

AniMag



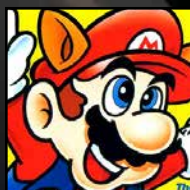
El-Melloi II



Téli Szezonajánló



Mi is az a Kpop?



**TOP 10
Mario játékok**



**A japán-magyar
kapcsolatok 150 éve**



Impresszum

Alapító: *NewPlayer*
Főszerkesztő: *Catrin*
Tervezőszerkesztő: *Hirota*
Lektor: *Risa, pintergreg*

Szerzők:

Iskariotes, Venom, tomyx20, A. Kristóf, Saci, Edina Holmes, Holló Dávid, Szalamandra, supermario4ever, Kocsondi Nelli, Goda Gergő

Elérhetőségek

Cikkek beküldése:

bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések:

info@anipalace.hu

Weboldal: animagazin.hu

Facebook: [fb.com/anipalace](https://www.facebook.com/anipalace)

Twitter: twitter.com/anipalace

Instagram:

[instagram.com/animagazinhu/](https://www.instagram.com/animagazinhu/)

AniPalace

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



Dragon Hall+TV

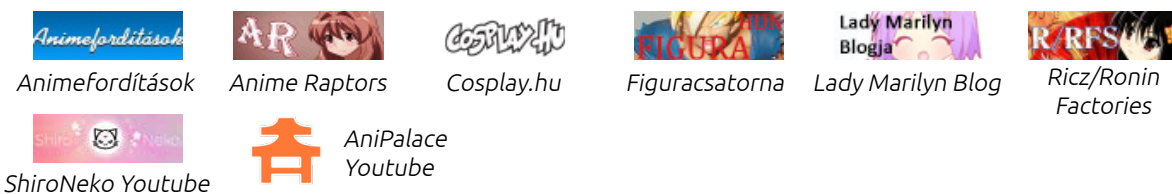
A Dragon Hall online TV műsorrendjéért [KATTINTS IDE!](#)
 A műsorrend oldalán kattintsatok a logóra a TV eléréséhez.

Előző szám

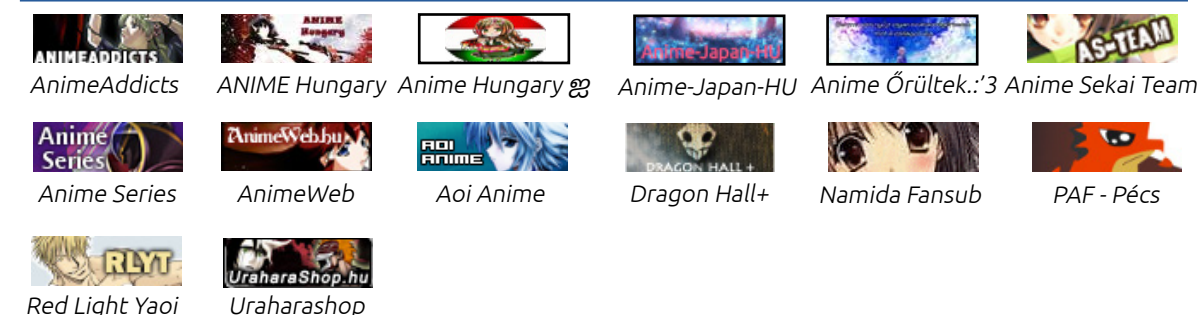


Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon:
animagazin.hu

Kiemelt partnerek



További partnerek



52.

Kedves Olvasók!

Elérkeztünk a 2019. év utolsó AniMagazin számához, ami nem döntöget rekordokat, de így is terjedelmesre és elképesztően imádnivalóra sikerült! <3

Egy kicsit a szokásosnál hamarabb el is készültünk vele, köszönhetően a határidőt betartó morál javulásának (mármint a főszerkesztőre nézve, természetesen mindenki más pontos, mint a kisangyal, és ezt most el is hiszitek nekem). Mielőtt ~~túldéltetném~~ magamra haragítanám a kevés szabadidejükből magazinra áldozó íróinkat, megjegyzem, hogy nem terveztem a köszöntőből panaszlevelet varázsolni, és mégis itt azzal jelentkezem, hogy bánatomra (és most egy kis megkönnyebbülésemre is) ebbe a számba nem írtam cikket. Még a szokásos fangirl szezonvéleményemet se, egyrészt, mert csak két animét sikerült elkezdenem, másrészt, azokról a többiek annyira jókat írtak, hogy feleslegesnek tartottam ismételni őket. Szóval gondoltam háhá, akkor itt a főszerkesztői levélben mindenképp mondanom kell pár szót!!!

Tudom-tudom, ennyi kínos fárasztás helyett a magazin aktuális tartalmáról illene írnom (meg, hogy kövessétek az instánkat, az FB csoportunkat és terjesszétek az ígét a letöltőlinket/PDF-et), de címeinket jól látjátok akár a hír szövegében, akár a következő oldalon.

Azért mégiscsak kiemelném két kedvencemet, hogy megmaradjak kis önző hangvételemmel:

1. Waver - Lord El-melloi II - Velvet-kun azért is került címlapra, mert szerintem elképesztően szexiiiiis, nemlehetettőtne címlaprarakni!!!!!!HHHNNNNNGGGGG!!!!!!44

2. A Mo Dao Zu Shi után most itt a Tian Guan Ci Fu ajánló (Heaven's Official Blessing címen találjátok), amit olvassatok minél többen, mert ÓRIÁSI kínai fantasy, 2020-ra várható az igazi hype hulláma!!!

Fangirlködésem és marhaságaim után pedig engedjétek meg nekem, hogy ~~mindenk~~ ~~elő~~ ~~nézést~~ mindenkinek előre nagyon boldog karácsonyt és ennél a főszerkesztői levélnél végtelenszer sikeresebb új évet kívánjak!

Köszönjük, hogy letöltöttétek és olvassátok ezt a számot! A szerzőknek/szerkesztőknek is innen küldök hatalmas nagy köszönömöket! 2020-ban jövőnk! Ja, mata!

- Catrin

Az 53. szám várható megjelenése:
 2020.01.20.

ANIME

- 04** Lord El-Melloi II Sei no Jikenbo
Hirota
- 10** Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru
supermario4ever
- 15** Mirai no Mirai DVD ajánló
supermario4ever
- 17** Téli Szezonajánló
Hirota
- 27** Szezonos animékről
Hirota, Venom
- 34** Az anime kora Magyarországon:
Ezt írtátok ti 2.
tomyx20

MANGA

- 41** Kingdom
A. Kristóf
- 45** Karácsonyi mangaajánló
A. Kristóf

FIGURAVILÁG

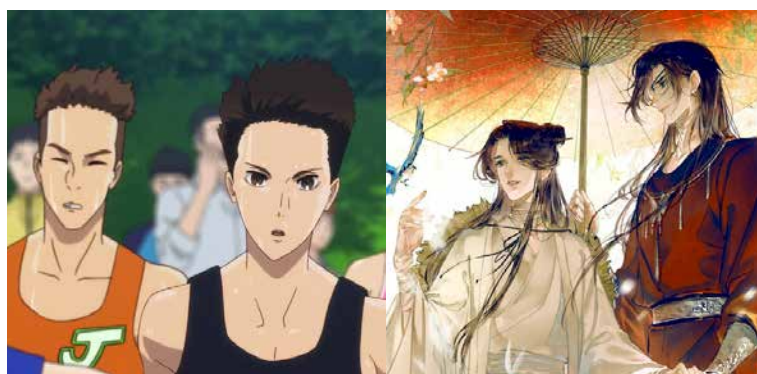
- 48** Gunpla tutorial IV.
Holló Dávid

KÖNYVTÁR

- 58** Heaven Official's Blessing
Kocsondi Nelli

KONTROLLER

- 65** TOP 10 Mario játék
Venom
- 72** Atelier Ryza
Venom
- 78** A nagy BL Visual Novel
összefoglaló IV.
Szalamandra

**RENDEZVÉNY**

- 83** AnimEger a kutatók éjszakáján
Goda Gergő
- 86** Milloween
tomyx20
- 89** Őszi MondoCon
Hirota

TÁVOL-KELET

- 95** Tokyo Character Street
Saci
- 98** Hongkongi tüntetések II
Iskariotes
- 105** Magyar-japán barátság
150 éve
Iskariotes

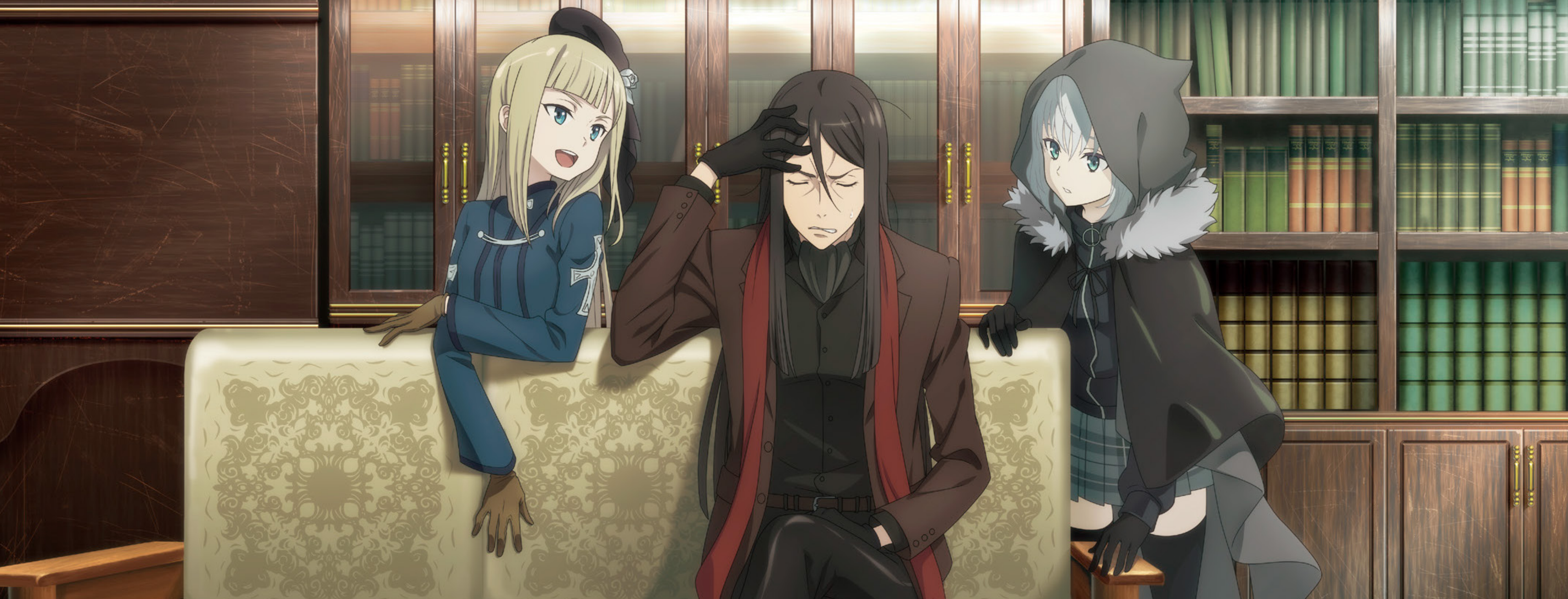
**ZENE**

- 112** Mi is az a K-pop?
Edina Holmes

KREATÍV

- 120** Mimi cosplay interjú
cosplay.hu
- 124** Cosplay photoshoot ajánló
cosplay.hu





LORD EL-MELLOII II

ÍRTA: HIROTAKA

SEI NO JIKENBO: RAIL ZEPPELIN GRACE NOTE

Az elmúlt években a Fate univerzumhoz köthető animék úgy nőttek ki a földből, mint parlagfű egy elhagyott ház udvarában. Volt, ha kellett, ha nem. De hát tudjuk jól, hogy az aranytojást tojó tyúkot nem szokás lelőni. Úgyhogy szép sorban jöttek le a futószalagról a Fate/akármilyen sorozatok, kinek öröme, kinek bánatára. Ami közös volt, hogy minden címben kaptunk egy grálháborút, annak minden előnyével és hátrányával együtt, legyen szó akár az eredeti VN adaptációról, akár a katalizátorként szolgáló Grand Order játékfeldolgozásokról és így tovább. Azt, hogy most ez jó-e nekünk vagy sem, mindenki döntse el maga.

A sok-sok Fate cím pedig azt eredményezte, hogy a legtöbben azt se tudják - megjegyzem jogosan - hol kezdjenek bele. De erről később legyen szó.

A sorozatgyártás hátránya lett, hogy az egyes animék minősége finoman szólva sem volt

mindig a helyén, sem grafikai, sem rendezési meg még sok minden szempontból. Emellett lassan nem marad stúdió, ami nem irányított még Fate animét. Ezek megítélését is inkább rátok hagyom.

Most viszont a Troyca stúdió megmutatta, hogy más is létezik a Fate univerzumban belül, mint a Szent Grálért folyó Tom&Jerry harcok. Aki látott már bármit a franchise-ból, az tudja, hogy szerves része a mágia és a mágusok. Eddig viszont egy-egy apró elejtett, a sorozatokba csempészett infóatomokból kellett összeraknunk a Fate mágiavilágának molekuláját.

Az El-Melloi, aminek a teljes címét csak egyszer írom le, aztán soha többet: *Lord El-Melloi II Sei no Jikenbo: Rail Zeppelin Grace Note*, egy klasszikus detektívtörténet, ami annyiban különbözik Agatha Christie műveitől, hogy itt használnak mágiát és nincs köpcös bajszos karakter.

Napjainkban a mágusok világa „megmaradt” a Viktoriánus kor Angliájában, legalábbis, ami a környezetet és a ruhákat illeti, szóval a lovaskocsiktól eltekinthetünk.

Oké-oké, tehát nyomozni fogunk, de ki vagy mi után és pláne, miért. Nos, ezeket annyira nem kötném az orrotokra, már csak azért sem.

Az El-Melloi két szent grál háború között játszódik, bebizonyítva, hogy senki nem unatkozik, csak mert szünet van a Hegylakó harcban.



Időben belőve a *Fate/Zero* után és a *Fate/Stay Night* (tökmindegy melyik) előtt járunk Angliában és többnyire Londonban. Azért itt, mert a Mágusok társaságának itt van a központja, név szerint a Clock Tower és, aki igazi mágus akar lenni, az itt varázsolja magára a tudást. A brit főváros amúgy is sok detektívregény táptalaja volt és lesz is még, így a hangulatot ez külön fokozza.

Egy Lord születése...

Múltidézés: Jó néhány évvel korábban egy ifjú és ügyetlen mágus, Waver Velvet részt vett a negyedik Szent Grál háborúban Rider, azaz Nagy Sándor (Iskandar) mestereként (*Fate/Zero*). Később ő lett II. Lord El-Melloi, az El-Melloi ház rangos tagja, a Clock Tower tanára, jelen anime címszereplője és a Fate világ Sherlock Holmessza.



Az első rész a két anime (Fate/Zero és El-Melloi) között eltelt időt mutatja be Waver szemszögével, hogy mi is történt vele és hogyan is sikerült kiérdemelnie ezt a neves rangot. Persze, akit jobban érdekel, az beleáshatja magát a „szakirodalomba”.

Waver tehát híres és hírhedt lett a mágia világában és alvilágában egyaránt, ám ő ezekre a dolgokra csak ráhamuzik a szivarjával, sokkal jelentősebb dolgok foglalkoztatják. Szinte kétségbeesetten kergeti a múltját, a barátságát Nagy Sándorral, és bármit megtenne, hogy újra találkozhasson eszme- és példaképével, ezért nem titkolt szándéka a következő grál háborúban részt venni. Olykor dominánsan érezhető, ahogy elvágyódik erről a világról Iskandarhoz. Az anime ezen fonalá erősen kötődik a Fate/Zeróhoz, így csak akkor fogjuk igazán megérteni Wavernek ezt a ragaszkodását, vágyát, ha ismerjük a negyedik grál háború történetét.

...feladata...

Az anime felépítése a szokásos detektív anime szerkezetet követi, néhány kisebb bűnügy megoldása után indul az igazi történet, ami aztán kitart a végéig.

Az egyes epizódokban főleg sok-sok dumával fogunk találkozni, ahogy a műfajhoz illik. Esetfelvázolás, helyszíni szemle, érintettek kihallgatása, nyomozás, megoldás némi mágikus összecsapással.

Az anime első hat részében különféle rejtélyeket láthatunk, minden epizódban másik bűneset megoldása vár mágikus nyomozóinkra. Utána viszont felszállunk a démoni Rail Zeppelinre, ahol átélhetjük a *Gyilkosság az Orient Expressen* fante-esített változatát, mágiával, szolgálakkal, harccal..., és természetesen mindenki gyanús. A krimik első szabálya, hogy nem illik lelőni a poént, meg úgy semmit azon kívül, hogy lesz egy hulla, egy gyilkos és sok-sok sunyi karakter, akik takargatnak valamit, El-Melloi fődetektívünk pedig egyesével derít fényt ezekre. Mindeközben zakkantolunk a mágikus, modern dizájnnal ötvötözz, századfordulós gőz-vasparipán, ahol egyre sötétebb titkokra derül fény. Az anime vége felé a fizikai összecsapások is megsokasodnak, minden mást pedig derítsetek fel ti.

„...kétségbeesetten kergeti a múltját, a barátságát Nagy Sándorral, és bármit megtenne, hogy újra találkozhasson eszme- és példaképével...”



...és hű segítői.

Nem árt végre a szereplőkről is mesélni. Adott ugyebár a többször említett El-Melloi II, aki nyers, szarkasztikus, stílusos, ugyanakkor elképesztően ügyetlen tud lenni és persze hihetetlen könnyen felbosszantható, amiből egyes karakterek sportot is űznek. Hű társa és védece Grey, aki... nos maradjunk annyiban, hogy egy szolga erejével bír. Halkszavú, csendes, mindenben támogatja mesterét és segíti a nyomozásban.

Ők ketten, akik tényleg minden részben fontos karakterek, de a kis kompániába tartozik még Reines, El-Melloi fogadott húga, a család örököse, aki remekül szórakozik, amikor a bátyját kell ugratni, egyébként egy határozott hölgyike, akit a férfinézők hamar szívükbe zárhatnak.





Mindig bátyja segítségére van, ha háttérinformációkra van szükség az esetről vagy az ügyben érintettekről.

További karakterek olykor-olykor bukkannak fel egy eset kapcsán, kb. beköszönnek Melloinak. Ilyen Melvin, régi iskolatársa és barátja, örökös pénzforrása, aki betegsége ellenére vidáman fogja fel az életet, egy életművész fazon. Kisebb feladatokra ugrik be El-Melloi két tanítványa, Flat és Svin, akik a tini részét viszik a sorozatnak. Ügyesek, szórakozottak, így főként humorforrások.

Reines volt maga a nemes hölgy, akihez mint olyan, barátnő is dukál Luviagelia személyében. A lány két lábon járó sznobság, de mégis mókás karakter, szintén nemes és büszke is rá (sokaknak főként a Fate/Illya sorozatokból lehet ismerős Rin társa-/riválisaként).

Akit pedig még kiemelnék, az Olga-Marie, a Rail Zeppelin történetív egyik fontos karaktere. Ő inkább tsundere, a Grand Order utalás miatt tettem be, bár itt még fiatalabb.

Ezenkívül még jó pár karakter felbukkan, mint Adashino, szintén afféle detektív, Karabo, az egyház tagja és így tovább. Nah, meg nyilván a főgonosz, de hát őt burkolja sötét homály.

A karakterek között viszont nagyon jók az interakciók, ahogy kommunikálnak és húzzák egymást, főleg El-Melloi másokat és mások őt. Egyedül Grey, akivel bensőségesebb a viszonya. Ez



nagyon megdobja a sorozat élvezetét, ami nélkül inkább az unalmasabb, egyszer jó kategóriába sorolhatnánk az animét.

Szakmai kérdések

Lássuk a dolog technikai oldalát. A vizuális megvalósítás nem hagy kívánnivalót, igazán kitétek magukért a készítőik, szóval a többi Fate-elkövető tanulhatna. Megcsodálhatjuk, hogy a Troyca alkalmazottai hogyan adták vissza a neobarokk, klasszicista és egyéb stílusokat a képernyőn. A díszletek, bútorok, szőnyegek, épületek mind szépek és részletesek lettek. Ezek főleg a barna, vörös, fekete, sárga különféle sötétebb árnyalatait használják, míg a mágia szeret neonzöldben, -kékben, -sárgában pompázni, így jól elkülönül a kettő. Az árnyékok is jól sikerültek, fokozzák a hangulatot. Szóval külön érdemes figyelni a díszletet. Londonból mondjuk nem sokat látunk,



főként a Big Bant, de azt sokszor, a tájak viszont kárpótolnak. A karakterek szintén részletesek, nagyon enyhe, finom kontúrt kaptak, nem lógnak ki a környezetből.

Nem tudok különösebben rosszat mondani magáról az animációról sem, bár a gyors, dinamikus mozgásoknál látni itt-ott pontatlanságot. Ha valahol, akkor itt megbicsaklik kicsit az anime, de ez nem különösebben kirívó, nagyon élvezetesek lettek a csaták.

A hangok terén szintén remekül teljesít az El-Melloi. Az opening elképesztően hangulatos, simán eldúolja az ember két hallgatás után. Egy dinamikus, hegedű vezérelte dallam.

„...nagyon jók az interakciók, ahogy kommunikálnak és húzzák egymást, főleg El-Melloi másokat és mások őt.”

Vokált nem kapott, így a képi világgal együtt kis-sé James Bond stílusra hajaz, ami találó, hiszen Melloi egy normál személy számára amolyan titkosügynököké.

A zárózene legalább ilyenre, ha nem hatásosabbra sikerült. Ez már egy karaokézható szám lett, egy melankolikus gitár, zongora és hegedű gyönyörű, lágy közös tánca. Ehhez a képi világ is menyei: a karakterek átvezetnek minket a négy évszak változásán. Ebbe sok mindent bele lehet látni, gondolkodjatok el rajta.

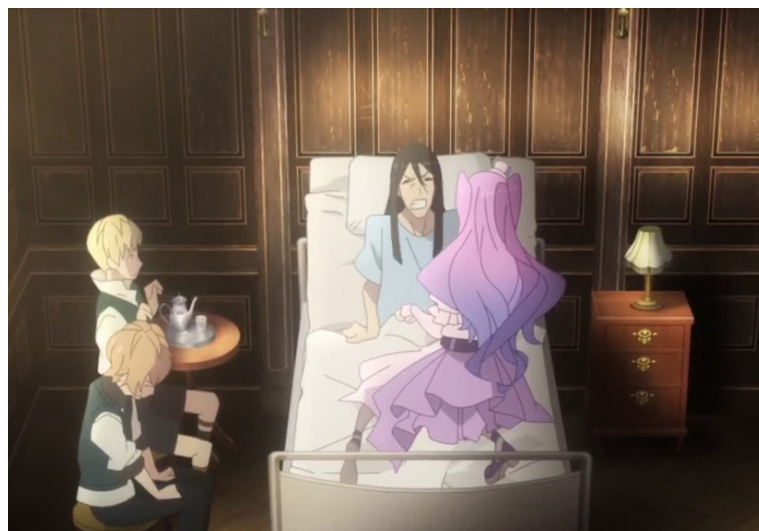
A OST dallamok sem szégyenkezhetnek, itt is a hegedű dominál. Kellemes, lágy, harcok alatt erőteljesebb és sokszor felcsendülnek az opening akkordjai.

A seiyuuket is csak imádni lehet, kedven-cem Gray hangja, Namikawa játéka pedig szokáso-

san nagyszerű, ahogy vált a fiatalos és komolyabb hangjai között.

Fontos még megjegyezni, hogy az El-Melloi egy light novel adaptáció. A Lord El-Melloi II-sei no Jikenbo című regényfolyam 10 kötetet szám-lál, amiből csak egy részét adaptálja ez az évad, amely tartalmaz original elemeket is. A regényt Sanda Makoto írta és Mineji Sakamoto illusztrálta.

Ezenfelül egy mangaadaptáció is fut 2017 óta. Az anime tehát nem adaptálta teljesen a regényt, és hivatalos bejelentés sem érkezett még az esetleges folytatásról, de reméljük, kapunk még El-Melloi animét a jövőben. Viszont, amit eddig kihagytam, hogy 2018. december 31-én érkezett egy amolyan kedvcsináló OVA, 0. epizód, amiben szintén egy random ügyet kaptunk, és megtudhattuk, mire számíthatunk az idei sorozat-ban. Érdemes ezt is megnézni.



Végezetül, a kardinális kérdés, amiről már az elején írtam. Kezdhettek-e ezzel a Fate szériát? A legrövidebb válasz, hogy nem. Miért? Egyrészt mert jó pár karakter feltűnik más Fate animékben, így többek reakcióját meg a karakterek egészét nem biztos, hogy érteni fogjuk. Továbbá a történet egyes elemei - például a grál háborúkra való utalás - is visszaköszhetnek a franchise más sorozataiból. A Fate/Zero megtekintése többnyire itt elegendő lesz, viszont előismeret nélkül az El-Melloiba csak az kezdjen bele, aki vállalja, hogy sok mindent nem fog megérteni, és csak egy detektív-történetet szeretne látni.

Akit ez a fenti tény nem zavar, az bátran tolja le, mert egyrészt gyönyörű a megvalósítás, hangulatos az atmoszférája, felnöttek és szórakoztatóak a karakterek. Nyilván nem váltja meg a világot, nem is lesz kötelezően megnézendő darab, nem is mutat semmi újat vagy meglepőt, de szép emlékként marad meg.



Cím: Lord El-Melloi II Sei no Jikenbo: Rail Zeppelin Grace Note

Év: 2019

Hossz: 13 rész+0. rész

Műfaj: fantasy, rejtély, természetfeletti

Stúdió: Troyca

Értékelés:

MAL: 7,42

ANN: 7,39

Anidb: 7,19

AJÁNDÉK HÁTTÉRKÉP A VEZÉRCIKKHEZ EL-MELLOU II SEI NO JIKENBO



Kattints a képre!

Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru

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



A Production I.G az utóbbi években jó néhány sportanimével örvendeztetett meg minket. Az első nagy dobásuk a Prince of Tennis volt, ami ugyan népszerű és közkedvelt volt, de lássuk be, nem a realitása miatt szeretjük. A második komoly sikerük a Kuroko no Basket volt 2012-ben, majd ezt követte a Haikyuu!!, ami talán még a Kuroko sikerét is túlszárnyalta. A Diamond no Ace és a Ballroom he Youkoso után itt a Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru, ami minden szempontból egyedi a sportanimék műfajában.

Kurahara Kakeru középiskolájának legjobb futója volt. Egyetemi évei alatt feladta a sportot, futóképessége viszont nem hagyta el.

Történetünk kezdetén ezen képességét rossz célokra használja fel, ugyanis elcsen az egyik éjjel-nappali boltból egy szendvicset. Balszerencséjére lefűleli az egyik egyetemista társa, Kiyose Haiji, aki biciklivel ered a fiú után. Ráveszi Kakerut,

hogy vigye vissza a szendvicset a boltba, és kérjen bocsánatot. Ezt megteszi, majd Haiji - látva Kakeru futótehetségét - ráveszi arra, hogy csatlakozzon a futócsapatához, ugyanis csak egy fő hiányzik ahhoz, hogy induljanak a Hakone Ekiden nevű egyetemi futóversenyen. Kakeru ezt élből elutasítja, mondván, hogy ő csak egyedül fut. Haiji persze nem engedi el könnyen a fiút. Egy furcsa párbajra hívja ki Kakerut: egyik este a közös fürdőhelyiségben ki kell állnia vele szemben az extra forró fürdőt. Ha nyer, elengedik, ha nem, akkor csatlakoznia kell a csapathoz. A verseny döntetlennel, mondhatni 0-0-val ért véget, ugyanis úgy kellett kitámogatni a két fiút a fürdőből, mert az ájulás szélén voltak. Kakeru végül maradt a csapatban.

A fiúk a Chikusei-sou nevű bérházban laknak, ami eléggé lerobbant. Minden áthallatszik; ha nagyon dorbézolnak, szinte megremegnek a falak és a mennyezet. Ennek ellenére jól érzik magukat ott, és jól megvannak együtt. Hamar kiderül, hogy a futóverseny Haiji ötlete volt, és egészen addig titokban tartotta, amíg tízen nem lettek. Csak akkor közölte a többiekkel, hogy mi a célja, amikor teljes lett a csapat. Mindenki megdöbbenéssel fogadja a nagy tervet, hiszen Kakerun és Haijin kívül egyiküknek sincs komoly sportolói múltja. Átlagos fizikummal rendelkeznek, és bár végül támogatják Haijit a tervében, az első edzések nagyon nehézkesen mennek. Ráadásul ugyan Kakeru beadta a derekát, de azért nehezebbre esik alkalmazkodni a többiekhez. Az utóbbi időkben elszokott a társa-



ságtól, és bizony ezt a maga stílusában a többiek tudtára is adja. Egyedül jár futni, és a közös beszélgetéseknél a vidám témáknál elszakad nála a cérna, az asztalra csap, mondván, hogy nem tudnak ők semmit a való életről. A többiek érdekes mód megértéssel fogadják Kakeru kirohanásait. Persze a fiú tudja magáról, hogy nem helyes, ahogy gondolkodik, és ahogy cselekszik. Az anime a sport mellett elsősorban Kakeru jellemfejlődését mutatja be.

Mitől egyedi az anime?

Az átlag sportanimékkel ellentétben a Kaze ga Tsuyoku Fuiteiruben nagy hangsúlyt kap a lelki fejlődés, a sport és a sportolás lelki háttéré, ezáltal a szereplők is komolyabb személyiséggel rendelkeznek. Messze túlmutat a többi sportanime „Meg kell nyernünk a mérkőzést, ki kell jutnunk a nemzeti bajnokságra, és mindent ennek vetünk alá!” attitűdjén.



Ezek az animék rosszabb esetben isteni képességekkel áldják meg a főszereplőt, sőt akár a társait is. Többek között ezért vált számomra szinte nézhetetlenné a *Prince of Tennis* második fele. A Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru esetében teljesen emberiek a sportolók, akik keményen edzenek, hogy önmagukhoz képest jobbak legyenek. És ez szintén egy nagyon fontos különbség! A fiúknak nem az a fontos, hogy a világ legjobb és leggyorsabb futói legyenek, hanem, hogy önmagukhoz képest fejlődjenek, és ezt az anime kiválóan megmutatja. Ha csak egy kicsit rövidebb idő alatt futják le a megadott távot, mint előző alkalommal, már nagy az öröm. Ez pedig több, mint inspiráló, hiszen valódi fejlődést akkor érünk el, ha önmagunkhoz képest fejlődünk. Ha megismerjük Kakeru múltját, akkor könnyen megérthetjük, miért lett annyira magába forduló, és ahogy elmeséli a csapattársainak, hogy mi történt vele, és megértéssel fogadják őt, ez érzékelhetően sokat segít rajta.

A többiek

És most ismerjük meg a csapat többi tagját is. Fentebb már volt szó Kiyose Haijiról, aki a csapatnak - ha nem is hivatalosan - a kapitánya. Ő a legfejlettebb érzelmileg, ezáltal a csapat lelke, vitás kérdésekben ő hozza meg a döntést. Együtt fut a többiekkel, viszont egy betegség miatt nem képes hosszútávfutásra. A csapat mókamesterei kétségtelenül a Kizuki ikrek: Joutarou és Joujirou. Ők a lehangosabbak, mindig viccelődnek a töb-

biekkel. Aztán ott van még Kashiwazaki Akane, becenevén Ouji (herceg), akiről azt gondolom, sokan tudnak vele azonosulni, ha futásról van szó. Az, hogy a leglassabb, nem kifejezés. A testtartását, a kiállását látva, joggal merülhet fel bennünk a kérdés, hogy mit keres a többi futó között? Elvan a maga otakukat megszágyenítő mangagyűjteményével, ezeket olvasva érzi úgy, hogy feltöltődik. A mangák biztosságot adnak neki, azokhoz senki egy ujjal nem érhet hozzá. Tehát teljesen el-



van a maga kis világában, miért kellene, hogy más is foglalkoztassa? Természetesen neki is megvan a maga története, ami megmagyarázza, hogy miért van a fiúk között. Emellett olyan motivációt kap a többiektől, aminek hatására bebizonyítja, hogy nem olyan rossz futó, ha mindent belead.

A csapat külföldi tagja Musa Kamara, aki Afrikából, Tanzániából érkezett, és ösztöndíjjal tanul Japánban. Afrikai származása lévén kivételes sebességével a csapat nagy erőssége. A csapat legalacsonyabb tagja Sakaguchi Youhei, egyben a király rangot tudhatja magáénak. No nem azért, mert a futók királya lenne ő, hanem egyik nagy hobbija a kvízműsorok, melyeknek kérdéseire rendszerint előbb vágja rá a választ, mint a tévében a játékos. És ha nem értjük, hogy miért van Akane a csapatban, akkor legalább annyira meglepő Hirata Akihiro jelenléte. Egyik cigareta után szívja a másikat, csodával határos, hogy a tüdejével bírja a futást. Jelen vannak még Iwaku-



ra Yukihiro, Sugiyama Takashi. Nagy meglepetés volt a fiúk számára, hogy a coach pedig nem más, mint a Chikusei-sou házmestere, Tazaki Genichiro, aki ránézésre is túl van a 80. életéven. Mit tudna egy idős férfi segíteni nekik? Kiderül, hogy sokkal többet, mint gondolnák. És hogy hölgy is legyen az animében, a csapat menedzsere Katsuta Hanako, aki mindig a fiúk segítségére van. Nem utolsósorban kellemes megjelenése egy kis romantikát is becsempész az animébe.

Egyéb adaptációk

Az anime forrásul szolgáló manga nem sokban tér el az animétől. 6 kötetben, 50 fejezetben meséli el a fiúk történetét. És mivel az anime végig is megy a mangán, ezért sejtethetően nem lesz folytatás. Rajzstílusát tekintve bár némileg szebben van megrajzolva, mint az átlagos shounen mangák, de jelen esetben is nagy a különbség, természetesen az anime javára.





Látszanak a tipikus Production I.G jegyek: a szépen megrajzolt karakterek, kidolgozott háttér és a részletgazdag mozdulatsorok által. Persze egy olyan animációs stúdiónak, amelyik nem ontja magából az animéket szezononként, bőven van kapacitása arra, hogy ügyeljen a minőségre. A színezés viszont egyszerű, inkább fakó színek dominálnak. És hogy nem egy shounen alkotásról van szó, azt jól jelzi, hogy a Weekly Young Jumpban jelent meg hetente a manga egy-egy fejezete. A magazinnak kifejezetten a fiatal felnőtt férfiak (seinen) a célközönsége.

Kevésbé ismert, hogy a mangából live action movie is készült. Ez még bőven a manga megjelenésének elején volt, ezért nem vált annyira ismertté, megnézésre szinte elérhetetlen. Nekem sem volt szerencsém hozzá, pedig ha követi az anime és a manga minőségét, akkor kiváló film lehet.

A történet eredetije Miura Shion regénye, 2016-ban *Fune wo Amu* című művéből is készült anime (*AniMagazin* 36.). Mind a manga, mind a live action adaptáció jóval korábban készült el az animénél. A *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* regény 2006-os, a manga 2007-2009 között futott, a live actiont pedig 2009 októberében mutatták be. Ehhez képest nagyon későn debütált az anime, de leginkább ez tette széles körben ismertté a művet.

Zene

Külön kiemelendő a zene, ami kiválóra sikeredett. A háttérzenét az a Hayashi Yuuki szerezte, aki a *Boku no Hero Academia* és a *Haikyuu!!* zenéivel már letette a névjegyét, és a *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*nek is fantasztikus zenéket írt. Kiválóan ráérezett az anime vidám, olykor bohókás hangulatára, ugyanakkor a zenében is tetten érhető, hogy a fiúk már nem középiskolások. Komolyabb problémák foglalkoztatják őket, mindenkinek megvan a maga belső küzdelme. Az OST CD-t hallgatva nagyon érdekes volt hallani az animére jellemző ketősséget zene formájában, mégis harmonizálnak egymással a dalok, az egész album egy egységes



egészet alkot. A dalok döntő többsége élő hangszerekkel van felvéve, viszont van néhány trance stílusú zene is, ami mindenképp egyedinek hat az élőzenés felvételek mellett. Az biztos, hogy külön a dalokat is nagyon jó hallgatni.

A 23 rész alatt két opening és ending hangzik el. Érdekes módon inkább az endingek dominálnak. Hangsúlyosabbak, azokat pár hónappal az animét végignézve is tisztán vissza tudom idézni. Az openingek viszont kevésbé adják vissza az anime hangulatát. Nem nagyon maradt meg bennem, inkább azt érzek, hogy kötelező eleme az animének. A két openinget az UNISON SQUARE



GARDEN és a Q-MHz feat. Hikada Mitsuhiro adják elő. Az endingek énekesé pedig Mukai Taichi. Az openingek inkább az anime sport mivoltát reprezentálják, Mukai Taichi pedig már önmagában a jellegzetes hangjával emlékezetessé tette az endingeket. A végfőcíme hangulata pedig kiválóan reflektál a fiúk személyiségére.

Hakone Ekiden

Komoly tétje van annak a futóversenynek, amire a futók készülnek. A Hakone Ekiden (teljes nevén: Tokyo-Hakone kan Oofuku Daigaku Ekiden Kyoushou), egy valóságban is létező futóverseny, amit minden évben január 2-3-án rendeznek meg, és a Tokió-Hakone távolságot futják le oda-vissza a két nap alatt.

Ahogy a nevében benne van, ez egyetemisták futóversenye, és erre nagyon komolyan készülnek. Húsz egyetem nevezhet be, mindegyik 10-10 fős csapatot állít ki. 10 részre van osztva a táv, ezeket osztják ki egymás között a csapattagok. Az első 5 rész 108 km-es, ezalatt jutnak el a versenyzők Tokiótól Hakonéig. A második nap teszi meg a másik 5 versenyző a visszatávot Tokió felé. Mivel némi kerülővel futnak, ezért az 109,9 km hosszú. A futóversenyt pedig országosan közvetíti a Nippon Television, így részint az egyetem is országos hírnevet kap, illetve az a csapat, amelyik az első 10 helyen végez, automatikusan meghívást kap a következő évi futóversenyre, ezáltal dicsőséget szerez az egyetemnek is. Ezt pályázzák meg az animében a fiúk.

A futóverseny komoly múltra tekint vissza, ugyanis az első futást 1920-ban rendezték meg. A kitalálója pedig az a Kanakuri Shisou, aki maratonfutásban indult az 1912-es Stockholmi Olimpiai



Játékokon, de kénytelen volt feladni a versenyt. Habár maga a verseny nyáron volt, de az akkori északi éghajlathoz képest nagyon melegnek számított az a 25°C, amiben futottak a versenyzők, így az indulók fele feladta a versenyt. Kanakuri Shisou helyzetét tovább nehezítette az is, hogy a Transzszibériai Expresszsel utazott Japánból egészen Svédországig, és a 18 napos vonatút nagyon kimerítette. Emellett nehezen viselte a helyi ételeket, és mivel a vonatút után sem épült fel teljesen, ezért a maratoni táv felénél összeesett. Miután felépült, a veszteségből fakadó szégyenérzet miatt csendben hazautazott, anélkül hogy erről bárkit is értesített volna. Az olimpiától viszont nem vonult vissza végleg. 1920-ban Antwerpenben lefutotta a távot, és a 16. helyen végzett. 1924-ben, Párizsban is részt vett az olimpián, de ekkor sem tudta lefutni a távot. Ellenben országa nagyon büszke rá. Emlékére 2004 óta a mezőny legjobb futója külön megkapja a Kanakura Shisou trófeát.

Verdikt

Sportanimét azért jó nézni, mert azért, hogy nincs komoly története, a szórakoztatás az elsődleges célja, így kikapcsol. Ha még a maga valóságában mutatja be az adott sportágat, ne adj isten a szereplők is szerethetők, viccesek, akkor akár azt a nívót is megütheti, amit a komoly, összetett történettel, mondanivalóval megáldott animék. A Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru pedig élen

jár a realitásban, és mivel a fiúk érzelmei, belső gondolatai is komolyabbak, ezért szélesebb korosztálynak is ajánlható az anime. Amit negatívumként lehet mondani, hogy ugyan bemutatják a többi futó múltját is, de ez nincs hatással a jelenükre. Ezért némelyik inkább mondható egyfajta hatásvadász jelenetnek, semmint hogy hozzátenne a történethez. Ha valamire szolgál, akkor arra, hogy megértsük a fiúk célját. Olyan, mint amikor valaki egy esemény vagy szeretett személy emlékére fut le egy távot. De ez minden, és ha minden animének csak ennyi „negatívuma” lenne, csak kiváló animék léteznének. Ahogy a Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru is az. Szükség volt az animére, hogy a történet megkapja a neki kijáró hírnevet és népszerűséget.



Cím: Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru

Angol cím: Run with the Wind

Hossz: 23 rész

Év: 2018 őszi

Stúdió: Production I.G

Műfaj: vígjáték, sport, dráma

Értékelés:

MAL: 8,49

ANN: 8,27

Anidb: 7,71



MIRAI - LÁNY A JÖVŐBŐL

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

DVD AJÁNLÓ

Volt egy komolyabb felfutása az animéknek Magyarországon. 10-15 évvel ezelőtt, egyre-másra jöttek a szinkronizált animék, egy részük pedig még DVD-n is megjelent. Aztán ahogy elterjedtek a letöltések, úgy hanyatlott az animepiac is. Erről részletes cikksorozat olvasható az AniMagazin korábbi számaiban (AniMagazin 28.). A hanyatlás persze a DVD megjelenésekre is komoly hatással volt. Ezért is becsülendő, ha ma is megjelenik egy anime DVD, ahogy az év elején mozikban vetített Mirai - Lány a jövőből is kapható a boltokban.

Az animéről részletesebben olvashattok az AniMagazin 45. számában, így csak összefoglalóan írnám le a cselekményt. A négyéves Kun éli a maga átlagos gyerekkori életét. Semmiben nem szenved hiányt. Szülei minden szeretete az övé, a nagyszülők is örömmel vigyáznak rá, játszik a kis vonataival.

Az idilli élet egészen addig tart, amíg meg nem születik a kishúga, és a szülei haza nem hozák. Eleinte a kis Kun örömmel veszi, hogy van egy kishúga. Ismerkedik vele, próbálna játszani, de hamar kénytelen konstatálni, hogy egy újszülöttnel nem lehet úgy játszani, ahogy azt ő szeretné. Ráadásul szülei minden figyelmüket a kislányra összpontosítják. Így az idősebb testvér királyságra erősen megingott. Ezt persze nem hagyhatja! Minden alkalmat megragad, hogy felhívja magára a figyelmet, amit legtöbbször úgy ér el, hogy valami bosszúságot okoz a szüleinek, például a kishúgát szekálja. Meg is büntetik érte a kisfiút. Egy

ilyen büntetés után dühösen kimegy a kertbe, ahol az egyik fa valamilyen csoda hatására átteleportálja őt egy másik világba. Ekkor egy herceggel találkozik, aki elmagyarázza a kisfiúnak, hogy egykoron ő is a család kedvence volt, amíg meg nem érkezett a házukba egy kisfiú, aki miatt lassan háttérbe szorult. Ez eleinte bosszantotta őt, de aztán elfogadta a helyzetet, és most már inkább a jó oldalát látja, hiszen van játszótársa. Hamar kiderül,



hogy ez a herceg a család kutyája, Yukko, és az a bizonyos kisfiú, aki megérkezett, nem volt más, mint Kun. A kutya a maga módszereivel igyekszik jobb belátásra bírni a fiút, akinek a movie során többször lesz része utazásban. Ezek alkalmával lehetősége lesz megismerni a családjá múltját. A film csodálatos szimbólumokkal mutatja be a család fontosságát, utazásaival pedig Kun hamar rájön, hogy megvan a helye a családban, és hogy a szülői szeretet nem vész el, csak átalakul.

A DVD-kiadás

A mozis megjelenés relatíve sikeres lett. Volt médiavisszhangja, internetes oldalak, mozis magazinok írtak róla, talán ennek is köszönhető a népszerűsége, és hogy végül megjelent DVD-n. A B-weB Kft forgalmazza a DVD-t, egységesen 1.990 forintos áron vásárolható meg. Alapvetően örvendetes a DVD megjelenés, viszont maga a kiadvány nem nevezhető kifogástalannak. A tok maga nem mondható szépnek, kifejezetten az alacsony költségvetésű, olcsó DVD-ket szokták ilyen tokban kiadni. Illetve én személy szerint jobban szeretem, ha átlátszó tokban van a lemez, mert szeretem, ha a belső borítón is van valami kép. Emellett a lemezen semmi extra nem található. Az interaktív menüben csak a nyelv- és a felirat kiválasztására van lehetőség. A lemezen szerencsére rajta van mind a japán-, mind a magyar hang, valamint magyar felirat is választható. A film természetesen a lehető legjobb minőségben van a lemezen.

Kijelenthető, hogy a DVD felett eljárt az idő. A DVD az ezredforduló környékén jelent meg, mint a videokazetta utódja, mely kiváló kép- és hangminőséget biztosított a régi CRT TV-ken. De ahogy bejöttek a HD TV-k, úgy vált elavulttá a DVD-technológia, hiszen nagy felbontásban már nem olyan szép a kép. Erre jött a Blu-ray, valamint a különböző stream szolgáltatások, melyek előfizetési díj fejében különböző filmeket tesznek elérhetővé. Ezért is sajnálatos, hogy csak DVD-n vásárolható meg nálunk a film. Ennek ellenére azt gondolom, hogy érdemes megvenni a DVD-t, egyrészt mert egy nagyon szép filmet tudhatunk magunkénak, másrészt ezzel is segíthetjük ismét fellendíteni az anime piacot. Habár mondhatjuk, hogy egy fecske nem csinál nyarat, és ez minden bizonnyal igaz is, de elindíthatjuk a hó olvadását.





菜舞井市

TÉLI SZEZON

2019

ÖSSZEÁLLÍTOTTA: HIROTAKA

22/7



egyéb

Stúdió:
A-1 Pictures

Műfaj:
zene

Seiyuuk:
Amaki Sally, Miyase Reina,
Shirosawa Kanae

Leírás

Az Anime a 22/7 idol csapatról szól.

Ajánló

Remélem mindenkinek hiányoztak már a lányidolok, mert akkor ez az anime jó hír. Ezúttal az A-1 Pictures próbálkozik a műfajjal. Én kicsit kétkedem a dologban, a rendező viszont szakértő a témában. Abo Takao dolgozott az *Uta no Prince-sama* mindegyik évadában és a *Macross F*-ben is.

A3! Season Spring & Summer



játék alapján

Stúdió:
3Hz, P.A. Works

Műfaj:
zene

Seiyuuk:
Asanuma Shintarou,
Igarashi Masashi,
Nishiyama Koutarou

Leírás

Tokióban van egy hely, amit úgy hívnak Velude Way. Előadóművészek és színházcsoporthoz negyede. Tachibana Izumi, aki egykor színész volt, megérkezik egy levéllel, melyben az áll: „Teljes tartozás, nulla ügyfél! Csak egy színész!”. Ez tökéletesen leírja az egykor híres Mankai Companyt. A feladata, hogy újjáépítse a céget, mint új vezérigazgató.

Ajánló

Színész fiúk a főszereplők, szóval idolokról van szó, a hölgyrajongók örülni fognak. A P.A. Works és a 3Hz közösen dolgozik rajta. Egyik sem a téma mestere, de jó kis stúdiók. Előbbi a *Shirobakóval* és a *Fairy Gone*-nal hódít, míg a másik a *Princess Principal* és a *SAO*-val, a mostani szezonban pedig a *Rifle is Beautiful* lal. Ez lesz az első évad, de már bejelentették a másodikat is. Bár a címválasztás érdekes, most tényleg érlezi a Spring&Summer, míg az Autumn&Winter nyáron kerül a képernyőre.

ARP Backstage Pass



egyéb

Stúdió:
Dynamo Pictures

Műfaj:
zene

Seiyuuk:
-

Leírás

Az ARP egy zenei formáció, akik élő fellépéseiken énekelnek, táncolnak és interaktív beszélgetést kezdeményeznek a közönséggel. A csoport tagjai: a vezető Shinji, a táncos Leon és a Rebel Cross Duo tagjai, Daiya (dizájnér) és Rage (író, zeneszerző).

Ajánló

És még mindig idolok..., ha az első két anime nem tetszene. Viszont erről lényegében semmi infó nincs még, a stúdió is teljesen új.

Boku no Tonari ni Ankoku Hankaishin ga Imasu.



manga alapján

Stúdió:
EMT²

Műfaj:
vígjáték, josei, iskola

Seiyuuk:
Sakurai Takahiro,
Ikuta Yoshiko, Kayano Ai

Leírás

Koyuki Seri középiskolás diák, aki próbálja elkerülni a furcsa embereket, mert tudja, hogy túlságosan egyenes lenne velük szemben. Hanadori Kabuto chuunibyuu és szemkötőt visel, ami elzárja a pusztítás isten énjét. Emiatt egy normális emberre van szüksége, aki ellenőrzés alatt tartja.

Ajánló

Ez egy ízig-vérig vígjáték, elsősorban fiatal hölgyeknek. Egy 2013 óta futó mangáról van szó, Arata Aki a szerzője, több mangája van, de ez kap először animét. Az EMT ért a slice of life vígjátékokhoz, így a megvalósítással sem lesz gond. Habár főleg short animéket gyártottak eddig, mint az *Ameriro Cocoa* vagy a *Fudanshi*. Legutóbb az *Assassin's Pride*-ot készítették. A főszereplő hangja lehet még érdekes, azaz Sakurai Takahiro.

Darwin's Game



manga alapján

Stúdió:
Nexus

Műfaj:
akció, rejtély, shounen

Seiyuuk:
Ueda Reina,
Kobayashi Yuusuke

Leírás

Sudou Kaname meghívást kap, hogy próbáljon ki egy rejtélyes mobil applikációt, amit Darwin's Game-nek hívnak. Később tapasztalja csak meg, hogy többről van szó, és nincs lehetőség, hogy kilépjen a játékból.

Ajánló

Játsszunk bentreke-dős játékot. Már többen meglovagolták a témát, többnyire az mmo alapúak... A manga 2012 óta fut, szóval hosszú játék, az alkotó pedig FLIPFLOPs, aki nek a Nekogami Yaoyorozu mangjából már készült anime. Tokumoto Yoshinobu lesz a rendező és a *Comic Girlst* irányította, de dolgozott a *Monogatari* szérián is.

Dorohedoro



manga alapján

Stúdió:
MAPPA

Műfaj:
akció, vígjáték, fantasy,
horror, seinen

Seiyuuk:
Takagi Wataru,
Kondou Reina, Tomita Miyu

Leírás

A városban, amit csak „A lyuk”-nak hívnak egy csapat mágus az embereket használja fel a különféle kísérletekhez. Egy sötét sikátorban Nikaudou egy hulló fejű embert talál, aki amnéziás. Hogy visszafordítsák a varázslatot, vadásznak a mágusokra, abban a reményben, hogy megtalálják a varázs forrását. Ám En, a mágusok vezetője erről tudomást szerez, így egy csapat „tisztítót” küld a Lyukba, és kitör a két világ közti háború.

Ajánló

A MAPPA, a Vinland Saga és a Dororo készítője most egy hullós, mágusos horrorban látja a jövőt. Egy lepukkant világra számíthatunk, és ami jó hír, hogy a 2000 óta futó manga befejeződött tavaly, így teljes adaptáció várható. A rendezést Hayashi Yuuichirou kapta, aki a *Garót* és a *Kageguruit* is készítette, szintén a MAPPA berkeiben.

Eizouken ni wa Te wo Dasuna!



manga alapján

Stúdió:
Science SARU

Műfaj:
vígjáték, iskola, slice of life

Seiyuuk:
Tamura Mutsumi

Leírás

Asakusa Midori animét akar készíteni, de nincs elég akaraterije, hogy megtegye az első lépést. Találkozik Mizusaki Tsubaméval, aki titokban arról álmodik, hogy animátor lesz. Együtt Midori pénzéhes legjobb barátjával, Kanamori Sayakával az energikus trió lassan, de biztosan halad, hogy saját világukat megvalósítsák.

Ajánló

Animékészítő animét rég láttunk, több klasszikus született már e témában, talán a *Shirobako* a legismertebb. A manga viszont még fut. A stúdiót nem sokan ismerhetitek, de a *Devilman Crybabyt* ők készítették. A rendező igazi nagyágyú, Yuasa Masaaki lett, aki az új Devilman mellett a *Kaiba*, a *Mind Game*, a *Ping Pong* vagy a *Tatami Galaxy* rendezője is.

Hatena★Illusion



light novel alapján

Stúdió:
Children's Playground Entertainment

Műfaj:
vígjáték, romantika, természetfeletti

Seiyuuk:
-

Leírás

Shiranui Makoto elsőéves a középiskolában és Tokióba utazik, hogy a híres illuzionista Hoshisato Mamoru tanítványának álljon. Mióta Mamorut és feleségét a tévében látta, Makoto illuzionista akar lenni. Ráadásul a pár gyermeke, Kana a gyerekkori barátja. A Hoshihato ház egy elvarázsolt kastély, Makoto találkozik az alkalmazottakkal és Kanával.

Ajánló

Mágikus egy animének ígérete. Minimális újdonságot ad az illuzionista téma szerepeltetése, aztán kiderül, mi lesz belőle. Egy befejezett light novelről van szó, ami pozitív, és az író Matsu Tomohiro, aki a *Marchen Mädchen* is alkotta. A stúdió elég fiatal, ez az első önálló művük, eddig csak besegítők voltak. Matsuo Shin a rendező, aki bár dolgozott a *One Piece*-ben vagy a *Soul Eater*-ben, de eddig főként epizódrendező volt.

Housekishi Richard-shi no Nazo Kantei



regény alapján

Stúdió:
Shuka

Műfaj:
rejtély

Seiyuuk:
Sakurai Takahiro,
Uchida Yuuma

Leírás

Ebben az animében az ékszerszakértő Richard Ranashinha és a vidám egyetemista Nakata Seigi megfejtik az ékszerekben rejlő titkos üzeneteket.

Ajánló

Nos, ékszerekről még nem nagyon láttunk animét. Főleg a hölgy nézők fognak örülni a bishiknek. A regény még fut, de komplex történet hiányában, talán nem gond ez. A Shuka fogja adaptálni, ami a *Natsuméval*, a *91 Days*-szel és a *Durararával* eléggé beopta magát a szívünkbe. Rendezi Iwasaki Tarou fogja, aki az *Isshukan Friendst* és a *Yakushichi Ryokót* is rendezte, de több detektív animében is dolgozott, szóval szakértelemből nincs hiány.

ID:INVADED



original

Stúdió:
Troyca**Műfaj:**
Sci-Fi, rejtély**Seiyuuk:**
Tsuda Kenjirou

Leírás

Sakaido nyomozó egy különös, furcsa, virtuális világban találja magát, ahol elhatározza, hogy ki nyomozza, egy meggyilkolt lány, Kaeru-chan esetét.

A történet önmagában semmi többet nem ígér egy szimpla detektívstorinál. Viszont most az egészét egy virtuális világba helyezi. Szóval afféle isekai lesz ez, csak nem fantasy. Ami még jobb, hogy original, lezárt történet várható.

Ei Aoki ismét összebútorozott a Troycával, ez vagy tetszik valakinek, vagy nem. Korábbi együttműködésük eredményezte a *Re:Creatorst* és az *Aldnoah:Zerót*. De a Troyca műve pl. az *El-Melloi is (4. olda)*, szóval a grafika szép lesz. Ei Aoki a *Fate/Zerót* követte még el sok más cím közül.

