyobb. A Nintendo Switch Lite is sikeresnek mondható, nemcsak azért, mert vannak, akik egyáltalán nem kötik a konzoljukat a TV-hez (pl. mivel nincs TV-jük), hanem sokan veszik második konzolként, hogy ne kelljen a dokkolóból állandóan kivenni az eredeti konzolt, ugyanis a túl sok dokkolóból „ki-be vétel” hosszútávon károsíthatja a kijelzőt. Emellett egy Nintendo profil több konzolhoz is köthető, így Nintendo Switch Lite-on ugyanúgy játszhatjuk a már megvásárolt játékokat, mint az eredeti konzolon, és mivel a mentés a felhőtárhelybe történik (ha van fizetős online szolgáltatásunk), ezért mindkét konzolon ugyanúgy játszhatjuk a játékokat. Ráadásul Nintendo Switch Lite-ra is lehet kötni Joy-Cont, valamint Pro Controllert, és ott is lehet többen játszani (már

ha nem folyik ki valakinek a szeme attól, hogy kis kijelzőt kell messzebből néznie...), ugyanakkor Switch Lite-ot nem lehet controllerként használni az alapkonzolhoz.

Új kiadásként idén nemrég jelent meg a Switch OLED változata, ahol az eredeti Nintendo Switch kapott egy sokkal jobb minőségű és sokkal szebb képet biztosító OLED kijelzőt. Emellett a konzol belső tárhelye immár 64 GB, valamint külön LAN-port is került a dokkolóba. Ennek azért van sajnos jelentősége, mert a Nintendo Switch valamiért nagyon gyengén veszi a Wi-Fi-t, még a Wii U-nál is gyengébben. Általános a Nintendo Switch-nél, hogy megszakad az online játék, mert gyengül vagy megszakad a (más eszközökön egyébként stabil) Wi-Fi kapcsolat. Emellett a konzolba épített hangszóró hangja is jobb minőségű.

A jövő?

A Nintendo idén jelentette be, hogy a Switch az életidejének felénél jár, ami azt jelenti, hogy a konzol nagyjából 2025-ig lesz kapható az üzletekben. Ez sok izgalmas játékot vetít előre, hiszen eddig is fantasztikus a konzol játékinálata, és ha még egyszer ennyi várható, akkor érthető, hogy miért ennyire sikeres a konzol, így az érdeklődés a későbbiekben sem fog apadni.

És hogy mi várható a Switch után, az nemcsak azért rejtély, mert nincs er-

ről egyáltalán szó a Nintendo háza táján, hanem azért is, mert prognózisok szólnak arról, hogy a PlayStation 5, XBOX SERIES az utolsó olyan konzol (véltetően a Nintendo Switch mellett), amikor külön vesszük a konzolt. A következő generációra ugyanis azt jósolják, hogy a konzol már a TV-be lesz beépítve, így nem kell külön gépet vásárolni TV-s játékokra. Ennek kivitelezése erősen kérdéses, hiszen valószínűleg itt már arra kell gondolni, hogy a konzolgyártóknak szerződést kell kötniük a TV-gyártó cégekkel, ez pedig azt is jelenti, hogy ha veszünk egy TV-t, azzal csak az adott konzolt vesszük meg, nincs lehetőség váltásra. Úgyhogy erősen kérdéses, hogy erre fogunk-e elmenni, de az biztos, hogy akármerre is tartunk, az jó eséllyel már a következő Nintendo konzolra is hatással lesz.



Végső összegzés

Az elmúlt részekből látható, hogy a Nintendo minden szempontból egyedi utat járt be a konzoljaival, üzlet- és árpoltikájával. Ez sokakban megütközést váltott ki, és tényleg van miért kritizálni a céget, de ha megnézzük a játékaikat, akkor érthető, miért van az, hogy külön utasként ugyan, de masszív rajongói tábora van a Nintendónak. Nem véletlen, hogy a különböző konzolboltok a mai napig megjelenítik Super Mariót a logójukon vagy a Nintendót valamilyen formában, mert akármennyire is a trendek a PlayStation-ról és az XBOX-ról szólnak, csak a Nintendónak vannak olyan karakterei, játékaik olyan miliője, hogy bárki, aki rájuk néz, biztosan tudja, az egy videojátékos üzlet.

Tehát a játékok innovatív mivolta mellett az egyedi hangulat az, ami elévülhetetlen érdeme a Nintendónak, amit sehol máshol nem kapunk meg. A Nintendo a Super Mario Bros. óta egy életérzés, amihez hasonlót talán sikerült másoknak kitalálni, de konkrétan lemásolni biztosan nem. Ezért van az, hogy ma is sokan szeretik a Nintendót.

A történelme pedig tovább íródik, biztos, hogy indokolt lenne 10-15 év múlva folytatni ezt a sorozatot. A Nintendo mindent meg fog tenni azért, hogy játécai megőrizték az egyedi hangulatukat, melynek köszönhetően biztosak lehetünk abban, hogy a Nintendo még sokáig a köztudatban fog maradni.

rendezvény

ŐSZI MONDOCON

Írta: Hirotake





Októberben ismét Mondoconon jártunk, ami idén már a második volt. A tavalyi évhez képest ez szinte már igazi bőségnek is mondható, de lássuk, mit is kínált ez az őszi összerröffenés.

Valami új és valami régi

A Hungexpo sikeresen megújult, rendezték a zöld területeket, új épületeket húztak fel a régi-ek helyére, valamint meglévőket újíttak fel. Ezt most már csak az nem tudja, aki eddig egy kő alatt élt. Ennek ellenére nagy változásra nem számítottunk, ami a cont illeti. Mitagadás az expó szép lett, bár a rendezvényre alkalmas üres csarnokok esetében sok variálási lehetőség nincs. Bejárhatuk a B-t, ahol az árusok és gamer részleg kapott helyet, illetve a teljesen új E-t, ami a kajáldáknak, előadószínpadnak, workshopoknak, társasjátéklubboknak adott teret. A nagyszínpadot pedig a legnagyobb nosztalgiafaktorral rendelkező K pavilon ölelte magába, elhagyott, szürke, lepukkant mementóként állva a csillivilli környezetében.

Az őszi con gyakorlatilag hozta a kötelezőt, a megszokott programokkal, a megszokott színvonalon.

A beléptetés látszólag gördülékenyen ment, szerencsére, vagyis tuti jobban, mint nyáron; a hosszú sor persze így is megvolt, ami érthető, mivel ismét sokan jöttek el. Programfüzet, vagyis a QR kódot tartalmazó papírfecni ezúttal nem volt, ami nem is baj, igazából teljesen felesleges, mert a programok több helyre kiragasztá-



sa ugyanúgy QR kóddal teljesen elég, úgyis mindenkinél ott a mobil, plusz akit érdekel valamelyik program, úgyis tudja, mikor lesz.

Nagyszínpados programok

A szombati nap, ahogy lennie kell (a megnyitót nem számolva) az AMV versennyel startolt. Már megszoktam, hogy az AMV-kből max 1-2-t találok számomra érdekesnek, de most valahogy a szokottabbnál is langyosabb volt a felhozatal,



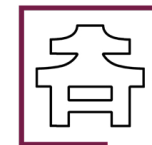
vagy „B verzió”: az én ízlésemmel van baj. Ezt követte az animés kerekasztal, ahol a „japán történelem és kultúra az animékben” volt most a téma. Igazából a történelemről esett már szó korábbi kerekasztalon is, de most specifikusabb metszetet kaptunk. Mivel én más programot néztem, így erről Catrin ír pár szót: „A választott témával ellentétben a beszélgetés az aktuális, szezonos animék megvitatásával, ajánlásával indult, aminek én kifejezetten örültem. Ez egy jól bevált téma, amiről mindig érdemes diskurálni, hiányoltam is az utóbbi kerekasztalokról. Ráadásul úgy sikerült ismét elővenni a most futó címeket, hogy többségük így vagy úgy, de a történelmi-kulturális témához is kapcsolódott. A beszélgetés kiegyensúlyozott mederben folyt, a résztvevők figyeltek egymás mondandójára, többnyire jól moderálva magukat. Timi (Fullmoon) mellett Ama, Renta és Ricz vendégeskedett, valamint Iskariotes, veterán cikkírónk, aki nagy örömeinkre az online alkalmak után most előben is képviselhette az AniMagazint. A beszél-



getés főtémájához kapcsolódva több lényeges cím elhangzott, nincs okom panaszra, és jót tett a kerekasztalnak, hogy csak öt résztvevős volt.”

Hirtelen ötlettől vezérelve belenéztem a cosplay versenybe, és bár a jelmezekkel különösebb bajom nem volt, az már kevésbé tetszett, hogy a konferálók több időt töltenek a színpadon két versenyző között, mint maga a cosplays. Tudom, ki kell tölteni a műsoridőt. De azért el kell ismernem, hogy ezt jól csinálják és alaposan felkészültek, hogy akkor is tudják szórakoztatni a közönséget ha a versenyző rövidebbig ideig van a színpadon. Jár a pacs.

A DC szerelmesei örülhettek ezután, mivel a *Wonder Woman 1984* című filmet nézhették meg. Ezt az énekverseny döntője követte, ami bár jó volt, valamiért mindenki melankolikusabb számmal indult, ami annyira nekem nem adta be. Maradva a dalok bűvöletében, a meghívott cosplays vendég, Shiroku adott egy egyórás koncertet, amire sajnos mi nem tudtunk maradni.



Vasárnap az AMV mortal combat helyett a rajzcsata indította a napot a nagyszínpadon, ami felrázta néhány ember szokásos menetrendjét, szóval jó ötlet volt. Egyébként ez egészen vicces program volt, annak ellenére, hogy nem vagyok egy rajzhős, de a pálcikaember skilleim maxon van. Ezt követte a fanszinkron verseny és utána a szinkronszínészekkel a beszélgetés. A versenynek én csak a végére értem be, és megállapítom, ez még mindig népszerű program. Úgy fest a hazai fandomnak még mindig szép álma a magyar szinkronos anime (a Viasatos animéken kívül). Egyébként egész ügyesek voltak a fellépők. A zsűri szerepét Mezei Kitty és Forgács Gábor kapta. Volt pár ilyen verseny, amit kihagytam, de tapasztalataim alapján Forgács Gábor volt eddig az első, aki igazán tudott negatívumot és építő jellegű kritikát mondani a versenyzőknek, jellegtelen buksisimogatás helyett. Az utána lévő beszélgetés is kimondottan figyelemre méltó volt, érdekes tapasztalatokról meséltek.



A nagyszínpadot ezután a zene és a tánc kerítette hatalmába, jött a Like-on fellépés, a Para para és a cosplay performance.

Az AMV mortal combat délutánra csúszott, de ez nem mentett meg attól, hogy a drámai, szentimentális amvken elálmosodjak. Persze jó AMV-eket nézni mindig öröm.

Ezt követően az anime rajongók a *Conan, a Detektív* 22. filmjét láthatták, majd az eredményhirdetés zárta a napot és a cont.

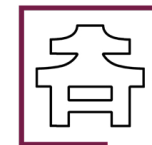
Előadósínpad

Mi tagadás, egyik kedvenc conos helyszínem az előadósínpad, ahol szombaton és vasárnap is voltak japános programok, nagy örömről. Az első, amit megemlítek persze pont nem Japánnal kapcsolatos, de ez semmit nem von le az értékéből. Dózsa Gergő, kedvenc conos előadónk Japán helyett Koreát terítette ki az asztalra, egészen pontosan a Csoszon dinasztia 500 évét mutatta be. Erre a szokott egy óra helyett, másfél óra állt rendelkezésre, ami kellett is. Szokásosan tömör volt és informatív, de még így sem férhetett bele minden infó, ezért páran néhol kapkodósnak érezhették az előadást. Ennek ellenére úgy gondolom, Gergő kihozta a maximumot a témából. Szóval megvolt a 1,5 DG. Ezt követte Acheron előadása a Sámán Királyról sámánista és taoista szemszögből, ami bevallom, egészen agycsiklandozó koncepció. Őszintén szólok: nem láttam a Sámán királyt.



Szombaton a Japán Alapítvány tartott egy interaktív japán nyelvórárt, amit azért is üdvözlök, mert az alapítvány nem igazán vagy csak kis mértékben szokta a conokon képviseltetni magát. Aki szeretett volna a nyelv alapjaival ismerkedni, annak remek volt, a kvíz pedig szórakoztató, és legyezőt is kapott mindenki - nem mintha nagyon melegünk lett volna, csak gondolom nyáron annyit nyomtattak, hogy még maradt belőle. Alternatív felhasználásként, ezekkel a legyezőkkel kellett szavazni A és B válasz között, persze jól jön majd nyáron is. Utolsó előadásként pedig a Nihon Go érkezett a színpadra, ahol angol szavak japános megfelelőjéről volt szó, illetve hogy honnan vesznek át szavakat a japánok. Ez egy jó előadás volt, bár itt-ott kicsit hiányos, igazából komolyabban, történelmi szempontból részletesebben is hallgatnék még róla. Ezenkívül szombaton volt Dűne előadás és fanszinkronos előadás is.

Vasárnap sem maradtunk japán témájú előadás nélkül, kapásból legyezőtánc bemutatóval indult a nap, a Japán Cuccok prezentálásában, ők később még egy Bonodori táncbemutatót és oktatást is lezavartak napközben. Jó lenne amúgy ismét ilyen táncokat több profi táncossal nagyszínpadon is bemutatni, szerintem látványos lenne. Később a Nihon Go előadásában az akabekokkal lehetett ismerkedni. Bevallom, eddig azt sem tudtam, mik ezek, így egész sok újdonságot halottam. Ez egyébként egy legendás, szent, piros tehén, aminek eredete a IX. századig nyúlik vissza.



A jövőben nyugodtan lehetne még ilyen folklór elemekről előadásokat tartani.

Shiroku is tartott vasárnap egy előadást, méghozzá a japán fotóstúdiókról: milyenek, hogy néznek ki, és szumma hogy működik a dolog. Fotósok előnyben.

Összegezve tuti, hogy aki kicsit kulturálódni akart, az mindkét nap megtehetette, és sok remek dolgot tanulhatott Japánról és Koreáról.

Zene és egyéb programok

Váltsunk témát, jöjjön a zene. A karaoke terem a B csarnok emeletén volt. Ezt egyébként külön nem jelölte a térkép sajnos, és tudom, hogy többen nehezen is találták meg, hiába volt kiírva az emeletre vezető ajtóra. Szerintem a B pavilon térképére azért oda lehetett volna írni. Ugyanez érvényes a mosdókra is, de ha fennáll az alapos körülnézés esete, nem tagadom, meg lehet találni mindet. No de, a karaoke teremben a két nap nagy részében karaoke ment. Most tuti mindenki meglepődött. Ezen kívül énekverseny volt szombaton, vasárnap pedig zenekvíz, amiről ismét Catrin ír pár sort: „A szokásosan két órás és több oldalas feladatlapokkal készülő kvíz most is kellően tartalmasra és szórakoztatóra sikerült. Kicsit nosztalgikus is lett, mert a korábbi kvizek legjobb feladatait válogatták össze a készítő, aminek én a Gundam kategória miatt nagyon örültem. Az extra kategóriában így barátnőmmel ismét sikerült helyezést elérnünk. Remélem, a későbbiekben

azért sokkal nagyobb lesz az aktuális anime zenék aránya... az utóbbi 1-2 évből is lehetne több, gamer kategóriából pedig kevesebb.”

Délután pedig japán és koreai zenei videók, ergo klip vetítés ment a teremben.

Jöjjön a gamer szekció. Lehetett játszani pl. *Just Dance*-t (ebből volt verseny is) vagy a frissen megjelent *Far Cry 6*-ot. Ez utóbbit én inkább itt-hon nyúztam. Volt *Tekken* és *Kimetsu no Yaiba* verseny is. Aki meg inkább nézni szereti ezeket, annak elég volt körbesétálni, vagy leülhetett *LoL*-t nézni.



És majdnem elfelejtettem, a táncpadon is lehetett ugrálni, akár versenyben, akár csak poénból.

Ezekén kívül, aki a fizikai játékok híve, annak a társasjáték asztalok remek elfoglaltságot nyújtottak, ahogy a terepasztalok, esetleg a kártyajátékok, mint a *Yu-Gi-Oh*, meg a *Vanguard*, szintén.

Aki megéhezett - tehát sokan, mert a kaja részleg non-stop tömve volt -, az normál meleg szendő és hot-dog mellett vehetett sushit, taiyakit, bubble tea-t és hasonlókat. A vásárlás után pedig ember legyen a talpán, aki talált helyet az asztaloknál, persze a leleményesek leültek a földre enni... Szóval kevés volt a sörpad, vagy csak sokan nem álltak fel onnan az evés végeztével. De ez azért is lehet, mert nem igazán volt hely leülni csak úgy dumálni. Persze a földön mindig van hely, vagy (ahogy azt többen tették) az előadó színpadnál a hátsó sorokban ültek le beszélgetni.

Ha pedig már a vásárlásnál tartok, arról még nem írtam semmit. Nos, aki már egyszer volt, az tudja, mi a felhozatal: a szokásos kitűző,



nyomtatott póló/pulcsi, zsákbamacska dobozok, mangák, cp kiegészítők, artistos műtűrök, amikről nem mindig tudom be kategorizálni, hogy mi is akar lenni vagy mit ábrázol. A legnagyobb hír ehhez kapcsolódóan, hogy a Mangafan újranyomtatta/nyomtatja a hiánycikkes példányokat a mangáiból, mint a Death Note vagy a Vampire Knight, és ez folytatódni fog, hogy mindenki be tudja zsebelni valamelyik sorozatot. Ha valami, akkor ez nagyon jó hír.

Végső gondolatok

Szerintem mindenki nagyon fel volt dobva, hogy az ősszel tudott egy jót conozni, ráadásul jó időben, mielőtt beköszöntött a hűvös, sötét tél, meg a pandémia szempontjából is bizonytalan jelen/jövő. Úgyhogy biztos vagyok benne, hogy sokak számára ez egy jó con lett. És ha már pandémia, a következő MondoCon tél helyett tavasszal, március 19-20-án várható.





távol-kelet

FUSHIMI INARI SZENTÉLY

Mit érdemes megnézned Japánban? 21.

