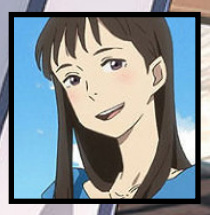
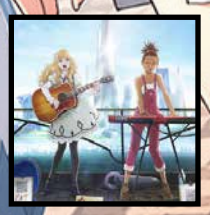
Ingyenes, online magazin. Kereskedelmi forgalomba nem hozható! 2020.01. - 53. szám

# AniMagazin

# The Legend of Heroes



Penguin Highway



TOP 10 original anime 2010-2019

Sorskalauz - A Fate világa

K-POP rajongói tábor

## Impresszum

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

**Szerzők:**
Iskariotes, Venom, tomyx20, A. Kristóf, Ricz, Saci, supermario4ever, Edina Holmes, Szalamandra

## Elérhetőségek

**Cikkek beküldése:**
bekuldes@anipalace.hu
**Információ, kérdések:**
info@anipalace.hu
**Weboldal:** animagazin.hu
**Facebook:** fb.com/anipalace
**Twitter:** twitter.com/anipalace
**Instagram:**
instagram.com/animagazinhu/

## AniPalace

Less rá a Cikk adatbázisunkra, böngéssz a cikkeink között és töltsd le az adott számot!

**Dragon Hall+TV**
A Dragon Hall online TV műsorrendjéért KATTINTS IDE!
A műsorrend oldalán kattintsatok a logóra a TV eléréséhez.

## Előző szám

***Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon:***
animagazin.hu

## Kiemelt partnerek

Animefordítások · Anime Raptors · Animológia · Cosplay.hu · Figuracsatorna · Lady Marilyn Blog
Ricz/Ronin Factories · ShiroNeko Youtube

## További partnerek

AnimeAddicts · ANIME Hungary · Anime Hungary ֍ · Anime-Japan-HU · Anime Őrültek.:'3 · Anime Sekai Team
Anime Series · AnimeWeb · Aoi Anime · Boys Love sorozatok magyar felirattal · Dragon Hall+ · Namida Fansub
PAF - Pécs · Red Light Yaoi · Uraharashop

# 53.

Eljött egy új év, sőt, „egy új évtized” - olvashattuk is mindenhol. Sokan gondolkodhattak el, hogy mi történt 10 év alatt (amit egyébként minden évben megtehetnénk, de akkor nincs hozzá kerek évszám). Sokan elagyaltak „de gyorsan elment”, „mi lesz most?”... az, hogy az évszámok 201 helyett 202-vel fognak kezdődni. Ennyi!

Nincs ez másként az animék világában sem. Rengeteg külföldi és hazai csoport, fórum, oldal, miegymás foglalkozott a NAGY kérdéssel: mik voltak az évtized animéi? - Igen, még mi is. Melyek voltak a korszakalkotók, a meghatározók, mi volt az uralkodó trend, mik voltak a legjobbak... lehetne sorolni a végtelenségig. De ugyan miben más ez, mint bármelyik év vagy szezon értékelése? Persze nagyobb az időintervallum, jobban meg lehet mondani egy animéről, hogy kiállta-e az idő próbáját vagy sem. De ahány ember, ahány oldal, ahány közösség, annyi lista létezik, persze lesz átfedés, de akkor is más az eredmény. Az AniMagazin csoportban egy szavazás során jött ki egy lista, Venom írt egy sajátot (amit ebben a számban olvashattok), az is egy. Miért? Mert mindegyikünknek más tetszett és máshogy, de azért olykor egyet tudunk érteni. (Már ha láttuk az adott animét, mert úgy nem hiteles jónak mondani valamit, hogy nem láttuk.)

Ez egy objektíven szubjektív dolog. Lehet valakinek csak a szombat estéjét határozta meg egy anime, ami másnak az évtizedet. Ha az animeipar szempontjából nézzük, összetettebb gondolatok jöhetnek ki. Mi volt a meghatározó? Ami sok bevételt termelt, ami sok más animét megihletett vagy, ami elkezdett egy trendet, netán mind egyben? De el tudjuk választani a személyes ízlésünket, hogy tényleg objektíven nézzünk rá a kérdésre? Egyáltalán kell ilyet? Érdekel az minket, hogy ha egy anime nem tetszett nekünk, az hatással volt-e az iparra? Valaki szerint az SnK meghatározó volt, mert uralta az utóbbi évek shounen stílusát, valaki szerinte pedig nem, mert ugyanúgy shounen fight, csak más köntösben.

Őszintén, valaki feltenne az évtizedes listájára egy olyan animét, amit nem szeretett vagy utált, csak mert meghatározó volt? Vagy szimplán belelátjuk az animébe ezt a dolgot, mert tetszett?

Kérdések halma és lehetne még folytatni, a választ pedig mindenki találja meg magában. Én úgy vagyok vele, hogy lehet listákat írni ilyen meg olyan szempontból, de egy dolog biztos, ami így volt az elmúlt tíz évben és a következő tízben is így lesz: hogy szeretjük az animéket!

Köszönöm, és jó szórakozást kívánok a magazinhoz!

- Hirotaka

## ANIME

04 Penguin Highway
*Iskariotes*

11 Kimi to, Nami ni Noretara
*Hirotaka*

14 Slam Dunk
*supermario4ever*

18 Haikyuu!! DVD ajánló
*supermario4ever*

20 Téli Szezonajánló
*Hirotaka*

30 Animés évértékelő 2019
*Venom, Hirotaka, Catrin*

39 Az elmúlt 10 év legjobb original animéi
*Venom*

47 TOP 10 Haikyuu! jelenet
*supermario4ever*

52 Sorskalauz - Kalandozás a Fate világában
*Lehoczki Péter - Ricz*

59 Az anime kora Magyarországon: Ezt írtátok ti 3.
*tomyx20*

## MANGA

66 Kurokami
*A. Kristóf*

70 Az idő vasfoga
*A. Kristóf*

## LIVE ACTION

73 Kingdom
*Hirotaka*

78 Élősködők
*tomyx20*

## KONTROLLER

81 The Legend of Heroes
*Venom*

90 Super Mario All Stars
*supermario4ever*

93 A nagy BL Visual Novel összefoglaló V: Egyjátékos cégek
*Szalamandra*

## RENDEZVÉNY

97 PlayIT Show 2019 ősz
*Hirotaka*

99 Téli MondoCon
*Hirotaka, Catrin*

## TÁVOL-KELET

102 A 731-es alakulat
*A. Kristóf*

105 Kyoto Manga Museum
*Saci*

## ZENE

108 A K-pop rajongói tábor
*Edina Holmes*

## KREATÍV

115 Formázási Tippek és Trükkök
*Lehoczki Péter - Ricz*

122 Az év cosplayese 2019
*cosplay.hu*

# Penguin Highway

Írta: Iskariotes

## Anilogue 2019

***A tavalyi évben mindenki Hosoda Mamoru családciklusát lezáró filmjére, a Mirai no Miraira figyelt. Azt találgatták, hogy a cannes-i bemutatkozása elegendő lesz-e az Oscarra (nem lett), és tényleg ő-e az örököse Miyazaki Hayaónak? Eközben a surranópályán egy alig harmincéves rendező kitárta az anime kapuit az Y generáció tagjainak.***

## Végy egy jó könyvet

A *Penguin Highway*-t Morimi Tomihiko írta meg 2010-ben. Az író neve ismerősen csenghet az animéket kedvelők körében, hiszen már másik két regényét is vászonra vitték. Először 2010-ben a *Yojouhan Shinwa Taikeit (Tatami Galaxy)*, amit 2017-ben egy mozifilm követett: a *Yoru wa Mijikashi Arukeyo Otome (The Night Is Short, Walk on Girl)*. Utóbbi kettőt Yuasa Masaaki rendezte. 2013-ban és 2017-ben pedig az *Uchouten Kazokuból (The Eccentric Family)* készítettek sorozatot.

A novellista elmondta, hogy a 2010-es megjelenésű – és végül három kötetet megélő – Penguin Highway alapélményét Stanislaw Lem klasszikus sci-fi könyve, a *Solaris* szolgáltatta. Azon dolgozott a szerkesztőjével együtt, miképpen lehetne ezt a történetet átdolgozni a gyerekek számára. Mi az, amit át kell írni és mi az, amit ki kell belőle hagyni?

A külvárosi helyszínt azért választotta, mert ő maga is egy ilyen környéken nőtt fel. De a színhelyet nem nevezi meg, így bármelyik hegyi városkában játszódhat a cselekmény. Szintén hasonló trükköt alkalmazott a főszereplő esetében is: Aoyama a leggyakoribb név a szigetországban. És hogy miért Pingvin országút a címe? Morimi elmondása alapján egy tévében látott dokumentumfilmben hangzott el ez a kifejezés. Nagyon megtetszett neki, hogy egy természeti útvonalat egy mesterséges szerkezettel írtak le.

Morimi a Penguin Highway-jel elnyerte a Japán Sci-fi (Nihon SF Taishō Award) nagydíját 2010-ben. Előtte olyan alkotók kapták meg többek között, mint Tezuka, Anno vagy Oshii. Tehát a film alapjának szolgáló könyv valóban nívós, és egy közismert szerző tollából ered.

## Színesben

2011-ben több fiatal animátor összefogott, és létrehozták a Studio Coloridót (a colorido portugálul annyit tesz, színes). Fundamentumként a következőket fektették le: 1. nem készítenek tévés sorozatot, 2. reklámokból és egyéb marketingmunkákból tartják fenn magukat, 3. csak netes sorozathoz dolgoznak be, 4. mozifilmeket akarnak készíteni. Eddig a csapat tartja magát a célkitűzéseihez. Valamint a lehető legkevesebb papírt használják fel a munkáik során, a digitális rajztáblákban és hasonló eszközökben bíznak.

De az elvekhez emberek is kellenek. Így elsőre leigazolták a még mindig 30 éves Arai Yôjirôt, aki eddig olyan filmeken dolgozott, mint az *Arrietty - Elvitte a manó* (2010), a Shinkai Makoto által dirigált *Csillaghajsza* (2011), vagy éppen Miyazaki utolsó befejezett filmje, a *Szél támad* (2013).

### Morimo Tomohiko

1979-ben született Nara prefektúrában. A Kiotói Egyetemen mezőgazdaságból szerzett alap-, majd mesterdiplomát. 2003-ban debütált mint író a Taiyô no Tô című alkotásával, amellyel rögtön Japán Fantasy díjat nyert. Majd ezt követte 2007-ben a Yojōhan Shinwa Taikei, ami mindeddig a leghíresebb alkotása. 2010-ben pedig megírta a Penguin Highway-t.

A legnagyobb kincs mégsem ő volt, hanem Ishida Hiroyasu. Gyerekkorában *Doraemont*, valamint *Tom és Jerryt* (látszik, hogy szereti a kék macskákat) nézett, később az *Eureka Sevenért* és a Ghibli-alkotásokért rajongott. Ráadásul már egyetemi évei alatt olyan műveket dobott össze, mint a *Fumiko no Kokuhaku* (2009), a diplomamunkája pedig a *Rain Town* volt (a melankolikus drámákat kedvelőknek lehet ajánlani).

*„miért Pingvin országút a címe? Morimi elmondása alapján egy tévében látott dokumentumfilmben hangzott el ez a kifejezés.”*

Az erős alkotógárdát hamar megtalálta pár cég, hogy velük készíttessék el reklámjaikat, így Karolina Styczyńska promóvideóját is ők rakták össze. A hölgy csupán arról nevezetes, hogy ő az első külföldi, akit a Nihon Shōgi Renmei (Japán Sógiszövetség) professzionális játékosként ismert el.

A nagyjátékfilm felé vezető út első lépése Ishidának a *Hinata no Aoshigure* (2013) volt, amelyben sok madarat kellett rajzolnia, és ez egyfajta előtanulmány lett a pingvines filmjéhez. Ezt követte a *Taifuu no Noruda* megalkotása, a 25 perces animét Japánban díjjal is elismerték. Bár ezt Arai rendezte, de a stúdió életében nagy előrelépés volt az addigi párperces alkotásokhoz képest. Ezek után már tényleg csak az egész estés mozifilm hiányzott a palettáról. Így 2017-ben el is kezdték a Penguin Highway megvalósítását.

## Az út

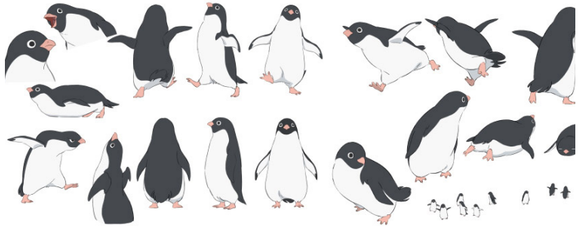
Ishida elmondása szerint 2012-ben találkozott első ízben a Penguin Highway könyvvel, majd 2016 tájékán fordult meg a fejében, hogy lehetne belőle egy mozit készíteni. Nem titkolta, hogy nem a regényt akarta betűről betűre adaptálni, hanem azt felhasználva szeretett volna egy új alkotást létrehozni. Morimivel többször beszélgetve, egyeztetve végül az eredeti regény 70-80%-át tartották meg, a többi a rendező hozzáadása volt. Ilyen jelenet például a film elején látható macska elől menekülő pingvin is.

A direktor elmondása szerint a Nővér megrajzolása okozta a legnagyobb fejtörést. Egyrészt kedves női karaktert akart létrehozni, de nem túl kawaiit. Másrészről pedig el akarta kerülni a felesleges fanservice-t. Végül alapnak a Takahata Isao Kaguya hercegnő története című alkotásában szereplő himesamát tekintette.

A film hangulatát is meg kellett találni. Morimi olyan könyvet írt – elmondása szerint –, ami A Nyári Kalandot adja vissza. Hisz abban, hogy mindenkinek van egy igazán nagy gyermekkori kalandja, még ha nem is olyan nagy, mint amelyeket

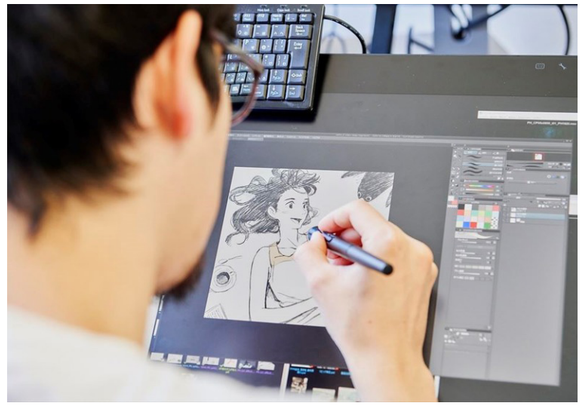
Stanley, Kyle, valamint Eric és Kenneth él át. Abba a korba akarta visszavezetni az olvasóját, amikor a kert végi susnyás még áthatolhatatlan dzsungel volt, és a szomszéd shibainuja a félelmetes kyuubi. Ishida pedig egy olyan filmet szeretett volna látni a vásznon, mint ahogy ő fogalmazott: „Úgy pattogjon, akár a gumilabda a forró nyári betonon.”

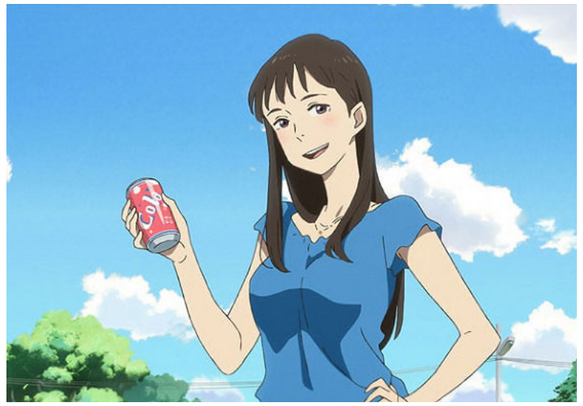
A film maga egyszerre szeretne több témakört érinteni, és sokmás filmmel ellentétben sikeresen is hozza a vállalást. Kapunk egyrészt egy jó tempójú nyári kalandfilmet, amit bármikor meg



lehet nézni. De kapunk egy tudományos-fantasztikus filmet is, ahol a tudományon van a hangsúly, valamint egy életszakasz-filmet.

Aoyamát a 22 éves színésznő, Kita Kana alakította, akinek ez volt az első munkája hangszínészként. Mint elmondta, folyamatosan a Kiki, a boszorkányfutár járt a fejében, azt a hangulatot akarta átadni a filmvásznon, amit abban a filmben átélt. Eleinte nem találta a fiú hangját, de Kimura Eriko, a seiyuu direktor azt mondta neki, hogy képzelje el a hatodikos önmagát, és azzal a hanggal szólaltassa meg karakterét. A japán szakmai lapok szerint hangja üde és zsenge volt, teljesen meg voltak elégedve a produkciójával. A Nővérnek Aoi Yuu adta a hangját, aki már tapasztaltabb seiyuu (8 alkotással), olyan filmekben dolgozott például, mint a Redline vagy a *Tekkon Kinkreet*. Uchida hangja Kugimiya Rie, aki már igen ismert hang, hiszen többek között a *Gintamából* Kagura, de az *FMA:B*-ből Al hangja is ő volt.





A film betétdalát Utada Hikaru szerezte, több *NGE* filmben is énekelt már, de a 2004-es Casshern live-action zenéjét is ő énekelte. A trailerben is felhangzó Good night lett a film betétdala. A rendezőnek eleinte nem tetszett a szám, de a seiyuu-k lelkesedtek érte, ezért maradtak ennél a dalnál.

## A kalandfilm

Aoyama egy negyedikes kisfiú, aki pontosan számon tartja, hogy még hány napot kell aludnia, hogy felnőtt lehessen (3888 napot). Precíz és kimért, minden egyes napját gondosan kihasználja, és pontosan rögzít mindent, amit hasznosnak vél.

Egyik reggel az iskolába menet pingvinek egy csoportját pillantja meg a közeli rét közepén. Mivel senki sem tudja, hogyan kerültek oda, így legjobb barátjával, Uchidával nekikezdenek az Amazonas-projektnek, aminek célja: megtalálni a választ a kérdésre.

Ezzel párhuzamosan megismerkedünk a Nővérrel, aki a helyi fogászaton dolgozik, mint recepciós és ezek mellett Aoyama sakkpartnere. Egy nap bemutatja, hogy képes szinte bármiből pingvint kreálni, és megkéri kis barátját: fejtse meg a képességének titkát.

Hogy a helyzet még egyszerűbb legyen, felbukkan Hamamoto, aki Aoyama osztálytársa, és egy kis kutatásra invitálja pajtását. A közeli erdő közepén egy lebegő gömb alakú Tenger található. De hogy került oda? Vagy egyáltalán mi ez? Így Hamamoto, valamint Uchida és Aoyama az egész nyarukat a tenger megfigyelésével töltik. De Aoyamában felötlik a kérdés, hogy mi van, ha mindezek összefüggenek? De hogyan? Szerencsére apukája gondos tanácsokkal látja el, hogy az ifjú elme a megfelelő irányba tudjon elindulni.

Aki kíváncsi, hogy végül megleli-e a választ a kis főhős, és hogy miért kerül sor egy pazar pingvinparádéra, annak érdemes megnéznie ezt a filmet, illetve annak is lehet ajánlani, aki csak egy minőségi nyári filmet szeretne látni. Aki pedig spoilereket akar, az olvassa tovább a cikket.

## A sci-fi film

A tudományos-fantasztikus filmeknél sajnos sokan a fantasztikus részt ragadják meg, és a tudományt engedik el. Gyerekek számára nagyon ritkán készítenek sci-fit, de olyat, amelyikben a tudomány kerül előtérbe, azt szinte nyomozni kell. Szerencsére a Penguin Highway pont ilyen.

A történet érdekessége, hogy nem a jövőben játszódik, és nem is rohanunk a világűrbe. Nem érkeznek furcsa űrlények, hogy aztán eseránnyőből készült telefonnal fényévekre telefonáljanak. Csak egy tenger van és egy nő. De miért vannak itt? A Tenger miatt van itt a Nő? Vagy a Nő hozta létre a Tengert? Esetleg el akarják pusztítani egymást? Talán egymást segítik?

A megfejtéshez nem kell agyontechnologizált kutatóbázis. Mert nem az a fontos, hogy mi ez. Sokkal izgalmasabb a megfejtéshez vezető út, mint a cél. És ehhez elég három jó barát és egy nyár.

Hosszú kutatás és gondolkozás után Aoyama hipotézise az, hogy a Tenger maga egy hiba. Az anomália gyökerét nem tudjuk meg. Lehet, hogy Isten valamit rosszul teremtett. Esetleg a Világmindenség egy rendellenessége. De az is lehet, hogy a Tenger csak a mi világunkban látszik gikszernek, és a saját dimenziójában pont mi vagyunk a szabálytalanok.

Nem tudjuk, ahogyan a csillagászok sem tudták megmondani, mi is a Solaris. Bolygó? Élőlény? Egy entitás? Egyik sem és mindegyik?

Aoyama felvetése szerint a Nővér maga a korrekciós eszköz. Ezért lett kreálva. A Nővér fegyverei maguk a pingvinek, amik képesek eltüntetni a Tengert a világból. Ha a Tenger eltűnik, értelemszerűen a Nővér feladata is véget ér, ergo neki is meg kell halnia.

A fiú fel is ajánlja a Nővérnek, hogy nem folytatja tovább a kutatást a Tengerről, hiszen tudja, hogy ha a végére ér, az hová fog vezetni. Szembenézni az elmúlás lehetőségével, és érett döntést hozni. Így is lehet a halálról beszélni, hogy nem fogalmazzuk meg, és nem nevezzük nevén.

Az elsőre sem könnyű helyzetet tovább bonyolítja a Gruffacsórok feltűnése. A lények undorítóan néznek ki, emberi kezük van, de olyan a testük, mint egy hatalmas fókának, és pingvinekkel táplálkoznak. A lények védik a Tengert, és így védik a Nővér életét. Ameddig a Tenger létezik, addig él a Nővér is.

Aoyama finom és gyengéd vizsgálódásával teljesen ellentétesen hat a felnőttek vizsgálódása, akik a film utolsó harmadában jelennek meg. Erővel zárnak le mindent, és távolítanak el mindenkit, aki a Tengerhez merne menni. Nem a fiút és kutatócsoportját kérdezik ki, hanem a maszkulinabb osztálytársait, akik erővel ejtettek fogva egy Gruffacsórt. Mert hát a nagyok világa így néz ki: hatalommal és erővel mindenkit el kell tiporni, aki az útban áll. Nem az út a fontos, hanem az eredmény. Gyorsan és kegyetlenül, mintha csak a Southern All Stars Tatakau Monotachi e Ai wo Komete klipjét néznénk.

## Az első

Aoyama és a Nővér közti kapcsolat nemcsak abból adódik, hogy a fiú meg akarja érteni

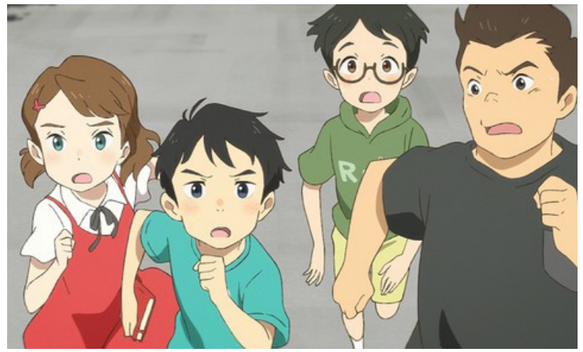
a Tenger és a Nővér viszonyát, hanem sokkal régebbi. A fiú fogorvoshoz járva mindig összefut az ott dolgozó Nővérrel, akivel szívesen sakkozik. De ami még ennél is fontosabb, hogy a Nővérnek nagy a melle, és ez Aoyamát vonzza. Ki is jelenti, hogy ezek nem olyan mellek, mint amilyenek az anyukájának vannak, ezek mások. A kissrác kezdi észrevenni a másik nemet, de nem tudja szavakba önteni, hogy mi ez a más. De fontos hangsúlyozni, ez nem szerelem. Ez más.

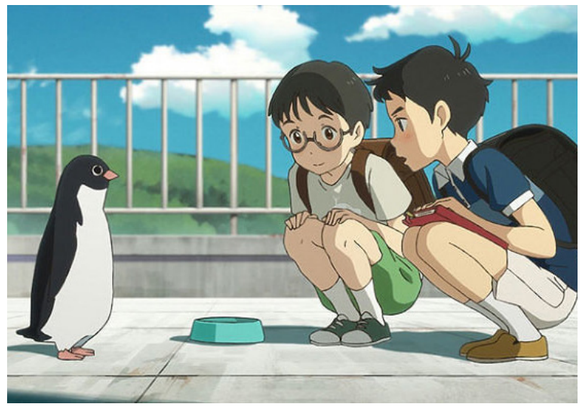
Természetesen a Nővér is felfigyel a fiatalúr vonzalmára az idomai iránt. Nemhiába érkezik tőle a felszólítás, hogy fejtse meg, ki ő! A kissrác, eleget téve a felszólításnak, megfejti a Nővér titkát. De ahogyan a rejtély megoldódik, a Nővér is eltűnik. Mintha ezzel azt mondanák, hogy a nők keresik azt a társat, aki hajlandó megfejteni a rejtélyüket, s aki erre nem képes, azt elhagyják. Persze, fordítva is igaz lehet, akinek egy nőt túl könnyű megfejteni, az otthagyja.

Mégis érdekes belegondolni, hogy a víz minden élet forrása, és itt pont egy nő szeretné elpusztítani a Tengert. Túl mély ez a probléma és ez a szimbolika itt és most, hagyjuk is.

## Poszt Ghibli korszak vége

A vándorló palota 2004-es megjelenése óta azt találgatják a különböző szakírók, hogy ki lesz az a rendező, aki Miyazaki utódja lesz az animék világában. Az utódláshoz talán a legfontosabb az lenne, ha valaki ismét elnyerné az Oscart.





Ez hihetetlenül nehéz feladat, nagy rá az esély, hogy soha többé nem kapja meg japán animátor a szobrot.

Másrészt Miyazaki nem egyedül érte el a sikereit, hanem nagyban tudott támaszkodni Takahata produkciós tevékenységére, aki megteremtette a hátteret, hogy a mester szabadon dolgozhasson.

De ami még ennél is fontosabb, a jelenleg vezető animedirektorok nagy része ilyen vagy olyan módon, de kapcsolódik Miyazakihoz és a Ghiblihez. Attól, hogy valaki úgy rajzol mintha Ghibli lenne (*Hokusai kisasszony* - 2015, rendezte: Hara Keiichi), még nem lesz Miyazaki. Természetesen az sem könnyíti meg valakinek az életét, hogy „hivatalosan" is megbukott, mint Miyazaki-utód (Hosoda Mamoru).

Most jelentkezik egy olyan korosztály az animerendezők sorában, akik a Ghiblit nem a munkából, hanem csak a vászonról ismerik. Ők már nem ragaszkodnak görcsösen a Ghibli utánérzéséhez, maximum felhasználják, de nem másolják őket.

## Érdekességek

A könyv több pingvinfajt is említ, a filmben azonban csak Adélie-pingvinek láthatók. Ezek pedig – a legnagyobb objektivitás mellett is – a legcukibb pingvinek.

Aoyama az első vázlatokban még gyémánt alakú szemmel rendelkezett, szeme színe pedig sötét volt.

A film a montréali Fantasia Film Festivalon megnyerte a Satoshi Kon-díjat, továbbá Annecyben is bemutatkozott.

A Gruffacsórok eredetileg Louis Carroll *Alice Csodaországban* című művében szerepelnek, és a róluk szóló vers tükörírásban olvasható.

A filmben feltűnik egy kicsiny Lego kutatóhajó, ez egy kis nosztalgia Ishida részéről, aki középiskolában egyszer egy 3 méter magas Lego tornyot rakott össze.

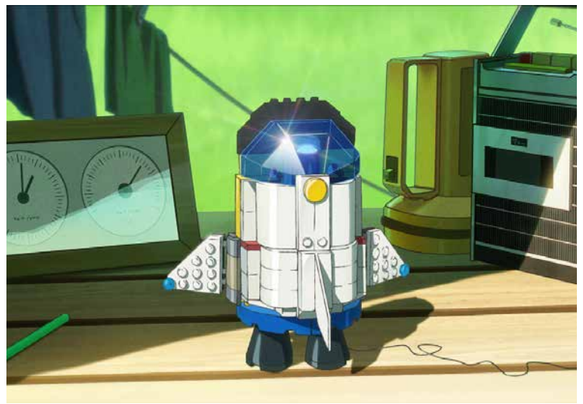
Arai Youjirou, a karakterdizájnért felelős személy elmondása szerint Hamamoto volt a stáb kedvenc karaktere, őt szerették a legjobban rajzolni.

A várost a marokkói Chefchaouen színvilága ihlette.

A Tenger megalkotásához a Hokkaidón található Kaminoko-tó adta az alapinspirációt.

A filmet több alkalommal is népszerűsítette Koupen-chan, ami egy közkedvelt pingvin Japánban. Ahogyan Gachapin & Mook, a japán tévék népszerű bábfigurái is.

*„A könyv több pingvinfajt is említ, a filmben azonban csak Adélie-pingvinek láthatók. Ezek pedig (...) a legcukibb pingvinek."*



**Cím:** Penguin Highway
**Hossz:** 118 perc
**Év:** 2018
**Műfaj:** fantasy, sci-fi
**Stúdió:** Studio Colorido

**Értékelés**
MAL: 7,77
Anidb: 7,73
ANN: 7,69

# Ajándék háttérkép a cikkhez

# Penguin Highway

***Kattints a képre!***

# Kimi to, Nami ni Noretara

Írta: Hirotaka

## Anilogue 2019

***Mondhatnánk azt is, hogy „A nyál hátán”. Ezzel szerintem meg is adtam az alaphangot, hogy mit gondolok erről a filmről.***

Yuuasa Masaaki rendezőt szerintem sokatoknak nem kell bemutatni. Meglehetősen híres alkotó, aki többek között a *Tatami Galaxy*t, a *Ping Pongot* és a *Mind Game*-et is rendezte. Stílusjegye a kissé elvont szürrealizmus, történeteiben pedig fiatal felnőtteket láthatunk, hogyan küzdenek meg az élet reális problémáival. Kell hozzájuk egy hangulat, ráadásul rendkívül mozgalmas, rohanó tempót képesek diktálni a filmjei. Mindenesetre nem mondhatjuk rá, hogy nem egyedi a stílus.
A *Hullámok hátán* vagy *Ride Your Waves* (és akkor ellőttem a kötelező nyelveket) egy kicsit viszont kilóg a nagyon elvont műveinek sorából, inkább tűnik egy kommersz munkának az eddig ismertek fényében. Ez egy tömény romantikus dráma, de annyira, hogy minden elemét sikerült túl tolni azon a bizonyos tűréshatáron. És bár vannak jó ötletei, nyálas sablonosságba fulladnak, a vége pedig teljesen túljátszott.

Miről is szól? Adott egy fiatal lány, Hinako, aki imád szörfözni, így a tengerpartra költözik. Mivel lusta kipakolni, dobozokból álló felhőkarcolók közt él, és mindig elrontja az omlettet. Egy nap egy illegális tűzijátékozás miatt kigyullad a ház, ahol lakik és egy fiatal, hős lánglovag érkezik a megmentésére. Innentől fogva pedig Minato a „herceg fehér lovon”, aki megmentőjeként hivatkozik a tűzből kimentett lányra, a továbbiakat pedig ki tudjuk találni.

Ez eddig teljesen rendben van, a tűzoltók bemutatása kimondottan tetszetős elem és emiatt az első cirka 10-15 perc egész jól filmet sejtet. De a jó ötletekből és szórakozásból itt ki is fogytunk. A két fiatal elkezd randizgatni, eljárnak kávézóba, étterembe, szörfözni, tengerpartra naplementét nézni stb. Ezt a sok-sok kalandot pedig mi is látjuk, sajnos. Önmagában ugyan nem lenne baj ezekkel a jelenetekkel, ha ezt normális mederben hagyjuk, de, mint a túláradt folyó, annyi nyál van ebben a néhány percben, hogy a társaságunkban lévő hölgyeknek is felfordult a gyomra tőle a moziban (merthogy Anilogue fesztiválon néztük). És erre nincs jobb kifejezés, annyira csöpögnek, hogy mi magunk is kifolyunk a fotelből kínunkban. Ehhez pedig hozzáad még az a dal, amit bejátszanak és Hinakóék is énekelnek. Háromszor is borzalmas, de 50-szer az egész film alatt, és ráadásul mindig ugyanazt a szakaszt. Komolyan, ki az, aki ne akarna kiugrani az ablakon. Az idilli képnek hamarosan vége szakad, egy tragédia pecsételi meg a kapcsolatot, és onnantól fogva hős szerelmes lovagunk csak Hinakónak jelenik meg a vízben, legyen az pohár, kád vagy vízzel telt felfújható delfin... a hölgy ez utóbbit viszi magával mindenhova, igen kávézni is. Tömény facepalm és WTF. A lezárás pedig tömény magic és túlzás. Talán még sajnálnánk is a karaktereket, hogy ez történt velük, mert ez tényleg rossz dolog, de annyira sikerült megutáltatni őket a nézővel, hogy egyszerűen nem tudtuk beleképzelni magunkat a helyzetbe.

A történet tehát ilyesformán kb. élvezhetetlen, egyedül Minato húga mutat némi értelmet, ő kezeli legjobban a helyzetet és viselkedik felnőttként. A sztori minden eleme előre kitalálható, nem fog meglepni semmi, főleg, ha láttuk a trailert. Tud ugyan a sablon szórakoztató lenni, ha jól van összerakva, de ez a fárasztó és semmitmondó kategória.

Ha valaki megkérdezné, kinek ajánlom, először azt mondanám, senkinek, másodjára talán a kezdő szerelmeseknek lesz mókás, de a dráma miatt nekik is csak az első fél órát javaslom. Lehetett volna ez egy elgondolkodtató film a halál feldolgozásáról, elfogadásáról, mert az tényleg nem könnyű dolog, valamint a szerelem mindennél erősebb kötelékéről, de a vizes és delfines megoldással szerintem inkább elvicceli és röhejesen gyerekessé teszi a dolgot.

A lezáró tűzijátékos rész - hogy keretbe zárják a sztorit és meglegyen a búcsú is, pont úgy ahogy a kezdet - túlfantáziált és kicsit talán súlytalan is, minden tekintetben. Mintha a film nem tudta volna eldönteni, hogy elgondolkodtató, fiataloknak szóló legyen vagy gyerekmese.

Hogy a technikai oldalról is szóljak: a grafikával amúgy semmi baj, szép, az animáció is korrekt, de tudott volna jobb lenni. A karakterdizájn is teljesen rendben van. Viszont több elemet Masaaki egy korábbi filmjéből, a Yoake Tsugeruból hozott át, ezzel nem is lenne gond, kár, hogy nem jól használta fel. A zenét inkább hagyjuk, az az egy szerelmes dal minden mást elfelejtetett, azt meg sikerült megutálni.

A végén pedig néhány infó, hogy ne csak az én véleményem álljon itt, mint homokkő a lávafolyamban.

A Shanghai fesztiválon, a Kanadai Fantasián és a spanyol Sitgesen megkapta a legjobb animáció díját, az Annecy International filmfesztiválján pedig jelölésben részesült. A filmet 2019-ben mutatták be mindenhol, csak a hónap változott. Kínában kemény 5 napig volt műsoron augusztusban.

Japánban a film a 9. helyen nyitott, ami valljuk be, nem a legjobb. Bár Matt Schley, a Japan Time kritikusa 4/5-re értékelte a filmet, mert aranyosnak tartotta a karaktereket, de megjegyezte, hogy túlságosan átlagos Yuasához képest.

*Ez a film rosszul dolgoz fel egy komoly témát, a legnagyobb baja, hogy ezzel a csöpögős, irreális tálalással nem élvezhető, nem átérezhető… Aki hasonló témában szeretne jobb filmet nézni, annak javaslom a Hal című 2013-ban készült anime movie-t, sorozatok közül pedig az AnoHanát.*

**Cím:** Kimi to, Nami ni Noretara
(Ride Your Wave)
**Év:** 2019
**Hossz:** 94 perc
**Műfaj:** vígjáték, dráma, fantasy, romantika
**Stúdió:** Studio Saru

**Értékelés:**
MAL: 7,46
Anidb: 7,5
ANN: 7,74

# Slam Dunk

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

*Szokás a ‘90-es éveket az animék aranykorának hívni. Ekkortól kezdték lebontani azokat a tipikus jellemzőket, sztereotípiákat, melyek meghatározták az adott műfajt. Ennek köszönhetően olyan korszakalkotó animék jelentek meg, mint a Slayers, Cowboy Bebop, Trigun vagy a Slam Dunk, amit a sportanimék műfajában mérföldkőnek tartanak. És teljesen megérdemelten.*

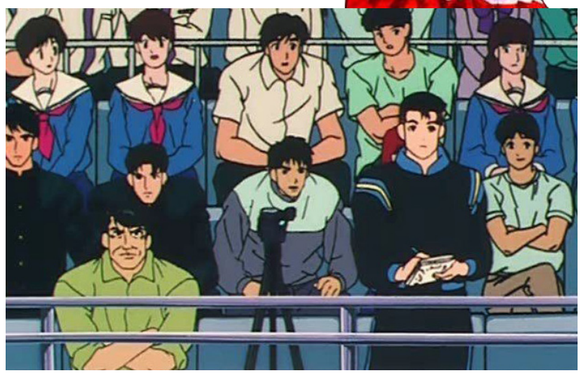
Sakuragi Hanamichit ünneplik a barátai! Senkivel nem történt meg, hogy 50 lány utasítsa vissza! Ez mindenképpen megsüvegelni való rekord. Hősünkkel semmi komoly probléma nincs, azon túl, hogy nagyon magas, meglehetősen lobbanékony természet, és tűzvörös haja van. De ezen három tulajdonsága bőven elég arra, hogy elijessze a lányokat maga körül. Így hiába próbálkozik náluk, csak kudarcok érik Sakuragi-kunt. Lobbanékony természete pedig még barátai számára is komoly fejfájást okoz, hiszen gyakran előfordul, hogy akaratának öklével ad nyomatékot. Így esik meg az, hogy Sakuragi-kun barátai gyakran púppal a fejükön a földön találják magukat, ha ellent mernek mondani hősünknek.

Van egy lány, nevezetesen Akagi Haruko, aki nem viselkedik elutasítóan Sakuragival. Ez persze nagyon imponáló a fiú számára, és mivel tetszik is neki a lány, a szerelem ezer lángja lobban fel benne. Haruko-san bátyja profi kosárlabda játékos, konkrétan a Shohoku középiskola kosárlabda csapat kapitánya, így ő is komolyan érdeklődik a sportág iránt. Sakuragi-kun, hogy imponáljon a lánynak, elkezd kosarazni. Annak ellenére, hogy magassága, atletikus testfelépítése lehetővé tenné, hogy ő is űzze a sportágat, barátait komolyan meglepi, hogy elkezd sportolni. Hiszen soha nem szerette a kosárlabdát. Na de nem úgy van az!

Sakuragi Hanamichi a lány biztatására elkezd kosarazni. És bizony hamar kiderül számára, hogy a sportos testalkat nem elég ahhoz, hogy jó játékos legyen. Amíg nem ismeri a megfelelő technikát, addig nem fog tudni kosárra dobni, nem fogja tudni kicselezni az ellenfél csapat játékosait, és nem utolsó sorban be fogja verni a fejét a kosárpalánkba. Ez persze nem akadályozza meg hősünket abban, hogy magát géniusznak kiáltsa ki. Mert hát akkora egója van, hogy csoda, hogy bárki is megfér még mellette a tornateremben. Duzzadó önbizalmának persze semmi alapja nincs, géniusz mivoltát saját magán kívül senki nem hiszi el, viszont sokszor a humor forrása.

## És amiben egyedi

A shounen animékre jellemző, hogy túlzásokkal illusztrálják, hogy érdemes harcolni az álmainkért, hiszen az valóra válhat. Ennek hátteréről külön cikket lehetne írni, de az biztos, hogy ezen túlzások miatt ezek az animék akár már 12-14 éves kor feletti nézőknek is nehezen vehetők komolyan. A Slam Dunk az első olyan shounen animék egyike volt, mely teljességgel valós közegben mozog, a kosárlabdát teljesen úgy játsszák az animében, ahogy a valóságban. Ennek és a szerethető karaktereknek köszönhetően a Slam Dunk nemcsak az idősebb korosztály számára vált a kedvenc animék egyikévé, hanem kis túlzással élve kortalan. Habár látszik rajta, hogy nem mai darab, de a mostani tinédzserek, fiatal felnőttek számára is akkora élmény, mint a ’90-es évek fiataljainak volt. A mangát pedig a mai napig folyamatosan után nyomják. Realisztikus mivolta abban is megnyilvánul, hogy nemcsak úgy játsszák a kosárlabdát az anime szereplői, ahogy a valóságban, hanem különböző trükköket is bemutatnak. Például kiválóan megmutatja az anime, hogy nemcsak azzal lehet kosárlabda meccset nyerni, hogy beleadunk apait-anyait, hanem különböző trükkökkel lehet hibára kényszeríteni az ellenfél csapat játékosát (legalábbis, hogy a bíró mindenképp őt lássa hibásnak), ezáltal figyelmeztetést kap. Öt figyelmeztetés után pedig kiállítják a játékost. És hát van olyan, amikor nem titkoltan ez a cél.



Emellett azt is láthatjuk, hogy bizonyos edzői döntések hogy befolyásolják az adott csapat játékát. Az, hogy ennyire valóságosan mutatja be a kosárlabdát, eredményezi azt, hogy az egyes meccsek teljesen kiszámíthatatlanok. Ez kicsit talán paradoxon is, hiszen a shounen animékbe nemcsak az inspiráció miatt tesznek bele túlzásokat, hanem hogy kiszámíthatatlan legyen a harc vagy párbaj. De szoktam mondani, hogy egy shounen anime attól kiszámítható, hogy kiszámíthatatlan. Tehát teljességgel nyilvánvaló, hogy ahol súlyosan megsérül a főhős, ott talpra fog állni, vagy amikor megtörik lelkileg, akkor fog új erőre kapni. A Slam Dunkban ilyen nincs. Az anime egyik legnagyszerűbb erénye, hogy kihasználja a valós eseményeken alapuló lehetőségeket, és ebből hoz össze olyan izgalmas jeleneteket, hogy közben végig elhisszük, hogy ez akár velünk is megtörténhet Az anime nemcsak a főszereplő fejlődését mutatja be, hanem azt is, hogyan küzd a csapat, hogy kijusson a nemzeti bajnokságra. Leszámítva, hogy az egyik meccs kb. 15-20 epizódon át zajlik, az anime 101 része alatt egyetlen filler sincs.

## A csapat többi tagja

Sakuragi Hanamichi a Shohoku Gimnáziumba jár. Az iskola kosárlabda csapatának edzéseit, meccseit követhetjük figyelemmel. A csapat kapitánya Akagi Takenori, aki még Sakiraginál is magasabb. Emellett sötétebb bőrének köszönhetően megkapta hősünktől a „gorilla”, röviden „gori” becenevet. Ha ez még nem lenne elég, ő is legalább annyira forrófejű, mint Sakuragi, mert bizony ő sem rest öklével helyreutasítani a vörös hajú fiút. A kapitányi rangot természetesen a tudásával érdemelte ki, hiszen elképesztően tehetséges játékos, és taktikáival nagyban hozzájárul ahhoz, hogy győzelemre vigye a csapatot.

A csapat ügyeletes szépfiúja Rukawa Kaede, akiért az iskola összes lánya odavan. Külön rajongótábor jár el a kosárlabda meccsekre, csak azért, hogy hőn áhított szerelmüket lássák. De ha élhetek ilyen kifejezéssel, Rukawa sokkal inkább kosárlabda-szexuális, mivel a lányok rajongása teljesen közömbös számára. Egyetlen célja van, hogy a legjobb kosárlabdás legyen. Még arra is vak, hogy észrevegye, Akagi Haruko is szerelmes belé. Mivel ezt még Sakuragi is tudja, ezért őrülten féltékeny Rukawára. Sokszor olyan verbális harcot vív vele, mint egy hím oroszlán a területért. De Rukawát hidegen hagyja Sakuragi harcias jelleme. Teljességgel rideg, érzelemmentes, a többiekkel is épp csak annyit kommunikál, hogy a taktikát megbeszéljék. Talán ezen elérhetetlen mivolta teszi ennyire vonzóvá a lányok számára.

Sakuragi a sorstársának nevezte Miyagi Ryoutát, akit szintén sorozatosan utasítják el a lányok. Eleinte harcban álltak egymással, de ahogy Sakuragi megtudta, hogy hasonló sorsra rendeltetett, mint ő maga, hirtelen barátjául fogadta. Az ő titkos szerelme méghozzá a csapat coach-a, Ayako-san (a teljes nevét nem tudjuk).

Aki pedig komoly múlttal rendelkezik, az nem más, mint Mitsui Hisashi, megjelenése számomra az anime mélypontja lett. Volt mit lerendezni a múltjában, ami után a csapat értékes tagja lesz.

Ők öten alkotják a Shohoku kezdőcsapatát. A többiek sajnos nem kerülnek reflektorfénybe, így komolyan nem ismerjük meg őket.

A csapat segítője, a már említett Ayako-san, aki ugyan nem játszik aktívan, de magabiztos személyiségével és tudásával a csapat segítségére van.

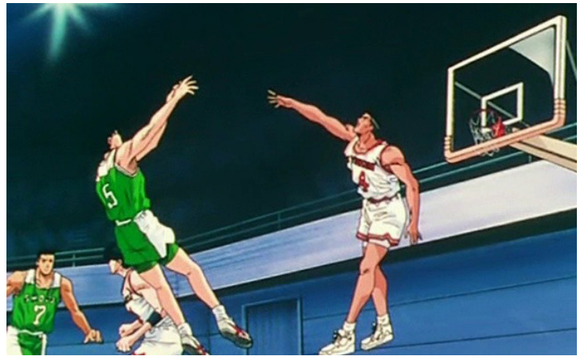
A csapat edzője, Anzai Mitsuyoshi, röviden Anzai-sensei, aki számomra az egyik legszerethetőbb anime karakter, akit valaha láttam. Végtelen nyugalma mindenkiből tiszteletet vált ki, tudását pedig még a legnagyobbak is elismerik. Nyugalmára pedig mi sem nagyobb bizonyíték, minthogy még azt is elviseli, hogy Sakuragi sokszor úgy beszél vele, mint a haverjával, nevetése pedig gyógyír a depresszió ellen.

Aztán ott vannak a többi csapat jeles kosarasai, mint például Sendou Akira, aki a Ryonan középiskola csapatának erőssége. Komoly biztatást kap még a közönségtől Hanagata Tooru, aki a Shoyo Középiskola centere.

Valamint Fukuda Kicchou, aki szintén a Ryonant erősíti. Akit még érdemes kiemelni, az a Kainan középiskola játékosa, Kiyota Nobunaga. Sakuragival a két dudás egy csárdában párosát alkotják. Pont azért nem tudnak meglenni egymás mellett, mert mindkettő lobbanékony, meggondolatlan. És bizony külön-külön is komoly problémát okoznak a csapatkapitánynak, ha még össze is vannak eresztve, ott aztán már tényleg kő kövön nem marad.

## Movie-k

Hogy az animében nincsenek fillerek, az többek között annak is köszönhető, hogy nem voltak menetrendszerűen hetente új epizódok az animéből. Ahogy utolérték a mangát, inkább tartottak pár hetes szünetet, hogy utána ott folytassák, ahol abbamaradt. Hosszabb történeteket mozikban vetítettek. De ezek sokkal inkább felelnek meg rövidfilmnek, vagy ha úgy tetszik OVA-nak, egy hosszabb történet ugyanis 40-45 perces.



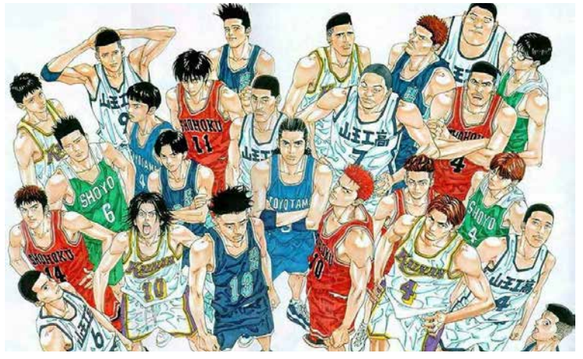
Négy movie készült, ezek egy-egy kosármeccs történetét mesélik el, amiben valamelyik mellékszereplő kerül fókuszba. Neki fontos a mérkőzés, miatta izgulhatunk. Mivel nem mindegyik mellékszereplő kap nagy fókuszt, ezért nem gondolom, hogy biztosan izgulni fogunk érte, de érdekességként mindenképp érdemes megnézni őket.

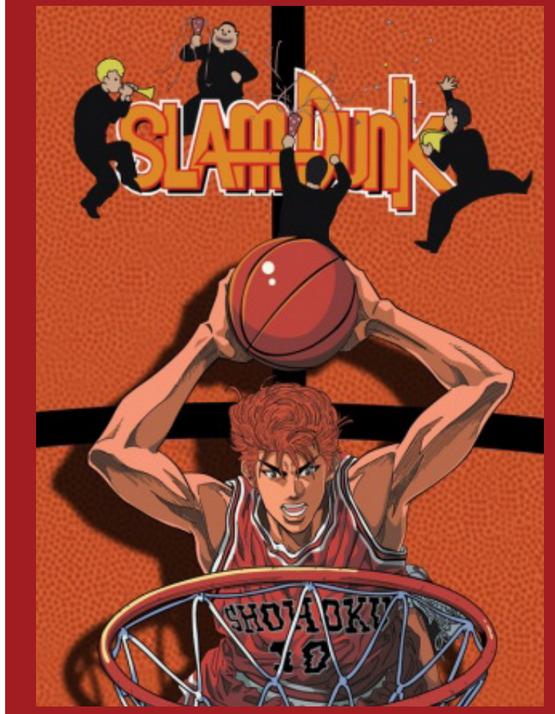
## Manga

A manga 1990-ben indult hódító útjára. A manga és az anime rajzstílusa nagyon hasonlít egymásra, ami kifejezetten jellemző volt az akkori shounenekre. Egyszerűbb a rajzolásuk, amin az animében nem sokat módosítottak, hiszen sokkal inkább az akción volt a hangsúly. A Slam Dunk idén 30 éves, és bizony nem lehet úgy beszélni róla, hogy ne említsük meg a hozzá kötődő számokat. Ugyanis a manga kortalanságára a legnagyobb bizonyíték, hogy a mai napig terjesztik azt a 31 kötetet, melyben elmesélik Sakuragi Hanamichi történetét. Ez pedig csak a legnagyobbaknak adatik meg. Több mint 120 millió példány kelt el világszerte, számos díjat megnyert, de ami a legfontosabb: generációkat inspirált kosárlabdára. A ,90-es évek során számottevő mértékben nőtt a sportágat űzők aránya. Ez pedig pont a valósághű kivitelezésnek és hiteles történetvezetésnek köszönhető. Ha egy olyan dinka srác, mint Sakuragi Hanamichi is képes kiváló kosárlabdás lenni, másnak miért ne sikerülhetne? Pont attól emberközeli a történet, hogy nem egy tökéletes szuperhőst láthatunk, aki a kezdetektől valósággal megváltja a csapatot, hanem egy kifejezetten ügyetlen fiút, aki több fejfájást okoz a csapatának, mint egy rossz óvodás gyerek. Ennek fényében fejlődése több, mint inspiráló.