Ajánló

Infinite Dendrogram



light novel alapján

Stúdió:
NAZ**Műfaj:**
fantasy, játék**Seiyuuk:**
Oono Yuuko, Saitou Souma,
Koichi Makoto

Leírás

2043-ban adták ki a világ legsikeresebb VRMMO játékát, az Infinite Dendrogramot. A játék fantasztikus élményt ígér. Két évvel később az ifjú egyetemista, Mukudori Reiji végre megveszi a játékot. Társaival el is kezd felfedezni a világot, ami a végtelen lehetőségekről és realizmusról ismert.

Ajánló

Első ránézésre a cím nem kínál többet egy szimpla mmo alapú kalandozásnál. A műfaj kedvelői előnyben. A light novel 2016 óta még fut. A NAZ közepesen ismert stúdió, de a *Hamatorát* vagy az új *Tsubasa kapitányt* bizonyára többen ismeritek. A rendezői székbe Kobayashi Tomoki huppant bele, aki az *Akame ga Killt* és az *Utawarerumonót* is rendezte. A nyitózenét pedig Yuuki Aoi adja majd elő.

Ishuzoku Reviewers



manga alapján

Stúdió:
Passione**Műfaj:**
vígjáték, ecchi, fantasy**Seiyuuk:**
Majima Junji,
Kobayashi Yuusuke

Leírás

A szépség bizonyítottan belülről fakad! Az elfektől a succubusokon át, a küklopszig, a Yoruno Gloss értékelői véleményét mondanak a különféle szörnylányokról. Az egyetlen dolog, amiben sosem egyeznek meg, hogy melyik faj a legjobb.

Ajánló

Ez az anime azoknak ajánlott, akik szeretik a melletket, meg azoknak, akik az annál is nagyobbakat. A manga ebben az esetben is még fut. A Passione korábban pl. a *Joshikousei no Mudazukait*, a *High School DxD Herót* és a *Citrust* készítette. Egy közepes stúdió, az irányítást pedig Ogawa Yuuki kapta, aki az *FLCL Progressive*-et és a *Miru Tights*-ot is rendezte.

Jibaku Shounen Hanako-kun



manga alapján

Stúdió:
Lerche

Műfaj:
iskola, természetfeletti

Seiyuuk:
Ogata Megumi, Chiba
Shouya, Kitou Akari

Leírás

A Kamome akadémián pletykák keringenek az iskola hét rejtélyéről. Az egyik Hanako-san, a régi iskola épület női wc szelleme, aki bármely kívánságot teljesít. Yashiro Nene szereti az okkultizmust és romantikáról álmodozik. Megidézi a szellemet, de legnagyobb meglepetésére Hanako-san fiú.

Ajánló

Egy kis sulis kísértetsztori, nem is rossz, rég volt már hasonló. A manga még fut 2014-ben startolt. A Lerche jó kis stúdió, legutóbb a *Givent* és a *Kanata no Astrát* hozta nekünk, mindkettő elég népszerű lett. Rendezni Ando Masaomi fogja, aki a *Hakumei to Mikochit*, az *Astrát* és a *Kuzu no Honkai*t irányította.

Koisuru Asteroid



manga alapján

Stúdió:
Doga Kobo

Műfaj:
vígjáték, iskola, slice of life

Seiyuuk:
Sashide Maria,
Takayanagi Tomoyo,
Yamaguchi Megumi

Leírás

Amikor Kinohata Mira kicsi volt, találkozott egy Ao nevű fiúval a városban. Amíg együtt nézték a csillagos eget Mira megtanulta, hogy van egy csillag, aminek ugyanez a neve, de Ao nevű nincs. Ketten elhatározzák, hogy egy nap aszteroidákat fognak keresni, és találnak egy csillagot, amit róla neveznek majd el.

Ajánló

Egy egyszerű iskolai animét köszönhetünk a címben, vélhetőleg ennél nem lesz több. A manga két éve fut és a csajos animék egyik szakértője végzi az animálást. Korábban a *Dumbbell* vagy az *Uchi no Maid* is a Doga Kobónál készült, kis kitérőt tettek a *Touken Ranbuval*. Hiramaki Daisuke lett a rendező, akinek ez lesz a második teljes rendezése, viszont olyan címeken dolgozott már, mint a *Naruto* vagy a *Yuru Yuri*.

Kuutei Dragons



manga alapján

Stúdió:
Polygon Pictures

Műfaj:
kaland, fantasy, seinen

Seiyuuk:
Saitou Souma,
Maeno Tomoaki,
Hanazawa Kana

Leírás

Ideje megtudni, milyen íze van a sárkányoknak! A Zaza királynő léghajó legénysége sárkányokra vadászik. Ha sikeresek, jutalmuk gazdagság és bőséges hús. Kudarccal a vég vár rájuk.

Ajánló

Sárkányvadászok figyelem, itt az animétek. Egy kicsit komolyabb fantasy lehet belőle. Itt sem kapunk lezárást, a futó manga végett. A Polygont talán nem kell bemutatni senkinek. Kizárólag CG-vel dolgoznak: *Sidonia*, *Godzilla*, *Ajin* stb. A rendező is saját emberük, Yoshihira Tadahiro, akinek ez az első rendezése, de dolgozott a *Blame*-en, a *Godzillán* és a *Sidonián* is.

Kyokou Suiri



manga alapján

Stúdió:

Brian's Base

Műfaj:

vígjáték, rejtély, shounen,
természetfeletti

Seiyuuk:

Kitou Akari, Miyano Mamoru,
Uesaka Sumire

Leírás

Kotoko és Kuro, akiket megigézett egy youkai, szupererőre tettek szert. De ehhez Kotokónak meg kellett válnia egy szemétől és egy lábától, Kuro magánélete pedig lényegében megszűnt. Amikor Kotoko javasolja, hogy csapatban intézkedjenek a túlvilágról érkező renegátokról, Kurónak nincs más választása, de Kotokónak van pár hátsó szándéka.

Ajánló

Egy kis természetfeletti shounen, talán ilyen még nem volt ebben a listában, így a kicsit akciódúsabb, sötétebb történeteket kedvelők örülhetnek. 2015 óta fut Shirodaira Kyou mangája, aki az itthon is vetített Spirál, valamint a *Zetsuen no Tempest* alkotója. A Brian's Base mostában nem sok népszerű címet tett le elének, náluk készült pl. a *Gakuen Babysisters*, a *Rinne* és a *Gakuen Basara*. Gotou Keiji ül a rendezői székben, ő irányította az *Uta Katát*, a *Kiddy Grade*-et és még sok mindenben dolgozott.

Majutsu Orphen Hagure Tabi



light novel alapján

Stúdió:

Studio Deen

Műfaj:

akció, kaland, vígjáték, démonok, fantasy, mágia

Seiyuuk:

Ookubo Rumi,
Kobayashi Yuusuke

Leírás

Orphen a legnagyobb varázsló a Tower történelmében, de őt jobban érdekli a Bloody August nevű hírhedt és rejtélybe burkolózó sárkány üldözése. Útitársai egy tanítványa, Majic, Clió és a Baltanders kardja, az egyetlen dolog, ami képes felszabadítani a sárkányt a varázs alól.

Ajánló

Ez az anime egy reboot. A cím 1998 és 2000 között kapott két sorozatot a J.C.Stafftól, ám a regény 2003-ig futott. A Deen remélhetőleg most egy teljes értékű adaptációt készít. Hogy a mai isekai mániában mennyire válik be egy teljesen fantasy anime, az majd kiderül. Akita Yoshinobu írta a történetet 1994-től, aki a *Slayers*hez is készített regényt.

number24



original

Stúdió:

PRA

Műfaj:

sport

Seiyuuk:

Okitsu Kazuyuki,
Murase Ayumu,
Suzuki Ryouta

Leírás

Natsusa Yuzuki arra számít, hogy a rögbi csapat ásza lesz, amikor bekerül az egyetemre. De egy bizonyos dolog miatt, nem képes többé játszani. Ueoka Ibuki egy idősebb diák, szintén kiszállt a rögbiből. Yasunari Tsuru fiatalabb, aki nem kedveli Natsusát. Yuu Mashiro ennek pont ellentéte. Shingyou Seiichirou, Natsusa gyerekkori barátja. Ők mind a Kansai egyetem rögbicsapatában versenyeznek.

Ajánló

Sportanime kedvelőknek ajánlott, ráadásul a cím original, tehát egy kerek sztorit fogunk kapni. A stúdió nagyon új, főleg besegető volt eddig, pl. a *High School DxD*-ben. A 2017-es *Tuskipro* volt az első független munkájuk. A rendező Kimiya Shigeru, aki kisebb címeket dirigált, mint a *Harukanaru*, *One Off*.

Oda Shinamon Nobunaga



manga alapján

Stúdió:
Studio Pierrot

Műfaj:
vígjáték, történelmi, seinen,
harcművészet, slice of life

Seiyuuk:
Furukawa Toshio, Sugita
Tomokazu, Genda Tesshou

Leírás

Nobunaga, ahogy a történelem írja, meghalt a Honnouji incidensben. Azonba reinkarnálódik a modern Japánban, mint egy Shinamon nevű kutya. Később a korszak nagy harcosai, mint Takeda Shingen, szintén csatlakoznak hozzá kutya formában.

Ajánló

Ha valaki azt hinné, hogy Nobunagát már semmilyen formában nem lehet feldolgozni, az téved. Íme, egy újabb verzió. A még futó mangát a Pierrot adaptálja nekünk, ami a *Tokyo Ghoul* és a *Black Cover* óta nem sok mindent adott. Hidetoshio Takahashi még fiatal a szakmában, a *Tenchi Muyo* 4. évadát rendezte, továbbá a *Harukanán* és a *Nyuszi-senpaion* dolgozott.

Oshi ga Budoukan Ittekuretara Shinu



manga alapján

Stúdió:
8bit

Műfaj:
vígjáték, zene, seinen

Seiyuuk:
Fairouz Ai, Tachibana Hina

Leírás

Eirpiyo hatalmas idol rajongó. Odáig van Maináért, a Cham Jam underground banda félénk tagjáért, akik Okayama prefektúrában lépnek fel. Anyyira belé van zúgva, hogy előadás közben orrvérzést is kap. Eirpiyo reméli, hogy egy nap a Budoukanon, Tokió legnagyobb fesztiválján láthatja.

Ajánló

Idolokról sok animét láttunk már, de idolrajongóról még nem sok készült. Ezt az űrt próbálja betölteni az anime. A manga természetesen még fut. A 8bit a *Slime-mal* elég híres lett, de a *Yama no Susumét* is nekik köszönhetjük. Yamamoto Yuusuke, a *B Gata H Kei*, az *NHK* és a *Yama no Susume* rendezője irányítja az animét.

Pet



manga alapján

Stúdió:
Geno Studio

Műfaj:
rejtély, seinen,
természetfeletti

Seiyuuk:
Ueda Keisuke, Kase Yasuyuki,
Taniyama Kishou

Leírás

Léteznek olyan emberek, akik képesek mások elméjébe bejutni és irányítani az emlékeiket. Ezt főként rejtélyek megoldására és gyilkosságokra használják. Erejük elpusztítja az emberek elméjét és felemészti a szívüket. Ezt megakadályozandó láncokkal zárják el egymás gyenge és veszélyes szívét. A növekvő félelem okán „kisállatnak” nevezik őket.

Ajánló

Akár érdekes is lehet ez az anime, a felütés mindenestre nem tűnik annyira rosszsznak. Meglátjuk, mit dolgoz ki ebből, melyik részére megy rá a témának. A bizalmat erősíti, hogy egy 2002-2003 között futott mangát adaptál, szóval egy teljes körű adaptáció lesz. A Geno Studio a Manglobe-ból alakult, a *Golden Kamuyt* és a *Kokkokut* is készítette. A rendező Oomori Takahiro, aki a *Baccanót*, a *Durararát* és a *Natsume* évadokat is dirigálta, szóval nem amatőr.

Plunderer



manga alapján

Stúdió:
Geek Toys

Műfaj:
akció, kaland, vígjáték, ecchi,
fantasy, romantika

Seiyuuk:
Honizumi Rina,
Nakajima Yoshiki

Leírás

Az Alciai naptár 305. éve van, a világot a számok irányítják. Minden embernek van egy száma, ami bármit jelenthet, kezdve az emberek által megtett kilométerek számától egészen addig, hányan mondták neked, hogy finom az étel. Ha ez a szám nullára csökken, elküldenek az Abyssba. Miután Hina anyjának 0-ra esett a száma, az utolsó kívánsága, hogy Hina keresse meg a legendás vörös bárót.

Ez egy teljesen átlagos fantasy-nak tűnik, ám van egy érdekes pontja a címnek, az alkotó. Ugyanis a mangaka az a Minazuki Suu, aki a *Sora no Otoshimono* alkotója is, így ecchiben és humorban garantáltan nincs hiány, sőt erre fog rámenni az egész. A manga már 2014 óta fut. A GeekToys nem egy kockashop, hanem egy fiatal stúdió, ami pl. a *RErideD* és a most futó *Kawaikereba* animéket adta. Kanbe Hiroyuki fiatal rendező, de az *Ore no Imouto ga Konnani* anime az ő nevéhez fűződik.

Ajánló

Rebirth



játék alapján

Stúdió:
Lidenfilms

Műfaj:
játék

Seiyuuk:
-

Leírás

A történetben 12 köztársasági lány szeret a Rebirth for you nevű TCG-játékkal játszani.

Ajánló

Cuki lányok játszanak, ennyi. A Lidenfilmst szeretjük, bár nagyon kiemelkedőt még nem alkotott. De népszerű a *Koi to Uso*, a *Hanabado* vagy a *Mugen no Juunin* címe. Yoshioka Shinobu korábban csak a *Black Rock Shooter OVÁt* rendezte, de dolgozott a *Suzumiya Haruhin* is.

Rikei ga Koi ni Ochita no de Shoumei Shite Mita.



manga alapján

Stúdió:
Zero-G

Műfaj:
vígjáték, romantika

Seiyuuk:
Amamiya Sora,
Uchida Yuuma

Leírás

Yukimura Shinya és Himuro Ayama két tudós, akik tudományos elméletekkel akarják megfejteni a szerelmet. Egymás felé is vannak érzelmeik, amit szintén hasonlóképpen akarnak megfejteni, tudományos tényekkel.

Tudomány alapú szerelem, mintha a híres brit tudósokat hallanánk vagy épp nézzük majd télen. Azért reméljük, nem csak plátói kapcsolatuk van a karaktereknek. Végkigfejtetre ne számítsunk, a manga még fut. A Zero-G fiatal stúdió, de már van pár ismert címük, mint a *Dive*, a *Grand Blue* és a *One Room*. A rendezés feladatait Kitahara Tooru kapja, aki a *Hinako Note*-ot rendezte.

Ajánló

Runway de Waratte



manga alapján

Stúdió:
Ezo'la

Műfaj:
dráma, shoujo

Seiyuuk:
Hanamori Yumiri,
Hanae Natsuki

Leírás

Chiyuki Fujito egy feltörekvő ruhamodell, aki a Mille Neige modellügynökségnél dolgozik. Chiyuki álma mindig az volt, hogy apja cégénél modellkedjen Párizsban. Ám az álom hirtelen összetörik, amikor kiderül, hogy 158 cm-nél megállt a növekedésben és nem elég magas a profi szakmához. A visszautasítások után Chiyuki belép az utolsó középsulis évébe. Találkozik Tsunura Ikutóval, egy tehetséges divattervező, aki valami miatt szintén kénytelen feladni álmát. Innentől együtt dolgoznak, hogy sikerüljön a lehetetlen.

Ajánló

Kimondottan érdekes a koncepció. Divat témában nem sok animét láthattunk, itthon a Paradise Kiss tartozik az abszolút etalonnak. Ez is egy shoujo, bár a megközelítés más, és itt is fut még a manga. Az Ezola nagyon friss stúdió, a *Happy Sugar Life*-ot és a *Shounan desu ka?*-t kaptuk tőlük. A rendező is stimmel az előző két címmel, Nagayama Nobuyoshi ül a székben.

Somali to Mori no Kamisama



manga alapján

Stúdió:
Satelight

Műfaj:
fantasy, slice of life

Seiyuuk:
Ono Daisuke, Minase Inori

Leírás

A világot szellemek, goblinok és mindenféle fura lény uralja. Az emberiséget a kihalás szélére taszították. Egy nap egy gölem és egy magányos emberlány találkoznak.

Ajánló

Amolyan posztapokaliptikus fantasy féle anime lesz ez. Akik szeretik a misztikus lényeket, örülni fognak. 2015 óta fut a webmanga és a Satelight készíti a mozgóképes verziót. A *Macross Delta* óta nem sok mindent tettek le az asztalra, de előtte a *Nanbaka* és a *Log Horizon* náluk készült. Rendezni Yasuda Kenji fogja, aki a *Macross Deltát*, a *Ikoku Meiro*t és a *Shogo Charát* is rendezte, tapasztalt figura. Minase Inori pedig a főszerepen kívül a nyitózenét fogja adni.

Folytatások az téli szezonban!

Haikyuu!!: To the Top



Magia Record: Mahou Shoujo Madoka★Magica Gaiden



Isekai Quartet 2



Toaru Kagaku no Railgun T





SZEZONOS ANIMÉKRŐL

ÍRTA: HIROTAKA, VENOM

HIROTAKA: BABYLON / KABUKICHO SHERLOCK / KANDAGAWA JET GIRLS / FGO: BABYLONIA / HOUKAGO SAIKORO CLUB
VENOM: BEASTSTARS / ORE WO SUKI NANO WA OMAE DAKE KA YO / WATASHI, NOURYOKU WA HEIKINCHI DE TTE ITTA
YO NE! / RIFLE IS BEAUTIFUL / HATAAGE! KEMONO MICHU / PHANTASY STAR ONLINE 2 / SHINCHOU YUUSHA

Hirotaaka véleményei

Babylon

A *Seikaisuru Kado* írójának új műve, és mivel azt szeretem, így ez is eléggé felkeltette az érdeklődésemet. Továbbá thriller, meglehetősen sötét és persze felnőtt karaktereket szerepeltet. Köszönhetően az Amazonnak kapásból három rész jött ki, viszont utána két hetet várhattunk a folytatásra. Egy fiktív jövőben járunk, ahol létezik a Tokió melletti Shiniki kerület, ami majdhogynem önálló városállam. Itt különleges nyomozó Seizaki Zen, aki egy gyógyszergyári ügy kapcsán sokkal több dologra derít fényt, mint gondolta, és ennek csak első része az önkormányzati választás mögötti konspiráció.

Az anime kimondottan játszik a hatásvadász jelenetekre és cliffhangerekre, emiatt aki vevő ezekre, igencsak izgalmasnak fogja találni az animét. Az első részben kimondottan váratlan



fordulatnak lehetünk tanúi. Utána már visszatér a szimpla konspiratív nyomozós címek kerékvágásába, de továbbra is feszített tempóban marad, rövid lassításokkal, hogy megismerjük a karaktereket. Egy-két dolgon el is gondolkodhatunk.

A zene minimalista és nem is kiemelkedő, de hangulatos, az OP nagyon rövid, az ED felejthető. A grafika nem kiemelkedő, hozza az elvárásokat, és van egy egyedi vonása. A karakterek jól megvannak rajzolva, a környezet pedig a tipikus japán nyomozóiroda (stb.) képét adja. Egész sok mindent berajzoltak a háttérbe, nem csak odacsaptak pár szekrényt, azt kész. A tájképeket felejtsük el, sötét, pasztelszínű, komor városrészeket fogunk látni, így a beszűkült tér tovább mélyíti a thriller nyomasztó hangulatát. A történettől várhatunk még nagy dobásokat és a Kadót ismerve akár ki is fordulhat önmagából. Nekem tetszik és kíváncsi vagyok a folytatást. Sok még a kérdőjel és sok minden fog történni. Két szalon futónak mondanám a cselekményt, de összekötődik több ponton is, majd meglátjuk.



Kabukichou Sherlock

Régen fordult már elő, hogy egy animétől homlokegyenest mást kaptam, mint amire számítottam, és ebben most semmi negatív érzés nincs. Az anime ugyan tavaszra lett ígérve, de végül őszre tolták. Egy félig-meddig komoly alvilági detektív sztorit vártam, tele Holmes utalásokkal. Nah most ez minden, csak nem komoly. Ekkora agyament, mégis kreatív marhaságot régen láttam. Nemcsak a Sherlock Holmes történeteket rúgja seggbe, hanem jó nagyot bemutat az összes sablonos detektív történetnek. Lényegében ez egy paródia.

Kabukichou negyed mélyén van egy bár, ahová bárki bemehet a bajával, és a helyi önjelölt nyomozók pedig talán segítenek rajta, ha eleget fizet a delikvens. Mrs. Hudson - aki egy izmos, szakállas transzi - vezeti a kócerájt és nem ő az egyetlen, aki képviseli az LGBTQ+ vonalat. Az anime



remekül, kicsit ezt is karikatúrizálva, de mégis tisztelettel szerepelteti ezeket a karaktereket. Kapunk öt nyomozót, köztük Sherlockot, aki jól hozza a figurát, mert a különcök között is tud különc lenni. Úgy néz ki, mint egy hajléktalan, csendes és a végkövetkeztetéseit rakugo műfajban adja elő. De a többieknek sem kell kattantságért a szomszédba mennie, ott az idióta parókás Ledstrade, a piperkőc nyomozó, aki mindig kesztyűben van, de így is megtörli a kezét, és még sorolhatnám egészen a shota Moriartyig.

A grafika a helyén van, részletes, de semmi kiemelkedő. Mégiscsak Production I.G, a karakterdizájn pedig a *Joker Game*-ből lehet ismerős, felnőtt, markáns arcú karakterek. A zene főleg a harmincas éveket idézi, illik hozzá.

Ez az anime egy fricska, egy görbetükör az összes nyomozós sztorinak és elképesztően abszurdan vicces.



Kandagawa Jet Girls

Ez a cucc egy F kosárba csomagolt hulladék. Lehetett volna belőle egy új Keijo, de a Jet Girls maximum földön csúszva lábat csókolhat neki. Az egészzel több probléma is van, de a legnagyobb, hogy a címben szereplő sport erősen háttérbe van szorítva. Értsd, öt rész alatt volt két futam, köztük meg sok minden más, klubépítés, random dumálás. Ellentétben a Keijóval ahol egymást érték az ecchierdővel dúsított meccsek. És ezen még az sem segít, hogy yuri baitet pakoltak bele. Sőt, leszbi párt is kapunk. Viszont vannak mellek, jó nagyok, amik arra is berezegnek, ha elmegy a közelben a vonat. Félreértés ne essék, itt is van ecchi bőven, így érdemes az uncensored verziót nézni.

A történet nem több annál, hogy főszereplőink alulról indulnak és a legjobbak akarnak lenni a Jet race-ben. A grafika átlagos, a futamok CG-vel erősítettek és amúgy elég unalmasak. Egy-

szóval minden téren van ennél jobb, de aki már minden hasonlót látott, az nézheti ezt is, egyszer meg lehet.

F/GO: Babylonia

A *Fate/Grand Order* kicsit hányattatott sorú gyermeknek tűnik. Minden címét eddig más stúdió készítette, ami erősen meg is látszik rajta. A Babylonia a játék utolsó előtti arcját dolgozza fel, ismét egy grálháborút láthatunk. Aki látta a két évvel ezelőtti OVÁt vagy esetleg játszott a játékkal, annak nem kell mondanom semmit. Hőseink, Mash és a Ritsuka ezúttal Gilgamesh birodalmába látogatnak (őt ugye ismerjük a *Stay Night*ből vagy a *Zeróból*) és ott különféle szolgálkkal, mint Leonidász, Merlin, Ushiwakamaru tesznek rendet ebben a szingularitásban.

A Cloverworks adaptációja eléggé vegyes képet ad. Egyrészt a tájak nagyon szépek lettek, viszont statikusak. Uruk is kellően élő, hangulatos város lett és nagyon a karakterekre sem lehet

panasz, de már akad itt-ott némi részletszegénység. Ami viszont rémes, az a harc közbeni animáció, mert ezt így ebben a formában olykor nézni is rossz. Az egyik percben szépen megrajzolt fa a következőben már egy sematikus gyerekrajznak látszik. Néha hasonlít a *Dororo* utolsó részeire például.

21 részt fogunk kapni, így még sok mindent nem láttunk, történeken majd a dolgok, egyelőre túlzottan nem kapott el ez a Fate hangulat, nem úgy, mint a címlapsztori *El Melloi II* (4. oldal). Azért kellemesen nézhető és jobb, mint mondjuk az *Extra* vagy a *Apokripta*. A zene sem fog megmaradni, ráadásul sikerült az A-1 Picturestől kölcsönkérni a kedvenc recsegős hangeffektet, amitől a falnak megyek. Viszont kapunk ecchit, nem is keveset: az egy dolog, hogy Ishtar lényegében bikiniben pózol és Ushiwakamaru is lengén páncélozott, de az anime nem rest kihasználni minden alkalmat, amikor seggeket mutogathat. A hölgyek pózör Gilgamesh felsőtestével vígasztalódhatnak.

Houkago Saikoro Club

A cuki lányok cukiságokat csinálnak következő részében társasjátékozunk. Bizony, hagyományos kártya és táblajátékokat játszunk, aminek a szigetországban nincs akkora kultúrája, mint Európában. Ezt az anime amúgy szóvá is teszi. Lényegében ennyi a sztori, a három barátnő összejár és társasoznak, néha pedig csapódik hozzájuk pár ember. Ami nagyon jó, hogy létező, akár itthon, de Európában tuti kapható játékokkal játszanak és ezeket remekül meg is rajzolták. Ilyen pl. a *Marakesh* vagy az *Escape from Atlantis*. De a boltban a háttérben olyan játékokat is láthatunk, mint *Catan*, *Dixit*, *Carcassone* stb. Nagyon kellemes anime, kedves, cuki karakterekkel. Remek esti kikapcsolódás. A grafika és a zene is átlagos, jobb, hogy inkább a játékokra helyezték a fókuszot. A részeken amúgy némi slice of life elem keretében, mint sulis utazás, dumálgatás, mindig játszunk egy játékot, aminek a szabályát el is magyarázza a board game fan csajszi, és már nyomhatjuk is a játékot.



Venom véleményei

Az őszi szezontól valamiért semmit sem vártam, kezdetben szinte egyetlen cím sem fogott meg annyira, hogy lelkesedjek érte. Aztán jött a meglepetés, mitöbb, kellemes meglepetés, hogy sorban jöttek a jobbnál jobb sorozatok én pedig azon kaptam magam, hogy már 10-et is betáraztam a megnézendő listámba. Jöjjön most az én ajánlóm, amiket szerintem mindenkinek érdemes lehet bepróbálni, hátha rákattan.

1. Beaststars

Gondolom már mindenki látta a Disney Zootopiát (magyarul *Zootropolis* néven futott a mozikban), ahol egy olyan világot mutattak be, amiben állatok helyettesítették az embereket. A *Beastars* tagadhatatlanul lemásolta a Disney koncepcióját, de míg az amerikai változat főleg a gye-

reknek szólt, a japán pedig főleg a felnőtteket célozza meg. Nem véletlenül mondom ezt, mert aki belekezd ebbe a sorozatba az készüljön fel elég kemény témákra, amiben benne van a kannibalizmus, a nemi és faji szerepek és egy elég kemény társadalomkritika is.

A történet főhőse Legosi a szürkefarkas (a nevét a klasszikus magyar horror színésze Lugosi Béláról kapta), aki egy iskolában tengeti minden napjait.

Az iskola sem egyszerű, ugyanis mindenféle állat jár oda, de alapvetően két nagy csoportra lehet osztani őket: ragadozók és növényevők. Ebben a társadalomban általános (és valahol természetes) súrlódás van a két csoport között, amiket szigorú törvényekkel próbálnak egyensúlyban tartani. Ami tiltott, az a húsevés, így a ragadozók kénytelenek tojáson és tofun élni (előbbit ne is kérdezzétek honnan van... vicces sztori), de ez so-



2. Ore wo Suki nano wa Omae dake ka yo

kaknak idős korban már kezd kevés lenni és egyre jobban eluralkodik rajtuk a vérszomj.

A történet ott kezdődik, hogy a suliban egyik reggel egy félig elfogyasztott Alpakát találunk, aki a dráma klub egyik tagja volt. Az elkövető ismeretlen és a tragédia alaposan felkorbácsolja az indulatokat. Legosi vonakodva ugyan, de elkezd nyomozni, hogy lehetett a gyilkos, de leginkább csak a saját önértékelési válságát találja meg. Közben megismerkedik Haruval a fehér törpenyúllal, akibe még bele is szeret, ami tovább bonyolítja a helyzetet.

A *Beastars* egy díjnyertes manga alapján készült, bár nem igazán hagyományos technikával, ugyanis az összes szereplő 3D-s és borzasztó igényes lett. Sajna ez is Netflixes, így jelenleg legálisan csak Japánban elérhető, nyugaton csak jövőre jön ki, de nagyon megéri belenézni, még annak is, aki nincs oda a „furry” témáért.

Isekaik és a sport animék mellett a romantikus komédiákkal is Dunát lehetne rekeszteni, így jogos, ha legtöbbször már bottal sem piszkálják meg az aktuális szezonos kínos-sulis-románcot. Azért szerencsére évente 1-2 darab azért tartalmaz valami eredetiséget is, de hogy az Oresuki ezek közé tartozik-e, azt még így 5 rész alapján nehéz megítélni. Egy biztos, hogy borzasztó vicces tud lenni.

A felütés szokásos romkom, adott egy sulis, meg egy „tökátlagos” srác, Joro becenévvel, akit egy nap két osztálytársnője is randira hív. Joro azt hitte megütötte a főnyereményt, de sajnos hamar kiderül, hogy mind a két lány tulajdonképpen a srác legjobb barátjába Sun-ba szerelmes és őt szeretnék felhasználni, hogy összejöjjenek vele.

Persze a két lány nem tud egymás szándékáról, Joro pedig a Mennyből a Pokolba kerül egy pillanat alatt... pedig még csak itt kezdődnek a bajok. Ugyanis előkerül egy harmadik lány is, a sulis legkevésbé kedvelt, szemüveges, undok csaja, aki pedig Joronak vall szerelmet (a srác legnagyobb borzalmára) és bizony kiderül, hogy a zsarolásban is fekete öves. Jah, és persze Sun-ról is kiderül, hogy titkokat rejteget, ami tovább bonyolítja a helyzetet.

Az az igazság, hogy nekem ez bejött, és leginkább azért mert eddig egy anti-romkom. Itt ugyanis az összes karakter egy gyökér, aki folyamatosan a saját csapdájába esik (Joroval az élen) és jókat lehet nevetni a kínos szerencsétlenkedésen. Remélem, hogy marad is ilyen és nem megy át kliséhalmazba, mert kár lenne érte. Jah és a rajza nagyon egyedi és meglepően igényes is.

3. *Watashi, Nouryoku wa Heikinchi de tte Itta yo ne!*

Már többször is megénekeltem, hogy a KonoSuba után az isekai stílust nem lehet komolyan venni és ezt azóta is tartom. Random japán srác/csaj átkerül egy másik világba és ott háremet épít, szupererős/okos/szép/stb. lesz és az a feladata, hogy megmentse a világot a nagyongonosz birodalomtól vagy démontól vagy akárkitől. Persze mivel ilyen egyszerű az egész, így a kiadót ontják magukból az ilyen regényeket és animéket, mert hatalmas biznisz. Tényleg nem hittem volna, hogy



lesz még olyan isekai, amire azt mondom, hogy „ötletes”... erre jön az idei őszi szezon és HÁROM ilyen is találom, de ne rohanjunk ennyire előre.

A <mélylevegő> *Watashi, Nouryoku wa Heikinchi de tte Itta yo ne!* története is egy sablonos isekai, amit a főhősnő mindjárt az első epizódban el is mesél, sőt még elnézést is kér, hogy ilyen klisés háttérstória van a történetnek. Adott egy japán iskolás lány, akit egy nap elcsap a már ismerős Furgon és természetesen újjászületik egy fantasy



világban. Az őrangyala még azt is megkérdi tőle, hogy milyen képességeket szeretne (igen igen, KonoSuba 2.0 csak megcserélve a nemeket), a csajszi pedig szeretne teljesen átlagos lenni... de tényleg a legátlagosabb a világon. A kívánság szó szerint értendő, ezért az összes élőforma átlagejét veszi az angyal (beleértve a világpusztító ősi sárkányt is), így a kiscsaj egy teljesen átlagos szuperhős lesz, aki kb.6800-szor erősebb az átlagembernél.

Ennyit a nyugis életről, Mile álnéven elindul, hogy kalandozó legyen, barátokat szerezzen és megpróbálja teljesen átlagos életet élni... nem sok sikerrel.

Baromi vicces egy kis isekai, ahol a humor nagyrésze Mile iszonyatosan erős képességeiből fakad (és ahogy azokat izzadva próbálja megmagyarázni) plusz a rengeteg anime kikacsintásból, ugyanis a kiscsaj emlékszik a Japán múltjára és természetesen a mangákra és animékre is. Az ani-



me kawaii rajzstílusa ne tántorítson el senkit, ez egy kimondottan humoros paródia, amihez még egy egész izgalmas történetet is sikerült írni.

4. *Hataage! Kemono Michi*

Maradjunk az isekaiknál, a Kemono Michiről egészen a megjelenéséig nem tudtam semmit, az első 1-2 epizód olyan szinten abszurd volt, hogy felmerült bennem, hogy ki az az elmebeteg aki ezt kitalálta? ...Ja, hogy Akatsuki Natsume... a KonoSuba írója... aha, így már mindjárt érthetőbb volt a dolog. Akkor máris jöhet a kérdés, hogy a Kemono Michi van-e olyan jó, mint az elődje? Nem... És lesz-e olyan sikeres? Kétlem... De azért szórakoztató? NANÁ!

Genzou a profi japán pankrátor egyik nap egyenesen a ringből teleportálódik át kiskutyájával egy másik világba, ahol egy gyönyörű szőke hercegnő várja, hogy elmondhassa neki a világmegmentő küldetése részleteit.

Genzou viszont nem egyszerű hős, bár értelme csekély és a modora is faragatlan, de a természet eme hiányosságokat roppant nagy testi erővel kárpótolta, na meg végtelen imádattal az állatok felé. Így miután meghallja, hogy a feladata az lenne, hogy szörnyeket öljön, a hercegnőt a földhöz vágja és megszökik, hogy megmentse a szegény félreismert szörnyeket. És Genzou előtt nincs lehetetlen, ha az imádott állatait kell megvédenie.



Hamarosan el is híresül, mint valami szuper erős és perverz hős, aki bármilyen ellenfelet képes a földre állítani, de Genzou a hősködés helyett egy kisállat kereskedést nyit (szörnyekkel). Persze nem lenne isekai, ha nem jönnének az aktuális waifu jelöltet, akik, akárcsak a KonoSubában, rajta ragadnak hősünkön és nem igazán emelik a csapat átlag intelligenciáját. Vicces, hogy akárcsak Aqua, Megumin és Darkness, az itteni lánycsapat, Shigure, Hanako és Carmilla is a kék-vörös-sárga színpalettát használják, szóval vicces egybeesés.

Ha szeretted a KonoSubát, akkor adj ennek is bátran egy esélyt, mert szerintem nagyon kellemesen beteg humora van, és a látványa talán az egész szezon legszebbje (minden képkockája a sorozatnak simán wallpaper esélyes).

5. Case File n°221: Kabukicho

Na ez az a sorozat, amire ha Hirota nem hívja fel a figyelmem, akkor azt sem tudom, hogy létezik. Főleg, mivel elsőre nekem sablon yaoi sorozatnak tűnt, ahol csinos langyi fiúcskák nyomoznak egymás után... ééés majdnem mindben tévedtem. Az angol címe egy kicsit beszédesebb: *Kabukichou Sherlock*, ami máris elárulja azt, hogy ez bizony egy újabb Sherlock Holmes feldolgozás. Én őszintén szólva sosem voltam egy nagy Sherlock rajongó, megnéztem a filmeket, sorozatokat, meg ami épp elém került, de valahogy nem tudott elvarázsolni. Ezúttal egy kicsit érdekesebb

csavart tettek az adaptációba, az egész környezetet áthelyezték Japánba, még hozzá a Shinjuku negyedbe, ahol egy sorozatgyilkos szedi áldozatait és csak a roppant fura magánnyomozók tudják kideríteni, hogy ki is az elkövető. Azt mondjátok, hogy ez eddig nem túl eredeti? Nos, a készítő nem álltak meg itt, ugyanis a szereplők többsége elég... fura. Kezdve Mrs. Hudsonnal, aki ezúttal nem egy kedves öreg hölgy, hanem egy két mé-



teres szakállas transzvesztita, aki nem is titkolja, hogy imádja a fiatal fiúkat. De maga a címszereplő sem egyszerű eset, bár Sherlock mindig is külön volt a maga módján. Ha megfejt egy esetet, akkor nem csak szimplán lenéző okoskodással meséli el a döbönt egybegyűlteknak, hogy ki volt az elkövető, hanem rakugo stílusban prezentálja a történetet. Avagy leül a földre és klasszikus japán viccesmesélő módjára imitált párbeszédekkel adja elő a bűnöző motivációját és az elkövetett tettet.

Előkerül Watson is és meg a többi ismert szereplő, természetesen mind kap valami extra csavart.

Azt nem mondom, hogy őszintén ajánlom mindenkinek, mert egy picit meredek a humora, szóval akinek hópihe lelkiállaga van az messzire kerülje el, mert itt keményen humorizálnak a „másságon”, de akit ez nem zavar és szereti a nyomozós sztorikat, az vágjon bele!



És amik futottak még, csak röviden:

6. Shinchou Yuusha: Kono Yuusha ga Ore Tueee Kuse ni Shinchou Sugiru

Ismét egy isekai, ismét egy szőke bige (tényleg nagyon „szőke”), aki történetesen istennő (sanszosan Aqua távoli rokona) és megidéz egy „hőst” japánból, hogy harcoljon az aktuális Demon Lord(tm) ellen. A hős viszont ultra paranoid, ezért folyamatosan edz, hogy minél erősebb legyen... ha kell akkor 10000%-al erősebb a kelleténél. A szőke istennő pedig idegösszeomlást kap a srác paranoiájától. Vicces és jópofa, de néha tényleg fárasztó.

7. Houkago Saikoro Club

Aranyos kis slice of life sorozat, ahol egy csapat lány mindenféle társas- és kártyajátékkal csapja el az időt sulis után. Iszonyat nyugis cucc, szóval aki az ilyeneket szereti tökéletes kikapcsolódás és még tippeket is ad, hogy milyen társasokat érdemes kipróbálni.

8. Phantasy Star Online 2: Episode Oracle

A 2014-ben megjelent PSO2 történetének adaptálása sorozatba. Őszintén megvallva azt javasolom inkább, hogy akit ez tényleg érdekel, az várjon egy picit, mert elviekben jövőre megjele-



nik a játék nálunk is PC-re és Xbox-ra és inkább azt válassza. Persze akit nem vonzanak az mmo-k, de szereti a komolyabb sci-fi-eket, az adjon egy esélyt a sorozatnak bátran.

9. Kandagawa Jet Girls

Aranyos nagymellő csajok jetski-vel versenyeznek és közben puskákkal lövik egymást. Újabb extrém sport anime sorozat, ahol a hangsúly a szokásos yuri-bait-en és a hatalmas ugárló kebleken van.

Teljesen hulladék az egész, de valahol bűnös élvezet lehet azoknak, akik tényleg nem akarnak semmin sem agyalni, csak nézni a vízben csatázó csinos csajokat...

10. Rifle Is Beautiful

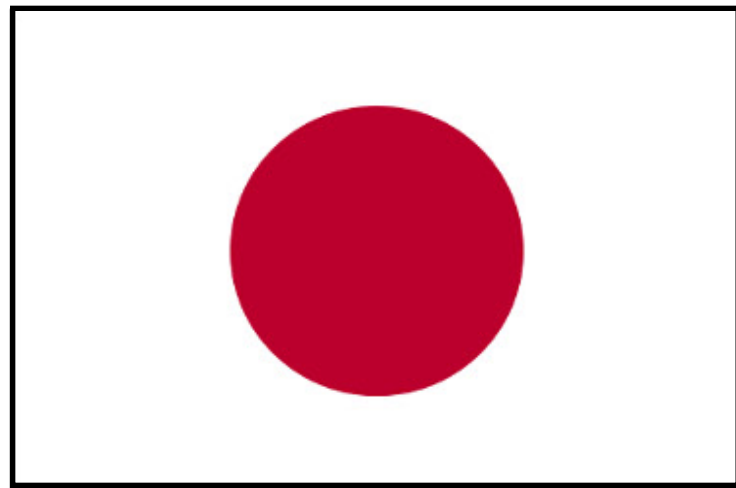
Ezt a sorozatot csak azért kezdtem el, hogy a Studio 3hz eddig kimondottan érdekes eredeti animéket produkált, mint a *Flip Flappers*, *Princess Principal* vagy a *Gun Gale Online*, szóval bíztam abban, hogy megint valami nagyon érdekeset alkotnak... de úgy tűnik kivételesen mégsem. Bízom benne, hogy lesz benne valami extra, mert eddig sajna tök átlagos sport sorozat, ahol aranyos lányok suliban az Olimpiára készülnek sportlövészet kategóriában.

Jah, aranyos lányok puskákkal céltáblára lövöldöznek... én bízom abban, hogy ha cheerleader csajokkal sikerült baromi szórakoztató ani-



mét összehozni, akkor sportlövészettel is lehet. Vagy nem. Meglátjuk.

Na ez lett volna az én őszi 5+5-ös ajánlóm, van mit nézni most is bőven, remélem a téli szezon is legalább ilyen érdekes lesz. Valahogy ebben az évben kimondottan jó sorozatok debütáltak, aminek kifejezetten örülök. Jövőre meglátjuk mi lesz.



AZ ANIMÉK KORA MAGYARORSZÁGON

TI ÍRTÁTOK 2. RÉSZ



SZERKESZTETTE: TOMYX20
(tomyx20.wordpress.com)

Ez az írás az általatok (is) kitöltött kérdőívem alapján készült. Minden bekezdést más írt. Nem a személyes véleményemet tükrözi, habár a leírtak nagy részével egyetértek. Tematizáltam a válaszokat, és amennyire lehet, összefüggővé és olvasmányossá tettem. Mit adott nektek az anime?

Kiút az öngyilkos gondolatokból

Kiutat. Ha nem lennének, én már 10 évesen öngyilkos lettem volna.

Értelmet ad az életemnek! (csak azért jó élni, mert minden nap animét nézhetek)

Nekem az animék bizalmat, reményt és legtöbb esetben pozitivitást adtak. Ha nem lennének az animék, talán én sem lennék 😊

„Egy menekülőutat az életből.”



Sokszor kerültem már a padlóra, és nem egyszer támadtak már olyan gondolataim, hogy véget vetek az egésznek, de néhány órányi animenézés mindig segített kikapcsolni az agyam, és erőt adott a lelkemnek, hogy felálljak és folytassam.

Nekem egy teljesen új világot nyitott meg. Egy olyat, amit azelőtt nem ismertem. Ha nem ismertem volna meg az animéket, most is ugyanazt a szörnyű és szomorú életet élném, ahol minden reggel hányingerrel és hasfájással kelek fel, mert nem akarok iskolába menni a szar közösség és a bántalmazások miatt, és még most is többször megfordulna a fejemben az öngyilkosság gondolata. „Mit veszítene a világ, a környezetem vagy bárki más, ha én nem lennék itt?” Ilyen gondolatok jártak a fejemben, mielőtt rátaláltam erre a gyönyörű és elfogadó dologra, közösségre. Sokáig nem találtam a helyem az életben, de az anime világa segített megtalálni azt, elfogadni önmagam.

Antidepresszáns

Amikor depis voltam, anno ez mentett ki a süllyesztőből.

Sok dologban segített, és a depressziós korszakból is kirángatott.

„Megnyugvást és szellemi regenerálódást.”

Egyes animék szórakoztatók, mások elgondolkodtatók, néhány anime antidepresszáns számomra.

Amikor depressziós voltam, ez a szubkultúra sok erőt és barátot adott, és egy olyan környezetet, ami elfogad, megért és támogat.

Aszociális személyiségzavar ellen

Eléggő aszociális vagyok, de a hozzám hasonló animefanokkal általában tudok jókat beszélgetni.

Az anime az új éneket adta. Mivel nincsenek barátaim, szóval többet tudok anime nézéssel tölteni meg japánt tanulni.

Időtöltést. Inspirációt. Szeretnék a közösség tagja lenni, és próbáltam is már, de valahogy



nem jött át a dolog. Lehet, rossz helyen próbálkoztam.

Számomra bűvőhelyet biztosított, amikor egyedül voltam. Mivel nehezen jöttem ki a kortársaimmal, az animék világába menekültem. Az anime töltötte be a barátok szerepét.

Nem találtam a helyem a társadalomban, és nem éreztem jól magam. De rátaláltam az animékre és a mangákra, meg japánra, és lett értelme az életnek. Jelenleg azt tervezem, hogy kint fogok dolgozni, amint megtanulok japánul, és itt hagyom ezt a hülye országot.

Nekem nagyon sokat segítettek. Nagyon zárkózott ember voltam, amikor elkezdtem animéket nézni, és irtó sokat segítettek nekem elterelni a rossz gondolataimat. Ha szimplán nem éreztem jól magam, megnéztem egy részt (vagy többet ;D) és a rossz kedvem elillant.



Szabadidőmben állandóan animéket néztem. Egy teljesen más világba repítettek el. Nagyon élveztem azt az időszakot.

Néha úgy visszamennék azokhoz a pillanatokhoz. Mostanában sajnos nincs túl sok időm nézni/olvasni animéket és mangákat.

Tulajdonképpen egy függő vagyok. Tudom, hogy ez nem jó, de ebben tudok kikapcsolódni, mert nagyon stresszes az életem. Barátaim nincsenek, legalábbis akiben megbízhatnék stb. Tehát ez ad nekem társaságot is leginkább. Rettentően sokat fejlesztett a személyiségemen, többnyire jót. Egy a rossz, hogy nagyon függök tőle, de ezt már fent kicsit kifejtettem, miért. Azon kívül pár életszakaszomon átsegítettek. Az anime jelenti számomra az életet, ne neves, ez így van. (/ ^ ^)/♥ ♥ Anime is my life ♥

Átsegít a családi gondokon

Mióta animét nézek rájöttem, hogy nem akarok azok közé a klónok közé tartozni, akik divatoznak, hanem igenis fel akarom vállalni az 50 cm-es nyuszis táskát a bőrdzsekimmal az utcán, mert nekem ez tetszik, nem szeretnék beolvadni. Az anime segített át akkor, amikor a szüleim elváltak és mindig feldob, na meg annyira tudok izgulni, mikor valami akció animét nézek, hogy kiráz a hideg :D. Nagyon fontos nekem ez az egész, és szeretnék még jobban részese lenni, ha alkalom adódik, szeretnék mangát vagy animét fordítani.



Kezdetben még csak angolról magyarra. Szeretnék több emberrel megismerkedni és több barátot szerezni.

A gyerekeknek szüksége van megtanulható mintákra, ezt általában a szülőktől kapja meg... a minta, amit tőlük kaptam nagyjából egy zsák krumpliéval vetekedett... ovis éveimben a minta jó részét a *Sailor Moon*, *Mila a szupersztár*, és az *Ezüst nyíl* adta, lettek barátaim... ált. suliban szintet léptem, és jöttek a japán szinkronos animék és a mangák. Ebből megtanultam, hogy lehet/kell/kéne normálisan viselkedni, a normálisabb slice-of-life sorozatokból szép mintákat gyűjtöttem, azóta is ebből élek, ezt fejlesztem. Most néha anyukám anyukájának érzem magam. Amúgy apám alkoholista volt, anyukám (az a fránya túl jó szíve...) meg hagyta, azért tanultam mindent máshonnan, nehogy olyan legyek, mint ő (apám), és sikerült is. Az animék, mangák, japán kultúra és

a macskáim nélkül lehet, hogy rég feladtam volna és ma egy 8 általánost végzett, depressziós, hisztis picca lennék, szóval bőven van mit köszönöm nekik. :)

Boldogság

Valahogy úgy tudnám elmondani, hogy mióta animézek, szebbnek tűnik a világ.

Az anime nekem kikapcsolódás, az életem része. Néha megsirat, néha megnevettet, de mindig boldoggá tesz, ha nézhetem.

Nem igazán tudnám elmagyarázni, olyan érzésem van tőle, mintha minden sokkal vidámabb lenne. Az animék miatt olvasok most már nagyon sokat, és amiatt kezdtem el az írást is.

Boldogságot. Nem tudom miért, de ha megnézek egy animét, egyszerűen fülig ér a szám. Minden gondot elfelejtek az életből. Az anime az én instant antidepi bogyóm. Még akkor is, ha egy animén kiszökik a könnyem vagy halálra izgulom magam. Sokkal jobban el tudnak varázsolni, mint az élőszerelő filmek/sorozatok.

**„Inspirál, szórakoztat, nevel.
Napi szinten olvasok, nézek,
fordítok japán mangákat,
animéket és hallgatok
japán zenét.”**



Életcél

Az élet értelmére és annak feszegetésére szolgáló animék miatt sokat merengek ilyen dolgokon.

Megtaláltam az álmod, mégpedig azt, hogy kimehessek Japánba, ha csak egy kis időre is, de ott lehessenek 😊

A nyelv és a kultúra szeretetét, „életcélt”, mert japán nyelvvvel akarok foglalkozni, fordító, tolmács vagy hasonló szeretnék lenni.

Mielőtt elkezdtem animézni, egész nap unatkoztam a semmittevésben. Miután elkezdtem animézni 1 percet nem unatkoztam, és nem melleleg adott 1 célt, mégpedig azt, hogy kiköltözzek Japánba.

Menedék a hétköznapiakból

Elmenekülhetek a valóság elől.

Erőt adott, hogy kibírjam a hétköznapiakat.

Rátaláltam arra a világra, ahol otthon érzem magam.

Az animenézés/manga olvasás számomra egy kiugrási pont a valóság fáradalmaiból.

El tudtam vonulni a világ és a gondok elől. Megnyugtató számomra, ha animét nézek.

Kikapcsolódás számomra. Egy nehéz nap után csak leülök a gép elé és fangörccsölök egy sort.

„A gondok elől elmenekültem az animék világába. Ott boldog vagyok.”

Egy olyan „helyet”, ahol a nap fáradalmait kipihenhetem és a problémáimat egy kis időre elfelejtem.

Némelyik anime ad egy olyan világnézetet, ami sokkal jobb lenne a mostani, egyre csak süllyedő világnál.

Egy külön világ, amely inspirál, megríkat, megneveltet stb. Élményeket ad, amelyeket soha nem akarok elfelejteni.

Elfelejtetik velem a mindennapi gondom. Erőt adnak, hogy ne adjam fel. Próbálom „felhasználni” a tanultakat.

Én egyes anime sorozatok láttán olyan dolgokat tapasztalhattam meg, érezhettem át, amit a való életben nem.

„Motivál és segít a hétköznapijaimban is.”



Ha animét nézek, akkor mindig elfelejtem a problémáimat, kikapcsol, és szerintem ezt sokkal több embernek kéne ismernie.

Általa fejlődtem, lettem olyan ember, amilyen jelenleg vagyok. Értékelnem tudom a világot. Menedék a romló világ elől.

Az anime életet adott nekem, egy új világot nyújtott felém, ahol kiélhetem a vágyaim és mindent, amit a való életben nem lehet.

Egészen új világ nyílt meg számomra az animéken keresztül, sokkal közelebb állnak a szívemhez, mint bármely más film, sorozat.

Egy világot, ahol újjászülettem, ahol önmagaménak érezhetek mindent, én magam is oda, a képernyőn túlra valónak érzem magam.

Megtaláltam azt a helyet, ahova mehetek, ha rosszul érzem magam vagy csak egyszerűen egyedül akarok lenni, mert mindig felvidít.

Egy teljesen más világot adott, ahova úgy-mond elmenekülhetek a hétköznapi monotonitásból. Meg persze sokkal jobb szórakozás, mint tanulni.

Szeretem, mert kikapcsol, megnyugtató és jókedvre derít, ha rossz napom volt. Más élményt nyújt, mint egy amerikai vacak sorozat.

Számomra már az a világ, ahova elrejtőzhetek a család, a sulis meg minden más elől. Imádom, olyan nyugodt, bár el tudnék bújni benne.

Bármikor abba tudnám hagyni. Nincs különösebb jelentősége. Sokszor felerősíti bennem azt, hogy mekkora egy hulladék tud lenni az emberi faj.

„Békét adott, mert megszabadított a pánikrohamaimtól.”





„Kitölti a bennem lévő űrt.”

Az animék/mangák/manhwák a menekülést jelentik számomra a mindennapokból. Ha ezekkel foglalkozom, az megnyugvást ad és boldoggá tesz.

Egy olyan világot, ahová a beszűkült látókörű emberek sosem nyerhetnek betekintést, ezzel szemben, én bármikor menekülhetek, kikapcsolódhatok benne.

Rengeteg örömteli percet, órát és évet, amely idő alatt animét néztem. Rengeteg pozitív élményt, persze vannak negatívak is, de azok elhanyagolhatóak.

Egy teljesen egyedi, más világot. Eltölthetsz itt egy rövid kis időt, és bár többnyire porhintés az egész, időről-időre az ember másképp áll fel egy anime vagy manga elől.



A napi élet fájdalmaitól megszabadít. Ez olyan, mintha elrepítene egy másik világba vagy valami. Adott egy nyelvet is, amit szeretnék megtanulni és egy országot, ahova elszeretnék látogatni.

Szabadságot adott, amelyet akkor is elérhettek, ha minden megköt körülöttem. Menekülést időnként a valóság elől. Valamint, rengeteget tanultam olyan emberektől, akik a valóságban nem is léteznek.

Régebben nem érdekelt semmi, de miután rátaláltam erre a világra, sokkal jobban elviseltem az osztálytársaim piszkálódását, és imádom elvonulni egy olyan világba, aminek semmi köze a valósághoz.

Egy teljesen más világ. Valahogy színesebbé tesz az unalmas és monoton napjaimat, ami inkább valamilyen rossz körforgáshoz hasonlít. Sok-

kal nyitottabb lettem a világ és más kultúrák felé. Sok mindenben segített és remélem, továbbra is fog.

Amikor egyedül voltam, mert kirekesztettek, akkor mindig az animék világába menekültem. Már rég összeomlottam volna akkoriban lelkileg, ha nem találom rájuk (vagy éppen ők találtak rám). Az animék adtak nekem megnyugvást. Egy helyet, ami jobb, mint ez a porfészek.

Szinte egy másik világot jelent, ahova akkor megy az ember, ha egyszerően szomorú vagy valami nincs rendben. Sokszor megoldást nyújt hétköznapi, nagynak tűnő gondokra. Akik nem szeretik az animét, valószínűleg azért van, mert még nem találták meg a számukra legkedvesebbet.

Igazából a valóságtól való „elmenekülést” adták, ha fogalmazhatunk így. Sok dolog van, ami az animékben/mangákban megtörténhet, a valóságban pedig nem, s ezeket a kalandokat imádom végignézni, s csoda, hogy egy-egy anime/manga milyen érzelmet tud kihozni egy adott emberből. Csodálatos az egész.

Nekem az animék főként védelmet adtak, mert amikor elkezdtem naponta 5-6 órát animézni akkor egyből elfelejtettem azokat, akik bántottak/piszkáltak, és sokkal jobb kedvem is lett. Ezért elkezdtem még inkább érdeklődni az animék iránt (ekkor kezdtem el mangát olvasni), és így találko-



„A hétköznapi hülyeségeiből kicsit ki tudsz lépni, leülni és csak animézni.”

tam egy animés bandával, akikkel még a mai napig is találkozunk.