Írta: Saci ([Animológia](#))



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

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

FUSHIMI INARI SHRINE
Kiotó éke

A régi fővárosban, Kiotóban megannyi szentély, templom és vallási hely található, de talán az egyik legkiemelkedőbb mindezek közül a Fushimi Inari Shrine, avagy a főszentély, amelynek nagyságrendileg 32.000 alszentélye található szerte Japánban. Azonban hírnevét nem csupán ennek és a hollywoodi „Egy gésa emlékiratai” filmben történő szereplésének köszönheti, hanem több mint 1300 éves múltjának és legalább 10.000 Torii kapujának. Ezek közül is talán utóbbi a lehangsúlyosabb, hiszen Kiotóra rákeresve az elsők között jelenik meg a találatoknál ez a hely,

és természetesen a top látványosságok között is említik. Valóban megerősíthetem, hogyha Kiotó városa felé vennéd az irányt, látogass el a Fushimi Inari szentélyhez, mert páratlan hangulattal rendelkezik és eszméletlen látványvilágot tár elénk, amit máshol nem igazán lehet felfedezni a világban. Ezért talán egyértelmű is, hogy miért lett a világörökség részévé nyilvánítva.

A szentély az Inari nevű hegy tövében helyezkedik el, amely 233 méter magas, és magába foglalja a hegyről felfelé vezető ösvényeket, számos kisebb szentéllyel tűzdelve, amelyek mintegy 4 kilométeren (2,5 mérföld) terülnek el. Ahhoz azonban, hogy az egész területet körbe sétáljuk, és kiélvezhessük minden pillanatát, úgy legalább 2 órás túrával számolhatunk, amit ugye növelhet, hogyha nagyjából 10-16 óra között tekintjük meg a helyet, mert ekkor a leglátogatottabb. Igen népszerű mind a turisták, mind a helyiek, mind pedig a zarándokok és vallási követők számára, aminek hatására úgy döntött a templom veze-



tősege, hagyja ingyenesen látogathatónak. Becsülendő részükről, hogy felismerték ennek jelentőséget, és díjmentesen tekinthető meg a komplexum, ami viszont azt is eredményezi, hogy a számos más kiotói szentéllyel szemben, amik fizetősök, sokan inkább a Fushimi Inarit fogják választani.

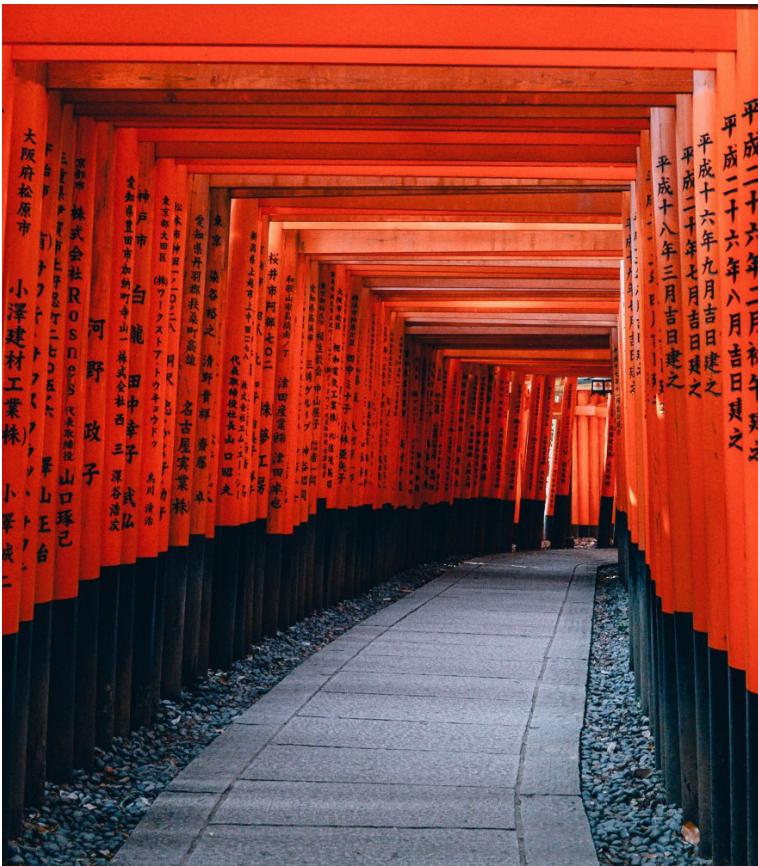
A cédruserdők között meghúzódó és azt gyönyörűen beszövő szentélynek, mely Japán egyik legismertebb Sintó szentélye, egyedülálló istensége Inari, akiről a hely és a hegy is kapta nevét, és aki a rizs, a mezőgazdaság és az üzlet kamija, istene. Az imádkozók is főleg szerencséért, a jó termés és az üzleti élet sikerességéért jönnek ide imádkozni. Kapcsolódnak ehhez a területet behálózó róka-, pontosabban fehér rókaszellemek szobrai is, amik különféle tárgyakat tartanak sok esetben a szájukban, mint például a rizsraktár kul-

TUDDAD?

Piros vagy narancssárga? Kinek mi, de ezek a szentélyek és kapuk eredetileg cinóber-vörös (vermilion red) árnyalatot képviselnek. Ezt a színt a gonosz erők elleni amulettnek tekintik, valamint kifejezik vele a bőséges termést, amelyet Inari Okami ad, de sok más vallási helynél is használják. Érdekessége, hogy higanyból és vörösföldből állítják elő, amely keveréket már ősidők óta használják a fa tartósítására is, amellet, hogy különleges színt hoz létre a módszer.

csát vagy egyéb vallási ereklyéket. Érdemes lehet megfigyelni az ott töltött idő során, hogy hány fajta róka lelhető fel, és mik vannak a szájukban. Érdekesség, hogy Fushimi Inari Taisha templomát róka templomnak is tartják. Az állat kultusza azért fontos, mert Inari istenség hírnökének tartják a fehér rókát, de ez nem jelenti azt, hogy Inari egy róka lenne, csupán az idők során így alakult ki.

Történelme igen régre nyúlik vissza, egészen 711-ig, amikor a Hata család megalkotta a szentélyt, több mint 80 évvel azelőtt, hogy Kiotó Japán fővárosa lett volna, ami 794-ben következett be.





A szentély eredeti, legfőbb istensége Uka-nomitama-no-Mikoto volt, egy mitikus alak, aki szintén a rizs és az étel istennője volt, és akit szorosan összekötnék valamiért Inari istennel. A főszentély épületét azonban csak 1499-ben építették hozzá, míg a Romon Kapu 1589-ben csatlakozott a komplexumhoz, Toyotomi Hideyoshi hadúr adománya által. Viszont nem ez az egyetlen kapu felajánlás a szentély történelmében. A több ezer toriiból álló kapufolyosók, kisebb-nagyobb méretezésük toriik, mind-mind felajánlások, adományok, hozzájárulások a templomnak. Nagyon sok cég, magánember támogatja ilyen formában is a nevezetességet, és ezek nem is kis felajánlások, mivel egy ilyen torii méretétől, kidolgozottságától függően kezdődhet csaknem 200 ezer yentől és tarthat 1,5-2 millió yenig is akár (átszámítva forintra szintén milliós tételekről beszélhetünk). Ez is nagy valószínűséggel hozzájárul ahhoz az egyéb adományok mellett, hogy ingyenes a Fushimi Inari szentély. Amikor ezeken a torii folyosókon sétálunk, feliratokat láthatunk a kapukon, ez mutatja annak a nevét, aki adományozta az adott kaput, és az adományozás dátumát. Ennek komoly vallási jelentősége is van, ami rendkívül fontos a japán emberek számára. A torii szó egyébként kaput jelent, méghozzá az istenek világába vezető kaput, ami összeköti a szellemvilágot és az emberek világát, valamint segíti az átmenetet a halandó világ és a szent birodalmak között. Ezek a kapuk a szentély teljes területén megtalálhatóak több méretben, de az egyik leglátványosabb és legismertebb



talán a szentély leghátsó részén található, torii kapuval fedett túraútvonal bejárata, amely két sűrű, párhuzamos Senbon Torii („torii kapuk ezrei”) kapusorral kezdődik. Ez a leghíresebb, de még számos más kapufolyosó fellelhető a több ezer m²-es területen, úgyhogy érdemes túracipőt venni, és rászanni az időt a felfedezésére, már csak azért is, mert vannak kilátópontok, ahol egyedülálló látkép tárul elénk Kiotó városáról.

Lényegében ajánlott látványosság, mivel Kiotó és talán mondható, hogy Japán egyik kiemelkedő éke, amely plusz élménnyel gazdagíthat. Szánni kell rá időt, de nagyon megéri átjárni a kapukat, az ösvényeket, kiélvezni a természetet és a helyi ételeket, amiket útközben kínálnak. Valamint megismerhetjük utunk során a vallást, és a kultúrába is mélyebben betekinthetünk. Egy lenyűgöző helyszín tele érdekességekkel, melyek az apróbb finomságoktól egészen a monumentális istenekig terjednek.

TUDDTAD?

A hegy tetején egykor egy szentély állt, de a 15. századi Onin-lázadás idején leégett. Többször is próbálkoztak az újjáépítéssel, de nem maradt fent, mert valami mindig elpusztította, mint például a tájfun. Most már csak egy shinseki maradt a helyén, ami jelzi, hogy régen egy szentély volt ott, amelynek istene továbbra is jelen van.

TUDDTAD?

A komplexum és teljes területe körülbelül 870.000 m², ami majdnem 22-szerese a híres Koshien Baseball Stadion területének, amely kb. 39.600 m².



Nyitás: 711

Vallási stílus: Sinto

Nyitvatartás: mindennap nyitva

Belépő: ingyenes

Itt található: 68 Fukakusa Yabunouchicho, Fushimi Ward, Kyoto, 612-0882, Japán

Minden egyéb tudnivalót itt találsz: <http://inari.jp/en/>

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZNED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?

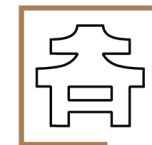


távol-kelet

POLITIKAI LOMBHULLÁS

Írta: Iskariotes





A 2021-es ősz különösen izgalmasan telt a japán belpolitikában, ahol előbb miniszterelnök csere történt, majd egy előrehozott választás koronázta be az egyébként sem unalmas esztendőt.

A most történt események megértéséhez egészen tavaly szeptemberig kell visszamennünk. Akkor a hatalmon lévő Abe Shinzo miniszterelnök egészségügyi okok miatt lemondott a tisztségéről. Ezzel véget ért Abe nyolc évig tartó kormányzása, összesen pedig 9 évig volt kormányfő, így Japán történelmének a leghosszabb ideig hivatalban lévő miniszterelnökévé vált. E listán pont anyai nagybácsikáját, Sato Eisakut előzte meg. Bár lemondott miniszterelnöki és pártelnöki tisztségeiről, országgyűlési mandátumáról nem, így most, 2021-ben is sikeresen védte meg székét.

Egyesek úgy kommentálták visszavonulását, hogy inkább előre menekült. A gazdasági vezetők különböző anonim kutatásokban elmondták, hogy nem szeretnék Abét még egy cikluson



át miniszterelnöki székben látni. Illetve az utolsó terminusában több olyan ügybe keveredett bele, ami rontotta hitelességét.

Lemondása után rögtön jöttek a jelentkezők. Elsőként Ishiba Shigeru szállt harcba volt hadügyminiszterként. Isiba gyakorló keresztyén, Koreával szemben folyamatosan keresi a béke lehetőségét. Bár felkészült politikus, frakciója, a Suigetsukai kicsi, ráadásul Abe volt miniszterelnökkel való kapcsolatára árnyék vetül, főként tavaly óta, miután beszólt neki egy parlamenti vita során: ha a saját párttársát sem tudja meggyőzni, akkor talán fel kéne hagynia a politizálással. Bár nagyon népszerű volt, a Liberális Demokrata Párt (LDP) vezetése adminisztratív eszközökkel elgáncsolta őt a jelöléstől. Idén ismét próbálkozott, de nem sikerült összegyűjtenie a minimális 20 képviselői ajánlást.

Utódja végül Suga Yoshide lett, Abe volt kabinetfőnöke. Suga apja a II. világháború után Akita prefektúrában telepedett le és lett epertermelő. Általános iskolája 130 diákja közül egyedül ő szerzett diplomát. Olcsó egyetemen tanult, de végig dolgozott egy papírgyárban. Híresen absztinens életet él, gyengéje a sütemények, ezért reggel és este is 100-100 felülést végez. Nem szeret utazni, gúnyosan „furusato”-nak hívják az ilyen embereket Japánban (*utalva a népszerű gyerekdalra*).

Amikor képviselőjelölt lett, nem volt pénze plakátokra vagy hirdetésekre, ezért elkezdett házról-házra járni. Ő honosította meg a kis furgonokról megtartott kampánybeszédet, ami ma

már a japán politika egyik kötelező eleme. Parlamenti képviselősege alatt nem csatlakozott egyik LDP-n belül munkálkodó frakcióhoz sem. Legismertebb tette az volt, hogy ő mutatta be a Japán Birodalom új korszakának nevét, a Reiwát, ezért ráaggadták a Reiwa ojisan nevet. Amikor miniszterelnöknek választották, nem költözött be az erre a célra fenntartott épületbe, maradt a képviselői irodájában. Miért pont ő rá esett a választás? A japán politikai kommentátorok úgy magyarázták: hogy elég tapasztalata volt a kabinet vezetéséhez, de nem volt politikai ereje a párt belső harcaihoz, nekik pedig a választás előtt egy évvel egy ilyen ember kellett.

Suga a gazdaságot illetően követte elődje, Abe politikáját, míg a környezetvédelem nem érdekelt. Kormányzása alatt három komoly kihívással kellett szembenéznie:

1. A Covid19 okozta járványhelyzet megoldása,
2. A „Tokió 2020 Nyári Olimpia” sikeres lebonyolítása,



3. A 2021-es általános választások megnyerése. Spoiler: egyik sem sikerült. Ezek után nem csoda, hogy alig egy éves miniszterelnöki pályafutásának végét vetett. Pontosabban, a harmadik pont végkimenetelét meg sem várta, hamarabb lelépett a színről.

Amikor Suga átvette az LDP irányítását (a miniszterelnök egyben a párt elnöke is), a választók 70%-os támogatottságát élvezte. Terve annyi volt, hogy szépen, okosan megállítja a járványt, utána egy fantasztikus olimpia megtartását követően gyorsan feloszlatja a parlamentet, és már szeptemberben megnyeri a választásokat, vélhetően 2/3-os többséget szerezve.

De amikor átadta a párt vezetését, már csak a választók valamivel több mint 25%-a támogatta őt. Meg kell jegyezni, hogy Abe sem volt soha nagyon népszerű politikus, neki is volt, hogy 30% alá zuhant a népszerűsége, ugyanakkor nyerő típus, amit párt elit jól tudott.





Suga esetében viszont semmi sem utalt arra, hogy vele is lehetne nyerni. Érdekesség, hogy Koizumi miniszterelnöksége alatt (2001-2006) a népszerűségi indexe soha nem esett 40% alá.

Bár jó pár külföldi újság váratlannak nevezte Suga távozását, az LDP-ben már készültek erre. A párt belső életére rálátók azt mondták, hogy bár Suga vezetésével végigvitték volna a kampányt, a pénzügyi év elején – ami Japánban április elseje – lemond, és utána keresnek egy megfelelő miniszterelnököt.

Pandémiás bajok

Suga lemondásához és népszerűség vesztéséhez „sima út” vezetett. A járvány kezelés módfelett pocsékra sikerült. Agus – ahogyan a párttársai viccesen hívják – már a 0. lépcsőfoknál elesett. Megválasztása után meghirdette a 3 hetes kampányt, melynek keretében „sitty-sutty” le fogják győzni a vírust. Majd beindítják a „Menj utazni” programot, ami a belföldi turizmust akarta felpörgetni, mivel addigra már nem lesz járvány. De nem győzték le a COVID19-et.

Első körben bejelentették, hogy még sem lesz japánok által fejlesztett vakcina, ennek köszönhetően későn kapcsolódtak be a Pfizer, Moderna, AstraZeneca oltóanyagokért folytatott licit harcba.

Második körben meg kellett volna szerezni a polgárok bizalmát az egészségügy iránt, de ez nem nagyon sikerült. A japán lapok tele voltak



olyan hírekkel, ahol magányos emberek az otthonaikban haltak meg, mert nem tudtak/mertek kapcsolatba lépni a mentőkkel. A helyzet annyira drámaira fordult, hogy utasításba adták, csak azokat a betegeket szállítsák kórházba, akiknek feltétlenül szükséges a kórházi ápolás. Az egyik legtragikusabb eset egy várandós kismamáé volt, aki terhesen lett covidos. A mentő több kórházba is elvitte, de mindenhol megtagadták tőle az ellátást, végül otthon kellett szülnie és a babáját is elvesztette.

Ezzel párhuzamosan a bulvárlapok sorra buktatták le a politikusukat, akik a kijárási tilalom alatt a Ginza negyedben található ismert éjszakai night-clubokban mulatták az időt. A legkínosabb, hogy Suga fia is belekeveredett egy elég szaftos ügybe.

Harmadik körben pedig meg kellett küzdeni a japán lakosság híres oltás szkeptikusságával, ami ha nehezen is, de végül sikerült. Tényleg nagyon nehezen ment, köszönhetően annak is, hogy

többször rossz szállítmányt kaptak a gyártóktól. Valamint felrőtták az egy magnószalag karizmájával rendelkező Sugának azt is, hogy semmifajta empátiát nem tudott mutatni az elhunytak irányába.

Politikai pofonok

Mivel a Covid kezelése nem sikerült túl jól, így a különböző helyhatósági választásokon sem remekelt az LDP. Suga a legfájdalmasabb vereséget Jokohamában szenvedte el, amikor egykori tanítványa és hű szövetségese (akinek az apja pedig pont Sugának volt a mentora), Okonogi Hachiro elvesztette a város polgármesterségeért folytatott küzdelmet. Így Suga egy erős támogatót veszített a pártban. A várost egyébként a legerősebb ellenzéki párt, az Alkotmányos Demokrata Párt ifjú üdvössége (értsd 49 éves) Yamanaka Takeharu húzta be.