## Végső gondolatok

Sajnos az anime nem megy végig a mangán, a 101 epizód az első 23 kötet történetét meséli el. Komoly viták voltak a mangaka és az animestúdió között, és jó eséllyel ez is az egyik oka, hogy nem ment minden héten új epizód az animéből. Szerencsére tisztességes befejezést kapott a sorozat, amin ugyan látszik, hogy lehetne folytatni, de az adott történetet lezárták. Nagy kár érte, nem túlzás kijelenteni, hogy az animék történetének egyik legjobb műve lett félbehagyva. De ami van, azt mindenképp érdemes megnézni, bátran ki merem jelenteni, hogy mindenkinek tetszeni fog, aki szereti a könnyedebb történeteket.






**Cím:** Slam Dunk
**Hossz:** 101 epizód
**Év:** 1993
**Műfaj:** vígjáték, sport, dráma, iskola, shounen
**Stúdió:** Toei Animation

**Értékelés**
MAL: 8,53
Anidb: 8,23
ANN: 8,09

# HAIKYUU!!

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

## DVD ÉS BLU-RAY AJÁNLÓ

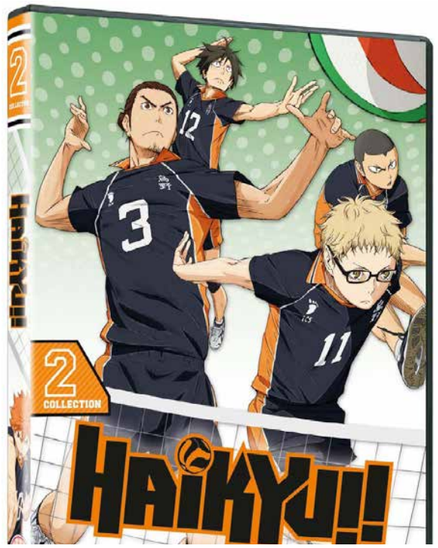
*Az előző Mirai DVD-s cikken felbuzdulva döntöttem úgy, hogy bemutatom a Haikyuu!! Angliában megjelent DVD és Blu-ray kiadását. Sajnos csak az első évad jelent meg a ködös albionban, és habár maga a kiadás kissé szegényes, mindenképp érdemes bemutatni, főleg, hogy mire a cikk megjelenik, már az anime 4. évada is látható lesz. Ennek örömére is gondoltam nagyító alá venni a Haikyuu!! DVD-t és Blu-ray-t.*

Az, hogy nem jelent meg a második és a harmadik évad sem Angliában (a harmadik évad nemrég jelent meg Amerikában), abban jó eséllyel az is közrejátszott, hogy eléggé későn jelent meg a szigetországban, így nemigen lett népszerű. És mivel használtan nem is nagyon lehet találni, jó eséllyel nem is gyártottak belőle sokat. Amerikában több kiadásban jelent meg a *Haikyuu!!*, ezek közül Angliába csak az első kiadás jutott el, amin az anime kizárólag japán szinkronnal és angol felirattal nézhető. Ami érdekes, hogy a felirat rá van égetve, ugyanis hiába nyomkodtam a távirányítón a „SUBTITLE” gombot, nem volt lehetőség arra, hogy kikapcsoljam a feliratot.

A DVD kiadás 5 lemezen tartalmazza a Haikyuu!! első évadának 25 részét, míg a Blu-ray-re a Full HD verzió 3 lemezre ráfért. Mindkét változat két részre bontva „Collection 1” és „Collection 2” néven jelent meg: elsőként 3 DVD-n és 2 Blu-Ray-en az első 13 rész, majd másodikként 2 DVD-n és 1 Blu-Ray-en a 14-25. rész. Mindegyik lemez dupla rétegű, ami nagyban hozzájárul ahhoz, hogy az anime kifogástalan képi minőségben nézhető meg. Még a DVD képe is kifejezetten szép Full HD-s TV-n. Habár látszik, hogy a kép csak 480p-s, az élénk színek ezt nagyban ellensúlyozzák, így még nagy felbontású TV-n is jó nézni a DVD-t. A vizuális élmény persze csak Blu-Ray-en teljes. A hang alapvetően teljesen rendben van, de nem mondható kifogástalannak. Habár Blu-ray-en DTS-HD Master Audio a hang, de csak 2.0-s, tehát sztereó. Pedig már DVD-n is alapvető az 5.1-es hang, Blu-ray-en pedig nem ritka, hogy az eredeti hang akár 7.1-es. Akinek pedig megfelelő minőségű hangrendszere van, az tudhatja, hogy mennyivel szebben szól még az 5.1-es hang is, nemhogy a 7.1-es.

Extrák tekintetében viszont nem vagyunk elkényeztetve. Kizárólag az opening és az ending tekinthető meg feliratok nélkül, valamint néhány Sentai Filmworks által licenszelt anime előzetese (a Haikyuu!! amerikai jogaiért is ez a cég felel). Maga a kiadás fizikai változata viszont meglehetősen igényes. A DVD átlátszó tokban jelent meg, és a belső borító is tartalmaz képet. A lemezeket pedig úgy helyezték el a tokban, hogy probléma nélkül hozzájuk férhetünk. Kifejezetten problémásnak tartom azt, amikor egy kétlemezes DVD-t, vagy Blu-ray-t úgy helyeznek el a tokban, hogy egyik mögött van a másik. Még ha a felső lemez az alsó alatt is van, de félig elfedi a felső az alsót, így nehéz az alsóhoz hozzáférni. A Haikyuu!! esetében szerencsére nincs ilyen, és mivel a tok és a borító is szépnek mondható, ezért a fizikai kiadásra nem lehet panasz.

Ha már megemlítettem az amerikai kiadást, akkor külön kitérnék rá. Ahogy írtam, az amerikai első kiadás jelent meg Angliában, ami egy az egyben ugyanaz a verzió (a kép is NTSC-s), ezért a tengeren túlon is sokáig csak japán hanggal és égetett angol felirattal lehetett hozzáférni fizikai kiadásban az animéhez. A második kiadásig, melyre felkerült az angol szinkron és lehetett állítani, hogy látható legyen-e a felirat vagy sem, egészen 2017-ig kellett várni. Ez sajnos már nem jutott el Angliába. De ami igazán fájó, hogy nem jutott el Európába, az a díszdobozos kiadás, mely




tartalmazza az animét DVD-n és Blu-ray-en is, külön lemezen vannak rajta az extrák, valamint külön „Monthly Volleyball” magazint is mellékeltek hozzá, melyben részletes információk olvashatók az animéről és a szereplőkről. És akkor nem is beszéltem még az olyan extrákról, mint a képeslapok, kártyák, kitűző. Már csak a képeket is látva, arról a kiadásról könnyen megállapítható: olyan gyönyörű lehet, hogy szinte megszólal. Egy olyan Haikyuu!!-rajongónak, mint nekem, egy álom valósulna meg, ha azt egyszer megszerezhetném.

***Addig is megelégszem az angol változattal, mely a hangot és az extrákat leszámítva, igényes kiadás és bőven megérte az árát. Az új évadról pedig természetesen lesz cikk, ha befejeződik.***

# 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 színházcsoportok 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*-lal 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 télen érlezik 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 (dizájner) 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 chuunibyou 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 bentrekedős játékot. Már többen meglovagolták a témát, többnyire az mmo alapúak… A manga 2012 óta fut, szóval hosszú játék, az alkotó pedig FLIPFLOPs, akinek a Nekogami Yaoyorozu mangájából 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 hüllő 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 hüllős, 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 *Kakeguruit* 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 akaratereje, 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

Animekészítős animét rég láttunk, több klasszikus született már e témában, talán a *Shirobako* a legismertebb. A manga viszont még fut. A studiót 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 ígérkezik. 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 Mädchent* 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 Eaterben*, de eddig főkémt epizódrendező volt.

## Housekisho 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 *Natsumével*, a *91 Days*-szel és a *Durararával* eléggé belopta magát a szívünkbe. Rendezi Iwasaki Tarou fogja, aki az *Isshukan Friendst* és a *Yakushichi Ryokót* is rendezte, de több detektíves 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 kinyomozza, egy meggyilkolt lány, Kaeru-chan esetét.

### Ajánló

A történet önmagában semmi többet nem ígér egy szimpla detektívsztorinál. Viszont most az egészet 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. oldal*), szóval a grafika szép lesz. Ei Aoki a *Fate/Zerót* követte még el sok más cím közül.

## 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 kezdi 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 véleményt 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 melleket, meg azoknak, akik az annál is nagyobbat. 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 Honkait* 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 köszönthetünk 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. Kudarc esetén 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 mostanában nem sok népszerű címet tett le elénk, 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 mindenen 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 *Slayershez* 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 besegítő 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. Hidetosho Takahashi még fiatal a szakmában, a *Tenchi Muyou 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. Annyira 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 mindenesetre nem tűnik annyira roszszsnak. 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.

### Ajánló

Ez egy teljesen átlagos fantasynak 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 animeket adta. Kanbe Hiroyuki fiatal rendező, de az *Ore no Imouto ga Konnani* anime az ő nevéhez fűződik.

## Rebirth

játék alapján

**Stúdió:**
Lidenfilms

**Műfaj:**
játék

**Seiyuuk:**
-

### Leírás

A történetben 12 középsulis 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 *Hanebado* 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.

### Ajánló

Tudomány alapú szerelem, mintha a híres brit tudósokat hallanánk vagy épp nézzük majd télen. Azért reméljük, nem csak plátói kapcsolatuk van a karaktereknek. Végkigfejletre 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.

## 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 Tsumura 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 gólem 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 Meirot* és a *Shogo Charát* is rendezte, tapasztalt figura. Minase Inori pedig a főszerepen kívül a nyitózenét fogja adni.

# Folytatások a téli szezonban!

## Haikyuu!!: To the Top

## Isekai Quartet 2

## Magia Record: Mahou Shoujo Madoka★Magica Gaiden

## Toaru Kagaku no Railgun T

# 2019 legnagyobb csalódásai és legszebb meglepetései

Írta: Venom, Hirotaka, catrin

## Venom véleménye

*Ez az év is elröppent és bizony sokáig emlékezetes fog maradni, hiszen egy olyan tragédia árnyalja be, amit sosem fogunk elfelejteni, és bizony az egész világ elborzadt tőle (nem, nem az új Star Wars filmről beszélek, az csak a második helyezett ilyen téren).*

*Az animék terén szerencsére azért maradt a 2018-ashoz mérten erős felhozatal, bár 2019-ben sokkal több volt az „egészen jó”, mint a „kiváló”. Kezdjük a visszaemlékezést a negatívumokkal, hogy a végére eljussunk a év szebb pillanataihoz.*

## Az év legnagyobb csalódásai számomra

Július 18-án reggel unatkozva olvasgatom a híreket, mikor megakad a szemem egy nyúlfarknyi kis szövegen: „lángokban az egyik japán anime stúdió”. Kicsit felhúztam a szemöldököm, hogy nofene, valaki bekapcsolva hagyta éjszaka a kávéfőzőt… de aztán 2 perc múlva úgy éreztem magam, mint amikor 2001 szeptemberében a TV-ben mutogatták az ikertornyok összeomlását. Az egyik legnagyobb rémálmom vált valóra egy pillanat alatt, amikor megláttam a **Kyoto Animation** 1-es stúdióját füstölni. Azon a délelőttön bárkivel is beszéltem, mindenki tudta, hogy valami hatalmas tragédia történt és sajnos nem is tévedtünk. A 41 éves mentálisan sérült és a hatósággal többször összeütközésbe került Aoba Shinji úgy döntött, hogy felgyújtja a KyoAni stúdióját, mert szerinte ellopták az ő ötletét. Az eredmény: a II. világháború óta elkövetett legnagyobb mészárlás Japánban. 24 óra alatt az egész világ elborzadva nézte a híreket, ahogyan hamuvá ég 15 év munkássága. Az elkövető túlélte, bár a teste 90%-ban megégett, jelenleg is kórházban lábadozik, bár nyilatkozta, hogy tisztában van azzal, hogy halálbüntetés vár rá. Több mint 35-en vesztették életüket ebben az őrületben, köztük a híres anime rendező, Takemoto Yasuhiro és Ikeda Shoko grafikus és animátor. Máig érthetetlen, felfoghatatlan ez az egész eset.

Persze az emberi hülyeség határtalan, lehetne mondani, hiszen azóta nem egy retardált kezdte fenyegetni a nagyobb stúdiókat, hogy „égni fogtok, mint a KyoAni”... Szerencsére azóta mindegyik kiélvezhette a japán rendőrök gumibotos vendégszeretetét.

Kisebb méretű és jelentőségű, de azért bosszantó a **Tear stúdió** esete is, akik alig pár éve alakultak, de máris csődbe jutottak…, ugyanis a stúdió vezetője lelépett a stáb pénzével és nyom nélkül eltűnt, miközben épp mozikban futott a Fragtime animéjük. Twitteren jelentették be a animátorok, hogy mennyire átverték őket ezzel, kissé megidézve a Wake Up, Girls sorozatot (aminek a stúdiója mögött szintén egy csaló állt és… eh, messzire vezetnek ezek a dolgok).

Na de maradjunk az animéknél és kezdjük is mindjárt az egyik legnagyobb csalódásommal, a **Dororóval**, ami számomra az év legjobb sorozatának indult… egészen az első 10-12 részig, ami után olyan minősíthetetlen mélyrepülést vett, hogy én szégyenkeztem a készítők helyett is. Az addigi hihetetlen látványvilág átment bóvliba, a sztorit összecsapták és kliséhalmokkal dúsították. Akárcsak a **One Punch Man 2**. szezonját, amit őszintén szólva nem is értettem, hogy miért készült el, hiszen annyira nem szólt semmiről és az első szezon humorát nyomokban sem tartalmazta, hogy sokan már az első pár epizód után dobták (én végignéztem… de minek...). Aztán ott volt a szegény ember Dragon Maid-je a **Sewayaki Kitsune no Senko-san**, ahol egy aranyos loli rókalány költözik be egy 30-as pasas lakásába, hogy minden kívánságát teljesítse. Nem is tudom, mikor éreztem magam ilyen kínosan, mikor azt néztem, hogy egy beesett arcú fazon egy 10 éves rókalány farkát simogatja nagy élvezettel. Értem én, hogy ez nem hentai és én sem vagyok egy erénycsősz (sőt...), de ennyire nyílt pedofiliát régen láttam kommersz sorozatban. **Boogiepop wa Warawanai**, amit úgy hirdettek, mint valami kultikus zseniális horror-thriller sorozatot, emlékszik még rá valaki? Nem? Nocsak, nem is csodálom. 2018-ban már elpanaszoltam, hogy a Kemono Friends anime milyen igazságtalanul dicstelen véget ért a pénzéhség miatt, így nem is csoda, hogy az idei **Kemono Friends 2** „soft-reboot”-ot lényegében szerintem már csak elvből sem nézte meg senki, hogy ezzel is tüntessen ellene.

Nem is vesztett vele senki semmit, mert míg az első szezon az a maga nemében remekmű volt, a másodikra ez bizony közel sem mondható el.

Megvan az az anime, ahol egy srácnak kell több nagyon szexi lányt korrepetálnia ilyen-olyan indokból és természetesen mindegyik hölgy halálosan beleszeret, amiből - ismét csak természetesen - a hülyegyerek semmit sem vesz észre? Hát persze, hogy a **5-toubun no Hanayome**-ről van szó… vagyis izé, a **Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai**-ról… eh… ki tudja ezt már követni? Annyira egyformák… hárem-hárem.

De ha már hárem, a zsáner, amit zsigerből gyűlölök az esetek 95%-ban és nagyon feltudom húzni magam, mikor egy sorozat azt ígéri nekem, hogy paródia lesz, hogy kifigurázza és kineveti a hárem animéket, majd pár epizód alatt fejest ugrik a klisékbe és maga is azzá válik, amit gúnyolni akart… igen, kedves **Ore wo Suki nano wa Omae dake ka yo**, rólad beszélek! Szégyen!

De ami számomra a legnagyobb agyrém volt 2019-ben, az az isekai dömping. Minden szezonra jutott legalább 3, de volt ahol 5-6 sorozat is, ami lényegében teljesen ugyanarra a formulára épült, szinte csak a főhőst cserélték ki. Random japán tini átkerül egy fantasy világba, nagy ereje lesz, begyűjt egy csomó szexi bigét és vicceskednek… valaki ezt még képes komolyan venni a KonoSuba után? Én nem. Persze nem leszek olyan igazságtalan, hogy az összes isekait lehúzom, mert azért volt pár egész ötletes „bűnös élvezet”,

de remélem 2020-ban már kevesebb lesz ebből a „stílusból”.

2019 szerencsére azért inkább pozitívumokban bővelkedett, így hagyjuk is hátra ezeket a feledésnek és nézzük a legkellemesebb élményeket.

## Az év legnagyobb meglepetései számomra

Az első és talán legfontosabb, hogy minden széthúzás és gyűlölködés ellenére az internet népe a bajban mégis képes összefogni. A Kyoto Animation tragédiája napján már elindult a gyűjtés a megsegítésükre, ami elképesztő méreteket öltött. A KyoAni webshopját szinte napok alatt kipucolták (be is kellett zárni), a végső támogatói összeg pedig 30 millió dollár lett (amiből mi is kivettük a részünk, igaz, egy csepp a tengerben, de örömmel adakoztunk), ami olyan 9 milliárd(!) forint… és adómentesen, ugyanis a japán kormány kijelentette, hogy nem fogják megsarcolni. És nem csak a pénz volt a megható, hanem az a rengeteg elismerés a világ minden sarkából, ahogy más filmstúdiók sorban álltak fel, hogy részvétet és elismerést nyilvánítsanak. Talán még van remény az emberiségnek, legalábbis ilyenkor ezt érzem.

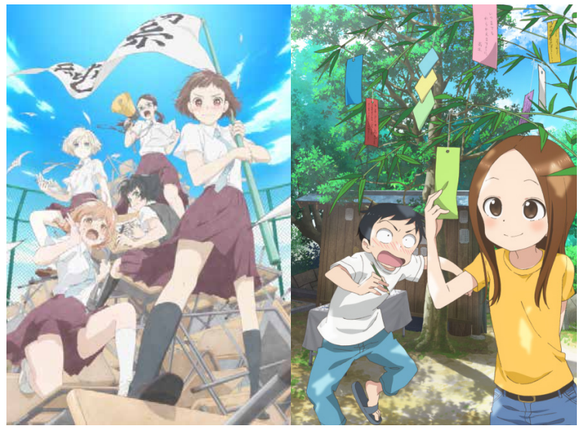
A videojátékok frontján is volt pár kellemes fejlemény, mint pl. **Hideo Kojima** visszatérése a **Death Strandinggel**, ami bár nem aratott osztatlan sikert (elvégre nem a Fortnite n+1 másolata), de megmutatta, hogy a Konami nélkül is képes volt összehozni valami maradandót. Év elején, majdnem 15 év várakozás után, megjelent a **Kingdom Hearts III** is, nem siették el. A Capcom pedig aratott a **Resident Evil 2** remasterrel és a **Devil May Cry 5**-tel, nagyon megérdemelten.

De térjünk inkább át a számomra legjobbnak ítélt animékre, mert rengeteg volt most belőlük. Kezdésnek ha már picit morogtam az isekaiokra, akkor azért megjegyezném, hogy volt pár, ami kimondottan szórakoztatóra sikeredett számomra, de igazán csak egyet emelnék ki, az **Isekai Quartet**-et, ami zseniális koncepcióval rántotta egybe négy eltérő anime karaktereit. Isekai az isekaiban. Idén jön is mindjárt a folytatás és örömmel várom.

Romantikus animékben sem volt hiányunk, és kivételesen több is akadt, amit alig vártam hétről hétre. A legjobb talán egyértelműen a **Kaguya-sama wa Kokurasetai: Tensai-tachi no Renai Zunousen** volt, ahol a „romantika” ugyan inkább volt körítése az agyament, de kreatív humornak és zseniálisan ötletes volt a hozzá csatolt látványvilág is. Aztán volt nekünk egy **Senryuu Shoujo**-nk is, amitől szerintem mindenki olvadozott, annyira kedves és szerethető volt benne mindenki.

Az **Araburu Kisetsu no Otome-domo yo.** pedig kellemesen rámcáfolt Okada Mari kapcsán, akit pontosan egy évvel ezelőtt tapostam meg picit a tavalyi értékelőmben, erre lerakott egy olyan sorozatot, ami előtt kénytelen voltam fejet hajtani. Remélem marad ezen a szinten. A **Karakai Jouzu no Takagi-san 2** nem sok újdonságot hozott, pontosan ott folytatta, ahol az előző szezon lezárult és őszintén szólva Takagi és Nishikata „románca" szerintem egy lépéssel sem jutott előrébb, de azért minden percét élveztem.

Aranyos, slice-of-life sorozatokból is akadt idén bőségesen, kezdve mindjárt a kissé pedo… izé, kislányos **Watashi ni Tenshi ga Maiorita!**-val, ami bár nem volt annyira elborultan vicces, mint azt egy Doga-Kobo animétől várhatnánk, de nagyon cukira sikerült. A cukiságfaktort szintén maximumra tolták a **Hitoribocchi no Marumaru Seikatsu**-ban és a **Machikado Mazoku**-ban, melyeknek még sikerült egy értelmes történetet is összehozni.





Az abszurdabb vonalon ott volt a **Joshikousei no Mudazukai**, ami bár kezdetben nagyon nem indult fényesen, de pár epizód után összekapta magát és nagy közönségkedvenccé vált.

Science Fiction és Fantasy kategóriában is születtek nagyon szép próbálkozások. A „csajosabb" vonalon a **Manaria Friends** lett nagyon kellemes meglepetés (kár, hogy elég rövidre sikerült) és a Namori féle Yuru Yuri stílusában készült **Endro~!** is messze jobb lett, mint azt bárki várta volna. És végül lassan eljutunk az év legnagyobb címeihez, mint a **Carole & Tuesday**, ami számomra döbbenetes volt, messze kiemelkedett a tucat sorozatok tengeréből. A **Beastars**, ami nemcsak látványban volt elképesztő, ugyanis az Orange

stúdió, akárcsak korábban a Houseki no Kuni esetén, most is nagyon ízlésesen ötvözte a hagyományos 2D-s ábrázolást a 3D-s karakterekkel. Persze a sztori sem volt kutya (heh...).

A **Kanata no Astra** pedig parádésan bizonyította be, hogy lehet még izgalmas és drámai scifi sorozatot készíteni, ami kellően humoros is és teljes kerek egészet alkot történetileg.

*És talán itt is zárnám le 2019-et, mert bár még sorolhatnám a kifejezetten szórakoztató vagy éppen bosszantó címeket, de a lényeget talán összefoglaltam. Számomra ez az év nagyon kellemes volt anime téren és ha nem árnyalta volna be a KyoAni tragédiája, akkor talán azt is mondhatnám, hogy kellemes lezárása lett volna az évtizednek, de így sajnos kicsit szomorkásan keser-édesre sikerült. Remélem 2020-ban kevesebb isekait, de annál több eredetiséget és kreativitást láthatunk majd. És várom a Kyoto Animation főnixként való feltámadását is, mert egy gonosz ember nem pusztíthatja el azt, amit ennyi ember szerelemből épített fel.*

*Az elmúlt évek hagyományai szerint ismét írtunk évértékelő cikket (a szezonos épp ezért most elmarad), vagyis Venomhoz hasonlóan az általunk nézett animékből kiválasztjuk azokat, amik 2019-ben a legjobban tetszettek. Eddig ezeket mindig kategóriákba szedtük, most viszont úgy döntöttünk, hogy ezt elhagyjuk, és inkább megnevezünk párat, ami nagyon tetszett, meg ami nagyon nem. A tartalmukról most nem írnánk, akit bővebben érdekel, csapja fel a szezonos cikkeinket.*

## Hirotaka véleménye

### Legjobb

Nem mondom, hogy nehéz dolgom volt a számomra legjobbak megválasztásával, de pontosabb az a kifejezés, hogy könnyű volt kiszűrni az alábbiakat.

Elsőként a **Carole&Tuesday**-t emelném ki, ami számomra ugyan nem váltotta meg a világot, de ötletei, aktualitása, témája és az egész körítés nagyon jóra sikerült. Remekül reflektált a mai világunkra, az elfogadásra, rassztól és nemi identitástól függetlenül, a showbiznisz problémáira és gépiesedésre, a futószalagon gyártott műprodukciókra, a politikai intrikákra... mintha nem is a jövőbeli Marson járnánk. Mindehhez pedig szép grafika is társult.

Sajnáltam viszont, hogy sok zenéje nem találta el az ízlésemet, az anime közepén pedig volt pár felesleges, lapos rész, ami helyett a főbb karaktereket kelett volna mélyíteni. Lehetett volna ebből még ennél is összetettebb és elgondolkodtatóbb alkotás is, így egy ici-picit kár érte, több lehetőséget is elvesztegetett, de objektíve még így is egy remek alkotás.

A másik idei nagy kedvencem a **Kanata no Astra**, ami az elejétől az utolsó percig egy kerek egész „lost in space” történet. Annak ellenére, hogy a cselekmény olyan egyszerű, mint egy darab papír és annyira lineáris, mint egy kifeszített cérna, végig leköt, izgalmas, ráadásul a karakterekkel együtt tudunk meg minden információt. Olyan szokásos témák/érzelmek keveredése az anime, mint a dráma, szerelem, életveszélyes szituk és slice of life elemek. Rengeteg cliffhangert kapunk, és a vége felé szinte lélegzet-visszafojtva izgulunk az eddig megszeretett szereplőkért. Mindenkiről minden kiderül, mindennek a háttere napvilágot lát. 12 részben ez így teljesen rendben van. A poén az egészben, hogy ez egy sablonos anime, semmit nem talál fel, van benne bőven deus ex machina meg „ó, hát persze” elem, de ezek az elemek nagyon jól vannak felhasználva és összekötve.

A grafika is a helyén van, stabil középkategóriát hoz, a zene is passzol az animéhez, de nem emelkedik ki.

A harmadik anime, ami szintén nagyon bejött, az **El-Melloi**. Igazából kicsit kakukktojás abból a szempontból, hogy főként azoknak volt érdemes nézni, akik ismerik a Fate franchise-t. Szóval egy kicsit rétegcucc. Illetve nincs is befejezve, még egy évad jöhetne. Azért került mégis ide, mert a Fate univerzumon belül kaptunk egy detektívsztorit grálháború helyett. A grafika valami elképesztően részletes és gyönyörű, taps a Troycának érte. Továbbá megkedveltem Gray karakterét, és persze maga Melloi is mókás. Az ending pedig kilóra megvett.

Sokkal többet erről nem írnék, mivel már egy hosszú ismertetőben kifejtettem a véleményemet. (*AniMagazin 52.*)

## Legrosszabb

A legjobbakról térjünk rá a legrosszabbakra, vagyis amiken legjobban szenvedtem az évben. Itt két címet emelnék ki.

Az első a **Boogiepop no Warawanai**, ami egy újrafeldolgozás, a 2000-es animével ellentétben a regény hű adaptációja. Ráadásul a Madhouse készítette az animációt, a korábbi verzió pedig finoman szólva sem nyert el a tetszésemet (magyarán többször kérdeztem magamtól, hogy ugyan mi a krumpliért nézem ezt), így kíváncsian vártam. Gondoltam, hogy ha most sikerül csak egy kicsit is értelmesebb animét elém rakni, akkor nem volt minden hiába. Az eredmény viszont: epic fail, vagyis visszaeső bűnözés önmagam felé. Jobban szenvedtem, mint a Sekiro játékban 20 halál után, és ez nagy szó. Nemcsak hogy unalmas, vontatott, érdektelen, hanem random karakterek is kavarogtak összevissza a csapongó történetvezetés kátyús országútján. A grafika és az animáció az valami botrány volt. Elnagyolt rajzolás, részletszegény környezet, minimalista animáció. Egy két nappal ezelőtt alakult stúdiótól azt mondom elnézem, de egy Madhouse-nál ennél nagyobbat nem is csalódhattam volna.

*„Nemcsak hogy unalmas, vontatott, érdektelen, hanem random karakterek is kavarogtak összevissza a csapongó történetvezetés kátyús országútján.”*

Sokak kedvence volt 2015-ben a **One Punch Man**, és bár én nem csúsztam el a fényesre csiszolt fejű Saitama fején, meg kell valljam, szórakoztató shounen fight paródia lett belőle. De ahogy a kifigurázott műfaj, úgy maga az anime is hamar kifogyott az eredetiségből. A második évadot már nem is a Madhouse, hanem a J.C.Staff kormányozta, és bár a minősége elment, a tartalma bőven levitte az alvilágba. Az OPM2 tehát azzá lett, amit parodizálni akart: egy unalmas, vég nélküli, harcot-harc hátára tuszkoló tesztoszteron kása lett. Adtak egy rakás érdektelen karaktert, akikre a kutya se kíváncsi, egy nevetségesen jelentéktelen viadalt, mindezek mellett pedig Saitama karakterét alig láttuk. Komolyan azért kreáltak volna ilyen karaktert, hogy utána ne kezdjenek vele semmit, csak miután mindenki félholtra lett verve, jöjjön és egy pofonnal elintézze a rossz bácsit? (Költői kérdés.) Nem lett vicces, nem lett szórakoztató és nem lett izgalmas sem.

## A kettő között

A cikk harmadik fejezeteként pedig olyan címeket sorolok fel, amik nyilván nem olyan jók, mint a legjobbak, de valamiért mégiscsak tetszettek. Kezdeném a **Houkago Saikoro Club** című könnyed szösszenettel. Itt a „cuki lányok cuki dolgokat csinálnak” témán belül a társasjátékok kerültek előtérbe. Ez azért érdekes, mert egyrészt Japánban nincs akkora kultúrája ezeknek a játékoknak, nálunk viszont annál inkább, másrészt létező, itthon vagy Európában is beszerezhető játékokkal játszottak. Nagyon aranyos, és a slice of life elemekkel szinte végig élvezhető volt. Egy hibája van - ha eltekintünk attól, hogy még fut a manga - , hogy az utolsó pár részbe belepasszíroztak egy felesleges karakterdrámát, amire ugyan készültem, de jobban tetszett volna, ha kimarad.

Szintén remek gyöngyszem a **Kabukichou Sherlock,** bár még csak a sorozat fele ment le 2019-ben.

Az anime egyrészt jó adaggal kikanalaz Arthur C. Doyle regényeiből, főleg karaktereket, hozzácsap egy kis Hasfelmetsző Jacket és az egészet beleönti a mai LMBTQ+ világba. Bátor, merész, nem fél vele viccelni, ugyanakkor kellő tisztelettel áll a témához. Továbbá kicsit kiparodizálja a detektívsztorikat is, rendkívül sokszínű, meglepő és olykor WTF. Ez így egyben pedig tökéletesen beleillik Kabukichou kerület kissé Durarara hatású utcáiba. A grafika szép, élénk színeket kapunk, az animáció is oké, a jazzes hangzású zenével pedig telibe találtak. Mindenképp egy sokszínű alkotás, ami megéri az időt.

A **Dumbbell Nan Kilo Moteru?** egy roppant szórakoztató anime lett, és arra buzdított mindenkit, hogy mozogjunk, tornázzunk, formáljuk alakunkat. Ezt persze roppant szemrevaló lányokkal tette, szóval jó volt nézni, ahogy edzenek, közben pedig mi is elleshettünk pár testépítő mozdulatot, amiket egyébként az anime rendesen el is magyarázott. Ehhez - ahogy a lányok - kaptunk egy személyi edzőt, Machio-sant, aki sima testalkatát izomheggyé képes varázsolni egy másodperc alatt. Schwarzenegger és Putin szerepeltetése pedig külön poén volt az amúgy is vicces, néha WTF jelenetek mellé.

Történelmi animék terén nem a tavalyi év volt a legjobb, de azért született alkotás ebben a szegmensben is, pl. a **Dororo**. Oszamu Tezuka mangájának újrafeldolgozása igazán izgalmasnak tűnt, de a jó kezdet végül lapos, középszerű folytatásba torkollott. Sajnos hangulatban nem üti meg a 60-as években készült verziót, több történeti elem is kimondottan laposra sikerült és olykor még felesleges is lett. A technikai megvalósítás is hagyott némi kívánnivalót maga után, olykor bizony rossz volt nézni. Pár szálat pedig máshogy meséltek el, nem mindig előnyére válva a sorozatnak. Ettől függetlenül egy izgalmas történelmi anime, szerethető karakterekkel és lezárt történettel, persze bőven van ennél jobb is. Emellett remekül bemutatja a Sengoku kori vidéki életet, bár kicsit fantasy körettel.

Végezetül, de nem utolsósorban pedig egy short animét szeretnék megemlíteni, ez a **Senryu Shoujo**, ami egy végtelen egyszerű, de annál szerethetőbb kis SoL love sztori. A karakterek nagyon kedvelhetők, Nanako pedig elképesztően cuki csaj. Különlegessé teszi még a címet a senryu irodalmi műfaj szerepeltetése. 12 percesek a részek, és ártatlanul aranyos az egész Szívesen néznék második évadot.

Filmeket nem említettem, nálam az egy kicsit külön kategória, nem sok idei filmet néztem, így abból könnyű választani. A legjobb egyértelműen a **Fate/Stay Night Heaven's Feel 2.** filmje lett, izgi volt, menő, gyönyörű és nagyon várom a harmadikat. A legrosszabb pedig a **Ride Your Waves**, erről bővebben az *11. oldalon* olvashatsz.

***Ennyi volt számomra a tavalyi év, nem mondom, hogy rossz év volt, akadtak olyan alkotások, amikre szívesen emlékszem majd vissza és emlegetni lehet. De azért volt már jobb év is. Idénre meg reméljük a legjobbakat.***

## Catrin véleménye

### Legjobb

2019-ben nálam a **Mo Dao Zu Shi 2.** évada egyértelműen maga mögé taszította a japán cuccokat, pedig azokból is jött nem is egy remek darab! A kínaiaknak ez a regényadaptációja egyszerűen mesteri, mind látványra, mind karakterekre és történetre... Persze még fut, és sajnos a 2. évad elég rövidre és kapkodósra sikerült, de még így is nagyon hatásos és érzelmes. Félelmetesen jó a hangulata és a karakter-kapcsolatai, amit nagyon sok animéből hiányolok. Kedvenc látványom, openingem és endingem is innen került ki. Két számmal ezelőtt külön cikkben írtam róla (*AniMagazin 51. szám*), szóval most hagyjuk a donghuákat és haladjunk is tovább.

A „tényleges” animék közül nehéz választanom, mivel minden szezonból van valamilyen kedves emlékem, a nyári pl. különösen erős mezőny volt. De ha azt nézem, melyik nagy kedvencemből jött esetleg új sorozat, akkor a **Fafner: Beyond** és az **El-Melloi** emelkedik ki.

A Fafner azért, mert eleve kedvenc mecha franchise-om, mindig óriási izgalommal várom, amikor kb. 5 évente újabb folytatás érkezik hozzá. Sajnos a Beyondnak még csak az első felét tudtuk megnézni, mert Japánban moziban adták a részeket... De az a három epizód, ami eddig érkezett, ugyanazzal az igényességgel tálalja a történetet: gyönyörű látvány, menő akció, izgalmas folytatás, a karakterek pedig, mint egy nagy család, folymatosan helyük van a rajongói szívünkben. Féltem attól, hogy a Soushival történt változások nem fognak tetszeni, de belevittek ezzel egy kis új színt a sztoriba. Nagyon várom, hogy a maradék 3 részt is kiadják BD-n (meg persze, hogy még sokáig folytassák... legalábbis addig mindenképp, amíg egy kielégítő zárást nem adnak nekünk!).

Az El-Melloi viszont messze nem az év legjobb animéje, sőt... egyszerű, krimis, fate-es...., de annyira egyedi színt visz az univerzumába, hiánypótló kiegészítés, ráadásul Waver Velvet karakterre annyira vonzó, hogy faltam minden epizódját a sorozatnak! Nagybetűs HANGULATA lett ennek is, és még az IskandarxWaver kapcsolatot is szépen érzékeltették. Az OP-ED páros csodás, több karakter is szeretnivaló lett... szóval itt a helye a kedvenceim között!

Objektívebben nézve viszont a **Carole & Tuesday**-t mondanám az év legjobbjának, témájával és tálalási módjával is rendkívül üdítő, újító és aktuális lett. Imádtam, ahogy a jelenlegi zeneiparra, politikára és közösségi színterekre reflektál. Közben pedig bájos és könnyed szórakozás. Azt sajnálom csak, hogy original létére nem lett valamivel komolyabb, karaktereiben pedig mélyebb cucc... belefért volna pár újabb zenész epizódszereplő helyett...

## Ami még tetszett

De ezeken túl is sok-sok szórakoztató darab volt. Például a **Kanata no Astra** kifejezetten nosztalgikus sci-finek tűnt a sablonos karaktereivel és végtelenül egyszerű sztorijával, de öröm volt nézni, ahogy ez a csapat, régi, jól bevált anime szereplők módjára szépen összefog és egyik kaland után a másikba keveredik. Imádtam, a debil humorával együtt, amire pár rész után már csak legyintett az ember, a végére pedig hangosan nevetett és jókat vigyorgott minden egyes karaktermomenten.

Aztán ott volt nekünk a **Sarazanmai**, Ikuhara új cucca, a mókás gay-kappákba bújtatott tinidráma, ami végig üdítő és látványos... benne van a rendező minden szeretnivaló kis hülyesége és óriási, már rég kitalált ötlete, mégsem tűnt kínos és gyerekes önlopásnak, mint szerencsétlen Yurikumája. Varázslatos kis sorozat, amiben minden apró részletre érdemes figyelni, és aminek folyamatos ismétléseivel a sorozat végére sem fogunk tudni betelni, annyira mókás. Emellé pedig szépen, finoman ismét elgondolkodtató témákat bújtattak a készítők. Szóval hajrá, annak, aki még nem látta, mert nagyon színes kis sorozat.

A **Kabukichou Sherlock** első fele is beszippantott színes-szagos detektív-rakugo sztorijával. Mókás és nagyon japános sorozat lett komolyabb sztori helyett, de így is képes átváltani izgalmas és drámai nyomozásba. Kíváncsian nézem tovább a részeket.

Bár több problémám is akadt velük, de tetszett még a **Given**, mint életszagú BL, a **Shingeki no Kyojin folytatása**, ami jól adaptálta a manga ezen részeit (ERURI-TIME), a **Piano no Mori folytatása**, ami szép animációt érdemelt volna, és valamennyire a **Dororo** és a **Vinland Saga** is. Előbbi adaptálását félúton elrontották, utóbbi pedig egy színvonalas adaptáció lett, sokak szerint az év animeje, de valahogy én nem ájultam el ennyire a történetétől.

## Legrosszabb

Ezt a bekezdést viszont nem fejteném ki, mivel egy az egyben Hirotakát ismételném vele (anime filmek tekintetében is). A **Boogiepop** és a **One Punch Man 2** elég nézhetetlenre sikerültek számomra is... Viszont ez a fentiek fényében egyáltalán nem rossz arány!

*Többnyire tehát tartalmasra és szerethetőre sikerült a 2019-es év animefelhozatala, legalábbis mindig találtunk magunknak valami érdekeset, a stúdiók is megint egyre jobb műveket szednek elő, és működő original ötletekből sincs hiány. Így tovább 2020-ban, és továbbra is szemmel tartom a kínaiak felhozatalát is!*

# Az elmúlt évtized legjobb eredeti anime sorozatai

## TOP 10

Írta: Venom

*Ismét egy kicsit rendhagyó top 10-es lista, ugyanis ezúttal a frissen elbúcsúztatott évtized legjobb 'original' sorozatait szedtem össze. Ez azt jelenti, hogy a listára csak azok kerülhettek fel, amelyek egyenesen a TV-re készültek, nincs semmi manga, regény vagy játék alapjuk. Őszintén, én nagyon szeretem az ilyen sorozatokat (és filmeket), mert egyrészt minden epizódnál valami egészen váratlan és meglepő fordulat jöhet, illetve nincs az az idegesítő közönségreakció, hogy „de a manga/regény soookkal jobb volt". Lássuk tehát az Én top10-es listámat, amit igyekeztem mind szubjektív és objektív szempontok szerint összeállítani, bár egy kicsit érdekes módon, nem is volt akkora választék, mint arra elsőre számítottam. A korai 2000-es években sokkal több volt az eredeti anime, míg mostanában már csak szinte adaptációk készülnek, de azért szerencsére akadnak kivételek. Kezdjünk is bele:*

## 10. Tamako Market

**2013 - Kyoto Animation**

Yamada Naoko mára elismerten az egyik legnagyobb anime rendező a világon, de a *Tamako Market* sorozatát mégis kevesen emlegetik. Sajnos a *K-On!* árnyéka sokáig rávetült erre az animére és sokan látatlanban is megbélyegezték azzal, hogy „K-On! másolat" vagy épp ellenkezőleg, „dehát ez nem is olyan, mint a K-On!". Badarság mind a kettő. A Tamako Market egy teljesen más történet és stílus. A „slice-of-life" érzése ugyan nagyrészt megmaradt, de én mégis inkább sorolnám a családi komédiák közé. Sőt, szerintem ha lehet így mondani, akkor ez a KyoAni sorozatai közül az, amit leginkább a Ghibli filmekkel lehet összehasonlítani (pl. a *Whisper of the Heart*-tal erősen) és nem csak tartalmában, de még külsőségekben is. Bár Horiguchi Yukiko rajzstílusa erősen dominálja a főbb szereplőket, de a mellékszereplők és a környezet csak úgy árasztja magából a klasszikus Ghibli érzést. És talán nem is véletlen.

Adott egy kis utcácska, ahol boltok sorakoznak egymás után, itt él Tamako a családjával (apuka, nagypapa és kishugi), egy mocsi boltot vezetve. Az utcán velük szemben szintén egy mocsi árus család, akik egyben a nagy riválisok, leszámítva, hogy a fiuk, Mochizou Tamako legjobb barátja (és „titokban" nagyon szerelmes is a lányba). Az utcában mindenki ismer mindenkit, Tamako boldogan éli a gyerekkorát, a suliban mazsorettet gyakorolnak, szünetekben pedig vásárolnak és mocsit esznek. Aztán egy nap Tamako egy furcsa maradat talál, ami, vagy inkább aki képes beszélni és még fontos küldetése ia van: találnia kell egy hercegnőt az ő távoli szigeten élő hercegének. Dera, a madár, természetesen Tamakót szemeli ki erre a célra, amit a lány nem igazán vesz komolyan, de az utca népét azért elég szépen megmozgatja a téma.

Nem is érdemes többet mondani, mert aki még nem látta és szereti a nagyon igényes, könnyed, bájos és néha megindító történeteket, az azonnal essen neki. Sokan azzal vádolják a sorozatot, hogy „túl ártatlan", ami igazi is, de pont ez a jó benne, semmivel sem akar többet mondani, mint egy Totoro vagy egy Kiki, és ez így van jól.

## 9. Little Witch Academia

**2017 - Trigger**

Japán válasza a *Harry Potterre*! Ennyivel össze is lehetne foglalni LWA-t. A Trigger stúdió nagyon jó érzékkel adaptálta a Harry Potter alapjait a saját, kissé LSD-vel megfűszerezett stílusában. Itt is adott egy varázsló iskola, ami most történetesen inkább boszorkány iskola, itt is megvan az adott főszereplő trió, akik egyik bajból a másikba kerülnek, de természetesen mégis mindent megoldanak… valahogy.

*„A Trigger stúdió nagyon jó érzékkel adaptálta a Harry Potter alapjait a saját, kissé LSD-vel megfűszerezett stílusában."*

Akko, egy kissé szerencsétlen, de annál nagyobb lelkesedéssel megáldott kislány, aki mindenáron boszorkány szeretne lenni, hogy ő is olyan lehessen, mint imádott példaképe, a világhírű boszi, Shiny Chariot (aki valami furcsa módon pár éve eltűnt a föld színéről).

Jelentkezik is a Boszorkány Akadémiára, ahová valami oknál fogva felveszik, bár szinte első naptól fogva csak csetlik-botlik, hiszen a legalapabb varázslatok sem mennek neki. Persze a lelkesedése végtelen, amit nem tud megoldani mágiával, azt megoldja máshogy (mondjuk nyers erővel vagy valami technika segítségével). Két szobatársnője hozzá hasonlóan fura madár, az egyik egy igazi nerd, a másik meg… csak szimplán nagyon… fura. Hármasuk pedig minden részben valami kalandba keveredik (többnyire Akko miatt), amin a néző leginkább csak a hasát fogja a nevetéstől.

Persze van egy rendes története is, ami szépen le is lett kerekítve a végére, de azért nyitva a lehetőség a folytatásra. Harry Potter rajongóknak szerintem kötelező darab!

## 8. Shirobako

**2014 - P.A. Works**

Egy anime, aminek témája maga az anime. Néha bele se gondolunk, hogy a kedvenc szereplőink megmozduljanak a TV képernyőjén, az egy egész stáb kemény, több hetes munkája. És akkor még nem is beszéltünk arról, hogy milyen nehéz megtervezni a jeleneteket, a hangokat alávágni, a seiyuukkel egyeztetni, stb-stb. Az anime készítés egy nehéz és kimerítő munka, ami bizony nem is mindig jár sikerrel vagy elismeréssel.

A *Shirobako* története pontosan erről szól, adott egy sulis animációs klub, öt diáklánnyal, akik megfogadják, hogy felnőttként animéket fognak készíteni. A gond persze csak az, hogy nem is sejtik, ez mennyire kemény és idegörlő munka.

A P.A. Works-re sokan talán pont emiatt a sorozat miatt figyeltek fel, ugyanis a legtöbb esetben fájdalmasan rántják le a leplet az anime ipar álomvilágáról, ami mögött nemritkán kiégett, frusztrált és megtört emberek dolgoznak gépiesen. Noha nem ez az első ilyen sorozat, ami az animekészítéssel foglalkozik, de talán az egyik legőszintébb és valljuk be, az egyik legszebb is. Elég csak ránézni, gyönyörűen megrajzolt és nagyon reális világot mutat be. Olyannyira, hogy sok szereplőt valódi, létező személyekről mintáztak, ez néha nagyon mulatságos, mert a seiyuuknél ezt még csak nem is nagyon leplezték (sokan önmagukat alakítják).

Amiért nincs előrébb a toplistán, az talán amiatt lehet, hogy szerintem egy kicsit túlhúzták és a szereplők sem annyira jellegzetesek és humorosak, mint a hozzá nagyon hasonló *New Game!* esetén. Bár tény, hogy nem is kívánták cukormázzal leönteni az egészet, hogy fogyaszthatóbb legyen, de azért így is nagyon sikeres lett, olyannyira, hogy hamarosan érkezik a mozifilm is belőle.

## 7. Puella Magi Madoka Magica

**2011 - Shaft**

Urobuchi Gen írói munkásságát talán nem kell bemutatni, erre a listára másik két címmel is jelölve lett első körben (*Suisei no Gargantia* és *Psycho-Pass*), de némi fejvakarás után maradtam a *Madokánál*.

Erre az animére szokás mondani, hogy megreformálta mindazt, amit addig a „magical girl” zsánerről tudtunk, bár sokan elfelejtik, hogy a kora 2000-es években volt már *Mai-HIME*, ami már eleve egy nagy ugrás volt a Sailor Moon szivecskés és rózsaszín világához képest, de a Madoka volt talán az első, ami behozta a szürreális horrort a képbe. Pedig elsőre nem is hinné el az ember, hiszen elég csak ránézni a nagyon aranyos Aoki Ume (Hidamari Sketch) karaktereire és azt hihetnénk, hogy egy újabb cuki magical girl sorozathoz van szerencsénk, de pár epizód után egyértelmű lesz, hogy itt bizony nem garantált a happy end. És mindehhez jön a Shaft stúdió sajátos, nagyon művészi és groteszt tálalása is, ami tovább erősíti a rémálomszerű történetet.

A történet kezdetben sablonos magical girl formulát követ, adott egy kislány, aki kedves, bájos és nagyon bátor, majd egyik nap megjelenik egy cuki kis állatka Kyubey, aki természetesen felajánlja hősnőnknek, hogy teljesíti egy kívánságát, de cserébe mindenféle boszorkányokkal kell harcolnia. Természetesen előkerülnek a színes, miniszoknyás kosztümök és a megszokott mágikus fegyverek, ámde az ellenfelek nem igazán a megszokott módon ábrázoltak. Itt nem a Little Witch Academia aranyos boszijai lesznek a rosszak, hanem mindenféle amorfi, erősen stilizált és álomszerű kreatúrák, akik bizony gyorsan leharapják az óvatlan magical girl fejét… szó szerint. Ehhez jön még egy kis időutazás, pár elég durva csavar a sztoriban és egy teljesen elborult befejezés.

A Madoka brilliánsan értelmezte újra a zsánert és azóta is példaértékű, számtalan hozzá hasonló anime sorozatot ihletve meg az elmúlt évek során.

## 6. Zombie Land Saga

**2018 - MAPPA**

Idolok… csinos lányok (ritkábban fiúk) énekelnek, táncolnak és az a céljuk, hogy a szeretetük erejével megváltsák a világot… vagy legalábbis Japánt… esetleg a városukat, vagy valamit. Japánban a idol biznisz milliárdos forgalmat termel és minden létező média platformon ezerszámra ömlik az emberekre. Koncertek, zenei CD-k, animék, játékok, mangák, amit csak akar az egyszeri rajongó. Akinek nem jönnek be a hús-vér hölgyek, azoknak sem kell aggódniuk, hiszen az elmúlt 10 évben szinte gombamód szaporodnak idol animék, ahol a lányokat 2D-s „avatárjuk” személyesíti meg, akikért ugyanúgy lehet rajongani. *BanG Dream, Love Live, Wake Up, Girls!, Idolmaster* és a többi, követni is nehéz néha, de egy dologban azonosak: mindegyik igyekszik az idolkodás csillogó oldalát bemutatni… többnyire.