Erőt, ihletet ad

Valamennyi önbizalmat adott, rátaláltam a rajz iránti szeretetemre.

Néhány anime adott erőt, hogy folytassak dolgokat, és azok sikerültek is.

Egy olyan érzést adott, ami segít boldogulni az életben, példát arra, milyen emberré szeretnék válni.

Erőt... sokszor voltam letörve, és mikor egy-két animét megnéztem, motivált, erőt adott vagy éppen elgondolkodtatott a dolgokon.

Önbizalmam lett egyes animéktől. Most már sokkal nehezebben adom fel a céljaimat, addig küzdök, amíg tudom, hogy van esélyem.

Mint sokan másokat, az animék/mangák egy nehéz korszakon segítettek át az életben, azóta pedig szerves részét képezik a mindennapjaimnak.

Jobban megismered önmagad. Sok érzelmi traumán képes átvezetni, ha nincs lehetőség megbeszélni a közvetlen környezeteddel a problémáid.

Legfőképpen rossz korszakokból húzott ki. Például a *Naruto* és *Naruto Shippuuden* után lett önbizalmam, és sokkal sikeresebb vagyok minden téren.

Az animék segítettek kilábalni a nehéz életszakaszokból, motiváltak és sok mindenre megta-

nítottak (pl.: soha ne add fel, megéri harcolni valamiért, fontos az őszinteség stb.). Az animék miatt hamar rájöttem, mennyire fontos az empátia és a segítségnyújtás.

Életet. Mert akárhogy is tekintek vissza a múltba, mindig eszembe jut, hogy mi lett volna, ha nem nézek animéket, és nem olvasok mangákat. Életerőt adott, és küzdöttem azért, hogy minden jól sikerüljön az életemben. Mert a főhősök sem ijednek meg semmitől, ha mégis, akkor is addig küzdenek, míg el nem érik a céljukat.

Bármennyire is fura, de számomra eléggé meghatározó tudott lenni egy-egy anime; hiszen adott nekem mindegyik egy bizonyos látásmódot a világról, állíthatom, hogy valamivel bölcsebb is lettem. S mikor esetleg lehangolt napjaimat töltöttem, képes némelyik anime feldobni. {Nem fura, sokan írták még ezt. #tomyx20}

Elég nehéz volt számomra a korai tinédzser korszakom. Nem igazán akadtak barátaim, és így az animékhez és a mangákhoz menekültem. Segítettek átvészelnem a nehéz időszakokat, megtanították, hogy soha nem szabad feladni. Bármilyen hangulatban is voltam, mindig találtam valamit, ami éppen illett a lelkiállapotomhoz.

Az anime egy kikapcsolódás, öröm. Ha rossz kedvem van, egy anime mindig felvidít, és eltereli a gondolataimat vagy akár tanulhatok is belőle.

Egy olyan műfaj, ami sok energiát is ad és mindig biztat valamire. Sok erőt ad, és sok mindenben segített, főleg a rajzolásban. Volt egy idő, mikor nem rajzoltam, és amióta többet nézek animét, visszajött az az energia is, hogy többet rajzoljak. Számomra az anime boldogabbá és színesebbé tesz engem.

A fantáziámat tartom a legjobb tulajdonságomnak, ezért is olvasok sok könyvet, mangát és nézek animét. Imádom látni, hogy mennyi különböző történet születik. Motiválnak, hogy megírjam a saját világomat egy könyvsorozatban, a saját illusztrációimmal, amivel már hosszú ideje foglalkozom. Néhány karakter tulajdonsága, viselkedése ráébresztett, hogy az, amit én csinállok se különös, furcsa, hiszen őket is elfogadják és vannak barátaik (pedig ők az eltúlzott változataim), és akkor úgy érzem, nekem is van még esélyem

„Rengeteg tanács van egy animében, amit olykor lehet, nem is kaphatsz meg máshonnan.”



visszalépni az életbe ennyi kimaradt év után. Azt mondják, az anime kiragadja az embereket a valóvilágból, pedig engem pont ösztönöz rá, hogy benne éljek és küzdjek.

Megszeretteti Japánt

Az animék által sokkal jobban kezdett érdekelni Japán. Sokkal jobban megtetszett a kultúránk, mint az angol, amerikai és magyar.

Imádom a keleti kultúrákat és az animék vezettek leginkább ehhez. Van egy shiba inu, dzsúdózom, sokat olvasok a shinto vallásról is.

Szinte minden szórakozási forma, amit űzök, nézek, hallgatok, Japánból származik. Az éleletszemléletem nagyon sok elemét a Bushido vallásból merítettem.



Számomra kellemes és hasznos kikapcsolódást jelent: az animés szubkultúrán keresztül betekintést nyerhetünk Japán mindennapjaiba, így bőven akad elemezni való.

Az életemet. :3 Imádom az animéket és a mangákat, csak a környezetemben nehezen értik meg ezt. Vonz a kultúra, az ételek és a zene is. Egyszer legalább muszáj kijutnom oda. :D

Egy olyan kultúra iránt kezdtem el érdeklődni ennek hála, ami iránt az animék nélkül szerintem talán soha nem érdeklődtem volna, annak ellenére, hogy egy csodálatos kultúráról van szó.

Japánról annyit, hogy imádom szimplán a japán építészeti stílust, divatot. Leginkább a cseresznyefák és halastavak, koi pontyokkal vegyítve,



gyönyörű látványt nyújt számomra. Ahol élni fogok, biztos ilyen stílusú házam lesz.

A japán kultúra meg környezetet különleges számomra. Az emberek egymás iránti szeretete, tisztelete stb. Bármikor megnézek egy Japánról szóló filmet vagy akár egy animét, amiben picit benne van a mostani Japán, egyszerűen csodálom azt az országot.

Egészen más felfogás jellemzi Japánt és általában a keleti kultúrát a mi kelet-európai és a nyugati világ szemléletével szemben. Ennek megfelelően a japán kultúra és az animés/mangás „populáris szubkultúra” egy egészen új szempontból enged a világra nézni.

Tény, hogy animét, live actiont, movie-t mind nézek, és ezek összessége volt az, ami miatt megszerettem mind a nyelvet, mind a kultúrát. Bár valljuk be, negatív oldallal is találkoztam (mert ki nem), hisz mind a mangák, mind az animék kicsit visszatükrözik a társadalmat (oké, oké... a Kilar meg hasonló nem. De a legtöbb igen.). Itt most arra gondolok, hogy külföldiként kiutálnak [...]. Szóval, persze, beszélhetünk arról, hogy milyen tiszteletteljes ország, de a negatív oldalt se felejtsük el [...] és ezt nem azért mondom, mert „nem szeretem őket”. Dehogynem. De ha mondjuk gyereked van [...], akkor nem fogod azért megdicsérni, mert szó nélkül lenyúlta az ovistársa játékát. Nagyon szeretem a japánokat, ez tény, de



nem akarok megfélemezni a hibákról sem, hisz, ha ki akarok menni, számolnom kell velük. És hát, „jobb félni, mint megijedni”.

Egyéb

Megtanított visszafogni az indulataim.

ADHD (hiperaktivitás-figyelemzavar) tulajdonságaimat is elfogadhatónak érzem ebben a közösségben.

Lényegében csak azért nézek animét és olvasok mangát, mert szórakoztat, leköt és a komolyabb darabokban számos jó elmélet van elvetve, maga az, hogy ez egy szubkultúra, nem nagyon érdekel, próbálok kimaradni a körből.

Egy új életszemléletet/látásmódot kaptam, amivel szerintem a mostani emberek nem rendelkeznek, sietnek ebben a világban, és nem látják meg az értéket. Nagy változáson mentem keresztül mióta elkezdtem foglalkozni ezekkel a dolgokkal.

#Life Mi adott neked az anime?

Mióta animét nézek, sokkal vidámabb vagyok.

Az egyetlen biztos kapaszkodót ebben a széteső világban.

Nekem ez egy hobbi, amit nem híresztelek, megtartom magamnak.

A gondolkodásmódomat adta, segített akkor, amikor rossz volt minden.

Az életem. Megtanultam miatta japánul, és most tolmácsként dolgozom.

Lehetőséget adott arra, hogy megváltozzon a véleményem egyes dolgokról.

Menedéket nyújtott egy rossz gyermekkorban, mára az életem részévé vált.

Volt olyan is, hogy egy nehezebb időszakon egy anime segítségével lendültem át. :)

Egy kellemes időtöltést ad nekem, illetve egy nagyon mély pontomról segített kijönni. :)

Egy teljesen másik világot, ahol nyugodt lehetek, és nem szürke mindennapokban barangolok.

Kikapcsol, nincs különösebb jelentősége, kinőttem már abból a korból, amikor minden egyetlen egy dolog körül forog.



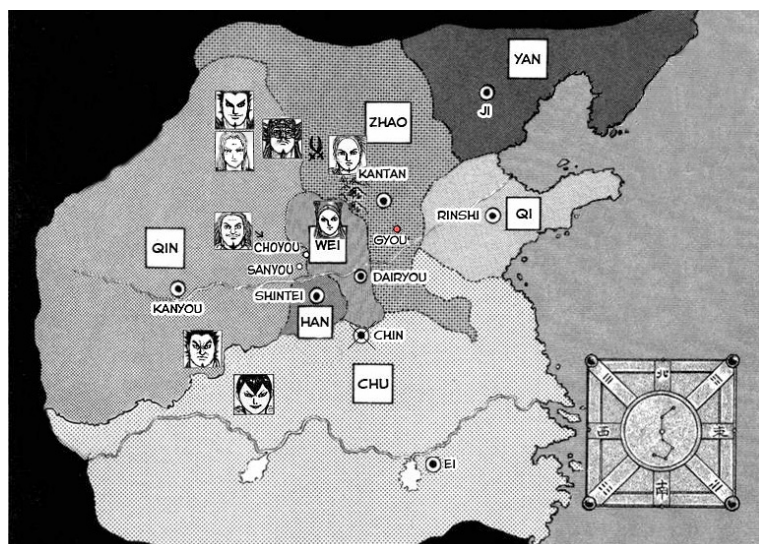
KINGDOM

ÍRTA: A. KRISTÓF

KÍNA ELSŐ MEGALAPÍTÁSÁNAK TÖRTÉNETE

Bevezető

Ez a manga, amit most javaslok mindenki figyelmébe, egy történelmi manga. Mit is jelent ez? A cím maga sugalló, tehát sok magyarázat nem kell hozzá, mindössze annyit mondanék, hogy a történetben megjelenő valamennyi fontosabb szereplő valós történelmi személy, valamint a fontosabb események valóban megtörténtek. Természetesen a történelem nem rögzíthetett mindent, ezért a hiányzó részeket az író a saját fantáziájával pótolta, azonban az események végkimenetele mindig azonos a történelem által megőrzött eredményekkel. Mennyire régre nyúlik vissza a történet? A manga Kína azon korszakában játszódik, ami Krisztus előtt 476 és 221 között zajlott, egész pontosan annak is az utolsó éveiben. Ebben a korszakban 7 kisebb-nagyobb állam volt Kína területén (itt pontosítani szeretném, hogy a terület ebben az esetben a Központi Kínát - an-



golul Mainland China - jelenti). A történelem folyamán Kína számtalan egyéb területtel egészült ki, hogy végül megszülessen a ma ismert óriási ország, amely területek alapvetően egy mindenki-mindenki ellen típusú harcot vívtak a túlélésért.

Ebben a háborúban gazdag időszakban szövetségek születtek és bomlottak fel, mindössze az alapján, hogy hogyan tudnak nagyobb profitot húzni annak alkotói. Ez az időszak tökéletes táptalajt nyújt egy fiatal királynak, aki egyesíteni akarja ezeket az államokat és egy árva fiúnak, aki hatalmas ambícióval rendelkezik, melyet a hadsereg nyújtotta lehetőségeken keresztül akar megvalósítani.

A manga világa

A történet a klasszikus ókorba repíti vissza az olvasót. A még igen fiatal központi kormányok gyakran csak névlegesen uralnak egy területet, a városok magas falakkal és állandó katonai jelenléttel rendelkeznek. A fő megélhetés forrása még mindig a mezőgazdaság, éppen ezért a háborúk fő célja az, hogy minél nagyobb földterületet szakkítsanak ki az ellenfél markából, valamint a kereskedelmi gócpontokon elhelyezkedő városok megszerzése. A politikai élet és a diplomácia azonban már virágzó szakma. Így tehát a látszólag egyszerű, „kinek a hosszabb a kardja” elv helyett egy sokkal komplexebb és színesebb történetet olvashat az olvasó.

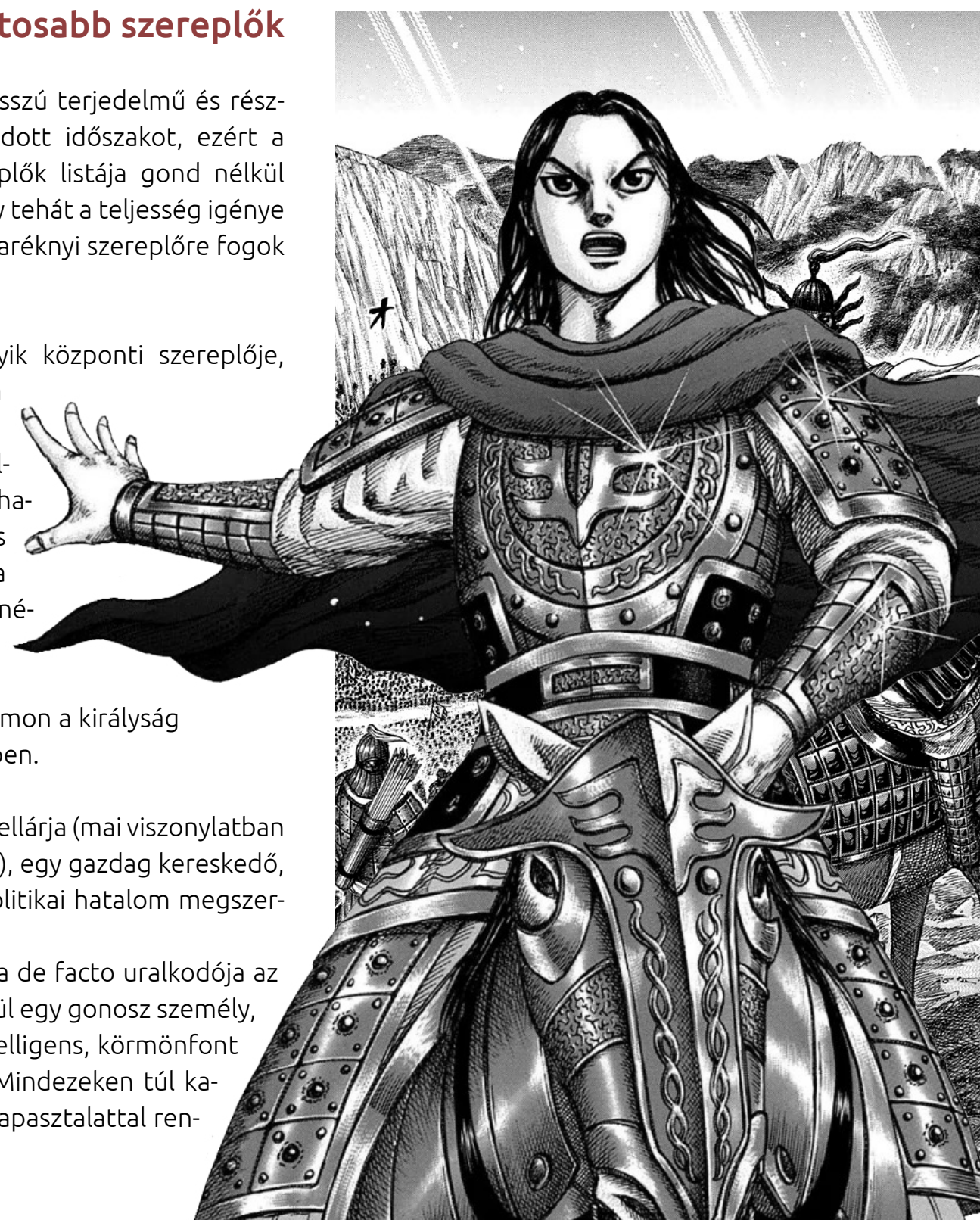
Fontosabb szereplők

Mivel a manga hosszú terjedelmű és részletesen bemutatja az adott időszakot, ezért a fontosabb (valós) szereplők listája gond nélkül meghaladja a 100 főt. Így tehát a teljesség igénye nélkül, mindössze egy maréknyi szereplőre fogok koncentrálni.

Ei Sei: történetünk egyik központi szereplője, a Qin királyság ifjú és a történet elején befolyás nélküli királya. A történelmi események nyomán habár a trón örököse valós hatalmat nem gyakorol a királyságban, ennek ellenére hatalmas ambíciója van. A manga első kötetében az ő harcát követi nyomon a királyság akkori vezetőjével szemben.

Ryo Fui: a Qin állam kancellárja (mai viszonylatban a Miniszterelnöki pozíció), egy gazdag kereskedő, aki eszét és vagyonát politikai hatalom megszerzésére használta.

A történet elején a de facto uralkodója az államnak. Nem feltétlenül egy gonosz személy, de egy elképesztően intelligens, körmönfont és határozott karakter. Mindezeket túl karizmatikus és rengeteg tapasztalattal rendelkezik.



Shin: a szülei meghaltak egy háborúban, így az árva fiút a falu polgármestere fogadta be, mint szolgát. Barátjával már kisgyerekként is fényes katonai pályáról álmotk, Hyou elvesztése után úgy dönt, elhagyja a faluját és beteljesíti álmukat. Tipikusan egy keményfejű személy, aki a makacssága mellett nem is éppen egy lángelme. Azonban személyiségének egyszerűsége/nyitottsága kellőképpen karizmatikus ahhoz, hogy számtalan fegyvertársra szert tegyen. A történet során nemcsak korban növekszik, de a személyisége is fejlődik.

Mou Ten: a történet egy későbbi szakaszában jelenik meg, Shinnel egyidős és sokkal tehetségesebb személy. Egy mindig vidám, azonban elképesztően előreszámító karakter. A családja harmadik generáció óta professzionális katona, ami azt jelenti, hogy mind az apja, mind a nagyapja

tábornoki rangban van. Ő maga is rendelkezik a kellő katonai tudással és tehetséggel, hogy elérje azt a címet, emiatt, mind a történetben, mind pedig a valóságban egy meghatározó személyiség.

Ou Hon: szintén Shinnel egyidős és egy tábornok gyermeke. Akárcsak Mou Ten, ő is tehetséges katona és kiemelkedő harcos, mint Shin. Azonban, Mou Tannel ellentétben gyakran büszke és beképzelt személy. A történet során hármójuk viaskodása sokáig jelenlévő elem lesz.

Ri Bouku: Zhao állam kancellárja (Qin egyik legpotensebb riválisa). Egy megfontolt, előreszámító és kimért személy. Mind a történetben, mind a valóságban az egyik legnagyobb akadály volt, melyet Qinnek le kellett küzdenie az egyesítés

eléréseért. Ezt a manga nagyon jól érezteti. Ő is katonaként kezdte, majd az ott szerzett tapasztalatai révén érte el ezt a magas pozíciót.

Itt meg is állnék, számtalan érdekes karakter jelenik meg a történetben, mint például Qin 7 Legendás Tábornoka, Zhao 3 Tábornoka, Wei 7 Sárkánya és így tovább. A cselekmény a tábornokon túl a politikusokra és egyéb fontosabb karakterekre is fényt derít.

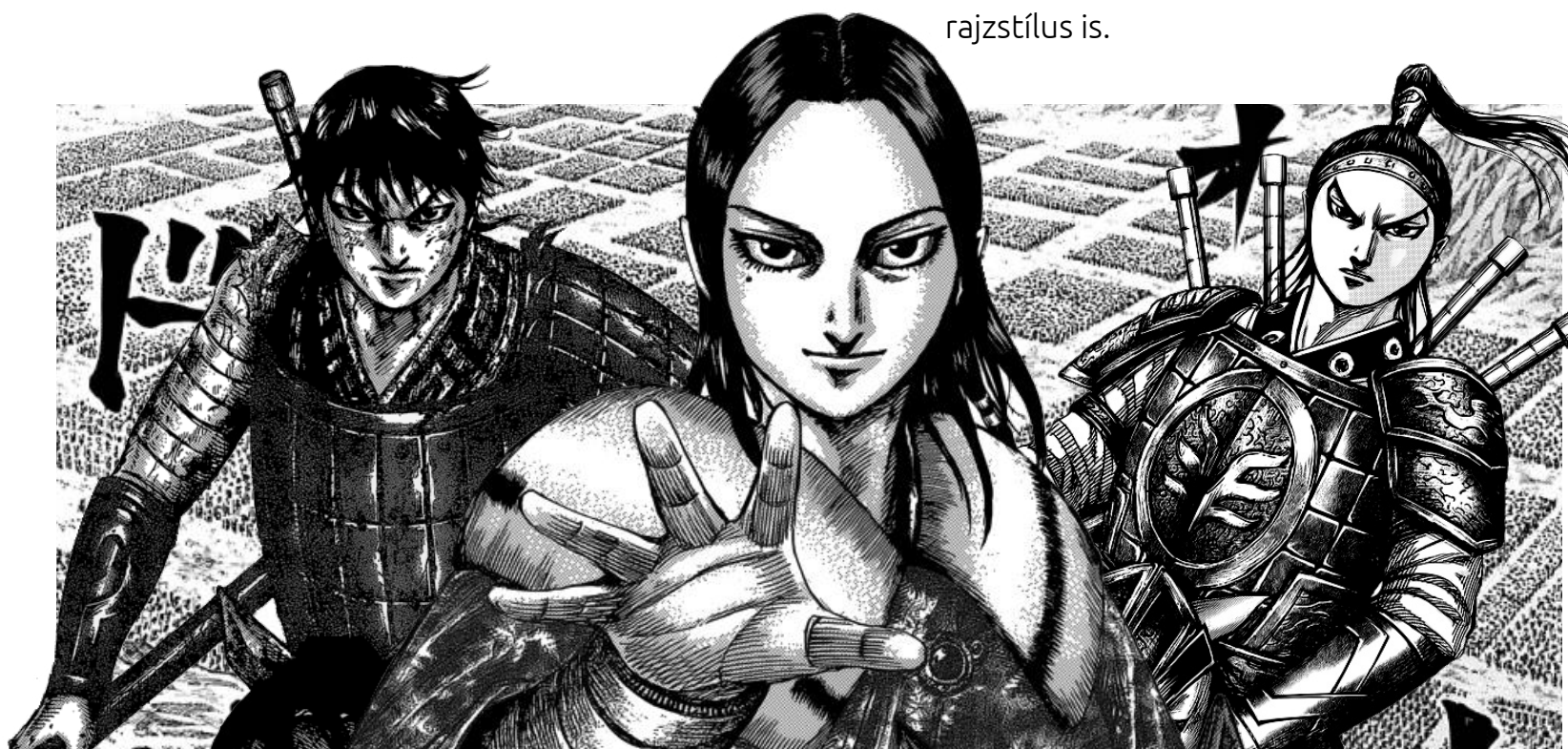
A manga rajzstílusa

A rajzstílus változik a manga során. Gúnyosan megjegyezhetném, hogy ahogy Shin és Sei helyzete javul, úgy lesz egyre jobb a manga kinézete is. Természetesen ez nem ezt tükrözi, de az igaz, hogy a kezdeti fejezetekhez képest javul a rajzstílus is.

A karakterek mindig figyelmesen megrajzoltak, később azonban egyre több figyelmet kapnak a mellékszereplők és a háttér is.

A manga utóélete

A mangából anime is készült, legalábbis a kezdeti fejezetekből, amelyről Hirota már írt a 26. számban (*AniMagazin 26.*), így én nem foglalkozom vele, bátran ajánlom azok figyelmébe, akiket érdekel. Valamint Mihály Norbert a jelenkor tíz legpopulárisabb mangája című cikkében megemlíti a Kingdom mangát is (*AniMagazin 48.*). Továbbá idén áprilisban hatalmas hype előzte meg a live action film premierjét, amely a manga első történetívét dolgozza fel. A készítőik nem voltak restek Kínában felépíteni a díszleteket.



Ha pedig ez nem lenne elég, a Kingdom egy különleges címet is birtokol, ugyanis ez a legnépszerűbb manga a japán üzletemberek körében. Egy idei felmérés a legjobban kelendő üzleti kiadványként jelölte meg. A szakértők szerint ez azért van, mert a csaták során a stratégiák leírása olyan jó, hogy érdemes az üzleti életbe is átültetni. Erről egyébként már tanulmánykönyv is készült.

Saját vélemény

A történet nagyszerűen mutatja be a korszak politikai és katonai környezetét. Különösen jó olvasmány azok számára, akik szeretik a történelmet, nem a száraz tankönyv formájában, hanem egy sokkal eseménydúsabb narrációban.

Kinek ajánlom?

Mindenképp a történelem kedvelőinek, az első ív (40-50 fejezet) után a történet szeletet kap, és Ei Sei helyett sokkal inkább a nagy képpel kezd el foglalkozni. Azok, akik szeretik az akciódús történeteket és a háborús jeleneteket, sem vetik meg.

Hirota véleménye

A Kingdom, ahogyan az ismertetőben is olvashattátok a kínai hadakozó fejedelemségek korszakában játszódik, amikor is Qin, Qi, Wei, Zhao, Han, Yan és Chu tartományok fitogtatták

erejüket. Ebből adódóan ez egy rendkívül nagyívű manga, mégis tömör, nincsenek üresjáratok, mindig történik valami és teljes egészében történetcentrikus. Mint tudjuk, végül Qin fog kikerülni győztesen és Ei Sei, a történet egyik főszereplője Qin Shi Huang Ti néven lesz az első császár, az ehhez vezető utat kívánja bemutatni a manga.

Kína egyesítésének történetét egy shounen elemekkel tűzdelt seinen mangában olvasni rendkívül izgalmas, és hihetetlen módon olvasatja magát fejezetről fejezetre. Hara olyan mesterien szövi a cselekmény kitalált szálait a történelemmel, hogy öröm nézni.

Ez egy szerteágazó történet, ami teljesen kihasználja a rendelkezésre álló teret. Nagylátószögben gondolkodik, mégis katonák és kisebb rangú tábornokok szemén keresztül látjuk az



eseményeket. Shin a sehonnani suhancból a csatamező közepére kerül, barátsága Ei Seijel, a példakép Oukival, a hú társ KyouKaijal, Mou Tannel és Ou Honnal egy nagyon tartalmas és interakcióban gazdag főszálat ad, ugyanakkor eltölpül az „ég alatti” céljai mellett, amiben dráma, halál és folytonos pengeélen táncolás szerepel. Ez sablonosan hangozhat, és van is benne nem egy ilyen elem, sőt maga Shin egy pontig shounen főhős, amíg fel nem nő. Mára már egy tapasztalt, a csatatéren nagy befolyással rendelkező, több ezer főnek parancsoló hadvezér.

A Kingdom nagyon sok karaktert ad, de nincs lehetőség mindig minddel foglalkozni. A történet során a központi karakterek is van, hogy 20-30 fejezetre eltűnnek, csak azért, hogy a történet egy másik szegmensét ismerjük meg, legyen az akár a csatatér másik oldala vagy a királyi udvar, ami nem mentes az intrikáktól. A dominancia viszont végig a csatatereken van, amit elképesztő részletességgel táral a manga, és nemcsak az oldalkon feltűnő több ezer katonára gondolok, a hadmozdulatok széles skálájával is találkozhatunk. Szinte minden egyes mozgásról, amit a sereg egyik szárnya tesz, értesülünk, akár mert azt olvassuk, akár egy hírvívő által. Amiről nem tudunk, az meg a legjobb időben fog meglepni.

A Kingdom tehát egy elképesztően jó háborús történelmi manga, egyedi grafikával, izgalmas történettel és karakterekkel. Akik szeretik a hosszabb hadjáratokat táraló mangákat, ki ne hagyják.



Mangaka: Hara Yasuhisa

Hossz: 55 kötet eddig (még fut)
(616 fejezet)

Publikálás éve: 2006. január 26-tól
napjainkig

Műfaj: történelmi, seinen, felnőtt, kaland,
háborús stb.

Források:

[Kingdom manga wikipedia](#)
[Kingdom fandom wiki](#)



KARÁCSONY TÉMÁJÚ MANGÁK

ÍRTA: A.KRISTÓF

第396

HMC

Mivel ez után a szám után karácsony jön, ezért úgy gondoltam, hogy ezúttal egy mangacsokort állítok össze olyan rövid manga törtétekből, amelyek valamilyen úton-módon érintik a karácsony ünnepét. A lista közel sem teljes és semmilyen más központi témával nem rendelkezik.

Marii to Santa

Író: Nigushi Keiko

Publikálás éve: 2009

Műfaj: vígjáték, dráma, shoujo, stb.

A Mikulás közúti/közlégi balesetet szenved, amely után úgy dönt, hogy még mielőtt tovább folytatná útját, megpihen és egy délutánt tölt egy kislánnyal. A történet egy könnyed kis komédia, ami meg szeretné nevetetni az olvasóját. Mivel az egész manga nem több egy fejezetnél, az ünnepek között bármikor át lehet lapozni.

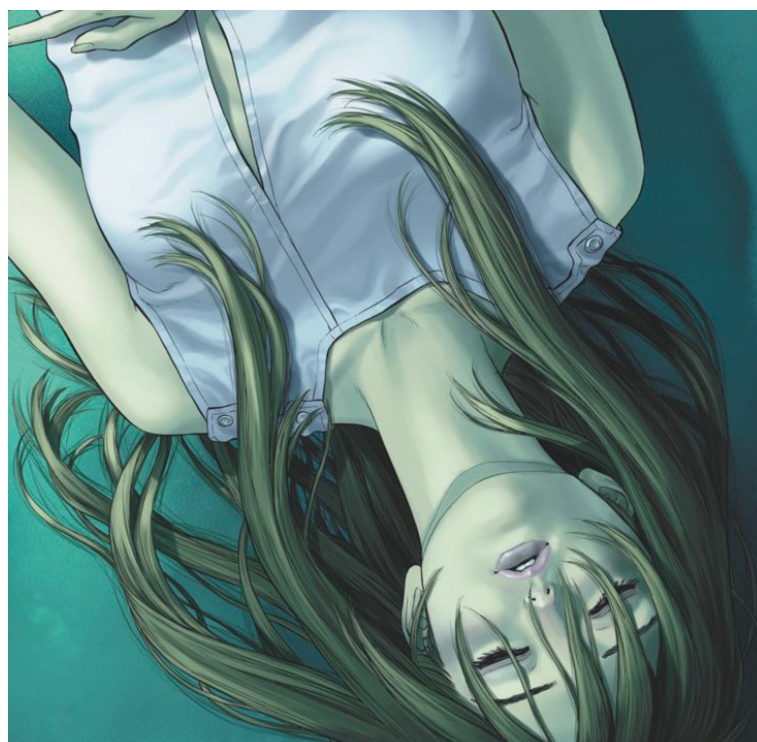
Present

Író: Boichi

Publikálás éve: 2008

Műfaj: dráma, seinen, lélektani, romantika

Karácsony napján egy diáklány ajándékkal lepi meg a tanárát, aki igencsak kényelmetlenül érzi magát a helyzetben. Azonban egyik dolog vezet a másikhoz és végül összeházasodnak. A boldogság viszont elmarad, ugyanis a lány egy ritka betegség miatt kómába esik. Miután felébred a kómából, az orvosok közlik a férjével, hogy



csak három napja maradt hátra. A férfi kénytelen szembenézni a könyörtelen valósággal.

A manga olvasható magyar fordításban az Uraharashop oldalán.

Are, Nochi Kareshi

Író: Imai Kotoko, Fujimura Yukiya

Publikálás éve: 2011

Műfaj: vígjáték, romantika, shoujo, iskolai élet

Karácsonykor jó dolgok történnek az emberrel, ugye? Persze, hogy nem, ezt leginkább Kotoro tudja, akit a barátja karácsony napján dob. A bajt tovább tetézi, hogy megígérte a barátainak, hogy aznap bemutatja nekik a párját. Végző kétségbeesésében az egyik osztálytársát kéri meg, hogy helyettesítse a barátját, ez által elkerülve a szégyent, de biztos, hogy jó ötlet ez?

Sentimental Honey

Író: Aikawa Saki

Publikálás éve: 2007

Műfaj: románc, iskolai élet, shoujo

Egy rövid történet a klasszikus helyzetről, amikor egy lány, aki amúgy minden más körülmények között bossy, hirtelen igencsak nőies és gyengéd egy fiú jelenlétében. A történet rövid és alapvetően a helyzetkomikum potenciálját próbálja teljes mértékben kihasználni. Alkalmas olvasmány, ha csak 10 perc szabadideje van az embernek.



Lover's flat

Író: Fuyijama Hyouta

Publikálás éve: 2001

Műfaj: boys love, iskolai élet

Kouna egy karácsony esti ünneplésre indul el, ahol többek között az egyik barátja és titkos szerelme, Natsu is jelen van. Ez egy egyszerű helyzet, mindenki tudja, hogyan zajlanak ezek az események, semmi komplikáció. Reggelre azonban a dolog másképp néz ki, a két férfi kényes helyzetben találja magát: lehetséges a párkapcsolat két jóbarát között?

Koorihime Kitan

Író: Kawashita Mizuki

Publikálás éve: 2006

Műfaj: rejtély, romantika, shounen, természetfeletti

A karácsonyi bejgli és forró csoki/forralt bor lejárt lemez. Mindenki ezekkel tölti az idejét karácsonykor. Kenji és barátai úgy döntenek, hogy ők ezúttal valami izgalmasabb eseménnyel helyettesítik a jól ismert foglalatosságokat. Ahogy azonban lenni szokott, a kirándulás napján mindenki kihátrál, leszámítva Keijit és a lányt, akibe fülig szerelmes. Oh, és úgy tűnik, a kísértet, amiről a szóbeszéd szólt, nem tudja, hogy csak városi legenda és nem létezik.



Seiya, Mayoeru Kohitsuji ni

Író: Kurumi

Publikálás éve: 2010

Műfaj: dráma, romantika

Nagi egy fiatal lány, akinek nincs szerencséje a párválasztásban. Ezt mi sem tükrözhetné jobban, mint a tény, hogy immár három karácsonykor zsinórban szakított vele az aktuális barátja. Az „ennél rosszabb már úgysem lehet” elv alapján úgy dönt, hogy megpróbálkozik a helyi gyülekezet nyújtotta ajánlattal, hátha az általuk szervezett vakrandin több sikere lesz. A gyülekezet papja azonban egy fiatal és jóképű férfi, aki érthetetlen oknál fogva azonnal neheztel a lányra. Nagi fejében elkerülhetetlenül megszületik a klasszikus kérdés: valóban örök magányra van ítélve?

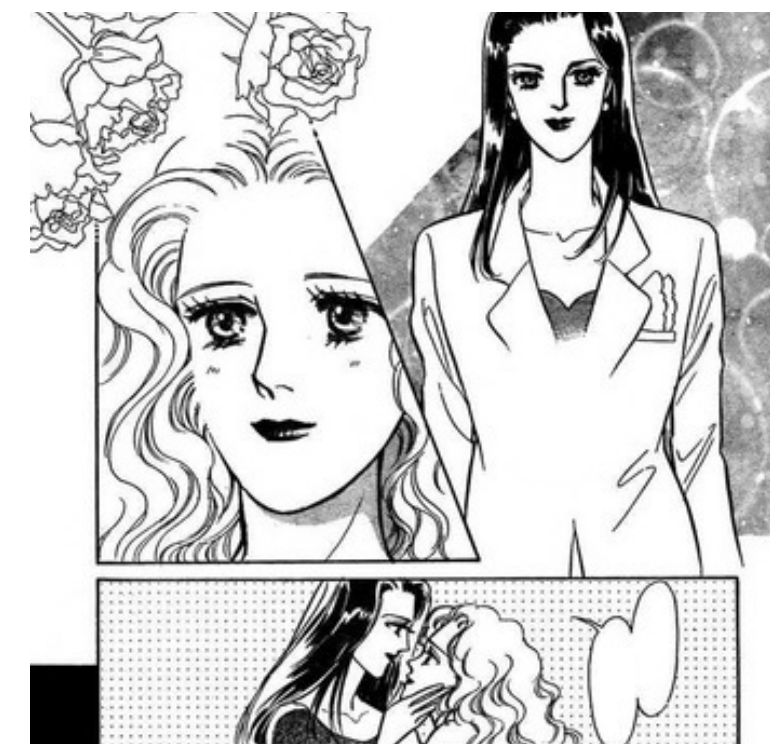
The Christmas Eve Couple

Író: Matsufuji Junko

Publikálás éve: 1996

Műfaj: dráma, yuri, 18+

Aiko egy olyan házasságban él, mely egy csöppet sem teszi boldoggá. A férje csupán azért házasodott össze vele, mert ez által a karrierje előre haladt, ami amúgy az összes idejét felemészti, tehát otthon sem sok időt tölt. A modern korban azonban erre is megoldást nyújt az internet, amin keresztül Aiko egy másik nővel létesít kapcsolatot. A férj viszont egyre gyanakvóbb, így a megbeszélte karácsony esti találkozó veszélybe kerül.





GUNPLA TUTORIAL IV.

ÍRTA: HOLLÓ DÁVID

Az előző rész tartalmából:

Ragasztottunk, csiszoltunk, tömítettünk, takarítottunk. Csipeszderdőt is gyártottunk, csak festeni nem festettünk egy négyzetcentit sem. Talán most már fogunk.

Ez a rész „olvasmányosabb” lesz, és nem kőbe vésett dolgokat tartalmaz, inkább utalásokat, javaslatokat, rengeteg „kábé” és „nagyjából” használatával. Ennek nagyon egyszerű okai vannak. Először is elérkeztünk ahhoz a részhez, ahol már nincs annyi kötelezően betartandó elem, mint eddig. A vágás-csiszolás-előkészítés relatíve szigorú szabályokhoz kötött, hisz vagy rendesen meg van csinálva, vagy nem, nem igazán van köztes út. A festésnél ez már nem igaz, rengetegféleképpen lehet, sokkal jobban érvényesülnek az egyéni dolgok, ízlések. Nincs egy helyes út, ugyanazt a végeredményt sokféleképpen el lehet érni.

Másodszor, a szórópisztollyal festés egy független, önálló művészeti ág. Nem akarok, és főleg nem is tudok nagyon beleokoskodni, hisz én csak a szélén vagyok ennek az ágnak, azért használok a pisztolyt, mert sokkal hatékonyabb és szebb a festés, de a töredékét sem használok ki a felszerelésem tudásának. Épp ezért nem is tudok olyanokat írni, hogy ezt pont így, meg amúgy, egyrészt azért mert, mint írtam, sok múlik a felhasználón, másrészt, aki ezzel mélyebben akar foglalkozni, az rengeteg anyagot talál szerte a neten, amiből tanulhat. Ezek nem feltétlen maket-

tes oldalak vagy videók, hanem más irányzatok tudásanyaga, de a közös pont a festékpisztoly, és az, hogy ezzel egy vászonra, embere, vagy egy darab műanyagra festesz, majdnem mindegy. Amit mindenképp el kell fogadni, hogy senki nem úgy születik, hogy pisztollyal fújja a pálcikaembert a fehér szobafalra. Rengeteg gyakorlás, próbálgatás, tesztelés után jutunk el oda, hogy mindig azt a minőséget tudjuk produkálni, amit szeretnénk. Ne sajnáljuk az időt és a pénzt hígítóra-festékre, fogjunk egy kartonlapot vagy valami rontott makettet, és gyakoroljunk, állítsuk a nyomást, a festékarányt, míg meg nem találjuk a számunkra legmegfelelőbbet.

Szóval ez a cikk most inkább csak egy kép nagy, körülbelüli vonalakkal felvázolt alapja lesz, a részleteket és a kitöltést azt mindenki magának, a saját ízlése alapján tudja megoldani. Tehát.

4. Alapozás

Ha az alkatrészeid az előző tutorial (Ani-Magazin 51.) óta csipeszen várakoznak, ugorj vissza a „végső előkészítés”-re, mert azóta óhatatlanul beporosodtak, és újra kell őket takarítani.

Ha még nem rendelkezel airbrush-sal, ugorj az „Aztán mégis mivel fessek” fejezetre, majd miután már van mivel, vissza ide.

Ha már rendelkezel airbrush-sal és festetél is vele, akkor ne itt olvasgass, hanem menj

és gyakorold a festést. (Ha ezt még olvasod, akkor nem vagy valami jó utasítás követésben, gyakorold ezt is. :))

Ha már rendelkezel airbrush-sal, de még nem festetted, akkor végre neki kezdhetünk.

Az alapozásnak két fontos haszna van. Az első nyilván az, hogy a festék jobban megtapad az alkatrészen, mert van mihez kapcsolódnia kémiailag. Az alapozó kvázi „belemarja” magát a műanyagba, valamint stabil felületet képez a festéknek. Emiatt a festék nehezebben sérül, strapabíróbb lesz a további munkafázisokban. Ha csak a puszta műanyagra festünk, gyakran az első érintéssel le is dörzsöljük a festéket főleg az élekről, annyira nem tapad meg a felületen.

Az ellen is véd...

A festés nyilván nem a legegészségesebb tevékenységek közé tartozik, tehát nem árt védekeznünk a szervezetünkbe jutó dolgok ellen. A bőrünket gumikesztyűvel, a szemünket védőszemüveggel, orrunkat maszkkal takarhatjuk. Ezek közül igazából a maszk, ami igen fontos, a festékek gőzei/permetei általában mérgezőek, nem jó, ha belélegezzük. Lehet sima szájmaszk, vagy valami márkásabb, aktív szűrős dolog, lényeg, hogy ne tegyük ki a tüdönket közvetlenül a festékfelhőnek.



Alapozó+hígító

A második a rejtett hibák előhozása. Mivel mindenhová beül, és teljesen homogén felületet ad, előtűnnek olyan apró felületi hibák, amiket eddig lehetetlen lett volna észrevenni, mert beolvadtak a csiszolt-tömített, esetleg túl fényes felületbe. Így ezeket még azelőtt javíthatjuk, mielőtt elkezdjük a tényleges festést, és nem kerülünk pánik hangulatba, mikor a harmadik féle színt fújva vesszük észre a hibát, és moshatjuk le az egészet.

Sokan nem alapoznak, ami nem baj, ez mindenkinek a saját megítélésére van bízva.

Ám vannak, akik büszkén hirdetik, hogy ők bizony nem alapoznak, mert minek, és próbálnak másokat is megtéríteni, hiszen csak pénzkidobás (mert a három-négy réteg drága festéket visszamosni a rossz felület miatt vagy lekoptatni ujjal és kezdeni előlről, az nem az) meg ugyanolyan, mintha sima szürke festékekkel átfújna mindent, és különben is. Ez már elég hibás és káros hozzáállás.

A legtöbb makett alapozó sűrűbb állagú, mint a festékek, tehát egyszerre tömítik is a mikrokarcokat, felületi hibákat. Igen, általában szürke színűek, és a végeredmény úgy néz ki, mintha csak

lefújunk volna mindent szürkére, de ha ezt nem alapozóval csináljuk, egyrészt sokkal több hiba kerül elő, amit a rendes alapozó eltüntetne, másrészt a szürke festék csak festék, és kopik azonnal, tehát pont semmi haszna nem lenne a műveletnek.

Mára már majdnem minden festékgyártó kínál alapozót is. A két legnépszerűbb a Tamiya Surface Primer (ez kapható spray kivitelben is) és a Gunze Mr. Surfacer alapozó családja.

Az újhullámos márkák - mint az AK és az Ammo - alapozóit is dicsérik, de ezekkel nekem nincs tapasztalatom, szóval nem alkotok véleményt.

Amivel van tapasztalatom, az a Gunze Mr. Surfacer termékcsalád. Ezek oldószeres alapozók, tehát saját hígítójuk van. Finomság szerint különböztetjük meg őket.

Az 500-as nagyon sűrű, inkább tömítőpaszta állagú, mint festék. Alapvetően erre is használják, ecsettel felhordva kiválóan tömíti a kisebb részeket, hézagokat.

Az 1000-es és 1200-as változatot használjuk a leggyakrabban, ezek sokkal finomabbak, folyékonyabbak, biztonsággal fújhatóak, de azért el is végzik a dolgukat, szép egyenletes felületet biztosítanak.

Az 1500-as már majdnem festék finomságú, hibát elfedni már nem igazán alkalmas, inkább különböző színű felületeket egyesít, valamint nagyon sima felületet képez kényes fényes/csillogó szín festése előtt.

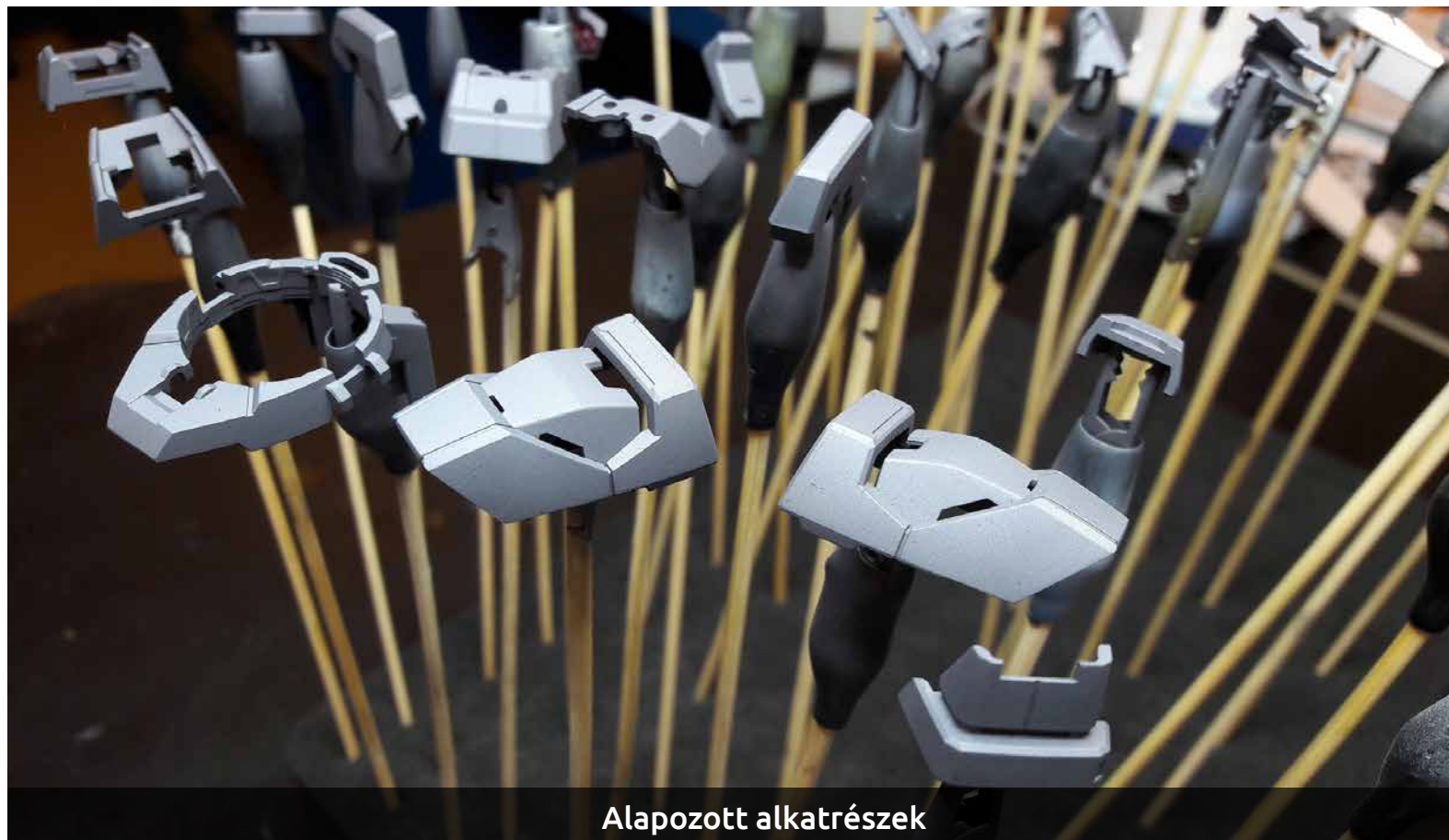
„A legtöbb makett alapozó sűrűbb állagú, mint a festékek, tehát egyszerre tömítik is a mikrokarcokat, felületi hibákat.”

Gunpla építéshez az 1000-es, 1200-as teljesen megfelel.

Hígításhoz Gunze Mr. Color Thinnert, vagy Gunze Leveling Thinnert használhatunk. Előbbi a Gunze észteres festékek normál hígítója, semmi különleges, hígít, de azt stabilan. A második viszont kötésslassítót tartalmaz, ami azt jelenti hogy a festék később kezd térhálósodni, lesz ideje elterülni a felületen, simább végeredményt produkálva. Plusz nem szárad rá olyan gyorsan a pisztoly tujére, kevesebbet kell takarítgatni fújás közben. Nyilván emiatt lassabban is szárad, de annyival nem, hogy ez hátrány legyen. Szóval, ha lehet, inkább a Leveling Thinnert használjuk alapozáshoz is és festéshez is (már amennyiben Gunze vagy Tamiya lacquer festékekkel dolgozunk), azzal biztosabb a szép eredmény.

Két nagyon fontos dolgot kell megjegyezni. Ezek általánosságban igazak alapozásra és festésre is, szóval már most tudatosítsuk magunkban.

Először is, soha nem teszünk hígítatlan bármit a pisztolyba. Alapozót meg főleg. A hígítatlan festék sűrű (általában még az is, amit eleve fújásra hígítva árulnak), nem lehet kifújni, eltömíti a pisztolyt, nehezebb kitakarítani.



Alapozott alkatrészek

Másodszor, nem a pisztolyban keverjük a festéket, hanem külön tálkában, és ha kész, utána öntjük a pisztolyba. A pisztoly tartálya kicsi, a fúvókához vezető szakasz pedig még kisebb, az oda befolyt festéket sehogy nem tudjuk rendesen felkeverni, nem fog elegyedni a hígítóval. A festésünk egyenetlen, foltos lesz, a pisztoly köpködni fog.

Szóval fogunk egy tálkát, és az alaposan felrázott üvegből teszünk bele X mennyiségű alapozót anélkül, hogy bármi mást összekennénk két méteren belül. Nem egyszerű, próbálni kell párszor. A mennyiség fontos, mivel ez alapján hígítunk, tehát valami olyan módszert válasszunk, amivel relatíve pontosan meg tudjuk határozni mennyi anyag került a tálba. Ezután legalább X*3 mennyiségű hígítót csepegtessünk rá. Művészellátókban, makett webshopokban kaphatók műanyag pipetták, erre vannak kitalálva. Alaposan keverjük el az elegyet, majd mehet a pisztolyba.

Fogjuk a csipesz-sününket, és az alkatrészeket egyenként kivéve mindegyiket átfújjuk alapozóval, lehetőleg úgy, hogy mindenhová kerüljön.

Alapozót a sűrűsége miatt nagyobb nyomáson tudunk fújni és nagyobb dűznimérettel is. Általában 1-1,3 bar körül és 0,4-es dűznivel, de ez mindenkinél bármerre változhat, kísérletezni kell. Egy dolog viszont állandó, és ez a harmadik örökérvényű szabály. Rétegeket fújunk, nem áztatjuk el a darabokat. Ha nekiesünk, az alapozó/festék



megfolyik, felgyűlik, eltömít minden részletet, és ha épp alapozónál rontunk, azt visszamosni sem lehet rendesen, tehát kvázi kuka a kitünk, vagy rengeteg csiszolás és szenvedés, mire nagyjából használható állapotba hozzuk az alkatrészeket.

Csak felködöljük az első réteget, ezt gyakorlatilag alig látjuk a műanyagon, nem takar semmit. Ez a réteg szinte azonnal megszárad, szóval mire mindegyik darabbal végzünk, kezdhetjük előlről a második réteggel. Ez már látszani fog, szépen el-



kezdi takarni az alapszínt. Egy megfelelő alapozás hígítástól és alapozó típustól függően 3-4 réteg, de akár 5 vékony rétegből is állhat. A második rétegtől nem árt, ha hagyunk 15-20 perc száradási időt a rétegek között, megelőzve az esetleges megfolyást. Ha végeztünk, és minden alkatrész szép alapozó színben pompázik, félretesszük, és legalább egy napig hagyjuk száradni. Alapvetően kevesebb idő is elég lenne, de menjünk biztosra, így tuti, hogy minden oldószer kipárolog a rétegekből és megfelelően ki tud keményedni az alapozó.

Most jön a munkánk ellenőrzése. Minden alkatrészt átnézünk, hogy az alapozó kihozott-e valami eddig nem látható hibát.

Ha találsz ragasztási, tömítési vagy csiszolási hibát, ugorj a megfelelő fejezetre, és javítsd. Ezután alapozd újra az alkatrészt. Ezt addig ismételd míg az összes darab hibátlan és homogén felületű nem lesz. Fázisok közben szidni a tervezőket-gyártókat-magadat vagy kocsmába elugrani ér, az alkatrészeket ablakon kidobálni nem feltétlenül.

A munka közben óhatatlanul por és szöszök szállhatnak a még nedves felületre, és beletapadnak. Ezeket semmiképp ne próbáljuk azonnal kiszedni, mert csak beletrancsírozunk az alapozóba. Ha minden rendesen megszáradt, 1200-1500-as vizes csiszolópapírral simogassuk át az alkatrészeket.

Ez elsősorban eltünteti ezeket a koszokat, másodsorban még jobban kisimítja az alapozó felületét, nagyon szép félfényes alapot adva a festéknek. A maradék vizet puha, szőszmentes ronggyal távolítsuk el, töröljük szárazra mindent. Esetlegesen nagynyomású levegővel is száríthatunk, ha lehetőségünk van rá, így kisebb az esély, hogy elektrosztatikusan feltöltjük a darabokat a dörzsöléssel, és bevonzzák a port a levegőből.

Ezzel az alapozási fázissal meg is vagyunk, jöhetnek a színek.

5. Festés

Ha tudod, hogy takarítsd a pisztolyt, meg is tetted és készen állsz a festésre, olvass tovább, ha nem, ugorj a takarításra.

A festékekről már esett szó az előző cikkemben. Nincs olyan, hogy rossz választás, mindenki saját maga tudja kitapasztalni, hogy neki melyik márká festékei azok, amikkel szép eredményt tud elérni. A lényeg, hogy mindig a festékhez megfelelő hígítót használjuk, és alaposan hígítsunk-keverjünk. Az arány ugyancsak ízlés dolga, én onnan tudom, hogy már jó az arány, hogy a festék tetején kis buborékok jelennek meg kevergetés közben. Ilyenkor körülbelül olyan a keverék, mint a tej. Folyik, de nyomot hagy a tégely oldalán. Ez olyan 1:3-1:4 festék-hígító arány. Van, aki ettől hígabbra keveri, van aki a sűrűbbet szereti fújni. A lényeg, hogy sűrűbb festékhez nagyobb nyomás

kell. Sokat kell gyakorolni, mire mindig magabiztosan tudjuk ugyanolyan állagúra hígítani a festéket és ugyanolyan minőséget tudunk fújni minden alkalommal.

Mivel MS-t építünk és nem egybeöntött műgyanta figurát (pedigazmilyenjő), ezért relatíve könnyű dolgunk van, hisz a bontás miatt minden alkatrészt olyan színre festhetünk, amilyenre kell, anélkül, hogy vigyáznunk kéne arra, nehogy befessünk olyan dolgokat, amiket más színre kellene. Úgyhogy ez a rész nem is igényel sokkal több betűt. Megfelelő szín hígítva a pisztolyba, al-

katrész a kézben, és a már ismert módon vékony rétegekben színre fújunk.