A januári okinawai választás, majd az áprilisi, de főleg a nyári helyhatósági választások után a végeken megindult a zúgolódás Suga ellen. Sokan egyre nehezebben viselték el a folyamatos sikertelenséget (nem bírom hangsúlyozni 1955-től 2021-ig mindösszesen bő 67 hónapig nem voltak kormányon), és egyre nehezebbnek érezték a kampányolást. De az LDP öregjei még ezek után se akarták meneszteni Sugát, úgy gondolkodták, hogy a vihar közepén rossz üzenet lenne elküldeni a hajóskapitányt a kormánytól. Csak azzal nem számoltak, hogy a hajóskapitány hagyja ott a kormányt.





NOLimpia

Ha a járvány nem lett volna elég, még meg kellett küzdeniük az Olimpia megrendezésével. Szegény Sugának ez úgy hiányzott, mint Jar Jar Binks a Csillagok Háborújának. Az egésze elvből csak azért jelentkeztek, mert Peking rendezte a 2008-as Olimpiai Játékokat. Valamint Abe miniszterelnök ezzel próbálta demonstrálni a világ felé, hogy Japán még mindig tökös ország, gyakorlatilag azt akarta, mint amit elértek az 1968-as játékokkal. Briliáns technikai újítások sorozata, elképesztő elmés megoldások, mindenki irigykedjen a Császárságra.

Ehhez képest minden egy kicsit rosszabbra sikerült. A Játékok költségvetése folyamatosan csak növekedett, Tokió több ikonikus pontját áttelepítették (így a híres Tsukiji halpiacot is). A város lakosai hamar elfordultak a rendezéstől. A Toyota és a Panasonic Japánban nem reklámozta magát az olimpiával kapcsolatosan. Végül ez lett

az az olimpia, amit a legkevésbé várt a helyi lakosság (78% mondta azt, hogy nem kellene megrendezni), és ami a legtöbb elutasításban részesült. A helyzeten mondjuk az sem segített, hogy Abe kijelentette, csak azok nem akarják az olimpia megtartását, akik Japán ellenesek.

Majd jött a járvány, emiatt egy évre elhalasztották a játékokat, majd 2021-ben megtartották, igaz 0 helyszíni nézővel. Siralmas volt. No persze, aki japán miniszterelnökként egy *olasz vízvezeték-szerelőként akarja eladni a Tokiói Nyári Olimpiai Játékokat*, az meg is érdemli a sorsát. Annyit azért összefoglalóan el lehet mondani, hogy maga az Olimpia rendben lezajlott, és komolyabb járvány robbanással sem járt.

Párt-party

Suga becsülettel végigcsinálta az Olimpiát, de ahogyan véget értek a Játékok, rögtön el is kezdődtek az utódlásról szóló találgatások. Sugának hamar rá kellett döbennie: a párt befolyásos politikusai nem állnak ki mellette. Korábbi főnöke, Abe Sinzo látványosan nem szólalt meg, míg Aso Taro – volt miniszterelnök, akkori pénzügyminiszter és miniszterelnök-helyettes – szintén került a lehetőséget, hogy Suga mellett álljon ki. Mindamelllett a két politikus találkozott Kishida Fumióval, és beszámolók szerint jó hangulatúan teltek a beszélgetések. Suga utolsó reménysugara Nikai párt főtitkár volt, de neki már nem volt ereje meg-

állítani a folyamatokat (Nikai a hónap végén kikerült a párt elit vezetéséből).

Suga megértette a kialakult helyzetet, és előre menekülve bejelentette, hogy nem óhajt újra indulni a Liberális Demokrata Párt elnöki posztjára. Ezek után csak úgy záporoztak a különböző jelöltek.

Az első jelentkező nem meglepő módon Kishida Fumio volt, aki 2012-17 közt sikeres külügyminiszterként tevékenykedett. Kishida tipikus politikus családba született bele, ahol már nagyapja és édesapja is parlamentiképviselő volt. Rokonsága Hirosimából származik, így fiatalkorában még találkozott olyan családtagokkal, akik túléltek az atomcsapást. Egyéni választó körzete is Hirosimában található. Gyerekkorában 3 évig New Yorkban tanult, mert az apja ott volt gazdasági diplomata. Felsőfokú tanulmányait a Waseda Egyetemen folytatta, mely Japán legelittebb és legbefolyásosabb egyeteme. Képviselői mandátumot első ízben 1993-ban szerzett. Szeret inni, még Szergej Lavrov orosz külügyminisztert is kihívta egy vodka-szaké ivó versenyre. Kedvenc étele a hirosimai okonomiyaki, szabadidejében szívesen olvassa a Kimetsu no Yaibát, és Akaza a kedvenc karaktere. 2012 és 2017 között volt a japán diplomácia vezetője, japán mércével rekord hosszú ideig vezette a tárcáját. Egyik legnagyobb sikere az volt, hogy elérte: 2016-ban Barack Obama még hivatalban lévő amerikai elnökként részt vett a hirosimai atombomba támadás évfordulóján tartott megemlékezésen.



Kishida Fumio



Kono Taro



Takaichi Sanae és Noda Seiko





Rögtön utána a volt belügyminiszter, az LDP szélsőjobb oldali szárnyához tartozó Takaichi Sanae jelezte, hogy érdekelné a munkakör. Takai-chit Abe tanítványnak tartják, és Abe is kedveli. A pártelnöki szavazás első fordulójában Abe rá szavazott, képviselői társaitól pedig 28%-os támogatást kapott, amivel a második helyet szerezte meg. Habár nő, semmilyen módon nem áll ki a nemi egyenjogúság mellett. Ellenzi a női császárságot, az LMBTQ+ közösség felé csak azért nyit, mert a közvélemény inkább elfogadóbb lett. Harcias nacionalista, aki agresszív hangot üt meg Koreával, de főleg Kínával szemben.

Noda Seiko – tán valami ellenpólusként – szintén bejelentette jelentkezését, aki pedig hírhedten a kormányzó párt bal oldalán van. Noda támogatja a női kvóta bevezetését, ahogyan az azonos neműek házasságát is. Egyetlen gyereke van, és őt is nagy küzdelmek után tudta világra hozni. A megpróbáltatások során szerezte be francia bulldog kutyáját, Cathetrinát, amit Hashimoto Seiko képviselő és párttársa javasolt neki (igen az a Hashimoto, aki 1984 és 1996 között az összes olimpián részt vett, télieken és nyáriakon is).

Noda kapcsolata az LDP-vel nem mindig volt fesztelen, 2005-ben kilépett, de miután megnyerte a körzetét, visszatért a pártba. Korábban egyszer már indulni akart az elnöki székért, de nem kapta meg a minimális 20 támogatást, amit most simán megszerezett.



A női jelöltek megjelenése talán váratlanul hathat, de az LDP elkötelezte magát az ügyben, hogy 2025-re (azaz a következő általános választásoknál) már a jelöltjeik legalább 35%-a nő legyen.

Végül pedig a legnagyobb esélyesként bejelentkezett a posztra Kono Taro is, aki „A koronavírus elleni oltási kampányért felelős miniszter” volt. Sok jel mutatkozott arra, hogy ő lesz a befutó. Elvégre egy tekintélyes politikai család örököse, már nagyapja és atyja is esélyes volt a miniszterelnöki posztra. Egyetemi tanulmányait az USA-ban végezte el, tanára volt többek közt Madeleine Albright, aki később amerikai külügyminiszter lett. 2002-ben májának egy részét apjának adta, azóta is szószólója a szervdonorságnak. De ahogyan az elődök nem szerezték meg dédelgetett álmukat, úgy ő sem volt képes elérni ezt a címet – legalábbis eddig. Politikai nézetei balrább voltak, mint a párt berendezkedése. Felszámolná az atomerőműveket és támogatja a meleg hám-



zasságát, sőt azzal is egyetért, hogy a nők megtarthassák vezetéknévüket a házasságuk után (jelenleg kötelesek felvenni férjük nevét). Szeméretük, hogy túl individualista, észjárása túl nyugatias. A Párton belül egy kis frakciót vezet, és nem túl lelkes a politikai osztogatás terén. De a párttagok kedvelik a stílusát és az üzenetét, amit közvetít.

A jelöltség megszerzéséhez az LDP parlamenti képviselőinek minimum 20 tagjától kell ajánlást szerezni. Ezt végül négyen tudták teljesíteni. Mivel több jelölt is volt, így két körös megmérettetésre került sor. Az első körben a parlamenti tagok és a párttagság adta le szavazatát. Majd a második körbe az előző forduló két legtöbb szavazatát kapó jelölt jutott be. Itt a parlamenti tagok még mindig szavazhatnak, de közülük a teljes tagság helyett már csak az LDP prefektúrák élén álló pártvezetőknek lehet.

Végül a kétkörös szavazás során Kishida győzött. Hogy miért pont ő? Ahogyan a japán po-



litikai kommentátorok fogalmaztak: Kishida tudta elhíttetni 3A-val (Abe Sinzo, Aso Taro, Amari Aki-ra), akik a párt legbefolyásosabb alakjai, hogy van mersze semmit sem csinálni. Kono Tarót a vezetés túl forradalminak gondolta, hiába próbált a kampány alatt inkább konzervatív hangokat megütni.

Ugyanakkor Kishidának figyelnie kell a párttagok hangjára is. Hiszen amikor az egyszerű párttagok szavaztak, akkor Kono 44,08%-ot szerzett (Kishida 28,80%-val szemben), míg a második körben a prefektúra vezetői 82,89%-ban álltak bele Kono támogatottságába.



Ellenzék

Az utóbbi 5 évben a japán ellenzék komolyan átformálódott. A Japán Demokrata Párt – akik még 2009-ben választást nyertek – 2016-ban feloszlott. A bal-liberálisok vezető ereje azóta az Alkotmányos Demokrata Párt (Rikken Minsuto) lett. A párt megalkotásakor több politikai csoport olvadt egybe, illetve erős magot képezett a volt Japán Demokrata Párt maradványa is. De – ahogy Japánban lenni szokott – az ellenzék több prominens tagja ilyen-olyan oknál fogva nem csatlakozott az új politikai képződményhez.

Az idei választásokra próbáltak egyfajta közös indulást összetákolni (kb. még azon a szinten, mint 2018-ban a magyar ellenzék). Ehhez a formációhoz kapcsolódott a Szociáldemokrata Párt (Sakai Minsuto) is. A Kommunista Párt szokásához híven inkább mindenhol a hibát kereste és lett az egésznek a kerékkötője. A legerősebb ellenzéki jelölt, így Edano Yukio lett, aki az Alkotmányos Demokraták vezetője volt, de a választási vereség után lemondott tisztségéről.

Az ellenzék legnagyobb fegyverténye, hogy 2016 után idén ismét Koike Yuriko lett megválasztva Tokió kormányzójává, bár ő nem egy klasszikus ellenzéki figura. 2003-2007 között több miniszteri tisztséget is betöltött, előbb a Koizumi, majd az első Abe kormányban. De miután első nőként indult az LDP elnöki székéért és kikapott, 2008-ban otthagya a pártot. Ahogy mondta, nem üvegplafont kell áttörni, hanem egy vaslemezt,

így utalva a nemek közti egyenlőtlenségre. Azóta több pártot is megjárta, míg végül alapított egy regionális pártot, ami csak Tokióban indul. Bár megőrizte pozícióját, az általa alapított pártot az utóbbi időben teljesen magára hagyta, így a nyári választáson csak a második helyet tudták megszerezni.

Az ellenzék üde színfoltja a színészből lett politikus, Yamamoto Taro populista baloldali pártja, a Reiwa Shinsengumi, amit sokan a „japán Bernie Sanders”-nek hívnak. Eltörölné az áfát (ami

10%-os), bevezetné az alapjövedelmet (30 ezer jennel), és 1500 jenre emelné a minimál órabért.

Bár a választási rendszer a nagy pártoknak kedvez, egyéniben mindig több független képviselő is mandátumhoz szokott jutni.

Kampány

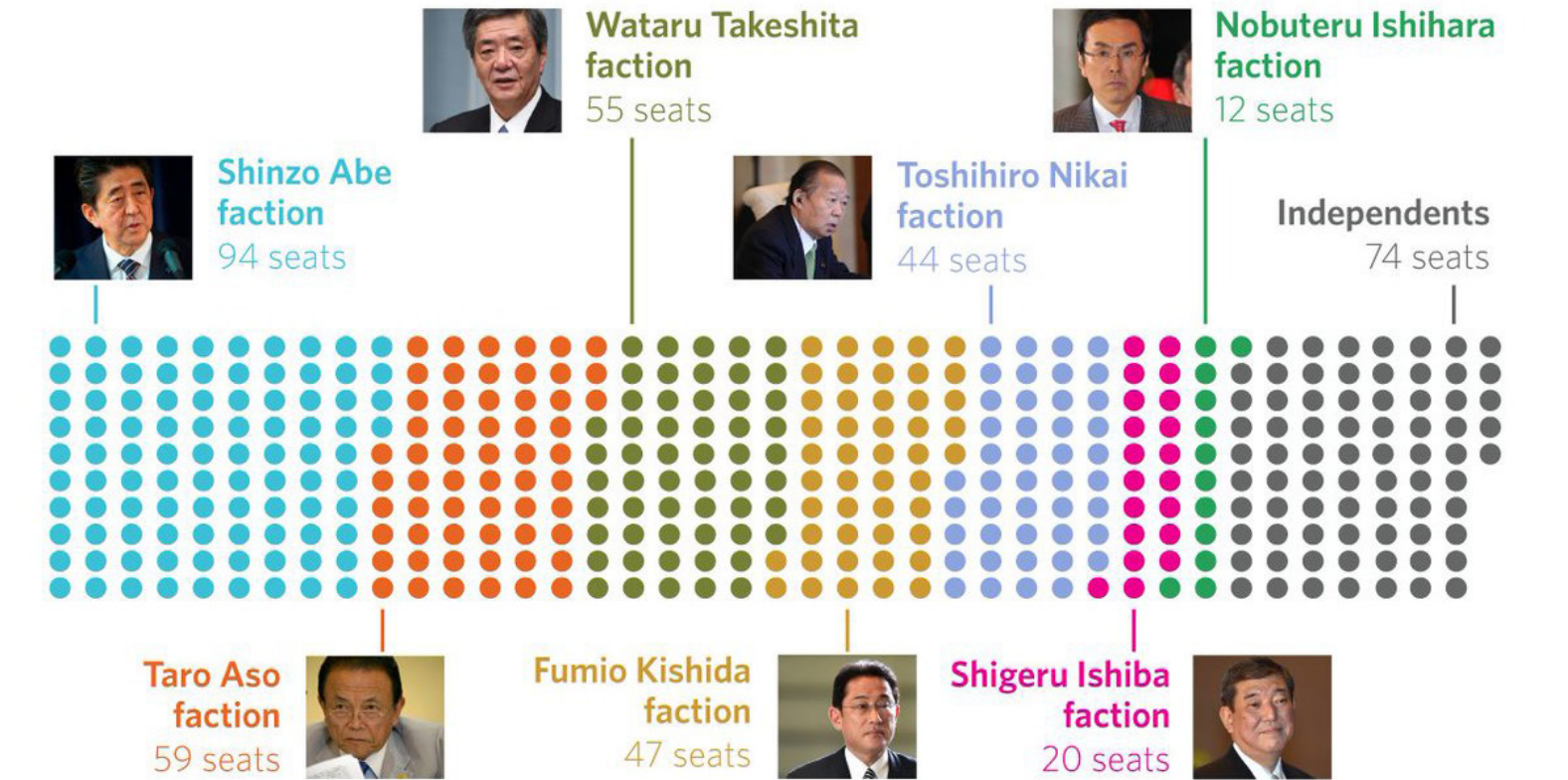
Október 14-én elindult a Reiwa korszak (2019-) első általános parlamenti választása. Közben az ország 240%-os államadósággal küzd,

a pártok leginkább azon versenyeztek, hogy ki képes minél kevesebb adót kivetni, és azt majd hogyan akarják szétosztani. Komoly viták voltak a széndioxid kibocsátás terén is, és hogy az atomerőművek minek számítanak. A házasság utáni kötelező névfelvétel is napirenden volt, ahogyan az azonos neműek házassága is.

A kormányzópártnak kedvezett a két hetes kampány, valamint, hogy sokan maradtak távol a szavazáskor. A fiatalok alig 20%-a vett részt rajta, míg a 60+-os korosztály 70%-a jelent meg az urnánál. Nem segíti a fiatalok bevonását a választásban, hogy a választhatóság alsó életkora 25 év. A legfiatalabb választók még inkább távolinak érezhetik maguktól a politika világát, mert a választói kor alsó határa pedig 20 év.

A választásrendszer – ahogyan a magyar is – úgy nevezett kevert választásrendszer. Ennek értelmében a képviselők egy része egyéni választókerületekben kerül megválasztásra (289-et a 465-ből), míg a maradék 176-nak 11 listáról lehet bejutni a parlamentbe. Hagyomány, hogy csak olyan ember lehet miniszter, aki egyéni körzetben is győzni tudott.

A legtöbb helyen a listás szavazás a gyengébb pártokat támogatja, hogy így egy igazságosabb törvényhozás jöhhessen létre, ahogyan ez Németországban vagy Új-Zélandon a cél. Japánban – ahogyan Magyarországon is – a listás szavazatok inkább a győztesek irányába torzítják a választási végeredményt.



Source: Bloomberg
Photos: Abe: GEOFF ROBINS/AFP/Getty Images, Takeshita: TOSHIFUMI KITAMURA/AFP/Getty Images

Az LDP frakciói



Végeredmény

A kormánypárt három számra figyelt a választások éjszakáján:

233 – ennyi képviselővel meg tudják szerezni az egyszerű többséget.

261 – ekkora mandátum számmal egyedül is képesek kormányt alakítani.

310 – alkotmányozó többségük van.



Végül pont 261 képviselőjük lett, plusz a Ko-meitóval kötött koalíciós partnerével együtt 293 stabil többségre tettek szert. Bár nyertek, mindössze a szavazatok 34,66%-át szerezték meg, ami a párt történetének leggyengébb eredményét jelenti.

