

# AniMagazin



## Shirokuma Cafe



Tavaszi Szezon



Sonic, a sündisznó



K-pop dalok és albumok



Elfen Lied - szinkron



## Impresszum

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

### Szerzők:

*Iskariotes, Venom, tomyx20, A. Kristóf, Saci, Edina Holmes, HigashiKata, Yuriko, Kocsondi Nelli, Dumet, Yuuko*

## Elérhetőségek

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

## AniPalace

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



### Dragon Hall+TV

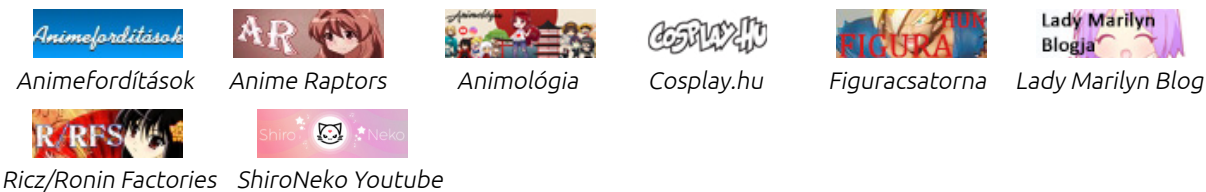
A Dragon Hall online TV műsorrendjéért *KATTINTS IDE!*  
 A műsorrend oldalán kattintsatok a logóra a TV eléréséhez.

## Előző szám

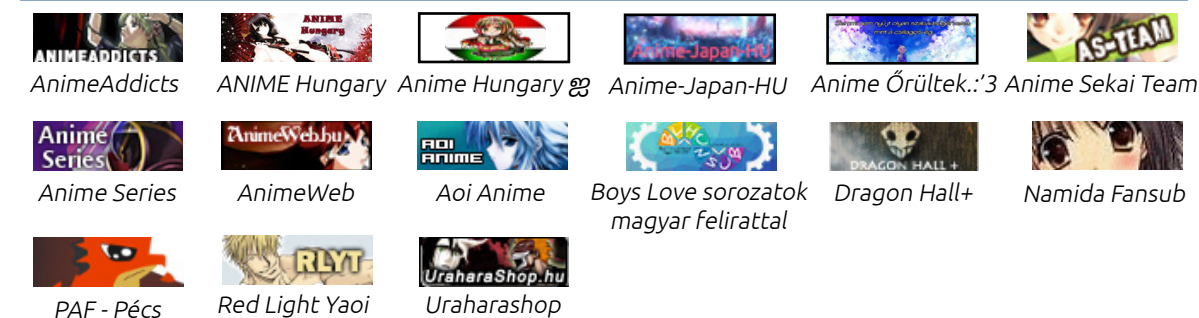


**Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon:**  
[animagazin.hu](http://animagazin.hu)

## Kiemelt partnerek



## További partnerek



# 54.

Sziasztok!

Elérkezett egy újabb márciusi szám, ami azt jelenti, hogy 9 éves lett az *AniMagazin!* Gratulálok mindenkinek, aki részt vett benne! Azta, jövő ilyenkor már a 10. évfordulót ünnepelehetjük...

Ezzel összefüggésben idén is készítettünk *olvasói kérdőívet* a magazinnal kapcsolatban. Kérlek, töltsétek ki, ha van egy kis időtök, mert számítunk a véleményeitekre, ötleteitekre, rendkívül hasznos a munkánk és a témaköreink szempontjából.

A mostani szám a szokásosnál valamivel korábban érkezett, ez azért van, mert próbáljuk a megjelenést egy kicsit a hónap közepe felé tendálni, májusban is 18-20.-a körül várható.

Következő oldalunkon már böngészhetitek is a tartalomjegyzéket, de előtte még kiemelném a tavaszi szezonajánlónkat (sok-sok érdekes cím lesz idén, személyes sérelmem, hogy én még a téli animékkal is kissé lemaradtam), továbbá ebben a számunkban is eléggé nyitunk Japán mellett más távol-keleti alkotások felé is. Elég csak a kínai címekre (*Nezha, Scum Villain's, Nyugati utazás*) vagy az állandó K-pop rovatunkra gondolni.

Megemlíteném még szívügyemet, a *Mo Dao Zu Shi* írójának, Mo Xiang Tong Xiunak harmadik regényét, a *Tian Guan Ci Fu*-t (*Heaven Official's Blessing*, ajánló: *AniMagazin 52.*), ugyanis lektorunk, Risa belevágott a fordításába. *Ezen az oldalon* találtok további infókat a magyar változattal kapcsolatban, mindenkinek szeretettel ajánlom, mert elképesztő kínai fantasy, színvonalas és élvezetes fordításban.

A reklám után sok-sok köszönetet is mondanék íróinknak, szerkesztőinknek munkájukért, és természetesen nektek, hogy olvassátok az AniMagazint!

Sok erőt az otthoni, iskolai, munkahelyi új helyzetek elviseléséhez, és jó egészséget is kívánok mindenkinek. Kitartás, ne pánikoljatok, reméljük, minél előbb jobbra fordulnak ezek a vírusos hétköznapok!

- Catrin

*Tian Guan Ci Fu / Heaven Official's Blessing*  
 magyar fordítás  
 Részletekért kattints ide!

**ANIME**

- 04** Shirokuma Cafe  
*HirotaKa*
- 08** Usavich  
*Dumet*
- 10** Nezha: The Devil's Birth  
*Yuuko*
- 14** Yu-Gi-Oh! 0  
*tomyx20*
- 18** Tavaszi szezonajánló  
*HirotaKa*
- 28** Szezonos animékről  
*Venom, HirotaKa*
- 37** TOP 10 Doga Kobo  
*Venom*
- 43** Miért szerettük (és miért nem)  
a GitS - S.A.C.-et?  
*HigashiKata*
- 46** Az anime kora Magyarországon:  
Ezt írtátok ti 4.  
*tomyx20*
- 54** Elfen Lied – Kell nekünk  
ehhez szinkron?  
*Dumet*

**58****61****64****MANGA**

- 58** Jormungand  
*A. Kristóf*
- 61** The Gamer  
*A. Kristóf*
- LIVE ACTION**
- 64** Sonic, a sündisznó  
*tomyx20*

**KÖNYVTÁR**

- 67** The Scum Villain - avagy volt élet  
a Mo Dao Zu Shi előtt is  
*Kocsondi Nelli*
- 74** Nyugati utazás  
*Iskariotes*
- RENDZEVÉNY**
- 80** SzolnoCon  
*HirotaKa*
- 83** Fantasy Expo  
*HirotaKa*
- 86** Amai Miracle Tour  
*HirotaKa*

**TÁVOL-KELET**

- 89** Roppongi Hills - Mori Tower  
*Saci*

**ZENE**

- 92** K-pop dalok és albumok  
*Edina Holmes*

**KREATÍV**

- 98** Dhommy és Telperion interjú  
*Yuriko*
- 102** Cosplay Photoshoots  
*cosplay.hu*





# SHIROKUMA CAFE

ÍRTA: HIROTAKA

*Ezt a cikket akár úgy is kezdhethném, hogy „ismeritek azt a viccet, amikor a panda bemegy a jegesmedve kávézójába és a pingvin azt kérdezi tőle, hogy...”*

*No, de ha animéről van szó, ez nem vicc, hanem egy remek slice of life vígjáték alapja. Egy könnyed lazulás egy dolgozós nap után, nekünk, valamint a panda, a pingvin, a láma, a koala, a teknős és még sok mindenki számára, amikor betérnek a Shirokuma Caféba.*

Történetünk a Pandaházban kezdődik, amikor is Pandamama megkéri a fiát, hogy ugyan keressen már valami melót, és ne fetrengjen otthon. A bambuszevő pandafinak viszont semmi kedve ehhez, mégis jelentkezik a Jegesmedve kávézójába részmunkaidős felszolgálónak. Mondanom sem kell, hogy nem ő a legalkalmasabb a pozícióra, viszont - ki nem találnátok - kap egy lehetőséget az állatkertben, mint részmunkaidős panda. Magyarán szólva, az anime világában az állatok

antropomorf lények, az emberek életét élik, egy társadalomban velük, legalábbis a szereplőink. A jegesmedve kávéházat üzemeltet, a panda, a láma, a teknős meg a koala, az állatkertben dolgoznak, mint önmaguk, a Grizzly pedig éjszakai késdobáló kocsmát vezet. Gondoljuk csak el, milyen lenne, ha kimennénk az állatkertbe és az ott látott tigris a szomszédunk lenne, csak épp teljes munkaidőben tigriskedik. Ugyanis az állatkertben sincs ám lazulás, ha jön a látogató, mutatni kell valami produkciót, amit az anime csak „szervisü”-ként definiál. (Furcsa mód én legtöbbször csak heverészni látom az állatokat.)

Az anime nagy részét viszont a shirokuma cafében fogjuk tölteni, ott jönnek össze a karakterek délutánonként egy kávéra vagy egy könnyed bambuszsálira, és a három fő karakter, a panda, a jegesmedve és a pingvin napi beszámolóját hallgathatjuk, amibe gyakran becsatlakozik Sasako-san, a pincérnő és a többi, már említett jószág. És mi a téma? Életszeletek, apró gondok, mi más:

milyen új fogást tegyen a jegesmedve az étlapra, a pingvinnek gondjai támadnak az autóvezetéssel és a szerelemmel, a panda nem tud elég bambuszt enni és küzd a kilókkal, a lámának gondot okoz a telefonkezelés és így tovább.

Kalandokba is keveredünk azért a kávézón kívül. Barátaink elmennek piknikezni, a pingvinnel gyakorolják az autóvezetést, elmennek az állatkertbe, mint látogató vagy Grizzlyvel társulva buliznak éjjel. Szóval csupa olyan hétköznapi dolog, amit mi is csinálunk. Természetesen ebben a felállásban jóval viccesebb, aranyosabb, szórakoztatóbb, kikapcsolóbb.

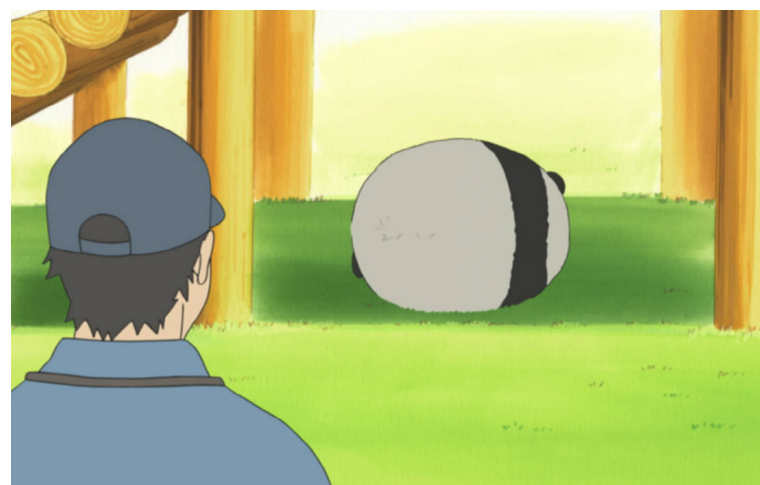




Főszereplőnk egyértelműen a fiatal Panda-san lesz, aki hihetetlenül lusta, imádja a bambuszt mindenféle formában, még a hot dogot is azzal enné. Odáig van a pandás cuccokért és cukinak is gondolja magát. Igen, kicsit nárcisztikus. Mivel még fiatal, sok mindenre rácsodálkozik, semmi kedve dolgozni, így a gondozó Handa-sannak kell többször is rászólnia.

A kávézó üzemeltetője a jegesmedve, egy higgadt, laza figura, bár olykor elég troll, aki sikeresen félre tud érteni bármit, amivel némi szótanulást is belecsempészték az animébe. Kicsit amolyan rangidős senpai szerepét tölti be. Aztán ott van a pingvin, aki kissé szarkasztikus és hibbant, plátói szerelme Penko-san, a pingvin, aki egy pékségben dolgozik.

További karakter még Sasako-san, a rész munkaidős pincérnő (igen, ő kapja meg a melót, amit pandának nem sikerült), egy kedves, átlagos lány, jó, hogy pl. általa embert is szerepeltetnek



az animében. A másik fontosabb ember karakter pedig Handa-san, az állatgondozó, aki lényegében csak a munkájának él, sok egyéb dolga nincs (bár szurkolhatunk neki a szerelemben).

És ott van még a többi állat karakter, akik olyanok együtt, mint egy nagy család, ami szintén erősíti az egész sorozat szitkom hatását.

A Shirokuma Cafe 50 részes, egy ötkötetes mangából adaptálták 2012-ben. A grafika meglehetősen egyszerű, főleg pasztell színekkel dolgozik, de egy ilyen animéhez nem is vár az ember földrengető vizuális megvalósításokat. Letisztult, az állatok ábrázolása egyszerű, de realisztikus. A Studio Pierrot jó munkát végzett. Az OST többnyire felejthető, a nyitózenék viszont hamar átmásznak a dobhártyánkon az agyunkba. Az openingek aranyosak és dinamikusak, az endingek nagyon kreatívak képileg, zeneileg pedig kellemesek, simán el lehet fütyörészni őket.

Mindezek mellé még seiyuu sztárparádé is csapódik. Sakurai Takahiro a jegesmedve, Fukuya-



ma Jun a panda, Kamiya Hiroshi pedig a pingvin. De szerepel még pl. Endou Aya, Nakamura Yuuichi, Ono Daisuke vagy Miyano Mamoru. És megsűgom, az endingeket (10 van) a seiyuuk éneklék.

*Nem tagadás, hogy rámentek a cukiságra ebben az animében. Akik szeretik a semmiről nem szóló „just lazy” animéket, azoknak telitalálat lehet.*



**Cím:** Shirokuma Cafe (Polar Bear's Cafe)

**Hossz:** 50 rész

**Év:** 2012

**Stúdió:** Studio Pierrot

**Műfaj:** slice of life, vígjáték, josei

**Értékelés:**

MAL: 7,99

ANN: 7,61

Anidb: 7,14

AJÁNDÉK HÁTTÉRKÉP A CIKKHEZ

# SHIROKUMA CAFE



*Kattints a képre!*

A



TV műsorán

# USAVICH

ÍRTA: DUMET

## SOSE NYÚLJ A RUSZKI NYÚLHOZ!

*Láttunk már jó pár olyan animét, amit bár ne láttunk volna soha. Habár, talán viszonylag kevés volt az olyan közülük, amiről tudtuk, hogy hiba volt megnézni, mégsem tehattünk ellene semmit. Na, ilyen lehet az Usavich is még 2006-ból, ami olyan elborultan szórakoztató a maga egyszerűségében, hogy, vagy másfél perc után (ugyanis mindössze ilyen hosszú egy epizód) ott hagyod, és elvonulsz egy sarokba elmélkedni az életedről, vagy pedig úgy beszipant, hogy meg sem állsz az utolsó epizódig és utána vonulsz el egy sarokba ugyanezen okból kifolyólag.*

Pedig a recept nagyon egyszerű, hiszen adott két nyúl, a csendes gyilkos Kirenenkó, akinek ráadásul cipőfétise is van, és a teljesen agyalágyult Putyin, akit, hát igen, ezt hadd ne kelljen magyarázni. Már ezen a ponton nyilvánvalóvá válik, hogy az egész sorozat az egyébként teljesen érthetetlen, de valamiért mégis igencsak elterjedt ruszki rajongásra épít. Ezt pedig még meg-



fejelik azzal, hogy a történet egy börtönben veszi kezdetét, tekintve, hogy főhőseink még bűnözők is. Meg nyulak persze, ami alapjáraton egy szokatlan párosítás. Aztán jönnek később még más mellékszereplők is, némelyik vagy mindegyik igazán beteg, de a felállás mindig ugyanaz: adódik egy szituáció, ami az adott epizód gerincét képezi, Putyin csinál valami hülyeséget, Kirenenkó pedig feldühödik, és mindenkit jól lemészárol. Akadnak kivételek is néha, de tulajdonképpen minden epizód ugyanarról szól, mégis van valami bája, ha úgy tetszik, ami miatt végigdarálja az ember.

Annál is inkább, mivel akár bő két óra alatt teljesíteni lehet ezt a küldetést, vagy nyilván adagolni is lehet, ahogyan azt a néhai MTV (teljes leánykori nevén Music Televízió) is tette. Mert hát ezt a gyöngyszemet a japán MTV gyártotta, így érthető módon hozzánk is eljutott, még ha nem is tudott róla kb. senki. Szóval, amolyan kitöltő műsorként adták mindenféle lokalizáció nélkül, ami valahol érthető, mivel egyáltalán nincsenek



benne dialógusok, csak annál viccesebb nyögések (néha túlságosan sok is). Akit viszont zavarna, hogy az egyébként rendkívül szellemes epizód címeket nem érti a japán írásjelekből, vagy éppen valaki csak nosztalgiázni, esetleg megörülni szeretne, az meglehetősen az összes epizódot most már magyar nyelven is, gyors egymásutánban a *DragonHall TV* online adásában, stílusosan az idej bolondok napján (a teljes műsor meglehetősen a magazin végén található műsorújságban).



**Cím:** Usavich

**Hossz:** 13x1perc

**Év:** 2006-2007

**Stúdió:** Kanaban Graphic

**Műfaj:** kaland, vígjáték

**Értékelés:**

MAL: 7,01

ANN: 7,6

Anidb: 6,74



# NEZHA: THE DEVIL'S BIRTH

ÍRTA: YUUKO

MERT MINDENKINEK JÁR(NA) EGY ESÉLY...

*Hol volt, hol nem volt, valahol a 16. századi Kínában a Ming dinasztia idején élt egy bizonyos Xu Zhonglin nevezetű ember, akinek kedve támadt a szabadidejében megírni a Fengshen Yanyi – The Investiture of Gods – című könyvet. Ez a könyv a kínai folklóron és mitológián alapul, megfűszerezte egy csipet taoizmussal, istenekkel, démonokkal, szellemekkel, végezetül pedig jónéhány emberrel is, akik valamilyen fatális véletlen folytán mindezt túl is élték. Vagy nem.*

Jópár évszázaddal később született szintén Kínában, egészen pontosan Sichuanban, egy Yu Yang nevű fiú, akinek a beceneve mellest Jiaozi vagyis egyfajta kínai töltött gombóc volt, és aminek nincsen semmiféle jelentősége – hacsak nem az, hogy a Wikipédia nemes egyszerűséggel így emlegeti, valamint ez az étel magyarul valamiféle zseniális logika folytán csiaoce néven fut... Szóval ez a fiú rajongott az animékért, azonban szülei hatására ő is orvosnak kezdett tanulni, de tanulmányait végül nem fejezte be. Helyette úgy döntött, hogy megvalósítja gyerekkori álmát, és rendező lesz. Erőfeszítéseit végül siker koronázta, és *See Through* című 16 perces rövidfilmje számos elismerést hozott neki, többek között a 2009-es Berlini Nemzetközi Filmfesztiválon is díjazták. Ezután megalapította saját stúdióját Jokelate Stúdió néven, és közel 6 évig dolgozott következő projektjén. Fáradhatatlanul küzdött a projekt megfelelő finanszírozásáért, és végül 2015-ben a Beijing Enlight leányvállalata, a Coloroom Pictures segít-

ségével készült el a *Nezha* című film, mely jelen cikkünk alanya lett. Mind hálásak lehetünk azért, hogy meg tudta valósítani az álmát, mivel ezt a filmet érdemes mindenkinek megnéznie. Az eredeti regény – mely a fentebb említett Xu Zhonglin *Fengshen Yanyi* c. művének felel meg – rengeteg anekdotát tartalmaz, és ezek egyikében esik szó Nezha történetéről, azonban a film csupán ihletet mert belőle. Maga a rendező egyszer azt nyilatkozta, hogy Nezha története a saját életpályájára emlékezteti.

### Egyéb feldolgozások

Nezha történetéről már jó néhány másik alkotás is készült, mint például az 1979-es *Nezha Nao Hai*, vagy a 2003-ban induló 52 részes *Nezha Chuan Qi* című sorozat, de említhetnénk még a 2016-os ONA-t, az *I Am Nezha*-t is. Szintén 2016-ban készült egy live action is *League of Gods* néven, amely az eredeti regényen alapul és amiben szintén feltűnik Nezha karaktere.



### Nezha: The Devil's Birth, avagy a film, amely népszerűbb volt Kínában, mint a Zootropolis

A nézőkön kívül a kínai filmipar is hálás lehet neki. Annak ellenére, hogy a rendező és az animációs stúdió is ezzel a filmmel debütált, valamint a szinkronhangok között sincsenek ismertebb nevek, a *Nezha* a kínai mozi egyik legnagyobb dobása lett.

2019 augusztusától a film a maga több mint 725 millió dolláros bevételével Kínában a legmagasabb bevételt hozó animációs film lett – ezzel letaszítva a trónról a *Zootropolist*. Majd a VILÁG legmagasabb bevételt hozó nem Disney/Pixar animációs filmje: viszlát *Shrek 2*; és második legmagasabb bevételt hozó nem angol nyelvű filmje – ezzel pedig a *Spirited Away* a második helyre szorult.

### De lássuk is a történetet!

Több ezer év viszonylagos béke és nyugalom után a Menny és a Föld életet adott a Káoszgyöngynek. A gyöngy telhetetlenül nyelte magába a Nap és a Hold esszenciáját, amitől az ereje egyre nőtt. De ezek az erők végül túlságosan erőssé váltak, melynek következtében a jóság és a gonoszság összekeveredett benne. Mivel a Káoszgyöngy túl veszélyessé vált, ezért Tianzun mester elküldi két tanítványát, Taiyi Zhenrent és Shen Gongbaot, hogy szerezzék meg a gyöngyöt.



Azonban a leginkább Stan és Pan klasszikus felállítására emlékeztető páros nincsen egy súlycsoportban az időközben jelentősen megerősödött, és szörnytestet öltött Káoszgyönggyel szemben. Tianzun mester személyesen lép közbe, és sikerül begyűjtenie, majd két részre szétválasztania a gyöngyöt: Lélekgyöngyre és Démongyöngyre. Mivel a Démongyöngy irányíthatatlan, így a mester egy átkot helyezett el rajta, melynek hatására az három év múlva egy villámcsapás által meg fog semmisülni. Tianzun megbízza a két tanítványát egy egyszerű feladattal. El kell vinniük

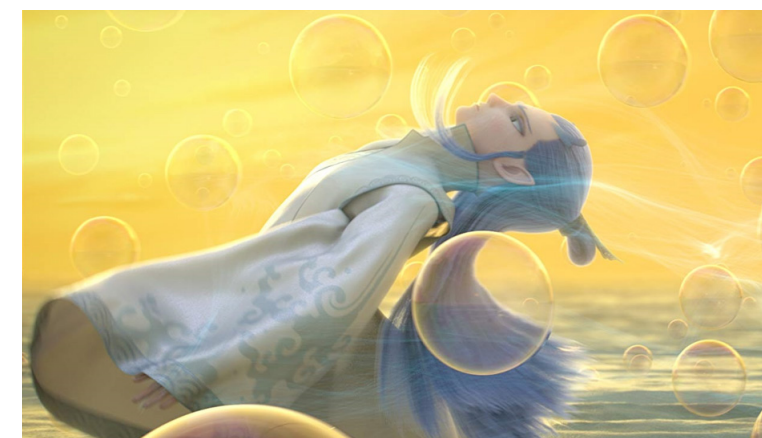
a Lélekgyöngyöt egy földön élő istenhez, Li Jing-hez, hogy annak gyermekeként születhessen újra. Azonban a dolgok félresikerülnek, és a Démongyöngy ölt testet Li Jing fiaként. A Lélekgyöngy pedig egy áruló segítségével a Tianzun által elzárt sárkányok leszármazottjaként reinkarnálódik.

Itt kezdődik el a film valódi története. A kis Nezha egy indulatos, veszélyesen erős gyerekké válik, akitől szülei kivételével mindenki retteg. Pedig Nezha csak egy normális gyerek szeretne lenni és barátokat szerezni, azonban a folyamatos csatlódások egyre kezelhetetlenebbé teszik. Egy nap véletlenül találkozik Ao Bing-gel, akivel barátok lesznek. A végzetük azonban az, hogy ellenségek legyenek, ugyanis Nezha a Démongyöngy, míg Ao Bing a Lélekgyöngy megtestesítője.

### Látvány, zene, ömlengés és egyébek

Egyébként a Nezha volt az első 3D animációs IMAX játékfilm, amelyet Kínában gyártottak. A rendező összesen két évet töltött a forgatókönyv megírásával, maga a film pedig három év alatt készült el. Több mint 1318 speciális effekt található benne, melyek elkészítésében közel 20 stúdió 1600+ alkalmazottja vett részt. Az egyik jelenet önmagában két hónap alatt készült el.

*„a Nezha volt az első 3D animációs IMAX játékfilm, amelyet Kínában gyártottak.”*



A film látványvilága szerintem gyönyörű, nagyon részletesen van kidolgozva. Egyik karakter se néz ki ugyanúgy, mindegyik különbözik a másiktól. Még a random mellékszereplők közül is a legtöbb egyedi karakterdizájnt kapott. Nekem a sárkányok kinézete volt a kedvencem, mivel hihetetlenül részletgazdag rajzolást kaptak. Nezha gyerek-alakja eleinte nem tetszett, de a végére rájöttem, hogy éppen így volt tökéletes. Mert a film egyik üzenete is ez: Nem a külső számít igazán, hanem az, ami belül van. Kicsit esetlen, kicsit vad... de Nezha igazából jószándékú és nagyon szerethető. A korábbi adaptációkban rendre egy jóképű ifjú képében jelenítették meg, de a rendező direkt nem így tett, ezzel is hangsúlyozva a fentebb említett üzenetet. A démoni/felnőtt alakjának a látványát pedig ajánlom a többi hölgnéző figyelmébe is, mivel csak egy szó van rá: nagyon dögös. (Végül kettő lett.)

Ao Bing-et is imádom. Egy becsületes, tiszta személyiség, akinek szintén nincs egyszerű dolga. Nehéz döntéseket kell neki is meghoznia.



Nemcsak a rendező és a szinkronhangok voltak kezdők vagy éppen kevésbé ismertek. A film zenéjét szerző Wan Pin Chu is csupán 29 éves. Ennek ellenére a film zenéi kellemes hangzásúak, és illenek az adott jelenetek hangulatához, sőt bizonyos részeken még fokozni is tudják. A harcjelenetek különösen tetszettek, nagyon kreatívan koreografálták meg őket. Egyetlen negatívumának a néha túlzásba vitt komikus jeleneteket tudnám megemlíteni, azonban ezek sem annyira zavaróak, és szerencsére viszonylag kevés van belőlük. A film elég családbarát, pont megfelelő egyensúlyban vannak benne a vicces és drámai elemek. Aki érzékenyebb típusnak tartja magát, azért készítsen maga mellé pár zsebkendőt is. Én már háromszor láttam, de mindegyik alkalommal szükségem volt rá. Érdekes tovább nézni a filmet, miután elkezdődik a stáblista, ugyanis jó néhány magyar nevet felfedezhetünk rajta. Sajnos nem tudok kínaiul, de ha jól láttam, akkor a zenei aláfestés egy részét biztosan magyaroknak köszönhetjük. Valamint van egy igen érdekes stáblista utáni jelentet is, kár lenne kihagyni!

Talán kicsit elfogult vagyok, de nekem hatalmas kedvenc lett ez a film. Legszívesebben mindenkivel megnézném.



### És még nincsen vége... remélhetőleg

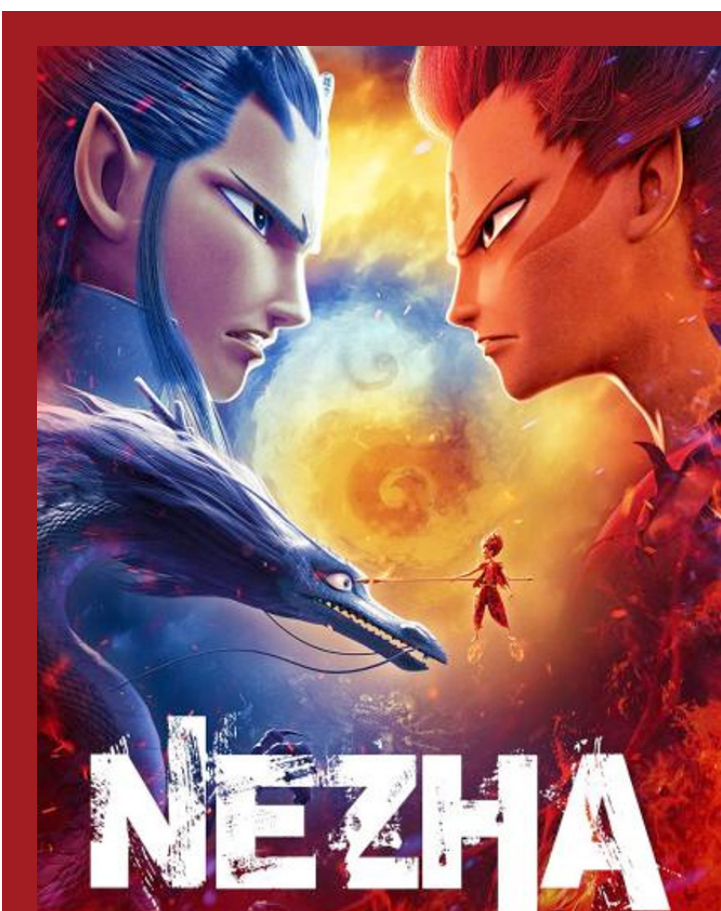
2020. január 25-ére jelentették be a következő projektet, amely egy univerzumban játszódik jelen cikkünk alanyával, és amely szintén a Fengshen Yanyi-t veszi alapul. A film címe *Jiang Ziya/ Legend of Deification*. Az előzetese már megtekinthető, azonban a koronavírus miatt a kiadás dátumát visszavonták, és eddig még nem jelentettek be új megjelenési dátumot. (Reméljük, hogy lesz hozzá, engem már a trailer teljesen fellelkesített. Annak ellenére, hogy más fogja rendezni, bár ennek okát nem tudom.)

### Személyes végszó, avagy BL különkiadás

Őszintén bevallom, hogy teljesen véletlenül találtam rá erre a filmre. Annak ellenére,



hogy ilyen szép eredményeket ért el. Egy fórumon, amelynek aktív tagja vagyok már egy ideje, belinkeltek pár gyönyörű fanartot két démonról, akiknek az ábrázolásában a vörös és a kék szín dominált. Ezután kerestem rá a két karakterre, és nagyon megörültem, amikor megtudtam, hogy egy film készült róluk. Miután rájöttem, hogy animációs filmről van szó, kicsit csalódott voltam, azonban úgy gondoltam, hogy adok egy esélyt neki. És milyen jól tettem! Bár nem teljesen azt kaptam, amiben első látásra reménykedtem – bromance vagy „lélektársak” –, azonban nincsen okom a csalódásra. Ez egy kívül-belül gyönyörű történet. Ami pedig a boys love részét illeti: rengeteg csodálatos fanart található róluk a neten. (És megvan az új háttérképem is)



**Cím:** Nezha Zhi Mo Tong Jiang Shi

Nezha: The Devil's Birth

**Hossz:** 1 rész (110 perc)

**Év:** 2019

**Stúdió:** Beijing Enlight Pictures

**Műfaj:** akció, dráma, fantasy, történelmi, vígjáték

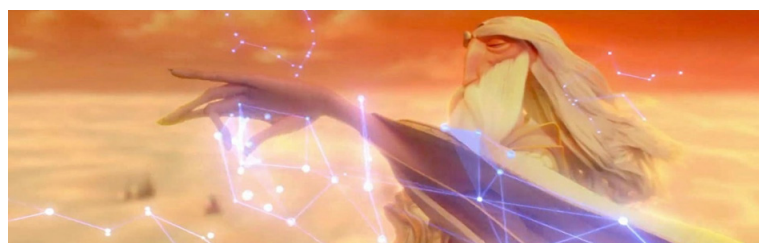
**Értékelés:**

MAL: 7,20

Anidb: -

IMDb: 7,7

**Források:** [LINK](#)





YU-GI-OH!

遊  
戯

★  
遊  
戯

# YU-GI-OH! 0

ÍRTA: TOMYX20 ([tomyx20.wordpress.com](http://tomyx20.wordpress.com))

*Pár hét múlva a Yu-Gi-Oh! is elérkezik a franchise-át képező animék 1000. részéhez, így élébe menve e jeles eseménynek, álljon itt ez a bemutató a 0. évadról.*

Az általános tévhittel ellentétben a Yu-Gi-Oh! széria nem 2000-ben indult a hazánkban is részben vetített Studio Gallop-féle *Duel Monsters*-zel, hanem 1998-ban a Toei-féle 27 részes sorozattal.

A két változatot külön szokták választani, de ugyanannak a mangának különböző történetveiből készültek, úgyhogy szigorúan véve összetartoznak. És ha beleszámoljuk az első sorozat 27 részét, akkor a következő sorozat első része már az ezredik lesz a teljes animeadaptációban.

A történet egy fiúról szól, akinek nincsenek barátai, és szereti a játékokat. Ez a fiú, Yugi kirakja a nagyapjától kapott ezeréves kirakóst. Illetve kirakná, ha Jonouchi nem dobja bele a csatornába az egyik darabját. Ezért Ushio, egy felsőbb

éves fiú megveri a zaklatót, majd cserébe védelmi pénzt kér főhősünktől. Aztán Yuginak mégis sikerül kirakni az ősi puzzle-t, és lelökni a zsarnokoskodó fiút az iskola tetejéről. Majd barátságot köt Jonouchival, Hondával és Anzuval. De lesznek még fegyveres rablók, terroristák és olyan pszichopata ellenfelek is, mint Seto Kaiba vagy Bakura.

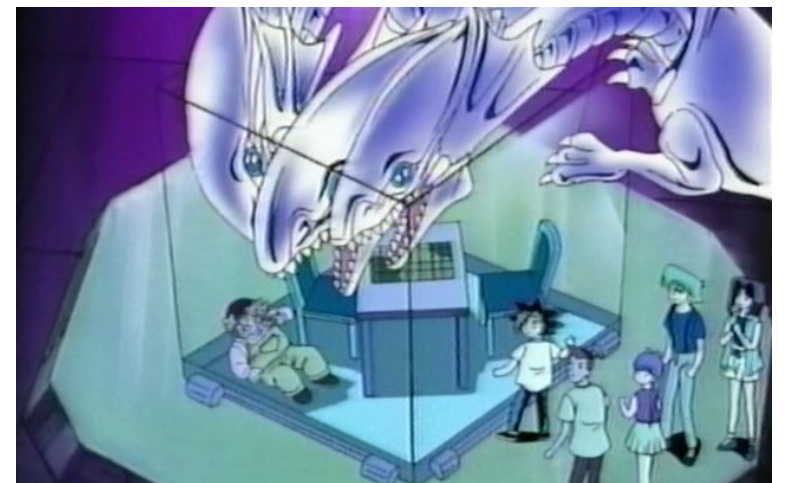
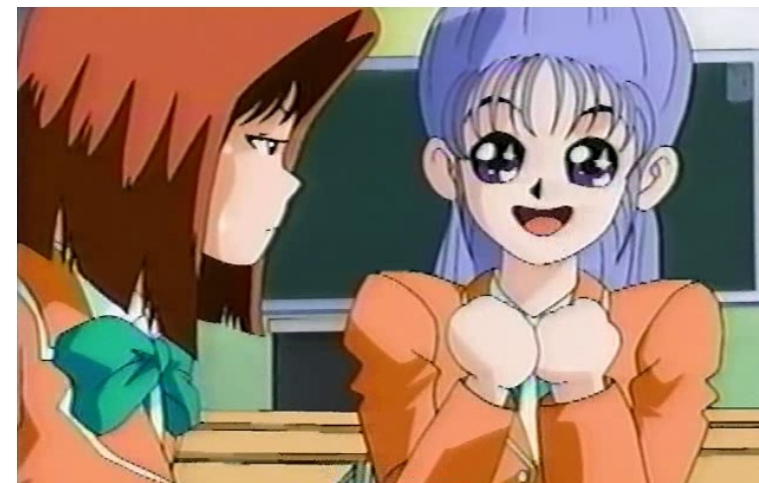
A sorozat a 20. részig elég epizodikus. Mindig jön egy gonosz, aki ujjat húz a gyerekekkel és/vagy a rendőrséggel, a 18. percben kicsi Yugi varázslányokat megszegyenítő módon átváltozik nagy Yugivá, és könnyű testi vagy lelki sértést követ el, majd jön a happyend. A büntetések nem ilyenek, hogy cukorkává változtatja őket, hanem mondjuk átélük, hogy elevenen elégnek vagy nem egyszerűséggel megtébolyodnak.

A 21-24. részben és a 25-27. részben van két hosszabb történet. Az első ilyen Seto Kaiba Death-T nevű versenye. A fiú nem bírja kiheverni a főhős elleni döntetlenét, ezért elrabolja Yugi

nagyapját, és megkínozza az öreget. Aztán többször is életveszélyes játékokba keveri hőseinket egyenlőtlen esélyekkel (pl. profi katonákkal kell lövöldözős játékot játszaniuk) több száz néző szórakoztatására, amin nem mindenki jut át egy könnyen. Az utolsó cselekményegység a Szörnyvilág, ahol Bakura ezeréves gyűrűjében lakozó gonosz szellemmel küzdenek meg hőseink egy táblás szerepjátékban.

Néhány jelenetet átvettek a későbbi sorozatba, átformálva, mint Yugi és Kaiba első találkozását vagy Yugi és Bakura sorozatvégi harcát.

Ebben a sorozatban nincsenek versenyek (a Death-T inkább élet-halál küzdelem), és nem is sokat kártyáznak. Mert a Yu-Gi-Oh! nem egyenlő a kártyajátékkal, hanem a játékok királyát jelöli. Yugi (illetve a névtelen fáraó) az összes játék királya, a cím is erre utal, ez még a későbbi sorozatban is megjelenik, például Kaiba RPG-jénél vagy a Dungeon Dice Monstersnél.





A főszereplők nagyjából ugyanazok, mint a későbbi sorozatban.

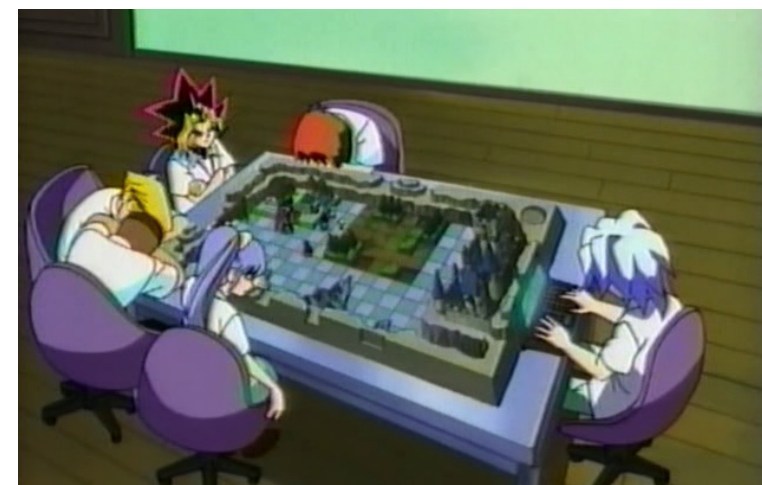
**Yugi:** egy átlagos, félénk középiskolás, akinek van egy ezeréves kirakósa, amiből egy ókori fáraó szel-  
leme olykor megszállja a testét. Szeret játszani.

**Anzu:** a kicsi Yugi esete, a lánynak viszont sajnos a nagy Yugi jön be, aki többször is megmenti az életét. Iskola mellett pincéernősködik.

**Jonouchi:** bajkeverő suhanc, aki szeret vereked-  
ni, van egy alkoholista és szerencsejátékfüggő  
apja és egy beteg kishúga.

**Honda:** az iskola tisztaságáért felelős diák. Szerel-  
mes Mihóba.

**Miho:** a csapat sablonos, buta lány karaktere (3.  
személyben beszél magáról), fanservice forrás. A  
mangában csak epizódszereplő, erre az animére



viszont felvették állandóra, de 2000-ben nyoma  
vész.

**Seto Kaiba:** a gazdag rivális cserediák, aki sosem  
tudja legyőzni a főszereplőt, itt még ellenség. Ér-  
dekes, hogy akkoriban még nem szerepelt színes  
oldalon, de Yuginak nem adhattak egy átlagos  
hajú főellenséget, így zöld haja lett. Erre utal a  
Duel Monstersben Noah Kaiba karakterdizájnja.

**Mokuba Kaiba:** Seto szadista kistestvére, nem egy  
kis cukimukiság. Az ő karakterét már cenzúrázták,  
mivel a mangában még kövér is volt (a Death-T  
előtt játszik egy ételes orosz rulettet a srácokkal).

**Bakura:** az új osztálytárs, akibe minden lány be-  
lezúg. Van egy ezeréves gyűrűje, amiből egy go-  
nosz szellem olykor megszállja a testét.

Mostanáig azt gondoltad, hogy ismered  
a *Yu-Gi-Oh!*-t. Akkor ez hogy is van? Alanyunk a  
manga első történetívének, az első 7 kötetnek egy  
része alapján készült, míg a későbbi 224 részes so-  
rozat a 8.-tól a 38. kötetig dolgozza fel ugyanazt a  
mangát. Itt még nem volt részletesen kidolgozva a  
Duel Monsters kártyajáték, helyette inkább olyan,  
a kilencvenes években népszerű játékok kerülnek  
előtérbe, mint a jojó vagy a tamagochi. Valamint  
egy kicsit magasabb korosztályt célt meg – lé-  
vén kilencvenesévekbeli shounenről van szó – kb.  
*Yu Yu Hakusho* szintet, ami bizony nem kevés fizi-  
kai vagy olykor lelki erőszakkal járt együtt. Nem az

volt a főszempont, hogy gyerekeknek adjanak el  
vele minél több kártyát.