Mivel az MS-ek ritkán teljesen egyszínűek, ezért csoportosítsuk az alkatrészeket, amiket azonos színre kell festeni. Mikor egy csoport kész, öblítsük át a pisztolyt, és jöhet a következő szín.

A szabályok ugyanazok mint, az alapozásnál. Sok vékony réteg, a másodiktól egy kis száradási idő, ha kész vagyunk, egy nap teljes száradás.

Figyeljünk arra, hogy a fújáskor festékporral töltjük meg a levegőt, ami szépen leszáll mindenre körülöttünk, tehát a már lefestett darabo-

kat olyan helyre tegyük ahová ez a por nem jut el, mert elrontja a felületünket.

Ha olyan alkatrészbe botlunk, ami egynél több színt igényel, akkor két választásunk van. Vagy lefújjuk azzal a színnel, ami a nagyobb felületet adja, majd a többit ecsettel befejezzük, vagy maszkolunk. Ha nem kis részletekről, nyílásokról van szó, hanem az alkatrész méreteihez arányítva nagyobb felületről, jobban járunk ez utóbbi módszerrel, hisz ahogy az előző cikkben is megjegyeztem, ecsettel nem lehet tökéletesen sima és vékony felületet festeni.

Golyózás:

A festékeket minden esetben alaposan fel kell rázni/keverni, mert a részecskék leülepednek az edény aljára. Ha normál festékes tégelyeink vannak, és nem csöpöggetős fajták, akkor nagyon sokat tudunk segíteni magunkon, ha különböző méretű csapágygolyókat teszünk az üvegbe. Régi csapágyakból vagy barkácsboltban darabra véve tudunk hozzájutni. 2-3 apróbb és egy nagyobbacska (5-6 mm) átmérőjűt beleejtünk a festékbe, így mikor elkezdjük felrázni, ezek mozgása nagyban elősegíti a festék felkeveredését. Üvegtégelyeknél óvatosabban rázzunk, nehogy megrepedjen az üveg fala. Ha kifogyott a festék, a golyókat megtisztítjuk és mehetnek a következő üvegbe.



Festett alkatrészek



Maszkoló szalagok

A legjobb választás a Tamiya Masking Tape, ez különböző szélességben létezik. A dolgunk anyyi, hogy olló és szike segítségével formára vágjuk a szalagot, és ragasszuk le azt a már festett és tökéletesen megszáradt(!!!!) felületet, amit védeni akarunk a másik színtől. Majd miután felvittük azt a színt is, kis száradás után a szalagot csipesszel eltávolítva kész is a többszínű alkatrészünk. Fontos, hogy ilyenkor mindig a világosabb színt visszük fel először, és haladunk fokozatosan a sötétebb felé. Még akkor is, ha sokkal kevesebb maszkolással járna ennek fordítottja. Egy sötét színre sokkal több réteg világos kell, hogy a megfelelő

színt kapjuk, ha egyáltalán sikerül. A sok festékréteg pedig vastag, ronda, nagyon lerontja a kész mű összképét.

6. Lakkozás

Ha nem akarsz lakkozni, akkor jöhet a panelezés és a matrica, de készülj rá, hogy a panelezésnél nagyon elronthatod a dolgot, ha mattabb a felület, mint kellene, és onnan már igen nehéz megdobni a mentőt.

A lakk egy átlátszó anyag, amit a festés befejezésekor fújunk az alkatrészekre. A lakkozásnak

két fontos hatása van. Egyrészt megvédi a festést a külső hatásoktól, így az nehezebben sérül, kopik. Másrészt egységesíteni tudjuk az alkatrészek festését aszerint, hogy fényes, félfényes vagy matt hatás a célunk.

Nyilván az ideális állapot az lenne, ha mindent olyan festékekkel festenénk, amilyenre szánjuk. Matt felületet mattal, fényeset fényessel. De gyakran fennáll az az eset, hogy valamit fényes pirosra szeretnénk, mondjuk egy Zaku monoeye-t vagy egy V-fint. De hiába, mert csak matt piros festékünk van itthon. Bolt nincs, ahol vegyünk, a rendelés napok múlva ér ide, de a gépnek kész kell lennie, mert holnap verseny. Ilyenkor szépen lefújjuk az alkatrészt matt pirosra, majd száradás után adunk neki egy-két réteg fényes lakkot. Medzsik, lett egy fényes piros alkatrészünk. (Megtörtént esemény alapján. Az időtábla senkit ne tévesszen meg, igen, a piros nem száradt egy napig, max. pár órát, de nem is a teljes kiszáradás volt a lényeg, hanem hogy kész legyen. Néha át kell hágni a szabályokat az eredmény érdekében).

Másrészt, mivel még szeretnénk matricázni és panelezni is, ezért ezek miatt először fényes lakkal kell lezárunk a festést, akkor is, ha az alkatrész a végén matt kell, hogy legyen. Nyilván ha fényes festékekkel dolgoztunk, akkor ez nem szükséges, a felület megfelelő a további munkákhoz.

Természetesen ha van olyan darabunk, amire sem matrica nem kerül, sem panelvonal nincs

rajta, amit be kell folytatni, úgy nyugodtan fújunk le matt lakkal véglegesen.

A lakkozási folyamat sem különbözik az eddigiektől, hígít, fúj, szárad.

A lakk hígításánál - akár csak az alapozóénál - lényeges az arány. Ezt is körülbelül 1:3 arányban hígítsuk. Ha kisebb, sűrű lesz, gondot okoz a kifújása, ha több, a lakkrészecskék „elvesznek” a hígítóban, és nem azt a hatást kapjuk, amit várunk, vagy csak nagyon sok réteg után.

Ha fényes felületet szeretnénk, és ezt lakkal kívánjuk elérni, picit meg kell szegnünk az egyik szabályunkat a fényes lakkok működése miatt. Az első és második ködölt réteg után meghagyjuk a 20-30 perc száradást, de utána úgy mond „eláztatjuk” az alkatrészt a lakkal. Ez azt jelenti, hogy egy sokkal vastagabb és intenzívebb réteget kell fújunk, nem csak ködölnünk. Ekkor válik a fényes lakk igazán fényessé. Ez nem könnyű művelet, töredék másodpercek alatt át lehet esni a túloldalra, és a túl sok lakk megfolyik, elrontva az alkatrész kinézetét. Ez is sok gyakorlást igényel, jó adag elfogyasztott lakkot és rontott teszt-alkatrészt eredményez. De inkább ezek, minthogy élesben rontsunk.

„A lakkozási folyamat sem különbözik az eddigiektől, hígít, fúj, szárad.”

Ha minden fénylik, jöhet a panelezés, majd a matricázás. Figyeljünk arra, hogy ha egy matrica panelvonalra kerül (MS-nál ritka, de előfordul), akkor a matricát felhelyezés után éles szikével vágjuk be a panel mentén, vagy kenjük le matricafeszítő folyadékkal ez behúzza a matricát a panelvonalba. Ezután ezt a részt panelezzük újra. Így sokkal élethűbb hatást kapunk.

Az egész munka lezárásaként zárjunk le mindent egy végső lakkréteggel, amit kell mattal, amit kell fényessel. Ilyenkor én inkább több napot várok, főleg fényes lakk esetén, hisz a réteg sokkal vastagabb, legyen ideje tökéletesen kiszáradni.

7. Takarítás

Ahhoz, hogy a pisztolyunk mindig megfelelően működjön, és ne okozzon kellemetlen meglepetést egy beszáradás vagy eltömődés, folyamatosan takarítanunk kell.

Háromféle takarítási folyamat van.

Az első a festékcseré előtti takarítás. Festettünk valamit sárgára, majd a következő alkatrészeket kékre szeretnénk. Ahhoz, hogy ne kapjunk egy kazal zöld alkatrészt, a sárga festéket el kell távolítanunk. Ehhez a legegyszerűbb módszer, ha a festékünk hígítójából csöpögtetünk a pisztolyba, kicsit elkeverjük, majd kifújjuk. a tartályt kitörölhetjük tiszta szöszmentes anyaggal. Nem kell túlzásba vinnünk, ha betöltjük a kéket, és fújunk

Dobozok:

Ha nincs műhelyünk vagy olyan területünk, ahol szabadon garázdálkodhatunk és nem baj, ha koszt csinálunk, akkor festőkamrát kell vennünk/eszkábálnunk. Ez egy megfelelően nagy, egyik oldalán nyitott doboz, a végében szűrővel és elszívóval. Így biztosíthatjuk, hogy a levegőbe került festék biztos, hogy ne szálljon szerte a lakásban. Az elszívó elég erős kell legyen ahhoz, hogy a szálló festéket maga felé szívja, ami fennakad a szűrőn, így nem károsítjuk a környezetet. Az elszívó légáramát egy csővel az ablakon vagy bármilyen nyíláson át vezessük ki a helyiségből, ne fújja vissza a szűrőn esetlegesen átjutott anyagot sem.

A festett darabok szárítását végezhetjük szárítókamrában. Lényegük, hogy zárt terek, tehát a szálló por nem tapad bele a még nem teljesen száraz festékbe. Ezeket vehetjük készen vagy barkácsolhatunk magunknak valamilyen anyagból. Fontos hogy egyik oldala nyitható-zárható legyen, elég nagy legyen ahhoz, hogy elférjenek az alkatrészek a csipeszeken, valamint legyen beépítve egyik oldalt egy valamilyen szűrőanyaggal letakart nyílás és egy ventilátor, ami kifelé szívja a levegőt a dobozból. Ez azért fontos, mert egyrészt levegőmozgást biztosítanak, tehát a festék gyorsabban szárad, másrészt a szűrő felfogja a befelé igyekvő port, a ventilátor pedig kifelé szívja azt, ami esetleg bent maradt volna.

pár csíkot valahová, az új festék lemossa a régit, és nem marad nyoma a sárgának. Gyakran van, hogy a hígítós fázist ki is hagyjuk, csak rátöltjük az új festéket és addig fújunk valahová, míg el nem tűnik a régi nyoma.

A második a fújás befejezése utáni takarítás. Mikor befejeztük a munkát, ugyanúgy elkezdjük takarítani a pisztolyt, mint a színcserékor, de valami erősebb hígítóval vagy speciális airbrush cleaner folyadékkal. Én nitrohígítót használok, bár alapvetően nem javallott, mert nagyon agresszív, de odafigyelve nekem még nem okozott gondot. Addig öntjük a pisztolyba és fújjuk ki belőle, míg már teljesen tiszta fújásképet kapunk, nincs nyoma festéknek. Ekkor elcsomagolhatjuk a pisztolyt.



Festőkabin

Ez a tisztítási módszer alkalmazandó alapozás után is, mielőtt tényleges színekkel kezdünk festeni, mert az alapozó másképp szárad, mint a festék, és mire végeznénk a teljes folyamattal, már annyira a pisztolyba száradt, hogy csak vakargatással lehet eltüntetni.

A harmadik az időszakos, teljes takarítás. Ilyenkor darabjaira szedjük a pisztolyt és minden alkatrészét külön letakarítjuk, minden festékmaradványt eltüntetünk. Ezt nagy odafigyeléssel és óvatossággal csináljuk, mert sok érzékeny és vékony alkatrész van a pisztolyban, ha valamit eltörünk vagy elhajlítunk, nagy gondban leszünk. Nagyon figyeljünk az újbóli összerakáskor az alkatrészek sorrendjére és pozíciójára. Legjobb, ha alkatrészábrát nyomtatunk vagy videót keresünk a szerelésről, hogy minden úgy és oda kerüljön vissza, ahová és ahogyan kell.

Ezt általában elég hetente-havonta egyszer megcsinálni használatától függően. Az olcsó kínai pisztolyoknál azonban inkább minden fújás befejezése utáni takarítás szétszedős legyen, mert ott a felület megmunkálása (vagy inkább hiánya) miatt jobban letapad a festék, és utána sokkal nehezebb eltávolítani.

„...hogy a pisztolyunk mindig megfelelően működjön, és ne okozzon kellemetlen meglepetést (...) folyamatosan takarítanunk kell.”

„Aztán mégis mivel fessek?”

Hát airbrush-sal, festékpisztollyal, légecsettel (tudom, hogy utóbbi szó szerinti fordítás, de akkor is marhán hangzik).

A rendszer alapvetően kettő fő összetevőből áll, a pisztolyból és a kompresszorból.

Kezdjük az egyszerűbbel: kompresszor.

Gyakorlatilag bármilyen méretű-minőségű-típusú kompresszor megfelel, ami 2 bar-nál nagyobb nyomást képes előállítani (a bar-ba, mint nyomásérték magyarázatába most nem megyek bele, mert ha nem tiszta, akkor neked kellett volna inkább a fizikaóra gyákrabban járni. Tessék pótolni, felkérdzem). Vannak direkt makettezéshez gyártott kompresszorok, kisebb tartállyal, halkabb működéssel, gyárilag felszerelt kiegészítőkkel. Ha nem akarjuk bonyolítani, beszerünk egy ilyet és kész. 20-30 ezer körül jó minőségűeket kapunk már.

Ha van műhelyünk-munkahelyünk-bármink, ahol kompresszor üzemel, és használható, akkor az nekünk pont jó lesz. A lényeg, hogy két fontos kiegészítő kell, hogy legyen a pisztolyunk elé kötve. Nedvesség lecsapató és reduktor. Az előbbi egyértelmű, a levegő nyomás alá helyezése során keletkező kondenzvizet fogja fel, így az nem jut el a pisztolyig és a festékig, tehát nem teszi tönkre a festésünket. A reduktor egyrészt a pisztolyunkat védi, másrészt ezzel szabályozhatjuk a végső levegőnyomást, amivel fújunk, emelhetjük, ha alacsonyok, letekerhetjük, ha vékony vonalat vagy kis

felületet festünk. Általában mindkét eszköz megtalálható a nagyméretű kompresszorokon is, de ha mondjuk több állomást szolgál ki, akkor nem biztos, hogy a kollegák örülni fognak, ha letekergetjük a nyomást 2 barra, mikor nekik 5 kellene, szóval egyszerűbb egy kis reduktort beszerezni és bekötni a levegőágba a pisztolyunk elé. Már kaphatóak direkt a pisztoly markolata alá csatlakoztatható mini lecsapatók és reduktorok, ezekkel járunk a legjobban. Amennyiben ez a pár sor most kínaiul hangzott, keressünk egy pneumatikában jártas ismerőst, aki segít, és 10 perc alatt összerakja a fent vázolt szerkezeteket.

Egy dolog nagyon fontos, ha nagyméretű vagy több leállásos ipari kompresszort használunk.

Az ipari sűrített levegőnél a kompresszor után általában kötnek úgynevezett olajzót is.

Ennek két szerepe van, egyrészt hogy a levegővel üzemelő gépeknek maga a légáram is kenést biztosítson, tehát kevésbé kopnak, másrészt a gyanútlan makettező festékébe gépolajat juttassanak, ezzel teljesen tönkretéve az addigi munkáját. Tehát mindenképpen győződjünk meg, hogy a használni kívánt rendszerben nincs olajzó. Ha van, használjunk szűrőt vagy engedjük el a dolgot, és szerezzünk be egyéni kompresszort.

A másik összetevő maga a pisztoly. Itt most írhatnék 5-6 oldalt csak a pisztolyokról, de nem teszem, csak a főbb paramétereket érintem. Ahogy jeleztem a legelején, ez egy komplett művészeti

ág, nagyon jól használható segítségekkel az interneten.

Alapvetően két típusú pisztoly van, single-action és dual-action. A single-actionnál a billentyű csak a légáramot szabályozza, a festéket nem, azt egy külön tekerentyűvel tudjuk előre beállítani. A dual-action billentyűje ezzel szemben két funkciós, lenyomásával a levegőáramot szabályozzuk, hátrahúzásával a festékmennyiséget kontrolláljuk. Nyilvánvalóan a dual az elterjedtebb és a hatékonyabban használható.

Festékadagolás szempontjából van felső, oldal, és alsó tartályos pisztoly. Nekünk a felső és az oldaltartály az érdekes, az alsók általában single-action rendszerűek.



Kompresszor



Airbrush - festékpisztoly



Ez csupán annyit jelent, hogy a tartály a pisztoly mely részén kapott helyet. Ki erre-ki arra esküszik, de a közkedveltebb a felső tartály.

Van még egy attribútum, ami alapján besoroljuk a pisztolyokat, ez pedig a dűzni és tű méret. A pisztolyban egy hosszú tű dolgozik, ha hátrahúzzuk a billentyűt ezt mozdítjuk el a dűzniből, ami a pisztoly orrába van helyezve. Minél jobban hátrahúzzuk, annál több festék képes távozni a dűzni végén. Ebből következik, hogy minél nagyobb a dűzni, annál több festéket eredményez a teljes hátrahúzás, és annál nagyobb területet terít be egyszerre a kifújít festék. A nagy dűzniket (0,4-0,5 mm) alapozáshoz vagy igen nagy felületek festésekor használjuk. Általában a közepes (0,2-0,3

mm) méretűekkel dolgozunk, ezek a legtöbb feladatra tökéletesen alkalmasak. A kicsik (0,1-0,15 mm) nagyon finom munkákra, hajszálvékony vonalak festéséhez szükségesek.

De a végén általában egy dolog a lényeg, mennyibe kerül mindez. Ahogy az egész cikkorozat elején leszögeztünk, ez a hobbi nem olcsó. Természetesen lehet venni Kínából, e-bayról 4-5-6 ezer forintért is pisztolyt, és használhatóak is lesznek. De aki komolyan gondolja és minőségi termékkel szeretne dolgozni, annak jó 30ezer kiadással kell számolnia. Ezért az összegért már egy jól megtervezett és kidolgozott szerszámot kap. A két kategória között a különbség a minőség.

Úgy a gyártás minősége, mint a festett végeredmény minősége.

Egy olcsó pisztollyal is lehet nagyon szépen dolgozni, de sokkal több odafigyelést, gyakorlást, előkészítést igényel. Mivel ezeknek az alkatrészei nem olyan kidolgozásúak, mint drágább társaikéi, ezért gyakrabban eltömődnek, köpködnek, takarításuk nehezebb, valamint a szórásképük nem egyenletes, nem mindig kiszámítható. Beszerzésük egyszerű, bármelyik nagyobb netes áruházfelületen megtalálhatóak, általában háromféle dűzni-tű variánssal, levegőcsővel. Aki nem akar sokat költeni vagy nem engedhet meg magának drágább szerszámot, nyugodtan tegyen próbát velük. Sokféle tutorial van a neten, hogy hogy lehet ezeket a pisztolyokat kicsit megbízhatóbbá tenni. Ha elvégezzük ezeket az átalakításokat, kicsit tudunk javítani a festési minőségén.

A nagyobb nevű pisztolyok sokkal finomabban megmunkáltak, alkatrészeik ellenőrzöttek, polírozottak. Nem probléma velük újra és újra ugyanazt a minőséget produkálni, a szerszám mindig teszi a dolgát, a tudásunk az, aminek a fejlesztésére koncentrálnunk, nem kell birkóznunk a technikával.

Jó pár nagynevű gyártó van a piacon, H&S, Iwata, Kager, Sparmax, ezeket a gyártó saját webshopjából vagy nagyobb makettes webshopokból rendelhetjük meg. Rajtunk múlik, hogy melyiket választjuk, rosszul egyikkel sem járunk. Ezek álta-



lánban egyfajta dűzni-tű párossal szereltek, de lehet hozzájuk venni különböző méretű szetteket. Szerelésük-tisztításuk sokkal gördülékenyebb, gyorsabb, működésük megbízhatóbb.

Én személy szerint egy H&S Evolutiont használok 0,2-es dűznivel, és jelenleg a pisztoly tudása jóval magasabb, mint az enyém, tehát egy ideig még biztos megfelelő lesz. De emellett tartok két olcsó kínai pisztolyt is, ha sokat kell alapoznom vagy nagyon nagy felületeket kell festenem, akkor ezeket használom, nem koptatom a drága technikát.

Spray festék

Az alapozók és sokféle szín is kapható spray változatban. Ezek általában Tamiya termékek. Használatuk rendkívül egyszerű, alapos felrázás után szépen lefújjuk vele az alkatrészeket, nem atomfizika.

Viszont van egy nagyon nagy hátrányuk, mégpedig, hogy nem adagolhatóak. Ha lenyomod a fúvókát, akkor ömlik a festék, méghozzá igen nagy nyomással. Nem kontrollálható, nem szabályozható. Ha távolabb tartod az alkatrésztől, akkor kicsit jobb a helyzet, de itt is vigyázni kell, mert a megtett út alatt a festék meg is szárad a levegőben, és nem tapadni fog az alkatrészeire, hanem por alakban ráül, majd simán letörölhető onnan. Szóval ahhoz képest, hogy milyen egyszerű a használatuk, olyan körülményes is velük tényleg szép és egységes végeredményt produkálni.

Általában inkább csak az alapozót használjuk spray-ként, a színeket ha lehet, akkor rendszeren pisztollyal fújjuk.

Alternatív felhasználási mód, hogy fejjel lefelé fordítva kieresztjük a gázt a flakonból, majd azt felbontva (én is csak hallottam, de tudom, hogy sosem szabad ilyen, szóval nem próbáltam, nem is gondoltam rá, elhatárolódom, mert EZ VE-SZÉLYES!) egy üvegbe leeresztjük a festéket, és így az normál módon használható airbrush-hoz. Ez főleg autósok körében bevált módszer, mert van olyan árnyalat, amit csak flakonos verzióban lehet megtalálni, de ha valami egyedi festésű gépet szeretnénk, akkor nekünk is megoldás (elméletben persze, hisz mint mondtam, flakont felszúrni, ütögetni, sugárzó hő hatásának... stb...).

Festékboltban kapható flakonos alapozót és festéket NE!!!!!! használjunk műanyag maketten

(műgyantán esetleg, de ez egy másik téma). Nem erre valók, teljesen más a pigmentszerkezetük, az oldószereik. Jobb esetben csak teljesen elfedjük az összes kis részletet az alkatrészekben, rosszabb esetben a festék elkezd marni a műanyagot, és bár egy nagyon művészi, összeolvadt torz valamit kapunk, de az eredeti célunktól, miszerint a sokezes makett még szebb legyen, igen messze kerülünk.

Ha minden tökéletes, összerakhatjuk a gépet (pisztolyt és MS-ot egyaránt), és készen is vagyunk.

Nagyon vigyázzunk, hisz innentől kezdve - ahogy az elejétől fogva jeleztem is - az MS-unk inkább már makett. Minden mozdítás, pózoltatás hirtelen le tudja kapni a festett réteget, alapozóig vagy még tovább koptatva az alkatrészt. Ezzel már nem repkedünk lövöldözve a szobában, hanem kiteszük a polcra egy kívánt pózban (lehetőség szerint már ebben a pózban is raktuk össze), és hideg téli éjszakákon hosszan nézegetjük. Esetlegesen összeszedjük magunkat és elvisszük a gépet makettversenyre, hogy mások is lássák a munkánkat és ne legyen olyan szegényes a sci-fi kategória.

A következő részben (nem ígérem, hogy a következő számot is jelenti) megnézzük egy kicsit a customizálást, panelkarcolást, kitbash-t, egyéni alkatrészeket.

Ha esetleg van olyan téma, akár Gundam építés, akár normál makettezés terén, amit szeretnétek, hogy érintsünk vagy egy már taglaltat tisztázzunk, vagy bővebben kifejtsünk, jelezzétek a magazin elérhetőségein, és meglátjuk, mit tehetünk az ügyért. :)



Markerpisztoly





HEAVEN OFFICIAL'S BLESSING

ÍRTA: KOCSONDI NELLI ([artist Facebook oldal](#))

AVAGY VAN ÉLET A MO DAO ZU SHI UTÁN IS

Nelli

Az utóbbi időben rengeteget hallhattatok *Mò Xiāng Tóngxiù* (a továbbiakban: MXTX) kínai író nő második regényéről, a *Mo Dao Zu Shiról* (*AniMagazin* 46.). Nem véletlen, hisz amellet, hogy nemrégiben teljes egészében elérhetővé vált angolul, hála a kitartó rajongói fordításnak, a nyáron megérkezett a *donghua* 2. évada (*AniMagazin* 51.) és egy live action feldolgozás is (*The Untamed* (*AniMagazin* 51.)), emellet pedig az audio drama is a végéhez ért. De persze a jelenleg is futó manhuáról se feledkezzünk meg, habár annak még messzebb van a vége.

Viszont nem ez az író nő egyetlen műve, aminek aktualitása van. MXTX harmadik regénye, a *Heaven Official's Blessing* is elérhetővé vált nemrég minden extra fejezetével együtt, és elindult belőle egy manhua is, gyönyörűen kidolgozott grafikával. És ha ez nem lenne elég, úgy hírlík, jövőre indul belőle a *donghua* is! De nem lennék meglepve, ha további feldolgozásokra is sor kerülne a jövőben.

Szóval ha...

- már elegetek van a *Mo Dao Zu Shiról* (kizárt)
- elvonási tüneteitek vannak, mert már minden létező formában megtekintettétek a *Mo Dao Zu Shiról* kétszer (legalább)
- túl sokat tudtok róla, és ezért az alaplumba már nem is akartok belekezdeni
- a Pinterestet bújva a sok WangXian fanart kö-

zött rábukkantatok két látszólag oda nem illő, vörösbe és fehérbe öltözött figurára, akik felkeltették az érdeklődésüket

- nem ismeritek MXTX-et, de szeretnétek valami olyat olvasni, ami beránt és nem ereszt titeket hónapokig, mert hosszú fantasztikus...akkor nagyon is ajánlom az író nő harmadik, *Tiān Guān Cì Fú*, avagy *Heaven Official's Blessing* c. regényét, mert egyszerűen zseniális! Egyszerre komoly, drámai, humoros és szerethető, érdeklődés, szövevényes, fordulatos és izgalmas... (+ minden további jelző, amit csak fel tudnátok sorolni a saját kedvenc történeteitekről).

Történet

Három birodalomra osztott világban járunk: az emberek és a démonok kénytelenek ugyanazon területen osztozkodni, ám az isteneknek külön otthona van, amit csak kevesen érhetnek el. Ha egy halandó kiválóan űzi a kultiváció mesterségét, és arra érdemesnek találják, istenné válhat, hogy azontúl a földi élettől és minden szerettétől eltávolodva segítse a hozzá imádkozókat. Az, hogy valaki elérje ezt a szintet, még hozzá fiatalon, igen ritka – Xian Le királyságának mindenki által szeretett koronahercegének azonban mégis sikerült.

Xie Lian tizenhét éves korában felemelkedett... majd alig pár évvel később elbukott. Mindenki teljes joggal hihette, hogy egy ekkora csapást képtelenség elviselni, és az egykori szép-



reményű isten démonná aljasul. Meglepő módon azonban Xie Liannak rövid időn belül másodszor is sikerült istenné válnia... csak hogy néhány perccel később ismét letaszíttasson. Földi élete ezúttal már jóval hosszabbra nyúlt, történetünk kezdetén már nyolcszáz éve járta magányosan a világot, amikor harmadszorra is sikerült istenné válnia! Ekkorra már mindhárom birodalomban csak nevetni tudtak rajta. Egy egykori koronaherceg, aki az elmúlt évszázadokban hulladékok gyűjtögetésével és olcsó utcai mutatványok bemutatásával tartotta fenn magát, hátrahagyva minden korábbi méltóságát, és mégis képes volt a lehetetlenre, harmadszorra is istenné válni – nevetséges! Továbbá roppant kínos, hogy Xie Lian két egykori követője és egyben barátja: Feng Xin és Mu Qing, akikkel hosszú ideje nem találkozott, immár nyolcszáz éve istenként ténykedik a mennyben.



Xie Lian egyetlen neki szentelt templom vagy hívő nélkül, erejében korlátozva nekiindul, hogy elvégezze első isteni feladatát. Ekkor találkozik egy tetőtől talpig vörösbe öltözött, különös alakkal, akiről később a többi isten is csak félve mer beszélni neki. Hisz akivel találkozott, nem lehet más, csakis Hua Cheng, egyike a legfőbb démonuraknak! Az a Hua Cheng, aki egy ízben harminchárom istent hívott ki egyszerre, és győzött le maradéktalanul úgy, hogy azóta szinte már a nevükre sem emlékszik senki. Az a hatalmasság,

aki nyüzsgő, démonok lakta városán uralkodik köztiszteletnek örvendő, és akihez titokban még az emberek is imádkoznak, éppúgy, mint az istenekhez. Hua Cheng, a titokzatos alak, aki valahogy mégsem kelt Xie Lianban félelmet, haragot vagy ellenszenvet. Hirtelen bukkant fel Xie Lian életében, de talán már jóval régebb óta ismeri őt, mint azt bárki gondolná...

A hosszú, magányos évszázadok után hirtelen felpezsdül az élet Xie Lian körül. Egyik veszélyes kalandból keveredik a másikba, és miközben egyre jobban belegabalyodik a körülötte lévő dolgaiba, a saját szövevényes múltja is felidéződik. Vajon mi történt az egykori koronaherceggel, miért fosztották meg kétszer is isteni mivoltától? Mi történt a királyságával? Mi lett a hozzá közel állókkal? Mi köze Hua Chenghez? És nem utolsósorban: ki az a hátborzongató, arcát bizarr maszkkal eltakaró ellenség, aki hirtelen újból felbukkan az életében, hogy tovább kínozza őt?

Szereplők

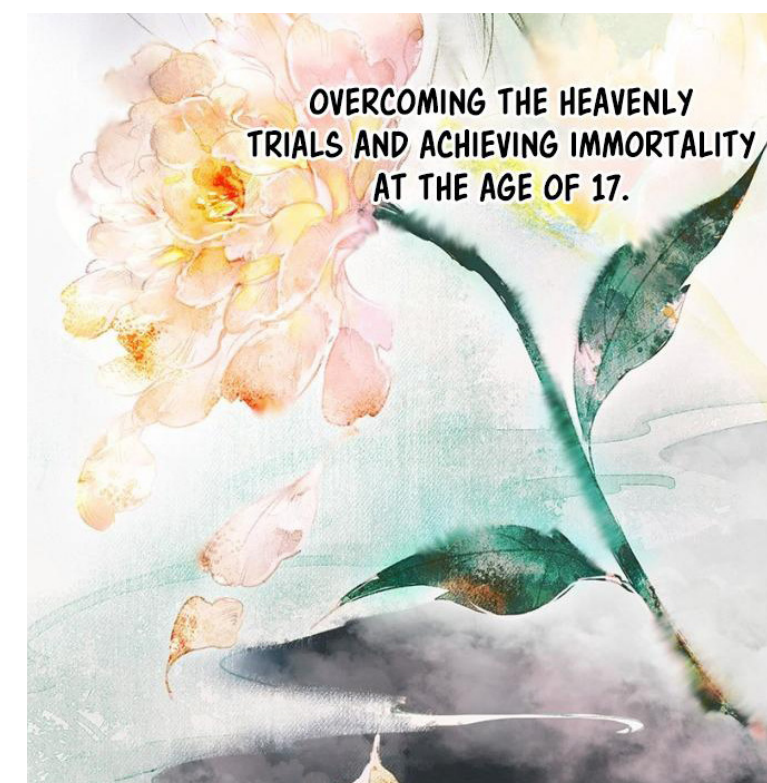
A regény rengeteg szereplőt mozgat, még hozzá nagyszerűen! Sokan vannak, és nem sikkadnak el, mind kellően be vannak mutatva. A múltjuk, a jelenük, az érzéseik és tetteik mind nagyon érdekesek, és hozzátesznek a cselekményhez.

Nem fogok mindenkit felsorolni és bemutatni, hisz van, aki csak a későbbi fejezetben kap nagyobb szerepet, és spoilerezni sem akarok. Anyoni biztos, hogy a Mo Dao Zu Shihoz képest itt sok-

kal könnyebb követni, hogy ki kicsoda, nem kell az első pár fejezetet egy kellően részletes ismertető böngészésével tölteni, hogy emlékeztessük magunkat, milyen második, sőt harmadik megnevezése van az adott személynek, mi a titulusa vagy épp melyik klánhoz tartozik. Persze az sem árt, ha valaki mégis elkezd jegyzetelni, mint ahogy én is tettem, mert akad olyan szereplő is, aki épp csak feltűnik a történetben, majd jó ötven fejezetet kell várni arra, hogy újra felbukkanjon, és kiderüljön a történetben elfoglalt szerepe.

Tehát itt van négy fontos szereplő, akiket már a regény elején megismerünk:

Xie Lian: Alapvetően derűs személyiség, aki már szinte fel sem veszi az őt érintő gúnyt vagy megaláztatást. Nyugodt és kiegyensúlyozott, úgy tűnik, rég túltette magát a múlt megpróbáltatásain. Koronahercegként sem volt elkényeztetett, de az istenek közül való száműzetés keserves éveiben meg kellett tanulnia, hogyan élheti túl egyedül. Épp ezért a jelenben már egyáltalán nem válogatós, bármit megeszik, ami kicsit is ehető, és olyan munkát is elvégző, ami a státuszához nem éppen illene. Mindeközben olyan, mintha a balszerencse üldözné: ha felépít egy házat, az összeomlik, ha kockát vet, az biztos a legkisebb értéket mutatja. De nem szabad lebecsülnünk őt, nagyon is intelligens és kompetens személy, aki a veszélyes feladatokat is elvállalja, és képes egyedül is elvégezni azokat.



Segítőkész és barátságos másokkal. Nem neheztel azokra, akik valaha hátat fordítottak neki vagy rosszat tettek ellene. Látszólag megtalálta a lelki békéjét. Ám valójában ez nem teljesen igaz, és sokkal több rejlik a mélyben, mint azt elsőre kinéznénk belőle. Szerettem azokat a pillanatok, amikor Xie Lian kikelt magából, és megmutatta a nagyon is emberi és esendő oldalát. Mert még mindig hordozza magában a múlt sebeit, még dolgoznia kell azon, hogy elérje a valódi megnyugvást, sőt boldogságot.

Hua Cheng: Közismert, hogy könnyen és gyakran változtatja a külsejét, de akárhogy is, mindig vöröset visel. A jobb szemét szemkötő takarja. Megjelenését gyakran kísérik fénylő ezüst pillangók és



véreső, ez utóbbi miatt sokan Crimson Rain Sought Flowernek (Xuè Yǔ Tàn Huā, virágra hulló véreső) nevezik. A legismertebb és legrettegettebb négy démon egyike, akiért rajonganak a nála alacsonyabb rangúak, és mélyen tisztelik. Az istenek óvatosak vele szemben, nem kockáztatják meg, hogy megsértsék őt, és magukra vonják a haragját. Habár démon, Hua Cheng nem tekinthető gonosznak, inkább közönyös és nemtörődöm, időnként arrogáns és gunyoros. Xie Liannal viszont hamar jó viszonyt alakít ki, barátságos és segítőkész. Kettejük párosa nagyon jól működik a történetben!

Feng Xin: Xie Lian alattvalója és egyik legjobb barátja volt a régi időkben, akit magával vitt a mennybe, hogy ott tovább szolgálja őt, és segítse a feladatait. Jelenleg népszerű és hatalmas hadisten, rengeteg hívővel. Alapvetően barátságos személy, de könnyen bosszússá válik, főleg Mu Qinggel szemben, és olyankor nem fogja vissza magát.



Mu Qing: Fiatalkorában rossz anyagi körülmények között élő, egyszerű szolgáló volt, de Xie Lian meglátta a benne rejlő tehetséget, és így új kapuk nyíltak meg Mu Qing előtt. Xie Lian barátja lett ő is, és követte őt a mennybe. Jelenleg hatalmas hadisten, aki állandóan Feng Xinnel vetélkedik és vitatkozik. Mu Qing arrogáns, büszke és szarkasztikus, és nem hagy ki egyetlen alkalmat sem, hogy lenézzék és bírálja Xie Liant, lehetőleg szemtől szemben. Nagyon megosztó szereplő.

A történetről

Tetszik az, ahogy MXTX vegyíti a különböző hangulatokat a regényeiben. Alapvetően mind-egyikben jelen van a humor, de egyre inkább belekeveri a drámát és a horrorisztikus elemeket is. Pl. Xie Lian képes teljes lelki nyugalomban sétálgatni úgy egy démonokkal teli városban, hogy a mellette lévő standokban épp emberhúsból főznek ételt. És annak is szemtanúja, ahogy kétségbeesett és/vagy mohó emberek a saját húsuikat (vagy másokét) teszik fel tétnek a szerencsejátékban. Ez egy kegyetlen világ – és nem csak a démonoké –, amihez a benne élők bizonyos mértékig kénytelenek voltak hozzászokni.

Sok olyan szereplőt is megismertem a történet során, akik alapvetően borzalmas dolgokat tettek, és bár nem mindegyiküket lehetett felmenteni, idővel mégis képes voltam megbocsátani nekik, sőt szimpatizálni velük.



Holott ki-ki elkövette a maga bűnét, gyilkolt, megtévesztett, súlyos és szörnyű titkokat őrzött. MXTX tényleg mesterien kezeli a karaktereit! Hagy időt arra, hogy kialakítsuk róluk a véleményünket, majd sorra robbantja a bombákat, hogy aztán teljesen új szemmel tekintsünk a szereplőire. És jön a dilemma: vajon mi mindennek kell kiderülnie ahhoz, hogy már ne kedveljük vagy épp gyűlöljük őket? Mi az a pont, ahonnan már nincs visszaút, és már semmi és senki nem lehet az, mint eleinte? Itt mindenkinek megvan a maga élete, vágyai, céljai, sebei, személyisége. Ettől lesznek élő, lélegző karakterek. És ahogy szép lassan mindenki saját története terítékre kerül, lassan ráébredünk, hogy nem feltétlenül Xie Lian rendelkezik a legfájdalmasabb életúttal. Sok öröm, bánat, szenvedés, emberi sorsok, amiket MXTX megjelenített. És nem egyszer fájt az olvasás, de közben rettenetesen szerettem, hogy ilyen érzelmdús, összetett és izgalmas történetet alkotott.

Lassan építkező történet

Összehasonlítva az író első két regényével, a Heaven Official's Blessing messze a leghosszabb a maga 252 fejezetével. Biztos sokakat megrettent ez a mennyiség, de érdemes elolvasni! Mindennek megvan a maga szerepe, nem azért duzzadt ekkorára a történet, mert üresjáratokkal lenne tele.

Ahogy sok kidolgozott szereplővel, úgy sok történetszállal is rendelkezik a regény. Xie Lian be-



levonódik a körülötte lévők problémáiba, de ezek a kalandok egyáltalán nem epizodikusan követik egymást. Inkább realiztikus, ahogy a többféle esemény egymással párhuzamosan történik, nem egyszer a regény végéig halasztva a végső kimenetel megismerését. Persze sokszor frusztráló, ha az olvasó már válaszokat akarna, mégis várnia kell. Ugyanakkor nem is mondanám hátránynak ezt a felépítést, mert így a regény sikeresen fenntartja az érdeklődést a legvégéig, és maga a történet sem válik darabossá. Érdekes nézni azt is, amikor párszor jelenetszinten is több történetzál elevenedik meg, amikor több, más-más célt kergető karakter összetalálkozik, és hol egyik, hol másik problémája kerül terítékre.

MXTX lassan építette fel a történetet. Különösen a múltat felelevenítő nagyobb részeknél tűnik úgy, mintha nem is ugora az időben, olyan aprólékosan írta le mi is történt pontosan Xie Liannal. Holott igenis telt az idő, és egy-két elejtett megjegyzésből kiderült, ha épp hónapok húzódtak meg két bekezdés között. Mégsem tört meg a folyamatosság illúziója, nem vált darabos jelenetek sokaságává a történet. Ez azért is tetszett, mert így MXTX szép lassan ismertette meg a történeteket, és vont bele érzelmileg. Nemcsak a kirívóbb kulcsjeleneteket mutatta meg, amin könnyebb túllépni, hanem konkrétan Xie Liannal együtt, sorról sorra kell megtapasztalnunk, ami a múltban történt, átérezve annak minden fájdalmát...

Biztos vagyok benne, hogy akik ismerik a Mo Dao Zu Shit, azokban felmerül egy bizonyos kérdés: itt vajon mennyi részét képezi a flashback a regénynek? A válasz: sokat. De úgy érzem, a korábbiakhoz képest az íróknak sikerült jobban kezelnie ezeket a részeket. Ügyesebben lettek elhelyezve, beépítve a jelen eseményeibe, ráadásul egyből tudható, hogy meddig tartanak, nem kell fejezetről fejezetre előrepillantgatni, mikor térünk már vissza a jelenbe. MXTX két, nem egymást követő kötetet szentelt a múltnak. Azoknak mondom, akik nem ismerik még az írókat és a történeteiket: a flashbackek egyáltalán nem a regények gyenge pontjai. Nagyon is fontos szerepet játszanak a történetben, nagyon jók és érzelmesek, ezekben áll végre össze a kép arról, amiről korábban csak infómorzsákat kaptunk. De tény, hogy annyira izgalmasak a jelen eseményei is, hogy nehéz kivárni, hogy újra visszatérjünk ahhoz, pláne ha épp izgalmas szituációban hagytuk ott a főszereplőt.



A regény elérhetősége

Más esetben nem tartanám szükségesnek a link megjelenítését, de ennél a műnél igen, mivel egyébként nehéz rátalálni a megfelelő oldalra. Azok, akik lefordították (majdnem) a teljes regényt, csak a Google Drive-jukra töltötték fel azt, amit [itt találtak](#).

Mint láthatjátok, az első húsz fejezet hiányzik tőlük, viszont már ezek is készülóban vannak. Addig is, a regény ezen részét elolvashatjátok a [Sakhyulations](#) oldalán.

Végszó

Így a végén szeretnék még kicsit arról beszélni, milyen személyes élményeim fűződnek az író műveihez.

Biztos sokan vannak - azok közt, akiknek felkeltettem az érdeklődését MXTX története iránt -, akik bizonytalanul, lemondóan tekintenek a tetemes fejezetszámmal, ami ráadásul magyarul nem elérhető. És én teljesen megértem a tétovázást.

Amikor megjelent a Mo Dao Zu Shi donghua, hónapokig szemeztem vele a távolból, miközben elértek hozzám olyan információmorzsák, miszerint light novel alapján készült, és az írónek már három regénye is olvasható. És végül amikor eldöntöttem, hogy a megjelenésük sorrendjében nekiveselkedem MXTX regényeinek, azt úgy tet-

tem, hogy előtte másfél évvel azelőtt poroltam csak le az első gimis angolkönyvem, utána pedig csak mangákon gyakoroltam, fejlesztettem a nyelvtudásom.

Jó pár olyan könyv érdekel, ami nem kapott magyar fordítást, mégsem mertem a következő szintre lépni, túl nagy falatnak tűnt. Erre jött MXTX, és minden mást félresöpörve rávett, hogy nekikezdek az első, közel száz fejezetes regénynek. Én! Szinte hihetetlen! Azt hittem, szép lassan haladgatok majd csak vele, ehhez képest magamat is meglepve, rettenet gyorsan végigértem rajta (már ameddig akkor tartott az angol fordítás), és utána rögtön belevágtam a második regénybe, majd kis pihenő után a harmadikba is. Pár hónapig tartott csak, hogy végigérjek mindhárom regényen. Egész egyszerűen magával sodort MXTX csodálatos történetészévé.

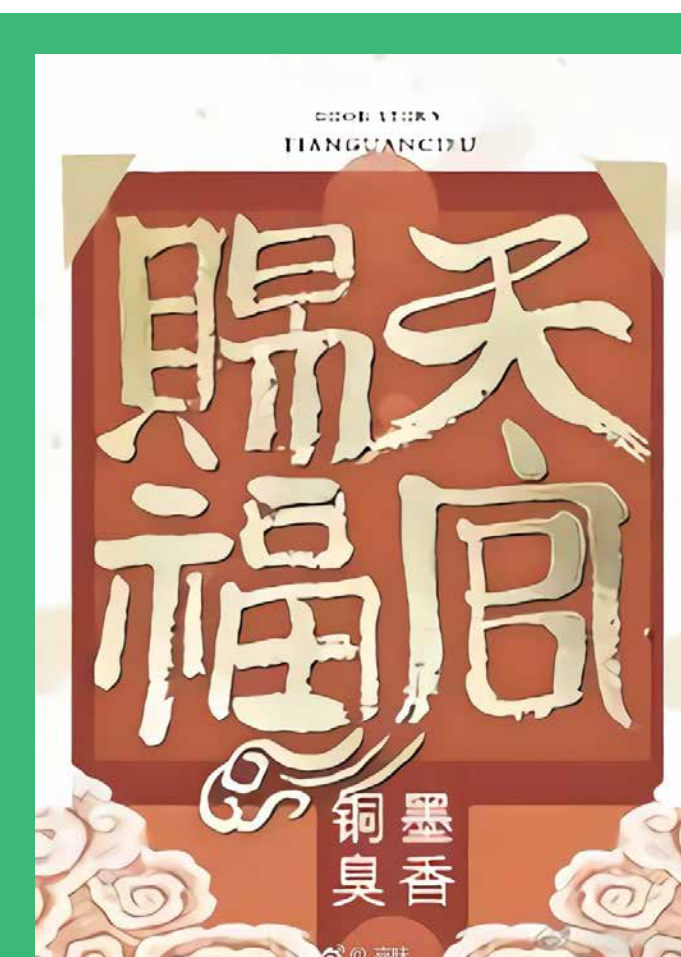
A Heaven Official's Blessinget már konkrétan úgy olvastam ki, hogy kb. semmi mást nem csináltam szabadidőmben. Erre volt szükségem az angoltanulás terén: hogy találjak valamit, ami úgy igazán érdekel. De ettől függetlenül is: egy jó ideje alig akadtam olyan történetre, ami úgy igazán megragadott volna. És még azok többsége sem

mérhető ahhoz a lelkesedéshez, amivel MXTX történeteit faltam.

Szóval bátran tegyetek próbát az író regényeivel, még ha nem is vagytok olyan biztosak az angoltudásotokban. Nálam is állandóan megvan nyitva a Google fordító. Bár örömmel látom, hogy egyre kevesebbszer kell segítségül hívnom.

MXTX történetei most már örökké különleges helyet foglalnak el a szívemben. Még ahhoz is kedvet kaptam, hogy fanartot készítsék Hua Chengről és Xie Lianról, ezt láthatjátok az ajánlóm címdalán is, illetve feliratok nélkül a következő oldalon.

Remélem, sikerült felkeltenem az érdeklődésedet MXTX eddigi legrámaibb műve iránt! Tegyetek vele egy próbát, megéri! :)



web novel

Eredeti cím: Tiān Guān Cì Fú

Szerző: Mò Xiāng Tóngxiù

Megjelenési év: 2017-2018

Terjedelem:

244 fejezet + 8 extra fejezet

Műfaj: fantasy, dráma, akció, vígjáték, boys love



Ky Nelli



MARIO JÁTÉK

ÍRTA: VENOM

TOP 10

Szerintem nincs olyan civilizált ember a világon, aki ne ismerné Mariót. A piros overános vízvezeték szerelőt, aki napi szinten menti meg a gomba királyságot vagy az elrabolt hercegnőt a gonosz, hatalmas sárkányteknős Bowser-től... vagy attól, aki épp valami rosszban sántikál. És természetesen ott van a kicsit félénk tesója Luigi és még vagy egy tucat, az elmúlt 30 évben kismillió játékot inspiráló egyéb szereplő.

Mario első hivatalos megjelenése 1981. július 9-én történt (és ezzel bő egy hónappal fiatalabb, mint én), amikor is az akkor fiatal és kezdő Miyamoto Shigeru megalkotta a *Donkey Kong* című arcade játékot. Innen már csak egy pár év kellett, hogy a Nintendo új hősét megismerje a világ és azóta megszámlálhatatlan játék szereplője legyen (nem vicc, valahol 100 környékén feladtam a számolást). De melyek is voltak az igazán

nagy dobások, amiket nem szabad kihagyni senkinek? Most mondhatnám, hogy egy igazi gamernek ezek már mind szép emlékek, de talán vannak még olyanok, akiknek kimaradtak a Mario játékok az életükből, nos, nekik állítottam össze a top 10-es listámat, hogy miket kell pótolni.

10. Super Mario Bros. - 1985 Famicom/Nintendo Entertainment System

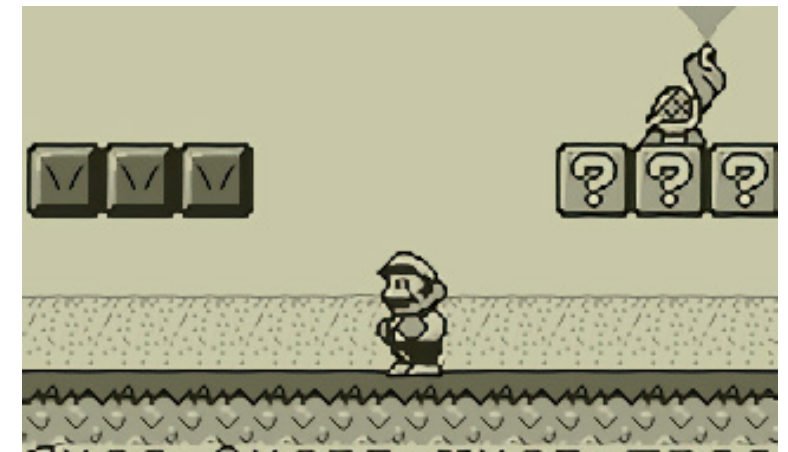
Általános tévedés, hogy ez volt az első „Mario játék”, hiszen előtte már volt néhány, de minden kétséget kizárólag a legismertebb és leghíresebb játék, talán az egész világon. Hideo Kojima egyszer azt nyilatkozta, hogy a hatása a játékiparra a nagy durranás (nem a film, a világ keletkezése) szintjén volt. Pedig a koncepciója mai szemmel



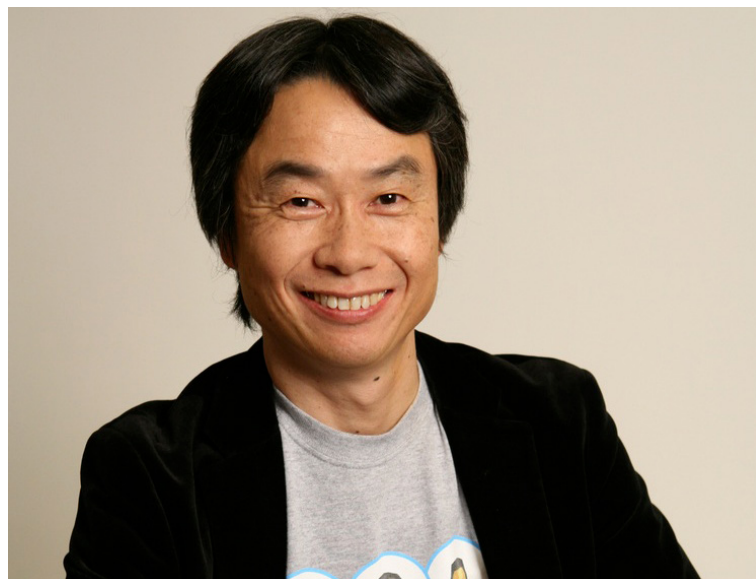
már nagyon egyszerű, de ez mit sem von le az értékéből. Marionak folyamatosan balról jobbra kell haladnia különféle pályákon, az ellenfelekre ráugrálva miközben érméket és varázsgombákat gyűjtöget. Persze ez idővel egyre nehezebb, így hiába tart a teljes végigjátszás 20 percig, ha hetekig is eltart, mire betanulja az ember a játékot. Akkoriban iszonyatosan menő volt, ha valaki egy nekifutásra képes volt végigvinni, mindig hatalmas taps volt a jutalma... Bár, nem sok ilyen alkalom volt. Igazi ősklasszikus, ami szinte minden Nintendo masinára elérhető valamilyen formában, szóval, mai napig bátran ajánlható mindenkinek, bár igazából a legjobb választás a Super Nintendóra megjelent All-Star remake-je, ami kategóriákkal szebb és jobb, miközben mégis ugyanaz. Jah, és a zenéjét meg sem említettem, de talán nem is kell, hiszen szerintem mindenki fülében ott van a dallam.

9. Super Mario Land 2: 6 Golden Coins - 1992 Gameboy

Kissé kevésbé ismert, de annál fontosabb állomása volt a Mario sorozatnak a Gameboyra megjelent *6 Golden Coins*. 1992-ben már az első 16 bit-es Mario is megjelent (erről majd később), így a kis fekete-fehér masina nem kapott akkora figyelmet, pedig megérdemelte volna. Érdekesége, hogy ez egyike azon Mario játékoknak, amely-



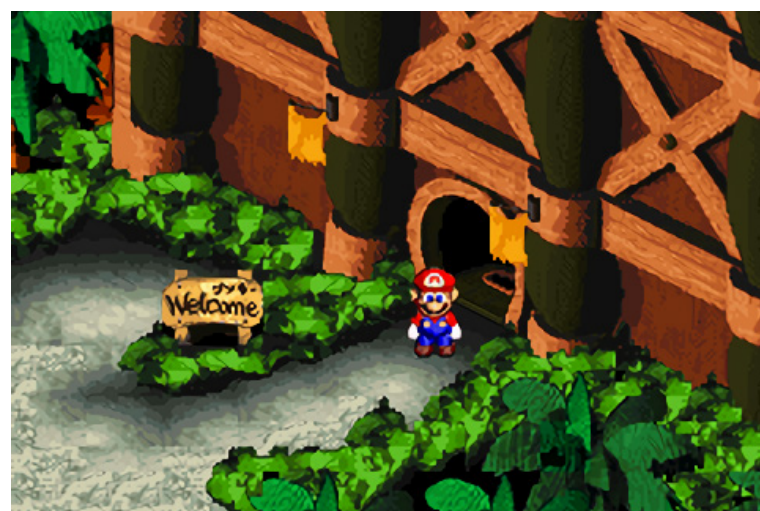
hez Miyamoto-nak nem sok köze volt, hanem az azóta elhunyt Yokoi Gunpeinek köszönhetően. Szintén érdekesség, hogy itt debütált Mario sárga overános gonosz mása, Wario is. Bár a korábbi *Super Mario Land* is egészen szórakoztató volt Gameboyra, de a második része nagyjából mindent a négyzetre emelt és talán az egyik legszebb játék a kis kézikonzolra.



Hiába a 4 színű grafika, a játékmenet és a design mindenért kárpótol és garantáltan még ma is bárki képes belefeledkezni, még akkor is, ha néha gyötrelmesen nehéz is tud lenni. Sajnos kicsit nehezen hozzáférhető, de akinek van 3DS-e, az digitálisan letöltheti, a többieknek sajnos maximum az emuláció marad.

8. Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars - 1996 Super Nintendo

Mario nemcsak platformjátékokban szerepelt, hanem a 90-es években szinte minden létező játékstílust kipróbáltak a Nintendo fejlesztői (ha azt hiszitek nem volt FPS, akkor tévedtek), így előbb vagy utóbb, de a szerepjátékok sem kerülhették el a sorsukat, hogy Mario betegye a lábát a körökre osztott világukba. A Nintendo nem is kisebb céghez fordult segítségért, mint az akkor épp a *Final Fantasy*-kkel és *Chrono Trigger*rel aranykorát élő Squaresofthoz (irónia, hogy még a megjelenés évében a két cég viharos módon szakít és 10 évig nem is látják viszont egymást). Bár a Square-es srácok ekkor már lázasan dolgoztak egy másik játékon (*Final Fantasy VII*), de azért bevállalták ezt a projektet is. A *Final Fantasy* hatása viszont nagyon is érződött rajta, Mario és csapata ezúttal hét csillag után nyomoz, a kétdimenziós pályákat pedig felváltotta az izometrikus „madárnézetes ál3D”-s nézet, az ellenfeleket pedig nem



ráugrással kell elintézni, hanem a klasszikus jrpg-k mintájára körökre osztott csatákban.