Az összefogott öt ellenzéki párt 289 egyéni választókerületből 213-ban állított egységes jelöltet, de csak 59 választókerületben, azaz körülbelül 28%-ban szereztek győzelmet. Az ellenzéki pártok csalódtak, hogy nem sikerült nyerniük, és szerintük rossz a rendszer (tán, ha mindenki összefogott volna, akkor nagyobb sikereket tudtak volna elérni).

Az ellenzéki oldal nagy nyertese az ultranacionalista Nippon Ishin no Kai (kb. ~ Japán Megújulás Párt), akik 11 mandátumukat szinte megdicsőítve, 41 helyet szereztek meg. A párt társadalmi-politikai kérdésekben inkább progresszív nézeteket vall, de a gazdasági életben nagyon laza politikát folytatna. Legerősebb állításuk, hogy Japánt egy szövetségi állammá kellene átszervezni.

Kishida kabinet

A 64 éves korában megválasztott Kishida lett az ország 100. miniszterelnöke. A kabinetébe (naikaku) többségében olyan miniszterek kerültek be, akik Abe köréhez tartoznak. A 20 fős kormányban 13 embernek nem volt korábbi minisz-

teri megbízatása, a kormány átlag életkora 61 év, és összesen 3 nő van közöttük.

Kikerült a kormányból Aso Taro, helyettesőgora, Suzuki Shunichi került a pénzügyminiszteri posztra. Abe Shinzo fivéré, Kishi Nobuo lett a védelmi miniszter. Szintén nem találtak megfelelő posztot Kono számára, viszont Noda újra miniszteri székhez jutott.

Kishida nagy előnye, hogy konszenzus kereső politikus, valamint érti a bürokratikus rendszer működését, stabilitást, és nyugalmat tud hozni. Hátránya, hogy nem egy politikai showman, elképzeléseit nem tudja olyan lelkesen átadni a választók felé, mint mondjuk Barack Obama, aki egy darab sajtóról is elhiteti, hogy az a legjobb jelölt egy adott posztra.

Kormányának jó pár problémával szembe kell néznie. Egyrészt a járvány után talpra kell ál-

lítani a gazdaságot, foglalkozni kell az előregedés problémájával, és a geopolitikai kérdéseket is megoldani kell. Utóbbiban a legnehezebb egyértelműen Kína agresszív viselkedés, különösen Tajvan kérdésében.

Gazdasági kérdésekben Kishida balrább áll, mint az elődjei. A csak „Abenomics” néven ismert gazdasági élénkítés szerinte csak a tehetősebbeket hozta helyzetbe, ő azonban mindenki anyagi helyzetén szeretne javítani. Legalábbis ezt állítja manapság az új miniszterelnök. Mert mint mondta, a növekvő vagyoni különbségek diszharmóniát okoznak a társadalomban.

Égető kérdés, hogy Japán milyen irányba indul a dekarbonizációs úton. A helyzetet nem javítja, hogy 2020-tól 22 széntüzelésű erőművet akartak üzembe helyezni, hogy csökkentsék a nukleáris erőművektől való függőséget.





A kommunista Kína agresszív viselkedése egyre nagyobb sötétséget vet a térségre. Japánban ezért komoly esélye van annak, hogy éves szinten a költségvetés 2%-át fogja védelmi kiadásokra fordítani a több évtizedes 1% helyett.

Ezzel szorosan összefügg az alkotmány felülvizsgálata. Különösen a híres kilencedik cikkely kérdése, mely értelmében Japán lemond a háború jogáról. A konzervatív Liberális Demokrata Párt már hosszú évtizedek óta küzd ezen passzus ellen.

Hogy Kishida képes lesz-e hosszabb távon is kormányozni, és beáll a sikeres miniszterelnökök sorába, vagy Japánban újakezdődik a forgóajtó miniszterelnökök korszaka, még kérdéses. De a császárságnak és a világnak is jobb, ha egy megbízható partner vezeti Japánt.



2020.08.28.	Abe Shinzo bejelenti lemondási szándékát a miniszterelnöki posztról.
2020.09.14.	Suga Yoshihidét megválasztják az LDP elnökének.
2020.09.16.	Sugát beiktatják mint Japán 99. miniszterelnöke.
2021. január	Suga támogatottsága 42%-ra esik, ez 2010 októbere óta a legalacsonyabb, amit egy miniszterelnök elért.
2021. március	Kishida megkapja a teljes hirosimai prefektúra feletti pártvezetést.
2021. április	Három választást is tartottak, de mindegyik helyen az ellenzék tudott diadalmaskodni.
2021.04.16.	Suga az első külföldi állam-/kormányfő, akit Joe Biden amerikai elnök fogad.
2021. május	Suga támogatottsága már csak 32%-os.
2021.07.05.	Tokiói helyhatósági választások: bár az LDP nyer, a kormányzó tisztséget nem ők adják.
2021.07.23.	Nyári Olimpiai Játékok nyitórendezvénye.
2021. augusztus	Sugát már csak a lakosság 28%-a támogatja.
2021.08.08.	Nyári Olimpiai Játékok záróceremóniája.
2021.08.22.	Jokohamai választások, ahol az LDP jelöltje, Okonogi Hachiro kikapott. Okonogit gyerekkorában az egyetemista Suga korrepetálta.
2021.08.24.	Paralimpia megnyitása.
2021.08.26.	Kishida előáll egy nyilatkozattal, hogy miképpen kellene átszervezni az LDP-t.
2021.08.30.	Suga kijelenti: szeptember 6-án tartja pártja a tisztújítást, és 14-én felosztatja a parlamentet.
2021.09.01.	Mégsem osztatja fel a parlamentet, jelenti be Suga.
2021.09.02.	Abe Shinzo volt miniszterelnök és Aso Taro volt miniszterelnök, akkori miniszterelnök-helyettes és pénzügyminiszter kijelentik, hogy nem támogatják Sugát.
2021.09.03.	Suga bejelenti, hogy nem indul újra az LDP elnöki székéért.
2021.09.05.	Véget ér a Paralimpia.
2021.09.29.	LDP tisztújító kongresszust tartanak, ahol Kishida győz.
2021.10.04.	Kishidát megszavazzák miniszterelnöknek.
2021.10.05.	Beiktatják a Kishida kabinetet.
2021.10.08.	Kishida megtartja első beszédét a parlamentben, mint miniszterelnök, és felel a kérdésekre.
2021.10.14.	Kishida kérésére Naruhito császár felosztatja a parlamentet.
2021.10.21.	Eredetileg ekkor járt volna le az országgyűlés mandátuma.
2021.10.24.	Shizuokában és Yamaguchiban is felsőházi választásokat tartottak. Shizuokában az ellenzék, míg Yamaguchiban a kormányerők győztek.
2021.10.31.	Az LDP megnyeri a választásokat.

zene

NUGU K-POP CSAPATOK

K-pop cikksorozat - 11. rész

Írta: Edina Holmes





Még a cikksorozat elején úgy gondoltam, hogy alap k-pop tudás ismertetése után bemutatom nektek a leghíresebb bandákat, de a Brave Girls idej felvirágzása után úgy döntöttem, hogy inkább a kevésbé ismert bandákkal, előadókkal fogok foglalkozni. A híresebbekről amúgy is sokan írnak és a kisebb bandáknak is jár némi reflektorfény.

Mi is az a „nugu”?

A cím alapján biztos páran feltettétek magatokban ezt a kérdést. A nugu egy koreai kérdőszó, jelentése „ki?”. K-pop berkekben pedig a névtelen előadókra, csapatokra használják. Miért is? Például: Azt mondom, hogy az XYZ a kedvencem. Erre te visszakérdezel, hogy ki (nugu)? Ha ismert előadó lenne, akkor nem kellene visszakérdezni. Lényegében innen származik a kifejezés, és használják ezt a több éve aktív, de a közéletben egyáltalán nem ismert személyek, csapatok esetében.

A nuguság nem egyenlő azzal, hogy egyáltalán senki sem ismeri az előadót, a csapatot, sőt, van egy kis rajongói táboruk, fellépnek különböző zenei műsorokban, viszont a nagy áttörés (még) nem érkezett el a karrierjükben. Többségük kis cégektől érkezik, akiknek nincs elég pénzük, tapasztalatuk felvirágoztatni az előadókat, hiába tehetségesek, és jók a dalaik. Többnyire azok a k-pop rajongók ismerik őket, akik mélyebbre ásnak a témában és nem ragadnak le a híresebb előadónál.

A nuguság velejárói

Ez az állapot senkinek sem jó igazán. Évekig dolgoznak az előadók, fizetést alig vagy nem is kapnak, és a siker is minden egyes comeback-kel csak egyre távolabbinak tűnik, pedig épp a következő dalnak kéne meghoznia a rég várt sikert. Van, hogy egy-egy dal jobban teljesít a zenei listákon, de végül mindig homályba vész a csapat. Nem mondanám épp ideális dolognak. Érthető a sok munka, míg sikeres az előadó, mert van miért dolgozni, de úgy hogy évekig, akár egy évtizeden keresztül hajt azért, hogy talán egyszer összejön a nagy álom. Hát, ennél még az első dal utáni feloszlás is jobb. Legalább mindenki járhat a saját maga útján. Nem pedig évekig szenved, mert aláírt egy szerződést, amihez nagy reményeket fűzött.

Ugyan el-elhívják őket fellépni különböző műsorokba, de jellemezően kisebb tévék, rádiók hívják őket. A nagyobb tévéadók zenei műsorai-ba (Inkigayo, M!Countdown) sem éppen könnyű bekerülni, ha nem nagy cégtől jön az ember, de közel sem lehetetlen. Viszont leginkább tényleg csak azért mennek, hogy elénekeljék az épp aktuális dalukat, elég ritka, ha trófeával mennek haza, azaz épp ők lettek az első helyezettek a műsor listáján. A nugu csapatok gyakran bármilyen zenei műsoros győzelem nélkül oszlanak fel, mint pl. a **Nine Muses**. Majdnem 10 évig voltak aktívak és egyszer sem lettek első, ami valljuk be, elég elkeserítő lehetett nekik és a rajongóknak is.

Most pedig olyan „híresebb” nugu csapatokkal ismerkedhettek meg, akik feloszlottak

anélkül, hogy első helyen végeztek volna valamelyik dél-koreai zenei műsorban.

Nine Muses

Kezdjük a sort a már fentebb is említett Nine Muses-szel. Ők az igazi példa arra, hogy milyen is az amikor egy kicsit ismert az előadó, de nem tud szintet lépni. Na de kezdjük az elején.

2010-ben debütáltak a *Star Empire Entertainment* alatt. A debüt dalukat, a **No Playboy**-t JYP írta. A debütjüket nagy várakozás övezte Dél-Koreában, míg először elő nem adták a dalt. A közönség egyetértett abban, hogy a magabiztosság és a jó vokál hiányzott a fellépésből és máris temetni kezdték a lányokat. A legsikeresebb évük a 2013-as volt. Több dalt is megjelentettek, köztük a **Wild**-ot és a **Doll**-t, ami hozott némi ismertséget a csapatnak. Következő sikeresebb daluk a **Drama** volt 2015-ben, de ez sem hozta meg a rég várt áttörést.



Mini K-POP Előadó Bemutató

Rocket Punch

Tagok: Juri, Yeonhee, Suyun, Yunkyoung, Sohee és Dahyun
A hat tagú lánybanda 2019 augusztusában debütált a **Bim Bam Bum** című dallal. 2020-ban két daluk jelent meg, a **Bouncy** és a **Juicy**. 2021-ben egy koreai dalt jelentettek meg **Ring Ring** címmel, majd nem sokkal ezután debütáltak Japánban is a **Bubble Up!** című dalukkal.

A csapat egy japán (Juri) taggal büszkélkedhet, aki az AKB48 japán lánycsapatot hagyta ott, hogy debütálhasson Dél-Koreában. A lányok a Woollim Entertainment alatt vannak, akikhez olyan nevek fűződnek, mint az Infinite, Lovelyz és a Golden Child.





Mindeközben a csapat folyamatos tagváltásokon ment keresztül. Az eredetileg kilenc tagú csapatban az évek folyamán összesen tizennégy lány fordult meg, és mikor 2019-ben feloszlottak, már csak négyen voltak. Köztük csak egy tag, **Hyemi** volt az, aki egész végig, kilenc éven át kitartott a bandával. Megérte-e, ezt csak ő tudhatja.

Rainbow

Aki ismeri a 2000-es évek k-pop világát, az tudja, hogy az akkori Big3 (3 legnagyobb k-pop vállalat/ügynökség) nem az SM, YG és JYP ügynökségeket jelentette, hanem SM, YG és DSP volt a felállítás. Azóta elég nagy változáson ment keresztül a **DSP Media**, és manapság már a vállalat is a nugu kategóriába tartozik. A részletekbe nem mennék bele, de mikor a **DSP Media** 2009-ben debütáltatta legújabb lánycsapatát, a Rainbow-t, akkor még volt remény egy sikeres karrierre. A debüt daluk, a **Gossip Girl** nem volt sikeres, de a 2010-ben érkező **A** című daluk meghozta számukra a sikert,



Rainbow

és folytatták ezt a **To Me** dallal is. Ezután majdnem két éves szünet következett a koreai piacon, ugyanis a csapat Japánban promotált ezidő alatt. 2013-ban visszatértek a dél-koreai piacra a **Tell Me Tell Me** és a **Sunshine** dalokkal, amik ugyan sikeresnek mondhatóak, de nem érték el az első két dal szintjét népszerűségben, és innentől már csak lejtmenet volt a lányok számára. 2015-ben és 2016-ban megjelent egy-egy daluk a **Black Swan** és a **Whoo**, de ezek már a 70.000 digitális letöltést se érték el, míg anno az **A** című dalukat több mint másfél millió ember töltötte le. 2016 novemberében lejárt a hét éves szerződésük, és mindannyiuk a saját útján folytatta. A Rainbow esetében elmondható, hogy volt egy rövid igazán sikeres időszakuk, de nem tudták fenntartani az érdeklődést és lényegében már nüguként vonultak vissza.

SPICA

A 2012-ben debütált öt tagú lánybanda a tipikus példája annak, amikor csupa tehetséges em-



SPICA

berekből áll a csapat, látszik rajtuk, hogy színpadra születtek, de a siker mégis elmarad. Pedig a digitális eladásai egyáltalán nem voltak rosszak kezdetekben. A 2012-ben megjelent **Russian Roulette** daluk 600.000 letöltéssel büszkélkedhet, ami nagyon jónak mondható egy rookie csapatnál. Az ezután következő dalaik (**I'll Be There, Tonight, You Don't Love Me**) is elég jól muzsikáltak, de szélesebb körben mégse váltak ismertté. 2016-ban adták ki utolsó dalukat, **Secret Time** címen, de mivel itt is elmaradt a siker, 2017 elején feloszlottak.

Hello Venus

Szintén egy 2012-ben debütált lánybanda, akik 600.000 feletti digitális letöltéssel büszkélkedhettek az első daluk, a **Venus** miatt. Viszont utána már csak két daluk (**What Are You Doing Today?, Would You Stay For Tea?**) ért el 200.000 feletti letöltést, és már nem is lett jobb. Igaz, másik két daluk, a **Wiggle Wiggle** és az **I'm ill** a nemzetközi k-pop fanoknak jobban tetszett, de ez sem volt elég a sikerhez. 2017-ben még megjelentettek egy dalt, **Mysterious** címmel, majd 2019-ben csendben feloszlottak.

Dal Shabet

A hat tagú lánybanda 2011 elején debütált elég szép sikerrel. Több rookie díjat is elnyertek. A **Supa Dupa Diva, Bling Bling, Hit U** dalaik több mint egymillió letöltést értek el.

Mini K-pop Teszt

Melyik évben debütált a 2PM?
a. 2007
b. 2008
c. 2009

Hány tagból állt a I.O.I?
a. 10
b. 11
c. 12

Melyik dallal debütált a Twice?
a. Cheer Up
b. Like Ooh-Ahh
c. TT

Az alábbi dalok közül melyik nem SHINee dal?
a. Lucifer
b. Devil
c. View

Melyik ügynökséghez tartozik a Pentagon?
a. YG
b. CUBE
c. HYBE

Megfejtések: 1-b; 2-b; 3-b; 4-b; 5-b



Hello Venus



Ez elég jó indítás, viszont ezután szépen, lassan lejtmenetbe kezdtek. Akadt néhány ismertebb daluk (**B.B.B, Joker, Someone Like U**), de a kezdeti sikereiket már nem tudták megismételni. Végül 2016-ban a szerződéseik lejártával az összes lány továbbállt.

Stellar

Még anno, 2011-ben cuki lánycsapatként kezdte a Stellar, de nem igazán vált be náluk ez a formula, ezért 2014-ben átváltottak szexi stílusra, abból is a hivalkodó fajtára. Nem is maradt el a siker vagy inkább a polgárpukkasztás. Nyugati szemmel nem akadna fent a szemünk egy-egy ilyen videoklip láttán, de ez Dél-Koreában nem épp megszokott dolog. Mindez a **Marionette** dallal kezdődött, ami 150.000 digitális letöltést tudhat magáénak. Ezután is felfigyeltek a lányok új videóira (**Vibrato, Sting, Crying**), viszont eladások terén visszacsúsztak a kezdeti időszakukba. Ennek eredményeként 2018-ban feloszlottak.

ZE:A és U-KISS

A két fiúbanda némileg kakukktojás a felsorolásban, ugyanis hivatalosan még nem oszlottak fel, de már évek óta nem aktívak, és a tagok többsége elhagyta a csapat ügynökségét. Lényegében már csak a bejelentés hiányzik. Bár csapatként nem, de egyedül azért jutottak valamire, főleg a ZE:A tagok: Hwang Kwang-hee, Im Si-wan, Park



Dal Shabet



Stellar

Hyung-sik és Kim Dong-jun. Kwang-hee leginkább tv-s műsorokat vezet, a többiek pedig színészként tevékenykednek. A U-KISS-ből leginkább Kevin ismert, aki a csapatbéli tevékenysége után szóló karrierbe kezdett.