Az alkotó, Takahashi Kazuki, '61-ben szüle-  
tett. Eredetileg egy játéktársaságnál dolgozott,  
szereti a sógit, a madzsongot, valamint a kártya-  
és szerepjátékokat, így lett mangaka, és tervezett  
saját játékokat, mint a *Duel Monsters*. '96-ban  
kezdte el a *Yu-Gi-Oh!* mangáját a *Shounen Jump*-  
ban. Szereti a *Hellboy*t, és annak készítőjével,  
Mike Mignolával egyszer lerajzolták egymás ka-  
raktereit.

Jó, hogy létezik ez a sorozat, mert nem min-  
den animének van kétféle, szinte teljesen eltérő  
megvalósítása (még akkor is, ha ez előzmény).  
Egyről tudok, a *Yume de Aetarának* (*AniMagazin*  
38) volt egy drámaibb és egy viccesebb változata.

**Röviden:** előzménye a *Duel Monstersnek*,  
és ha megbukott – márpedig nyilván azért nem a  
Toei folytatta –, akkor nem lehet túl jó, de nekem  
pozitív csalódás lett.



Azok bele se kezdjenek, akik a kártyajátékra meg versenyekre kíváncsiak, akik viszont egy sokkal felnőttesebb történetben szeretnék viszontlátni a megszokott szereplőket, azoknak mindenképpen érdemes elkezdni. Arra azonban érdemes felkészülni, hogy ebben a sorozatban Yugi hangja mocskosul irritáló.

Készült hozzá egy félórás film is, ami folytatása a sorozatnak, itt Seto Kaibának már barna a haja. A Vörösszemű Éjszarkányról, illetve, mint mindig, Yugi és Seto párbajáról szól. Itt jelenik meg az első Duel Disk. Még ocsmány CGI is van benne. A zenék a sorozatban használtak. A grafika némileg – lévén mozifilmről van szó – szebb.

Ennek a sorozatnak érdekessége, hogy Japánon kívül sehol nem vetítették, így nem gyalázták meg saját lebutított változatokkal például az amerikaiak. Viszont kétféle magyar rajongói felirat is készült hozzá. Először 2013-ban az Anime Sekai Team, majd tavaly a FeedTheGeek csapata által is, utóbbit azért is fontos megemlíteni, mert az ő csapatuk vezetője, Ranma fordította eddig szinte az összes részt (a GX néhány részét kivéve), aki az egyik, ha nem a legnagyobb hazai Yu-Gi-Oh! rajongó.

Ehhez a szériához is készültek kártyák, csak még nem a Konami, hanem a Bandai gondoskodott róluk. A kinézetén kívül mások voltak a szabályok is, mint a későbbiekben. Az első 45 lap már az első résszel egy napon megjelent. A Konami



viszont adott ki videojátékokat még ebből a sorozatból is, amikhez tartozott 10-10 darab promóciós kártya is. Aztán 1999-ben a Konami kizárólagos jogot szerzett a *Yu-Gi-Oh!*-ra. Ezek a kártyák viszont még csak japán piacra készültek.

Fentebb említettem, hogy készültek videojátékok is a sorozathoz, mint a *Yu-Gi-Oh! Monster*



*Capsule: Breed and Battle* Playstationre, a *Yu-Gi-Oh! Duel Monsters* Gameboyra, ennek a folytatása a *Dark duel Stories* és a *Yu-Gi-Oh! Monster Capsule GB* Gameboy Colorra. A legutolsó Japánban 5 nappal a *Duel Monsters* sorozat kezdete előtt jelent meg. Ezek a játékok az első TV-sorozathoz hasonlóan még csak a szigetországban kerültek forgalomba.



**Cím:** Yu☆Gi☆Oh!

**Hossz:** 27 rész

**Év:** 1998

**Stúdió:** Toei Animation

**Műfaj:** akció, kártya, vígjáték, fantasy, shounen

**források:**

[yugioh.wikia.com](http://yugioh.wikia.com)

[animesekaiteam.nhely.hu](http://animesekaiteam.nhely.hu)

[feedthegeek.hu](http://feedthegeek.hu)



# TAVASZI SZEZON

2020

ÖSSZEÁLLÍTOTTA: HIROTAKA

## A3! Season Spring &amp; Summer



játék alapján

**Stúdió:**  
3Hz, P.A. Works

**Műfaj:**  
zene

**Seiyuuk:**  
Asanuma Shintarou,  
Igarashi Masashi,  
Nishiyama Koutarou

## Leírás

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

## Ajánló

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

## Appare-Ranman!



original

**Stúdió:**  
P.A. Works

**Műfaj:**  
történelmi

**Seiyuuk:**  
Yamashita Seiichirou,  
Hanae Natsuki,  
Saitou Souma

## Leírás

A XIX. század végén, egy zseniális, de társadalomban kudarcot valló mérnök, Sorano Appare és a ravasz, de gyáva samuráj, Isshiki Kosame Japánból Amerikába hajóznak. Meg akarják nyerni a Trans-America Wild Race-t. A két rivális végigküzdi magát a vadnyugaton Los Angelesből, New Yorkba a saját gőzmeghajtású autójukkal.

## Ajánló

Történelmi és még vadnyugatos is. Igazán érdekes helyszínválasztás. Régen volt már ilyen, így már csak ezért is érdekes. Ha nem shouneneskedik el, akkor még izgalmas is lehet. De talán bízhatunk a P.A Worksben, igaz a *Fairy Gone* annyira nem sikerült nekik. Befejezett, kerek sztorit viszont kaphatunk, mivel original cím. A rendező Hashimoto Masakazu lesz, aki a *Tari Tari* és a *Soul Eater Not!*-ot rendezte.

## Arte



manga alapján

**Stúdió:**  
Seven Arcs

**Műfaj:**  
történelmi, seinen

**Seiyuuk:**  
Komatsu Mikako,  
Enoki Junya, Mao

## Leírás

Arte arisztokrata családba született a XVI. századi Firenzében. A művészetek iránti hatalmas érdeklődése miatt Arte felhagy nemesi életmódjával, csak, hogy művész legyen.

## Ajánló

Szintén egy izgalmas helyszín és kor. A reneszánsz Itália nekem nagyon a szívem csücske, így nézős lesz. Remélhetőleg remekül bemutatja a kort és a művészetet. A manga egészen régóta, 2013 óta fut. A stúdió egy ideje eltűnt, de korábban a *Dog Dayst* és a *Nanohát* készítették. Meglátjuk, hogy sikerül visszajönni. Hamana Takayuki lesz az irányító, aki a *Mushobugyou*-t, *Nanohát* és *Applesee XIII*-t is rendezte.

## BNA



original

**Stúdió:**  
Trigger**Műfaj:**  
fantasy**Seiyuuk:**  
Hosoya Yoshimasa,  
Morohoshi Sumire,  
Ishikawa Kaito

## Leírás

A 21. században az emberi állatok létezése hosszú idő után napvilágra kerül. Michiru, aki ez idáig emberként élt, hirtelen tanuki-emberré válik. Anima városába menekül, amit 10 éve alapítottak, ennek a fajnak. Michiro találkozik Shirouval, a farkas-emberrel, aki utálja az embereket. Shirou segítségével Michiru megismeri fájának életvitelét, gondjait, örömeit. Ám közben valami váratlan esemény történik.

## Ajánló

Az ember-állat ábrázolások az elmúlt időszakban eléggé elterjedtek, szinte minden szezonban van legalább egy hasonló cím. A BNA original, így nem kell majd a mangát bújniuk a végkifejletért. A Trigger az *SSSS Gridman* óta eléggé eltűnt, talán most visszatérnek. A rendező Yoshinari You lesz, aki a *Little Witch Academiát* is dirigálta.

## Bungo to Alchemist: Shinpan no Haguruma



játék alapján

**Stúdió:**  
OLM**Műfaj:**  
akció, kaland, fantasy**Seiyuuk:**  
Nakamura Yuuichi,  
Sugita Tomokazu,  
Suwabe Junichi

## Leírás

Egy olyan világban vagyunk, ahol híres japán írókkal találkozhatunk. Az írók társaságával beleássuk magunkat az átkozott könyvekbe, hogy megtisztítsuk és felfedezzük titkaikat, és új szövetségessé tegyünk szert.

## Ajánló

Japán írókhoz kapcsolódva a *Bungo Stray Dogs* lett talán a legnépszerűbb cím, meglátjuk, ez képes-e hasonló sikerre. Az esélye megvan rá, mert igazi seiyuu sztárparádé lesz. Az OLM főleg gyerekeket céloz meg animéivel, ilyen a *Youkai Watch*, az új *Pokemon* vagy a *Cardfight! Vanguard*. Rendezőnek Watanabe Odahirót találták meg, aki a *Mix* és a *Tokyo Ghoul: re* irányítója volt.

## Fugou Keiji: Balance:UNLIMITED



regény alapján

**Stúdió:**  
CloverWorks**Műfaj:**  
rejtély**Seiyuuk:**  
Oonuki Yuusuke,  
Miyano Mamoru

## Leírás

A történet főszereplője a dúsgazdag Kanbe Daisuke, aki szokatlan módon old meg különféle ügyeket. Kanbe a Modern bűncselekmények csoportjának tagja, akik a problémás tisztségviselőket távol tartják másoktól. Itt Kanbe új partnere Kato lesz.

## Ajánló

A történet több szempontból is különleges. Egyrészt az eredeti regény a hetvenes években íródott. Alkotója Yasutaka Tsutsui, aki az *Idő fölött járó lányt* és a *Paprikát* is írta. A detektív történetek kedvelőinek ez külön figyelemre méltó. A CloverWorks, mint az A-1 Pictures alcége, egyre népszerűbb. A *Fate/Babyloniát* és a *Nyuszi-senpait* is ők készítették. Ito Tomohiko, a *Boku-Machi*, a *Gin no Saji* és a *SAO* rendezőjének új munkája.

## Gal to Kyouryuu



manga alapján

**Stúdió:**

Kamikaze Douga,  
Space Neko Company

**Műfaj:**

vígjáték, seinen, slice of life

**Seiyuuk:**

Shimabukuro Miyuri,  
Yamashita Seiichirou

**Leírás**

A történetben Kaede együtt él egy dinoszaurusz-szal, aki emberi ételt eszik, tévét néz és élvezi, ha divatos lehet.

**Ajánló**

Nos, ez aztán az agyament szituáció. Biztosan tele lesz komikus elemekkel. Egy 2018 óta futó mangát adaptálnak, így elég friss cím. A Kamikaze Douga főleg kisebb műveket készített eddig, mint a *Batman Ninja* vagy a teljesen friss *Space Neko*. Nagyon egyszerű grafikára számítsunk.

## Girl-Gaku. Sei Girls Square Gakuin



egyéb

**Stúdió:**

OLM, WIT Studio

**Műfaj:**

zene, iskola

**Seiyuuk:**

-

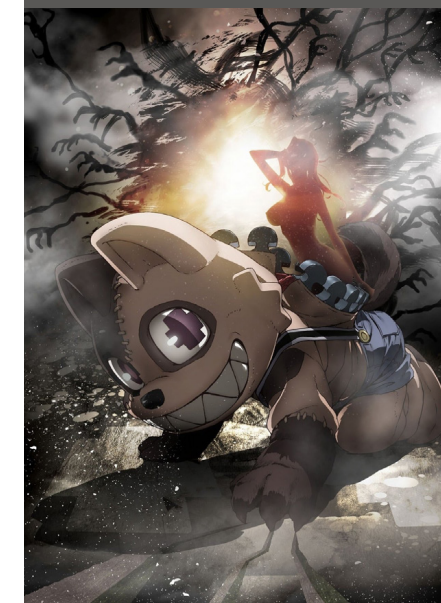
**Leírás**

Az anime a Holy Girls Square Akadémián játszódik, ahol a profi előadókat képzik. Központban olyan diákok lesznek, akiknek célja, hogy részt vegyenek az iskola éves nagy eseményén, a Girls' Arena shown.

**Ajánló**

Ismét idollányokat kapunk, ha esetleg még nem lenne belőlük elég. Mindkét stúdiótól idegen ez a műfaj, az OLM a *Youkai Watch*, míg a WIT az *SnK* okán lehet ismert. Meglátjuk, hogy teljesítenek. A rendező elég kezdő, Takahashi Norihitónak ez lesz az első rendezése, korábban a *Seikoku no Dragonaron* dolgozott.

## Geipnir



manga alapján

**Stúdió:**

Pine Jam

**Műfaj:**

akció, rejtély, seinen,  
természetfeletti

**Seiyuuk:**

Hanazawa Kana, Touyama  
Nao, Hanae Natsuki

**Leírás**

Kagaya Shuichi normál középsulis diák egy unalmas városban. Ám, amikor egy gyönyörű osztálytársa egy raktártűzben reked, ráébred titkos képességére. Át tud változni kutyává, aminek van egy túlméretezett pisztolya és egy cipzár a hátán. Megmenti a lány életét, aki nővérét keresi, mert megölte a családját. Célja elérése érdekében felhasználja Shuichi képességét.

**Ajánló**

Amikor már azt hinnéd, semmi nem tud meglepni, akkor itt van ez. Mit mondhatnék, agresszív plüsskutyává még nem változott senki. Szintén egy mangaadaptációról van szó, ami 2015 óta fut, a stúdió eddig nem sok mindent adott nekünk, pl. a *Gamers!*, a *Just Because!* meg egy *Hoozuki* OVA a kiemelkedő. A rendezőnek azért van tapasztalata, Yoneda Kazuhiro az *Akatsuki no Yonát*, a *Hoozuki 2-t* és a *Kabukibu!*-t is irányította.

## Hachi-nan tte, Sore wa Nai deshou!



light novel alapján

**Stúdió:**

Shin-Ei Animation,  
SynergySP

**Műfaj:**

akció, dráma, fantasy

**Seiyuuk:**

Mimura Yuuna, Ichimichi  
Mao, Komatsu Mikako

### Leírás

Ichinomiya Shingo 25 éves és egy befektetési cégnél dolgozik, amíg a másnapon agyal, elalszik. Mikor felébred, ismeretlen helyen találja magát, ráadásul egy 6 éves testében. Rájön, hogy ő a legfiatalabb egy szegény nemesi családban. A mágián kívül semmire nem képes, amivel segíthetné családját, és ezzel is csak gondot okoz. A történet Wendelin Von Benno Baumesiter útját mutatja be egy kemény világban.

### Ajánló

Ohh, drága isekai. Csak itt az író, még a halált sem akarta betenni, most már elég, ha a karakter elalszik. A regény immár hatodik éve fut. Az animálást két stúdió vállalta magára, a Shin-Ei a *Takagi-san*-t adta nekünk, míg a Synergy az *Initial D* új részeiről lehet ismerős.

## Houkago Teibou Nisshi



manga alapján

**Stúdió:**

Doga Kobo

**Műfaj:**

vígjáték, iskola, seinen,  
slice of life

**Seiyuuk:**

-

### Leírás

Hina és három másik középiskolás lány a főszereplő. Hina szereti a szabadidő elfoglaltságokat. Miután egy tengerparti városba költözik, találkozik Kuroiwával, miközben a tengerparti töltesen sétál, és csatlakozik a klubjához. Hina nem szereti a tengeri élőlényeket, de a klubtagokkal eljár pecázni és megeszi a fogásokat.

### Ajánló

Újabb cuki lányok cu-kin csinálnak dolgokat. Ezúttal pecázni fogunk, ami legalább kicsit újdonság, mint a tavalyi társasjátékos. A manga 2017 óta fut. A Doga Kobo a kislányos animék szakértője, így a moeséggel tuti nem lesz gond. Korábban a *Watashi ni Tenshi* vagy a *Dumbbell* is náluk készült. Ookuma Takaharu ül a rendezői székben, akinek ez lesz az első ilyen alkalom, eddig főleg asszisztensként működött pl. a *Yuru Yuriban*.

## Kakushigoto



manga alapján

**Stúdió:**

Aijo-do

**Műfaj:**

shounen, vígjáték, SoL

**Seiyuuk:**

Takahashi Rie,  
Kamiya Hiroshi

### Leírás

Gotou Kakushi egy vulgáris manga alkotója, amit megpróbálja elrejtetni lánya, Hime elől. Egy szerethető és neveltető apa-lánya történet.

### Ajánló

Kicsit hasonlít az alapfelállítás a Midara na Ao-chan-hoz. A cím érdekessége, hogy egy közel 1 perces ONA készült már hozzá 2016-ban. A manga még fut, de az alkotó igazi nagyágyú, Kumeta Kouji, aki a *Zetsubo-sensei* mangakája. Az Aija-Do végzi a nagy melót, ők az *Izettát* és a *Honzuki no Gekokujou*-t készítették. Murano Yuuta lesz a rendező, aki eddig a *Dream Festival*-t dirigálta.

## Kami no Tou: Tower of God



digital manhwa alapján

**Stúdió:**

Telecom Animation Film

**Műfaj:**

kaland, akció, dráma,  
fantasy, rejtély

**Seiyuuk:**

Ichikawa Taichi, Hayami Saori

### Leírás

Egy srác, Bam élete nagy részét egy rejtélyes toronyban töltötte, egyetlen társasága és barátja Rachel volt. Amikor Rachel belép a toronyba, Bam kinyithatja az ajtót. Minden emeleten különféle kihívásokkal kell szembenéznie, hogy megtalálja társát.

### Ajánló

Az anime különlegesége, hogy manhwa adaptáció, és igen érdekes történetnek tűnik. A stúdió az utóbbi években főleg *Lupin* animéket gyártott meg a *Tsukumogami Kashimasut*. Sano Takashi lesz a rendező, aki olyan animéken dolgozott már, mint a *Blassreiter*, *Lupin III*, *Princess Principal*.

## Kitsutsuki Tantei-Dokoro



regény alapján

**Stúdió:**

Lidenfilms

**Műfaj:**

történelmi, rejtély

**Seiyuuk:**

Asanuma Shintarou,  
Sakurai Takahiro

### Leírás

A Meiji-kor vége. A zseni költő, Ishikawa Takuboku épp le van égve anyagiilag, így felcsap detektívnek, egy bizonyos gyilkossági ügy kapcsán. Takuboku ezután asszisztensével, Kindaichi Kyosukével egy sor furcsaséttel találkozik. Más írók, mint Nomura Kodo, Yoshii Isamu, Hagiwara Sakutarou és Wakayama Bokusui is beszállnak Takuboku bizniszébe, miközben Tokió a nyugatiasodás útján van.

### Ajánló

Nyomozunk a Meiji korban, ráadásul kezdő detektívek fognak a nagy kérdésre választ kereseni: whodunnit? A kor miatt lehet érdekesebb. Ráadásul ez egy regényadaptáció. A Lidenfilmst egészen szeretjük, tudnak jót, ha akarnak, nemrég az új *Blade of Immortal* és a *Houkago Saikoro Club*ot készítették. Ezaki Shinpei, a *Hanebado* rendezője fogja irányítani az animét.

## Listeners



original

**Stúdió:**

MAPPA

**Műfaj:**

zene

**Seiyuuk:**

Takahashi Rie,  
Murase Ayumu,  
Oohara Sayaka

### Leírás

Ebben a világban nem létezik olyan, hogy zene. Egy fiú találkozik Myuival, a rejtélyes lánnyal, akin talál egy jack-aljzatot. Amikor egy erősítőre kötik, a világ megváltozik. Így kezdődik a hang útja, amit sosem felejtene majd el.

### Ajánló

Jó hír, hogy végre a zenét, mint témát nem idolbandákon keresztül láthatjuk. A MAPPA a *Dororo*, a *Yuri!!! on ICE* vagy a *Sarazanmai* stúdiója megint kicsit mást ad nekünk, ami ráadásul original is. A rendezői széket Andou Hiroaki foglalja el, aki mint ha átigazolt volna a Polygon Picturestől: az *Ajin* került ki a kezei közül, de dolgozott a *Sidonián* és a *Godzilla* filmekben is.

## Mewkledreamy



egyéb

**Stúdió:**  
J.C.Staff**Műfaj:**  
kaland, fantasy, gyerekek**Seiyuuk:**  
Kanemoto Hisako,  
Yukimura Eri, Kubo Yurika

## Leírás

Yume, a középiskolai lány egy nap lát valamit lezuhanni az égből. Találkozik egy macskával, Mew-vel. Kiderül, hogy Mew különleges ereje, hogy be tud lépni az álmokba. Az álmovilágban Yume és Mew álmoköveket gyűjtenek.

## Ajánló

Tipikus kislányos anime, aranyos karakterekkel és sztorival. Mindenképp meg kell jegyezni, hogy a producer a Sanrio, a *Hello Kitty* és sok más cukiság ki-találója. A stúdió sokaknak lehet ismerős, pl. a *Danmachi*-ról, a *Soumáról* vagy a *Toaru* szériáról.

## Nami yo Kiite Kure



manga alapján

**Stúdió:**  
Sunrise**Műfaj:**  
vígjáték, dráma, romantika,  
seinen**Seiyuuk:**  
Sugiyama Riho, Oohara  
Sayaka, Ishikawa Kaito

## Leírás

Sapporo, Hokkaido. Egy éjszaka, egy hősnő, Minare Koda épp kiönti a lelkét egy rádióállomás dolgozó-jának ivás közben. Másnap visszahallja ezt a rádióban. Dühösen bemegy az állomásra, ám ott a rendező behívja egy talkshowba. Ezzel viszont Minare élete megfordul és mélyebben belemerül a rádió világába.

## Ajánló

A rádiózás, mint fő téma nem túl gyakori, így hirtelen a *Kimi no Koe-ra* emlékszem csak. Itt viszont nem sulisok lesznek. A manga 2014 óta fut és Samura Hiroaki a mangaka, aki a *Blade of the Immortal* is készítette. A Sunrise-t nem kell senkinek bemutatni, szinte csoda, hogy befért náluk a *Gundamek*, *Love Live*-ok és *Code Geass*ek közé egy földhöz ragadtabb alkotás. A rendezést Minamikawa Tatzuma kapta, aki főként epizód direktor volt eddig, pl. az *SnK*-ban vagy az *Aldnoahban*.

## Otome Game no Hametsu Flag shika Nai Akuyaku Reijou ni Tensei shite Shimatta...



light novel alapján

**Stúdió:**  
Silver Link**Műfaj:**  
vígjáték, dráma, fantasy,  
romantika, iskola**Seiyuuk:**  
Uchida Maaya, Suzuki  
Tatsuhisa, Tamura Mutsumi

## Leírás

Katarina, egy gróf lánya, fejsérülés miatt emlékezni kezd korábbi életére. Egy tini japán lány volt, aki halála előtt otome játékkal játszott, aminek a világa pont olyan volt, amiben Katarina jelenleg él. Ő most így a játék antagonistája, aki üldözi a főszereplőt. Viszont minden végkimenetel az ő halálával vagy száműzetésével ér véget. Hogy ezt elkerülje, a játék minden lehetőségét és saját tudását is fel kell használnia, hogy minden kapcsolatát megszakítsa a herceggel.

## Ajánló

Nemrégiben volt már hasonló témájú anime, de ettől függetlenül egy szimp-lány volt, aki halála előtt otome la fantasy. A regény 2015 óta fut. A Silver Link fogja végezni az animációt, amit talán senkinek nem kell bemutatni, *Non Non Biyori*, *Fate/Illya* stb.

## Princess Connect! Re: Dive



játék alapján

**Stúdió:**  
Cygames Pictures

**Műfaj:**  
fantasy

**Seiyuuk:**  
Tachibana Rika, Itou Miku,  
Mao

## Leírás

A főhős emlékek nélkül ébred fel egy ismeretlen helyen. Találkozik egy lánnyal, akivel társulnak, hogy felfedjenek egy titkos rejtélyt.

## Ajánló

No lám, csak nem egy isekai fantasy. Milyen rég volt ilyen. A Cygames játéka alapján kapjuk most ezt az animét, amit a saját stúdiójuk fog elkészíteni. Ez idáig a *Blade Runner* rövid animációja és a *Manaria Friends* került ki tőlük. Kanasaki Takao mi lesz az irányító, aki a *Kore wa Zombie desu ka?*-t és a *Konosubát* is rendezte.

## Shachou, Battle no Jikan desu!



játék alapján

**Stúdió:**  
C2C

**Műfaj:**  
fantasy

**Seiyuuk:**  
Aoyama Yoshino,  
Waki Azumi, Ichinose Kana

## Leírás

A játékban egy cégvezetőt irányítunk, aki kalandorokat alkalmaz, hogy a katakombákba küldve őket szörnyekkel harcoljanak. A játékos harcosokat és mágusokat bérel fel és képez ki, aztán irány a csatátér.

## Ajánló

A katakombákban harcolás legnépszerűbb címe a *DanMachi*, de ettől még bármennyi címet el lehet adni a témában. A stúdió legutóbb a *Hitoribocchit* és a *Harukana Receive*-et adta nekünk. Rendezőnek egy ifjú titánt találtak meg Ikehita Hironoki személyében, aki a fent említett címeket dolgozott.

## Shadowverse



játék alapján

**Stúdió:**  
Zexcs

**Műfaj:**  
játék

**Seiyuuk:**  
-

## Leírás

Ryuugasaki Hiiro a Tensei Akadémia diákja. Egy furcsa eset kapcsán egy rejtélyes telefon kerül hozzá, amin egy Shadowverse nevű játék van. Hiiro elkezdi játszani, versenyeken vesz részt, riválisokat és barátokat szerez.

## Ajánló

Egy YuGiOh klónnal van dolgunk, így aki szereti a stílust, az bátran kezdjen bele. Az eredetije ugyan játék, de már két mangát is készítették a címhez. A Zexcs a *Frame Arms Girl* keretében dolgozott hasonló címen, de a *Fune wo Amu* is náluk készült. Keiichirou Kawaguchi lesz a rendező, aki számtalan animében dolgozott már, és ő rendezte a *Hayate no Gotokut*, a *Minami-ke*-t vagy a *Nyan-Koit*.

## Shironeko Project: Zero Chronicle



játék alapján

**Stúdió:**  
Project No.9

**Műfaj:**  
akció, kaland, fantasy, mágia

**Seiyuuk:**  
Horie Yui, Kaji Yuuki

## Leírás

A világban számtalan sziget létezik. A fiatal hős Astoráról egy Kyle nevű kalandorral találkozik, akivel együtt mennek felfedezőútra. Találkoznak egy lánnyal, aki egy fehér macskával beszél, elmennek vele a romokhoz, ahol egy lebegő szigetre lelnek. Kyle-t elnyeli a sötétség, a csapat ezért úgy dönt, a repülő szigeten a világ végéhez mennek, hogy megtalálják a hét nagy rúnát, amit Kyle említett az eltűnése előtt.

## Ajánló

Egy kalandos és rejtélyes fantasyt köszönhetünk ebben az animében. Örvendetes, hogy nem isekai. A stúdiót főleg a *Pastel Memories*, a *Tenshi no 3P* vagy a *Watashi, Nouryoku* kapcsán ismerhetjük. Jinbo Masato személyében tapasztalt rendezőt is kapunk, a *Chaos;Child*, *Fate/Illya*, *Isekai Shokudou*, *Senryu Shoujo* mind hozzá tartozik.

## Tamayomi



manga alapján

**Stúdió:**  
Studio A-CAT

**Műfaj:**  
iskola, seinen, slice of life, sport

**Seiyuuk:**  
Maeda Kaori, Amano Satomi,  
Yoshimura Haruka

## Leírás

Takeda Yomi csalódotan fejezte be az iskolák közötti baseball bajnokságot. Nem tudta használni a „Varázsdobást”, mert az elkapó csapattársával nem voltak egy szinten. Elhatározta, hogy többet nem játszik és új középiskolába megy, ahol nincs baseball klub.

## Ajánló

Sport anime, baseball kedvelők előnyben, pláne, ha női sportolókra kíváncsiak. A manga 2016 óta fut. A stúdió elég ismeretlen, hozzájuk köthető a *Pastel Life* és a *Choukadou Girl ½*. Fukushima Toshinori remek választás rendezőnek, mivel ő irányította a szintén baseball Major sorozatot is.

## Tomika Kizuna Gattai: Earth Granner



original

**Stúdió:**  
OLM

**Műfaj:**  
akció, sci-fi, kaland, mecha

**Seiyuuk:**  
Sakurai Haruna,  
Ishigami Shizuka,  
Fukuyama Jun

## Leírás

A történetben egy rejtélyes földönkívüli faj, a Dark Spinner és a titkos védelmi erők, az Earth Granner harcolnak egymással. Utóbbinak rendelkezésére áll a Föld Energia, ami a bolygó forgásából ered.

## Ajánló

A célközönség egyértelműen a fiatalabb korosztály, elég, ha ránézünk a plakátra. Az OLM stúdió ért a műfajhoz, elég a *Pokinamonra*, *Youkai Watchra*, *Bayblade-re* vagy a *Vanguardra* gondolni. Az irányítást Ushiro Shinji kapta, aki a *Youkai Watchot* is rendezte.

## Yesterday wo Utatte



manga alapján

**Stúdió:**

Doga Kobo

**Műfaj:**dráma, romantika, seinen,  
slice of life**Seiyuuk:**Hanae Natsuki, Hanazawa  
Kana, Miyamoto Yume**Ajánló****Leírás**

Az egyetemen frissen diplomázott Rikuo, aki nem tudott munkát találni, egy Haru nevű rejtélyes nő, aki nek van egy varjúja és Shinako, Rikuo szaktársa életét követhetjük nyomon.

Egy komolyabb coming of age lehet ez az anime, így a felnőtteknek javallott. Érdekessége, hogy a manga befejezett, 1997 és 2015 között futott. Toume Kei a mangaka, akinek a *Hitsuji no Uta* mangájából már készült OVA. A Doga Kobo főleg a lányos animeket kedveli, mint az *Anima Yell*, a *Senko-san* vagy a *Dumbbell*. Kicsit most újítanak.

## Folytatások a tavaszi szezonban!

## Fruits Basket 2



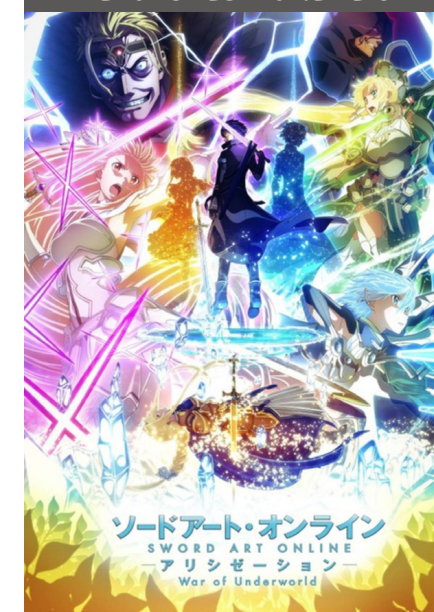
## Jashin-chan Dropkick'

Kaguya-sama wa Kokurasetai?  
Tensai-tachi no Renai Zunousen

## Kingdom 3



## Major 2nd Second Series

Shokugeki no Souma:  
Gou no SaraSword Art Online: Alicization -  
War of Underworld Part 2Yahari Ore no Seishun Love  
Comedy wa Machigatteiru. Kan



# SZEZONOS ANIMÉKRŐL

ÍRTA: HIROTAKA, VENOM

**HIROTAKA:** ID:INVADED, MADOKA: MAGIA RECORD, PET, RAILGUN T, BREAKERS, NATSUNAGU, HEYA CAMP

**VENOM:** NEKOPARA, SHOW BY ROCK!! 2, JIBAKU SHOUNEN HANAKO-KUN, KOISURU ASTEROID, EIZOUKEN..., OSHI GA BUDOUKAN..., ITAI NO WA IYA NANO DE..., ISHUZOKU REVIEWERS, KYOKOU SUIRI, MURENASE! SETON GAKUEN

## Venom véleményei

*Oh boy, nálatok már itt a tavasz, de miközben ezeket a sorokat pötyögöm nálam még a téli szezon fele ment csak le, de már így is azt érzem, hogy nagyon erősen indult ez az évtized. Megint szinte minden napra jut egy-egy új epizód, egyik jobb mint a másik, bár egyelőre még nem mutogatnék egyikre sem, hogy ez vagy az lesz az év animéje, mert lássuk be, ez még korai. Ettől függetlenül már most azt látom, hogy legalább 3 olyan sorozatot kaptunk, aminek a sikere (vagy éppen a botránya) simán kitart majd az év végéig is. Az alábbiakban összeszedtem azokat, amelyeket nagyon ajánlok mindenkinek, és most aztán nem kellett keresgélnem, hogy legalább 5 meglegyen.*

### Nekopara

Essünk túl a bűnös élvezeteken. A Nekopara egy igazi fétis anime, ezen nincs mit vitázni. Akik szeretik a cuki cicalányokat, azoknak ez maga a tökéletes sorozat. Az azonos című erotikus visual novelek adaptációja, persze jelentősen „cenzúrázva”, hogy ne legyen belőle hiszti. Ha most nagyon őszinte akarok lenni, akkor mondhatnám, hogy felnőtt embernek több méltósága van annál, mint hogy cicalányokat nézzen cicáskodni mindenféle tartalom nélkül, de mindannyian tudjuk, hogy mi az igazság. Amire van igény, az lesz. Persze mesze nem olyan rossz, mint ahogy azt a képek alapján sejteni lehetne, sőt arra a 20 percre amíg tart



egy epizód kifejezetten jó agyzsibbasztásnak. A történet, ha lehet ilyenről beszélni, egy olyan világban játszódik, ahol a macskák... kiscsajok cicafülekkel és farokkal. Adott egy cukrászda, ahol egy srácnak van két macskája Vanille és Chocola, akik egy nap találnak egy kiscicát, és befogadják. Ennyi eddig. Meg sok-sok cica vicc, meg cica harc, meg cicáskodás. Említettem már, hogy az eredeti je az 18+-os eroge volt? Szóval, ennyi. Cicák.

### Show By Rock!! Mashumairesh!!

Nekem a korábbi *Show By Rock* sorozatok teljesen kimaradtak, így teljesen gyanútlanul ültem le megnézni az első részt, bár a Nekopara után volt egy kis aggodalmam, hogy még egy random furry cukiskodás lesz. Éééés nagyrészt tényleg random furry cukiskodás, de ezúttal idolokkal. Ami viszont nagyon meglepett, hogy az első epizódot majdnem végigkuncogtam, nagyon tet-



szett, hogy egy percig sem vette komolyan magát az anime, ami nagyon jól áll neki. A történet lényegében egy teljesen átlagos idol anime. Adott egy Howan nevű cicalány (vagy róka? vagy valami ilyesmi), aki messze vidéken éldegél a családjával, ám egy nap érkezik egy levél, hogy menjen be a nagyvárosba, mert meghallgatása lesz, amolyan tehetségkutatóba. Howan a család buzdítására vonatra száll egy gitár társaságában, hogy szerencsét próbáljon a showbiznisz világában. Persze Howan szokásos anime hősnő, aki olyan szerencsétlen, hogy első alkalommal elhagyja a meghívóját, amit egy 3 tagú lányzenekar talál meg. Némi hercehurca után Howan beáll a zenekarba és elkezdene közösen zenélni stb-stb. Gondolom semmi újdonság nem volt eddig.

Ami nekem nagyon tetszett ebben a sorozatban, az egyrészt Howan, aki hihetetlenül aranyos (és olyan kanszai dialektusa van, hogy kiáll a kapanyél a szájából... imádni való), illetve maga a



világ, ahol szinte mindenki kis cuki állatka, kivéve a főszereplőket. Lányoknak is nagyon ajánlható, ugyanis szerepel benne egy iszonyatosan dilinyós fiú csapat is, akik nem tudom hogyan keveredtek ebbe a sorozatba, de fájdalmasan elmebeteg minden pillanatuk.

Nagyon színes, nagyon giccses, nagyon cukros és nagyon vicces.

### Jibaku Shounen Hanako-kun

Minden japán sulinak szokott lenni hét „rejtélye”, amolyan legendák, amik szájról szájra járnak, szellemekről, elátkozott tantermekekről és hasonló természetfeletti jelenségekről. Persze ezek a legtöbb esetben csak kitalációk, de ebben a sorozatban nagyon is valóságok. Adott egy Yashiro nevű lány, aki úgy dönt megidézi a női mosdó szellemét, Hanako-sant, aki általában bizonyos feltételek mellett teljesíti a kívánságokat.

A lány legnagyobb meglepetésére Hanako valóban megjelenik, ám nem egy klasszikus hosszú hajú Japán szellemcsaj, hanem egy fiatal srác (Ogata Megumi hangjával, hú de régen hallottam már), aki finoman szólva is szereti a viccelődést és a félreérthető tréfákat. Viszont saját bevallása szerint elég kezdő kísértet, ezért nem igazán tud kívánságokat teljesíteni még. Yashiro viszont nem adja fel (elvégre a kívánsága egy fiú szerelme lenne), aminek az lesz a következménye, hogy egy gonosz szellemet szabadít magára, amitől Hanako-kun védelmezi meg, de ez sem menti meg egy átok alól a lányt. Innentől egymásra vannak utalva, hogy az iskola többi 6 rejtélyét megfejtésük és leszedjék az átkot.

Ez egy nagyon stílusos sorozat, amit szó szerint kell érteni, ugyanis a látványa valami nagyon egyedi. Talán az Utenához vagy a Madokához lehet valahol hasonlítani, de még azoknál is

festményszerűbb és elvontabb. A karakterek jópofák, a történet bár elég zagyva és néha nehezen követhető, de azért szórakoztató, ajánlom is mindenkinek, aki szereti a könnyedebb horror komédiákat.

### Koisuru Asteroid

Az aktuális szezon Doga Kobo sorozata (lásd ebben a számban a Top10-es listánkat). És ez sokat elmond róla, ugyanis egy kicsit sablonos „aranyos lányok aranyos dolgokat csinálnak” anime, méghozzá a *Yuru Camp* vagy a *Yama no Susume* stílusában. Annyi eltéréssel, hogy most nem a sátorozás vagy a túrázás a téma, hanem a csillagászat és a geológia. Szóval érdemes felkészülni, mert kapunk egy kisebb adag oktatást is ezekben a témákban, persze jól „elrejtve” a történetben. Főhősnő, Mira, még pici korában egy családi táborozás során megismerkedett egy vele egykorú

fiúval, Aóval. A két gyerek nézegette a csillagokat, és mivel Ao nagyon szerette a csillagászatot, Mira megígérte neki, hogy egyszer felfedeznek egy üstökösöt, amit Aóról fognak elnevezni. Ezután évekig nem találkoztak, de Mirában évek múlva is hevesen lánholt a lelkesedés, hogy egyszer viszontlátják egymást, és felfedezik azt az égitestet közösen.

A jelenben Mira már középiskolás, és lelkesen rohan, hogy beléphessen a sulis csillagász klubjába, mivel meghallotta, hogy ott van egy Ao nevű illető. Két sokk éri egymás után, az egyik, hogy a csillagász klub lényegben össze lett vonva a geológiai klubbal, a másik, ami mindenki számára komikus, hogy Ao valóban ott van, ám egyáltalán nem fiú, hanem egy aranyos lány. Miután mindenki szépen kinevette magát szerencsétlen Mirán, azért összeáll a csapat és elkezdik a klubos életet, Aóval pedig természetesen ismét összebarátkoz-

nak. Ennyi eddig, semmi extra, de mégis érdekes és aranyos az egész annyira, hogy hétről hétre várjam a folytatást. Szerencsére azért nem esnek túlzásba sem a cukiskodás, sem a oktatás terén, szóval kimondottan fogyasztható darab. Nem ez lesz a Doga Kobo legjobbja, de biztos, hogy nem is lesz senkinek csalódás.

### Eizouken ni wa Te wo Dasu na!

Yuasa Masaaki rendező munkásságával kicsit távolságtartó voltam mindig is, nagyon tisztelem a fazon stílusát, de hazudnék ha azt mondanám, hogy szeretem is.

Az olyanok, mint a *Tatami Galaxy*, *Kemonozume* vagy a *Night Is Short, Walk on Girl* mind nagyon jók, de engem a nyers képvilága és a meglehetősen zavaros történetvezetés nem igazán szórakoztatott (és akkor van a *Devilman: Crybaby*, ami kifejezetten taszító volt).



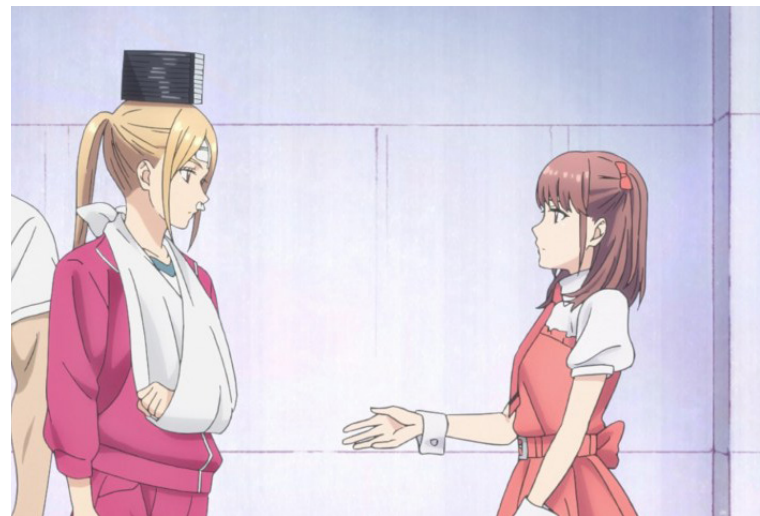
Ezért is voltam elég szkeptikus ezzel a „Keep Your Hands Off Eizouken!” sorozattal kezdetben.