Na de mi van a zombikkal? Pontosabban zombi idolok… ennél debilebb koncepciót elképzelni sem lehetne (vagyis de, mindig lehet és többnyire meg is valósul idővel). Ennek az animének szinte mindenki 100%-os bukást jósolt. Újabb tucat idol anime, ahol az a poén, hogy a csajok zombik… jah. Sőt, a címben lévő „Saga” nemcsak dísznek van ott, hanem tényleg Saga prefektúra szponzorálta a sorozatot, hogy fellendítse a turizmust. Nem vicc. Államilag támogatott zombis anime. Ilyen is van már.

És milyen lett a végeredmény?

Zseniális! Vicces, szarkasztikus, harsány és megható. Egyértelműen állít görbe tükröt az ipar elé, a mindenféle hakniba kényszerített és agyatlan zombiként kezelt lányokkal, a teljesen elmebeteg menedzserrel és a végtelenül kínos fellépésekkel.

A főhősnő, Sakura egyik nap boldogan lép ki a lakása ajtaján, de pár lépés után elcsapja egy furgon és mikor felébred, kénytelen szembesülni azzal a ténnyel, hogy zombiként támadt fel. Hozzá hasonlóan még pár lány is így járt, akiket egy teljesen őrült fazon arra akar rávenni, hogy mentsék meg Sagát azzal, hogy idolok lesznek.

Talán az egyik legjobb idol anime. Nagyon vicces epizódok, szerethető karakterek és igazi ritkaság, de még a dalok is fogyaszthatóak (kiemelném a rap csatát… zombik rappelnek), hamarosan jön a folytatás is Zombie Land Saga Revenge címmel. Nagyon várós.

## 5. Death Parade

**2015 - Madhouse**

Mi történik miután meghalunk? Reinkarnálódunk, a Mennybe vagy a Pokolba kerülünk vagy esetleg megszűnünk létezni?

A *Death Parade* sorozatban egy érdekes koncepciót állítanak fel a témának. A halottak lelkei párosával érkeznek egy különös bárba, ahol egy furcsa, de mégis kellemes megjelenésű úriember fogadja őket, és szűkszavúan, de határozottan megkéri őket, hogy játszanak egymás ellen… az életükért. Előkerül valami morbid társasjáték és a két embernek meg kell mérkőznie. Bár kezdetben nem tudják, hogy eleve halottak, de ahogy telik az idő a játék alatt, úgy jönnek elő az emlékek és bizony felszínre törnek a legrejtegetettebb titkok is. Hamarosan kiderül, hogy mi köze is van a két embernek egymáshoz és rá kell jönniük, hogy itt a tét nem az életük, hanem a lelkük. Nincs vesztes és nincs nyertes, hanem megváltás és kárhozat van, amit eleve hoznak magukkal, de mégis kapnak egy utolsó pici esélyt a javításra. Van aki él vele, mások megtébolyodva választják az enyészetet. A szabályok és a játékok vendégről vendégre változnak, de mindig kiderül, hogy senki sem az, aminek elsőre látszik. A párbaj végén a két lélek beáll egy-egy liftbe, ami vagy a semmibe küldi őket, vagy az újjászületésbe.

A Death Parade egy nagyon furcsa, de mégis nagyon ötletes sorozat, ami engem leginkább Giuseppe Tornatore Puszta Formalitás című filmjére emlékeztetett (aki nem látta, az pótolja, Depardieu és Polanski párosa legendás), ugyanis nagyon hasonló a felütése. Adott mindig két bűnös lélek, akiknek haláluk után szembe kell nézniük magukkal és korábbi tetteikkel. Persze nem

beszélnénk animéről, ha ezt nem bolondítják meg időnként komikus jelenetekkel, röhejes szereplőkkel, ami kicsit enyhíti a téma komolyságát.

Madhouse-ra jellemzően a látvány is nagyon igényes, bár a karakterek dizájnjával nem vagyok kibékülve (nem szeretem az ilyen békafejeket), de rettenetesen szép 3D-s jelenetek vannak elhelyezve az epizódokban.

Nem könnyű sorozat, de nagyon ajánlott pótolni, ha még nem volt meg.

## 4. Hanasaku Iroha: Blossoms for Tomorrow

**2011 - P.A. Works**

Okada Mari a 2010-es évek elején robbant be a köztudatba, mint afféle író-géniusz, akinek szinte minden iromány aranyat ér. Persze ez idővel erősen megkopott, de azt senki nem vitathatja el, hogy a hölgy kreatív és nagyon szórakoztató dialógusokat tud írni.

A *Hanasaku Irohá*ról mégis kicsit nehéz érdemben írnom, mert bár iszonyúan szerettem és talán az egyik legjobb animéje a 2000-es éveknek, de a története egyszerű és még csak mélyen szántó gondolatok sincsenek benne. Igazi klasszikus slice-of-life sorozat, ami a KyoAnit is jellemezni szokta. Sokkal nagyobb hangsúly van a szereplőkön és azok interakcióin, mint a tényleges történéseken.

Adott egy szokásos 16 éves lány (esküszöm az animék 80%-a így indul). Ohana (ami azt jelenti család, ahogy azt elmagyarázták nekünk anno a Lilo&Stich-ben), aki Tokióban tengeti életét, kamaszodik, elkezdik érdekelni a fiúk (talán) és az anyja pedig egyre idegesítőbb lesz számára, aki amúgy is elég lusta és felelőtlen. Olyannyira, hogy egyik nap fogja magát és lelép az aktuális pasijával, otthagyva a lányát azzal a szándékkal, hogy menjen el dolgozni a nagymamájához Kanazawába, egy régimódi fürdőbe és fogadóba. Persze egyáltalán nem örül ennek a lehetőségnek, de nincs választása, költöznie kell, a nagymamáról pedig kiderül, hogy egy igazi, karót nyelt és látszólag elég barátságtalan idős hölgy, aki szintén nincs elbájolva a gondolattól, hogy az unokáját kell pluszban pesztrálnia. Nem is ad neki nagyon más lehetőséget, Ohanát érkezése után azonnal munkára fogja és lényegében itt indul el a történet. Megismerjük a fogadó alkalmazottait a cselédektől a szakácsokig, jönnek a vendégek, akik többsége szintén fura madár (a militarista otakuk bandáján órákig vihogtam), Ohana pedig barátokra talál és még a nagymamájával is rendeződik a fagyos kapcsolata.

Nagyon egyszerű, de szép történet, amit remélem nem sokan hagytatok ki eddig.

*„a története egyszerű és még csak mélyen szántó gondolatok sincsenek benne. (...) nagyobb hangsúly van a szereplőkön és azok interakcióin”*

## 3. Anohana: The Flower We Saw That Day

**2011 - A-1 Pictures**

Maradjunk Okada Marinál, ugyanaz az év, de másik stúdió és egy teljesen más téma. Ezúttal a gyász kérdését járja körül, méghozzá nem is akárhogy.

Hat fiatalról szól a történet, akik gyerekként állandóan együtt játszottak, három lány és három fiú, akik a legjobb barátok voltak és imádtak bandázni az erdőben. Ám egy nap  szörnyű tragédia történik, az egyikük, Menma belefullad a folyóba és ezzel véget ér a boldogság. A kis csapat szétfoszlik, mindenki a maga módján próbálja (elég kevés sikerrel) feldolgozni a kislány elvesztését.

Évekkel később Jintan, a banda egykori önjelölt vezetője, aki időközben egy iskolakerülő lett - a szobáját sem hagyja el szívesen, nemhogy kitegye a lábát az utcára -, egyik reggel arra ébred, hogy Menma ott van a szobájában, mintha csak mi sem történt volna. Elsőre azt hiszi, hogy csak látomás, vagy szimplán becsavarodott, de Menma meggyőzi őt, hogy ő igenis létezik… bár maga sem tudja, hogyan. Mivel senki más nem látja a lányt, ezért abban maradnak, hogy biztosan szellem, aki nem tudott átjutni a túlvilágra valami okból. Jintan és Menma elhatározzák, hogy megoldják a rejtélyt, de ehhez kellenek a régi barátok, akik bizony elég messzire sodródtak az évek alatt.

Nemcsak megtalálni körülményes őket, de meg is kellene győzni őket, hogy Menma visszatért és segíteni kellene neki.

És innen indul a bonyodalom, előkerülnek sok-sok éve eltemetett emlékek és sérelmek, mindenkinél felszabadulnak a gátak és Menma szelleme mindenkit szembesít a múlttal.

Hogy mi lesz ebből, azt mindenki nézze meg maga, ha esetleg eddig nem tette volna, de készüljön fel, mert bizony ide papírzsepi kell majd, ugyanis a vége felé komolyan beindul a könnyfakasztó dráma, aminek a finaléja még a közel 40-es férfiakat is meg tudja törni.

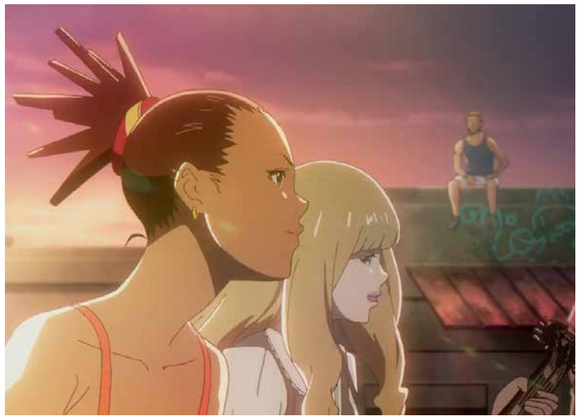
Bár a látványvilága nem a legjobb, de a zenék, különösen az ending kifejezetten találó lett. Vitathatatlanul a 2010-es évek egyik legjobbja és egyben Okada Mari karrierjének a csúcsa.

## 2. Carole & Tuesday

**2019 - Bones**

Annyira friss, hogy még meleg, mondhatnám, hiszen alig pár hónapja ért véget a sorozat és bizony az első résztől kezdve egyértelmű volt, hogy itt történelmet írnak egyesek. A rendező, a híres Watanabe Shinichirou, aki olyan „jelentéktelen" alkotások felett bábáskodott korábban, mint a *Cowboy Bebop* vagy a *Samurai Champloo*, az írói székben pedig tettestársa, Nobumoto Keiko kisasszony, aki ezek mellé még egy *Wolf's Raint* is jegyez. Szóval nem egyszerű csapat állt a sorozat mögött és nem is okoztak csalódást. Ha a *Zombie Land Saga* görbe tükröt állított az idol világnak, akkor a Carole & Tuesday a tehetségkutató műsoroknak és a zeneiparnak ad egy fricskát, nem is akármilyet.

A helyszín a Mars, amit az emberek már egy ideje kolonizáltak és lényegében rendes városok alakultak ki, melyek leginkább New York utcáira emlékeztetnek. Itt éldegél mindenféle alkalmi munkákból Carole, aki szabadidejében utcazenészként szórakoztatja leginkább magát. Egy nap viszont összefut az otthonról elszökött kis szőke Tuesdayjel, akit nagyon megfog Carole szintis játéka. Össze is költöznek és szinte már aznap megírnak egy közös dalt, majd elhatározzák, hogy híres zenészek lesznek. Persze ez egyáltalán nem egyszerű, a kezdeti próbálkozásaik félúton vannak a tragikus és a kellemetlen között, de nem adják fel. Hamarosan viszont megérkezik az alkoholista nagydumás és 120 kilós őrangyaluk, Gus, aki egykor maga is híres zenész volt, és mivel lát fantáziát a csajokban, ezért a menedzserük lesz (bár a lányok elsőre nem igazán lelkesek az ötlet iránt). Innentől egyik kínos kalandból a másikba rohannak, de minden szenvedés és sikertelenség ellenére mégis egyre híresebbek lesznek, mígnem bekerülnek egy tehetségkutató tv-műsorba, ahol végre megkapják a lehetőséget a világsikerhez. Bár ebbe még másoknak is lesz beleszólásuk…



A Carole & Tuesday toronymagasan emelkedett ki a 2019-es sorozatok közül, elképesztő vizualitása mellé szinte minden epizódra jutott egy-egy új betétdal, ami nem kis teljesítmény, főleg, hogy ezeket amerikai énekesekkel vették fel. A történet pedig hihetetlenül humoros kezdetben, de azért a vége felé kapunk drámát is, nagyon ízlésesen adagolva.

Közel tökéletes minden téren és csak azért nincs az első helyen, mert előtte egy évvel jöttek a pingvinek és...

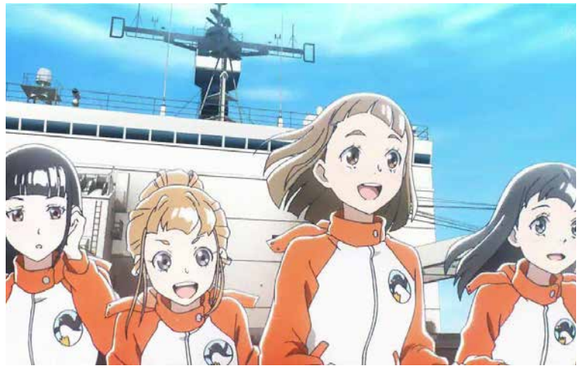
## 1. A Place Further Than the Universe

**2018 - Madhouse**

Mit tennél, ha egyszer lehetőséged lenne elutazni a Déli-sarkra? Bevállalnád? Lehet ez lenne életed legnagyobb kalandja… vagy a legdurvább rémálmod. Egy antarktiszi út az minden, csak nem egyszerű, ott van a hihetetlen távolság, a hideg és a zord körülmények. Szinte csak a legbátrabbak merészkednek el ilyen messzeségbe. Ebben a sorozatban négy fiatal lány tűzi maga elé azt a célt, hogy eljussanak a jeges kontinensre, és semmi sincs, ami megállítsa őket. Persze mindegyikük más és más indokból teszi, hiszen valakit a kaland vonz, valakit a bizonyítási vágy és valakit a társaság, de a céljuk közös.

Kimari, Shirase, Yuzuki és Hinata alig pár hete ismerték csak meg egymást mikor eldöntötték, hogy belevágnak a közös utazásba, ami bizony nem megy zökkenőmentesen. Elvégre ki hallott már olyanról, hogy négy iskoláslány a Déli-sarkra utazzon? Senki. Így nemcsak az előttük álló akadályokat kell leküzdeniük, de a környezetük negatív hozzáállását is kezelniük kell, hogy eljussanak a pingvinek világába. A kis csapat vezetője, Shirase fanatikusan szeretne eljutni oda, elvégre az anyukája még mindig ott lehet valahol, akit 3 éve vesztettek el egy expedíció során. Tudja, hogy szinte semmi esély arra, hogy életben legyen, de akkor is el kell jutnia, és ez számára mindennél fontosabb. A három másik lány pedig a tökéletes támasza ehhez, négyesük hihetetlen energiákat mozgósít meg a cél érdekében és természetesen nem kérdés, hogy mi lesz a vége, hiszen már az opening videó lelövi a poént, sikerrel járnak, de kalandjuk nem ott ér véget, hogy lelépnek a hóra, sőt, talán csak ott kezdődik el.

Ishizuka Atsuko nem véletlenül az egyik kedvenc rendezőm, hiszen minden munkájáról ódákat lehetne zengeni, elég csak annyit mondani, hogy *No Game No Life, The Pet Girl of Sakurasou* vagy a kis kedvencem, a Hanayamata. Ezzel a sorozattal viszont tényleg megmutatta, hogy mit is tud igazán, de ehhez kellett egy remek író is, Hanada Jukki, aki olyan animéken dolgozott, mint pl. *K-On!* vagy *Sound! Euphonium*, ami meg is érződik az anime stílusán. Minden egyes rész úgy zseniális ahogy van, és annyira szép történetet meséltek el, hogy akárhányszor újra tudom nézni. Számomra ez az anime közel hibátlan és vitán felül az első helyezett az original animék listáján!



## ...és amik kimaradtak

Persze még rengeteg anime van, amik felkerülhettek volna erre a listára, de ilyen-olyan indokból valahogy mégis kiestek. Ezért most csak így sorrend nélkül pár cím, amiről lehet nem is tudtátok, hogy original sorozat és mindenkinek ajánlottak lehetnek. *Kill la Kill, Angel Beats!, Psycho-Pass, Yuri!!! on Ice, Love Live! School Idol Project, Flip Flappers, Sakura Quest, Girls und Panzer, Panty & Stocking with Garterbelt, A Lull in the Sea.*

Az AniMagazin csoportba pár hete feltettem a kérdést, hogy az olvasóknak és szerkesztőknek melyek a kedvenc original animéi, vagy legalábbis melyek azok, amiket láttak. Nos, érdekes eredmény született, őszintén szólva szerintem ezzel is elégedettek lehetünk. Egész minőségi 10 év volt szerencsére.

1. Psycho-Pass
2. Kill la Kill
3. Angel Beats!
4. Death Parade
5. Carole & Tuesday
6. Little Witch Academia
7. Puella Magi Madoka Magica
8. Love Live! School Idol Project
9. A Place Further Than the Universe
10. Yuri!!! on Ice

# Top 10 Haikyuu!! jelenet

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

*A Haikyuu!! 4. évadának szinte akkora feneket kerítettek, mint egy nagy költségvetésű játéknak vagy filmnek. Nemcsak az információkat adagolták folyamatosan, hanem az időpontokat is, hogy mikor mit hoznak nyilvánosságra. Mi, rajongók meg úgy örültünk minden egyes információnak, mintha egy rejtett tárgyat találtunk volna meg egy játékban. És ha már küszöbön az új évad (illetve mire megjelenik ez a cikk, már le is ment néhány rész), úgy gondoltam, eljött a ideje számot vetni és összegezni az első három évad legjobb jeleneteit.*

Nem egyszer feszegették már általában anime rajongók is, hogy a Haikyuu!! minőségében túlszárnyalta a Slam Dunkot. Miután a Slam Dunk a '90-es évek meghatározó és úttörő sportanimé je volt, ezért erősnek hangzik ez a kijelentés, de egyáltalán nem az. A Haikyuu!! is a maga valóságában mutatja be a röplabdát, ahogy a Slam Dunk a kosárlabdát, viszont a Haikyuu!! annyiból több, hogy sokkal több karakternek van kidolgozott személyisége, és a bennük rejlő lehetőségek megfelelően ki is vannak használva. Ezért sokkal több az emlékezetes, már-már emblematikus jelenet. Többek között ennek köszönhetően teljesen megérdemelten népszerű a Haikyuu!!, és megérdemli a felhajtást maga körül. Azon ritka esetek egyike, amikor a minőség és a népszerűség együtt jár. A sok emlékezetes jelenet tényleg tesz arról, hogy ne felejtsük el az animét, és mi tagadás, nagyon nehéz volt összeállítani ezt a 10-es listát. Bevallom, hogy erősen szubjektív is, és mivel az alábbi 10 jelenet fele egy karakterhez köthető, könnyű kitalálni, hogy ki az abszolút kedvencem.

## 10. Kageyama „félrehívja" Hinatát egy kis taktikai megbeszélésre

**1. évad 4. rész**

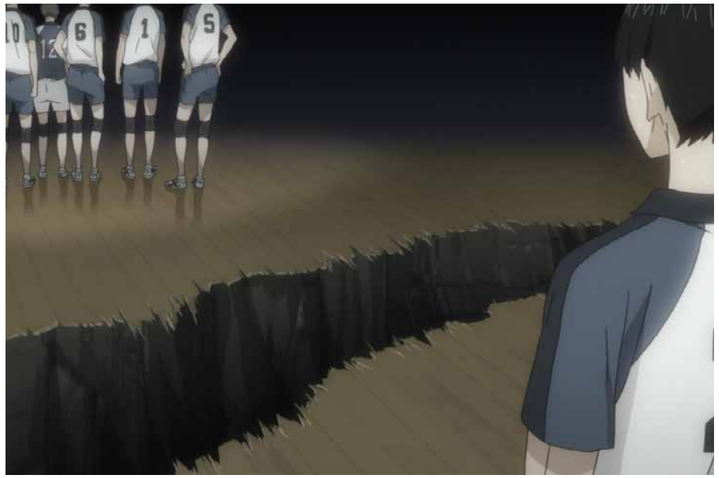
Sokan az egész Haikyuu!! egyik legaranyosabb jelenetének tartják, amikor a második évadban Hinata valamit Kageyama fülébe súg, és Kageyama úgy hajtja le a fejét, hogy hallja Hinatát. Valóban nagyon aranyos az a jelenet, de én jobban szeretem azt, amikor Hinata és Kageyama bebizonyítják, hogy tudnak együtt dolgozni, ezért Tanakával hármasban egy meccset játszanak Tsukishima, Yamaguchi és Sawamura ellen. Ekkor volt az, hogy Kageyama a pulóverénél fogva megragadta Hinatát, és arrébb ráncigálva közölte vele a taktikai utasításokat. Sokan megijedtek, mert Kageyama eléggé agresszívnek tűnt, Tanaka majdnem nekiment Kageyamának. De az az arc, és az a váratlanul békés hang, ahogy Kageyama beszélt Hinatához, én ott éreztem, hogy túlcsordul az anime az aranyosságtól, főleg Hinata arcát látva. Az már csak hab a tortán, hogy amikor Tanaka döbbenetének adott hangot, hogy mégis hogy akarják kivitelezni, amit megbeszéltek, Hinata és Kageyama egyszerre mondták, hogy addig nem tudjuk, hogy sikerül-e, amíg meg nem próbáltuk. Kell ennél nagyobb bizonyíték, hogy őket még isten is egymás játékostársának teremtette?

## 9. Kageyama alsó-középiskolás múltja

**1. évad 4. rész**

Már az első részben, amikor Hinata és Kageyama először beszélgettek, lehetett érzékelni, hogy Kageyama nem pusztán sznobizmusból zsémbeskedik. Megvan rá az oka. Nem is kell sokat várni, hogy a múltjának egy részét megismerjük. Kageyama maximalista játékos, stílusának következtében hamar kiérdemelte a „zsarnok király" és az „egocentrikus játékos" dicsőségesnek nem nevezhető címét.

Aki megfigyelte a nonverbális jeleket, amikor Kageyama ordítozott az alsó-középiskolás csapattársaival, az láthatta, hogy a keze ökölbe van szorítva, valamint a szeme erőteljesen be van csukva. Ezek mind jelei annak, hogy Kageyama valójában szenved saját magától, és küzd a démonaival, csak mivel nem kapott helyes útmutatást arra, hogyan kezelje a frusztrációját, ezért másokon töltötte ki a haragját. Aztán, amikor Kageyama feladná a labdát, de nincs senki, aki támadjon vele, ő meg tanácstalanul néz a labda után, és eközben Hayashi Yuuki: Trauma című zenéje szól… A mai napig összeszorul a szívem, amikor meglátom azt a jelenetet.



Őszintén sajnáltam Kageyamát. Bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy könnyű úgy ítéletet mondani, hogy nekünk megmutatják Kageyama belső küzdelmét. Elgondolkodtam azon, hogy ha én is a csapattársa lettem volna, és velem is ugyanúgy üvöltözött volna, mint a többiekkel, jó eséllyel én is elfordultam volna tőle.

## 8. Hinata beveri a fejét az ajtófélfába

**2. évad 4. rész**

Nagyon édesek azok a jelenetek, amikor Hinata próbálja bizonygatni, hogy van keresnivalója röplabdásként a pályán. Az egyik legviccesebb jelenet, amikor Haiba Lev incselkedik Hinatával az alacsony termete miatt, majd hogy Hinata bebizonyítsa, hogy igenis megvannak a sportolói képességei, ugrik egy hatalmasat. Csak épp azt felejtette el, hogy bekopogtatott Haibához, és az ajtó alatt áll, így gyönyörűen beveri a fejét az ajtófélfába. Fejfájásával bizonyítja, hogy tényleg magasra tud ugrani. Haiba Lev egyébként egy szerethető, laza karakter, külön ajánlott az első OVA-t megnézni, amely rá és Kenmára fókuszál, ahogy két teljesen különböző személyiség összedolgozik. Mindkettejüket közelebb hozza a nézőhöz.

## 7. Hinata és Kageyama a tornatermen kívülre kerül

**1. évad 2. rész**

Sawamura Daichi szigorú, de következetes csapatkapitány hírében áll, akinek megvannak a maga elvei. Ilyen például az, hogy legyen bárki bármilyen jó, és legyen bármennyire is motivált, aki nem játszik a csapatszellemnek megfelelően, az hamar a tornatermen kívül találja magát a jelentkezési lapjával együtt. Hinata és Kageyama tudnának erről mesélni. Hosszú órákat töltenek a tornaterem ajtaja előtt, mert Sawamura már nem tudta kezelni a civakodásukat. Közben vitáznak egymással, Kageyama hihetetlen csapatszellemről tesz tanúbizonyságot, amikor Hinatát félrelökve próbálja meggyőzni a többieket az ajtón kívülről, hogy igenis képes vele együttműködni. Persze végül Sawamura eléri a célját, és egy három a három elleni meccsen bizonyítják, hogy tényleg képesek együtt dolgozni.

## 6. Yamaguchi ötszörös nyertes szervája

**2. évad 22. rész**

Az anime nemcsak abban erős, hogy sok karakternek kidolgozott személyisége van, és döntő többségében kihasználták a bennük rejlő lehetőségeket, hanem fantasztikus személyiségfejlődésen mennek keresztül. Elég csak Kageyamára gondolni, aki fokozatosan teljes értékű tagja lesz a csapatnak. Kétségtelenül figyelemreméltó Yamaguchi Tadashi jellemfejlődése is. Azért lássuk be, nem nevezhető szívet melengetőnek a bemutatkozása. Szinte nem túlzás kijelenteni, hogy kutyaként loholt Tsukki mellett. Tsukki így, Tsukki úgy, minden, amit Tsukki mond, az maga a szentírás. A „Gomen, Tsukki!” szinte szállóige lett. Láthatjuk az ő gyerekkori gyötrelmeit is, ami alapján érthetővé válik, hogy miért ragaszkodik hozzá annyira. Végül elindul egy úton, aminek következtében kilép Tsukishima árnyékából, és annyira megtalálja a saját útját, hogy a második évad végére ő is teljes értékű tagja lesz a csapatnak. Igazából ha van túlzása az animének, akkor az Yamaguchi ötszörös egymás utáni nyertes szervája. Rövid idő alatt nem fejlődik ennyit az ember, és mivel általában a valóság keretein belül marad az anime, így ez az ötszörös nyertes szerva inkább egyfajta szimbólumnak fogható fel. Minden egyes magunkba fektetett munka és fejlődés egy nyertes szerva, ráadásul ahogy a Production I.G. ezt megjelenítette, az ékes bizonyítéka annak, hogy nagyon értenek a szép animációhoz, és az érzelmek hiteles megjelenítéséhez.

## 5. Tsukishima nyertes sánca

**3. évad 4. rész**

Ha már jellemfejlődés, akkor egyértelműen a leglátványosabb utat Tsukishima Kei járta be. Három olyan karakter van a Haikyuu!!-ban, akik komoly frusztrációval küzdenek, az egyik közülük Tsukki (Kageyama a másik, róla volt szó, a harmadikról később). Az ő bemutatkozása is érdekes, hiszen azzal jött, hogy inzultálta Hinatát és Kageyamát. Az affér után, ahogy Yamaguchival elvonult, nyilvánvalóan látszódtak rajta a frusztrációk. A második évadban nyerünk betekintést a múltjába, itt derül ki, hogy mi élete nagy csalódása, és aztán ahogy ezt feldolgozta, tovább tudott lépni rajta, az példaértékű. Ezért is van az, hogy bár alapvetően nem szeretem, ahogy az elején Tsukishima gúnyolódott Hinatán és Kageyamán, és nem tudta elfogadni Hinata kvázi „tapasztalatlan optimista” gondolkodását, de végül megjárta a maga útját, szembenézett a démonaival és megküzdött velük. Ennek eredménye az a biztos pontot érő sánc a 3. évadban, mely után Tsukishima felkiáltott… ott sok évnyi feszültség jött ki belőle. Azt a jelenetet sokszor idézzük mi, rajongók. Van két zene, ami Tsukishimáról szól. A második évadban hallható a „Tsuki no De”, a másik a „Tsuki no Wa”, mely a harmadik évad zenei repertoárját erősíti. Mind a két zene Tachibana Asami magas szintű zeneszerzői kvalitásáról lesz tanúbizonyságot.

## 4. Ebéd a vereség után

**1. évad 24. rész**

Azt gondolom, hogy kevés meghatóbb jelenet van az animében annál, amikor a Karasuno csapattagjai az Aoba Johsai ellen elszenvedett vereség után a vacsoránál mind együtt könnyeznek. Azt a jelenetet konkrétan a Miyazaki filmek színvonalához hasonlítják, és nem véletlenül. Nem bírom megállni könnyezés nélkül, valahányszor látom azt a jelenetet, amit ráadásul Hayashi Yuuki: Tsuyoku Nare című zenéje erősít. Gyönyörűen, részletgazdagon meg van animálva. Ez a jelenet az érzelmekről szól, és ha van szereplő, akit megszerettünk, biztosan együtt fogunk érezni vele, mert az érzelmek teljesen hitelesen meg vannak jelenítve.

## 3. „HINATA, BOKE!!”

**Folyamatos**

Ami az Inuyashának „Osuwari!” (fekszik!), az a Haikyuu!!-nak „HINATA, BOKE!!”. Szállóigévé vált, és nagyban hozzájárult ahhoz, hogy Kageyama a zsémbes személyisége ellenére az egyik legszerethetőbb karaktere lett az animének. Az 1. évad 3. részétől folyamatosan hallhatjuk Kageyama szájából, így szinte már teljesen hozzá kötődik. Egy YouTube videóban megszámolták, hányszor hangzik el a „HINATA, BOKE!!”, és kb. 32-ig jutottak el. Ez is kiválóan érzékelteti, hogy mennyire kell komolyan venni a Hinata és Kageyama közti civakodást. Fontos ugyanis különbséget tenni a „baka” és a „boke” között. A „baka”-t szokták sértésnek is használni, amikor tényleg lehülyéznek valakit, viszont a „boke”-val inkább játékosan heccelik egymást. A „HINATA, BOKE!!” pedig nagyon jól leírja a két főszereplő közti kapcsolatot, ami sok poén alapja a Haikyuu!!-ban. Zenében is megjelenítették a két főszereplő közötti bohókás kapcsolatot. A „Hinata to Kageyama” és az „Aka Ten Gumi” az anime legviccesebb zenéi, melyek szintén Tachibana Asami zeneszerzői képességét dicsérik.

## 2. Kageyama és Oikawa közös múltja

**1. évad 19-22. részek**

Közismert rólam, hogy mennyire gyűlöletesnek tartottam Oikawát. Ez némileg enyhült az idők során, de nem csinálok titkot abból, hogy ha megkérdeznék, hogy kettejük közül melyik oldalára állok, gondolkodás nélkül Kageyamát választom. Ennek egyik fő oka a közös múltjuk az alsó-középiskolában. Azt szoktam mondani, hogy Kageyama és Oikawa egymást tették tönkre mentálisan.

Először Oikawa volt az, akinek sértette az egóját, hogy színre lépett egy nálánál sokkal tehetségesebb játékos Kageyama személyében. Ő volt az, aki nem tudta kezelni a frusztrációit, például amikor Kageyamához vágta a röplabdát. Ez önmagában emblematikus jelenete az animének. A sors iróniája, hogy Kageyama ugyanúgy felnézett Oikawa sportolói kvalitásaira, akkor figyelt fel rá, amikor Oikawa átvette a legjobb feladónak (Setter) járó oklevelet. Ráadásul Kageyama is ugyanúgy féltékeny volt Oikawára. Lényegében a két dudás egy csárdában esete látható. A különbség kettejük között az, hogy a féltékenység valóban előhozta Kageyamából a démont. A zsémbes, olykor durva attitűdje abból fakadt, hogy túlságosan komolyan vette a játékot, és a maximalizmusának köszönhetően a csapattársait is szinte kizsigerelte mentálisan. Csakhogy rá – amint bekerült a Karasuno Középiskolába – nagyon jó hatással volt, hogy már nem fordultak el tőle a csapattársai. Nem utolsósorban Hinata pozitív személyisége is sokat segítette a jellemfejlődésben. Ezzel szemben Oikawa a frusztrációját gyerekes, vicces, gúnyolódó személyiségbe rejtette el. Habár ott van a másik oldal, hogy elképesztően tehetséges játékos, és hihetetlen, ahogy leolvassa az ellenfél csapat taktikáját, mégis azt gondolom, hogy a mangaka igazságot tesz olyan fejezetcímekkel, mint például „Oikawa Toori wa Tensai de wa nai” (Oikawa Tooru nem géniusz), mert bár sok poén alapja a gyerekes attitűdje, és ahogy ezt csapattársa, Iwaizumi Hajime lereagálja, de ha úgy nézzük, pont emiatt nem alkalmas arra, hogy csapatkapitány legyen. És hogy a frusztráció megmaradt benne, azt jól jelzi azt jól jelzi a második évad végén Ushijima beszélgetése Oikawával, miután a Karasuno vereséget mért az Aoba Johsairа. Amikor a Shiratorizawa legyőzése volt a téma, a frusztráció Oikawa arcán azért erősen érzékeltette, hogy a múlt még őt is kísérti.

## 1. A Karasuno győzelme a Shiratorizawa elleni meccs után

### 3. évad 10. rész

Ezzel a jelenettel mind a mangaka, mind az animestúdió feltette a koronát az egész műre. Nagyon lehet érezni a Shiratorizawa felett aratott győzelem örömében, hogy kijött belőlük a hosszú, kemény edzések feszültsége. A Shiratorizawa a legjobbnak kikiáltott középiskolás röplabda csapat, és azzal, hogy a Karasuno legyőzte őket, egy nagyobb történet került lezárásra. Ezt az érzetet tovább erősíti, hogy annyira élethűen van megjelenítve a győzelem öröme, mintha egy film happy endjét látnánk. Talán ez is az oka annak, hogy ilyen hosszú szünet után jön a 4. évad, nemcsak mert utolérték a mangát.

*Természetesen ennél sokkal több emlékezetes jelenet van az animében, hiszen, ahogy az elején írtam, kihasználták a szereplőkben rejlő lehetőségeket. Mindenkinek saját személyisége van, és ahogy ezek a különböző személyiségek „össze vannak keresztve”... sok derűs percet okoz, ha a karakterek egy kicsit jobban önmaguk. Szinte mindegyik szereplőhöz köthetők emblematikus jelenetek, és mivel mindenkinek más a kedvence, ezért mindenki mástól idéz jeleneteket. Ezért is van az, hogy objektív toplistát nem lehet összehozni a Haikyuu!!-ból. De ízelítőnek kiváló, hogy még az is kedvet kapjon, hogy megnézze ezt a remekművet, aki eddig legyintett a Haikyuu!! neve láttán, vagy nem szereti a sportaniméket.*

# Sorskalauz

Írta: Lehoczki Péter (Ricz)

## Kalandozás a Fate világában

*Gyakori kérdésként is megállná a helyét bármely csoportban vagy fórumon, hogy a Fate-szériákat milyen sorrendben kell nézni, vagy ha kijön egy új széria, OVA vagy mozi, akkor annak milyen előzményei vannak, mit kell ismerni, látni hozzá, hogy az ember értse. Most ebben segítek helyre tenni a káoszt*

## A *világ* franchise szerkezete

A legegyszerűbben úgy lehetne összefoglalni, hogy az idővonal feltételvizsgálatok összessége. Ha van egy idővonal, amiben egy cselekményt vagy helyzetet megváltoztatunk, akkor egy teljesen új idővonalat kapunk. Emiatt sokszor fogunk látni egyes visszatérő karaktereket, amelyek ennek okán látszólag ellentmondanak egymásnak. Ez különösen igaz a 90-es években és a korai 2000-es években játszódó időszakra, amelyet a legtöbb mű felölel.

De hogyan is vannak ezek az idővonalak, és milyen művek tartoznak ide? Nos, talán úgy lesz a legcélszerűbb, ha ezeket szétválasztjuk, és egyesével nézzük. Minden egyes ilyen egység tekintetében a felsorolt címek kronológiai időrendet követnek az első eseményektől az utolsóig

*„...az idővonal feltételvizsgálatok összessége. (...) Emiatt sokszor fogunk látni egyes visszatérő karaktereket”*

## 1) A Maradéj-idővonal

**Fate/Zero** *S1+S2 (2011-2012)*
**Fate/Stay Night** *(2006/2010)*
**Fate/Stay Night: Unlimited Blade Works**
*mozi és Prologue+S1+S2+Sunny Days (2010, 2014-2015)*
**Fate/Stay Night: Heaven`s Feel**
*Movie 1-3 (2018-2020)*
**Lord El-Melloi II-sei no Jikenbou** (2019)

Az időbeli sorrendiséget a *Fate/Zero* kezdi, amelyet Urobuchi Gen írt meg eredetileg 4 kötetnyi light novel formájában, majd az ufotable gyönyörű animáció keretében vitte ezt vászonra. A sztori a 4. Grál-háború történetét meséli el, és ágyaz meg valamelyest (miközben persze bizonyos dolgokat előre el is spoilerez) a Stay Night-évadoknak.

Az első komoly dilemma viszont ezt követi, hogy miképpen tovább? Hiszen időben a *Lord El Melloi II-sei no Jikenbou* követi, élén a Zeróban megismert Waver Velvettel. A dolog kicsit csalóka, ugyanis valóban még az 5. Grál-háború (F/SN) előtt indul meg az alapanyag és a sorozat is, viszont a történések zajlanak közben és után is. Emellett több olyan apróság van benne, ami miatt érdemes picit későbbre tenni, és az idővonalon belül is spin-offként kezelni, a Stay Night-címek utánra.

A Stay Night-címek esetében pedig újabb kérdéssel szembesülünk: melyikkel kezdjünk?

Nos, érdemes az alcímeket figyelembe venni: amelyiknek nincs (2006/2010), a röviden csak UBW-nek írt (2010/2014-2015), illetve a HF (2018-2020) ugyanazon történetet meséli el más szemszögből és döntések nyomán. Ennek oka, hogy a

2004-es visual novel mindhárom szálát feldolgozták. Itt érdemesebb előbb a saját preferenciánk alapján választani, és a többit már csak kötelességből hozzánézni. Ez megkerülhetetlen, hiszen egyik kérdésre kaphatunk a másikban választ és fordítva. A különbséget, ami segíthet dönteni, pedig így lehet vázolni:

**Fate/Stay Night (2006/2010)**

Ezen az idővonalon a főszereplőnk, Shirou megpróbálja a háborúban való részvételét minimalizálni, és csak az események érintése miatt avatkozik bele. Ennek okán a saját szolgája kap erősebb hangsúlyt, akivel közelebbi viszonyba kerülhet. A 2006-os szériát a 2010-es OVA nagyon hányaveti módon foglalja össze, némileg javított grafikával, és pár extra jelenettel, ami nem egészen kánon. (Ez igaz amúgy a sorozat kezdőjelenetére is.)

**Unlimited Blade Works (2010/2014-2015)**

Ezen az idővonalon Shirou már aktívabb akar lenni a háborúban, célja pedig a nagyobb jó elérése, egy múltbéli (Zero végén történt) esemény elkerülése. Ennek érdekében egy másik mesterrel, Tohsaka Rinnel fog össze, viszont az elhibázott döntései miatt hamar kellemetlen helyzetbe keveredik. A 2010-os mozifilm gyors összefoglalónak megteszi, de a teljesebb és szebb kép érdekében érdemes a sorozatot megnézni. A Prologue Rin szemszögéből indítja el a sztorit, míg az első rész már Shirou oldaláról mutatja be. A Sunny Day pedig a két középpontban forgó mester közös történetének lezárása.

**Heaven's Feel (2018-2020)**

A három filmből álló történetszálon Shirou úgy dönt, hogy aktív és élen járó résztvevője lesz a város életét újból felforgató rituálénak. Szellemiségében ez a leghűbb az Urobuchi-féle előzménytörténethez, emiatt ezt szokták kánonként is kezelni. Ennek során már nem a nagyobb jó elérése a fő cél, hanem a bántalmazott barátja, majd szerelmének, Sakurának a lehetetlentől tűnő megmentése lesz. (A trilógia viszont még nincs befejezve, a harmadik filmet 2020 tavaszától vetítik a japán mozikban.)

Ezekhez még ugyan tartoznak kisebb címek is, mint recap epizódok, DVD- és BD-specialok, viszont ezeket a hozzátartozó sorozat után érdemes megnézni, mert ugyan sokat nem adnak a világhoz és nagyon a karaktereket sem bontják ki.

## 2) A Kaleid Liner-idővonal

**Fate/Kaleid Liner Prisma Illya**
*(S1+2wei!+2wei! Herz+3rei!+mozifilm)*

Ez a leginkább egyértelműnek nevezhető többelemes idővonal, amely egyenletesen halad előre. Bár a mozifilm előzményfilmként szolgál a sorozathoz, ennél kifejezetten javasolt a kiadás szerinti időrend követése, ugyanis egy komolyabb spoilerrel jó előre megöli az egyik szereplőt övező, két és fél évadon át cipelt rejtélyt.

Hangulatában ugyanakkor ez a leginkább elütő: a korábbi kasztalapú szolgaharc megszűnik, és egy másik idézési rendszer veszi át a helyét, amellyel a leginkább a *Cardcaptor Sakura* franchise-t fogja eszünkbe juttatni. Az alaptörténet szerint a Zero eseményei nem történtek meg, köszönhetően annak, hogy Kiritsugu idő előtt

megakadályozta a Grál-háború kitörését. Ennek érdekében, hogy ez így is maradjon, a világot járja a feleségével. Mindeközben lányuk Illya a Maradéj-idővonal városában éli az általános iskolás életét.

Az idővonal a mahou shoujo műfaj használata mellett nem kevés iskolai élet-slice of life, illetve yuri elemmel operál, amelyeket igazából az évadokhoz mellékelt specialok és OVA-k fognak a leginkább éreztetni.

## 3) Extra-idővonal

**Fate/Extra - Last Encore** *(2018)*
**Fate/Extra - Last Encore: Illustrias Tendousetsu** *(2018)*

Animesorozatként az idővonal csupán kételemű (vagyis inkább egy, mivel az Illustrias Tendousetsu az alapsorozatot lezáró 3 rész), amiért

külön idővonalként érdemes kezelni, az a háttere, ami a játékokig vezethető vissza.

Az Extra történései szerint a 3. és a 4. Grál-háborút között az 1970-es években bekövetkező kataklizma végett a bolygón az élet hanyatlásnak indult, és az ebből fakadó varázserő is csökkenni kezdett. A mágusok ezért létrehoztak egy szuperszámítógép vezérelte virtuális valóságot, amelyen belül folytathatják a mágia tanulmányozását. Azonban ez az éles váltás már inkább varázslókká tette őket, akik programkódok révén imitálják egykori képességeiket és erejüket. Ennek a szuperszámítógépnek a központi magva az Angelika Ketrec, amely jelen esetünkben a Grál szerepét tölti be.

*„Animesorozatként az idővonal csupán kételemű (...), amiért külön idővonalként érdemes kezelni, az a háttere..."*

A *Fate/Extra* játék 2030 után játszódik, aminek egy másik változatát meséli el a Fate/Extra CCC, majd folytatódik az arénákban harcolós Extella és Extella Link játékokkal.

Ezek részletezésétől megkímélnék most mindenkit, ugyanis nem ezért vagyunk itt. A Last Encore ugyanis az első Extra játék végét követően veszi fel a fonalat. A játék végén egy titkos ellenféllel kellett megküzdenünk. A kánon szerint női szereplő azonban elbukott vele szemben, és a titkos ellenfél hatalma átszervezte a virtuális világot. Majd eltelik ezer év, mire az immár fiú főszereplőnk szemszögéből fogjuk követni az eseményeket.

Ez lesz talán a legfurcsább mind közül, egyfelől a Shaft stúdió megoldásainak köszönhetően, másodsorban a Monogatari-szériát idéző vágásokkal, történetmeséléssel. Maga a sztori magva elsősorban a megváltás témáját járja körül a buddhista világszemlélet módjából, emellett a múlttal való megbékélés, az identitáskérdés is megjelenik, amellyel tematikailag az egyik legsúlyosabb idővonallá növi ki magát.

## 4) A Grand Order-idővonal.

***Fate/Grand Order: First Order*** *(2016)*
***Fate/Grand Order: Zettai Majuu Sensen Babylonia - Episode 0: Initium Iter*** *(2019),*
***Fate/Grand Order: Shinsei Entaku Ryouiki Camelot*** *Movie 1-2 (2020)*
***Fate/Grand Order: Zettai Majuu Sensen Babylonia*** *(2019-2020)*
***Fate/Grand Order: Moonlight/Lostroom*** *(2017)*

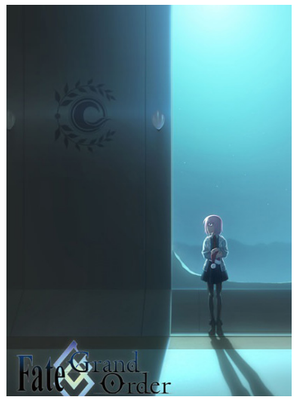
A legfrissebb idővonal, amely egy mobiljátékon alapszik. Feldolgozás szerint eléggé hánya-vetett sorsú és hézagos, ennek pedig megvan a maga nagyon alapos oka: a mobiljáték epizodikus felépítésű, és a tutorial küldetést (amiről a *First Order* szól) követően Londonig eléggé silány és elnagyolt írásmód jellemzi. Ezeknek a történéseit igazából pár visszaemlékezős bevágással el lehet intézni, és ezt meg is teszik a későbbi adaptációk.

A történet szerint ezen az idő vonalon a Grál-háború sosem létezett: egyszer az istenek korában történt változás miatt, másodsorban az Einzbern család nem a misztikum felé fordult, hanem a mágusvilágot a tudományosság irányába terelte. Így történik, hogy a technológiai segítséggel igyekeznek fenntartani az emberiséget a Chaldea Biztonsági Szervezetnél. Ennek az igazgatói az Animusphere családból kerülnek ki, és az apa rejtélyes halálát követően a lánya, Olga Marie veszi át a széket az egyik professzor segédletével. Azonban a professzor valójában démoni fertőzés miatt megőrült, és a történelemben módosító szingularitásokat okozott az általa teremtett Szent Grálok múltba küldésével. A főhősök feladata ezek rekvirálása és a történelem menetének helyretétele, az emberiség jövőjének biztosítása.

Időrendileg követni elég zavaró lesz annak, aki nem játszott a mobiljáték első „évadával" (amelyről az *Animagazin 34.* számban írtam), de nincs minden veszve. A First Order elvégzi a felvezetést, az előrevetítést, majd ezt követően a Zettai Majuu Sensen Babylonia nulladik epizódjául szolgáló Initium Iter bővíti elsősorban előzményekkel, ugyanakkor az utolsó harmadásban kicsit jobban bemutatja a későbbi terepeket. A még meg nem jelent mozifilm páros a Camelot-fejezetet (avagy a hatodik szingularitást) fogja feldolgozni, amely az első nagyobb lépés volt a komolyság irányába. Gyakorlatilag közvetlen folytatása a *Zettai Majuu Sensen Babylonia* pedig az emberiség hajnalára dob vissza minket, Gilgamesh király uralkodása idejére.

Egyelőre nem tudni, hogy a zárófejezet, a Salamon epizód feldolgozásra kerül-e (bár eddig minden jel arra mutat, tekintve a cikk megírásakor még nem jelentették be a szokással szemben az újévi kétórás Fate-műsorsáv tartalmát, illetve a sumer fejezet is csonka a maga 21 részével, ami feltételezhet legalább egy recap epizódot menetközben – ahogy az volt két alkalommal is a Fate/Apocrypha esetében a 12. és a 16. részt követően -, de mivel ezt a hosszt még a nulladik epizód előtt jelentették be hivatalosan, így feltételezhetjük, hogy feldolgozásra fog ez is kerülni előbb vagy utóbb).

A *Moonlight/Lostroomot* egy külön bekezdésben említeném meg, ugyanis ez zárta le a mobiljáték első évadjának végét, és ágyazott meg a jelenleg futó második évadnak, a Lostbeltnek, ahol kiderül, hogy az emberiség ugyan fennmaradhat, meg lett mentve, de a jövője sivár és kietlen, ennek érdekében újabb múltbéli utazásokra van szükség, mivel a kulcsot hét ember jelenti, akik maguk is eredetileg jelöltek voltak „az utolsó mester” címre. Mivel ennek az ötödik fejezete most decemberben érkezik (illetve mire ezt olvassátok, már „érkezett”), még javában futó dologról beszélhetünk. Érdemes mindenképpen ezt az animézésünk végére hagyni ezen az idővonalon, mert bár a felállása egyértelműen előrelátható (na, pont ne sikerülne egy ilyen epikus cél? hol élünk mi?), tartalmilag nem árt, ha már tisztában vagyunk azzal, hogy mi történt.




## 5) Az egyéb idővonalak

Ezeken általában egy mű szerepel, és nincsenek igazán animeként feldolgozva, vagy egyediségük okán a világra és felállásukra nézve kerekké teszik magukat. Ezeket különféle spin-offok alkotják, amelyeknek egyik-másik történeti ponthoz kapcsolódnak (elég gyakran), de mindenképp önálló műként kell értelmeznünk az idővonalak tekintetében.

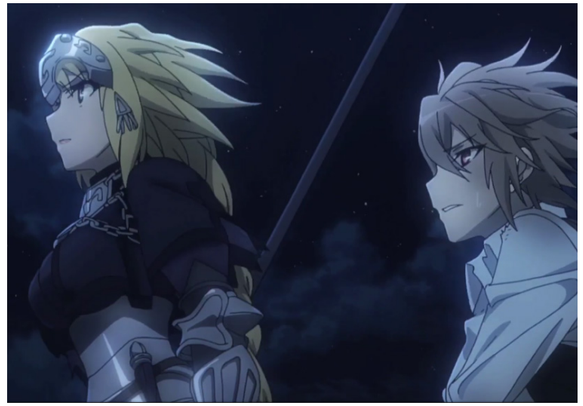
### 5A) Prototype avagy Fate Origin
***Fate/Prototype*** *(2011)*

Az eredeti koncepciót tartalmazó változat (amelyet Nasu még a főiskolás évei alatt írt), amely során a második tokiói Grál-háborúba kapcsolódtunk volna be. A főszereplőnk egy főleg fekete mágiát használó traumatizált lány, aki a nővére és apja előző háborúbeli halála után örökli a máguscsaládjának vezetését és fenntartását. Itt a mestereknek eredetileg szintjeik is lett volna (összesen 7), megjelenik konkrétan a Beast osztályú szolga is, amely első hivatalos debütálására a *Fate/Extra CCC* játékig, teljes értékű bevezetésükig pedig a Grand Orderig kellett várni (ezek az emberiség bűneinek megtestesülései és kivetülései: összesen heten vannak, ebből a harmadik és a hatodik osztott formában, az adott bűn két olvasata szerint).