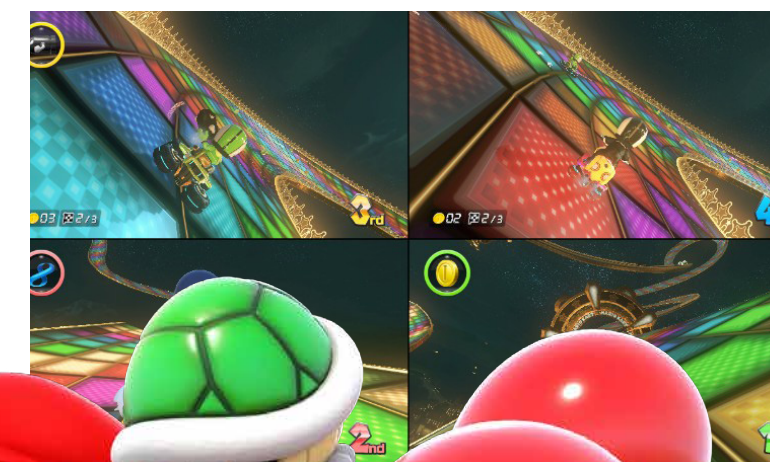
Természetesen a harcok után érdéket és tapasztalati pontot kapunk, a szereplők pedig szintlépésekkel lesznek erősebbek. Mindehhez elképesztően gyönyörű zenék és hangok párosultak. A Mario RPG a Super Nintendo egyik olyan címe, ami nemcsak maximálisan kihasználta a hardware-t, hanem még túl is ment rajta, annyi-

ra, hogy a játék kártyájába egy extra processzor chipet kellett beépíteni, ami azt a rengeteg grafikai adatot képes volt feldolgozni. Sajnos minden szépsége és profizmusa ellenére nagyon rossz időben jelent meg, ugyanis 1996-ban már javában nyomultak a next-gen masinák és frissen jelent meg a Nintendo 64 is, de a fentebb említett Nintendo-Squaresoft összehalás sem segített neki. Szerencsére azért az emulátoroknak és későbbi újrakiadásoknak köszönhetően megkapta a neki járó elismerést, azóta is minden idők egyik legjobb rpg-jeként tartják számon, és teljesen megérdemelten.

7. Mario Kart 8 - 2014/2017 Wii U / Switch

Szintén még a 90-es évek elején, Super Nintendón indult útjára a Mario Kart sorozat, ahol Mario és barátai/ellenégei a címből is kitalálható módon, gokartversenyben mérik össze tudásukat. Nem is akármilyen verseny ez, ugyanis mindenki használhat különféle fegyvereket (teknőspáncéltól kezdve a banánhéjig), amivel a másikat pár másodpercre kiütheti. Igazi partyjáték, amivel fiatal koromban én is hétvégéket töl-

töttem el barátokkal, egymás ellen versenyezve vagy arénaharcokban egymás lufijait durrogatva (igen, bután hangzik, de elképesztően szórakoztató). Ami nem romlott el, azt ne javítsuk meg elvet követve a Nintendo minden újabb konzoljára kiadott egy újabb, felújított verziót, ahol szebb grafika és újabb pályák várták mindig a játékosokat.

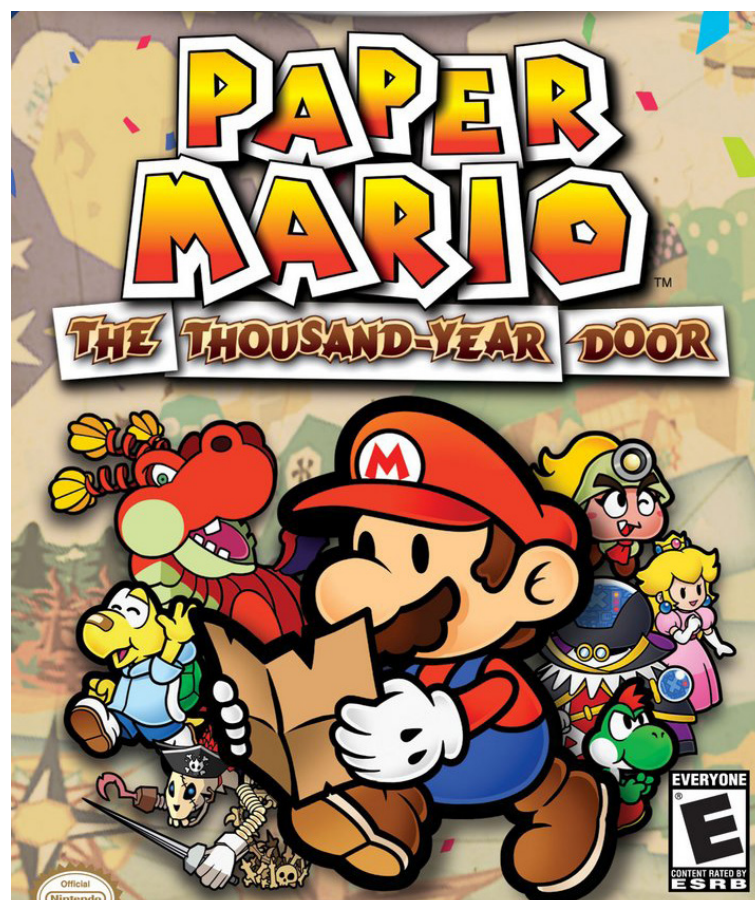




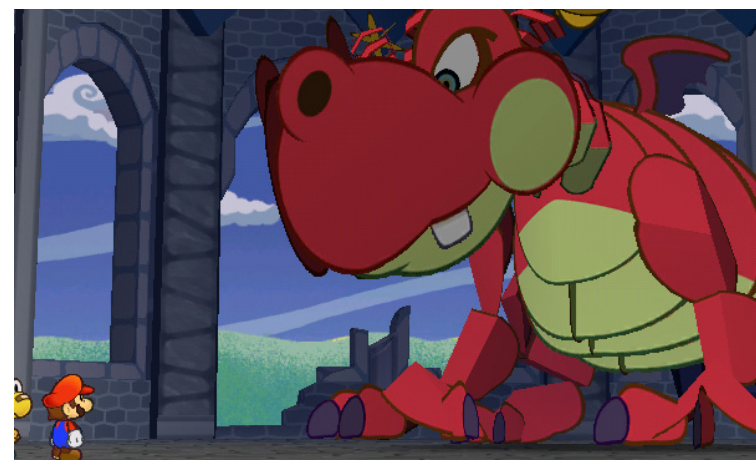
Aztán az internet betörésével a Nintendo is haladt a korról, a Mario Kart újabb részeit már online is játszhatjuk. Mivel szinte minden egyes része egy-egy mestermű, így a top10-be én a legújabb, 8-as részt ajánlom, ugyanis minden Switch tulaj számára elérhető a Delux verzió, és egyértelműen a legszébb és leginkább kiforrottabb Kart játék eddig.

6. Paper Mario: The Thousand-Year Door - 2004 GameCube

A Mario RPG sikere után a Nintendo szeretne volna folytatni a sorozatot újabb részekkel, de a Squaresofttal történt összezőrdülésük után nem igazán volt kedvük jogi csatározásba kezdeni, hogy kié is a játék, így inkább másikat választottak: átnevezik és messzire elkerülik az „rpg” szót. A gond csak az volt, hogy kezdetben nem igazán tudták, hogy miként is folytassák, mígnem



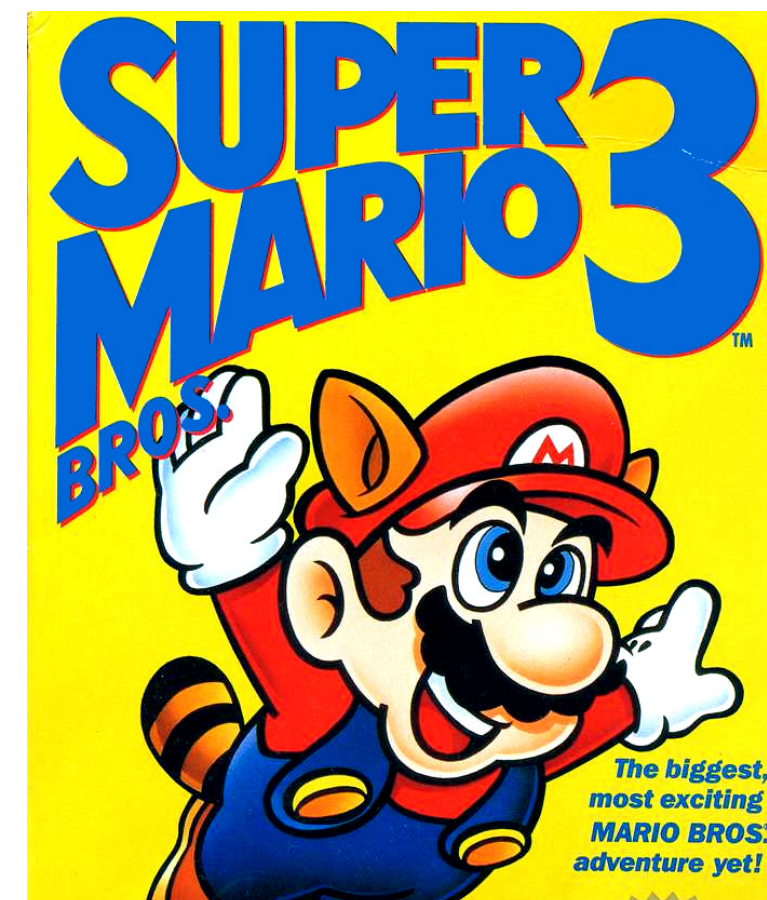
a vezető grafikus tesztként alkotott egy koncepciórajzot, ahol Mario és társai amolyan kivágott papírlap figuraként jelentek meg a 3D-s háttéren. Ez nagyon megtetszett a vezetőségnek és zöld utat adtak a Paper Marionak, ami elsőnek Nintendo 64-re jelent meg. Természetesen a kritikusok imádták, így egyértelmű volt, hogy a sorozat megérdemli a folytatást, a következő konzolra, a GameCube-ra. A The Thousand-Year Door minden szempontból hatalmas előrelépés volt az N64-es elődjéhez képest, sőt, azóta is a legjobb Paper Mario, ami valaha megjelent.



A játékmenet enyhén a Mario RPG-re alapoz, de mégis szinte teljesen más. A harcok leegyszerűsödtek, sokkal több a logikai és ügyességi rész is, a grafika és a játékmenet pedig nagyban alapoz „papír” elemekre. Mario néha képes magát összehajtogatni papírrepülővé, vagy átcsúszni vékony réseken. A kissé bugyuta, de annál humorosabb történet nagyon szórakoztató és szinte lehetetlen emiatt a játék. Sajnos sosem készült belőle remaster, így mai napig csak GameCube-on vagy Wii-n lehet vele csak játszani (vagy emulálni PC-n), de ha megtehetitek, akkor ne hagyjátok ki!

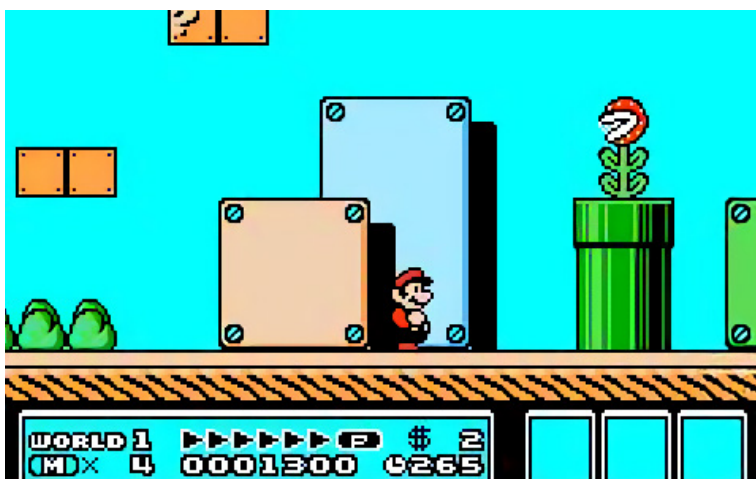
5. Super Mario Bros. 3 - 1988/1990 Famicom/Nintendo Entertainment System

Az első Super Mario Bros. volt az a játék, ami lényegében újraélesztette a játékipart a 80-as években történt nagy összeomlás után, de az



igazi hatalmas Mario lázt mégis a 3. rész indította el. Megjelenésekor ez volt a NES cím, amiről mindenki hallott, még a Guinness rekordok könyvébe is bekerült, mint az (akkoriban) legtöbbet eladott játék. Készült belőle később TV sorozat, sőt még egy hollywoodi film is bemutatta, ami magyarul a Varázsló címet kapta.

A sikere nemcsak a szerencsés PR-ban rejlett, maga a játék maximálisan kihasználta a 8bit-es konzol képességeit, sőt még azon is túlmént, olyan grafikával rendelkezett, amit akkoriban nem nagyon láthatott a közönség.



A játékményt pedig szintén a NES lehetőségeihez mérten tökélyre fejlesztették. Sokkal több pálya, ellenfél, felvehető tárgy és rejtett bónusz, amivel hónapokra adott elfoglaltságot a játékosoknak. Itt jött be az azóta tradíciónak számító világtérkép, ahol választhattunk, hogy melyik pályával is szeretnénk megpróbálkozni, vagy akár a korábbiakat újrapróbálni.

Ha valaki szeretné kipróbálni, akkor én a Super Nintendóra megjelent feljavított változatot ajánlanám, ami az All-Star gyűjteményben jelent meg, de a GameBoy Advance-os verzió is tökéletesen játszható a mai napig.

„Az N64 analóg karja lehetővé tette, hogy Mario olyan szabadon rohangáljon körbe a pályákon...”



4. Super Mario 64 - 1996 Nintendo 64

A 90-es évek második felére a Nintendo is belépett a 3D korszakba, az N64 konzolukat már szinte csak erre az új játékformára tervezték. Nyitócímnek nem is volt kérdéses, hogy egy Mario játékot fognak választani, ahol is az olasz hősünk végre 3D-ben mutatja meg magát.

De nemcsak ez volt a nagy újdonság, itt volt az első alkalom, mikor is megszólalt, méghozzá az azóta ikonikussá vált Charles Martinet hangján. A legnagyobb újítást nem is a harmadik dimenzió hozta, mert akkoriban már voltak kezdetleges 3D-s platformerek, hanem az irányítás. Az N64 analóg karja lehetővé tette, hogy Mario olyan szabadon rohangáljon körbe a pályákon, amire azelőtt nem volt példa. Az ebből származó játékményt pedig azóta is iskolapéldája a játékfejlesztésnek.

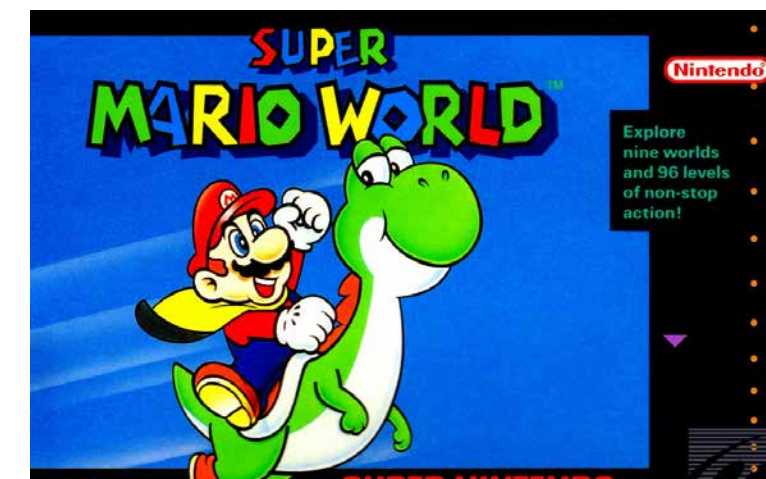


A Mario 64-ben ismét az elrabolt Peach hercegnőt kell megmenteni, ám ezúttal nem a világot bejárva, hanem egy hatalmas kastélyt, ahol a festményekbe beleugorva juthatunk át különféle pályákra. Minden pályán csillagokat kell begyűjteni, amikkel újabb szobákat nyithatunk meg, újabb festményekkel. Bár a grafika ma már komikusan egyszerű, de a játékményt pontosan annyira szórakoztató, mint 20 éve volt.

Nintendo DS-re készült egy remake is belőle, ami szintén nagyon szórakoztató és nagyon sok extrával bővítette ki az amúgy is terjedelmes alapjátékot.

3. Super Mario World - 1990 Super Nintendo

Eljutottunk a top 3-hoz, ahol azért is vagyok bajban, mert ez a három játék szinte holtversenyben lehetne az első helyen.



A Mario World közvetlenül jelent meg a Mario 3 után, de ezúttal már egy új, sokkal erősebb konzolon, amit bár még nem tudtak maximálisan kihasználni (erre még visszatérünk), de olyan magasra tették a léceket, hogy így közel 30 év után is kifogástalan az eredmény. De nemcsak a grafika volt, ami fejlődött, hanem itt jött be az azóta szintén állandó szereplő, Yoshi, a kis zöld dinoszaurusz, akivel - a hátára Mario ráülve - párosban menthetik meg a hercegnőt (sokadik alkalommal).

Összesen 9 „világban”, közel 100 pályán át tart a kaland, amit 100%-ra felfedezni hetekbe is eltarthat, csak legyen elég türelmünk hozzá, mert van pár ritka szemét húzás a készítők részéről. A grafika ugyan messze nem használta ki a gép lehetőségeit, ami nem is csoda, hiszen ez volt az első játék a konzolra, de az audió oldala viszont kifogástalan.

A zenék és hangok olyan emlékezetesek, hogy garantáltan senki sem felejtí el őket, ha egyszer hallotta.

Természetesen ennek is készült egy feljavított verziója GameBoy Advance-re, de én inkább mégis a klasszikus SNES verziót ajánlanám, mert a teljes élményt csak azzal kapjuk meg.

2. Super Mario Galaxy - 2007 Wii

A Mario 64 hatalmas sikere után mindenki azt hitte, hogy áradni fognak ránk a jobbnál jobb Mario címek, de a 2000-es évek elején megjelent Super Mario Sunshine, bár nagyon szórakoztató és látványos volt, mégsem tudta hozni valahogy azt a hangulatot és minőséget, amit elvártunk volna. Egészen 2007-ig kellett várni, több mint 11 évet, hogy Mario ismét berobbanjon az év játéka címének győztese közé. A Mario Galaxy zseniális továbbgondolása volt annak a koncepciónak, amit anno a Mario 64 elkezdett: avagy minden az irányíthatóságon múlik. A Galaxy pedig nagyon

profin használta ki a Wii mozgásérzékelőjét, úgy, hogy szinte fel sem tűnt, hogy nem hagyományos kontrollert markolászunk játék közben. Ahogy a címből is sejthető, Mario ezúttal a csillagokat célozza meg... Minden értelemben. Apró bolygókon ugrálva keresgéljük a szokásos csillagokat, miközben az egész világ forog körülöttünk. Leírva alig kifogástalan.



elképzелhető, de amit a Nintendo programozói kihoztak az elég gyengécske Wii-ből, az mai napig példaértékű, sok akkoriban megjelent PS3-as és Xbox 360-as játékot messze megelőzte a grafika minősége és nemcsak a poligonszám miatt. A látványhoz természetesen ismét fantasztikus zenék is párosulnak, és még a történet is kicsit egyedibb próbál lenni.

Wii-n és Wii U-n is elérhető, sőt pár évvel később folytatást is kapott Super Mario Galaxy 2 címen, ami szintén nagyon élvezetes, de az első részt én mégis picit jobbnak tartom.

„Apró bolygókon ugrálva keresgéljük a szokásos csillagokat, miközben az egész világ forog körülöttünk.”



1. Super Mario World 2: Yoshi's Island - 1995 Super Nintendo

Ha őszinte akarnék lenni, a Mario Worldnek kellett volna az első helyen lennie, de mivel ez egy szubjektív lista, így a dobogó tetejére a saját kis kedvencemet helyeztem, de szerintem kevesen vitatkoznának a döntéssel.

A Yoshi's Island a Mario sztoriban (ha lehet ilyenről beszélni) a legelső fejezet, amikor még Mario és Luigi kisbabák voltak és egy gólya, a csőrében hordozva őket repült a leendő szüleik felé... Ám a gonosz Kamek boszorkány miatt Mario egy szigetre kerül, ahol a Yoshik élnek. A kis dinók pedig elhatározzák, hogy hazaviszik, az elhagyott kisbabát. Igen, nagyon debil a történet, de borzasztóan aranyos. Az egész játék egy kifes-

tőkönyvet imitál, a hátterek zsírkrétával rajzoltak, az ellenfelek meg borzasztóan cukik. Mégsem szabad lebecsülni, mert maga a játékmenet valami kiakasztóan zseniális. Mivel ezúttal nagyrészt Yoshit irányítjuk (Mariot csak pár alkalommal egyes pályákon), így alapdolog az ellenfelek lenyelése, majd tojás formájában való... öh... feldolgozása. A tojásokkal dobálózni is lehet, amit gyakran kell használni, mert számos puzzle sikere csak a pontos célzáson fog múlni.

Akárcsak a Mario World, a Yoshi's Island is Super Nintendóra jelent meg, de mégis egy teljes generáció eltérés van a kettő között. A játékhoz mellékelték a Super FX2 chippet, amivel a grafikát sikerült úgy felturbóznai, hogy még most, 25 év után is hihetetlenül látványos legyen. Mindent kipróbáltam a 2D-s játékmenetből, amit csak lehetett, és szerintem azóta sem készült ennél jobb platformer, maximum csak hasonlóan jó.



Ennek is készült egy remake-e GameBoy Advance-re, de a plusz pályákat kicsit lehúzza a gyengébb grafika, szóval én inkább az eredeti SNES verziót javasolnám. Folytatások is jöttek sorozatban, bár egyik sem éri el az első rész minőségét, de csak ajánlani tudom azokat is, főleg, mert szinte minden Nintendo konzolra elérhetőek.



Ez lett volna az én top 10-es Mario listám, és belegondolva simán lehetett volna top 20 is, hiszen a Mario Party-kről sem esett szó vagy az újabb Mario and Luigi rpg-kről, de talán majd egy másik alkalommal. Ha van bármilyen Nintendo konzolod, akkor a Mario játékokat véletlenül se hagyd ki, mert amilyen egyszerűek, olyan nagyszerűek!





ATELIER RYZA: EVER DARKNESS & THE SECRET HIDEOUT

ÍRTA: VENOM

ÉS AMIT AZ ATELIER SOROZATRÓL TUDNI KELL...

Ahogy azt már sokszor említettem a korábbi japán szerepjátékos cikkeimben, a közismert Final Fantasy (AniMagazin 40.) és Persona (AniMagazin 37.) sorozatok a nagy egészet nézve, csupán csak annak a bizonyos jéghegynek a csúcsát képezik. Japánban elképesztő mennyiségben születtek meg a szerepjátékos sorozatok az elmúlt 30 évben, melyeknek igencsak nagy százaléka nyugaton nemhogy megjelenést nem kapott, de még csak híret sem hallotta a közönség. Ilyen volt sokáig az Atelier sorozat is, melynek kellett közel 10 év, hogy felfigyeljenek rá. De mi is az az Atelier sorozat valójában?

Full Csajos Alkimisták

Az Atelier sorozat a 90-es években indult még a 32bit-es gépekre. Japánban elég gyorsan nagy népszerűsége tett szert és a fejlesztői csapatnak, a Gust Corporation of Japannak az egyik legnagyobb zászlóshajója. Sikerének titka, hogy teljesen szembement az akkori trendekkel és a sötét, komor jrpg mellett egy vidám, könnyed, nagyon animés stílust hozott.

A játékmenete is érdekes volt, ugyanis központi szerepet kapott a gyűjtögetés és az alkimia, vagyis tárgyak összemixelése egy nagy üstben. Ez azóta a sorozat védjegyének is tekinthető, minden egyes részben központi szerepet kap, persze mindig egy kis változtatással. Ezt leszámítva egy elég egyszerű kis szerepjáték, ahol a főszereplő szinte mindig egy fiatal, lelkes lány (nagyon ritkán



srác), aki ért az alkimiahoz és mindenféle kalandokba keveredik.

Az egyik leggyakoribb eleme a sorozatnak, az alkimia mellett, hogy csak limitált időt kapunk a játék során. Általában egy évet, amit be kell osztani, különben kifutunk az időből, és bizony a hősnőnk nem igazán kap boldog befejezést. Persze annyira nem vészes a dolog, és nagyrészt azt a célt szolgálja, hogy egy-egy játékot újra és újra végigjátsszunk, felfedezzünk új dolgokat, kicsit máshogy alakítsuk az eseményeket vagy éppen

megváltoztassuk a történet befejezését. Persze vannak olyan epizódok, ahol ez kimaradt, ott jóval lazábban kalandozhatunk, de még úgy is garantált, hogy elsőre a fele titkos dolgot sem találjuk meg.

A harcok nagyrészt körökre osztottak, de ahogy jöttek ki az epizódok, úgy váltak egyre fejlettebbé és szórakoztatóbbá. A történetek különlegessége, hogy alapvetően egy univerzumban játszódnak, bár nem annyira összefüggően mint pl. a Legend of Heroes sorozat (erről még jövőre lesz szó bővebben), hanem elég lazán kapcsolódnak egymáshoz. Viszont egy történetet azt több játékon keresztül mesélnek el nekünk, melyek általában trilógia formában jelentek meg (néhány kivétellel), és bizony célszerű őket sorrendben játszani, hogy megkapjuk a teljes képet. Na de lássuk is, melyek voltak ezek:

Salburg trilógia

Atelier Marie 1997 | Atelier Elie 1998 |
Atelier Lilie 2001

Az első játékok a sorban még nagyon az „ősidőkből”, sajnos ezek a részek hivatalosan sosem jelentek meg nyugaton (bár az első kettőhöz létezik rajongói fordítás), és alapvetően mai szemmel nézve nagyon kezdetlegesek, így tényleg annak tudnám ezeket őszintén ajánlani, aki élhal a retro dolgokért. A grafika itt még szinte teljesen 2D-s és nagyon limitált, érződik rajta, hogy nagyon alacsony költségvetésből készült.



Gramnad duológia

Atelier Judie 2002 | Atelier Viorate 2003

Őszinte leszek, erről a párosról nem sokat lehet elmondani. Ezek már Playstation 2-re jelentek meg, és ismét csak egyedül Japánban. A rajongók sem kapták fel nagyon őket, így ugorjunk is az érdekesebb címekre.

Iris trilógia

Eternal Mana 2004 | The Azoth of Destiny 2005 | Grand Phantasm 2006

Az első részek, amik immáron nyugaton is megjelentek, sőt, hazai magazinok is cikkeztek akkoriban róluk, egész pozitívan. Itt már kezdett kialakulni a modernebb játékmenet, a grafika immáron 2 és 3D ötvözése volt, a harcok baromi látványosak lettek, és a történet is sokkal közelebb állt a hagyományos jrp-ghez. Bár nem voltak vi-



lágmegváltóan sikeresek, de arra jók voltak, hogy a Nippon Ichi kiadó megvesse a lábát nyugaton (jelenleg NIS America néven).

Mana Khemia duológia

Alchemists of Al-Revis 2007 | Fall of Alchemy 2008

Az MK páros talán a legnagyobb kedvencem az egész Atelier sorozatból, hihetetlenül jól tudok velük szórakozni mind a mai napig. Bár a címből hiányzik az „Atelier” szó, de ez ne téveszzen meg senkit, ez is a fő sorozathoz tartozik. Ami viszont változott, hogy ezúttal nem egy átlagos alkimistát terelgetünk, hanem a Persona sorozathoz hasonlóan egy iskolában kell megoldani a mindennapos dolgokat. Vizsgákra járunk, barátkozunk, megoldunk ilyen-olyan sulis eseteket, mindezt egy picit Harry Potteres köntösben, ami borzasztóan szórakoztató. Főleg, hogy az írók el-



engedték magukat és már-már paródiába csap át az egész néha. Mindenki egy kicsit dilis, szinte teljesen komolyanvehetetlen az egész, nekem néha a könnyeim potyogtak a röhögéstől pár agyament jelenetnél. Szintén PS2-re jelent meg, így ma már nem olyan könnyű beszerezni, de ha sikerül, akkor nehogy kihagyjátok!

**Arland sorozat**

Atelier Rorona 2009 | Atelier Totori 2010 | Atelier Meruru 2011 | Atelier Lulua 2018

Az Atelier játékok talán legismertebb és legnagyobb sorozata. Összesen négy részből áll, melyből három Playstation 3-ra és egy (tavaly) Playstation 4-re jelent meg, de azóta már lényegében minden fontosabb platformra portolva lettek, köztük PC-re is, így ezek már bárki számára elérhetőek. Bár a játékmenet itt még kicsit a korábbi részekre emlékeztet, de a látvány már közel teljesen 3D-s, és bár nem mérhető egy Final Fantasy mércéjével, de kifejezetten mutatós lett. A humor helyett inkább a cukiságfaktort tekinték fel ezúttal, szóval a Mana Khemia után egy kicsit gyerekesebbnek hatnak, de azért érdemes lehet adni nekik egy próbát, bár én inkább a következő trilógiát javasolnám.



Dusk trilógia

Atelier Ayesha 2012 | Atelier Escha & Logy 2013 |
Atelier Shallie 2014

Az első igazán modern Atelier játékok, ahol már a fejlesztők kezdték igazán kihasználni az újabb konzolok erőforrásait is, bár picit beárnyékolja, hogy Playstation 3 mellett VITA-ra is fejlesztették őket, így még azért nem jött el a teljes megújulás. Ennek elle-

nére mind a három epizód önmagában is élvezhető, szinte teljes értékű játékok,



amiket nem tudok elég nyomatékosan ajánlani. Az Escha & Logy olyan népszerű lett, hogy még egy anime sorozatban is feldolgozták, bár szerintem annyira nem lett fényes, főleg a jócskán leegyszerűsített vizualitás miatt. A Shallie viszont nagy kedvencem lett, kétszer is végigjártam és imádtam elejétől a végéig. Viszonylag sikerült egész jó egyensúlyt találni a komolyság, a humor és a cukiskodás között, így talán jelenleg ez a leginkább ajánlott trilógia a Mana Khemia mellett.

Mysterious trilógia

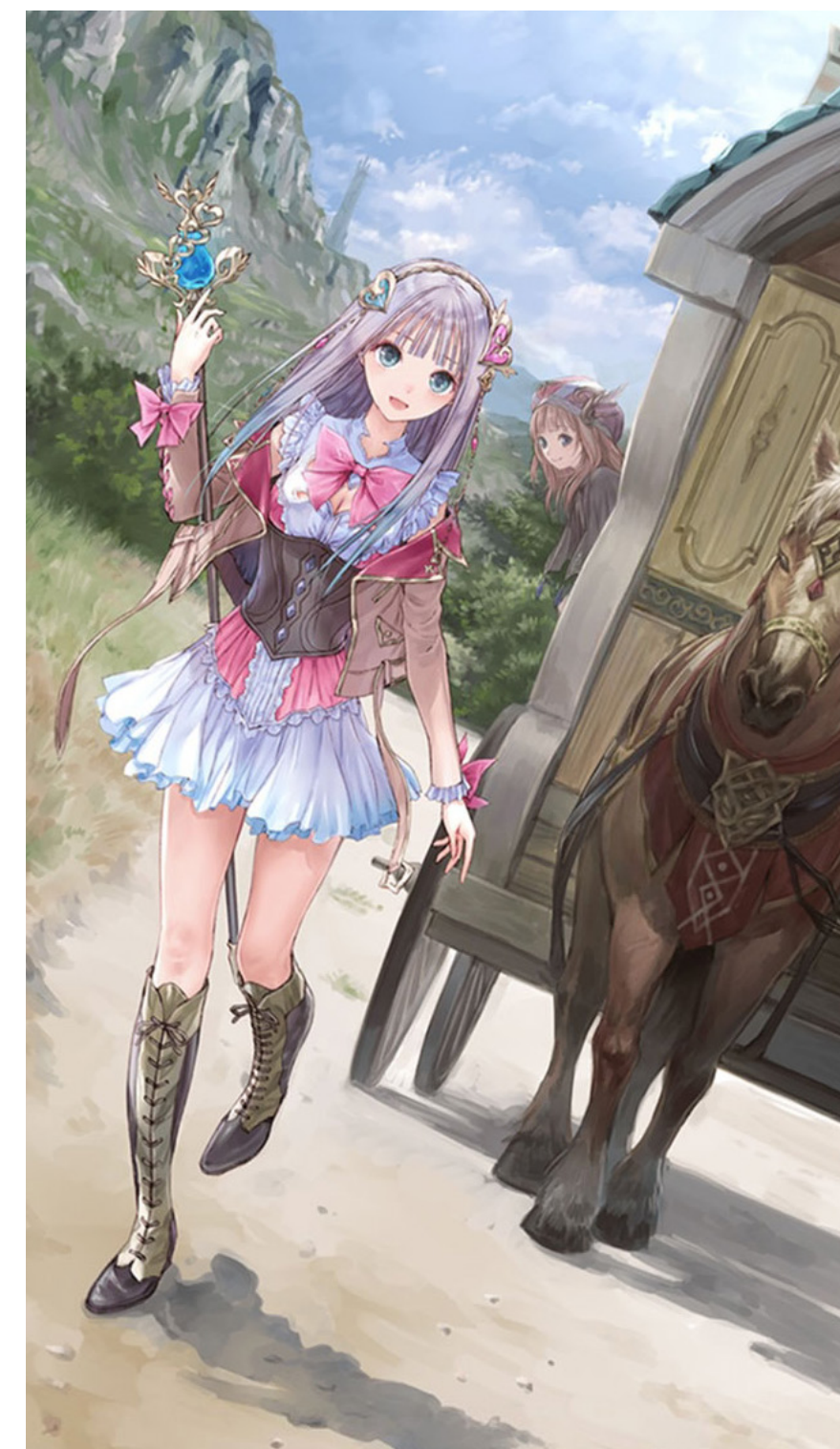
Atelier Sophie 2015 | Atelier Firis 2016 |
Atelier Lydie & Suelle 2017

Azt hiszem ez a trilógia volt az, ahol a sorozat kicsit veszített a lendületéből, és talán ezzel senki sem vitatkozna. Nem azt mondom, hogy nem voltak jók ezek az epizódok, de engem egyik sem tudott hosszabb távon lekötni, mivel egy kicsit fantáziátlannak éreztem az egészet.



A cukiskodást megint erősebbre vették, a humor pedig elég visszafogott lett. Talán a Firisben próbáltak egy kis újítást belevinni, hogy egy kicsit „open-world” stílust kapott, de ez erősen megosztotta a leghűségesebb rajongókat is. Van, aki szerint ez a legjobb, mások szerint az egész Atelier sorozat legrosszabbja. Mivel ismét szinte minden platformra elérhetőek, így szintén bárki kipróbálhatja őket, bár nem olcsók, főleg konzolon.

És így jutunk el a jelenhez, bár persze ezeken kívül még számtalan mellékága van az Atelier sorozatnak, de ezekbe már nem igazán érdemes belemenni, hiszen 90%-uk még Japánban is ritkaságnak számít. Idén viszont megjelent az aktuális, új Atelier játék, ami előreláthatólag egy újabb trilógia nyitóepizódja lesz, az Atelier Ryza.



Az örök sötétség és a titkos rejtekhely

Az Atelier Ryzát a megszokottnál sokkal komolyabb reklámkampány előzte meg, ami kifejezetten érdekesre sikerült. Furcsamód az embereket leginkább az tartotta izgalomban, hogy a főhősnő, Ryzá, hogyismondjam, szemmel láthatóan „husira” sikerült, főleg csípő és comb tájékon. Persze nem azt mondom, hogy duci, csak... na mindegy, értitek a lényegét. Az eddigi piszkafa karakterek után ez egy kellemes meglepetés volt az artist részéről, bár őszintén szólva ettől függetlenül szerintem ennek lett összességében az egyik leggyengébb látványterve, főleg ami a karaktereket illeti.

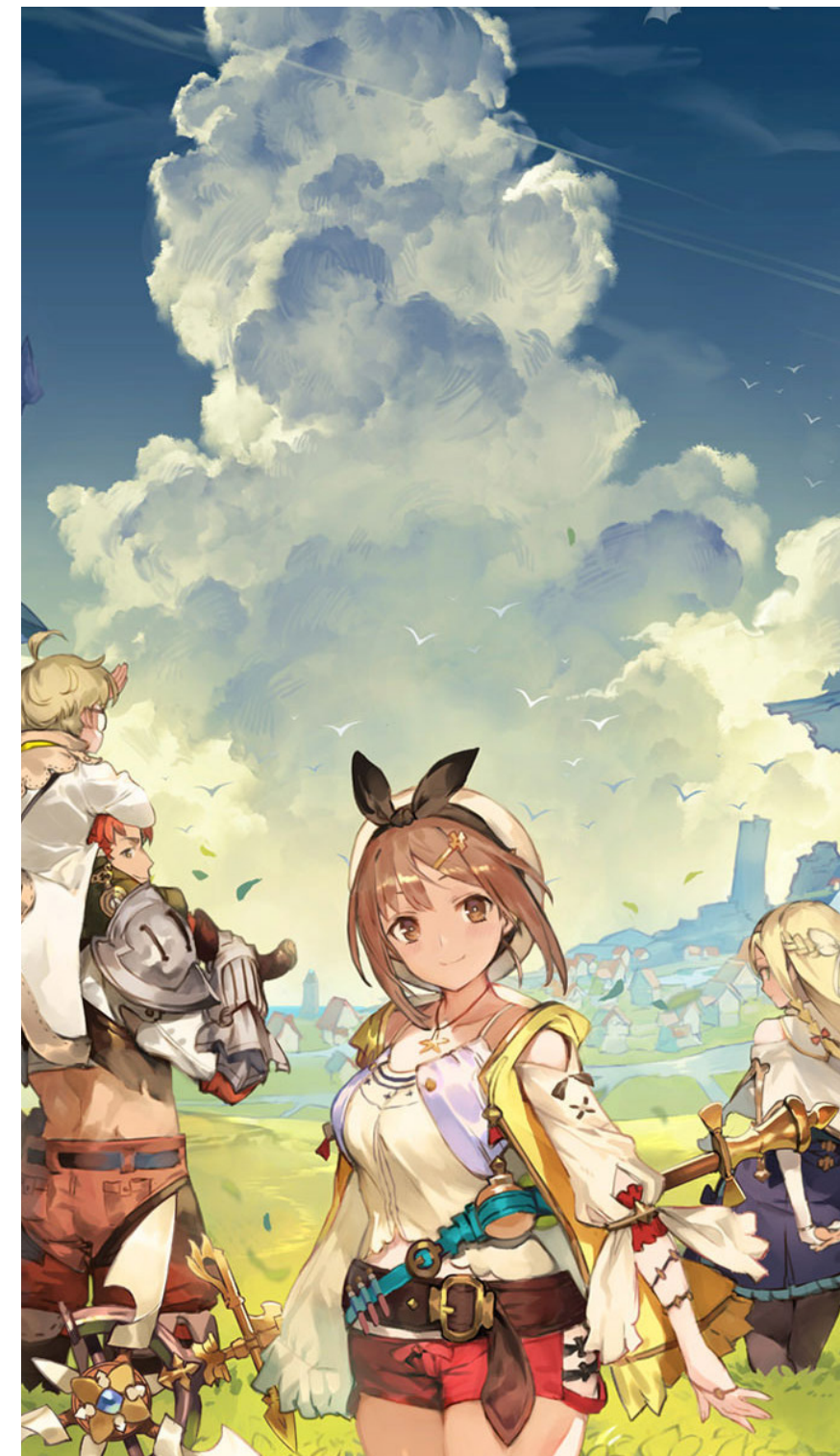
A történet fiatal főhőse, ahogy azt említettem is, Reialin „Ryza” Stout, aki egy békés

és unalmas farmon éldegél Rasenbodenben. Két barátjával, a kissé nagydarab, izmos Lenttel és a félős, szemüveges Taóval arról álmodoznak, hogy igazi kalandozók lesznek. Egy nap Ryza talál egy csónakot, amibe belerángatja a két vonakodó srácot, hogy elinduljanak a nagy kalandra, de csak egy közeli szigetig jutnak, ahol viszont valóban találnak valamit. Összefutnak Empellel, a furcsa és rejtélyes alkimistával, aki megihleti Ryzát, hogy belőle is alkimista legyen, mert az talán igazi kalandokhoz juttatja. A trió persze kezdetben nem is sejteti, hogy hamarosan olyan események láncolatába csöppennek, ahol keményen próbára lesznek téve, és

bizony a saját városuk megmentését is valahogy meg kell oldani.

A sztoriról többet nem is igazán érdemes mondani, hiszen nem túl komplikált, viszont az igazi érdekességét a karakterek interakciója adja. A korábbi Atelier részekben a csapattársakkal való közelebbi kapcsolat kiépítése opcionális volt, és szinte minden újrajátszásnál picit változott, hogy kivel milyen szoros barátságot építünk ki. Ryza történetében viszont ez szorosan a főszálba lett integrálva, így akár visszalépésnek is tűnhet, hogy kevesebb lehetőségünk van, de cserébe jobban megismerhetjük az egyes szereplőket.

A játékmenet is változott, van ahol előnyére, van ahol kevésbé, de a hatalmas területek, labirintusok és erdők-mezők felfedezése még mindig nagyon szórakoztató. Szinte minden begyűjthető a fücsomóktól a vadalmáig, de idővel bányászhatunk és horgászhatunk szokásosan, szóval nem fogunk unatkozni... legalábbis egy jó darabig. Ami viszont nagyon megváltozott és kissé megosztóra sikeredett, az a harcrendszer. Az eddigi körökre osztott, stratégiát igénylő harcok most már valós időben zajlanak, és egyedül Ryzát fogjuk irányítani. A társainkat ugyanis most már a gép irányítja, nekünk nem sok beleszólásunk lesz, hogy mit is művelnek a csaták alatt. Ha valamihez hasonlítanom kellene, akkor talán a Final Fantasy 13 rendszeréhez, ahol szintén ilyesmi volt és szintén eléggé megosztó játékos kritikákat kapott.



Nem azt mondom, hogy rossz ez a fajta stílus, de szerintem az Atelier pont az a játék, ahol jobb a kicsit lassabb, megfontoltabb harc, ahol van szerepe az alkímiának is.

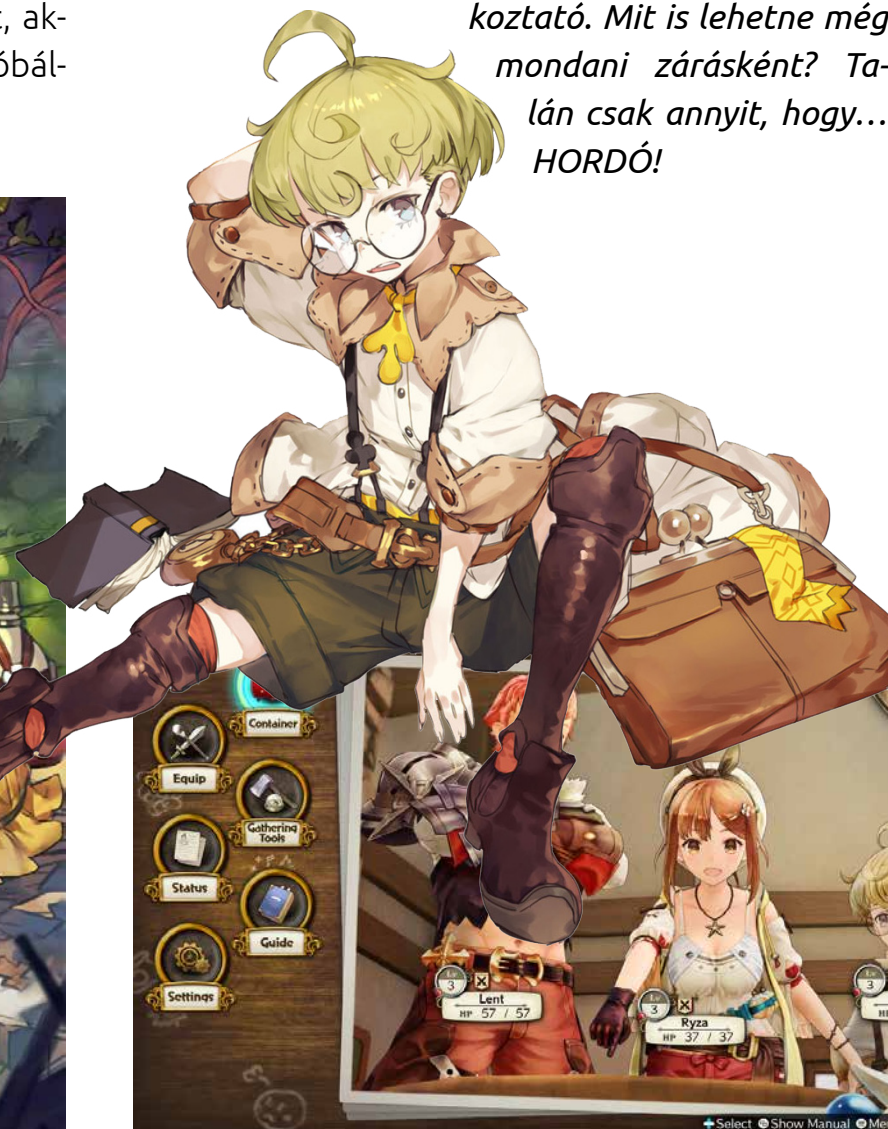
Ami viszont tényleg látványosan fejlődött, az a grafika. Bár a karakterek rajzaival nem vagyok teljesen kibékülve, Ryzán kívül mindenki olyan „nyomi”, de most először lehet azt mondani, hogy mesés szép tud lenni a látvány. A színek és fények szinte lemásznak a képernyőről, és végre elkezdték kihasználni a modernebb effekteket is. A látvány mellett az animációk is szintet léptek, nagyon részletesre és aprólékosra sikerült szinte minden mozdulat. Már-már élvezet nézni, ahogy Ryzá fut, mászik és harcol, közben meg lobog a haja és a kabátja, a melletti pedig ugrálna... eh, szóval igényes nah.

Persze ennek meglett az ára is, ami viszont kevésbé kellemes, ugyanis Playstation 4-en csupán 30fps-sel fut a játék, ami nekem inkább tűnik

lustaságból elkövetett fejlesztői döntésnek, mint tényleges erőforrás hiánynak, de mindegy. A PC verzió jelenleg egy kicsit szebben muzsikál ilyen téren, bár megjelenéskor egy hatalmas igénytelen bughalmaz volt az egész, de a fejlesztők vették a fáradságot, szorgalmasan foltozgatják a hibákat és hiányosságokat. Viszont, aki PC-n vág bele, az készüljön, hogy elég masszív a gépigénye, bár ha hajlandóak vagyunk lentebb venni a grafikát, akkor a gyengébb PC-vel rendelkezők is megpróbálkozhatnak vele.



Az Atelier Ryza a sorozat legnépszerűbb darabja lett, és rekordmennyiséget adtak el belőle szinte pillanatok alatt. Hogy ez lenne viszont tényleg a legjobb? Őszintén, szerintem nem, az Atelier Shallie vagy a Mana Khemia 2 számomra még mindig az etalon, de a Ryzára sem lehet azért panaszkodni. Vegyétek meg, próbáljátok ki, adjatok neki bátran egy esélyt, mert látványos, vicces és szórakoztató. Mit is lehetne még mondani zárásként? Talán csak annyit, hogy... HORDÓ!



Cím: Atelier Ryza: Ever Darkness & the Secret Hideout

Kiadás éve: 2019.09.26.

Műfaj: szerepjáték

Fejlesztő: Koei

Kiadó: Koei Tecmo

Platform: Nintendo Switch, PS4, Windows



HOLICWORK JÁTÉKOK, LOVE&DESTROY, PII/SLASH ÉS MADA KOUBOU

ÍRTA: SZALAMANDRA

A NAGY BL VISUAL NOVEL ÖSSZEFOGLALÓ IV

Utolsó előtti cikkemben kicsit speciális cégekkel fogok foglalkozni. Egy társasággal, amely alá sok BL játék cég tartozik, ezért elég tarkabarka a felhozataluk, ami egyben kicsit ki is emeli őket a tömegeből; illetve három olyan céggel, akiknek játékaikat csak az igazán erős idegzetűeknek merném nyugodtan ajánlani.

HolicWorks

Hogy egészen pontosak legyünk, a HolicWorks maga nem Visual Novel fejlesztő cég, hanem „csak” egy vállalat, amelynek neve és irányítása alatt több BL alvállalat is működik. Talán a DramaCD rajongóknak ismerősen csenghet a cég neve, ugyanis a híres-hírhedt Yandere Tengoku című otome CD-sorozat hozzájuk kapcsolódik (és amiből később lett BL verzió is), sok más mellett. A HolicWorks legrégebbi és legtöbb játékát ki-termelt leányvállalata a **LoveDelivery**, három nagyobb címmel és öt játékkal. Érdekes, hogy nekik is van alvállalatuk, a girls★dynamics, ami erotikus otome játékokkal foglalkozik. A LoveDelivery első VN-je a **Tsukigami** volt. A szinkron nélküli és elég elnagyolt grafikával bíró játék főszereplője Jin, aki apja munkája miatt új helyre kénytelen költözni, ami egyben azt is jelenti, hogy iskolát is váltania kell. Új sulijában azonban nem mindennapi események érik: Jin birtokába kerül egy tsukigami, azaz egy olyan állat alakban megjelenő szellem, ami képes egy fegyver formáját felvenni. Jin és három másik diák a tsukigamijai-

kal együtt harcolnak a gonosz tsukigamik és azok irányítói ellen. Valószínűleg nem ez a LoveDelivery legfelkapottabb játéka, részben a fenti okokból kifolyólag, részben, mert elég klisés és semmilyen lett a végeredmény.

Szerencsére az ezt követő **Beniuro Tenjou Ayakashi Kitan** hatalmas előrelépés volt minden tekintetben: grafika, történet, szereplők stb. Az Edo-korban játszódó történet főszereplője Ranmaru, félig ember, félig pedig youkai. Mindenféle munkát elvállal, amivel az emberek megkeresik, így amikor egy nő az elveszett férjének felkutatását kéri tőle, Ranmaru azonnal munkához lát. Mint kiderül, a férj eltűnésének esete nem egyedi, hisz számtalan más embernek veszett nyoma, így Ranmaru egy sokkal nagyobb ügybe keveredett, mint elsőre gondolta volna. A játékhoz készült egy fandisk is, **Ranmaru Torimonochou** alcímen.

Még pozitívabb fejlődés történt a **Taishou Mebiusline**-nal, amivel a cég igencsak magasra tette magának a léceket. Kyouichirou szülőfalujából



Tokióba költözik, hogy egyetemre járhasson. Szinte rögtön első nap szemtanúja lesz annak, ahogy a császári hadsereg tagjai és egy helyi harcos klán, a Cohonkatana vezetője összecsapnak. Kyouichirou az igazságérzetétől vezérelve közbeavatkozik, ezzel szépen belekeverve magát a két ellenség csatájába. Még nagyobb figyelmet kap, mikor kiderül, hogy látja a holtak szellemeit, különleges kardja



pedig segíti, hogy legyőzhesse őket. A játékhoz készült egy fandisk **Teito Bibouroku** alcímmel, illetve mindkét VN kapható PS Vitán is. A főjátékhoz készült egy anime is, Taishou Chicchai-san címen, ami valamennyire követi a VN történetét, de az egész inkább paródiaszerű és a szereplők legtöbbször chibi alakban jelennek meg. Végül ott van még a **NewWorldOrder**, amit nagyon-nagyon rég bejelentettek, de azóta se történt semmi előrelépés a játékkal kapcsolatban.

Tovább lépve, ahogy mondtam, a HolicWorks-höz több BL VN gyártó cég is tartozik, amik közül a LoveDelivery csak az egyik. Még három másik van (Tyrant, Fetish és a HolicWorks Disc Blue), mindegyik egy-egy játékkal. A **Tyrant** berkein belül készült **Tokyo Onmyouji** története (ahogy címéből is sejthetjük) egy olyan alternatív Japánban játszódik, ahol az onmyoujik és különböző természetfeletti lények létezése teljesen megszokott dolog.



Főszereplőnk, Rei is egy onmyouji, az ő mindennapi életét és munkásságát fogjuk figyelemmel kísérni a játék során. Ehhez képest elég más vizeken evez a **Fetish** játéka, a **Fukushuu Teikoku**, ami egy erotikus „űropera”, ha nagyon felületesen akarok fogalmazni. Egy rosszul sikerült bevetés után Wilfried komoly büntetésre számíthat, hacsak nem sikerül két magasabb beosztású tisztet elcsábítania az ellenség oldaláról és nagyjából ennyi az alapfelállítás. Bár mind a cég, mind a játék címe elég riasztóan cseng, nem annyira erőszakos és félelmetes darab, viszont rengeteg a szex benne, ami egyszerre pozitívuma és negatívuma a VN-nek. Végül itt van a bitang hosszú című **Shinoda Shinjuku Tantei Jimusho Karajishi Botan**, ami a **HolicWorks Disc Blue** eddigi egyetlen darabja. Ahogy már írtam, a HolicWorks DramaCD-kkel is foglalkozik, melyek között a Pink jelöli az otome darabokat, a Blue pedig a BL-t. A Shinoda Shinjuku a HolicWorks egyik eredeti BL CD-jének univerzu-



mában játszódik, a történet szerint pedig a főszereplő, Yoshihito detektív munkáját fogjuk benne figyelemmel kísérni.

Sokféle játék, sokféle stílus, de a Fukushuu Teikokut nem számítva szerintem olyan darabok, amiket nyugodtan ki lehet próbálni: nem túl erőszakosak vagy véresek, plusz akad bennük cuki romantika és érdekes történet. A Fukushuu Teikokutól sem kell feltétlenül megijedni, mert mint mondtam, a címéhez képest meglepően „nyugis” darab, de azért nem véletlenül Fetish a fejlesztőcégük neve.

LOVE&DESTROY

Egy kétfős doujinshi csapat, akik leginkább a Cage sorozatukkal váltak ismertté a VN rajongó fujoshik körében. A **Cage -Open-** lényegében egy tipikus túlélő horror sztori. Főszereplőnk, Teppei hazafelé tartva egyszer csak elveszíti az eszméletét, és mire legközelebb magához tér, egy elhagyott vidámparkban találja magát számos másik férfi társaságában. Az elkövetkezendő nyolc napot itt kell tölteniük, miközben egymás ellen harcolva küzdenek egy érméért, amellyel hatalmas összeg ütheti a markukat. A játék megjelenése után elég sok kiegészítő extrát dobtak ki, többek között egy április elsejére készült humoros szösszenetet, (**Cage -Fool-**), egy középiskolában játszódó alternatív történetet (Cage -School-), illetve a főszereplő egyik húga szemszögéből íródott rövidke előzménysztorit (**Cage -Zero-**). A



Cage -Close- alaptörténete ugyanaz, csak itt az első játékban feltűnt, eredetileg saját route-tal nem rendelkező szereplők kerültek a középpontba. Elvileg készülöben van a **Cage -Another-** is, viszont arról nincs információ, hogy ez miként fog kapcsolódni az eddigi játékokhoz.

Van egy másik rég bejelentett VN a csapattól, a **Psychedelic**, de erről sem lehet annál többet tudni, minthogy a Cage játékokkal egy univerzumban játszódik. Továbbá még nem említettem,



de a csapat első játéka a 2010-es **Rakka Ten** volt, egy alig félórás olvasmány. Az urbánus legendák szerint, ha sikerül szemkontaktust felvenned egy olyan emberrel, aki egy épület tetejéről leugorva követ el öngyilkosságot, halála után kísérteni fog téged. Főszereplőnkkel pedig természetesen pontosan ez fog történni. Ehhez tartozik a **Rakka Ten 2**, ami egyrészt az öngyilkosságot elkövetett fiú, másrészt a főszereplő legjobb barátjának szemszögéből meséli el a történetet.