A története nagyon egyszerű, adott három meglehetősen bizarr csajszi, akik imádják az animéket és eldöntik, hogy a suliban animációs klubot alapítani, bármi áron. Ez sikerül is nekik és elkezdődik a nagy rajzolás, amibe persze a nézőt is bevonják.

A lényeg itt inkább a stíluson és a megvalósításon van, mert az nagyon profi. A lányok lelkesedése az animáció iránt tényleg magával ragadó és lépésről lépésre megmutatják a szakma rejtelmait (na meg a nehézségeit). Mindezt persze könnyed humorral és nagyon látványos megvalósítással. A sorozat openingje pedig már most legendás. Ha egy picit több tartalom lenne benne, akkor még akár a szezon legjobbjának is nevezhetném, de a stílusa miatt tuti nem fog mindenkinek bejönni és még nálam is határeset. Ettől függetlenül nem lepődnek meg, ha a 2020-as év animéje listáján viszszaakadnak.

### Oshi ga Budoukan Ittekuretara Shinu

Az idol animékkal már dunát lehet rekeszteni, legalább annyira lerágott csont, mint az isekai vagy a shounen, illetve hárem zsánerek, amelyekből kb. 10 éve újra és újra ugyanazt kapjuk kicsit átszínezve. Emiatt is voltam úgy ezzel a sorozattal, hogy ha az első rész nem tud meggyőzni, akkor nem kap második esélyt (főleg, hogy



előtte néztem meg a 22/7 első részét, ami közel volt a borzalmashoz). Nos, sikerült megnyernie magának. Ugyanis végre nem az idolok vannak a középpontban, hanem a rajongók, méghozzá az elvakult otakuk, akik minden pénzüket a kedvenc idolkáikra költik. Így van ez Eripiyóval is, aki halálosan beleesett egy kisebb idol csapat (ChamJam) meglehetősen mellőzött tagjába, Mainába és in-

entől az élete menthetetlenül zuhan az otaku pokolba. 10-esével veszi a lány CD-it és minden alkalmi munkát elvállal, hogy fizetni tudja az őrült rajongását. Két otaku társával együtt minden koncertre és közönségtalálkozóra eljárnak, hogy a megtakarított pénzüket elverjék idoljaikra.

Maina nem is kicsit mellőzött, hiszen lényegében Eirpiyo az egyetlen rajongója, de olyan fanatikus lelkesedéssel támogatja a kislányt, hogy észre sem veszi azt, amikor az érzései viszonzásra találhatnak.

Egyszerre humoros és nagyon megrendítő sorozat a rajongásról, és ha picit hunyorgok, akkor még némi LGBT témát is felfedezni vélek benne, kezdve az Eripiyo és Maina között kialakuló (plátói) vonzalommal, valamint a ChamJam két másik hölgytagja is elég „félreérthetően” közeledik egymáshoz időnként. Persze lehet, ez csak a szokásos yuri-bait, de működik és cseppet sem zavaró. Remélem a sorozat végén azért Eripiyo észhez tér picit, de erre nem sok esélyt látni... legalább jöhet a második szezon.

### Itai no wa Iya nano de Bougyoryoku ni Kyokufuri Shitai to Omoimasu.

Vegyük a *Sword Art Online*-t, adjuk hozzá a *The Rising of the Shield Hero*-t, majd fűszerezzük meg egy kevés *That Time I Got Reincarnated as a Slime*-mal és megkapjuk a *I Don't Want to Get*



*Hurt, so I'll Max Out My Defense*-t, vagyis röviden a *Bofuri*-t.

Honjou Kaede alapvetően egy félénk lány, akit egy nap a legjobb barátnője rábeszél, hogy játszanak közösen egy új VRMMORPG-vel (a'la SAO). A karaktere neve Maple lesz, és elindul kalandozni, de mivel nagyon fél a fájdalomtól, ezért a védelmi képességeit maximumra tolja. Hamarosan rájön, hogy minél többet sebződik, annál több védelmi képességet szerez. Sally-val, a barátnőjével, elindulnak kalandozni, és finoman szólva is furcsa módon oldják meg a küldetéseket, melynek következtében Maple szinte sebezhetetlenre fejleszti magát. Hamarosan további barátokra lelnek, akikkel tovább feszegetik a videojáték lehetőségének határait.

Nagyon jópofa és szórakoztató sorozat, sok újdonságot nem hoz be, de aki unja már a végtelen drámázást a hasonló animéknél, annak nagyon fog tetszeni.

## Ishuzoku Reviewers

Én ilyen suttyó, alpári és mocskosul beteg animét nagyon régen nem láttam. Persze, hogy imádom minden percét. Szeretem mikor egy stúdió kilép a komfortzónából és úgy botránkoztatja meg az embereket, hogy az hihetetlenül szórakoztató is egyben.

Adott egy csapat kalandozó egy klasszikus fantasy világban, akik annyira „unatkoznak”, hogy khm, piroslámpás házakat látogatnak, mindenféle szórakozás reményében. De nem csak igénybe veszik az ott dolgozó hölgyek szolgáltatásait, hanem értékelik is, méghozzá publikusan a helyi fogadó „üzenőfalán”. Hogy az egész még viccesebb legyen, minden nap más fajú hölgyeket látogatnak meg, értem ez alatt az elfektől, a tündéreken át a gölemekig és mindent, amit csak elképzelni lehet. A kaland végén pedig értékelik az élményeket 10-es skálán.



Mindezt természetesen be is mutatják, szóval volt dolguk a cenzoroknak, ugyanis éppen nem hentai lett a végeredmény. Elsőnek a Funimation dobta a 3. rész után, hogy vállalhatatlan (ami nem meglepő az ő esetükben, de ez más téma), aztán további két másik japán TV csatorna is. Ez senkit ne tántorítson el, az Ishuzoku Reviewers ugyanis borzasztóan vicces és ötletes, a maga módján. Árad belőle az az alpári humor, ami miatt régen szerettük a Kretén magazint és hasonlókat, szóval kéretik a prüdériát félretenni, mert csak úgy élvezhető, ha átadjuk magunkat a humornak. Ha valakit már annak a tudata kiborít, hogy egy sorozatban a prostitúciót viccesen ábrázolják, az nagyon messzire kerülje el, mindenki másnak meg ajánlom, hogy tegyen vele egy próbát (és ha lehet, akkor keressen egy cenzúrázatlan verziót!)

## Kyokou Suiri

Szintén az egyik biztos befutó a szezon legjobbjai között, mégis picit nehéz róla ajánlót írni,



ugyanis meglehetősen „eseménytelen” sorozat... legalábbis látszólag. Adott egy Kotoko nevű lány, akit fiatalon elrabolnak a démonok, pontosabban a youkaiok, majd egy kis idő után szabadon engedik, csupán az egyik szemét és lábát veszik el, cserébe azért, hogy onnantól ő lehessen a közvetítő a két világ között. Kotoko egész jól viseli a helyzetet, és amolyan nyomozó lesz, aki mindenféle túlvilági esetet old meg. A kórházban találkozik Kuróval, a magas és jóképű sráccal, és szinte első látásra halálosan beleszeret... addig nem is nyugszik, amíg a srác bele nem megy abba, hogy a párja legyen. Persze Kuro sem hétköznapi ember, elég sötét múltja van, aminek köze van a halhatatlansághoz.

Igazából ez nagyrészt egy „one man show”, vagyis lényegében az egész sorozat párbeszédekből áll, ahol Kotoko hosszasan kifejti az aktuális rejtély megoldását, miközben Kuro és a srác ex-barátnője, Saki asszisztál hozzá. Ez így leírva akár unalmasnak is hangozhat, de Kotoko nagyon

komikusan gyerekes viselkedése egyszerűen magával ragadja a nézőt. Egyik pillanatban még féltékeny barátnő, majd komoly nyomozó, majd gyerekes hisztiben tör ki, mert Kuro nem simogatja meg a fejét. Nagyon szórakoztató még akkor is, ha 8 epizód alatt lényegében alig történt valami. Kicsit olyan, mint a Bakemonogatari a Shaft örülete nélkül. Bár nem vagyok oda az ilyen sokat dumálós sorozatokért, de ez mégis bejött, bár néha erősen kell koncentrálni, hogy Kotoko csapongó logikáját követni lehessen.

## Murenase! Seton Gakuen

És végül, de nem utolsó sorban, a személyes kedvencem ebben a szezonban. Adott egy iskola, ahová az állatok járnak tanulni, hasonlóan a tavalyi *Beastars*-hoz, ám ebben a világban emberek is léteznek, mint a főhős, Jin, aki kezdetben elég magányosnak érzi magát, ugyanis nem igazán kedveli az állatok társaságát.



Szerencsére a suliban találkozik egy másik emberrel, aki egy vele egyidős lány, Hitomi, és már-már úgy tűnik, hogy Jin megütötte a főnyereményt, amikor egy kis rózsaszín farkaslány szakad a nyakába, Ranka (a zseniális Kino Hino hangjával), akinek eltökélt szándéka, hogy a srác csatlakozzon a falkájához (aminek jelenleg egy tagja van, Ranka). Némi hercehurca után kialakul az a helyzet, hogy Jin és Ranka belépnek Hitomi szakács klubjába, és közösen főzőcskéznek. Csakhogy a klub körül elkezdnek megjelenni a furábbnál furább illetők, egy koala lány, aki kakit akar enni, egy lajhár, aki 10 percenként meghal, egy idol macska csaj, kínai elkényeztetett panda stb-stb. Borzasztóan kreatív és vicces helyenként, én imádom minden percét, mert egy hülye poént nem hagynának ki (a hiénákon tényleg a fejem fogtam). Az opening és ending pedig nálam az abszolút favorit ebben a szezonban, ennyire debilséget nem tudom ki tudott egyáltalán kitalálni. Kizárt, hogy bármilyen



díjat is nyerjen, de nekem végül ez lett a szezon favorit, és csak ajánlani tudom mindenkinek!

## És amik kimaradtak

Ez a szezon annyi sorozatot öntött ránk, hogy sokba éppen csak belekaptam, és még nem volt időm mélyebben elmerülni bennük, de azért említés szintjén mesélnék a többiről is. Első körben kapásból azt a kettőt emelném ki, amik számomra a legnagyobb csalódások lettek és senki-nek sem tudom ajánlani ezeket:

**22/7:** a szegény ember KyoAni sorozata, mondhatnám, ha gonosz lennék, de inkább csak egy olcsó utánczat. Az ígéretes képek ne téveszsenek meg senkit, egy borzalmasan irritáló idol anime az egész, ha valaki ilyet keresne ebben a szezonban, akkor a Budoukan és a Show by Rock is messze jobb választás.

**Hatena☆Illusion:** ismert humoristát idézve, „ez nagyon hitvány volt”, pedig az előzetesek alapján nagyon ígéretesnek tűnt ezzel a mágusos/trükkös kaland-románc felvezetéssel. A végeredmény fájdalmasan bugyuta és klisés lett, amit az első epizód után pöcköltem le a listámról... a MAL-on látható kritikák alapján jól döntöttem.

Szerencsére vannak itt még olyan címek, amiket érdemes lehet megnézni, mert határozottan jónak tűnnek, mint kapásból a **Dorohedoro**, ami egy véres, erőszakos, de mégis vicces világot mutat be, ahol mágusok ölik egymást sikátorok-

ban. Nagyon érdekes látványvilága van és a történet is izgalmas, én tuti visszatérek hozzá, amint lesz egy kis időm. Az **Isekai Quartet 2**-ről sokat nem érdemes mondani, pontosan olyan jó, mint az első szezon, én imádtam és ebben sem csalódtam szerencsére. Kicsit félve ajánlom a **Magia Record: Mahou Shoujo Madoka☆Magica Gaiden**-t, mert csak az első 2 epizódot láttam, és az alapján elég vegyesek az érzéseim vele kapcsolatban, remélem nem lesz olyan traumatikus, mint az elődje



volt. Az **Oda Cinnamon Nobunaga** viszont minden kutya rajongónak kötelező darab, elborult vígjáték, ahol a klasszikus japán hadurak reinkarnálódnak a modern Japánban, mint... kutyák. Aranyos és vicces, bár kissé beteg a humora néha. A **Darwin's Game** számomra úgy tűnt, hogy a kissé megosztó Gantz szellemi örököse, kicsit kevesebb horror elemmel. Egy srác letölt a telefonjára egy app-ot, ami belerángatja egy élet-halál játékba, ahol pontokért kell kijelölt ellenfeleket megölni. Az első pár epizód alapján egész érdekesnek tűnt, bár nem tudom, hogy 11 részbe mennyi történet fér majd bele.

*Ez lett volna az én téli szezonos ajánlóm, nem is emlékszem arra, hogy ilyen sok sorozatot követtem volna valaha is, de ennek csak örülök. Ahogy láttam, a tavaszi is hasonlóan erősnek látszik, kíváncsi leszek, mivel lepnek meg pár hét múlva.*



## Hirotaka véleményei

Az előző számban az év- és évtized értékelések okán kihagytuk a szezonvéleményeket. Megamúgy sem adtak még le annyi részt, hogy érdemben lehessen róluk írni. Mostanra viszont már van elég anyag ehhez.

### ID:Invaded

Az első pár rész alapján nem tudtam hova tenni az animét. Agyaltam rajta, hogy ez most jó vagy sem, de végül is mindig adott annyit, hogy néztem tovább. Jelenleg megállapodtam magammal, hogy a kettő között van. Nem tartom kifejezetten „húdejó”-nak, viszont nem is rossz. Első körben azt mondanám, hogy az Invaded nyúlt egy kicsit a *Különvéleményből*, az *Eredetből* és a *Psycho-Pass*ból is, bár utóbbiból csak haloványan. Távolról sem olyan mély, mint a PP, és a Különvéleménnyel ellentétben itt nincs jövőbelátás, de a szervezet hasonló.



Miről is van szó? Adott a mai világunk és benne egy afféle nyomozói szervezet, egy olyan berendezéssel, amivel a bűnözők elméjébe (Kút) lehet belemászni. Mivel minden elme más, ezért a Kút világa is más. Például darabokra tört városnegyed, körbemenő metró, a felhők közt lebegő ház, kopár táj fákkal stb. Egészen jól néznek ki. Ebben a világban kell nyomozónknak, Sakaidónak a bűnösre utaló nyomokra bukkanni, amiket a Kutat ellenőrző egység kielemez, majd ez alapján akcióba lépnek. Röviden és tömören ennyi. A csavar a dologban, hogy Sakaido, minden egyes „merülés-sel” minden emlékét elveszti, csak a nevét tudja és, hogy detektív, illetve kap egy előre programozott fiktiiv áldozatot, Kaerut, akinek az ügyét meg kell oldania és innentől magára van utalva.

Az anime első fele epizodikus volt, mindössze egy olykor-olykor megemléített konspirátor köti őket össze, a vége felé azonban egy összefüggő történetet kapunk, amiben főleg Sakaidót állítják a középpontba. A történet próbál ráemenni a bűnözés pszichológiájára, afféle kriminálpszi-



chológiai anime. Szóval nem lenne ez rossz, de lehetne jóval komolyabb, mélyebb, összetettebb. Azért van rajta agyalni való. Ami sajnálatos, hogy karakterekben gyenge. Felszínesek, egyszerűek, nem rajtuk van a hangsúly, hanem a szituáción, így ez nem is tűnik annyira zavarónak.

Összességében egy élvezhető alkotás, és minden hiányosság ellenére nekem valahogy fenntartja a figyelmem. Egyszerűen bennem van a kíváncsiság, hogy mi lesz a konklúzió, original sorozat lévén számítok lezárásra. A zene nagyon bajnok, mivel Miyavi szolgáltatja, a grafika egyszerű, letisztult, pasztell színekkel dolgozik. A detektívtörténetek kedvelőinek ajánlott, ha szeretik a sci-fit is.

### Magia Record

Amikor 2011-ben futott a *Madoka*, nagyon szerettem (banyek 9 éve). Sokkal érdekesebben és kevésbé rózsaszínen mutatta be a mahou shoujók



világát. Meg tudott lepni, volt súlya. A folytatás film nagyon mélyre vitt minket a boszorkányok világába, konkrétan a Shaft LSD fesztiválja volt. Mindenesetre le lett zárva, mi meg köszöntük szépen, ez így elég is volt. Ám a Shaft idén úgy döntött, hogy csinál egy spin-off sorozatot, a létező játék alapján. Most, hogy leáldozott a *Monogatari* csillaga, és néhány újabb címük, köztük a *Fate/Extra*, finoman szólva sem aratott sikert, inkább leporolták a Madokát.

Az eredmény pedig..... háááát.... unalmas. Mivel tudjuk az egész világ rendszerét, így meglepni nem fog, a karakterek számomra érdektelenek, és kicsit az első széria gyenge utánpótlásai, amihez részenként hozzácsapnak még pár lányt, akik még jelentéktelenebbek.

A történettől sem fogunk kettéállni. Iroha és a többi varázscsaj ugyanúgy boszorkányok ellen harcol, a végtelenségig. Közben bedobtak egy egész izgalmas, misztikus szálát, hogy Kamihama városban minden mahou shoujót megmentenek, és mellé rakták, hogy Iroha keresi a hűgát, akinek köze van az ő átváltozásához.

Tulajdonképpen hozza a Madoka érzést, és a Shaft is megtalálta magát az animében, de valahogy mégsem tudja átadni azt, amit elődje. Mostanában pedig rájöttem, hogy ha semennyire nem gondolkodok rajta, csak szimplán nézek ki a fejemből, akkor egész jól elmegy az a 23 perc.



**Pet**  
Úgy néz ki, divat lett az elmékben túrázás. Ahogy a korábban kifejtett Invadedben, itt is a tudatban mászkálunk, csak nem gyilkos elmékben, hanem az emlékekben. Ez jobban hasonlít az Eredetre, csak itt múltmanipulálásról van szó és nem álmokról.

A történetben van egy rejtélyes szervezet, ami ügynökein keresztül manipulál embereket, majd a nyomukat kitörlik az emlékeikből. A „múltban” járkálás különleges képesség, amivel csak



ezek az ügynökök rendelkeznek. Hogy mi a történet célja, mire megy ki az egész? Senki nem tudja (na jó, akik olvasták a mangát, azok talán). Magyarázatot nagyon minimálisan kapunk, csak rakjuk egymásra az infómorzsákat, de még valahogy nem áll össze az egész. Kezdték kicsit rámenni a karakterekre és viszonyukra, de kicsit olyan, mint ha az anime is keresné magát, és azon gondolkodna minden részben, hogy akkor most merre tovább.

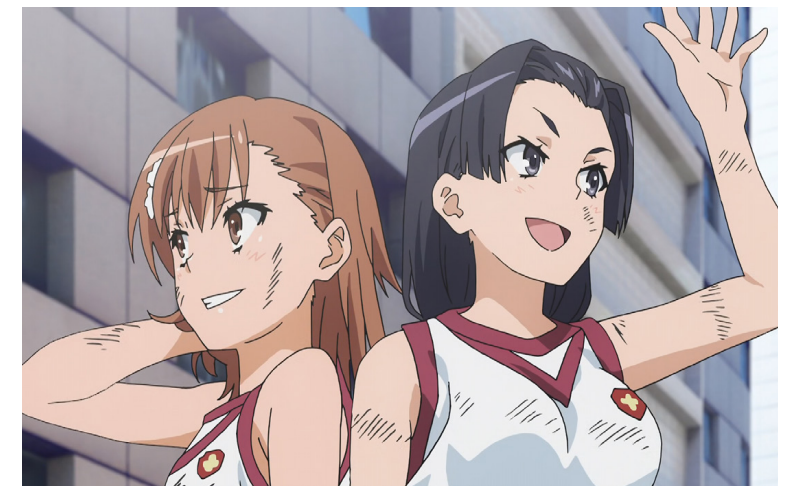
A zene felejthető, leszámítva TK tökönrúgottabbnál is tökönrúgottabban nyivákoló hangját.

A grafika sem egy nagy eresztés, teljesen egyszerű, minden komplexitás nélkül. Nem mondanám rossznak, de szegényes.

Viszont a javára írható, hogy nézeti magát, azzal, hogy nem mond el semmit, kíváncsivá tesz, hogy ugyan mi a fenét is fognak kihozni ebből az egészből? Valljuk be, máshogy nem is biztos, hogy végignéznénk.

### Railgun 3

Az *Index* spin-off Railgun első két szériáját nagyon szerettem, jobban, mint a főcsapást. A harmadik széria sem maradt el a korábbiaktól, kapásból egy remek sztorit kaptunk, ami egy ártatlan sportfesztiválnak indult. Jó, hogy az eddigi események lényegében egy nap alatt játszódtak le.



És persze itt is agyzavarás van, hisz előkaptak egy memória manipuláló esper csajt. A recept viszont maradt a régi, Misaka és csapata úgyis mindenkit lerendez a végén, bár most kicsit mintha jobban meggyűlne a bajuk az ellennel.

A zenei és grafikai színvonal hozza a szintet, akár az *Index 3* vagy az *Accelerator* sorozat.

Egyszóval szórakoztató, mint a többi. Nagyon jobban nem fejteném ki, mert úgyis inkább az első két évad ismeretében érdemes nézni. Bár történetileg függetlenek az évadok, de az előzők ismeretében jobban megérthető, hogy mi miért és hogy van.

## Rövidek

### Heya Camp

A Yuru Camp hiányunkat hivatott enyhíteni ez a kis részenkénti 3 perces minisorozat. Addig jó lesz, amíg várunk a második évadra, de többre nem. Aranyos, de semmitmondó. Nekünk Catrin-



nel azért különlegesebb kicsit, mert Nadeshikóék Kawaguchiko környékén járnak, ahol mi is eltöltöttünk pár órát japán utunk során. (*AniMagazin 45.*)

## Breakers

Ez egy nagyon érdekes alkotás, és sajnálom, hogy nem kapott nagyobb visszhangot sehol. Egy sportanime, ami parasportolókról szól. A sorozat első fele a kerekesszékes kosárlabdát és egy fiút mutat be, akinek nincsenek lábai és hiányzik pár ujjja. A folytatásban pedig egy baleset miatt lábát vesztett kézilabdázó új útját láthatjuk a magasugrás világában.

Bár rövid anime, és tartalmasabban is be lehetne mutatni a témát, szerintem jól ábrázolja, mennyire nehéz bizonyos akadályokat és korlátokat legyőzni, és mennyivel nehezebb mindez, ha a testünk nem 100%-os. Persze nem azt mondom, hogy ne lehetne jobban bemutatni ezt a világot, de érdemes elgondolkodni rajta. Akiket érdekel a sport, azoknak mindenképp ajánlom, mert ez egy



különleges szegmense a műfajnak, amivel ritkán foglalkoznak. A megvalósítástól nem szálltunk el, de nem is ez a lényeg itt.

## Natsunagu!

Jelentéktelen. Három perces részek, amikben egy lány keresi barátnőjét, akivel egy földrengés után elvesztette a kapcsolatot. Néhány vidéki slice of life elemtől eltekintve teljesen felejthető, mondhatni felesleges alkotás. A megvalósítás is ennek megfelelő, egyszerű, semmitmondó és jó, hogy nem hosszabb.

## Tavasza

Most sem fogok túl sokat beválasztani. Ami biztos, az a **Kingdom 3.** évada és az **OreGairu 2.** Az újak közül pedig az **Arte** fogott meg, mert a reneszánsz Itáliában játszódik, illetve a **Fugou Keiji** és **Kitsutsuki Tantei-Dokoro**, a detektív téma miatt.

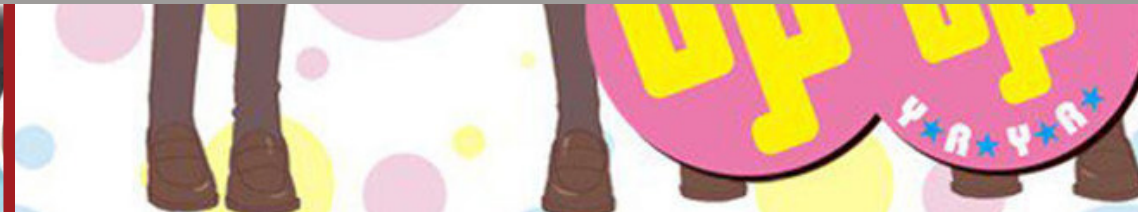




# DOGA KOBO SOROZAT

ÍRTA: VENOM

## TOP 10



A Kabushiki Gaisha Doga Kobo egy stúdió, melyet talán névről kevesen ismernek, hiszen nem olyan népszerű, mint a Kyoto Animation, Madhouse, Ghibli vagy a Mappa, de szinte biztos, hogy mindenki találkozott már valamelyik sorozatukkal. 1973-ban alapította a Toeit otthagyo pár lelkes animátor, de erős 35 évig szinte csak bedolgoztak más nagyobb stúdióknak, az igazi áttérésre a 2000-es évekig kellett várniuk. Rengeteg sorozatba dolgoztak be az évek alatt, olyan mennyiségben, hogy felsorolni is nehézkes lenne, de a KyoAnihoz hasonlóan ők is 2005 után vágtak bele az önállósodásba, aminek 2007-re meg is lett az eredménye a *Myself, Yourself* visual novel adaptáció által. Azóta szinte minden évben előrukkolnak 1-2 sorozattal, melyekre általánosan jellemző, hogy nagyon aranyosak, humorosak és bár a téma-választásuk eléggé kiszámítható (4Koma mangák főleg), de mindig stabilan hoznak egy magas színvonalat, amit el is várunk tőlük.

Most összeszedtem azt a 10 legjobb (és számomra különösen kedves) sorozatot, ami szerintem leginkább meghatározta a Doga Kobo eddigi munkásságát. Persze – mint minden toplista – ez is ízlések és pofonok kérdése, ha neked esetleg más lenne a sorrend, akkor oszd meg velünk bátran!

## 10. Koihime Musou | 2008-2010

A *Myself, Yourself* anime után a stúdió még picit kereste a helyét a piacon, és az akkoriban divatos trendeknek megfelelően maradt a visual



novelek adaptációjánál, ami ezúttal egy „eroge” feldolgozás lett, magyarul felettébb erotikus (kém, pornográf) tartalmakkal rendelkező eredetileg. Persze ezt erősen cenzúrázták, a szexjeleket kivágták (ahogy az akkoriban szokás volt) és inkább a humor oldalát erősítették meg.

A Koihime Musou a klasszikus kínai regény, a 'A három királyság regényes történetét' dolgozza fel... nagyon szabadosan. A haduraknak csak a nevük maradt meg, mindből nagyon szexi csajszi lett, akik egy Han dinasztia idején játszódó Kínában kalandoznak.

Mint említettem, a lényeg itt a humoron és a nem is titkolt leszbikus utalásokon van, de inkább tekinthetjük paródiának, mint bugyuta fanservices sorozatnak. Az eredeti játékban ugyan egy férfi volt a főszereplő, akinek a szemszögéből követhettük végig a (néha nagyon fárasztóan dilis) helyzeteket, de őt egy laza vágással kidobták az animéből és a helyére egy női karakter került. A főhősnő Kan'u, aki gyerekkori tragédiája miatt hírhedt banditavadász lett, egy nap összefut a kisé dilis Chouhival, aki hozzá hasonlóan szereti játszani az igazság bajnokát, így ketten összefogva utazzák át a világot egyik hülye szituból a másikba kerülve, közben találkoznak sok-sok nagyon (dilis) harcos hölgygel, akik vagy barátok vagy ellenségek (teljesen mindegy), és vagy harcolnak egyet, ami sok-sok mellkidobással és bugyivillantással jár, vagy megpróbálják a büszke Kan'ut minél kínosabb helyzetbe hozni.

Oké, oké, elismerem, hogy a Koihime Musou nem egy Gyűrűk Ura, de hihetetlen módon mégis működik a formulája, a szereplők szeretethetőek (többnyire), a humora harsány, a látványa szép. Nem is csoda, hogy 3 szezont is megélt a sorozat.

## 9. Anima Yell! | 2018

Hú, na itt vagyok bajban, ugyanis nem tudom, miért szeretem ezt a sorozatot ennyire, de valahogy úgy éreztem, hogy nem szabad leahagyni a listáról, mert bizony nagyon szép példája annak,



hogy lehet érdekesen bemutatni egy olyan sportágot, amiről sosem gondoltam volna, hogy valaha anime készül. Ez a cheerleading, vagyis a szurkolás torna- és táncelemekkel feldobva.

Természetesen a főszereplők most is egy csapat fiatal lány (elvégre egy 'Time Kirara' 4Koma manga adaptáció), akik szeretnék a suliba cheerleading klubot, és természetesen sok-sok akadályt kell legyőzniük (mint pl. a szakács klub sokfogyós lakomáját), hogy elérjék a céljukat. Igazából az egész valahol félúton van a *Hanayamata* és a *Yuru Camp* között.

Végtelenül cuki, nagyon ártalmatlan, nagyon szép animációval, kedves karakterekkel és sok-sok „cheerleadinggel” (van ilyen szó?). Engem nagyon szórakoztatott, és nézzétek el, hogy nem is nagyon tudok többet írni róla, mert itt a lényeg azon van, hogy az egész olyan... aranyos. Aki szereti a sportaniméket, és nem bánja, hogy az egész vicceskedő és drámamentes történettel rendelkezik, akkor az tuti jól fog rajta szórakozni. Én legalábbis egy igazi „hidden gem”-nek tartom, de bízzatok benne, kár lenne kihagyni.

## 8. Sansha Sanyou / Three Leaves, Three Colors | 2016

Ismét egy *Time Kirara* feldolgozás, még hozzá a 2000-es évek egyik legkorábbi slice of life mangája, a *Sansha Sanyou*, ami lényegében az előfutára volt a mostanáig nagyon divatos „school girl” sorozatoknak.

Három lányról szól a történet, akik a suliban összebarátkoznak és közösen élnek át néha elég furcsa szituációkat... oké, ez elég sablonos, de a lényeg itt is inkább a karaktereken van, mintsem a mély mondanivalón. A főhősnő, Youko, aki valaha borzasztó gazdag volt a szülei révén, és lényegében hercegnőként nevelkedett, ám a családja csődbe ment, így jelenleg a templom egere szintjén tengeti napjait. Még arra sincs pénze, hogy rendes ebédet vegyen magának, ezért kenyérhéjat rágcsál szünetben. Viszont a méltóságát

nem veszítette el, az osztálytársai nem is tudják, hogy milyen körülmények között él a sulis kis hercegnője. Kezdetben teljes magányban tengődik, de aztán a sors összehozza két lánnyal, az örök-ké éhes és nagyon hiperaktív Futabával és a kissé cinikus (sőt, kicsit gonoszka) Teruval, és valahogy egy kis csapatot kovácsolódnak. Youko gazdag múltja viszont kísért, ugyanis a család korábbi alkalmazottai, a nagyon furcsa cseléd lány, Sonobe (volt korábban róla szó a Top10 Maid listában (*AniMagazin 51.*) és a végtelenül lelkes és hűséges, ám nem túl eszes inas, Yamaji a legváratlan-



abb helyeken és időben képesek feltűnni, hogy a három lány életét egy picit felkavarják.

Bár tényleg semmi „extra” nincs ebben a sorozatban, de kellően humoros és szórakoztató, igazi klasszikus ‘slice of life’.

## 7. Mikagura School Suite | 2015

Kivételesen egy light novel feldolgozás, de továbbra is maradván a humor vonalon. A Mikagura School Suite-nak már a címéből fakadóan is sejthető, hogy egy iskolában fog játszódni a cselekmény, de ezúttal nem a cukiskodáson lesz a hangsúly (vagy legalábbis nem csak), hanem a teljesen abszurd csatákon. Igen, ez inkább egy shounen sorozat, ahol a szereplők mindenféle elaborált szuperképességekkel csapnak össze, hogy megtudják, ki az erősebb.

A főhősnő Eruna, aki nem csak nyíltan leszbikus, de még veszettül perverz is. Minden gondolata az aranyos, meghódítandó lányok körül forog, és ezért jelentkezik egy olyan iskolába, ahol a szórólapon cuki csajok hirdetik, hogy ez a legjobb hely egész Japánban. Eruna 200%-os lelkesedéssel rohan az új suliba, ahol viszont meglehetősen abszurd helyzetbe kerül. Első körben minden diáknak csatlakoznia kell egy klubhoz, majd ezeknek a kluboknak egymással kell megmérkőzniük egy-egy elleni csatában, hogy pontokat szerezzenek. Több pont, az jobb étel, jobb szállás és több tisztelet. És hogy ne legyen az egész ilyen egyszerű,



mindenki valamilyen mágikus erővel is rendelkezik. Eruna így a kislányok kergetése helyett kénytelen harcolni, hogy ne a földön aludjon hálószékben, és ahogy egyre jobban megismeri a sulis klubjait, úgy szerez egyre több barátot.

Oké, ez az anime egy blőd komédia, de a jobbik fajtából. Egyrészt nekem nagyon pozitív volt, hogy a főhősnő ennyire nyíltan vállalja a máságit, ami lássuk be, elég ritka animékben. A sorozat humorra is teljesen korrekt, harsány és fájdalmas néha, de én nagyon jól szórakoztam rajta.

Jah, és női olvasóinknak külön ajánlom, mert az anime szinte yaoikat megszegyenítően hemzseg a szépfiúktól.

## 6. Love Lab | 2013

A Fujisaki lányiskolában, ahová – ahogy a nevéből is sejthető – csak lányok jelentkezhetnek, a fiúktól szinte teljesen elzárva élik mindennapjaikat. Ide érkezik friss diákként Maki, aki fiús alkatával és viselkedésével azonnal magára vonja



a szerelemre éhes lányok tekintetét, akik nem is tudják, hogy Maki a valóságban közel sem olyan magabiztos, mint ahogy az látszik rajta. Egyik nap benyit a diáktanács szobájába, ahol elég furcsa helyzetben találja a mindenki által imádott, gyönyörű és méltóságos „diákelnökszonyt”, Kurahashi Rikót... épp egy olyan párnát csókolgat, amire egy (elég randa) srác van felrajzolva. A helyzet kínos, és Rikóról gyorsan kiderül, hogy tombolnak a hormonjai, szinte állandóan a fiúkon és a romantikán jár az esze, Maki pedig épp kapóra jön neki, na persze nem úúúgy, hanem mint vagány csajszi, aki sokat ismerkedett pasikkal, tud neki segíteni. Persze Riko nem tudja, hogy Maki semmivel sem tud többet a srácokról, mint ő maga, így pillanatok alatt tanár-diák kapcsolat alakul ki a két lány között, ahol az a cél, hogy Riko mindent megtanuljon a romantikáról és az udvarlásról. Maki persze nem meri bevallani az igazságot, így szépen elkezdődik egy végtelenül kínos-komikus színdarab, ahol Riko megpróbálja begyakorolni az össze klisés romantikus film jeleneteit, hogy amikor majd eljön az Igazi, akkor teljesen felkészült legyen. Maki legnagyobb bánatára ez a kis „játék” hamar kezelhetlenné válik, ugyanis egyre többen jelentkeznek be hozzá, hogy ők is tanulni szeretnének, és innentől már csak idő kérdése, hogy mikor derül ki az igazság, miszerint Maki semmit sem tud a szerelemről.

*„Sokat agyaltam azon, hogy a listába a Gabriel DropOut vagy a Himouto kerüljön be...”*

A Love Lab egy nagyon bájos kis sorozat, ami néha kifejezetten fájdalmas humorral járja körül a szerelem témáját. Talán az egyetlen ok, amiért nincs előrébb a listán, hogy sajnos nem készült el a második szezonja, így Riko és Maki szerelmi kalandjainak végét a néző fantáziájára bízják (főleg, hogy a manga 2006 óta a mai napig fut, így valóban nincs lezárása).

## 5. Himouto! Umaru-chan | 2015/2017

Sokat agyaltam azon, hogy a listába a *Gabriel DropOut* vagy a *Himouto* kerüljön be, de végül fájó szívvel kidobtam (heh...) a lusta angyalkát és démon haverjait, mert Umaru azért mégiscsak kihagyhatatlan.

Doma Umaru a tökéletes fiatal lány. Gyönyörű, elegáns, művelt és okos, az egész iskola a lábai előtt hever. Ám mikor hazaér, hirtelen átalakul „Komaru”-vá, a lusta, akaratos, hisztis otakuvá, aki semmi mást nem csinál otthon, mint chipset zabál, kólát iszik, animéket néz és videojátékozik... mindezt a szorgalmasan dolgozó bátyja legnagyobb bánatára. Umaru vérbeli otaku, ám ezt soha nem vallaná be senkinek, hiszen nem szeretné, ha összetörne az a kép, ami kialakult róla az iskolában. Ezért álruhában jár be játéktermek-

be vagy vásárolni, és ha tehetné, akkor reggeltől estig csak játszana és szórakozna. Emiatt nincs igazán egyetlen barátja sem, a legtöbb emberi kapcsolat a bátyjához, Taiheihez fűzi, aki viszont bár nagyon szeretné, ha a húga észhez térne, de azért nem tud neki ellenállni, és mindig enged a sírásnak, ha Umaru szeretne nála valamit elérni. Aztán egy nap új szomszéd érkezik, egy nagyon kedves és félénk lány, Ebina, aki lassan összebarátkozik Umaruval (mind a két „énjével”) és elég látványosan bele is esik Taiheibe.



Umaru az iskolában összeszed egy titkos imádót is, Kiriét, aki szentül hiszi, hogy Umaru és Komaru az két külön személy (az egyikbe szerelmes, a másikat meg mesterként tiszteli), és végül egy eszement riválist is, Sylphynford Tachibanát, aki sportot űz abból, hogy mindenben jobb akar lenni... elég kevés sikerrel.

Umaru kénytelen lesz tehát újdonsült barátai közt lavírozni, hogy véletlenül se derüljön ki, mekkora otaku, de azért megmaradjon a napi lustálkodás is. A két szezont is megélt sorozat nagy vihart kavart pár éve, hiszen pontosan annyian gyűlölték Umarut, mint ahányan imádták, én utóbbiak közé tartozom, és nagyon is ajánlom ezt a kissé agyament sorozatot, mert még én is hangosan nevettem rajta nem egyszer.

#### 4. Uchi no Maid ga Uzasugiru! | 2018

Ismét egy kicsit megosztó sorozat, amitől lesz, aki elborzad, míg mások könnyesre röhögik rajta magukat. Bár azt előre le kell szögezni, hogy aki képtelen humorként felfogni egy pedofil cseléd ámokfutását, az messze kerülje el ezt a sorozatot.

Kamoi Tsubame szembetegsége miatt kénytelen otthagyni a hadsereget, nem is nagyon bánja, hiszen végre annak élhet, amit mindig is imádott... az aranyos kislányoknak. El is szegődik cselédnek az egyik házhoz, ahol egy apuka egyedül neveli kislányát, Mishát, aki eddig már több másik



cselédet borított ki felmondásig. Így találkozik a hatalmas, testépítő, ex-katona, de végtelen türelemmel (és szerelemmel) megáldott Kamoi és az extrém tsundere kis Misha, majd kezdetét veszi a macska-egér harcuk, ahol az egyikük célja, hogy szolgáljon (minden téren), míg a másiknak, hogy pokollá tegye a cseléd életét.

Mint a legtöbb szituációs komédiáról, így az UzaMaidról sem lehet sokkal többet elmondani, hiszen ezt ugye látni kell. A humora harsány és meglepően egyedi, de a végére még egy kis drá-

ma is belekerül, hiszen mind Tsubame, mind Misha elég drámai múlttal rendelkeznek.

Mint az elején említettem, itt bizony nagyon fontos a humorérzék, mert az anime nem fogja vissza magát, ha pedofiles viccekről van szó, persze azért nem lép át egy határt, de a valóságban Tsubame már régen rács mögött lenne... bár Misha azért erősen dolgozik is ezen.

#### 3. Monthly Girls' Nozaki-kun | 2014

A 3. helyen egy igazi romantikus komédia, ami talán nemcsak a DogaKobo egyik legjobbjá, hanem úgy az egész 2010-es évek egyik legszórakoztatóbb romkomja, ami már egy másik toplis-tánkon is rangos helyet szerzett magának.

Sakura Chiyo egy átlagos iskolás lány, aki épp szerelmes. Kiválasztotta, Nozaki-kun magas, komoly és jóképű, nem csoda, hogy Chiyo fülig beleesett. El is határozza, hogy szerelmet vall neki, ám ez nem igazán úgy sül el, ahogy azt a lány elképzelte. Nozaki-kun egy kicsit... „egyszerű”. Nem is érti, mit akar Chiyo tőle, sőt teljes félreértésében azt hiszi, hogy a lány valójában az aszisztense szeretne lenni. Nozaki ugyanis titokban mangaka, méghozzá egész népszerű shoujo mangák szerzője. Chiyo egy pillanat alatt a srác szobájában találja magát, ám a romantikus együttlét helyett papírokat és tust kap a kezébe, hogy segítsen befejezni az aktuális fejezetét Nozaki mangájának. Innen indul a lány kálváriája, hiszen folya-



matosan próbálja a srác tudtára adni az érzelmeit, de minden egyes próbálkozása látványos kudarcral végződik, amiért nemcsak Nozaki ostobasága, de a körülötte gyülekező nagyon dilis barátok is felelősek. Persze Chiyo nem adja fel, és foggal-körömmel próbálkozik, amin a néző nagyon jókat tud kacagni, hiszen ez egy komédia, méghozzá rettenetesen igényes és szórakoztató.

Aki szereti a klasszikus „félreértések komédiája” stílust, az garantáltan imádni fogja.

## 2. New Game! | 2016-2017

És vissza a Manga Time Kirara adaptációkhoz, ami egy kicsit speciális, ugyanis ez az első a listán, amiben szinte egyáltalán nincsenek iskolás-lányok, sőt még iskola sem. A New Game ugyanis egy játékfejlesztő stúdióban játszódik, amit az író, Tokunou Shoutarou a saját korábbi tapasztalati alapján írt.