Animeként egy rövid betekintőt kaptunk, ellenben az előzményét drama CD-ként teljesen feldolgozták (Fragments of Sky Silver), azonban a második háború történetét töredékekből ismerjük. Ez jelenleg az egyetlen idővonal, amelyen Arthur Pendragon király férfiként jelenik meg, míg Merlin nőként (minden más esetben fordítva van, és ennek megfelelően a szinkronhangjaik is helyet cseréltek).

### 5B) Apocrypha
***Fate/Apocrypha*** *(2017)*

Történetileg a harmadik Grál-háború menetében akadt egy változás. Az összes többi idővonalon az Einzbern család egy Avenger osztályú szolgát idézett meg, Angra Mainyut, a zoroaszteri vallásban a sötétség és a gonoszság megtestesülését, aki a legyőzésekor elátkozta a Szent Grált, ezzel kárhoztatva el az egész rituálét és célját, amelytől senkinek sincs fogalma, akinek meg van (Matou Zouken az egyetlen élő tag, aki már ekkor jelen van a történetben, és a Maradéj-vonal legfőbb fekáliakavarójává válik), az igyekszik ezt a maga céljaira fordítani.



*„...különféle spin-offok (...), amelyeknek egyik-másik történeti ponthoz kapcsolódnak (elég gyakran) de mindenképp önálló műként kell értelmeznünk az idővonalak tekintetében.”*

Az Apocryphában Angra helyett egy Ruler osztályú szolga, Amakusa Shirou Tokisadát idézik meg, aki egy 17. század elején élt jezsuita papnövendék volt Japán legvéresebb, több évtizedig tartó polgárháborújának legvégén. Az események oly szinten változnak meg, hogy a Grál erejét adó gömböt, a Harmadik Varázslat kövét (vagy másik nevén a Mennyei Érzés, Nagy Grált) az egyik mester a Harmadik Birodalom katonáival ellopja. A rituálé félbeszakad, majd a Grál eltűnik 60 évre. Ezt követően az Yggdmillennia klán (a tolvaj mesterrel az élén) bejelenti a kiválásukat a Mágusszövetségből, és a Nagy Grál-háborút hirdetik meg, mint a két fél hatalmi játszmájának eszközét.

### 5C) Emiya Gohan

***Emiya-san Chi no Kyou no Gohan*** *(2018)*

Technikailag a szereplőit tekintve a Maradéj-idővonalhoz tartozik, mégis érdemes különálló műként kezelni, ugyanis annak idővonalába nem illeszthető be sehogyan sem. Ugyanakkor felfoghatjuk paródiának is, hiszen az egész Emiya Shirou főzőtudománya körül forog, a poénok, karakter- és helyzetkomikumok is erre épülnek.

### 5D) Paródiák

Itt több különálló címmel találkozhatunk. Mivel itt nincs időrend, a sorrend betűrend szerintire vált.

***Carnival Phantasm*** *(2012)*

A Nasu-féle metaverzum három fő, terjedelmesebb műve közül kettőt (a Fate- és a Tsukihime franchise-okat) kiparodizáló olvasztótégely, ahol ezek szereplői – noha eleve egy világban élnek, tehát ismerhetik egymást és találkozhatnak is – ténylegesen is összefutnak. Ennek megtekintéséhez érdemes minimum az egyikkel tisztában lenni valamilyen szinten, a teljes megértéséhez, hogy mi miért poén pedig minimum rajongónak, ami nekem se teljesen sikerült, szóval jó szerencsét hozzá bárkinek Japánon kívül – azt hiszem… /szarkazmus off

***Fate/Grand Order × Himuro no Tenchi*** *(2017)*

A *Himuro no Tenchi* a Type-MOON egyik munkatársának paródiaműve a nagyon szőnyeg szélére sepert mellékszereplőkkel, amelyet egy

special keretében karoltak fel a *Fate/Grand Orderrel* összefűzve. Ha a Himurot nem ismeri az ember, az nem baj ennek megtekintésénél, mivel az ismertebb Fate-toposzok, -pillanatok jelennek meg benne vegyítve a mobiljáték mechanikájával.

***Manga de Wakaru! Fate/Grand Order*** *(2018)*

Riyo a játékelemeit és mechanikáit paródia útján bemutatni kívánó manga nyomán készült paródia, ahol a mestert alakító női szereplő mára a toxikus játékos közösség csúfos görbetükrévé vált.

*Ezeken kívül még több egyéb cím található ezeken az idővonalakon mangaként, light novelként és játékként. Azokkal a címekkel nem kívántam ebben a kalauzban foglalkozni, mivel az elérésük vagy közel lehetetlen a szigetországból közvetlenül megrendelésük nélkül (ennek okán*

*fordítás se nagyon található hozzájuk), illetve ezek a „mellékszálak” sokszor vagy egy-egy történet más formátumú adaptációja, vagy már a cím tartalmazza azt, hogy hova helyezhető be a fenti idővonalakon belül, mihez lehet kötni, minek az alternatív változata.*

*Remélem ennyivel is segítettem a tisztánlátást ebben a kérdésben. Még egy külön kalauzt lehetne írni ebből a franchise-ból, ami javában a fogalmakat taglalná (és az lenne háromszor ilyen hosszú alapjáraton, a teológiai-okkult magyarázatokkal pedig még egyszer annyi), hogy mi miért fontos, hogyan áll össze és van helye a világban, de nem akarom senkitől se elvenni a felfedezés örömét, ha nem muszáj. Akit érdekel ez, és nem retten meg az angol nyelvtől, annak ajánlott a Type-Moon Fandom Wikipédiáját felcsapni.*

***Az idővonalakat szemléltető ábra a következő oldalon***

# Nasuverse: Fate/series Multiverse, Timeline and Lore

Creator: Draconix814

Titles Excluded:

Fate/unlimited codes
Fate/tiger colosseum
DDD
Fire Girl
Imperial Holy Grail Strange Story

(3000~ AD)

Tsuki no Sango

Melty Blood

Satsuki (non-existent)

Mahotsukai no Yoru :
Witch of the Holy Night
(Late 1980s)

(Misaki Town)

(2003-2004) Tsukihime

(Takes place in Misaki Town instead of Fuyuki City.)

(Near-side)

(Far-side)

Aruceid
Ciel
Akiha
Hisui
Kohaku

Kagetsu Tohya

(2004-2005)

(3000+ AD)

(The world of Tsukihime went to shit. It is not explained specifically how.)

Notes

Kara no Kyoukai /
The Garden of Sinners

(1995-1999)

Epilogue

(2010)

Carnival Phantasm
(2004)

(2004)

Fate/Apocrypha

(Takes place in Trifas, Romania instead of Fuyuki City, Japan.)

Great Holy Grail War

(Yggdmillennia, a family of magi, steals the Greater Grail from Fuyuki City after the 3rd holy grail war.)

Archer's Route (5th Holy Grail War) ->

(Archer's Route is essential to the majority of the Kate/series (all timelines affected are indicated in this loop). Without Emiya becoming a heroic spirit in the future, the events in F/SN cannot play out the way they do, because Archer is not there to change the course of Fate. We don't get enough details of what it was like for him during his version of the 5th grail war, but we can assume that since he himself was missing, that he went down the path he did. Kinoko Nasu has said in an interview that his route was mostly like Fate, only he didn't save Saber's heart at the end of the route. This makes the Fate route the closest to Archer's route.)

Fate

(Shirou really wants to protect his warrior waifu. Takes a mostly defensive role in the war.)

(Anime changes some things but ultimately decides to follow the Fate route of the VN. Until a pure adaptation surfaces, Ocean/stay night will be used.)

Unlimited Blade Works

(Diverges when he saves Rin with his Command Spell.)

(Good End)

Fate/stay night
(2004)

Heaven's Feel

(Takes a proactive role in the war. Everybody gets sick for one reason or another...)

(Normal End)

Fate/hollow ataraxia

(F/HA takes place a few months after the ending of the 5th HGW... which is an amalgamation of the different ending scenarios of F/SN. This makes it not a sequel to any particular route, but rather one that encompasses the experience of F/SN as a whole.)

Fate/school life

(Happens parallel to the events of F/SN and F/HA. Is it canon? Maybe.)

Today's Menu for Emiya Family

(Does this count? Well, better safe than sorry.)

True and False/
Snowfield Holy Grail War

Fate/strange Fake

(2004-2005)

(Takes place in Snowfield, a fictional town in the United States, north of Las Vegas, Nevada.)

Lord El-Melloi II Case Files

(Somewhere in between Fate/hollow ataraxia and Fate/strange Fake. Follows Waver from Kato/Zero.)

Garden of Avalon

Age of the Gods

(Specific divergent point unknown.)

Summoning the HG/1st HGW

(Early 1800s)

(1860s)
2nd HGW

(1930s)

60 years

(In F/GO, the First Holy Grail War didn't happen when the Einzberns first summoned the Holy Grail. Instead, it finally happened at Fuyuki in 2004.)

3rd Holy Grail War (1970)

(Einzberns summon Avenger/ Angra Mainyu for the first time, before failing because he was too weak. He winds up incidentally tainting the grail when sent back to it, in turn, making him the real daemon of zoro-Astrian mythology.)

(A certain major incident in the 1970s causes the world's mana to dry up. Humanity then flees to the moon, within virtual reality.)

Fate/Zero

(1994)
4th Holy Grail War

10 years



(Shrroud of darkness engulfs Fuyuki, is saved by Miyu, a child of God. Shirou saves Miyu and takes her in.)

(4th HGW did happen, and Kiritsugu saves Shirou after the aftermath, though differing in minor details.)

5th Holy Grail War (Ainsworth)

(Shirou is captured by Julian Ainsworth as he protects Miyu.)

Fate/Illya: Oath of Snow

Fate/Illya + 2wei!

(Magical yuri talks.)

(Miyu escapes to the Illyaverse.)

6th Holy Grail War (Ainsworth)

Fate/Illya 3rei!!

Fate/kaleid liner PRISMA☆ILLYA (series)

Fate/Extra Last Encore

(Diverges in the event that you lose to the final boss in Fate/Extra.)

(3020 AD)

(2032) Fate/Extra

(Fate/Extra and CCC take place simultaneously.)

Fate/Extra CCC

Fate/Extra CCC Foxtail

(Alternative version of F/Extra CCC written as a manga.)

Fate/Extella + Link + Umbral Star

1st Holy Grail War (Fuyuki)

Fate/Grand Order ->

(F/GO's gameplay consists of time travelling to various "singularities" to alter the course of fate. In reality, the timeline would look like a grade schooler scribbling with pen if I tried to represent it accurately.

This is just the base idea.)

(2016)

Clock Tower 2015

(Lev Lainur Flaures commits suicide and F/GO can't happen.)

(1991) Fate/Labyrinth

(Fate/Prototype would be excluded from the Nasuverse entirely if they didn't make Fate/Labyrinth, basically, Manuka Sajyou from F/P dreams of another dimension... which is just the dimension of Fate. They all sit around and have tea.)

Fate/Prototype: Fragments of Sky Silver
(Prequel)

(1991)

1st Tokyo Holy Grail War

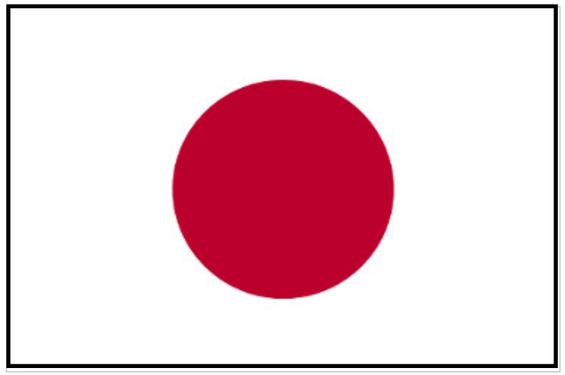
(A LN prequel to a project that never existed beyond a 12 minute commercial.)

Fate/Prototype

(Fate/Prototype is Kinoko Nasu's original concept for Fate/stay night. A completely different universe/ timeline.)

(1999)

2nd Tokyo Holy Grail War



# AZ ANIMÉK KORA MAGYARORSZÁGON

## Ti írtátok 3. 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?*

## Haverok

Haverokat. Az animés szubkultúra egy menekülőtábor a lelkileg gyenge embereknek, amivel semmi baj nincs, de illik kinőni belőle huszonéves korra.

Az anime egy jó kikapcsolódást adott a számomra, és mivel nem animés az ember a MondoCon meglátogatása nélkül, ez a rész is nagyon sokat adott az életemhez, az ottani haverok, a Free Hugok stb. És mivel japán harcművészetre (aikidóra) járok már lassan 13 éve, ezért ez is rányomta az életemre a japán fanatizmust.

## Barátok

Barátokat, sokkal nyitottabb lettem, és rádöbbentem, hogy a mesék bizony nem mindig a gyerekeknek szólnak.

Nagyon sok külföldi barátot szereztem vele, illetve felturbózta az angolomat, köszönhetően az említett barátoknak.

Ha nem lenne anime, nem lenne ennyi barátom, nem tudnék ilyen könnyen kibontakozni, szóval erőt és bátorságot adott.

Az egész életemet megváltoztatta, az animék miatt lett sok új barátom, olyanok is, akikkel nem is találkoztam még élőben.

Barátokat, nyitottságot a másik felé, a szakmámat, és hogy nem csak jó vagy rossz, hanem inkább a kettő között van minden és mindenki.

Fejleszti a vitaképességem a fanokkal való baráti összezörrenés :D, és természetesen örülök, ha valakivel egyetértek, barátokat szerzek.

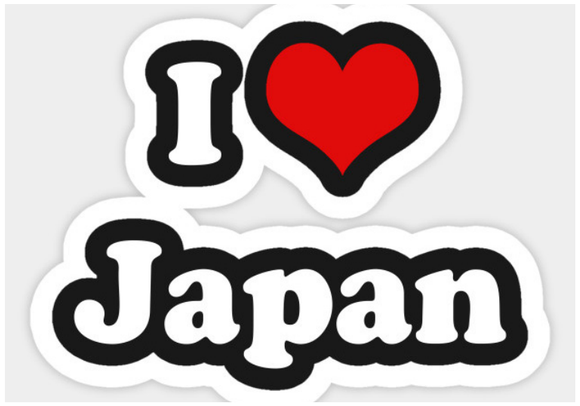
Barátokat, kellemes légkört, ahol minden feszültséget levezethettem és ha valami nyomta a lelkemet, a csipet csapatnak is kiadhattam, nem csak a szüleimnek.

*„A legtöbb barátomat itt ismertem meg, a jelenlegi páromat is, és így tudok valahová tartozni.”*

Már nem érzem magam annyira magányosnak és végre egy közösség tagja lehetek ez által. Rengeteg új barátot szereztem és végre van motivációm a munkához.

Nagyon sok mindent megtudtam magamról, megszerettem a japán kultúrát, számos barátot szereztem. Terveim között áll, hogy ha megtanultam programozni, ki szeretnék menni Japánba dolgozni.

Többek között nyelvismeretet, japán származású barátokat, szakdolgozat témát :D {utóbbit nekem is #tomyx20}. Életcélt, miszerint szinkrontolmács/fordító szeretnék lenni 3 nyelvből, ebből az egyik a japán.




Rengeteg olyan barátot, akiknek hasonló az érdeklődési köre. Mikor visszajöttem Japánból (ott éltem 3 évig) senkit sem ismertem, nehéz volt beilleszkedni az új suliba, és ebbe a társadalomba. Viszont az animék segítettek abban, hogy merjek nyitott lenni mások felé.

Egy olyan közösséget kaptam, ahol elfogadnak és mindenki kedvesen, érdeklődően fordul egymáshoz. Nagyon közeli barátokra leltem az animék segítségével. Egy hosszú nap után semmi sem esik jobban, mint megnézni néhány részt vagy olvasni egy kicsit.

Egy sajátos perspektívát, melyben nagyobb empátiával, érzékenységgel, rácsodálkozással tekinthetek a külvilágra. Jobban megbecsülöm az értékeket magamban, másokban és toleránsabb vagyok. Mióta animézek, több minden érdekel és több barátom van.

A legtöbb animében/mangában sikerült olyan értékes emberi tulajdonságokat felfedeznem, amiket manapság hiányolok a való életből. Barátokat is sikerült szereznem. :) Nagyon hálás vagyok ezért minden egyes kedves embernek, akik veszik a fáradságot, hogy létrehozzák az animéket/mangákat és hozzájuk a fordítást. :D

Az anime és manga szubkultúra leginkább barátokat adott nekem. Nagyon sokukkal az animével hoztuk közelebb egymást. Önbizalmat adott, hogy nem magam vagyok. Más is szereti ezt. Nem érzem magam kívülállónak. Sokkal jobban kitudom fejezni magam, és lényegében sokkal nyitottabb lettem, mint anno 6-7 éve. 24 éves vagyok. Amit az animéknek és mangáknak köszönhetek, azt el nem cserélném.

Nagyjából semmit, lol. Különböző okokból kifolyólag baráti társaságot nem sikerült verbuválnom a szubkultúrából, animéket meg már csak ritkán nézek, és lustaságból meg sznobságból egyre ritkábban. De az animék alapvetően tudnak hihetetlenül zseniálisak is lenni, és néha szoktak is, szóval az úgy, akkor tök jó, és most is fel van írva megnézésre egy csomó. Na meg persze megismerkedtem a hentai műfajával...

Nagyon sok barátot szereztem az anime által, és nagyon hálás vagyok. Ha nem gond, akkor felhozok egy példát. Nemrég fejeztük be a barátnőmmel a *07-Ghost* című animét. Mivel idén ballagunk gimnáziumból, így sok minden feljött bennünk az anime kapcsán Frau–Teito és Mikage–Teito kapcsolatán keresztül. Akkor ültünk le először egy igazán komoly és mély beszélgetésre a barátságunk és a jövőnk kapcsán.

*„Egy kellemes kikapcsolódást és 3 igazán jó barátot.”*

Sokat tanultam az animékből, mivel elég zárkózott voltam, nem nagyon voltak barátaim…, aztán amikor bevittem az álltalános iskolámba anno egy Mondo magazint, akkor néhányan odajöttek, és lettek barátaim. Van egy 10 éve legjobb barátnőm, a mai napig együtt animézünk! Nagyon sajnálom, hogy Magyarországon azt hiszik, nem szeretik annyira, így nem fordítják, illetve sugározzák. Pedig, ha tudnák mennyien szeretik itthon is, akkor menne itt is jobban.

Gimnázium végén kezdtem el animéket nézni, így az ismerkedés ezzel a számomra teljesen új világgal valamennyire egybefonódott a felnövésem folyamatával. Sokat segítettek ezek a művek annak megtapasztalásában, hogy egészen másképp is lehet szemlélni a dolgokat, a világot, az életet. Számtalan emberi drámával, tragédiával, nehéz élethelyzettel, belső küzdelmekkel találkoztam. A karakterekkel, akik megélték mindezeket, mélyen azonosulni tudtam, és én is több lettem ezáltal. Fantasztikus, amikor az évben néhány alkalommal elmerülhetek, akár a barátaim társaságában az amimék világa köré szerveződő eseményeken, a Mondoconokon, hasonló életkorú, de főleg hasonló érdeklődésű és világlátású közegekben, esetleg új kapcsolatokat teremtve.

Az egész animés szubkultúra a boldogságom kulcsa. Animés csoportok lévén szereztem sok barátot. A páromat is egy *Hetalia*-rajongó csoportban találtam meg. A MondoCon pedig a földi mennyország. Az emberek közvetlensége, hogy nem számít, milyen hülyeséget csinálsz, senki nem néz rád ferdeszemmel. Hogyha a padlón piknikezve szürcsölitek a rament, simán csak kikerülnek titeket, nincsenek mogorva megszólalások, hogy mit keresünk az „út közepén”. Szerintem ezen is látszik a szubkultúrában lévő emberek viselkedése. Kedves emberek, akik jól akarják magukat érezni, akik közvetlenek a többi animéssel. Persze vannak kivételek, de ritkán látok másoktól olyan hozzáállást, mint az animésektől. Persze, vannak bunkók is…, sőt, veszélyesek is, de ilyen emberek hol nincsenek?

## Szerelem

Kihúzott a depresszióból, nem voltam egyedül, barátokat adott és Conon ismertem meg életem szerelmét.

Régebben elég merev és visszahúzódó gyerek voltam. Kissé torzítva, de meg mutatta az érzelmek erejét, és most boldog párkapcsolatban vagyok kiegyensúlyozott érzésekkel (nyugtatónak és „tudatmódosítóként” használom).

Oké, ez valószínűleg baromira nyálas lesz, de a páromat. 5 éve ismertük meg egymást, és az első témánk az anime volt. Természetesen azóta nem csak erről folyik a szó, de nagyon jó, hogy mindketten szeretjük őket. Mind a mai napig le szoktunk ülni együtt animézni. :3

*„Szinte minden irányban megváltoztam és sokkalta jobban elfogadom és megértem a körülöttem lévő világot. :3”*

*„Új barátokat, kevesebb unalmas esti órát, sok szórakozást.”*

## Szeretetpótlék

Társaságot adott, mikor nem volt. Megvigasztalt, lenyugtatott, megnevettetett, igazi fanná tett.

Az animék és a mangák színesebbé tették a mindennapjaimat, és mindig megnevettettek. Bevallom őszintén, pár karakterbe bele is szerettem, de ki ne lenne így, miután látta Kakashi arcát maszk nélkül.

Kitaszított a társadalom, és gyakorlatilag a barátaimon kívül mindenki elítél. Barátnőm nem volt, valószínűleg nem is lesz, de van semi-nude hatsune miku bodypillow-om. 10/10 Lennék otaku megint.

Az animék világa kiugrási lehetőség a szürke hétköznapokból. És mivel nincs túl sok barátom, ezért egy anime nagyon fel tudja javítani a kedvemet az egész napra. Ha szomorú vagyok, ha boldog vagy szimplán kedvem tartja, megnézek egy pár részt vagy egy egész animét.

## Ismerkedés

Régen társaságot, egy helyet jelentett, ahol el lehet beszélgetni éjszakába menően emberekkel.

Az anime összeköt minket és közösséget, barátságokat, szerelmeket, tehát valódi emberi kapcsolatokat teremt.

Létre lehetne hozni animeklubokat huszonévesek számára ismerkedés, kapcsolatteremtés céljából. Vagy amennyiben léteznek, népszerűsíteni őket.

Szerintem sokkal kedvesebbnek és elfogadóbbnak kéne legyenek a többi animés társukkal szemben, és nem azt fényezni, mennyire szar és hájpolt a másik kedvence. Egy közösségnek nem ilyennek kéne lennie. Hiába animés valaki, nem biztos, hogy ettől még megértik egymást egy másik animéssel. Amíg az ilyenek nem tudnak változni, addig nem lehet kialakítani egy normális közösséget.

Elsősorban ismeretségeket és jó programokat, főleg régebben, a kérezres évek elején. Néha inspirációt a dolgozataimhoz. Társaságot. Moziban egy anime maga volt a tökély. Vagy a filmklubos vetítések és megbeszélések utána: jó eszmecserékkel és ismeretségekkel lett gazdagabb az ember. Leginkább akkor, amikor még volt a régi „anime világ” honlap, ami szinte a hazai sub kultúra netes központja volt. (Még az 56K-s időkben nem volt AnimeAddicts, és Zsozsóék USTEAM-je is gyerekcipőben járt a maga 10 anime és kb. 6 hentai készletével.) A könyvtárakban és videotékákban általánossá vált kutatás az „újabb” anime VHS-ek után. Eléggé eltértem az alaptémától. Szóval nekem már csak kikapcsolódást a hétköznapok rutinja után. Már nem vagyok olyan mélyen benne, mint régen. ;)

## Elfogadás

Szerintem egy nagyon jó szubkultúra tele elfogadó és kedves emberekkel. Bár a nem közénk tartozó embereknek valamiért rossz véleménye van rólunk, ahogy tapasztaltam. Ezen kéne változtatni. Mert ez egy téves megítélés.

Az animék nagyon jó motiváló eszközök, amikkel fel lehet dobni az ember kedvét, és sokkal jobban beleéli magát az ember, mint a filmekbe. A community-ben van egy pár toxic csirke, de az emberek nagy része elfogadóbb, kreatívabb és nyitottabb, mint a normál társadalom.

Úgy érzem, hogy mi animések egy nagy család vagyunk, még akkor is, ha nem mindenben értünk egyet. Úgy érzem, mintha mindenki a testvérem lenne. Együtt cosplayezünk, együtt szórakozunk, együtt animézünk, együtt pockyzunk, együtt vásárolunk különféle animés cuccokat, együtt örülünk és sírunk. Egy hely, ahol elfogadnak és megértenek. Nekem ezt jelenti animésnek lenni. :)

*„Egy biztos pontot az életben, egy biztonságos környezetet, barátokat, akikkel önmagam lehetek.”*

*„Egy olyan baráti társaságot, akikkel már közel 9 éve együtt vagyunk.”*

*„Barátokat és egy helyet, amit a magaménak érezhetek.”*

## Tanulás

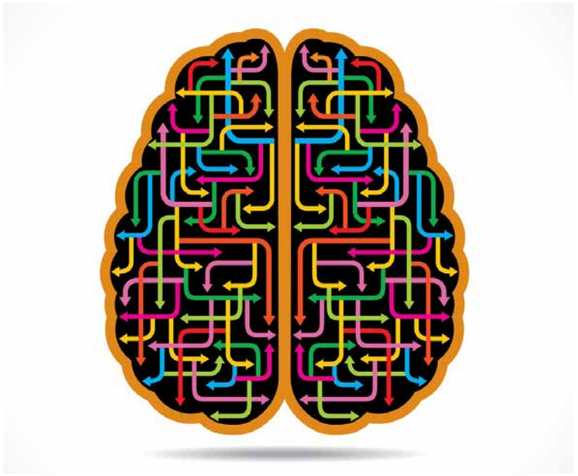
Életre és egészséges erkölcsre neveltek.

Növelte az EQ-m (érzelmi intelligenciám), és érzelmileg sokkal érettebnek érzem magam.

Becsületre, kitartásra neveltek, és megmutatták, hogy ha padlóra kerültél, mindig fel lehet állni.

Megtanultam, hogy sosem vagyok egyedül, mert mindig lesz valaki, akire számíthatok, ha segítség kell.

Kikapcsolódást, bizonyos szinten életre is oktatnak a komolyabb animék. Pl.: Kitartás, felelősség, becsület.



Számomra ez egy hobbi... Ehhez nagyon sok mindenem kapcsolódik, pl. a cosplayezés miatt tanultam meg varrni.

Lélektani hatással is bír némelyik anime, ami miatt máshogy látnak az emberek mindent, persze jó értelemben.

Furcsa lehet és talán nem a megfelelő kifejezés, de nézőpontot. Egy, talán kevésbé ismert nézőpontot bizonyos témákban.

Ami miatt a legjobban szeretem az az, hogy a miénktől/nyugatitól nagyban különböző nézőpontokat mutat meg sok dologról.

Nagyon sokat megtudtam a kultúrájukról, főleg a tisztelet az, ami megfogott, és szerintem ez nagyon fontos lenne mindenhol.

Az animék miatt kezdtem el rajzolni, a saját történeteimet ábrázolni, ma pedig ezen a területen tanulok tovább, illetve dolgozom.

A *Naruto* anime önbizalmat adott és megtanított arra, hogy soha nem szabad feladni és, hogy kitartó munkával bármit el lehet érni.

*„Ennek hála ismerkedtem meg a nejemmel. :)”*

A személyiségfejlődésemhez, ahhoz, ahogy a világot látom, hogy el tudom fogadni a „más” embereket, a képzelőerőm kiszélesedéséhez.

Az anime boldogsággal és magabiztossággal ruházott fel. Egy csomó helyzetben segít dönteni. Sokat tanultam, illetve tanulok belőle. <3

Az anime megszerettette velem Japánt, és emiatt kezdtem japán nyelvet tanulni. A végső célom Japánba költözni és családot alapítani.

A rajztudásomat fejlesztettem vele, mert a kedvenc karaktereimet mindig lerajzolom, meg a nyelvből már pár szót megértek felirat nélkül. :)

*„Fórumos ismeretségekből életreszóló barátságokat kötöttem.”*

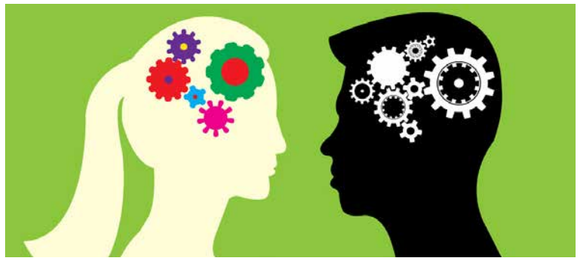
Nekem egy új világot egy új betekintést ad eme világra, hogy megismerkedhettem Japánnal és gyönyörű tájaival, történelmével, kultúrájával.

Több mindent tudok értékelni az életben, tudom, hogy vannak nálam rosszabb helyzetben levők, megtanított sírni és nevetni, nem a külső alapján ítélni.

PFF... Ez hosszú lesz. Először is életerőt, célokat, vágyakat adott…ad! Másrészt tudást, szeretetet, becsületet, kitartást, boldogságot, bölcsességet. Küzdelemre tanít.

Őszintén, mivel négy fal között nőttem fel, nekem az életet jelenti, rajtuk nőttem fel, ők mutatták meg, hogy mit kell tenni, ha bántanak, vagy ha valami történik, hogyan kell cselekedni.

Ezen nőttem fel. Olyan értékeket és morált adott, amit máshol nem tapasztaltam. Megtanított az igazán értékes dolgokra (bizalom, barátság, testvéri kötelék) figyelni és hálásnak lenni érte.



Általa találtam meg egy szenvedélyemet, a rajzolást és részben az éneklést is. Úgy érzem általa lettem egy senkiből valaki. Persze, nem emelem piedesztálra sem…, de jó érzés tudni, hogy ott van. :))

Bármilyen anime, amit eddig láttam, mély nyomot hagyott bennem, mert (a maga módján) mind tanulságos és ötletes. Néha teljesen egyesülni tudok egy-egy karakterrel, és át tudom érezni az adott szituációt.

Nem vagyok olyan, aki ne bírná ki anime nélkül. Most az érettségi miatt már 6 napot kihagytam, habár ez nem teljesen igaz, mivel én németet tanulok, így a *Trigunt* kezdtem el nézni németül, ami nekem nagyon megtetszett.

Nyitottabb szemléletmódot, elfogadást, keleti ételek szeretetét, nyugalmat és koncentrációt. De legfőképp általános alsótagozatos korom

*„Szórakozást, új barátokat, költséges hobbit.”*

ban, mindenkinél hamarabb megtanultam folyékonyan olvasni, a feliratos animéknek hála. :)

Nehéz lenne meghatározni. A szubkultúra segített valamennyire a jellemem alakulásában és az érzelmi intelligenciám fejlődésében, ugyanakkor ebben az irodalom is segített. Megismerhettem általa sok embert, és segítette a nyelvtudásom.

Az animék és a mangák is egészen új világot mutattak meg nekem, függetlenül attól, hogy ezek is csak sorozatok, úgy érzem, hogy sokkal nagyobb és sokszínűbb a választék, mint a hagyományos filmek/sorozatok/képregények esetében.

Az animékből az ember nemcsak történeteket tudhat meg, megtanulhatja azt, hogy hogyan kell viselkedni más emberekkel, kiket kell megbecsülni, miért fontos a barátság, én ezeket mind megtanultam, és ezért is szeretem az animéket.

Tetszik maga a japán kultúra, melynek szerves részét alkotják az animék és mangák. Leginkább a fontos tanulságoknak örülök, amiket ezekből szereztem anélkül, hogy át kellett volna élnem őket. Meg persze nagyon izgalmasak és művészien vannak elkészítve.

Nekem képzelőerőt adott. Mielőtt elmerültem az animék világában alig tudtam valamit egy szimpla leírás alapján elképzelni. Ráadásul, ha valamivel nem értek egyet egy animében/mangában, akkor a fejemben a saját módomon folytatom a történetet.

Merőben meghatározza a rajzolási stílusomat. Az anime alapozta meg, hogy most japán szakon tanulok. Innen jött az ötlet, hogy magával a kultúrával is foglalkozzak, és ne csak animét nézzek. Ennek köszönhetem, hogy most több ázsiai nyelven is tanulok.

Intelligens szórakozást adott (a nyugati film- és rajzfilmkultúrát elég butának és egysíkúnak tartom, közelebb áll hozzám a keleti mentalitás). Nyelvgyakorlási lehetőséget (angol feliratok, mangafordítás). Motivációt arra, hogy egyáltalán megtanuljam azt a nyomorék angolt.

*„A teljes AMV közösséget. Ebből pedig a jövőbeli terveim is profitálhatnak (filmes szakma).”*

Ha lesznek gyermekeim, akkor azt szeretném, hogy bizonyos animéket ők is megnézzenek és tanulhassanak belőlük. *{Ez egybecseng azzal, amit a Kapocs 150-en a tömegben hallottam, hogy mikor influenzás volt a lánya, akkor együtt nézték a Pokémont. #tomyx20}*

Egy olyan élményt adott, amit a nyugati rajzfilmek nem tudnak és nem is akarnak átadni. Mert az animéknek sokszor mélyebb mondanivalójuk is van ellentétben sok nyugati „mesével”. Ez a komolyabb látásmód, az egyedi megvalósítás, mind grafika, animáció, történet terén valami újat, valami sokszor furcsát… egyszóval MÁST kínál, és nekem ez tetszett meg benne. :)

Megtanította, milyen egyszerűen össze lehet veszni azon, hogy senki se használja úgy a „mese” szót, mint ahogy kellene. Mellette rengetegféle érzést át tudott adni. Fogalmam sincs, a valóságban miféle reakció követne egy-két cselekedetet, de rengeteg animében rengeteg példa volt ezekre. Ennek alapján még magukat az érzéseket is jobban meg lehet érteni, át lehet élni.

Ennek hála szerettem meg a rajzolást (valószínűleg soha nem tanulok meg úgy rajzolni, mint ahogyan most tudok, ha nem lettek volna az animék), és ennek hála kezdtem el tanulni japánul is (és hála annak, hogy elkezdtem tanulni japánul, olyan embereket ismertem meg, akik szintén nagyon jó barátaim lettek, és bearanyozzák az egyetemista éveimet). Ennek hála lett egy álmom és egy célom, és ennek hála vagyok az, aki most vagyok.

Egy teljesen új oldalát ismertem meg Japánnak, melynek köszönhetően gyökeresen megváltozott a véleményem. Igaz, ehhez el kellett telnie 14 évnek, ugyanis addig csak néztem az animéket, nem szerettem. De most, hogy felfedeztem az animék, mangák egy másik oldalát, elkezdtem foglalkozni azzal a néppel is, melynek a fejéből pattant ki. Kicsit zárkózott, kicsit fura társadalom, de pont ez az, ami meg tudott ragadni. Az egyediségük, hogy nem akarnak teljesen a nyugati kultúra „áldozatai" lenni.

Huhhát. Az olyan animéknek nagyon sokat köszönhetek, mint például a *Naruto, Fairy Tail, Code Geass, Fullmetal Alchemist Brotherhood* stb. Leginkább arra tanított, hogy más szemszögből is tudjam látni a dolgokat, elfogadóbb legyek, ne ítéljek azonnal, megbecsüljek dolgokat, nézzem a pozitív oldalát is a dolgoknak. Egy anime meg tud nevettetni, siratni. Gyönyörű, hogy egy anime milyen szépen tud bemutatni különböző élethelyzeteket. Maximálisan egyet tudok érteni azzal a kijelentéssel, hogy „ez nem csak egy anime".

*„Egy saját világot, barátokat, és elkezdtem fanfictionöket írni."*

Megismerhettem egy, a nyugatitól különböző történetmesélési módot. A rajzolás stílusa és a morális problémák megközelítése is eltér az amerikai képregények/rajzfilmek világától. Az írás az egyik hobbim, ezért nyitott vagyok az animékből megismert történetvezetési, karakterépítési ötletekre. A rajzolás a másik, ezt nem is részletezem. A CGI-től korábban féltem, hogy majd mindent azzal oldanak meg (a horrorfilmek jó példával szolgálnak, sokszor emiatt nézhetetlenek), most már nyugodt vagyok, egészen kiváló animációk születnek a különböző technikák ötvözésével - lásd *Neon Genesis Evangelion* movie-k.

*Naruto* tanított meg arra, hogy soha sem szabad feladni, és hogy soha sem szabad elhinni, hogy erősebbek is lehetnek nálunk, mert ő mindig felállt, mindig megoldotta, hogy tovább menjen, ezért a Naruto az egyik kedvenc animém, és szeretnék olyan lenni, mint ő, mert nagyon nagy álmaim és céljaim vannak, ami egy korombelinek biztosan nincsen, szóval soha nem fogom feladni, mert nincs olyan, hogy lehetetlen, és akárhányszor is b*sznak a földre, akkor is felállok, mint ahogy ő.... Fura dolog azt érezni, hogy egy nem létező karakter a példaképem, de valamilyen szinten akkor is élő, és nekem nagyon sok mindent adott az az anime!

*„Egy közösség, az animések olyanok, mint egy nagy család. Ha valaki szereti az animét, az már rossz ember nem lehet."*

# Kurokami

Írta: A. Kristóf

## Egy klasszikus seinen történet

## Bevezető

Mint ahogy azt a címben is írtam, ismét egy seinen mangával jelentkezem. Pontosabban manhwával, mivel az alkotók dél-koreaiak, de maga a történet átlagos manga formátumban jelent meg. Így rendelkezik mindennel, amivel egy klaszszikus seinennek rendelkezni kell: rengeteg akció, harc, némi dráma, egy kevés, de jól adagolt poén és természetesen egy teljesen elrejtett világ, melyről az átlagos ember mit sem tud. Tehát minden szükséges összetevővel rendelkezünk egy pörgős, önmagát olvastató mangához, lássuk, mi mást kínál még a történet!

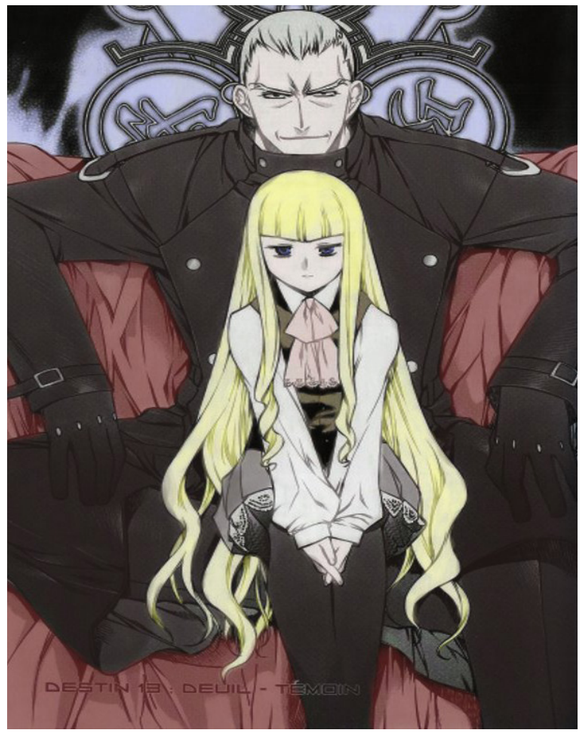
## Seinen

Már több alkalommal is írtam seinen mangáról, de mindeddig valahogy elfelejtettem szóvá tenni, mit is jelent ez a kifejezés? Megkésve ugyan, de ezúttal pótolom ezt az elmaradásomat. Maga a szó „fiatalt” jelent a japán nyelvben. Azonban a „seinen manga” a 20-as éveikben lévőktől egészen az 50-es éveikben járókig terjedő korosztályt célozza meg közönségként. Tehát bár a név azt sugallja, hogy csak a fiataloknak szól, ennek ellenére a történetek általában komolyabb mondanivalóval is rendelkeznek. Nem meglepő tehát, hogy gyakori téma a harc- és akciójelenetek mellett a politikai, társadalmi kérdések és a tudományos fantázia is. Végezetül, ugyan a történet főhősei általában fiatalok/tinédzserek, ettől még a tinédzserkort már maguk mögött hagyó személyek számára készültek, így lesz mi lekösse az érdeklődésűket.

## A történet világa

A történet világa alig különbözik az általunk ismert világtól. A 21. században játszódik, valós történelemmel és technológiai háttérrel. Az egyetlen lényeges különbség abban rejlik, hogy a manga világában léteznek úgynevezett Terra őrök (Terra/Tera Guardian), akik képesek a világban lévő energiát észlelni és bizonyos szinten manipulálni. Ezt az életenergiát, ami minden élőlényben megjelenik, terának nevezik. Az őrök feladata, hogy a világban lévő tera szintjét egyensúlyban tartsák. Mi veszélyezteti az egyensúlyt? A doppelinerek. A manga világában minden lélek három testbe áramlik, amikor a világba lép (megjelenik, mint tera). A három test külsőre ugyanúgy fog kinézni, habár személyiségük teljesen más lesz. Amikor két vagy esetleg mindhárom doppeliner találkozik, akkor az, amelyiknek születésénél fogva kevesebb „szerencse” áradt a testébe, életét veszti (baleset vagy betegség útján), aki pedig a legtöbbet kapta, elnyeli a másik „szerencséjét”. Ez a dolgok normális módja és természetesen ritka, hogy egyáltalán két doppeliner találkozzon. Néha azonban a legtöbb „szerencsével” rendelkező személy meghal valamilyen úton-módon, ezáltal azok, akik alapból nem kellene, hogy több szerencsét kapjanak, mégis szert tesznek rá. Ezúttal viszont negatív „szerencseként”, így tehát a tera felborul a világban. Minél több ilyen rendellenesség van, a világ annál szokatlanabbul működik, ezért végül felborul az egyensúly.

*„A történet világa alig különbözik az általunk ismert világtól. A 21. században játszódik, valós történelemmel és technológiai háttérrel.”*



Azon kevés és kiváltságos emberek, akik tisztában vannak a világ működésével, vadásszák a doppelinereiket, ugyanis bár a világnak rossz a tera negatív folyása, a szerencsés doppelinert hosszú élettel és egyéb kiváltságokkal kecsegteti. Így a kapzsi és ambícióval teli emberek és a Terra őrök hiúsága az, ami útjára indítja a mangát.

## Fontosabb szereplők

**Kuro:** egy Tera őr, éppen ezért bár a külseje alapján alig tűnik többnek, mint egy tinédzser, a pontos életkora valószínűleg sokszorosa annak, amit a megjelenése tükröz. Már a történet elején találkozunk vele, mindaddig az emberektől elrejtett területen élt a többi Tera őr között, ez pedig teljes mértékben látszik a személyiségén is. Ha egy kicsit gonosz akarnék lenni, azt mondanám, hogy

búra alatt lett nevelve. Az egyetlen dolog, amit biztosan tud, hogy meg kell akadályozza a testvérét, aki az emberek világában fel akarja borítani a tera egyensúlyát.

**Keita Ibuki:** a másik főszereplőnk, egy teljesen átlagos, 19 éves srác. A végzetes találkozásig - Kuróval -, átlagos életet élt, mit sem tudva a tera létezéséről vagy bármi másról, ami Kuro világához tartozik. A találkozás után bár mindkét fél teljes akarata nélkül, visszavonhatatlanul összekapcsolódik az életük. Ez nem kicsit bonyolítja majd meg Keita életét. Ezek a bonyodalmak természetesen fő forrásai lesznek majd a számtalan komikus jelenetnek. Ahogy Keita minden fejezet után jobban megismeri a Tera őrök világát, úgy az olvasó is egyre részletesebb képet kap róla.

**Reishin:** Kuro testvére, aki személyiségét tekintve szöges ellentéte a húgának. Amennyire ügyetlen és tanácstalan Kuro az emberek között, Reishin annyira könnyen megérti és manipulálja őket. A történet elején mindössze Kuro elbeszéléseiben jelenik meg, és alapvetően a főgonosz szerepet ölti magára. Később azonban személyesen is színre lép és egyre mélyebbre látunk a személyiségében. Mindezek mellett mindenki által elfogadott

*„a kapzsi és ambícióval teliemberek és a Terra őrök hiúsága az, ami útjára indítja a mangát.”*

és tiszteletben tartott tény, hogy ő a legerősebb Tera őr a világon, aki harci adottságai mellett éles elmével és karizmatikus jellemmel is rendelkezik.

**Akane Sano:** Keita gyermekkori barátja, aki gyengéd érzelmeket táplál a fiú iránt. Már a történet elején megjelenik a mangában, túl az érzelmi szálon és néhány poénon kívül, jelentősebb szerepe csak a történet későbbi szakaszában lesz.

Természetesen számtalan egyéb fontos karakter van, de úgy gondolom, hogy túl nagy spoiler lenne, ha most róluk és a hozzájuk kapcsolódó szervezetekről írnék. Bízok benne, hogy kellemes meglepetés lesz az olvasó számára, amikor megismeri őket.

## A manga rajzstílusa

Habár a történet írója és rajzolója egyaránt Dél-Koreából származik, maga a manga teljes mértékben a japán mangák stílusára hajaz. A manga rajzolása tiszta, olyan értelemben, hogy ritka az elnagyolás, a rajzoló törekedett rá, hogy mindig kivehető legyen, mind a háttér, mind pedig az események. Ebből kifolyólag a szereplők egyediek és jól felismerhetőek, a háttér mérvadó, pl. nagyváros, sziget, tengerpart stb. Biztos vagyok benne, hogy senkinek sem lesz panasza a manga rajzstílusára.

## Kinek ajánlom?

Nos, elsősorban azoknak, akik kedvelik a seinen mangákat és mindazt, amit ez magába foglal. A tömérdek eseményen és harcon túl a manga története meglepően jól szervezett, csavaros és érzelmekkel teli. A történet elsősorban az érett, fiatal korosztályt célozza, így bár számtalan a harcjelenet benne, inkább azoknak szól, akik az összetett és néha több szálon futó történeteket kedvelik.

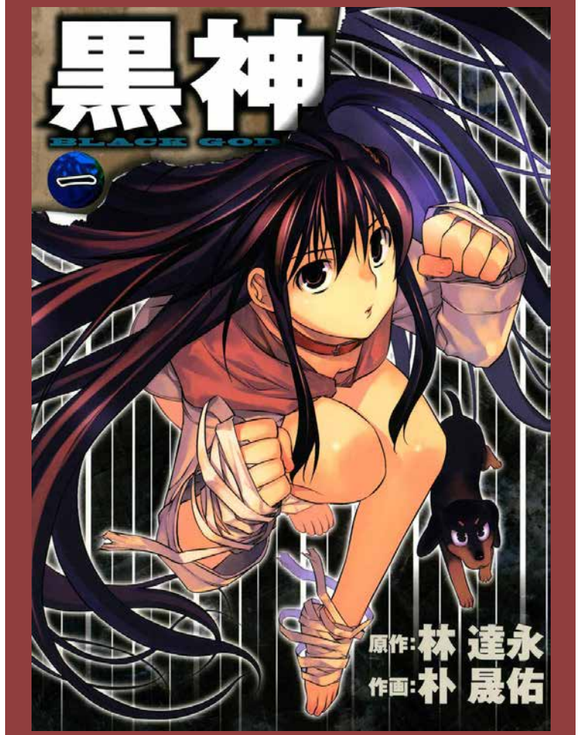
## Saját vélemény

Ennyi dicséret és ajánlás után nehéz olyasmit írni, amivel nem csupán ismételném magam, azonban van még egy érv, amivel arra bíztatom az olvasót, hogy kezdje el a mangát, ami nem illik egyik fentebb említett kategóriába sem: a Kurokami azon kevés mangák közé tartozik, amiket kötetszámra olvastam. Természetesen általában több fejezetet olvasok egyszerre, de ebben az esetben több kötetet olvastam egy nap. Igen, jogos a felvetés, ez inkább utal az én olvasói ízlésemre, mint a mű minőségére, mégis úgy gondolom, hogy sokan vannak, akik hozzám hasonlóan szinte szó szerint falnák a mangát.

## A történet utóélete

A Kurokami kellőképpen sikeres volt ahhoz, hogy 2009-ben anime adaptáció készüljön belőle. Mindössze egy 23 részes sorozat jelent meg, amiben néhány apró dolgot megváltoztattak. Így egy kicsit sietett is a tempó, és nem is pontosan azt a történetet adja vissza, mint a manga, mégis, ha valaki nem szeret mangát olvasni, bátran próbálkozhat az animével is.

Mindezeken túl a manga magyar fordításban is olvasható, megközelítőleg 2/3 részben, az Uraharashop oldalán.




**Író:** Lim Dall-young

**Rajzolta:** Park Sung-woo

**Műfaj:** akció, seinen, harc, dráma, természetfölötti stb.

**Hossz:** 19 kötet

# Az idő vasfoga

Írta: A. Kristóf

## ismét Kína múltjában kalandozunk

## Bevezető

Ismét egy manhuával álltam elő. Ezúttal a történet egyenesen Hongkongból származik, legalábbis olyan értelemben, hogy az író és a publikálás hongkongi. A történet egyaránt megjelent Hongkongban, Tajvanban és Japánban is. Így habár az eredeti forma manhua, én a Japánban megjelent manga stílusú mű alapján írtam ezt a cikket. Természetesen a különbség minimális és nem a történetre vonatkozik, hanem annak a megjelenésére (olvasási mód, színes lapok stb.). A manhua érdekes módon a központi Kína területén (Mainland China) nem jelent meg, vagy legalábbis hivatalosan nem lett publikálva. Ennek természetesen politikai okai vannak, amibe azonban nem szeretnék elmerülni, mivel összetett és relatív hosszú múltra visszatekintő politikai ellentétekről van szó, amely alapvetően a Kínai kormány-Hongkong-Tajvan kapcsolaton nyugszik.

Szerencsére ezek a negatív viszonyok nem gátolták meg az írót, hogy elkészítse a művét és publikálja a világ számára. Lássuk hát, miről is szól a történet!

## A manga világa

A történet közel 2000 évvel ezelőtti eseményekre vezeti vissza az olvasót, Kína azon korszakába, amikor is a virágzó Han dinasztia összeomlik, az összeomlást követő rövid káoszból pedig három nemzet születik: Wei, Shu és Wu. Kína ismét a hadak útjára lép, a három nemzet törékeny egyensúlya nem tart sokáig, a különböző kapzsi és/vagy ambícióval teli vezetők a Han dinasztia hegemóniájáról álmodoznak. Továbbra is véres korszaka ez Kínának, egy korszak, mikor hősök és legendák kéz a kézben járnak. Olyan időszak, mely során a nemzetek fő mestersége és egyetlen állandó dolga a hadviselés.

