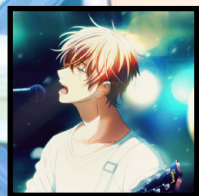


AniMagazin



Grand Blue



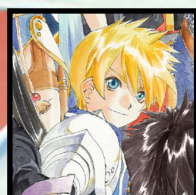
Given



Hikari Green - japán
cosplayes interjú



Picikét a fansub
etikettől



Top 10 Tales játék



Impresszum

Alapító: *NewPlayer*
Főszerkesztő: *Catrin*
Tervezőszerkesztő: *Hirota*
Lektor: *Risa, pintergreg*
Közösségi média: *tomyx20*

Szerzők:

Iskariotes, Venom, tomyx20, A. Kristóf, Daisetsu, Ricz, Saci, supermario4ever, Edina Holmes, Yuriko, Yuuko, Dumet, paltime_e, itsedina

Elérhetőségek**Cikkek beküldése:**

bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések:

info@anipalace.hu

Weboldal: animagazin.hu

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

Twitter: twitter.com/anipalace

Instagram:

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

AniPalace

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



Dragon Hall+TV

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

*Tian Guan Ci Fu /
 Heaven Official's Blessing
 magyar fordítás*

[Részletekért kattints ide!](#)

Előző szám

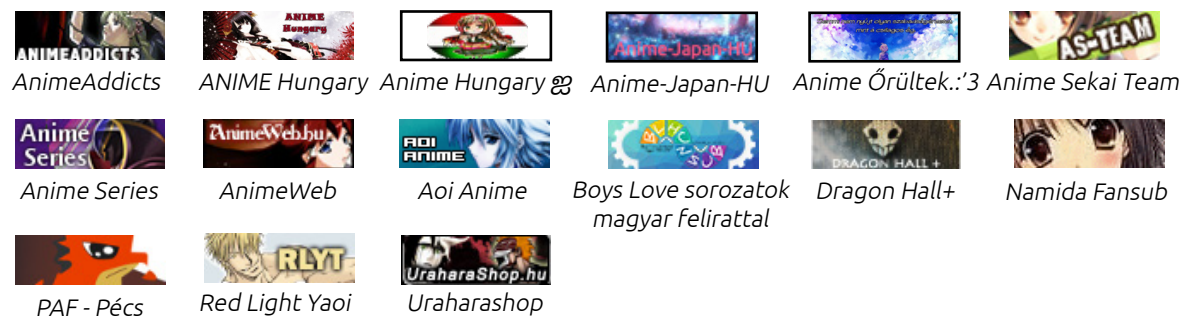


**Korábbi számainkat keresd
 a weboldalunkon:**
animagazin.hu

Kiemelt partnerek



További partnerek



56.

Kedves Olvasók!

Reméljük, mindenkinek jól telik a nyár a változékony időjárás és az ilyen-olyan megkötések ellenére! A borítóval és a *Grand Blue* ajánlóval mi már teljesen ráhangolódtunk.^^

Szeretem, mikor bikinis-lányos címlapunk van, a tavalyi ikkitousenes sikere után pláne, a fanservice-en túl van egyfajta könnyedség, lazaság benne, ami úgy gondolom, a magazint is jellemzi folyamatosan fejlődő színvonala mellett. De igyekszem majd valamikor hasonlóan szexi bishounenes címlappal is előállni... ha lesz majd illeszkedő cikk hozzá.

Persze nincs okom panaszra önző igényeimet illetően... ugyanis már sokadik alkalommal használom szeretett magazinunk hasábjait a kínai kedvenceim népszerűsítésére. Higyétek el nekem, hogy nem teljes elvakultságomban és az olvasók traktálásaként teszem, hanem, mert mindig van belőlük újabb és újabb releváns tartalom! Mostani számunkban ilyen a Művelt Nép Könyvkiadóval készített interjú: még mindig meglepő és örömteli, hogy a *Mo Dao Zu Shi* regény kiadását tervezik, ráadásul az első kötet már most augusztusban várható! Nagyon sok sikert kívánunk hozzá, és ehhez kapcsolódóan ajánlót is olvashattok a *The Untamed* magyar fansubosainak köszönhetően.

Maradva az interjúknál, mostani számunk másik nagy örömhíre, hogy Hikari Green, japán cosplayer válaszait is olvashatjátok. Nagyon érdekes tapasztalatokról, japán és európai cosplay különbségekről mesélt! Ezúton is köszönjük neki, Yurikónak és a cosplay.hu-nak az interjút.

Persze az AniMagazin nemcsak a cosplaynek (fotópályázat!!!) és az én kedvenceimnek (önző szerk. levél) ad otthont. Imádom, hogy ismét sok-sok anime és manga ajánlót írtatok nekünk, de a távol-keleti, gamer, k-pop és fansub rovataink is rendkívül elevenek. Bízom benne, hogy minden olvasónk talál magának érdekességet.

Egy kis vallomás, így a köszöntő végére: kimaradt viszont a Szezonos animékről szubjektív rovatunk. A tavasszal futó címek zárásával kapcsolatban csak magunkat ismételtük volna, a nyári szezonba pedig még nem tudtunk belekezdeni a sok elfoglaltság miatt. A szeptemberi számban viszont pótolni fogjuk ezt a hiányosságot, többek között a *Fugou Keijiről*, *Great Pretenderről*, chibi Mo Daóról (excuse me!) biztosan olvashattok majd.

Köszönjük szépen az AniMagazinra fordított sok-sok időtöket, akár alkotóként, akár olvasóként forgatjátok. Kellemes kikapcsolódást kívánunk hozzá a nyári hideg-melegben!

- Catrin

ANIME

- 04** Grand Blue
Hirota
- 09** Given
supermario4ever
- 12** Nanbaka
Yuuko
- 15** White Snake
Yuuko
- 18** Kanojo to Kanojo to Neko
Dumet
- 21** Nyári szezonajánló
Hirota
- 27** Naruto
Iskariotes
- 36** Az „ahegao” jelenség
térhódítása
Daisetsu
- 39** Az anime kora Magyarországon:
Ezt írtátok ti 6.
tomyx20

MANGA

- 48** Golden Boy
A. Kristóf

- 51** Uchuu Kyoudai
A. Kristóf
- 54** Hidamari no Kikoeru
supermario4ever
- 57** Mo Dao Zu Shi magyar kiadás!
- Interjú a könyvkiadóval
és regény/drama ajánló
Catrin, paltime_e, itsedina

**KÖNYVTÁR**

- 62** Gamer ajánló
Venom
- 68** TOP 10 Tales játék
Venom
- 76** Game Boy korszak
supermario4ever
- 84** Kohima
A. Kristóf
- 89** Hachiko szobor
Saci
- 92** Ismert k-pop előadók dalai 2.
Edina Holmes

KONTROLLER

- 98** Picikét a fansub etiketről
Lehoczki Péter (Riczi)
- 107** Hikari Green interjú
Yuriko
- 112** Cosplay Photoshoots
cosplay.hu
- 115** Nyári fotópályázat 2020
cosplay.hu

TÁVOL-KELET

Kohima
A. Kristóf

Hachiko szobor
Saci

ZENE

- 92** Ismert k-pop előadók dalai 2.
Edina Holmes



GRAND BLUE

ÍRTA: HIROTAKA



Ohh, a nagy kékség, tengerpart, napsütés, lányok és.... és.... egy szál pöcsben rohangáló részeg pasik!!!

Ez röviden és tömören a *Grand Blue*, a bűváros anime, amiben a bűvárkodás csupán mellékszereplő.

Egyetemista korunkban sokan csináltunk sokféle hülyeséget, ki részegen, ki józanul, ki így is, úgy is. A *Grand Blue* ezeket az élményeket fogta, betette egy turmixba, összekutyulta 99%-os alkohollal, majd a kezünkbe adta, mondván ez egészséges.

Történetünk főhőse Kitahara Iori, friss husi az egyetemen, és persze hatalmas, szinte már önámításba forduló elvárásokkal érkezik tanulmányai helyszínére, Izu városába.

(Hiú) reményei szerint itt végre becsajozik, elveszti a szüzességét, és az egyetem menő sráca lesz. A valóság és még pár különc arc ennek tökéletes ellentétét szánja hősünknek, ami a pucérság, részegség, egymás szívatása és a nőktől kapott lenéző szájalom quartetben ki is merül.

Iori egyetemi éve alatt a nagybátyjánál húzza meg magát, vagyis annak bűvár boltjában/klubjában. A helyszínre érve miután kinosztaligázta magát a tengerpartban, a napsütésben, és a „valahonnan ismerős” bikinis csajban, benéz a klubba, és azonnal minden rózsaszín ködben fürdő álma az égető alkoholgőzben párolog el, mint ha nem is létezett volna.

Izmos, pucér pasik, tesztoszteron párbaj és persze pia. Mikor a két rangidős izomsenpaiok, Tokita és Kotobuki megtudják, ki is az ifjonc, azonnal rávetik magukat a menekülő áldozatra, mert látják rajta, hogy ő bizony csatlakozni akar az egyetemi bűvárklubhoz (amúgy nem, de attól még így lesz). Ugyanez történik később az otaku Kouheijel is. Iori sorsa pedig innentől a szakés hordó része lesz, mivel első lerészegedő, átmulatott „kolbászlóbáló” bulija után pucéran ébred a kampusz közepén, majd első egyetemi napját alsógatyában tölti.

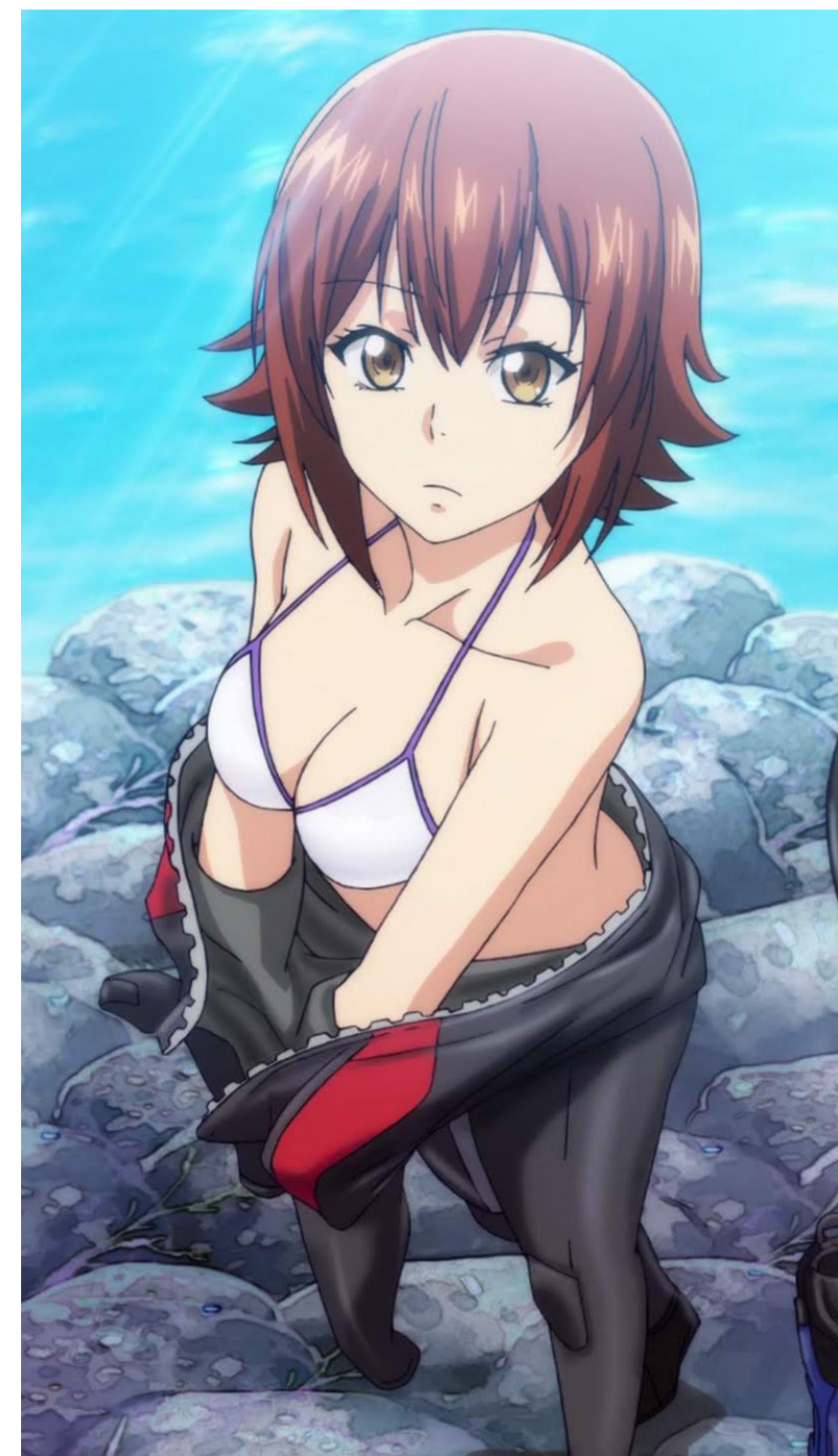
És ez csak a kezdet az idiótaságok hosszú sorában. Négy csaj (Chisa, Aina, Azusa, és Nana-ka) és négy srác (őket már említettem) többnyire egyetemen kívüli mindennapjait követhetjük nyomon, és amikor nem részegek, akkor ha kell, ha nem, egymást szívatják a tenispályán, az egyetemen, a kocsmában, bárhol. A szexuális és BL viccekről, piás és csajozós játékokról és hasonlókról pedig ne is beszéljünk. Jah, és hogy is felejthettem el... bűvárkodni is fogunk... néha.



A *Grand Blue* az anime, ami lerántja a gatyádat, teletölti alkohollal, majd visszaadja, hogy ki lett mosva

Először is, itt nem fogunk kapni semmiféle drámát, felejtsük el, ne is gondoljunk rá. Lesznek ugyan minimális komolykodások, de csak, hogy ne fáradjunk bele a sorozatos ökörségek és pózorkodás egymásutániságába. Nah meg karakter- és kapcsolatépítés sem árt, amit még jól is csinál az anime, szórakoztató nézni, ahogy alakul a szereplők viszonya. Bár vannak, akik nem képesek fejlődni, a szó viccesebb értelmében.

Sem a karakterek, sem a cselekmény (mert történetről aligha lehetne beszélni) az esetek 99%-ában egy pillanatra sem veszi magát komolyan. Ezt a hatást pedig csak növeli a karakterek gyakori, karikatúraszerűen eltorzult arca (ilyenkor valami nagy szemétség van készülőben), amit legutoljára a *GTO* animében láttam.



Különleges a Grand Blue-ban - ami ugye egy bűváros anime, csak még nem tanult meg bűvárokodni -, hogy a poénjai kicsit eltávolodnak a szokványos animés humortól. Mivel egyetemistákról van szó, így sokkal szabadabban poénkodnak a szexszel vagy a hölgyek idomaival, ami reálisabbá teszi a cuccot. A csajok sem akadnak ki, hogy a srácok lóbálják a cuccukat piálás közben. Továbbá szinte sportot űznek abból, hogy a másikat minél kellemetlenebb helyzetbe hozzák. Pusztán sportszerűségből ütik egymás fejének a teniszlabdát; loriék szerint a screwdriver koktél, egy pohár alkohol, benne egy csavarhúzóval; vagy csupán a bajtársiasság minden jó szándékával zúzzák szét a másik randiját. Jelszó: együtt vágunk bele a hülyeségbe, de csak egyvalaki viszi el a balhét „önként és dalolva”, aztán jöhet a hasonló mértékű visszavágó, sokszor azonnal.

A poénok többsége a pasikhoz köthető, a lányok inkább kellően asszisztálnak ehhez, rásegítenek vagy pusztán nézik a bulit és szórakoznak.



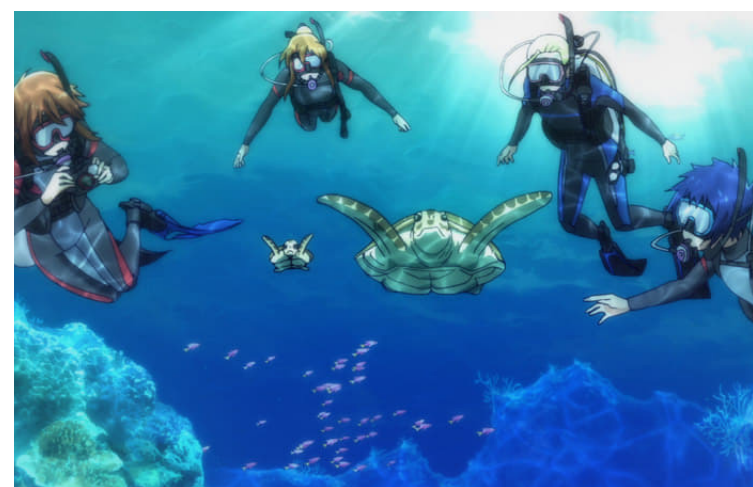
És persze nekünk, férfinézőknek pláne tetszenek, de mindenképp érdemes megjegyezni, hogy a csendes gyilkos énjükkel nem tanácsos ujjat húzni. Nem kell tehát őket sem féltetni, bőven kiveszik a részüket a marhaságok hosszú sorából. Szóval akár a sztereotípiák paródiájának is beillik a Grand Blue.

Ha pedig már ennyit említettem a bűvárokodást, akkor essen szó arról is. Keveset ugyan, de láthatunk bűvárokodást is. lori, Kouhei és Aina ugyanis nem tudnak, őket tehát meg kell tanítani, amiből vizsgáznuk is kell természetesen. Így pár-szor mi is alámerülünk a gyönyörű korallzátonyok közé, ráadásként pedig Okinawára is elugrunk.

A Grand Blue az anime, ami megmutatja a barátnődnek a pornógyűjteményedet, mint természetfilm.

Vessük szemünket a karakterekre.

lori és Kouhei: A két - mondhatni - főszereplő, ez annyiban merül ki, hogy ők mindenhol ott vannak vagy megjelennek. Legnagyobb örömünkre, mert két ekkora barmot ritkán hord a hátán a Föld. Mindketten „önszántukból” csatlakoztak a bűvárokodóklubhoz. lori józanul egész normális figura tud lenni, de részegen egy barom, és valahogy mindig képes rosszul kijönni az eseményekből. Kouhei egy szintiszta otaku, aki megveszik az animékért, pláne egy adott cím a nagy kedvence, amiből minden létező merchandise-t megvesz, és persze



csak 2D-s lányokért rajong. Ettől függetlenül őt sem kell féltetni, ha valami agyament hülyeségről van szó.

Tokita és Kotobuki a klub rangidős tagjai, mindketten rendesen ki vannak gyúrva, alapvetően tök normálisak, és érettebben is viselkednek loriék-nál. Ennek megfelelően minden marhulásból tiszta kézzel jönnek ki, ugyanakkor ők a kolbászlóbáló bulik nagy szervezői és persze a bűvárokodók is.

Jöjjenek a csajok:

Chisa csendes, magának való lány, akit mindig meg lehet venni egy kis bűvárokodással. Elképesztően lenézően képes nézni a részeg bandára, különösen lori-ra. Ha szemmel ölni lehetne... Amúgy ők ketten shippelhetőek, és az anime adja is ez alá a lovat. Persze néha azért nála is elszakad a cérna.

Aina szintén egy újonc, aki jobb híján került a klubba, és ott ragadt, mert lettek barátai, bár ezt a dolgot újra és újra megbánja, sajnálva a szép, rózsaszín nyári élményeit, amit a klubtársai rendre porig rombolnak. A teljesen átlagos csaj megtestesítője, épp ezért kicsit ki is lóg a sorból (leszámítva a beöltözős, sminkelős hülyeségét).

Ellenben **Azusa**, a szintén felsőbb éves csaj, aki-nek - saját bevallása szerint - bárki jöhet, akár pasi, akár nő (főleg Nanaka jön be neki), extrovertált, jó kedvű, bármikor tud piálni, és mindig benne van valami jó kis játékban.



Végezetül pedig ott van **Nanaka**, Chisa nővére, aki leginkább a klubban melózik, de gyakran tart a díszes társasággal. Odáig van Chiséért, és szívesen összehozná Iroival. Vele sem érdemes ujjat húzni.

Rajtuk kívül még Irori és Kouhei szaktársai lesznek fontosak, mivel néha velük bandáznak. Nos... ők... a sulis lúzerei, akik összeröföntek... bár céljuk a csajozás és a szüzesség elvesztése, se nem menők, se nem bishik, és még hülyék is. De nekünk így viccesek.

A Grand Blue az anime, ami eléd tolja az etil alkoholt és közli veled, hogy az bizony víz.

A Grand Blue manga 2014 óta fut, mivel nincs igazán történeti célja, ezért a végtelenségig húzható. A sztori írója vagy inkább a hülyeségek kitalálója Inoue Kenji, a Baka to Test to Shoukan-juu mangát is neki köszönhetjük, ami 2010-ben kapott animét. Sőt, Inoue a Fate/Kaleid animén is

dolgozott. A rajzok pedig Yoshioka Kimitake munkái, aki az Amagi Brilliant Park mangát is rajzolta. Az anime teljesen jól adaptálja a mangát, így aki nek megdetszett a sorozat, az bátran „vegye kézbe” az állóképes verziót (angol nyelven is kiadták, így külföldről könnyen beszerezhető a fizikai formátum is), hiszen nem kevésbé hülyébb szituációk vannak benne. A manga havonta jelenik meg és a 61,5. fejezetnél tart (14. kötet), így viszonylag hamar be lehet érni.

A rajzolása teljesen korrekt, szépek a hátterek, de értelemszerűen a karaktereken van a hangsúly, mindegyik jól kidolgozott, különösen a groteszk arcok.

A manga első köteteiből készült live action film is, amit május végén mutattak volna be a japán mozikban, de a covid vírus, ahogy sok minden másnak, ennek is betett, így eltolták a premiert. A filmről talán majd lesz egy külön cikk.

A Grand Blue az anime, ami elvisz a bűvərboltba, de az egy kocsmá mellett van.

Az animéből 12 részt kaptunk, és nem mondom, hogy ne várnám a folytatást, de kétlem, hogy lenne rá esély mostanában, ellenben ott a manga szerencsére. Az adaptáció minősége nagyon korrekt lett, jól sikerült áthozni a groteszk arcokat és a hangulatot. Sok az élénk szín, a bűvarkodás ritka pillanataiban pedig szemet gyönyörködtető lett a korallzátony ábrázolása. Én is szívesen merültem volna egyet.

Az opening és ending számomra maradandó alkotás lett, még ha nem is kiemelkedők a műfajban. Az OP egy életigenlő limonádé zene, mert élni jó, az ED-ben pedig Iori és Kouhei együtt karakéznek egy bárban egy anime endinget... ezt követően a karakterek nem restek minden ending végén - persze pucéran - a „sumimasen deshita”-val bocsánatot kérni tőlünk önmagukért.



Ugyanez érvényes az anime elejére, ahol külön kiemelik, hogy az alkoholfogyasztás káros az egészségre, és felnőttkor alatt ne fogyasszuk. Hiszen a Grand Blue-ban annyi pia van, hogy a látványától is berúgunk, de minimum megkívánunk egy jó sört. A Zero-G stúdió (*One Room, Dive*) nem is található volna alkalmasabb személyt Takamatsu Shinjinél a rendezői székbe, ő ugyanis a *Gintama*, a *Sakamoto desu ka?* vagy a *School Rumble* rendezője is.

Minden maszkulinság ellenére ez egy unisex anime, így hölgyeknek is bátran ajánlom (Catin legalábbis szintén jókat nevetett rajta). Csak tényleg egy percig se vegyük komolyan! A humora szerintem egyedül, a tállás könnyen fogyasztható, gördülnek egymás után az események, így biztos, hogy egy percig sem fogunk unatkozni. Persze oktalanság lenne kijelenteni, hogy mindenkinek minden poén ugyanúgy fog ütni. Biztos lesznek laposabb, unalmasabb események, ahogy nekem is voltak, de ez igazán elnézhető.

Cím: Grand Blue

Hossz: 12 rész

Év: 2018

Műfaj: slice of life, vígjáték, seinen

Stúdió: Zero-G

AJÁNDÉK HÁTTÉRKÉP A CIKKHEZ

GRAND BLUE



Kattints a képre!



GIVEN

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



Megvan a maga célközönsége a BL-animéknek, akik számára kívánatos, ha fiúkat együtt látnak érzelmileg, akár szexuálisan is. Ők a fujoshik, a férfi „megfelelőjük” a fudanshik, akik akár hetero létükre hasonlóképpen szeretik a meleg jeleneteket. Belőlük nagyon jól megélik a műfaj képviselői, ezért elsődleges céljuk kiszolgálni az igényüket. Az ő igényük legtöbb esetben viszont nem az, hogy a homoszexualitást a maga valóságában lássák, ezért ha van olyan BL-anime, ami szélesebb közönségnek is ajánlható, akkor ott már ritka jó alkotásról beszélhetünk. Merthogy nagyon kevés ilyen van, a Given pedig ezen kevesek közé tartozik.