Érdekes, sajátos stílusa van a LOVE&DESTROY-nak, azonban a rajzok és a szereplők karakterdizájnya talán nem mindenkinek fog bejönni. Szintén elég sajnálatos dolog, hogy szinkron egyik játékhoz se készült, de akiket nem zavarnak az efféle apróságok, azok biztos így is élvezni fogják. Persze a sok halál és véres/erőszakos jelenetek miatt szigorúan csak olyanok játsszanak vele, akiket nem zavarnak az ilyen témák.

Pil/Slash (Pil/Slash XXX)

Ahogy a legtöbb cég a listában, úgy a 2000-es évek közepén alakult Pil/Slash is BL játék alvállalként indult. Nyugaton talán kevésbé ismert (bár semmi esetre sem ismeretlen) cég, ami nyugodtan felveheti a versenyt a Nitro+Chiral játékaival, már ami az „érdekes történet + erőszakosság” kombót illeti. Sőt, bizonyos aspektusokból talán túl is szárnyalja a kollégát.

A cég első 2006-os játéka, a kissé beszédes című **Masquerade ~Jigoku Gakuen SO/DO/MU~** első nekifutásra egy olyan darabra sikerült, amit nem ajánlanánk jó szívvel se a barátainknak, se az ellenségeinknek. Főszereplőnk, Hiroshit szexuálisan zaklatja egyik iskolatársa, Yoritake. Egyik nap a szokásos megalázásokon túl Hiroshi még azt a parancsot kapja bántalmazójától, hogy éjszaka lógjon be a suliba, és az egyik dolgozat kérdéseit szerezze meg. Azonban arra nem számít,

hogy egy rendőrnek öltözött, fegyveres férfiba botlik, aki túsul ejti őt, Yoritakét és még egy iskolatársukat, ezzel belekeveredve egy hosszú és kegyetlen túsdrámába. Ez alapvetően még egy érdekes pszichológiai krimi is lehetne, de a játék készítői is bevallották, hogy a céljuk kifejezetten egy lányoknak készült erotikus pornó megalkotása volt, aminek elég rendesen eleget is tettek. A cím pedig, mint mondtam, elég beszédes: a „masquerade” valószínűleg a rendőrmaskarába bújt örült túszejtőre utal, a „jigoku gakuen” (pokolli iskola) nyilván a szörnyű események helyszínét jelöli, míg a „so-do-mu” több jelentést is takarhat. Egyértelműen a bibliai bűnös városra, Szodomára utalhatnak vele, de még valószínűbb, hogy inkább a szodómiára, ami ugye megint csak nagyon illene a játékra.

A Pil/Slash következő játékára már kicsit finomítottak a dolgokon, de a **Koibito Yuugi** sem sikerült egy teljesen könnyed darabra. Főszerep-



lőnk, Yuuta elköltözött otthonról, és egyedül él, azonban több állásban is dolgoznia kell, hogy fenntarthassa magát. Az úgy-ahogy békésnek mondható mindennapok véget érnek, amikor egyszer csak beállít hozzá folyton aggodalmaskodó bátyja, teljesen Yuutára telepedve, aminek következtében a fiú legjobb barátjához, Ryouhoz menekül. Egy kis félreértés miatt a bátyó azt hiszi, Yuuta és Ryou járnak, aminek nemsokára híre megy mindenhol. A játék teli van kissé kattant és problémás karakterekkel, rengeteg a nemi erőszak és fétis szex. Komolyan csak ilyen tudnak ennél a cégnél alkotni?

A válasz szerencsére nem, ugyanis ezt követően jött a **Shingakkou -Noli me Tangere-**, amiről előszeretettel nyilatkoznak úgy, hogy az egyik, ha nem a legjobb BL VN, ami jelenleg a piacon van. Michael és Gabriel ikertestvérek, akik a karácsonyi szünetben hazamennek meglátogatni családjukat, otthonuk azonban lángokban áll, szüleik pedig halottak. Hamar kiderül, hogy egy titkos társaság felelős a gyilkosságért, akik valahogy szorosan kötődnek a fiúk iskolájához. A hitét vesztett Michael megesküszik, hogy megtalálja az elkövetőket, és bosszút áll rajtuk. Kevesebb erotikus tartalom, több történet, és sok horrorisztikus és furcsa mindfuck pillanat. Bár a játék egyik mondanivalója a megbocsátás és a hit megtalálása, erősen vallásos embereknek talán nem annyira ajánlott a VN, sem azoknak, akik nem bírják ezt a témát. Két extra játék is készült hozzá, a **Shingakkou The Gift**, ami minijátékokat és after storykat



tartalmaz, illetve a **Shingakkou Banchou**, ami meg inkább egy agykikapcsolós bolondozás.

Az ezt követő két játékuk már nagyjából ezen a vonalon mozgott: sok durvaság, vér és erőszak, de most már van mellé érdekes sztori is. A 2014-es **Pigeon Blood** (aminek fejlesztéséért nem a Pil/Slash, hanem a Pil/Slash XXX volt a felelős, de... lényegében akkor is egy cég, szóval majdnem tök ugyanaz) és a 2017-ben a korábban bemutatott LOVE&DESTROY-jal közösen készített **Paradise** esetében a készítőknak ismét sikerült egy-egy félelmetes horrorjátékot megalkotniuk.

A Pigeon Blood egy nemes család drámájába enged bepillantani. Miután Kazuki bátyja elhunyt, neki kell átvennie a Kirishima család vezetői pozícióját, valamint a rituálét levezetni, melynek során a bátyja lelkét a túlvilágra segítik. Azonban minden felfordul, amikor nem várt vendégek tölködnek be otthonába.

A Paradise főszereplője pedig Azuma, aki nyer magának egy utazást egy szigetre, ahol reményei szerint be tud majd csajozni, ám sajnálatára csak férfiak jelennek meg. Azuma viszont nem akarna búsulni és kiélvezné az utazás adta minden kellemes élményt, ám a sziget sok kellemetlen meglepetést tartogat a számukra. Később készült hozzá egy fandisk **Paradise -Musubi-** címen.

Azt hiszem az eddig leírtakból elég egyértelműen kikövetkeztethető, hogy csak nagyon-nagyon erős gyomrú és felkészült játékosoknak valóak a Pil/Slash játékaik. De tényleg. Valaki szerint ha a Sweet Pool túl durva az embernek, a Pigeon Blood-ra pl. rá se nézzen. Szóval óvatosan!



Mada Koubou

Vagy más néven **Murder Koubou** (fordítása: gyilkos műhely vagy stúdió), ami nem kecsegtet túl sok jóval, és ha ez a megérzésünk, akkor valamelyest helyes. Egy egyemberes „cégről” van szó, ugyanis a Mada Koubou eddigi játékainál mindent, de szó szerint mindent egyetlen egy ember, **Tougou Mito** csinált, kezdve a történet megírásától a programozáson át a rajzokig. Egyedül csak a szinkron nem fűződik az ő nevéhez, azt hiszem, érthető okokból kifolyólag. Ha erre az a reakciónk, hogy nem semmi a figura, akkor igazunk van, ráadásul nem is egy rövidke Visual Novellet hozakodott elő, hanem egy kifejezetten hosszú darabbal, ami pluszban rengeteg különböző befejezéssel és erre-arra ágazó választási lehetőségekkel kecsegtetett. Ennél már csak az lenne még jobb, ha egy igazán jó és csavaros történetet prezentált volna jövődöbéli olvasóinak, ám inkább valami érdekessebbel találkozhat az, aki leül az egyik játék elé.

A Mada Koubou első és eddig egyetlen (ám két másik játékot is megélt) műve a **Hadaka Shitsuji** (magyarul Meztelen Komornyik) egy olyan játék, amit én nemes egyszerűséggel fétis pornónak hívok. A történet szerint a teljesen átlagos és munkanélkülivé vált főszereplőnk, Maeda Tomoaki egycsapásra egy hatalmas birtok és óriási vagyon birtokosa lesz egy újságban talált munkaajánlat után. Tomoaki egy hónapon keresztül kőgazdag ficsúrként élhet, és elkezdődnek békés hétköznapjai egy luxusotthonban, jóképű komor-

nyikokkal körülvéve, akik lesik minden kívánságát. A játék egy kis bemelegítés után belecsap a lecsóba és onnantól kezdve nincs benne más, csak szex, szex és szex, ráadásul nem a vanília verzió, hanem az elborultabb változata. Nem kívánok példákat hozni és különben is, a Hadaka Shitsuji esszenciáját csak úgy lehet megérteni, ha az ember játszik vele.

Éppen ezért a játék egy furcsa kis fekete bárány, amiért vagy rajong az ember, vagy utálja. Vagy össze van tőle zavarodva, és úgy nézelődik jobbra-balra, mint John Travolta a Ponyvaregényben. A játék fekete humorának, a szélsőségesen örült szituációinak és a mindenféle perverzió kiélésének lehetősége miatt egész biztosan akad egy masszív rajongótábora a Pucér Komornyikoknak. Készült hozzá egy már jóval rövidebb fandisk a **Yarashitsuji & Yasashitsuji**, illetve a **~Kako Hen~**, ami a birtok eredeti tulajdonosának életét meséli



el, aki hasonlóan perverz és kegyetlen volt, mint amilyené Tomoaki vált.

Egyelőre csak a Hadaka Shitsujival „büszkélkedhet” Tougo, de már bejelentette következő játékát (megjelenés időpontja nem ismert), mely elvileg már sokkal komolyabb lesz. A **Kanja S no Kyuusai** világában létezik egy gyógyíthatatlan betegség, ami valamiért csak fiatal fiúkat támad meg, és olyan hatása van, amitől szó szerint úgy égnek el, mint egy gyertya. Azonban felcsillan a remény, mikor kiderül, hogy talán főszereplőnk spermája lehet a gyógyír... ennyit a komoly sztoriról.

Tehát igen, csak az kezdjen neki, aki szintizta pornót vár, több órán keresztül, töménytelen mennyiségben és annyi féle fajtában, amennyit el tud képzelni. Ha valaki ezt várja, remekül fog szórakozni, ha nem, maximum unatkozni vagy megbotránkozni fog.





AnimÉger

aníme és japán napok

ANIMÉGER

ÍRTA: GODA GERGŐ

A KUTATÓK ÉJSZAKÁJÁN

ÚjNemzedék



IFI
PONT



Idén harmadik alkalommal szeptember 27-28-án rendeztük meg az Egri Anime Klubbal, az egri kutatók éjszakája programsorozat keretében az AnimEger – anime és japán napokat, ami ebben az évben először tartott két napig.

Az első napon (szeptember 27-én) az Eszterházy Károly Egyetem Líceumának 115-ös termében előadásokkal, workshopokkal, játékokkal és egész napos programokkal, délelőtt 10-től este 7-ig vártuk szeretettel az animéseket és az érdeklődőket egyaránt.

A délelőtti folyamán az iskolás osztályokat fogadtuk az Anime Suli címet viselő interaktív szekciónkon, ahol a diákok a pálcikával történő horgászás, a haiku írás és az animés színezők mellett egy angol nyelvű előadást is hallhattak „Animes for Beginners” címmel, melyet vetélkedő követett.

A délutáni előadások főleg a japán irodalomról, az irodalom és az animék kapcsolódási pontjairól szóltak, „Japán irodalom” és „Epizódok és fillerek – az irodalomtól az animéig” címmel. Nem véletlen, hiszen rendezvényünket az egyetem falain belül a helyi Nyelv- és Irodalomtudományi Intézet segítségével tudtuk megvalósítani. A japán írásos kultúra terjesztése mellett így a tanszék által meghirdetett programkínálatban is részt vehettünk.

Cosplayes vendégünk volt a nap során Ada-Moonbard, aki Jászberényből érkezett hozzánk.

Lelkesedésével bemutatta a hobbi iránti elkötelezettségét, és eddigi cosplayeinek egy-egy gondosan elkészített darabját is. Mellette a cosplay és a beöltözés iránt lelkesedők kigurumit is húzhattak magukra. Minden cosplayben érkező fotózáson vehetett részt, illetve a rendezvényt záró cosplayverseny eredményhirdetése során az első három helyezettet jutalomban is részesítettük.

Levezetésként az esti programok közé tartozott egy Jojo előadás is, melyben azt vizsgáltuk, miért hájpoliták fel ennyire manapság ezt a bizarr koncepciót.

A nap sikerességét az is bizonyítja, hogy várakozáson felüli létszámot értünk el. Összesen 142-en látogattak meg minket, iskolásokat, érdeklődőket, klubtagokat és szervezőket beleértve. Ez messze túltett a két évvel ezelőtti 62, illetve a tavalyi 42 főn. Reméljük ez a létszám a jövőben növekedni fog.



A második napot (szeptember 28-án) pár utcával odébb, az Új Nemzedék Községi Térben tartottuk. Bár erre a napra csak délelőtt 9-től délután 1-ig szervezhettünk, ennek ellenére azok is el tudtak jönni, akiknek pénteken nehézkes lett volna az odajutás.

Noha a szűkebb határidő miatt kevesebb program fért bele az időnkbe, annál tartalmasabb élményeket szerezhettek a szombati érdeklődők és klubtagok.

Többek között a helyi harcművészeti társulat Bujutsu-kai Kenshin Ryou bemutatóját tekinthették meg, és egy olyan klubtagunk gondolatait, aki bebizonyította nekünk, hogy miért is lehet az anime kinőhetetlen. Ez utóbbi előadásra több szülő is betért az Új Nemzedékbe. Többben meglehetősen pozitív visszajelzéssel illették a szervezésünket és azt, amit képviselünk. Úgy gondolom, ez egyfajta megerősítésnek számíthat a magyarországi animés szubkultúra világában.



Ezen a napon már kevesebben voltunk. Összesen 49 fő tette tiszteletét nálunk, de ennek ellenére a hangulat nem hagyott alább. Egy meglehetősen családi környezetet teremtett a hely légköre, amit külön megköszönünk az Új Nemzedéknek, és hogy az IfiPonttal (a másik helyi ifjúsági irodával, az Egri Anime Klub törzshelyével) együtt segítséget nyújtottak és nyújtanak elképzeléseink megvalósításában.



A két nap azt mutatja, hogy az egri animészeknek igen is van jövője, és számíthatunk a folytatásra.

A nap különlegessége volt, hogy két óriás Pikachuval mentünk meghódítani az egri Dobó teret, akiktől több járókelő – többek között fiatalok és családok – közös képet is kért. Segítségükkel olyanokat is bevonzottunk a programba, akik még rólunk sem hallottak soha, nemhogy az AnimEgerről.

Mindez azonban nem valósult volna meg lelkes klubtagjaink nélkül, akik fáradtságot és időt nem kímélve segítettek a megvalósításban. Ezzel azt is bizonyították: az, hogy animefan vagyok, nem csak annyit jelent, hogy szeretem és nézem az animéket, hanem hiszek abban, hogy az általam képviselt szubkultúrának van egy közösségépítő ereje, amely akkor is barátokat nyújthat nekem, ha éppen kiközösítenek az iskolában. Ezek mellett igazolták azt is, hogy az animés fantevékenységek (pl. videóvágás, kvízkészítés, fanartalkotás stb.) és a tehetség mennyit tesz hozzá ahhoz, hogy szabadidős tevékenységünket színvonalasra emeljük, és együtt örüljünk egymásnak, illetve annak, amit közös erővel megalkothattunk. Hiszen mindig akadt valaki, aki szívesen megivott egy frissítőt a teaházunkban, megtekintette receptkönyveinket, mangakiállításunkat, a szebbnél-szebb japán művészeti, ghibli és fanart kiállításunkat; részt vett táncszőnyegben, osuban, Melty Blood-ban, VR-élményben, szerepjátékban, hanafudában, és még sorolhatnánk.



Mivel idén 10 éves az Egri Anime Klub, szeretnénk volna valami nagyot alkotni, amivel egyszerre meg tudjuk ünnepelni az elmúlt évtizedet és klubunk 10. születésnapját. Ezt hangsúlyozva hívtuk meg alapítóink közül első elnökünket, készítettünk egy olyan vetélkedőt, amely a klubunk életére vonatkozott, és hívtuk össze azokat, akik az elmúlt időszakban fellendítették Magyarország egyik legszebb történelmi városának animés életét.



Ha ezt a cikket elolvastad és egri, Eger közeli vagy, esetleg bárhol is érdeklődsz a tevékenységeink iránt, megtalálsz bennünket a Facebookon, ahol te is fel tudod velünk venni a kapcsolatot, bármilyen kérdésed vagy üzeni valód van számunkra.

Várjuk csatlakozásokat nemcsak az online térben, hanem élőben is, hogy együtt élhessük meg azt, hogy animések vagyunk, animés barátaink vannak és, hogy talán képesek vagyunk ezáltal egy kicsit boldogabbá tenni ezt a világot.



ÉSZAK-MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB COSPLAY ÉS GAMER ESEMÉNYEI

MILLOWEEN '19

TE KINEK ÖLTÖZÖL BE?

Földes Ferenc Gimnázium, Miskolc - 2019 október 26.

Programok:

gamer cosplay rajz & workshop just dance	beat saber karaoke előadások vásár	tombola kártyajátékok sminksarok teasarok
---	---	--

Logos: GAME BOX, migoto.hu, AnimeLand, COSPLAY HU

MILLOWEEN 2019

ÍRTA: TOMYX20 (tomyx20.wordpress.com)

AVAGY ILYEN A MISKOLCI HALLOWEEN

Idén októberben kilencedik alkalommal rendezte meg a Migoto kulturális egyesület és a Miskolci Nihon Klub a Milloween nevű animés rendezvényt a Földes Ferenc Gimnáziumban.

A bejutás tempós volt, hála annak, hogy a szervezők már a Facebook-eseményben előre kérték az érdeklődőket, hogy készítsék elő a pontos összeget a belépéskor. A létszám mintha kicsit nagyobb lett volna a tavalyinál (*AniMagazin 46.*). Tizenévesektől huszonévesekig terjedt a résztvevők életkora, de egyértelműen a fiatalabbak voltak többségben, valamint akadt pár 10 év alatti látogató is, sőt a legfiatalabb nemrég tölthette be az első életévét. Nemek arányát tekintve a lányok voltak többségben.

Az épületbe lépve elég visszafogott dekoráció fogadott minket, nem taglózott le a halloweeni hangulat. Ez viszont nem volt zavaró, hiszen elsősorban az animék szeretete csalogatta a résztvevőket (meg az is, hogy olcsóbb és sokaknak



közelebb is van, mint a MondoCon), nem azért jöttek, mert máshol nem tudnának halloweenezni. A jó időnek köszönhetően már többen is beöltözve érkeztek. A cosplayek mellett kigurumik, szájmászok és oppai póló jelképezte a beöltözést, de még ahegao felső is feltűnt a közönség egyik tagján.

A bejárattól jobbra volt a kultúrterem, felében egyik oldalt 2 árus foglalt helyet (itt lehetett a cosplayversenyre jelentkezni és szavazni), illetve beköltözött két számítógéppel a LOL-verseny, másik felében pedig egy kis emelvény volt, 30 szék és persze a színpadi technika meg a szervezők. A bejárattal szemben egy apró folyosó vezetett a ruhatárhoz és a cosplayesek számára kijelölt öltözőhöz. A bejárattól balra volt az aula, amely egy hosszú folyosóba torkollott. Az aulában három árus, a játékok (PS4 nagy LED TV-vel, Tekken 7-tel, valamint Super Nintendo Entertainment System és PS1, utóbbi kettő CRT TV-re kötve), és a VR-s Beat Saber volt. A folyosó M.A.G.U.S. és Magic the



Gathering kártyajátékokkal kezdődött, rajzzal és workshopkal folytatódott, amivel szemben volt a sminksarok. A folyosó Just Dance 2019-cel záródott.

Az árusok még a tavalyinál is kevesebben voltak, és volt, aki már háromkor elment. Viszont rament, mochit és pockyt bőségesen vehettünk, így az kitartott a nap végéig, ami azért is volt fontos, mert nem volt büfé a közelben.

A sminksarokban Luna készített sminkeket, és ez nemcsak a lányokat vonzotta, több fiú is kapott Joker-arcfestést.

Kifejezetten meleg volt bent, úgyhogy szellőztetni is kellett, illetve az udvaron is tartózkodott mindig egy-két kisebb csoport.

A rövid megnyitón a szervezők üdvözölték a látogatókat és elmondták, hogy mi lesz a program. Aztán félóra anime (Isekai Quartet) és AMV vetítés ment, ami még nem vonzotta a jelenlevők tekintetét, inkább mindenki a helytel és egymással ismerkedett.

Délben kezdődött Bánsági Andor előadása a *Battle Angel Alitáról*. Bemutatta a cyberpunk műfaját, annak jellemzőit, világképét és, hogy hogyan alakult ki a '70-es évek olajválságából fakadó recesszió következtében. Beszért a szerzőről, Yukito Kishiróról, aki a mangarajzolással szeretett volna ismertté válni, ami végül sikerült is. Érdekes, hogy Alita karaktere egy korábbi mangájának mellékszereplője volt, és a manga elején még Daisuke



Ido a főszereplő, majd fokozatosan veszi át a rivaldafényt a cyborglány. A mozifilmről is szó esett, hogy kicsit sarkított a szereplők jellemén, azért mert az amerikai közönségnek kell, hogy legyen jó és gonosz, valamint, hogy olyan a különbség a két (gazdag és szegény) város között, mint egy borsodi falu és Pest között, a mangában viszont sokkal nagyobb. Ez Andor kedvenc műve, ezért is lehetett ez a leghosszabb előadás, ami 45 percet tett ki, és nagyon tartalmasnak is bizonyult.

Myki a 3D nyomtatásról egy sokkal szemléletesebb előadást tartott, ugyanis nemcsak timelapse videókat hozott a nyomtatás folyamatáról, hanem az általa nyomtatott Charmanderekből is hozott többféle szemléltető darabot, amit körbeadott, hasonlókat ajánlott fel a tombolára nyeremény gyanánt. Elmondta, hogy mennyibe kerül egy ilyen szerkezet, hogy többórás folyamat egy nyomtatás, hogyan működik, mire használják, és mennyi áramot fogyaszt. A GameCave-ben dolgozik, ahol két nyomtató is van. Eléggé felkeltette a közönség érdeklődését, mert több kérdés is érkezett, többek közt az általa használt programokról és a több színből álló nyomtatásról. Felhívta a figyelmet, hogy neki kínai nyomtatója van, amit magának kellett összeszerelnie, nem tökéletesen pontos és van, hogy tönkremennek alkatrészei, ellenben olcsó (40 000 Ft) volt.

Ezt Kuknyó Gábor, a Miskolci Pokémon TCG vezetőjének előadása követte. Érdekes módon az ő egyszerű ppt-je okozott egyedül gondot a technikában. A kártyajátékról kellett volna szólnia, de mindenről szólt azon kívül. Ellenben hozott 14 paklit, és az előadás után a segítőivel átvették az első asztalt a kevésbé népszerű M.A.G.U.S. kártyajátéktól, ahol várták az érdeklődőket, hogy megtanítsák nekik, hogyan működik a Pokémon TCG, valamint 15 órától bajnokságot is tartottak belőle. Az előadásnak köszönhetően ez elég népszerű program is volt. Beszélt az animéről, a Pokémon világról, hogy ott is léteztek rendes állatok, csak a pokémonokat tenyésztik, mert azok jobbak a



sima állatoknál meg növényeknél. A videojátékoknál már utalt a generációkra, de később részletesebben is kitért rájuk. A közönség soraiban még egy Gameboy is felbukkant egy Pokémon Crystal játékkal. Szó esett még a spin-offokról is. Érdekesként megemlítette, hogy Unováig a régiókat Japán területekről mintázták, ellenben Kalost már Franciaországról, Alolát pedig Hawaiirol. Humoros stílusa többször megnevettette a nézőket. Aztán kezdődött a cosplay-verseny. 13 résztvevő



volt és egy háromtagú zsűri (Meriel (*AniMagazin 47.*), Ljudmilla és Roxy (*AniMagazin 43.*)) értékelt. Ez bizonyult a legnépszerűbb programnak, mert megtelt a terem, és sokan fényképeztek is. Változatos volt a jelmezfelhozatal, anime (Hőskadémia, Death Note), videojáték (LOL, Assassin's Creed), képregény (Piros Sisak), saját karakter és furry-k mellett volt még Harry Potter-Sailor Moon hibrid jelmez is, mely a Griffendél ház egyenruháját ötvözte a sailor senshik sailor fukujával. A zsűri mellett a közönség is szavazott, illetve még egy különdíj is kiosztásra került.

Ezután egy hosszabb szünetet követően Meriel tartott előadást arról, hogy mi kell egy jó cosplay fotózáshoz. Már egy éve fényképez, de nem profi fotós. Az előkészületektől egészen az utómunkáig bemutatta, hogyan zajlik egy cosplay-fotózás, és mire érdemes odafigyelni. Adott általánosabb tippeket az utazáshoz és a jelmezszállításához, a pózoláshoz, de figyelmeztetett, hogy engedélyre is szükség van ahhoz, hogy bi-



zonyos helyeken fotózhasanak, illetve fontos az utómunka, a nyers képet még nem szabad kitenni sehova, mert az még nincs kész. Mivel maradt még egy kis idő, kérdezték a legrosszabb és legkedvesebb élményéről is.

A rendezvény karaokéval és tombolahúzással zárult.

Jobb volt, mint tavaly (több cosplay-versenyző, gyorsabb bejutás, nagyobb pocky-készlet). Ajánlom mindenkinek, aki megteheti, hogy vidéki rendezvényre látogasson el, mert nyugodt kis rendezvény, ahol nincs nagy tömeg, de mindenki találhat magának szórakoztató elfoglaltságot. Pláne, ha jövőre még tovább fejlődik...



ŐSZI MONDOCON

ÍRTA: HIROTAKA

Lezajlott az idei év utolsó MondoConja, igazi őszi időben, sok változással és japán vendégekkel. Nem feltétlen ezek okán, de ez a beszámoló is egy kicsit más lesz tartalmi szempontból, mint a korábbiak. De a cél megmaradt: aki nem tudott eljönni az is képet kapjon róla, milyen volt ez a con.

A mostani rendezvény előtt úgy gondoltam, hogy kicsit kimászom a komfortzónámból, és olyan dolgokat is megnézek - a teljesség igénye nélkül -, amiket általában nem szoktam. Nos, mint azt tudjuk, a bevett szokásainktól elszabadulni nem könnyű feladat. Nem is sikerült úgy, ahogy szerettem volna, de azért első körben elégedett vagyok az eredménnyel.

Már a con előtt hetekkel lehetett tudni, hogy senki ne számítson a szokásos elrendezésre, mert a Hungexpo felújítása miatt háborús övezetre hasonlít majd a terep, és sok minden le lesz

zárva vagy már nem is lesz. Ezt csak az nem tudta, aki egy kő alatt élt. Elég sokszor ki lett téve az esemény FB oldalára.

Ennek hála, van értelme az elrendezésről írnom. Mondjuk nem lesz hosszú. Az egyedüli biztos pont továbbra is a K pavilon maradt, ahol mindent a szokott helyén lehetett megtalálni, vagyis a nagyszínpadot és az emeleten a karaoke termet.



Aki viszont megszokta már a B és D csarnokot, annak csalódnia kellett. Az árusok, a gamer részleg, a cosplay-, és társasjáték klubok, a conaréna, a büfék mind átkerült a G pavilonba, ami a Hungexpo második legnagyobb csarnoka. Az előadószínpad pedig a régi-új 25-ös csarnokba került. Aki járt már az első MondoConok valamelyikén, az emlékszik erre a kisebb épületre, ahol anno az árusok voltak, és amit azóta felújítottak. A lezárások okán a szabad térből is kevesebb lett, így jobban összezúfolódtak az emberek, az elrendezés egyszerűsítése okán pedig talán nem okozott gondot a tájékozódás sem.

No de, hogyan is zajlott ez a két nap? Szombaton reggel szokásosan ott termettünk az expó bejáratánál. Ismét konstatáltam, hogy sokan még mindig nem tudják, melyik sorba kell állniuk, lehet még nagyobb kiírás kéne? A kapu és a cseppnyi biztonsági ellenőrzés akadályán könnyedén átcsusszantunk, mint róka a tyúkudvaron.



Itt jobbra vettük az irányt, mivel a fogadót és az előtte lévő teret el is felejthetjük (előbbi kb. már nincs is). Felnyaláboltuk az információs lapot. A programfüzet kifejezés már több sebből is vérzik, egyrészt, mert nincs benne programlista, csak a QR kód, ami a weboldalra vezet, másrészt mivel csak egy lap volt, ezért a lapozás is nehézkes lenne.

Ezután irány a G csarnok. Belépve és látva a nagyobb teret, teletömve a fent leírt cuccokkal, egészen külföldi con érzését keltette. A pultok elrendezése jól sikerült, mindent meg lehetett találni, el lehetett férni. Egy-két helyen alakult ki olyan tömeg, ahol nem volt kedvem Mózesest játszani és kerültem.

Már itt kezdtem a komfortzónából kilépést, ugyanis az AMV versenyt csak Catrin nézte meg. Utólag beszéltek, hogy nem maradtam le semmiről.





Volt egy-két jó, amit megmutatott, a többi a szokásos, és sajnálatos módon ismét technikai probléma lépett fel az utolsó videónál. Kár. Ez idő alatt én jobban körbejártam volna a G-t, ha nem futok össze máris több ismerőssel, ami azért valljuk be, minden programnál jobb.

Egy jó beszélgetést semmi sem überel. Viszont utána lényegében beköltöztem a 25-ösbe, ami - mint helyszín - remekül szolgált az előadásoknak, jól lehetett hallani mindent, sokan elfértünk és még napközbeni bandázásra is alkalmas volt. Egyedüli negatívum, hogy délelőtt a kivetítőre sütött a nap, de legalább nem volt akkora átjáróház, mint a Fogadó.

Terveim szerint sikerült a Star Trek előadás utolsó harmadát látnom. Konstatáltam, hogy semmit nem változott a metodikája az évek alatt, valami fura átszinkronizált SW videó ment. Bár egy Star Trek rajongó biztos értékeli.

Ha szombat dél, akkor Dózsa Gergő töri előadásának következő részén tágítom a tudásamat. Idén ünnepeljük a japán-magyar diplomáciai kapcsolatok felvételének 150. évfordulóját (*105. oldal*). Az előadás információdús és nagyon tartalmas volt, ismét megfelelt az elvárásoknak. Gergő remekül bemutatta ezt a viharokkal tarkított 150 évet. Látszott, hogy ez az egyik legtartalmasabb téma az előadássorozatában és, hogy ehhez volt talán a legnehezebb anyagot gyűjteni. Észrevehetően küszködni kellett, hogy minél több tartalom

beleférjen az egy órába és kerek legyen, egyértelmű vezérfonallal. Másfél órát simán elbírt volna ez az előadás, ennek ellenére Gergő ügyesen megoldotta a dolgot.

Ezt követően maradtunk tovább Japánnál, de egy angol nyelvű előadás keretében, amely a *How I Learned To Love The Bomb* címet viselte. Lényege a II. világháború és annak megjelenése az animékben volt. Igazából ennek nagy része semmi újdonságot nem tartalmazott, lévén Gergő nyári 18+-os előadása remekül lefedte a II. VH részét, szóval mondhatni ismételtünk. Ennek okán én jobban örültem volna, ha ez az előadás kap egy órát, kevesebb történelemmel és az előző másfelet. Ettől függetlenül egy jó és összeszedett előadás volt, annak ellenére, hogy a hölgy leszögezte, nem történész. Tetszett a koncepció, bár a cím kicsit rébuszba burkolta a témát, de jó példákat hozott a VH animékbeli megjelenésére. Tezuka

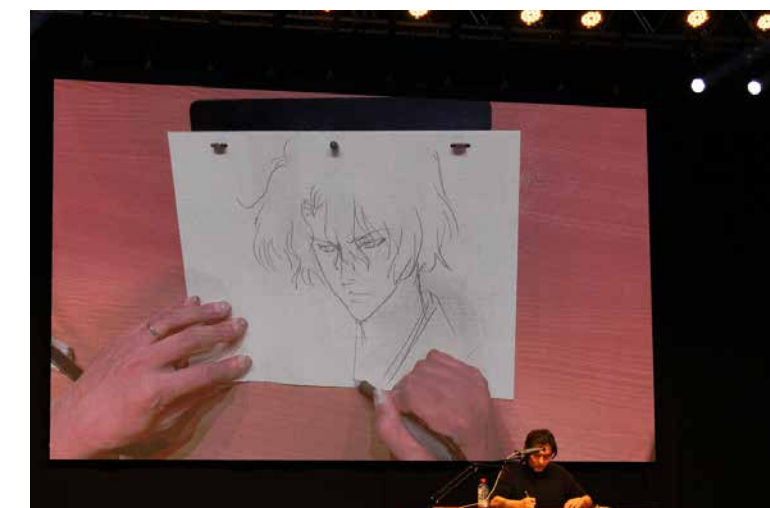


és társai propaganda animéitől kezdve, a Szentjánosbogarak sírján, a Hadashi no Genen és a Yamatón keresztül egészen a Hetáliáig és KanColle-ig sok minden meg volt említve.

Egyébként szombat dél az animés kerekasztal állandó ideje és ezúttal töményen a már itthon magyar szinkronnal is látható Boku no Hero Academia, avagy Hősakadémia volt a téma. Mondhatni a hazai vetítés okán nemcsoda, hogy ennyire meg lett lovagolva a téma. A mai idők Narutója lényegében letarolta a legtöbb animés programot. Viszont mivel én egy percet sem láttam belőle és nem is tervezem elkezdni, továbbá a vendégek is inkább negatív rajongást váltottak ki belőlem, kihagytam. Meg amúgy is Gergő előadásával van mindig egy időben, azzal meg nem versenyezhet.

Érdekelte volna még egy kicsit A gótikus hagyomány és magyarországi hatása, amiben az angol gótikus irodalom került keresztútba, de egész napra nem akartam beköltözni a 25-ösbe, továbbá más programokba is bele akartam nézni, szóval ugorjunk.

Két komoly előadás után egy kis szórakozás kell az agynak, így hosszú évek után ismét több időt szántam a CP-re. Megnéztem legalább hét versenyzőt. Nem vagyok CP szakértő, de úgy vélem, fejlődtek a jelmezek. Nagyon jól megmunkált darabokat láttam. Pl. *Warcraftost*, *Final Fantasyt*, *Soul Caliburost*, Disneyt, sőt még animését is a *Nanatsu no Taizai*ból meg a *Bahamutból*. A konferálás viszont még mindig nem az esetem.



Biztos bennem van a hiba, és igazából egyéni szoc. problem, de a műsorvezetői showműsor nem az én sportom. No de ezt hagyjuk is itt és lépünk más utakra.

Japán vendégek

Ezt most mindentől kiemelve, külön alcím alá tettem, mivel több japán sztárvendéget köszönthettünk kis hazánk conján. Ennyien szerintem még nem is voltak itt egyszerre.

Szombat este, akinek nem kellett hazatérnie, az részese lehetett egy fejrázós rockkoncertnek. A Bo-Peep névre hallgató japán banda zúzta be magát a színpadra és az ott maradtak agyába. Bevallom én nagyobb közönségre számítottam, de azért voltak pár százan. A koncert amúgy menő volt, jól tolták, és tény, hogy nem ezt a stílust hallgatnám minden nap, de nagyon hamar hangulatba hoztak. Ami viszont nekem fura volt, hogy a

közönség nagy része csak állt, mintha a Himnuszt játszották volna. El kellett telni legalább félórának, mire többen mozgásba lendültek.

Ismét, immár - ha jól emlékszem - harmadszor lépett fel a MondoCon színpadán Mizuno Kanon, akit most sajnos nem volt időm meghallgatni, de korábban mindig megtettem. Anime openingeket meg némi tradicionális és modern keverékű saját dalt énekel. Egy félórás műsorblokkot kapott vasárnap délelőtt.

Végül pedig Komino Masahiko animátor (*JoJo*) látogatott el hozzánk. Még nem nagyon volt példa, hogy az animeiparból jöjjön ide bárki. Vasárnap egyórás előadás keretében egy kicsit betekinthettünk a munkájába, ugyanis rajzolt nekünk a jövő nyáron érkező animéből, amin dolgozik. Magyarán a kivetítőn nézhettük, ahogy egy jelenetet megrajzol. Közben pedig lehetett kér-

dezni és a közönség nem is fogta vissza magát. Kérdés volt a kedvenceitől kezdve a munkaidején át, egészen addig, hogy mennyit keres. Aki nem nagyon mászott bele eddig a szakmába, azt bizonyára megdöbbentette, hogy több ezer lapot elhasználnak egy részhez és, hogy kéthetente egyszer megy haza, főleg, ha hajtás van, plusz néha tele van a töke az egészszel.

Szóval tanulságos, érdekes műsor volt, és igazából marhára bejött, ahogy előben láttunk egy animátort dolgozni. A konferálás is érdekesen alakult, DV kapta meg a tolmácsolás „áldását”, aki említette, hogy csak beugrott a feladatra és, hogy már rég beszélt japánul, de ahogy néztem, elég jól ment neki. Így bár többször is elviccelte a műsort, de maradjunk annyiban, hogy remekül levezényelte a dolgokat és kihozta belőle, amit tudott, még ha nem is mindenki kapta meg a kérdésére a pontos választ.



Mindhárom vendég esetében lehetőség volt autogrammért sorban állni. Nem vagyok egy aláírásgyűjtő, de Masahikótól azért jó lett volna egy. Mivel Catrin az előadás után a zenekvíz végére sietett (igen, sajnos a két program eléggé ütközött), nekem alkalmam nyílt egy kellemes, egyórás sorbanállásra. Végül sikerült szereznem egyet a színpadi rajzaiból dedikálva, hála annak, hogy sokan JoJót rajzoltattak velem.

Ehhez tartozóan viszont megjegyzem, hogy később Catrin a barátnőjével visszament, így megtudtuk, hogy - az én értekeim szerint - a pofátlan-ságnak nincs határa.

Az ok, hogy azt rajzol, amit ismer, de hogy aztán telefonról bemutatott képről Ulquiorrát, Vukkot (ó, anyám) rajzoljon, az már azért nem túl szép dolog. Az meg hab a tortán, hogy valaki önmagát kérte lerajzolva. Az oké, hogy az emberünk megszokta, hogy órákig rajzol, de azért gondolkodhatnánk is néha.

A dedikálásról írnék még pár gondolatot. A Bo-Peepesen nem voltam, erről nem tudok nyilatkozni, de Mizuno Kanon és Komino Masahiko a ruhatár és a wc között kapott egy asztalt. (Mondjuk szedhetek volna ők is 100 Ft-okat.) Sőt, Mizuno először a nagyszínpadhoz lett téve, csak közben rájöttek, hogy ott nem jó, hátrébb került az asztal a székek mögé, majd onnan ki, Masahiko



mellé, de ott sem maradtak sokáig, mert gondolom menniük kellett. Sajnos így jár az, akinek nincs a dedikálása előre beterveze, ettől függetlenül a türelmes sorbanállók elérték.

Mindenesetre szerintem erre lehetne találni egy fix, szeparáltabb helyet, ahová átkisérhetnék a konkrét dedikációs programmal nem rendelkező vendégeket. A közönséget pedig az adott előadás után értesíteni róla, hogy aki akar szignót, az menjen oda.

De egy szó, mint száz, nagyon örülünk, hogy ennyi japán vendég tette tiszteletét minálunk, és remélem, a továbbiakban is jönnek majd hozzánk.

Késő délután mindkét nap volt filmvetítés, szombaton a Pókember: Idegenbent, vasárnap viszont animét, a Danmachi: Orion no Ya filmet lehetett megnézni.



Evezzünk tehát vasárnapra

Eddig mindig az AMV Mortal Kombattal kezdtem a napot, ami egyébként most a retro jegyében telt. Mintha ilyen már lett volna. De most jött el a pillanat, hogy közsi, elég volt és inkább egy előadást választottam helyette.

A találó nevű Attack on School előadás egész érdekesnek ígérkezett. Hartyánci Mátyás



lényegében elmondta, hogy sajnós a kelet-ázsiai témákat semennyire sem tanítják az itthoni általános- és középiskolákban vagy csak érintőlegesen, persze ez tanárfüggő is. A popkultúrát pedig még ennyire sem, és arra adott válaszokat, hogy ezeket a diák hogyan tudná becsempészni mégis a tananyagba. Az előadás végén saját óráiba is betekintést adott: kpop videoklippeket elemzett ki pedagógiai, pszichológiai szemmel. Nagyon tetszetős előadás volt, érdekes oldalról közelítette meg a témát. Érdekes volt elgondolkodni róla. Mátyás, mivel tanít, felkészült volt és profin levelezte az előadást.

A vasárnap fő műsora, Komino után természetesen a fandub verseny, majd az azt követő szinkronszínész beszélgetés. Jó régen nem néztem ezt a programot az ütköző zenekvíz miatt. Előbbinél tarolt a hősakadémia, ráadásul az a jelenet, amit már 2 éve is túlhasználtak. De azért valljuk be, vicces produkciókat hallottunk.

Ennek zsűrije és egyben a szinkronos beszélgetés vendége Koltai Judit (Gohan, Goten stb.) és Dolmány Attila (Boku no Hero-Shouta, Kyle, Stewie) voltak. Ahogy lenni szokott, meséltek a munkájukról, animékhez fűződő viszonyukról.

Akár mennyire is ugyanaz a téma az ilyen beszélgetéseken, jó látni, az egyes színészek hogy vélekednek, akár az animékről, akár a színeszi munkáról. Továbbá akiket kicsit is érdekel a pálya, azoknak különösen tanulságos program.

Állandó dolgok

Továbbra is hódít a kpop. Mindkét nap lehetett random táncolni a kijelölt helyen, de aki nem kpoppal a lábában született, az részt vehetett oktatáson a conarénában. De felléptek profik is, akiknek meg nem mondom most a nevét, mert nem követem.

Ha már említettem a conarénát, volt ismét japán táncoktatás a tradicionálisabb mozgáskultúra kedvelőinek. A tánc mellett pedig a harcművészeti tudásunkat is csiszolhattuk a Niten Jutsu Sei Shin ryu és kendo oktatáson.

Mindkét nap lehetett játszani. Ahogy korábban említettem, minden a G csarnokba lett belapátolva, így a gamer részleg is. Versenyek tekintetében a szokásos választék állt rendelkezés-

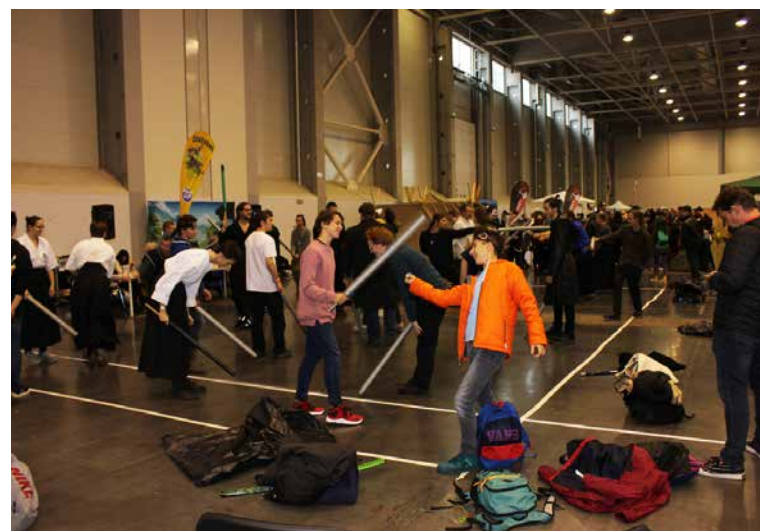


re: *Hearthstone*, *Rainbox Six*, *League of Legends*, *Jump Force*, *Just Dance*. Utóbbival szabadon is lehetett játszani, valamint ott volt a Nintendo is, én pedig az új *Call of Duty*t próbáltam ki, és egy jó időre ott is ragadtam.

Volt még egy egész nagy stand, ahol veszett jó, teljesen átdizájnolt gépeket láttam. Kedvencem a Commodor 64-es házba beépített RTX-es rendszer.

Vásár

A MondoConnak mindig is sarkalatos pontja volt a vásár, hiszen rengetegen szeretik itt költeni a pénzüket és bővíteni fancucc gyűjteményüket. Igazából most is kint voltak a megszokott árusok és artistok. Viszont most jött több külföldi árus is, aki lootboxokat és pólókat árult és volt, aki angol nyelvű mangákat. Utóbbinál mi is beszereztünk pár kötetet, mert igazán remek áron adták őket és



népszerű címeket hoztak ki, sokan is vásároltak itt. Nagyon remélem, hogy a jövőben is jönnek még.

A vásárhoz tarozik, vagyis én együtt kezelem vele az ételes standokat. Ugyan kevesebb volt szerintem, mint nyáron, de szokásosan volt sima büfé hot-doggal és melegszendővel, a japán ízek kedvelőinek pedig okonomiyaki, sushi, meg az a hal alakú izé is rendelkezésre állt.

A vásárt és a kaját szórakozással pedig az Amai teaház köti össze. Lehetett náluk finomságokat és cukiságokat vásárolni, emellett a megszokott japán játékokkal üthettük el ott az időt.

Ez volt tehát az őszi con, tartalmas volt és hamar elrepült az idő. A facebookra már kikerültek a jövő évi dátumok, amik még nem 100%-osak, viszont január 4-én jön a folytatás. Kérek mindenkit, nézzétek a con facebook oldalát, figyeljétek és olvassátok el, amit a szervezők kiírnak, mert nem poénból teszik ki.





TOKYO CHARACTER STREET

ÍRTA: SACI (*Animológia*)

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNEK JAPÁNBAN? 9.

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

Szemezzünk is néhány olyan látványosságból, amit feltétlenül nézz meg, ha Japánban jársz. A leírtak után meg már biztosan nem fogsz kukán állni egy-egy épület vagy hely előtt feltéve a kezed, hogy „ez mi is?”. Érdekességek, hasznos információk és Japán kincsei várnak itt rád.

TOKYO CHARACTER STREET

Japán sztárfiguráinak gyűjtőhelye

Ha szeretnél elvarázsolódní a híres rajzfilm, animációs és anime figurák rengetegében, akkor a Tokyo Character Street pont a te helyed. Semmiképpen se hagyd ki, ha csak egyetlen híres (elsősorban japán) figuráért is rajongasz, mert itt teljes egészében kiélheted a fanatizmusod minden apró aspektusát.

Habár elsődlegesen gyerekeknek szánták a helyet, mégis meglepő módon nem sokkal lehet itt találkozni (ami nem feltétlenül baj). Ez persze nem annyira meglepő a szigetországban, hiszen náluk nincsenek olyanfajta begyöpösödések, hogy csak a gyerekek élvezhetik a cuki figurákat



vagy bármilyen kawaii dolgot. Viszont, ha gyerkőccel látogatnál el Tokióba, akkor ide szerintem feltétlen vidd el.

A Tokyo Character Street, ha egyszer megtalálsz, páratlan élményt fog nyújtani, főleg, ha anime vagy animációs film, rajzfilm kedvelő vagy. Valamelyest nehéz a megtalálása, de nem az odaút szemponjtjából, mert kivételesen jó helyen helyezkedik el, a tokiói állomás aljában. Ez utóbbi már önmagában megér egy látogatást pazar építészeti stílusa végett. Azonban, ha bent vagy, akkor már könnyebben el lehet tévedni. Érdeemes tüzetesen utána nézni, hol is rejtőzik az épületen belül ez a sétány, mert még ha tudni is, hogy a föld alatt van, mégsem táblázták ki kellőképpen ahhoz, hogy csak odasétálva megtalálható legyen. Legalábbis saját tapasztalatom ezt támasztja alá, szóval ajánlott a körültekintés előtte. Viszont, ha egyszer megtalálsz, csodaélmény tárul eléd.



Ghibli, Pokémon, Hello Kitty és megannyira – a maga módján – híresség üzletét lelhetjük fel itt. Ahogy a neve is mutatja egy „utcáról” van szó, de ha pontosabbak akarunk lenni, akkor azt mondhatnánk inkább, hogy egy folyosóról, ami amúgy körbefut. A lényeg, hogy itt aztán találhatunk szem-szájnak való dolgot több üzleten átívelően. Konkrét számot az üzletekre vonatkozóan sajnos nem lehet mondani, mert mindenhol mást tűntetnek fel, ami főleg azért van, mert néha-néha változik is a számuk. Viszont elmondható, hogy közel 30 boltban csorgathatjuk a nyálunkat királyabb-nál-királyabb termékekre. Hiszen ez a lényege.

Tehát akkor egy bevásárlóutcáról van szó? Igen.

TUDDAD?

Még Micimackó is helyet kapott a híres karakter utcán Tokióban.



A Tokyo Character Street egy belépését tekintve ingyenes, de elég komoly bevásárlóutca, ahonnan üres kézzel nem lehet távozni. Biztosra vehető, hogy valami annyira meg fog tetszeni, hogy nem lehet majd eljönni nélküle. Ha viszont konkrét vásárlási célokkal érkezünk meg ide, akkor egy jó 4-5ezer yenes költségre számítsunk. A hely sokrétű termékinálattal rendelkezik, de az árai egyáltalán nem mondhatóak a legalacsonyabbnak. Sőt, kimondottan magasak az átlaghoz képest. Erre mindenképp ügyelni kell, ha ott vagyunk. Illetve ne felejtsük el megnézni a termékek címkéjét, ahol a megnyugtató „made in japan” feliratot kell keresni, mert hát, ha nem onnan van, akkor nem ajánlatos ott beszerezni.

Ez az elsősorban a japán popkultúra mikrokozmoszának tartott hely, amely néhány száz méteres bevásárlóközpontba koncentrálódik, sok mindent tartogathat nekünk a figurákon kívül. Találhatóak itt ugyanis az egyes karakterekkel ellátott: notebookok, esernyők, kulcstartók, kirakós játékok, törölközők, játékkártyák és a többi, és a többi. A lehetőségek tárháza végtelennek mondható, aminek majdhogynem csak a képzeletünk szabhat határt.

Manapság több figura létezik, mint valaha, amelyek közül a leghíresebbek és legfelkapottabbak mind meg is találhatóak ezen a helyen. Egy kört, ha már arra járunk, mindenképpen megér a Tokyo Character Street, már csak a japán kulturális

kíváncsiságunk miatt is. Amennyiben viszont nem rajongunk egyáltalán ezekért vagy nagyobb volumenű kulturális nevezetességeket tekintenénk meg, talán ki is hagyható. Azonban el kell mondanunk, hogy viszonylag gyorsan át „szaladható”, így nem vesz el sok időt, ha nem akarunk elvegyülni néhány boltban. Ezt viszont lehet, ajánlanám, ha fáradtságot nem kímélve elbaktattunk mégis oda, mert kincsekre és megdöbbentő cukiságokra lehet bukkanni.

Animológia videó Tokyo Character Street

[KATTINTS](#)



TUDDAD?

Rilakkuma neve a „relax” (rila) és japánul a medve (kuma) szavak elegyéből jött létre, ami híven tükrözi a maci személyiségét és lényegét is.

ALAPINFORMÁCIÓK

Belépés: ingyenes
Itt található: B1F First Avenue Tokyo Station, 1-9-1 Marunouchi, Chiyoda-ku, Tokyo
Nyitva tartás: 10:00 – 20:30

NÉHÁNY AZ ITT FELLEMLHETŐ ÜZLETEKBŐL ÉS KARAKTEREKBŐL:

NAMEKO AND RASCAL SHOP
SNOOPY TOWN
MIFFY STYLE
POKEMON STORE TOKYO STATION
KAPIBARA SAN KYURUTTO SHOP
RILAKKUMA STORE TOKYO
TOMICA SHOP
HELLO KITTY
DOMO-KUN
DORAEMON
AIKATSU STYLE & PRECURE PRETTY STORE
STUDIO GHIBLI STORE
ICHIBAN PLAZA
TAMAGOTCHI
JUMP SHOP
GUDETAMA SHOP
PLARAIL STORE

MENNYIRE AJÁNLOTT
MEGNÉZNE EZZET A
LÁTVÁNYOSSÁGOT?



A large crowd of people is gathered in a park in Hong Kong. In the background, several modern skyscrapers with glass facades are visible. The crowd is dense and appears to be participating in a protest or demonstration. The scene is set in a lush green park with trees and a blue water feature in the foreground.

HONGKONGI TŰNTETÉSEK II.

ÍRTA: ISKARIOTES

FOLYTATÓDIK A HARC A DEMOKRÁCIÁÉRT

A tüntetők tovább folytatták harcukat a demokráciáért. Ennek keretében felszólították az Usanka vezetőit, hogy fogadjanak el egy törvényt a hongkongi demokrácia védelmében. Valamint azt skandálták angolul, hogy „Trump elnök, kérünk, szabadítsd fel Hongkongot!” Természetesen a szabad világ vezetője meghallotta a tüntetők szavát és az égvilágon semmit sem tett. Nem úgy az amerikai Képviselőház, ami egy hónapos munka után előállt a „Hongkongi emberi jogokról és demokráciáról szóló javaslat – 2019” című ötlettel. Ez ellen természetesen a kínai kormányzat hevesen tiltakozott.

Sokan felhozták, hogy az Amerikai Egyesült Államok már hozott törvényt Hongkong védelmére, de az csak annyit foglal magában, hogy az USA fenntartja magának a jogot, hogy a várossal külön egyezzen meg gazdasági kérdésekben.

Szeptember kilencedikén általános sztrájkot hirdettek a tüntetők, egyes iskolák nem engedték a diákokat csatlakozni az eseményhez, de voltak, akik szülői engedélyhez kötötték a részvételt. De nemcsak a diákok, hanem orvosok és nővérek is csatlakoztak a megmozduláshoz. Az élőláncot alkotó demonstrálók kijelentették, hogy ha 13-ig a hongkongi vezetés nem tesz eleget a követeléseiknek, úgy kénytelenek lesznek drasztikusabb lépéseket tenni. Az utcákon még mindig több 10 ezer ember demonstrált. Annak dacára, hogy azon a hétfőn 157 embert tartóztattak le a hatóságok.

A rendőrség még egy sajtókonferenciát is összehívott – amire az újságírók gázmaszkban ültek be –, ahol John Ce rendőrfőnök úgy kezdte mondókáját, hogy: „tiszteletben tartja a lakosság szólás- és véleménynyilvánítási szabadságát, de azzal a kéréssel fordul mindenkihez, hogy a közbiztonság érdekében békésen és ésszerű módon éljen ezekkel a jogokkal.” Majd kijelentette, hogy a rendőrök szolgálaton kívül is maguknál fogják hordani a viperájukat (amivel halálra is lehet valakit verni), hogy így gyorsabban tudjanak közbeavatkozni, ha arra kerülne sor. Ha acél botok susogása sem tudja elhozni a békét, akkor semmi. Ezt lereagálva a tüntetők a pólójukat betűrve hordják, hogy így látszódjon, ha valakinél fegyver van, mert az azt jelenti, hogy az illető zsarú.

Szeptember 11-én Hongkong labdarúgó válogatottja (igen, ilyen is van) fogadta Irán nemzeti tizenegyét. Bár a meccs papírforma szerint zajlott le (a perzsák 0-2 győztek), a hazai drukkerok tettek róla, hogy emlékeztet legyen a mérkőzés. Így



kifütyülték Kína hivatalos himnuszát és helyette a nem hivatalos himnuszt, a Glory Hong Kongot énekelték. A teljesen korrupt FIFA ezért 15 ezer svájci frankos bírószabott ki a hongkongi szövetségre. Igen. A szurkolók a saját himnuszukat fütyülték ki, ezzel megsértették a hongkongiakat, amiért bírság jár! I love you FIFA.