Eme vérrel és szenvedéssel teli világban egyes vezetők elgondolkodnak rajta, hogy végül is mi végre való ez az egész? Tehát a manhua világa sokkal összetettebb, mint a sikeres vagy éppen sikertelen hadvezérek életének története, gyakori eleme a politika és a filozófiai kérdések is.

Végezetül ez egy történelmi mű, akárcsak a Kingdom, amelyet az előző magazin számban ajánlottam (*AniMagazin 52.*), így bár a történetben rengeteg a kreativitás, és számos helyen az író a saját fantáziája alapján töltötte ki az üres részeket, mégis a történet gerincét a történelemben megmaradt feljegyzések jelentik. Tehát a mű bár néhol kiszínezi a valós eseményeket, mégis történelmileg helytálló marad.

## Fontosabb szereplők

**Sima Yi:** egy fiatal és roppant tehetséges személy. A Zhongda klán jelenlegi feje, fiatal kora ellenére, egyúttal a történetünk főhőse is. Körmönfont és furfangos eszét egyaránt kamatoztatja a család kereskedelmi tevékenységében és a politikai életben. A történet során számos fontos eseménysorozat elindítója lesz, és cselekedetei nagyban befolyásolják a többi szereplő sorsát is.

**Lu Bu:** a „háború Istene” impozáns jelzővel lett megajándékozva saját barátai és ellenségei által. Ezt alapvetően annak köszönheti, hogy, mind egy az egy elleni, mind hadseregek elleni küzdelemben és hosszútávon is kiemelkedő harcos. Leleményes és agyafúrt hadúr, aki gyakran semmibe veszi saját szövetségeseit is, éppen ezért senki sem bízik meg benne teljes mértékben. Esze és fizikai képessége révén magas rangú katonai pozíciót tölt be a történet során, több hadseregben is.

**Cao Cao:** inkább egy politikai hadúr, mintsem katona vagy hadvezér. Egy idősebb férfi, aki egy hosszú és sikeres politikai pályát tudhat maga mögött. A történetben politikai karrierje csúcsán jár, ennek megfelelően bár nem gyakran tűnik fel személyesen a mangában, mégis egy meghatározó karakter.

**Zhueg Liang**: egy fiatal férfi, aki látszólag egy egyszerű írnok. Azonban tanulmányait politikából és hadviselésből végezte el. Éles elméje és jó megfigyelései számos csatát döntenek majd el.

Mivel egy történelmi mangáról van szó, ezért annyira nem meglepő, hogy csak a fontosabb szereplők száma meghaladja a százat. Éppen ezért nem is folytatom ezt a hosszú listát, melyen megtalálhatóak politikusok, hadvezérek, jeles katonák, hétköznapi emberek és megannyi egyéb szereplő.

## A manga rajz stílusa

A manga külseje nyilvánvalóvá teszi, hogy komoly mennyiségű energiát és időt fektettek az elkészítésébe. Túl az egyedi karakter megjelenítéseken, a rajzolás során arra is figyeltek, hogy mind a háttér, mind pedig a viselet megfeleljen a kornak. Ilyen például, hogy amikor egy palotán vagy épületen belül vannak a szereplők, akkor az épület belső bútorai és díszei a kornak megfelelőek. Ugyanígy a katonák páncéljai és fegyverei is visszaadják a korszak hangulatát és kultúráját.

## Kinek ajánlom?

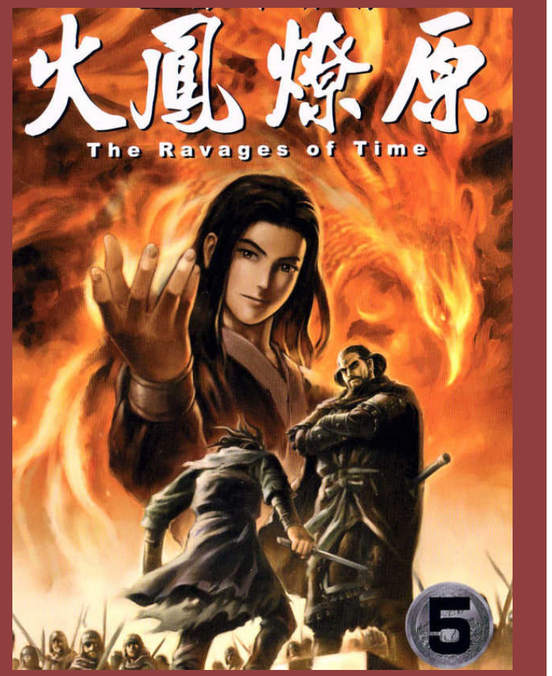
Elsősorban azoknak, akik érdeklődnek a történelem iránt és nem bánják, ha a száraz tények mellett némi fantázia is helyet kap. Emellett a politikai harcok, háború és csaták, valamint a filozófiai kérdések kedvelői sem fognak csalódni.

## Saját vélemény

A manhua kiváló példánya a történelmi mangáknak, tehát akik szeretik az ilyen típusú történeteket, azok mindenképp vágjanak bele. Itt szeretnék pár szót ejteni a wuxia műfajról is. A szó maga legpontosabban „harcművészet”-ként fordítható magyarra. Ebbe a kategóriába olyan manhuák tartoznak, amelyekben a megjelenő karakterek kiemelkedő harci képességekkel rendelkeznek, amit viszont nem valami természetfölötti hatásának köszönhetik. Itt alapvetően arról van szó, hogy a mangában megjelenő hadvezérek fizikai képességei nyilvánvalóan meghaladják az emberi test határait. Ez azonban bár szembeöltő, szerintem nem okoz kárt a történetvezetésben.

## A történet utóélete

Anime vagy film nem készült a manga/manhua alapján, azonban itt megragadnám az alkalmat, hogy ajánljak egy filmet, név szerint a Red Cliffet. A film ugyan egyetlen csatáról szól - ami része a manhua történetének is -, de nagyszerűen bemutatja a kor politikai, katonai és társadalmi helyzetét. Mindezek mellett a filmben komoly hangsúlyt fektettek a kor taktikai hadviselésének bemutatására. Ha valaki meg szeretné nézni, ajánlom, hogy a kétrészes kínai hang - angol felirat verzióban nézze meg, ugyanis az egyrészes, angol szinkronos filmből számtalan jelenet kimaradt.




**Angol cím:** The Ravages of Time

**Egyéb címek:** Hou Feng Liao Yuan

**Író:** Chan Mou

**Műfaj:** történelmi, dráma, háború, filozófia, küzdősport (wuxia), akció stb.

**Publikálás éve:** 2001-től napjainkig

**Hossz:** 66 kötet jelen pillanatig

# Kingdom

Írta: Hirotaka

*Akik követik a magazint, azok már többször olvashattak a Kingdom animéről (AniMagazin 26.) és mangáról (AniMagazin 52.). És nemcsak azért, mert az én kedvencem (de azért), hanem mert méltán megérdemli. Állandó helye van a TOP 10 eladási listák első öt helyén, az üzletemberek között ez a legnépszerűbb olvasmány. Még tanulmánykötet is készült, hogyan alkalmazzák a salarymanek a Kingdomban látható stratégiákat.*

## Mangától a Live Actionig

Kezdjük egy kis mangasztorival, hátha valaki még nem találkozott a címmel. A 2006 óta futó Kingdom főszerelője Shin, egy árva rabszolga, aki barátjával, Hyouval az Ég alatti legnagyobb tábornokai akarnak lenni. Szép cél egy sehonnainak, ám a szerencse és a történetíró tolla feléjük fordul. Egy nap egy udvari hivatalnok, nevezetesen Shoubunkun magával viszi Hyout az udvarba, de nem sokkal később haldokolva kopogtat Shin ajtaján. Hyou utolsó leheletével egy térképet és egy kardot ad át neki. Shin pedig futva menekül, majd a céljánál nem mást talál, mint magát Ei Seit, Qin királyság uralkodóját.

Shinnek innentől fogva hosszú és sok-sok csatán keresztül vezet az útja a tábornoki cím felé, így mi is nézhetjük, hogyan lépked a ranglétrán. **Spoiler:** a manga jelenlegi szakaszánál már 8000 ember tartozik az irányítása alá.

Ezzel együtt pedig megismerjük a kínai hadakozó fejedelemségek korát és Kína egyesítését. Akit jobban érdekel a manga és az anime, az kattintson a bevezetőben lévő linkekre.

Animefeldolgozást 2012-ben kapott a Kingdom, de az első évadban használt CG miatt sokan szidták, ugyanakkor egy nagyon korrekt adaptációról van szó, szépen követi a mangát, nem igazán hagy ki semmit. A történetért és a jó karakterekért viszont én személy szerint elnéztem ezt az animációs hibát. 2020-ban pedig, hat évvel a második évad vége után jön a folytatás, a Kingdom 3, ami a manga Coalition Army történetívét dolgozza fel, tehát sok harcra számíthatunk, nah meg sok harcra és persze harcra. Elvégre ez egy nagy háború.

2016-ban a manga 10. évfordulójára egy rövid pár perces live action promóciót kaptunk, egy a mangából kivett harcjelenetet Houken és Shin között. Ezzel megpendítették egy lehetséges live action adaptáció gondolatát, a látvány pedig, amit mutatott, igencsak feltekerte a hype-métert. Két évet kellett várni a bejelentésig, hogy készül az élőszereplős változat (egy interjúból kiderül, hogy már 2016-ban tervezés alatt állt). Ezt maga a mangaka, Hara Yasuhisa tette meg, aki részt vett a forgatókönyv írásában is. 2019 áprilisában került mozikba a film, ami oltári siker lett, az első hétvégén már több mint fél millióan nézték meg, és közel 700 millió jent (6,7 millió dollár) hozott a konyhára. Kapásból fel is került a mozilista második helyére. És csak azért nem lehetett első, mert ott volt a *Conan*, amit még a *Bosszúállók: Végjáték* is csak két napra tudott maga mögé utasítani. Nekünk viszont, akik nem Japánban élünk (és az odateleportálás is költséges vállalkozás), novemberig kellett várni a DVD megjelenésig. A TOHO 4 milliárd jenes mozibevételt irányozott elő, ahhoz képest júniusban átlépte az 5 milliárdot. Végül majd' 6 milliárddal, a harmadik legjobban teljesítő film lett a szigetországban. (A Weathering With You és a Conan előzte csak meg).

## Kingdom (2019)

A live action a manga első 5 kötetét dolgozza fel, azon belül is Seikyou lázadásának a történetét, ami kb. 4,5 kötet.

Ez persze elhanyagolható mennyiség egy olyan mangánál, ami már az 56. köteténél tart. Viszont ennek a stratégiának több előnye van, egyrészt az elejéről kezdték és nem egy random sztorit emeltek ki. Másrészt így van eleje és vége is, nem csak lóg a levegőben, aztán akinek tetszik, belecsaphat a mangában és az animébe. Harmadrészt hűek maradtak az eredeti műhöz. Negyedrészt pedig szerencsére nem is egy random original sztorival szúrták ki a szemünket.

A film 134 perc hosszú, ami tökéletesen elég volt a sztori feldolgozására, semmi lényegeset nem hagytak ki, egy teljesen korrekt, a mangához hű adaptációt kaptunk. Itt-ott történt ugyan egy kis változtatás, hozzátoldás, rövidítés, ami nem vált a film hátrányává.

De erről majd később. Érdemes viszont szemügyre venni pár forgatással kapcsolatos információt.

A forgatás 2018-ban kezdődött (mily meglepő egy 2019-ben megjelenő filmnél), és kimondottan sok helyen zajlott.

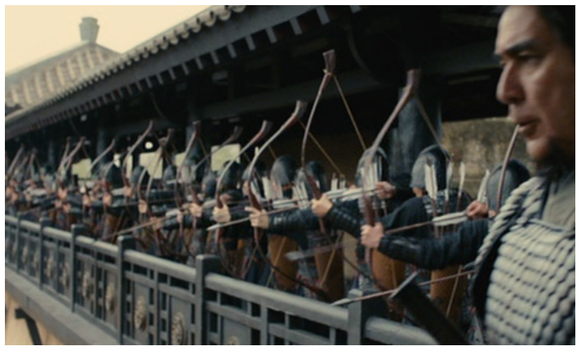
A film 2 milliárd jenbe került, amivel a második legdrágább japán live action lett (a 2011-es *Gantz* LA áll az élen 3,5 milliárddal). Mit ne mondjak, meg is látszik rajta. Mindezt úgy, hogy a lehető legkevesebb CG-t használták.

A csapat Japánban és Kínában is forgatott, például Chiba prefektúrában vettek fel erdős jeleneteket. A palota földalatti járatában játszódó harcjelenetet pedig a Tochigi bányában rögzítették, ahol a stáb elmondása szerint elképesztően hideg volt. Aztán még Kyushu több helyszínén is vettek fel részleteket.

A palotajelenetekhez és több szabadtéri munkához viszont már Kínába kellett utazni. A palotáért a Xiangshan filmstúdióig kellett menni, ami 300 km-re van Shanghaitól délre. Ez lényegében egy előre felépített díszlet, meglehetősen impozáns. Ezenfelül pedig a Shenyang birodalmi palotában is felvonult a stáb, ami viszont már nem díszlet, a Csing dinasztia idejében volt császári palota. Az előzetes terepbejáráson még a mangaka is ott volt.

Kínában hatalmas stábbal dolgoztak a Kingdom készítői. Közel 100 lovat szerepeltettek, 700 alkalmazott dolgozott a forgatáson, és 10000 katona szerepel a filmben. Tehát a hadsereg nem CG.  Ez idáig japán filmben ilyenre még nem volt példa. A rendező szerint Japánban ezt nem lehetett volna így megcsinálni. Sőt, az akciójelenetekben még Jackie Chan stábja is segítségére volt a készítőknek.

További érdekesség az is, hogy a filmben szereplő trónterem padlóköve 800 darabból áll, amit mind csak a film kedvéért gyártottak le. Ugyanilyen nagy léptékű a páncélok és fegyverek megalkotása, a készítők igyekeztek itt is hűek maradni a mangához. A karakterek felszerelései elképesztően jól néznek ki, Ouki megjelenése kimondottan pazar. A hegyi nép jelmeze, különösen az álarcaik nagyon jól sikerültek. Yotanhwát pedig öröm nézni, és nemcsak azért mert szép, hanem mert a páncélja is remekmű.



Utóbbi népcsoport jelmezeinek megalkotásában Tajima Kouji segítette a csapatot, aki korábban a Legendás Állatokban és az új Szárnyas fejvadászban is dolgozott.

A film forgatókönyvének írásakor többször került sor megbeszélésekre. Először nem voltak benne biztosak, hogy az első öt kötet megvalósítható lenne-e egy két órás filmben, ezért Hara azt mondta, hogy nyugodtan változtassanak meg sok mindent. Végül a hű adaptáció nyert, mivel a fanok (és ezt én is alátámaszthatom) nem örültek volna egy original filmnek.

A végső bossfightról viszont egy 12 órás meetingen jutottak csak dűlőre, amiben csak egy wc szünetet tartottak.

A castingra is legalább ennyire figyeltek. Igyekeztek olyan színészeket választani, akik passzolnak a szerepre. Yamazaki Kento játssza Shint, aki a 2016-os rövidfilmben is alakította. Remek választás és elmondása szerint hat hónapot készült a szerepre, gyúrt és edzett, hogy a testalkata egy háborúban elárvult rabszolgáéhoz hasonlítson. Sok anime live actionben játszott már (*Death Note* minisorozat, *Jojo, Shigatsu no Kimi no Uso*), ráadásul a jövőre érkező Wotakoi LA-ban ő lesz Hirotaka, ami nálam plusz pont.

Az Ei Seit játszó Yoshizawa Ryo is könnyen forog az élőszereplős feldolgozások világában, lásd *Gintama, Bleach*. Nem mellesleg jó barátok Kentóval.

Akit még kiemelnék, az az Oukit játszó színész, Ohsawa Takao, tökéletes választás lett a nagydarab, különc tábornok szerepére. Bár neki is kellett edzeni, a 180 cm-es magasságával lazán hozza a figurát.

Nagasawa Masami a hegyi nép vezetőjeként, igazi harcos amazon képében tündököl.

Nem vagyok nagy japán színész szakértő, de a cikkírás miatt rájuk néztem, és mind nagyon népszerű és tapasztalt színészek, szóval a casting csillagos ötös.

A filmzene tekintetében szerintem elég, ha annyit mondok, hogy az OST albumot már többször végighallgattam. Felvételére Bécsben került sor. Az ending zenét a One Ok Rock (*AniMagazin 31.*) szolgáltatta, ami nekem személy szerint nem tetszik.

## Milyen maga a film

Röviden: Jó! Hosszabban: Nagyon jó! Viccet félretéve, nekem, mint rajongónak, aki látta az animét és ismeri/követi a mangát, nagyon tetszett. Szinte teljes egészében sikerült adaptálni azt az 5 kötetet, egyáltalán nem volt hiányérzetem, hogy „ez vagy az most miért maradt ki”. A hozzátoldott részek, mint kapásból a nyitójelenet, teljesen illeszkednek a Kingdom világába, ha csak a filmet nézzük, ezektől kicsit jobban át is jön Shin karaktere. Ahogy az is, amikor Hyou nélkül egyedül gyakorol. Egy kicsit talán túlhúzottnak is hathat a dolog, de azoknak, akik nem ismerik az alapművet, jobban átjön az egész. Onnan, hogy Shin elindul az ismeretlenbe, nincs üresjárat, kapjuk az eseményeket, ahogy a mangában is. A játékidő kedvéért viszont a harcokból vágtak kicsit, ami egyáltalán nem vált a film hátrányára.

A készítők figyeltek, hogy elsősorban a rajongóknak kedvezzenek, ugyanakkor figyelembe vették, hogy aki csak a filmet nézi meg, annak is koherens és tartalmilag megmagyarázott mű kerüljön a szeme elé.

Erre a legjobb példa Rankaijal és a tábornokkal való küzdelem kicserélése. A mangában Rankaijal, a ronda behemót szörnnyel küzd meg Shin utoljára, míg egy másodparancsnokkal a trónterembe vezető úton. A filmben ezt megcserélték, a parancsnokot pedig tábornokra cserélték, mondván a film szempontjából jobb, ha Shin (aki ugye tábornok akar lenni) egy ilyen rangú embert gyűr le, és nem azt a random szörnyet, ami nyilván a mangában is több magyarázatot kap.

Hiányosságot is tudok azért mondani, mégpedig, hogy a vér mennyiségét elképesztően minimálisra vették. Szinte alig van, tényleg csak amikor okvetlen fontos volt, akkor használták, például a kardokon, illetve arcon, sebeknél. Szerintem egy kicsit bátrabbak is lehettek volna a készítők.

## DVD kiadás

A cikk végén pedig szót ejtenék a dvd kiadásról is. Én a full extra dvd/blu-ray, limited, special, anyámkínja editiont vettem meg, szóval a legextrásabbat. Jó, igazából csak kétféle van, ez meg a sima, de így jobban hangzott. Viszont ahonnan megrendeltem pre-order akcióban hozzávágták még a manga első 5 kötetét.

Természetesen meglehetősen igényes termékről van szó.

Mit is kapunk ebben a kiadásban? Egy képeslapgyűjteményt, amin a karakterek vannak, hat darab karakterkártyát, ízléses tokban, ami lényegében egy az egyben kiállítható, egy kuliszszatitkokat és koncepciórajzokat tartalmazó információs füzetet, természetesen japánul, szóval majd fordíthatok. Továbbá egy textil könyvvédőt is hozzácsaptak, bár az azt hiszem, a mangákhoz járt.

Ohh, és persze a DVD-k. Gyönyörű fémtokban, a lemezeken pedig majd 400 percnyi interjú, forgatási videó, kommentárok stb., és persze maga a film.

***A Kingdom live action tehát egy remek adaptáció lett, ami méltó az alapműhöz, viszont önmagában is teljesen élvezhető, kedvet hoz az animéhez/mangához. Szerintem bármikor szívesen fogadnánk egy folytatást. Aki teheti, nézze meg.***

**Cím:** Kingdom (2019)
**Év:** 2019
**Hossz:** 134 perc
**Műfaj:** akció, történelmi
**Rendező:** Sato Shinsuke

**Értékelés:**
Imdb: 6,9
Rottentomatoes: 96%

**Forrás:**
*A Kingdom film hivatalos weboldala*

# Élősködők

## Létezhet híd szegények és gazdagok között?

Írta: tomyx20
(tomyx20.wordpress.com)

*Bong Joon-ho idei, Arany Pálma-díjas koreai vígjátéka a társadalmi hierarchiáról szól hasonlóan korábbi sci-fijéhez, a Snowpiercer - Túlélők viadalához.*

Egy családról szól, akik szegény, lusta, felelőtlen, semmirekellő, ingyenélő munkanélküliek, tehát nem véletlenül, és nem is a társadalom igazságtalansága miatt, hanem saját erőfeszítéseik hiányából csórók. Félszuterénben élnek, és a film elején pizzásdobozhajtogatással keresik a napi betevőt, mivel egyik napról a másikra élnek. Annyira szegények, hogy amikor az utcán irtják a csótányokat, nyitva hagyják az ablakot, hogy náluk is ki legyen pusztítva, de telefonjuk sincs és a wifit is a szomszédból lopják.

Azonban minden megváltozik, amikor Kim barátja hoz egy tájképkövet, és megkéri a fiút, hogy tanítsa angolra a gazdag Da-hyet, amíg ő külföldre utazik. Gyorsan nyomtatnak neki egy diplomát, és mivel a tanítványa anyja elég hiszékeny, a fiú beajánlja nővérét rajztanárnak, akinek természetesen még csak hasonló végzettsége sincs. Majd a nővére ráveszi a gazdag családot, hogy kirúgják a sofőrjüket, aki helyett beajánlja az apját. Végül allergiás rohamot okoznak a házvezetőnőnek, hogy ráfogják, hogy TBC-s, így az ő helyére az anyuka kerülhet.

Látszik, hogy fokozatosan egyre jobban kezdenek élősködni a hiszékeny gazdag Park családon. Rávilágít a film, hogy manapság mennyire számít az ismeretség és az ajánlás, de az önmagában még nem elég, hőseinknek jól kell tudni színészkedni, jól informáltnak is kell lenni, és az is sokat segít, hogy nincs lelkiismeretük. Nem zavarja őket, ha mások életét kell rosszabbá tenniük ahhoz, hogy az övék jobb legyen. Meglepően jól tudunk velük azonosulni, mert mindenki ezt tenné a helyükben, kivéve természetesen a gazdagokat.

Az egyetlen ember, akinek tisztességes munkája van a filmben, Park úr. Így gyakorlatilag ő tartja el mind a két négyfős családot (sajátját és a beosztottakét), és közben még kempingezésre és születésnapi zsúrra is futja. Számára a szegényeknek „szaga” van, amit érdekes módon mások nem éreznek. De fontos, hogy van mire beképzeltnek lennie, hiszen rengeteg pénzt keres.

De akkor mit csinál a felesége? Azon kívül, hogy mindent elhisz mindenkinek, semmi mást. A házvezetőnő süt, főz, takarít, a két „magántanár” pedig foglalkozik a gyerekekkel. Egyetlen kompetenciája a szépsége, ami arra jó, hogy a kanapén meg lehet dugni, meg hasonlók.

A film műfaja vígjáték, azonban erős idegzet ajánlott a végéhez. Nem csak a felnőttviccek és a téma miatt korhatáros. Az elején a főleg helyzet- és jellemkomikumra építő poénok a film előrehaladtával egyre inkább válnak fekete humorrá. A film játékideje több mint két óra, ami vígjátéknak kicsit sok, de végig pörgős, vicces és fenntartja az érdeklődést, hogy hogyan is alakul a két család sorsa.

*„...hőseinknek jól kell tudni színészkedni, jól informáltnak is kell lenni (...) Nem zavarja őket, ha mások életét kell rosszabbá tenniük ahhoz, hogy az övék jobb legyen.”*

A gazdagok és szegények között elég nagy a kontraszt, ahogy a valóságban, úgy a filmben is. A szegény család a szegénynegyedben a föld alatt lakik, ahova a részegek hugyozni járnak. A gazdagok egy dombon egy emeletes, jól felszerelt kertes házban, gondtalanok, még a természeti katasztrófák is elkerülik őket. Azt se tudják, mikor utaztak utoljára metróval.

De nemcsak lakhelyük és viselkedésük, hanem még arra is odafigyeltek a készítők, hogy öltözködésük is ellentétes legyen. A gazdagokon mindig látszik, hogy egy-egy ruhadarabra többet költöttek, mint amennyit a szegények egész életükben ruházkodásukra fordítottak. Még a zenei aláfestés is rájátszik egy-két jelenetnél a különbségekre, amikor megszólal a zongora vagy hegedűjáték.

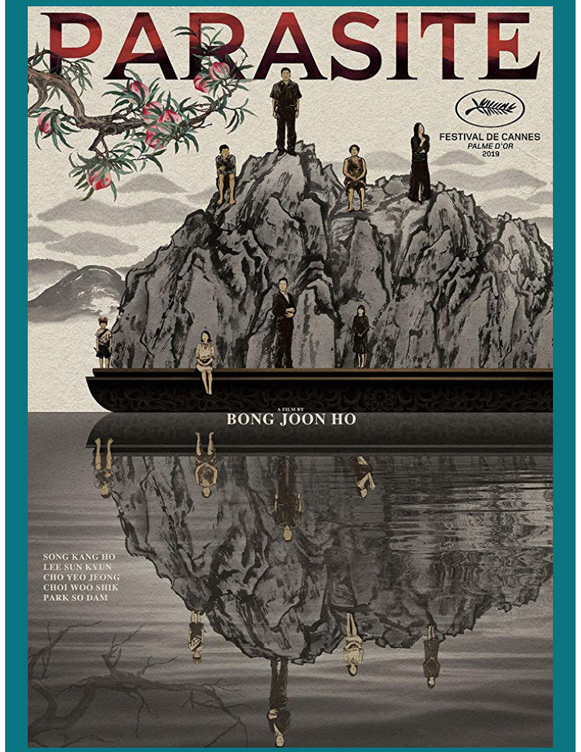
A szegények itt közvetlenül a gazdagoknak dolgoznak, de ez fordítva is igaz, mert a Park család a családfő által megkeresett pénzből fizeti ki őket, s ezáltal tartják el a szegényeket. Arról nem is beszélve, hogy olyan feladatot végez, amit az iskolázatlanok nem tudnának. Ez a természet egyensúlya. Szegények nélkül nincsenek gazdagok, de fordítva sem. Mindkét rétegnek egyformán szüksége van a másikra, még ha ez nem is evidens.

Szegényeknek és gazdagoknak egyaránt ajánlom, utóbbiaknak már csak azért is, hogy lássák, a pénz baromira nem old meg mindent, habár sokat tud segíteni. Előbbieknek azért, mert a film tanulsága az, hogy ha szegény vagy, tanulj és/vagy dolgozz, és akkor lehetsz gazdag, mert a végtelenségig nem lehet másokon élősködni.

A film befejezése kicsit durva, de éppen ez hozta el számomra a katarzist. Embertelennek mondanánk, mégis annyira emberi, ahogy a gazdagok csak magukkal foglalkoznak, magukat mentik a bajban, és szó szerint átlépnek a szegényeken.

A kő érkezése olyan jelentéssel is felruházhatja a filmet, hogy a sorsuk kőbe van vésve. Ugyanakkor ez a kő pénzt is hoz, de nem ingyen.

***Cannes-ban Arany Pálmát kapott, és Sidneyben is a legjobb filmnek választották. A miskolci Jameson CineFesten vetítették először hazánkban, és a második vetítésen teltház volt, sőt, a végén meg is tapsolták. Ez volt továbbá a 2019-es Koreai Filmfesztivál nyitófilmje is.***




**Cím:** Élősködők (Parasite)
**Év:** 2019
**Rendezte:** Joon-ho Bong
**Írta:** Joon-ho Bong és Jin Won Han
**Szereplők:** Kang-ho Song, Yeo-jeong Jo, So-dam Park, Woo-sik Choi, Sun-kyun Lee, Ji-so Jung, Hye-jin Jang, Hyun-jun Jung.
**Forgalmazza:** MoziNet.

# The Legend of Heroes

Írta: Venom

## Avagy a japán Trónok Harca

*Ezt az évtizedet valami igazán ütőssel akartam kezdeni és mi más is lehetne a gamer rovatba a legjobb, mint Japán egyik legrégebbi és legnagyobb szerepjátékos sorozata a… nem, nem a Final Fantasy… nem is a Dragon Quest… hanem a The Legend of Heroes, avagy ahogy náluk ismerik, az Eiyuu Densetsu vagy újabban csak a Kiseki sorozat.*

A játéksorozat története 1984-ig nyúlik vissza, amikor is a frissen megalapított Nihon Falcom stúdió piacra dobta az akkor még borzasztóan kezdetleges *Dragon Slayer* játékát. Nem volt egy bonyolult darab, de nagyon szépen megalapozta a felülnézetes akció-szerepjátékokat (mint pl. a Zelda sorozat) és bizony Japánban elég népszerű is lett. A következő pár évben sorban jöttek ki a folytatásai, míg 1989-ben megjelent a *Dragon Slayer: The Legend of Heroes* epizód (ami nyugaton csak 1992-ben jelent meg TurboGrafx-CD-re), és lényegében ezzel vette kezdetét a ma is ismert Legend of Heroes sorozat. Az akciórészeket leváltották a körökre osztott harcok, a felülnézetes hack'n slash stílus az *Ys* sorozatban haladt tovább (amiről már volt szó egy korábbi számban).

És most jöhetne az, hogy világsiker és mi egyebek, de ha nagyon őszinték akarunk lenni, és miért is ne lennénk azok, akkor bizony az első 5 fejezete a sorozatnak leginkább csak egy kisebb, de annál lelkesebb rajongói tábort mozgatott meg (ezt maguk a készítők nyilatkozták). Az első igazi áttörésre egészen 2004-ig kellett várni, amikor is az egész világon dúlt a JRPG őrület, minden stúdió egymásra licitálva adta ki a jobbnál jobb címeket és még csak nem is sejtették, hogy ez a gyönyörű korszak pár éven belül teljesen padlóba áll, és alapjaiban változik meg a piac. 2004 egy elég furcsa év volt ilyen téren, mert már a következő generációs gépek közeledtek (Xbox 360, Playstation 3), miközben a Playstation 2 szinte teljesen ledominálta a játékpiacot, főleg Japánban, nagyon furcsa döntés lehetett a Falcom esetén, hogy Windows-ra hozzák ki a következő játékukat. Valószínűleg a döntés mögött anyagi okok is lehettek, hiszen PC-re fejleszteni olcsóbb, mint konzolokra és egyszerűbb is talán, ami egy olyan kis cégnek, mint a Falcom elég fontos érv lehetett annak idején. Egész csendesen, szinte minden nagyobb felhajtás nélkül jelent meg a Trails in the Sky, és ez az a pont, ahol a valódi legenda elkezdődött.

## A Trails in the Sky trilógia

### Eiyuu Densetsu: Sora no Kiseki (2004)

A *Trails in the Sky* trilógia első darabja látszólag egy végtelenül egyszerű kis játék. Teljesen egyértelmű, hogy olyan címek ihlették, mint a *Grandia, Chrono Trigger* vagy a korai *Final Fantasy*-k, de pár óra játék után érezni lehet, hogy sokkal többről van itt szó, mint egy n+1-edik tucat JRPG próbálkozásról. A grafika nagyon egyszerű, izometrikus nézetből látjuk a 3D-s helyszíneket, ahol 2D-s sprite-ok mászkálnak (a'la Grandia és társai), míg a harcrendszer nem csak körökre osztott, hanem még négyzethálós is, mint a stratégiai szerepjátékokban, így nem lehet minden egyes csatát agyatlan gombnyomkodással letudni (gyors halál lehet annak a vége). A zenék gyönyörűek, a játékmenet pedig elég klasszikus, mindig kapjuk a küldetéseket, amik lehetnek fő- és mellék feladatok, így ha valaki csak gyorsan végig akar rohanni, akkor elég a fontosabb dolgokra koncentrálnia, persze így kimarad neki a játék 70%-a, de erre való az újrajátszás ugyebár.
A történet Liberl királyságában kezdődik, amit 10 éve rohant le és foglalt el az északi Erebonia birodalom, amit főleg a jelentős technikai fejlettségüknek köszönhettek. Liberl lakosai fokozatosan kezdenek megismerkedni az úgynevezett „orbal" technológiával, ami lényegében mágikus köveket jelent, amiket feltudnak használni szinte mindenre, a kávéfőzéstől a ház méretű mechák működtetéséig.

Főhősnőnk, a 11 éves Estelle Bright egy nap megdöbbenve látja, hogy apja, Cassius egy fiatal aminézás fiút hoz haza, majd közli a lányával, hogy Joshuának hívják és örökbe fogják fogadni. A két fiatal persze kezdetben furán méregeti egymást, de aztán az évek alatt a legjobb barátok lesznek, és talán még valami kis románc is kezd kialakulni. Akárcsak az apjuk, ők is belépnek a „Bracer"-ek céhébe, ami egyfajta speciális zsoldost jelent. A bracerek a feletteseiktől kapnak küldetéseket, amik lehetnek rangjuk szerint wc pucolás vagy éppen sárkány vadászat. A sikeres küldetésekkel lehet egyre fentebb jutni, ami nem csak anyagilag előnyös, de a legsikeresebb bracerek igazi „legendás hősök" a emberek szemében. Persze Estelle és Joshua kezdetben a betanuló szintet képviselik, de minden nap szorgalmasan pusztítják a csatorna patkányokat, hogy egyszer ők is olyan népszerűek legyenek, mint az apjuk.

Egyik nap viszont Cassius egy furcsa levelet kap, ami után elbúcsúzik a két gyerekétől és léghajóra száll egy fontos küldetés miatt… ám valamiért sosem érkezik meg.

Estelle és Joshua felkerekedik, hogy kiderítse, mi történt az apjuk hajójával, és közben felfedezik a világot, ahol bizony sok-sok kaland vár rájuk, ahogy az lenni szokott. Utazásuk során velük tart a tanítójuk, a gyönyőrű Scherazard, és ahogy haladnak városról városra, úgy gyarapszik a csapatuk. Elsőnek Olivier csatlakozik, egy kissé dilis bárd, aki talán nem is olyan lökött, mint az elsőre látszik. Aztán jön a pici kislány, Tita, aki szimplán egy rakétavetővel aprítja a szörnyeket és bármilyen gépet megszerel, de jön még a híres bracer Agate, aki kissé mogorva, de valójában aranyból van a szíve, majd összefutnak Kloéval, aki tisztára olyan, mintha egy hercegnő lenne álruhába, pedig… nos… eh. Szóval változatos csapat áll össze, akik között gyorsan komoly barátság alakul.

A helyzetüket viszont több dolog is bonyolítja, egyrészt az egyre komolyabb birodalmi mozgolódás egy újabb háború eljövetelét vetíti elő, másrészt szembetalákoznak egy misztikus társaság tagjaival, az Ouroborosszal, akik láthatólag pontosan tudják kicsoda Joshua, akinek a múltja véres titkokat rejt.

Hosszas kalandozás után jöhet a boldog befejezés, Joshua amnéziája elmúlik és az apuka is előkerül, a két fiatal pedig boldogan csókolják meg egymást a holdfényben…

### Eiyuu Densetsu: Sora no Kiseki SC (2006)

…a happy end nagyjából 2 percig tart, Joshua ugyanis elkábítja Estelle-t, és búcsúzólag annyit kér tőle, hogy ne kövesse, mert egyedül szeretné lerendezni a teljes Ouroboros bandát, hogy ezzel végleg leszámoljon a múltjával. Estelle másnap, miután kisírta magát, felkapja a fegyverét és felszerelését, majd minden Joshua után indul és ezzel veszi kezdetét a Liberl történetszál legnagyobb kalandja. Az első új szövetségese Kevin Graham lesz, aki elviekben egy pap lenne, de inkább amolyan sármos Indiana Jones-ba öltött inkvizítor, aki mindig jókedvű és vidám, még akkor is, ha ősi démonok kergetik. Természetes összeszedik a régi csapatot is, majd közös erővel próbálják felszámolni az elvarratlan szálakat, megkeresni Joshuát, aki a Capua légikalózokhoz csatlakozott, és miközben próbálnak nem háborút kirobbantani, még az Ouroboros ügynökeivel is sorban megküzdenek.

Az első játék nagyon sok kérdést hagyott nyitva, így mindenki kíváncsi volt, hogy Estelle és Joshua kalandjai hogyan is fognak folytatódni, de szerintem akkoriban senki sem volt felkészülve, hogy mekkora ugrás lesz a 2. rész szinte minden téren.

A bejárható világ nagyjából kétszer akkora lett, a grafika, hang és zene bár sokat nem fejlődött, de azért láthatóan csiszolgattak rajta, a harcok pörgősebbek, de az igazi döbbenetes előrelépés a történet lett. Már az első játék is hatalmas volt ilyen téren, képzeljétek el, hogy nagyjából 1,5 millió japán karaktert tartalmazott, ami horrorisztikus volt akkor is, de a második részre ez a szám 3 millió fölé ugrott. A fordítók szerint ez kb. 715 000 szót jelent, ami több mint másfélszerese a teljes *Gyűrűk Ura* trilógiának (kb. 440 000 szó). Elképesztő számok, de erről még lesz szó. 2006-ban megjelent az első fejezet (Sora no Kiseki FC, mint First Chapter címmel) Sony PSP-re, egy évre rá pedig a második rész is. Innentől már kicsit nagyobb közönséghez jutott el, és elkezdtek megjelenni a mangák, regények, artbookok és hasonlók. Japánban nagyon szép sikert aratott a két játék, főleg a második rész, 2011-ben a Kinema Citrus még egy két részes OVA epizódot is kiadott a játék történetéből (pontosab- ban annak egy fejezetéből), ami szerintem egész látványosra sikeredett, érdemes belenézni, **Eiyuu Densetsu: Sora no Kiseki The Animation** címen keressétek!

### Estelle, a közel tökéletes női főhős

Mielőtt rátérnénk a folytatásokra, szeretnék egy picit kitérni Estelle-re, aki mifelénk nem túl ismert, de Japánban bekerült a top50 legjobb videojátékos karakter közé és bizony sokan tartják az egyik, ha nem a legjobb nő karakternek. De hogy miért is fontos ez? Nos, főleg a mostani időben egyre inkább téma a nők helyzete a világban, gondolom mindenki szembesült azzal, hogy Hollywood mennyire görcsösen próbálja egyre inkább a nőket állítani a filmjei középpontjába, de kevés kivétellel elég komoly kudarcok jönnek csak össze, aminek az okain az internet népe évek óta veszekszik egymással. Most nem fogok belemenni részletesen, hogy mik a problémák, de legyen annyi elég, hogy elég rossz a megközelítése a témának. Nem is egyszerű. A játékiparban ha megnézzük, a női karakterek főszereplésével készült játékok nem túl gyakoriak, és bár vannak olyan címek, amelyek nagyon népszerűek lettek,

mint pl. a *Metroid, Beyond Good & Evil, Bayonetta, Tomb Raider* vagy a *Horizon Zero Dawn*, a kiadók és fejlesztők a legtöbb esetben nem igazán tudnak vagy mernek ezzel próbálkozni. Egyrészt, mert a gamer piac még mindig férfi játékosok által dominált, és félnek attól, hogy nem igazán lesz népszerű, illetve, ami főleg a szerepjátékoknál okoz problémát, az a női karakterek általános motivációjának nehézsége. Egy nő szimplán másképp reagál le helyzeteket, mint egy férfi. Ez tény. Egy általános játékban, ha az a feladat, hogy meg kell menteni a hercegnőt a sárkánytól, akkor a férfi játékosok azonnal tudják, mi a dolguk (100 órát farmolnak Exp-t, megcsinálnak kismillió küldetést, majd a sárkány tornya előtti mentő helyen otthagyják a játékot és mennek *CS:GO*-zni). De mi van a hercegnővel? Számára a játék nem annyira érdekes, hiszen maximum kártyázhat a sárkánnyal, amíg megérkezik a hős lovag.

Emiatt bizony ritkák a női főszereplők, hiszen nehéz őket a lovagok szerepébe belerakni, és bár vannak erre nagyon szép próbálkozások (lásd a fentebb felsoroltakat), de sokszor jön az a helyzet, hogy a női karakter valójában egy férfi női külsővel, de hiányzik belőle a nők nézőpontja, érzelemvilága és az árnyaltságuk. A sztereotip női cél az a férj és gyerek, vagyis ha megvan a pasi, vége a játéknak. Ami lássuk be, elég gáz.

És itt térnék vissza Estelle-re, aki valami fantasztikusan képviseli a női nemet egy igazi nagy kalandban.

Megvannak a klasszikus lányos dolgai, a viselkedése, a gondolkodása és elég csajos, de ugyanakkor a készítők egyáltalán nem akarták szexszimbólumnak beállítani. Nincsenek hatalmas ugráló mellei, nem flörtöl mindenkivel, nincs minden percben kivillanó bugyija és még csak nem is nyávogja folyamatosan, hogy „onii-chan”. Helyette végtelenül bátor, kicsit szétszórt, de mégis remek csapatvezető, képes kimutatni az érzelmeit, és nem áll le folyamatosan önmagát siratni. Története nem is ér véget ott, hogy „megvan a pasi és a gyerek”, hanem lényegében ott indul be igazán, hiszen Estelle mai napig aktívan kalandozik epizódról epizódra, és talán soha nem is fogja szögre akasztani a harci botját.

Ha van igazán szép példája a feminista hősnőnek, akkor Estelle az.

### Eiyuu Densetsu: Sora no Kiseki the 3rd (2007)

A trilógia harmadik és ezáltal a záró epizódja elég furcsára sikeredett. Inkább tekinthető a 2. játék nagyon hosszúra nyúlt epilógusának, ugyanis itt a nagy történet a háttérbe szorul, és inkább a számtalan szereplő nyitva hagyott kisebb szálaira köncentrál. Ami összefogja az egészet, az Kevin, aki ezúttal a főszereplő, és az ő múltja, illetve a küldetése, ami ősi Istenektől származó relikviák begyűjtését jelenti (lehetőleg még azelőtt, hogy az Ouroboros megkaparintaná őket). Mindenki újra előkerül, sőt, ezúttal harcba is vihető a többség, ami nagyon szórakoztatóra sikeredett. Elég

megosztó lett egyébként, van akik imádják ezt a részt, mások szerint teljesen kihagyható, szerintem pedig egyszer érdemes végigjátszani, mert nagyon szórakoztató.

2010 májusában az Xseed kiadó bejelentette, hogy megkapták a jogokat a nyugati megjelenésre, és lázas munkába kezdtek, de nagyon gyorsan szembesültek a rideg tényekkel, hogy ez a trilógia embertpróbáló feladat lesz lokalizáció szempontjából. Érdemes kicsit utánaolvasni a neten ennek, sok cikk kering a fordítók hihetetlen és kínszenvedés munkájáról, hogy próbálták sorban kiadni a három játékot… nos nem irigylem őket, elvégre itt kb. olyan méretű feladatról beszélünk, mint a teljes *Harry Potter* könyvsorozat lefordítása… mondjuk kétszer egymás után. A teljes projekt egészen 2017-ig tartott, mikor is megjelent végre angolul a harmadik rész is (igen, alig 3 évvel ezelőtt), ezzel a Trails in the Sky trilógia mindenki számára elérhető lett, és nem egy helyen

kiálltották ki minden idők egyik legjobb szerepjátékos sorozatának. Lássuk be, teljesen jogosan. Így robbant be nyugatra a Kiseki, de azért mégsem volt mindenki teljesen elégedett, ugyanis az Xseed verzió nem tartalmazta a Playstation Vitára kiadott verziók fejlesztéseit, mint pl. a teljes szinkront és a javított grafikát. Szerencsére a rajongók megoldják az ilyen problémákat, azóta kis keresgéléssel, de könnyedén megtalálhatók a rajongói patch-ek, amikkel megkapjuk ezeket, mégha nem is teljesen hivatalosan.

## Nyomozás Crossbell városában

### Eiyuu Densetsu: Zero no Kiseki (2010) és Ao no Kiseki (2011)

Miközben amerikában bejelentették a lokalizációt, Japánban megjelent a legújabb epizód, a Trails from Zero, majd alig egy évre rá a közvetlen

folytatása, a Trails of Azure. Új helyszín, új karakterek, új történet. Az elsődleges platform ezúttal a Sony PSP-je, ami sajnos nem biztos, hogy a legjobb választás volt, ugyanis nem sok lehetőséget adott a fejlődésre, olyannyira, hogy a 3rd után inkább tűnt visszalépésnek a látvány. A játékmeneten viszont csiszolgattak, de azért még megmaradt a klasszikus harcrendszer és a küldetések menete is.

Crossbell a kontinens egyik legfurcsább és legérdekesebb helye, két birodalom határán helyezkedik el, melyek lényegében kettévágják a várost. A nyugati oldala Erebonia, míg keleti a Calvard köztársaság területe. A város nagyon fejlett, a központja leginkább az 50-es évek amerikájára hasonlít, vonatokkal, automobilokkal és egy frissen épülő felhőkarcolóval. A nyugati negyedek már inkább kisvárosiak, míg a keleti rész amolyan „kínai negyed". A nagyon fejlett orbal technológia még lehetővé tette egy kezdetleges internet kialakítását, sőt még a robotika is egész fejlett. A város alatt elterülő hatalmas csatornarendszer, a Geofront mélységei pedig nemcsak szörnyeket, de egész érdekes titkokat rejtenek.

Persze egy nagyváros nem képzelhető el bűnözés nélkül, ami bizony Crossbellből sem hiányozhat, a sötét utcákon gengszterek gengszterkednek, és elég megszokott dolog a bandaháború, ahol kisebb csoportok barátilag agyonverik egymást, mert épp valaki nem köszönt elég hangosan. A rendőrség igyekszik azért rendet tartani, amiben segítségükre vannak a helyi bracerek is, de a városnak, ha lehet így fogalmazni, akkor elég sötét múltja van, és a jövője is bizonytalan.

Új főhősünk Lloyd Bannings, aki frissen végezte el a rendőrakadémiát és vonattal érkezik épp a városba, hogy szolgálatra jelentkezzen a helyi rendőrségi központban. Lloyd egész életében rendőr akart lenni, akárcsak a bátyja, aki történetesen Crossbell egyik legendás nyomozója volt és pár éve nagyon furcsa körülmények között vesztette életét. A fiatal srácot egy frissen alapított új csoportba sorolják be, ami az SSS avagy a 'Special Support Section' nevet kapta és magyarul talán a Speciális Segítő Szolgáltatásnak lehetne fordítani. Itt ismerkedik meg három új társával, a gyönyörű, kedves és nagyon fegyelmezett, mellékesen egy nagyon magas rangú politikus lányával, Elie McDowell-lel, a fiatal és látszólag érzelmektől mentes, de rettenetesen okos Tio Platóval és végül az önjelölt, jóképű nőcsábász Randy Orlandóval. Négyesük elég gyorsan összecsiszolódik és megkezdik a városban a „szolgálunk és védünk" küldetésüket. Amik kezdetben kisebb feladatok, elveszett macskák keresése, tilosban parkoló autók büntetése, tolvajok kergetése, de közben fokozatosan ismerkednek meg a város lakóival és a negyedek egyéni helyzetével. Az igazi bonyodalom akkor kezdődik, amikor egy rajtaütés során egy ládában egy fiatal, zöld hajú kislányt találnak, aki csak a nevét tudja: KeA. Lloydék magukhoz veszik, innentől egyre furcsább alakok kerülnek elő, és nagyon gyorsan egy hatalmas összeesküvés közepén találják magukat. Bérgyilkosok, terroristák, politikusok, gengszerek és természetesen az Ouroboros ügynökei is megjelennek, a szálak pedig hosszas nyomozás után nagyon magasra vezetnek. Mire kiderül, hogy ki vagy mi is pontosan KeA, addigra nyakig lesznek egy ősi istenség visszatérése körüli eseményben, ami nem biztos, hogy happy enddel fog végződni, főleg, hogy az Ereboniai Birodalom is elkezdi mozgósítani seregeit a város megszállására...

Azt hiszitek most lelőttem a teljes sztorit? Hát nem! Lényegében ez csak a felvezetés egy közel 200 órás kalandhoz. A Zero és Azura legalább annyira tekinthető egy teljes játéknak, mint a Trails in the Sky trilógia, és méreteit tekintve erősen vetekszik is vele.

Crossbell városa elképesztően ötletes helyszín, a rendőrségi téma pedig egyenesen zseniális. Bár most talán nincs akkora nagy bejárható terület, mint a korábbi részekben, de ezt bőven kárpótolja a brutális mennyiségű tartalom. Olyan elképesztő mennyiségű küldetés, titok és felfedezendő dolog van, hogy első végigjátszásra a felét sem fogod meglátni, hacsak nem haladsz lépésről lépésre valami online segítséggel. Jah, és a történet folyamán régi ismerősökkel is találkozni fogunk, lesz aki csatlakozik is a csapathoz, mint pl. Estelle és Joshua, akik szintén belekeverednek a crossbelli eseményekbe. Kapunk majd egy fejleszthető rendőrautót is meg kisebb minijátékokat, vidámparkot és sok mindent mást, amit felsorolni is nehéz lenne.

A történet sem teljesen lineáris, vannak kihagyható részek és végigjátszásonként változó események, amik extrán fűszerezik az élményt. Itt került bevezetésre a kapcsolati rendszer is, amit korábban a *Persona 3-4*-ben is láthattunk, bár jócskán leegyszerűsített formában. Lloyd, ha mindenkivel kedves és minden küldetést megold, illetve megfelelő időben jó válaszokat ad kérdésekre, akkor „kapcsolati pontokat” kap adott karakterekhez, és ha ezekből elég sok összejön, akkor a játék befejezése itt-ott megváltozhat számukra.

Ha most megkérdeznék tőlem, hogy melyik volt a 2010-es évek legjobb JRPG-je, akkor talán gondolkodás nélkül mondanám, hogy a Trails of Azure. Néha szavakkal leírhatatlan, amit ez a kis játékfejlesztő csapat összehozott. Meg is szórták őket díjakkal, Japánban elvihette az év szerepjátékának járó díjat is többek között. Egyetlen apró, de mégis komoly probléma van velük: sem a Zero, sem az Azure nem jelent meg nyugaton valami érthetetlen okból. Valami jogi gondokról beszéltek, meg túl nagy projekt, ami nem térülne meg, de a lényeg, hogy aki szeretne ezekkel játszani, annak bizony nem lesz egyszerű dolga, ha nem beszéli a japán nyelvet. Persze a rajongóknak erre is lett megoldásuk, az évek alatt született hozzájuk nem hivatalos fordítás, amivel ugyan játszható, de nem az igazi. Mire ezt olvassátok, addigra viszont talán meg is jelent a Zero végleges és remélhetőleg teljesen 100%-os fordítása, de ennek megkeresését már rátok bízom (khm, khm, keressetek rá arra, hogy „Geofront” és „Fan Translation”).