Egy nap Uenoyama Ritsuka iskolai órái után a megszokott búvóhelyére menne, hogy a társaitól elzárkózva feltöltődjön. Ám ezen a bizonyos napon döbbenetesen konstatálja, hogy nem egyedül fog meditálni. Ott alszik egy srác, gitárral a kezében. Ő Sato Mafuyu, aki miután felébredt, annyira megilletődött a hirtelen jött társaságon, hogy még a nevét sem tudja megmondani. Ezzel pedig sikerrel magára haragítja az egyébként is lobbanékony Uenoyamát. Nem elég, hogy nem tud elvonulni a saját magányába, de még itt ez egy esetlen srác is, aki képtelen megmondani a saját nevét, ráadásul el is van törve a gitárja? Hát ez már több a soknál! Kikapja a fiú kezéből a gitárt, és megjavítja neki. Mafuyu meg úgy örül és tapsol, mint egy gyerek, akinek az elromlott kedvenc játékát javították meg. Valóban nagyon közel áll hozzá a

gitár. Itt akár véget is érhetne a történet: egy véletlen találkozás, melynek köszönhetően a gitárja újra működik, mindenki boldogan élhetne, amíg meg nem hal. De Mafuyu visszamegy Uenoyama rejtekhelyére. Egyrészt, hogy háláját anyagiakkal kifejezze. Ezt Uenoyama nem fogadja el, szíveségből javította meg a gitárt. Másrészt a szerelési munkálatok által kiderült számára, hogy Uenoyama tud zenélni, és megkéri, hogy tanítsa meg gitározni. Eddig autodidakta módon tanult játszani, de most itt a lehetőség, hogy komolyabban tanuljon. Történetesen Uenoyama egy együttesben gitározik. Elhívja oda a fiút, nézze meg őket. Néhány meghallgatás után csatlakozik az együtteshez, és ezután kezd komolyabbra fordulni a kapcsolatuk.

Ami meglehetősen nyögvenyelősen alakul. Mafuyu ugyanis alapvetően esetlen személyiség, amivel nem egyszer az örületbe kergeti Uenoyamát. Ez okoz némi derűs percek az animében, de azért a maga módján alakul a kapcsolatuk.



Hamar kiderül az is, hogy egy bizonyos harmadik is akarata ellenére bekavar a kapcsolatba. Mert nem akar ő ártani senkinek, csak Mafuyuban nagyon mély nyomot hagytak a múlt történései. Az anime lényegében kettejükéről szól, ahogy Mafuyu túltejszi magát a múlton, és ahogy egymásra találunk.

De azért semmiképp sem érdemes elfeledkezni az együttes másik két tagjáról, Nakayama Harukiról, a basszusgitárosról és Kaji Akihikóról, a dobosról, hiszen jelentős szerepet játszanak a két fiú kapcsolatának kialakulásában. A kezdetektől látják, hogy Uenoyama és Mafuyu többet éreznek egymás iránt, így a maguk bölcs tanácsaival segítenek a fiúknak. Emellett általuk két pár szerelmének kialakulását követhetjük nyomon. Haruki és Akihiko kapcsolata alapvetően vidámabb, élettel telibb, szemmel láthatóan jobban összepaszszolnak személyiség terén. A bölcsességükre pedig a saját kapcsolatuk alakításában is szükségük lesz, ugyanis hamar kiderül, hogy nekik is van mit



helyretenni az életükben. Ugyanakkor szemmel láthatóan könnyebben veszik fel a harcot a belső démonaikkal szemben. Vidámabbak, többet humorizálnak egymással és a másik pároson, ennek köszönhetően az ő párosuk népszerűbb a rajongók körében. Ám ők itt néhány közös jelenettől eltekintve inkább a háttérben maradnak. Az ő kapcsolatuk alakulását majd a sorozat folytatásául szolgáló movie mutatja be, melynek premierje 2020. május 18-án lett volna, de a járvány ebben az esetben is megálljt parancsolt. Nem tudni, hogy mikor lesz majd látható.





Személy szerint jó ötletnek tartom, hogy kétféle módját látjuk egy kapcsolat kialakulásának. A négy fiú négy különböző személyiséggel bír, és nagyon jól megmutatja az anime, hogy sokszor a személyiség is közrejátszik egy kapcsolat alakulásának mikéntjében. Ahogy fentebb írtam, Mafuyu egyébként is egy esetlen személyiség, de ahogy göngyölti fel az anime a múltját, úgy láthatjuk, hogy azért van oka arra, hogy tartson egy kis érzelmi távolságot Uenoyamától.

De az nyilvánvaló, hogy nem közömbös számára a srác. Nekem személy szerint azért tetszik az ő párosuk jobban, mert jó példát mutat arra, hogy érdemes szembenézni a démonainkkal, mielőtt belekezdünk egy kapcsolatba, hiszen (bár erre nem tér ki az anime) jó eséllyel kevesebb akadályokba fognak ütközni később. De amikor a 9. részben meghalljuk az úgynevezett téli történetet, mely által hihetetlen érzelmek törnek ki, Uenoyama úgy érzi, eljött az idő, hogy egy nagyot lépjen előre a kapcsolatuk.

A mű alapjául szolgáló manga a mai napig fut. És mivel csak a kéthavonta kiadott Cheri+ magazinban jelenik meg egy-egy fejezet, így meglehetősen lassan gyűlik össze egy-egy kötetre való történet. Ezért lehetséges az, hogy bő egy év van két kötet megjelenése között, és a 2013-ban megjelent első kötet óta csak 5 jelent meg eddig. Az angol licensszel meg jó eséllyel megvárták, hogy teljesít az anime, az első kötet csak 2020. február 19-én jelent meg. Eddig két kötet érkezett angolul, és várhatóan három havonta fog megjelenni a többi, így a manga 2021 februárjára fogja utolérni a japán megjelenést. Ehhez képest a németek már utolérték a japán kiadást, ugyanis németül 2018-ban jelent meg az első kötet, azóta pedig már mind az öt kapható.

Az anime hűen követi a mangát, viszont meglepő részletességgel dolgozza ki a cselekményt, ugyanis az első kötetet 6 epizódban dolgozták fel. Bár aztán némileg beindult a történet, ugyanis az anime 11 epizódja a manga első 14 fe-

jezetét tartalmazza. A folytatás pedig a már említett movie formájában lesz látható.

Nem feltétlen a *Given* az egyedüli olyan BL anime, mely szélesebb közönségnek ajánlható, de az tény, hogy nagyban kiemelkedik a műfajtársai közül. Az már önmagában kiemeli az átlagból, hogy nem tipikus BL-rajzolású anime a *Given*, hanem bármelyik romantikus shoujo mellé oda-tehető. A történet és a történetvezetés is határozottan az igényesebb shoujók színvonalán van. A legtöbb BL animével az a probléma, hogy csak úgy együtt van a fiúpáros, de nincs annak semmi érzelmi alapja. Nem érezni köztük a kémiát, vagy hogy bármi is összekötné őket érzelmileg, csak megy a szokásos „seme-uke” játék, és a különböző idétlenül vicces jelenetek a páros között, hogy úgymond aranyosnak tűnjenek. De hát ezek a népszerűek, és hallva a MondoConokon a lányok beszélgetését, határozottan erre van igény.

Szerencsére szembemegy ezzel a Given. Nagyon jól fel van építve a két fiúpáros kapcsolata, már az elején lehet érzékelni, hogy van, ami összeköti őket, és aztán ez fokozatosan épül. Az is szembeűnő, hogy nincs markáns különbség külsőre a fiúk között. Nincs meg az, hogy az egyik férfiasan van ábrázolva, a másik meg akár „elveszhetne” a lányok között. Így ez az anime szélesebb közönség számára ajánlható, és azt lehet mondani, hogy aki nyitott és érdeklődő a homoszexualitás felé, az egy nagyon jó romantikus animét fog látni.



Cím: Given

Év: 2019

Hossz: 11 rész

Műfaj: dráma, zene, romantika, shounen ai, slice of life

Stúdió: Lerche



NANBAKA

ÍRTA: YUUKO

A BÖRTÖN, AHOVÁ A RABOK CSAK NYARALNI JÁRNAK

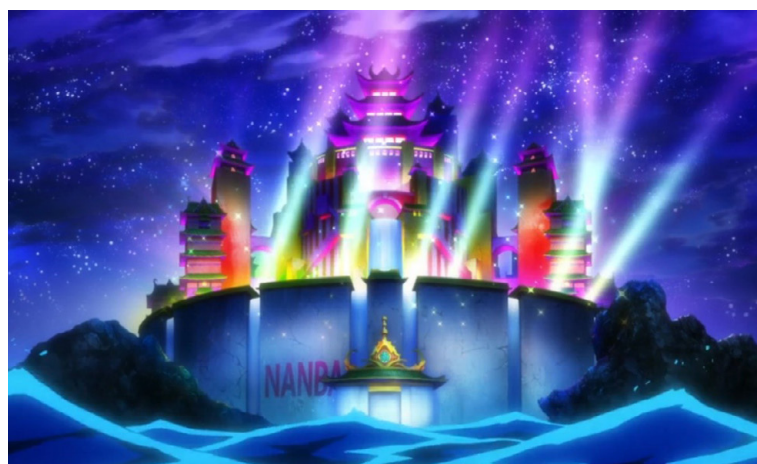


2013-ban kezdte el publikálni Futamata Sho a Nanbakát, amely webmangaként kezdte a pályafutását, de később nyomtatásban is megjelent. A hölgy munkája olyan nagy népszerűségnek örvendett, hogy egy – jelenleg 2 évadot megélt – animeadaptáció is készült belőle. Az animét az a Takamatsu Shinji rendezte, aki anno a Gintamát is dirigálta.



hogy ezzel is növeljék a már így is hosszú bűnlajstromukat. Ők nem mások, mint a szerencsejáték- és nőfüggő Uno (11-es számú rab), a megszállott otaku, Nico (25-ös számú rab), a jó ételek nagy rajongója, és a verekedésben is jártas Rock (69-es számú rab), valamint Juugo (15-ös számú rab), aki csak a meneküléshez ért. A börtön rengeteg csapdával rendelkezik, ám hőseink mégis könnyedén keresztüljutnak rajtuk. De az utolsó ajtó mögött a

A történet a világ legjobban őrzött börtönében játszódik, ahonnan még senki nem volt képes megszökni... Vagy mégis? Az első epizód elején rögvést belecsöppenünk egy szökési kísérletbe, amelyet négy főszereplőnk próbál elkövetni,



szabadság helyett csupán a tengert, valamint egy bizonyos kopasz felügyelőt pillanthatnak meg. Hajime ellen nincsen semmi esélyük, így gyorsan visszapaterolják őket a 13-as cellába, és itt veszi kezdetét a történet.

A négy srác már régóta ismeri egymást, gyakran találkoztak különböző dutyikban, de mivel mindenhol sikerült megszökniük, végül a Nanba Börtönben közös szobába kerültek. Szinte már egy családdá váltak, és közösen igyekeznek megszökni, valamint megkeseríteni a munkamániás Hajime életét. De a rend éber őreit sem kell félteni – a kopasz, sebhelyes arcú, gorillához hasonló Hajime mellett ott van még nekünk a baarcú és érzékeny lelkivilágú Seitarou, valamint az edzésmegszállott, pocskék tájékozódási képességekkel megáldott Yamato is. És ők csupán a 13-as szektor dolgozói! Rajtuk kívül jó pár börtönőrt és fegyencet ismerhetünk meg majd a későbbiekben.



Ki itt belép... hagyjon fel a józan ésszel!

A sorozat címe, a *Nanbaka*, egy szójáték, amely a Nanba (a börtön neve, és egyúttal számot is jelent) és a baka (jelentése: kb. bolond) szavakat ötvözi egymással. A második jelző főleg a börtönlakókra vonatkozik – rabokra és őrekre egyaránt. A sorozat garantáltan képes megnevetetni a nézőit, leginkább a karakterek szolgáltatók a vicces szituációkat, ezen a helyen aztán tényleg senki sem normális! Itt van példának az igazgatónő, akitől mindenki retteg, pedig valójában egy romantikus álmodozó, főleg ha szeretett Hajiméről van szó. Bár sosem tudja rendesen kimutatni az érzéseit, így Hajime feje nemcsak az állandóan szökdöső négyes miatt főhet, hanem még az igazgatónő gyilkos pillantásaitól is. A szereplők

„ezen a helyen aztán tényleg senki sem normális!”



nagyon szerethetőek, a történet pedig, bár egy átlagos ökörködésnek indul, egy idő után fordul a kocka, és meglepően komoly – nem teljesen evilági – szálak kerülnek előtérbe, például hogy kicsoda is rakta azokat a lánc nélküli levehetetlen bilincseket Juugóra. Mindezt megfűszerezi néhány durva akció is, valamint egy egykori főfelügyelő is szervezkedik a háttérben. A karakterek múltja is tartogat néhány drámai eseményt, főleg a valódi főszereplőnk, Juugo részéről.

A drámai jelenetek meglepően jól illenek a humoros részek közé, bár néhol azért erősen kontrasztos a végeredmény. Viszont ezek a legjobb emlékeztetők arra, hogy hiába a jó hangulat és szórakozás, szereplőink mégiscsak egy börtönben vannak, ahonnan nincs igazán esély a szabadulásra. Ez a fordulat sok nézőnek nem tetszhetett, hiszen ők egy gag animére fizettek be, de mellette még drámai részeket, természetfeletti, vagy legalábbis rejtélyes képességeket is kaptak, helyenként egészen brutális jelenetekkel.

Én személy szerint a *Gintamán* edződtem, így örömmel vettem ezt a változást is, azonban akik el szeretnék kezdeni, azok ezt is vegyék figyelembe.

A börtön, ahol a hajfestés és körömlakkozás alanyi jogon jár ...mindenkinek

Nem biztos, hogy mindenkinek be fog jönni az anime stílusa, de az biztos, hogy nem néz ki átlagosan. Az arctalan tömeget szó szerint lila pálcikaemberekként jelenítik meg, míg minden nevesített szereplőnek élénk, akár többféle színben pompázó hajkorona, valamint hozzá passzoló festett (mű)körmök járnak. Továbbá ronda, vagy éppen átlagos kinézetű karaktereket sem dolgozni nem vesznek fel, sem pedig nem zárnak be ide. Minden szereplőnk egy extravagáns kinézettel rendelkező egyéniség, még Hajime macskája is. A szem körüli smink pedig szinte elvárt, bár nem kötelező. De az egész animére jellemző ez a csillogó, élénk színű, „LSD-s” látványvilág.

Hadd szóljon a vígjátszó!

Az opening a The Super Balltól és Kanaderiya Hashiguchitól van, egészen fülbemászó, bár nem túl maradandó. Az ending viszont nagyon poén, ha szabad így fogalmaznom. Rögtön az elején Hajime dühös feje kergeti főhőseinket a föld körül, míg magát a dalt a seiyuuk éneklik –



már csak antidepresszánsként is érdemes egyszer végignézni. A seiyuuk terén is remekelt a sorozat – Seki Tomokazu számára egyszerű volt hozni Hajime karakterét, a *Psycho-Pass* Kougamija vagy éppen a *Fate* sorozatok Gilgamesh-e után. De ne feledkezzünk meg az egykor a *Fairy Tail* energikus Natsuját alakító Kakihara Tetsuyáról sem, aki elbűvölő hangot kölcsönöz a nőcsábász Unónak. (Kár, hogy közel s távol csak crossdresser – itt: simán nőnek öltöző vagy éppen okama /transzvesztita/ férfiak és robothölgyek vannak, akiket elbűvölhetne.) De itt van még nekünk Juugo szerepében

Uemura Yuuto is, aki számtalan remek karaktert szólaltatott már meg eddig, például a *Bungou Stray Dogs* kistigrisét, Nakajima Atsushit, vagy éppen a *Darling in the FranXX* Hiróját.

Szemtől szembe

Jucuky már megemlítette egy korábbi cikkében (*AniMagazin* 41.), hogy 2017-ben készült hozzá egy stage play, amelyet Kawajiri Keita rendezett. A történet a Nanba Börtön újévi ünnepségére és egy bizonyos emberrablásra összpontosít. Három szereplő esetében az animés seiyuuk térnek vissza eljátszani a karaktereket – ők eddig is inkább színészek voltak, és a Nanbaka kedvéért lettek seiyuuk is: a Rockot alakító Shiozaki Ire, a Seitarou-t játszó Okuyama Keito, valamint Mitsuba Kiji szerepében Kimeru. A többi főbb szereplőt Akazawa Tomoru (Juugo), Yasukawa Junpei (Nico), Kitazono Ryou és Goumoto Naoya (Hajime) alakítja. Meglepően jól néznek ki a színészek ezekben a jelmezekben, nekem nagyon tetszik. Szívesen megnézném, ha megtalálnám valahol.

Szerintem ez az anime jól ötvözta a vígjátszókat a komolyabb háttértörténetekkel, és Juugo személyes drámájával, fejlődésével. Nagyon szeretem ezt a sorozatot minden esetleges hibája ellenére, és továbbra is várom a harmadik évadot. Remélem, hogy hamarosan folytatni fogják, addig is lehet olvasni a mangát, hiszen jó sok fejezet vár még megalapításra.



Cím: Nanbaka, The Numbers
Stúdió: Satelight
Műfaj: akció, dráma, vígjáték

1. évad
Év: 2016
Hossz: 13 rész
Értékelés: MAL: 7,37

2. évad
Év: 2016-2017
Hossz: 12 rész
Értékelés: MAL: 7,56

MAL, AA, ANN, OtakuMode, Crunchyroll



WHITE SNAKE

ÍRTA: YUUKO

A KÉT SZERELMES LEGENDÁJA

A *Nezha* (*AniMagazin* 54.) után egy újabb kínai animációs filmet szeretnék nektek ajánlani. Ezúttal Ah Xuan és Xiao Bai történetét mutatnám be. Aki már nézett egy-két kínai/koreai/japán sorozatot, annak nyilván ismerős az alapfelállítás: az ember-nem ember közötti romantikus sztorikból is lassan Dunát lehetne rekeszteni. De ezt a filmet szerintem azért érdemes megnézni.

A fehér kígyó legendája

A *White Snake* a *Nezhához* hasonlóan egy 2019-es animációs film, de ebben még nem merül ki az összes hasonlóság. Jelenlegi cikkalanyunk is egy kínai legendán alapul, mégpedig a fehér kígyó legendáján. (Mily meglepő.) A történet legkorábban lejegyzett változata a Feng Menglong által a Ming-dinasztia idejében írt *Stories to Caution the World* c. könyvben található.

A történet Kína négy legnépszerűbb népmeséje között van számon tartva. De ez a film inkább az eredeti sztori előzménytörténetének mondható, így nem probléma, ha nem ismerjük a legendát, bár nyilván hozzá tud adni valamennyit az élményhez. A filmet olyan helyeken mutatták be, mint az Annecy-i Nemzetközi Animációs Filmfesztivál, a Varsói Nemzetközi Filmfesztivál, vagy éppen a BFI London Filmfesztivál. Los Angelesben pedig bezsebelte magának a Kínai-amerikai Filmfesztiválon (CAFF) a Golden Angel díjat, mint legjobb kínai és amerikai koprodukciós animációs film. A filmet gyártó Light Chaser Animation Stu-



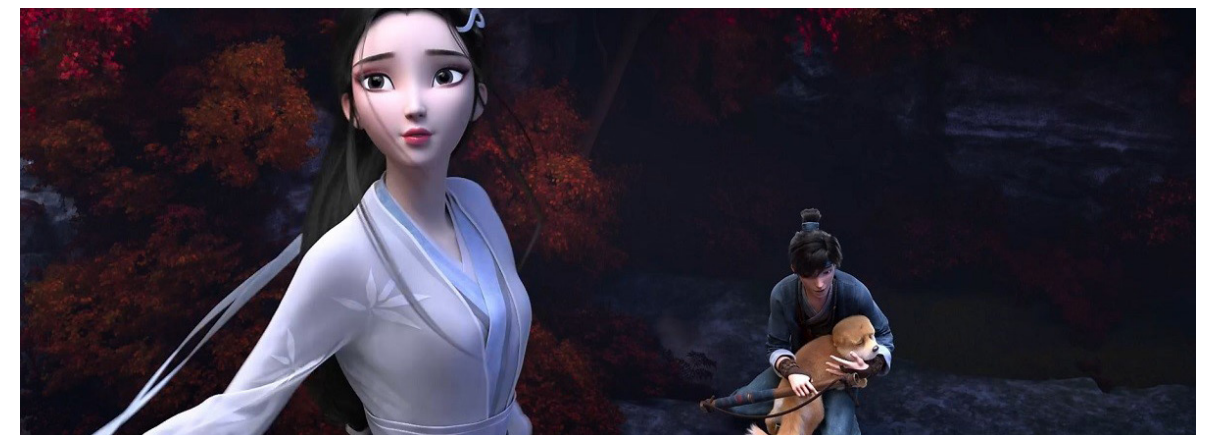
dios mellett ugyanis a Warner Bros. (F.E.) is közreműködött az elkészülésében. Kanadában és az Egyesült Államokban így volt lehetősége a szerencsés nézőknek mind mandarin nyelven és angol felirattal, mind pedig angol szinkronnal megtekinteni a filmet.

A vadász és a prédája – avagy ez mégiscsak egy romantikus történet

Mint megtudjuk, ötszáz évvel ezelőtt az akkori császár mindenáron halhatatlan akart lenni. Tanácsosa kígyókat gyűjtött, hogy kivonja az esszenciájukat, és ezáltal végre elérje a vágyott célt. Főszereplő hölgyeményünk, akinek ekkor még nem tudjuk a nevét, fellopózik a Tanácsos hajójára, hogy meggyilkolja a férfit. Azonban a merénylet meghiúsul, orgyilkosunk pedig megsebesül és a vízbe zuhan. A lányt Ah Xuan, a kissé szabadszellemű, ám jólelkű fickó menti meg, és magával viszi a falujába, ahol mindenki kígyófogással foglalko-

zik, hogy a Tanácsosnak adják őket, és így képesek legyenek a kemény adót kifizetni. A lány amnéziás lett, semmire sem emlékszik a saját múltjával kapcsolatban. Egyetlen nyoma a valódi identitásához a hajtűje, amelybe a Jáde Műhely nevét vésték.

Ah Xuan felajánlja, hogy elkíséri a lányt a műhelyhez. Az együtt töltött idő alatt egyre közelebb kerülnek egymáshoz, azonban az idill egy csapásra véget ér, amikor rájönnek Xiao Bai valódi kilétére, miszerint ő valójában egy kígyódémon. És itt a millió dolláros kérdés: képes lehet az embersrác és a démonlány együtt maradni és boldogan élni, amíg meg nem halnak? Szerintük igen, azonban a többi démonnak és a Tanácsosnak is más a véleménye ebben a kérdésben, és nem haboznak ezt a párocskával is közölni.



Látvány(orgia)

A trailer szerintem nagyon jól sikerült, átadja a film hangulatát. Miután megláttam, rögtön tudtam, hogy ezt nekem látnom kell. Sajnos sokszor történik az, hogy az embert megfogja a trailer koncepciója/látványvilága, és azután sajnos csalódnia kell a műben, de... nem ennél a filmnél. A rajzolás egyszerűen gyönyörű: vibráló, élénk színek, lenyűgöző tájak... Megragadja a tekintetet és nem ereszt. Igazi látványorgia.

Én a testvéremmel együtt néztem meg (először) a filmet, kicsit morcos lehetett, amiért félpercenként leállítottam, és nyomtam egy printscreen-t, de egyszerűen muszáj volt! A mágia megvalósítása, a kígyók és egyéb lények kinézete mind lenyűgözően jól nézett ki. Az akciójelenetek is tetszettek, végig izgalmasak voltak, bár a látvány leginkább a hátterek tekintetében remekelt.

Konklúzió

Mivel a történet középpontjában a két főszereplőnk románca áll, ejtsünk pár szót a kapcsolatukról. Imádtam Ah Xuan és Xiao Bai párosát! Egyszerűen tökéletesen kiegészítik egymást, valamint a kémia is működik közöttük. Bár Xiao Bai karakterét sokkal kidolgozottabbnak érzem, míg Ah Xuan nem igazán tudott kitörni a hősszerelmes státuszából. Őszintén nem tudom, hány éves kortól ajánlanám a film megnézését, mert bár nem sokat mutatnak abban az egy jelenetben, de azért egyértelműen látszik, hogy a kapcsolatuk

nem merül ki a romantikus pillantásokban. A hivatalos korhatár 13 év.