ZE:A (2010-2017) **híresebb dalai:** Mazeltov, Love Letter, Here I Am, Watch Out, Aftermath, The Ghost Of The Wind, Breathe

U-kiss (2008-2017) **híresebb dalai:** Bingeul Bingeul, 0330, Neverland, Doradora, Stop Girl, Standing Still, Quit Playing, Stalker



U-KISS

Ők azok a bandák, akik ugyan elértek némi sikert, de hosszútávon nem tudnak megmaradni a rivaldafényben. A következő lapszámban pedig jönnek azok a csapatok, akiket még kevesebben ismernek, de több figyelmet érdemeltek volna.

Legendás K-pop zenék - vol 11.
(amiket minden valamire való K-pop fan ismer)

- PSY - Gentleman
- AOA - Heart Attack
- SHINee - Sherlock
- Twice - Cheer Up
- Pentagon - Shine
- Girls' Generation - Lion Heart
- Super Junior - Mamacita
- I.O.I - Very Very Very
- 2PM - My House
- Wonder Girls - So Hot



ZE:A

Mini K-pop Dal Ajánló
Nugu dalok, amik jobb promócióval akár sikeresek is lehettek volna - part 1

- Playback - Playback
- Two X - Ring My Bell
- Tiny-G - Miss You
- Hello Venus - Wiggle Wiggle
- 2Eyes - Pippi
- Matilda - You Bad! Don't Make Me Cry
- Melodyday - Color
- Nine Muses - Hurt Locker
- EvoL - Get Up
- Fiestar - Apple Pie
- Spica - Tonight
- Bestie - Thank You Very Much
- D.Holic - Color Me Rad
- Laboum - Hwi Hwi
- Dia - Will You Go Out With Me



zene

A NIZI PROJECT ÉS A NIZIU

Írta: Balu





Régebben sok tehetségkutatót néztem, közös családi program volt hétvégenként az X-Faktor, a Hungary's Got Talent és a hasonlók nézése. Ázsiai verzióból – illetve mióta jobban belekerültem a K-pop világába – viszont ez volt az első élményem. Ráadásul úgy indultam neki, hogy már nagyjából ismertem a debütált bandát, azaz a „nyerteseket”, de így is teljesen lekötött, sőt talán pont ezért volt még érdekesebb számomra.

Nizi Project

2019. február 5-én volt az a sajtókonferencia, ahol J. Y. Park bejelentette a Nizi Projectet: egy olyan tehetségkutatót, aminek a célja egy japán lánybanda összeállítása. Ez a japán Sony Music Entertainment és a dél-koreai JYP Entertainment együttműködésével jöhetett létre. Mindkettő eléggé nagy szórakoztatóipari vállalat, a Sony Music alatt van például a SPYAIR, a SixTones, az UVERworld, a ClariS, de LiSA is. A JYP Entertainment pedig egyike a jelenleg 4 legnagyobb és leg-

híresebb cégnek, ha K-popról van szó. Hozzájuk tartozik többek között a TWICE, az ITZY, a Stray Kids, a 2PM, illetve korábban a GOT7, a Wonder Girls és a Miss A is. Az eddig sem volt ritka, hogy egy koreai banda japán számot adott ki, de itt egy elsősorban japán közönségnek szánt csapat kapja azt a kiforrott koreai képzést és menedzsmentet, ami a K-pop-sztároknál jellemző, és ezért is olyan különleges ez a projekt.

2019 nyarán megkezdődött az előválogató 10 helyszínen, ebből 8 japán nagyváros volt, a maradék kettő pedig Hawaii és Los Angeles. Egy rövid előselejtező után maga J. Y. Park hallgatta meg az előadásokat és válogatta össze azt a 26 tehetséges lányt, akik részt vehettek az 5 napos tokiói kiképzőtáborban, ahonnan pedig a 13 legjobb mehetett tovább. Ezt mutatja be a projekthez hasonlóan Nizi Project névre keresztelt műsor első fele. A 10 darab 50 perces részben benne van az előválogató, a tábori programok és a különböző egyéni és csapatos előadások, amelyeken min-

denki bizonyíthatja: megvan a potenciálja ahhoz, hogy idol legyen. A táncért, az énekért, a magatartásért és az „x tényező” (avagy a sztárra váláshoz szükséges plusz) meglétéért gyűjthettek megalakítókat a versenyzők, ami visszatérő elem a Nizi Projectben.

A 13 továbbjutott idoljelölt egy 6 hónapos koreai táborban vett részt, ahol nap mint nap kemény gyakorlással töltötték a rendelkezésre álló időt. (Na, azért egy kevés szórakozás belefért, volt egy kis közös kiruccanásuk, ahol csak játszottak.) Az ezalatti előadásokat láthatjuk a tehetségku-



tató második felében (szintén 10 rész, többnyire több mint 50 perces részekkel), ahol már nem a potenciál felmutatása a cél, hanem azt szeretnék látni, hogy a lehetőségekből mit tudnak a lányok megvalósítani fél év alatt. Ezért is van jóval több felkészülési idő, és itt már nagyszínpadon történnek az előadások, nem egy családi hangulatú teremben. Elméletileg nem volt előre meghatározva a debütálók száma, tehát akár 13 fős is lehetett volna a végső banda, de sajnos nem mindenkinek sikerült megugrania a léceket.

Voltak vicces pillanatok, szomorú pillanatok, örömteli pillanatok, sok izgalom és sírás is, de én nagyon élveztem. Kifejezetten tetszett, hogy J. Y. Park mindig ellátta tanácsokkal a lányokat, és még akkor is mosolygott, amikor éppen szidta őket, hogy nem fejlődtek semmit. De a dicséretnek sem maradtak el. Meglepetésvendégek is fel-fel-tűntek akár zsűriként, akár műsorvezetőként – például a TWICE-ből vagy a 2PM-ből. A tehetségkutató nyelve pedig... nagyrészt japán, kissé koreai, de helyenként angol is akad.





Mindenesetre érdemes megnézni, ha tetszenek a NiziU számai és előadói, mert sokkal jobban megismerhetjük a tagokat, és még úgy is lehet velük izgulni és szurkolni nekik, hogy már pontosan tudjuk, kik kerültek be a bandába. (Egyébként az egészét elérhetővé tették angol felirattal YouTube-on a hivatalos csatornákon.)

NiziU

Ezt a nevet kapta a végül 9 főből álló csapat, akik eljutottak a debütálásig. A név úgy hangzik, mint a „need you”, innen jön a fandom neve, a „WithU”. Még teljesen nem alakult ki, hogy ki milyen pozíciót (Edina Holmes részletesen bemutatta az 52. számban, melyik mit jelent) tölt be, de spekulálások vannak róla:

Mako a leader (a csapat vezetője). Korábban tanuló volt a JYP-nél, nagyon jó énekes és talán a legjobb táncos is, a tehetségkutató alatt szinte végig biztos volt a helye a végső bandában.

A nizi (Hepburn-féle átírásban niji) szivárványt jelent, ami több helyen is megjelenik a NiziU számaiban és a projektben. És azért szivárvány, mert olyan egyedi, „különböző színű” tehetségeket keresnek, akik együtt létrehozhatják azt a színes kavalkádot, amit a szivárványként ismerünk.

Inkább a vezetői képességeivel tudott újat mutatni, a csoportjában mindig mindenkiből igyekezett kihozni a legjobbat, sokat segített a társainak.

Rio a főtáncos, aki éneklés terén is rengeteget fejlődött a Nizi Project alatt.

Maya énekes, de nagyon jó az önkifejezése, legyen szó egy meséről vagy zenéről. Nekem az egyik kedvenc előadásom a sorozatból tőle a Touch című szám (eredetileg a Miss A-től).

Riku a vezető énekes, tőle a Who’s Your Mama volt a kedvenc coveröm, ami J. Y. Parknak a saját dala.

Ayaka elsősorban visual, azaz a csapat „arca”, mert nagyon szép, illetve a személyiséggel is bárkit meg tud nyerni. Ugyan még van hova fejlődnie, minden számnál hallani, hogy egyre ügyesebb.

Mayuka a vezető rapper, aki eléggé háttérbe szorult a Nizi Projectben. Az első felében az utolsó előadásig szinte nem is láttuk, majd a második felében a 2PM – Heartbeat című számában lévő rappel mindenkit elkápráztatott.

Rima a főrapper, sőt sokszor magának írja a rap szövegét. Makóval együtt JYP-tanonc volt. Nemzetközi iskolába járt, így folyékonyan beszél angolul is.

Miihi vezető énekes és táncos is, de arra is van esély, hogy később center lesz. Ő is tanonc volt a JYP-nél, folyékonyan beszél koreaiul. Egészségügyi problémák miatt egy darabig nem tudott a többiekkel dolgozni, de már visszatért, és változatlanul képes bármikor mosolyt csalni az arcunkra.

Nina pedig a főénekes, illetve a maknae (azaz legfiatalabb). Nagyon stabilan bánik a magas hangokkal, amivel mindig le tud nyűgözni. Édes-



apja amerikai, édesanyja pedig japán származású, de Amerikában nőtt fel, így az angol után japánul is saját erejéből kellett megtanulnia. Egyébként meg az arckifejezések királylánya.

Számok

A zenéjükre a végtelen cukiság jellemző – túlzott fogyasztása káros lehet –, de megfelelő mennyiségben mindig fel tudja dobni a napunkat. Eddig a pre-debut albumon kívül még három single jelent meg.

A **Make you happy** az az album, amit még debütálás előtt adtak ki, ez a négy szám a Nizi Project vége felé került elő. Maga a **Make you happy** egy viszonylag kevésbé költséges MV-t is kapott – ennek ellenére a videó nézettsége már 270 milliónál jár, ami csak az előfutára volt annak, hogy mennyire is sikeres a csapat. További érdekesség, hogy a rapnek egy része a JYP Entertainment bandáinak korábban megjelent dalaira utal.





Az Auto-Tune egy 1997-ben kifejlesztett hangkorrekciós zenei szoftver. Amikor az énekes nem talál el egy hangmagasságot, korrigálhatóak vele az elütő hangok. Azonban arra is lehet használni, hogy a zenének adjunk egy elektronikus, fémes, már-már robotos hangzást. Az egyik első ilyen szám az 1998-as Believe volt Chertől, ezért Cher-effektusként is ismert a stílus.

Emellett ott van még a pompomlányok szurkolására emlékeztető **Baby I'm a Star**, az Everglow Bon Bon Chocolate-jához hasonlóan autotune-os **Boom Boom Boom**, illetve a **Beyond the Rainbow**.
2020. december 2-án debütáltak a **Step and a step** című számmal, ami már olyan MV-t kapott, amin látszott, hogy nem két fillérbe került. Színes, szagos, és az egész tele van szimbolikával és utalásokkal, hogy hogyan is jutottak el a tagok idáig. Hiába láttam már a Nizi Project megnézése előtt, amikor a sorozat után újra végignéztem az MV-t, el tudott érzékenyíteni. Ezzel együtt jött ki a **Joyful** és a **Sweet Bomb!** című szám, amelyeknek a címe elég árulkodó a hangulatukat tekintve. 2021. április 7-én jött ki a **Take a picture / Poppin' Shakin'** single, ami nem is annyira single, mert mind a két szám kapott rendes videót. A **Take a picture** vidámparkos témájú, szerintem a koreográfiáját lehetne leginkább kiemelni, mert a fényképezés több helyen is megjelenik benne, illetve a számolós mozdulatok tök kreatívak voltak.



A másik számról nem jöttem rá, milyen témájú, de érdemes vigyázni az MV-vel, mert a címhez hűen annyira rázkódik a kamera, hogy bele lehet szédülni. Mindkét számnak van dance practice-verziója, amit ajánlok mindenkinek, mert nagyon jól néznek ki benne a ruhák. Ezekkel adták ki még az **I AM** című számot, amiben Rima tűndökölt igazán. 2021. július 5-én pedig egy digital single-t kaptunk, a **Super Summert** (ami egy nyári szám, ha valaki nem jött volna rá). Készült hozzá egy durván másfél perces retró hatású videó is. Személy szerint nekem nem annyira jött be ez a



szám, de kíváncsi leszek, mivel rukkolnak elő legközelebb, ugyanis november 24-én érkezik az első teljes albumuk.

Személyes vélemény

Hogy miért szeretem őket? Elsősorban azért, mert a Make you happy óta követem őket, és már akkor is lenyűgözött, hogy ilyen fiatalon elhatározták, hogy idolek szeretnének lenni. És ezért pedig rengeteget dolgoztak, gyakoroltak. Nina konkrétan 14 éves volt 2019-ben, amikor a válogató kezdődött. És ahogy egyre több érdeklőséget megtudtam róluk (meg a YouTube-algoritmus egyre több videót ajánlott tőlük), végül megnéztem a Nizi Projectet. Mondanom sem kell, hogy még közelebb hozott hozzájuk. Az is hozzátesz a dologhoz, hogy rendkívül imádnivalóak. Illetve nekem nagyon bejött a japán-koreai ket-tösség, hogy egyrészt például a tehetségkutatón keresztül megismerhetjük a még kissé esetlen, szárnypróbálgató lányokat, és folyamatosan kö-



vethetjük, hogyan fejlődnek; másrészt professzionálisnak mondható a kiadott számok színvonala. Azt elismerem, hogy a cuki koncepció miatt a számaik többsége olyan, mintha a kockacukrot leöntenénk karamellával, és van, amikor nem vágyom erre, de általában szívesen hallgatom a számaikat. Nemcsak a sajátjaikat, hanem azt a pár covert is a Nizi Projectből, amit az egyes tagoknál említettem, mert mindig fel tudnak vidítani. A kedvenceim Mayuka és Nina, illetve a tehetségkutató megnézése után Mayával bővült a lista.

Ez volt tehát a Nizi Project. Viszont itt nincs vége: 2021. július 12-én J. Y. Park bejelentette a második évadot. Ezúttal fiúkat keresnek, és hasonló jellegű tehetségkutatóra számíthatunk. Én már alig várom, de még várhatok is rá, mert 2023 márciusára van tervezve a debütálás.

Források:
[NiziU japán Wikipedia](#)
[kprofiles.com](#)



zene

ROYAL SCANDAL

Írta: Kuroko Ai



Mi is az a Royal Scandal?

A Royal Scandal egy zenés doujin szerű történetkör, amely egy most futó projekt. A projekt tagjai:

Luz: énekes,
Kanon69: zeneszerző,
Rahwia: illusztrátor.

A projektet XYZ Project szponzorálja, és a széria mindegyik dalát (kivéve a Royal Flash-t és a Cherry Hunt-ot) Megurine Luka is feldolgozta. Minden számnak két vokál verziója van: az egyik Luka, a másik verzió pedig Luz.

A történet fő helyszíne egy Masquerade nevű bár, ahol az események főként zajlanak. A széria eddig 10 dalt tartalmaz, amelyek kiegészítik egymást.

Az első három dal luz verzióját 2014-ben adták ki a Revolver című minialbumban. A kör 2019. december 12-én kiadta első albumát, a



Q&A -Queen és Alice-t, beleértve a Royal Scandal összes kiemelt dalát, és az összes dal Luz verzióját.

A sorozat eddig 4 szereplőre fókuszált, mindegyiküknek meg van a saját klipjük, amik során betekintést nyerhetünk a múltjukba.

A dalok listája kiadás szerint:

- Cherry Hunt
- Queen of Hearts
- Revolver
- Beast in the Beauty
- Hikari / Light
- Bitter Sweet
- Phantom Pain
- Chelsea
- Royal Flash
- Magic Ring Night

A Beast in the Beauty egyelőre egy különálló történet, amelynek a folytatása a Magic Ring Night. Bár nem kapcsolódik a fő történethez, mégis a Beast in the Beauty eleje is a bárban játszódik, ahol az események nagyja.

A Cherry Hunt eredetileg Luka különálló száma volt, ami előbb jelent meg, mint a széria, viszont Luz 2014. január 31-én tette közzé az ő vokális verzióját, amelynek klipje Rahwia keze munkáját dicséri. Azután a széria dalainak Luka és Luz verziója együtt lett kiadva.

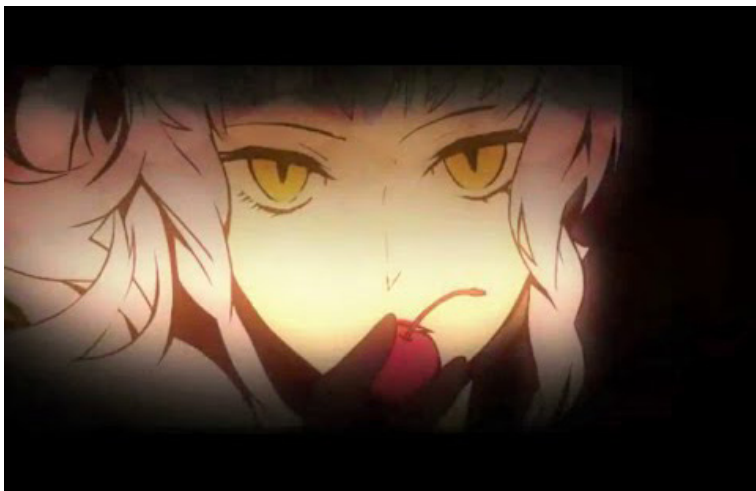
Cherry Hunt

Az eredeti dal, Kanon69 munkáját illeti, az ének pedig Megurine Lukát. Az eredeti klipben az ismertebb vocaloid karaktereket láthatjuk, központban természetesen Lukával. A Royal Scandal verzió a történetszál 0. epizódjának számít, és a bár piros díváját mutatja be, aki a felszínen nehezen megkapható, érzelmek nélküli nőként viselkedik, viszont legbelül igenis sebezhető. Bár a férfiak rajonganak érte, ő egyedül a bár csaposa, Lewis után érdeklődik, aki viszont nem viszonzza érzéseit. A dal végén Lewis váratlan módon megfordítja az egész szerelmi játékot és Cherry-ként hivatkozik a lányra, utalva ezzel, hogy a lány csak a szerelmével érzi jól magát, kapcsolata függőséggé alakulhat. A cím utalhat arra is, hogy a lány mennyire megszállottan próbálja „levadászni” szerelmét.