Eközben teljesen váratlanul Berlinben tünt fel Joshua Wong - aki már 2014-ben is részt vett a megmozdulásokban -, és találkozott Heiko Maas német külügyminiszterrel. Erre reagálva a hongkongi rendőrség betiltotta a hétfőre esedékes tüntetéseket.

Természetesen voltak tüntetések, de csak „ügymond spontán”, így arra is akadt példa, hogy egy plázában csaptak össze a Hongkong barát polgárok a kommunista Kína mellett kiálló emberekkel. De arra is volt példa, hogy egy bevásárlóközpontban egyszerre énekelték el a Glory Hongkongot. Vasárnap pedig csak 10 ezres tüntetésre



került sor, ahol a Molotov koktélos rendelkezések csak úgy záporoztak a rendőrök felé. Ők pedig színes vízfestékkel válaszoltak, így később is könnyebben tudták azonosítani a résztvevőket.

Különböző közvélemény-kutatások is készültek, amelyekből kiderül, hogy a lakosság bizalma a rendőrök felé 0%-on áll. A helyzetet tovább rontja, hogy a neves civilszervezet, az Amnesty International kiadta összefoglaló riportját a tüntetésekről.



Ebben beszámolt arról, hogy a rendőrök rendszeresen kínozzák a letartóztatott tüntetőket, nem ritka, hogy már az összebilincselte embereket gumibottal verik tovább. Egy tüntető így számolt be az átélt eseményekről: „Éreztem, hogy megütöttem a lábamat egy nagyon kemény tárggyal. Utána az egyik rendőr megfordított engem, és a mellkasomra térdelt. Éreztem a fájdalmat a csontjaimban, és nem kaptam levegőt. Megpróbáltam kiabálni, de nem tudtam levegőt venni, se kiabálni.”. A letartóztatottak 85%-a kórházi kezelésre szorul.

Tüntetések 15. hete

A város Tuen Mun negyedében zajlottak ekkoriban a főbb összecsapások. A rendőrség a szokásos könnygáz tájfunt fújta ki a demonstrálókra, akik pedig parittyával válaszoltak, illetve kínai zászlókat égettek. Többen a „Harcoljatok a szabadságért” szavakat skandálták.

Carrie Lam sem tétlenkedett, nyolc különböző globális PR céget is felkeresett, hogy próbáljanak javítani városa imázsán, de mindegyikük azt mondta, hogy lehetetlen kéréssel ne zavarják őket.

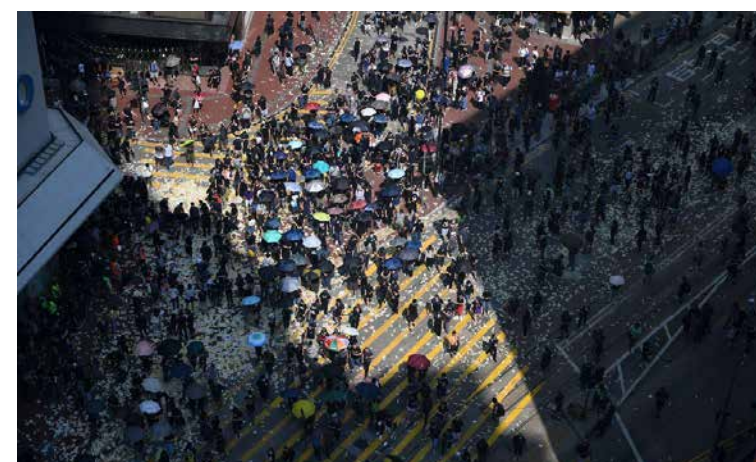
Szeptember 26-án egy fórumot hívott össze Carrie Lam. Ide húszezren jelentkeztek, de csak 150 embert sorsoltak ki, akik közül harminc kapott lehetőséget, hogy három percen át sorolja gondolatait és/vagy kérdéseket tegyen fel. Sokak szerint ez csupán színjáték volt, hiszen Hongkong kormányzója pontosan tudja, mit akarnak a tünte-



tők. Lam újfent kijelentette, hogy nem fog felállni speciális bíróság, ami a rendőri túlkapásokat vizsgálná meg. Eközben Roy Kwong Chunt, a hongkongi Demokrata Párt helyi törvényhozási képviselőjét ismeretlenek megverték. Ezt még a Kína barát politikuskok is elítélték.

Közben érkezett a 2014-es Esernyős tüntetések V. évfordulója. Ennek alkalmából Joshua Wong bejelentette, hogy el akar indulni a választásokon, ezt nem engedték meg neki, mondván, túl önálló. Wong azt mondta a gyűlésen: „Öt évvel korábban azt mondtuk, hogy visszatérünk, és most újra itt vagyunk, eltökéltebben, mint valaha. Az előttünk álló harc, küzdelem az otthonunkért és a hazánkért.”

„...a világon mintegy 60 metropoliszban tartottak szolidaritás tüntetést a hongkongi szabadságszeretőkért.”



Október 1.

Október 1. a Kínai Népköztársaság legfontosabb ünnepnapja. 1949-ben ezen a napon kiáltotta ki az ország megalakulását Mao Ce-tung. Idén kiosztottak 620 ezer tévét, hogy mindenki láthassa a parádét, tizenötezer katona vonult fel a háromórás díszünnepségen. Tehát istentelelenül megünneplték a kommunista hatalomátvétel LXX. évfordulóját.



Ezzel párhuzamosan egy tüntetésen azt kiabálták a fiatalok, hogy le a kínai zsarnoksággal. Sőt, egy globális tüntetést is szerveztek, így a világon mintegy 60 metropoliszban tartottak szolidaritás tüntetést a hongkongi szabadságszeretőkért. A városban azért nem ünnepeltek, mert: „gyászolnak amiatt, hogy a kommunista párt 70 éves uralma alatt lábbal tiporták az emberek demokratikus jogait Kínában és Hongkongban”. Több helyen letépték a központilag kitett molinókat és zászlókat, Hszi Csing-ping kínai államelnök és Carrie Lam képeit taposták, illetve égették meg.

A rendőrség ezen az ünneppel teli napon szintet ugrott. Egy 18 éves tüntetőt - Tony Tsangot (Tsang Chi-kin) - éles lőszerrel mellkason lőtték, sőt még a segítségére siető társát is letépték a rendet fenn nem tartó erők. Szerencsére a fiatal túlélte a lövést. Hétfőn több száz diák ülősztrájkjal indította a napját az egyik legfontosabb bírósági épület előtt.

Tsangot egyébként vád elé helyezték lázadás miatt. Apró formai hiányosság volt a pribékek részéről, hogy nem írták le, hogy hol, illetve mikor és ki tartóztatta le a fiút, szerencsére egy illiberális rendszerben ezek nem hátráltatják a bírósági munkát. Cserébe a rendőrség kijelentette, hogy meg se fordult a fejükben, hogy kivizsgálják a fegyverhasználat körülményeit. Azt sem tartották indokoltnak, hogy egy szemem talált és megvakult indonéz újságíró ügyét megvizsgálják. A hivatalos magyarázat lényege annyi volt, hogy az ő baja, miért ment oda? Szintén újabb elemként jelentkezett, hogy a már menekülő ifjakat hidakról vagy felüljárókról szórják meg bors- és paprika sprével.

Természetesen a tüntetők sem minden helyzetben vétnenek, rendszeresen támadnak meg csapatszállító buszokat, illetve maró anyaggal öntik le a rendőröket. Mindenesetre a demonstrálók is erősen átalakultak a nyárhoz ké-



pest. Egészen profi gázmaszkokat és sisakokat kezdtek el hordani. A pajzsokat és az esernyőket sokkal taktikusabban használják, mint pár hónapja. Egyesek úgy vélik, hogy azért kell erőszakot alkalmazniuk a lázongóknak, mert amikor szépen kérték, a rezsim nem hallgatott rájuk.

Elseje után

Az eseményekre reagálva a rendőrség bejelentette, hogy a demonstrálók nem hordhatnak maszkot a jobb beazonosítás végett, sőt, az egész arcot befedő arcfestés sem megengedett. Természetesen a civilben lévő rendőrök továbbra is hordhatnak maguknál viperát és semmilyen azonosítást nem kell elvégezniük, mert hát, ami fair, az fair.

Carrie Lam az intézkedést azért hozta meg, mert ahogy fogalmazott: „Véget kell vetnünk az erőszaknak.” A törvényt Lam úgy tudta tető alá hozni, hogy jogász csapata talált egy utoljára több mint 50 évvel ezelőtt használt jogszabályt, és arra hivatkozva tiltotta be a maszkokat.

Persze ahol ez a mondat elhangzik, utána garantálható, hogy az erőszak nem ér véget. A tüntetők újra – maszkkal – az utcára vonultak, a rendőrség 900 gumilövedéket és 1800 könnygáz gránátot zúdítottak az ifjakra. Továbbá egy civil ruhás rendőr egy 14 éves srácot combon lőtt éles lőszerrel.

A tüntetők helyzetét tovább hátráltatja, hogy több termék mára beszerezhetetlen. A kínai beszállítók nem szállítják le a megrendelt árut. Így kezd hiánycikk lenni a fekete póló, az esernyő, a gázmaszk, a hangosbemondó, a zászlók és még jó pár dolog. A tüntetők egyre többször támadnak meg kínai érdekeltségű cégeket, de arra is volt példa, hogy a hongkongi metróhálózat majd' 50%-át megbénították.

Michelle Bachelet, az ENSZ emberi jogi főbiztosa is megszólalt az ügyben, ha már eddig ezt nem tette meg: „Aggódunk az egyes tüntetésekhez köthető magas fokú erőszak (...), továbbá a rendőrök és tüntetők sérülései miatt is, köztük azok miatt az újságírók és tiltakozók miatt, akiket a rendfenntartó erők lőttek meg.” A hétvégi tüntetéseken ismét tízezrek vonultak az utcára és „maszkot viselni nem bűn” szlogent skandálták.

Csicska hopp

Az észak-amerikai fontosabb sport ligák (NFL, NHL, MLB, NBA) közül egyértelműen az NBA-t a legkönnyebb eladni a világ felé. Ugyanígy van Kínában is, ráadásul azért is, mert ez az egyetlen liga, ahol már játszott kínai játékos. Jao Ming pedig hol kosarazott? A Houston Rockets (HR) csapatánál. Mit írt ki Daryl Morey, a HR ügyvezetője? „Harcoljatok a szabadságért! Hongkonggal vagyok!” Totális kínai utálat a komplett NBA iránt? Bezony. Totális dermedtség az NBA részéről? Bezonyám.



A Rockets összes kínai szponzora visszamondott bármilyen további támogatást, a CCTV5 és a Tencent netes cég pedig kijelentették, hogy nem adnak le több Houston meccset. A kínai kosárlabda-szövetség – aminek elnöke Jao Ming – bejelentette, hogy nem dolgozik tovább a Houston Rockets-cal. Tilman Fertitta, a kosárcsapat amerikai tulajja pedig elegánsan közölte, hogy sem neki, de még a csapatnak sincs semmi köze Morey bejegyzéséhez. És egyébként is, ki ez az ember?

A csapat legnagyobb sztárja, James Harden elnézést kért Kínától, a kínai emberektől, és biztosított mindenkit arról, hogy ő és a csapat nagyon szereti Kínát és a jüant. Később hozzájuk csatlakozott LeBron James, a Los Angeles Lakers jelenlegi játékosa, aki szintén elítélte Morey szavait. Pont ő, aki oly sokszor hangoztatja, hogy szeretne Mohamed Ali örökébe lépni a polgárjogok küzdelmében.

Adam Silver, az NBA komisszárja tett egy felemás nyilatkozatot, mely szerint ő és az egész NBA nagy családja nagyon szeretik Kínát, de természetesen kell tartani a véleménynyilvánítás szabadságát. Az állami CCTV „kijelentette”, hogy mélységesen csalódtak Silverben, aki kiáll a szólásszabadság mellett, és büntiből az egész NBA-t nem fogják leadni. 600 millió kínai drukker pedig le van sajnálva!

Hogy értsük a talpnyalás mértékét, a kínai közösségi portálon, a Weibón több kedvelője van az NBA-nek, mint a Facebookon. A tavalyi döntő meccsetek többet nézték, mint az USA-ban. A Tencent 1,5 milliárd dollárt fizet öt évre a közvetítési jogokért. A szezonokat több mint 600 millióan követik (ugye az USA teljes lakossága nincs ennyi). Az ESPN sportcsatorna odáig ment, hogy amikor Kína térképét mutatják, akkor egy olyan verziót használnak, amit mind a nemzetközi jog, mind pedig az USA illegitimnek tekint. Igen, csak

azért, hogy a kínai szurkolók minél kényelmesebben tudják szürcsölgetni teájukat.

Az NBA legnagyobb pechje az, hogy nem kínai liga, hanem amerikai. Így odahaza az egész politikai elit (Trumptól Obamáig) a gyehenna tüzére kívánja az NBA-t, hogy így nem lehet lefeküdni egy kommunista államnak. Azt fejtegették, hogy nehogy már egy kínai komcsi mondja meg, hogy egy amerikai mit írhat ki egy olyan netes felületre (Twitter), ami Kínában jelen sincs. Sőt, a legtöbb csapat szurkolói is fújolással fogadták a Liga viselkedését.

De a csicskulásra nemcsak az NBA mutatott példát, hanem a magát a személyes jogok élharcosaként bemutató Apple is. Steve Jobs hajdani cége adatközpontot létesített Kínában, több VPN alkalmazást is blokkol, és sokáig nem volt hajlandó engedélyezni egy appot, amivel Hongkongban könnyebb lett volna kikerülni a rendőri támaszpontokat. Igen, ez ugyanaz a cég, ami az USA-ban még az FBI kérését is megtagadta, amikor egy

többszörös gyilkos terrorista iPhone-jához akartak hozzáférni, mondván mindenkit megillet a személyes adatok biztonsága.

Végül engedélyezték az alkalmazást, amiért a komplett kínai média rázúdult az Appelre, mondván, így segítik a tüntetőket, és ez nem igazságos. Vessük már össze egy app kontra egy komplett kémműhold rendszer fenntartását. Hát ja, valóban döntetlen az állás. Végül Tim Cook beadta a derekát és letörölte ezt az alkalmazást az App Store-ból, ezzel egy időben egy hatalmasat köpött az Apple 1984-es tévéreklámjára.

A nyalást tovább vitte a Blizzard, amikor kizárt egy játékosát, mert az azt merészelt mondani egy verseny végén – amit megnyert –, hogy „Liberate Hong Kong. Revolution of our age!”. Na, ezt nem kellett volna mondania. Elvették a nyeregyét, továbbá azzal is büntették, hogy egy évig nem is indulhat a viadalokon. Erre fel több helyen és több játékos is a Blizzard ellen fordult.



BLIZZARD[®]
E N T E R T A I N M E N T



A döntés hatására a játékosok mellett Blizzard alkalmazottak és kommentátorok is bojkottálták a játékkoriást. A cégnek különösen rosszul jött ez a „reklám”, mivel az éves konferenciájuk, a Blizzcon előtt pattant ki, ahol tüntettek is Hongkong mellett. Végül a Blizzard engedni kényszerült, az érintett játékos büntetését hat hónapra csökkentették és a nyereményét is megkapja, ugyanakkor a cég kijelentette, hogy egy esport versenynek továbbra is csak a játékról kellene szólnia. A cég vezetője, J. Allen Brack a Blizzcon megnyitóján bocsánatot kért, amiért túl gyorsan hoztak túl szigorú büntetést, ugyanakkor lassan és nem megfelelően kommunikáltak a közönséggel.

De az elmúlt hónapokban olyan cégek választották a keleti önkényt a nyugati szabadság helyett, mint a Gap, a Marriot, a United Airlines, a Muji, a Zara, a Ray Ban és az Audi, nekik az volt a bűnük, hogy Tibetet vagy a Kínai Köztársaságot (Tajvant) független államként tartották nyilván. A Givenchy, a Versace és a Coach azért esedeztek bocsánatért, mert Hongkongot különálló területnek ábrázolták. A Leicának azért kellett magyarázkodnia, mert egy reklámban utalás történt az 1989-es Tiananmen téri vérengzésre. A Mercedes bűne az volt, hogy egy közösségi oldalán (ami ugye Kínában meg sem jelenik) a Dalai Lámától idéztek. A komcsik szerint egy 84 éves spirituális/vallási vezető potenciális szeparatista terrorista vezér. Aha, hát persze, hogy az.

A totális behódolásnak egyetlen egy csapat nem tett eleget, a South Park, akik így kértek elnézést Kínától: „Ahogy az NBA, úgy mi is befogadjuk otthonainkba és a szívünkbe a kínai cenzorokat. Mi is jobban szeretjük a pénzt a szabadságnál és a demokráciánál. Hszi Csinping egyáltalán nem úgy néz ki, mint Micimackó. Nézze meg a 300. epizódunkat szerdán tízkor! Éljen a Nagy Kínai Kommunista Párt! Legyen bőséges az őszi aratás! Így már elég jók vagyunk, Kína?”. A kínai cenzúrának még ez sem volt elég. Töröltek mindent, ami picit is hasonlított a South Parkra a kínai neten.

Eközben Hongkongban

A kialakult helyzet ellenére megtartották a parlament új ülészakájának nyitóülését. Lam kormányzó a folyamatos bekiabálások miatt egy előre rögzített felvételen szólt képviselőtársaihoz. Beszédében új szociális lakásprogramot hirdetett, illetve bejelentette, hogy lesz, ami lesz, megtart-



ják a soron következő választást, mint mondta: „tisztá, nyílt és őszinte” a következő szavazás. Jó látni, hogy egyesek mindig meg tudják őrizni a humorérzéküket. A következő napokban folyamatosak voltak az ellenzéki képviselők rendbontásai, végül a honatyák 15%-át el kellett távolítani az ülésteremből. Valamint be lett jelentve, hogy a tüntetők nem kapnak több engedélyt felvonulásokra.

A Civil Human Rights Front (CHRF) vezetőjét, Jimmy Shamt öt férfi kalapácsokkal és csavarkulcsokkal verte össze. Akik pedig segíteni akartak, azokat késsel tartották vissza a támadók, állítják a szemtanúk.

Ezt követően újabb – immár – illegális tüntetéseket szerveztek. Nemcsak a Bank of China irodákat kapták szét a demonstrálók, hanem rendőrségi laktanyákra is Molotov koktélokot dobtak. Szóhasználatuk pedig radikálisabb lett: a könnygázt, valamint a paprika- vagy bors spréket és a színes festékes vízágyúzást kémiai hadviselésnek kezdték el hívni.

Lam egyre finomabban célozgat arra, hogy lesz valamilyen vizsgálat a rendőrségi műveletek körül. A kormányzó asszony helyzete nem egyszerű. Sokan meg vannak győződve róla, hogy a napjai meg vannak számlálva, és csak addig marad hivatalban, ameddig le nem zavarják a választásokat. A pekingi vezetés gyakorlatilag magára hagyta.

Az ország vezetőinek legfontosabb célja, hogy a külföld ne lásson nagyon durva képeket, maximum csak olyanokat, amiket látni lehet mostanság Santiago de Chiléből vagy Katalóniából, a helyzet menedzselését pedig Lamre és apparátusára hagyja. Közben hivatalosan is vissza lett fújva a kiadatási törvény.

November elsején befejeződött az a négy napos pekingi politikai tanácskozás, amit Hongkong ügyében tartottak. A kiadott közleményből a világsajtó ezt a mondatot ragadta ki: *„biztonságának védelmére stabil alapokon álló törvényi kereteket és megfelelő betartási mechanizmust kell létrehozni”*. Azt pedig már régebben kifejtették, hogy *„a lehető legnagyobb türelmet és visszafogottságot fogják tanúsítani, és hagyni fogják, hogy a helyi kormányzat és a rendőrség kezelje a válságot”*.

A következő kiemelendő esemény az volt, hogy a demonstrálók felgyújtották a Hszinhua

kínai állami hírügynökség hongkongi irodáját. A Hongkongi Újságíró Szövetség is elítélte a tettet, és elutasította: *„a média elleni minden szabotázsakciót”*. Pár nappal később egy rezsim párti ember több embert késelt meg egy plázában, és egy ellenzéki képviselő füléből is kiharapott egy darabot.

Összegezve

A tüntetések idestova 5 hónapja tartanak. Szemlátomást a demonstrálók fogynak, de még így is van egy 20 ezres csoport, aki még kitart. A rendfenntartók egyre jobban fáradnak, mind fizikálisan, mind szellemileg, ahogy a fiatalok is. Chan Tong-kai kiszabadult a börtönből, és mint mondta, visszatér Tajvanra, hogy szembenézzen tettének súlyával. Hsi Csing-ping elnök pedig szeptemberben, zárt körben így fogalmazott: *„a gazdasági fejlődés az egyetlen kulcsa Hongkong problémáinak”*.

Hongkong gazdasága

Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy ha Hongkong olyan gazdag ország, akkor miért nem segíti a fiatalokat – különböző eszközökkel –, hogy lakáshoz jussanak? A távol-keleti gazdaságok alapvetően másképpen működnek, mint Észak-Amerikában vagy Európában. Kevés adót szednek be, aminek egy részét elviszi az adminisztráció (bérek, épületfenntartás stb.), másik részét az erőszakszervek (rendőrség, katonaság stb.). A legtöbb esetben az oktatásra és a kutatás-fejlesztésre fordítanak sok pénzt. Ami megmarad, az jut a szociális rendszerre, ami kevés. A városállam még ezek közül is kilóg. A hongkongi dollár az amerikai dollárhoz van kötve, ha az gyengül vagy, ha az erősödik, úgy változik a helyi valuta is, ami most különösen ki van téve a viharoknak, hála az amerikai-kínai kereskedelmi háborúnak. Az angol gyarmati múlt egyik hagyatéka a gazdaságpolitika azon felfogása, hogy a kormánynak nem kell beleszólnia a gazdaság alapvető működésébe, szabályozni is csak minimálisan szabad. Ennek hála a hongkongi gazdaság ma a világon az egyik legfejlettebb, legszabadabb. Ennek árnyoldala, hogy a javadalmi különbségek hatalmasok, a társadalmi egyenlőtlenségek erősek és nincs szociális háló, mely tompítaná ezt a hatást. A metropolisz alapvetően kicsi területen fekszik, de mind a külföldi, mind pedig az ázsiai befektetők szívesen vesznek itt egy lakást. Egy kezdő fiatal munkavállaló nehezen tudja kitermelni egy átlagos albérlet átlagos díját, ami 660 ezer forint. Az önkormányzati szociális lakás várólistáján 250 ezer ember van. Sok ember 4-5 négyzetméteres, illegális kapszula szobákban éldegél. Ahogy egy grafiti fogalmaz: *„Havi hétezer dollárért egy cellában élünk, tényleg azt hiszitek, hogy a börtöntől félünk?”*.





MAGYAR-JAPÁN BARÁTSÁG

ÍRTA: ISKARIOTES

150 ÉVE

Japán és Magyarország idén ünnepli diplomáciai kapcsolatának 150 éves jubileumát. Érdeemes legalább egy felületes átfutást tenni az elmúlt másfél évszázadról.

Kapcsolatok 1600-1867

A Japán császárság és a Magyar királyság elég távol volt egymástól, így nagyon sokáig nem is tudott a másikról a két ország. Az első magyar ember, aki Japán földjére lépett, Uremann János (1579?-1620.11.22., Nanking) volt, bár Dalmáciában született. Mindenesetre sokan ezt a jezsuita szerzetest tartják az első magyarnak, aki a szigetországba érkezett.

Az első magyar nyelvű emlék Japánról az Apáczai Csere János által írt (1625-1659) „Magyar encyclopaedia”-ban született meg 1655-ben, amit Utrechtben adtak ki. Az első magyar, aki bizonyítottan a császárság területére lépett, Jelky András (1738-1783) volt, aki Hollandiát képviselte.

Később Benyovszky Móric (1746-1786) 1778. június 8-án kötött ki a mai Shikoku szigetén fekvő Tokushima prefektúrához tartozó, Awa megyében található Minamiban (akkor még Hiwasa). A helyet akkoriban a Tokushima klán felügyelte. Tartva a sógun bosszújától csak azt engedték meg neki, hogy édesvíz- és étel készletét feltöltse, de amint megvolt ezzel, azonnal el kellett hagynia a kikötőt. A kalandor tovább hajózott és Tosa pre-



fektúrában, Muroto városában kötött ki, de itt sem engedték a maradását. Nagaszaki felé vette az irányt, de rosszul navigált, így Amami Ōshima szigetén kötött ki. Legnagyobb érdeme, hogy írt egy levelet a Nagaszaki Holland Kereskedőház vezetőjének, amiben tájékoztatta arról, hogy az orosz haderő megszeretné szerezni az északi Kuril-szigeteket.

Ezek az esetek egy-egy kalandvágyó ember útjai voltak, tudatos kapcsolat építésről szó sincs.

Osztrák-Magyar Monarchia és Nippon 1868-1914

1868 októberében Trieszt kikötőjéből elindult a Donau fregatt és az Erzherzog Friedrich korvett, az egész expedícióra 533 ezer forintot biztosított az Osztrák-Magyar Monarchia (OMM). A felfedezőutat Anton von Petz (1819-1885) el-lentengernagy vezette, aki az erdélyi Alsóvenicén



született. Egyéves hajózás után 1869. októberében kötött ki a delegáció Jokohamában. Október 18-án aláírták a Hajózási és kereskedelmi egyezményt, viszont nem volt fair a japán félle szemben - bár mi voltunk az utolsó jelentős európai állam, ami szerződést kötött Japánnal -, hogy Ferenc József (1848-1916) osztrák császár és magyar király csak 1871. december 3-án ratifikálta a már 1869-ben megkötött szerződést, ami a XXIX. számú törvényként lépett életbe.

1871-ben megérkezett Tokióba a Monarchia első nagykövete Heinrich von Calice (1831-1912). 1873-ban pedig CUNETAMI SZANO (1823-



1902) japán nagykövet kezdte meg tevékenységét Bécsben. CUNETAMI később mezőgazdasági és pénzügyminiszter is lett, de legismertebb érdeme az volt, hogy ő alapította meg a Japán Vöröskeresztet 1877-ben.

A következő fontos esemény az 1871-1873-as Ivakura misszió volt. A Meidzsi restauráció (1868) során az új kormányzat egy békés diplomáciai küldöttséget indított útjának, hogy a kor nagyhatalmaihoz ellátogatva építsen ki diplomáciai, valamint kulturális és gazdasági kapcsolatokat.

Ennek során a követség találkozott Ulysses S. Granttal (1822-1885), az USA elnökével, Viktória királynővel (1837-1901), I. Vilmos császárral (1861-1888), II. Sándor cárral (1855-1881), valamint I. Ferenc Józseffel és a monarchia külügyminiszterével gróf Andrássy Gyulával (1823-1890) is. A küldöttség Bécsben megtekintette az V. Világkiállítást is, ami nagy hatást gyakorolt rájuk.

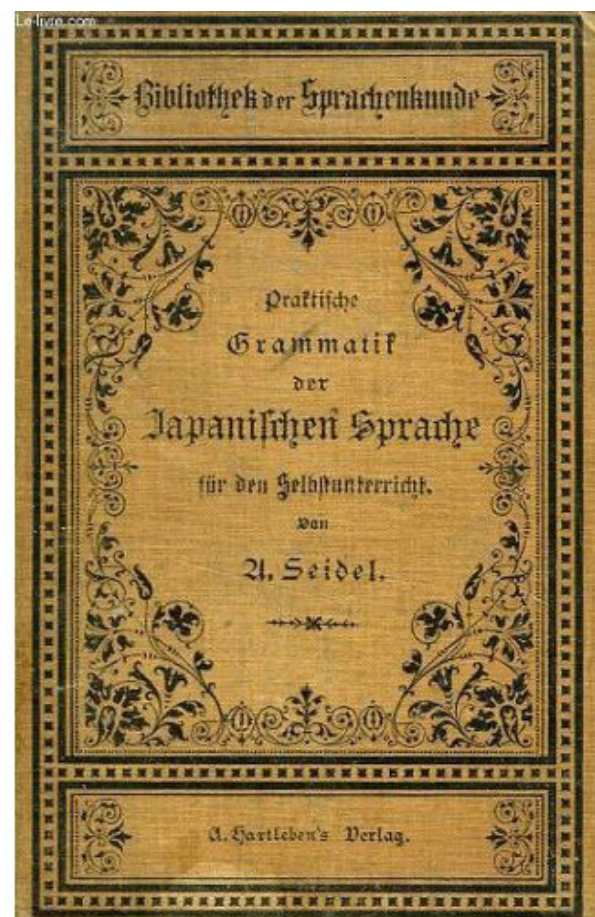
A következő 40 évben lassú nyitást lehetett tapasztalni a két fél között, ezen időszakban közel 300 magyar járhatott a szigetországban. Köztük volt Széchenyi Béla (1837-1918), Széchenyi István fia, id. Lóczy Lajos (1849-1920) és Kreitner Gusztáv (1847-1893) geológusok is. Zichy Ákos és József az ázsiai útjuk után 1879-ben kiadták a „Tanulmány a japán művészetről” című könyvüket. 1886-ban a világhírű magyar hegedűvirtuóz, Reményi Ede (1828-1898) tartott koncertet a császárnak és vendégeinek, ahol a császár és környezete első ízben mutatkozott nyugati szabású ruhákban.

1890-ben megjelent az első hazai nyomdában készült japán nyelvkönyv, a bársonyos hangzású „Praktische Grammatik der japanischen Sprache für den Selbstunterricht”. Szerencsére 1905-ben egy nyelvismereti sorozat keretében már magyar nyelvű tankönyv is rendelkezésre állt a tanulni vágyóknak, ami a „Japán. Gyakorlati japán-német-magyar beszélgetésekkel, hét eredeti japán írás táblával” címet viselte.

1892-ben kinevezték az új osztrák-magyar nagykövetet, Heinrich von Coudenhove-Kalergi

grófot (1859-1906), aki feleségül vette Aoyama Mitsukót (1874-1941). Több gyerekük is született, Richard Coudenhove-Kalergi (1894-1972) filozófus, aki a páneurópai gondolat egyik úttörője volt. Mitsuko és Heinrich Európába költöztek miután Coudenhove-Kalergi apja meghalt. A férje halála után Mitsuko 1941-es haláláig Európában maradt. Szintén ez évben (1892) Ferenc Ferdinánd Japánba látogatott egy világkörutazás során.

1910-ben egy katonai csereegyezmény alapján megkezdte a szolgálatait a Japán Birodalmi Hadseregben Theodor Edler von Lerch (1869-



1945) vezérőrnagy. Von Lerch legendájához ez még kevés lenne, de két dologban ő volt az első Japánban. Egyrészt ő volt az első ember, aki lesíelt a Fudzsiról, másrészt ő rakta le a japán sísport alapjait. Emlékét több szobor is őrzi a császárságban.

Szintén ez év eseménye volt, hogy Fushimi herceg és népes kísérete Bécsbe és Budapestre látogatott. A Nyugati-pályaudvaron Palotay Ödön, akkori japán nagykövet és Frankenstein báró fogadta őket.

1911-ben az Iparművészeti Múzeumban japán kiállítás nyílt, melyen bemutatták a japán kerámia-, bronz- és lakkművészet alkotásait. A korabeli európai festőművészeket lenyűgözte a japán festészet és inspirálón hatott rájuk.

Az 1900-as években egyre nagyobb népszerűségnek kezdett örvendeni itthon az úgy-



nevezett pánturanizmus gondolata. Sőt, egyes hagyományos gondolatú jó ember azt kezdte el bizonygatni, hogy a magyaroknak és Amateraszu Ómikami leszármazottainak köze lehet egymáshoz. Nincsen olyan tévképzet, ami ne tudna elterjedni, így Japánban egy Shiratori Kurakichi (1865-1942) nevű történész professzor állt bele nagyon ebbe a témába. Alapgondolata az volt, hogy a hsziungnuk nem mások, mint a hunok, ergo magyarok. Lelkesedése abból eredt, hogy 1901-1903 között Európát járta és egy évig Budapesten lakott. Ebből írta meg aztán a „Magyarország történelmének főbb vonulatai” című művét. Később Hirohito császár oktatásában is részt vett.

A japán politikában mind a magyar helyzet, mind pedig a Monarchia inkább mellőzött tárgykör volt. Ugyanakkor két kérdésben többször is előkerült az OMM.



Egyrészt az foglalkoztatta a korabeli japán politikai elitet, hogy egy elmaradott térséget hogyan lehet modernizálni? Úgy gondolták érdemes megvizsgálni, hogy Magyarországon mi működött és mi nem. Közfelfogásuk volt, hogy országunk mintegy 40 évnyi hátrányban van Nagy-Britanniával és Franciaországgal összevetve. A második fontos terület a sok nemzetű birodalom egyben tartása volt. A Japán Birodalom azzal, hogy annektálta Koreát (1910) és Tajvant (1895) több nemzeti-ségű lett, így érdekelte, hogy lehet ezt sikeresen egyben tartani.

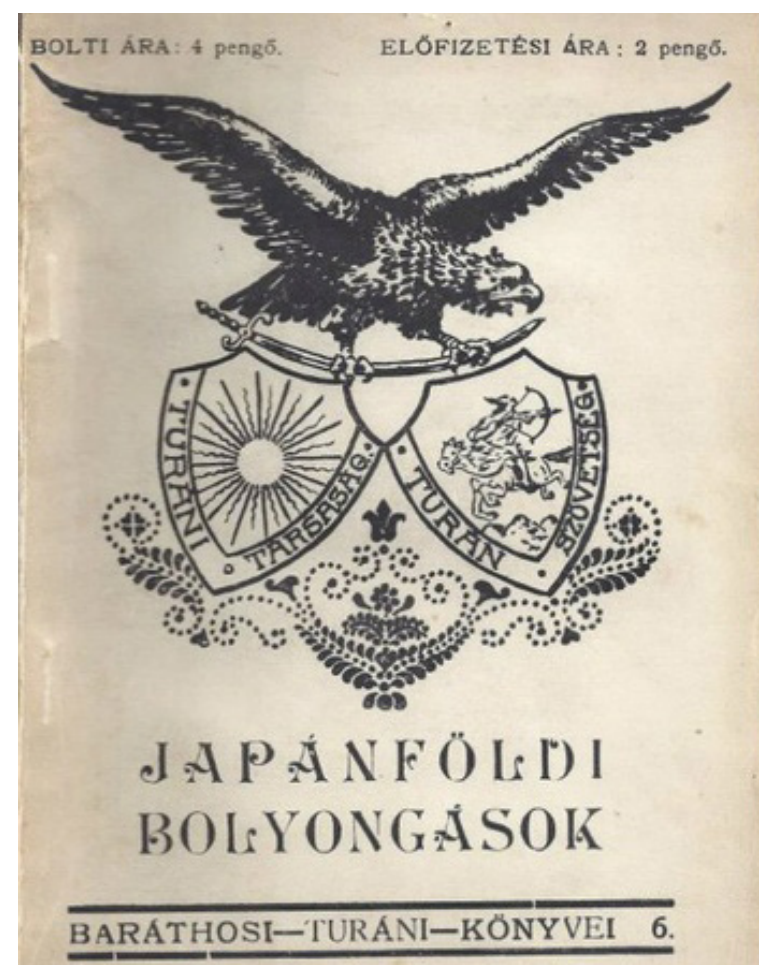
Ellenségből barát 1914-1945

Az I. világháború alatt Japán az Antant, míg az Osztrák Magyar Monarchia a Központi Hatalmak mentén lépett be a harcokba. Így a diplomáciai kapcsolatok megszakadtak. De pont ebben az évben történt egy nagyon fontos találkozás: Baráthosi Balogh Benedek (1870-1945) néprajzkutató és Turáni Társasági tag összetalálkozott Imaoka Dzsúicsiróval (1888-1973), a Tokiói Császári Egyetem könyvtárosával Japánban. A két tudós közel egy éven át dolgozott össze, Barátoshi hazatérése után pedig megírta a Japánföldi bolyongások című könyvét.

A világegést követően 1921-ben rendeződött a két ország kapcsolata. Bár eleinte nagy ünnepek voltak, nagykövetséget egészen 1938-ig nem nyitott a Magyar Királyság Japánban. A

régi Monarchiabeli konzulátust az osztrákok örökölték, a magyar ügyeket egy darabig a spanyol, majd a holland követség képviselte.

1923-ban megnyitotta kapuit a Hopp Ferenc Kelet-Ázsiai Művészeti Múzeum, aminek a gyűjteménye bár kicsiny, de nemzetközi összehasonlításban is megállja a helyét. Köszönhetően a sok adakozónak, akik az évtizedek alatt elhalmozták a múzeumot.



Magyarországon egyre nagyobb lett az érdeklődés a szigetország irányába. Pröhle Vilmos (1900-1946) orientalista, Mezey István ügyvéd, japanológus, Metzger Nándor és Felvinczi Takács Zoltán (1880-1964) művészettörténész magyar utazók járták Nippon földjét, majd élményeiket könyv formájában az olvasóközönséggel is megosztották.

Két társaság is volt, amik sokat fáradoztak a japán kultúra megismertetésén. Az 1910-ben alapított Turáni társaságnak bár nem ez volt a főprofilja, de jelentősen segítettek a kulturális kapcsolatok fejlődését. A másik pedig az 1924. június 1-jén alapított Magyar-Nippon Társaság. Az egyesület a kultúra minden spektrumát lefedte, előadásokat, kiállításokat, bemutatókat, sőt nyelvi kurzusokat is tartottak. A korabeli japán politikai, gazdasági- stb. életéről is beszámoltak, valamint a japán művészek itthoni megjelenését is elősegítették.

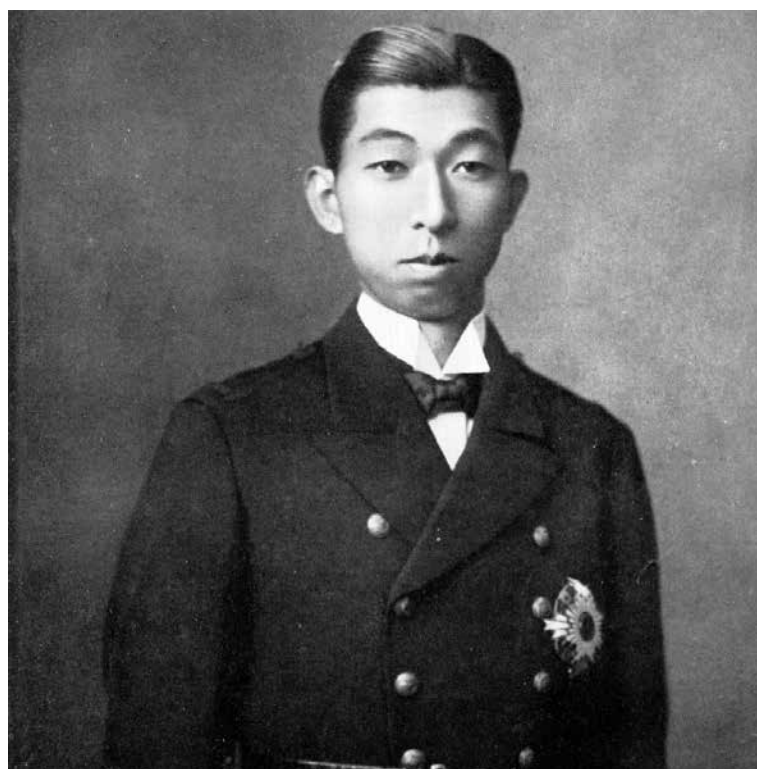
A társaság nagy kincse volt Imaoka Dzsúicsiró, aki több évig élt hazánkban. Ez idő alatt közel 500 előadást tartott és az újság olvasóit folyamatosan ismertette a Japánnal kapcsolatos dolgokkal. Az 1925-26-os Budapesti Nemzetközi Vásár Japán pavilonját Imaoka hozta össze, ahogyan az 1929-es Bécsi Vásárét is. Mivel Magyarország és Japán között akkortájt nem volt konzuli kapcsolat, így Imaoka egyfajta nem hivatalos konzul volt. Közvetített a bécsi japán nagykövetség, a Japán



Kereskedelmi Kamara és a Magyar Kereskedelmi Kamara között. Az Új Nippon címet viselő könyvét pedig 1929-ben adta ki. Fáradozásaiért Horthy Miklós 1930-ban kitüntette. 1932-ben Imaoka visszatért szülőföldjére, ahol a külügyminisztériumban helyezkedett el. Ő fordította le Madách Imrétől Az ember tragédiáját és Petőfi Sándor János Vitézét.

Japánban ezzel párhuzamosan egyes körökben felkapott lett a turánizmus eszméje. Megalakult a Japán Turáni Társaság és a Nagy-Japán Turáni Ifjúsági Szövetségek is, igaz, csak csekély létszámmal. Létrejött a Japán-Magyar Baráti Társaság, valamint a Liszt Ferenc Társaság, majd 1936-ban a Dai-Nippon Petőfi Kyokai is, ami Petőfi Sándor költészetét volt hivatott bemutatni. Időközben 1923-ban az Eötvös Loránd Tudományegyetemen megalapították a Kelet-ázsiai tanszékét, ahol immár egyetemi szinten lehetett japánul tanulni. Jelenleg az ELTE-n és a Károli Gáspár Református Egyetemen van japán tanszék. Valamint több más egyetemen és főiskolán tartanak japán nyelvű kurzusokat, vagy kutathatják a császárságot. Kiemelkedik a Budapesti Gazdasági Egyetem és a Pázmány Péter Katolikus Egyetem Modern Ázsia Kutató központja.

1925-ben elindult a hivatalos magyar-japán külkereskedelem. Ezt segítette elő az 1929-es kereskedelmi egyezmény, aminek leginkább szimbolikus hatása volt. Mi főként gyógyszereket, gépipari és villamossági berendezéseket, vas- és acélrudakat, illetve kaucsukipari termékeket vitünk ki. A harmincas években felzárkóztak a bőrtermékek (amiket Mandzsúriába is szállítottunk), valamint a fotópapír, a szegedi paprika és a toka-ji bor. Japánból főleg rizst, ruházati termékeket, esernyőt, papírt, illó- és étkezési olajokat hoztak be. A két ország közötti kereskedelem soha nem haladta meg a 0,2%-ot az egész éves mérlegben. A magyar fél erőfeszítései meghozták a várva várt



jutalmat, így amikor Takamatsu herceg (1905-1987) és Kikuko hercegné (1911-2006) európai körutazást tettek, akkor hazánkba is ellátogattak. 1931. január 27-30. között voltak a magyar állam vendégei. Többször találkoztak Horthy Miklós (1868-1957) kormányzóval, aki még Ferenc Ferdinánddal volt Japánban. A hercegi párnak az Operában tartottak díszvacsorát, aranyozott tányérokkal és evőeszközökkel. Ugyanez év májusában egy nagyszabású kortárs japán kiállítás nyitotta meg kapuit a Nemzeti Szalonban (1894-1960).

1933-ban felavatták a Taiso egyetemen Kőrösi Csoma Sándor szobrát, melynek felirata: „Kőrösi Csoma Sándor The Buddhisatwa of the Western World”, azaz Kőrösi Csoma Sándor a nyugati

világ bódhizattvája. A bronzszobrot Csorba Géza készítette.

1934-ben Kaya herceg és kísérete érkezett Magyarországra. *Filmhíradó*

A két világháború közti kapcsolatok tetőpontja az lett, amikor a két állam megkötötte a Barátsági és szellemi együttműködési egyezményt 1938-ban, vagy ahogyan a törvényben szerepelt: Syowa 13. éve november 15-én.

A két ország végül katonai szövetséges is lett, hiszen 1940. november 20-án Magyarország is csatlakozott a Tengelyhatalmakhoz. Bár a gyakorlatban ez igencsak keveset jelentett. *Filmhíradó*

Hidegháború 1945-1989

A II. világháború lezárását követően a két ország ellentétes oldalra került a világpolitika színpadán. Magyarország szovjet, míg Japán amerikai befolyás alatt állt. A helyzetet az sem könnyítette meg, hogy Szovjetunió és Japán nem kötött egymással békeszerződést (Oroszország és Japán mai napig nem kötötte meg ezt a szerződést).

Az első kapcsolatfelvétel között volt, amikor 1954-ben Gyöngyösi Nándor, a NIKEX Nehézipari Külkereskedelmi Vállalat képviselője a Mitsubishi gyárral megállapodást kötött, hogy a japán fél golyóscsapágyakat és rézhuzalokat ad el, mi pedig egyiptomi, burmai és olasz rizst adunk el nekik.

Mindenesetre az 1956-os forradalmi események hatására létrejött a Magyarokat Megsegítő Társaság Japánban. Az egész ötlet hazánk

régi barátjától Imaoka Dzsúicsirótól származott. A forradalom kitörése után Bécsbe utazott, ahol segítette a magyar migránsokat és interjúkat készített velük.

Végül 1959. augusztusában a két ország újra felvette a diplomáciai kapcsolatot egymással. Ennek következménye volt, hogy 1960-ban Tokióban megnyílt a magyar kereskedelmi kirendeltség, majd ezt követően 1961-ben kereskedelmi szerződést kötött a két állam.

60周年目にあたる本年、一堂に会し、ハンガリー事件について、旧きを温め、現代と将来の世界像を語り合おうではありませんか

二〇一六年
十二月二十三日(金) 十時~十八時
早稲田大学早稲田キャンパス
26号館302教室

ハンガリー事件60周年
記念シンポジウム

報告予定者
小島亮氏、萩野晃氏、高帯秀和氏、石井明氏、社世鑫氏、G. ケチケーシュ氏

主催：日本ハンガリー学会、北海道大学家田研究室
共催：北海道大学スラブ・ユーラシア研究センター
後援：日本・東欧スラブ関係史研究会(桃戦的萌芽研究科研究費,平成27-29年度)

報告希望等のお問い合わせは
ハンガリー学会年次研究大会実行委員会：家田修/飯尾唯紀/中澤連哉
メール：tdklio@gmail.com

Mind az export, mind pedig az import gyors fejlődésnek indult. 1967-re a két ország közti kereskedelem elérte az 1 millió dolláros átlomhatárt, amit drasztikus növekedés követett, hiszen 1975-re ez a szám már 45 millió dollár volt.

Majd 1964-ben – a Tokiói olimpia évében – nagykövetségi szintre emelték a kapcsolatokat. A japán gazdasági szakemberek érdeklődéssel fordultak az Új Gazdasági Mechanizmus felé, aminek következtében a magyar és a japán kapcsolatok is tovább erősödtek. Sőt még arról is szó volt, hogy egy Nissan gyárat is hazánkba költöztetnek, de ez végül meghiúsult. (*AniMagazin 35.*)

1971-ben megalapították a Japán Alapítvány magyar részlegét, ami mai napig terjeszti a japán kultúrát, tudományt, művészetet, történelmet és nyelvet. Szintén ebben az évben alakult meg a Magyar-Japán Gazdasági Klub (MJGK), sajnos a japán testvérszervezet, a „Japán-Magyar Gazdasági Klub” 2006-ban megszűnt.



Mindenesetre '73-ban Japán és Magyarország kulturális együttműködési szerződést írtak alá. Ebben az évben készült el a japán-magyar kézisztár, ami nagyrészt Imaoka érdeme volt. Legjelentősebb művének elkészülte után elhunyt. 1974-ben posztumusz megkapta a Felkelő Nap érdemrend (旭日章, Kjukudzsicu-só) negyedrendjét (összesen kilenc volt).

Ezt követően 1975-ben hajózási szerződést fogadtak el, így a magyar tengeri hajók újra megjelentek Jokohama kikötőjében. 1979-ben pedig műszaki-technikai együttműködési szerződést fogadtak el a felek.

1976-ban kezdte el működését a Budapesti Japán Iskola, mely a hazánkban élő japán közösséghez tartozó gyerekeknek nyújt oktatást a japán tanrendet követve. Így csak általános iskola üzemel, természetesen első osztálytól csak a hatodikig.



1974-ben Kobajasi Kenicsiró (1940-) megnyerte a Magyar Televízió I. Karmesteri versenyét, és ezzel egycsapásra az ország egyik kedvence lett, vélhetően Magyarországon ő a legismertebb japán. Ugyanebben az évben megalapították a Karate Szövetséget is.

Az 1970-es évek végére a két ország közti gazdasági különbség egyre jobban kidomborodott. Míg hazánk egyik legnagyobb kiviteli tétele a fagyasztott csirke volt, addig a japánoknak a kor high-tech szegmensébe tartozó walkman, Hi-Fi rendszerek és videokazetta lejátszók adták az exportjukat.

1985-ben az Oszakai Idegennyelvi Egyetemen választható nyelv lett a magyar is, sőt 1993-tól kezdve már önálló Magyar Tanszék is felállt. 2008-ban pedig Tokióban a Dzsószaei Egyetemen alapítottak magyar szakot.

1987-ben megalakult a Magyar-Japán Baráti Társaság (MJBT), ami a mai napig összefogja a



hazai Japán kedvelőket, konferenciák, kiállítások előadások megszervezésével próbálja népszerűsíteni ezt a csodálatos szigetországot.

III. Köztársaság 1989-2010

Hirohito császár temetési szertartására érkezve, Straub F. Dezső (1914-1996) személyében lépett első ízben magyar államfő japán földre. 1990-ben pedig Kaifu Tosiki (1931-) japán miniszterelnök érkezett hozzánk, ezt a látogatást Antall József (1932-1993) viszonzta '91-ben, majd Göncz Árpád (1922-2015) tette tiszteletét Akihito császár beiktatási ünnepségén.

A japán gazdasági és politikai elit nagyon elégedett volt a gyors és békés rendszerváltással. Többek közt ennek is köszönhető, hogy a Suzuki 1991-ben hazánkat választotta új gyárának helyszínül. Mára a gyár a teljes magyar export 2,2%-t adja és több mint 2000 embernek ad munkát.

A szoros kapcsolatépítésnek hála hazánk megkapta a vízummentes beutazás kiváltságát a császárságtól. 1995-ben Horn Gyula (1932-2013) miniszterelnök kereste fel Japánt, majd 2000-ben Göncz Árpád tett búcsúlátogatást az országban.

2001-ben megalakult a Tokiói Magyar Klub, ami a szigetországban élő magyarok kulturális és szociális központjává vált a lassan két évtizedes működése során. De itthon is alakultak civilszervezetek, így 1997-ben a szumósövetség, 2005-ben a gószövetség jött létre, míg 2001-ben a Magyar Anime Társaság (MAT) alakult meg.

2002-ben óriási megtiszteltetésben részesült a magyar diplomácia, miután sikerült elérnie, hogy Akihito császár és Micsikó császárné hazánkba látogasson. Ennek következtében április 7. és 14. között Budapesten tartózkodott a császári pár. Találkoztak a kormány tagjaival, az MTA elnökével és Budapest főpolgármesterével is. Valamint ellátogattak Esztergomba és Visegrádra is.

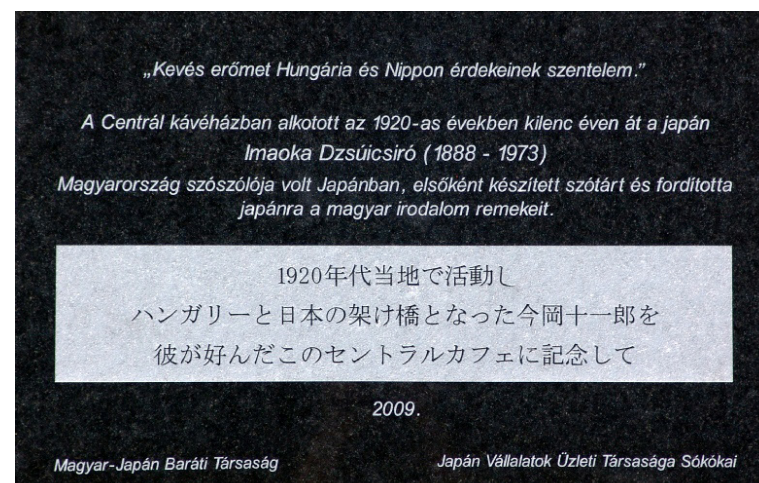
2004-ben Gyurcsány Ferenc (1961-) miniszterelnök népes küldöttséggel érkezett Japánba, és a szokásos találkozókon kívül több előadást tartott a gazdasági és a tudományos elitnek is.

2009-ben ünnepelte a két ország a diplomáciai kapcsolatok felvételének 50. évfordulóját, ennek örömeire elindult a Japán-Duna Csereév, melyben Ausztria, Bulgária, valamint Románia és hazánk vett részt. Japánban több komolyzenei koncertet is szerveztek, és megnyílt a „Habsburg Monarchia kincsei” címet viselő kiállítás. Illetve elindult a „Magyar Kulturális Fókusz” című öszszkulturális művészeti programsorozat is, amely keretében több mint 150 ezer japán kereste fel a sorozat valamely programját.

Idehaza felavatták Imaoka Dzsúicsiró emléktábláját, az Erzsébet hidat pedig japán nemzeti színekkel világították, amit Ishii Motoko (1938-) világhírű világítástervező alkotott meg. Az egész éves ünnepségi sorozat végén Sólyom László (1942-) köztársasági elnök utazott ki Japánban, ahol találkozott a császári párral és Hatojama Jukio (1947-) miniszterelnökkel is.

2010-től napjainkig

2013-ban Orbán Viktor (1963-) miniszterelnök úr és kísérete utazott el Japánban. Itt felavatta a Tokiói Magyar Kulturális és Turisztikai Információs Központot. Beszédet mondott a Japán-Magyar Üzleti Fórumon, illetve a Dzsósza Egyetemen „Magyarország és Európa a változó világban” címmel előadást tartott. A mintegy 60 fős küldöttség több témában is tartott megbe-



szélést. A kormányfő találkozott Abe Shinzo miniszterelnökkel és a császári párral.

2014-ben a Visegrádi országokkal (Lengyelország, Cseh Köztársaság, valamint Szlovákia és Magyarország) megtartották a V4+Japán csereévet. 2017-ben Akasino és Mako hercegnő járt hazánkban. 2019-ben Áder János köztársasági elnök részt vett Naruhito császár beiktatási ünnepségén, valamint Kako hercegnő járt Magyarországon.

Jövő

Magyarország és Japán kapcsolatai jelenleg jónak mondhatók, de bőven lenne mit csiszolni! Hazánk értékes, mivel az Európai Unió, valamint a NATO tagja és egy japán autógyár is üzemel nálunk. Sok fiatal japán komolyzenész jön Magyarországra tanulni, ami szintén nem elhanyagolható szempont. Sajnos ugyanakkor a magyar diplomácia nem tesz meg mindent, hogy a kapcsolat tovább erősödjön. A két ország parlamentjének elnöke több mint egy évtizede nem járt a másik országban, ahogyan japán miniszterelnök is fájdalmasan régen tette tiszteletét hazánkban. Időszerű lenne kiadni egy új magyar-japán, japán-magyar kéziszótárt. Valamint a japán diplomáciát érzékenyen érinti, hogy a magyar fél többször is csak a Kínának tetsző érdekeket veszi figyelembe.

A problémák most még könnyen orvosolhatóak, remélhetőleg sikerülni is fog, és a következő 150 év még az előzőnél is prosperálóbb lesz!

Ajánlott irodalom:

Kiss Sándor: Japán vonzásában – magyarok, akik szerették Japánt, Holnap Kiadó, 2017

Umamura Yuko (梅村裕子): A Japán-tengertől a Duna-partig. Imaoka Dzsúicsiró életpályája a magyar-japán kapcsolatok tükrében. Gondolat, 2006



MI IS AZ A K-POP?