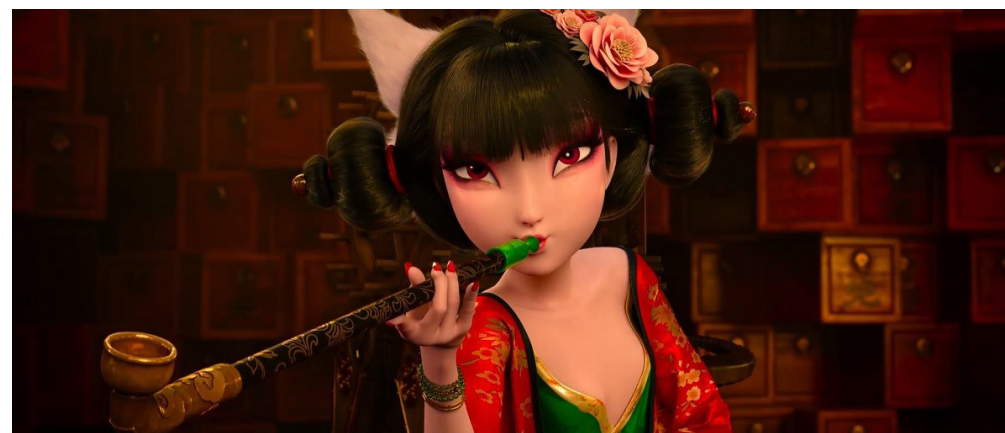
A végére talán kicsit túl sok ellenfelet kaptak a nyakukba a főszereplők, illetve Ah Xuan egyik döntése után nagyon fogtam a fejem, hiába értettem, hogy miért kellett bele az a rész, de az annyira nem tetszett. Másik apró negatívumnak azt hoznám fel, hogy Ah Xuan beszélő kutyája már kissé túlzás volt. Ennek ellenére mégis egy remek filmről van szó szerintem. És mindent megért, amikor megláttam a stáblistánál, hogy kinek a hangját is kölcsönözte még a kutya – Dudou – szinkronja.

Annak ellenére, hogy biztos voltam bizonyos események bekövetkeztében, és úgy hittem, kellőképpen sikerült érzelmileg felkészülnöm rájuk – eközben a két rendező, Amp Wong és Zhao Ji, valamint a forgatókönyvíró, Da Mao, bizonyára mindentudóan nevettek magukban –, a végén így sem bírtam ki sírás nélkül. Esküszöm, a következő kínai film megnézéskor már előre oda fogok készíteni magam mellé egy csomag papírzsebkendőt.

Miért imádja errefelé mindenki a stáblista utáni cliffhangereket?!

Azok az emberek, akik kedvet kaptak a film megnézéséhez, és szeretik a jól lezárt, kerek történeteket, azok a továbbiakban szépen ugorják át ezt a bekezdést, és nyomják ki a filmet rögtön a stáblista elindulása után. Azok pedig, akik vállalnák a kockázatot, 1 óra 35 körül kezdődik a kimaradhatatlan stáblista utáni jelenet, ami után az ember mondana pár keresetlen szót annak a szadistának, aki szerint így kell befejezni a filmet. Aki tehát ennek ellenére is megnézné, és utána újra meg újra visszatekerne, hogy rájöjjön, ismerős-e az a hang, amelyet hallani lehetett, az maximum a dögös rókadémon plusz látványával vigasztalódhat. Szívesen folytatok teóriagyártós eszmecserét ehhez a befejezéshez kapcsolódóan. Bár némi kutakodással a neten megtudtam, hogy a legenda valódi története csak ezután indul be, így lehet némi esély egy folytatásra.

Összességében a White Snake nem egy hibátlan alkotás, azonban érdekes történettel, kedvelhető főszereplőkkel és lenyűgöző megvalósítással rendelkezik. Érdemes bele-nézni!



Cím: White Snake, Bai She: Yuan Qi

Hossz: 1 óra 39 perc

Év: 2019

Stúdió: Light Chaser Animation Studios
Warner Bros. Far East

Műfaj: romantikus, természetfeletti,
történelmi, akció

Értékelések:

AniDB: 7,19

MAL: 7,39

Imdb: 7,0

Források:

IMDb, AniDB, MAL



Ő ÉS A CICÁJA

ÍRTA: DUMET

A VILÁGOM MACSKASZEMMEL

Vannak dolgok, amit mind megtapasztalunk egyszer az életünk során. Megszületünk, szép lánssan felcseperedünk, iskolába járunk, megéljük az első nagy szerelmet, az első nagy csalódást, hogy végül kilépve a nagybetűs élet ajtaján, a világban már magunknak kelljen boldogulnunk.

Mindannyian átesünk ezeken a kezdeti dolgokon az életünk hajnalán, ki könnyebben, ki nehezebben véve az akadályokat, melyeket az élet elénk gördít. Azonban akármennyire is hasonlóak ezek az események, mindenkinek megvan a saját maga története. Hiszen egytől-egyig máshonnan jövünk, még ha ugyanoda is tartunk végül, a boldogulás felé. Ez Miyu története, egy lányé, aki ugyanolyan problémákkal küzd, mint bármelyikünk, és igazából semmi különleges nincs benne. Mint sajnos sokan, ő is csonka családban nőtt fel, ami rányomta bélyegét az életére, hiszen visszahúzódó, félénk fiatallá érett. A legjobb barátja, Daru nevű cicája, akit még gyermekkorában is-

mert meg. Tényleg teljesen átlagos a története. Akkor vajon mi olyan különleges mégis ebben az egészben? Nos, valójában semmi. Ha csak az nem, hogy mindazt, amit megtudhatunk róla, Daru szemszögéből, az ő macskaszemén keresztül látva ismerhetjük meg.

A *Kanojo to Kanojo no Neko* napjaink egyik legelismertebb animációs rendezője, Shinkai Makoto egyik korai pályamunkájaként kezdte, eredetileg egy 1999-es fekete-fehér kisfilm formájában, ahol egy lánynak és az ő Chobi nevű kiscicájának hétköznapjait mutatta be, szintén a macsek szemén keresztül.

A rendező neve a későbbiekben olyan számos nemzetközi díjat nyert filmekkel vált ismertté, mint a *Byousoku 5 Centimeter*, a *Kimi no na wa*, vagy éppen a *Tenki no Ko*. Az *Everything Flows* alcímű 2016-os, eredetileg négy rövid epizódban vetített antológia tulajdonképpen ennek a korai

műnek egy minden szempontból sokkal komplexebb módon megvalósított előzménytörténete, hiszen időben előbb játszódik.

Itt Daru a főszereplő, aki a már nevet is kapott lány, Miyu első cicája, és a történetünk kezdetén már benne van a korban, hiszen őt a gazdája még gyermekkorában kapta az anyukájától, hogy ne legyen annyira magányos.

Magányos. Ez a szó nagyon fontos elem lesz a négy epizódnak, amelyekben többek között megelevenednek a gyerekkori emlékek is. Megtudhatjuk, miképpen is találkozott ő és a cicája, illetve hogyan jutottak el napjainkig, amikor Miyu erején felül igyekszik belépni a nagybetűs életbe, amit azonban a múlt démonai szüntelen megnehezítenek számára, magányban tartva és száműzve őt. Igen, magányban.

Shinkai Makoto többi nagy művéhez hasonlóan csodálatosan szép képekkel, animációval és zenei aláfestéssel fogad minket ez az anime.



Sejtelmes, ám csakhamar nagyon ismerős jelekkel indít, hogy aztán igen hamar mély érzelmek viharában találjuk magunkat, ami talán a történetvezetés rovására is válhatna, ám itt korántsem ezen van a hangsúly. Ahogyan az 1999-es kisfilmben, úgy itt is egy-egy pillanatnyi helyzet érzelmi oldalát vizsgáljuk meg, hogy aztán elkalandozzunk azon, ahogy Daru a múltjába révedve próbál összefüggéseket találni saját és szeretett gazdája élete között.



Arról viszont sosem szabad megfeledkeznünk, hogy mindig van hová tovább mennünk, előre tartanunk, amíg csak élünk, még a legkilátástalanabb helyzetben is. Talán lezáratlannak tűnhet a film vége, de valójában a fantáziánkra van bízva, hiszen annyi minden várhat ránk az életben, amit mindenki úgy alakít, ahogyan szeretne, ahogyan csak képes rá. Ki tudja, mit hoz a jövő? Mindenkinek van holnapja, még ha útközben el is veszünk a szürke hétköznapokban, vagy netalántán sajnos el is veszünk olyanokat is, akik fontosak voltak a számunkra. Minden múlandó. Ugye, milyen igaz? Ám az emlékeinkben örökké élnek tovább, amíg csak képesek vagyunk emlékezni rájuk. Hát emlékezünk, hogy emlékezni tudjunk...

Az *Ő és a cicája* egy indokolatlanul elhanyagolt mestermű, amit sajnos sokkal kevesebben ismernek, mint kellene. A Dragon-Hall+ csapata ezért döntött



úgy nemrég, hogy egy méltó, profi szintű magyar szinkronos változatot készít hozzá, ezzel is elősegítve, hogy minél többen megismerjék. Nézd meg te is ezt a csodálatosan szép animét 2020. augusztus 2-án este 20:00-tól, csak a DragonHall TV online műsorán!

A Kanojo to Kanojo no Neko magyar szinkronnal augusztus 2-án 20:00-tól látható a Dragon Hall TV műsorán!



Cím:

Kanojo to Kanojo no Neko:
Everything Flows
(She and Her Cat: Everything Flows)

Hossz: 4 x 7 perc

Év: 2016

Műfaj: slice of life, pszichológiai,
romantika

Stúdió: Lidenfilms



NYÁRI SZEZON

2020

ÖSSZEÁLLÍTOTTA: HIROTAKA

Chou Futsuu Toshi Kashiwa Densetsu R



original

Stúdió:
Super Normal Studio

Műfaj:
fantasy, vígjáték

Seiyuuk:
-

Leírás

A Kashiwában játszódó gag-anime középpontjában középsulis lányok és misztikus szörnyek állnak.

Ajánló

Annyira semmitmondó ez a leírás, hogy nem is tudom, mit írjak róla. De az biztos, hogy a poénkodásra megy rá. Viszont short anime lesz. Más infó még nem derült ki.

Deca-Dence



original

Stúdió:
NUT

Műfaj:
akció, kaland, sci-fi

Seiyuuk:
Konishi Katsuyuki,
Kusunoki Tomori

Leírás

A technológia uralta jövőben játszódik ez a sci-fi akciótörténet, ahol városóriások uralják a tájat.

Ajánló

Sci-fi túltengésünk lesz nyáron, de nem akkora baj az. A leírásból sajnos sok konkrétumot nem tudunk meg, max. annyit, hogy akciódús lesz.

A rendező Tachikawa Yuzuru, a *Death Parade* (*AniMagazin* 25.) és *Death Billiard* atyja és rendezője, de dolgozott az *OPM*-ben és az *SnK*-ban is. A stúdiót pedig a *Youjo Senki* óta ismerhetjük.

Dokyuu Hentai HxEros



manga alapján

Stúdió:
Project No.9

Műfaj:
akció, vígjáték, ecchi, iskola, shounen, természetfeletti

Seiyuuk:
Matsuoka Yoshitsugu,
Kakuma Ai, Kayano Ai

Leírás

A világ a pusztulás szélén áll. A hősök a HxEros eszközzel felszerelve az ecchi és az erotika erejét használják, hogy megmentésük a bolygót a libidó faló szörnyektől.

Enjou Retto és Hoshino Kirara gyermekkori barátok, de elsodrónak egymástól. Egy nap egy szexuális energiát faló szörnyet kell legyőzniük, ezután pedig csatlakoznak a hősökhöz.

Ajánló

Nekem erről egyből a *Masou Gakuen HxH* jutott eszembe, ahol csöcsfogdosásból és hasonlóból lett a harci energia. Mókás szórakozásnak ígérkezik, sok-sok ecchivel. Persze ettől még a többi része lehet unalmas. A manga 2017 óta fut, Kitada Ryouma készíti, akinek már van pár mangája, köztük hentai is. A stúdió korábban a *Pastel Memoriest* és a *Watashi, Nouryokut* csinálta.

Get Up! Get Live!

vegyes média projekt

Stúdió:

Spell Bound

Műfaj:

vígjáték, dráma, slice of life

Seiyuuk:

Hanae Natsuki,
Azakami Youhei,
Ishikawa Kaito



Leírás

A „hangszínész x 2D előadó” projekt központjában az ipar tehetségei gyűlnek össze az SSS ügynökségnél. A történetben sűrűlódások, féltékenység, csalódás, továbbá veteránok iránti csodálat kap helyet, ahogy a szereplők Japán legnagyobb előadóművészeivé akarnak válni.

Ajánló

Az leírásról egyből az jutott eszembe, hogy az a történet viccesen, minket szórakoztatva szeretné bemutatni a szórakoztatóipar többféle oldalát. Viszont sajnos egyelőre nincs bővebb infó az animéről.

Gibiate



original

Stúdió:

Studio elle

Műfaj:

akció, kaland

Seiyuuk:

Fujii Yukiyo,
Kakihara Tetsuya,
Touchi Hiroki

Leírás

2030, Japán. Egy vírus söpört végig a világon, amely a fertőzött embereket különféle szörnyekké alakítja koruk, nemük és rasszuk alapján. A vírus neve Gibia.

Ajánló

Egészen aktuális anime lett ez végül sajnós. Bár senki nem vált szörnyeteggé, azért mindenkinek elege lett egy időre a vírusokból. Az anime különlegessége, hogy a karakterdizájnere, Komino Masahiko (*JoJo*) Magyarországon járt a 2019-es Őszi MondoCon vendégeként, és rajzolt ebből az animéből, majd dedikált is. Nekünk is van itthon belőle egy példány. Az anime original mű.

Great Pretender



manga alapján

Stúdió:

WIT studio

Műfaj:

akció, kaland, vígjáték

Seiyuuk:

Fujiwara Natsumi,
Kobayashi Chiaki,
Suwabe Junichi

Leírás

Edamura Masato a legnagyobb csaló Japánban, barátjával, Kudóval át akarnak verni egy franciát Asakusában, de helyette őket csapják be. Az uraság Laurent Thierry, aki jóval nagyobb szinten mozog, továbbá a maffia embere. Edamurának rá kell jönnie, milyen sors vár rá, amikor beszáll Laurent melójába.

Ajánló

Színes-szagos, mókás maffiasztori, akcióval és meneküléssel. Egészen szórakoztatónak ígérkezik. Ráadásul original a WIT-től, ami ezzel elszakad végre a fantasy vonaltól, és a grafikai is jóval művészebbre, CG mentesebbre sikerült. Külön pozitívum, hogy Kaburagi Hiro a *91 Days* és a *Hoozuki* rendezője irányítja az animét.

Kanojo, Okarishimasu



manga alapján

Stúdió:

TMS Entertainment

Műfaj:

vígjáték, romantika, iskola,
shounen

Seiyuuk:

Horie Shun, Amamiya Sora,
Yuuki Aoi

Leírás

Japánban a magányosoknak van egy megoldás. Egy online szolgáltatás, amivel lehet pl. apát, gyereket és barátot bérelni. Amikor Kazuyával szakít addigi párja, kipróbálja ezt a szolgáltatást, és nagyon aranyosnak és kedvesnek találja bérelt barátnőjét. A hölgy titokban akarja tartani a kapcsolatot, de gondok adódnak, amikor kiderül, hogy ugyanarra az egyetemre járnak és egymás szomszédai. Kazuya rájön, hogy a való életben nem is olyan kedves ez a lány.

Ajánló

Barátnő bérbe. El tudom képzelni, hogy tényleg van ilyen... Viszont egy szórakoztató anime lehet belőle. A TMS mostában a *Fruits Basket*-tel, a *Dr Stone*-nal, nah meg *Lupin* filmekkel tündököl. Az animét Koga Kazuomi (*Amerio Cocoa*) rendezi, aki dolgozott a *Goblin Slayer*-en és a *Wotakoin*-is.

Lapis Re:LiGHTs



original

Stúdió:

Yokohama Animation Lab

Műfaj:

zene

Seiyuuk:

Saeki Iori, Mukai Live,
Kubota Rise

Leírás

Egy Maesquester nevű városban járunk, ahol a pyroxene nevű kristály az energia forrása. A boszorkányoknak nevezett lányok ezt felhasználva, dallamokkal hívják elő a varázslatot. Előadásukkal így képesek szörnyeket ölni, és persze vonzzák az embereket. Egy lány, Tiara, akinek álma, hogy ilyen boszorkány legyen, megérkezik a boszorképző suliba.

Ajánló

Sok helyen láttuk már, hogy a zenének milyen mágikus hatásai vannak, pl. *Macross*. Ettől függetlenül ez bizony egy idolanime lesz, cuki lányokkal. A stúdió eddig kisebb munkákon dolgozott, legutóbb a *Miru Tights*-on. A rendezői székbe pedig Hata Hiroyuki ül (*Yumekuri*, *Yuru Yuri Nachuyachumi* és *San Hai*).

Maou Gakuin no Futekigousha



light novel alapján

Stúdió:

Silver Link

Műfaj:

vígjáték, fantasy, mágia,
romantika, iskola

Seiyuuk:

Suzuki Tatsuhisa, Kusunoki Tomori, Natsuyoshi Yuuko

Leírás

Anoth, a zsarnok démonkirály, ki embereket és isteneket győzött le, elfáradt a harcokban. Békés életet remélve reinkarnálódik. Mikor 2000 évvel később felébred, látja, hogy a világ túl békés lett, és a mágia kihalóban van. Hogy visszaszerezze jogos helyét, beiratkozik a démonkirály akadémiára. És mivel nem tudják megmérni az erejét, Misha támogatja őt, hogy feljebb léphessen a ranglétrán.

Ajánló

Mágia, iskola, démonok - sablon triumvirátus. Láttunk már sok ilyen, néhány humoros szituáción kívül nem sok újat tud adni. A light novel is elég friss, 2018 óta fut. A Silver Linknél jó kezében van, értenek a sulihoz és a mágiahoz, lásd *Masamune-kun* vagy *Illya*. Tapasztalt rendezőt is kapunk Oonum Shin személyében, aki az *Illya* sorozatokat vagy a *Tasogare Otome X Amnesiát* (*AniMagazin 19.*) is irányította.

Monster Musume no Oisha-san



light novel alapján

Stúdió:

ARVO Animation

Műfaj:

vígjáték, ecchi, fantasy,
romantika

Seiyuuk:

Oonishi Saori,
Toki Shunichi

Leírás

Lindworm városában az emberek és szörnyek együtt élnek. Dr. Glenn szörnylányoknak tart fenn klinikát. Legyen az kentaur, sellő vagy gólem, Dr. Glenn a legjobb tudása szerint végzi a munkáját. De amikor egy bosszantó karakter megpróbálja ellopni egy hárpia tojását, vajon miként reagál a neves orvos?

Ajánló

A félig lány, félig szörny lényeket szerintem senkinek nem kell bemutatni. Több hasonló is készült az utóbbi időkben, elég a Monster Musume no Iru Nichihou-ra gondolni. Viszont a címen kívül semmi közük egymáshoz. A manga 2016 óta fut, a stúdiót pedig a *Bo-kutachi wa Benkyou ga Dekinai!* során ismerhettük meg. A rendező is ugyanaz, Iwasaki Yoshiaki, de ő irányította a *Hayate no Gotoku 2*-t is.

Peter Grill to Kenja no Jikan



manga alapján

Stúdió:

Wolfs Bane

Műfaj:

vígjáték, ecchi, romantika,
fantasy, hárem, seinen

Seiyuuk:

Ninomiya Yui, Shimoto Hiro,
Yamamura Hibiku

Leírás

A történet középpontjában Peter Grill áll, a legerősebb ember a világon. Van egy barátnője, aki szentül hiszi, hogy a gyereket a golya hozza, és kapcsolatuk két évében a kézfogásnál nem is jutottak tovább. Közben pedig Petert ostromolják az olyan nők, mint az ogre nővérek vagy egy elf, mivel mind erős gyermekek szeretnének. Peternek el kell kerülnie minden kísértést és botrányt, de közben bűnösnek érzi magát Luviliával szemben.

Ajánló

Az első gondolatom a „facepalm”. A második, hogy igen, ez a tipikus hárem ecchi, amiben kínosabbnál kínosabb és persze annál viccesebb jelenetek váltják egymást. 2017 óta fut a manga. A stúdió ezzel az animével fog bemutatkozni, korábban csak a *Mao-sama, Retry!* animében segédkeztek.

The God of High School



webmanhwa

Stúdió:

MAPPA

Műfaj:

akció, kaland, vígjáték,
fantasy, harcművészet, sci-fi

Seiyuuk:

Tachibana Tatsumaru,
Kumagai Kentarou

Leírás

Minden egy harcművészeti tornával kezdődött, ami a középiskolai diákok között zajlott Koreában, hogy megtalálják a legjobbat. Mori Jin taekwondo mester hamarosan szembesül azzal, hogy valami sokkal nagyobb van a viadal háttérében.

Ajánló

A harcművészet kedvelői nincsenek eleresztve mostanában, így nekik érdemes lehet ránézni erre a címre. A MAPPA (*Yuri on Ice*, *Dorohedoro*, *Granblue Fantasy*), most egy manhwa-t szemelt ki, ami 2011 óta fut. Ráadásul a rendező is koreai, Park Seong-Hu, aki a *Garo: Vanishing Line*-t is rendezte, de dolgozott a *Macross F*-ben és az *FMA:B*-ben is.

Uzaki-chan wa Asobitai!



manga alapján

Stúdió:
ENGI

Műfaj:
vígjáték, ecchi, slice of life

Seiyuuk:
Oozora Naomi,
Akaban Kenji

Leírás

Sakurai Shinichi egyetlen kívánsága egy kis csend és béke. De az alsóbb éves Uzaki Hanának más terve van. Ő pörgést, szórakozást és együtt lógást akar. Kitarása és más vonzó tulajdonsága egy gyönyörű kapcsolatot kezdett jelenteni.

Ajánló

Nos, ez bizony tömény marhaságnak látszik, hogy ez pozitív vagy negatív, azt majd aki nézi, megtudja. Egy futó mangáról van szó, mint sok más esetben, amit most az ENGI fog adaptálni, korábban csak a *Hataage! Kemono Michi* volt önálló munkájuk. A rendezés feladatát Miura Kazuya (*DRAMAtical Murder*, *Hattage*) kapta, de dolgozott a Soumában is.

Bizonyára mindenki tudja, hogy a Covid vírus miatt nagyon sok animét eloltak, félbehagytak, épp ezért összegyűjtöttük pár címet a teljesség igénye nélkül, hogy kicsit képben legyünk.

Tavaszcól nyárra tolódott

Appare-Ranman! - Elindult ugyan tavasszal, de a harmadik résznél abbamaradt. Július 24-től folytatódik.

Houkago Teibou Nisshi - tavasszal indult, július 28-tól folytatódik a 4. résszel.

Digimon Adventure - az 5. résszel folytatódott július elejétől.

Shokugeki no Souma: Gou no Sara - a 3. résszel folytatódott július 18-án.

Major 2nd Season 2 - az áprilisban indult animéből mindössze 7 részt tudtak leadni, július 11-től folytatódik a 8. résszel.

Mewkledreamy - hasonló a helyzet, mint a Majornál, csak itt 9 részig jutott el az anime április óta. A 10. résszel folytatódott július elején.

Yahari Ore no Seishun Love Comedy wa Machigatteiru. Kan - Az Oregairu új évada tavaszról lett áttolva nyárra, július 10-én startolt.

No Guns Life 2 - Tavaszról tolták nyárra, július 10-én startolt.

Re: ZERO – Starting Life in Another World Season 2 - Szintén tavasszal indult volna, július 8-án startolt.

SAO: Alicization WoU 2 - A sokak által várt zárás is csúszott tavaszról. Július 8-án indult.

Fugou Keiji: Balance: Unlimited - a 3. résszel folytatódik július 31-től.

Maou Gakuin no Futekigousha - szintén tavasszal indult volna, nyár lett belőle.

A nyári szezonban indult volna, de őszre tolták

A3! Season Autumn & Winter - Az első szezonját újra leadták tavasszal, ez pedig októberben indul július helyett.

Akadama Drive - A júliusi premier itt is októberre csúszott.

Assault Lily Bouquet - Ez is nyár helyett októberben startolt.

Dropout Idol Fruit Tart - szintén ugrott egy évszakot.

Hypnosis Mic – Division Rap Battle - július helyett október

DanMachi III - a folytatások sem úszták meg, hogy októberre tolják őket.

Maesetsu! - szintén nyárról került át őszre.

Mahouka Koukou no Rettousei: Raihousha-hen - ez is októberre csúszott nyár helyett.

Senyoku no Sigrdrifa - nyár helyett, össze láthatjuk.

Ikebukuro West Gate Park - szintén nyáron startolt volna, de őszi premier lesz.

Haikyu!! To The Top 2 - egy ideig nem volt biztos az őszi start, de most elvileg oké.