Pár hete jelentették be azt is, hogy Playstation 4-re kap a két játék remake-et, ami akár még azt is jelentheti, hogy hivatalosan is megjelenik nyugaton… reménykedjünk!

## A Thors Katonai Akadémia VII-es Osztálya

### Eiyuu Densetsu: Sen no Kiseki (2013) és Sen no Kiseki II (2014)

A Zero és Azura sikere biztossá tette a folytatást, főleg, hogy utóbbi nagyon sötét módon ért véget, amolyan Birodalom visszavág stílusban (hm, érdekes egyezés). Ám érdekes módon a 2013-as epizód, ami a Trails of Cold Steel címet kapta, sokkal inkább egy párhuzamos történet lett, mint egy hagyományos értelemben vett folytatás. A helyszín ezúttal Erebonia birodalom és közvetlenül a Trails in the Sky történései után és a crossbelli incidensekkel egyidőben zajlanak az események.

A Birodalom középpontjában létezik egy Thors Katonai Akadémia, ahol fiatal fiúk és lányok kapnak kiképzést. Érdekessége, hogy a nemesi származású gyerekeket külön oktatják, hogy ne keveredjenek a „pórnéppel”. Ez ad egy kis feszültséget az iskolán belül, de a nemesi családok ellentéte a közönséggel az egész birodalomban általános dolog.

Ismét új a főszereplő, ezúttal egy fiatal srác, Rean Schwarzer, aki frissen költözik be éppen az Akadémia kollégiumába, hogy megkezdje katonai kiképzését. Ám legnagyobb meglepetésére az első eligazításnál nem a hagyományos osztályokba sorolják be, hanem néhány vele egyidős tanulóval egy frissen létrehozott VII. osztályba, aminek osztályfőnöke a nagyon laza és borzasztóan erős ex-bracer, Sara Valestein. Sara gyorsan össze is tereli a kicsi csapatát és elmondja, hogy ez az első olyan osztálya az akadémiának, ami „vegyes”, vagyis nemesek és közemberek is vannak közöttük.

Az első perctől kezdve elkezdik egymást méregetni, mert ilyenről még csak hallani sem lehetett előtte, és páran egyáltalán nem repesnek az örömtől, hogy egy légtérben kell lenniük az „ellenséggel”. Sara kijelöli Reant, mint az osztály nemhivatalos csapatvezetőjét és megindul az egy éves kiképzésük, ami során bejárják az egész birodalmat. Az osztály természetesen a kezdeti súrlódások után egész szépen összecsiszolódik és az első epizód végére már a legjobb barátok lesznek, félretéve az előítéleteiket.

Megismerjük közben az osztály összes tagját, akik a birodalom minden szegletéből érkeztek, és hamar egyértelművé válik, hogy nem a véletlen hozta össze őket, hanem bizony a felsőbb, politikai erők. Minden egyes tanulónak megvan a maga története, és bizony szinte egyikük családi háttere sem egyszerű. Politikusok, magas rangú katonatisztek, dúsgazdag cégvezetők vagy éppen szektavezetők fiai és lányai, akik fokozatosan ébrednek rá, hogy szüleik valami olyan játékot játszanak, ami akár az egész világot veszélybe sodorhatja. Belekeverednek a Crossbell elleni invázióba és bizony megtanulják, hogy ebben a világban nem biztos, hogy minden csak fekete és fehér. Természetes itt is előkerülnek Ouroboros ügynökei, politikai terroristák, lázadó hadurak, nomád népek és viszont láthatunk sok korábban megismert szereplőt is az előző játékokból.

A történetet és a karaktereket nem részletezném tovább mert a cikk már így is nagyon terjedelmes és még simán lehetne 10-15 oldalt írni csak Rean kalandjairól, de ennek megismerését inkább rátok bíznám.

A Trails of Cold Steel I és II már modernebb konzolokra jelentek meg, elsődlegesen Playstation Vitára, majd Playstation 3-ra, ami erősen meglátszik a körítésen. A karakterek végre teljesen 3D-sek, a világ szabadabban bejárható, minden nagyobb, szebb és jobb. A játékmenet további elemeket emelt át nagyon ötletesen a Persona sorozatból, mint pl. a naptár alapú időbeosztást és most már belekerült a „románc” opció is, ugyanis Rean több lánynak is udvarolhat, a végkimenetele a dolognak a játékoson múlik. A harcoknál elhagyták a négyzethálós stratégiai részt, amit felváltott egy sokkal pörgősebb rendszer, ami szerintem nagyon jót tett neki. Minden nagyon szép, minden nagyon jó, mégis azért van egy apróság, ami miatt számomra még sem ez lett a kedvenc: a túlzott „klisé anime sztori” jellege az egésznek. Persze mondhatnánk azt is, hogy ez a Cold Steel sorozatnak a lényege, hogy olyan, mint egy sulis anime, a klasszikus token karakterekkel (tsundere csaj, csendes csaj, nagy mellű kedves csaj, fiús csajszi, morcos bishi, laza bishi stb.), akiknek ez bejön, az imádni fogja, nekem mindenesetre a Crossbell rendőrségi csapata marad a favorit. Félreértés ne essék, a Cold Steel története és szereplői maximálisan profin lettek kidolgozva, és más játékfejlesztők a lelküket eladnák, ha csak fele ilyen tartalmas és szórakoztató RPG-t tudnának összerakni.

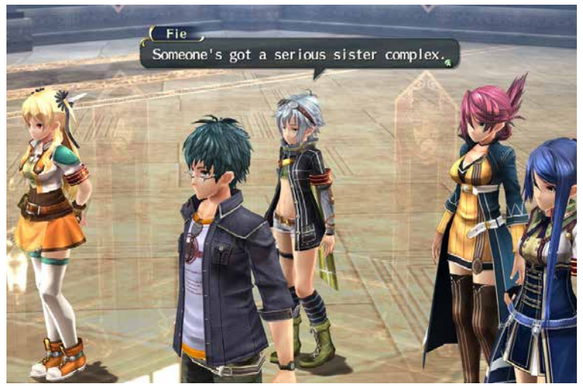
És ami a legjobb, mind a két epizód elérhető angol nyelven az Xseed által, nemcsak konzolokra, de Windows-ra is, méghozzá nagyon szépen feljavítva. Szóval akár már most neki lehet esni, garantáltan jó szórakozás a hideg januári estékre, és alsó hangon is 200 óra feletti játékidőt kínál a két epizód, amiket természetesen most is egyben kell kezelni.

### Eiyuu Densetsu: Sen no Kiseki III (2017) és Sen no Kiseki IV (2018) és

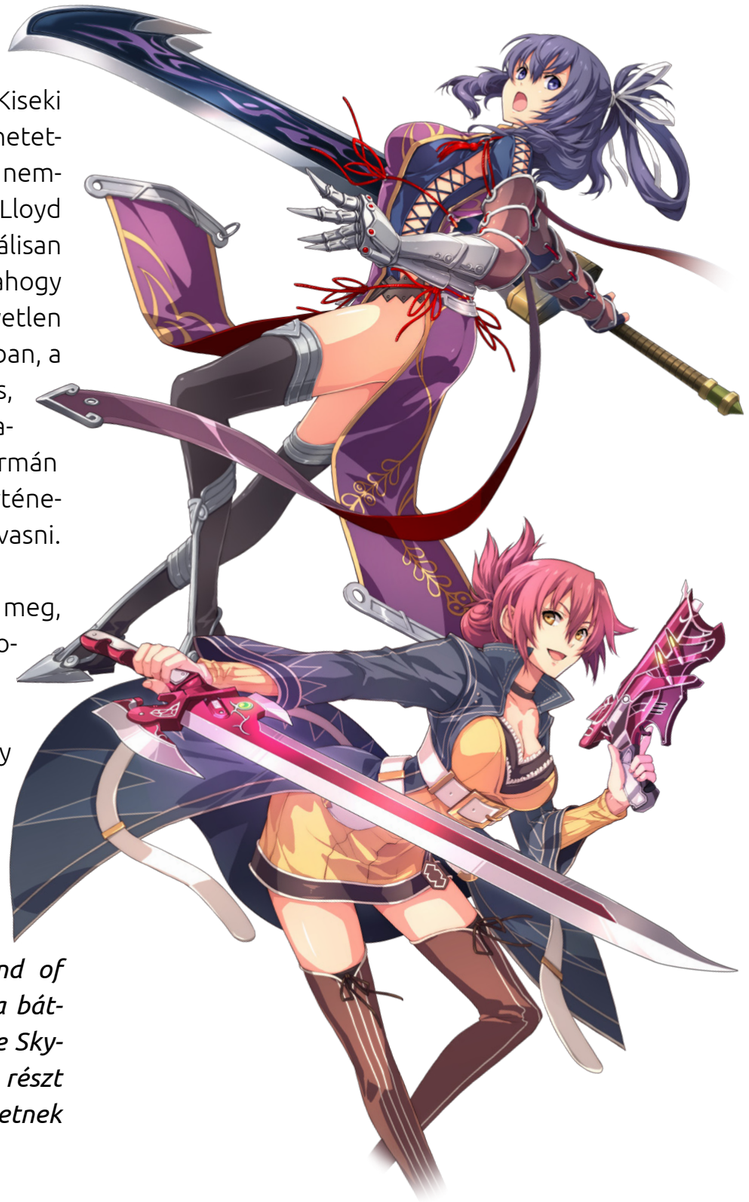
Ezzel a két játékkal eljutottunk a jelenhez lényegében. A *Cold Steel III* alig 3 hónapja jelent meg, és őszintén szólva még én is a végigjátszáson dolgozom. A *Cold Steel IV* pedig kanyarban sincs nyugaton, ha meg is jelenik, akkor az 2021 előtt aligha lehetséges.

Mind a két epizód Playstation 4-re jelent meg és ismét hatalmas grafikai ugrást tapasztalhattunk. Amikor a történet folyamán visszatérhettem Crossbell városába, és megláttam ugyanazokat az utcákat és házakat modern grafikával, hát erősen megdobbant a szívem a gyönyörűségtől. De ez igaz minden másra is, szinte az összes létező korábbi szereplő visszatér, mást nem, egy rövid cameo szerepre, hogy megtudjuk, mi is történt velük az évek alatt. A sztori pedig már-már saját súlya alatt roskadozik, hiszen annyi szálat és eseményt kell kezelnie, hogy nem ritka a 20-30 perces átvezető jelenetek sorozata. Ehhez jön legalább száz karakter és minden más egyéb… hajaj, nem is tudom, mikor fogok a végére érni.

A Cold Steel IV viszont a történet lezárása, legalábbis a Cold Steel vonalé, ugyanis a Falcom pár hete bejelentette, hogy már dolgoznak a következő Trails játékon, ami ismét új helyszíneken és új szereplőgárdával fog rendelkezni… és csak remélni tudom, hogy ezúttal nem kell 5-6 évet várni a nyugati megjelenésre.



És lassan itt a vége a beszámolómnak, remélem sikerült meghozni a kedveteket ehhez a rendkívüli játéksorozathoz. A Kiseki sorozat egy nagyon furcsa élmény, mert hihetetlen jó látni, hogy az évek alatt hova fejlődtek nemcsak a játékok, de azok szereplői is. Estelle, Lloyd és Rean három olyan főhős, akikkel maximálisan lehet azonosulni, és nagyon élvezetes látni, ahogy fokozatosan felnőnek a szemünk láttára. Egyetlen elrettentő dolog van a sorozattal kapcsolatban, a mérete, ami elképesztően nagy és részletes, olyannyira, hogy sokszor én is össze tudok zavarodni, mert minden egyes epizódhoz jóformán egy történelemkönyvet is csatolnak, és a történetek megértéséhez bizony rengeteget kell olvasni.



És csak említés szintjén jegyezném meg, hogy bizony ezeken kívül is vannak még a sorozatnak mellékágai, mint pl. a csak Japánban megjelent (és természetesen rajongók által lefordított) Nayuta no Kiseki, ami egy teljesen különálló történetet mesél el, de szintén Japánban létezik egy Online RPG verzió is, *Akatsuki no Kiseki* címmel.

*Ennyi lett volna tehát a The Legend of Heroes ismertető, vágjatok bele a kalandba bátran, akár a Cold Steel-lel, akár a Trails in the Sky-jal kezdve, előbb vagy utóbb úgyis minden részt végig fogtok játszani, mert ennek a történetnek talán sosem lesz vége… szerencsére.*

# Super Mario All-Stars

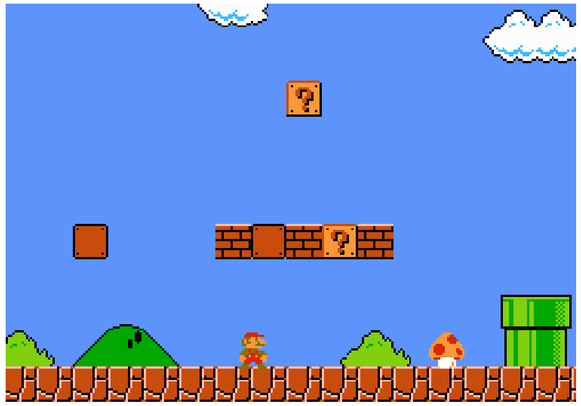
Írta: Karasz Attila - supermario4ever (supermario4ever.wordpress.com)

*A gyűjteményjátékok főleg az ezredforduló utáni években váltak elterjedtté. Kiadó cégek retro játékaikból állítanak össze egy gyűjteményt, és némi extrákkal újra piacra dobják őket. Ezeket főleg a veterán videojátékosok szeretik nagyon, akik már évtizedek óta játszanak. Számukra az újkori játékok már nem nyújtanak sok újdonságot. Ők szolgáltattak egyfajta piaci réssel, amit a retro játékokkal töltöttek be a cégek. Van egy játéksorozat, melyből már a '90-es évek elején is összeállt egy gyűjtemény. Így vehettük a kezünkbe 1993 decemberében a Super Mario All-Stars-t.*

Ha valaki megkérdezi tőlem, hogy melyik játékot tartom a világ legjobbjának, gondolkodás nélkül a *Super Mario All-Stars*-t mondanám. Négy klasszikus Mario játékot tartalmaz, melyek alapjaiban rengették meg a videojátékos piacot, és olyan szépen felújították grafikailag, hogy ma is szemet gyönyörködtető. A zenét is kiválóan átdolgozták, mindezek mellett technikailag is nagyon sokat fejlődött a játék. Sok hibát és bugot javítottak ki az eredeti verzióból. De ez el is várható, hiszen a Super Nintendo sokkal erősebb konzol volt, mint az elődje. Kicsit vegyük nagyító alá, hogy mely játékok játszhatók ebben a gyűjteményben.

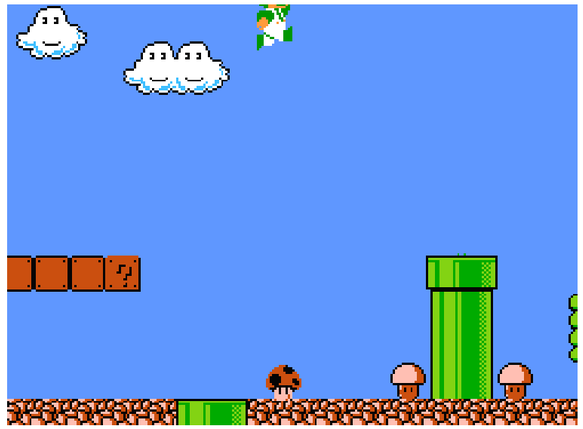
## Super Mario Bros.

A legnagyobb grafikai ráncfelvarráson az első *Super Mario Bros.* esett át. Nem annyira elterjedt tény, hogy a Nintendo Entertainment System volt az a konzol, melynek életideje alatt a legtöbbet fejlődtek a játékok. Elég csak megnézni a Super Mario Bros.-t és a 8 évre rá megjelent *Kirby's Adventure*-t. Habár mindkét játék a NES kínálatát erősíti, a Kirby's Adventure olyan szép a NES játékok között, hogy egy kis ráncfelvarrással SNES játékok között is szépen mutatna. Ehhez képest a Super Mario Bros.-t szinte teljesen újragondolták grafikailag. Képesek voltak úgy felújítani a játékot, hogy teljesen új értelmet adott a Super Mario Bros. életérzés, és nem veszett el az eredeti hangulatvilág. Mert a Super Mario Bros.-szal játszani tényleg életérzés. Akárhányszor játsszuk újra, nem lehet megunni. Mindezt megkapni Super Nintendón, grafikailag, zeneileg felújítva, és az eredeti játék több hibáját kijavítva, csak még többet ad a játék hangulatához.



## Super Mario Bros.: The Lost Levels

Az emblematikus játék, mely Japánban *Super Mario Bros. 2* néven jelent meg. De az amerikaiak annyira nehéznek tartották a játékot, hogy végül nem jelent meg Japánon kívül. Első ízben a Super Mario All-Stars-ban játszhattuk a játékot. Super Nintendón már általános volt a játékállás mentése, ezzel tudtak könnyíteni a játékon. A *Super Mario Bros.: The Lost Levels* az egyetlen olyan játék az All-Stars-ban, ahol pályánként lehet menteni. Ez is jól mutatja, hogy mennyire nehéz játékról van szó. Megjelent a mérges gomba, mely sebezte Mariót, de több ellenséget is erősebbé tettek. Először az eredeti változatot Wii-n is játszhatjuk, digitálisan letölthető formában. Az eredetihez hasonlóan 3 élettel rendelkezünk, és ha egy adott pályán meghalunk, az adott világot újra kell kezdeni. Ez a játék vége felé már sok fejfájást okozott. Grafikailag bár az eredeti Super Mario Bros. alapjain nyugszik és Mario meg az ellenségek is



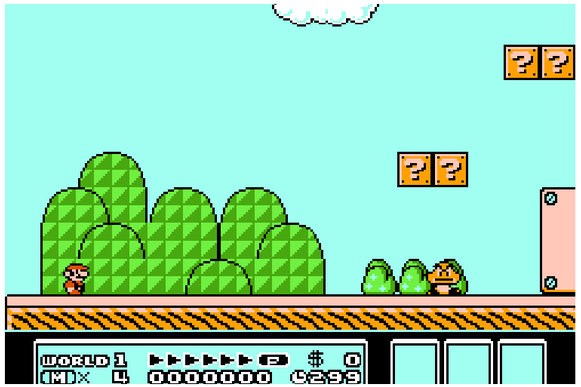
ugyanúgy néznek ki, de a pályaelemek szebbek lettek. Ez annak a következménye, hogy Japánban Famicom Disc System-en jelent meg a játék, lemezen pedig nagyobb volt a memória tárhely, mint kazettán. De persze Super Nintendón ez a játék is sokkal szebb, mint az eredeti.

## Super Mario Bros. 2

A legendás játék, melyről ma már szinte nyílt titok, hogy a japán *Doki Doki Panic* játékból lett átportolva. A Doki Doki Panic nem lett népszerű az ázsiai szigetországban, de hogy megjelenhessen Japánon túl is, ezért Mario karakterekkel helyettesítették az eredetieket, így már népszerű lett nyugaton. Japánban is megjelent ez a változat 1992-ben *Super Mario USA* címen. Miután teljesen más játékot hoztak át Mariós köntösbe, ezért csak a név és a játszható karakterek emlékeztetnek arra, hogy Mario játékkal játszunk, amúgy az egész játékmenet teljesen más. Lassabb, több a logikai „feladvány" a játékban, és mivel szinte teljes mértékben különbözik a klasszikus Mario játéktól, ezért a mai napig megosztja a rajongókat. Valaki szereti az egyedisége miatt, mások szerint viszont túlzottan eltér a megszokott, dinamikus játékmenettől és semmilyen szinten nem emlékeztet az eredeti Marióra. Ennek ellenére népszerű lett a játék, és az All-Stars verzióban is nagyon szépen mutat, a zene is élőbb azáltal, hogy jobb a hangszerelése.

## Super Mario Bros. 3

Azt szoktam mondani, hogy amit a Super Mario Bros. elindított, az a *Super Mario Bros. 3*-ban csúcsosodott ki. Ugyanis olyan szintű minőségi ugrást mutat be ez a játék, mind újítások, mind tartalom, mind grafika terén, hogy az valami elképesztő. Igazából nem is tudok elfogultság nélkül beszélni a játékról, mert ez volt az, amelyik olyan szinten a hatalmába kerített, hogy közel 30 év után még most is hatással van rám, megalapozta a videojátékos életemet, és az egész Mario játékok iránti rajongásomat ennek a játéknak köszönhetem. És hogy mennyit fejlődött a játékfejlesztés NES-re, jól jelzi, hogy az a Super Mario Bros. 3, mely 3 évvel később jelent meg a Super



Mario Bros. után, nemcsak sokkal több tartalommal lett megtöltve, hanem grafikailag, zeneileg is sokkal fejlettebb. Nem egyszer akad a játék, amikor túl sok ellenség mozog a képernyőn. Ebből látszik, hogy teljeskörűen kihasználták a NES technikai képességeit. A Super Mario Bros. 3 esetében pont emiatt nincs olyan mértékű fejlődés, mint a klasszikus Mario esetében, ezért inkább azt az érzetet adja az All-Stars változat, hogy ezt így képzelték el. Super Nintendón néz ki tökéletesen úgy, ahogy eredetileg eltervezték. Egy biztos: felteszi a koronát a gyűjteményjátékra.

## Záró gondolatok

Ha akarnám, se tudnám titkolni, hogy a személyes emlékek is nagyban hozzájárulnak ahhoz, hogy miért tartom a világ legjobb játékának a Super Mario All-Stars-t. Dévényi Tibor mutatta be a játékot megjelenése után pár nappal az Elektor-Kalandor utolsó adásában, amikor az egész játéksorozat győztesei próbálhatták ki. Ott kerített teljességgel a hatalmába, és volt rám olyan hatással, mint a korosztályomnak a Tini Nindzsa Teknőcök vagy a különböző Marvel szuperhősök. De a személyes élményeket leszámítva is azt gondolom, hogy négy klasszikus Mario játék lett nagyon szépen felújítva, amiről talán ki lehet jelenteni, hogy a mai fiatalok is szívesen játszanak vele.

# Egyjátékos cégek

Írta: Szalamandra

## A nagy BL Visual Novel összefoglaló V

*A továbbiakban olyan cégeket fogok még gyorsan bemutatni, amelyek eddig csak és kizárólag egyetlenegy játékkal (kivéve az esetleges folytatást vagy konzolos megjelenéseket) bővítették BL Visual Noveljeink listáját. Hogy miért csak egy jelent meg eddig tőlük? Jobb esetben még túl fiatal cégről van szó, akik egyelőre csak az első kiadásukat érték meg, a rosszabbik esetben talán nem lett elég népszerű a játékuk, hogy folytatni tudják a tevékenységeiket, vagy csak egyet terveztek amúgy is, vagy akármilyen más indok, amiről én nem tudok.*

Rögtön tudjunk le egy kisebb kakukktojást, a **Blue Impact** 2003-as Angel's Feather-jét. Elméletileg ők is egy BL játék alvállalat lettek volna a Studio e.go! berkein belül, de – mint sejthetjük – mindössze egy BL játékot jelentettek meg. Ugyanakkor nem ez volt az egyetlen munkájuk, mert ezt a Working Days című Visual Novel előzte meg, ami viszont egyrészt nem BL, másrészt a Studio e.go! Trouble Days című játékával állt összefüggésben. Tehát nem teljesen egyjátékos cég, mert volt tőlük más is, de csak egy BL jelent meg náluk.

Az **Angel's Feather** történetének középpontjában egy ikerpár áll, név szerint Shuu és Kai. Kiskorukban elválasztották őket egymástól, azonban a sors úgy hozta, hogy egy elit fiúiskolában találkozzanak újra. Az öröm nem túl nagy, ugyanis Shuu régóta keresi öccsét, és minden vágya, hogy újra együtt legyenek, Kai azonban teljesen elfelejtette őt, és nem akar vele közösködni. Hamarosan az is kiderül, hogy az iskola valamilyen kapcsolatban áll egy másik világgal, a Winfield Királysággal és néhány diák meg tanár, köztük Shuu és Kai is képesek mágiát használni.

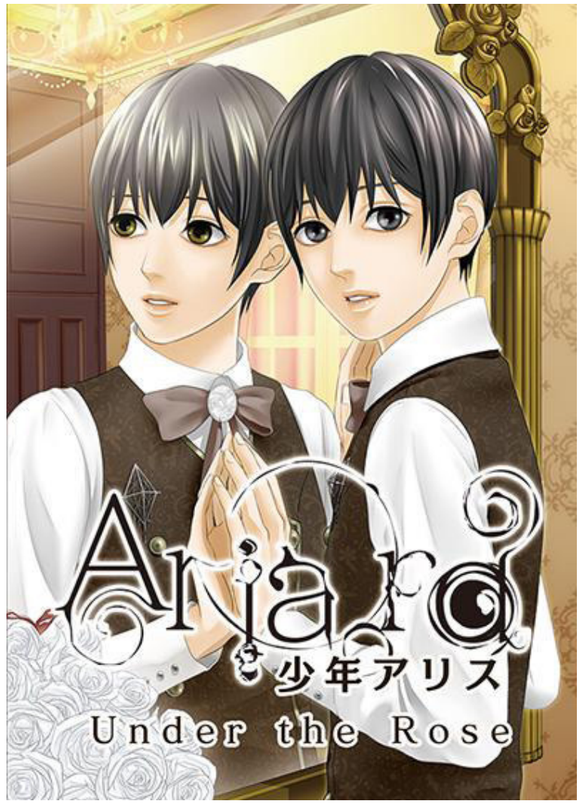
A játék elég hosszú és RPG elemek is vannak benne, egy évvel a PC-s megjelenés után kiadták PS2-re, kapott egy fandisket **-Kohaku no Hitomi-** alcímen, illetve ahogy a BL animékre kiéhezett fujoshik valószínűleg tudhatják, egy kétrészes OVA is készült belőle, bár elég vitatható minőségben.

Haladjunk akkor időrendben. Ugyanígy 2003-ban (igaz, egy hónappal korábban) jelent meg a **Cyc Rosé** BL játéka is, ami az egyik legérdekesebb elgondolású VN, amivel így a műfajon belül találkoztam. A **Bara no Ki ni Bara no Hanasaku** története a II. világháború első éveiben játszódik a Riotsu Akadémián, ahol a gondnokként dolgozó Hyuuga Kanamét egyik este valaki megerőszakolja az iskola udvarában álló rózsafa alatt. Másnap az elkövető, aki magát Hanakuihidorinak hívja, az esetről kompromittáló képeket küld Kaname akadémián dolgozó barátjának, ezzel pedig megkezdődik a nyomozás a titokzatos támadó után.

Igazából a nyomozós, krimi hangulatnak hála már eleve érdekes játék lehetne, de az igazi pikantériája a dolognak, hogy teljesen ránk van bízva, hogy a főszereplő hat fiú közül kit kivel hozunk össze. Persze ennek megvannak a maga bonyolult szabályai, de amíg más BL játékokban az egy szem főszereplőt lehet összeboronálni a seméivel (vagy manapság akár az ukéivel), itt nem Kaname az egyetlen játszható karakter, hanem mindenkit irányíthatunk. A játékhoz készült később PSP és PS2 verzió is, valamint egy fandisk is.

Ugrunk egy nagyot az időben 2012-re. A **Latte** elnevezésű doujinshi csapat ebben az évben jelentette meg saját Aliz Csodaországban feldolgozását. Mint sejthetjük, az eredeti könyvhöz képest az egyik legnagyobb változtatás az lett, hogy sikerült egy BL történetet kerekíteni belőle, az eredeti szereplőket és alaptörténetet felhasználva, miközben minden mást jól kifordítottak, megmásítottak.

Az **Ariard: Shounen Alice** főszereplője a középiskolás Alisumi, aki szintén a fehér nyulat követve kerül át egy másik világba és találkozik a könyvből ismert szereplőkkel. Bár itt pontosabb azt mondani, hogy a Fehér Nyúl jóformán elrabolja Alisumit, a hely, ahova pedig mennek, nem Csodaország, hanem Underland, ahol Alisumi lesz a következő királynő, és neki kell kiválasztania a jövendőbeli királyát.




Ezen kívül csak egy fandisk készült a játékhoz **Under the Rose** címmel, amelyen after sztori-szerű kis szösszeneteket, minijátékokat és két extra route-ot kapunk, de ezt leszámítva úgy tűnik, a Latte munkálkodása befejeződött. Kár, pedig ha maradtak volna ezen a klasszikus mese vonalon, simán jöhettek volna a Kis hablegény vagy a Jóképű és a Szörnyeteg című BL csodák. Most irónia nélkül.

2013-ban két játék is megjelent, melyek az adott cégek eddigi egyetlen munkái voltak. Az **easy-peasy** gondozásában készült **Kami-sama (Kari)** című játékban egy haszontalan Kami – vagy istenség –, Azumi munkálkodását lesz alkalmunk végigkövetni. Azumi nem épp a legjobb Kami, túlságosan az érzéseire támaszkodik, ezért muszáj bebizonyítania a Teremtő előtt, hogy igenis alkalmas erre a „munkára”, és segítenie kell hat embernek megtalálni a boldogságot, különben megszűnik létezni.

A játék története két főszálból áll, amiket külön-külön CD-ken lehetett megvásárolni: a **Gakuen Souran Hen**, mely egy középiskolában játszódik, és a **Rojiura Ryouran Hen**, melyben bűnös felnőtt férfiakat kell jó útra téríteni. Hogy még érdekesebb legyen, Azumi három különböző alakban jelenik meg a Földön, középiskolásként, felnőttként és idős emberként, és ekképpen kell hat „áldozatának” fejét elcsavarnia.

Pár hónappal később jelent meg az **Ands** rekordhosszúságúnak tűnő maffiózós témájú játéka, a **Si-Nis-Kanto -Shijou no Sora-**. A történet nem sokkal egy nagyobb háború után játszódik, mikor a világ még romokban hever, és minden ország próbálja összeszedni magát a tragédiák után. Szó szerint a béke szigetének számít az a hely (ami éppenséggel tényleg egy sziget lenne), ahol főszereplőnk Maki él és iskolába jár. Egy nap azonban titokzatos fegyveres férfiak tűnnek fel a kampuszon. Kicsit hasonló a felállás, mint a korábban említett Omertánál, azaz két egymással szemben álló maffiacsoport harcába keveredik a főszereplőnk. Fandisk vagy ehhez hasonló nem készült hozzá, csak DramaCD-k, de ez kb. majdnem mindegyik BL játékról elmondható.

Bár nem egészen világos nekem ennek a két játéknak a kapcsolata, de mindkettő szorosan kötődik a **Hobibox**hoz, egy Visual Noveleket forgalmazó céghez. Lehet, hogy mindkettő egy-egy BL játékokkal foglalkozó leányvállalat, vagy közös projekt volt velük, vagy a Hobibox adott bele pénzt stb. A lényeg, hogy valamennyire a cégek kötődnek egymáshoz (a játékaik viszont természetesen már nem).

Bár igyekszem inkább a hosszabb játékokra koncentrálni, valahogy úgy érzem, hatalmas ziccerkihagyás lenne nem megemlíteni a 2017-es **Nonke Ippatsu Tabehoudait**. Yoshioka Manabu csak hétköznapi életet szeretne élni, ám ez nem tűnik megvalósíthatónak, miután két híresen perverz ember gyerekeként látta meg a napvilágot. Egy nap egy különösen szexi férfihátsó láttán Manabuban feltámad a benne szunnyadó perverz, és onnantól minden vágya az lesz, hogy hetero férfiakat vigyen az ágyába.

Az **Astray** debütáló játékát tehát egyáltalán nem nevezhetjük komoly darabnak, de annyira talán nem is baj. Egy szimpla, humoros és pajzán játék, amit puszta poénból is végig lehet vinni.

Szintén egy viszonylag rövidebb játéknak ígérkezik a **Jin Clip** berkein belül készült **Ego to Koukai no Dilemma**. Junta éppen csak átkerült előző sulijából egy fiúiskolába, ahol unalmában, pusztán poénból elkezdi egy másik srác, Wataru agyát húzni. Ugyan azt tervezi, hogy mikor majd Wataru szerelmet vall neki, egyszerűen elutasítja, ám mint kiderül, Watarut nem olyan könnyű lerázni. Egy vérbeli yanderét sose.

Tehát egy érdekes, kicsit horrorisztikusnak tűnő BL játék, ám nem annyira durva, mint amennyire egy yandere főszereplővel operáló játéktól elvárnánk. Ez persze nem jelenti azt, hogy nincsenek benne kicsit furcsa vagy meredek részek, amik óvatosságra inthetik az embert.

És végül elérkeztünk utolsó játékunkhoz, a **Nie no Machihoz**. A **√ZOMBILiCA** tavaly megjelent első BL játékának főszereplője Hisora, aki egyik éjszaka egy férfit követve átkerül a holtak világába. Mivel Hisora még él, veszélyes itt maradnia, ám szerencséjére van egy fogadó, ahol biztonságban lehet. Ebben a fogadóban olyan emberek szállnak még meg, akik a való világban kómában fekszenek, és itt estek csapdába. Hisorával együtt nekik is kiutat kell találniuk.

Elég kevés összefoglalót találtam róla, így nehéz azok alapján ajánlót írni, de úgy tűnik, a szellemek és holtak ellenére egy egész könnyed játékról van szó, nem túl bonyolult történettel.

A várható meglepetéseket szem előtt tartva enynyi alapján egy biztonságos játéknak tűnik.

*Hát ennyi volt a nagy BL Visual Novel összefoglaló. Remélem, sikerült egy kis mankót nyújtanom a téma iránt érdeklődőknek, netalán pár játékost is szereztem. Ugyan gondolom, egyértelmű, de mégis fontosnak tartom megjegyezni, hogy nyilván ennél sokkal több BL VN gyártó cég van,*

*még több játékkal. A választásom azért ezekre a címekre esett, mert elsősorban ezeket ismerem, ami meg főként azért lehet, mert ezek a legismertebb vagy épp legújabb cégek/játékok, így inkább ezek vannak jobban a köztudatban. Szintén fontos szempontnak tartottam, hogy inkább hosszabb játékokat mutassak be, és mind japán VN-ek legyenek. Való igaz, egyre több, lelkes amatőrök által készített, legfőképp angol nyelvű VN stílusú BL játék készül, amik számunkra máris elérhetőbbek lennének, de mégis a japán az eredeti. Másrészt úgy vettem észre, hogy ezek a játékok nem igazán koncentrálnak a történetre, amivel szerintem pont az értelmüket vesztik a VN-ek. Inkább kezdjük az alapokkal…*

# PlayIT Show

Írta: Hirotaka

***Ugyan már pár hónapja volt, de ősszel kapunk egy PlayIT-et is, ha a belsőnkben lévő kockaság némi élezésre szorult. Az előző szám pont a rendezvény előtt jelent meg, így abba sajnos nem fért bele, de ami késik, nem múlik.***

A Hungexpo átalakítása, vagyis egyelőre szétverése minden rendezvényt ott üt, ahol a legjobban fáj, a felhasználható területen/pavilonon.

Az őszi PlayIT egynapos volt, és az F+G pavilont sikerült birtokba venni. Ehhez járt a paszszázs, különféle street food truckokkal, többféle hamburgert, hot dogot, gofrit stb. nyomhattunk az arcunkba, jah, és kint volt a Nissin is a műtésztaleveseivel. Őket még nem nagyon láttam ilyen rendezvényen, meglepett. Plusz nyilván némi szabad terület járt még, de hát ott egy valamire való konzol vagy PC sem terem ki a földből, tehát mi a zsákot keressen ott bárki is, és még hideg is volt. No de odabent!

Mit lehetett a PlayITen csinálni? Nos, játszani meg nézni, ahogy mások játszanak, meg nézni, ahogy a youtuberek játszanak, meg vásárolni gameres cuccokat.

Központi beléptetésre a hármas kapu fogadója szolgált, a gyors jegyprocedúra után pedig máris lehetett nézelődni. A legfontosabb kérdés, hogy mivel is lehetett játszani. Nos, ilyen eseményeken az e-sportok viszik a prímet, mint az Apex, a PUBG, a CS:GO, a Fortnite, nah meg persze a LoL. Azonkívül, hogy voltak versenyek, bárki random is játszhatott ezekkel.

No de, akit ezek nem kötnek le, azok is tudtak játszani, nekik ott volt a *Tekken, Forza, Just Dance, CoD: Modern Warfare, Gears 5, SW: Fallen Order* stb. Aki pedig a fizikai játékokat részesíti előnyben, az is talált magának elfoglaltságot. Volt csocsó, minigolf és persze társasjátékok egész hada, aki pedig ki akart fáradni, annak a lézerharc volt a jó választás. És kedves szülők, akik csak elkísérték a gyermeküket, számukra a szülőmegőrző békéje és a kávé hangulata okozott megnyugvást.

Itt amúgy hasznos előadásokat nézhetett az, akinek kicsit idegen ez a világ és nem tudja, hova tegye, vagy egyáltalán nem is érti, miről beszél a gyerek. Itt az esportól lehetett hallani pro és kontra, milyen a közösségi média, hogyan lehet vigyázni a gyerekre az éterben. Szóval tényleg hasznos gondolatokat hallhattunk.

A PlayITen sokfajta cég, szervezet képviselteti magát, hátha felhívja magára a fiatalok figyelmét. Ennek egyik ága a különféle cosplayes klubok. A másik ágán pedig olyanokat találunk, mint a Magyar Jégkorong szövetség vagy a Magyar Honvédség. Aztán a harmadik ág a nagyobb halak, mint a Samsung, a Microsoft, a Nintendo, a Ráma, a Nokia, a Monster, az LG stb. standjai.

A pénzköltés lehetőségét pedig a hazai geek boltok biztosították (hú ez úgy hangzik, mint valami szponzorszöveg): a Konzolvilág, a Geekcorner vagy a G2 shop.

Minden PlayIT Shown vannak meghívott youtuber vendégek, de mivel azt sem tudom, ki kicsoda, így ezekről nem nagyon tudok írni. Az tuti, hogy lehet őket nézni, ahogy játszanak, volt velük beszélgetés, és persze dedikáltak is.

A rendezvény nem egy programorientált esemény, mivel főleg arra megy ugyebár, hogy játsszunk, de azért akadnak előadások, nagy részük valamelyik videós emberkéhez kötődik, de voltak játékbemutatók, kvízjátékok is, beszélgetés az új konzolgenerációról. Viszont egy program kiemelkedik a többi közül, ami elképesztő menynyiségű embert vonz a nagyszínpadhoz: ez pedig a cosplayverseny. Hatalmas érdeklődés övezi, de ez igazából nem újdonság, minden rendezvényen ez a legnépszerűbb program. Nagyon profi jelmezeket láthattunk, és egyértelmű kedvencem az a két hölgy volt, akik Kínából jöttek, a CICAF „csereversenyző" program keretében. (Ugye itthonról is lehetett kvalifikálni oda, és Mantisék (*AniMagazin 51.*) képviselték hazánkat.)

Gondolataimat lezárva, úgy néz ki, a PlayIT kerekei gördülnek tovább, bár a helyszűke miatt egy egérpadnyit összement és kicsit zsúfoltabb lett, tavasszal mintha több minden elfért volna. De így sincs ok panaszra, volt rengeteg színpad, ahol érdekes és hasznos műsorok mentek, és persze szuper játékokkal lehetett játszani. Bár egy kis repertoárbővítés nem lenne rossz játékok terén, de talán, majd ha kényelmesen elfér minden. Továbbá számomra túl nagy hangsúly van a videósokon, kicsit mintha youtubercon lenne. Több játékbemutatót és szakmai beszélgetést el tudnék képzelni, videósok nélkül.

# Téli MondoCon

Írta: Hirotaka, Catrin

***Szinte fel sem emeltük a fejünket a beiglis tálból, anyu karácsonyi ebédjéből, meg a szilveszteri mámorból, máris jött egy MondoCon. A korai időpont ellenére azért sokan eljöttek, de kellően szellős lett a rendezvény. Viszont a D csarnok zsúfoltsága és a szabad terület szükségszerű korlátozása növelte az egy négyzetméterre eső conozók számát.***

A Hungexpo átalakítása javában zajlik és inkább hasonlít egy lövészárokra szőnyegbombázás után, mint rendezvényhelyszínre. A fogadónak már ősszel hűlt helye volt, mostanra pedig a 25-ös csarnok is már az emlékeinkben él tovább. Viszont ha valaki megállt és megnézte a látványterveket, akkor láthatta, hogy egész jól fog kinézni majd, ha kész lesz.

Addig viszont marad ez a helyzet, sokszor fog változni az elrendezés, amit meg kell szokni, nincs mese. Bár véleményem szerint jobb lett volna erre az időszakra valamelyik megmaradó csarnokokat befoglalni és berendezni, mint conról conra változtatni.

Ezúttal is megvolt a szokásos K csarnok, a nagyszínpaddal és a karaoke résszel, a D pavilon, ahol volt kb. minden más, árusokkal, gamer részleggel, társasjáték asztalokkal, cosplay klubokkal, kajás pultokkal, DDR-rel, és az G-nek a kávézó része, ahol a kisszínpadi előadások mentek.

Viszont lassan ideje lesz búcsút inteni a K-tól, mert azon is rajta van a kereszt. No de ez a jövő, lássuk, mi volt most.

A mostani con számomra kiemelkedő pontja a kisszínpad volt, így ezzel kezdeném a részletezést, mivel több Japánnal/Ázsiával kapcsolatos előadást kaptunk egymás után. Kezdődött a Rizstermesztési körképpel, amit kihagytam, mivel igazából én már olvastam az anyagot itt a magazin hasábjain és nem akartam ismételni. De ez persze semmit nem von le abból, hogy egy olyan téma, amivel nem nagyon foglalkozunk itthon. Biztos vagyok benne, hogy Kata rengeteg infót tömött az előadásába, a terméshozamokról, termésátlagokról, a hazai rizsről és így tovább.

Ezután következett Dózsa Gergő előadása, ami kihagyhatatlan, még akkor is, amikor Catrin a kerekasztal vendégeként okosította a népet. Szóval arról majd ő ír néhány sorral később.

A mostani előadás a hidegháború időszaka alatti Japánt mutatta be. Itt mindig ismétlem magam, de muszáj elmondani, hogy egy informatív, tartalomdús és nagyon tömény előadást kaptunk. Ez utóbbi alatt azt értem, hogy szerintem ennél az előadásánál a legmagasabb az egy percre eső információk mennyisége. (Tehát 1DG = végtelenbe tartó infó mennyisége/perc). Épp ezért már másodjára kell tapasztalnom, hogy kevés volt az egy óra. Az utolsó 20 perc nagyon kapkodósra sikerült, hogy minden beleférjen és még így is túlment 5 perccel. Lehet érdemes lenne átgondolni, hogy ha olyan nagy a téma, mint ez vagy az őszi, akkor 1,5 órás legyen az előadás. Vagy csak túl nagy a fa és kicsi a fejsze? De bevallom, nem szeretem a semmitmondó, szegényes előadásokat, azokból volt és lesz is elég. Szó volt arról, hogyan alakult a gazdaság és az élet a második világháborút követően egészen a 90-es évekig. Érintettük az olajválságot, az atomerőműveket stb. Valahol kicsit kár, hogy a kulturális és művészeti életre kevesebb idő jutott. Gergő ezúttal kicsit elveszett a diái között, sokszor léptette oda-vissza, de ez megbocsátható.

Ezt követte Baranyai Péter előadása arról, hogyan ünneplik a japánok az újévet és búcsúztatják az óévet. Szórakoztató program volt, Péter több évet élt kint, így személyes tapasztalatokról tudott beszélni. Részletesen elmondta, hogy mit tesznek ekkor a japánok, a szentélyben sorban állást, a képeslapküldést és, hogy mit esznek (hello 10000 yenes KFC csirke). Remélem Péter jön még előadni. Ő kicsit rövidebben beszélt, mint Gergő, így pont jól jött ki az idő, de ettől függetlenül nem volt hiányérzetem.

Ezután országot váltottunk, átruccantunk Dél-Koreába. Garai Timi a megjegyezhetetlen című: Nemi szerepek reprezentációi a koreai televíziós sorozatokban témával rukkolt elő. Komolyan utána kellett néznem, mert fejből csak annyit tudtam, hogy koreai sorozatos. Egy nagyon jól összeszedett előadás volt ez is, hasonlóan az előző kettőhöz, részletes, jól kidolgozott, de a cím számomra kicsit félrevezető volt. Az előadás első harmadában tényleg erről volt szó, de utána inkább egy koreai társadalomtudományi bemutatót kaptunk. Oké, vélhetőleg az volt a koncepció, hogy „így néznek ki a pasik és csajok a sorozatokban, ezeket mutatják, ami azért van, mert társadalmilag ez az elvárás”... stb. Véleményem szerint az előadás címével inkább utóbbira kellett volna koncentrálni.

Ha pedig már ennyit ültem ebben az étkezőből átalakított szemináriumteremben, el kell mondanom, hogy nem voltam túl elégedett vele. Igazából az volt a bajom, hogy zajos volt. Mivel többen jöttek be ide bandázni, kint hideg van, itt meg meleg volt... szóval nah….ez hangzavart kelt. Aki elöl ült, annak még úgy ahogy oké, de aki hátul, az nagyon nehezen hallotta az előadót, főleg ha az halkabban beszél. Timi előadásán hátul voltam és eléggé kellett fülelni. A színpadi stábnak többször hátra kellett mennie csitítani egy-két csapatot.

Fontossági sorrendben haladunk, szóval a nagyszínpad következik. Reggel megnéztem az AMV versenyt, de bár ne tettem volna. Valamiért

szinte minden videó drámai, depis volt. Azt hittem elalszom, mintha összebeszéltek volna a készítők, hogy most agonizáljunk vagy volt valami előre meghirdetett verseny-téma, amiről nem tudok.

Ezután következett az animés kerekasztal, aminek nagyon hálás témája volt, hiszen a 2010-es évek animéiről beszélgettek a résztvevők. Lezárult tehát egy évtized, mindenhol listákat, válogatásokat látni a legjobb, legkedveltebb művekből, így a színpadon is eme irányvonal mentén zajlott kellemes beszélgetés az anime ipart meghatározó címekről, a személyes kedvencekről és a legrosszabbnak titulált munkákról. Mivel ez egy elég tág téma, így kevés volt most a programra az az 1 óra, sok fontos címről szó esett, persze többnyire csak érintőlegesen, és még így is ott van az érzés: de sok másik címre, trendre meg már nem jutott idő. Mindenesetre egy jó hangulatú kerekasztalt sikerült összehozni, ahol a társaság egyik tagja

sem vitte most el a showt, egy kicsit mindenki véleményén, kedvcencén elidőzhettünk.

Később a cosplay versenyre jöttem vissza ide és megint belenéztem egy negyed órára. Mit mondhatnék, számomra minden cosplayverseny egyforma, csak a versenyzők változnak, a jelmezek, amiket láttam, teljesen a helyén voltak.

Meg kell jegyeznem, hogy mind az amvnél, mind a cosplaynél volt gála, ahol a tavalyi év nyertesei feszülhettek egymásnak (bár nem tartom jó ötletnek, hogy pl. amv esetében azzal is lehetett nevezni, amivel már nyertek). Továbbá külön verseny volt az original cosplayeknek, ami nagyon jó dolog, sosem szerettem, amikor a normállal volt keverve.

Este animevetítés volt a nap záróakkordja, egy kimondottan friss filmet, a Code Geass: Lajos újra támad….izé Fukkatsu no Lelouch-t lehetett megnézni. Jó film, remélem sokan vevők voltak rá.

Ezúttal a D csarnok volt a pénztárcák gyilkosságának helyszíne. Egynapos con volt ugyan és kicsit kevesebb árus, de biztos sokan megtaláltak maguknak a guilty pleasure fizikai megtestesülését. A kaja és a gamer részleg ugyanúgy egy napra rendezkedett be, kisebb választék, de mivel kevesebben is voltak, nem is szokás ezt túltolni... Meg a hely is kisebb lett ugyebár, de azért volt LoL és Just Dance.

Amiket még kiemelnék itt, azok a kártyajátékok, hiszen ez is (újra)fellendülőben van. Volt Vanguard és Yugioh verseny is.

Külön pozitívum volt, hogy idén elsőként száraz cont köszönthettünk, nem esett semmi, és a hideg sem riasztott el mindenkit a kinti bandázástól… Reméljük, ez egy ilyen év lesz.

***Gyorsan, tartalmasan, röviden lezajlott tehát a 2020-as téli MondoCon, amit mi szokásosan élveztünk. Április 11-12-én folyt. köv.***

18+

# 731-ES ALAKULAT

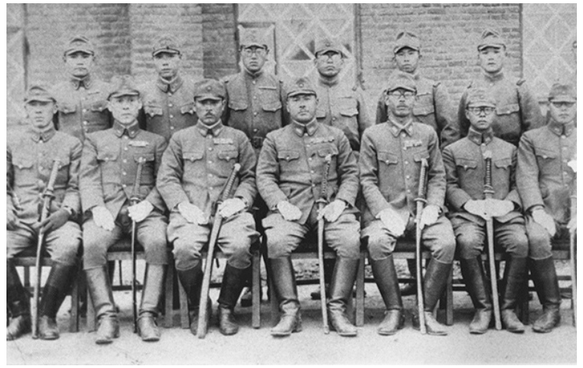
Írta: A. Kristóf

## Japán legsötétebb múltja (1935-1945)

## Előszó

Ismét egy történelmi cikkel állok elő, ezúttal - ahogy a cím is sugallja - olyannal, amelynek a témáját a Japánok, és legyünk őszinték, a világ nagy része szívesen elfelejtene. Elöljáróban annyit mondanék, hogy a 731-es egység hétköznapjaihoz képest az SS (Schutzstaffel) rémtettei pályakezdő amatőrök munkájának tűnik. Éppen ezért ebben a cikkben nem szeretnék részletesen elmélyülni a témában, hanem csak egy felületes bemutatót írnék arról, hogyan volt lehetséges egy ilyen szervezet létrejötte. A szervezet maga a Japán Birodalmi Hadsereg részét képezte, hathatós állami támogatással működött és a szigetország által elkövetett háborús atrocitások java részéért felel.