Suzukaze Aoba 18 évesen úgy dönt, hogy egyetem helyett inkább jelentkezik a kedvenc játékfejlesztő stúdiójába, az Eagle Jumpba, mint grafikus, és meglepetésére fel is veszik.

Megismerkedik innentől a kollégákkal, akik végigvezetik őt – és egyben a nézőt is – a videojátékfejlesztés rejtelseiben. Hogyan készülnek el a 3D-s figurák, mennyire stresszes a programozók élete és hasonlók. Aoba végre találkozhat a nagy példaképével is, a legendás grafikussal, Yagami Kou-val, akiről kiderül, hogy egyáltalán nem olyan, mint azt korábban elképzelte. Yagami a szárnyai alá veszi a lányt, és kialakul köztük egyfajta baráti rivalizálás, ami a sorozat drámai vonalát is adja. Persze nem kell túl komolyan venni, hiszen az egész könnyed és komikus, de mégis nagyon realiztikusan adja vissza, hogyan is készülnek el Japánban a játékok. Mindehhez párosul egy rettenetesen szép látvány és történet, nem is csoda, hogy a New Game!-et azóta is az egyik legjobb sorozatok között tartják számon, és nem is alaptalanul. Két szezont is megért, a manga pedig azóta is havonta megjelenik. Aki szereti a japán szerepjátékokat, és kíváncsi arra, miként is készülnek, az ugorjon neki a New Game!-nek.

## 1. Yuru Yuri | 2011-2012

Mi más is lehetne az első helyen, mint az a sorozat, ami fellőtte a DogaKobót a legnagyobb stúdiók közé? A Yuru Yuri jött, látott és győzött.

Bár hogy őszinte legyek, ez volt az a sorozat, amit annak idején nagyon kételkedve fogadtam, és csak pár év múlva láttam be, hogy mennyire előítéletes voltam.

Namori mangájára szinte azonnal lecsapott a stúdió, és nem nehéz megérteni, hogy miért is. Annyira ötletes és energikus volt, hogy azóta is iskolapéldája annak, hogy miként is kell slice of life komédiát írni.



Adott négy lány, Yui, Kyouko, Akari és Chinatsu, akik önkényesen elfoglalták a sulinak a teaszertartásokra fenntartott kis épületét, ahol kényelmesen berendezkedtek, hogy szórakoztassák magukat. Ami leginkább azt jelenti, hogy a hiperaktív Kyouko minden epizódban kitalál valami marhaságot játék gyanánt, a többi lány meg sodródik az örülettel, hogy addig se unatkozzanak. Persze a diáktanács rendre megpróbálja kipatekolni a csajokat az épületből, de ez szinte mindig azt eredményezi, hogy belekeverednek a négyes aktuális játékába.

Egy korábbi cikkemben (akárcsak a New Game!-ről) már hosszasan meséltem a Yuru Yuri-ról, így nem is ismételném magamat (*AniMagazin 39.*). A K-On!-hoz (*AniMagazin 51.*) hasonlóan ez a sorozat is elképesztően népszerű lett a 2010-es évek legelején és mai napig hatalmas rajongótáborral rendelkezik. 2012-ben az Animation Kobe díjátadón az év animéje lett, és a seiyuuk is megkapták a maguk díjait.

A cím ne tévesszen meg senkit, hiszen a „yuri” itt maximum nyomokban, vagyis leginkább a humorban található meg, szóval bátran ajánlom mindenkinek, aki szeretne egy jót nevetni.

*Ez lett volna az én Doga Kobo listám, sajnos pár cím, mint a Tada Never Falls in Love, Plastic Memories vagy az Engaged to the Unidentified kimaradt, de ezeket is érdemes lehet pótolni, ha valakinek kimaradtak volna! Márciusban újabb Top 10 jön, és már tudom is, hogy mi lesz a téma!*



# MIÉRT SZERETTÜK (ÉS MIÉRT NEM) A GITS - S.A.C.-ET?

ÍRTA: HIGASHIKATA

Hamarosan elstartol a Netflix újabb nagy animés dobása, amely a *Ghost in the Shell* (a továbbiakban *GitS*) 2000-es évekbeli, *Stand Alone Complex* alcímre hallgató sorozatát kívánja „folytatni”. Amíg várakozni kényszerülünk, nézzük is meg, mitől működött a maga idejében az eredeti és miért érhetik jogos aggodalma a legújabb konverziót. Révén, hogy egy „alpműről” lesz szó, nem áll szándékomban mélyebb ismertetőt írni róla. Aki most találkozik a *GitS* világával, annak ajánlom Iskariotes korábbi cikkeit (*AniMagazin 28. és 37.*). Itt most egy különvéleményt kívánok elétek tárni.

Kevés olyan alkotás létezik, amely több rajongói közösséget képes kiszolgálni, a *GitS* 1995-ös filmadaptációjának azonban sikerült a sci-fi szerelmeseihez és az animefanokhoz egyaránt szólania. A *Szárnyas Fejvadászhoz* hasonlóan egy kissé megkopott, de időtállóan melankolikus jövőképet tárt elénk, amiben a technológiai szingularitás nemvárt veszélyekkel fenyegetett. Ezekből éppen hogy bemutatott néhány szeletet, felépített egy már-már szimpatikus félkatonai szervezetet a 9-es szekció formájában, és mielőtt a néző teljesen a magáévá tette volna a közeget és az egységet, véget is ért.

Ezek után várható volt, hogy a Production I.G. ezt nem hagyja annyiban és készülni fog egy többek felé nyitó változat, ami visszavisz a Bábjátékos előtti időkhöz. Bár hangnemét tekintve inkább állt közelebb a Shirow Masamune-féle

alapokhoz, megjelenésében és cselekményében igyekezett egy önmagában piszok stabilul megálló történetet megkomponálni. Kitágította a 95-ös film világát; csípősebb, de érthető formában reflektált az ezredfordulóbeli Japán és a világ leggetőbb társadalmi problémáira; és még a szekció tagjaira is szánt hosszabb-rövidebb miséket. Ez jó, nem?

Ha elvonatkoztatunk a gyakran pufogtatott „régén minden jobb volt” mantrától, nem lesz nehéz belátni, hogy a *Stand Alone Complex* sem hibátlan. Bár ez a legkiegyensúlyozottabb mű a franchise történetében, egyben ezt tartom a legkommerszebbnek is.

A CD-alapú technológia későbbi szerepének túlbecslése vagy egy látni vélt világháború hatásainak túldimenzionálása talán a legkisebb tragédia. Elvégre egy 2002-es indulású sorozat-

ról beszélünk, nem lát egyikünk se a jövőbe, hogy húsz évvel előre pontosan megsaccolja egy termék életciklusát vagy egyes országok jövőjét. (Bármennyire is vicces 2020-ban azt látni, ahogy a 80-as, 90-es évek filmjeiben még a floppy számítógépek pusztító fegyvernek, ezt a kiváltságot legközelebb hagyjuk meg a jövőkutatóknak és a *Simpson* családnak.)

Mind a fő történetvonalak, mind a melléksztorik igyekeznek komolyabban és sokkal tudományosabban kezelni bizonyos társadalmi kérdéseket, de egészében nézve nem képes egységes mederben folyó drámát szolgáltatni. Sajnos a narratíva sem a második évadban, sem a *Solid State Society*-ben nem lesz jobb, sőt... A Tachikomákhoz kötődő történetvonal és speciál epizódok (amiktől idehaza sem óvtak meg minket) buták, irritálóak és túlértékelték.

**„...nem lesz nehéz belátni, hogy a *Stand Alone Complex* sem hibátlan. Bár ez a legkiegyensúlyozottabb mű a franchise történetében...”**



A Motokóra építő fanservice-re szerintem semmi szükség nem volt, mert anélkül is szolgáltat a sorozat elegendő humort két magvas gondolat között. Lelki vívódásaiból (amely a 95-ös mozifilm koronája volt) csak érzékletes mennyiségben kapunk, ami meglátásom szerint a legpofátlanabb húzás a GitS-franchise történetében. Erről majd később...

A 9-es szekció bár nevéhez hűen többé-kevésbé felhízott 9 főre (feltéve, ha a Tachikomákat egy karakterként kezeljük), a csapatdinamika sajnos továbbra is aránytalanul RPG-s.

Még mindig a Motoko-Batou-Togusa hármast emelik piedesztálra (mint a kibernetika körüli ideológiák élő megtestesítői), mellettük talán Aramaki az, aki megközelítően azonos rivaldafényben tetszeleg. Mindenki más csak nyomokban kap a biodísznél jelentősebb szerepet, még az általam többre becsült Ishikawa is.

Ez utóbbit azért tartom hibának, mert pont Ishikawa karakterén keresztül nyílhatna lehetőség

közvetíteni, mégis milyen nagy szükség van a szellemi munkaerőre (ez esetben egy „főállású kiberkalózra”) egy félkatonai szervezeten belül is. Még a „kezdetek kezdete” alapon íródott Arise-szériában sem bolygatták meg igazán sem a háttérét, sem a gépesítettségének mértékét, pedig a lazasága és az így köré font misztikum bőven szolgáltatna alapot egy spinoff epizódhoz. (Belső poén: Mondom ezt attól függetlenül, hogy témavezetőm imidzse gyanúsán hasonlít Ishikawáéra; no offense!)

Beszélhetnék más rejtett utalásokról és azok kibontásáról vagy a felemás teljesítményű magyar szinkronról, ám ezek a fent említettekhez képest, mondhatni részletkérdés.

E vitriolos különvélemény után jogosan jöhetne a kérdés: Mit várok a Netflixes „folytatástól”? A válaszom: Semmit.

Mint már említettem, anno a 95-ös filmváltozat legnagyobb erénye az volt, hogy felveze-

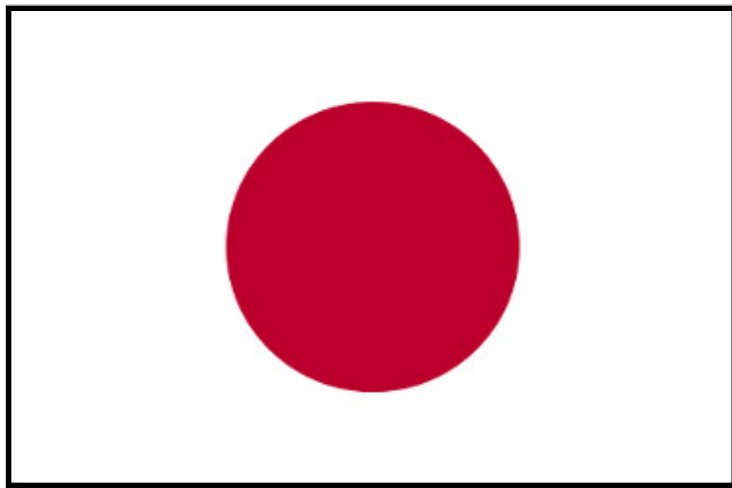
tett nekünk egy kívül erős és magabiztos, belül vég nélkül őrlődő női karaktert Motoko személyében. A Production I.G. már évtizedek óta adós egy olyan történet kihordásával, ami beteljesítené a benne lejátszódó metamorfózist, - ehhez képest a biztonsági játékra és a rókanyúzásra játszottak rá az elődjeihez képest súlytalan folytatásokkal és egy logikátlan előzmény-sorozattal. Szeretnék hinni a csodákban, de ha eddig nem akaróztak ezt bemutatni, ezután nem sok esélyt látok rá.



*Nem könnyű feladat ilyen magas elvárásoknak megfelelni, de az eddig látott trailerek sem képesek elosztatni a kételyeket. Cirka 20 évvel később járunk az előzetesek alapján, és még mindig Barbie girlt kell csinálni a hősnőből? Alighanem senkit sem ismertem fel a szereplőgárdából, azonban a SAC\_2045 különös ismerete nélkül lutri lenne megjósolni, mitől lesz ez GitS. Első blikkre a 2017-es élőszereplős bukta színvonalát állították mércéül, de a defektes grafikát látva ezt is sikerült lekapni a helyéről, és pofánverni vele a tesitanárt. De ne nekem legyen igazam...*

*„...a 95-ös filmváltozat legnagyobb erénye az volt, hogy felvezetett nekünk egy kívül erős és magabiztos, belül vég nélkül őrlődő női karaktert Motoko személyében.”*





# AZ ANIMÉK KORA MAGYARORSZÁGON

TI ÍRTÁTOK 4. RÉSZ



SZERKESZTETTE: TOMYX20  
([tomyx20.wordpress.com](http://tomyx20.wordpress.com))

*Ez az írás az általatok (is) kitöltött kérdőív 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 gondoltok a hazai animés szubkultúra helyzetéről? Min kéne változtatni?*

### Megítélés/elítélés/közvélemény

Ne legyen általánosítás pl., ha egy Naruto-fan valami hülyeséget posztol, akkor ne az egész fandomot vessék meg.

A „külsősöknek” el kéne fogadniuk ezeket az embereket, illetve maga a szubkultúra is bővílhetne, mélyülhetne.

Lelkesek vagyunk, még ha a laikusok hülyének néznek is bennünket. Bár az anime/manga rajongók között is van viszály.

Amíg az emberek többsége úgy tekint az animékra, mint rajzfilmek, amik gyerekeknek készültek, addig úgyse fog semmi változni.

Azt veszem észre, hogy aki animés, az szinte csak animékkal lóg, mert a többi „normális” ember kinézi őket, mondván, hogy furák. :(

Alapjáraton nagyon sokan elítélik Magyarországon az egész jelenséget, lenézik azokat, akiket érdekel. Meg kéne ismerniük valamennyire a kultúrát.

Sajnos Magyarországon az emberek szörnyen ítélkezőek a Japánból érkező animációs filmekről és sorozatokról. Ehhez példa a Son Gokus incidens.

Úgy gondolom, hogy ez a műfaj nem kap elég figyelmet. Mióta egy animét sem adnak ilyen nagyobb csatornákon, pl.: RTL klub, azóta csökkent a népszerűségük.

A magyarok alapmentalitásán kéne változtatni elsősorban, hogy az animéket és más kultúrákat el-

fogadják jobban, ne idegenkedjenek olyantól, ami nem nyugati.

Akik nem ismerik a szubkultúrát, sokan elég rossz véleménnyel vannak róla, amit én nem vélek reálisnak, de persze abban is szokott igazság lenni, amit ők látnak.

Nagyrészt olyan emberek karolják fel a szubkultúrát, akik vállalhatatlanok a nagyközönség előtt, Animológia, Tenshi és a hozzájuk hasonlók. Nyomikkal csak nyomik tudnak azonosulni.

Az anime/manga/minden ilyesmi szent és sérthetetlen. Ez szerintem egy elég káros gondolkodás, ami nagyon sok vitát szülhet, főleg akkor, ha egy nem animéssel teszik azt. Ezek alapján ítélik meg a többi animést is.

Szerintem rendben van, nem találkozom azzal a tudatlan emberektől érkező fújolással, mint régebben. Az anime szélesebb körben való elterjedése (reklámok, netes cikkek) hatott a közvéleményre, megszokták.

**„Sokkal több IQ-ra lenne szükség a magyarokban ahhoz, hogy megértsék, miről szól általában egy anime.”**

A hazai animések (akikkel eddig találkoztam) kedvesek, bohókásak és viccesek, de azok, akik az animét mesének mondják, meg emiatt gúnyolnak animéseket, azoknak üzenném: először nézz utána, aztán fikázz másokat.

Ha magunkból hülyét csinálva lejáratjuk magunkat rengeteg dologgal, akkor ne várjunk elfogadást, ezt most nem fejtem ki hosszan, mert se nekem nem lenne időm leírni, se nektek elolvasni. **{hidd el, lett volna időnk #tomyx20}**

Leginkább azok véleményén változtatnék, akik szerint animét nézni gyerekes, buta és megvetendő dolog - tehát az animések nyíltan viselhetnének *One Piece*-es pólót, mintha csak pl. *Pókembereset* vennének fel megvetés és célozgatás nélkül.



Az emberek szerintem azért ennyire elutasítóak, mert csak a gyerekeknek szóló animéket látták és abból is a lightosabbat. Ha mondjuk megnéznénk velük egy *Rainbowt* vagy akár a *Log Horizont*, akkor ők is belátnák, hogy ez nem tv maci kategória.

Szerintem még mindig sok gyereket csúfolnak vagy bántanak amiatt az iskolában, mert animéket néznek. Ezen mindenképp. Meg, hogy sok felnőtt ne érezze kínosnak, ha 30 évesen animét néz, és ne titkolja mindenáron. Találkoztam már ilyenekkel.



Sokan vannak, akik túlzásba viszik, és ezeket az embereket elnézve nem csodálom, hogy nem túl elfogadóak a többiek az animésekkel. Alapból furcsán néznek ránk minden egyes alkalommal, ha meglátnak valakit parókában, esetleg cosplayben.

Nagyon sokan nem ismerik, és besorolják magukban valahova kb. a valóság show-k alá, és úgy gondolom, hogy meg kéne ismertetni a külsősökkel legalább annyira, hogy rájöjjenek, hogy igenis teljesen más, mint azok a műsorok, amik a tv-ben mennek.

Sokan nem akarnak animét nézni vagy magát olvasni, mert (ahogy én vettem észre) gyerekesnek gondolják vagy félnek megismerni más kultúrát/szokást. Összefoglalva, a mostani emberek nem túl nyitottak, ezen kéne változtatni. Viszont senkit nem lehet erre kényszeríteni.

Sok előítéletes ember van, akik nem tudják felfogni, hogy ezek ugyanolyan dolgok, mintha az ember megnéz egy megható filmet. Lenéznek minket teljesen jogtalanul. Sok ember nem meri felvállalni, hogy animét néz, nekik azt üzenem: Bátran tegyék meg, mi mindig kiállunk mellettük!

Az emberek nagy része lenézi az anime kedvelőket, mintha dedósok lennének. Illetve nagyon kevés számomra az elérhető bolt. Viszont, ahogy elnézem igen sok anime kedvelő van, és igen ösz-

szetartóak, ami nagyon szuper. Változtatni talán az emberek hozzáállásán kéne, de sajnos azon nem lehet. ^\_^

Az a baj, hogy a legtöbb nem animés gyorsan elítéli ezt a műfajt (a médiának köszönhetően), és ha meghallják azt a szót, hogy anime, egyből a hentaia gondolnak. Ami szerintem segítene, az egy animecsatorna lenne, mint az A+ vagy az Animax volt. De lássuk be, nincs nagy esély rá, hogy ez az álom megvalósuljon.

Magyarországon sokan furán néznek rád, ha kijelented, hogy animét nézel. Szerintem ez nem olyan meglepő, hiszen egy teljesen másik kultúráról van szó, így egyértelmű, hogy vannak, akik ezt nem tudják befogadni, hiszen teljesen mások a szokások. Viszont lehet hogyha pár igényesebb mai animét is adnának a tv-ben, sokan megszeretnék.

Szerintem jó irányba halad, mert terjed, és egyre ismertebbé válik. Pl. mikor conra utazok fel cp-ben már nem néznek a laikusok sem annyira furán (vagy csak én szoktam meg a szitut). Az egyetlen probléma, hogy néha túlzottan összeolvad a nyugati szubkultúrával. Vigyázni kell, hogy ne váljon az anime döntő módon nyugati meghatározottságúvá.

**„Make magyar anime közösség great again.”**



Az embereknek, mint például conon az ott lévő közösségnek is, nyitni kell a másik felé (tiszteltet a kivételnek). Valamint, aki nem ismeri ezt a szubkultúrát, nem kell megaláznia másokat, hogy hülyék (példának okáért MondoCon után egy analfabéta idióta ezt üvöltötte ki a kocsiból). „Mi van, még mindig mesét nézel, nőjél már fel” - meg ilyenek. Ha mi nem nézünk le másokat, és nem ítélkezünk, akkor ők se tegyék.

Szerintem siralmas a helyzet, mert a megítélése kritikán aluli. Sokan – akik nincsenek benne – azt gondolják, hogy az animések/mangások csak hisztis tini csajokból állnak. Nem tudják, hogy az anime/manga miről is szól. Nem tudják megérteni, hogy sokkal több mondanivalója van sokszor, mint egy filmnek, rajzfilmnek. Ahogy azt sem, hogy nem csak tizenéves eleje korosztály nézi ezeket. Én ezen változtatnék.

Azon kéne változtatni, ahogy egy nem animés átlagmagyar fogja fel az animéket, mert csak azért ítélnék el minden egyes ilyen embert, mert láttak egy pár képet néhány weebről, és ez adott nekik egy hamis képet az egész szubkultúráról. És kéne pár animés csatorna, mert amíg nem tudják az emberek, milyen is nézni pár jó alkotást, addig nem fogják megérteni ezt a kis fantábort. Kicsit összeszedetlen a tömegvélemény.

Szerintem nem kéne hagynunk, nekünk animéseknek, hogy mások befolyásoljanak minket. Nem kell felhagynunk azért az animézéssel, mert

valaki japán g\*\*inek hív vagy egyéb más jelzővel illet. Én ismerek olyat, aki ezért hagyott fel ezzel a tevékenységgel. Mindenki azt szeret, amit akar. Magyarország nem egy véranímés ország, de ha az amerikai filmek megérik, hogy nézzék őket, akkor a japán animék is!

Abbahagyni a gyűlölködést. Persze, jó lenne, ha megint lenne Animax vagy valami, de ez nem ér meg annyit, hogy mindenki mást szidjunk. Mert, ha mi hülyének nézünk minden sorozat/film rajongót, miért csodálkozunk, ha visszakapjuk? Egy békésebb, információ-terjesztéssel működő népszerűsítés kéne... De amúgy jófejek az emberek, amikor épp nem utálják egymást. Köszönöm, hogy kitölthettem ezt a lapot.^^ **{Én köszönöm a véleményed, #tomyx20}**

Sokan lenézik az animéseket, mert az általános vélemény szerint mesét vagy rajzfilm (polip)

**„Magyarországon sajnós a többség nem tart igényt az animékre.”**

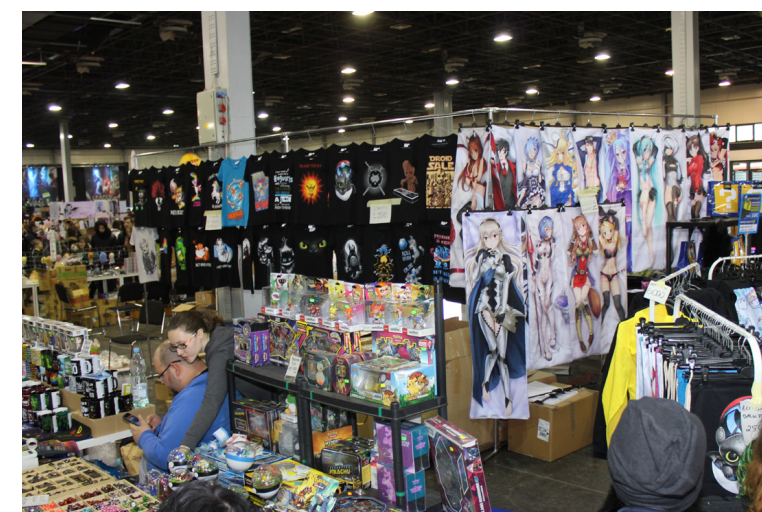


pornót nézünk. De, Attis-sensei dumáját lopva, ha látsz egy szar filmet vagy egy AV-t, akkor az összes olyan lesz? Egyszerűen csak el kéne magyarázni a nagyon okos embereknek, akik lenéznek minket és az animéket, hogy ez az izé, ami szerintük egy rakás szar és undorító vacak, sokaknak az életét és a mindennapjait dobja fel, kiszínezi a szürke napjait.

Magát a szubkultúrát és az embereket nagyon szeretem, mindig segítőkészek, még úgy is, hogy ennyi anime mellett néha nehéz olyan embert találni, akinek ugyanaz a kedvence. A probléma az országban élők korlátoltsága és elutasítása miatt van, ezen viszont remélhetőleg az eltelt idő változtat majd. Jó lenne, ha szélesebb körben megismernék az emberek, hogy nem csak vinnyogó, nagyszemű rajzfilmhősökről van szó, ha az animét említjük. Talán a következő generációk már jobban értik majd.

Fejlődik. Egyre többen vagyunk, és egyre jobban összetartunk. Több embert kéne megismertetni az animék és ezen szubkultúra valódi lényegeivel, mert sokan sajnós csak annyit látnak, hogy a nyugatitól eltérő stílusban megrajzolt karakterek rohangálnak meg üvöltöznek, gagyai képességekkel dobálózhatnak és sok a hentai. Ezeknek az embereknek ki kéne nyitni a szemét, és megmutatni, nemcsak nekik, hanem mindenkinek, akik lenézik az animét vagy nem ismerik a műfajt, hogy sokkal többről van itt szó.

**„Szerintem Magyarországon jobban elhanyagolják az animét, mint más országokban.”**



**„Jobban meg kellene ismertetni az emberekkel.”**

Ahogy látom, az egész haldoklik itthon. 2010 körül még elég élénk volt az egész, de ugye azóta megszűnt az animecsatornánk, sok emberke abból a korszakból felnőtt, és egyre jobban feledésbe merül az egész. Magyarországon az egész animebizniszre rá van varrva, hogy dedós, gyerekeknek készült stb., ezzel a mentalitással kellene kezdeni valamit. Szomorú, hogy míg spanyoloknál, németeknél, lengyeleknél igen jól megy a dolog, több mangát fordítanak le az adott nyelvekre, addig itthon már kb. nem is lehet magyar nyelven mangát venni.

Szerintem nagyon sok olyan ember van, akik nem tudnak semmit az animékről, és azt feltételezik, hogy csak perverzek meg gyerekek néznek ilyesmit. Szerintük vannak a gyerek animék, amik valójában a mesék, csak nem tudják megkülönböztetni a két műfajt, nem tudnak másfajta animék létezéséről felnőttek számára, csak az ecchi és a hentai animék azok, amikről hallottak valamennyit. Biztos vagyok benne, hogy sokkal több ember nézne animéket, ha jobban megértenék azt, hogy pontosan mik is azok, ugyanis egyre többfajta készül manapság, ezért is szinte lehetetlen, hogy valakinek egy se keltse fel az érdeklődését.

**„Nem tűri a nyomdafestéket.”  
{Nem is nyomtatjuk ki  
#tomyx20}**



Ez a kettő válasz egymásra:

- A kiejtésen mindenképp. És a hozzáálláson is. Bár fordított sorrendben, mert épp a hozzáállás miatt rossz a kiejtés, és igen, még karatében is (tapasztaltam), és sajnós nagyon érzékeny vagyok erre, hisz feliratos animéken nőttem fel. Szóval persze, jönnek a sztereotípiák és hasonló, hogy „csak mese”, és nincs igazi története, meg gyerekeknek való, de kíváncsi vagyok, mit szólnának, ha megnéznék mondjuk az *Another*-t. És az még nem is olyan durva. Bár tény, az emberek nem szívesen ismerik be, hogy hibáznak, szóval gondolom, nemcsak én tapasztaltam azt, hogy mondjuk, ha egy hasonló kijelentésre azt mondtam, hogy „oké, akkor nézd meg ezt”, akkor konkrétan megismélték, amit előtte mondtak, hogy „minek, hisz



gyerekeknek való”. Ilyenkor jobb otthagyni őket, és lehetőleg nem leölni a lépcsőről, mert 1., törvénybe ütközik és 2., mert akkor se értené meg. Röviden.

- A legnagyobb baj az, hogy olyan emberek alapján ítélik meg az összes animést, aki animéket néz, akiknek egy kést nem adnék a kezükbe, annyira buták. Régebről rengeteg olyan animés ismerősöm van, akiket, ha tényleg ismernék személyesen is, inkább letagadnám, mert annyi butaságot összehordanak, hogy az már fáj. Az ilyen szószátyár okostojások miatt kell nekem, és még egy csomó normális embernek kínosan éreznie magát. Továbbá, kifejezetten boldog lennék, hogy amikor valaki lemesézi az animéket, rögtön nem a legvéresebb és kaszabolósabb sorozatokat mutatná be (pl: *Elfen Lied*, *Mirai Nikki* stb.), hanem mondjuk megpróbálnának normális érveket felhozni.

## Régen jobb volt

Túlságosan hanyagolják a régi műveket.

Foglalkozhatnánk kevesebbet a mainstreammel, többet a klasszikusokkal, illetve magasminőségű művekkel, és a Visual Novelekről is eshetne több szó.

A mai animés szubkultúra helyzete siralmas. Rengetegen csak nyafognak, követelöznek, az egész pedig teljesen felhígult.

Szerintem kéne újra egy tényleg csak Anime Con, ahol semmi másnak nincs helye, mint az animéknek, mangáknak, Japánnak.

Egyre többen néznek animét, azonban ebből sokan már nem úgy gondolkoznak, ahogy a régebbi rajongók, egyszerűen hígul a szubkultúra. Néha már átesünk a ló túloldalára, és csodálkozunk, ha megbotránkoznak az animerajongókon (persze más helyzet az, mikor csak ok nélkül utálkoznak).

Szerintem szörnyű az animék helyzete ma Magyarországon, de értékelek minden erőfeszítést, amit érte tesznek (Con, újságok, blogok, Youtube-csatornák, magyar szinkron pl. a Dragon Ball-hoz). Ezeket kéne folytatni ahhoz, hogy jobb legyen, ám örülnék neki, ha nemcsak a mainstream animéket karolnák fel, hanem régebbieket is, természetesen ebben felesleges reménykedni, hiszen minden a pénzről szól.

Van ma magyar animés szubkultúra? 2008-2012 között azt érzetem, hogy tényleg van. Voltak havi rendszerességű magazinok, volt animés tv csatorna, volt 6 millió fansub csapat. Mára alig maradt valami. Tudom-tudom, a régi szép idők,

**„Animét a televízióba a nyugati példa útján!”**



de szerintem manapság inkább globálisan lehet animés szubkultúráról beszélni, mintsem hazairól. Szerény véleményem szerint a hazai piac nem elég nagy egy animés szubkultúrához.

Érdekes. :D Neverending hülye kis sorozatokat (bocsi DB!) még most is szinkronizálnak, de szívesebben láttam volna több 12-24 részest, esetleg ovákat, filmeket. Unokahugik/öcsik néznék szívesen velem, de még nem tudják olvasni a feliratot, a *Fairy Tail*t például simán lehetne nyomni a DB helyett. :) A MondoConra beszivárgott sok (szerintem) oda nem való dolog, de azért szeretem. ♥ After party jó lenne, mint a régi conokon >.<, a fansub csapatok nagyon lelkesek, a feliratot követelők sose fogynak el, minden oké, de lehetne még jobb is. :)

A mai világban én úgy érzékelem, hogy ez az egész megromlott. A Con sem olyan, mint régen,



a társaság meg pláne nem. Ma már az animézés inkább egyéni sporttá vált, mint közös élménnyé. Természetesen még mindig vannak jó animék/mangák, de ezeket az ember magányosan olvasa/nézi, hiszen már szinte versenyszerűen függenek az emberek ettől. Szerintem nem lehet ezen változtatni. Régen az „új”, a „különlegesség” erejével hatott az emberekre, ma már szinte alapdolog, ami senkit nem mozgat meg különösen. Vagy egyszerűen csak felnőttem, és már másképp látom a dolgokat, mint eddig. :)

Pár éve, ha szembejött akár neten egy animés csoport, tárt karokkal befogadtak és barátokra lelt az ember. Most viszont hányingert tudnék kapni néhány beképzelt „tagtól”. Mint fansub tag pedig a kedvencem: „mi az, hogy nincs kész az anime XY időpontra (!!!)”. <<Sajnos a legtöbben már teljesen elfelejtették, hogy nekünk ez nem a munkánk, nem a kötelességünk, hanem a hobbink. Ha



úgy döntünk, hogy márpedig nyári szünet van nekünk is, és ezért késik 1(!) napot a fordítás, akkor késik. Aztán egyesek az embert meg tudnák kövezni, hogy mi az, hogy késik. Sajnos az ilyen megnyilvánulások óta nemcsak, hogy a subboskodástól megy el az ember kedve, hanem az egész animés társadalomtól. :/ Sokszor már úgy érzem, hogy a régi, szeretettel teli animés/mangás csoport már rég kihalt, és a helyébe lépett egy elkényeztetett kinderkommandó.

Underground. Megint. Pont, mint 2004 előtt, de nem is akkora baj, mint ahogy az elsőre tűnik. Hiszen ez a fandom soha nem volt kifejezetten nagy.

**„Elfogadni, hogy mindenki mást szeret, és nem „kiközösíteni”.”**

Legalábbis, ami a keménymagot illeti. Az A+ idejében volt egy felfutási szakasz. Akkor a szinkron/nem szinkron kérdésen állandóan civakodtak. Ott lett valami elrontva, a széthúzás és a sznobizmus miatt. Meg persze az Animax hibájából is. Talán irreálisan kiszolgálta a fanokat, és sok drága animét vett meg. Jobb lett volna, ha kevésbé ismert (kevésbé drága), de jó animék jönnek be, mint az A+ elején. A manga-kiadásokat nagyon sajnálom, mert jó néhány sorozat félbemaradt. Kicsi a közönség, aki fizetne ezekért a kiadványokért ilyen-olyan okok miatt. Talán mostanában lesz egy kis fellendülés a Viasat6 miatt, de a meglátásom szerint jóval kisebb mértékű, mint az A+ idején. Mindenesetre örülök, hogy új szinkronos animék is mennek a TV-ben és nincs az a teljes némaság, mint az elmúlt években.

Szükség van a szinkronos animékre az új rajongók miatt, mert azért rendszerint senki nem kezd el „csak úgy” animézni. Kell hozzá némi löket. :D

Két részre osztanám: 1. Van a korosztály, ami már felnőtt, és viszonylag az értelmesebb animéken nőtt fel. Ők azok, akik jobb esetben dolgoznak és nem veszed észre őket a társadalomban. Nincs idejük annyira a hobbijukra. Vagy már nem néznek annyi animét. 2. Vannak a fiatalok, akiket a Conokon látunk, és totál idiótán viselkednek, és nagyrészt a legigénytelenebb animéket nézik. Ez főleg az Animax hibája.



A komolyabb animék kikerülnek a látóterükből. Vagy ha bele is botlanak és megnézik, nem képesek a megfelelő mögöttes tartalmat meglátni. Csak azt tudom mondani a minek kellene változnia kérdésre: az animés rétegnek. Nem akarom bántani, de az Animax és a Mondo is sokban hozzájárult, ehhez a mai buta magyar animés társadalomhoz. Gondoljunk csak bele... Az Animax annak idején annyira igénytelen és felesleges animéket hozott el nekünk, hogy az már fájt. A Mondo pedig egy időben egy vicclap volt, tele troll megjegyzésekkel és igénytelen tartalommal. (Szerencsére most már sokat visszavettek ebből a gyerekes stíusból.) Összességében azzal van a baj, ahogyan be lett vezetve az animés kultúra Magyarországra.

**„Szerintem jó irányba halad, s örülnék neki, ha itt Erdélyben is mozdulna már valami, mert szerintem lenne rá igény..”**

## Budapest

Hát jó lenne, ha Magyarországon is lennének animes boltok, manga, CD, DVD stb. A mozikban leadni a filmeket, ami az adott animéhez kapcsolódik.

A fővárosban rengeteg fan van, de vidéken aligha lehet találkozni valakivel, aki ezt a kultúrát preferálja. **{Debrecenben és Miskolcon nem olyan vészes a helyzet #tomyx20}**

Kezdetnek mondjuk az animés/mangás magazin és con lehetne inkább animés/mangás, mint gamer (ezért nem veszek már Mondót). Több animés közösségi hely kellene, és nem csak Pesten.

Úgy általában a cuccok beszerzésében hátrányban vagyunk, főleg vidékiek pl.: itt Szabolcs megyében csak a megyei főváros és egy-két nagyobb város valamely nagyáruház kínálatában lehet DVD-t vásárolni, figurákat meg csak háztól vagy az internetről.

Igazából semmin. A szubkultúra fizetőképes és hajlandó is fizetni, szóval fenntartják a szubkultúra infrastruktúráját (con, Mondo, tematikus boltok), ilyen a környező országoknak nincsen. Esetleg a lányok ne nézzenek yaoit, a fiúk meg ne nézzenek yurit. lol



**„Elsősorban több elérhetőség kéne, animeportálok.”**

**„Max a toxic emberkéket meg a sok tévhitet kéne eltüntetni.”**

**„Az animék elérhetősége lehetne picivel könnyebb (kezdőket figyelembe véve).”**

**„Mi anime fanok nagyon összetartó csapat vagyunk, amin változtatni kéne, az maga a magyar média.”**

Nagyon keveset foglalkoznak vele, és lássuk be, kevés animés terméket találunk, ami meg van, az nem igen olcsó. Persze a régi *Pokémon*, *Dragon Ball* termékek mindenhol megtalálhatók, de pl. *Naruto* és *Bleach* dolgokból kevés van. Szerintem az itthoni anime termékek árusításával többet kéne törődni.

Nagyon Budapest központú az egész. Vidéki nagyobb városokba is lehetne több programot szervezni. Ez szerencsére már elindult (pl. Debrecen, Pécs), de fel lehetne kicsit gyorsítani a dolgot. **{tavaly júliustól szeptemberig minden hónapban volt japánnal kapcsolatos nap Debrecenben #tomyx20}**

Árulhatnának több helyen mangákat is, ha nem is magyarul, legalább angolul. Szerintem az embereknek érdekes lenne megismerni más népek kultúráját, jelen esetben a japánra gondolok. Több rendezvény országszerte, illetve több animés fordítócsapat, illetve animékkel kapcsolatos vásárlói üzlet.

Szerintem összességében jók vagyunk, ahhoz képest, hogy ilyen kis ország vagyunk. :) Kreatívak, és a semmiből is tudunk valamit összehozni jó magyar szokás szerint. :D Túlságosan Budapest

„Van, de nincs.”

„Gyarapodni kéne.”



központú. Lehetnének más városokban is conok, és kevésbé drága a mondoconos belépő, mert így egyfajta kiváltság a conozás, valamint jobban megtalálni az egyensúlyt a gamer közösséggel (amivel nagy az átfedés).

Sok fansub-csapat vagy egyéni fordító van, aki hanyag munkát végez. (Tudom, időigényes, nehéz meg minden, de...) Gyakran előfordul, hogy sok a helyesírási/nyelvtani hiba, néha pedig egyenesen magyartalanul fordítanak, mintha Google-fordítót olvasnék, ettől nehezen érthető és unalmas is lehet a jelenet vagy akár az egész sorozat. Valamint moziban is szívesen néznék anime filmeket, de csak felirattal, de sajnos nagyon



keves anime jut el mozikba, azok is többnyire csak Budapesten.

Több rendezvénynek kellene lennie, és nem csak Pesten, hiszen sokan nem képesek oda eljutni, és a japán kultúrát is lehetne reklámozni vagy legalább tisztelni. Mondjuk lehetne egy japán nap, mint ünnep **{Debrecenben van ilyen #tomyx20}**, és meg is lehetne hívni köreinkbe a nagy „mestereket”, akiknek a leghíresebb animéket köszönhetjük pl.: Eichiro Oda, Hiro Mashima, Kubo Tite stb. {Erre nem látok esélyt, mert még csak a mangáikból készült animéket se vetítették hazánkban, kivéve 1 *One Piece* filmet és a *Bleach* első felét #tomyx20}



„Töredezett, széthúzó.”

„Hozzáállás.”

A



*TV műsorán*

# ÉLFEN LIED

ÍRTA: DUMET

KELL NEKÜNK EHHEZ SZINKRON?

*Időről-időre felmerül a kérdés, hogy szinkronnal vagy felirattal jobb sorozatokat nézni, és ez nincs másképp az animék esetében sem. Sőt, itt talán még kiélezettebb a vita a két tábor között, hiszen a műfaj eleve magában hordozza azt a pluszt, ami valamiért többé teszi egy másikká. Ám vajon mennyire igaz ez a kijelentés? Nos, nagyjából semennyire, hiszen egy jó és igényes szinkron nem attól függ, hogy mihez készül, hanem attól, hogy tényleg jó és igényes-e. Na, és mitől is lesz az? Ezt sok minden befolyásolhatja, de talán a legfontosabb, hogy a készítői mennyire figyelnek oda rá, hogy valóban az legyen.*

### Most miért pont ezt?

Az *Elfen Lied* egy igazi klasszikusnak számít annak ellenére, hogy mindössze tizenhat éve, 2004-ben látta meg a napvilágot - az egyébként 2002-ben indult - manga sorozat anime adaptációja. Ennek a státusznak mindössze annyi az oka, hogy egész egyszerűen egy mestermű.

Nem csak a története volt teljesen újszerű és annyira megdöbbentő, mint más akkori művek együttvéve, hanem a nyers brutalitás, valamint a szexualitás kendőzetlen ábrázolása, melyet addig nem igazán merészelt meglépni senki a műfajban. A szétrobbanó, vagy épp teljesen meztelen testen és a repkedő végtagokon túl pedig szívbe markóan őszinte, és a mai napig is nagyon aktuális a mondanivalója: nyíltan kritizálja gyarló önmagunkat.

Mindezek után, talán nem annyira meglepő, hogy senki sem merete még bevállalni a hazai bemutatót, hiszen ettől sokkal kevésbé erőszakos anime sorozatok is hasaltak már el az igen konzervatív magyar mentalitás miatt. Olyannyira, hogy hiába nő évről-évre a japán kultúra és ezzel együtt az animék és mangák iránti érdeklődés, az utóbbi években csak egy-egy nemzetközileg is ismertebb cím tudott eljutni hazánkba. Arról nem is beszélve, hogy tematikus tévécsatorna továbbra sem létezik itthon évek óta, és csupán óvatos kísérletezés folyik egy-egy kereskedelmi adónál.