Téli szezonra tolv

Log Horizon: Entaku Houkai - ezen elég nagyot toltak, ráadásul jó előre. A Log Horizon 3. évada októberben indult volna, de a premiert áttették januárra.

Tensei Shitara Slime Datta Ken 2 - a dupla-évados folytatás is csúszott. Az első fele október helyett januárban rajtol, míg a második fele egyből utána áprilisban.

Yakusoku no Neverland 2 - nyáron startolt volna, de végül két szezont is tolnak rajta, januári premier lesz.

Go-toubun no Hanayome ff - októberrel januárra került át.

Jelenleg dátum nélkül

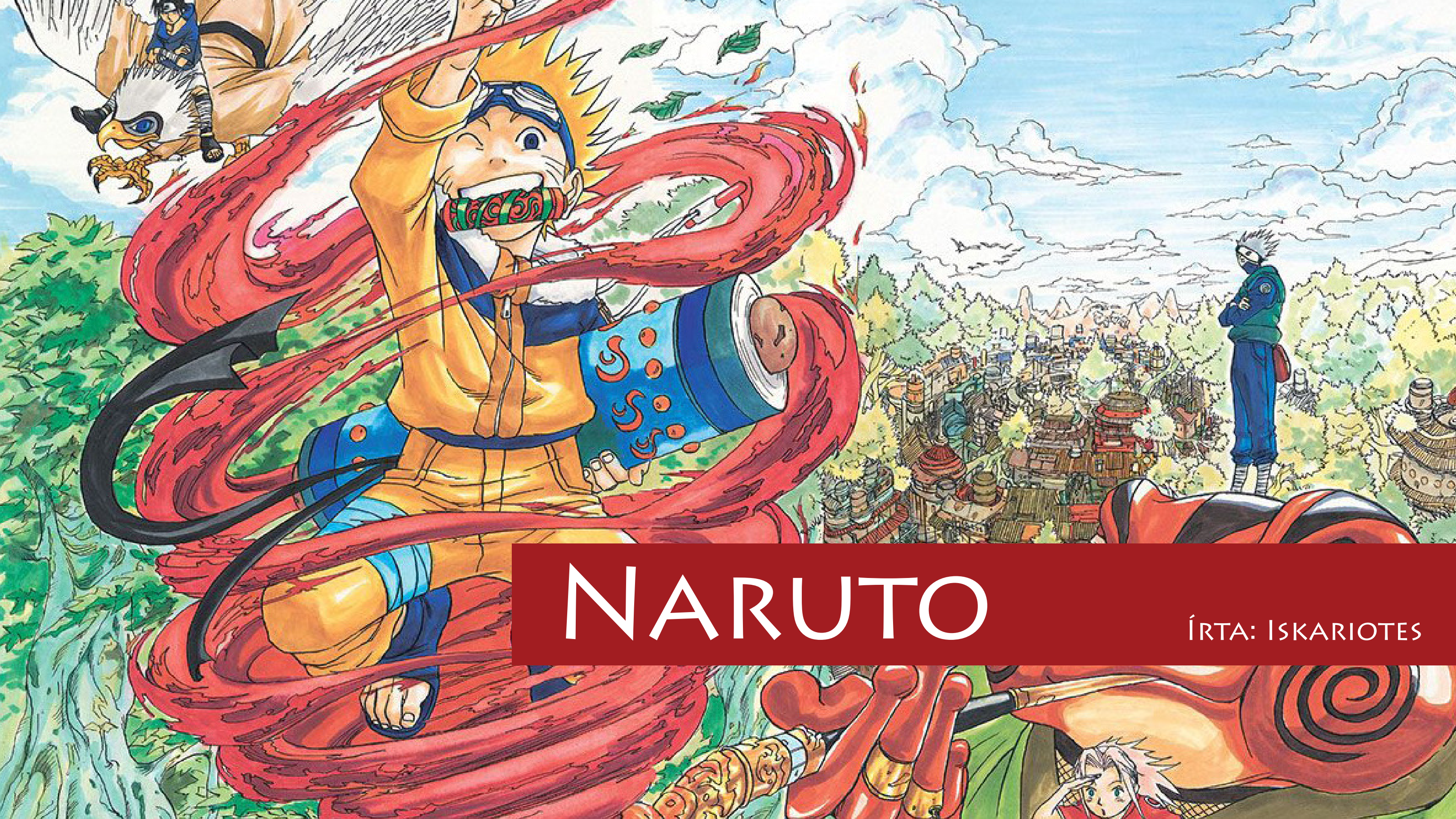
EX-ARM - nem minden címnél erősítették meg az októbert, ennél az animénél előfordulhat, hogy csak később látjuk.

Skate-Leading Stars - nyáron indult volna, azonban jelenleg nincs új premier dátum.

VladLove - ősszel indult volna Mamoru Oshii sorozata, ám végül nem fog, az új dátum még nem derült ki.

Kingdom 3 - tavasszal indult, de csak 4 részt adtak le, nem tudni, mikor folytatódik.

Toaru Kagaku no Railgun - Ez kicsit kakukktojás, mert a téli szezonban indult, de annyit tologatták a részeket, hogy még fut. Július 23-án folytatódik a 16. résszel.



NARUTO

ÍRTA: ISKARIOTES

Minden történetnek van kezdete. Shiganshi-na kapui előtt, Amestris egyik házában, az úton Tokió felé. De bárhol is kezdődjön, minden történetnek megvan a hőse. Igen gyakran egy fiatal fiú, úton az ártatlanságtól a tapasztalat felé.

Vázlatok

Naruto karaktertervével Kisimoto Maszasi (岸本齊史) először 1997 augusztusában próbálkozott meg az Akamaru Jump magazinban. Ez volt az első karakterközpontú mangája, ami egy mágiát használó világban játszódott. Több hasonlóság is feltűnik a későbbi nagy sikert arató sorozattal. Már ebben a történetben megjelenik a kilencfarkú rókadémon alakja. Valamint itt is erős hangsúly volt a barátkeresésen. A világa modernebb volt, mint amilyen a Narutóé végül lett. Például a rendőrök már lőfegyvert is használnak. A történet iránt sokan érdeklődtek, de Kisimoto nem volt elégedett a munkájával. Megítélése szerint a világ háttere túl zavaros volt, és nem volt jól kivitelezve.

Végül 1999-ben indult el a Shounen Jump szeptember 21-én megjelenő 43. számában a történet. A manga 2 részre bomlik. A kisebbik az 1–238. fejezet közti szakasz, ezt dolgozza fel a *Naruto* 220 része és a cikk is erről szól. A nagyobbik a 245–700. fejezet közti szakasz, ezt már a *Naruto Shippuuden* (ナルト-疾風伝) 500 része öleli fel. Ezekon kívül található a manga 239–244. fejezete közti ív, ami egy gaiden, azaz egy oldalsó történet.

Ebben megtudhatjuk, hogy Kakashi miképpen tett szert a saringanjára.

A mangaka hamar eldöntötte, hogy alapból a története egy japán stílusú fantasy világban fog játszódni. Ahol a nindzsák alapvetően a Hadakozó fejedelemségek korát (1232-1604) idézik, a politikai anarchiát mindenképpen élethűen hozza a sorozat. Habár a különböző rejtekek (隠れ里 – kakurezato), ahol a nindzsák élnek, eléggé nagy autonómiával rendelkeznek, de elvileg daimjók uralma alatt álló földeket jelentenek.



Az egész világot feldobta elektromossággal, így került képbe a villany, a tévé vagy éppen a 8 bites számítógépek. Ugyan nem zárta ki, de végül nem szerepeltek autók vagy éppen repülőgépek sem, csak gőzhajók. Egyedül a lőfegyverek használatát vetette el kategorikusan.

A ruházkodásnál szintén ezt a változatoságot viszi tovább Kisimoto. Az edzőruhák és a pólók simán jól megférnek a chōngszámokkal és a kimonókkal együtt. Az épületek egyértelműen távol-keleti hatásúak, de néha felbukkannak modern technikai megoldások is. A művész elmondása szerint Avarrejtek (Konohagakure – 木ノ葉隠れの里 Konohagakure no Sato) megalkotása közben nem nagyon gondolt egy konkrét városra, bár később Okojama városát adta meg inspirációnak a Rushmore-hegy mellett.

A karaktertervezésnél Kisimoto vezérvonala az volt, hogy mindegyik szereplője valamiben ki tudjon emelkedni (pl.: Rock Lee páratlan taidzsucu képessége). De ezzel párhuzamosan valamilyen hátrányt szenvedjen (pl.: Rock Lee legendásan rossz nindzsucu és gendzsucu „képességei”). Megrajzolásuknál egy öt stádiumból álló folyamatot követett: 1. ötlet, 2. durva skicc, 3. tollal való kihúzás, 4. árnyékolás, 5. színezés.

A gonoszok alkotásánál a mangaka azt tartotta szem előtt, hogy akivel harcolni fog, miképpen kerül majd erkölcsi/etikai önellentmondásba. (pl.: Haku szempontja, hogy miért is védi Zabuzát). De soha nem gondolt magára a fizikai harcra – ahogyan azt többször is mondta Kisimoto.

A történet kezdetén felmerült benne egy lehetőség, miszerint egy erősebb szerelmi háromszöget épít ki a Szakura-Naruto-Hinata trió közt. Kisimoto felesége például azért lobbizott, hogy Naruto Szakurával jöjjön össze. A mangaka végül a romantikus szálát háttérbe tolta, mert úgy érezte, egy akcióorientált sorozatban ennek nehezen találna helyet. Később azt nyilatkozta, hogy Szakurát sosem tudta elképzelni Naruto párjának, és nem szánt nekik közös jövőt, ők csak bajtársakként lehetnek együtt.



Az anime 2002. október 3-án indult el és 2007. február 15-ig 220 részt élt meg. A vezető rendező Date Hajato lett, a kivitelezőnek pedig a Studio Pierrot-t választották. A karakterdizájnért Nishio Tecuja lett a felelős, akit Kisimoto személyesen kért erre a pozícióra. Az 1-135-ig terjedő szakasz majdhogynem végig a manga cselekményét viszi, míg a maradék 85 részt filler epizódok sokasága teszi ki. A sorozatot kiemelt időszokban: az úgynevezett Arany Órákban (ゴールデン・タイム, gōruden taimu) sugározták, azaz 19:00–22:00 közt.



A Naruto a 2000-es évek közepén érte el népszerűségének csúcsát. 2007-ben lett első ízben dobogós Japánban az eladott példányszámok versenyében. Csak a One Piece és a Nana tudta megelőzni. 2008-2011 között stabilan a második volt Oda Eiicsiró verhetetlen műve mögött.

A sorozat 2005 táján kezdte meg globális hódító útját, miután 2005-ben az USA-ban és Kanadában, majd 2006-ban Európában és végül 2007-ben Ausztráliában is megjelent. Népszerűségéhez az is hozzájárult, hogy hamar egy hozzáértő csapat kezdte meg az angol nyelvű fansub készítését: a Dattebayo. Ők egészen 2009-ig vezették a fordítást, amikor visszavonultak. 2006-ban Kisimoto elnyerte a Quill-díjat képregény kategóriában. 2017-ben a Naruto lett minden idők harmadik legsikeresebb mangája, 2019-ben pedig már 250 milliós eladott példányszámmal büszkélkedhetett.

Alaphelyzet

Uzumaki Naruto (うずまきナルト) születése napján a Tűz országában található Avarrejteket egy legendás rókadémon, a kilencfarkú Kurama (Kyuubi no Yōko) támadja meg. A szörny – amely egyetlen farokcsapásával cunamit tud előidézni – hatalmas pusztítást rendez, de a falu vezetője, a Negyedik Hokage (Namikaze Minato) az élete feláldozása révén legyőzi őt a Shiki Fuujin (magyarul: A Halálisten ölelése) technikával. A bestiát az újszülött Narutóba zárja el. A kisbaba élete első

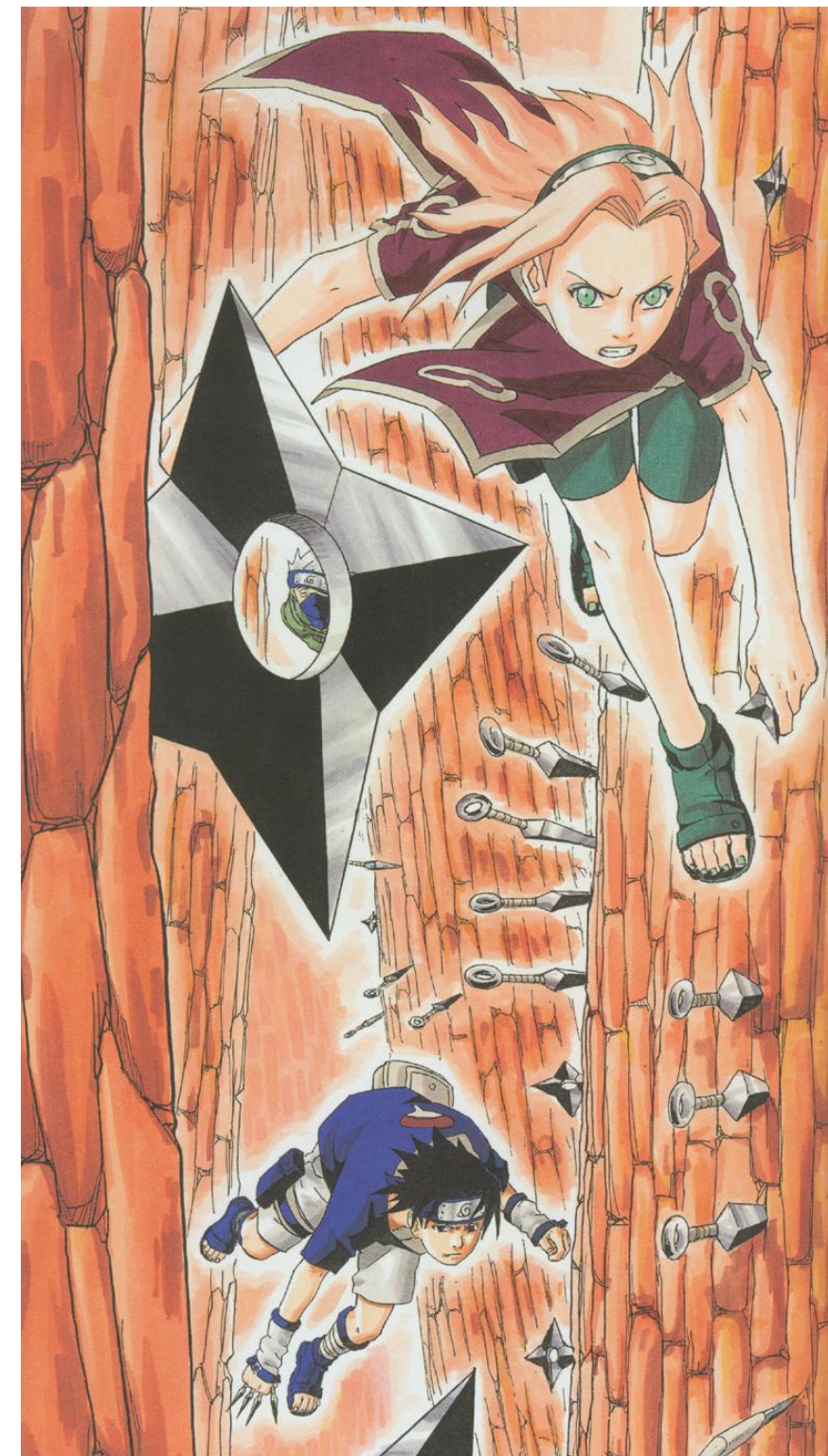
napján elveszítette a szüleit a rókadémon támadása miatt.

(Hol található? manga: 1. kötet 1. fejezet; anime: 1. rész)

Játszó-tér

Tizenkét évet ugorva az időben azt láthatjuk, hogy Naruto Avarrejtek egyik fiatal hiperaktív vandálja lett, pedig a Harmadik Hokage féltő figyelemmel fürkészte mindennapjait. Ez annak volt köszönhető, hogy pici korától kezdve mindenki kiközösítette, mert nem az embert, hanem a szörnyet látták benne. Holott a Negyedik Hokage azt remélte, hogy hősként fognak rá nézni. Így nem csoda, hogy Uzumaki bármit megtett csak azért, hogy így vagy úgy, de valaki foglalkozzon vele.

Amellett, hogy folyamatosan rosszkodik, Naruto a Nindzsa Akadémián szeretné letenni (immár harmadjára) a záróvizsgáját, legnagyobb álma pedig az, hogy ő legyen a következő Hokage. A mangában több mint 60 oldalt felölelő prologus (a szokásos 20 oldal helyett) leginkább arra van, hogy megismerkedjünk Naruto két kedvelt technikájával. Az első az Árnyéklón-hadsereg dzsucu (影分身の術 Kage Bunshin no Jutsu), az ezt bemutató kétoldalas mangakép páratlanul visszaadja a dzsucu impozáns jellegét. A másik pedig a Szexi dzsucu, amit a legváratlanabb szituációkban is szeret bevetni.





Mint ilyenkor szokás, a friss végzősöket hármascsoportokba rakják tudásuk és képességük alapján, felügyeljük egy tapasztalt sinobi. Így egy csapatba kerül az osztályelső Ucsiha Szaszuke (うちはサスケ), az elméletben nagyon erős kunoichi, Haruna Szakura (春野サクラ) és az osztályutolsó Uzumaki Naruto. Vezetőjük pedig az arcát mindig gondosan eltakaró Hatake Kakasi (はたけカカシ) lesz. Hogy a kis geninek sorsa mi lesz, azt Kisimoto már a manga negyedik fejezetének a borítóképével lelövi: Szakura egy meztelencsigán áll, Szaszuke egy kígyó fején, míg Naruto egy békán emberkedik.

Tűzkeresztség

A csapat belső mechanikája eleinte kimondottan rossz. Erre a legjobban Kakasi tesztje világít rá, ahol mindhárom kis genin összes gyengesége könnyörtelenül kiütözik. A történet előrehaladtával a kis csapatot egyre komolyabb és nehezebb feladatokkal bízzák meg, mígnem első ízben hagyják el Avarrejtekbiztonságot adó lombjait. Az utazás természetesen több síkban is zajlik. A nézők jobban megismerik a Naruto világának nagyságát, valamint a nindzsák és a feladatok besorolását is. Azt, hogy a történetmesélés egy fokkal magasabb szintre lép, a 9. fejezet mutatja be. Kakasi látszólagos brutális széttépése egy egész oldalt betérít. Vér, hús, csontok, inak repkednek. A következő fejezetekben a szintet tovább emeli Kisimoto. Momocsi Zabuza elleni harcban bemutatásra kerül a

Naruto univerzum egyik legerősebb véröröksége, a saringan.

A mangaka a 16. fejezet borítóképén szintén egy kis húsvéti tojást rejt el. Kakasi ágyánál két fénykép van: az egyikben Szakura, Szaszuke, Naruto és Kakasi látható, a másikon pedig a genin Kakasi látszik két másik társával és a mesterükkel, a Negyedik Hokagéval.

Szaszukének és Narutónak sokat kell fejlődnie, hogy egy nap a legnagyobbak lehessenek. Kisimoto az edzésükre külön figyelmet fordít. A gyakorlás intenzitását és fokozatosságát mi sem mutatja jobban, hogy a mangát 90 fokkal kell el-



forgatni, hogy az ember kényelmesen tudja nézni a két barát közös fáradozását.

Az ívet egy Zabuza-Haku vs. Hetes csapat összecsapás zárja. A manga tele van dupla féoldalal, oldalal vagy akár kétoldalas rajzokkal. A kimerevített pillanatokban lehetőségünk van alaposabban elmélyülni a harcban. A két csapat közti küzdelem egyre naturálisabban van bemutatva. A Narutóból első alkalommal előtörő Kilencfarkú nyers brutalitást kölcsönöz a kis geninnek. Kakasi Villámtörés művészete (alias csidori) és Haku megölése, valamint Zabuza vérben tocsogó teste sokkoló hatást vált ki. A legdurvább mégis Momocsi monológja, amelyben kifejti, hogy a nindzsák nem más, mint eszköznek lenni a Falud érdekében. A fiatal csapatot e realista mondatok szíven döfik.

(Hol található? manga: 1. kötet – 4. kötet 33. fejezet; anime: 1 – 26. rész)

Klasszikus Shounen Fight

A sorozat következő nagy etapja az úgynevezett csúnin vizsga. Ez a fejezet magában hordozza a klasszikus shounen fightok ismertetőjegyeit. A szereplők egy, a külvilágtól elzárt helyen gyűlnek össze, ahol egy az egy elleni összecsapások követik egymást, aminek végén a két legerősebbre tartott ellenfél csapat össze. De már közel sem a torna megnyerése a pusztán cél, hanem annál egy sokkal komolyabb, fontosabb cél lebeg a harcosok szeme előtt.

Kisimoto ezt a jól ismert sémát egy picit megfűszerezte. A küzdelemre nem kell elutazniuk seholva, mert pont Avarrejtekben tartják meg a több rejteket is felvonultató csúnin vizsgát. Gyakorlatilag ebben a történet-szálban ismerkedünk meg Naruto volt évfolyamtársaival, akik aztán később visszatérő karakterek lesznek, többek közt Hjúga Hinata is. Az egyik Szarutobi Aszuma 10-es csapata, amiben Jamanaka Ino, valamint Akimicsi Csódzsi és Nara Sikamaru található, illetve a Júhi Kurenai által vezetett 8-as csapat: Hjúga Hinata, Inuzuka Kiba&Kiba, Aburame Sino. Emellett egy

idősebb korosztályt is megismerünk: a Might Guy felügyelte Tenten, Hjúga Nedzsi, Rock Lee csúninok. Természetesen velük még többször találkozunk a történet során. Ahogyan felbukkannak más rejtekből érkező csúninok is, mint amilyen a Temari, Kankuró és Gaara triója Homokrejtekből. Ráadásként „szerencsére” felbukkan Jakusi Kabuto is. Elsőként egy elméleti teszttel nyit a vizsga, amin a nindzsajelöltek információszerző képességét tesztelik. A vizsgát Morino Ibiki vezeti, aki Avarrejtek első számú vallatótiszteje volt akkoriban.

Ezt követően a csapatoknak egy öt napos túlélő akadálypályát kell abszolválniuk a Halál Erdőjében. Egyrészt kicsit jobban megismerkedünk több más csapattal is. Másrészt döbbenve kell tapasztalnunk, hogy Naruto démoni ereje és Saszuke saringanja közösen sem tud sokra menni Orocsimaru, a legendás szanninok egyike (忍説の三忍 Densetsu no Sannin) ellen. Szakurának pedig rá kell ébrednie, hogy a harcban nem elég a fiúkra hagyatkoznia, sőt minden eddiginél bátrabbnak kell lennie. Kiba, Hinata és Sino csapatának pedig szembesülnie kell Gaara mészárszékével.

Akik sikeresen túléltek, és még teljesítették is a rájuk bízott feladatot, egy utolsó selejtezőkört kellett menniük, klasszikus egy az egy elleni harcban. Bár több érdekes párosítás kialakult, a legnagyobb összecsapást végül a Gaara kontra Rock Lee párosítás hozta el.

(Hol található: manga 4. kötet 34. fejezet – 10. kötet 88. fejezet; anime: 20 – 52. részig)



Önfeláldozás

Kisimoto ekkor a történetben egy érdekes lépést tesz. Bár maga a csúnin vizsga nem ér véget, de egyhónapos pihenőt kapnak a résztvevők. Amikor visszatérnek, hivatalosan még tart a vizsga, ugyanakkor a mangaka már egy másik nagyobb történet-szálát készíti elő, sőt a vizsga zárása is már ezt a célt szolgálja.

Magára a vizsgára a mangában a 99-114. fejezetben kerül sor, ennyi idő alatt zavarnak le 4 vizsgát. Így nem is ez a lényeges szakasz itt.



Elsőként ott van az egyhónapos kényszer-szünet. Naruto itt találkozik össze a második legendás szanninnal, Dzsiraijával, a Hegyi Kéjencsel. Az ötvenes sinobi szárnyai alá veszi az ifjú genint, és próbálja taníttatni. Egyik legelső feladatának azt tartja, hogy Naruto is megtanuljon idézni. Így – ahogyan a Negyedik Hokage – és ahogyan Dzsiraja is, a varangyokkal kötött szerződést Uzumaki. Sok sikertelen próbálgatás után végre az egyik legerősebb békát, a nagy Gamabuntát tudta megidézni.

A vizsga éppen hogy csak megkezdődik, amikor hirtelen támadás éri a Rejteket. Bár eddig is többen meghaltak (pl.: Hajate Gekko) vagy legalábbis halálközeli élményben volt részük (pl.: Rock Lee), úgy lehetett érezni, azért van egy háttér, aminél a készítő tovább nem mennek. De azzal, hogy Sikamarut szándékosan egy öngyilkos szituációba hajszolták bele, érezni lehetett, hogy a viszonyok alapvetően változnak meg. A történet döntően három nagyobb cselekményre fókuszál. Az első és a legkisebb: a falu védőinek harca a támadók ellen. A legnagyobb érdekessége ennek a szálnak az, hogy Dzsiraja szinte egymaga veri vissza a háromfejű kígyó támadását.