ÍRTA: EDINA HOLMES

HOGYAN MŰKÖDIK A K-POP GÉPEZET



Sokat gondolkoztam, hogy mi legyen az első k-pop-os cikk témája a magazinban. Legyen egy cikk a mostani leghíresebb fiúbandáról, a BTS-ről vagy kezdjem a sort egy régebbi, de ugyancsak elég híres Super Juniorral? Vagy esetleg vegyem végig a k-pop generációkat? Mindegyik lesz! Későbbi lapszámokban. Ugyanis inkább úgy döntöttem, hogy először bemutatom nektek, hogy mitől k-pop a k-pop. Miért szeretjük annyira mi, akik már nyakig benne vagyunk. De előtte:

Lesznek állandó kis rovatok a cikkek mellé:

- **Mini K-POP Teszt:** ahol pár kérdés erejéig tesztelhetitek a k-pop tudásotokat vagy épp bővíthetitek.

- **Mini K-POP Előadó Bemutató:** új vagy alulértékelt bandát mutatok be, akikről (még) nem igazán lehet sokat írni

- **Mini K-POP Szótár:** a cikkben aktuálisan szerepelt, tipikus k-pop szavak kerülnek ide, magyarázattal.

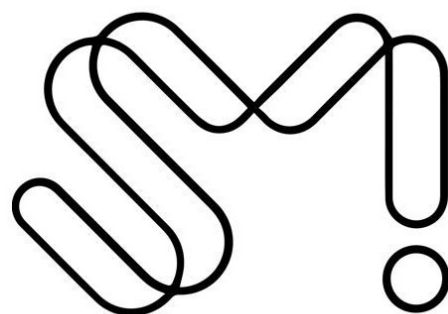
- **Mini K-POP Dal Ajánló:** tematikus k-pop dal ajánló, pl. karácsonyra.

Miből áll a K-pop?

Cég + Gyakornok = IDOL

Persze, nem ilyen egyszerű a képlet a valóságban, de a lényeg ez. Ugyanis a **k-pop** (dél-koreai popzene) **együttesek** nagy többsége nem baráti vagy haveri társaságból összeállt banda,

hanem **cégek által összeszedett, tréningezett és menedzselte tagok összessége**. A gyakornokokat meghallgatásokon válasszák ki, ahol általában meg kell felelni tánc és ének tudás terén is. Vannak olyan traineek (gyakornokok), akik csak az énektudásuk vagy a tánc tudásuk, vagy kizárólag csak a kinézetük alapján kerülnek az ügynökségükhöz, de a gyakornoki időszak alatt fejlesztik az elmaradottabb képességeiket is.



SM
ENTERTAINMENT



ENTERTAINMENT

Gyakornoki időszak

A gyakornoki idő pár hónaptól akár 10 évig is terjedhet. A hosszabb idő akkor valószínűbb, ha az illető gyerekként került a céghez. **Havonta vizsgáztatják őket**. Számot kell adniuk arról, hogy az elmúlt egy hónapban mennyit fejlődött az ének és a tánc tudásuk. Továbbá rendszeresen mérik a súlyukat. A lányok nem lehetnek többek 50 kilogrammnál, mert az már kövérnek számít Dél-Koreában, magasságtól függetlenül. Azaz, ha egy nő 170 cm magas és 55 kilogramm - ami kevés ehhez a magassághoz -, akkor is kövérnek számít.

A kisebb ügynökségek általában **jól képzett gyakornokokat** keresnek, hogy minél előbb tudják debütáltatni az együttesüket, de mivel elég kevés pénzük van, így nem igazán jut pénz marketingre, ezért az ilyen bandák nem szoktak sikeresek lenni. **Szólv előadók** debütáltatása vi-

szonylag ritkább, ahhoz nagyon jónak kell lenni, kiemelkedőnek. Tekintve, hogy ha egyedül van, akkor csak őt lehet szeretni, de egy bandában valószínűleg mindenki talál kedvére való tagot és ez több pénzt is jelent. Leginkább bandatagok kezdenek szólókarrierbe, ott már biztosabb a siker.

Debütálás

Az, hogy kiből lesz Idol, ki debütálhat, az már összetettebb kérdés. Minden ügynökség némileg másképp dolgozik. Ami biztos, kell a csapatba egy **főénekes** (main vocal), egy **vezér énekes** (lead vocal), legalább egy **rapper** és egy **táncos**, egy **visual tag**, akin fenn akad a néző szeme és egy **center tag**, aki általában közönségkedvenc, mert pont beleillik a dél-koreai ideálba. Valamelyik cég úgy gondolkodik, hogy a jó kinézet az első, a tánc és az énektudás pedig tanulható, valamelyik pedig pont az ellenkezőjét vallja.



B.A.P



BTS

A debütálandó banda összetétele és száma is gyakran változik a tényleges debütig. Van, hogy a kiadó (a kiadó és az ügynökség Dél-Koreában egy cég) változtatja meg a terveit, van, hogy egy trainee hagyja ott a céget, vagy pedig épp egy új gyakornok kerül bele a projektbe. Hát igen, ez tiszta üzlet. Ha már üzlet, **egy k-pop csapat debütálásának összegét kb. 1-2 millió dollárra teszik.** Ebbe az összegbe beleszámít az előadók gyakornoki ideje és a debüt tényleges költsége. Ez a összeg természetesen változik az ügynökség nagyságától is. Valahol több, valahol kevesebb.

Egy átlag K-pop csapat összetétele

Nézzünk konkrét példát egy k-pop csapat összetételére. Vegyük a **Twice** nevű kilenc tagú lánybandát:

Jihyo - főénekes és leader. Azaz ő a legjobb énekes a csapatban, illetve vezetője is a csapatnak.

Nayeon - vezér énekes, vezér táncos és center. Azaz elég jó (akár már majdnem a főtáncos/főénekes szintű) táncos és énekes a csapatban, de nem a legjobb. Center tag, mert jól néz ki és népszerű.

Jeongyeon - vezér énekes.

Momo - főtáncos, énekes és rapper. Azaz, ő a csapat legjobb táncosa. Énekel és rappel is, de nem kiemelkedően, úgyhogy ő csak „sima” énekes és rapper.

Sana - énekes.

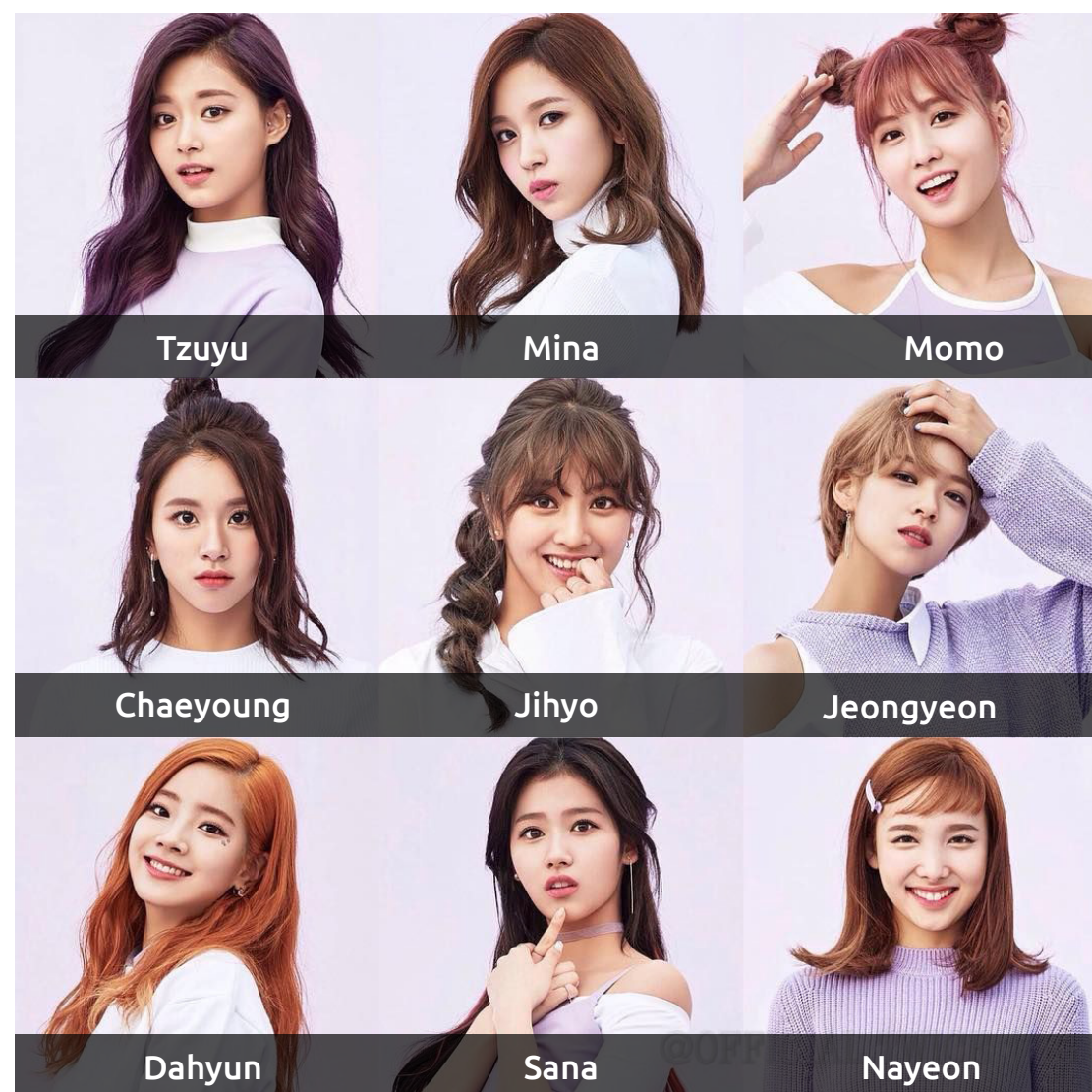
Mina - főtáncos, énekes.

Dahyun - vezér rapper és énekes. Azaz elég jó

(akár már majdnem főrapper szintű) rapper a csapatban, de nem a legjobb.

Chaeyoung - főrapper és énekes. Azaz a legjobb rapper a csapatban és az énektudása átlagos.

Tzuyu - vezér táncos, énekes, visual és maknae. Visual tag a jó (szexi) kinézete miatt, ezzel irányítja magára és a csapatára a nézők figyelmét. Maknae, mert ő a legfiatalabb tag a csapatban.



Élet a debüt után

Ha valakinek sikerül debütálnia, akkor még nem könnyülhet meg, sőt, utána következik a neheze. Miért? Mutatok erre három változatot:

Az első eset, amikor a debütálás sikerrel megtörtént és beindul a gépezet. Vannak fellépések, különböző műsorokba hívják őket. Ez a legjobb és egyben a legritkább verzió. A három nagy kiadó (SM, JYP, YG) együttese szinte mindig befutnak az első vagy második dallal (és egy jól irányzott marketing kampánnyal). Ez a verzió már bevételt ter-

mel az ügynökségnek, de igen sok, fárasztó munkával jár az előadóknak.

A második eset, amikor (teljes) kudarcba fullad a debüt, ugyanis az emberek nem kíváncsiak a bandára, nem jó a daluk vagy nem elég képzetek, átütőek vagy csak épp elvesznek a többi hasonló banda között. A banda esetleg kiad még egy dalt, hátha összejön nekik a siker vagy pénz a következő számra, de gyakori az is, hogy egy dal után feloszlanak ezek az együttesek. *Évente több száz k-pop banda debütál, ennek elenyésző része lesz sikeres.*

A harmadik eset, ami egyben a legrosszabb. Amikor már van némi hírnevük, de még nem elég sikeresek.



Nem keresnek elég pénzt és nap mint nap (akár évekig) rengeteget dolgoznak azért, hogy még ismertebbek legyenek (mindezt ingyen, mert az adósságukat még nem sikerült törleszteniük) és aztán vagy összejön vagy nem. 50-50%.

Finanszírozás

Most pedig nézzünk bele egy kicsit a pénzügyekbe. Egy gyakornoknak általában nem kell fizetnie a képzési költségeit - pl.: énekórákat vagy táncórákat -, de ennek az ellenkezője is előfordulhat. Ez több százezer forint is lehet havonta, te-



Rain

kintve, hogy reggeltől késő estig van valamilyen programjuk: énekóra, táncóra, színész leckék, idegen nyelvű órák (mandarin vagy japán, angol ritka), és akkor még ott van a végtelen gyakorlás és az iskola is, ha még nem végezte el a gyakornok. Nincs megállás. **Ha a cég fizet mindent, akkor a gyakornoknak adóssága lesz a cég felé, amit a debütálása után megkeresett pénzzel fizet vissza**, már ha eljut odáig a dolog. Ha az idol törlesztette az adósságát, utána keres pénzt. Azt, hogy konkrétan mennyit, az már sikertől és az ügynökséggel kötött szerződésen múlik. Konkrét részletek nem nagyon szoktak napvilágot látni ezekből a szerződésekből, de hallani lehet olyat, hogy a cég és az idol 50-50%-on, 70-30%-on osztozik vagy épp 95-5%-on a cég javára. Utóbbi igazságtalanságát jól tükrözi a **B.A.P** esete az ügynökségükkel, a **TS Entertainmenttel**. A fiúk az első két évben körülbelül 9,1 millió dollár (2,6 milliárd Ft) bevételt hoztak az ügynökségüknek, amiből kemény 16.300 dollárt (4,7 millió Ft) láttak fejenként. Ez még az adósság visszafizetésével is nagyon kevés összeg. Viszont nem mindegyik ügynökség ilyen (bár ők vannak kevesebben). Pl.: A **Big Hit Entertainment** ismert arról, hogy jól megfizeti az alkalmazottait és jól bánik velük (amellett, hogy sokat dolgoztatják őket, de ez mindenhol így van).

„Ha a cég fizet mindent, akkor a gyakornoknak adóssága lesz a cég felé, amit a debütálása után megkeresett pénzzel fizet vissza...”

Az Idolok „mellékállásai”

Aki idolként készül, azt nemcsak éneklésre és táncra készítik fel a gyakornoki éve alatt, hanem pl.: kapnak színész órákat is, ha érdekli őket ez a szakma. De ha kell, akkor megtanulnak műsort is vezetni. Nem egyszer látni, hogy idolként vezetnek különböző zenei műsorokat vagy akár állandó tagként részt vesznek műsorokban.

Némelyik idol maga készíti zenéit, maga írja dalszövegeit és még a produceri teendőket is el látja hozzá. Valaki koreográfiákat készít saját csapata dalaihoz, valaki pedig megrendezi a bandája



K.Will

zenei videóját, MV-jét. Az se ritka, ha egy idol parfümöt dob piacra, saját ruhamárkája van vagy akár saját ügynökségét igazgatja.

Elvárások az Idolok felé

Legyen szexi és kívánatos, úgy, hogy még sose élt nemi életet.

A sok koreai (és nem kevés nemzetközi) rajongó szereti kisajátítani szeretett bálványait és ez már az első generációs idolként megjelent. Az elvárások szerint egy idolként nem lehet barátja/barátnője, mert ezt a szerepet a rajongók töltik be. Nemi élet szintén kizárva, kizárólag csak „plátoi szerelem” lehetséges, az is múlt időben, a debütelőtől. Ez igaz a barátokra/barátnőkre is. Egy idolként mindig elérhetőnek kell tünnie a rajongói számára és sajnos, erre a kiadók is vevők, mert ha valaki ennyire szereti a kedvencét, biztos hajlandó több pénzt is áldozni rá, ami nekik csak jó.

Egy idolként mindig kedvesnek kell lennie és mosolyognia kell, még, ha a sok diétázás miatt nem eszik eleget és a túl sok munka miatt nem alszik eleget. Hiába fiatalok az idolként, ezt a hajtást kellő energia nélkül nem lehet bírni. Legyen kemény és szívós, de ő soha ne bántson meg senkit. Csak töltsön el, ki mit mond róla.



„Egy idolként mindig elérhetőnek kell tünnie a rajongói számára és sajnos, erre a kiadók is vevők...”

Viszlát a túloldalon

Sajnos, mint minden ország zeneiparában (vagy akár a filmiparban), rengeteg művész dönt amellet, hogy feladja az életét, nem bírja tovább a hajtást vagy pedig azt, hogy korlátozzák és nem tud kellőképpen kibontakozni. Persze, ott lehet hagyni a céget, lehet új életet kezdeni, de Dél-Koreában (Ázsiában) ez nem ilyen egyszerű. Elvárások tömkelege záporozik egy idolra, nemcsak a társadalom részéről, hanem akár a saját rajongóik sem kímélik őket. Ennek a résznek a szomorú apropója, hogy *Sullit*, volt f(x) tagot október 14-én holtan találták otthonában. (Pont aznap jutottam el idáig a cikk írásában.) Idegenkezűséget kizárta a rendőrség. Öngyilkos lett. Még hozzá a sok negatív, gyűlölködő komment miatt, amit online kapott. Még egy egészséges embert is megvisel a

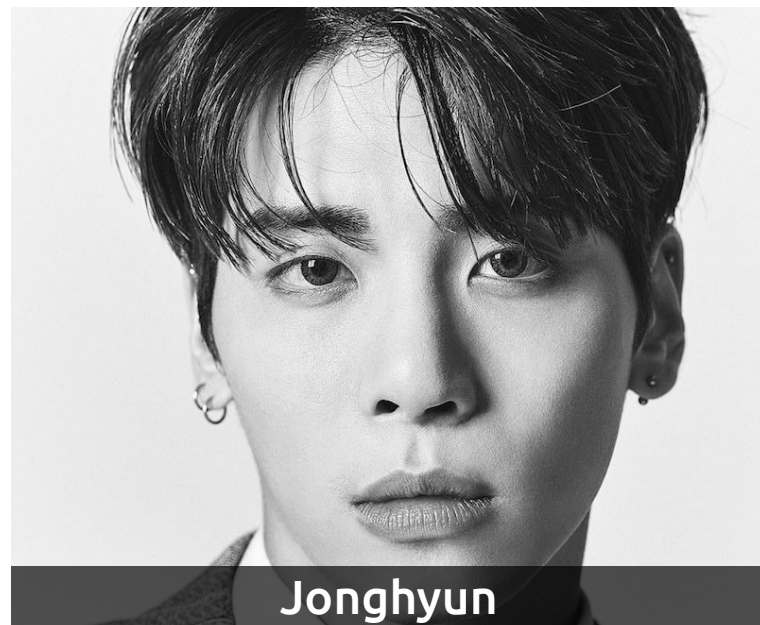
gyűlölködés és az indulatkeltés, nemhogy egy depressziós embert.

Gyakran ki se mondják, ha egy sztár öngyilkos lesz, csak annyit közölnek, hogy szívmegeállásban halt meg. A konkrét okot nem mondják el. Szomorú, hogy ennyi tehetséges ember veszik el, csak azért, mert nem kapnak megfelelő pszichológiai segítséget. Pl. *Jonghyunt* (volt Shinee tagot) állítólag a pszichológusa nem vette komolyan, amikor hozzá fordult segítségért.

Mégis miért lehet egy sztár boldogtalan, amikor mindene megvan (anyagilag)? Ázsiában még annyira se nézik jó szemmel, ha elmegy valaki pszichológushoz, mint itthon. Szóval, nehéz lehetett Jonghyunnak elmenni egy pszichológushoz, ráadásként ezt kapja. Sulli (25 ) és Jonghyun (27 ) is az SM Entertainment előadói voltak. Most pedig evezünk egy kellemesebb témára.



Sulli



Jonghyun

Lehet egy nem koreai állampolgár k-pop idol?

Igen, de kellene hozzá ázsiai gyökerek. (Tudom, nekünk magyaroknak is van, de ez nem elég. ;)) A külföldi idolok között a **kínai, japán és a thai** előadók vannak többségben és újabban indiai előadók is bekerülhetnek. Illetve, még az is gyakori, hogy egy pl. Kanadában született koreai visszamegy az anyaországba és az ottani zeneiparban próbál szerencsét. Mivel ott még mindig könnyebb, mint nyugaton, illetve már világsztár (BTS) is lehet k-pop idolból. Szóval igazán megéri hazautazni.

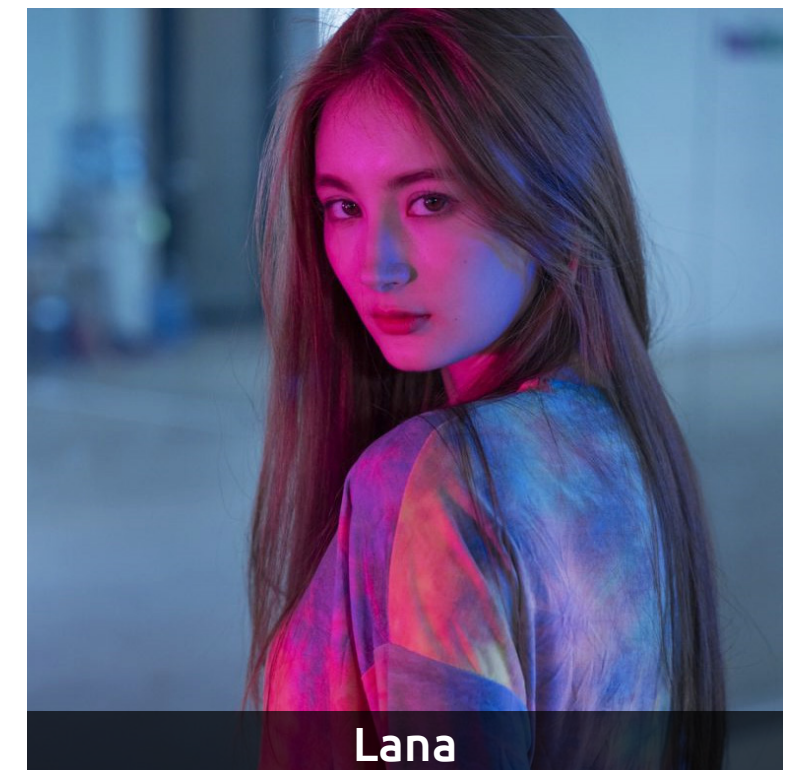
Ha nem koreai származású az idol palánta, akkor is jól kell beszélnie a koreai nyelvet. Gondolom, ezzel nem mondtam újat. Viszont, mivel **a csapatok gyakran jelentetnek meg dalokat Kínában és Japánban is**, ezért valamennyire beszélnek a nyelvüket is. Nem mindegyik tag egyformán jól, de bőven eleget ahhoz, hogy belophassák magukat egy idegen nemzet szívébe.

„Gyakran ki se mondják, ha egy sztár öngyilkos lesz, csak annyit közölnek, hogy szívmegeállásban halt meg. (...) Szomorú, hogy ennyi tehetséges ember veszik el, csak azért, mert nem kapnak megfelelő pszichológiai segítséget.”

Nyugati k-pop idolok

Vannak olyan nyugati emberek, akik a k-pop iparban dolgoznak. Ők többnyire dalszövegírók, zeneszerzők vagy épp koreográfusok. Ritka a nyugati k-pop idol, sikereset pedig említeni se tudok. A legnagyobb baj velük, hogy általában **nem olyan jók, mint a koreai társaik**. Valószínűleg csak azért debülháltak, mert nyugatiak vagy épp fehér bőrűek.

Jó példa erre az idén debütált, orosz (tatar-bashkir génekekkel is rendelkező) **Lana**, aki ugyan nem rossz, de nem is jó. Átlagos. Se a dala (Take The Wheel), se a fellépései nem győzték meg a publikumot, főleg nemzetközi szinten.



Lana

Ha mondjuk egy lánybandában debütált volna, akkor is a gyengébb tagok közé lenne sorolva, de mivel van egy pár ilyen tag a különböző k-pop csapatokban, ezért - szerintem - jobban fogadta volna a közönség.

A legújabb „külföldi” a k-pop idolk között pedig **AleXa**, aki ismerős lehet a *Produce 48* műsorból, illetve a *Soompi* híroldal *Rising Legends* versenyéből, amit meg is nyert táncos kategóriában. Igazán tehetséges lányról van szó, aki félig orosz, félig koreai. Az USA-ban, Oklahomában született 1996-ban. Idén, október 21-én debütált a *Bomb* című dalával.



AleXa

Tudom, hogy ez az írás most épp nem hangzik túl kecsesgömbös annak, aki nem ismeri a k-pop ipart (pedig még le se írtam mindent), de a következő részben elvezetlek benneteket a k-pop fényesebb oldalára, ahol a rajongók is vannak.

Az edinaholmes.com-on megtalálod a cikkben előforduló előadók zenéit YouTube lejátszólistákban. Ez igaz a keretes leírásokban szereplő zenékre is.



GFriend



NCT

Ismertebb K-pop Előadók (a teljesség igénye nélkül)

Női szóló előadók:

IU, Lee Hyori, HyunA, Ailee, Sunmi

Férfi szóló előadók:

Rain, K.Will, Eric Nam, Crush, Han Dong Geun

Lánycsapatok:

Girls' Generation, Red Velvet, Twice, BlackPink, GFRIEND

Fiúcsapatok:

BTS, Super Junior, Big Bang, EXO, NCT

Legendás K-pop zenék - vol 1.

(amiket minden valamire való K-pop fan ismer)

Super Junior - Sorry Sorry

Big Bang - Fantastic Baby

Girls' Generation - Gee

Fin K.L - Now

H.O.T - Candy

Shinhwa - Brand New

TVXQ - Mirotic

2NE1 - I Am The Best

Shinee - Ring Ding Dong

Brown Eyed Girls - Abracadabra

A legendás videókért látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



Big Bang - Fantastic Baby



Girls' Generation - Gee



Shinee - Ring Ding Dong

Mini K-pop Teszt

Melyik előadó debütáló dala volt a „Glass Bead”?

- a. Girls' Generation
- b. GFriend
- c. Girl's Day

Melyik évben debütált a Super Junior?

- a. 2005
- b. 2006
- c. 2007

Melyik az a három előadó, aki a BTS fiúbandában rapped?

- a. RM, Taeyeon, Yongguk
- b. RM, Suga, J-Hope
- c. Suga, J-Hope, Yongguk

Melyik az a lánybanda, ami 2015-ben debütált a JYP Entertainment ügynökségnél?

- a. GFriend
- b. Oh My Girl
- c. Twice

Melyik évben oszlott fel a Sistar?

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

A megfejtést a cikk végén találod!

Mini K-pop Dal Ajánló

Mivel már nyakunkon a karácsony, ezért hallgassunk meg néhány hangulatos karácsonyi k-pop dalt.

Girls' Generation-TTS - Dear Santa
 BTOB - The Winter's Tale
 TWICE - Merry & Happy
 Boyfriend - I'll Be There
 April - Snowman
 EXO - Miracles In December
 Eric Nam - Melt My Heart
 After School - Love Love Love
 Secret - I do I do
 Sunny Hill - Goodbye To Romance

A karácsonyi videókért látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



BTOB - The Winter's Tale



Girls' Generation-TTS - Dear Santa



Boyfriend - I'll Be There



After School - Love Love Love

Mini K-POP Előadó Bemutató

3YE

Tagok: Yuji, Yurim és Haeun.

A három tagú lánybanda idén május 21-én debütált a DMT (Do Ma Thang) című dalukkal. A 3YE az angol „third eye” (harmadik szem) rövidítése és arra is utal, hogy a banda háromtagú. A lányok a **GH Entertainment** alatt vannak és mind volt **Apple.B** tagok. Legújabb és egyben második daluk az *OOMM (Out Of My Mind)* szeptember közepén jelent meg. A stílusuk elüt a koreai lánybandák (kis) lányos stílusától, ezért korántsem biztos, hogy sikerül befutniuk. Nagyobb érdeklődésre a nemzetközi k-pop rajongóktól számíthatnak, ha csak nem változnak a koreai trendek.

A lányok videóíért látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



3YE

Mini K-POP Szótár

K-pop: dél-koreai popzene

Ügynökség/kiadó: a dél-koreai pop iparban egy cég menedzseli az előadókat és adja ki a zenéiket, ezenfelül szinte mindent ellátnak még: marketing, pr, menedzselés, stylist és fodrász biztosítása stb.. Lényegében, ami kell ahhoz, hogy egy sztár munkáját igazgassák, az az ő kezükben van.

Gyakornok/trainee: sztárjelölt, aki egy cég által zenei és táncos képzésen esik át - akár évekig -, hogy a debütálása után sikeres lehessen.

Idol: dél-koreai pop iparban tevékenykedő sztár



Debüt: amikor a gyakornoknak elindul a karrierje. Megjelenik az első dala és promótálja azt.

Promóció: az idolok különböző tv- és rádióműsorokban fellépve reklámozzák a legújabb dalukat/albumukat. Ez átlagosan három-négy hétnyi időszak.

Főénekes (main vocal): legjobb (kiemelkedően jó) énekes a csapatban.

Vezérénekes (lead vocal): szintén jól énekel, de nem annyira jó, mint a főénekes.

Énekes (vocal): átlagos énektudású csapattag.

Főrapper (main rapper): legjobb (kiemelkedően jó) rapper a csapatban.

Vezér rapper (lead rapper): szintén jól rappel, de nem annyira jó, mint a főrapper.



Rapper: átlagos raptudású csapattag.

Főtáncos (main dancer): legjobb (kiemelkedően jó) táncos a csapatban.

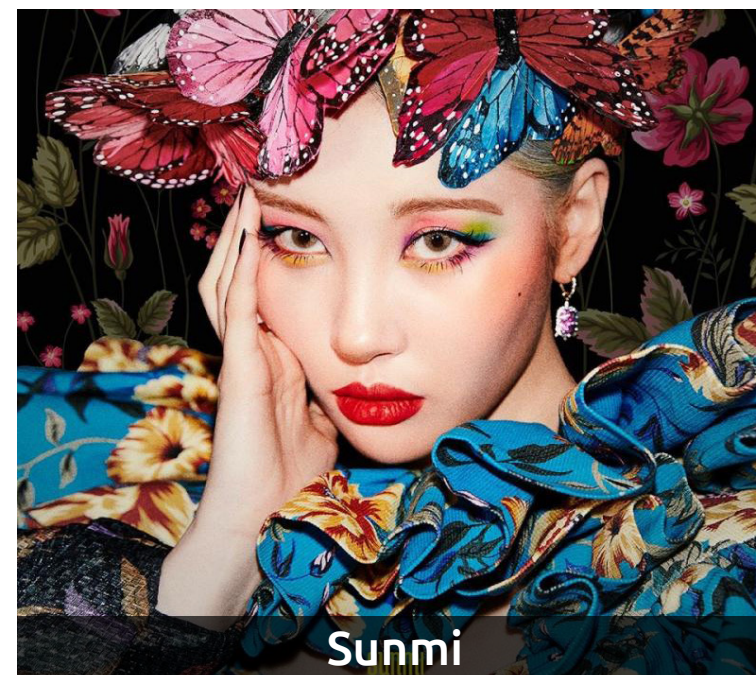
Vezértáncos (lead dancer): szintén jól táncol, de nem annyira jó, mint a főtáncos.

Táncos (dancer): átlagos tánc tudású csapattag.

Vezető (leader): a csapat vezetője.

Maknae: a legfiatalabb tag a csapatban.

Visual tag: általában a legjobban kinéző tag. Kinézetével magára és a csapatára irányítja a nézők figyelmét.

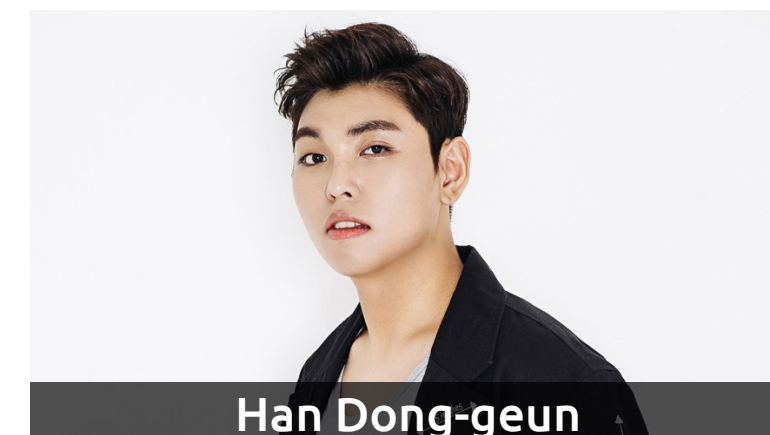


Center tag: általában a legnépszerűbb tag a csapatban, ezért gyakran a középpontba állítják a fotókon.

A csapat arca (face of the group): az a tag, akiről a nézők azonnal felismerik, hogy melyik bandát nézik. Általában a center vagy a visual tag tölti be ezt a szerepet.

Egy pozíciót nem csak egy ember tölthet be. A soktagú bandáknál általában mindegyik pozícióra jut pár ember.

Kvíz Megfejtések: 1-b; 2-a; 3-b; 4-c; 5-b





MIMI INTERJÚ

ÍRTA: COSPLAY.HU

Kérlek mutatkozz be nekünk pár mondatban.

Halihó! Mimi vagyok, 31 múltam és varrással, illetve rajzolással foglalkozom. Van egy fekete cicám, Murrfi, és Griffendéles vagyok. Hobbijaim a főzés és a kirándulás.



Mikor talákoztál először a cosplayjel, hogyan kezdted bele? A családod és a rokonok hogyan kezelik a cosplays hobbidat?

Igazából elég régóta benne vagyok ezekben a körökben, az első cosplayemet 2003-ban készítettem. 2009-ig elég sokat cosplayeztem (szerencsére ezekről nem sok fényképes bizonyíték maradt), aztán kimaradt jó pár év a sulik miatt.

2014-ben rángatott ebbe vissza kedves Elyon barátném és azóta benne ragadtam. 10 éves korom óta animézem, 14 évesen rajz szakos gimibe mentem, azt hiszem már onnantól kezdve érezte a családom, hogy valami nem stimmel velem. :D Az, hogy elkezdtem cosplayelni egyáltalán nem volt furcsa senkinek, sőt mindig is támogattak minden „hülyeségemben”.



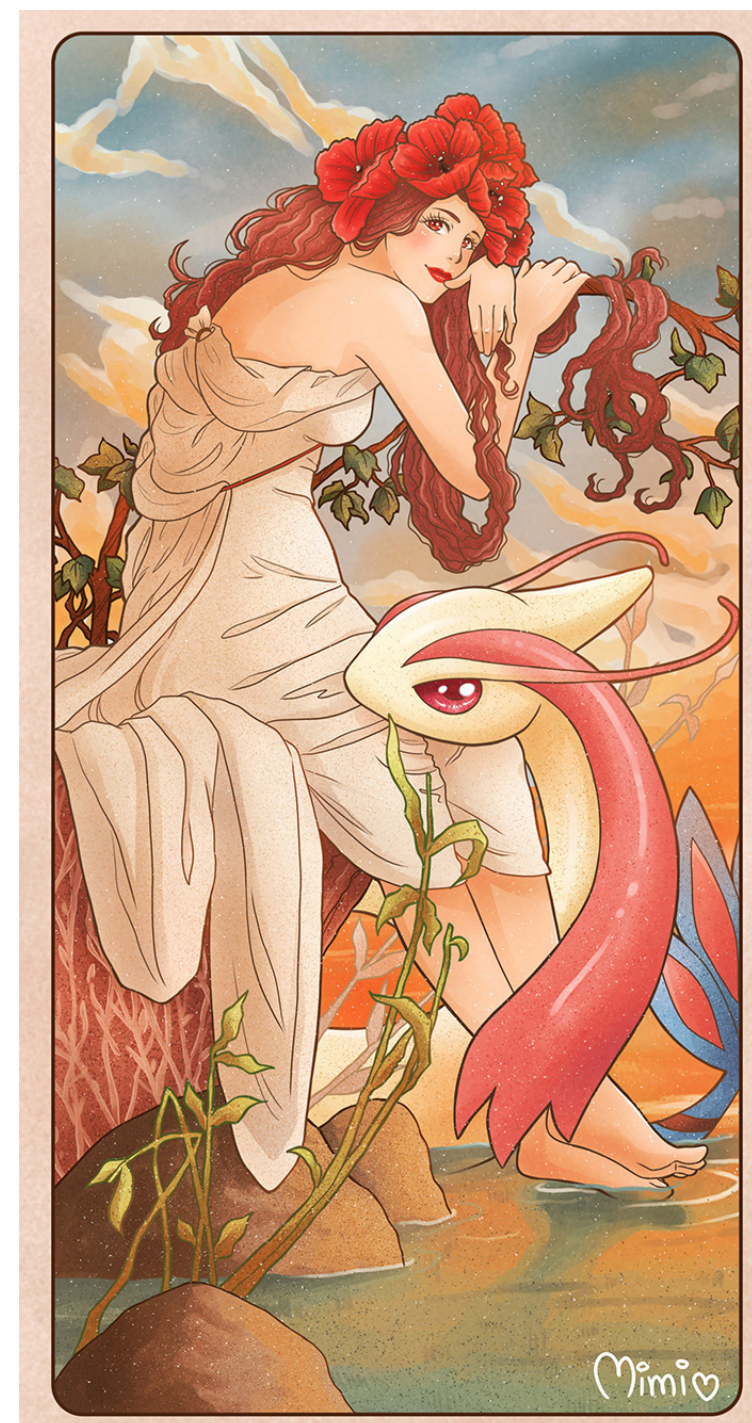
A craftmanship részt (kosztümkészítés, technikás dolgok) vagy a színpadi fellépés oldalát kedveled jobban a cosplaynek?

Craftmanship mindenképp! Rettenetes lámpalázam van, az Eurocosplayes színpadi szereplésemet még mindig nem mertem visszanezni, mert őszintén szólva nem igazán emlékszem mi is történt a színpadon... Kicsit ilyen autopilotban történt minden.

Melyik cosplayed a kedvenced? Illetve van-e még álom cosplayed, amit nagyon szeretnél elkészíteni, és miért az a ruha?

Mindig a legutolsó, mert folyamatosan fejlődik az ember minden egyes cosplayjel. Akármennyire is sokat foglalkoztam a legvégén Astriddal és akármennyire is utáltam néha, azért büszke vagyok rá. Sok új technikát használtam, és azt hiszem, level upoltam páncélfestésben is. És persze imádom magát a karaktert is, azért ez is nagyon sokat számít. Az álomcosplayem is hozzá kötődik, mindenképp szeretném minimum egy fotózás erejéig megcsinálni Astrid és Hiccup esküvői ruháját a párommal. De ez biztos nem idén lesz.

„...folyamatosan fejlődik az ember minden egyes cosplayjel.”



Van kedvenc hazai vagy külföldi cosplayed és rajzosod?

Rengeteg embert követek facebookon és instagramon is. Kifejezetten kedvencet nem tudnék kiemelni, főleg, hogy elég sokféle stílust kedvelek. Talán akit a legrégebb óta követek és szeretek az Drachea Rannak.

Mit éreztél amikor megtudtad, hogy te képviselheted Magyarországot a 2019-es Eurocosplay döntőn?

Először is le voltam döbbenve. Utána elkezdtem sírni, majd a párom szólt rám, hogy induljak már el a színpadra. :D Tényleg meglepődtem, hogy én nyertem, mert nagyon erős volt a mezőny.

Mennyi ideig készültél a jelmezzel?

Hivatalosan 2018. december végén kezdtem neki, és a májusi conra készültem el vele. A con után ki kellett javítanom pár dolgot a jelmezen, na meg Stormfly komplett szárnyrendszerét újra kellett csinálni, így szinte egészen az indulásig dolgoztam még rajta. Szóval elég sokáig... Persze itt hozzátenném, hogy dolgozni is kellett persze mellette, így úgymond a „szabad időmet” fordítottam rá hónapokon keresztül.

Milyen volt a londoni verseny? Mennyire ment simán? Milyen volt a többi versenyző, voltak kedvenceid?

Egészében jól éreztem magam a versenyen. Azon kívül, hogy vásárnapra megfáztam, semmi gond nem volt. Mindenki nagyon kedves volt,



a versenyzők pedig nagyon ügyesek! Hihetetlen mennyi igényes cosplay volt! Személy szerint nekem a finn és a svéd lány volt a kedvencem. Nagyon szépek voltak a cucaik közelről is és a svéd lány perffe nagyon tetszett! Jó volt, hogy beszélgetett a közönséggel.

„Először is le voltam döbbenve. Utána elkezdtem sírni, majd a párom szólt rám, hogy induljak már el a színpadra.”



Milyennek találtad a zsűrizést és a zsűri döntését? Szerinted kinek kellett volna esetleg nyernie?

Minden zsűrinek más a preferenciája, van amelyik a varrást értékeli jobban, van amelyik a craftolást. Nem vitatkozom a döntésükkel, hiszen nincs jogom hozzá. Már az öltözőben látva a többiek cosplayjeit tisztában voltam vele, hogy esélyem sincs díjra, így csalódás nem ért. Nekem már az is bőven elég volt, hogy kijutottam és egy jó kis kalandban volt részem! Hazafelé nem sokon múlt, hogy lekéssem a gépem...

Mint sokan már hallottak idehaza is róla, a döntő előtt egy héttel „black-face” botrány robbant ki, melynek következtében a francia versenyzőt kizárták - hatalmas felháborodást keltve a nemzetközi cosplayes közösségben (a cseh versenyző is visszalépett). Van erről valami véleményed, illetve lehetett érezni ennek a hatását a helyszínen?

Ez az a téma, amiben nem fogok és nem is akarok állást foglalni. Ezt a két fél úgy intézi, ahogyan akarja, de nem hiszem, hogy bármelyik versenyzőnek is köze lenne hozzá. Igazából azonkívül, hogy a botrány kitörésének napján több szító üzenetet is kaptunk, hogy bojkottáljuk a con, más nem igazán történt.

Kint nem igazán volt téma, sokkal pozitívabb dolgokkal voltunk elfoglalva.

Van olyan belföldi vagy külföldi rendezvény, amire még nem tudtál eljutni, de egyszer nagyon szeretnél?

Ezer éve tervezem, hogy egyszer eljutok Dokomira, csak valahogy mindig minden közbejön. Na de majd egyszer!



Rajzsként is elég híres vagy idehaza, tudnál erről a hobbidról is mesélni nekünk?

Azért az, hogy híres vagyok kicsit túlzás, de köszi! Igazából amióta az eszemet tudom, rajzolkok, na meg művészeti sulikat végeztem. De igazán a stílusom kialakításával az utóbbi 3-4 évben kezdtem el komolyabban foglalkozni. Egész életemben szerettem rajzolni és mindig kikapcsol, ha magamnak rajzolhatok. Most is tele van a fejem mindenfélével, mert éppen VIECC-re készülök és éjjel-nappal mintákat rajzolok!

Évek óta te rajzolod a Cosplay.hu kabalafiguráját, van esetleg olyan, amelyikre különösen büszke vagy?

Erre ugyanaz a válaszom, mint a cosplays kérdésre, mindig az utolsó. 2015 óta rajzolom Kitsukót, és ha végignézem a képeket, látszik mennyit fejlődtem ez idő alatt. Úgyhogy perpillanat a Halloween-i a kedvencem. :)



Mimi elérhetőségek:

Cosplay Facebook
Rajzos Facebook
Insta: mimozalany
Mimi Tumblr

fotók:

Legendás lények - Tina Goldstein -
Neo Lynn Photography

Frozen - Anna és Elsa / Elyon Cosplay -
Cleanpig's Hideout

Így neveld a sárkányod 2 - Astrid
Hofferson - Lorkó Fanny Photography

Eurocosplay: Így neveld a sárkányod 3
- Astrid Hofferson és stormfly -
Eugene Art. Photography

Kamikaze Kaitou Jeanne - Maron és
Jeanne / Elyon Cosplay - Varga Gábor

Photoshoot Ajánló

Minden számban szeretnénk pár izgalmas és látványos photoshootot ajánlani nektek, melyeket teljes egészében a Cosplay.hu weboldalon nézhetek meg, ha felkeltette az érdeklődéséteket.

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



Forrás: Legend of Zelda:
Breath of the Wild

Karakter: Gerudo Zelda

Helyszín: Homok dűne, Nürnberg



Lulu



Fotós: Cleanpig's Hideout



Tovább a Galériába...



Yuriko Seira



Fotós: Bas van Anholt
Tovább a Galériába...



Forrás: original
Karakter: Forest Elf
Helyszín: Arcen, Hollandia



Forrás: Original
Karakter: Witch Girl
Helyszín: Photobalance stúdió



Rikku



Fotós: Kasz Krisztián
Tovább a Galériába...



Ljudmila Cosplay



Forrás: Nier Automata
Karakter: 2B
Helyszín: Budapest belváros



Fotós: Nade Viktor – Wektorgraphic
 Tovább a Galériába...



Forrás: Hobbit filmek
Karakter: Barna Radagast
Helyszín: FMK kert



Angelus Cosplay



Fotós: Szaniszló István
 Tovább a Galériába...





2019 november 18 - november 24							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Kilari 51	Kilari 52	Kilari 53	Kilari 54	Kilari 55	A Bosco léghajó kalandjai 21	A tenger zúgása
20:30	Conan, a detektív 51	Death Note 1	Death Note 2	Death Note 3	Death Note 4	A Bosco léghajó kalandjai 22	
21:00	Soul Eater - Lélekfalók 21	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 21	InuYasha 21	Tsubasa kapitány 50	Lovely Complex 21	Soul Eater - Lélekfalók 21	
21:30	Soul Eater - Lélekfalók 22	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 22	InuYasha 22	Bleach 54	Lovely Complex 22	Soul Eater - Lélekfalók 22	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 5
22:00	Tsubasa kapitány 47	Tsubasa kapitány 48	Tsubasa kapitány 49	Afro samuráj 1	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 5	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 21	Lovely Complex 21
22:30	Bleach 51	Bleach 52	Bleach 53	Afro samuráj 2	Bleach 55	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 22	Lovely Complex 22
23:00	Naruto 51	Naruto 52	Naruto 53	Naruto 54	Naruto 55	InuYasha 21	Afro samuráj 1
23:30	Slayers - A kis boszorkány 51	Slayers - A kis boszorkány 52	Slayers - A kis boszorkány 53	Slayers - A kis boszorkány 54	Slayers - A kis boszorkány 55	InuYasha 22	Afro samuráj 2
2019 november 25 - december 1							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Kilari 56	Kilari 57	Kilari 58	Kilari 59	Kilari 60	A Bosco léghajó kalandjai 21	A hattyúk tava
20:30	Death Note 5	Death Note 6	Death Note 7	Death Note 8	Death Note 9	A Bosco léghajó kalandjai 22	
21:00	Soul Eater - Lélekfalók 23	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 23	InuYasha 23	Tsubasa kapitány 54	Lovely Complex 23	Soul Eater - Lélekfalók 23	
21:30	Soul Eater - Lélekfalók 24	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 24	InuYasha 24	Bleach 59	Lovely Complex 24	Soul Eater - Lélekfalók 24	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 6
22:00	Tsubasa kapitány 51	Tsubasa kapitány 52	Tsubasa kapitány 53	Afro samuráj 2	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 6	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 23	Lovely Complex 23
22:30	Bleach 56	Bleach 57	Bleach 58	Afro samuráj 3	Bleach 60	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 24	Lovely Complex 24
23:00	Naruto 56	Naruto 57	Naruto 58	Naruto 59	Naruto 60	InuYasha 23	Afro samuráj 2
23:30	Slayers - A kis boszorkány 56	Slayers - A kis boszorkány 57	Slayers - A kis boszorkány 58	Slayers - A kis boszorkány 59	Slayers - A kis boszorkány 60	InuYasha 24	Afro samuráj 3
2019 december 2 - december 8							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Kilari 61	Kilari 62	Kilari 63	Kilari 64	Kilari 65	A Bosco léghajó kalandjai 25	Yona, a pingvinek királynője
20:30	Death Note 10	Death Note 11	Death Note 12	Death Note 13	Death Note 14	A Bosco léghajó kalandjai 26	
21:00	Soul Eater - Lélekfalók 25	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 25	InuYasha 25	Tsubasa kapitány 58	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 6	Soul Eater - Lélekfalók 25	
21:30	Soul Eater - Lélekfalók 26	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 26	InuYasha 26	Bleach 64	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 7	Soul Eater - Lélekfalók 26	
22:00	Tsubasa kapitány 55	Tsubasa kapitány 56	Tsubasa kapitány 57	Afro samuráj 3	Tsubasa kapitány 59	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 25	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 6
22:30	Bleach 61	Bleach 62	Bleach 63	Afro samuráj 4	Bleach 65	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex 26	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 7
23:00	Naruto 61	Naruto 62	Naruto 63	Naruto 64	Naruto 65	InuYasha 25	Afro samuráj 3
23:30	Slayers - A kis boszorkány 61	Slayers - A kis boszorkány 62	Slayers - A kis boszorkány 63	Slayers - A kis boszorkány 64	Slayers - A kis boszorkány 65	InuYasha 26	Afro samuráj 4



2019 december 16 - december 22							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Kilari 71	Kilari 72	Kilari 73	Kilari 74	Kilari 75	Sherlock Holmes, a mesterkopó 3	III. Lupin - Cagliostro kastélya
20:30	Death Note 20	Death Note 21	Death Note 22	Death Note 23	Death Note 24	Sherlock Holmes, a mesterkopó 4	
21:00	Soul Eater - Lélekfalók 29	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 3	InuYasha 29	Tsubasa kapitány 68	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 8	Soul Eater - Lélekfalók 29	
21:30	Soul Eater - Lélekfalók 30	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 4	InuYasha 30	Bleach 74	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 9	Soul Eater - Lélekfalók 30	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 8
22:00	Tsubasa kapitány 65	Tsubasa kapitány 66	Tsubasa kapitány 67	Trinity Blood - Vér és kereszt 1	Tsubasa kapitány 69	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 3	
22:30	Bleach 71	Bleach 72	Bleach 73	Trinity Blood - Vér és kereszt 2	Bleach 75	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 4	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 9
23:00	Naruto 71	Naruto 72	Naruto 73	Naruto 74	Naruto 75	InuYasha 29	Trinity Blood - Vér és kereszt 1
23:30	Slayers - A kis boszorkány 71	Slayers - A kis boszorkány 72	Slayers - A kis boszorkány 73	Slayers - A kis boszorkány 74	Slayers - A kis boszorkány 75	InuYasha 30	Trinity Blood - Vér és kereszt 2
2019 december 23 - december 29							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Kilari 76	Kilari 77	Kilari 78	Kilari 79	Kilari 80	Sherlock Holmes, a mesterkopó 5	Tokiói keresztapák
20:30	Death Note 25	Death Note 26	Death Note 27	Death Note 28	Death Note 29	Sherlock Holmes, a mesterkopó 6	
21:00	Soul Eater - Lélekfalók 31	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 5	InuYasha 31	Tsubasa kapitány 73	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 9	Soul Eater - Lélekfalók 31	
21:30	Soul Eater - Lélekfalók 32	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 6	InuYasha 32	Bleach 79	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 10	Soul Eater - Lélekfalók 32	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 9
22:00	Tsubasa kapitány 70	Tsubasa kapitány 71	Tsubasa kapitány 72	Trinity Blood - Vér és kereszt 3	Tsubasa kapitány 74	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 5	
22:30	Bleach 76	Bleach 77	Bleach 78	Trinity Blood - Vér és kereszt 4	Bleach 80	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 6	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 10
23:00	Naruto 76	Naruto 77	Naruto 78	Naruto 79	Naruto 80	InuYasha 31	Trinity Blood - Vér és kereszt 3
23:30	Slayers - A kis boszorkány 76	Slayers - A kis boszorkány 77	Slayers - A kis boszorkány 78	Slayers - A kis boszorkány 79	Slayers - A kis boszorkány 80	InuYasha 32	Trinity Blood - Vér és kereszt 4
2019 december 30 - 2020 január 5							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Kilari 81	Kilari 82	Kilari 83	Kilari 84	Kilari 85	Sherlock Holmes, a mesterkopó 7	Mirai - Lány a jövőből
20:30	Death Note 30	Death Note 31	Death Note 32	Death Note 33	Death Note 34	Sherlock Holmes, a mesterkopó 8	
21:00	Soul Eater - Lélekfalók 33	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 7	InuYasha 33	Tsubasa kapitány 78	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 10	Soul Eater - Lélekfalók 33	
21:30	Soul Eater - Lélekfalók 34	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 8	InuYasha 34	Bleach 84	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 11	Soul Eater - Lélekfalók 34	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 10
22:00	Tsubasa kapitány 75	Tsubasa kapitány 76	Tsubasa kapitány 77	Trinity Blood - Vér és kereszt 5	Tsubasa kapitány 79	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 7	
22:30	Bleach 81	Bleach 82	Bleach 83	Trinity Blood - Vér és kereszt 6	Bleach 85	Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 8	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 11
23:00	Naruto 81	Naruto 82	Naruto 83	Naruto 84	Naruto 85	InuYasha 33	Trinity Blood - Vér és kereszt 5
23:30	Slayers - A kis boszorkány 81	Slayers - A kis boszorkány 82	Slayers - A kis boszorkány 83	Slayers - A kis boszorkány 84	Slayers - A kis boszorkány 85	InuYasha 34	Trinity Blood - Vér és kereszt 6

EURÓPÁBAN ELŐSZÖR! JAPÁN HANGJA MÁSKÉPP!



MIRACLE

2020. 02. 22.
BUDAPEST
VASAS JÉGPALOTA

TOUR


120 PERCES MEGA
SZIMFONIKUS KONCERT SHOW

Jegyek és információ:

AMASOUND.COM  EVENTIM.HU

CASIO

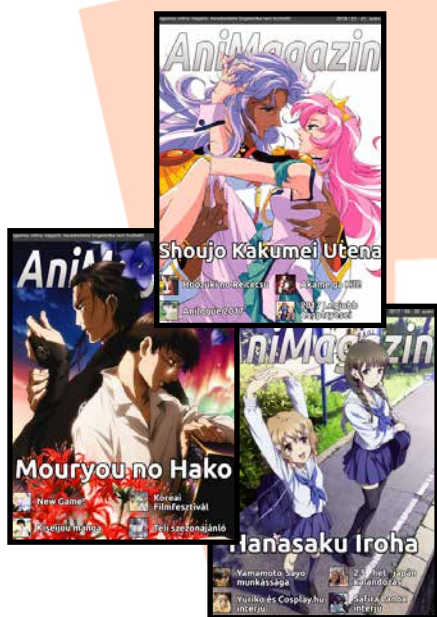
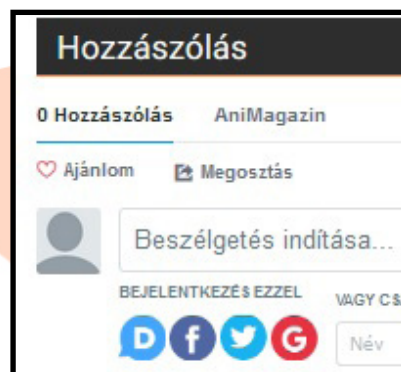


COSPLAY.HU 

A részletekért kattints IDE

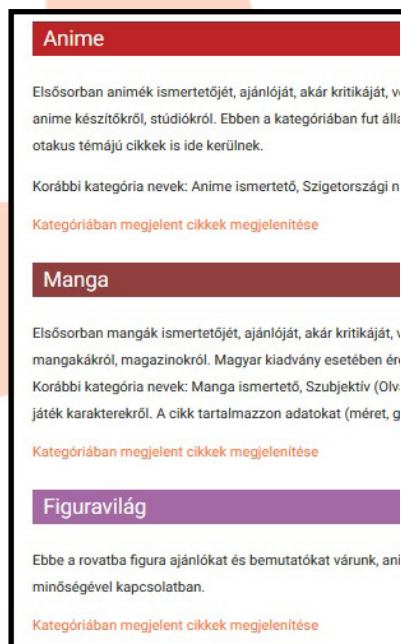
ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!



BÖNGÉSSZ
A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

CSEKKOLD MILYEN
CIKKEK VOLTAK EDDIG!



AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!