Queen of Hearts

A dalban megismerjük Chelsea múltját, hogy miért került a bárba. Kis korában véletlen meglátta, ahogy anyja több férfival van egyszerre, és ezt egy allegorikus álom formájában dolgozta fel, Alice Csodaországban köntösben. Az anyja a szív királynő, körülötte a férfiak pedig a nyúl maszkos katonái, akik el akarták kapni. Itt egy visszaemlékezést láthatunk, amelyben Chelsea elővesz az anyja zenedobozából egy szívalakú kulcsot, amivel kinyitotta annak a teremnek az ajtaját, ahol édesanyja volt. Futásnak ered, de mielőtt majdnem elkapják a férfiak, egy különös, frakkba öltözött férfi megmenti és elviszi a bárba. Amikor felébred az álomból Lewis ül mellette, kezében a szívalakú kulccsal. A dalszöveg telivelan erotikus utalásokkal, amit kevertek Csodaországi motívumokkal, ezzel is érzékeltetve a lány helyzetét.

„A történet fő helyszíne egy Masquerade nevű bár...”





REVOLVER

A történet második részében egy új szereplőt ismerünk meg, Rosettát, aki Chelsea munkatársa. A klip bemutatja, hogy a lány annyira féltékeny Vörös díva kolléganőjére, hogy igyekszik elcsábítani minden férfit tőle, egészen addig, amíg fel nem fedezi, hogy a lányt Lewis érdekli. Ezután minden csáberejével a fiú elcsábítására koncentrál, azonban sikertelenül. A sikertelen akció tekintetében dühre a tetőfokra hág, és eldönti, hogy drasztikus módon vet véget riválisa pályafutásának. Mielőtt az egész dolognak rossz vége lenne, Rosetta visszagondol a lánnyal eltöltött gyerekkorára, és végül megmenti a veszélytől. A dalban Rosetta magára rózsaként utal, egyfajta elérhetetlen szerelemként gondolva magára, míg Chelsea-re cseresznyeként hivatkozik. Az erotikus utalásokban gazdag dalszöveg remekül bemutatja, milyen is Rosetta természete.

Beast in the Beauty

A történet 3. részében megismerjük Oliviát, aki egy gazdag arisztokrata. A lánynak van egy szeretője, Adam, akiért bármit megtenne. Épp a bárban ül és azon gondolkodik, hogy a férfi azt mondta neki, pénzre van szüksége. A dalban kiderül, hogy a lány mindenét eladja, csak hogy pénzt szerezzen szerelmének, aki végül teljesen kisemmizi, de amíg szereti őt a lány, nem bánja. Egyik este, amikor észreveszi, hogy a férfi kisurran



a házból, követi. A férfi egy partiba tartott, ahol más gazdag hölgyekkel csalta meg Oliviát. Ezután a lány összetört szívvel, kisemmizve, céltalanul kóborog az erdőben, amikor egy különös nyúlmaszkos férfi egy bőröndöt kínál neki, benne a boszszú lehetőségével. A lány éjfélkor a férfi ajtaján kopogtat, majd alázatos szerelmest játszva kínálja neki a bőröndnyi pénzt. Ezután a férfi magához öleli, azonban a lány szívét már nem tudja átme-

legíteni a szerelem. Szomorúan gondol rá, hogy ha így tudja megvenni a férfi szívét, akkor az már nem szerelem. Amikor magához öleli a férfi, Olivia előveszi a fegyvert, majd lelövi őt. A dal szövege itt tükrözi a nőben rejtőző dühöt, amire szörnyetegként hivatkozik, agyarakkal, amivel átharapja a férfi torkát. Miután lelötte a férfit, az erdőbe menekül. A szobában megjelenik az előzőleg látott nyúlmaszkos alak, és elveszi a pikk szimbólumos férfi gyűrűjét.

Hikari/Light

A dal negyedik része Lewis gyerekkorát mutatja be mielőtt a bárba került volna, és megjelent az életében a fény: Chelsea. A videóban látható, hogy a fiú szegény árvaként nőtt fel egy szeméttelen. Egyszer kutakodás közben talál egy könyvet és egy szívalakú szárnyas kulcsot (azt a kulcsot, ami a Queen of Hearts-ban is szerepel), azonban mielőtt jobban tanulmányozhatná, egy férfi tart felé egy bottal, nem épp kedves szándékokkal. Sajnos hiába menekült, a férfi végül utolérte, és miután elverte, egy cellába dobta. Mielőtt a férfi elkapta volna, ismét megjelenik a Beast in the Beauty-ban is látható maszkos alak egy pillanatra, majd eltűnik. A fiú a cellában visszaemlékezik az eddigi átélt bántalmazásokra, majd a sötét cella ajtaja kinyílik, és egy kéz nyúl ki érte a világosságból. Kevin, a Masquerade bár mestere, mentette meg a fiút és vitte magával a bárba, ahol megismerkedett Chelsea-vel.



Bitter Sweet

Az ötödik részben megismerjük az Amor birodalom hercegét, Albertet, aki szemetvetett a csinos énekesnőre, és nem habozik kihasználni hatalmát, hogy magával vigye a lányt. A lány ezután udvari énekes lesz, aki hangjával, nemesek többségét nyugtázza le, azonban mégis szomorú tekintet ül arcán minden alkalommal. Lehet akármekkora hatalma a hercegnek, a lány szívét akkor se tudja megnyerni. Szerencsére nem sokáig „raboskodik” az udvarban, ugyanis Lewis a megmentésére siet, és visszaviszi a bárba. A dal végén a herceg megfogadja, hogy akármibe kerüljön is, Chelsea az övé lesz. A herceg Hamupipőkeként tekint a lányra: a szegényes rétegből hirtelen kiemeli a csodálatos herceg.



A dal végén, amikor Chelsea elmenekül Lewis-zal, egy üveg cipőt hagy hátra, ezzel is utalva a Hamu-pipőke szálra.

Phantom Pain

A hatodik epizódban betekintést nyerünk Rosetta gyerekkorába, ami hasonlóan a többi karakteréhez, nem volt túl fényes. A történet központjában a lány anyja, Rebecca áll, aki egy részeges emberhez ment feleségül. Sajnos férje mellett, hogy nem vettette meg az alkoholt, erőszakos is volt, aminek eredménye az volt, hogy rendszeresen megverte feleségét. Az anya ennek ellenére is igyekezett mindent megtenni, és megóvni egyszem lányát, még ha ehhez el is kell viselnie a fájdalmat, hogy akit szeret, durván bántja vele. Azonban, amikor a férj átlépi a határt és bántja Rosettát, Rebecca megelégszik és megteszi a kellő lépést. Lányát rábízta két barátjára, Kevinre és Lilianra, ő maga pedig egy utolsó vacsorára felkészülve, elhatározza magát. Másnapra ő is és



férje is halottak. Rebecca, hogy megvédje lányát, megmérgezte férjét, viszont mivel minden fájdalom ellenére szerette, ezért vele együtt halt meg, lányát hátra hagyva.

Chelsea

A sorozat hetedik része ismét Chelsea-re és Lewisra fókuszál. Az aranyos klip bemutatja, hogyan született meg a lány álma, hogy énekes legyen, ezáltal boldoggá tegye a körülötte lévőket, főként Lewist.

Royal Flash

A sorozat nyolcadik része egy rövid összefoglaló az eddig történetekről. A videóban minden



eddig ismert karakter feltűnik egy-egy utalással, hogy mi történt a saját részében. A klip főként Chelsea-re és Lewisra koncentrált.

Magic Ring Night

A sorozat kilencedik része visszatér Olivára és arra, hogyan ismerkedett meg volt szerelmével, Alammal. A történet az Aladdin mintájára építi fel kettőjük kapcsolatát: Olivia egy gazdag kereskedő lánya, Alam pedig egy szegény ember, így a rangkülönbség miatt nem lehetnek egymás-



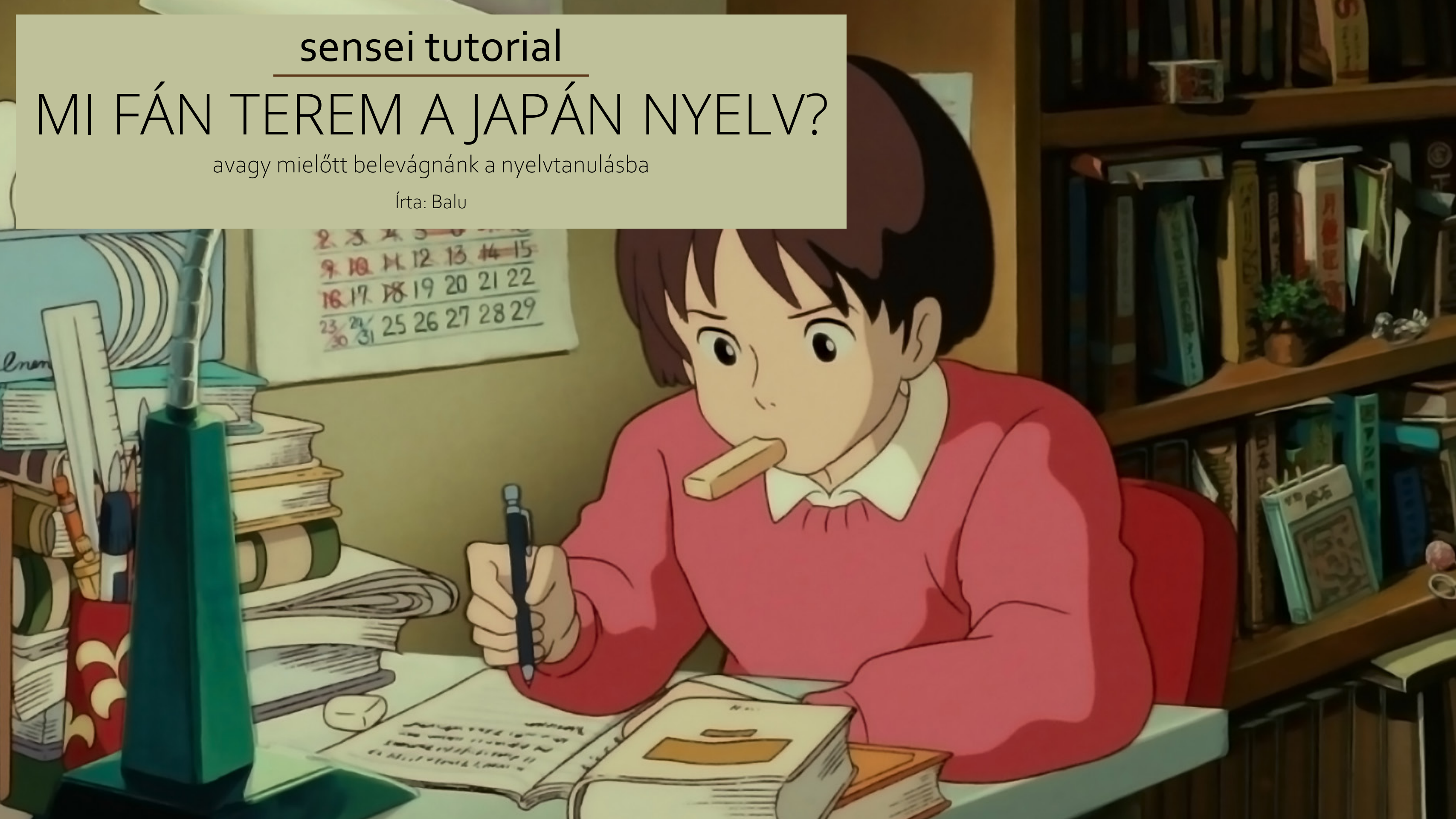
sal. A férfi azonban szereti a lányt, és bármit megtenne, hogy együtt legyenek. Amikor elválasztják egymástól őket, a férfi előtt egy idegen ország kalaposa jelent meg egy nyúlmaszkos emberrel, tabut kínálva, ami segítségére lehet. Egy hatalmat adó varázs gyűrűről beszélnek neki, melyet ha megszerez, teljesítheti szíve hölgye kívánságát: megszöktetheti az elvárások elől, amik ránehezednek. Nekivág a veszélyes utazásnak és megtalálja a gyűrűt, azonban ahogy felhúzza az ujjára, már nem ugyanaz lesz, aki volt. A gyűrű átváltoztatja szívét a szultán szörnyetegévé, és „Arkana rózsája” végül elnyeli az egész lényét. A dal végén láthatjuk, hogy visszatér Olivához, azonban már nem a kedves szerelme az, akit átölel a lány, hanem egy kapzsi, pénzéhes ember.

sensei tutorial

MI FÁN TEREM A JAPÁN NYELV?

avagy mielőtt belevágnánk a nyelvtanulásba

Írta: Balu





Közeleg az év vége, a szilveszter és az újév. Az újévi fogadalmak között pedig (az „idén kevesebb animét fogok nézni” és az „idén többet fogok tanulni/dolgozni” mellett) előkerülhet az is, hogy „idén tényleg elkezdek komolyan foglalkozni a japánnal”. Ezért gondoltam, hogy megpróbálnék egy átfogó képet adni a japán nyelvről: mire számítson az, aki belevág; milyen nehézségek várhatók; és melyek azok a részek, amiken könnyebben át lehet lendülni. Nem célom eltántorítani senkit a nyelvtanulástól, más nyelveknél is van megannyi nehézség, amit fel lehetne sorolni, és arról sincs szó, hogy egyszerre kéne megküzdeni az összes akadállyal. A nyelvtanulás egy hosszú folyamat, amit nem kell sürgetni. Viszont szerintem jobb tudni, milyen kihívásokkal találkozhat az ember, ha ennek ellenére mégis nekiveselkedik.

Írásrendszer

Talán a legtöbbet emlegetett téma a három „ábécé” okozta nehézségek, már csak azért is, mert ha megnézünk egy japán szöveget, rögtön feltűnik, hogy nem tudjuk elolvasni, mivel nem latin betűkkel van írva. (Jó esetben pedig nem időzünk sokat a római átírással, mert aztán jó pár dologba be tud zavarni később.) Rendszerint a szótagírások elsajátításával kezdünk, az egyik a hiragana, a másik a katakana. Ezek szótagokat – ha hivatalosak akarunk lenni, morákat – jelölnek, a kiejtett hangot írjuk le velük. A hiraganát és a kakanát párba lehet állítani, minden szótagnak megvan a

maga hiragana és katakana megfelelője. Úgy is el lehet őket képzelni, mint ahogy nekünk vannak kis- és nagybetűink. Azonban a japánok egészen más funkcióra használják a két szótagírást, aminek a részleteibe most nem megyek bele. Tehát az első lépés megtanulni a 46 darab hiraganát (ha éppen régi verseket akarnánk olvasni, akkor 48-at), illetve egyeseknek a mellékjeles (zöngésített) változatukat is, valamint még pár kombinációt. De ezek teljesen logikusak, úgyhogy gyorsan meg lehet velük barátkozni. Általában ezután a katakana jön, ami kicsit ritkábban használt, mint a hiragana, de az egyre növekvő katakanás szókincs mellett semmiképpen sem elhanyagolható.

És akkor ott van a főboss, vagyis a kandzsi. Főként a számuk és az összetettségük miatt tűnnek elrettentőnek. A JIS (Japanese Industrial Standards, avagy Japán Ipari Szabványok) 6000-nél is több kandzsikaraktert tartalmaz, amit a számítógép meg tud jeleníteni. Ez már nem szótagírás, mert egy-egy karakter inkább egy gondolatot jelenít meg szótagszámtól függetlenül. Az nem igaz, hogy semmi közük nincs a kiejtéshez, ugyanis a kandzsik 90%-a úgy épül fel, hogy van egy kiejtéshez kapcsolódó fonetikus komponens, illetve egy (vagy több) jelentéshez kapcsolódó alkotóelem. Ezt okosan ki lehet használni kandzsitanuláskor, azonban egy kandzsit sokféleképpen ki lehet olvasni attól függően, hogy éppen melyik szóban van, ezért ajánlott szavakhoz tanulni a kandzsit, nem elkülönítve foglalkozni velük. Így pedig szin-

行く	行こう
/iku/	/okona/
megy	végrehajt
旅行	行事
/ryokō/	/gyōji/
utazás	esemény

te csak annyit jelent, hogy minden szóhoz meg kell tanulni a kiejtett formát, illetve hogy hogyan írjuk le. Szerintem ilyen szempontból pont olyan, mint az angol. Ez persze akkor lehetséges, ha már ráállt a szemünk a kandzsik felismerésére, de ahhoz meg csak az kell, hogy sokat találkozzunk velük és megszokjuk őket. Olyan ez, mint a tagok a különböző K-pop-bandákban. Első ránézésre ugyanúgy néznek ki, de ha már megismertük őket, akkor hezitálás nélkül különbséget tudunk tenni köztük. És hogy mennyit? 1500-zal már tök jól el lehet boldogulni, mondjuk, ha mangát akarunk olvasni. (Bár a mai OCR-technológiával gyakorlatilag 0 kandzsitudással is belevethetnénk magunkat az első olvasmányunkba.) Középiskolával bezárólag 2136 kandzsit tanulnak meg az iskolában a japán diákok, de ennél azért többet felismernek.

分	/fun/
	/bun/
粉	/fun/
紛	/fun/
雰	/fun/

„Középiskolával bezárólag 2136 kandzsit tanulnak meg az iskolában a japán diákok, de ennél azért többet felismernek.”