Talán éppen ezért lehet létjogosultsága egy olyan műnek, mint amilyen az *Elfen Lied* is, hiszen ha valaminek, akkor ennek a sorozatnak van a legtöbb esélye, hogy felkavarja az állóvizet. Ugyanakkor egy ilyen kultusszal rendelkező széria esetében komoly elvárásoknak kell megfelelni, amelyeknek néha még a hasonló, vagy még nagyobb múltú produkciók sem tudnak feltétlenül.



Már csak az a kérdés, hogy emiatt máris azonnali szentségtörésnek éljük meg egy szinkron pusztalétezését, vagy esetleg adunk neki egy esélyt?

Mert hát az úgy volt, hogy régen még voltak jó szinkronok, aztán most meg már nincsenek... Meg egyébként is, a japán hangokat nem lehet überelni, mert az eredeti seiyuuk hangja utánzóhatatlan, mert ők beleélik magukat a szerepükbe, tehetségesebbek, valamint erre szakosodott stúdiók biztosítják a technikai hátteret, szóval hogy merül fel egyáltalán ez az egész?

Ha kivételesen sikerül túllendülni ezen a már szinte megszokottá vált első reakción, belátható, hogy tulajdonképpen minden csak a körülményeken és persze a hozzáálláson múlik. Mivel egy hivatalos megrendelő esetén a szinkronstúdiók munkatársai szoros határidőkre dolgoznak, gyakran nincs is elég idő egy-egy produkcióra, így nem csoda, hogy sokszor kevésbé minőségi szinkronok készülnek.





Ebből pedig máris lehet általánosítani, hogy a magyar szinkronos animék mind rosszak és igénytelenek. Pedig nem kellene, hiszen számos ellenpélda bizonyította már ennek az ellenkezőjét.

Ami viszont a nem hivatalos szinkronokat illeti, talán még kevésbé előnyös a megítélésük, mivel ritkán van rájuk példa, emiatt nem egy professzionális munka jut róluk eszébe senkinek. Pedig valójában az sem kizárható, hogy megfelelő ráfordítással, sokkal jobb eredmény is elérhető ily módon, mint egy határidőre sorozatgyártott szinkron esetében.

**„...az Elfen Lied nem hivatalos szinkronja hosszú hónapokig, sőt mi több, összességében egy bő évig készült, szemben egy hivatalos szinkronnal.”**

### Szentségtörést követtünk el és élveztük...

Jóllehet, a legkevésbé sem feltétel, de az Elfen Lied nem hivatalos szinkronja hosszú hónapokig, sőt mi több, összességében egy bő évig készült, szemben egy hivatalos szinkronnal.

Az idő nagy részét a fordítás tette ki, és habár ennek oka egyszerűen annyi volt, hogy a fordítók csak a szabadidejükben tudtak dolgozni rajta, mégis maximális odafigyeléssel, szakértelemmel, és ami a legfontosabb, hogy lelkesedéssel készítették, ugyanakkor hatalmas teherként is nehe-

zedett rájuk. Ez persze elmondható a következő munkafázisokra is egytől-egyig, csupán abban van különbség, hogy mennyire is látványos egy-egy ilyen folyamat.

A fordítás egyfelől tud látványos is lenni, hiszen a legkreatívabb munka, amely során először áll össze, hogy mit is fog majd a színész elmondani, először itt lehet elképzelni igazán az egészet, ami később láthatóvá is válik. Ugyanakkor mégsem teljesen, emellett pedig a legnagyobb felelősséggel is jár, mivel egy szöveg sok esetben eldöntheti az egész szinkron sorsát. Egekbe magasztalhatja és a poklok poklába is száműzheti.

A leglátványosabb munka persze egyértelműen maga a szinkronforgatás, amikor testet ölt a szöveg. Itt nyilvánvalóan nem mehetünk el szó

nélkül a magyar hangok mellett, hiszen a pontos, ugyanakkor frappáns fordítás mellett a másik, még inkább kritikus pont mindig a megfelelő színészek kiválasztása.

Az első benyomáson túl ugyanis, hogy az adott szerepre ki illik, számít a karakter külső kinézete, vagy a viselkedése, és nem utolsó sorban az eredeti hangja is. Persze ezek a szempontok sosem lesznek egyforma súlyúak, mindig lesz egy olyan, amelyik jobban kiemelkedik a többi közül, így bizonyos szempontból minden egyes választás újabb kockázattal jár. Minden kockázat pedig egy újabb támadható pontot ad azoknak, akik az élő fába is belekötnek, csak azért, hogy bizonyíthassák az igazukat. Akárhogy legyen is, az viszont nem vitatható, hogy egy jó színész mindig a tudása legjavát adja, még akkor is, ha nem pont arra a szerepre osztották, amire a kritikusok szerint kellett volna. Tökéletes szereposztás pedig sosem lesz, hiszen az eredeti sem az, így a magyar változattól sem lehet ezt elvárni.

Az viszont elvárható, hogy a remek szöveget és színészi játékot ne rontsa el egy pocsék utómunka, vagyis a keverés és a vágás. Talán ezek a legkevésbé hálás feladatok az egészben, hiszen nem annyira látványosak a nézők számára, ugyanakkor nem egyszer rontottak már el ígéretesnek tűnő szinkronokat, ezzel bizonyítva, hogy mégis mennyire lényeges a szerepük.

A keverés során dől el, hogy a nemzetközi és a beszédsvok összhangban legyenek, ne pedig egymás ellen dolgozva öljék meg az élményt. Ugyanakkor a vágás szerepe még szembetűnőbb,

hiszen senki sem szereti, ha elcsúszik a hang a szereplők szájáról, vagy természetellenesen hatnak a szavak a szájmozgás során.

Ezek mind olyan technikai dolgok, amelyeket sokan észre sem vesznek, vagy nem tartanak fontosnak, pedig óriási szerepük van a végeredmény megítélésénél. Főként az olyan speciális esetekben, amikor az Elfen Liedhez hasonló nem hivatalos szinkron készül, és így a nemzetközi hangsáv legyártása is feladattá válik, míg egy hivatalos szinkronnál, amelyhez a jogokkal együtt ez is jár, jó esetben csak azon kell aggódnia, hogy ne kaszálja el a sorozatot a tévében a médiaható-

ság, vagy legyen elég nézettsége, hogy megérje vetíteni a kereskedelmi csatornáknak.

### Az elfek ti vagytok

Akárhogy is nézzük, rengeteg munkával járt már csak ennek az egy sorozatnak az elkészítése is, ám a végső szót természetesen mindig a nézők mondják ki. Ahogy az ítéletet is, hogy most erre megint mi szükség volt, vagy pedig érdemes erre időt és akár pénzt is szánni, hogy ne csak egy rég elveszett emlék legyen a magyar szinkronos animék korszaka. Mindez pedig akár már most áprilisban kiderülhet, hiszen addigra adásba kerül a *DragonHall TV online* nézhető műsorán, és visszanezhető lesz a videótárból, így mindenki maga döntheti el, hogy van-e ennek az egésznek értelme vagy nincs.

Ám akármilyen is legyen az ítélet, az Elfen Lied akkor is eljutott Magyarországra, méghozzá az anyanyelvünkön, ahogyan azt annak idején még sokan szerették volna, és ezt nem vitathatja el senki. Akár tetszik majd, akár nem, mindenképpen alázattal tekintünk rá, ahogyan a forgatás során nagyszerű színészeink is ezt tették és teszik ezután is, amiért sosem lehetünk nekik eléggé hálásak.

*„...rengeteg munkával járt már csak ennek az egy sorozatnak az elkészítése is, ám a végső szót természetesen mindig a nézők mondják ki...”*

エルフェン  
elfen lied

2020. április 23-tól  
magyar szinkronnal  
a Dragon Hall+ TV műsorán!

[tv.dragonhall.hu](http://tv.dragonhall.hu)



Koko Hekmatyar  
A young arms dealer whose father is  
a global shipping magnate. Belongs  
to HCL's Europe/Africa Weapons  
Transport Division.



„Felfalhatom az öt kontinenst  
Elnyelhetem a három tengert  
De egy olyan test, melynek nincsenek  
Sem kezei, sem lábai, sem szárnyai  
Tehetetlen az éggel szemben  
Én vagyok a vilákgígyó  
Jormungand a nevem”  
(uraharashop)

# JORMUNGAND

ÍRTA: A. KRISTÓF

RÉGI SZIMBÓLUM MODERN KÖNTÖSBEN



Scarecrow  
A CIA agent who believes in "following the money."

Schokolade  
An informer working with Scarecrow.

## Bevezető

Az ismertető címében említett régi szimbólumról szeretnék most egy keveset elmélkedni. A név maga, Jormungand, az északi mitológiából származik, egész pontosan Loki harmadik gyermekét, a világkígyót hívják így. (Nem összekeverendő a Marvel univerzum azonos nevű szereplőivel, akik megalkotásakor valószínűleg sokat inspirálódtak az északi mitológiából, de alapvetően a történet



hátterén sokat változtattak.) Miután a kígyó/isten túl nagyra nőtt, Odin, az istenek vezetője, egyszerűen a világtengerbe dobta, ahol akkora lett, hogy a saját farkába kellet harapjon, hogy elférjen a világban. Természetesen ez egy szimbolikus megjelenítés, egész pontosan az ősi ouroborosz szimbólumról van szó (saját farkába harapó kígyó), ami szerte Európában megjelent még a kőkorszakban és mindenhol a végtelenséget jelképezte. Természetesen a különböző kultúrákban egyéb jelentéseket is kapott ez a jel, de a mi történetünk esetében most csak erre a jelentésre koncentrálunk. Ugyanis a Jormungand középpontjában a fegyverek, a háború és a fegyverkereskedelem áll. Olyan dolgok, amelyek az emberiség ismert történelme során végig jelen voltak, és ki tudja, talán örökké jelen is lesznek.

## A történet világa

A történet teljes mértékben a mi világunk mindennapjaiban játszódik. Semmi varázslat vagy emberfeletti erő nem jelenik meg, és a történelem sincs jelentősen megváltoztatva. Ami azt jelenti, hogy leszámítva a karaktereknek létrehozott múltat, a manga világa teljes mértékben megegyezik a miénkkel. Ez azért van így, mert a történet a saját világunk egy kevésbé ismert és még kisebb mértékben hangoztatott szegmensébe vezeti be az olvasót. Illegális kereskedelem, első sorban fegyvercsempészet ipari méretben, sáros politikai üzletek, manipulációk és félrevezé-

tések. Így tehát, habár a történet szereplői kitálaltak, az érintett témák és helyszínek nagyon is valóságosak.

## Fontosabb szereplők

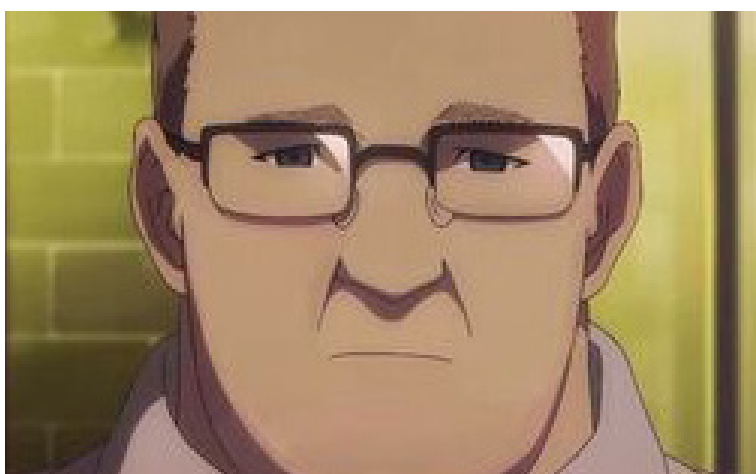
**Koko Hekmatyar:** történetünk főhőse, a HCLI fegyverkereskedő cég egyik fegyver dilerje. Természetesen mindez illegális és titokban zajlik. A munkája mibenléte miatt állandó testőrséggel utazik, melynek tagjai szinte kivétel nélkül volt katonák. Akárcsak Koko, úgy ezek a személyek is



fontos szereplői a történetnek, akikről a történet során sok mindent megtudunk majd. Koko fiatal kora ellenére egy könnyörtelen és körmönfont üzletasszony, aki mindig eléri, amit szeretne. Emellett természetesen gyakran felvágó és erőltetett arrogancia jellemzi. A történet során úgy tűnhet, hogy csakis a pénz érdekli, azonban, ahogy a manga halad előre, egyre több utalás kerül egy bizonyos végső cél elérésére, melyről utólag kiderül, hogy Koko valós célja volt, amióta csak az üzletben van.

**Jonah:** egy érzelmek nélküli gyerekkatona, aki a történet elején csatlakozik Koko személyes testőrségéhez. A történet során gyakran az ő szemszögéből látjuk és értjük meg az eseményeket. Központi szerepet játszik olyan értelemben, hogy nem csupán a manga eseményeit ismerjük meg általa, de a csapat többi tagjával való kapcsolata miatt fény derül a könnyörtelen fegyverkereskedő és vérebei emberi oldalára is. Mindezek mellett, ahogy közelebb kerül az egység tagjaihoz, az ő személyisége is elkezd kibontakozni.

**George Black:** egy középkorú fehér férfi, aki a CIA európai ágának a vezetője. A mangában csak később jelenik meg, azonban komoly hatással lesz a történetre. Befolyásos pozíciója és nagy ambíciója miatt számos borsot tör Koko és társai orra alá. Ennek ellenére nem egy feltétlenül negatív figura, sokkal inkább egy nézőpont megtestesítője a történetben.



**Amada Minami:** a Dél-Afrikai kutatóintézet egyik kutatója, munkájuk, hogy új fegyvereket dolgozzanak ki a HCLI vállalat számára. Mindezek mellett Koko jó barátja, akivel együtt dolgoznak Koko tényleges céljainak megvalósításán.

A történet során számtalan egyéb karakter jelenik meg meg, többségük nemzetközi hatóság, helyi rendőrség vagy éppen rivális fegyvercsempész szervezethez tartozik.

### Saját vélemény

Ami igazán megfogott a történetben, hogy nincs teljes mértékben fekete vagy fehér karakter benne. Ez igen meglepő lehet, főleg, hogy a manga a seinen stílusra is erősen hajaz, ennek ellenére a fontosabb karakterek mindegyike valamilyen nézőpontot mutat be. Ily módon megjelenik a könyörtelen fegyverkereskedő, az előre tervező és manipulatív személyek, a CIA és egyéb állami szervek, amelyek ugyanúgy képesek a könyörtelenségre, mint ellenfeleik a „haza” érdekében. És természetesen megjelennek az egyszerű, zsigori személyek, akik csak hasznót akarnak húzni a helyzetből vagy pozíciójukból.

Mindezek mellett a történet jól kigondolt és szépen felépített. Lépésről lépésre haladunk az egyszerű fegyverkereskedőtől a politika és az emberi érzelmek kifürkészhetetlen labirintusába. A történet során egyes karaktereket jobban megismerünk, míg mások komoly változáson mennek keresztül, amit szintén pozitívként említek, ugyanis kellemes volt látni, hogy a sok véres üzlet között az emberi érzések és emberi reakciók is megjelennek.

### A manga rajzstílusa

A manga kötetei relatív hosszú időközönként jelentek meg, amivel azon túl, hogy a rajongók idegeivel játszottak, azt is jelenti, hogy gondosan figyeltek a rajzolásra. Már az első kötettől



kezdődően a rajzolás kifinomult és karakter központú. A szereplők a teljes történet során különös figyelmet kaptak rajzolás szempontjából, minden egyes karakter jól felismerhető. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy a háttér vagy általánosan maga a rajzolás hiányt szenvedett volna.

### A manga utóélete

A manga sikerén felbuzdulva anime is készült a történetből. Egész pontosan két szezont, 12-12 résszel. Mindkét évad pozitív visszajelzést kapott a rajongóktól, és az általános értékeléseik is magasak. Azt azonban meg kell jegyezem, hogy az animében történtek változtatások a mangához képest, a végét is megváltoztatták.

Mind a két szezont, valamint a manga teljes mértékben megtekinthető magyar fordításban az Uraharashop oldalán.

### Kinek ajánlom?

Elsősorban azoknak, akik kedvelik az akciódús történeteket, nem bántják, ha a sok lövöldözés mellé befér némi politika és cselvetés is, valamint szeretik a jó történeteket. A manga során számtalan a véres összecsapás, az igazi történet-szál azonban ezek alatt, a háttérben fut. Ha az olvasó igazán meg akarja érteni, hogy miről is szól a Jormungand, akkor ajánlott nagyon figyelmesnek lenni a látszólag háttérben zajló eseményekkel.



**Író:** Takahashi Keitarou

**Állapot:** befejezett, 11 kötet,  
70 fejezet

**Stílus:** akció, háborús, fegyverek,  
seinen stb.



# THE GAMER

ÍRTA: A. KRISTÓF

## MINDEN JÁTÉKFÜGGŐ ÁLMA?

## Bevezető

Ismét egy Dél-Koreai művel, manhwával jelentkezem, ezúttal a személyes tapasztalatom alapján egyre népszerűbb „gamer” kategóriából. Ennek megfelelően a manhua erősen hajaz különböző jól ismert RPG (role-playing game) játékokra, a D&D táblajátéokra és néha Terry Pratchett Korongvilág (Discworld) sorozatára is. Akik ismerik a felsorolt címeket, azok sejthetik, hogy mit fognak kapni ebben a műben. Egy akciódús történetet, amiben számtalan akadályt és szörnyet kell majd a főhősünknek leküzdenie, a manhwában számos utalás található egyéb jól ismert történetekre, valamint elszórva, de határozott mennyiségben humor is felfedezhető az olvasás során.

A történet talán minden játékfüggő álma is lehetne, ugyanis egy nap Jee-Han, a főhős, azon kapja magát, hogy az élete szó szerint egy RPG játékká vált. Ez sokakban örömet keltene, minden bizonnyal kérdés nélkül feldobná a szürke hétköznapiakat, azonban Jee-Han hamar megtanulja, hogy ebben a játékban a halál nem a legrosszabb dolog, ami történhet veled...

## A manhua világa

Az általunk ismert világgal párhuzamosan létezik egy másik, varázslatosabb és rejtett világ, melybe csupán kevesen léphetnek be. Kapcsolat, átjárás tehát létezik a két világ között. Azon személyek, akik képesek átlépni a határt, fantáziába

illő képességekre tehetnek szert. A nagy hatalom azonban kapzsisághoz és kizsákmányoláshoz vezet, így tehát a manhua világa közel sem olyan vidám és örömmel teli, mint egy esti mese. A tinédzser/felnőtt korosztályt célozza meg.

A párhuzamos világ társadalmi rendje nem sokban különbözik az általunk ismert világtól, nagy létszámú csoportok (ezeket nevezhetnénk klánoknak vagy céheknek is, ha már a játékok világában botorkálunk) irányítják az események és



az erőforrások többségét. Az egy szem legénynek vagy leánynak nincs sok esélye a túlélésre, azonban ajánlott jól dönteni, mivel ebben a kapzsi és erőre alapozó világban az erős felfalja a gyengét, gyakran a szó legszorosabb értelmében.

## Fontosabb szereplők

**Jee-Han:** klasszikusnak mondható főszereplő, azaz egy átlagos tinédzser, aki egyik nap arra döbben, hogy az élete nem is olyan átlagos. Aznap, amikor rájön, hogy képes belépni a párhuzamos világba, az élete végleg megváltozik. Ez erősen sablonos megfogalmazásra sikerült, nemcsak azért, mert egy új és majdhogynem határtalan világ tárul elé (komolyan, egy későbbi szá-



kaszban még egy isten megszületésének is tanúi lehetünk), de egyúttal az ő személyisége is kettéválk. Nem, nem, semmi tudathasadás, itt arról van szó, hogy a párhuzamos világban a „gamer”/játékos énjét ölti magára. Ez nem csupán kettős életet jelent, hanem ahogy a való világban fejlődik a személyisége, úgy a párhuzamosban is jelentős formálódáson megy keresztül.

**Shin Sun-II:** Jee-Han gyermekkori barátja, aki születésétől fogva részese a párhuzamos világnak. Egyszerre tölti be az aggódó barát és a mentor szerepét. A történet egésze alatt szerves része lesz a manhwanak azáltal, hogy a későbbi szakaszban afféle baráti vetélytársává válik a főszereplőnek.



**Kwon Shi-Yun:** és (tudom, hogy „és”-sel nem kezdünk mondatot) nem maradhat el az elképesztően dögös és fura női osztálytárs sem, akiről törvényszerűen kiderül, hogy részese a párhuzamos világnak. Ahogy Shin, úgy ő is társaként szolgál Jee-Hannak a túlélésben, amire szüksége is van.

**Hwan Sung-Gon:** Ha pedig a sablonos/elvárt karaktereknél tartunk, akkor miért ne említenék meg a sötét múlttal és komplikált jelennel rendelkező, szuper erős karaktert is. Ahogy az lenni szokott, a főszereplő egy aprócska, de jelen-



tős segítséget nyújt neki, ami után hálája örökké üldözni fogja a világot frissen beavatott új tagját.

### Saját vélemény

Nos, a karakterek bemutatásából az olvasónak az a kép jött/jöhetett át, hogy a történet közel sem eredeti vagy legalábbis a karakterek nem azok. Részben ez igaz, a stílus jól bejáratott mintájára készültek, és mint azt már írtam, a manhua sokat merít a játékok világából, a mitológiából vagy jól ismert íróktól. Ennek ellenére közel sem unalmas vagy pont ezért nem az. A történet egy új, modern köntöst ad a mára már jól ismert történetekre, és mindezek mellett gyakoriak a humoros helyzetek is, azáltal, hogy kifigurázza az említett műveket.



### A manhwa rajzstílusa

Mint azt már korábbi manhwáknál említettem, a rajzstílus ugyan teljesen eltér a megszokott mangáktól, mégis véleményem szerint könnyebben olvasható. Teljes mértékben színes, ami ismét segít a fantázián és különösen jól megy a történet stílusához.

Mindezek mellett a karakterek szembe-tűnően digitális módszerrel lettek életre keltve vagy legalábbis a netre teremtve. (Éppen ezért néha webtoon besorolás alatt is megtalálható a mű.)

### A történet utóélete

Nem meglepő vagy talán meglepő módon mindmáig senki sem gondolta úgy, hogy jó ötlet lenne a történetből animét készíteni. Nos, ennek minden bizonnyal számtalan oka van, olyanok, melyekbe most nem megyek bele (különösen azért, mert a többségük csak találgatás lenne). A szemé-



lyes tapasztalatom azonban az, hogy a manhwák és webtoonok nehezen kapnak anime adaptációt.

### Kinek ajánlom?

Elsősorban azoknak, akik néhány szabad perccel rendelkeznek. A történet könnyed, szórakoztató, különösen jó, ha valakinek éppen csak 10-15 percnyi szabadideje van, és valami üdítővel szeretné azt tölteni. Végezetül, a manhwa döntően ugyan jól ismert történeteket alkot újra (habár nem tudom, hogy az olvasók mennyire jártasak a koreai mitológiával kapcsolatban, én semennyire), mégis gyakran ötletes és meglepően kreatív.



**Író:** Sung Sang-Young

**Rajzoló:** Sang-Ah

**Műfaj:** akció, emberfeletti, fantázia, dráma, iskolai élet stb.

**Hossz:** 310 fejezet és még fut

**Megjelenés éve:** 2013. szeptember 5-től napjainkig



# SONIC, A SÜNDISZNÓ

ÍRTA: TOMYX20

ŐRÜLT TUDÓS KONTRA KÉK SÜN

*A Sonic, a sündisznó egy újabb 100 perces kellemes amerikai családi kalandfilm, mely inspirációját Japánból merítette, és a Bébi Groot - Bébi Yoda tengelyt kiegészítette Bébi Sonic-kal.*

Vicces, hogy a végén kezdik a filmet, a végző nagy harcnál, ahonnan visszatekerve ismerjük meg, mi vezetett odáig. Nem forradalmi újítás, de a főszereplőhöz illett ez a megoldás.

Egy távoli világban született egy különösen gyors sündisznó, akit egy madár, Hosszú Karom nevelt. Kiderül, hogy a fejlett civilizációk gyűrűk segítségével utaznak a világok között. Ilyen gyűrűvel menekült a kék kis állat a Földre 10 évvel ezelőtt azok elől, akik az erejét akarták megszerezni. Ezt nem bonyolítja ettől tovább a film, pedig igazán megtehetné.

Green Hillsben bujkál magányosan egy rendőr, Wachowski (James Marsden) közelében. A férfi több akar lenni a helyi kisváros seriffjénél, ezért San Franciscóba jelentkezik, ahol több a kihívás. Azonban még aznap este címszereplőnk véletlenül egy nagy kék robbanást okoz, ami miatt áramszünet sújtja Amerika nagy részét. A Pentagon az ügy felderítésére az 5 PhD-s örült tudóst, a dróntechnika mesterét, Dr. Robotnikot (Jim Carrey) küldi.

Sonic (Ben Schwartz) Wachowskihoz menekül, aki véletlenül lábon lövi nyugtatópisztollyal, így a gyűrűk San Franciscóba kerülnek, ahova el kell kísérenie a türkiz kisállatot, miközben Robotnik



el akarja fogni. Ez elég ironikus, hiszen a címszereplő pillanatok alatt elszaladhatna a városba, ha tudná hol van.

Robotnik egy elég durva felsőbbrendűségi komplexussal küzdő egyén, aki árva volt, az iskolában pedig piszkálták a nála erősebbek. Ez így még nem is rossz, de Jim Carrey erre a szerepre túl sok. Azt hagyjuk, hogy kicsit sem hasonlít a játékban szereplő főellenségre, mert igazából a film végén válik Eggmanné. Egyedül a szemüvege utal arra, ki is ő. Azonban nagyon túlzásba viszi az eszement zseni szerepét. A gyerekeknek még lehet, hogy éppen elmegy, de a 10 év felettieket már idegesíteni fogja. Talán azért is írták rá a karaktert kívül-belül, mert ő a legnagyobb név a filmben, de nem kellett volna. Egy fokkal komolyabb (értsd: nem komikus) színész valószínűleg jobban illett volna főellenségnek.

Ez egy videojáték adaptáció, hasonlóan a tavaly bemutatott *Pikachu, a detektívhez*. 1991



óta a Sega egyik zászlóshajója a *Sonic the Hedgehog* franchise. Ennek megfelelően 2018-ig évente legalább egy játék készült belőle. Eleinte Sega Mega Drive-ra, de aztán bejárta szinte a Sega és a Nintendo összes konzolját, valamint a PC-t és mobilokat is. 2018-ban 800 millió eladott példánynál járt, jelenleg a 16. leggazdagabb videojáték franchise.

Sonic egy hiperaktív tinédzser sün, aki 300 mérföld per órával tud futni. Emberibb szereplő, mint Robotnik. 10 évig egyedül él, ezért magányos. Egy kedves kis lény, akinek a kinézetét majdnem Robotnikéhoz hasonlóan elrontották.



*„Jim Carrey erre a szerepre túl sok. (...) nagyon túlzásba viszi az eszement zseni szerepét. A gyerekeknek még lehet, hogy éppen elmegy, de a 10 év felettieket már idegesíteni fogja.”*

Az első előzetesben ugyanis teljesen máshogy nézett ki, mint most, aminek a fogadtatása világszerte annyira negatív volt, hogy meg kellett azt változtatni. Emiatt halasztották a 2018-ban már leforgatott film bemutatóját 2020 februárjára. Meg is érte, mert most már nem lehet panaszunk a látványra.

A film amellet, hogy vígjáték és nyomokban akciót is tartalmaz, még buddy comedy és road movie is. Nyilván a film java a San Franciscóig tartó utazásukról szól, és a film végén is a megtett út válik lényegessé. A főszereplők meg elég gyorsan összehaverkodnak, nem mintha Sonic bármit is lassan csinálna. De vigyázat, rengeteg szóvicc van benne.

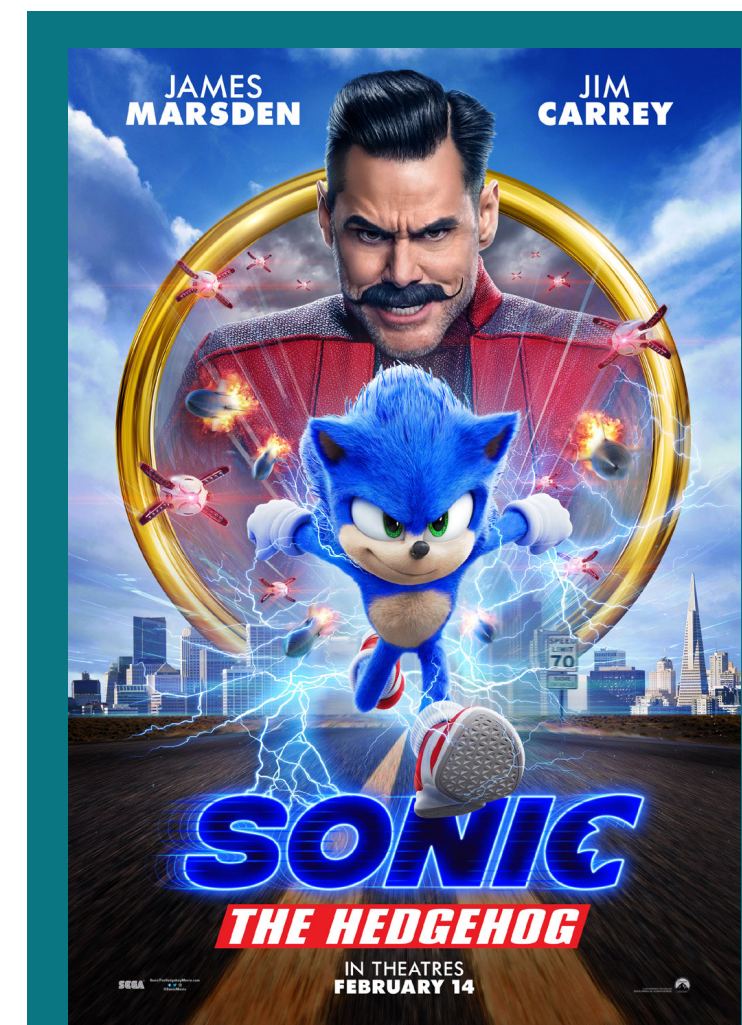
A költözés és annak nehézsége, a honvágy is fontos eleme a filmnek. Sonic szeret a Földön, egészen pontosan Green Hillsben lakni, de a menekülés miatt muszáj lenne a gombabolygóra utaznia. Ezzel szemben Wachowski önként mon-

dana le saját otthonáról, ahol nevelkedett, a jobb munkahelyért. Ez némi konfliktust visz a műbe.

A film, hogy a 10 éven felülieknek is érdekes legyen, elég sok popkulturális utalást tartalmaz. Kezdve olyan klasszikusokkal, mint a Star Wars, olyan kevésbé klasszikusokig, mint a Halálos Iramban. Kevésbé előnyös, hogy több a filmes utalás, mint a videojátékos. De persze Flash képregény is megjelenik. Sőt, még a „rosszul megrajzolt Sonic” meme is helyet kap a filmben, kattant Carl (Frank C. Turner) rajzaként a kék ördögről, akit 10 éven keresztül csak ő vett észre.

Az is tetszett, hogy kihasználták a Sonic sebességében rejlő lehetőségeket, kezdve azzal, hogy önmagával baseballozik vagy pingpongozik, azon keresztül, hogy gyorsan tanul, egészen odáig, hogy lassított felvételen szívatja a környezetét, akár kocsmai verekedés, akár végső harcjelenet közben. Azonban ez utóbbi képesség sem újdonság már, ezt csinálta az X-Men filmekben Higany-szál is, de attól még rettenetesen jól néz ki.

*Kaptunk egy újabb nagy költségvetésű félanimációs filmet. Ez egyre divatosabb manapság, ilyen a Nyúl Péter filmek vagy a Dolittle is. Igaz, hogy volt már rosszabb videojátékos adaptáció (Pixel, Super Mario Brothers), de attól még egy átlagos amerikai film egy japán videojáték promóciójára. Nem feltétlenül igényel folytatást, habár a vége és a midcredit jelenet is erre utal. Pihentető kikapcsolódás inkább kicsiknek, mint nagyoknak.*



**Cím:** Sonic, a sündisznó

**Év:** 2020

**Hossz:** 100 perc

**Műfaj:** akció, kaland, vígjáték

**Értékelés:**

Imdb: 6,7

Rottentomatoes: 64%





# THE SCUM VILLAIN'S SELF-SAVING SYSTEM

ÍRTA: KOCSONDI NELLI (*artist Facebook oldal*)

AVAGY VOLT ÉLET A MO DAO ZU SHI ELŐTT IS

*Nelli*

## Bevezető

A *The Scum Villain's Self-Saving System* c. regényről valószínűleg nem sokan hallottatok, de az írója már annál inkább ismerős lehet számotokra. Mò Xiāng Tóngxiù (a továbbiakban: MXTX) regényei elképesztő népszerűségnek örvendenek, és sorra kapják a különböző feldolgozásokat. Az író a második regényével robbant be a köztudatba, a *Mo Dao Zu Shival* (*AniMagazin 46.*), miután a története donghuaként, manhuaként, live actionként (*AniMagazin 51.*), de még audio dramaként is megjelent. Harmadik regénye, a *Heaven Official's Blessing* is kezd „felzárkózni”, hiszen tavaly elstartolt belőle a manhua, és hamarosan már donghua formájában is átélhetjük a történetet. A regényhez írt ajánlómát az *AniMagazin 52.* számában olvashatjátok.

A *The Scum Villain's Self-Saving System* feldolgozás szempontjából egy kicsivel elmarad társaitól. A tavaly elindult manhua sajnos a körül-

mények áldozata lett, és csupán négy fejezetet élt meg. A donghua változata viszont gőzerővel készül. Ennek érdekessége, hogy nem rajzolt, hanem 3D animáció formájában kapjuk meg. Eddig talán kevesebb figyelmet kapott a regény, de remélhetőleg ez hamarosan megváltozik. Érdeemes rá, és azt se feledjük, hogy voltaképpen ezzel indult minden: egy lánnyal és az ötletével, amit végül megírt, és azóta nincs megállás. Nagyon remélem, hogy MXTX még rengeteg fantasztikus történettel fog elkápráztatni minket.

Mielőtt ismertetném a történetet, pár dolgot előrebocsátanék. 1.) A főszereplő egy regénybe transzmigrál. „Höööh, isekai!” \ (๖\_๖) / Szinte hallom, ahogy felhördültök (más esetben egyet-

értenék), de higgyétek el, ezt érdemes elolvasni! 2.) Ahogy az író többi művében, úgy itt is egy- másra talál a két férfi főszereplő.

## Ismertető

A húszas évei elején járó főszereplőnk rengeteg időt tölt webregények olvasásával, igazi veteránnak számít. Az utóbbi időben a *Proud Immortal Demon Way* köti le leginkább, amit minden hibája ellenére is régóta nyomon követ, miközben persze hosszadalmas, éles hangvételi kritikákkal adja a szerző tudtára nemtetszését.

Hogy miről is szól a *Proud Immortal Demon Way*? A történet olyan világban játszódik, ahol az emberek egy része képes a kultivációra. A regény

főhőse Luo Binghe, aki sanyarú sorsú, ártatlan ifjúból bosszúálló és menő démonkirállyá vált, miután mestere, Shen Qingqiu évekig megalázta és bántalmazta, majd a démonok birodalmába taszította őt. Luo Binghe azonban évekkel később megerősödve és bosszúra szomjazva visszatért az emberek világába, és első dolga volt a lehető legkegyetlenebb módon visszafizetni egykori mestere minden ellene elkövetett tettet. Azonban a főgonosz kiiktatása után sem állt meg a már-már rétestészta hosszúságúra nyúló történet, így aztán az olvasó hosszan nyomon követhette, hogyan tett szert Luo Binghe egyre nagyobb hatalomra, hogyan lett egyre epicebb, és hogyan gyűjtött maga köré valóságos háremet az elszédített nőkből.

Nos igen, nem épp a szépirodalom csúcsa. Főszereplőnk mégis lát benne valamit... Ezért is fordulhat elő, hogy váratlan halála pillanatában is a regénnyel foglalkozik, majd a végtelen sötétségben egyszer csak egy gépies hang szólítja meg őt: „Welcome to the System”. A System minden részletesebb magyarázat nélkül, tömören ismerteti vele a tényeket: az elhunyt legnagyobb kívánsága(???) értelmében lehetőséget kap arra, hogy ezt a hulladék sztorit egy kiváló minőségű, pazar, első osztályú műremekké formálja. Főszereplőnknek még ideje sincs reagálni, amikor a következő pillanatban már egy idegen helyen ébred, idegen testben. Azonnal egyértelművé válik számára: valahogy belekerült a *Proud Immortal Demon Way* világába!



Na de nem hiába olvasott már el számos transzmigrációs történetet! Elegánsan veszi az első percek akadályait, nem teszi magát nevetségessé, nem kezdi el vihogva keresni a kamerákat... de azon már egy csöppet kiakad, mikor rájön, hogy a jóképű arc, ami visszanez rá a tükörből, nem máshoz tartozik, mint az idióták között is a legnagyobb idióta, szégyenletes és gyalázatos, a legalja, utolsó féreg... Shen Qingqiuhoz. (Ezután főszereplőnkre ezen a néven hivatkozik MXTX, tehát én is így teszek.)

Shen Qingqiu arra is hamar ráébred, hogy a Proud Immortal Demon Way főhőse, Luo Binghe

bizony már a tanítványai közé tartozik, és már meg is történt az eredeti Shen Qingqiu részéről az első inzultus. De semmi probléma – gondolná ő –, még nem történt semmi visszafordíthatatlan. Mi tehát a teendő, hogy elkerülje a rá váró nem éppen kellemes végkifejletet a bosszúszomjas démon kezei között? Hát persze, hogy ezentúl tejben-vajban fürösztí és elkényezteti a fiatal Luo Binghét, kiváló mester és figyelmes barát lesz! A jó kapcsolat kialakításáról szőtt reményeit azonban hamar megghiúsítja egy aprócska probléma: a System nem hagyta el őt! Habár egy regény világában ragadt, játékokhoz hasonlóan telepedik rá és korlátozza őt a System a legváratlanabb pillanatokban. Hogy miben nyilvánul ez meg? Shen Qingqiu nem lehet túl OOC, azaz karakteridegen. Ha a tetteivel kellőképp előlendíti a cselekményt, jutalom-pontokat kap, ha hibázik, azért levonás jár. Márpedig ha a számláló nullára csökken, bizony nincs tovább, megszűnik létezni ebben a világban is.

Így vág hát neki a nagy kalandnak ebben az ismeretlen-ismerős világban Shen Qingqiu, aminek a tétje a saját élete. Ki kell találnia, mihez is kezdjen ezzel az ártatlan báránnyal, aki minden egyes nappal egyre odaadóbb rajongással és tisztelettel néz fel rá (ellentétben az eredeti sztoriban történetekkel).

*„Habár egy regény világában ragadt, játékokhoz hasonlóan telepedik rá és korlátozza őt a System a legváratlanabb pillanatokban.”*

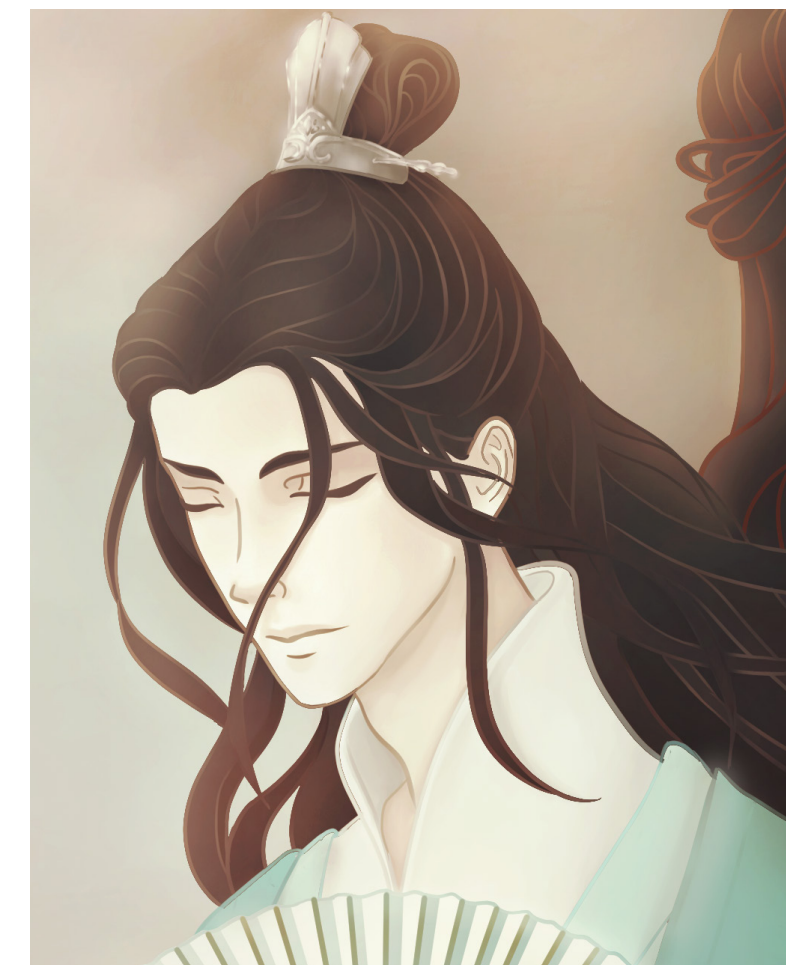
Ám a tanítványa iránt érzett szimpátiája ellenére sem tud megfedkezni a tényről, hogy az ifjú majdan a vesztét okozhatja. Mert vannak események, amiket Shen Qingqiu előre tud, és így kézben tarthat... és vannak olyanok, amiket nem kerülhet el, és a bekövetkeztük visszafordíthatatlan folyamatokat indít el. Kényes egyensúlyt kell fenntartania az antagonista bőrébe bújva, miközben lehetőségeihez mérten igyekszik mindenből a legjobbat kihozni. Előremozdítani a cselekményt, felkutatni a történet logikátlanságait, és kideríteni az eredetileg jóval átgondoltabb – ám az olvasók reakciói okán megvalósulatlan – írói szándékot, befoltozni a lyukakat, helyrebillenteni mindent, hogy a csapongó történetvezetést kigobozza... Ám ahogy az évek telnek, és egyre több titokra derül fény, annál közelebb kerül a pillanathoz, amikor már nem támaszkodhat a korábbi olvasmányélménye által szerzett ismereteire, és elkerülhetetlenül kicsúszik a lába alól a talaj.