A második szál a Gaara elleni harc. Itt leginkább a Hetes számú csapat tagjai azok, akik szembeállnak a Gaarában lakozó szörnyvel. Mint megtudjuk, nemcsak egy legendás szörny létezik a világban, hanem összesen kilenc. Mindegyik bestia más-más lény formájában jelenik meg, de erejük függ attól is, hogy hány darab farkuk van.



Értelemszerűen az egyfarkú a leggyengébb, míg a kilenc farkú a legerősebb.

Bár elsőként Szaszuke próbálja felvenni a kesztyűt Gaarával, hamar rá kell jönnie, hogy nincsen olyan szinten, hogy érdemlegesen tudjon harcolni a homokrejteki fiúval. Ucsiha után következik Uzumaki. A két dzsindzuriken összecsapása pedig, ha nem is volt magas színvonalú, de nagyon látványosra sikeredett.

A Gaarából kitörő Sukaku, azaz Egyfarkú megjelenése roppant kolosszálisra sikeredett.

Naruto egyetlenegy technikával tudott erre válaszolni: megidézte Gamabuntát. A harc inkább volt egy szégyentelen shounen fight fanservice, semmint valóban tétre menő harc. Senki sem gondolhatta komolyan, hogy Szakura, Szaszuke vagy Temari épsége valós veszélyben legyen. Ahogyan azt is lehetett sejteni, hogy Naruto nem most fog életében először ölni, ráadásként egy kor- és sors-társát.

Ebben a történetben a harmadik szál lett a legjelentősebb. Egy ízig-vérig S osztályú küzdelem, ahol csak kage szintű harcosok vannak jelen. Hiruzen Szarutobi, a Harmadik Hokage csap össze Orocsimaruval és az általa megidézett első és második Hokagéval. Ráadásként a harc egy rendkívül szűk helyre koncentrálódik, ami minden irányban zárt. Egy MMA-s ketrec a szabadság és béke szigetének látszik ahhoz képest, ahol a mester és tanítványa csapott össze.

Míg a Naruto vs. Gaara harc inkább a fiatal-ság tombolásának hatott, addig itt két tapasztalt mester csapott össze, és már a legelején leszögezték, hogy itt ma valaki meg fog halni. Az egész harc e gondolat körül forgott. Orocsimaru egyfolytában Szarutobi életéveit vetette a szemére. A nagy harcok klasszikus flashback része is ezt mutatja be, Orocsimaru embereken kísérletezett a hosszabb életért. A halál elleni küzdelmet mutatta az is, hogy az egykori legendás szannin más testébe bújt, csak hogy fiatalabb lehessen. Az elmúlás elleni örök harc.

De, hogy még egyértelműbb legyen a helyzet, Orocsimaru megidézte az Első és a Második Hokagét, akiket a koporsójukból hívott elő. Akik fiatalabban haltak meg – mint most a Harmadik – de mindegyikük azért veszett oda, mert a faluját védte. Avarrejteknek addig három elhunyt Hokagéja volt, mindhárman a vérükkel fizették meg a Rejtek védelmének az árát. Egy idő után a Harmadik Hokage is elfogadja azt, hogy Avarrejtek „összes kis falevelét” csak úgy tudja megőrizni, ha önmagát feláldozza.

(Hol található: manga 10. kötet 89. fejezet – 16. kötet 139. fejezet; anime 53. – 80. rész)

Felnőttek

Ebben az etapban a fiatalok háttérbe szorulnak, és helyettük a történet az idősebb szereplőkre fókuszál. Kezdetnek megismerkedünk az Akacukival, majd találkozunk a harmadik szanninnal, hogy a szakaszt egy látványos és komoly harccal zárjuk le. Avarrejtek az elmúlt harc után romokban hever. A falu legerősebb nindzsája és egyben vezetője, Hiruzama Szarutobi halott. Valamint több más sinobi is meghalt, és ahogyan mondani szokás: az anyagi kár jelentős.

De mielőtt még bárki is rendezni tudná a sorait, megjelenik a faluban két, furcsa kabátot hordó szerzet. A magát Akacukinak hívató csoport tagjai azért jöttek, hogy magukkal vigyék Narutót. A fiúhoz nem jutnak el, mert útjukat állják. A rajongók szemében nem túl meglepő, hogy Kurenai



és Aszuma nem bír az új ellenséggel. Ami meglepetésként szolgál, hogy még Kakasit is le tudják győzni. Persze nem csoda, az ellenfele nem más, mint Szaszuke bátyja: Ucsiha Itacsi.

Természetesen, amikor a színpadon feltűnik egy pisztoly, annak el is kell sülnie. Itt sem marad ez másképpen. A két Ucsiha is összetalálkozik. Nevetséges lenne összecsapásnak titulálni a „küzdelmüket”. A Temari kontra Tenten csúnin vizsgás harc is komolyabb volt, mint ez (a kunoicsik meccse a mangában 2 db panel volt!).

A történet középpontjában a harmadik legendás szannin található: Szendzsú Cunade, a legendás gyógyító, valamint fantasztikusan rossz hazardőr. És igen, a nevéből kitalálható, hogy az első Hokage unokájáról és a második unokahúgáról van szó.

A Szarutobi és Oriccsimaru harcból már megtanulható volt, hogy a felnőtteknek mások a céljaik, mások a gondolataik. Narutónak is szembeülnie kell azzal, hogy nem mindenkinek fontos a Hokage rang. Másoknak pedig Avarrejték



nem más, mint egy elpusztítandó objektum. A kis geninnek fájdalmasan kell megtapasztalnia, hogy hősei esendő emberek, akik olykor hajnalig vedlenek. Esetleg a szexet egyszerű eszköznek tartják, amihez nagyon nem kell szerelem.

Narutónak ebben a szakaszban leginkább az jutott osztályrészül, hogy szerencsétlenkedjen a raszengan elsajátításával.

A történetív végül Cunade, Dzsiraja és Oriccsimaru, valamint segédcsapatainak (Sizuna, Tonton, Naruto és Kabuto) összecsapásával zárul, melynek eredményeként Cunade elfoglalja méltó helyét, és ezzel ő lesz az Ötödik s egyben az első női Hokage is.

(Hol található: manga 16. kötet 140. fejezet – 19. kötet 171. fejezet; anime 81. – 96. rész)

Klasszikus Shounen Fight 2.0

A Naruto lezárása végül egy olyan klasszikus shounen fight szakasszal zárul, mint amilyen a csúnin vizsga. Az új szál itt egy kereséses vonal lett. A Sikamaru, Dzsódzsi, Nedzsi, valamint Kiba&Akamaru és Naruto ötös vág neki, hogy megkeressék az elszöktetett Szaszukét, és ha török, ha szakad, visszahozzák.

A keresés során több hangrejteki nindzsával is szembetalálkoznak az üldözők. Szokás szerint a csapat egy-egy tagja kezd el harcolni az ellenség egy másik tagjával. Ez a történetív tökéletes arra, hogy bemutassa: a többiek mennyit fejlődtek az elmúlt időszakban.

A szakasz mi mással érhetne véget, mint Naruto és Szaszuke viadalával. A két fiatal élete addigi összes keserűségét kiadja magából. A rajongók által régóta várt meccs inkább volt kiábrándító, mintsem emlékezetes. Szó se róla, mind-egyikük a tudásuk és erejük 100%-át adta bele a harcba. De nagyon nehéz komolynak tartani ezt a cicaharcot úgy, hogy láttunk látványosabbat (Gamabunta-Kacuju vs. Manda), esetleg hősiecs halált (Harmadik Hokage), vagy éppen taktikusabbat (Temari vs. Sikamaru). Ráadásként pontosan lehetett tudni, hogy a két főhős közül egyik sem halhat meg, és dramaturgilag az a jobb szál, ha Szaszuke végül elszökhet. Kettejük mostani harcának igazi jelentőségét majd csak a Shippuudenben látható végső megmérettetésük függvényében kapjuk meg.

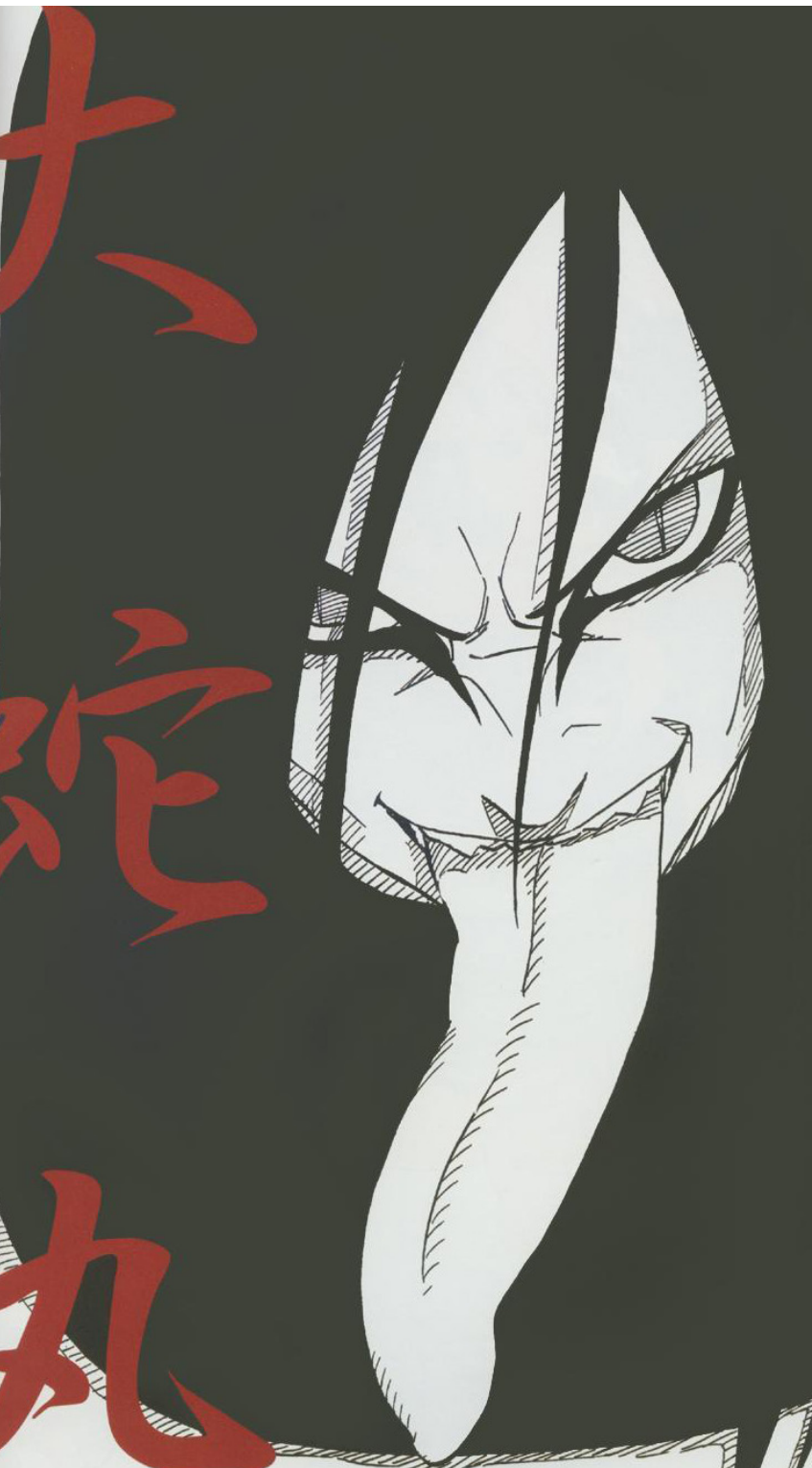
(Hol található? manga 20. kötet 172. fejezet – 27. kötet 238. fejezet; anime 109. – 135. rész)

Töltenivaló

A sorozat a 136. résznél különvált a mangától és egészen a befejező 220. részig fillerekkel van telepakolva. Ez a 2000-es években bevett szokás volt, míg manapság ilyenkor szünetet rendelnek el a stúdiók. Érdeemes megnézni ezeket a részeket vagy sem?

Személy szerint az mellett állok, hogy igen. Egyrészt a Naruto univerzumot komplexebbé teszi, és jobban, illetve mélyebben mutatja be.





Másrészt bemutatásra kerül pár olyan harc, ami így vagy úgy, de hatással lesz a Shippuuden világra. Hogy mást ne mondjak, Pain itt tesz szert a Sinrai Tenzsei technikájára. (Hol található: anime 136. résztől – 220. részig)

Kritika

Torijama *Dragon Ballja* (1984) és Rumiko *Inuyashája* (1996) egy alapvetően pozitív hangvételű, könnyedebb shounen fight világban játszódtak. Ez a légkör az 1990-es évek végére megváltozott: már a *One Piece* is kezdett ebbe az irányba hajlani, de a Naruto egyértelműen egy sötétebb hangvételű, drámaibb shounen fight világot épített fel. Ez a depressziós hangulat egészen a 2000-es évek végéig fennállt. A csúcspont shounen fightban a *D. Gray-man* volt, de a *Death Note* Shounen Jumpban megjelenése is ennek volt a lenyomata.

A Naruto a klasszikus shounen fightok összes pozitívumával rendelkezik. Széles univerzum egy pozitív és idealista főszereplővel. A többi karakter is kedvelhető, és a szereplők sokasága közül mindenki találhat valakit, akivel tud szimpatizálni. Az animációja sajnos nem tud mindig magas színvonalon maradni, gyakran megbicsaklik a minőség.

A zenéjét Maszuda Tosio szerezte, élvezhető, van köztük pár igen emlékezetes szám is, de összességében nem nevezhető egy örök darab-

nak. A különböző filmekhez és OVA-khoz kiadott zenei cédékek összesen hét lemezt tesznek ki. Az openingek hozzák a klasszikus shounen színvonalat, bár annyira ikonikus számot nehéz találni, mint amilyen a Shippuudenben a Hero Comeback, vagy a Mondo magazin „kvázi indulója”: a *Blue Bird*.

A széria egy klasszikus felnőtté válásos történet első nagy fázisa. Sokan érezhetik azt kiskamasz korukban, hogy senki nem foglalkozik velük, vagy nehezen találnak barátokat. Egyes pszichológusok úgy vélik, hogy Naruto és a benne lakozó Kurama egy ember belső harcait szimbolizálja. Ahol a róka a rosszat, a becstelenséget, a kegyetlenséget jelenti, az embernek pedig folyamatosan küzdenie kell ez ellen. A harci technikák bemutatásának és a különböző akciójeleneteknek frissességét sokan elismerik.

Naruto kínzóan optimista hitvallása talán segíteni tud a fiataloknak az által, hogy megmutatja az utat. Azonban azt is Kisimoto szeméretetik sokan, hogy túl sok a harc, így a karakterek nehezen tudnak kibontakozni. Szintén a sorozat hibájának tartják, hogy Naruto még Son Gokunál is együgyűbb és nehezebb felfogású, ami komoly akadályokat görgeszt a megszeretése elé. Egyesek gunyorosan csak annyit mondanak, hogy a Naruto nem több, mint egy sokrészes rámenreklám.

A sorozat mára már klasszikussá vált. Aki szereti a shounen fightokat, annak érdemes egy próbát tenni vele.

A következő oldalon látható táblázatban találjátok a Narutóhoz tartozó kiegészítő animéket, de azokon kívül 18 különböző videojáték készült a Narutóhoz, sajnos a legtöbbjüket csak Japánban adták ki. Az első a Naruto: Konoha Ninpōchō játék volt, amely Japánban 2003. március 27-én került forgalomba a *WonderSwan* című játékhoz.



Ha nem elég a sima Naruto sorozat, szerencsére van még mit nézni, illetve olvasni.

| Movie-k | | |
|---|---------|---------------------|
| Címe | Hossz | Premier |
| Naruto Movie 1: Dai Katsugeki!! Yuki Hime Shinobu Houjou Dattebayo | 82 perc | 2004. augusztus 21. |
| Naruto Movie 2: Dai Gekitotsu! Maboroshi no Chiteiiseki Dattebayo | 97 perc | 2005. augusztus 6. |
| Naruto Movie 3: Dai Koufun! Mikazuki Jima no Animaru Panikku Dattebayo! | 95 perc | 2006. augusztus 5. |
| Original Video Animation – OVA | | |
| Naruto: Akaki Yotsuba no Clover wo Sagase | 17 perc | 2003. május 24. |
| Naruto: Takigakure no Shitou - Ore ga EiyuuDattebayo! | 40 perc | 2003. december 20. |
| Naruto: Dai Katsugeki!! Yuki Hime Shinobu Houjou Dattebayo! - Konoha no Sato no Dai Undoukai | 11 perc | 2004. augusztus 21. |
| Naruto Narutimate Hero 3: Tsuini Gekitotsu! Jounin vs. Genin!! Musabetsu Dairansen Taikai Kaisai!! | 26 perc | 2005. december 22. |
| Light Novel | | |
| Gekijōban Naruto - Daikatsugeki! Yukihime ninpōchō dattebayo!! | | 2004. augusztus 23. |
| Gekijōban Naruto - Daigekitotsu! Maboroshi no chitei'iseki dattebayo! | | 2005. augusztus 22. |
| Gekijōban Naruto - Daikōfun! Mikazukijima no animaru sōdō dattebayo | | 2006. augusztus 7. |



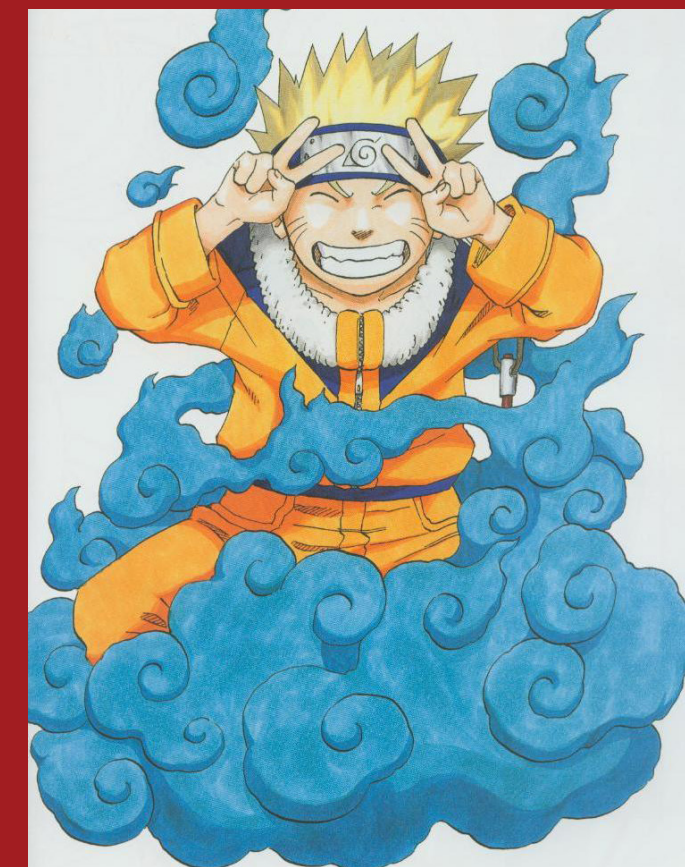
Naruto magyar küldetése

Szerencsére Magyarországra is eljutott a Naruto sorozat. Első ízben az akkor még létező Jetix vette fel a műsorára, eléggé cenzúrázott változatban, és csak az első évadot vitte végig.

Ezt követően az akkor még létező animecsatorna, az Animax vette meg a jogokat. Pár hangot lecseréltek, és természetesen cenzúramentesen adták le mind a 220 részt. Ma már elképzelhetetlen, de akkoriban utcai plakátokkal népszerűsítették a műsort.

Az életerős Mangafan pedig belefogott a manga kiadásába is. Eleinte 2 havonta ígértek egy új kötetet, de sajnos nem tudták tartani ezt a tempót. Végül a 28. kötetig jutottak el, tehát pont az első Shippuuden fejezetekig.

Valamint a 2006-os őszi AnimeConon levetítették a Naruto Movie 1: Egy igazi küldetés! A Hóhercegnő megmentése filmet és a harmadik OVA-t, az Avarrejteket éves nagy sportfesztiválját.



Műfaj:

kaland, fantasy, komédia, akció, romantika

Szerző: Kishimoto Maszasi

Kiadó: Shueisha

Magazin: Shounen Jump

Mettől meddig: 1999 – 2015

Kötetek száma: 72

Fejezetek száma: 700

Epizódok száma: 220

Hossz: 20-28 perc

Kezdet: 2002. október 03.



18+



AZ „AHEGAO-JELENSÉG” TÉRHODÍTÁSA

ÍRTA: DAISETSU



Kétségtelen, bármilyen geek rendezvényre is látogatunk el, találkozni fogunk olyan fura alakokkal – a cosplayeseken kívül –, akik ruházatukkal kitűnnek a többi vendég közül. Az elmúlt Mondoconok meglátogatása során tűnt fel a barátaimnak és nekem, hogy rengetegen polgárpukkasztó öltözékekben jelennek meg. Az „I love loli” maszkok után egy bizonyos szintlépésre lettünk figyelmesek a „kéjenc” öltözékekben, amikben egyre több animefan jelenik meg. Ez a cikk a „hentai”-os öltözékek miértjeibe fog elmerülni. Próbálok magyarázattal szolgálni minden kedves olvasónak arról, vajon ki és miért hord ilyen polgárpukkasztó ruhákat?

A hentai iránti rajongás felvállalása

Bizonyára minden animefan rendelkezik olyan kellemetlen élménnyel, amikor valamelyik ismerőse sérelmezte a japán animációs sorozatok és filmek iránti rajongását. Ezeknek a történeteknek az egyik „kötelező eleme” az, hogy az animéket a hentaijal azonosítják. Teljesen egyértelmű – még ha olykor kínos is erről beszélni – a hentai ugyanúgy az animék részét képezi, mint a shounen vagy bármi más egyéb műfaj.

A dolog, tehát nem megkerülhető – lehet szeretni és utálni is. Nyilvánvalóan nem célszerű szóba hozni a hentaikat, hiszen az elfogadottsága erősen ingadozó, akár az animéseken belül is. Ugyanakkor ahogyan vannak utálói is a témának,

ugyanúgy vannak rajongói is. Nekem is vannak ismerőseim, akik „megrögzött loliconok, hentai-gyűjtők, yaoi fanok vagy olyan emberek, akik az Animeaddicts-cen az összes perverz mangát olvasták.

Viszont! „A régi szép időkben” az animefanok legtöbbször ezen szokásainak nem adott hangot vagy csak a legszűkebb baráti körben tárgyalt a témáról. Ennek ellenére most egy 180°-os fordulatot vettünk a hentai iránti rajongás felvállalásában. Nemhogy teleposztoljuk a Facebookot hentaijos mémekkel vagy küldözgetünk „ezt-azt” privát üzenetekben, de már olyan ruhákat is hordunk, amik azt az üzenetet közvetítik: „Látod? Én szeretem a felnőtt animéket!”.

Az ahegao megjelenése ruhákon

A hentai felvállalásának megjelenése az öltözködésben leginkább az ahegaohoz köthető. (Aki nem tudja, mi az, a piros keretben összefoglaltam!) A szó szerint élvezkedő leányzók mondtáztát leginkább pulóvereken figyelhetjük meg,



Ahegao

Az ahegao hentai animéken belüli fogalom és jelenség. Azokban az animékben fedezhető fel ahegao, amelyekben a karakterek (leginkább a lányok) extrém módon jutnak el a „csúcsra”. Ebben a pillanatban arcuk eltorzul (jellegzetesek a „feleső” szemek – angolul: eye rolling), furcsa pózokat vesznek fel, és leginkább hosszán, elnyújtva sikítanak. Másik ismertetőjele az ahegao-nak, hogy a lányok pózolásképp sokszor békejelet mutatnak a kezeikkel, a teljes odaadás szimbólumaként.

de ma már konkrétan minden egyes ruhaneműre rányomják ezt a mintát a bugyikon keresztül a baseball sapkákon át a tornacipőig.

A cikk írásakor tett „kutatómunka” során megfigyeltem, hogy Kínából egészen minimális anyagi ráfordítással beszerezhetőek már ezek a ruhaneműk. 2000 Ft környékétől már hozzájuthat bárki egy „ahegao” cipőhöz.

Az ahegao, mint a hentai rajongók jelképe

Az ahegao megjelenése leginkább a '90-es évekre datálható, de tényleges népszerűsége az animéken belül a 2000-es évek után lett. Mivel rendkívül jellegzetes és mással nem összetévesztendő jelenséggel van dolgunk, ezért várható volt, hogy előbb vagy utóbb a hentai egyik jelképévé fog avanszálni. Ezt a témát nem is érdemes túlbonyolítani, hiszen bárki meglát egy olyan fiút vagy lányt animeszereplőt, aki ilyen fejet vág, azonnal aposztrofálunk a hentaikra.