Akik kíváncsiak a részletekre és úgy gondolják, hogy bírják gyomorral, azoknak ajánlani tudom az internet nyújtotta forrásokat (a Google vagy egyéb böngésző bőséges adatot jelenít meg, ha az egység nevére rákeresünk), tucatnyi könyvet, melyek az egység nevét viselik címként (olyan szerzőktől, mint Hal Gold, Ynag-Yan Jun, Micheal Nakamori, Derek Pua, csak a legnépszerűbbeket említve) vagy éppen az ugyanúgy szép számban megjelent filmeket, amelyek a kreativitás hiánya miatt ugyanúgy Egység 731 néven születtek.



Így habár a második világháború leggyomorforgatóbb eseményeiről van szó, később mégis felkapott témájává vált. Nézzük hát meg, mi is történt ebben a zavaros időszakban.

## Az egység központja és tevékenységei

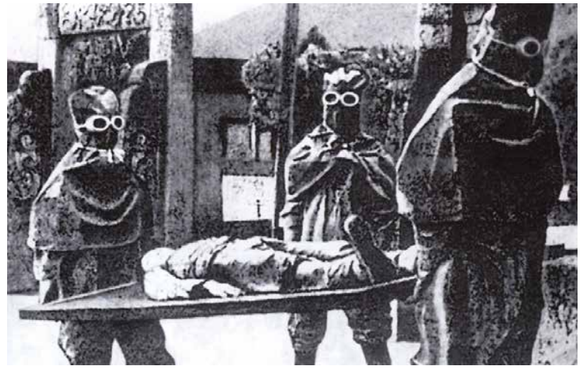
Az egység főhadiszállása Pingfang városban volt, az akkori Mandzsúria bábállam legnagyobb városában. Az egység hivatalos megnevezésében egy fafeldolgozó üzem volt, ahol a hivatalos feljegyzésekben az áldozatokat farönkként nevezték meg. Olyan kontextusban jelent ez

meg, mint például „Mennyi farönköt használtunk el a múlt hónapban?”.

Az áldozatokat a Mandzsúria régióból gyűjtötték össze, akik általában elfogott bűnözők, rablók, hajléktalanok, mentálisan sérültek, Japán ellenes partizánok vagy a japán milícia által kézre kerített „gyanúsítottak” voltak. Ezen személyek között azonban nem volt kegyelem, legyenek gyerekek, férfiak, nők vagy éppen idősek, az egység tagjai rendíthetetlenül végezték rajtuk kísérleteiket. Ezen kísérletek eredményei néha megjelentek tudományos folyóiratokban is, ahol a kísérletek alanyait állatoknak nevezték meg vagy úgy utaltak rájuk, mint „mandzsúriai majom”, „hosszú farkú majom”. Tehát a kísérletek teljes mértékben szőnyeg alá voltak seperve. A farönk hasonlat még egy lépéssel továbbment a valódi fafeldolgozó irányába, ugyanis a kísérletben elhalálozottak testeit krematóriumokban égették el.

## Miből álltak a kísérletek?

Mivel az egység tagjai „orvosok” voltak a szakma különböző területeiről, ezért a háborús bűnök is döntően emberkísérletekből álltak. Ez mit takar? Olyan borzalmakról van szó, mint élő emberek felboncolása, a laboratóriumokban biológiai fegyverek kifejlesztése, majd azok terjesztése, mind a kínai hadsereg, mind pedig a kínai civil lakosság körében (a kísérletek során mesterségesen módosított pestist, kolerát és féltucat egyéb betegséget hoztak létre, amelyeket később különböző úton - vírushordozó legyek, fertőzött vizek, fertőzött ételek - terjesztettek; a fertőzöttek száma pontosan nem ismert, de a becslések 300.000-en túlmutatnak), élő emberek használata új fegyverek tesztjei során (az önmegtartóztatás legkisebb jele nélkül, ami éppen csak a futószalagról lejött), az emberi tűrőképesség határainak feszítése (étel- és/vagy ital megvonása, centrifugális erőnek való kitétel, halálos méretű



röntgen sugárzásnak való alávetés, állati vér fecskendezése a vérrendszerbe, vagy néha egyszerűen „kreatívak” voltak a kutatók), szifilisz és egyéb nemi betegségek vizsgálata (ide tartozik a betegséget hordozók élveboncolása, a betegségátadás folyamatának tanulmányozása, ami abból is állt, hogy nemi aktusra kényszerítették a rabokat, a betegséggel született gyerekek vizsgálata stb.), valamint bizonyíték van rá, hogy a kutatók visszaéltek a helyzetükkel és a nemi erőszak pusztán személyes célból is jelen volt az intézmény falai között.

Ez a hosszú és hátborzongató lista jól mutatja, hogy az intézmény kutatói szó szerint semmitől sem vetemedtek meg. Az egység keze által minden létező kísérletet, amit csak az emberi elme legmélyéről meg tudtak fogalmazni, elvégeztek.

*„...az intézmény kutatói szó szerint semmitől sem vetemedtek meg.”*

## Ishi Shiro és társai

Néhány szót szeretnék írni az egység ismert vezetőiről, ők voltak azok, akik az építőkövei és egyaránt eszmei és gyakorlati szülői voltak a fentebb említett rémtetteknek.

Az első és legkiemelkedőbb mind közül Ishi Shiro, aki az általános sebész (intézményvezető) tisztséget töltötte be az egységben. Az egység ugyan hamarabb megalakult, mint hogy ő odakerült, de végleges, rémtörténetbe illő alakját az ő vezetése alatt érte el. A többieknek mindössze a nevüket említem meg:

Naito Ryoichi, a Zöld kereszt (Green Cross) gyógyszercég alapítója
Kitano Masaji profeszor
Shinozuka Yoshio
Kaneko Yasuji
Kanazawa Kazuhisa
Hotta Ryoichiro
Ozeki Shigeo
Mineoi Kioyashi
Saito Masateru
Hitoshi Kikuchi
Yasazaka (keresztnév ismeretlen)
Furuichi Yoshio

Természetesen egy ekkora intézményben több százan, jó eséllyel több ezren dolgoztak (őröket és egyéb alacsony beosztású személyeket beleszámolva). Azonban a teljes lista nem ismert.

## „A győzteseket nem ítélik el”

Az alcím Sztálin elcsépelt, számtalanszor használt és rengetegszer önmagát igazoló mondása.

A felsorolt háborús atrocitások után az olvasó nyilván arra a következtetésre jutott, hogy az intézmény azon tagjait, akiket élve sikerült kézre keríteni, bírósági per után kivégezték. Nos, részben így is lett, azokat a kutatókat, akiket a Szovjetunió ejtett rabul, a Khabarovsk háborús perben felelősségre vontak. Azonban akiket az Amerikai Egyesült Államok vett őrizetbe, mentelmi jogot kaptak mindazon eredményeikért cserébe, amit a hosszú évek könyörtelen kutatásai során szereztek.

Ez indokoltan válthat ki felháborodást bárkiben, azonban a kutatások brutalitása és gyakran szórakozást szolgáló értelmetlensége mellett olyan eredmények születtek, melyek más körülmények között akkoriban aligha lettek volna lehetségesek. Habár később az amerikai szakemberek néha „amatőr” munkának vagy éppen „nem kifinomult és rendezetlen”-nek nevezték ezeket az eredményeket, mégis biztosak lehetünk benne, hogy nagymértékben hozzájárultak a modern orvostudományhoz és baktériumkutatáshoz.

Ez természetesen egy csekély ár mindazért a több ezer emberi életért cserébe, akik borzalmas körülmények között haltak meg értük, azonban ha valós képet akarunk kapni az egység hagyatékáról, a szörnyűségek mellett kénytelenek vagyunk elismerni az eredményeket is. Mint ahogy egy érmének kényszerszerűen két oldala kell, legyen, úgy a legerkölcstelenebb kutatások eredményei között nemcsak az áldozatok vannak jelen, hanem új tudományos eredmények is.

# KYOTO MANGA MUSEUM

Írta: Saci (*Animológia*)

## MIT ÉRDEMES MEGNÉZNED JAPÁNBAN? 10.

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

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

## KYOTO MANGA MUSEUM

### A japán képregénykultúra fellegvára

Kiotóhoz általában nem társítják a manga és anime kultúráját közvetlenül. A várost egy történelmileg gazdag, turisztikai Mekkának tartják inkább, amely híres építészeti remekeiről és hagyományoktól hemzsegő utcáiról. Azonban a régi főváros mégis helyet ad Japán egyik legfontosabb és legnagyobb manga múzeumának, ami szerintem kötelező zarándokhely minden manga és anime szubkultúra kedvelőnek, ha Japánban jár.

A Kiotó Manga Múzeumot a város és a kiotói Seika egyetem együttes összefogásával alapították, és azzal a szellemiséggel lett átadva 2006 végén, hogy tovább vigye a tudás megszerzésének eszméjét, amit az épület korábbi funkciója is képviselt, hiszen múzeumi mivoltát megelőzően a Tatsuike Általános iskolaként működött. Utóbbi teljes egészében megnyilvánul az épület külsejében és belsejében egyaránt. Viszont remek átalakításainak köszönhetően kiváló helyet biztosít a régi általános iskola a mai múzeumként és könyvtárként is egyaránt működő Kiotó Manga Múzeumnak. Emellett úgy tervezték, hogy a látogatók a lehető legteljesebben átélhessék az élményt, amihez számos olvasóteremmel, pihenőhellyel, gyerekjátékteremmel, és olvasórészleggel is hozzájárultak.

**TUDTAD?**

A múzeumban található minden mű eredeti, melyek közül kiemelkedik egy műalkotás is, méghozzá egy óriási főnix szobor, amit Hi no Tori ikonikus mangájában lévő madárról mintáztak („A tűz madár”, 1956-57).

Ez a káprázatos létesítmény nemcsak, hogy kiváló épületben és remek kialakítással van megáldva, de a magába foglalt kincsek mértéke se semmi. A gyűjteménye több mint háromszázezer darabra becsülhető, amelyeket nem csupán beszerzések révén, vásárlással generáltak, hanem egy részük mangántulajdonosok vagy alapítványok adományaiból tevődik össze. Hihetetlen mennyiség ez, amelyből kifolyólag nem is meglepő talán, hogy belépve nem is találni olyan szegletet, ahol ne lenne legalább egy manga polc elhelyezve. A fantasztikus gyűjtemény rengeteg aspektusból van szegmentálva, mint kronológia, műfaj, szerző, cím, stb… illetve mindegyik – majdnem kivétel nélkül – kézbe is vehető, és helyben el is olvasható, az 1940-ig visszanyúló művekig. Az amúgy háromszintes épület első emeletén shounen, másodikon shoujo, míg a harmadikon seinen alkotások kaptak nagyrészt helyet.

Viszont nemcsak olvasni tudunk a Kiotó Manga Múzeumban. Bár japán tudás hiányában ez nem lesz rajta amúgy sem a listánkon, mert ugyan nőtt az angol és külföldi nyelvű mangák száma, nyilván még mindig nagyban uralkodnak az eredeti nyelvű művek.

**TUDTAD?**

A kiotói manga múzeumnak helyet adó, korábban Tatsuike Általános Iskolaként funkcionált létesítmény több mint 100 évvel ezelőtt épült.

Azonban, mint említettem nemcsak olvasni lehet, hanem a manga kultúra egyéb területeit is felfedezhetjük itt. Állandó programként megtekinthetjük a múzeumban a mangakák munkájának részleteit (plusz aláírásokat, kiöntött kézfejeket is megcsodálhatunk tőlük), betekintést nyerhetünk, hogyan és hol (egy konkrét manga műhely is megtekinthető) készül egy manga, milyen eszközöket, praktikákat alkalmaznak a művészek, illetve hogyan is készül ez az egész.

Ezenfelül időszakos tevékenységek is vannak a témával kapcsolatosan, mint manga rajzórák, ahol egy igazi mangaka taníthat meg minket a fortélyokra. Valamint kiállítások, kicsiknek és nagyoknak is tartott előadások tarkítják az élményt, mint például a Kamishiba. Utóbbi szó szerinti fordításban „papír dráma”, ami a történetmesélés egy formája és a nevének megfelelő tevékenységet szó szerint fedi le.

Tehát lényegében sok mindennel tud minket megörvendeztetni ez a hely, nyelvtudás ide vagy oda. Emellett túl drágának se mondanám, hiszen mindössze nyolcszáz yenbe kerül a felnőtt belépőjegy, míg a kisebbeké csak háromszáz/száz yen. Sőt, különféle kedvezmények is igénybe vehetőek összevonva egyéb bérletekkel. Nyitva tartás szempontjából viszont kicsit kaotikus, így érdemes mindig ellenőrizni a weboldalukon éppen nyitva lesznek-e, amikor megyünk, mert bár állandóan csak szerdán vannak zárva, előfordulhatnak kivételes esetek, karbantartási hetek, ünnepek utáni zárva tartások stb., amik megbolygathatják az elképzeléseinket. De ha már ott vagyunk,

### TUDTAD?

A múzeumban néhány magyar nyelvű manga kötet is fellelhető, mint a Death Note, a Nana és a Naruto, amelyeket még a hazai kiadó adományozott itthoni megjelenésükkor a múzeumnak.

igazán páratlan élményben lesz részünk, hiszen tényleg egyedülálló mennyiségű mangáról van szó, és nem csak mangáról. Azonban ne várjunk eget rengető digitalizációt és ingeráradatot, hiszen elmondható, hogy valójában tényleg csak a szemléltetés, bemutatás, vagyis a múzeum jelleg a fő célja ennek a helynek. Nem mellesleg kevés helyen vannak angolul is feltüntetve a szövegek, magyarázatok, így ez is ronthatja kicsit a megértést és a jobb beleélést a mangák világába, pedig igazán remek megkeresni azokat a polcokat és végigböngészni őket, amelyek a mi születési évszámunkban megjelent alkotásokat rejtik magukban. Az épületet viszont elég részletesen be lehet járni, és találhatunk benne néhány meghagyott részét is az iskolának (folyosók, szobák és a lépcsőház is teljesen eredeti), így duplán kaphatunk kulturális élvezetet, hiszen a régi Japán iskola rendszerébe is kisebb betekintést nyerhetünk, megismerve ezzel az ország egy újabb történelmi szeletét.

***Kattints ide és nézd meg az Animológia videóját a Kyoto Manga Múzeumról!***

Ámulatba ejtő hely az bizonyos. Szerény személyem ugyan elsőre nem volt lenyűgözve akkora mértékben a nyelvi hiányosságok miatt, mert mint említettem azért valamelyest a japán nyelv hiánya visszavetheti az élményt. Valamint mindenképpen lényeges, hogy szánjunk rá kellő időt, mert csak átfutni kevésbé élvezetes, mint órákon át kiélvezni és felfedezni a szívünkhöz közeli klaszszikusokat, amelyekből azért találhatunk bőven. Viszont összességében szerintem kár lenne bárkinek is kihagynia, aki szeretne egy kicsit még jobb és több betekintést a japánok életének eme szegletébe is, hiszen ez a kultúra is hozzátett és hozzájuk tesz mai napig.

### ALAPINFORMÁCIÓK

**Nyitás:** 2006. november 25.
**Itt található:** 452 Kinbukicho, Nakagyo Ward, Kyoto, 604-0846, Japán
**Nyitva tartás:** 10:00 – 18:00 (szerdán zárva)
**Belépés:** 800 yen (felnőtt); 300 yen (gyerek)
**Kötetek száma:** >300.000 kötet (2015)
**Látogatók száma:** >290.000 fő (2016)
**Minden egyéb tudnivalót itt találsz:**
*www.kyotomm.jp*

**MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZNED EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?**

★★★★

# A K-POP RAJONGÓI TÁBOR

Írta: Edina Holmes

## Mi is az a K-pop? II.

*A cikksorozat első részében azt jártuk körül, hogy kiből lehet idol, mit kell ezért tenni és milyen dolgokon kell egy álomért keresztül menni. Most pedig a rajongókkal kapcsolatos tudnivalókat vesézzük ki. Vágjunk is bele!*

## Miből lesz a k-pop rajongó?

Hát, nem abból, hogy csak egy bandát szeret hallgatni, akik történetesen koreaik és idolok. Nincs ezzel semmi baj, de ő nem k-pop fan (rajongó), hanem „csak" annak a bandának a rajongója. Attól lesz valaki k-pop fan, hogy több bandát is szeret és szélesebb körben is ismeri a k-pop színteret. Rendszeresen követi a k-pop híreket, az újonnan kijött MV-ket megnézi és nem feltétlen csak a kedvenceket, hanem új vagy „nem szeretem" bandák új zenéjét is meghallgatja, hátha most végre olyan zenét hoztak össze, ami neki is tetszik. Ha kijön egy BTS (Behind The Scenes, színfalak mögötti) videó, akkor nemcsak azért nézi meg, hogy még többet láthassa a biasát (kedvenc tag egy bandából), hanem, mert tényleg kíváncsi arra, hogy mi történik a színfalak mögött. Összefoglalva, **kíváncsi mindenre, ami k-pop.**

## Mit jelent k-pop rajongónak lenni?

Ez egy összetett dolog, mert mindenkinek mást jelent. Valakinek csak annyi, hogy zenét hallgat, videókat néz, figyelemmel követi a k-pop történéseket, de aktívan nem vesz részt se a rajongói csoportokban, se a hivatalos oldalakon. Lényegében, csak megfigyel. Ami valljuk be, nem egy rossz dolog.

Valaki meg állandó jelleggel figyeli a kedvenc bandáit, hozzászól a posztjaikhoz twitteren vagy Instagramon. Részt vesz a rajongói táborok életében, csoportokban, szavaz a díjátadókon. Trendeli kedvenc idolja születésnapját, új albuma vagy dala megjelenését, megveszi az összes albumát és a hozzá kapcsolódó reklámtermékeket.

Valaki meg a két jellemző között mozog valahol. Nem vagyunk egyformák. Eddig mind a három változat elég jól hangzott, nem? Normális dolgok, normális emberi viselkedés. Viszont vannak olyan emberek, akik ennél sokkal messzebbre mennek, zaklatják a kedvencüket online és a való életben. Őket hívjuk sasaeng rajongónak.

*„Sajnos egy idolnak nemcsak lojális és szerető rajongói vannak. Vannak olyanok is, akik előszeretettel követik őket az utcán, vagy ami még rosszabb, betörnek a lakásukba, zaklatják őket telefonon."*

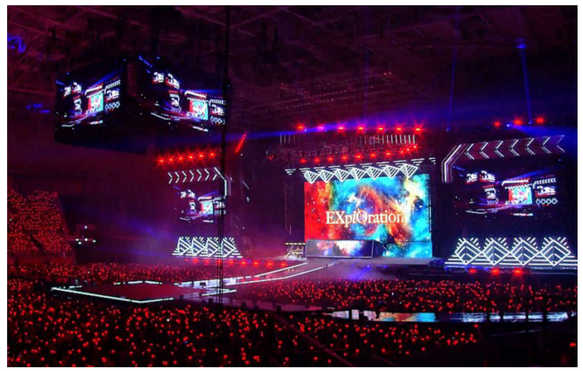
### Sasaengek, amikor a rajongók megkeserítik az idolok életét

Sajnos egy idolnak nemcsak lojális és szerető rajongói vannak. Vannak olyanok is, akik előszeretettel követik őket az utcán, vagy ami még rosszabb, betörnek a lakásukba, zaklatják őket telefonon. Vérrel írt üzeneteket küldenek nekik vagy épp egy olyan kisbuszt bérelnek, amilyennel a banda (EXO) is utazik, és a saját kisbuszuk helyett abba próbálják meg beszállítani a kedvenceiket, így elrabolva őket. Nem sikerült nekik, mert az **EXO** menedzsere gyanút fogott és nem engedte a fiúkat beszállni a kisbuszba.

EXO

*A sasaengek legkedveltebb helye a repülő.* Mivel a magasban az idolok nem tudnak hova menekülni, kénytelenek elviselni őket. Azt, hogy az idolok mikor, melyik repülővel utaznak azt még a közvetlen személyzetük se nagyon tudja. Akkor mégis honnan tudják a sasaengek? Vagy a légitársaságnál dolgoznak és így ki tudják nyomozni, vagy pedig megveszik az információt egy ott dolgozótól. Igen, van ilyen is, hogy *információt árulnak egy idolról*, pl.: telefonszámot. Ezért is váltogatják gyakran a sztárok a telefonszámukat, de még így se sikerül lerázniuk az utánuk kémkedőket. Nem egyszer posztolt már idol olyan képet Instagramra, hogy nem tud aludni a sasaeng fanok hívogatásaitól.

Ez igen szélsőséges viselkedés, és hála a jó égnek, a rajongók túlnyomó többsége nem ilyen.



*Na, de mégis mi történhetett egy emberrel, hogy ilyen dolgokra vetemedjen?*

Érzelmileg szegény ember lehet, a morális értékrendje eltorzulhatott. Valószínűleg, nem igazán törődnek vele és mindenáron megpróbálja magára felhívni a szeretett idol figyelmét, hogy legalább ő törődjön vele. Mint pl. tavaly januárban egy kínai lány már nem először próbálkozott Jungkooknál (BTS) a reptéren, és a nadrágját elhagyta valahol útközben.

Ráadásként, a gazdag szülők gyermeke könnyedén megengedheti magának a sasaeng életmódot, főleg, ha nincs ki kordában tartsa.

Pár videót ezekről az esetekről betettem a *Sasaengek* lejátszólistába. (Angol nyelvű videók.)

A cikk összes lejátszólistáját megtalálod az *edinaholmes.com*-on.

### Multifandom, amikor nem csak egy bandát szeretsz

Itthon, **Magyarországon a k-pop rajongók többsége több bandát is figyelemmel követ**, míg Dél-Koreában egy ember általában csak egy bandát szeret, és általában nem is nézik jó szemmel, ha valaki több bandáért van oda és vissza. (Ezt persze rajongói szinten kell érteni, nem a társadalom szintjén.)

Tudom, hogy feljebb regéltem pár sort arról, milyen a jó k-popper (k-pop rajongó), de **ha több rajongói tábor (fandom) tagja vagy, az bizony nem könnyű élet.** Több bandát figyelemmel követni, trendelni, streamelni, szavazni rájuk különböző díjátadókon nem egyszerű feladat (már ha valaki szán erre időt, mert nem kötelező). Főleg, ha az ember még anyagilag is szeretne beruházni kedvencei albumaiba és egyéb hozzájuk kapcsolodó dolgokba, mint pl.: light stick, koncertek, ruhák és egyéb termékek. Nem olcsó dolgok ezek. Megkérik az árukat, és akkor még a postaköltségről nem is beszéltünk, ami ha Dél-Koreából érkezik, szintén nem egy olcsó mulatság. Persze, vannak szinte ingyen is ilyen termékek különböző kínai webshopokból, de nem biztos, hogy eredetiek ezek a termékek.

**Legendás K-pop zenék - vol 2.**
(amiket minden valamire való K-pop fan ismer)

**Apink** - No No No
**RAIN** - Rainism
**T-ara** - Roly Poly
**Park Ji-yoon** - Adult Ceremony
**EXO** - Growl
**Wonder Girls** - Nobody
**HyunA** - Bubble Pop
**2PM** - Hands Up
**f(x)** - Electric Shock
**Kara** - Mister

A legendás videókért látogass el az *edinaholmes.com*-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.

## Merchandise termékek

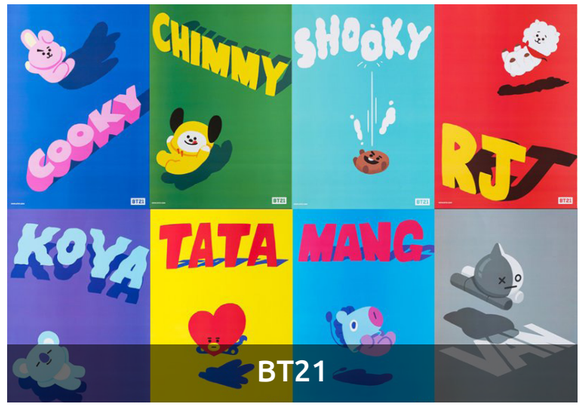
A merch termékek nem igazán különböznek a nyugati hírességek nevei alatt futó termékektől, inkább azt mondanám, hogy szélesebb a termékek köre. Kulcstartó, sapka, táska, telefontok, ruhadarabok, stb... Ezek alapdolgok a nyugati sztár terméklistáján is, de a k-pop rajongó vehet még bélyegzőt, light sticket, Season's Greeting DVD-ket, kártyajátékot és még sorolhatnám.

Rain - Rainism

Apink - No No No

A k-pop termékek közül a **BT21** a jéghegy csúcsa, ami a **BTS** fiúbanda tagjainak (a leghíresebb k-pop banda jelenleg) animált változata. A fiúk maguk rajzolták meg, milyen legyen a saját karakterük, amiket végül a **LINE Friends** designerei öntöttek végső formába, és így megszületett: RJ (Jin karaktere), Shooky (Suga), Mang (J-hope), Koya (RM), Chimmy (Jimin), Tata (V) és Cooky (Jungkook). Illetve létezik még Van, aki védelmezi a karaktereket és a BTS rajongói táborát, az **A.R.M.Y**-t szimbolizálja.

Nahát, belőlük aztán van minden, ami eladható egy rajongónak: telefontok, toll, füzet, matrica, gyűjthető figura, párna, plüss, hajgumi, karácsonyfadísz, bőröndhuzat, lakat, hűtőmágnes, papucs, naptár, törölköző, fogkefe sterilizáló, takaró, zokni, sapka, pizsama, egyéb ruhadarabok és a sort még sokáig lehetne folytatni. Némelyik árucikk szezonális vagy limitált kiadású.



BT21

A karaktereknek saját története is van, mégpedig: Tata egy földönkívüli, aki Vannal együtt érkezett a Földre. Tata meglátta egy kivetítőn, hogy mennyien odavannak a BTS-ért és ezt megirigyelve alapított egy rivális bandát BT21 néven. Haláli, nem? (Néhány BT21 videót is hozzáadtam a cikk lejátszási listájához.)

## Rajongói táborok elnevezése

Minden banda fandomja idővel megkapja a saját elnevezését, amit vagy a bandatagok találnak ki, vagy az ügynökség, vagy pedig maguk a rajongók nevezik el magukat. Általában ezek az elnevezések külön jelentéssel is bírnak. Vegyünk néhány példát:

Az **EXO** fiúbanda rajongóit **EXO-L**-nek hívják, amiben az „L” a love (szeretet/szerelem) szót szimbolizálja. Aki ismeri az EXO-t, az tudja, hogy régebben két részre volt osztva a csapat: EXO-K és EXO-M. K, mert a tagok mind koreaiak voltak, és az elején a producerek még úgy gondolták, hogy ők inkább Dél-Koreában fognak promotálni. Az M pedig mandarint jelent, mert a tagok többsége kínai származású volt és ezt az alcsapatot inkább a kínai piacra szánták. A rajongókból pedig lett az EXO-L, így teljessé téve az EXO-t. Ezt a nevet az ügynökség találta ki. A rajongók azelőtt jobban szerették magukat Exotics-nek hívni.

A **TWICE** nevű lánybanda fandomját **ONCE**-nak hívják, mert ha egyszer (once) szeretetet mutatsz feléjük, azt kétszeresen (twice) adják vissza.

A **WINNER** rajongóit **Inner Circle**-nek (belső kör) hívják, ahova csak a nagyon szűk baráti kör tartozik, és pont így tekintenek a tagok a rajongóikra.

A **GOT7** rajongói táborát **iGOT7**-nek hívják. A kiejtése hasonlít a koreai „ahgase”, kismadár szóra, ami megmagyarázza, miért egy zöld madár a GOT7 light stickje.

EXO

TWICE

Itt vannak még az **ELF**-ek is, akik nem a Gyűrűk Ura tündéi, hanem a **Super Junior** fiúbanda örökké tartó barátai, azaz EverLasting Friends. Az elnevezést a Super Junior leaderje (vezetője), Leeteuk találta ki.

A **BLINK**-ek sem maradhatnak ki a listából. Ők a **Blackpink** rajongói, elnevezésüket a csapat nevéből kapták és pislogást jelent. *BL*ack*INK*.

WINNER

GOT7

## Rajongók, művészeti ágak szerint

A rajongás nemcsak az idol imádásából áll, hanem **sokakra inspirálóan hathat egy-egy idol vagy csapat**. Sokan lerajzolják kedvenceiket, történeteket írnak vagy épp háttérképeket, grafikákat, videókat készítenek róluk. Viszont nem ezek a legnépszerűbb rajongói tevékenységek, hanem a kedvenc dalok éneklése és táncolása. Őket **cover csapatoknak** hívjuk. Nem minden rajongó egyformán tehetséges. Vannak egészen kezdő szinttől a profikig. Az azért az éneklésen kívül szinte mindegyik felsorolt hobbira igaz, hogy idővel nagyon jól elsajátítható, még ha nem is profi szinten.

Talán a **videókészítők** vannak a legjobb helyzetben. Oda inkább széles k-pop ismeret kell vagy épp sokat tudni egy idolról vagy bandáról, illetve van, hogy egy kamera is elegendő. Na de, milyen videókat készítenek? Vannak a *stage mix videók*, ahol összevágják egy adott dalhoz tartozó fellépéseket. Van, aki *ismereti anyagot* készít a kedvenc bandájáról vagy épp egy csapat legviccesebb momentumait gyűjti össze. Akkor még ott vannak a *fancam videók*, ahol követik egy idol minden mozdulatát a fellépés alatt. Ezek a videók csak egy tagra fókuszálnak és többnyire a koreai rajongók készítik őket(, merthogy Dél-Koreában lépnek fel a legtöbbször az idolok).

Az **írott k-pop történetek** nagy népszerűségnek örvendenek, főleg az egy bandán belül játszódó történetek.

## Mini K-pop Teszt

Melyik az első projektcsapat, ami a Produce (101, x101, 48) műsorokból került ki?

a. Wanna One
b. IZ*ONE
c. I.O.I

Melyik dal volt a Super Junior debütáló dala?

a. Twins
b. Don't Don
c. U

Melyik dal volt a B1A4 (eddigi) utolsó promotált dala?

a. Rollin'
b. Sweet Girl
c. Solo Day

Melyik ügynökségnél van a CLC (Crystal Clear) nevű lánycsapat?

a. JYP Ent.
b. Cube Ent.
c. DSP Ent.

Melyik dallal lett híres az EXID lánybanda?

a. Up&Down
b. Ah Yeah
c. Hot Pink

*A megfejtést a cikk végén találod!*

Vannak olyan rajongók is, akik kiadják könyv formájában a történetüket, itthon ilyen a *Czipó Petra* által írt *Kiáltok, miért nem hallod?!* című könyv. Számottevően vannak jelen íróként és olvasóként a shipperek, akik általában két férfi idol barátságáról vagy szerelméről szeretnek írni és olvasni. A történetek többsége teljesen kitalált, semmi köze a valósághoz, mind rajongói fantázia. Szóval, ha ilyennel találkozol, akkor ne vedd komolyan, szórakozásként fogd fel.

A **rajzos fanok** általában portrét rajzolnak a kedvenceikről vagy megpróbálják őket megjeleníteni a saját stílusukban. A kettő közül az előbbi örvend nagyobb népszerűségnek.

**A táncos és énekes rajongók**. Talán ők vannak a legkiemeltebb és egyben legnehezebb helyzetben a rajongók közül.

Legkiemeltebb, mert rájuk kíváncsiak leginkább az emberek, és akár saját rajongóik is lehetnek. Illetve, nekik szerveznek ének és tánc versenyeket is.

Legnehezebb, mert ha csapatban dolgoznak, akkor kell egy próbaterem, ami általában nem ingyen van. Összehangolni a munkát, időpontot találni a gyakorlásra nem mindig könnyű feladat. Akkor ott vannak még a ruhák és fellépésszervezés is akár, mert különböző Dél-Koreával vagy Ázsiával kapcsolatos rendezvényekre is szokták őket hívni.

Most pedig jöjjön pár híresebb k-pop rajongó, hobbik szerint válogatva, akik tehetségükkel, hozzáértésükkel kivívták a többi kpop fan elismerését, szeretetét.

**Tánc cover:** East2West, BangEarn, ARTBEAT, 4DivaS (magyar), Eddie, AsYouAre AYA (magyar), Ever'East (magyar)

**Ének cover**: Ever'East (magyar), Mina (magyar), Subin (skyswirl), Johnny, Saesong

**A rajzosok:** @so1ka, Arvi (@vi_shookt), Charles D (@chalseu_d), @kpopfanartt, @lxurxrt, @mingmiraclegreen. Mind Instagram elérgetőség.

**Az írók:** @jeonjungkookfan0808, @reganriley, @Ichiranramen, @floraljisung, @StarlightNArmy. Mind Wattpad elérgetőség.

**A videósok:** DareDB KPop, JREKML, AE Top Musics, JK.

*Rajongók, művészeti ágak szerint* lejátszólistában találtok több példát a felsorolt tevékenységekre (kivéve a rajzosokat és az írókat). A listát megtaláljátok az *edinaholmes.com*-on.

## Rajongói jótékonykodás

Legalább hetente van egy olyan cikk a hírportálokon, hogy egy idol adományozott hátrányos helyzetben lévő gyermekeknek, iskoláknak vagy épp egygyermekes szülőknek.

4DivaS

BangEarn

Saesong

JREKML

Viszont a rajongói klubok ezen tevékenysége már ritkábban kerül nyilvánosságra. Általában **rizsadományra** szoktak gyűjteni a rajongói klubokban, mert Ázsiában alapételnek számít a rizs (mint nálunk a kenyér). Az elmúlt években már a külföldi (nem dél-koreai) rajongókat is be szokták vonni az adományozásba, így még nagyobb összeggel segíthetik a nehéz helyzetben lévőket. Viszont a **véradás** az már más kérdés. Ritkán szerveznek ilyet és nem is megszokott adományozási mód. Ráadásként sokan még a témától is irtóznak, pedig ha egészséges az ember, nem egy nagy dolog.

## Rajongók vs. anyagiak

Olvastam már néhány rajongó elkeseredett írását arról, hogy nem tudja anyagilag támogatni a kedvenceit és emiatt kevesebbnek érzi magát a többi rajongóhoz képest. Ez nem így van. Lehet, jelenleg nem vet fel a pénz, de ez nem azt jelenti, hogy kevesebbet érsz. Máshogy is tudod támogatni a kedvenceidet: trendelni őket twitteren; szavazni rájuk különböző eseményeken; szívmelengető üzeneteket írni nekik, amik segítenek nekik túllépni a nehéz időszakon. **Attól, hogy még nem tud valaki sokat költeni (vagy épp semmit) a kedvencére, ugyanolyan rajongó marad, mint a gazdagabb társa.**

Ha gazdag az ember, akkor se biztos, hogy mindent megkap. Hallottam már olyat, hogy vásároltak 100 darabot ugyanabból az albumból, hát-

### Mini K-pop Dal Ajánló

A k-pop színtér nemcsak táncos bandákból áll, hanem vannak hangszeres együttesek is. Hallgassunk meg pár dalt tőlük.

**FT Island** - Take Me Now
**CNBLUE** - I'm Sorry
**Day6** - Congratulations
**Royal Pirates** - Run Away
**N.Flying** - Lonely
**The Rose** - Sorry
**South Club** - Dirty House
**Bursters** - Lost Child
**Hyukoh** - Tomboy
**Nell** - Broken

Az együttesek videóiért látogass el az *edinaholmes.com*-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.

FT Island

CNBLUE

ha lesz benne jegy a rajongói találkozóra, de nem jött össze, nem volt ticket. Valaki meg csak egy példányt vesz meg és mégis ott a jegy. Szerencse kérdése az egész.

## Rajongók vs. megbélyegzés

Itthon még szubkultúrának számít a K-pop. Az itthoni népek is előítéletesebbek az ázsiai emberekkel szemben. **Főleg gyerekként, tinédzserként nehéz, mikor még támogatói családi háttér sincs, és a barátok, az iskolatársak is lenézik az embert emiatt vagy piszkálják.** Leszólják az ember zenei ízlését és kevesebbnek nézik emiatt. A szülők esetleg megpróbálják elszakítani a gyermeküket a kedvenceitől. Nem értik a szidalmazók ezt a világot és gyakran kínaiaknak nevezik a dél-koreai idolokat. Ha „tudatlan" és nem direkt csinálja, az még elmegy, de ha direkt, szánt szándékkal mondja ezt, pedig már pontosan tudja, hogy nem kínaiak, na az már szemétség kategória.

Day6

Akkor még *okot adhat a piszkálódásra a férfi idolok kinézete:* „Miért úgy néz ki, mint egy lány?" „Miért kék/lila/zöld a haja?" „Miért van ennyi smink rajta? Biztos b**i!" Nem, nem az. Legalábbis a többség biztos, hogy nem meleg. Dél-Koreában ilyen a popipar. Színes, szagos és a külsőségekre sokat ad, de azért nem mindegyik idol követi ezt a vonalat.

Közös jellemzője az utálóknak az, hogy csak a felszínt kapargatják. Abba nem is gondolnak bele, hogy esetleg az adott előadó zenéje húzta ki a depresszióból a k-poppert. *Ha a dalszöveg pont a k-pop rajongó bajáról, reményvesztettségéről szól, de mégis kínál valami kiutat a bajból, akkor ezt felhasználva a rajongó jobb életet teremthet magának.* Látni fogja a kiutat. Megnyugodhat a zenétől, önbizalmat adhat neki és átsegítheti őt a mindennapi bajokon. Ráadásként **inspirálhatják a rajongókat a zenészek, hogy ne adják fel az álmaikat. Dolgozzanak értük és legyenek kitartóak.**

## Mini K-POP Előadó Bemutató

### DONGKIZ

**Tagok:** Wondae, Kyoungyoon, Munik, Jaechan, Jonghyeong

Az öttagú fiúbanda 2019. április 24-én debütált a NOM című dallal és azóta már három dalt is promotáltak. A második daluk a BlockBuster volt, ami hallatán mindenkinek a Szellemírtók film fog az eszébe jutni és a videoklip is a szellemírtásról szól. A harmadik dal a Fever, aminek a promóciójából Kyoungyoon kimaradt betegség miatt. A negyedik dal pedig az All I Need is You, ami idén január elsején jelent meg. Mind a négy dalról elmondható, hogy erősen retro érzetű dalok a jó fajtából, aminek az értékét a fiúk „cukisága" csak tovább növeli. Apropó, a Dongyo Entertainment az ügynökségük.

A fiúk videóiért látogass el az *edinaholmes.com-ra.* Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.

DONGKIZ

## Divat rajongók

Lehet egy kérdésem hozzád, olvasóhoz? Te szeretnél egy idolt (vagy akárkit) csak azért, mert menő és népszerű? Vagy inkább eldöntöd te magad, hogy kit szeretsz, tetszik-e a zenéje és a személyisége? Remélem, az utóbbihoz tartozol. Mint minden rajongói táborban a világon, itt is vannak divat rajongók, akik azzal próbálják felhívni magukra a figyelmet, hogy szeretik X személyt vagy bandát, de közben, lehet, hogy a tagok neveit se tudják rendesen. Vagy csak épp haladni akarnak a tömeggel, a csordaszellem tekintetében. Hogy miért érdemes ezt csinálni, arra sajnos nem tudok válaszolni. Sose értettem az ilyen embereket.

## Rajongóknak (és másoknak is)

Fontos, hogy **mindig megbízható vagy hivatalos forrásból tájékozódjatok.** A pletyka oldalakon és az interneten keringő ilyen-olyan képek és szövegek nem hivatalos források. **Hivatalos forrás az idol vagy az ügynökségének honlapja, közösségi oldalai.** Mindig járjatok utána annak, amit olvastok és ne higgyétek el elsőre, csak ha hivatalos forrásból származik. Ez azért fontos, mert egyrészt megkíméled magad a felesleges idegeskedéstől, másrészt ha egy interneten keringő hamis tényből botrány lesz, az negatívan érintheti az idol hírnevét. Kinek jó ez? Ha láttok ilyen hamis híreket, jelentsétek az adott oldal adminjainak és semmiképp ne terjesszétek! Ámen.

## Összefoglalva

Ne mondd magad k-pop fannak, ha csak egy koreai bandát szeretsz és a többi nem is érdekel. Támogasd a kedvenc bandá(i)dat, ha szeretnéd és tudod. Mi, k-pop rajongók tartsunk össze és ne bántsuk a másikat. (Meg alapból a többi embert sem.) K-poppernek lenni jó, de mint minden, ez is felelősséggel jár. Tekintve, hogy még mindig szubkultúrának számít idehaza. Hivatalos, megbízható forrásból tájékozódj. Ja, és divatrajongók kíméljenek.

Az *edinaholmes.com*-on megtalálod a cikkben előforduló előadók zenéit YouTube lejátszólistákban. Ez igaz, a keretes leírásokban szereplő zenékre is.

## Mini K-POP Szótár

**K-popper:** k-pop rajongó
**K-pop fan:** k-pop rajongó
**Fandom:** rajongói tábor
**Multifandom:** ha valaki több rajongói tábornak is a tagja
**Rizsadomány:** megszokott adományozási mód a dél-koreai rajongói kluboknál a nehéz helyzetben élők megsegítésére
**MV (music video):** zenés videoklip
**BTS (Behind The Scenes):** színfalak mögötti videó
**Cover:** feldolgozás, pl. egy dalé
**Shipper:** az az ember, aki két - általában azonos nemű - sztár (színész, énekes, filmes karakter, stb...) közötti romantikus kapcsolatot pártolja. Ezek kitalált dolgok, fanfictionok. Általában írásos formában jelennek meg, de van, aki lerajzolja kedvenc shipjét.
**Fanmeeting:** rajongói találkozó
**Stage mix videó:** összevágják egy adott dalhoz tartozó fellépéseket egy előadónál. Tv műsorok, koncertek, fesztiválok felvételit használják fel.
**Fancam:** fellépések alatt készült rajongói videók. Egy videó egy idolra fókuszál, a kamera az ő lépéseit követi.
**Light stick:** a zseblámpa egy változata, amit a koncertek alatt sikítva lehet lóbálni. A színe, mérete, külalakja minden együttesnél különbözik.
**Sasaeng:** amikor a rajongó átlépi a normális kereteket és lényegében a sztár megszállottjává válik. Követi, ahova tudja, zaklatja telefonon, mindenáron megpróbál vele kapcsolatba lépni.

*Kvíz megfejtések: 1-c; 2-a; 3-a; 4-b; 5-a*

BTS

Comment | Blackboard | Actor | Effect

0 | 0:15:36.91 | 0:15:39.15 | 0:00:02.24 | 0 | 0 | 0

Time | Frame

{\fnJanieHmkBold\bord1.5\3c&H2A332D&\c&HC8CFD2&\frz35.544\move(8,-45,8,105,22,2228)}The body's pressure\Npoints: The head {**posed to end**}

0:15:40.640 - 24399

| Start | End | Style |
|---|---|---|
| 0:15:29.15 | 0:15:31.40 | Sign |
| 0:15:29.15 | 0:15:31.40 | Sign |
| 0:15:29.15 | 0:15:31.40 | Sign |
| 0:15:29.15 | 0:15:31.40 | Sign |
| 0:15:36.91 | 0:15:39.15 | Blackboard |
| 0:15:36.91 | 0:15:39.15 | Blackboard |
| 0:15:39.15 | 0:15:41.65 | Blackboard |
| 0:15:39.15 | 0:15:41.65 | Blackboard |
| 0:15:39.15 | 0:15:41.65 | Blackboard |
| 0:15:39.15 | 0:15:41.65 | Blackboard |
| 0:15:43.88 | 0:15:49.09 | Sign |
| 0:16:02.31 | 0:16:07.07 | Sign |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 0000 | 0000 | 0000 | ☀The body's pressure \Npoints: The head ☀ |
| 0000 | 0000 | 0000 | ☀Faking scandals |
| 0000 | 0000 | 0000 | ☀How to spread \Nnegative campaigns |
| 0000 | 0000 | 0000 | ☀Agne |
| 0000 | 0000 | 0000 | ☀Fun Fun Fun |
| 0000 | 0000 | 0000 | ☀Selling a '13 \N☀\h☀\NModel G\N☀\h☀\Ntractor |

# Elsőkézből VI.:

Írta: Lehoczki Péter (Ricz)

## Formázási tippek és trükkök

*Kis kihagyást követően folytatódik a mókatár, ahol néhány typesetting (formázási) tippet és trükköt mutatok meg. Ehhez komótosan lerövidítem a bevezető részt, hiszen az Aegisub Súgó menüpontján belül a Témakörökben úgyis részletesen átveszi a Typesetting fejezet (vagy itt van magyarul is, Nihil tolmácsolásában: https://aegiformazas.wordpress.com/). A lényegesebb részekhez fűzök kommentárt, majd megmutatom, hogy az ASS override tagekkel (vagyis a formázóparancsokkal) mi mindent lehet művelni.*

## A formázásról

Kezdjük talán a legfontosabb résszel, az elvi kérdéssel. Mit tekinthetünk formázásnak? Mi a lényege és célja, hogyan célszerű? Bár ez utóbbi kérdés egy részét korábban már megválaszoltam a betűtípusoknál és a feliratszerkesztés alapelveinél már az előző két felvonásban, de érdemes ezt a felét újfent, tömören összefoglalni.

A legtöbb feliratkészítő a formázásra úgy tekint, mint az igényesség ismérvére, és ezek némelyike az, aki maximalistán úgy áll hozzá, hogy minél extrább módon rakja össze azt, gyakorta saját magának téve keresztbe. Ugyanis minél komplexebb egy formázás, annál nehezebb lesz tőle a felirat (nagyobb lesz a fájlméret), a softsub lejátszás (vagyis a nem égetett verziós) megterheli a gépet, és magát a feliratot is nehezebb lesz a későbbiekben átdolgozni másik forrásra (leginkább BD-re). Egy 52 megás felirat esetében maga az Aegisub sem teljes stabilitással képes átmozgatni több ezer/tízezer feliratsort, amelyben a lua-kódba tett rajzok kódjai szerepelnek csak, hanem egész egyszerűen rövidebb-hosszasabb gondolkodást követően felmondja a szolgálatot. Éppen ezért célszerű már az elején eldönteni, hogy mit és hogyan szeretnénk, és a véglegesnek szánt verzióra készíteni ilyesmit, majd eltenni a sablonokat, mentéseket, fájlokat, kódokat, hogy a későbbiekben, ha egy másik forrás is felbukkan, a munka is könnyebb legyen.

Dororo (2019) epizód főcím képernyője.

Dororo epizód főcím képernyője magasformázással

Ezt a metódust hívják röviden „magasformázásnak”, mivel külső programokra és pluginekre támaszkodva készülnek. Utóbbira van rengeteg lehetőség a GitHub felületén (https://github.com/TypesettingTools/), illetve az Adobe Illustratoros megoldásra Cickány is készített magyar nyelvű útmutatót (https://aiformazas.weebly.com/), emiatt ezen következetesen átlépnék, és inkább az alapformázással és a mid-tierrel, vagyis az arányos megoldással foglalkoznék (bár magam is képes vagyok nagy sorszámú feliratok megszülésére, általában a motiontrackingen, avagy mozgáskövetésen és a színátmeneteken kívül mást nem nagyon szokásom használni, minden mást optikai illúzióra trükközök).

Aki előszeretettel használ magasformázást, az rendszerint nem fogja beérni a középutas megoldással, és ott is feleslegesen bonyolítja meg a feladatot, ahol nem lenne szükséges. Az alapformázás lényegében nem más, mint a stílusok megadása, beállítás és az apróbb cicomákkal való felvértezés. Az egyszerűbb megjelenésű sorozatok esetében mondani sem kell: ettől nagyon nemigen lehet eltérni, bonyolítani. Példának okáért ilyen a Ginga Eiyuu Densetsu eredeti OVA és a remake-elt sorozatai, amelyek közül az utóbbiban az egyetlen komolyabb dolog a főcím beúszó mozgása volt. Hasonló volt a Lord El-Melloi II-sei sorozata, ahol minden álló és legfeljebb elő- és eltűnő volt.

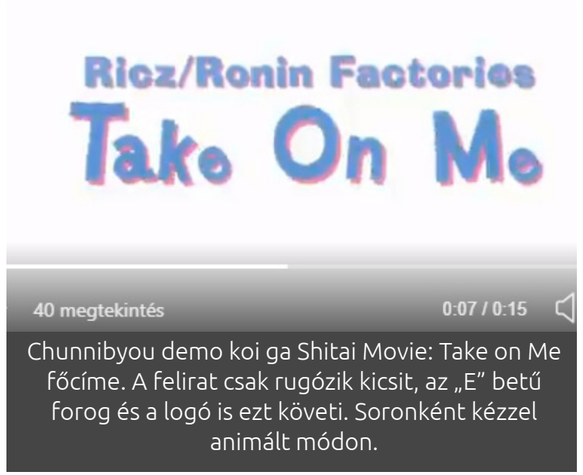
Ugyanakkor érdemes tisztában lennünk egyes parancsokkal, mert bár egyszerűnek tűnik egy \move parancsot használni mozgatáshoz, de az kimért egységnyi idő alatt egyenes vonalú egyenletes mozgásra képes, nem tud mit kezdeni azzal, ha felgyorsul vagy lelassul a követett felirat???tal. Ugyanez igaz a transzformáció \t() parancsával is, amely ugyanúgy egységidő alatt egyenletesen nyújt, fektet, forgat vagy színez át. Mindkettőnél kihagyható a kezdő és a befejező milliszekundum száma a felirat sor idejében, olyankor az első pillanattól kezdve nekiáll ennek. Minden más esetben késleltethetőek ezek az animációk.

Szóval igen, ahogy Nihil is írta a bevezetőjében, a Mochával való mozgáskövetőzést (motiontracket) nincs mese, nincs apelláta, meg kell tanulni. De mi van, ha nem tudja rendesen lekövetni?

magasformázott pillanat a Tate Yuushából

Nos, ilyenkor műsorra tűzik „A nagy szopás” című színpadi darabot, mert manuálisan, kézzel kell megcsinálni változó képkockáról változó képkockára, lehetőleg minél pontosabban belőve a méreteket és helyzetet (ehhez célszerű egyébként viszonyítási pontokat kijelölni magunknak, minthogy az adott felirat szakasz hogyan pihent. Ilyenkor jönnek a számolgatások, matekozás, mértanozás.

**Röviden és tömören:** az alap- és középutas formázási stílusban is megvan az a munkamennyiség és szépség, mint egy magasformázásban. Az esztétikumot (különösen fontválasztás esetén) embere válogatja, de a párbeszédek és a monológok esetében, vagyis amit a szinkronban hallunk, mindenképpen az olvashatóságra kell törekedni, nem pedig a cicomára. A felirat más részei szépíthetőek, de hogy hova milyen betűtípus passzol, általában emberi ízlés válogatja, hogy mekkora hibahatárral talál illeszkedő fontot.