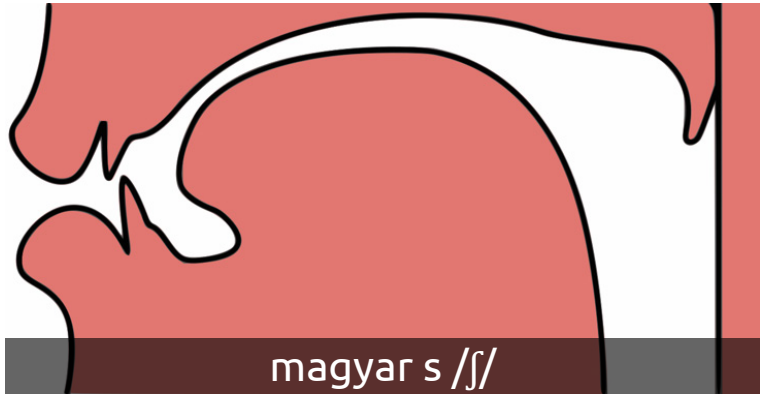
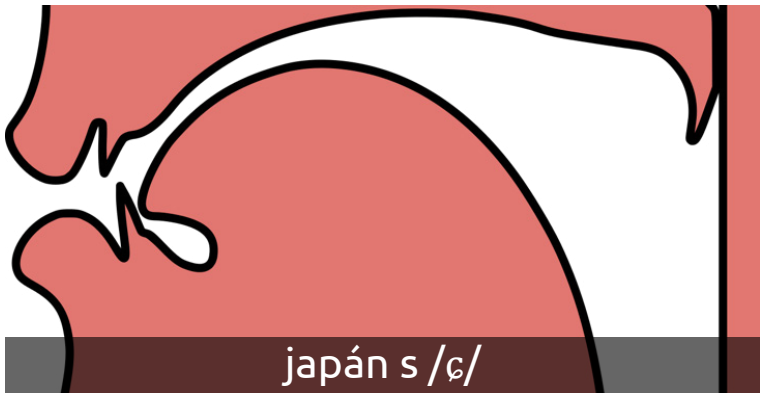


Még egy vitatott téma a kandzsik írása, ami eléggé meg tudja nehezíteni az életünk, hogy a megfelelő vonalhosszúsággal és a tér arányos elosztásával egy szépnek mondható kandzsit vessünk papírra. Ja, és az sem mindegy, milyen sorrendben húzzuk a vonalakat.

Kevesebb problémát okoz azonban például, ha már nem is írunk kézzel, hanem mindig gépelünk. Érdekes átgondolni, hogy megéri-e az írásba energiát fektetni, mennyire tervezzük a jövőben használni.

Kiejtés

Ezt szokták a legkönnyebb területként emlegetni, hiszen a hangkészlet nem áll olyan távol a magyarétól. Még a „kettőzött mássalhangzók” is megvannak a magyarban, úgyhogy azok sem okoznak nagy fejtörést (vagy nyelvtörést). Mindössze 5 magánhangzóból és nagyjából 15 mássalhangzóból áll a hangrendszer, amiből néhány teljesen megegyezik a magyarral, néhánynál pedig van egy kisebb-nagyobb eltérés. Ezekkel érdemes lehet az elején foglalkozni, hogy ne alakítsunk ki olyan rossz kiejtési szokásokat, amiktől később nagyon nehezen tudunk csak megszabadulni. A legnagyobb nehézség az IPA-ban / ĩ /-ként jelölt nazális hang lehet, ami akkor fordul elő, ha a „szótagzáró n” (ん) egy magánhangzó előtt áll. (Akár a Google Fordítóba bemásolva a てんいん szót meg lehet hallgatni, hogy mit kéne reprodukálni.) Kihívás lehet azonban a szavakon belüli hangsúly



神 紙

かみ かみ

/kami/ /kami/
isten papír

elsajátítása, mert nem vagyunk hozzászokva ahhoz, hogy ez a hangmagassággal történik. Magyarban, ha van egyáltalán hangsúly, az fixen az első szótagra esik, angolban pedig nem (csak) a hangmagasság, hanem inkább az erőteljesebb kiejtés jelöli a hangsúlyos szótagot. Az angolhoz hasonlóan a japánban is szavanként eltér, hogy melyik szótag a hangsúlyos, a szavaknak majdnem az 50%-a pedig a „hangsúlytalan sémát” követi. Szerintem ez egy baromi érdekes téma, amiben el lehet merülni, de ha nem is foglalkozunk vele különösebben, legalább érdemes tudni, hogy van ilyen jelenség a japán nyelvben. Mindenki maga dönti el, mennyire fontos neki a kiejtés. Lehet, hogy valaki nem is tervez igazán beszélni, csak tartalmat szeretne fogyasztani, annak nyilván abszolút felesleges a kiejtésre is fókuszálnia. Bár egy érv mellette, hogy ugyan megérteni megértenek nem tökéletes kiejtéssel is, nekünk is kényelmesebb a külföldi akcentustól mentes magyart hallgatni.

Nyelvtan

A japán nyelvtan szerintem nagyon logikus, és a magyaroknak nem is olyan idegen. A szavak mondatban betöltött helyét ugyanúgy a szó utáni partikula mutatja meg, mint nálunk a rag (szemben az angol prepozíciókkal). Ráadásul még ejtéskönnyítő magánhangzókkal és írásban jelölt teljes hasonulással sem kell szenvednünk. Az ígét ugyanúgy a végét változtatva ragozzuk (a nyelv-

話す beszél
/hanasu/
話した beszélt
/hanashita/

„A szavak mondatban betöltött helyét ugyanúgy a szó utáni partikula mutatja meg, mint nálunk a rag...”

szek erre azt mondanák, hogy mindkettő agglutináló nyelv), és az angol vagy a német után igen üdítő lehet mindössze csupán 2-3 kivétellel bajlódni. Illetve az angol 12 igeideje mellett eléggé eltörpül az a 2 japán. De nincsenek szám és személy szerinti ragozások sem, sőt még a főnevek többes számát sem igazán használják. Talán az az egyik legnehezebb része a nyelvtannak, hogy sok mindent elhallgatnak a mondatokból, és a kontextusból kell kitalálnunk, hogy éppen mire gondolt a szerző/beszélő. Az alapok után többnyire csak nyelvtani szerkezetek várnak ránk (amikből néhánynál megkérdőjelezhető, hogy mi a nyelvtani bennük, és miért nem csak egyszerű kifejezésnek számítanak), de részekre bontva és értelmezve általában már ezek is teljesen logikusak.



Szókincs

Az egyik mumus a japán nyelvben a keigo, vagyis a tiszteleti nyelv szokott lenni. Japánban fontos az alá- és fölérendeltségi viszonyokat a nyelvben is kimutatni, ezt segítik a különböző udvariassági szintek. A nyelvezetet befolyásolja, hogy kihez beszélünk, és az is, hogy kiről beszélünk. Ez sokszor a teljes szókincs lecserélődését jelenti, mert a gyakran használt igéket nem csak ragozni kell, hanem helyettük egy másikat használni, ha például a főnökünkkel beszélünk.

Igéből viszonylag kevés van, és emiatt rengeteg hangutánzó és hangulatfestő szót használnak. Nincs hivatalos forrásom, de hallottam már

olyat, hogy a koreai után a japán nyelvben van a legtöbb ilyen szó (azaz onomatopoeia). Míg nálunk külön van ballag, cammog, kullog, baktat, totyog, lézeng, a japánok ezeket úgy fejezik ki, hogy egy hangulatfestő szóval leírják, hogy „hogyan megy”. Ezek egészen mókásan tudnak hangzani, úgyhogy a tanulásukat a legtöbben élvezni szokták. A szívverés hangja például a dokidoki, ami az izgulást, izgatottságot is magába foglalja. A főnevekre viszont éppen az ellenkezője igaz: szinte mindenre van két változat a kínai hatások miatt: egy (egy kandzsiból álló) eredeti japán szó, illetve egy (két kandzsiból álló) kínai eredetű szó. Bár az eltérés csak nüansznyi, nem opció a szinonimák figyelmen kívül hagyása.

Nyelvjárások, beszédstílusok

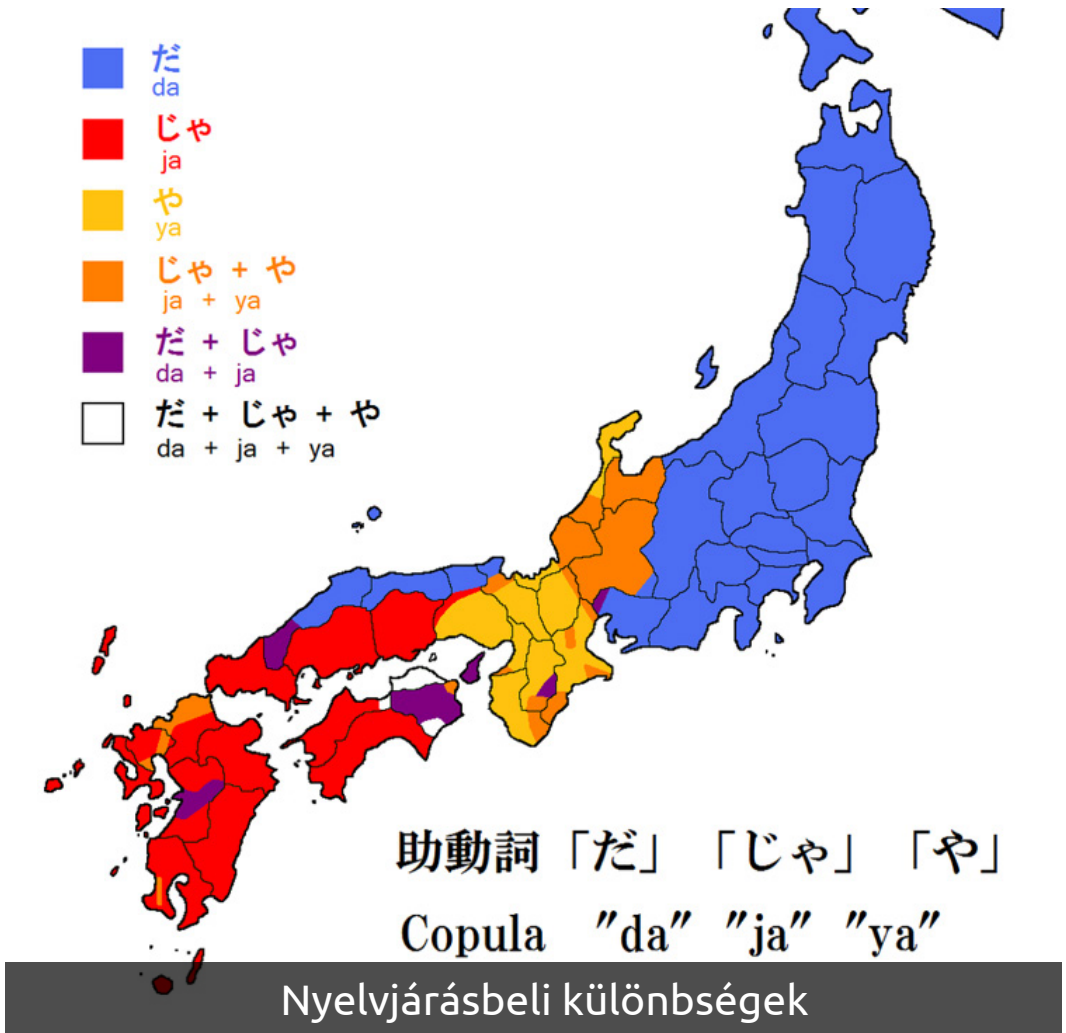
A nyelvjárások között vannak olyanok, amiket a sztenderd japánt tanult mezei tanuló könyvebben megért, meg vannak olyanok is, amiket szinte egyáltalán nem. Sokszor (a helyi szókincsen kívül) kisebb nyelvtani változtatásokban tér el egy nyelvjárás, amiből kirakósként össze lehet rakni, hogy mi micsoda. És ezek animékben is gyakran megjelennek. Hogy említsek párat, ezeket láttam legutóbb, ahol elő-előkerültek a nyelvjárások: Mashiro no Oto, Udon no Kuni to Kiniro Kemari, Seiin Koukou Danshi Volley-bu, de a Barakamont is idesorolhatjuk.

Egy veszélyesebb jelenség az animékből a különböző stílusok átvétele, mert míg sok tipikus

beszédstílus megjelenik az animékben és a mangákban, ezek nem mindig tükrözik a való életben használt szófordulatokat, udvariassági formulákat. Persze sorozattól függ, van, amiből még keigót is lehet tanulni. Az animékben megvan, hogyan beszél egy idős ember, egy shounenfőszereplő vagy éppen egy előkelő kisasszony. De bizonyos karaktereknek teljesen egyedi és saját stílusuk van, és például minden mondatot egy adott szóval fejeznek be de gozaru. Ha tudatosan el tudjuk kerülni, hogy teljesen átvegyük az ilyen szereplők stílusát, akkor nyugodtan lehet az animét is tanulásra használni. Mert ha nem, akkor viszont furcsán fogunk ránc nézni, ha egyszer japánokkal próbálunk társalogni. (Ugyanakkor érdemes ismerni a stílusokat, mert viccforrásként előszeretettel használják őket.)

Nagyjából ennyi infót szedtem össze arról, hogy mire számítson az, aki belevág, remélem, hasznos volt. Lehet, hogy kicsit soknak tűnik, de apránként haladva bármilyen nyelvet el lehet sajátítani. Én ajánlom mindenkinek, akinek van egy kis affinitása a nyelv iránt, hogy bátran kezdjen bele, mert egy nagyon érdekes nyelv, és egy – mondhat-

ni – más gondolkodásmódot lehet elsajátítani vele. Nem titok, hogy rengeteg munkát kell beletenni ahhoz, hogy használható nyelvtudást kapjunk, azonban akár napi 10-15 perccel is szépen lassan, de lehetséges a haladás. Az pedig hatalmas sikerélmény tud lenni, amikor valamit megértünk egy animéből, elolvassuk az első mangánkat japánul, vagy probléma nélkül tudunk kommunikálni egy esetleges japán vakáción.





kreatív

REIKOCAKES INTERJÚ

Írta: Cosplay.hu



A mostani interjúban egy feltörekvő tehetséget kérdeztünk. Reikocakes az utóbbi időben sorra nyeri a cosplayversenyeket, ezért szerettük volna megismerni, illetve bemutatni nektek.

Kérlek mutatkozz be nekünk pár mondatban.

Sziasztok! Ujhelyi Rebeka vagyok, 27 éves, a cosplays nevem Reikocakes, és jelenleg Budapesten élek, ahova Kaposvárról költöztem pár éve. Aktívan nagyjából 4 éve cosplayelek, de előtte is voltak már apróbb jelmezeim.

Mikor talákoztál először a cosplayjel, hogyan kezdtél bele? A rokonok hogyan kezelik a cosplays hobbidat?

Először 2010-ben találkoztam a cosplayjel. Egy barátnőm meghívott egy kaposvári animés találkozóra, ahova ő jelmezben jött. Ha jól emlékszem, Lucy volt az Elfen Lied-ből. Ezután kezdtem el utánanézni annak, hogy pontosan mi is a cosplay, és még abban az évben sikerült eljutnom életem első Animekarácsonyára is, onnan pedig nem volt megállás! A következő rendezvényre már én is cosplayben akartam menni.

Az első jelmezemet még egy barátom anyukája varrta nekem, de nagyjából 2013 óta már magamnak készítem a cosplaysket. A családom szerencsére rettentően szupportív! A párom minden őrült cosplay ötletemet támogatja, és ha

tud (és hagyom is neki), akkor segít is bennük. A rendezvényeken a barátaim mellett ő az, aki életben tart. Varrni a nagymamámtól tanultam, apukám pedig a mai napig szinte minden alkalommal eljön a con helyszínének a bejáratához, hogy előben is meg tudja nézni az új jelmezt.

A craftsmanship részt (kosztümkészítés, technikás dolgok) vagy a színpadi fellépés oldalát kedveled jobban a cosplaynek?

Az igazság az, hogy rettentően lámpalázás vagyok! Ha versenyzek, a színpadi fellépés előtt kb. egy órával már görcsben van a gyomrom, és a barátaimat idegesítem az „Úristen nagyon izgulok!” monológokkal. Így szerintem nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a craftolás rész közelebb áll a szívemhez. Eddig leginkább nagy páncélokot csináltam, amikben nehéz a mozgás, így a színpadi fellépés is eléggé korlátozott volt, ezen a jövőben azért szeretnék majd változtatni.

Mely alapanyagokkal dolgozol legszívesebben, és mi az, amit szívesen kipróbálnál, de még nem volt rá lehetőség?

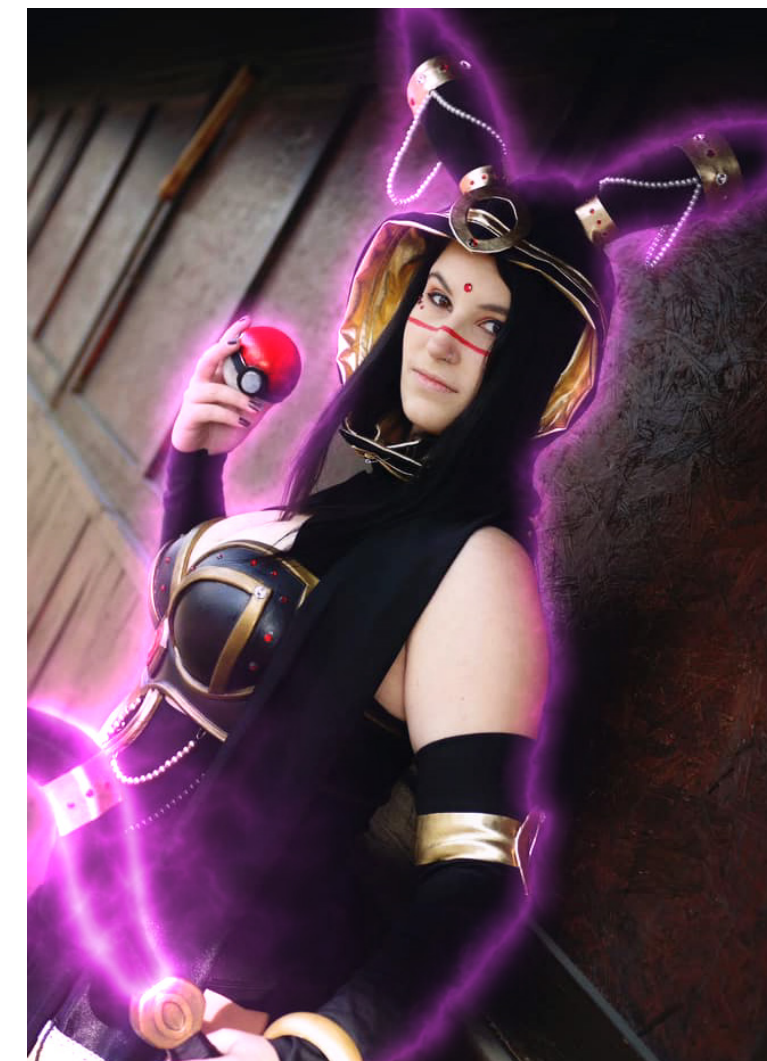
Alapanyagok közül leginkább az EVA foamal szeretek dolgozni! A nagy páncélok szerelése vagyok, ezekhez pedig az EVA szerintem a legtokéletebb alapanyag. Legsívesebben min-

dent ebből az anyagból csinálnék! A legelső páncélos szárnypróbálgatásomnál megpróbáltam worblázni is, ahogy számos youtube tutorialban láttam, de hamar rá kellett jönnöm, hogy rettentően béna vagyok vele. :)

Amit még nem próbáltam, az a Lightning Cosplay féle monster clay szobrászkodás, illetve a műgyantás formaöntés. Bízom benne, hogy valamikor a jövőben lesz alkalmam kísérletezni mindegyikkel.