Vajon mikor ébred rá, hogy ez már nem az a történet, amit egykor olvasott? Mennyi időnek kell eltelnie, hogy már hús-vér emberekként gondoljon a körülötte lévőkre, ne fiktív karakterekként? És vajon mikor jön rá, hogy az immár felnőtt Luo Binghe nem gyűlölettől fűtve játszik vele macska-egér játékot?...

## Szereplők

Ahogy a későbbi regényeiben, úgy MXTX már az elsőben is rengeteg szereplőt mozgatott – bár a fókusz itt még sokkal inkább a főszereplőn tartotta. Róluk ejtenék most pár szót.

**Shen Qingqiu:** Az eredeti Shen Qingqiu múltjának kitárgyalása sosem került bele a webregénybe. Első felbukkanásakor már mint magas pozíciójú kultivátor és tanítómester (Shizun) jelent meg.



Rengeteg tanítványa volt, de a kapcsolata velük sosem volt szívélyes, mint ahogy a többi vele egyenrangúval sem. Rideg és gögös, teljességgel megközelíthetetlen személyiség volt. A webregény során fokozatosan mutatta ki foga fehérjét, míg végül mindenki számára nyilvánvalóvá vált, milyen aljas féreg, és mennyire távol áll attól a tiszteletreméltó képtől, amilyennek többé-kevésbé mutatta magát egészen Luo Binghe felbukknásáig.

Amikor főszereplőnk ennek a megvetendő antagonistának a bőrébe került, az eredeti Shen Qingqiu még magán tartotta a tiszteletreméltóság álarcát, de azt is érdemes megjegyezni, hogy senki nem kedvelte őt (talán csak egy személy kivételével). Éppen ezért, habár kellemetlen volt, hogy a System megkötötte Shen Qingqiu kezét, és ezért nem egészen viselkedhetett úgy, ahogy jónak látta, mindenesetre a helyzet nem volt tragikus, mert ekkor még senki nem gondolt rá közellenségként. Idővel pedig enyhültek a korlátozások, és javíthatott az eredeti antagonista megítélésén. Összességében pedig elmondható, hogy nemcsak a szerep, de önmaga kedvéért is fenntartotta a tiszteletreméltó, sőt megbízható és kedvelhető tanító szerepét, mondhatni egyé vált vele. A történet egyik humorforrását épp az a szakadék jelenti, ami fennáll a kívülről hűvös és erőteljes, látszólag mindig összeszedett és magabiztos Shizun és a magában sokszor szitkozódó, kiboruló, haragra gerjedő, a Systemmel perlekedő transzmigrált korunk fia között.



Persze az elgondolkodtathatja az olvasót, hogy hol kezdődik a tettetés, és hol a valós személyiség. És hogy Luo Binghe tiszteletből átalakuló szerelme mennyire tekinthető valósnak, ha a szeretett személy nem a valódi arcát mutatja neki. Bennem felmerültek ezek a kérdések (és jó kis eszmecsere lehet folytatni erről). De hogy mégiscsak megnyugtassak mindenkit: habár azt nem tudhatjuk biztosan, hogy a főszereplő a valódi – vagy inkább előző – életében hogyan birkózott meg egyes szituációkkal, hogyan viselkedett, mielőtt transzmigrált, azért mégiscsak látszik, hogy nem állhatott messze tőle az a karakter, aki vé Shen Qingqiut formálta. És most őszintén: ki nem nézett már fapofával egyes helyzetekben, miközben magában épp kiborult és/vagy erőteljesen káromkodott? Na ugye. :D

**Luo Binghe:** Ahogy már mondtam, az eredeti Luo Binghe kezdetben egy tiszta szívű, ártatlan, és nem melleleg tehetséges fiú volt, aki még a mestere évekig tartó megvetését, megalázását is a jó természetét megőrizve tűrte. Ám miután mestere a démonok birodalmába taszította őt, minden megváltozott. A visszatérte után már inkább anti-hősként menetelt végig a végeláthatatlan történeten.

Ezzel szemben mi már egy másik Luo Binghét ismerhetünk meg, hiszen a története legfontosabb komponense, a rá leginkább hatással levő személy, a Shizunja – számunkra ismert módon – megváltozott. Azonban ahogy Shen Qingqiu sem kerülheti el bizonyos tettek elkövetését, úgy Luo Binghe sem maradhat az az ártatlan és ígéretes ifjú, akivé vált. A sorsa Shen Qingqiuval együtt megváltozott. Így a Proud Immortal Demon Way elárult, kegyetlen bosszúállója helyett kissé mászt kapunk... (Shen Qingqiu, vedd észre minél előbb, ami majd kiböki a szemed! >.<)

Mint mondtam, sok más szereplője is van a történetnek, de őket most nem sorolnám fel, mint ahogy azt sem, hogy milyen klánokba tartoznak. Viszont erőteljesen ajánlom azoknak, akik belefognának a regénybe, hogy nézegessék **EZT** a képet, ami segít áttekinteni a karaktereket. Nekem nagyon sokat segített, főleg hogy ez volt az első kínai regényem, és így a nevek nagyon idegenül hatottak, nehezen jegyeztem meg őket.



(Ezek egyébként nem official artok, de akár azok is lehetnének, olyan részletesek és számosak. A művész lényegében minden fontos szereplőt lerajzolt, elég találóan ráadásul. A képeiről **EZEN A LINKEN** is találhattok egy összegyűjtést.)

## Hangvétel

Mivel a The Scum Villain's Self-Saving System valamiféle paródiája is a zsánerének, a hangvétele könnyedebb, mint az író ezt követő két regényének.

Ugyanakkor már itt is megtalálható minden olyan MXTX-re jellemző elem, amit szeretünk, és amit minden művében kicsit másképp, de vitathatatlanul nagyszerű érzékkel oszt el.



Ebben az esetben nagyobb hangsúlyt kap a humor, de ez nem jelenti azt, hogy a történések el lennének viccelve. Lesznek itt drámai, feszültségben bővelkedő jelenetek, itt-ott pedig egy csipetnyi horrorisztikus felhang is érezhető. Mindemellett a cselekmény jól átgondolt és fordulatos, ami nem is árt, tekintve hogy mi is a történet felütése: egy vészesen kisiklott, de jobbra érdemes sztoriból kell kigyomlálni minden oda nem illő elemet, és kielégítő végkifejletet hozni a számára.

Mindezek miatt azt ajánlom annak, aki kacérkodik a gondolattal, hogy belefogjon az íróő valamelyik művébe, és már most lát esélyt rá, hogy végül mindegyiket kiolvassa, hogy ezzel kezdje. Ugyanis ha ez a regény marad utoljára, előfordulhat, hogy nem tudjátok majd úgy értékelni, mint azt megérdemelné. Nem mintha alulmaradna MXTX ezt követő két regényével szemben, mert

önmagában tekintve, és a saját kategóriájában nagyszerű és élvezetes olvasmány. Viszont annak, aki jobban szereti, ha egy történet még több drámát, szívfájdalmat és keserédes pillanatot tartalmaz – és még emellett is humoros tud lenni –, annak a *Mo Dao Zu Shi* és a *Heaven Official's Blessing* lesz az igazi.

Én a regények megírásának sorrendjében haladtam, és örülök, hogy így döntöttem, mert szépen megfigyelhető az út, amit MXTX bejárt velük. Nem is feltétlenül nevezném ezt fejlődési ívnek – bár minden szerző olyan nagyszerű első regényt tenne le az asztalra, mint ő! Mindenesetre úgy gondoltam, nem árt ezeket megemlíteni, mert nem egy embertől láttam már, hogy a másik két regény után ezt inkább pihentető levezetésnek fogták fel.

## A regény elérhetősége

Fontosnak tartom tisztázni, hogy a neten fellelhető angol nyelvű fordítások között mi a különbség, és melyiknek érdemes nekiállni. Elsőre kuszának tűnhet, de ne ijedjete meg, valójában nem az. A kis kavarodást az okozza, hogy MXTX az első két regényét a netes megjelenés után még átszerkesztette. (Ez alatt ne a helyesírási hibák kiszűrését értsétek, hanem megváltoztatott jelene teket, előre elhintett információkat stb.) De míg a *Mo Dao Zu Shi* esetében az *Exiled Rebels Scantions* már eleve a végleges verzió fordításának állt neki, és vitte végig, addig a *The Scum Villain's Self-Saving System* első komoly fordítója nem így tett – de időközben erre is lett megoldás, erről később.

Az első kb. harminc fejezet még a *Cnovel* <3 oldalán jelent meg. Innen vették át a projektet a *BC Novels* fordítói, akik már a regény végleges változatát használták. Azóta be is fejezték a regény fordítását – mondhatni, ugyanis néhány extra fejezet még nekik is hátra van. Amíg azok nem készülnek el, alternatívaként a maradékot el lehet olvasni *pizZiCcato* munkájának köszönhetően. Na de akkor mi is a helyzet a regény elejével? Itt jön a képbe *faelicy*, aki céljaul tűzte ki, hogy elhozza a rajongóknak a regény ezen fejezeteinek végleges változatát, és már nincs is messzi a céljától. Ezt a verziót még nem olvastam, de valamikor mindenképpen sort kerítek rá.

## Végszó

Saját tapasztalatból mondom, hogy annak, aki kicsit is érdeklődik a kínai (vagy épp japán) fantasy iránt, ez egy nagyon jó kezdés. Egészen más, mint egy angol fantasy. Más karakterek népesítik be, más mentalitással és világszemlélettel, akik egészen eltérő problémákba ütköznek, miközben útjukat nem egyszer keresztezik különleges mitológiai lények és számunkra ismeretlen csodák egyaránt. Más hangulat, új íz. Engem berántott. És ahogy a múltkori cikkemnél, úgy itt is én rajzoltam a címloldali képet (teljes verzió a következő oldalon). Remélem sikerült meghoznom a kedveteket ehhez a szórakoztató, ámde drámaiságot nem nélkülöző történethez. ☺





*Handwritten signature*



# Tian Guan Ci Fu regény magyarul!

Fordító: Risa

Az első 10 fejezet már elérhető! [KATTINTS IDE!](#)

A további fejezeteket Risa az AnimeAddicts [Light novelek / Ki mit fordít](#) topicjában publikálja.

## Szinopszis:

Érted legyőzhetetlenné válok!

„Hallottátok? A guberáló mennyei tisztviselő összeszúrta a levelet a szellemek birodalmának első számú fejesével!”

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



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

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

**Hossz:** 244 fejezet + 8 extra fejezet





# NYUGATI UTAZÁS

ÍRTA: ISKARIOTES

AZ ŐS SHOUNEN FIGHT

*Van egy félezer éves regény, ami a ma ismert összes shounen fight sorozatot inspirálta és ihlette. A regény a mai napig meghatározó mind az animék, mind pedig a mangák, de a játékok világában is. Fordulatai, karakterei mindenhol visszaköszönek, ez a: Nyugati utazás.*

A Nyugati utazás, avagy a Majom király története című regény közel 500 éve jelent meg első ízben Kínában. De kulturális hatása, öröksége mind a mai napig érezteti hatását, nemcsak hazájában, hanem Koreában, Japánban és gyakorlatilag az egész Indokínai-félszigeten is.

A mai ismert shounen fightok szinte végletekig kizsigerelik ezt a művet, és minden mozzanatát felhasználják. A hős különlegesen születik meg? Nyugati utazás. A csapatot össze kell szedni? Nyugati utazás. Átváltozások? Nyugati Utazás. Bármit mondasz, azt már megírta réges-régen Vu Cseng-en mesterművében.

## A történet

Műfajilag a regényt nehéz besorolni. Egyszerre tűnik egyfajta legenda gyűjteménynek és egy szatírának. De épp úgy megfelel a taoizmus és a buddhizmus gondolatainak gyűjteményként. Ezekkel együtt remekül működik, mint kalandregény, ami az egyéni megvilágosodást, a hit keresésnek és megtalálásának nehézségeit is bemutatja.

Természetesen a kortársak is mást láttak meg benne. Többen úgy vélték a (kínai) alkímia titkait írta le a szerző. A kínai alkímia nem az arany csinálásra helyezte a hangsúlyt, hanem az emberi test gyógyítására, mely érdekében sok mindenel kísérleteztek, így megvizsgálták, hogy milyen hatást gyakorol az emberre a higany és a fahéj elegye, és hasonlók. (Az Acélalkimistából ismerős lehet ez a felosztás a nyugati alkímia és a keleti alkaheisztia közt.)

Európai regény megfelelőt nehéz rá találni, pikareszk regénynek tűnhet. Legközelebb hozzá John Bunyan (1628-1688) „A zarándok útja a jelenvaló világból az eljövendőbe” című alkotása áll. De a várt vallásos áhítat és a szent szövegek helyett tele van profán elemekkel a cselekmény. Hszüan férfi létére terhes lesz, Szun Vun-kung pedig kisgyerekeket is simán megöl. A regényt négy nagy, de egyenlőtlenül hosszú részre lehet osztani.



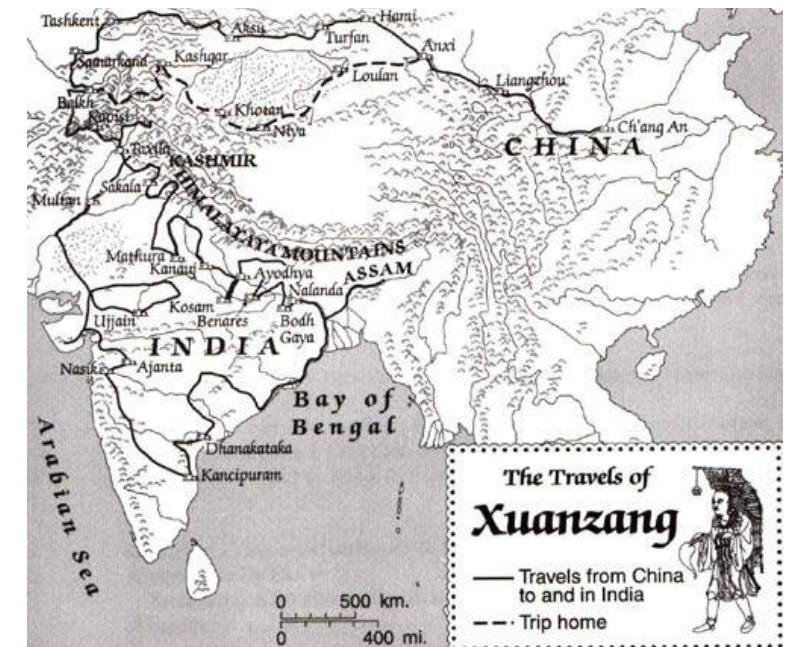
Az első hét fejezet Szun Vu-kung élettörténetét meséli el. A születésétől, a királyságának megalapításán át, egészen a Mennyek Palotájába való felemelkedéséig, ahol lovarda mester lesz, majd lázadása miatt 500 évig egy hegy alá zárják el. A vietnami folklór szerint Szun az országban található öt Márvány-hegy egyikének az alján volt elzárva. Ezt követően a 8-12. fejezetek Hszüan-cang történetét mesélik el. Hogyan számúzi Buddha a második tanítványát a földre, miképpen születik meg halandó testbe és miképpen nő fel az emberek világában. Valamint, hogy a kínai császár miképpen látja meg Buddha tanításaiban a reményt, és kéri fel a szerzetest, hogy induljon el Indiába a szent könyvekért.

A harmadik rész a leghosszabb, a 13-99. fejezetek, ahol Hszüan-cang és tanítványai több



évig utaznak India felé, s útjuk során rengeteg tájat és országot érintenek. A 13-22. fejezetekben Hszüan-cang összeszedi kísérőit, akikkel közösen halad tovább a szent papírokért. A 23. fejezettől a 86-ig összesen 24 különböző hosszú kalandba keverednek bele. Szörnyetegekkel harcolnak, gigászi folyókra kelnek át, égő hegyeket másznak meg, nők által uralt királyságba merészkednek, de csábos pók fehér néppel is kalamajkába keverednek. Leggyakoribb ellenfeleik a különböző jao-guaiok (妖怪 - igen, ők bizarr szörnyek, a japánok innen vették át a youkai fogalmat). Vagy éppen mitikus erejű rókával, Baigu Jinggal, egy alakváltó démonnal harcolnak.

Végül az utolsó részben, a 100. fejezetben Buddha megjutalmazza kitartó követőit, így mindenkinek érdemei szerinti elismerést kap.



Bár a megpróbáltatások véletlenszerűnek tűnnek, mégis van rá utalás, hogy maga Buddha az, aki ezeket a csapásokat a csapatra zúdítja. Csak azért, hogy meglegyen a kellő számú próbatétel. A könyv némi önellentmondásban van saját magával. A szereplők 14 éves útról számolnak be, de ha valaki összeszámolja hány esztendő telt el, akkor csak kilenc évet kapunk. A különbség abból fakadhat, hogy a szerző úgy gondolta, később még lehessen a könyvhöz írni.

### Az alkotó

A művet Vu Cseng-en (吳承恩 vagy 吴承恩, 1500.4./5./6.-1580.2.) írta, a Nyugati utazás egyike a „négy nagy klasszikus kínai regény”-nek. Vu életéről keveset tudunk, Huai’an városában született, Csiangszu tartományban, szerény anyagiakkal rendelkező selyemkereskedő családban nőtt fel. Apja, Vu Ru alapműveltséggel rendelkezett, tehát tudott írni és olvasni. Már fiatal korában megmutatkozott, hogy ért a művészetekhez, jól rajzolt és festett, a népmeséket, legendákat, mítoszokat olvasta, valamint már ekkor írt verseket, és jó volt a különböző tábla játékokban.

Hivatali vizsgát későn, 40 évesen tett Nanjigban, 1544-ben. Majd Pekingbe került, ahol 1546 és 1552 közt élt és dolgozott, itt tagja lett egy irodalmi klubnak. A bürokrata pályát elhagyva egészen 1570-ig utazgatott az országban, huzamosabb ideig volt Changxing városában, majd hazatért Huai’anba. Végül szegényen, család nélkül



halt meg, bár kortársai nagyra tartották, ő maga elégedetlen volt az életével. Elítélte a politikai romlottságot és a korrupció mértékét, ami uralta az országot.

Főművét, a Nyugati utazást titokban írta meg 1570 körül. A korabeli kínai irodalmi közeg lenézett műfajnak tartotta a regényt, túl vulgárisnak érezték. Ezért Vu csak álnéven jelentette meg írását, sokan – többek közt – emiatt is megkérdőjelezik, hogy valóban ő írta-e a művet. A helyzetét tovább rontja, hogy a mű első ízben 1592-ben je-



lent meg, tehát a szerző halála után jó 10 évvel. Ráadásul Vu Cseng-en sehol nem utalt a műre, így a XX. század elejéig a legtöbb kínai forrás ismeretlen szerzőt jelölt meg alkotóként.

Már csak azért is az anonimitást kellett választania, mert a műve erősen satirikus. Hszüan-cangot, a buddhista szerzetest önálló jellem nélküli alakként ábrázolta. A cselekmény központjába pedig egy izgága, öntelt, agresszív, csintalan majmot tett meg. Ezt pedig a korabeli konfuciánus-taoista mandarin elit nehezen tudta elfogadni.

### A négy klasszikus kínai regény

Cím	Kínaiul	Író
A három királyság regényes története	三國演義 - Szan kuo jen ji	Lo Kuan-csung
Vízparti történet	水滸傳 - Suj hu csuan	Si Naj-an
A vörös szoba álma	紅樓夢 - Hung lou meng	Cao Hszüe-csin
Nyugati utazás	西遊記 - Hszi ju csi	Vu Cseng-en

### A kalandor

**Hszüan-cang (唐三藏):** A Nyugati utazás főhősei közül az egyetlen, aki valóban egy létező személy volt. Születési neve Chen Hui vagy Chen Yi, születési éve bizonytalan, 598 és 605 közé teszik, de általánosan a 602-t fogadják el.

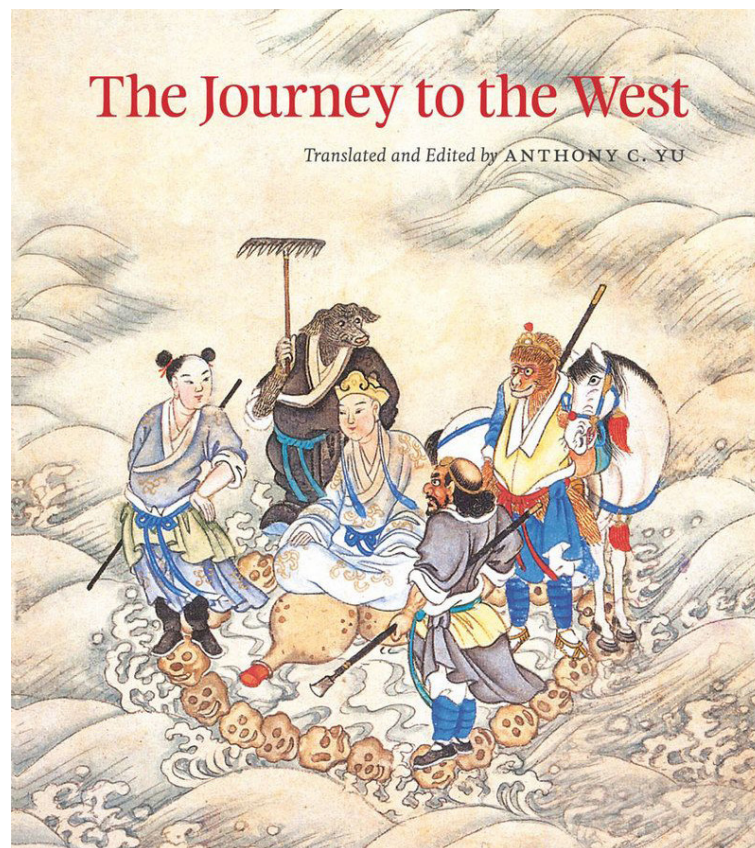
Egyik őse, Chen Shi (104-186) a keleti (késői) Han-dinasztia (Kr. e. 206 - Kr. u. 220) minisztere volt. Dédapja, Chen Qin a keleti Wei-dinasztia (534-550) idején Shandong vezetője volt. Nagyapja, Chen Kang a Taixue Akadémia professzora volt. Apja, Chen Hui a Jianglin körzet bírójaként szolgált a Szuj-dinasztia (581-618) idején, a konzervatív konfuciánus filozófiát követte, s 611-ben hunyt el.

Bátyja, Chensu (más néven Changjie) Lojang városához közeli sziklatemplomokban élt. A Lungmen-barlangok (kínaiul: „sárkánykapu-barlangok”) ma már a világörökség részeit képezik. Hszüan az ő hatására fordult a buddhizmus felé, habár már 8 évesen komoly tudást mutatott fel a konfuciánus tanítások ismeretéből.

Időközben 618-ban megdöntötték a kérész életű Szuj-dinasztiát, és megalapították a Tang-dinasztiát (618-907). Az ifjú a harcok elől Honanból Szecsuan tartományba menekült, ahol Chengdu városában telepedett le. 622-ben buddhista szerzetesnek szentelték fel, megtanult szanszkrittül, illetve egy ma már kihalt nyelvet, a tokhárt is el-sajátította. 629-ben az ifjú szerzetes álmodt látott, ami után elhatározta, hogy Indiába utazik, hogy a vallás szent iratait Kínába hozza. Döntését segítette az is, hogy a Kínában található buddhista szövegek rossz minőségűek voltak, gyakran el-lentmondtak egymásnak. Útja során bejárta a mai Nyugat-Kínát, Kirgizisztánt, Üzbegisztánt és Afganisztánt. Eljutott Pakisztánba és Indiába is.

644-ben átkelt az Induson és megkezdte útját hazafelé. Visszatérése során 20 lóval indult meg 527 doboznyi szent iratot cipelve magával, amikben 657 könyv rejtőzött. 647-ben már Kínában diktálta le emlékiratait, amit egy Bianji nevű szerzetes jegyzett le. A szöveg összesen 12 teker-csre fért rá és több mint 120 területet, régiót vagy országot mutatott be. Utazása – a regény esemé-nyei nélkül is – kalandos volt, többször menekült rablók elől, volt, hogy az elefántját is levágták a banditák. De egy alkalommal folyami kalózok is el-rabolták, és fel akarták áldozni. A számítások sze-rint kb. 50 ezer kilométert tett meg.

Élete során 1330 szanszkrit művet fordított le kínaira. Bár több világi hivatal is felajánlottak számára, mindegyiket visszautasította, és a szent iratok fordításának szentelte életét. Tudása olyan



nagy volt, hogy a buddhizmus két legnagyobb ágát alkotó, úgy nevezett Kis Szekér és Nagy Szekér követői is elismerték bölcsességét.

664. február 5-én hunyt el. A hagyomány szerint egymillióan kísérték el a gyászszertartásra és 30 ezren virrasztottak mellette. Földi maradványai Japánban, a Nara városában található Jakusidzsi szentélyben található, mivel 1942-ben a Japán Birodalmi Hadsereg elrabolta az országból. Sajnos a regényből eme bámulatos életútból szinte semmi sem jön át, Hszüen egy végtelenül unalmas, egyszínű, gyáva, fantáziátlan személy, aki mindenért ugrasztja Szun Vunt. Kedvenc itala a langyos víz és az íztelen rizs.

## Karakterek

**Szun Vun-kung (孙悟空 – A Világ Hiusá-gára Ráébredt Majom), a Majom király(孙悟空):** a történet főszereplője (Toriyama róla mintázta Son Gokut). Aoláj ország Virág-gyümölcs hegyén született egy kőtojásból, nemzői a szél, a hold, a föld és a nap. Majom teste van, hatalmas farkokkal, arca szintén majompofájú, sokan Rhesus Makákónak gondolják. A hegy maga a valóságban is létezik Huaguo-hegy néven, Lianyungang város közelében. Itt található a Majom szikla, ami egy majompofára hasonlít, igazi turista csalogató, különösen az Őszközépnep utáni napokban, amikor Szun Vun emléknapiját tartják. Természete lobbanékony, dacos, erőszakos, valamint elősze-



retettel szól be gúnyosan, illetve a durva tréfákat is kedveli.

Hamar a majmok királya lett, lakhelye a Vízfüggöny Barlang volt, de kevésnek érezte a hatalmát, ezért elment Szubhúti pátriárkához (a hagyomány úgy tartja, hogy Buddha tanítványai közül ő értette meg legjobban az üresség elméletét), és megtanulta a bűbáj 72 formáját. A magyar szövegben ezt átváltozásként írják, ami félrevezető. Szun Vun valóban fel tud venni különböző alakokat (pl. légy), de ez a 72 képesség sok más is magában rejt. Így képes pl. vízen járni vagy bármely végtagját leválasztani és újranovesztani. Vagy akár mind a 84 ezer szőrszálából kis klónokat kreálni, vagy bármivé elváltoztatni azokat. Képes felhőbukfencet vetni, amivel egyszerre 54 ezer km-et tud megtenni.

Nappal 500 km-re, éjszaka 150 km-re tud előre látni, ráadásul szeme meglátja a démonokat, hiába vannak emberi alakban. De lement Jenlóhoz (Japánban Enma), az alvilág királyához is, hogy kihúzza saját és az összes többi majom nevét az Élet és Halál könyvéből (eredetileg csak 342 évet élt volna).

Alkalmas fegyvert a Keleti Tengerek Sárkánykirályának (Ao Kuang) arzenáljából kerített magának, ez lett a híres fütyköse (ahogyan a magyar fordításban szerepel), a Ruyi Jingu Bang, ami 8,1 tonnás volt, de le tudta kicsinyíteni tű méretűre. Valamint elkommendált magának egy fő-

nixszárnyas bíborarany sisakot, egy aranyszálas páncélinget és egy lótuszszálselyemből készült cipőt, kimondottan a felhőn járáshoz készítve.

Hatalma oly nagyra vált, hogy maga a Jádé császár (a kínai mondavilág egyik központi alakja, a mennyek ura) is magához kérette. Megtette az égi lovarda mesterének, de miután Szunt felvilágosították róla, hogy ez a legalacsonyabb rang, így fellázadt a császár ellen, aki tanácsadói hatására megadta neki az Éggel Egyenlő Nagy Szent rangot (a Majom királynak összesen 8 neve vagy rangja volt a regény alatt). De az sem volt egy elhanyagolható szempont, hogy Szun egy százezer fős mennyei sereg támadását is visszaverte. Szun Vun el is fogadta rangját, de egy idő után ismételen szembekerült a Jádé császárral (ellopta Laoce halhatatlansági elixírjét), így nem volt maradása. Kemény csata várt rá, amiben No-csa herceg (kínai folklór egyik hőse, Nezha - 10. oldal) és Esthajnalcsillag is részt vett, de ők is kevesek voltak ellene. Így végül maga Buddha zárta el az Öt Elem hegye alá cirka 500 esztendőre a majmot. Innen szabadította ki Hszüen Cang mester Kuanjin segítségével (Japánban Kanonként ismerik, ő testesíti meg a végtelen irgalmat és könyörületességet). De mivel tartottak Szun engedetlenségétől, ezért egy fejszorító pántot kapott, ami, ha a szerzetes elkezdte mormolni az „Om mani padme hum” („Éljen a lótuszban lévő drágakő”) nevű mantrát, akkor elkezdte szorítani a majom koponyáját.

A regény további cselekményében mindig az ő esze és ereje kell ahhoz, hogy a misszió sike-

res legyen. Gyakran kerül szembe mesterével, kiváltképpen Nyolctilalmas miatt. Homoki barátal ugyanakkor jól kijött.

**Nyolctilalmas:** Büntetése előtt a Tejút marsallja volt, de a Királyi Anya lakomáján lerészegedett és erőszakot akart végrehajtani a Holdisten-nőn. Fénykorában 360 ezer Mennyei katonának és 36 tábornoknak volt a parancsnoka. Ezek után kemény sörtés disznó képében reinkarnálódott, és egy kis tibeti faluban várta sorsának jobbra fordulását, Csu Kang-lie néven. Elég rusnyán néz ki: bár emberi teste van, feje egy disznóé, ormánya hosszú és szőrös, valamint hatalmas lelogó fülei és óriási hasa van.

A csapat második legerősebb tagja, ezzel együtt ki is merül minden fajta pozitív tulajdonságra. Fájóan beképzelt és önhitt, félelmetesen gyáva, ennél már csak falánksága nagyobb, valamint a nők utáni sóvárgása.

De ha ez még nem lenne elég, kolosszálisan ostoba is, aminél csak féltékenysége nagyobb Szun Vun-kung irányába. Nemcsoda, hogy gyakran nevezik daizinak, azaz ostobának, idiótának a regényben. Fegyvere a félelmetes, nyolcfogú gereblye (jiüchidīngpá 九齒釘耙), amivel rengeteg démont gyűrt le. 36 alakban képes átváltozni, egyes változatok szerint Nyolctilalmas erősebb lenne Szun Vunnál, de szándékosan visszafogja erejét.



**Homoki barát (沙和尚):** Eredeti neve Sa Vucsing, a Jáde császár tábornoka volt, de a Barack-rés ünnepén Hszi-vang-mu, a Nyugati Anyakirálynő üveg kehelyét eltörte, így Futó Homok Folyójába száműzték (ez feltehetőleg a Kajdu folyót jelöli, ami a Tien San-ban található). Plusz büntetésként minden egyes nap a Mennyekből hét kardot dobta feléje, így Sa, hogy elkerülje ezeket, mindig a víz alatt próbált maradni. Kinézetre elég ocsmány, kopasz és rőt szakállú, bőre kék, a nyakában pedig egy kilenc koponyából álló nyakláncot visel. Fegyvere egy mágikus lábeke, amit maga Lu Ban készített számára (Lu valós történelmi figura, az építkezők és az ácsok védőisteneként tetszeleg). Valamint egy tököt hord magával, amivel sok folyón könnyedén át tudtak kelni hőseink. A három tanítvány közül ő a leggyengébb, az átváltozás mindössze 18 alakját ismeri. Gyengeségét mestere iránti feltétel nélküli lojalitással és higgadságával ellensúlyozza. Valamint a poggyászok többségét is ő cipeli. Az egész kompániában ő gondolkodik a leglogikusabban. A misszió végén

arhattá válik. (A DB-ben Yamcha kapta meg az ő szerepét.)

**Sárkányparipa:** Hszüan-cang hátasa sem akárci. Kuan-ji bodhizattva küldött egy jádesárkányt, hogy rajta utazzon a szerzetes a hosszú vándorlás során. A sárkánnyal első ízben a 15. fejezetben találkozunk, amikor a Yingchou-patakhoz érve Szun Vun megív vele. Bár Sárkányparipa erős és ember módjára képes gondolkodni, a történet során csak egyetlen egy alkalommal használja fel erejét.

Eredetileg ő Ao Lie sárkányherceg, a Nyugati Tengerek Sárkánykirályának harmadik fia, de fellázadt apja ellen, így Kuanjin megbüntette.

## Feldolgozások

Több mint 150 filmfeldolgozás készült a regényből csak Kínában, és ehhez még hozzájön 40 tévésorozat. A legelső ilyen témájú filmet 1927-

ben forgatták le. Természetesen Koreában és Japánban is készültek különböző feldolgozások.

Anime és manga adaptációk is szép számmal vannak. Ha nem is egy az egyben dolgozzák fel a regényt, de karaktereket, helyszíneket vagy fordulatokat szívesen emelnek át a készítők. A legelső ilyen alkotás az 1941-es kínai Princess Iron Fan volt (e karakterről mintázta Toriyama Chi-Chit). A leghíresebb természetesen Toriyama Akira *Dragon Ball* mangája, ami bár csak lazán, de egy darabig követi a különböző karaktereket

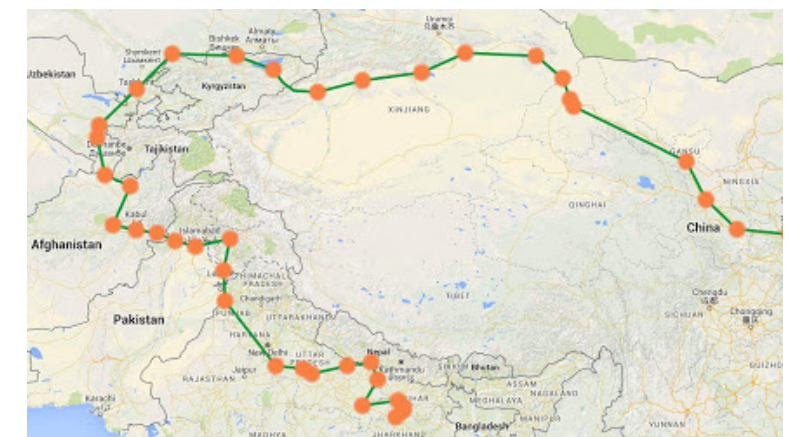


és cselekményfordulatokat. Továbbá különböző mértékig olyan szériákban is fel lehet fedezni a regény hatását, mint pl. a *One Piece*, *InuYasha*, *Stranzinger*, *Naruto*, *Read or Die*, *Love Hina*, *Ranma ½*, *Saint Seiya*, *Pokémon*, *RWBY*, *Miraculous*, *Paprika* vagy éppen az *Avatar*.

Természetesen a videojátékok világára is hatással volt a regény (pl. *League of Legends*, *Warframe*, *Dota2*, *Smite*, *Paragon*, *Fortnite* címekben).

A Nyugati utazás és karakterei már szinte mindenhol megjelennek, így a 2008-as Pekin-gi *Nyári Olimpiai játékok egyik reklámja* is rájuk épült.

*A regényt mindenkinek ajánlom. Hihetetlenül pörgős, minden egyes fejezetben van valamilyen harc vagy csata. Bár a könyv erősen épít arra, hogy az olvasó ismeri a kínai mondavilágot, de anélkül is könnyen érthető a cselekmény. Aki pedig fogékony rá, annak egyfajta kapudrogként is megfelel a könyv, ahogyan magába vonzza az embert ez a csodálatos világ.*



A photograph showing a large group of people, mostly seen from behind, standing in a line on a paved sidewalk. They are dressed in winter attire, including coats, hats, and scarves. In the background, there is a prominent yellow building with a large arched glass entrance. The building has multiple stories with arched windows. To the right, a street with parked cars and other buildings is visible under an overcast sky. A black utility pole stands in the foreground. A dark red banner is overlaid at the bottom of the image, containing white text.

# SZOLNOÇON

ÍRTA: HIROTAKA

*Idejét se tudom már, mikor voltunk kisebb vidéki rendezvényen. Ennek több oka van, amivel nem untatnálak titeket. Most viszont végre úgy jött ki a lépés, hogy el tudtunk menni a SzolnoCon-ra. (Szerintem mindenki kitalálja, hol volt.)*

A SzolnoCon nevű rendezvény tavaly indult és bár akkor mi nem voltunk (azért cikk született róla [\(AniMagazin 48.\)](#), hála Dokuro-channak), de nagyon sok pozitív véleményt hallottunk. Így idén a saját szemünkkel is megnéztük, mi újság Szolnokon.

Az esemény legnagyobb előnye, hogy ingyen és bérmentve bárki betehette a lábát, mindössze egy előzetes regisztrációt kellett végrehajtani.

Az odajutás nem nagy művelet, Budapestről a Nyugatiból és a Keletiből is megy oda vonat, az állomásról pedig egy 20 perces séta vagy rövid buszút a Verseghy Ferenc könyvtár. Bevallom,

könyvtárban még nem voltam conon, így most ezt is kipipáltuk. A helyszínen egy rövid sor várt, mivel szakaszonként engedték be az embereket, megelőzve a kis előtérben való tömörülést. Nem is nagyon volt értelme nyomulni, mivel két harcias Viking legény őrizte a kapukat. A regisztráció ellenőrzése után megkaptuk a textil!!! karszalagot.

A könyvtár, megyei lévén, meglehetősen nagy volt, és annak ellenére, hogy szerintem ilyen rendezvényekre nem feltétlen alkalmas egy ilyen intézmény, a szeparált kis terek és a szűk folyosók miatt, mégis remekül sikerült elrendezni a dolgokat. Kaptunk egy földszintet és két emeletet.

Nézzük először a földszintet. Volt egy gyerekkönyvtár részleg, ahol helyet kapott a DDR, teaszertartás előadás, kalligráfia, kimonó próba, továbbá VR. Ez utóbbi a terem közepén volt, és csak egyik oldalról lehetett elmenni mellette, így ha sokan beálltak oda, akkor még azt is nehezen. Szerintem ez egy kicsit szerencsétlen elrendezés

volt. Valahol az első emeleten jobb helye lett volna talán. Néha akadályozta a közlekedést az oldalsó kisterem felé, ahol az említett előadások voltak.

Aztán volt egy ifjúsági terem, hangulatos galériával, itt tartották a különféle kvízeket, mint gamer, opening, anime és k-pop, valamint a rajzverseny is itt kapott helyet. Ezeket a termeket egy folyosó kötötte össze - így nem lehetett nagyon eltévedni -, melyen továbbhaladva, kicsit távolabb volt a Verseghy terem, ami afféle nagyteremként szolgált. Itt volt Dózsa Gergő előadása a Sengoku korról, amit másodjára nem hallgattunk meg, de biztos vagyok benne, hogy ugyanolyan magas minőségben hozta magát, mint ahogy szokta. Akit érdekel a téma, az csapja fel a MondoCon YT csatornáját.

Ezt követte a cosplayverseny, ahol leginkább azt jegyezném meg, hogy nem volt túl optimális, hogy a fellépőket a projektor világította meg, de a szervezők védelmében szólva, magam sem tudom, hogy oldottam volna meg. Kicsit szűkös volt a színpad.

Itt került sor a tombola húzásra is kétszer és az eredményhirdetésre is. Lett volna még két előadás, egy cosplayes és egy Kon Satoshiról szóló, de sajnos az előadó hiánya miatt ezek elmaradtak. Kár értük. Utóbbit különösen sajnálom, érdekelt volna.

Lessünk fel az első emeletre. Nyitás után itt volt egy szuper taiko dobkoncert fél órában.





Ezenkívül egész napos programok voltak, mint *Kóbor Trekker* és *501-es légió* kiállítás, mangaolvasó sarok, és ami a legjobb: vásár, ami a második emeleten folytatódott. Körülbelül az az árufelhozatal volt, mint a ConPótos bazárokon. Kitűzők, matricák, nasik, mangák stb.

A másodikon, a már említett vásár mellett a gamer szekció volt, retro játékokkal, LoL-lal és Tekkennel.

Egy ilyen rendezvényen (meg mindegyiken) fontos az is, hogy mit lehetett enni/inni, és engem ilyenkor mindig érdekel, hogy mit ad a helyszín azért, hogy ne menjek el a szomszédos étterembe. Nos, azon kívül, hogy televásárolhattuk magunkat pockyval és mochival, volt egy büfé, ahol instant ráment, hamburgert, hot dogot és tortillát is kaphattunk, kimondottan jó áron. Először azt hittem, hogy a három sörpád kevés lesz, de akárhányszor arra jártam, mindig le lehetett ülni. Ennek oka, hogy a kajákat mindenki hamar meg-



ette és továbbállt, illetve a könyvtárban sok helyen lehetett még ülve bandázni. Ezenkívül még volt egy maid kávézó is, ahol maid ruhába öltözött hölgyektől rendelhettünk pl. kávé, és/vagy sütit.