Chunnibyou demo koi ga Shitai Movie: Take on Me főcíme. A felirat csak rugózik kicsit, az „E” betű forog és a logó is ezt követi. Soronként kézzel animált módon.

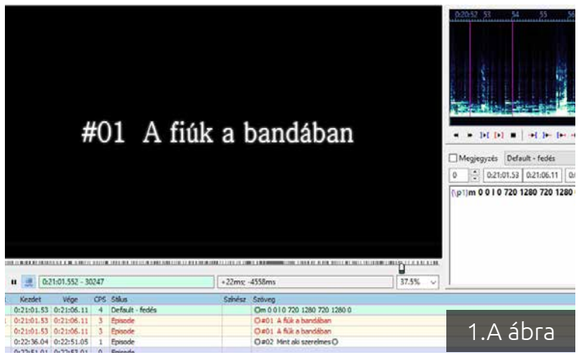
Hozott példának jöjjön néhány megoldás a Given sorozatból, illetve helyenként innen-onnan. És most kifejezetten tippeket és trükköket mutatok, nincs kőbe vésve, hogy ez(ek) az egyetlen és helyes megoldásai az adott problémára.

## Formázási eszköztippek

### 1) Kitakarás és rétegek

Talán a legegyszerűbb dolog az ilyen eset az 1A jelű ábrán, amikor a fekete háttéren jelenik meg a cím. Ilyenkor kitakarhatjuk akár az egész képernyőt is (mint jelen esetben), majd mehet rá a cím. Viszont, ha szeretnénk az eredeti effektjeit visszaadni, akkor mindenképpen alulra kell kerüljön a kitakarásunk (jelen esetben ez csak simán helyileg előrébb van, így a lejátszó is ekként kezeli), amire jöhet a szöveg szétkent (blurolt) megoldása (ez van leghátul), majd egy réteggel fölé az éles, enyhén szétkent felirat.

A doboz rajzolásának talán legegyszerűbb módja a Comenius Logo programozásoktató program megoldása szerint zajlik. Az m jelöli azt, hogy az origótól milyen távolságra essen a négyszögünk bal felső sarka, kezdőpontja a koordináta rendszerben. Ezt követően a kis „L” betűvel rajzolunk vonalat, és innentől kettesével adjuk meg a



1.A ábra

1.B ábra

2. ábra

következő pontokat: bal alsó, jobb alsó, jobb felső sarok. A kis „B” betűvel lehet görbét (vagy úri nevén Bezier-görbét) rajzolni, de az már kicsit komplikáltabb, hiszen a görbe ívének két vezérpontját kell elhelyezni, ami meghatározza, milyen széles és meredek legyen. De ennyire most nem szaladnék előre.

Azonban a rétegkezelés szülhet némi zavart az Erőben, és a feljebb emelt réteg rá fog telepedni a párbeszéd szövegére is, megnehezítve annak az olvashatóságát – lásd az 1B ábrát. Éppen ezért célszerű a párbeszédet kábé a létra tetejére helyezni, olyan rétegmagasságba (mondjuk 10-esre), amit nagyon jó eséllyel nem fogunk elérni.

### 2) Kivágások

A 2. ábrán ugyan nem mutatom, hogy több elem is van (ráadásul némiképp rosszul), de szerintem az előzőből ez elég egyértelmű már. Egyszer ki lett takarva az összes szöveg, ami 5 dobozt jelent: a felső link leírása (1), az alatta lévő link ajánló (2), az ujj árnyéka (3), a következő link főcíme (4), és annak leírása (5). Az árnyékot talán magyaráznom se kell, azért szerepel, mert japán szövegrészlet van alatta. Na de, amit itt láthattok, azok a dobozok körbevágásának hibája, illetve az első link leírásából egy darabka rálóg az ujjra, amit elvileg ki kéne takarjon, lásd egy és két sorral feljebb. Itt látszik, hogy az ujj kivágása szerepel a felirat kódjában, de valamilyen mérethiba okán túllóg azon.

Ezt kétféleképpen orvosolhatjuk: összébb húzhatjuk az x koordináta mentén \fscx parancscsal a dobozt vagy kijavíthatjuk a vágást. Ha az utóbbi mentén döntünk, akkor a következőt fogjuk látni.

A 3A ábránkon egy sima körbevágás szerepel, fényesen látható a kivágott terület, míg minden más sötétítve van. Ennek a megoldásnak az előnye, hogy azt látjuk, mit fedünk le, viszont komoly pontosságot kíván és a körbevágott élek nem moshatóak el. Ennek a parancsa \crop, és ennek inverze (fordítottja) az \iclip, amit a 3B ábrán láthattok.

Ezzel a kettővel (dobozzal és kivágással) sok minden megoldható, de azért ne várjunk csodákat minden esetben.

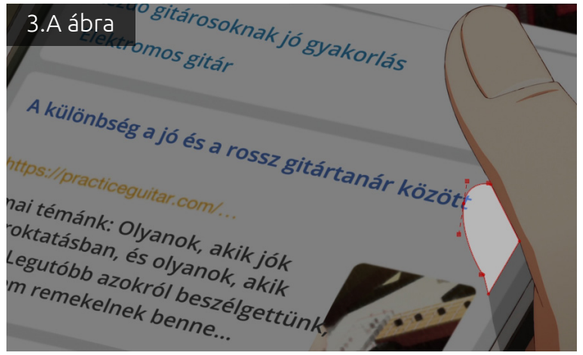
### 3) Egyszerűbb visszarajzolások

Persze, a dolgokat kombinálhatjuk is. A 4A ábrán láthatjuk az eredeti képet, amiről két dolgot mondhatunk el: 1) ez még egész egyszerű, hiszen csak le kell takarni a füzetlap színével megegyező dobozokban a japán szöveget, majd egy vonalat rajzolni (szintén téglalapból), amit aztán beforgathatunk, beszínezhetünk, majd mehetnek a fordítások; 2) mivel a mozgás kizárólag a jobb szélére korlátozódik, és nem érint egy szöveget sem (a kezét mozgatja fel-le, ahogy koppintgatja a tollat), így a kész megoldás is egyszerű lesz. Ennek a megoldásnak láthatjátok a 4C ábrán a sorait, és a 4B ábrán a végeredményt.

Időnként találkozni olyan felületekkel, amelyek egy rendszerezett mintát mutatnak. Az 5. ábrán egy ilyen megoldás látható: az alsó világos okker tábla, amin 7 olyan árnyékosabb felületet jelképező doboz van, ami visszaadja az eredeti mintát. Ezekre fekszik a sötéttel írott családnév, amelynek nem kell különösebb szépítés és varázslat, hiszen a gravírozott fémlapok esetén a sötét szöveg sose csillog vissza. Ugyanezt a trükköt játszhatjuk el az olyan felületekkel, amiket a közepén világítanak meg, csak olyankor nem négyszögeket kell használni, hanem kört vagy ellipszist.

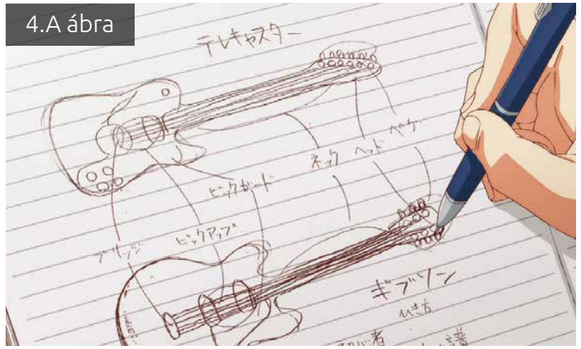
A 6. ábránk (a következő oldalon) ugyan nem tűnik egyszerűnek, de ha elmondom a trükkjét, akkor közepesen nehéz, de annál inkább macerásabb művelet lesz. A trükkök itt is dobozok és vágások. A sötétebb szürkésbarna felület és a sötétvörös rész egy-egy doboz, amelynek a vérfolyást imitáló része azonos, csak a másik oldalukat vágtam meg máshogy.

3.A ábra

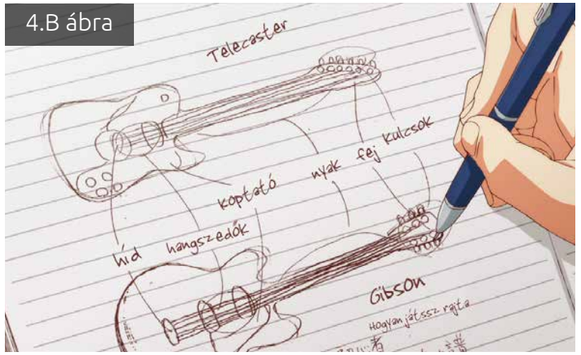



3.B ábra

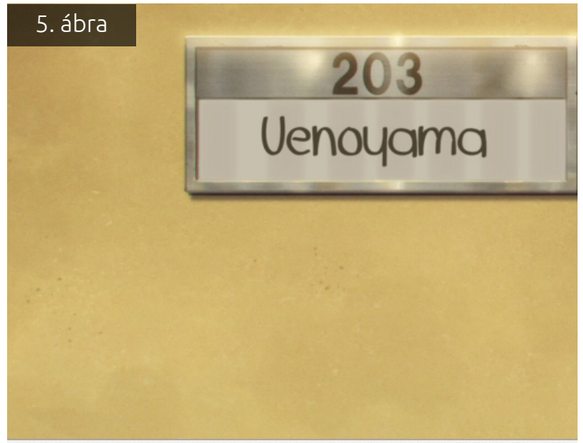
4.A ábra

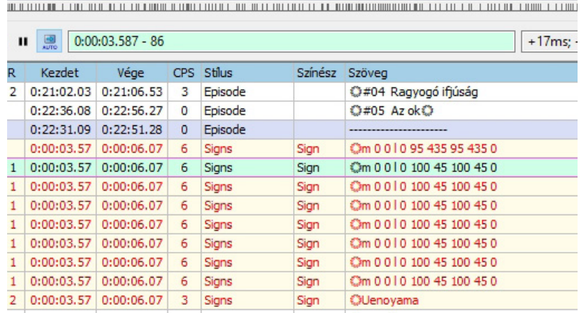


4.B ábra




5. ábra




| R | Kezdet | Vége | CPS | Stílus | Színész | Szöveg |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 0:21:02.03 | 0:21:06.53 | 3 | Episode | | ♪#04 Ragyogó ifjúság |
| | 0:22:36.08 | 0:22:56.27 | 0 | Episode | | ♪#05 Az ok♪ |
| | 0:22:31.09 | 0:22:51.28 | 0 | Episode | | ---------- |
| | 0:00:03.57 | 0:00:06.07 | 6 | Signs | Sign | ♪m 0 0 l 0 95 435 95 435 0 |
| 1 | 0:00:03.57 | 0:00:06.07 | 6 | Signs | Sign | ♪m 0 0 l 0 100 45 100 45 0 |
| 1 | 0:00:03.57 | 0:00:06.07 | 6 | Signs | Sign | ♪m 0 0 l 0 100 45 100 45 0 |
| 1 | 0:00:03.57 | 0:00:06.07 | 6 | Signs | Sign | ♪m 0 0 l 0 100 45 100 45 0 |
| 1 | 0:00:03.57 | 0:00:06.07 | 6 | Signs | Sign | ♪m 0 0 l 0 100 45 100 45 0 |
| 1 | 0:00:03.57 | 0:00:06.07 | 6 | Signs | Sign | ♪m 0 0 l 0 100 45 100 45 0 |
| 1 | 0:00:03.57 | 0:00:06.07 | 6 | Signs | Sign | ♪m 0 0 l 0 100 45 100 45 0 |
| 1 | 0:00:03.57 | 0:00:06.07 | 6 | Signs | Sign | ♪m 0 0 l 0 100 45 100 45 0 |
| 2 | 0:00:03.57 | 0:00:06.07 | 3 | Signs | Sign | ♪Uenoyama |

4.C ábra

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 671 | 2 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪Telecaster |
| 672 | | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪m 0 0 l 0 58 140 58 140 0 |
| 673 | 1 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪m 0 0 l 0 2.5 143 2.5 143 0 |
| 674 | 2 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 0 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪híd |
| 675 | | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪m 0 0 l 0 38 140 38 140 0 |
| 676 | | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪hangszedők |
| 677 | | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪m 0 0 l 0 58 140 58 140 0 |
| 678 | 1 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪m 0 0 l 0 2.5 143 2.5 143 0 |
| 679 | 2 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 0 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪koptató |
| 680 | | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪m 0 0 l 0 38 160 38 160 0 |
| 681 | 2 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 0 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪nyak |
| 682 | 2 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 0 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪fej |
| 683 | | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪m 0 0 l 0 58 100 58 100 0 |
| 684 | 1 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪m 0 0 l 0 2.5 103 2.5 103 0 |
| 685 | 2 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 0 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪kulcsok |
| 686 | | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪m 0 0 l 0 98 200 88 200 0 |
| 687 | 1 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪m 0 0 l 0 2.5 203 2.5 203 0 |
| 688 | 1 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪m 0 0 l 0 2.5 203 2.5 203 0 |
| 689 | 2 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 0 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪Gibson |
| 690 | 2 | 0:04:21.67 | 0:04:30.68 | 1 | sign_6370_42_Telecaster | Sign | ♪Hogyan játssz rajta |

6. ábra

Majd erre került rá kétszer a „KIESTÉL” felirat: egyszer egy vastagabb, barna körvonalú darab, majd a fehér körvonalú és vörös kitöltésű. A tábla többi része nem fontos, azok a szokványos kitakarósokból állnak.

Annyit még megjegyzek, hogy ez a jelenet is mozog, és a kódját csak azért nem mutatom meg, mert amúgy 3000+ sor emiatt. A mozgáskövetés révén ugyanis minden halad szépen, így a vágások vezérpontjai is, biztosítva, hogy sehol se lépjen ki a megszabott helyéről.

Hasonló a 7A ábránk részlete, amelyen elég sok minden fut és zajlik az animációban. Egyfelől folyamatosan távolodik a kamera, leérkezik a „BÚCSÚBULI” feliratú molinó, és persze a belső alteregók vitáznak. Ennek megfelelően a kitakarások és vágások is komplexebbek, illetve más trükkök is szerepelnek. A terem neve egyszerű vágott doboz, amin a középső mestergerenda árnyéka egy doboz beduplázva, amiből az alsó egy mosott szélű (ez a „doboz” már inkább egy „háromszög”, ami egyetlen Bezier-görbeből áll csak). Az áthúzás valójában egy több ezerszeresen széthúzott kötőjel, ami áttetszőbbé lett téve. A „BÚCSÚBULI” molinója szintúgy egy doboz, amin a felirat szerepel. A háttér sokszínű felirata csak egy kivágást kapott, minden betűje más színűre lett színezve. Ez talán a legészszerűbb megoldás, ha szivárványszínű felirattal találkozunk. A gradiensek (színátmenetek) ugyan szépek, de egy ilyen összetett jelenetnél már problémákat szülhetnek a későbbi átdolgozásokra és a lejátszásban. Az alteregók pólófeliratai viszont elég egyszerűek már, de esetükben a macerát inkább a számosságuk és a nyüzsgő mozgásaik okozza.

7.A ábra

A 7B képen szintén sok doboz takar egyszerre és a felirat is több darabba van tagolva, majd egymás mellé helyezgetve, hogy ezt a gyűrött hatást adja. Itt leginkább az örökös forgatás, fektetés az, ami macerás, hogy kövessük a ponyva/papír felületét, ami szépen fodrosan hullik alá. Ezt folyamatosan újra kell alkotni változó képkockáról változó képkockára. Hogy ez a valóságban hogyan nézhet ki, arra a 7C ábra adja meg a nagyjából válaszotokat.

7.B ábra

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 55 | | 0:02:51.82 | 0:02:56.20 | 4 | Signs | Sign | Om 0 0 l 0 280 730 280 730 0 |
| 56 | 1 | 0:02:51.82 | 0:02:56.20 | 4 | Signs | Sign | Om 0 0 l 0 120 260 120 260 0 |
| 57 | 1 | 0:02:51.82 | 0:02:56.20 | 4 | Signs | Sign | Om 0 0 l 0 160 160 160 160 0 |
| 58 | 1 | 0:02:51.82 | 0:02:56.20 | 4 | Signs | Sign | Om 0 0 l 0 120 160 120 160 0 |
| 69 | 2 | 0:02:50.57 | 0:02:50.69 | 16 | Signs | Sign | Obú |
| 70 | 2 | 0:02:50.69 | 0:02:50.82 | 30 | Signs | Sign | Obúcs |
| 71 | 2 | 0:02:50.82 | 0:02:50.94 | 16 | Signs | Sign | Obú |
| 72 | 2 | 0:02:50.82 | 0:02:50.94 | 8 | Signs | Sign | Oc |
| 73 | 2 | 0:02:50.82 | 0:02:50.94 | 8 | Signs | Sign | Os |
| 74 | 2 | 0:02:50.82 | 0:02:50.94 | 8 | Signs | Sign | Oú |
| 75 | 2 | 0:02:50.82 | 0:02:50.94 | 8 | Signs | Sign | Ob |
| 76 | 2 | 0:02:50.94 | 0:02:51.07 | 15 | Signs | Sign | Obú |
| 77 | 2 | 0:02:50.94 | 0:02:51.07 | 7 | Signs | Sign | Oc |
| 78 | 2 | 0:02:50.94 | 0:02:51.07 | 7 | Signs | Sign | Os |
| 79 | 2 | 0:02:50.94 | 0:02:51.07 | 7 | Signs | Sign | Oú |
| 80 | 2 | 0:02:50.94 | 0:02:51.07 | 30 | Signs | Sign | Obuli |

7.C ábra

### 4) Villódzás (flickering)

A villódzást az egyik legkönnyebb visszaadni, hiszen semmi másra nincs szükség, mint az előre leidőzített, változó képkockától változó képkockáig tartó pillanatok sorára végigmásolt alapszövegre, aminek aztán bizonyos helyközönként váltogatjuk a színét a fényes és a kiégett színvilág közt (vagy ha olyan, akkor egy másik színre váltva, de értitek a lényegét). A 8. ábra (a következő oldalon) példája a Girls’ Frontline: Chibi Theater – Madness Chapter egyik epizódjából szerepel. A fejezetcím megoldása egyszerű, a nehézségét a tagolás adja. A kívánt fordítás ugyanis nem feltétlenül oszthető azzal az elemszámmal, ahány darabban felvillan, és talán annál kevésbé hanzinként. Ilyenkor nagyjából ki kell találnunk, mennyi betűnként szabunk meg egy „szótagot”, amiből 1-2 betűt (hosszától függően természetesen) lecsíphetünk, hiszen a hanzik se mindig egyben világítanak (lásd a 3. írásjelet például), hanem a fele ki van égve perpillanat.

Az ábra aljában ennek a megoldásnak a teljes, időbeli megvalósítását láthatjátok. Ezeknél a mondvacsinált „szótagok” után a kis csillag a színváltás helyét jelöli, és animációban így adja vissza a felirat ugyanazt a villódzást, amit a kész műben lehet látni.

*„A villódzást az egyik legkönnyebb visszaadni, hiszen semmi másra nincs szükség, mint az előre leidőzített, változó képkockától változó képkockáig tartó pillanatok sorára végigmásolt alapszövegre...”*

8. ábra

## 5) Színátmenetek (gradiensek)

Ha elég belevalónak érezzük magunkat, akkor maradhatunk az Aegisub beépített színátmenet készítő pluginjánál is, de miután elképzelhető, hogy formákat (dobozokat, rajzokat) is szeretnénk ilyen kezelésben részesíteni, jobb lecserélni, mert nem csak az 5. ábrán látott felületekkel találkozhatunk, vagy háttérvilágítással rendelkező reklámtáblákkal és fénycégérekkel. Minden más

9.A ábra

esetben hellyel-közzel a beépített is megteszi, de arra számítsunk, hogy a beállításaink nagyját el fogja vetni, így például az elő- és eltűnés (\fad), a méretezések (\fscx, \fscy), a betűméretek és -típusok (\fs és \fn), az elkenést (\blur és \be), a forgatást (\frz), a fektetést (\frx és \fry), valamint azoknak a korrekcióját (\fax és \fay). Szóval gyakorlatilag sok mindent.

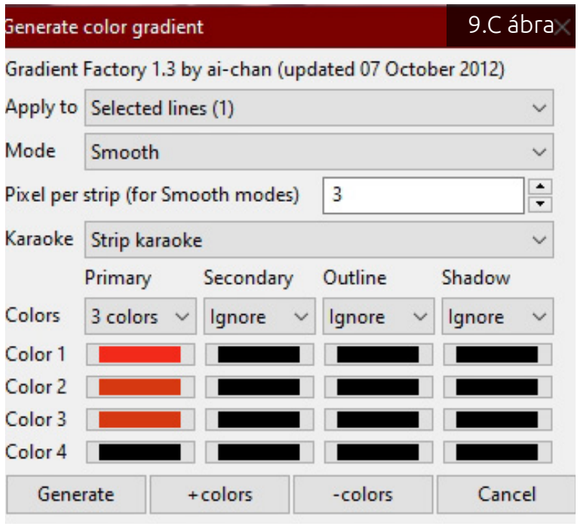
A 9A ábrán egy egyszerűbb példát látni az Azur Lane-ből, amit animációjában nem is a szépen fokozatosan változó színátmenetet produkáló betűk adják, hanem, hogy a főcím előtűnő fehéres hatását egy eltűnő fehér másolatra bíztam, jelentősen spórolva így a cicomán.

A 9B ábrán pedig a megvalósítás, hogy a név állandó színű, így kitesz egyetlen sort, de a hajótípus megnevezése már klasszikus és rendes színát-

9.B ábra

menet, amit a program több sorban valósít meg. A szükséges parancsokat a stílusban rögzítettem előre, így minimálisat kellett visszaillleszteni, illetve a nagyobb betűmérettel szedett nevet lerejteni. Mellékesen (mivel erősen lehatárolja a színmenetet) soronként a bal felső és jobb alsó sarok X koordinátáját átírni, hogy vonalban mozgatható legyen. Hiszen a beépített színátmenet-készítő úgy dolgozik, hogy az átmenet minden árnyalata 1-1 sor, amit egy téglalap alapú kivágás „díszít". Emiatt kényes a módosításokra és hajlamos „szétesni", vagyis az árnyalatok közé pár pixeles kihagyást ékelni, amit ugyanúgy kézzel kell javítani.

De hogyan is működik a színátmenet-készítő (Generate color gradient)? A legegyszerűbb, ha a 9C ábrán vezetlek végig. Az „Apply to" alatt több megoldás van: minden sorra és a különféle stílusokra egyszerre vagy az adott, kiválasztott sorra (jelen esetben ez a szám 1). A „Mode" azt mondja meg, hogy milyen formában szeretnénk. A „smooth" függőlegesen osztja fel a sorunkat teljes hosszában, a „smooth (vertical)" pedig ugyanezt teszi a magasságában. A „by character" pedig karakterenként módosítja, számításba véve minden leütésünket: számokat, írásjeleket és szóközöket is. A „by syllable" pedig nem rele-



9.C ábra

váns, amennyiben nem karaoke készül (bár akkor meg minek használnád, ha arra külön megoldás és effektelhetőség van?).

A „Pixel per strip" a kivágás pixelben mért magasságát mondja meg, a karaoke részt meg célszerű „strip karaoke" beállításra tenni, mert máskülönben megkísérli automatikusan felosztani. Ezt követik a színek: az elsődleges (vagyis, amit alapból látunk), a másodlagos (ami karaoke készítéskor alapból megjelenik és amiről színt vált), a körvonal és végül az árnyék. Ez alatt maguk a színek jelennek meg, amihez hozzáadhatunk és elvehetünk újabbat, illetve megmondhatjuk, hogy az adott szintből mennyi színt vegyen figyelembe. A beállításokat követően nyomhatunk a „Generate"-re.

### 6) Sokszorosítás egyszerűbben

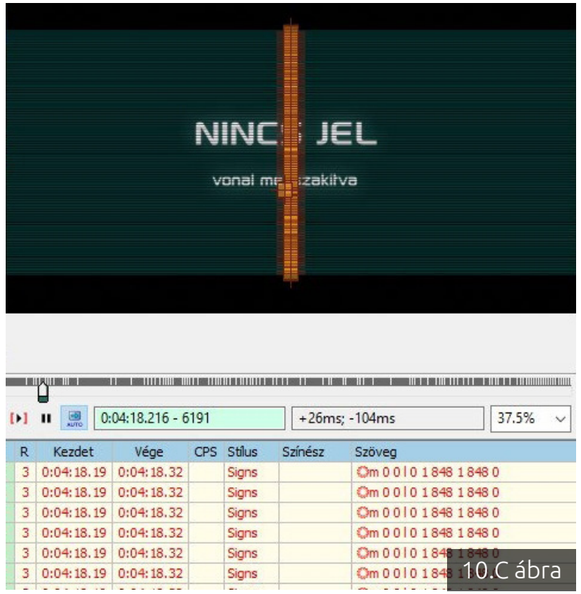
Igaz van erre egy szkriptelős plugin, de ez se egy lehetetlen vállalkozás. A Grisaia: Phantom Trigger első részének egyik első snittjében látható a 10A és 10B ábrák megoldása, mint előtte és utána. A trükk itt a kivitelezés menetében van, mintsem a végeredményben. Mivel a képernyőn keresztül futó vonalak mindegyike láthatóan szabályos, elég egyszerűen összehozható. Megrajzolod kitakarós dobozzal a vonalat, annak minden sajátos effektjével (vagyis a szétkenéssel), majd ismétled a sort (jobb klikk, ismétlés helyi menüpont), lejjebb mozgatod, amíg a következő vonalat nem feded le vele teljes egészében. Majd kijelölöd a meglévő kettőt, ismétled és folytatod szépen hatványozva a sorokat, amíg kell. Ezzel a módszerrel nem leszel sokkal lassabb a szkriptnél, sőt, igazából nagyon sokat se tötymörögsz felette. Az eredmény pedig valami hasonló lesz a 10C ábrán láthatónak megfelelően.

10.A ábra

10.B ábra

### 7) Hullámzás

Elsőre szintén nehezebbnek tűnő feladat, akár a körívre illesztés, de ennek is pofonegyszerű a trükkje: a korábbi villódzásnál említett „szótagolási" megoldás. Ahol kezd már hajlani a felirat, ott elvágjuk, és elkezdjük egy külön sorban az adott részletet forgatni, fektetni. A Yokohama Kaidashi Kikou második OVA-jában például így készült a logó (11. ábra).




10.C ábra

A köríves például jelentkezhet egy könyv lapozásakor is. A Nekopara OVA-ból kiragadott 12. ábra ugyan még félkész állapotban mutatja a formázandó részeket, de a fejezetcím és a lap alján a megjegyzésen már jól látható a már említett megoldás egy másik környezetben. Ugyanakkor azt is észrevehetjük, hogy ez a hatás mennyire nem úszható meg olyan egyszerűen, mint azt az ember elsőre hinné.

## Végszó gyanánt

Ha túlságosan is félelmetes a dolog, akkor se kell nekibúsulni, hogy mennyire megtanulhatatlan a formázás. A kulcs itt is a gyakorlás kérdése, amire rá kell szánni az időt, olykor pedig kísérletezgetni, hogy az adott dolog mennyire valósítható meg az adott keretek közt. Általában nem lehetetlen egyik sem, legfeljebb magasformázási megoldáshoz kell nyúlni. Ez utóbbi gyakran egyszerűnek tűnik, de talán ott jár jól az ember, ha idő- és energiahatékony. Viszont felmerül a kérdés, hogy kinek mit jelent ez a kettő, és a számára legkényelmesebb utat járni.

11. ábra

12. ábra

COSPLAY.HU

# Az év Cosplayese és Photoshootja

## 2019 - Fotópályázat

# Az év cosplayese - legjobb versenyzők

2008 óta osztjuk minden januárban az előző év legjobb cosplayeseinek járó elismeréseket, szóval azt is mondhatnánk: ez már tradíció. Ahogy haladtak az évek, mindig picit variáltunk a szavazás formáján, hogy igazodjunk a visszajelzésekhez, elvégre az a célunk, hogy a cosplayes közösséget támogassuk. Ugyanakkor minden évben értetlenül állunk az egyre nagyobb féltékenység és rosszindulat előtt, ami a hazai cosplayes világot átlengi, és ahogy látom ez már a rendezvényekre is egyre inkább rányomja a bélyegét. Talán ez volt az egyik oka, hogy a mostani szavazásra alapjaiban változtattunk meg dolgokat, mert úgy tapasztaltuk, a szerintünk alapvetően igazságos közönségszavazás és a beküldős pályázatos rendszer nagyon negatív visszajelzést kapott. Szóval alaposan átrágtuk a dolgot és úgy döntöttünk, hogy lehet kicsit radikális ugyan, de mind a kettőt eltöröltük és más megközelítéssel álltunk a díjazáshoz.

Az év cosplayese kategóriát ketté szedtük, legjobb versenyzőre és photoshootra, majd elkezdtük leválogatni az elmúlt év eredményeit. Első körben az összes olyan versenyzőt megnéztük, akik a *Cosplay.hu* által rendezett vagy támogatott versenyen részt vettek, vagyis a Fantasy Expo (Cosplay Farsang/Party), Oszake, Milloween és természetesen a PlayIT Show cosplayeseit. Közülük választotta ki a szervezőség azokat a jelölteket, akiket aztán a partnereinknek (Black Fox Team, Coolgear Steampunk, PlayIT, AniMagazin, Alkimista Labor stb.) kiküldtünk értékelésre. Majd ugyanez következett a beküldött photoshootokkal is, ahol belsős zsűrink értékelte ki a legjobbakat. Az így kialakult listából itt, a magazinban most a legjobb 5-5-öt mutatjuk be, a teljes eredményért nézzétek meg a *Cosplay.hu* weboldalát.

*Gratulálunk a nyerteseknek és mindenkinek, akik a 2019-es évben szorgalmasan dolgoztak a kösztümökön, fotókon és a rendezvényeken!*

# Az év cosplayese - legjobb versenyzők

# Az év cosplayese - legjobb versenyzők

# Az év cosplayese - legjobb photoshootok

# Az év cosplayese - legjobb photoshootok

# Az év cosplayese - legjobb photoshootok

## COSPLAYVERSENY

## ANIMEPIAC

## FANTASING

## GAMER ROOM

## PROGRAMOK

- VR ROOM
- J-CULT
- WORKSHOP
- KPOP
- YOSAKOI
- TEKKEN 7
- JUST DANCE 2020
- COSPLAY
- ANIME
- TÁRSASOK
- LARP

**JAPÁN KULTURÁLIS ELŐADÁSOK**

**VATTACUKOR ÉS JAPÁN ÉDESSÉGEK**

**ARTIST ALLEY VÁSÁR ÉS KIÁLLÍTÁS**

**COSPLAY FARSANG ÉS PARTY**

NYITÁS: **10:00** ZÁRÁS: **19:00**
BELÉPŐ: **1800 FT.**
JEGYEK A HELYSZÍNEN KAPHATÓK!

# FANTASY EXPO

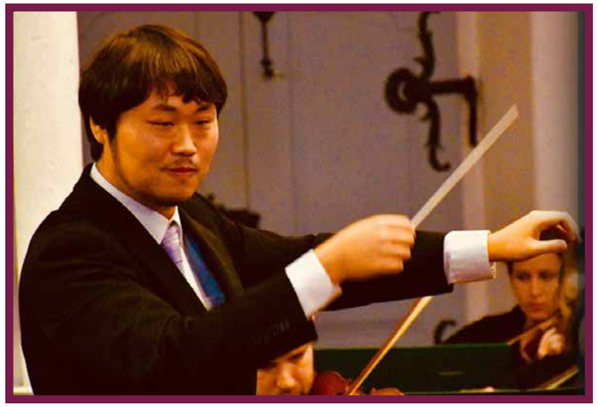
2020. Február 15.
FMK. • Budapest

fantasyexpo.hu | cosplay.hu

**2020. február 22.**
**19:00 - 21:00**
**Vasas Jégpalota**

**nézőszám: 2500 fő**
**fellépő művészek száma: 120 fő**

*Az AMAI-ANIME Sound bemutatja Japán egy igazán színes és káprázatos arcát, mely a mesék világán kalauzolva, betekintést nyújt egy titokzatos, ám érzelmileg igen hangsúlyos világba, az anime filmek világába.*

Ismét részese lehet bárki egy igazán rendhagyó szimfonikus koncertnek. 2020. február 22-én színpadra kerülnek olyan csodálatos zenei művek, mint a Ghibli Studio alkotásaiból jól ismert, Joe Hisaishi által komponált: Nausika - A szél harcosa, Arrietty - Elvitte a manó, Laputa - Az égi palota, Kiki - A boszorkányfutár anime filmek betétdalai... Találkozhatunk a műsorrendben számunkra még talán ismeretlen érdekességgel. Inuyasha, a kutya félszellem történetével, Sword Art Online, avagy a virtuális világ harcosainak színterével. És ha ez nem lenne elég elrugaszkodott a földtől, ideje megismerkednünk a Fate/Zero címet viselő anime sorozattal, hogy tisztában legyünk az ősi kivételes családok létezésével, kiknek hatalmában áll letűnt korok dicső harcosainak segítségével az ősi Szent Grálért harcot vívni. Ám aggodalomra semmi ok, elme nem marad szárazon, hiszen az előtérben mindenki kedvére művelődhet tartalom terén a kiállított információs tábláknál.

Közel 2 óra fantasztikus utazás, 2 felvonásban, több mint 100 japán és magyar előadóművész jóvoltából. A rendezvénynek a Vasas Jégcentrum ad otthont, tágas lelátóival. Ami az esemény érdekességéül szolgál, hogy bizony jó pár zenei alkotás még nem hagyta el Japán szigeteit, így igazán hatalmas élményt nyújt a műfaj kedvelőinek és a kíváncsi elsőkoncertezőknek egyaránt. Mi sem bizonyítja jobban ezt, mint a már 2018-ban elsőként nagysikerrel lezajlott AMAI-ANIME Sound: Ghibli Tour 2018 néven teltházzal lezajlott esemény, melyen a Japán nagykövetasszony is részt vett a szervezők hatalmas örömére.

És, hogy a koncert hangulata még emelkedettebb lehessen, ez alkalomból a szervezők két 4 méter magas cseresznyefát is állítanak a rendezvényen. A résztvevők tekintetében is igen impozánsnak tekinthető a közelgő program. Színpadon köszönthetjük majd Kanai Toshifumi többszörösen díjnyertes japán karmestert, a Magyar Rádió Szimfonikus Zenekar tagjait és a Liszt Ferenc kamarazenekar művészeit. Zenei felelős személyében Lepés Gábort köszönthetjük, aki méltán lehet ismerős a Balkán Fanatik zenekarból és Kovács Ákos mellől egyaránt.

**Jegyekért és tovább információért kattints IDE**

# Dragon Hall TV - műsorrend

# Január - Február

| 2020 január 27 - február 2 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Kilari 101 | Kilari 102 | Kaleido Star 1 | Kaleido Star 2 | Kaleido Star 3 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 13 | Perfect Blue |
| 20:30 | Az Avatár - Aang legendája 13 | Az Avatár - Aang legendája 14 | Az Avatár - Aang legendája 15 | Az Avatár - Aang legendája 16 | Az Avatár - Aang legendája 17 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 14 | |
| 21:00 | Soul Eater - Lélekfalók 41 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 15 | InuYasha 41 | Tsubasa kapitány 98 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 1 | Soul Eater - Lélekfalók 41 | |
| 21:30 | Soul Eater - Lélekfalók 42 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 16 | InuYasha 42 | Bleach 104 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 2 | Soul Eater - Lélekfalók 42 | |
| 22:00 | Tsubasa kapitány 95 | Tsubasa kapitány 96 | Tsubasa kapitány 97 | Trinity Blood - Vér és kereszt 13 | Tsubasa kapitány 99 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 15 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 1 |
| 22:30 | Bleach 101 | Bleach 102 | Bleach 103 | Trinity Blood - Vér és kereszt 14 | Bleach 105 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 16 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 2 |
| 23:00 | Naruto 101 | Naruto 102 | Naruto 103 | Naruto 104 | Naruto 105 | InuYasha 41 | Trinity Blood - Vér és kereszt 13 |
| 23:30 | Slayers - A kis boszorkány 101 | Slayers - A kis boszorkány 102 | Slayers - A kis boszorkány 103 | Slayers - A kis boszorkány 104 | D.Gray-man 1 | InuYasha 42 | Trinity Blood - Vér és kereszt 14 |

| 2019 február 3 - február 9 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Kaleido Star 4 | Kaleido Star 5 | Kaleido Star 6 | Kaleido Star 7 | Kaleido Star 8 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 15 | Alice Csodaországban |
| 20:30 | Az Avatár - Aang legendája 18 | Az Avatár - Aang legendája 19 | Az Avatár - Aang legendája 20 | Az Avatár - Aang legendája 21 | Az Avatár - Aang legendája 22 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 16 | |
| 21:00 | Soul Eater - Lélekfalók 43 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 17 | InuYasha 43 | Tsubasa kapitány 103 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 2 | Soul Eater - Lélekfalók 43 | |
| 21:30 | Soul Eater - Lélekfalók 44 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 18 | InuYasha 44 | Bleach 109 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 3 | Soul Eater - Lélekfalók 44 | |
| 22:00 | Tsubasa kapitány 100 | Tsubasa kapitány 101 | Tsubasa kapitány 102 | Trinity Blood - Vér és kereszt 15 | Tsubasa kapitány 104 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 17 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 2 |
| 22:30 | Bleach 106 | Bleach 107 | Bleach 108 | Trinity Blood - Vér és kereszt 16 | Bleach 110 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 18 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 3 |
| 23:00 | Naruto 106 | Naruto 107 | Naruto 108 | Naruto 109 | Naruto 110 | InuYasha 43 | Trinity Blood - Vér és kereszt 15 |
| 23:30 | D.Gray-man 2 | D.Gray-man 3 | D.Gray-man 4 | D.Gray-man 5 | D.Gray-man 6 | InuYasha 44 | Trinity Blood - Vér és kereszt 16 |

| 2019 február 10 - február 16 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Kaleido Star 9 | Kaleido Star 10 | Kaleido Star 11 | Kaleido Star 12 | Kaleido Star 13 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 17 | Aranyhaj és a nagy gubanc |
| 20:30 | Az Avatár - Aang legendája 23 | Az Avatár - Aang legendája 24 | Az Avatár - Aang legendája 25 | Az Avatár - Aang legendája 26 | Az Avatár - Aang legendája 27 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 18 | |
| 21:00 | Soul Eater - Lélekfalók 45 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 19 | InuYasha 45 | Tsubasa kapitány 108 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 3 | Soul Eater - Lélekfalók 45 | |
| 21:30 | Soul Eater - Lélekfalók 46 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 20 | InuYasha 46 | Bleach 114 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 4 | Soul Eater - Lélekfalók 46 | |
| 22:00 | Tsubasa kapitány 105 | Tsubasa kapitány 106 | Tsubasa kapitány 107 | Trinity Blood - Vér és kereszt 17 | Tsubasa kapitány 109 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 19 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 3 |
| 22:30 | Bleach 111 | Bleach 112 | Bleach 113 | Trinity Blood - Vér és kereszt 18 | Bleach 115 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 20 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 4 |
| 23:00 | Naruto 111 | Naruto 112 | Naruto 113 | Naruto 114 | Naruto 115 | InuYasha 45 | Trinity Blood - Vér és kereszt 17 |
| 23:30 | D.Gray-man 7 | D.Gray-man 8 | D.Gray-man 9 | D.Gray-man 10 | D.Gray-man 11 | InuYasha 46 | Trinity Blood - Vér és kereszt 18 |

# Dragon Hall TV - műsorrend

# Február - Március

| 2019 február 17 - február 23 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Kaleido Star 14 | Kaleido Star 15 | Kaleido Star 16 | Kaleido Star 17 | Kaleido Star 18 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 19 | A kincses bolygó |
| 20:30 | Az Avatár - Aang legendája 28 | Az Avatár - Aang legendája 29 | Az Avatár - Aang legendája 30 | Az Avatár - Aang legendája 31 | Az Avatár - Aang legendája 32 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 20 | |
| 21:00 | Soul Eater - Lélekfalók 47 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 21 | InuYasha 47 | Tsubasa kapitány 113 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 4 | Soul Eater - Lélekfalók 47 | |
| 21:30 | Soul Eater - Lélekfalók 48 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 22 | InuYasha 48 | Bleach 119 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 5 | Soul Eater - Lélekfalók 48 | |
| 22:00 | Tsubasa kapitány 110 | Tsubasa kapitány 111 | Tsubasa kapitány 112 | Trinity Blood - Vér és kereszt 19 | Tsubasa kapitány 114 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 21 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 4 |
| 22:30 | Bleach 116 | Bleach 117 | Bleach 118 | Trinity Blood - Vér és kereszt 20 | Bleach 120 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 22 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 5 |
| 23:00 | Naruto 116 | Naruto 117 | Naruto 118 | Naruto 119 | Naruto 120 | InuYasha 47 | Trinity Blood - Vér és kereszt 19 |
| 23:30 | D.Gray-man 12 | D.Gray-man 13 | D.Gray-man 14 | D.Gray-man 15 | D.Gray-man 16 | InuYasha 48 | Trinity Blood - Vér és kereszt 20 |

| 2019 február 24 - március 1 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Kaleido Star 19 | Kaleido Star 20 | Kaleido Star 21 | Kaleido Star 22 | Kaleido Star 23 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 21 | A legelő hősei |
| 20:30 | Az Avatár - Aang legendája 33 | Az Avatár - Aang legendája 34 | Az Avatár - Aang legendája 35 | Az Avatár - Aang legendája 36 | Az Avatár - Aang legendája 37 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 22 | |
| 21:00 | Soul Eater - Lélekfalók 49 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 23 | InuYasha 49 | Tsubasa kapitány 118 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 5 | Soul Eater - Lélekfalók 49 | |
| 21:30 | Soul Eater - Lélekfalók 50 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 24 | InuYasha 50 | Bleach 124 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 6 | Soul Eater - Lélekfalók 50 | |
| 22:00 | Tsubasa kapitány 115 | Tsubasa kapitány 116 | Tsubasa kapitány 117 | Trinity Blood - Vér és kereszt 21 | Tsubasa kapitány 119 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 23 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 5 |
| 22:30 | Bleach 121 | Bleach 122 | Bleach 123 | Trinity Blood - Vér és kereszt 22 | Bleach 125 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 24 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 6 |
| 23:00 | Naruto 121 | Naruto 122 | Naruto 123 | Naruto 124 | Naruto 125 | InuYasha 49 | Trinity Blood - Vér és kereszt 21 |
| 23:30 | D.Gray-man 17 | D.Gray-man 18 | D.Gray-man 19 | D.Gray-man 20 | D.Gray-man 21 | InuYasha 50 | Trinity Blood - Vér és kereszt 22 |

| 2019 március 2 - március 8 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Kaleido Star 24 | Kaleido Star 25 | Kaleido Star 26 | Kaleido Star 27 | Kaleido Star 28 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 23 | Csodacsibe |
| 20:30 | Az Avatár - Aang legendája 38 | Az Avatár - Aang legendája 39 | Az Avatár - Aang legendája 40 | Az Avatár - Aang legendája 41 | Az Avatár - Aang legendája 42 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 24 | |
| 21:00 | Soul Eater - Lélekfalók 51 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 25 | InuYasha 51 | Tsubasa kapitány 123 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 6 | Soul Eater - Lélekfalók 51 | |
| 21:30 | Hősakadémia 1 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 26 | InuYasha 52 | Bleach 129 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 7 | Hősakadémia 1 | |
| 22:00 | Tsubasa kapitány 120 | Tsubasa kapitány 121 | Tsubasa kapitány 122 | Trinity Blood - Vér és kereszt 23 | Tsubasa kapitány 124 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 25 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 6 |
| 22:30 | Bleach 126 | Bleach 127 | Bleach 128 | Trinity Blood - Vér és kereszt 24 | Bleach 130 | Ghost in the Shell - Stand Alone Complex: A második állás 26 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 7 |
| 23:00 | Naruto 126 | Naruto 127 | Naruto 128 | Naruto 129 | Naruto 130 | InuYasha 51 | Trinity Blood - Vér és kereszt 23 |
| 23:30 | D.Gray-man 22 | D.Gray-man 23 | D.Gray-man 24 | D.Gray-man 25 | D.Gray-man 26 | InuYasha 52 | Trinity Blood - Vér és kereszt 24 |

# Dragon Hall TV - műsorrend

# Március

## 2019 március 9 - március 15

| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20:00 | Kaleido Star 29 | Kaleido Star 30 | Kaleido Star 31 | Kaleido Star 32 | Kaleido Star 33 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 25 | János vitéz |
| 20:30 | Az Avatár - Aang legendája 43 | Az Avatár - Aang legendája 44 | Az Avatár - Aang legendája 45 | Az Avatár - Aang legendája 46 | Az Avatár - Aang legendája 47 | Sherlock Holmes, a mesterkopó 26 | |
| 21:00 | Hősakadémia 2 | Blue Gender 1 | InuYasha 53 | Tsubasa kapitány 128 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 7 | Hősakadémia 2 | Szaffi |
| 21:30 | Hősakadémia 3 | Blue Gender 2 | InuYasha 54 | Bleach 134 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 8 | Hősakadémia 3 | |
| 22:00 | Tsubasa kapitány 125 | Tsubasa kapitány 126 | Tsubasa kapitány 127 | Hellsing 1 | Tsubasa kapitány (2002) 1 | Blue Gender 1 | |
| 22:30 | Bleach 131 | Bleach 132 | Bleach 133 | Hellsing 2 | Bleach 135 | Blue Gender 2 | Háry János |
| 23:00 | Naruto 131 | Naruto 132 | Naruto 133 | Naruto 134 | Naruto 135 | InuYasha 53 | |
| 23:30 | D.Gray-man 27 | D.Gray-man 28 | D.Gray-man 29 | D.Gray-man 30 | D.Gray-man 31 | InuYasha 54 | |

## 2019 március 16 - március 22

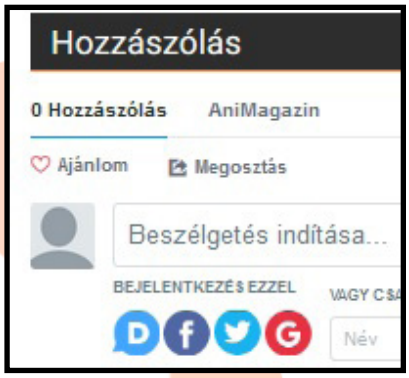
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20:00 | Kaleido Star 34 | Kaleido Star 35 | Kaleido Star 36 | Kaleido Star 37 | Kaleido Star 38 | Grimm legszebb meséi 1 | Eszeveszett birodalom |
| 20:30 | Az Avatár - Aang legendája 48 | Az Avatár - Aang legendája 49 | Az Avatár - Aang legendája 50 | Az Avatár - Aang legendája 51 | Az Avatár - Aang legendája 52 | Grimm legszebb meséi 2 | |
| 21:00 | Hősakadémia 4 | Blue Gender 3 | InuYasha 55 | Tsubasa kapitány (2002) 5 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 8 | Hősakadémia 4 | |
| 21:30 | Hősakadémia 5 | Blue Gender 4 | InuYasha 56 | Bleach 139 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 9 | Hősakadémia 5 | |
| 22:00 | Tsubasa kapitány (2002) 2 | Tsubasa kapitány (2002) 3 | Tsubasa kapitány (2002) 4 | Hellsing 3 | Tsubasa kapitány (2002) 6 | Blue Gender 3 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 8 |
| 22:30 | Bleach 136 | Bleach 137 | Bleach 138 | Hellsing 4 | Bleach 140 | Blue Gender 4 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 9 |
| 23:00 | Naruto 136 | Naruto 137 | Naruto 138 | Naruto 139 | Naruto 140 | InuYasha 55 | Hellsing 3 |
| 23:30 | D.Gray-man 32 | D.Gray-man 33 | D.Gray-man 34 | D.Gray-man 35 | D.Gray-man 36 | InuYasha 56 | Hellsing 4 |

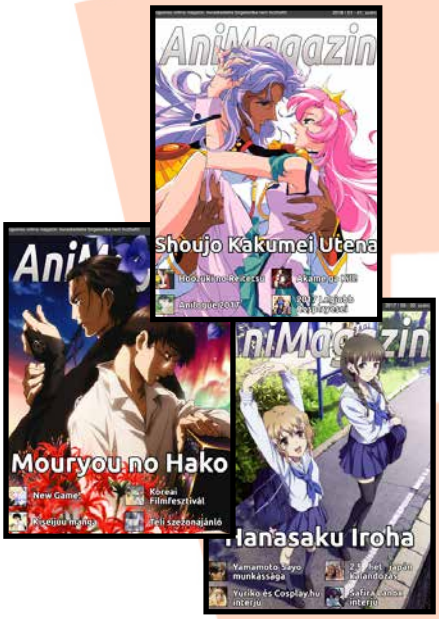
## 2019 március 23 - március 29

| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20:00 | Kaleido Star 39 | Kaleido Star 40 | Kaleido Star 41 | Kaleido Star 42 | Kaleido Star 43 | Grimm legszebb meséi 3 | Herkules |
| 20:30 | Az Avatár - Aang legendája 53 | Az Avatár - Aang legendája 54 | Az Avatár - Aang legendája 55 | Az Avatár - Aang legendája 56 | Az Avatár - Aang legendája 57 | Grimm legszebb meséi 4 | |
| 21:00 | Hősakadémia 6 | Blue Gender 5 | InuYasha 57 | Tsubasa kapitány (2002) 10 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 9 | Hősakadémia 6 | |
| 21:30 | Hősakadémia 7 | Blue Gender 6 | InuYasha 58 | Bleach 144 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 10 | Hősakadémia 7 | |
| 22:00 | Tsubasa kapitány (2002) 7 | Tsubasa kapitány (2002) 8 | Tsubasa kapitány (2002) 9 | Hellsing 5 | Tsubasa kapitány (2002) 11 | Blue Gender 5 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 9 |
| 22:30 | Bleach 141 | Bleach 142 | Bleach 143 | Hellsing 6 | Bleach 145 | Blue Gender 6 | Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 10 |
| 23:00 | Naruto 141 | Naruto 142 | Naruto 143 | Naruto 144 | Naruto 145 | InuYasha 57 | Hellsing 5 |
| 23:30 | D.Gray-man 37 | D.Gray-man 38 | D.Gray-man 39 | D.Gray-man 40 | D.Gray-man 41 | InuYasha 58 | Hellsing 6 |

# ANIMAGAZIN.HU

## SZÓLJ HOZZÁ!




## BÖNGÉSSZ A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

## CSEKKOLD MILYEN CIKKEK VOLTAK EDDIG!

AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!