„Varrni a nagymamámtól tanultam, apukám pedig a mai napig szinte minden alkalommal eljön a con helyszínének a bejáratához, hogy előben is meg tudja nézni az új jelmezt.”





Több rendezvényen értél már el helyezéseket, kaptál jelöléseket. Melyik eredményedre vagy a legbüszkébb?

Alapvetően mindegyikre büszke vagyok! De ha ki kéne emelnem egyet, az a legutolsó Mondocon verseny lenne. A barátaim nagyon régóta rágták már a fülem azért, hogy kezdjek el versenyez-



ni, de csak a legutolsó két cosplayemnél éreztem azt, hogy meg is szeretném próbálni. Nagyon örülök neki, hogy helyt tudtam állni olyan cosplayerek között, akiknek a munkáit évek óta követem és csodálom, főleg úgy, hogy a versenyzés nekem még egy egészen új terep.

Van olyan verseny célod, amit mindenképp szeretnél elérni? (akár az adott versenyen való részvétel, vagy megnyerni valamely díjat)

Egyszer mindenképpen szeretném kipróbálni magam nemzetközi porondon! Nagyon kíváncsi lennék, hogy miben más egy külföldi verseny egy itthonihoz képest. Egy VIECC verseny például biztosan nagy élmény lehet. Ha nagyot akarok álmodni, akkor viszont egy Eurocosplay az, ami eléggé piszkálja a fantáziámat! Fantasztikus érzés lehet egy nemzetközi versenyen képviselni az országot! Viszont mivel itthon még nem sikerült bezsebelni a legjobb kosztüm díjat se Mondo, se PlayIT versenyen, ezért ez is a bakancslistámon van.

Mi alapján választod ki a karaktereket? Van kedvenc téma/cím amiből szívesebben választasz?

Általában próbálok olyan karaktereket választani, akik közel állnak a szívemhez vagy, akiknek szívesen bújnék a bőrébe. A legelső cos-

playeim anime karakterek voltak, mostanra viszont leginkább már játékokból szeretek válogatni, de teljesen a megszállottja vagyok Zach Fischer munkásságának is. A két legutolsó cosplayem is az ő artworkjei alapján készült, és biztos vagyok benne, hogy a jövőben is fogok találni a munkái között olyat, amit mindenképpen életre akarok majd kelteni.



Van-e még álom cosplayed, amit nagyon szeretnél elkészíteni, és miért az a ruha?

Az a baj, hogy túl sok van! :) Ha elkezdek egy játékot és találok benne egy olyan karaktert, aki megtetszik, akkor már egyből elkezd pörögni az agyam, hogy vajon hogyan lehetne megcsinálni a ruháját, a páncélját stb. Jelenleg vagy négy Monster Hunter páncél is ilyen, de az abszolút álom cosplayem Sigrun a God of War játékból, valamint a Zach Fischer által rajzolt Sindragosa. Mindegyikhez olyan technikákat kéne használni, amiket még vagy csak nagyon érintőlegesen, vagy egyáltalán nem próbáltam. Szeretem az új kihívásokat, és ez a két cosplay biztosan az lenne. :)

Fotók:

Deathwing képek, Sith Togruta:

Niiamin Cosplay

Sally Whitemane: Rekaph

Umbreon: Stefán Attila

Xayah: Mészáros Gergely



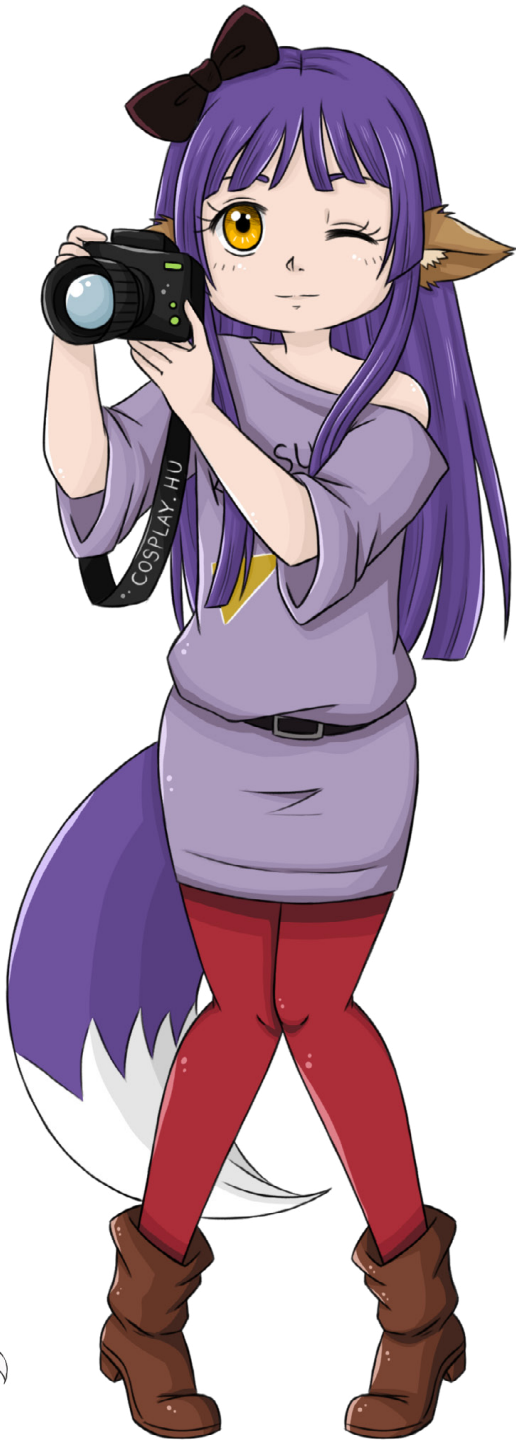


Photoshoot Ajánló

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

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

(<https://cosplay.hu/hogyan-keszuljek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp>)



Roromiya Ruka



Forrás: Genshin Impact
Karakter: Barbara
Helyszín: Halászbástya



Fotós: Buga Photography
Tovább a Galériába...





Ljudmila Cosplay

Forrás: The Mandalorian
Karakter: Mandalorian Armorer






Fotós: Niiamin Cosplay
Tovább a Galériába...



Lulu cosplay és Effy cosplay





Fotós: Vincze Szilárd
Tovább a Galériába...



Forrás:Nier: Automata
Karakter: 2B & 9S
Helyszín: Teve szikla





Forrás: Resident Evil Village
Karakter: Alcina Dimitrescu és
Karl Heisenberg



Tenshi & Kumori





Fotós: Kumori
Tovább a Galériába...



Purplepastelchalk





Fotós: Lányi Krisztián / W's Photos
Tovább a Galériába...



Forrás: Heroes of the Storm
Karakter: Alexstrasza
Helyszín: Hungexpo





2021. november 29. - 2021. december 5.

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

2021. december 6. - 2021. december 12.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Polár expressz	Miraculous 29	Miraculous 30	Miraculous 31	Miraculous 32	Dini, a kis dinoszaurusz 29-30	Sandokan
20:30		Kilari 12	Kilari 13	Kilari 14	Kilari 15	Dini, a kis dinoszaurusz 31-32	
21:00		Blue Gender 13	Az Avatár: Aang legendája 33	InuYasha 91	Kaleido Star 16	Dini, a kis dinoszaurusz 33-34	
21:30	Miraculous 27	Blue Gender 14	Az Avatár: Aang legendája 34	A nyomorultak 1	Kaleido Star 17	Dini, a kis dinoszaurusz 35-36	
22:00	Hupikék törpikék 74	InuYasha 89	InuYasha 90	Blood+ 14	InuYasha 92	Blue Gender 13	Blood+ 14
22:30	Kis Némó Álomországban	Batman of the Future 51	Batman of the Future 52	Blood+ 15	A nyomorultak 2	Blue Gender 14	Blood+ 15
23:00		Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 11	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 12	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 13	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 14	Az Avatár: Aang legendája 33	Kaleido Star 16
23:30		D.Gray-man 1	D.Gray-man 2	D.Gray-man 3	D.Gray-man 4	Az Avatár: Aang legendája 34	Kaleido Star 17

2021. december 13. - 2021. december 19.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Miraculous 33	Miraculous 34	Miraculous 35	Miraculous 36	Miraculous 37	Dini, a kis dinoszaurusz 37-38	Perfect Blue
20:30	Kilari 16	Kilari 17	Kilari 18	Kilari 19	Kilari 20	Dini, a kis dinoszaurusz 39-40	
21:00	Hősakadémia 35	Blue Gender 15	Az Avatár: Aang legendája 35	InuYasha 96	Kaleido Star 18	Hősakadémia 35	
21:30	Hősakadémia 36	Blue Gender 16	Az Avatár: Aang legendája 36	A nyomorultak 6	Kaleido Star 19	Hősakadémia 36	
22:00	InuYasha 93	InuYasha 94	InuYasha 95	Blood+ 16	InuYasha 97	Blue Gender 15	Blood+ 16
22:30	A nyomorultak 3	A nyomorultak 4	A nyomorultak 5	Blood+ 17	A nyomorultak 7	Blue Gender 16	Blood+ 17
23:00	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 15	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 16	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 17	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 18	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 19	Az Avatár: Aang legendája 35	Kaleido Star 18
23:30	D.Gray-man 5	D.Gray-man 6	D.Gray-man 7	D.Gray-man 8	D.Gray-man 9	Az Avatár: Aang legendája 36	Kaleido Star 19

Dragon Hall TV - műsorrend



december - január

2021. december 20. - 2021. december 26.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Miraculous 38	Miraculous 39	Miraculous 40	Miraculous 41	Jégvarázs	Jégvarázs 2	Tizenkét hónap
20:30	Kilari 21	Kilari 22	Kilari 23	Kilari 24			
21:00	Hősakadémia 37	Blue Gender 17	Az Avatár: Aang legendája 37	InuYasha 101			Olivér és társai
21:30	Hősakadémia 38	Blue Gender 18	Az Avatár: Aang legendája 38	A nyomorultak 11			
22:00	InuYasha 98	InuYasha 99	InuYasha 100	Blood+ 18	Olaf karácsonyi kalandja	Mentőcsapat a kenguruk földjén	Tokiói keresztapák
22:30	A nyomorultak 8	A nyomorultak 9	A nyomorultak 10	Blood+ 19	A mentőcsapat		
23:00	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 20	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 21	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 22	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 23			
23:30	D.Gray-man 10	D.Gray-man 11	D.Gray-man 12	D.Gray-man 13		LamB	

2021. december 27. - 2022. január 2.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Miraculous 42	Miraculous 43	Miraculous 44	Miraculous 45	DHTV Szilveszter	Dini, a kis dinoszaurusz 41-42	A dzsungel könyve
20:30	Kilari 25	Kilari 26	Kilari 27	Kilari 28		A dzsungel könyve 1	
21:00	Hősakadémia 39	Blue Gender 19	Az Avatár: Aang legendája 39	InuYasha 105		Hősakadémia 39	
21:30	Hősakadémia 40	Blue Gender 20	Az Avatár: Aang legendája 40	A nyomorultak 15		Hősakadémia 40	Tarzan
22:00	InuYasha 102	InuYasha 103	InuYasha 104	Blood+ 20		Blue Gender 19	
22:30	A nyomorultak 12	A nyomorultak 13	A nyomorultak 14	Blood+ 21		Blue Gender 20	
23:00	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 24	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 25	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 26	Death Note 1		Az Avatár: Aang legendája 39	Blood+ 20
23:30	D.Gray-man 14	D.Gray-man 15	D.Gray-man 16	D.Gray-man 17		Az Avatár: Aang legendája 40	Blood+ 21

2022. január 3. - 2022. január 9.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Miraculous 46	Miraculous 47	Miraculous 48	Miraculous 49	Miraculous 50	A dzsungel könyve 2	Paprika
20:30	Kilari 29	Kilari 30	Kilari 31	Kilari 32	Kilari 33	A dzsungel könyve 3	
21:00	Hősakadémia 41	Blue Gender 21	Az Avatár: Aang legendája 41	InuYasha 109	Kaleido Star 20	Hősakadémia 41	
21:30	Hősakadémia 42	Blue Gender 22	Az Avatár: Aang legendája 42	A nyomorultak 19	Kaleido Star 21	Hősakadémia 42	
22:00	InuYasha 106	InuYasha 107	InuYasha 108	Blood+ 22	InuYasha 110	Blue Gender 21	Blood+ 22
22:30	A nyomorultak 16	A nyomorultak 17	A nyomorultak 18	Blood+ 23	A nyomorultak 20	Blue Gender 22	Blood+ 23
23:00	Death Note 2	Death Note 3	Death Note 4	Death Note 5	Death Note 6	Az Avatár: Aang legendája 41	Kaleido Star 20
23:30	D.Gray-man 18	D.Gray-man 19	D.Gray-man 20	D.Gray-man 21	D.Gray-man 22	Az Avatár: Aang legendája 42	Kaleido Star 21



2022. január 10. - 2022. január 16.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Miraculous 51	Miraculous 52	Miraculous 53	Miraculous 54	Miraculous 55	A dzsungel könyve 4	InuYasha, a film: Az időt felülmúló szerelem
20:30	Kilari 34	Kilari 35	Kilari 36	Kilari 37	Kilari 38	A dzsungel könyve 5	
21:00	Hősakadémia 43	Blue Gender 23	Az Avatár: Aang legendája 43	Chrono Crusade 1	Kaleido Star 22	Hősakadémia 43	
21:30	Hősakadémia 44	Blue Gender 24	Az Avatár: Aang legendája 44	A nyomorultak 24	Kaleido Star 23	Hősakadémia 44	
22:00	InuYasha 111	InuYasha 112	InuYasha 113	Blood+ 24	Chrono Crusade 2	Blue Gender 23	Blood+ 24
22:30	A nyomorultak 21	A nyomorultak 22	A nyomorultak 23	Blood+ 25	A nyomorultak 25	Blue Gender 24	Blood+ 25
23:00	Death Note 7	Death Note 8	Death Note 9	Death Note 10	Death Note 11	Az Avatár: Aang legendája 43	Kaleido Star 22
23:30	D.Gray-man 23	D.Gray-man 24	D.Gray-man 25	D.Gray-man 26	D.Gray-man 27	Az Avatár: Aang legendája 44	Kaleido Star 23

2022. január 17. - 2022. január 23.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Miraculous 56	Miraculous 57	Miraculous 58	Miraculous 59	Miraculous 60	A dzsungel könyve 6	Blue Gender: Harcra született
20:30	Kilari 39	Kilari 40	Kilari 41	Kilari 42	Kilari 43	A dzsungel könyve 7	
21:00	Hősakadémia 45	Blue Gender 25	Az Avatár: Aang legendája 45	Chrono Crusade 6	Kaleido Star 24	Hősakadémia 45	
21:30	Hősakadémia 46	Blue Gender 26	Az Avatár: Aang legendája 46	Kolumbusz Kristóf 3	Kaleido Star 25	Hősakadémia 46	
22:00	Chrono Crusade 3	Chrono Crusade 4	Chrono Crusade 5	Blood+ 26	Chrono Crusade 7	Blue Gender 25	Blood+ 26
22:30	A nyomorultak 26	Kolumbusz Kristóf 1	Kolumbusz Kristóf 2	Blood+ 27	Kolumbusz Kristóf 4	Blue Gender 26	Blood+ 27
23:00	Death Note 12	Death Note 13	Death Note 14	Death Note 15	Death Note 16	Az Avatár: Aang legendája 45	Kaleido Star 24
23:30	D.Gray-man 28	D.Gray-man 29	D.Gray-man 30	D.Gray-man 31	D.Gray-man 32	Az Avatár: Aang legendája 46	Kaleido Star 25

2022. január 24. - 2022. január 30.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Miraculous 61	Miraculous 62	Miraculous 63	Miraculous 64	Miraculous 65	A dzsungel könyve 8	InuYasha, a film: Kastély a tükör mögött
20:30	Kilari 44	Kilari 45	Kilari 46	Kilari 47	Kilari 48	A dzsungel könyve 9	
21:00	Hősakadémia 47	Oban csillagfutama 1	Az Avatár: Aang legendája 47	Chrono Crusade 11	Kaleido Star 26	Hősakadémia 47	
21:30	Hősakadémia 48	Oban csillagfutama 2	Az Avatár: Aang legendája 48	Kolumbusz Kristóf 8	Kaleido Star 27	Hősakadémia 48	
22:00	Chrono Crusade 8	Chrono Crusade 9	Chrono Crusade 10	Blood+ 28	Chrono Crusade 12	Oban csillagfutama 1	Blood+ 28
22:30	Kolumbusz Kristóf 5	Kolumbusz Kristóf 6	Kolumbusz Kristóf 7	Blood+ 29	Kolumbusz Kristóf 9	Oban csillagfutama 2	Blood+ 29
23:00	Death Note 17	Death Note 18	Death Note 19	Death Note 20	Death Note 21	Az Avatár: Aang legendája 47	Kaleido Star 26
23:30	D.Gray-man 33	D.Gray-man 34	D.Gray-man 35	D.Gray-man 36	D.Gray-man 37	Az Avatár: Aang legendája 48	Kaleido Star 27

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