Ez az egyértelmű jelkép tehát a hentai animék iránti rajongás szimbóluma lett, a ruhákon való megjelenése pedig egy világos üzenet a többi animerajongó felé.

Ahegao póló mögött hentaishív lakozik?

Az ahegao kapcsán kijelenthetjük: egy animés szimbólummal van dolgunk.

Ahogy az más animés jelképekkel, szimbólumokkal is lenni szokott – ez a magyar animésekre kifejezetten érvényes –, nem mindenki tudja pontosan, hogy egy adott kifejezés, jelkép mit is jelent vagy szimbolizál. Meglátásom szerint ez alól a fogalmi zavar alól az ahegao sem kivétel.

Jogosan merülhet fel ezáltal a kérdés bennünk, valaki az ahegaós pólókat azért viseli, mert tényleg rajong érte vagy csupán az animés divatosság egyik új hullámába próbál beilleszkedni?

A motivációra mindenkinek más oka lehet. Mindazonáltal érdemes megjegyezni, hogy a 14 éves kislányokon át a felnőtt, korosabb fickókon keresztül sokan hordják büszkén magukon az ahegaós bishoujók tipikus arcvonásait. Vajon egy kislány tényleg rajonghat a vad szexért, amit ezen hentaiokban lát, és a ruháján visel? Nem valószínű, ez inkább csak divat.

Az etikusság

Jobb esetekben a szüleink már kiskorunkban megtanítanak bizonyos illemszabályokra. Többek között arra, hogy egyes témákat ne hozunk szóba, mert az kellemetlen helyzetet eredményezhet. Ne viselkedjünk illetlenül, mert az egy társaságban feszültségeket okozhat.

Ezeknek az írott és íratlan szabályoknak a tudatában érdemes elgondolkozni arról: illik-e egyáltalán ilyen ahegaós ruhákat hordani? A válasz erre eléggé egyszerű: nem.

Saját meglátásom szerint nem támogatható az, hogy valaki ilyen mértékben mutogassa a saját érdeklődését, amely mögött szexualitás is lappanghat. A másik embertársunknak nincs köze ehhez, nekünk meg nincs jogunkban tudatni az idegen emberekkel azt, hogy nekünk milyen „beteg” izlésvilágunk van.

Egy saját történetet is megosztanék veletek, amely az egyik mondoconos csoportban történt meg velem az interneten: készítettem egy képet egy ahegaós pulcsiban levő srácról a conon. Mikor a képet feltöltöttem az internetre, akkor a fiú rám írt, hogy azonnal töröljem a fotót, mert attól tart, a családja valamelyik tagja meglátja és felismeri őt. Ezen kis történetecske is rávilágít



arra, hogy a fiú lehet, csak a mondoconosok között vállalja fel ezt az érdeklődését, és tudhatja, ennek máshol nincs helye.

Tehát bizonyos körökben elfogadott ez a fajta öltözködés, de nagy nyilvánosságok előtt hordani egyáltalán nem etikus. (A Youtube már bannolja azokat a videósokat, akiknek ahegaós ruhák vannak a videóiban!) Véleményem szerint hasznosabb volna, ha a hentai iránti rajongás visszafogottabb formában vagy semennyire se lenne jelen a mindennapi öltözködésünkben. Az anime műfaját teheti komolytalanabbá, a szubkultúrát rossz színben tüntetheti fel, valamint a hitelességbe is csorbát üthet, ha valaki ilyen ruhákat hord úgy, hogy nem is szereti a hentaijok ezen extrém változatait.

Nagy ahegao rajongóként úgy vélem: jobb irányt is felvehetne a hentai iránti rajongás vizuális kifejezése. Nem szeretnék megmondó ember lenni abban, ki milyen ruhát hordjon, mert nem áll jogomban ezt megszabni. Viszont úgy gondolom, azok a dolgok, amiket látunk (esetleg csinálunk) a négy fal között, azoknak ott is kell maradniuk. Ne vigyünk pornográfiát az utcára, válasszunk szerényebb módszereket az animék és a hentai iránti rajongás kifejezésére, hiszen egy ahegaós pulcsi viselése az utcán rossz irányba is terelheti az animék és a saját személyiségünk megítélését a társadalomban.

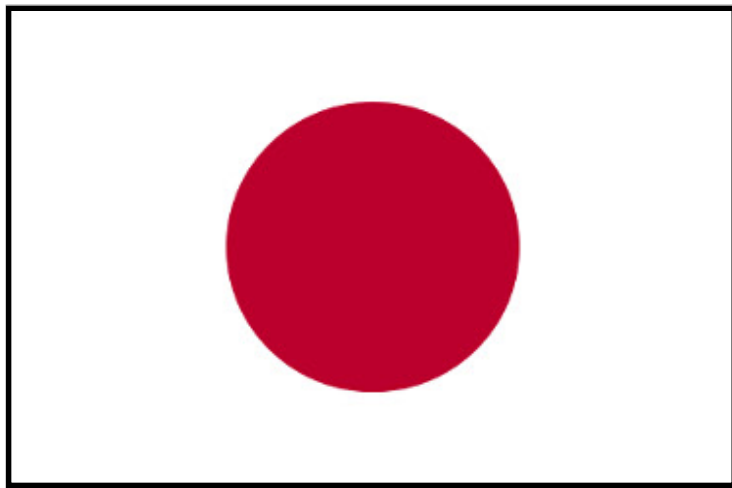
Mindig gondoljuk át, minek mikor és hol van létjogosultsága!



Shibuya Kaho japán pornósztár ahegaós ruhában

Korábbi hentai kategóriájú cikkeink:

- Top 10+10 Hentai [50. szám](#)
- Pie Carrot [44. szám](#)
- Shitai wo Arau [44. szám](#)
- R-rated, avagy a rajzfilmek és a felnőttek 2. rész [33. szám](#)
- R-rated, avagy a rajzfilmek és a felnőttek 1. rész [32. szám](#)
- Euphoria [31. szám](#)
- Hentai 2. – Altípusok [14. szám](#)
- Hentai 1. – Történeti áttekintés [13. szám](#)



AZ ANIMÉK KORA MAGYARORSZÁGON

TI ÍRTÁTOK 6. RÉSZ



SZERKESZTETTE: TOMYX20
(tomyx20.wordpress.com)

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

Mit gondoltok a hazai animés szubkultúra helyzetéről? Min kéne változtatni?

Az örök ellentét: szinkron kontra felirat

Jó lenne, ha befejeznék mondjuk az Inuyasha (lásd: a németeknél) szinkronizálását.

Több szinkronos anime kéne, vagy olyan csoport létrehozása, ami pénzért fordítana animéket.

Többet kellene együttműködniük egymással a fansuboknak, ahelyett hogy 9-en fordítanak ugyanazt.



„Több mangát kiadni magyarul.”

Elfogadottabbá kéne tenni az animéket, mangákat, szinkronizálni és tv-ben adni animéket, fordítani, kiadni mangákat.

Abba kéne hagyni a rinyálást a tv-csatornák felé. Aki animét akar nézni, nézze felirattal, a szinkron elrontja az egészet.

Jó lenne egy olvasztótégely a fansub csapatoknak, mert vannak animék, amiket 3-4-en is fordítanak, van, amit meg senki.

A szinkronizálást el kéne felejteni, mert eddig jó, ha 2 karakterhez illett a hangja. Rá kéne koncentrálni a VN, manga és anime fordításra.

Magyar JÓ szinkronnal ellátni az elgondolkodtató, nem klisés animéket, ezzel megismertetve az emberekkel, hogy nem csak polip hentaiból állnak.

Elég rossz a helyzet, mivel az AA már nem gyűjt feliratot, így a legtöbb infó elérhetetlen, ha csak nem figyeled azt a 30 fansub-oldalt, akiktől néznél feliratot.

Sokkal rosszabb is lehetne a helyzet az animék számára. Persze egy animés tv-csatorna el férne, de akkor meg a magyar szinkronon lenne kiakadva mindenki.

„A mostani szinkronon, elég rossz.”

Kicsit lehangoló, hogy viszonylag kevesen vagyunk, amit úgy tudnánk megoldani, hogy nagyobb rendezvényeket szervezünk, illetve támogatni kéne a fordítókat.

A fansub-csapatok viszonya nem a legjobb, mert vannak, akik nem az együttműködést keresik, hanem versenyként kezelik a helyzetet. Én úgy érzem, ezzel mérgezik a közösséget.

A mostani magyar animéseket rengetegen lenézik, de az intelligens animéknek vannak konkrét társadalmi mondandói. A félbehagyott szinkronok befejezése hatalmas pluszpont lenne.

A magyar szinkron szar, és nem értem, minek annyi fansub, egynek kéne lennie, oda mindenki feltölthetné a feliratokat.

{Azért, mert a világ nem ilyen egyszerűen működik. #tomyx20}



„Több hobbi fordító csapat kéne.”

Azt gondolom, hogy hatalmas respect a fordítóknak, akik már évek óta nyomják, és nem hagyják abba a sok ilyen comment után sem pl.: „mikor lesz már lefordítva a kövi rész”; „azt nem is úgy kell fordítani” stb.

Magyarország fejlődik, egyre több animét magyarosítanak, és vetítik a Viasat6-on, ha bármin változtathatnék, akkor leszinkronizáltatnám azokat az animéket, amik félbemaradtak (pl.: *Bleach*, *Yugioh*, stb...).

„Lehetne többféle magyar nyelvű manga nyomtatásban.”

„Szerintem magával a szubkultúrával semmi baj, csak kevesek a lehetőségek.”



A remény hal meg utoljára 😊 nagyon kevés magyar szinkronos anime van, de a *DBS* most szárnyal ahhoz képest, hogy nincs sok animés Magyarországon. Így bizakodó vagyok, hogy a közeljövőben elkezdene vetíteni több szinkronos animét is. **{Így is lett a Tsubasa kapitánnyal és a Hősakadémiával. #tomyx20}**

El kéne felejtetni a szinkrongyártást, igaz sokan szeretik, de szerintem úgy az animéknek elmegy a jelentősége, plusz az is költség. Tudom, hogy már abbahagyták, csak sokan kíváncznak ilyenek után. Szerintem jó lenne egy anime-oldal, ahova minden kerül, nincs semmi külön (pl. anime részek, hírek stb.).

Haldoklik, azaz még pár év, és mi leszünk az a generáció, akinek még volt lehetősége tv-ben szinkronnal animét nézni, és azzal felnőni, de nem lesz kövi generáció. Csak azok, akiknek a környezetében van egy animés rokon. A szinkronos animék amúgy is le vannak tojva, mert mindenki feliratozik... kérdelem én: a gyerekek hogy találjanak rá a szubkultúrára, ha nincs a tv-ben ilyen, és nem is harcolunk érte, mert a felirat az jobb?

Hát igazából mivel a magyar animések nagy része már megszokta a magyar feliratot és a japán hangot, ezért ha el is kezdenénk animéket magyar szinkronnal fordítani, nagy részük maradna a feliratnál! Persze biztos örülni fognak, hogy van hozzá, és pár ember magyar szinkronnal is fogja néz-



ni, viszont a maradék közönség, aki csak magyar szinkronnal nézte, örülni fog, hogy még több anime full magyar! Szerintem azon kéne változtatni, hogy kezdjünk el újra animéket magyar szinkronnal vetíteni! Mert legalább tovább szaporodik az anime kultusza + igényesebb dolgok lennének a tv-ben!

A legnagyobb gond, hogy a hazai piac nem lát akkora fantáziát (vagy inkább profitot) az animékben. Sajnos kis ország vagyunk ehhez a szubkultúrához. Ezenfelül (szerintem) rontó körü-

„Több kisebb rendezvény, kisebb közösségeknek.”

mény, hogy napról napra jelennek meg újabbnál újabb fansubber csapatok, amelyek messze nem a minőségre hajtanak, hanem a gyorsaságra. Ezek a speedsubber oldalak, csoportok rontanak egy kicsit a hazai animés szubkultúrán, mert vannak igényes nézők, és nem utolsó sorban fansub-csapatok, akik évek óta csinálják, nem kevés vért izadva. És ezen emberek munkáját teszik tönkre a speedsubberek. A lényeg, hogy kellene egy tökösforgalmazó, aki látna elég fantáziát ebben a rétegben, hogy pénzt áldozzon érte rövid távon, és akkor a szinkronos animék és magyarra fordított mangák kínálata is bővülne.

Szerintem elképesztő és nagyon tiszteletre méltó az a töménytelen munka, amit az animék világának hazai elkötelezettjei végeznek azért, hogy Magyarországon az emberek minél szélesebb körben tudjanak ismerkedni ezzel a világgal, animéket nézni. Az egyik kedvenc oldalam az Animeaddicts, egy nagyon jól kialakított felhasználói felülettel, és azért külön elképesztő elismerés jár a mögöttes álló csapatnak, hogy folyamatosan mennyi projekten dolgoznak, mekkora mennyiségű animét tesznek elérhetővé, teljesen ingyen a magyar emberek számára. Az is elképesztő, hogy mennyi fansub-csapat létezik, akik azonnal nekiugranak a friss szezonális animéknek, és egy

„Lehetne több fordítás, inkább manga téren.”

vagy pár nap csúszással már elérhetővé teszik a frissen kijött anime részeket. Szerintem az anime egyre népszerűbb Magyarországon, és ebben nagyon nagy szerepe van azoknak, akik elkötelezetten dolgoznak ezen szubkultúra terjesztéséért, és ezért hatalmas tisztelet övezi őket.

Elég pesszimista vagyok ezzel kapcsolatban. Sajnos nagyon sokaknál kimerül az otaku lét abban, hogy látott két részt a Narutóból, de egyébként fogalma nincs az egész kultúráról, és tapasztalataim szerint ez az, ami a „kívülállókhöz” (lásd: nem animések) is eljut, úgyhogy akár rossz illet mondani, akár nem, manapság már inkább ciki animésnek lenni... Sokak szerint a megoldás az lenne, ha több szinkronos anime kerülne a tv-be, de nekem a magyar szinkrontól még a gyomorom is felfordul.





Egyszerűen irritál, hogy körülbelül két-három hangot ismernek, és kaputt. (Erre az egyik legjobb példa Szalay Csongi - ne érts félre, végtelenül tiszteltem és szerettem őt, a hangjával sincs bajom, de mikor ő az összes főszereplő szinkronhangja, az már sok.) És ennek egyik fő problémája, hogy a forgalmazók fejében elevenen él a sztereotípa, hogy ha japán, akkor biztos cincogó hangú, és ezt próbálják annyira erőltetni, pedig szerintem bőven lehetne ellenpéldát mondani.

„Sajnos” sokan átálltak már a feliratra. Viszont, ha anno pl. az RTL Klubban '97-ben nem kezdték volna el az animék vetítését, akkor most se szinkronnal, se felirattal nem lenne anime a



neten/tévében. Szóval a SZINKRONNAK igen is NAGY jelentősége van. Amikor még ment a *Yu-Gi-Oh!* a tv-ben, akkor még a kártyákat is vehettük a papírboltokban, de mióta félbehagyták az ORTT által, hát sajna ez már megszűnt. Mikor ment a *Pokémon*, akkor a tazókat gyűjtötték, ami örömet szerzett az akkori fiatalságnak. Szóval most jelen pillanatban tényleg lent vagyunk a „gödörben”. Ahhoz, hogy az animés piac fellendüljön, kell szinkron, és akkor lassan, de újra fognak animékhez köthető játékokat, öltözékeket árulni. Elég szűk az animék kiterjesztése hazánkban. Pedig jó lenne reklámokkal vagy plakátokkal az utcán felkelteni az emberek figyelmét az animék és az egész szubkultúra iránt. Ami tényleg nagyon kellene, az nem más, mint egy igazi animecsatorna. Persze kezdenének korábban, ne mindig este 8-kor. (Anno így volt!) Habár érthető volt a dolog, mert az animék nem gyerekeknek valók. A legfontosabb dolog az ORTT által vagy más okok miatt félbehagyott animék vetítése a tv-ben! (Inuyasha, *Yu-Gi-Oh! DM + GX*, *Bleach*) Illetve azok, amik nem

kaptak konkrét folytatást, pl. *Kiddy Grade*-nek van 2. évadja, de nem jutott el ide. A *Full Metal Panic!*-nek is van több évada, de az első és a Fumoffun kívül többet nem kaptunk meg sajna, vagy az igen kedvelt *Naruto* sem kapta meg a Shippuuden folytatását, a *Hellsing* sem kapta meg a *Hellsing Ultimate*-et... Annyi a lényeg, hogy azt a régi A+-os korszakot kellene feltámasztani az új generáció számára! :)

Felirat: Sajnos mostanában elég nagy gondok vannak. A fordítók kétségbe vannak esve, mert a legtöbben nem az oldalukon nézik meg a feliratos cuccot, hanem Indavideón. Eleve kevesen szokták megköszönni azt a munkát, amit beleraknak a fordítók, de így még kevesebben. És persze a feliratkészítők örömmel készítik a feliratokat, de egy idő után a lelkesedés alábbhagy. Ha még egy vacak köszönetet se kapnak, az még rosszabb. Én is elég sokszor az Indavideón nézek cuccokat idő hiányában, de akiket becsülök, azoknak valahogy mindig kifejtem a köszönetem. Például a *City Hunter* retro animének jó pár részét megnézhettem Indavideón. Mivel ott volt a mail-címe a készítőnek, ezért ráírtam, hogy megköszönjem neki. (Igaz, mögöttes szándék is vezérelt, hogy megkérdezzem, hogy fordít-e még majd hasonlót. :)) Az én véleményem az, hogy sajnos nagyon sok csapat ugyanazt az animét csinálja, és az OK, hogy mindenki maga dönti el, mit szeretne csinálni. De legtöbb esetben sajnos szinte minden csapat csak a szezonosokra van ráállva.



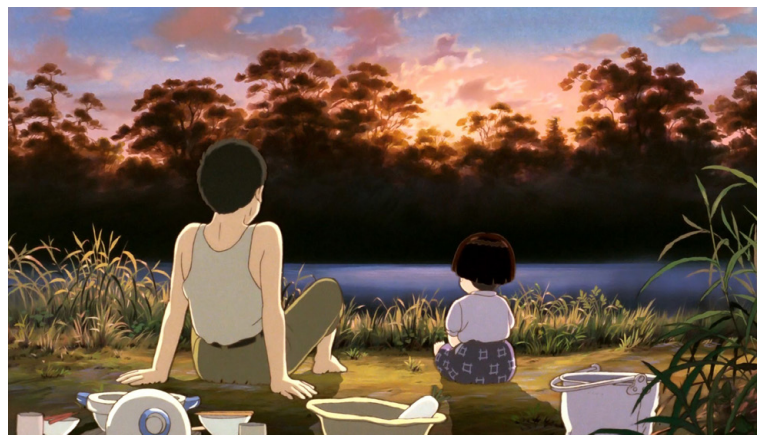
„Összefogni egy animés csatornáért.”



És a régebbi animék nagyon el vannak hanyagolva. Pedig rengeteg nagyszerű retro anime van. Sajnos hazánk ugyan régen is adott japán „rajzfilmeket”, de többnyire mindig francia, német és amerikai forgalmazóktól, így még csak nem is japán rajzfilmként nevezik. És sajnos azok többségét se adták végig. Aztán jött az RTL, aki a végére már rendszeresen nevére nevezte ezeket a műveket, de aztán megint jött egy nagy kiesés. Aztán már kb. le se tojta őket. A régi animék terén nálunk nagyon nagy a kiesés. Lehet, hogy a régebbi iránt is ugyanakkora lenne a kereslet, ha jobban favorizálnák. De mivel a népszerűség a „tét”, ezért nem sokan akarják megkockáztatni. A tv-adóknál ugyanazt látni. A Viasat most ad ugyan animét. De szinte csak egy kategóriát ismer. A DBS is csak azért lett szerintem, mert leadták a Z-t. De ezen kívül csak a gyerekes Yu-gi-oh!-t adják, ami egy rétegnek tetszik, de vannak, akik ki nem állhatják. Én azok közé tartozom, akik örülnek annak, hogy adnak animét, de jó lenne, ha egy kicsit bővítenék a repertoárjukat. Azt is megértem, hogy azért ezeket adják,

mert durvábbakat még nem akarnak. De vannak még olyan gyerekbarát animék, amiket nyugodtan leadhatna akármelyik gyerekadó. Régen az M1 adott rengeteg regényanimét. Kéne valami hiánypótlás az Animax helyére. Ha nem is animeadó, hanem egy nagyobb blokk, ahol több témájút is bemutatnának, és persze régebbieket is. Pár éve pár animefilm volt látható több csatornán, többször megismételve. Asszem a Sony csatornákon. Nem találtam jónak, mert pl. a Szentjánosbogarak sírja egy elég érzelmes, megrendítő mű. Ez nem olyan, amit ilyen sűrűn kéne vetíteni. Ez azok közé a művek közé tartozik, amiket az ember kb. egy évben egyszer elővesz, ha nagy érzelmekre vágyik. A sok ismétlés nem tesz neki jót. Ugyanígy elkésztőnek tartom, hogy a legtöbb tv egymást majmolja ahelyett, hogy az ember változatos műsorokat látna, mindegyiken ugyanaz megy. Ezt egyáltalán nem tartom egészséges konkurálásnak. Ez sajnos

„Szerintem kielégítő a kereslet-kínálat.”



valamilyen formában visszaköszön a hazai animés közösségek fanfordításainál is. A legtöbb csapat ugyanazt akarja csinálni. Az is való igaz, hogy baj, hogy a legtöbben hozzászórtak ahhoz, hogy ingyen kapják meg ezeket. És az is való igaz, hogy lehet, hogy lenne, aki áldozna ilyenekre szívesen pénzt hivatalos kiadásoknál, de pl. most a tv-ben vetített animék többségén is látszik, hogy nem éppen minőségi munka. A szinkron legnagyobb ellensége az időhiány és a túlzásfoltosság. Szerencsétlen szinkronszínészek túl vannak terhelve. Én megmondom őszintén, örülök is meg nem is a DBS szinkronnak. Annak örülök, hogy elkezdtek, és annak is, hogy a legtöbb embert összeszedték. És azt is megértem, hogy kellett valakit keresni pár ember helyett, akik nem vállalták vagy már nincsenek köztünk. De azt nem értem, hogy miért nem lehetett több időt hagyni a keresésre, hogy Vegitának ne a fiatalhangú Czető Roland legyen

„Több manga és animés dolog, olcsóbban. Esetleg több animés esemény.”



a hangja, akivel más szerepekben nincs bajom, de Vegitához egy idősebb, érettebb hangú valakit kellett volna keresni. Értem én, hogy gondolom kapóra jött a Yugioh kapcsán, de akárhogy mélyíti a hangját, akkor is kirívó. Főleg a 2. részben, mikor Bulmával és Trunksszal szerepelt együtt. :) Örülök, hogy valami megmozdult animés téren. De ha csak ez marad, és semmi változatosság nem lesz, akkor megette a fene. Elnézést a hosszú írásért. {Elnézzük. #tomyx20}

Vissza az Animaxot, legyen TV-csatorna

Vissza kéne hozni az animés tv-csatornákat (A+, Animax), hogy több szinkron legyen.

Újra animecsatornát a tv-be! Nem ilyen arab/latin szappanoperákat, amik mit sem érnek.

Többet érne egy Inuyasha vagy Naruto a TV-kben itt Magyarországon, mint a mai műsorok.

Több adón kellene vetíteni, jobban kellene reklámozni, több ilyen boltot nyitni, nem csak Pesten.

„Nem áll olyan rosszul. Hála a jó égnek rengeteg animéssel foglalkozó oldal van, rendezvényekkel sem állunk olyan rosszul.”

Nem is foglalkoznak azzal a ténnyel, hogy igen is lenne igény és kereslet animés csatornákra, üzletekre.

A filmekkel is egyenrangú némely sorozat, az Izaura tv-t simán le lehetne cserélni egy animécsatornára.

Külföldön sokkal választékosabb az anime kínálat. Nem csak a tv-ben, hanem a tárgyak terén is, pl. manga, újság.

Már azt sem érzem opciónak, hogy jó lenne, ha a tv-ben ott lenne, hisz magam sem nézek már tv-t. **(Ki néz? #tomyx20)**

Jó lenne, ha több manga lenne a magyar könyvesboltok polcain. Egy animécsatorna is jó lenne, ami mindenki számára könnyen elérhető.

Vetíthetnének egy kicsit több animét. TV-t szinte soha nem szoktam nézni, de a Dragon Ball Superhez, meg a Z-hez mindig leülök, ha vetítik.

„Több animés kávézó kell! A Kitsune eddig maga a tökély magyarországi viszonylatban.”

„Azon kéne változtatni, hogy több animét kéne vetíteni a tévében.”