Két építő kritikát szeretnék megfogalmazni. Az egyik, hogy több helyen, pl. ppt-n, oklevelen találtam elírást, betűhiányt vagy betűfelcserélést. Ha ezeket az anyagokat kicsit jobban átnéznék, akkor az növelné a profizmust.

A másik dolog az ajándékozás és tombola. Az ajándékok minősége/értéke és mennyisége kiemelkedő, nagyon sok ajándékot osztottak szét, nasikat, kitűzőket, táskákat, plüssöket. Ami itt zavart, hogy volt olyan versenyszám, ahol a kevés nevező ellenére 4 helyezettet ajándékoztak, míg a kvizeknél, ahol legalább ugyanennyien vagy többen indultak, csak az első hely lett díjazva. Kicsit egyenlőtlennek érzem az ajándékok elosztását. Míg a tombolán két bevásárlókocsnyi ajándékot szórnak szét, addig pl. a kvízen résztvevők több-



sége, akik agyaltak, azok nagy része nem kap semmit. Jó, persze a tombola pénzbe kerül, az meg jó bevételi forrás. De szerintem korrektebb lenne mondjuk 5-6 csomaggal kevesebbet adni tombolára, és inkább a díjazottaknak adni. Nem oszt, nem szoroz, hogy 100 csomagot osztunk szét, vagy 94-et.

A végére viszont álljon itt még egy pozitív vélemény. A cosplayt meg a tombolát levezénylő



műsorvezető. Egy humoros és stílusos apuka, aki annak ellenére, hogy saját elmondása szerint, annyit tud az animékről, hogy Songoku és „War of Titans”, valami fantasztikus humorral, kedvvel és élvezettel csinálta végig a konferálást. Remélem, őt viszont látjuk legközelebb.

*A SzolnoCon tehát nagyon hangulatosra sikerült, sokan jöttek el, megtelt a könyvtár, jól szórakoztunk, jól meg volt szervezve és emberközel volt. Azon a pár hibán lehet javítani, ha van rá szándék. Nagyon sokan voltak, több százan, és már most megkérdezem: vajon elég lesz legközelebb is a helyszín? Reméljük jövőre is lesz, mi menénk.*

A wide-angle photograph of an anime convention. In the foreground, a young man with spiky blonde hair and a black hoodie is seen from the back. To his right, a woman with long dark hair wears a black hoodie with 'Slipknot' written on it. In the background, a man in a blue and red jumpsuit is visible, along with a person in a white and black costume. A table in the center has anime merchandise and a sign that says 'www.animefarsasas'. The room has large glass doors and a modern interior design.

# FANTASY EXPO

ÍRTA: HIROTAKA

*Már jó ideje járunk a Fantasy Expóra, és örömmel tapasztalom, hogy mindig fejlődik kicsit. Ismét a Ferencvárosi Művelődési Központ adott otthont a rendezvénynek, ami most, a rekord döntő látogatók fényében különösen szűkösnek tűnt.*

Reggel 10 óra előtt kicsivel nyíltak a kapuk, és a látogatók birtokba vehették a helyszínt. Hosszú sor állt a bejáratnál, jóval többen várahoztak, mint általában, és ez a helyzet még délben is fennállt. Tuti siker!

Beérve, rögtön az alulában és az onnan nyíló teremben kaptunk egy bazárt, különféle animés, cosplays portékákkal, nassolnivalóval. Itt mindenki elkölthette a pénzét a különféle fanportékákra.

Ahogy az ilyen rendezvényeken lenni szokott, 10-kor kezdődtek is a programok. Ennél a pontnál viszont megjegyezném, hogy szerintem ehhez túl későn engedték be az embereket. Így a legtöbben még nem igazán jutottak be, akik meg igen, azok egyből vásárolni indultak. A fél 10-es nyitás kellett volna, mert akkor az embereknek van idejük jobban körbenézni, és többen is jutnak be az első programig.

De mit is adott elő a Fantasy Expo, ami magához csábított közel 1000 embert? Az biztos, hogy most különösen nagy fókuszba került japán és az animék, amiért jár egy hatalmas piros pont. A témához köthető programok a J-Cult Fest gyűjtőnevet kapták, ami arra enged következtetni,



hogy számíthatunk a folytatásra. Kezdjük a programokkal jól telezsúfolt nagyteremmel, utána előadásokkal, mi volt még. E program keretében voltak japános előadások és különféle workshopok, melyekről a bemutató keretében írok majd.

Az aulából egyből a nagyterembe juthatunk, ahol már ment az Anime Falatkák vetítés, amit a korábban leírtak miatt csekély számú ember nézett. Fél órával később viszont már előadást köszönthettünk ugyanitt a J-Cult Fest keretében. Baranyai Péter adott elő a youkaiokról. Itt már több néző akadt, és Péter egy általános youkaibemutatót hozott. Elmondta, hogy mi fán is teremnek ezek, honnan erednek, milyen fajtáik vannak, mit is csinálnak stb. Vidám és érdekes előadás volt, ugyanakkor rövidke. Péter 20 perc alatt befejezte a fél órára tervezett előadását, kár. A továbbiakban is maradtunk japán bűvkörében, egy újabb előadás következett, és mivel Péter előbb fejezte be, így előbb kezdődött ez is,



ami nem biztos, hogy a legjobb megoldás, ha valaki erre az előadásra akart beülni. A japán tetoválásokról hallhattunk Varga Dórától. Ő is nagyon hamar letudta a témát, talán 15 perc alatt, pedig jobban bele lehetett volna menni. Dóra elmondta ugyan a tetkók eredetét, jelentését, fontos szimbólumait, de kicsit olyan nesze semmi fogd meg jól érzésem volt, kissé felületesre sikerült a bemutatója.

Ezt egy járműkvíz követte, az Égi Szentély szervezésében, ezt ugyan nem néztük meg, de a végére beültünk, és egész érdekes volt a koncepció. Sci-Fi járműveket kellett felismerni. A rövid japánmentes szünet után ismét visszaveztünk a témába, Saci az Animológiától bemutatta a 10 legtöbb bevételt termelő animefilmet. Mókás volt és érdekes, még úgy is, hogy nekünk azért nem okozott meglepetést a lista. Egyedül talán azon lepődtem meg, hogy se egy *Conan*, se egy *One Piece* film nem volt rajta.



Előadásokból ennyi elég is volt egy időre, a színpadon felcsendült a zene: a FantaSing énekesei szórakoztatták a közönséget. Ebbe csak belenézünk (mivel megéheztünk), de amit láttam, az tetszett, ismert filmes és animés dalokat adtak elő. A csapat már másodjára lép itt fel és mindig nagy közönség előtt, szóval csak így tovább, remek zenei program.

A cosplay verseny előtt egy rövid beszélgetést kaptunk az augusztusban megrendezésre kerülő első Budapest Comic Conról, Yuriko és a főszerző tolmácsolásában. Sokkal több konkrétumot nem tudtunk meg annál, mint amennyit a Facebookról, inkább egy-két műhelytitokról és szervezésről esett szó.

Törvényszerű, hogy minden rendezvényen a cosplayverseny vonzza a legtöbb nézőt. Mi már jó ideje nem nézünk cp versenyt, így remek alkalom kínálkozott körbenézni. Egyébként a helyszínen sok remek cosplayt láttam, mintha egyre többen jönnének cp-ben.

A LikeOn táncoslányainak bemutatója után tértünk csak vissza a nagyterembe, mivel Holló Viki a kimonókról beszélt jó hosszan, alaposan és tartalmasan, kis programbeli csúszást is eredményezve. Igyekezett mindenre kitérni, de biztos, hogy sok mondanivalója lett volna még. Amúgy nem lenne rossz egy előadással egybekötött kimonó bemutató.

Ezt követően Japán után átruccantunk egy kicsit Kínába, a donghuák világába. Catrin, a főszerkesztőnk mutatta be az itthon is népszerű *Mo Dao Zu Shi* és alkotójának további műveit. Amúgy nem sűrűn látni, hogy egy anime főszereplője beül a róla is szóló előadásra (ráadásul kétszer!), a cosplay újabb mókás oldala. Az expón talán ez volt a legtartalmasabb, leginformációdúsabb előadás, és ez most nem elfogult kijelentés, mivel nagyon sok infót megtudtunk ezekről a művekről és a helyzetükről Kínában. Animék, manhuák, audio drama, live action stb. Mindenről

volt szó. Az előadás végén még videókat (AMV, trailer) is nézhettünk az említett címekről. Ezeket viszont soknak éreztem, főleg az utolsó videó volt keservesen hosszú. Ezt ki kellett volna hagyni.

A nagyszínpad tartalmas napját a Just Dance bajnokság és az eredményhirdetés zárta.

Oké, vásár és nagyszínpad pipa. De mi volt még? Volt egy tornaterem, ahol sajnálatos módon még mindig kevesebb időt töltenek a látogatók. Itt voltak egyébként a cosplays és szerepjáték klubok asztalai, mint a Lázadó Légió SW kiállítása, Age of Murderfuck és Shardhunter társasjáték-bemutató, a Gunpla építők, amit mindenkinek javaslok, hogy próbálják ki (*AniMagazin 47.*). Itt voltak kiállítva Varga Éva gyönyörű Sumi-e festményei és a J-Cult Fest workshopjai, ahol rókamaszkot, Kokeshi babát és Kanzashi virágot lehetett készíteni. Jó elfoglaltságnak tűntek, remélem, ezek visszatérnek még a jövőben. A tornaterem felé vezető folyosón helyet kapott az Artist Alley is.

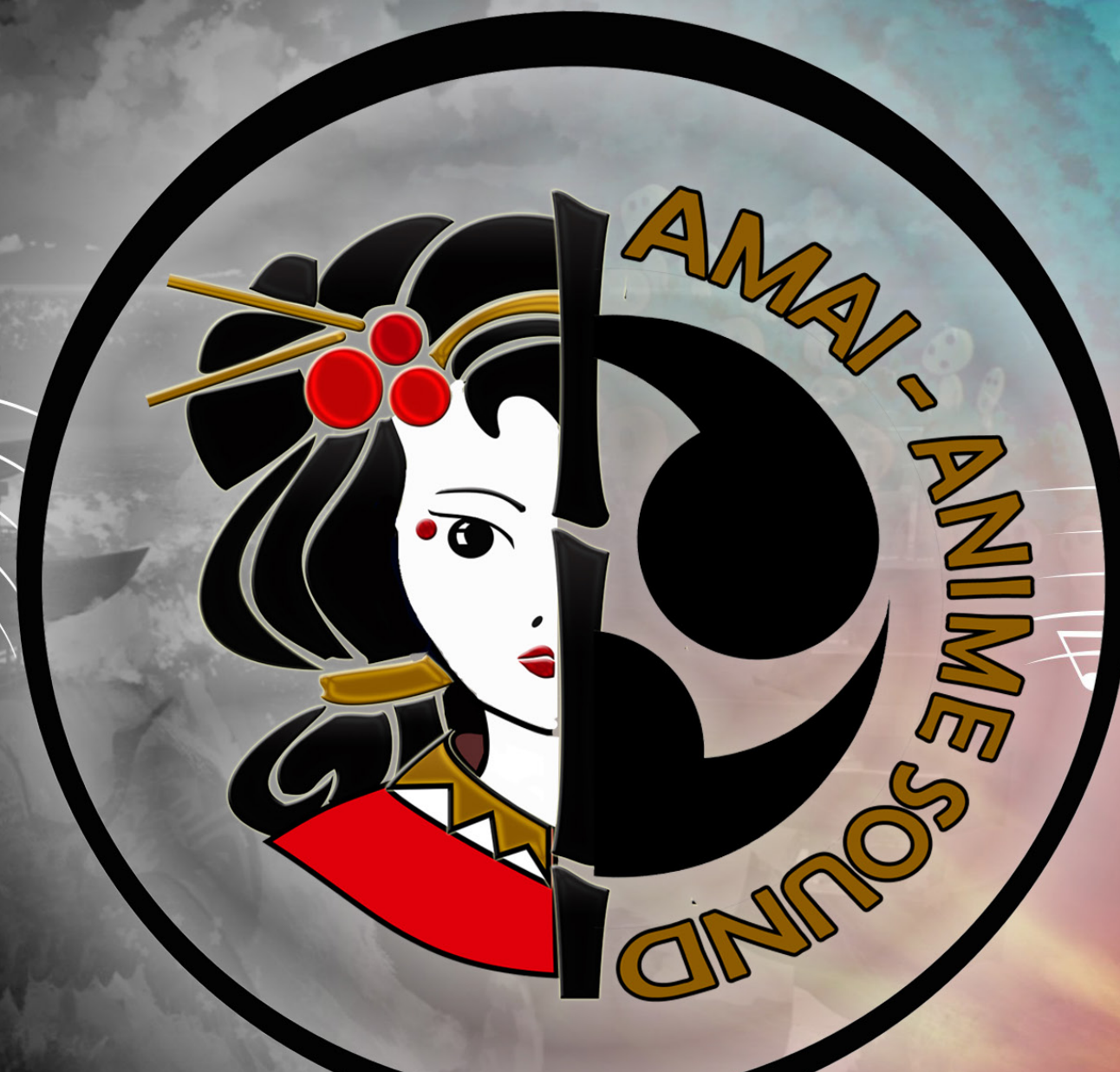
Szintén erről a folyosóról nyílt egy külön szoba, ahol az Alkimista Labor rendezkedett be fegyvereivel és egy 3D nyomtatóval, továbbá még egy szoba, ahol bárki VR-ozhatott.

Az emeleten kockaságok voltak, retró és új konzolok, valamint Just Dance, amiből verseny is volt, ahogy a Tekken7-ből is. Volt mit csinálni.

Végül még egy dologról szólnék: a kaja. Nem úgy, mint ősszel, most sokkal több minden volt. A popcorn és vattacukor alap, emellett volt büfé, ahol szendvicset és perccet is vehettünk, de a fénypont egyértelműen a taiyaki volt. Tudjátok, az a hal alakú édesség. Többféle ízben lehetett venni, és hatalmas siker volt, szóval jöhetnek még.

*Egy nagyon masszív rendezvényt sikerült most összehoznia a szervezőknek, amiért gratuláció jár. Kitétek magukért. Nagyon sokan jöttek el, mindenki jól érezte magát, és még az idő is jó volt. Viszont a látogatószám miatt felmerül a kérdés: ha ilyen népszerű marad, akkor merre tovább?*





# AMAI MIRACLE TOUR

ÍRTA: HIROTAKA

*Szimfonikus koncertre nem minden nap jár az ember. Legalábbis az én életemből valahogy ki maradt. Ez persze nem azt jelenti, hogy nem szere tem a hegedű vagy a nagybőgő hangját.*

A cikk érdemi része előtt kicsit visszate kintenként 2018-ra, amikor először rendeztek meg kis hazánkban animés szimfonikus koncertet, főleg Ghibli művek soundtrackjeit előadva, or chestrával, kórossal, énekessel, meg ami még kell. (AniMagazin 42.) Akkor sokan megkérdeztük, hogy itthon, ahol - mint Európa jó néhány másik or szá gában - nagy múltja van a klasszikus zenének, mégis mi tartott eddig? El lehet mondani, hogy talán meg kellett várni, hogy felnőjön a közösség egy része, aki értékeli ezt a stílust, és adna is rá pénzt, hogy élőben lássa, ne csak az (akkor még) MP3 lejátszóján hallgassa. Esetleg szimplán csak nem volt ki és nem volt miből ilyet rendezzen/ szervezzen. De kár ezen agyalni, mivel most már van ilyen is és idén februárban tartották a máso dik koncertet az Amai Teaház szervezésében.

Két évvel ezelőtt az ELTE BTK adott otthont a rendezvénynek, ami már akkor - annak ellenére, hogy egy szuper koncertet kaptunk - kicsi helyszí nek és levegőtlennek bizonyult. Ezért a szervezők emelték a tétet, és egy jóval nagyobb helyre, a Va sas Jégcentrumba helyezték az eseményt. Első ol vasatra bevallom, nekem kicsit fura volt, hogy egy sportcsarnokban hallgassunk szimfonikus zenét, és kicsit az is volt, de erről majd később.



A szervezők nagyot gondoltak, és talán egy kicsit túl nagyot is. Jócskán nem lett telt ház, amit az igen magas jegyáraknak is köszönhetnek. A legolcsóbb 9900, míg a legdrágább 16900 forint volt. Így nem csoda, hogy többen úgy gondolhat ták, „animés zenéért, ami úgyis fent van a you tube-on/spotify-on, ki nem adok ennyit”. Ennek ellenére látszólag a drágább jegyből fogyott a legtöbb. Vagy sokan csak beültek oda, merthogy az első jegyellenőrzés után senki nem nézte, ki hova ül.

A koncert két órás volt és egyszerűen pazar. Így élőben hallgatni ezeket a dallamokat valami le írhatatlan élmény. Mikor nemcsak hallod a zenét, hanem látod is, ahogy a szemed előtt játsszák el hegedűn, zongorán, brácsán, fuvolán, trombitán stb. hihetetlen élmény. Amikor beszáll a kórus, és minden, tényleg minden egyszerre szól, attól valami fenomenális élménysokk fut végig az em beren. Több mint száz ember összehangolt játéka ez, amire bizonyosan sok órát készültek és gyako roltak a fellépők.

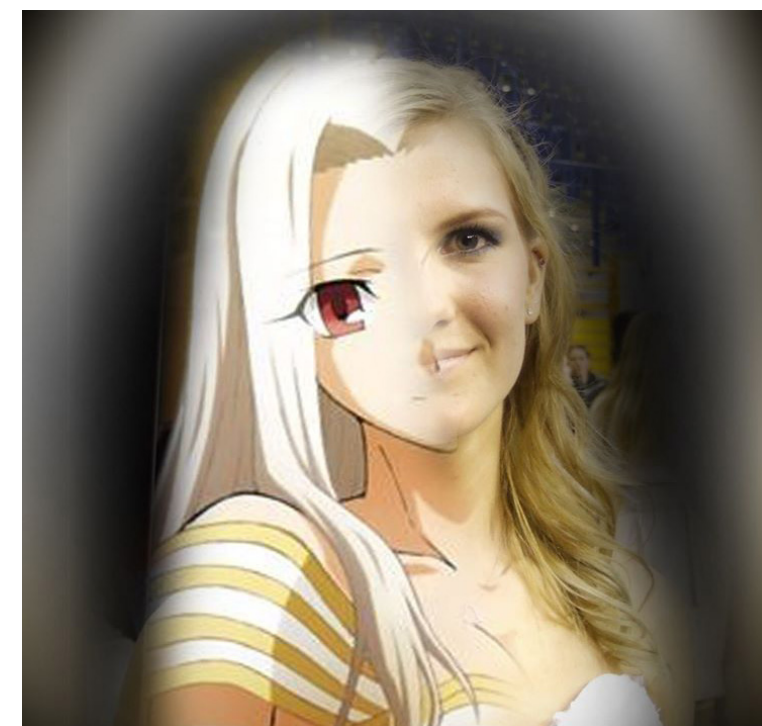


A műsor első felvonásában Ghibli műveket hall hattunk, mint a *Laputa*, *Nauszika*, *Chihiro* vagy a *Vándorló Palota* zenéje, a második felében pedig *Fate/Zero* (huuu, hogy az milyen elképesztően jó volt, erről még írok), *Sword Art Online*, *Inuyasha* és a végén az *Egy gésa emlékiratai* művekből állt össze a repertoár.

### Kik is léptek fel?

**Yoshiga Makiko** operaénekes, a Sapporo Otani Egyetem ének szakán végzett, majd itthon opera szakon tanult tovább. A Magyar Állami Ope raház tagja.

**Jaksa Dorottya** táncművésznék egy kisebb szerep jutott a színpadon, de az látványos volt. A koncert végén a *Fate/Zero* soundtracknél, Illyas vielnék öltözve emelték a színpad fölé. Nagyon meglepett, hogy ilyet is betervezték a szervezők, akár többször is lehetett volna alkalmazni.



**Kawamoto Arashi**, zongoraművész, a Toho Gakuen Zeneakadémián diplomázott, ezalatt megnyerte a 9. Nemzetközi Elena Richter zongoraversenyt. Itthon a Liszt Ferenc Zeneművészeti Egyetemen Nádor György és Jandó Jenő tanítványa.

**Bókai Zoltán**, karmester, zenei dramaturg, a Pécsi Nemzeti Színház zenei vezetője és a Budapesti Operettszínház vendégkarmestere, emellett zeneszerző is.

A **Taiko Hungary japándob egyesület**, akiket talán nem kell nagyon bemutatni, lévén több japán témájú rendezvényen és a MondoConon is felléptek már.

A **Bolyki Balázs Soul&Gospel** kórus 2011-ben alakult és folyamatosan bővül, fő profiljába a soul és gospel zenei stílus tartozik.

A **Liszt Ferenc Kamarazenekar tagjai**. Maga a zenekar 1963-ban alakult és azóta nemzetközi hírnévre tettek szert. Felléptek New Yorkban, Sydney-ben, Tokióban és még sok más világvárosban is. Lényegében bejárták a világot.

A **Budapest Symphony Orchestra**, a Magyar Rádió Szimfonikus Zenekarából alakult, szintén nagyon profik, gyakran készítenek CD felvételeket és vesznek fel filmzenéket külföldi és hazai alkotások számára.

Ebből is láthatjátok, hogy bizony profi művészek és zenészek léptek színpadra, ennek megfelelően tényleg felejthetetlen élményben lett részünk.



Egyértelműen a Fate/Zero volt a kedvencem mind közül, a hideg kirázott, mikor meghallottam a dallamokat, a hatást pedig növelte, hogy Yoshiga-san Sabernek öltözve énekelt. Persze mindegyik zene jó volt, de ez magasan vitte a prímet.

Említettem, hogy egy sportcsarnokot nem annyira találok ideális helyszínnek egy ilyen eseményhez. A hangzással magával nem volt gond, nagyon szépen szólt minden, viszont míg a karzatról tisztán, de halkabban, addig a színpad szintjén hangosabb, ugyanakkor ici-picit torzabb is volt a hang. De ez igazából szórszálhasogatás, nem tudom, egy kisebb, de jobban megtöltött színházterem mennyivel lett volna drágább.

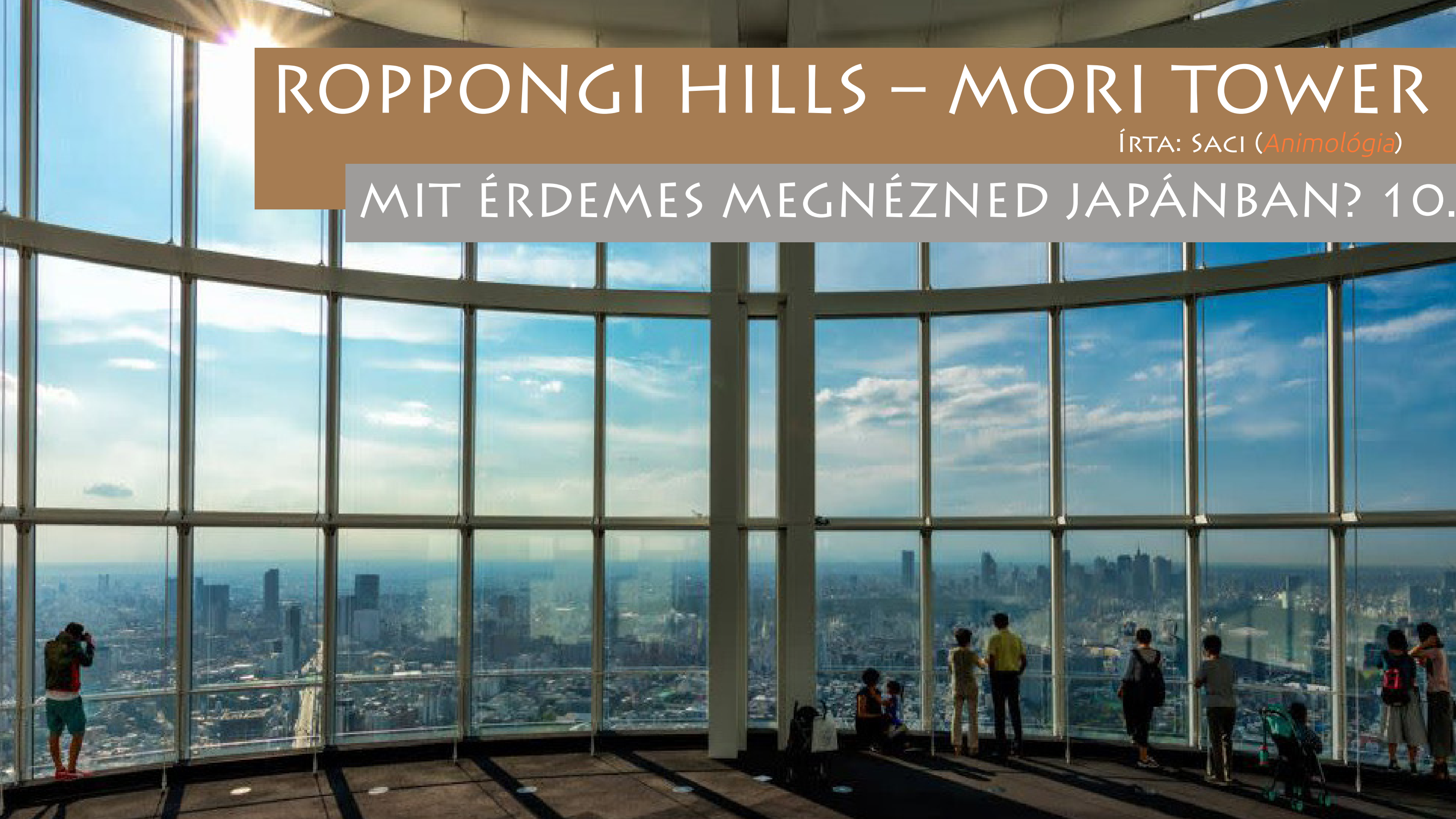
*Nagyon remélem, hogy a koncert sikeres volt, Catrinnek és nekem is nagyon tetszett, és szintén reméljük, hogy a jövőben is hallhatunk még ilyet, mi biztosan elmegyünk rá.*



# ROPPONGI HILLS – MORI TOWER

ÍRTA: SACI (*Animológia*)

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNEK 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 megnézendők. Melyiket szeretnéd inkább? A válasz egyértelmű...*

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

## ROPPONGI HILLS – MORI TOWER A figyelemreméltó városrész csúcspontja

Roppongi Hills Tokió azon része, amit úgy is emlegetnek, hogy „város a városban”. Nem meglepő módon, mivel egy kimondottan meghatározó kerülete a szigetország fővárosának. Ennek azonban tudatos döntések sorozata volt az alapja, hiszen a megálmodók célja Tokió kulturális szívének megalkotása volt egy virágzó, pezsgő városrész képében, mint a Roppongi Hills. Mostanra ki is jelenthetjük talán, hogy ez egy sikeres projektnek könyvelhető el, amely az egyik legnagyobb városfejlesztési projekt volt.

A Roppongi Hills egyik talán legkiemelkedőbb része a 238 méter magasságú és 380,105

m<sup>2</sup> alapterületű Mori Tower. Nevét az építésről, Minoru Moriról kapta, és bár „csak” a hatodik legmagasabb épület Tokióban, nagy előnye, hogy dombra épült, aminek köszönhetően még nagyobb magasságokba került. Ez az előnye főleg a kilátóhelyiségeiben kamatoztatódik, ahol bőven a város magasabb nevezetességei fölé kerül. Így lehetséges, hogy a 333 méter magas Tokyo Towerre (*AniMagazin 45.*) gond nélkül „letekinthetünk”



belőle, vagyis remekül beláthatunk minden nevezetességet a fővárosban, amihez elhelyezkedésének kiválósága is pluszként járul hozzá.

Azon felül, hogy Tokió egyik legjelentősebb épületének tartják, monumentálisága révén a város egyik legnagyobb irodaházaként is számon tartják, ami elsődleges szerepköre is. Az első hat emeletét üzletek és éttermek foglalják el, míg a felső hat emeleten kapott helyet a Mori Art múzeum, az üvegfalal körbevett Tokyo City View zárt kilátó és a Sky Deck, ami nyitott kilátóként és helikopter leszállóegységként is funkcionál. A köztes területen irodák találhatóak, amik között híresebbnél-híresebb cégek lelhetőek fel, mint például a TV Asahi. Érdekesség, hogy számos látnivalója közepette található az ötvenedik emeleten egy Roppongi Academy Hills elnevezésű részleget is, amely magába foglal egy iskolát, könyvtárat, kulturális központot és egy konferenciatermet. Tehát elmondható, hogy sokrétű szolgáltatási és program lehetőségeket fed le a Mori Tower, amely a város látképének egyik legjellegzetesebb vonása.

Azonban felmerülhet bennünk a kérdés, hogy egy ilyen óriás mennyire biztonságos a földrengésekkel sűrűn tarkított tokiói mindennapokban. Nos, emiatt cseppet sem kell aggódnunk, mivel talán a város egyik legtöbb biztonsági intézkedésével ellátott épületéről beszélhetünk. A Mori Tower egy csúcsmínőségű, modern irodaház, amely kiemelkedő földrengés gátló és tűzvédelmi

### TUJTAD?

A Mori Tower zárt kilátórészében (Tokyo City View) időszakos kiállítási témákkal szokták emelni a látogatók élményét, mint például aktuális animékről kialakított helyszínek, bemutató részlegek és megvásárolható termékek.

tulajdonságokkal rendelkezik. Többek között szeizmikus rengéscsillapítók vannak a falakban építve, vészhelyzeti generátorok is megtalálhatóak az épületben, illetve több étkezésre elegendő étel- és italkészleteket is felhalmoztak szükség esetére. Ezeken felül is bővelkedik még pozitív adottsággal, hogy egy esetleges katasztrófa alkalmával ezt vegyük először célba, és ne aggódjunk, ha itt bolyongva kap el minket egy nagyobb földrengés. Amennyiben tehetjük, kanyarodjunk erre felé tokiói utazásunk során, persze csak ha nem undorodunk már a kilátóktól, kiállításoktól, mert ezekben bővelkedik a város.





Nagyságrendileg mással úgy se nagyon tudjuk magunkat elfoglalni az épületben, viszont tényleg pazar látványt nyújt, ha szeretnénk Tokiót kicsit felülről is megtekinteni és belátni. Emellett elmondható, hogy nem drága a belépő, egy-két ezer yenből kijön a kilátórész, amihez sok esetben pár száz yennel többért még az aktuális Mori Art múzeum teljes kiállításának belépése is társul. A múzeum egyébként a kortárs és a nemzetközi művészetre összpontosít és a modern művészet innovatív kiállítási darabjait mutatja be a nagyközönségnek. Törekednek arra, hogy a művészetet könnyen hozzáférhetővé tegyék mindenki számára, ahelyett, hogy túlságosan homályossá vagy ezoterikussá tennék, így könnyen fogyasztható mindenki számára (sok esetben angol feliratozással).

A Sky Deck, vagyis a kültéri kilátó (ebből adódóan időjárásfüggő, hogy mikor van nyitva) külön árazott, és talán valamivel magasabb árfe-



vésű, de szerencsére kombinált jegyeket is lehet beszerezni kedvezményesen, így egy az egyben letudhatunk mindent, ami a felső részében található. A földhöz közelebb kipróbálhatunk pár éttermet is, vagy csak nézelődhetünk a szokványos plázásnak mondható üzletek között. Végül leérve pedig még elkanyarodhatunk a Mori Tower kertjéhez, ami egy kis növény-oázis és hagyományos japán tájkert stílusban alkották meg. Számtalan cseresznyefa található ott, amik mind-mind csodás képet alkotnak a cseresznyevirágzás idejében. Valamint érdemes még este megtekinteni, hiszen különleges világítással, fényjátékkal is felszerelték, ami ad valamelyest egy pluszt az amúgy is káprázatos kialakításának.

Lényegében, ha szeretnénk a szívből megtekinteni a japán fővárost, ez a hely elsőlegesként ajánlott. Azért is említem ezt, mert a legmagasabb japán épületként számon tartott Tokyo Skytree (*AniMagazin* 44.) is rendkívül szép



Kattints a képre és nézd meg az Animológia videóját!

látvánnyal büszkélkedhet, de kicsit kijebb esik a város belsejétől. Tehát a központi részét a városnak a Mori Tower-ből sokkal jobban szemügyre vehetjük, arról nem is beszélve, hogy lényegesen olcsóbb. Valamint nem mondanám annyira turistaközpontnak, sem zsúfoltnak (bár ez időszakfüggő), és inkább a japánokat vonzza, amit én előnyeként tartanék számon. Viszont ennek okán az angol sem annyira népszerű kiírási forma itt, szóval érdemes mérlegelni a dolgokat. Azonban ha nem is elsőre, de második tokiói látogatás alkalmával mindenképpen betervezett helynek ajánlanám a Roppongi Hills-t és azon belül is a Mori Tower páratlan épületét.

#### TUDDAD?

A Mori Tower Ázsia 399., Japán 12., és Tokió 6. legmagasabb épületének számít.

#### TUDDAD?

Az épület közepén található fények a zene ritmusára a mozgó grafikus hangszínszabályzót utánozzák, ami egy külön, esti show műsora az épületnek.

**Nyitás:** 2003. április 25.

**Itt található:** 6 Chome-10-1 Roppongi, Minato City, Tokyo 106-0032, Japán

**Nyitvatartás:** 7:00 – 23:00 (mindennap) (szolgáltatásonként eltérő a nyitvatartás)

**Belépés:** az épület ingyenes, csak a látványosságokért / programokért kell fizetni  
**A épület teljes magassága:** 238 méter (781 láb)

**A kilátó magassága:** 229.3 méter (752 láb)

**Emeletek száma:** 54 föld felett, 6 föld alatt

**Liftek száma:** 67

**Alapterülete:** 380,105 m<sup>2</sup> (4 091 420 láb<sup>2</sup>)

**Minden egyéb tudnivalót itt találsz:**  
[www.mori.co.jp](http://www.mori.co.jp)

**MENNYIRE AJÁNLOTT  
MEGNÉZNE EZZE A  
LÁTVÁNYOSSÁGOT?**





# K-POP DALOK ÉS ALBUMOK

ÍRTA: EDINA HOLMES

## MI IS AZ A K-POP? III.

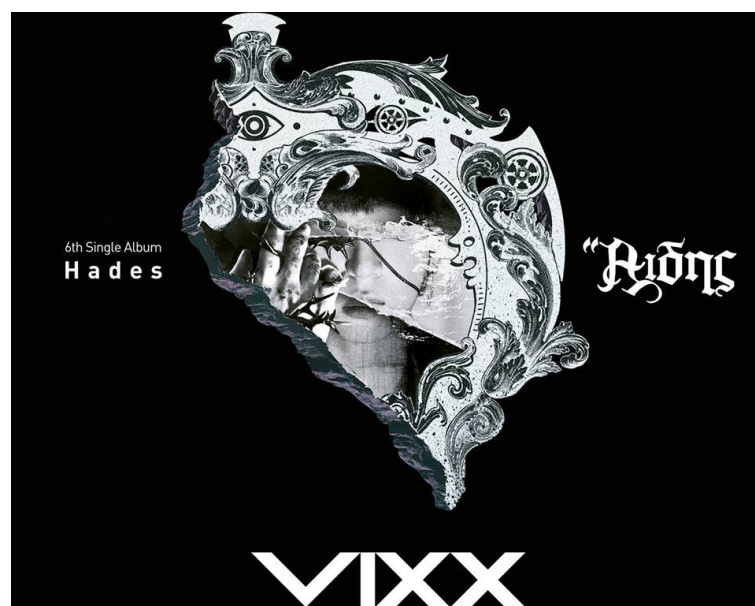
Ha már a rajongók volt a fő témája az előző cikknek (AniMagazin 53.), nem hagyhatom ki, hogy ne írjak a rajongók fő örömforrásáról, az idolk dalairól, albumairól. Most azt járjuk körül, hogyan épül fel egy k-pop album és kik a legsikeresebbek albumeladás terén. Vágjunk is bele!

## Album kiadás

A koreai popipar a 90-es évek óta annyira telítődött lett, hogy már nem érte meg minden évben egy egész albumot kiadni. Ezért vagy mini albumokat vagy single-eket jelentetnek meg (általában), és ha összegyűlt elég dal, akkor azt kiadják egy teljes albumban. Jó példa erre a VIXX 2016-os minialbum-sorozata. Először a Zelos minialbum jelent meg, utána a Hades és a Kratos. Év végén pedig a három album dalait kiadták egyben és egy – a 2016-os koncepciójukkal kapcsolatos – dvd-vel együtt VIXX - 2016 Conception Ker Special Package néven.

## Comeback

Pár évvel ezelőttig a csapatok többsége éves visszatérésekben (comeback) gondolkodott. Ami azt jelentette, hogy egy évben kiadtak egy albumot, és annak az újracsomagolt változatát pár hónappal később. Mára már ez is megváltozott: **egy csapat akár 3-4 dalt is kiad egy évben** (csak Dél-Koreában, emellett gyakran kiadnak ugyanennyi dalt még Japánban vagy Kínában).

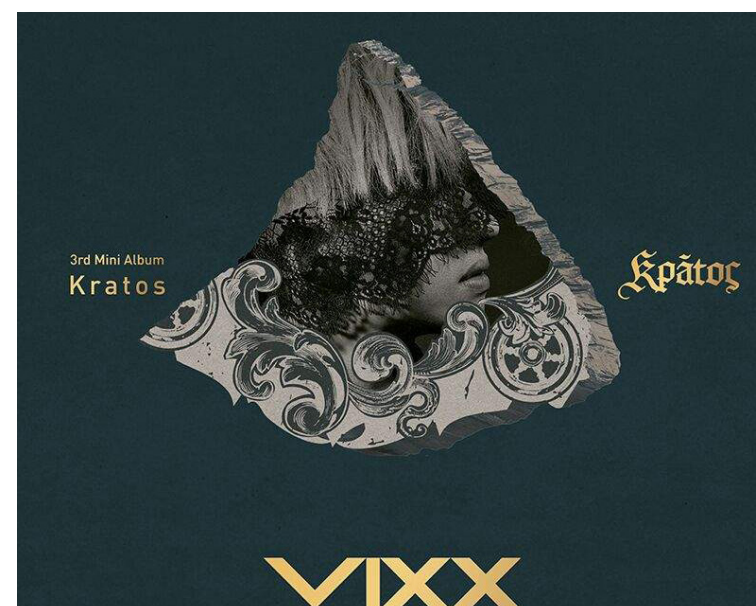


Ez leginkább az újabb csapatokra érvényes, a régebbiek maradtak az éves rendszernél.

Miért van szükség ennyi visszatérésre egy évben? Állítólag ez is a k-pop színtér telítettsége miatt van. Egy visszatérés már nem elég egy évben, hogy a bandát ne felejtse el a közönség. Ez főleg az új bandákra igaz. Bár a 2015-ben debütált Twice és a 2014-ben debütált Red Velvet már elég híres ahhoz, hogy ne kelljen aggódniuk, hogy a feledés homályába vesznek, mégis 2019-ben is sok dalt kiadtak. Pedig már megérdemelnének némi pihenést.

## Egy k-pop album felépítése

Kezdjük azzal, hogy – természetesen – minden k-pop album elérhető digitálisan is, szinte az



összes létező zenei platformon. Úgyhogy aki nem szeretné megvenni a cd-t, annak van alternatívája. A k-pop albumokhoz nemcsak egy cd jár tokkal, hanem **egy kis könyvecske dalszövegekkel és képekkel** az előadó(k)ról, amiket direkt az adott albumra készítettek.

Az albumhoz általában még jár **egy kis kártya** az előadóról, amit akár lehet cserélgetni más rajongókkal, ha épp nem a kedvenc tagját kapja a csapatból az ember. Posztert általában külön kell rendelni hozzá, ritka, ha alpból küldik az albumhoz. Van, hogy fanmeeting jegyek is vannak az albumhoz, de ez általában csak a dél-koreai rajongóknak elérhető, tekintve, hogy az esetek többségében ott kerülnek megrendezésre a rajongói találkozók. Vagy pedig azok között sorsolják ki a fanmeeting jegyeket, akik megvették az albumot.



Super Junior - Time Slip



**Egy album több verzióból is állhat**, és itt nem a dalokról beszélek, mert azok ugyanazok maradnak, hanem a könyvről, a kártyákról és a poszterről. Általában két verziója van egy albumnak, de előfordul, hogy 3 vagy akár 4 verzióban is piacra dobják ugyanazt az albumot.

Van olyan is, hogy csapaton belül mindegyik tag kap egy külön verziót, amiben többségben az ő képei szerepelnek, és van még egy csapat verzió is az albumhoz.

Erre a legjobb példa az idén 15. évfordulóját ünneplő **Super Junior**, akik a tavalyi **Time Slip** albumukat így adták ki. Jelenleg kilencen vannak, úgyhogy ez kilenc verziót jelent, és akkor még ott van a csapat verzió, ami összesen 10 verziót jelent egy albumra. Ez ritka jelenség, most is csak azért csinálták így, mert az összes tag befejezte a Dél-Koreában kötelező katonai szolgálatát, és így ünnepelték meg, hogy újra együtt van a banda. (Kivéve *Sungmin*, akit a koreai rajongók még mindig bojkottálnak, mert öt éve meg mert házasodni és nem őket vette el. Para, tudom.)