Kéne egy gazdag anime rajongó, aki a megfelelő tőkével újraindítaná az ipart. Pl. animécsatorna, manga, DVD, BD kiadás, vagy az álom, animefilm moziban.

Elférne egy animécsatorna. Ha csak fél műsoridőben, mint régen, de akkor is. Sokan olvasni nem szeretnek, sokan a szinkront nem bírják, így lehetne ez is, az is.

A ténylegesen jó animéket, ami lehet új is vagy a jól bevált régiék közül való, azokat egy külön csatornán levetíteni magyar szinkronnal, illetve magyar felirattal egyaránt!

Mindenképpen kellene egy animés csatorna, hogy a fiatalabbak megismerhessék magukat az animéket, valamint több hazai animékkal foglalkozó árus kellene.

Lehetne egy saját, csak animés tv-csatorna, mint régen, reggelente gyerekeknek valót adná-



nak, este pedig egyre fentebb mennék a korosztállyal (6+,10+,12+,16+).

Több animét kéne berendelni. Kezdetben mondjuk csak 12-24 részeseket, majd 100 felettieket. Aztán kéne egy animés csatorna, és közvetlenül Japántól kéne berendelni.

A régebbi animéket újra leadhatnák a tv-ben, de csak azokat, amiket kicsik is nézhetnek, szóval nem a *Tokyo Ghoulra* gondolok, hanem mondjuk a *Beyblade*-re. Azzal nem volt semmi probléma.

Szerintem Magyarországon csak a fordítócsapatok dolgoznak keményen az animés társadalom érdekében. A tévében sehol sem lehet meg-



találni animét, ha meg igen, az már olyan, amit milliószor lehetett látni.

Nem követem, de nem tartom szükségesnek a szinkronok és tv-s animék visszahozatalát. Ha magyar nyelven is streamelnének animéket, annak a jövőben több értelme lenne. Valami hasonló, mint pl. az HBO Go szolgáltatás.

Többet kellene fektetni az újonnan megjelent vagy a legnézettebb animék fordítására, s ezeket közvetítse a tv, hogy lehetősége legyen az új nemzedéknek is tudni, hogy mi a jó! Több találka külön-külön városokban az országban.

„A félbemaradt animéket feliratozni.”



Az agyonhájított animékon kívül nem ártana a többit sem „reklámozni”. Egy anime tévécsatornának is tudnék örülni, valamint visszajöhetnének a vidéki conok. Illetve a hazai animeklubokat fel kellene valahogy lendíteni, újrakovácsolni.

Több animét kellene szinkronizálni és leadni a tv-ben, hiszen rengetegen vagyunk, akik képviselik ezt a kultúrát. A könyvesboltokban sokkal több mangát kellene árusítani. **{Csak az a baj, hogy nincs mit, ahhoz több mangát kéne kiadni magyarul. #tomyx20}**

Hát a közösséggel/közönséggel nincs baj, nagyon szeretjük az animéket. Csak az itteni (kupacszar) tv hulladék félti a még meglévő kis imidzsét, ezért tűzzel-vassal üldözi azt, aki animét akar műsoridőben sugározni, mivel az letarolna minden hulladékot, ami most megy...

Szerintem hányatott sorsú. Több anime kellene a tv-be. Nem is esetlegesen egy komplett csatorna, de mondjuk egy napi blokk valamilyen újfajta adón, ott talán működhethet. De ezzel együtt minőségi szinkron is lehetne mellé. Szívesebben néznék animét a tv-ben, mint a tipikus mai fiatal felnőtteknek szánt sorozatokat, pl.: éjjel-nappal Budapest.

Jelenleg nem olyan rossz. Jó lenne, ha lennének JÓ szinkronos animék, és lenne rendes csatorna. Plusz, ha nem mindig csak a régi animéket



adnák le, vannak jó (és nem túl durva, korhatáros) új animék. És nem úgy állnának hozzá az emberek, hogy „ezt a gyerek nem nézheti”, ugyan már, ezek a szülők nem látták akkor, hogy milyenek a mai gyerek/tini és fiatal felnőtt műsorok.

Az RTL klubon, Tv2-n és további szenny-csatornákon preferálhatnák az anime vetítést magyar szinkronnal. Visszasírom mikor az Inuyashát adták részenként, nem pedig az Anikó showt vagy Pumpedéket kellett látnom a képernyőn. Az igénytelen, pocsként tartalom miatt érthető, hogy már miért nem nézek tv-t... Nem hiába állt át a

„Hogy egyedül járókkal, akik nehezen tudnak barátkozni, többet foglalkozni, mert elmegy a kedvük.”

fiatalabb generáció az internetre, hisz ott igényes tartalmat látnak az emberek. Szóval, igazán visszajöhetne az anime a tv-kbe is. :)

Az Animax megszűnése óta szinte semmi nincsen, de most tényleg úgy tűnik, hogy a ViaSat6 kezd rájönni, hogy igenis az animéknek van a mi országunkban is piaca, és lám a Dragon Ball Super képernyőre is tűzték alig 1 héttel a Japánban leadott utolsó rész után. Az ilyen Yu-gi-oh animék nem fognak meg igazán senkit. A nézettségi adatokból is látszik, hogy a Dragon Ball viszi a prímet. Ha még a csatorna megfűszerezi ezt egy kis *Attack on Titan*-nel vagy *Tokyo Ghoul*-l, akkor lesz csak igazán szuper minden. Ha már a németeknél megy az animepiac, nálunk is mehet simán. :D

A hazai animés szubkultúra nincs jelen a médiában, ami talán jobb is. Ha reflektorfénybe kerülne, akkor az problémás lehet a fiataloknak, elsősorban az ecchi jelenetek és az erőszak miatt (ahogyan az utóbbi ok volt a Dragon Ball 2000 körüli eltűnésére is, a szülőknél rossz tapasztalatot hagyva). Szerintem a szubkultúrával nincsen gond. Még ha többen szeretnék is szinkronos animét, ők is elsősorban az interneten nézik, így nem biztos, hogy szakítanának időt arra, hogy megnézzék tv-ben. Mások a fiatalok gondatlan „otakuzását”

tartják problémának, de ez szerintem már eltűnőben van, hála a jelentés tisztázásának.

Kéne egy fizetős internetes platform, ahol jó minőségben lehet animét nézni magyar felirattal. Ha nagy az érdeklődés, és pénzügyileg is megéri, akkor később lehet szinkronizálni is. Azért az internetes platformot írom, mert sokkal elérhetőbb, mint egy tv-csatorna, pl.: ha valaki a tv-csatornát szeretné nézni, kevés rá az esély, hogy a szülők csak azért fognak csomagot/szolgáltatót váltani, hogy a gyerek nézni tudja.

„Szerintem egész jó, az animés kultúrával foglalkozó boltok viszont jobban elterjedhetnének.”



Viszont, ha van egy internetes havi előfizetés, mint pl.: Netflix vagy akár egy Twitch-es feliratkozás, szerintem sokkal könnyebb megoldani, plusz elérhetőbb, okostelón lehet nézni, és nincs vita, hogy most épp ki akar valami műsort nézni a tv-n. Persze az elérhető ár/fenntarthatóság érdekében kellenének reklámok kulturált mennyiségben.

Egyéb (nem töltöm a helyet több alcímmel):

Szerintem semmin nem kellene változtatni, viszont a mai helyzet? Egy szó: ecchi

A szubkultúra tele van élettelen fanatikusokkal, akik ebben élnek ki magukat. Nem olyan, mint amilyeneknek lennie kéne.

Nem nagyon ismerem a hazai szubkultúra helyzetét, mivel jól érzem magam egyedül a szobámban az animéimmal. Így a problémáikat sem ismerhetem.

Teljes reset kell. Itthon nincs szubkultúra. Rövid életű pillanatnyi fellángolások vannak, nincsenek tartós közösségek, sem alkotói, sem fogyasztói szinten.

Néha olyan, mintha a cosplayereket nem jutalmaznák kellőképpen, vagy mondvacsinált indokkal leráznák őket egy-egy versenyen, a zsűri lehet, hogy unja...

Valami jó kis hír-platform kellene, ami rendszeresebben mutatja a friss/várható animéket. Jelenleg egy kicsit kaotikusnak tartom a magyar nyelvű hírszerzést. :D

Véleményem szerint minden fan más és más. Az egyik animés szereti a rockot, a másik Justin Biebert hallgat. Az „animefan” kifejezésnek nem kéne, hogy sztereotípiái legyenek.

Mindenütt le kell írni, mi az a mese, hogy ne legyen potya veszekedés. Az anime is mese. A moziba beülsz a *Bosszúállókra*, a *Múmiára*, az ott szintén mese. Ne legyen tényleg egy felesleges indok veszekedni. ;)

„A fantábor megvan, meg ugye ott van a Con is, de sajnós a televíziós csatornák elhanyagolják az egészet.”



Én csak a conokat hiányolom. A MondoCon jó buli, én is járok, de borzasztó drága. Sajnálom, hogy nincs több con, így a MondoCon bármit tehet, úgymint járni fognak az emberek. Szerintem lenne mit fejleszteni rajta.

MondoConon meg úgy általában az ilyen rendezvényeken drága minden. Szerintem jó lenne hogyha nem lennének ilyen horror árak. Persze gondolom, nem olcsó megcsinálni, de azért ne forgassák ki az embert a pénzből. 😊

Szerintem jó irányba halad. Szinte minden animét lefordítanak, és ha arról van szó, akkor nagyon segítőkészek és összetartóak az animések. Viszont egy jó pár embernek szólni kéne, hogy nem élet, ha éjjel-nappal csak ezt nézi.

„Az anime a lelkem része, és megtanított arra, hogy bármire képesek vagyunk, csak küzdeni kell érte.”



Nagyon zavar, hogy az ember vagy „animés,” vagy nem. Az előbbi beöltözik, mangát olvas eredeti nyelven, fanartot készít, miegymás. Az utóbbi meg nem, az utálkozik, jobb esetben csak értetlen. De mi van azzal, aki csak ugatja a dolgot? Se ez, se az? Miért kéne teljesen beszívódni?

Ez nem tudom, feltétlen rossz-e, de nekem úgy tűnik, elérte ezt is az a „gyerekbetegség”, hogy már mindenki animés. Akkor is, ha két darab Inuyasha részt megnézett. Nem azzal van a gond, hogy valaki épp akkor merül bele a kultúrába, hanem hogy azt hiszi, ebből áll, és csak pózorkodik.

Eddig teljesen el volt nyomva, de szép lassan, ahogy kibontakozik minden animészerető, úgy egyre jobban elterjed, és megnyílik az út, hogy lehessen terjeszkedni nálunk is. A legmodernebb, nyugati témákhoz hasonló dolgokat kell terjeszteni, és másoknak is befogadhatóbbá válik a dolog.



Van még itthon animés szubkultúra, ami nem a 10 évesek értelmi szintjén mozog? Kellene egy új, központi weboldal (az AA leírható, már nem animés oldal), MAT-ot felosztatni és újraszervezni az egészet az alapjaitól. Új animéket vásárolni és adni a tv-ben, de nem kisgyerekeknek szóló, végtelen shounen/shoujo vackokat, hanem maximum 12 részeseket és filmeket.

Szerintem ki kéne venni a conról a sok egyéb dolgot (gamer cuccok, fantasy, sci-fi meg hasonló), és egy szűkebb körben csak animékkel/mangákkal/japánhoz kapcsolódó dolgokkal foglalkozó eseményt csinálni. Legalább nem lenne ott ekkora baromi nagy tömeg... Érdekelnének új programok, workshopok, bemutatók. De hát, ők tudják, miben van a pénz... **{A nagy tömegben. #tomyx20}**

Elsősorban azon változtatnék, hogy nagyon rámenősek az animefanok. Mint egy vírus. Azokra, akik nem néznek animét semmilyen formában, egyből ráugranak, és „ezt nézd... Nézd már!”. Kicsit túloztam, de érted... És ez nem csak magyarban van így. Londonban élek, és itt is ugyanaz, annyi különbséggel, hogy itt több lehetőség van (mangakönyvtár, komplett animeboltok, kávézók stb.) Minden más rendben van.

„Anime TV csatorna kellene, vagy olyan rádió, ahol ilyenekről van szó. Meg több animés újság. Na az kellene ide!”

Ha valaki nem kedvel minket, akkor az vagy okkal teszi ezt, vagy csak bolond. Fordítva is igaz ez, hogy ha van valaki, aki nem kedveli az anime-elleneseket, annak is vagy van oka, vagy csak egy weeb. Animés és nem animés részről lesznek értelmes és kevésbé értelmes emberek, ezt normálisnak tartom, ahogy azt is, hogy a kisebbségekből mindig csak a rossz tagokat hozzák fel példának, ezzel nincs gondom, nem kell a változás, jó ez úgy, ahogy van.



Nagyon örülök ennek a kérdőívnek, mert szeretek ebben a témában írni/beszélgetni azzal az egynéhány ismerősömmel/osztálytársammal. Illetve szeretem, ha megkérdezik a véleményemet. Utólag megjegyezném, én ténylegesen kipróbálnám magamat szinkronszínészként. (És reméljük, hogy egyhamar fordul a kocka, mind a szinkronizálásban, mind abban, hogy milyen animék fognak eljutni idehaza, mert anno igenis nagyon jól kiválasztották az animéket, műfajban, témában egyaránt.) Pá! :D

A legtöbb ember, akivel beszéltem, és nem kedvelte éppen az animéket, egyből lehurrogta már magát Japánt is, hogy milyen szörnyű az egész, és hogy az anime csak marhaság és zagyvaság. Persze ugyanezen emberek a nyálukat csorgatták a japán technológiáért, így sosem értettem meg, mégis akkor miért szidják, utálják vagy éppen gyűlölik a japánokat, ha a kütyükért odavannak. Igaz, hogy van egy-két – a mi nyugati kultúránk számára – igencsak szokatlan, örült szokásuk, de mégis sokra vitte a szigetország.

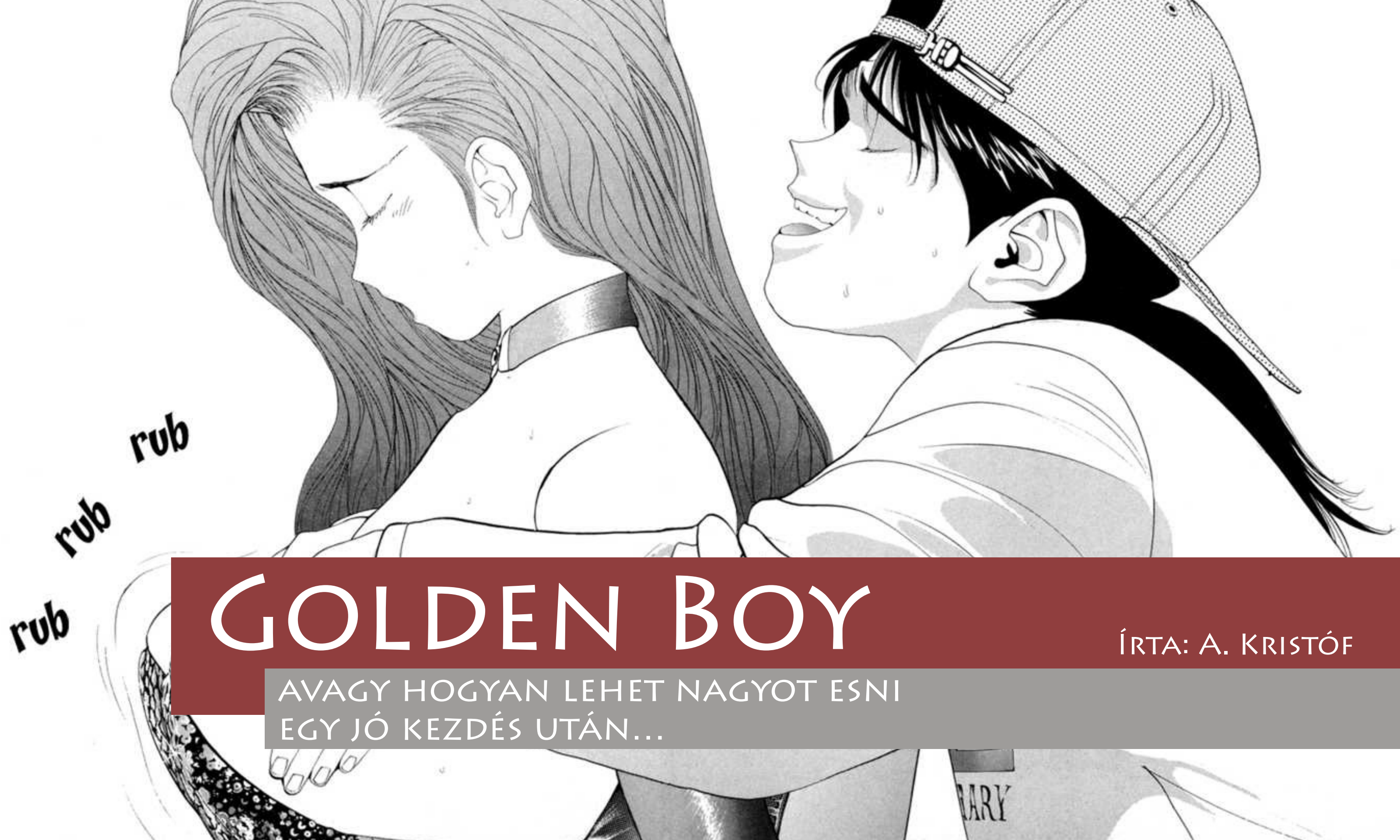
Végére értünk a cikksorozatnak és a kérdőívnek. Mindenkinek hálásan köszönöm az értékes választát.

„Nagyon inaktív az egész fandom, az ízlés meg ugyanúgy a trash irányába tolódik el, mint nyugaton és Japánban.”

„A legtöbb „friss” AnimeFan azt hiszi, hogy azok a legjobb animék, amik csak „csöcsöről” szólnak, meg tele vannak pornóval. Na szerintem ezen kéne változtatni.”

Amennyiben érdekelnek a cikksorozat korábbi részei is, akkor csak kattints az alábbi cikkek valamelyikére és töltsd le az adott számot.

- Az anime kora Magyarországon: Ezt írtátok ti 5. - 55.szám
- Az anime kora Magyarországon: Ezt írtátok ti 4. - 54. szám
- Az anime kora Magyarországon: Ezt írtátok ti 3. - 53. szám
- Az anime kora Magyarországon: Ezt írtátok ti 2. - 52. szám
- Az anime kora Magyarországon: Ezt írtátok ti 1. - 51. szám
- Az anime kora Magyarországon 50. szám



GOLDEN BOY

AVAGY HOGYAN LEHET NAGYOT ESNI
EGY JÓ KEZDÉS UTÁN...

ÍRTA: A. KRISTÓF

Bevezető

Ismét egy olyan manga lesz a cikkem témája a One Punch Man után, ami nem teljesen nyerte el a tetszésemet, vagy talán helyesebb azt mondani, hogy vannak jó pontjai, érdekes részei, és vannak olyanok is, amelyek teljesen ellensúlyozzák mindazt, ami jó és minőségi a történetben. Természetes, ha az olvasó megkérdezi, hogy akkor most mi értelme van ennek? Miért írom ezt a cikket, és miért kellene, hogy bárki is olvassa a mangát? Bevezetésként csak annyit mondhatok, légy még egy kicsit türelmes velem, kedves olvasóm, mert a szavamat adom rá, megéri. Aki viszont türelmetlen, nyugodtan ugorjon a 'kinek ajánlom' és 'a történet utóélete' alcímekekhez.

Nos, habár nem egy az elejétől a végéig jól megírt történetről van szó, mégis olvasásra merem ajánlani, egész pontosan a történet elejét. Ezt különösen azért teszem, mert az eleje rövid epizódokból áll össze. Tehát minden egyes feje-



zet egy különálló rövid történet, Oe Kintaróval a főszerepben. Erről azonban később fogok beszélni, most először ismerkedjünk meg a fontosabb karakterekkel.

Fontosabb szereplők

Mivel a manga alapvetően egy komédia (majd később értelmetlen hentai), ezért nincs semmiféle rendkívüli vagy emberfeletti benne. A történet a karakterek személyiségére, valamint a kényelmetlen helyzetekre épít.

Oe Kintaro: egy hétköznapi 25 éves, bukott egyetemista, freelancer – alkalmi munkás, átlagos perverz. Kintaro biciklién betekeri egész Japánt abból a célból, hogy minél több és változatosabb tudásra tehessen szert (még semmi perverz vagy szemérmetlen itt). Mindeközben bármiféle alkalmi munkát hajlandó elvégezni, hogy fenntartsa magát. Ez még önmagában nem lenne elég a komédiához, mindezek mellett egy perverz alak, akit természetesen csupán a véletlen sors sodor össze gyönyörű nővel a munkahelyén. A manga humora ezekből a kínos és gyakran végzetes találkozásokból áll, emellett Kintaro állandóan jegyzetel is a megszerzett tudásáról, így olyan aranyköpések is születnek tőle, mint: „a C alapnak nincs köze a szexhez” vagy „az emberi fej nem képes 360 fokban fordulni”. Továbbá Kintaro (rossz) szokásai is gyakran visszatérnek.

Naoko Katsuda: egy befolyásos helyi politikus lánya, aki mikor első alkalommal találkozik Kintaróval, egy arrogáns és manipulatív személy. A történet stílusának megfelelően kínos és komikus találkozások láncát követően beismeri a személyisége hibáit. Ez a jelenség/ eset számos alkalommal újra eljátszódik, mielőtt egy összefüggő történet venne kezdetét.

A fentebb leírtak alapján talán nem meglepő, hogy itt meg is állok a karakterek bemutatásával. A történet természetesen ennél összetettebb, mintsem hogy ugyanazt a viccet molesztálja végig, de nem szeretnék 'spoilerezni', valamint ennyi alapján az olvasó már kapott egy kezdetleges képet arról, hogy miről is van szó.



A manga rajzstílusa

Habár nem a legaprólékosabb, amit valaha láttam, mégis kellőképp figyelmes és jól megalkotott ahhoz, hogy a különböző karakterek jól elkülöníthetők és egyediek legyenek. Rajzolásuk gyakran változik annak megfelelően, hogy éppen milyen érzelmet tapasztalnak, így a nem élethű ábrázolás is gyakori. Mindezekon túl a rajzstílus élvezhető és könnyed, érezhető, hogy a cél a könnyen olvashatóság volt.

Kinek ajánlom

Első sorban azoknak, akik kedvelik a rövid, komikus történeteket, és természetesen nem zavarja őket, hogy a viccek fő eleme a perverzitás. A fejezetek egyszerűek és szórakoztatóak, tökéletesek arra az esetre, ha valakinek mondjuk csak 10 perc szabadideje van, és valami humorosat szeretne gyorsan olvasni.

Miért nem ajánlom? Hogy a címet használjam, nos, amint már említettem, a manga egy idő után értelmetlen hentaiba megy át. Olyan érzésem volt, amikor olvastam, mintha az író feladta volna a történetet, az eredeti ötletek helyett pedig minden energiájával arra állt rá, hogy minél több és „változatosabb” szex kerüljön a mangába. Nemes egyszerűséggel a történet és a karakterek háttérbe szorulnak a perverzitás és aktus javára. Személy szerint azt javaslom, hogy akit érdekel a perverz humor, kezdje el olvasni a mangát, és ami-

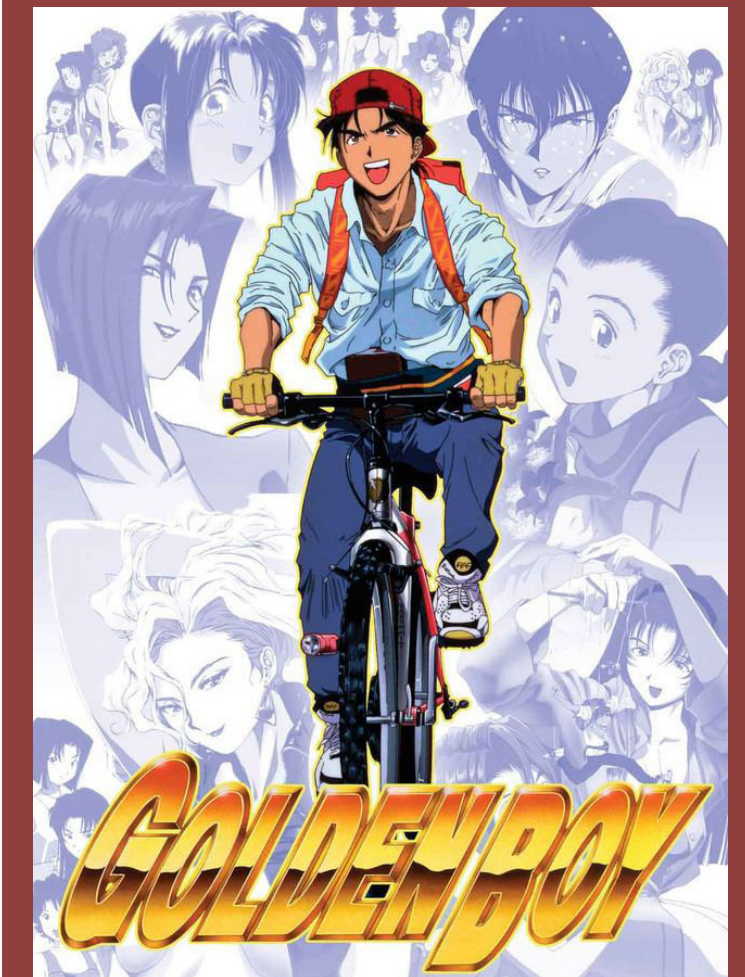
„...mintha az író feladta volna a történetet, az eredeti ötletek helyett pedig minden energiájával arra állt rá, hogy minél több és „változatosabb” szex kerüljön a mangába.”



kor már egyszerűen túl soknak érzi az echi/hentai jelleget, nyugodtan hagyja abba, mert csak rosszabb lesz. Igen, tudom, hogy ez nem a leglelkesebb biztatás, amit valaha is kaphat az olvasó, de ennél pontosabban nem tudom elmagyarázni.