Előrendeléskor vagy az album megjelenésekor nem igazán választhat az ember, hogy melyik verziót kapja meg. Általában az összes webáruházban úgy van, hogy random (véletlenszerű) verziót küldenek. Én is megvettem a Time Slip albumot, de direkt olyan oldalról rendeltem meg, ahol meg lehetett

külön venni a csapat verziót, mert én a csapatot szeretem, a zenéjüket és nem csak egy tagot. De ez az én preferenciám. Aki meg valamelyik tagról szerette volna az albumot, az vagy rendelt többet, és talán benne volt a kedvence, vagy megvárja, míg esetleg pár hónappal (évvél) később elérhető lesz külön is, vagy elcseréli valakivel az albumát.

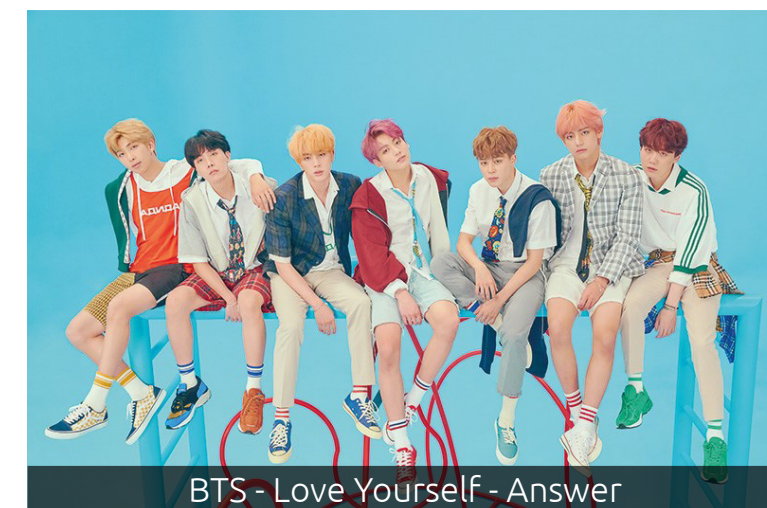
## Újracsomagolt album és ami mögötte van

Fentebb említettem az újracsomagolt albumot (repackaged album), ami általában csak annyit jelent, hogy egy albumot az első megjelenését követően pár hónapra rá újra kiadnak néhány új dallal, ezek közül az egyik a kiemelt dal, amit promotálnak különböző (zenei) műsorokban. Viszont a **BTS Love Yourself album sorozata** olyan jó példa arra, hogyan add el majdnem ugyanazt többször úgy, hogy közben azt érzed, még meg is



éri az egész, hogy vétek lenne kihagyni a bemutatását. A Love Yourself album sorozat egy év leforgása alatt jelent meg és három tagja van. Az első a **Love Yourself: „Her”**, ami elérhető négy változatban: L, O, V és E verziók. Az album 9 dalt és 2 rejtett dalt tartalmaz. A második a **Love Yourself: „Tear”**, ami szintén elérhető négy változatban: Y, O, U és R verziók. Szintén 11 dal hallgatható meg, de az összes dal új. A harmadik verzió pedig a **Love Yourself: „Answer”**, ami ugyancsak négy verzióban érhető el: S, E, L és F verziók. Az előző két album dalai mind megtalálhatóak ezen az albumon, és még kapunk hozzá pár szóló dalt és remix verziót a DNA és Fake Love dalokból. A végén pedig az album verziókból is összeolvasható a BTS üzenete: Love Yourself, azaz *Szeresd magad*. Nemes.

Lehet, hogy pénzlehúzásnak tűnik a többfajta albumverzió, de annak, aki nem akarja megvenni, még mindig ott van a digitális verzió.



Mert többnyire csak a zenéjüket hallgatjuk .mp3 formátumban, a kis könyvek meg csak porosodnak a polcon. Mindenki maga döntheti el, hogy megéri-e megvenni neki a fizikai albumot, esetleg annak az összes változatát, vagy csak a digitális albumba ruház be. Mind leginkább anyagiak kérdése.

### Az album promotálása

Az albumról általában kiválasztanak egy kiemelt dalt, amit megjelenéskor különböző rádió- és tv-műsorokban promotálnak. Ezenfelül ha van rá lehetőség, akkor előadnak más dalokat is az albumról. **A promotálás általában 3-5 hétig tart**, de van, hogy a híresebb bandák rövidebbre fogják a szűk menetrendjük miatt. Egy album sikerét a marketing is nagyban befolyásolja.

Lehet, hogy egy dalra felkapja a fejét a hallgatóság, és siker lesz nagyobb marketingösszeg nélkül, de ez ritka. Például az **EXID** *Up&Down* dala akkor lett igazán sikeres, amikor az egyik tagról,



EXID

Haniról elterjedt egy fellépésen készült fancam. Nagyobb marketingbüdzsével az új bandákat szokták megtámogatni, ha van rá pénze a kiadónak. Ha nincs, akkor az esetek többségében biztos a süllyesztő. A nagyobb kiadóknál ezzel nincs gond, viszont náluk *gyakran előfordul, hogy a régi előadók reklámra költött pénzét kurtítják meg*, mondván: már elég híresek ahhoz, hogy a nevük sikerre vigye az albumot. Hát, nem feltétlenül. Persze bukásról ezen a szinten nem beszélhetünk, de nagyobb marketingbüdzsével akár jóval sikeresebb lehetne a kiemelt dal és az album is. Ez egyébként szinte az összes kiadónál probléma, és nem egyszer volt már rá példa, hogy ezért léptek ki tagok a csapatból, vagy ezért oszlott fel az egész csapat. Pl. a 2016-ban feloszlott **Kara** is így járt. Először két tag (JiYoung és Nicole) lépett ki 2014-ben, mert szerintük a **DSP Ent.** nem támogatta őket és a csapatot úgy, mint a kezdetekben. Helyettük jött egy új tag (YoungJi), akit a rajongók elfogadtak, de 2016-ban mégis feloszlottak, mert a régi három tag (Hara, Gyuri, Seungyeon) elhagyta az ügynökséget, így Youngji egyedül maradt. Azóta mindannyian a szólókarrierjükre koncentrálnak.

*„Nagyobb marketingbüdzsével az új bandákat szokták megtámogatni, ha van rá pénze a kiadónak. Ha nincs, akkor az esetek többségében biztos a süllyesztő.”*

### Legnagyobb példányszámban eladott k-pop albumok 2019-ben

Egy albumokról szóló cikkből nem maradhat ki a toplista sem. Lássuk, hogy melyik előadó, hogy szerepelt a Gaon Music Chart listáján (Dél-Korea hivatalos zenei listája) némi magyarázattal.

A hivatalos lista eladási számokkal:

*Gaon Music Chart*

**Kék szín:** szóló férfi előadók

**Piros:** lánycsapatok

**Narancs:** szóló női előadók

**Nincs szín:** fiúcsapatok

50. Park Jihoon – O’CLOCK

49. Red Velvet – The ReVe Festival Day 2

48. BTS -YOU NEVER WALK ALONE

47. THE BOYZ – DREAMLIKE

46. ITZY – IT’z Icy

45. BTS – The Most Beautiful Moment In Life: Young Forever



Red Velvet

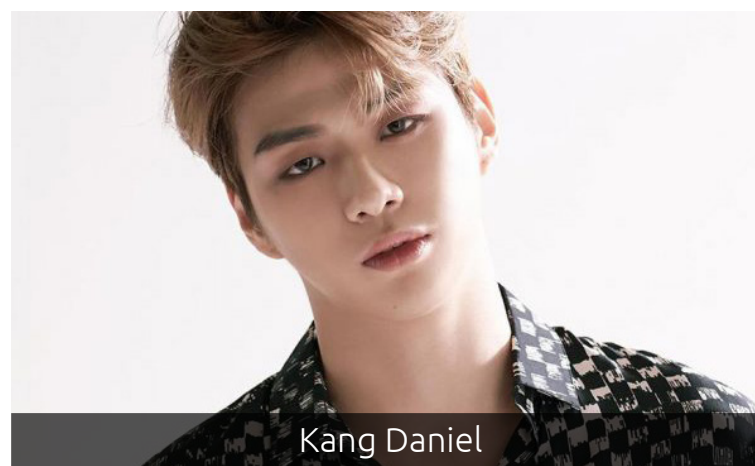
- 44. BTS – WINGS
- 43. ASTRO – All Light
- 42. THE BOYZ – 2nd Single Album: Bloom Bloom
- 41. WINNER – WE
- 40. ATEEZ – TREASURE EP.3: One To All
- 39. AB6IX – 6IXENSE
- 38. U-KNOW – True Colors – The 1st Mini Album
- 37. Stray Kids – Cle 2: Yellow Wood
- 36. ATEEZ – Treasure EP.FIN: All To Action
- 35. Red Velvet – The ReVe Festival Day 1
- 34. Chen – Dear my dear – The 2nd Mini Album
- 33. Taeyeon – Purpose – The 2nd Album
- 32. Stray Kids – Cle 1: Miroh
- 31. AB6IX – B:COMPLETE
- 30. IU – Love poem
- 29. SuperM – SuperM – The 1st Mini Album
- 28. Chen – April, and a flower – The 1st Mini Album
- 27. TXT – The Dream Chapter: MAGIC
- 26. TXT – The Dream Chapter: STAR
- 25. NU’EST – The Table
- 24. MONSTA X – Follow-Find You



Chen - Exo

23. MONSTA X – Take.2 We Are Here
22. NU'EST – The 6th Mini Album 'Happily Ever After'
21. IZ\*ONE – HEART\*IZ
20. NCT 127 – We Are Superhuman
19. GOT7 – Call My Name
18. GOT7 – Spinning Top
17. BLACKPINK – KILL THIS LOVE
16. BTS – Love Yourself: Tear
15. NCT Dream – We Boom – The 3rd Mini Album
14. BTS – Love Yourself: Answer
13. BTS – Love Yourself: Her
12. EXO-SC – „What a Life' 1st EP
11. TWICE – FANCY YOU
10. TWICE – Feel Special
9. Super Junior – Time Slip
8. SEVENTEEN – You Made My Dawn
7. Kang Daniel – Color on Me
6. Baekhyun – City Lights
5. BTS – BTS WORLD OST
4. EXO – OBSESSION
3. X1 – Emergency: Quantum Leap
2. SEVENTEEN – An Ode
1. BTS – Map of the Soul: Persona

Ha jól megnézzük a listát, akkor látni fogjuk, hogy az 50 helyből 5 lánybanda 7 helyet visz, női szóló előadóbólösszesség 2 (IU, Taeyeon) van. A többi mind fiúbanda vagy férfi szólóelőadó. A férfi szólóénekesek 7 helyet foglalnak, de egyikük sem szólóban kezdte, hanem fiúbandákban. *Chen* és *Baekhyun* az **EXO**-t erősíti, *U-know* a két tagú



Kang Daniel

**TVXQ** tagja, *Park Jihoon* és *Kang Daniel* pedig a már feloszlott **Wanna One** bandában debütáltak. Ami még feltűnő lehet, hogy a **BTS** 8 helyet foglal el, pedig csak 1 albumot jelentettek meg tavaly és az a Nr.1. Szóval, a hírnevük miatt az elmúlt években megjelent albumaikból annyi kelt el, hogy újra felkerültek a listára. Nem semmi. A rajongók nagy része fiatal, tinédzser lány, akiknek a többsége a fiúbandákat preferálja, mind Dél-Koreában, mind globálisan, és ez eléggé érezhető ezen a listán.

A tavaly debütált bandák közül 4 került fel a listára: **AB6IX**, **ITZY**, **TXT** és **SuperM**. A négy közül az **ITZY** az egyedüli lánybanda, illetve a **SuperM** kilóg a sorból, mert ők az *SM Entertainment* nemzetközi piacra válogatott fiúbandája az eddigi fiúcsapataikból (*Shinee*, *EXO*, *NCT*).

Régi bandák nem igazán vannak a listán. Egyedül a **Super Junior** tartja magát, illetve *U-Know* a **TVXQ**-ból. Például az idén 4 év után visszatért *Brown Eyed Girls*-nek (sajnos) nem sikerült felkerülnie a listára.



A 2019-es single letöltési lista már változatosabb képet mutat női előadók terén, igaz, a listát egy külföldi hölgy, *Anne-Marie* vezeti, a második pedig a *ChungHa*. Mondjuk, a hölgyek mindig erősen teljesítenek a digitális platformokon.

### Dalvándorlás,

avagy nem feltétlenül az énekli el a dalt, akinek eredetileg szánták. Ez nem újdonság, hiszen elő szokott fordulni minden ország zeneiparában, de most nézzünk néhány példát a dél-koreai popiparból:

**La Vie En Rose:** a dalt eredetileg a **CLC**-nek (*Crystal Clear*) szánták. A dalt ugyanaz a producer készítette, aki a *Black Dress* dalukon is dolgozott. A comeback közeledtével a lányok rózsával pózoltak az Instragramon, viszont a comeback valamiért törölve lett, és végül ez lett a *Produce 48* műsorból kikerült projektcsapat, az **IZ\*ONE** debüt dala.

## Mini K-pop Teszt

Melyik lánycsapatban debütált Lee Hyori?

- a. Fin K.L
- b. S.E.S
- c. Wonder Girls

Melyik csapat koncertezett Magyarországon?

- a. BTOB
- b. BTS
- c. B.A.P

Melyik dallal debütált a GOT7?

- a. Stop Stop It
- b. A
- c. Girls Girls Girls

Melyik évben oszlott fel hivatalosan a MissA?

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

Hány főből áll jelenleg az AOA lánybanda?

- a. 5
- b. 6
- c. 7

A megfejtéseket a cikk végén találod.

**Legendás K-pop zenék - vol 3.**

(amiket minden valamire való K-pop fan ismer)

Orange Caramel - Catallena  
 AOA - Miniskirt  
 B.A.P - One Shot  
 Miss A - Bad Girl Good Girl  
 Beast (Highlight) - Fiction  
 Infinite - The Chaser  
 Sistar - Alone  
 GOT7 - Just Right  
 Uhm Jung-hwa - D.I.S.C.O (ft.T.O.P)  
 Lee Hyori - U-Go-Girl

A legendás videókért látogass el az [edinaholmes.com](http://edinaholmes.com)-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



Infinite - The Chaser

**HobGoblin:** a La Vie En Rose-t ugyan elvették a CLC-től, de előtte kaptak egy nagyon menő dalt, a HobGoblint, méghozzá a volt 4Minute-s Hyunától, aki eredetileg a csapatának szánta a dalt, de közben feloszlottak. Kár értük. Mindenesetre a CLC-nek jót tett a koncepcióváltás. Cuki lányokból kemény csajok lettek.

**KoKoBop:** ezt a dalt eredetileg a Red Velvet nevű lánybandának szánták. A demo verziót is egy nő énekelte fel, végül az EXO fiúbandánál kötött ki. Jól állt nekik.

Minden felsorolt dalt (az eredeti verziót is, ha van) megtaláltok a Dalvándorlás lejátszási listában az [edinaholmes.com](http://edinaholmes.com)-on.

A dalokról most nem szeretnék többet írni, mert a következő cikkben végigvesszük az ismeretebb bandák legnépszerűbb dalait az első generációtól máig.

Az [edinaholmes.com](http://edinaholmes.com)-on megtalálod a cikkben előforduló előadók zenéit YouTube lejátszólistákban. Ez igaz a keretes leírásokban szereplő zenékre is.

**Mini K-pop Dal Ajánló**

A mostani Mini K-pop Dal Ajánló rendező lesz, ugyanis (néhány) híres k-pop albumot ismerhettek meg, amik nem csak a csapat rajongóinak a tetszését nyerték el. Hallgassátok meg ezeket:

f(x) - Pink Tape  
 JJ Project - Verse 2  
 BigBang - MADE  
 BTS - Love Yourself: Answer  
 EXID - Street  
 2NE1 - Crush

Az együttesek videóíért látogass el az [edinaholmes.com](http://edinaholmes.com)-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



ANS

**Mini K-POP Előadó Bemutató****ANS**

**Tagok:** Royeon, Lina, J, Dalyn, Raon, Bian, Dam I és Haena

A jelenleg 8 tagú lánybanda 2019 szeptemberében debütált a BOOM BOOM dallal, akkor még hat taggal. A két új tag, Haena és J tavaly decemberben csatlakozott a csapathoz. 2020 januárjában jelentették meg első comeback dalukat, a Say My Name-t. Elég ígéretesnek tűnnek számomra. Van színpadi jelenlétük, és élőben is jól énekelnek, rappelnek.

A lányok videóíért látogass el az [edinaholmes.com](http://edinaholmes.com)-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.

**Mini K-POP Szótár**

**Comeback:** lényegében visszatérést jelent. Akkor használjuk, amikor egy idol vagy csapat új dalt vagy albumot jelentet meg. A debüt dalra ez nem érvényes, kizárólag a második daltól használjuk a comeback kifejezést.

**Repackaged album:** azaz újracsomagolt album. Pár hónappal az eredeti album megjelenését követően kiadják újra az albumot néhány új dallal.

**Gaon Music Chart:** Dél-Korea hivatalos zenei listája, mint nálunk a MAHASZ.

Megfejtések: 1-a; 2-c; 3-c; 4-b; 5-a

# DHOMMY ÉS TELPERION

ÍRTA: YURIKO (COSPLAY.HU)

*Ezúttal egy cosplays párt kerestünk fel pár kérdéssel, mindkettőjüket szerintem már láttatok rendezvényeken és versenyeken, de itt az idő, hogy kicsit jobban megismerjük őket.*

### Kérlek mutatkozzatok be nekünk pár mondatban.

**Dhommy:** Sziasztok, Domokos Dóra vagyok, Szegeden élek, és 2015-től kezdve készítek jelmezeket. A cosplays nevem a gyerekkori becenevem-ből, a Domiból ered, ezt alakítottam át nagyon kreatívan Dhommy-vá.

**Telperion:** Sziasztok! Pallagi László vagyok, Telperion néven cosplayelek. Szegeden élek. 2014 nyári MondoConja óta cosplayelek és versenyzek is minden alkalommal.



Fotó: Hazardous Pictures

### Mikor találkoztatok először a cosplayjel, hogyan kezdtetek bele? A rokonok hogyan kezelik a cosplays hobbitokat?

**Dhommy:** A páromnak köszönhetem ezt az egészet. Korábban is hallottam a cosplayről, de ő kezdett el nézni külföldi conokról videókat, és ezeket megmutatta. Utána egyre jobban elmerültünk a témában, kutattunk tutorial videók után, és egy idő után azt éreztük, hogy most már belevághatunk. Úgy voltunk vele, hogy nehogy már mi ezt ne tudjuk megcsinálni!

Az első jelmezeinkkel ki is mentünk a MondoConra, később a Playlteket is látogattuk, és ez azóta is így van. Az elején otthon nem igazán értették, hogy miért szánok erre a hobbitra ennyi időt és pénzt, de elmagyaráztam, hogy ez örö-

met okoz, és megbékéltek velem. Olyannyira, hogy a kidobásra ítélt cuccokat először megmutatják, hátha kell egy új cosplayhez. Szerencse, hogy külön élek, így nem látják a lelkes kacatgyűjtögetés eredményét.

**Telperion:** 2013-ban, farsangi házibulit akartunk rendezni a haverokkal és ott találtam ki, hogy jelmezt csináljak, akkor még kartonpapírból. Ugyanabban az évben jött ki a Vasember 3., és eszembe jutott, hogy milyen menő lenne páncélban moziba menni. Elkezdtem kutatni, hogyan lehet egy ilyet megcsinálni, és akkor találkoztam a cosplayjellel, mint kifejezéssel. Viszont a 2013-as Blizzcon egyik zenés cosplay videója volt az a pont, ahol valami bekattant, hogy nekem ezt csinálnom kell. Az alatta szóló zene azóta is a cosplayt juttatja eszembe. :D



Fotó: W's Photos

### A pároddal közösen cosplayeztek. Hogyan fértek el a lakásban? Felosztjátok egymás között a „cosplays teret”? :)

**Dhommy:** Egyre nehezebben férünk el, ez tény, de próbálkozunk! A kis szobában, ahol dolgozunk, mindkettőnknek van saját íróasztala, de ha az sem elég, akkor ott a föld szabni-varrni.

### A craftmanship részt (kosztümkészítés, technikás dolgok) vagy a színpadi fellépés oldalát kedvelitek jobban a cosplaynek?

**Dhommy:** A craftolást jobban szeretem. Mikor megtetszik egy karakter, napokig gondolkozom a megvalósításon, tervezek, anyagokat vásárolok, és szép lassan készül a mű. Sajnos sokszor abba a hibába esek, hogy túl sokáig tart a kivitelezés, és a fellépést már nincs időm begyakorolni, így a legtöbbször valamit improvizálok a színpadon, abban bízva, hogy a zsűri jobban értékeli a kosztümmöt.



Fotó: Lányi Kristóf

**Telperion:** Mindkettőt egyaránt fontosnak tartom. Szentesre jártam irodalmi-drámai tagozatra gimibe és onnan megmaradt az igény a színpadi jelenlét fontosságára.

Színpadra kimenni egyfajta drog nekem. 3 hónapig dolgozik az ember (vagy tovább), hogy utána egy percre színpadra mehessen. Nem tűnik fair arálynak, de megéri.

**Mely alapanyagokkal dolgoztok legszívesebben, és mi az, amit szívesen kipróbálnátok, de még nem volt rá lehetőségetek?**

**Dhommy:** A leggyakrabban Eva habot és néhány Worbla fajtát használok, valamint próbálok a vá-

lasztott karakterhez illő textileket találni. Ami eddig kimaradt, az a szilikon, és a különböző öntési technikák, valamint a 3D nyomtatás.

**Telperion:** Páncélok EVA-habból készítem leggyakrabban, de volt példa habosított PVC páncélra is. Varrás tekintetében pedig, amit megkíván a karakter. Van, amivel könnyebb dolgozni, van, ami szeret szívatni. :D Szívesen kipróbálnám a moldin-casting technikát (jelenleg műhely hiány miatt nem lehet), illetve a különböző, filmiparban is használt latex maszkokat, protéziseket.

**Több rendezvényen is értetek már el helyezéseket. Melyik eredményeitekre vagytok a legbüszkébbek?**

**Dhommy:** A 2018 őszi Blizzard versenyre a MondoConon, ahol második lettem. Nagyon erős mezőny gyűlt össze, nem gondoltam, hogy helyezett lehetek.

**Telperion:** A legnagyobb sikereket azóta is emlegetik nekem, mindet más okból. Tyrael (Diablo III) volt a legkidolgozottabb, legnehezebb és eddigi legnagyobb (legdrágább) cosplayem. Vele az itthoni Bliz-

zard cosplayverseny III. helyét értem el. Alexios (Assassin's Creed Odyssey) szintén libling. Nekem azért, mert életem legpontosabb sisakját értem el, a közönségnek meg azért, mert egy életre nem felejtik el, hogyan estem le élő egyenes adásban a színpadról.:D Sikertült egy Legjobb színpadi(nem) jelenlét díjat elvinnem vele.

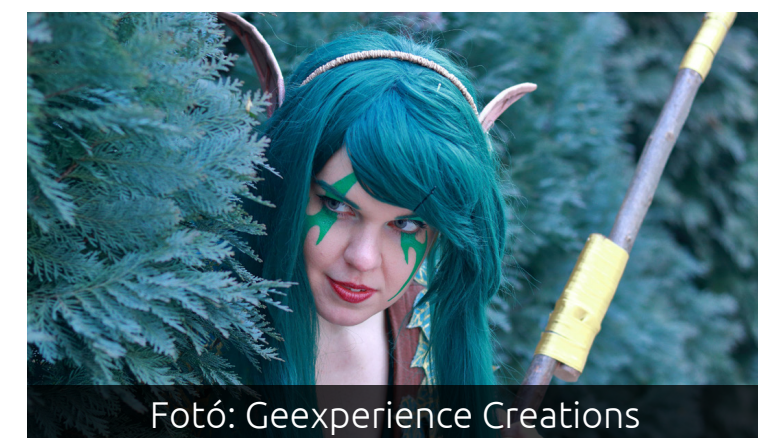
A harmadik nagy büszkeség a legjobb előadás díjunk öcsémmel, ahol Jay és Néma Bob-ként léptünk színpadra kb. nulla koncepcióval, csak a fun kedvéért, de sokaknak annyira tetszett, hogy mai napig visszahallom.

**Van olyan versenycélotok, amit mindenképp szeretnétek elérni? (Akár az adott versenyen való részvétel, akár megnyerni valamely díjat.)**

**Dhommy:** Jó lenne kijutni egy EuroCosplayre, VIECC-re, egyéb külföldi conokra.

**Telperion:** Eddig nem sok első hellyel büszkélkedem, így az mindenképp bakancslistás dolog, és ki szeretném magam próbálni külföldi versenyeken is. Valamint egyértelműen legalább egyszer képviselni hazánkat Eurocosplayen.

*„Színpadra kimenni egyfajta drog nekem. 3 hónapig dolgozik az ember (vagy tovább), hogy utána egy percre színpadra mehessen.”*



Fotó: Geexperience Creations



Fotó: W's Photos



Fotó: Rácz Tamás

## Van-e még álom cosplayetek, amit nagyon szeretnétek elkészíteni, és miért az a ruha?

**Dhommy:** Van több is, ennek a fele hasonló elborult ötlet, mint a 2017-es Freddie Mercury és a Besenyő Pista bácsi voltak, úgyhogy egyelőre nem mondanék többet.



Fotó: Minda Boglárka

**Telperion:** Túl sok a cosplay és túl kevés az idő. :D Van olyan tervem, ami eleddig 3 évet várt, hogy sorra kerüljön. Van 3-4 nagy cosplay vágy, de azokat babonából nem fedem fel, amíg nem fix. Igyekszem minden ötletemet megvalósítani, ha tolódik, nem elfelejteni.

Olyan, mint a tüsszentés. Ki kell jönnie!

## Láttunk már téged crossplayben is, ami úgy láttuk, a közönségnek is bejött. Honnan jött az ötlet, és miért?

**Telperion:** Arra igyekszem törekedni, hogy a repertoárom minél színesebb legyen, minél több egymástól abszolút különböző stílusú karakter kerüljön bele.

Itthon azt láttam, hogy míg a nőből-férfibe crossplay sok minőségi munkát vonultat fel, addig a férfiből-nőbe verziót nagyítóval kell keresni. Nem arra gondolok, hogy rosszak lennének, hanem a számuk is drasztikusan kicsi. Na jó, vannak eléggé bizarr próbálkozások is olykor.

Szerettem volna egy jól összerakott crossplayt készíteni, ami többé-kevésbé sikerült. Megmondom őszintén, néhány női problémába betekintést nyerhettem általa, és eléggé fura érzés volt a dolog, mert ahhoz, hogy ne üssön nagyon vissza, azonosulni kell a karakterrel. Legalábbis egy szintig mindenképp.

## Melyik cosplayedet szereted a legjobban és miért?

**Telperion:** Mindig az éppen aktuális az, ami legjobban kitölti az ember szívét, de talán Tyrael a kedvencem. Ha kényelmesebb lenne, többször felvenném.

## Vannak kedvenc hazai vagy külföldi cosplayeseitek?

**Dhommy:** Sok hazai és külföldi cosplayer oldalát követem, néhányukat személyesen is ismerem, de nem emelnék ki senkit, mindegyikőjüket más okból szeretem.



Fotó: Geexperience Creations

**Telperion:** Itthon nagyon sok mindenkinek szereztem a munkásságát.

Mindenkit más miatt követek és kedvelek. Nem emelnék ki senkit, mert ha véletlen valakit ki felejtenek, akkor lehet, rosszul esne az illetőnek. Itthon akit kedvelek, az tudja is. :)

Külföldiekkel kapcsolatban kissé árnyalt a helyzet, mert nem tisztán cosplayereket követek ebben a közegben: Kamui cosplay, Bendershield, Kinpatsu, Fenvaria, Egg sister, Adam Savage, Maul cosplay, MAnuel D'Andrea, Sosenka, Evil Ted, Punished Props, Alyson Tabbitha, Gustav cosplay, Tiffany Gordon, Germia.



Fotó: Rácz Tamás

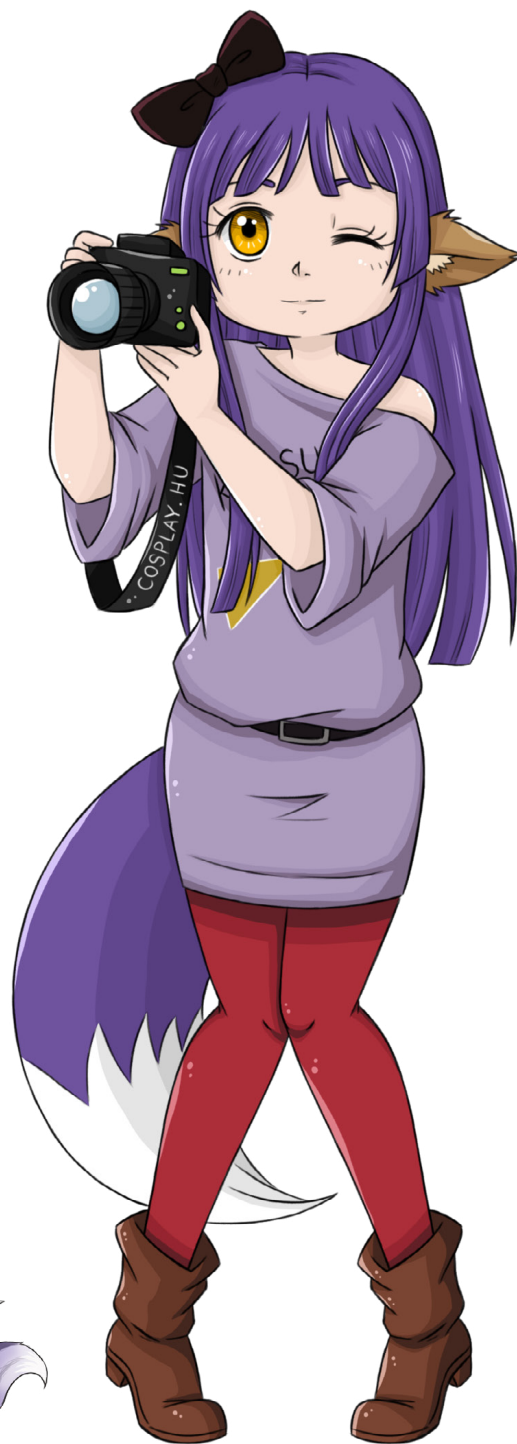
### FB/Insta linkek:

*Dhommy Facebook*  
*Dhommy Instagram*  
*Telperion Facebook*  
*Telperion Instagram*

## Photoshoot Ajánló

Minden számban szeretnénk pár izgalmas és látványos photoshootot ajánlani nektek, melyeket teljes egészében a Cosplay.hu weboldalon nézhetek meg, ha felkeltette az érdeklődéséteket.

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



**Forrás:** Bungou Stray Dogs

**Karakter:** Dazai & Chuuya

**Helyszín:** Ferencvárosi Művelődési Központ



## Nekovi és Tomura



Fotós: Kisördög és a Bagoly Entertainment & Jewishelfking

Tovább a Galériába...



## Sakako Hinata



**Forrás:** Kobayashi-san Chi no Maid Dragon  
**Karakter:** Tohru  
**Helyszín:** Bosnyák tér, Piac



Fotós: Jeszmás Károly (Super Studio 8)

Tovább a Galériába...



**Forrás:** League of Legends  
**Karakter:** Academy Ahri  
**Helyszín:** Photobalance stúdió



## Hajdu Fanni (Kitsudere)



Fotós: Harmat Vivien Vanda (Vivico)

Tovább a Galériába...



## Rhysa



**Forrás:** Avatar: The Last Airbender

**Karakter:** Suki

**Helyszín:** Tóth Árpád sétány



Fotós: Jeszmás Károly (Super Studio 8)

Tovább a Galériába...



**Forrás:** Final Fantasy XIV

**Karakter:** Miqo'te dancer (Kisa Seira)



## Yuriko Seira



Fotós: Nari / REKAPH

Tovább a Galériába...





2020 március 30 - április 5							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Kaleido Star 44	Kaleido Star 45	Usavich -12-0	Kaleido Star 46	Kaleido Star 47	Grimm legszebb meséi 5	Hős6os
20:30	Az Avatár - Aang legendája 58	Az Avatár - Aang legendája 59	Usavich 1-13	Az Avatár - Aang legendája 60	Az Avatár - Aang legendája 61	Grimm legszebb meséi 6	
21:00	Hősakadémia 8	Blue Gender 7	Usavich 14-26	Tsubasa kapitány (2002) 14	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 10	Hősakadémia 8	
21:30	Hősakadémia 9	Blue Gender 8	Usavich 27-39	Bleach 148	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 11	Hősakadémia 9	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 12	Tsubasa kapitány (2002) 13	Usavich 40-52	Hellsing 7	Tsubasa kapitány (2002) 15	Blue Gender 7	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 10
22:30	Bleach 146	Bleach 147	Usavich 53-65	Hellsing 8	Bleach 149	Blue Gender 8	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 11
23:00	Naruto 146	Naruto 147	Japán és koreai zenei klipek	Naruto 148	Naruto 149	Japán és koreai zenei klipek	Hellsing 7
23:30	D.Gray-man 42	D.Gray-man 43		D.Gray-man 44	D.Gray-man 45		Hellsing 8
2020 április 6 - április 12							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	Kaleido Star 48	Kaleido Star 49	Kaleido Star 50	Kaleido Star 51	Kaleido Star 52	Grimm legszebb meséi 7	Kaleido Star: A feltámadt főnix
20:30	Az Avatár - Korra legendája 1	Az Avatár - Korra legendája 2	Az Avatár - Korra legendája 3	Az Avatár - Korra legendája 4	Az Avatár - Korra legendája 5	Grimm legszebb meséi 8	
21:00	Hősakadémia 10	Blue Gender 9	InuYasha 59	Tsubasa kapitány (2002) 19	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 11	Hősakadémia 10	Blood - Az utolsó vámpír
21:30	Hősakadémia 11	Blue Gender 10	InuYasha 60	Bleach 153	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 12	Hősakadémia 11	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 16	Tsubasa kapitány (2002) 17	Tsubasa kapitány (2002) 18	Hellsing 9	Tsubasa kapitány (2002) 20	Blue Gender 9	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 11
22:30	Bleach 150	Bleach 151	Bleach 152	Hellsing 10	Bleach 154	Blue Gender 10	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 12
23:00	Naruto 150	Naruto 151	Naruto 152	Naruto 153	Naruto 154	InuYasha 59	Hellsing 9
23:30	D.Gray-man 46	D.Gray-man 47	D.Gray-man 48	D.Gray-man 49	D.Gray-man 50	InuYasha 60	Hellsing 10
2020 április 13 - április 19							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	A hosszúlábú apu 1	A hosszúlábú apu 2	A hosszúlábú apu 3	A hosszúlábú apu 4	A hosszúlábú apu 5	Grimm legszebb meséi 9	Jégvarázs
20:30	Az Avatár - Korra legendája 6	Az Avatár - Korra legendája 7	Az Avatár - Korra legendája 8	Az Avatár - Korra legendája 9	Az Avatár - Korra legendája 10	Grimm legszebb meséi 10	
21:00	Hősakadémia 12	Blue Gender 11	InuYasha 61	Tsubasa kapitány (2002) 24	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 12	Hősakadémia 12	
21:30	Hősakadémia 13	Blue Gender 12	InuYasha 62	Bleach 158	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 13	Hősakadémia 13	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 21	Tsubasa kapitány (2002) 22	Tsubasa kapitány (2002) 23	Hellsing 11	Tsubasa kapitány (2002) 25	Blue Gender 11	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 12
22:30	Bleach 155	Bleach 156	Bleach 157	Hellsing 12	Bleach 159	Blue Gender 12	Kétség sincs afelől, hogy miattatok nem vagyok népszerű! 13
23:00	Naruto 155	Naruto 156	Naruto 157	Naruto 158	Naruto 159	InuYasha 61	Hellsing 11
23:30	D.Gray-man 51	Blood+ 1	Blood+ 2	Blood+ 3	Blood+ 4	InuYasha 62	Hellsing 12

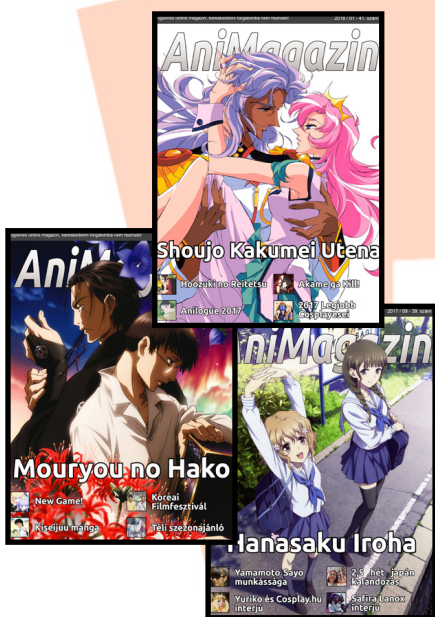
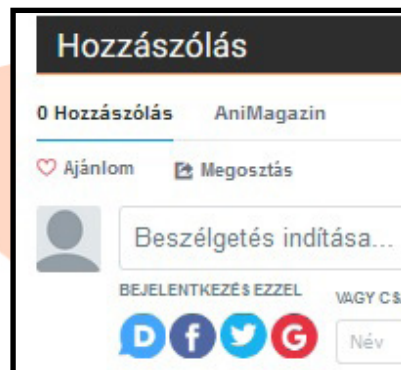




2020 május 11 - május 17							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	A hosszúlábú apu 21	A hosszúlábú apu 22	A hosszúlábú apu 23	A hosszúlábú apu 24	A hosszúlábú apu 25	Grimm legszebb meséi 15	Macskarisztokraták
20:30	Az Avatár - Korra legendája 26	Az Avatár - Korra legendája 27	Az Avatár - Korra legendája 28	Az Avatár - Korra legendája 29	Az Avatár - Korra legendája 30	Grimm legszebb meséi 16	
21:00	Hősakadémia 20	Blue Gender 19	InuYasha 69	Tsubasa kapitány (2002) 44	Nana 7	Hősakadémia 20	
21:30	Hősakadémia 21	Blue Gender 20	InuYasha 70	Dragon Ball Super 11	Nana 8	Hősakadémia 21	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 41	Tsubasa kapitány (2002) 42	Tsubasa kapitány (2002) 43	Elfen Lied 3	Tsubasa kapitány (2002) 45	Blue Gender 19	Elfen Lied 3
22:30	Dragon Ball Super 8	Dragon Ball Super 9	Dragon Ball Super 10	Elfen Lied 4	Dragon Ball Super 12	Blue Gender 20	Elfen Lied 4
23:00	Naruto 175	Naruto 176	Naruto 177	Naruto 178	Naruto 179	InuYasha 69	Nana 7
23:30	Blood+ 20	Blood+ 21	Blood+ 22	Blood+ 23	Blood+ 24	InuYasha 70	Nana 8
2020 május 18 - május 24							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	A hosszúlábú apu 26	A hosszúlábú apu 27	A hosszúlábú apu 28	A hosszúlábú apu 29	A hosszúlábú apu 30	Grimm legszebb meséi 17	Micimackó
20:30	Az Avatár - Korra legendája 31	Az Avatár - Korra legendája 32	Az Avatár - Korra legendája 33	Az Avatár - Korra legendája 34	Az Avatár - Korra legendája 35	Grimm legszebb meséi 18	
21:00	Hősakadémia 22	Blue Gender 21	InuYasha 71	Tsubasa kapitány (2002) 49	Nana 9	Hősakadémia 22	
21:30	Hősakadémia 23	Blue Gender 22	InuYasha 72	Dragon Ball Super 16	Nana 10	Hősakadémia 23	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 46	Tsubasa kapitány (2002) 47	Tsubasa kapitány (2002) 48	Elfen Lied 4	Tsubasa kapitány (2002) 50	Blue Gender 21	Elfen Lied 4
22:30	Dragon Ball Super 13	Dragon Ball Super 14	Dragon Ball Super 15	Elfen Lied 5	Dragon Ball Super 17	Blue Gender 22	Elfen Lied 5
23:00	Naruto 180	Naruto 181	Naruto 182	Naruto 183	Naruto 184	InuYasha 71	Nana 9
23:30	Blood+ 25	Blood+ 26	Blood+ 27	Blood+ 28	Blood+ 29	InuYasha 72	Nana 10
2020 május 25 - május 31							
	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat	Vasárnap
20:00	A hosszúlábú apu 31	A hosszúlábú apu 32	A hosszúlábú apu 33	A hosszúlábú apu 34	A hosszúlábú apu 35	Grimm legszebb meséi 19	Mulan
20:30	Az Avatár - Korra legendája 36	Az Avatár - Korra legendája 37	Az Avatár - Korra legendája 38	Az Avatár - Korra legendája 39	Az Avatár - Korra legendája 40	Grimm legszebb meséi 20	
21:00	Hősakadémia 24	Blue Gender 23	InuYasha 73	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 2	Nana 11	Hősakadémia 24	
21:30	Hősakadémia 25	Blue Gender 24	InuYasha 74	Dragon Ball Super 21	Nana 12	Hősakadémia 25	
22:00	Tsubasa kapitány (2002) 51	Tsubasa kapitány (2002) 52	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 1	Elfen Lied 5	Tsubasa kapitány: Kezdőrúgás 3	Blue Gender 23	Elfen Lied 5
22:30	Dragon Ball Super 18	Dragon Ball Super 19	Dragon Ball Super 20	Elfen Lied 6	Dragon Ball Super 22	Blue Gender 24	Elfen Lied 6
23:00	Naruto 185	Naruto 186	Naruto 187	Naruto 188	Naruto 189	InuYasha 73	Nana 11
23:30	Blood+ 30	Blood+ 31	Blood+ 32	Blood+ 33	Blood+ 34	InuYasha 74	Nana 12

# ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!



BÖNGÉSSZ  
A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

CSEKKOLD MILYEN  
CIKKEK VOLTAK EDDIG!



# AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!