A történet utóélete

Elérkezett ez az idő is - amit összintén, nem hittem volna, hogy eljön -, azt javaslom, hogy inkább az animét nézzétek meg (igen, tudom, hogy sokszor az anime jobban sikerül, mint a manga). A manga alapján készült 6 OVA epizód, amelyek ugyan minimálisan módosultak az eredeti történethez képest, mégis talán kis túlzással, a manga legjobb részeit dolgozták fel. Túl mindezen, az OVA-k mellett szól még az is, hogy mivel 1995-ben készültek, ezért a '90-es évek klasszikus, szemt gyönyörködtető stílusa jellemző rájuk. (Itt még annyit szeretnék megjegyezni, hogy a '90-es éveket tartják jogosan az anime aranykorának, ami még egy indok az OVA-k mellett.)

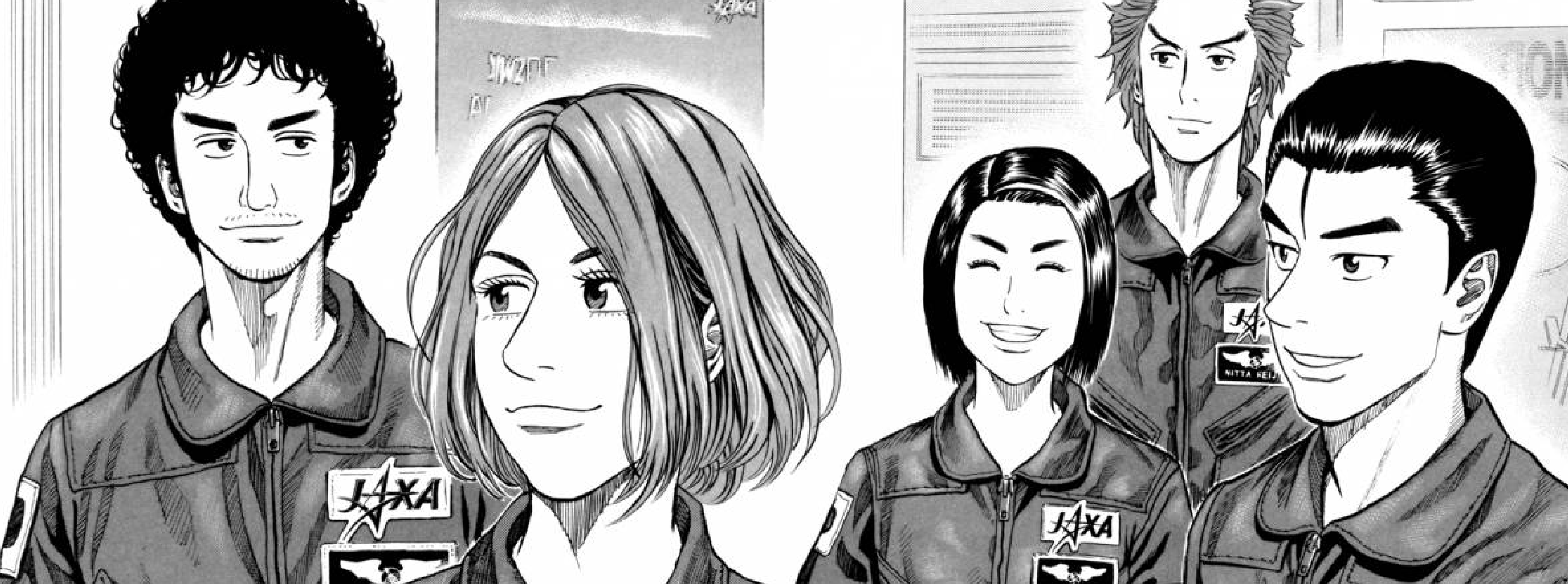


Író: Tatsuya Egawa

Műfaj:
komédia, seinen, ecchi, hentai,
18+ stb.

Hossz:
10 kötet, Golden Boy 2 - 2 kötet

Publikálás éve: 1991-1998



ŰR TESÓK (UCHŪ KYŌDAI)

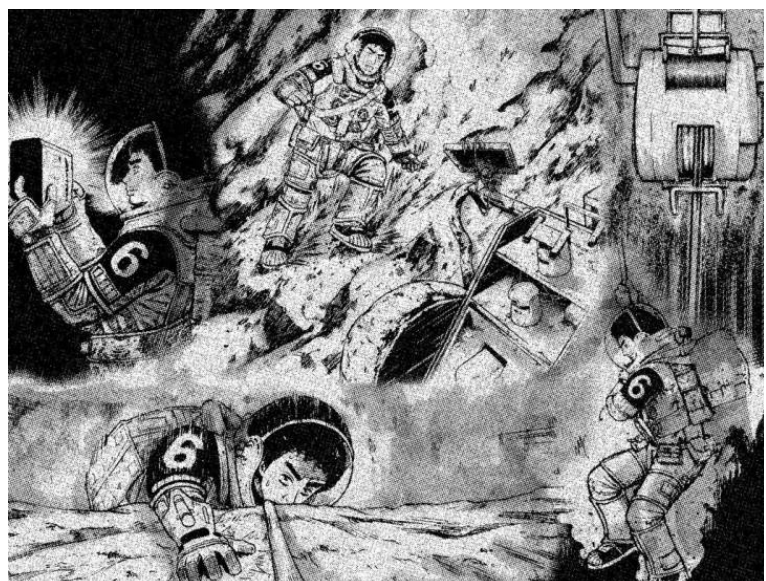
ÍRTA: A. KRISTÓF

FEEL SO MOON!

ITOH SERIKA

Bevezető

Ezúttal a megszokottól kissé eltérő címről írok a választásom. Habár a manga a seinen kategóriába tartozik, és alapvetően az akcióból sincs hiány benne, mégis a központi témája és története különbözik azoktól, amiket eddig ajánlottam. Miben nyilvánul meg ez a különbség? Arról van szó, hogy eddig többnyire fantázia történeteket mutattam be (vagy gyakran dark-fantasyt), viszont az Űr tesók egy ízig-vérig tudományos fantázia (sci-fi) mű! Eme mondat kiköveteli a kérdést: mi a különbség a két műfaj között? Nos, ennek a meghatározása egy akkora feladat, amelyre én személy szerint nem vállalkozhatok, nos legalábbis nem sikerrel, de ahogy Arthur C. Clarke írta: ameddig a történet betartja a fizika szabályait, addig sci-fi, amikor azokat nyíltan megszegi vagy figyelmen kívül hagyja, akkor fantázia kategóriá-



ba tartozik. Igen, tudom, ezt a szabályt számtalan módon lehet értelmezni, és még több módon játszani. A manga esetében ez a probléma azonban nem jelenik meg, ugyanis a történet központi szála az űrkutatásról szól, továbbá arról, hogy a Nanba testvérek hogyan válnak űrhajósokká. Így tehát kellő önbizalommal merem leírni, hogy egy ígéretes és kemény tényekkel teli mangát ajánlok az olvasók számára.

A történet világa

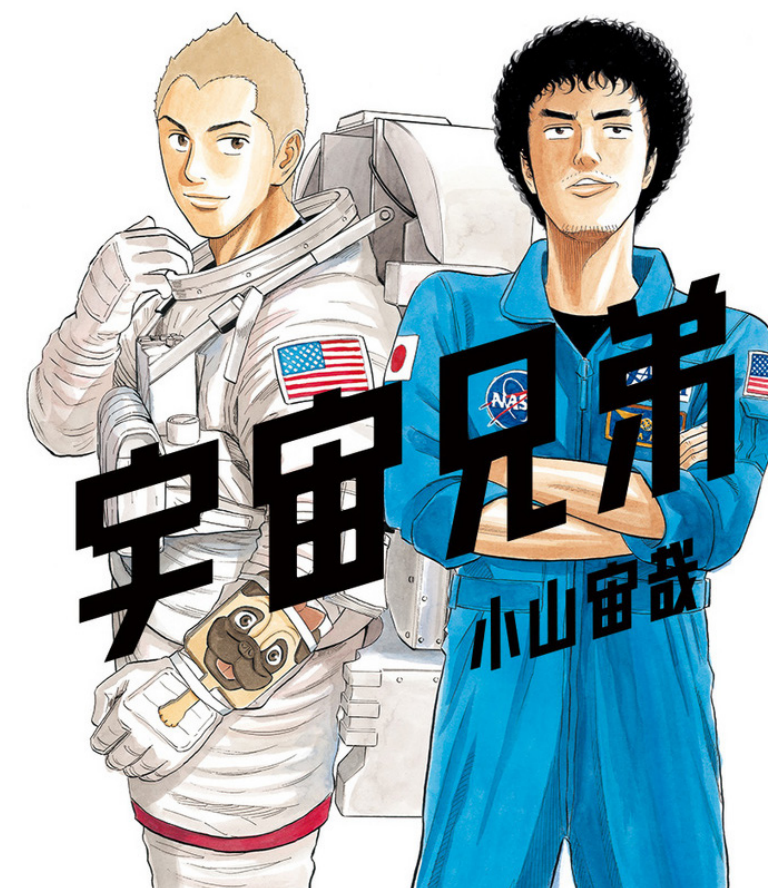
A manga napjainkban játszódik (igazság szerint 2025-től kezdődően mutatja be Mutta napjait, de az a pár év aligha számít), és mivel egy sci-fi történetről van szó, ezért semmiféle 'csodával felérő' technológiai forradalom nem zajlott le, a világ többé-kevésbé úgy néz ki, mint ahogy mi is ismerjük. A történetben - akárcsak a valóságban - a különböző űrkutató intézmények nap mint nap azon fáradoznak, hogy az emberiség határait egyre szélesebbre nyissák. Mindehhez azonban tehetséges és elszánt személyekre van szükségük, olyanokra, akik nemcsak jól képzettek, hanem akár az életüket is hajlandóak kockáztatni (az űrhajósok minden alkalommal, amikor elhagyják a Földet és visszatérnek, komoly veszélyben vannak). Így tehát ezek a szervezetek rendszeres időközönként jelölteket toboroznak a soraikba. Egy ilyen toborzás alkalmát ragadja meg történetünk főhőse, Nanba Mutta is. Az ő szemén keresztül részletes betekintést nyerünk az űrkutatás színfa-

lai mögé, s mivel a tudomány és technológia egyik legdinamikusabban fejlődő területéről van szó, garantált, hogy nem fog unatkozni az olvasó.

Fontosabb szereplők

Nanba Mutta: egy középkorú férfi, akinek autótérvező karrierje nem néz ki túl szépen, nem azért, mert alkalmatlan, hanem mert sikerült csúnyán összerúgnia a port a főnökével. Mindezek után nincs más választása, más munkát kell keresnie, vagy talán itt az ideje a gyerekkori álmok megvalósításának? Mutta a maga módján egy átlagos ember, ez alatt nem azt értem, hogy unalmas vagy, hogy nincs benne semmi érdekes, hanem ahogy a többség, úgy ő is bejár dolgozni... Nos járt, ameddig ki nem rúgták. Vannak álmai, gyakran reménykedik és aggódik minden apró dolog miatt. Mutta karaktere határozottan a hétköznapi embert képviseli, anélkül, hogy azt lekicsinylené vagy bármit is túlozna rajta, bárki élete beillene az övébe, nagyobb változtatás nélkül.

Nanba Hibito: a sikeres testvér, legalábbis a manga elején úgy tűnhet, hogy neki a klasszikus, jól menő szerep jutott. A történet ennél azonban sokkal színesebb, mintsem hogy egy főszereplővel megelégedjen, ennek megfelelően a cselekmény későbbi szakaszában Hibito emberi oldalát is megismerjük. Kiderül, hogy ő is reménykedik és fél, mint bárki más.



Makabe Kenji: a manga egyik legkarizmatikusabb személyisége, aki a felvételi tesztek során találkozik Muttával. Akárcsak Muttának, neki is az az álma, hogy űrhajós legyen. A történet során nyilvános helyeken mindig magabiztos, ezáltal gyakran vezető pozícióba kerül. Közte és Mutta között egyszerre létezik barátság és versengés.

Természetesen számtalan egyéb szereplő is megjelenik, így például a Nanba szülők, akik a gyerek-szülő kapcsolatot mutatják be, a JAXA, NASA, ROSCOSMOS és egyéb szervezetek képviselői, vagy gyakran munkatársak és szomszédok. A történet széles palettáján az űrkutatás mellett fontos szerepet kap a hétköznapi élet, így a karakterek is az élet számos pontjáról és helyéről lettek megválasztva.

A manga rajzstílusa

Legjobban úgy tudom jellemezni, hogy „klasszikus”. Ezt természetesen pozitív értelemben gondolom így. A manga rajzolása a '90-es

évek, korai 2000-es évek stílusára hajaz, ami azt jelenti, hogy a karakterek aprólékosan kidolgozottak, a képkockák pedig határozottan és nyilvánvalóan el vannak választva egymástól.

Saját vélemény

A manga története nagyon tömör. Ennél valamivel bővebben: a történet során az élet számtalan helyzetével szembesülünk, a legkiábrándítóbb eseményektől a legboldogabb és felemelőbb pillanatokig. Ami nekem igazán tetszett, hogy túl a történelmi és technikai pontosságon (gyakran szóba kerül az űrkutatás történelme), számtalan úgynevezett 'funfact/trivia', vicces tény is megjelenik. Sok érdekességet megtudunk Yuri Gagarinról vagy éppen az Apolló küldetésekről. Érezhető, hogy az író rengeteg energiát fektetett abba, hogy a történet háttéréként szolgáló intézményeket és tevékenységeiket valóságosan mutassa be.

Kinek ajánlom?

Első sorban az űr rajongóknak! Bárki, aki érdeklődik az űrkutatás vagy annak bármelyik szeglete iránt, az mindenképp olvassa el a mangát. Emellett a sci-fi kedvelői is élvezni fogják a történetet, akárcsak azok, akik szeretik a valósághű és jól megírt műveket.

A történet utóélete

A manga viszonylag hamar a közkedvelt mangák között találta magát, melynek tetőpontja 2009-2010-ben volt, ugyanis mindkét említett évben jelölték a Manga Taishō magas rangú elismerésre. A manga jelenleg is fut, és rendszerint megtalálható a top 10-es eladási listákon is. Sikerére alapozva 2012-ben anime indult ugyanazzal a címmel, mely végül 99 részt élt meg, és nagyszerűen átvette a manga üzenetét és stílusát. Az anime teljes fordításban megtalálható az Uraharashop oldalán. Még 2012 májusában élőszereplős film is készült, szintén a manga alapján. A film 129 percet ölel fel, és IMDb-n ugyan csak 6,7-re lett értékelve, de az űrrajongóknak pozitívként szolgálhat, hogy Buzz Aldrin is megjelenik benne.

Végezetül 2014-ben, nem sokkal az anime befejezését követően egy 90 perces OVA is megjelent a manga alapján, amely a *Space Brothers#0* címet viseli.



Író: Koyama Chūya

Műfaj: sci-fi, komédia, dráma, mindennapi élet, seinen stb.

Hossz: 37 kötet, 334 fejezett

Publikálás éve:
2007. december 6-tól, még fut

A Manga Taishō díj 2008-ban kezdte meg működését, melynek fő célja, hogy új/útnak induló mangákat népszerűsítsen. Ennek megfelelően a nevezett mangáknak legfeljebb 8 vagy annál kevesebb megjelent kötet lehet. A helyezéseket könyvesbolt tulajdonosok és alkalmazottaik döntenek el.





HIDAMARI GA KIKOERU

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

A következő hónapokban több olyan BL-mangát is tervezek bemutatni, melyek elütnek a tipikus „fujoshiktól-fujoshiknak” kategóriától, és a homoszexualitást a maga valóságában mutatják be. De ahogy írtam a Given cikk esetében, pont a valósághű mivoltuk miatt ajánlhatók mindenkinek, aki nyitott a homoszexualitás felé, mert hitelesen mutatják be azt, ezáltal valós képet kap az olvasó a témáról. Ennek egy különleges ékköve a Hidamari ga Kikoeru.

Sugihara Kouheinek egy súlyos influenzás betegség szövődményeként súlyos halláskárosodása lett. Ez pedig komoly hatást gyakorolt a lelkiállapotára. Elszigetelten éli mindennapjait, egyetemen sem barátkozik senkivel. Halláskárosodása miatt a tananyagot is nagyon rosszul hallja, ezért kitesz egy hirdetőt: olyan embert keres, aki lejegyzeteli neki az anyagot. Erre jelentkezik Sagawa Taichi.

Sagawa Taichi egy kedves, vidám, ártatlan természetű srác, akit mivel nagyapja egyedül nevel, kénytelen diákmunkát vállalni. Egyik nap korgó gyomorral kénytelen konstatálni, hogy kevés pénze van, amikor egyszer nem figyel, és hátraesik a kerítésen. Itt találkozik először a két fiú. Az, hogy az „állásra” is ő jelentkezik, ezáltal ismét találkoznak, a véletlen műve. Ami meglepi Kouheit, hogy a többiekével ellentétben Taichi hangját tisztán hallja, és minthogy Taichi a pozitív természetével a napot szimbolizálja... innen ered a cím.

Így Kouhei megnyílik Taichi előtt, ennek köszönhetően hamar összebarátkoznak. Ami pedig a munkát illeti... Nos, maradjunk annyiban, hogy láthatjuk, hogy miért nincs sikere Taichinek a diákmunkákban. Többször elfelejti lejegyzetelni Kouheinek a tananyagot, de ez szerencsére nem akadályozza őket barátságuk kialakulásában, sőt a sikeres munkáért szép fizetést kap: egy adag hamburger steaket, ami Taichi kedvenc étele. Nagyon jó látni rajta, hogy úgy örül minden egyes adagnak, mintha tényleg gazdagon meg lenne fizetve a munkájáért.



Kouheit pedig megérinti Taichi kedves, már-már gyermekien ártatlan személyisége. Ugyanakkor többször van az, hogy szeretne Taichivel beszélgetni, de nem tud, mert másokkal van együtt. Taichi ugyanis vidám személyisége okán népszerű a társai körében, neki sok barátja van. Nem utolsósorban az egyetemi baseball klub tagja, itt is jeleskedik tudásával. Kouhei ezeket látva még inkább elszigetelve érzi magát az emberektől, de leginkább Taichitől, ami még inkább fájó számára. A halláskárosodást és a siketséget szokás a magány szimbólumaként is értelmezni, tekintve, hogy nem- vagy rosszul hallja az embertársait, elszigetelve érzi magát a többiek elől. A manga pedig kiválóan mutatja be az úgynevezett egzisztenciális magány érzését. Ez az a fajta magány, amikor valaki valamilyen hiány vagy állapot (például betegség) miatt úgy érzi, hogy nem tud beilleszkedni egy adott közösségbe. A manga nemcsak ennek a nyomasztó érzését mutatja be a végsőig hitelesen, élethűen és átélhetően, hanem egyfajta szimbóluma is annak, hogy amikor Kouhei jobban érzi a magányát, akkor a hallása is még jobban leromlik. Olyannyira, hogy már Taichit se hallja.

„A manga pedig kiválóan mutatja be az úgynevezett egzisztenciális magány érzését. (...) ennek a nyomasztó érzését mutatja be a végsőig hitelesen, élethűen és átélhetően...”

Ez persze időszakos, de kétségtelen, hogy Kouhei depresszív lelki állapota akadályozza a két fiú közti érzelmi kapcsolat kibontakozását. Csak Taichi optimizmusának köszönhető, hogy az tovább alakul.

De a lassúság különben jót tesz a történetnek, mert van idő azonosulni a fiúk érzelmi világával, mire végre egymásra találhatnak. Az érzelmeik kibontakozása erősen azt sugallja, hogy egyiküknek nem volt dolga korábban a homoszexualitással, ez pedig szintén emeli a manga hitelességét.



Akiben ugyanis nem úgy tudatosul a szexuális orientációja, hogy mondjuk pornómagazinban inkább a saját nemének képviselőjét nézi meg, hanem az első nagy szerelem által, annak a valóságban is lassan alakul ki. Azt ugyan érzékeli, hogy jobban szereti a másik felet, mint egy átlagos barátot, de mire ráébred arra, hogy ez milyen érzés valójában, az lassú folyamat. Ebből a szempontból pedig szintén autentikus a manga.

Mint látható, nincs komoly története, a fiúk sem rendelkeznek nagyon különleges személyiséggel. Ez a manga sokkal inkább a megélt érzelmekről szól. Annak komplexitásáról és hiteles ábrázolásáról. Nagyon jól bemutatja azt, hogy a barátság és a szeretet - később a szerelem - egy nagyon szép dolog, ami többé teszi az embert, de hiába néznek fel a fiúk kölcsönösen egymásra az érények miatt, ott vannak azok a különbözőségek, amik beárnyékolják a kapcsolatuk kialakulását, későbbi formálódását. De legyen akármi is a probléma, valahogy mindig megtalálják a módját, hogy közelebb kerüljenek egymáshoz.



Eddig 4 kötet és 25 fejezet jelent meg. A második kötettől külön alcímei vannak a mangának, a második kötet a „Theory of happiness”, a harmadik és negyedik kötet pedig a „Limit” alcímet kapta.

Live action

A műből anime nem, de egy kb. 72 perces live action movie készült, mely a manga első kötetének (vagyis az első 6 fejezetnek) történéseit dolgozza fel. A Sugihara Kouheit alakító Tawada Hideya modellként is dolgozik, színészként pedig elsősorban Super Sentai sorozatok szereplőjeként ismert. A Sagawa Taichit alakító Onodera Akirának pedig ez volt az első főszerepe. Összességében mind a ketten nagyon jó munkát végeztek, ugyanis az átlagos japán színjátszáshoz képest kiemelkedően jól alakították a szerepüket. Egyszer sem lehetett azt érzékelni, hogy kellemetlen számukra meleg karaktert alakítani (több japán BL-dorama itt vérzik el), sőt annyira hitelessé válik, hogy a végére elérzékenyít. Csak minimálisan különbözik a manga történéseitől, de mindenképp érdemes megnézni.

Hogy a mangát érdemes-e előbb elolvasni vagy a live actiont megnézni, igazából teljesen mindegy. Egyrészt mindkettő az elejétől kezd, másrészt van annyira jó a történet, hogy többször végignézzük, elolvassuk. Az ilyen mangák, mint a Hidamari ga Kikoeru, helyére tennék a BL mű-

faj becsületét. Valóságghú mivolta miatt ugyanis tényleg bárkinek ajánlható, aki szereti a romantikus történeteket, és egyáltalán nem zavarja, hogy két fiú találkozik össze. Ez a manga hihetetlenül szerethetően mutatja be a fiúpáros közti kapcsolat kialakulásának történetét, olvasás közben pedig hamar ráébredünk, hogy a fiúszerelem gyakorlatilag semmiben nem különbözik a klasszikus hetero felállástól, hiszen ugyanúgy két ember éli azt meg, és ugyanazokon a problémákon, belső küzdelmeken mennek keresztül.



Cím: Hidamari ga Kikoeru
(I Hear the Sunspot)

Hossz: Még fut

Év: 2013-

Műfaj:
iskola, shounen ai, slice of life



INTERJÚ A KÖNYVKIADÓVAL
ÉS REGÉNY/DRAMA AJÁNLÓ



MO DAO ZU SHI MAGYAR KIADÁS!

INTERJÚT KÉSZÍTETTE: CATRIN
AJÁNLÓT ÍRTA:
PALTIME_E, ITSEDINA

Megjelenik magyarul a Mo Dao Zu Shi regény! - Ez az elképesztő és váratlan örömhír fogadott minket a moly.hu oldal egyik karcában idén tavasszal. A Művelt Nép Könyvkiadó már az első kötet fordításán és kiadásán dolgozik. Hatalmas izgalom és egy rakás kérdés merül fel ilyenkor a rajongókban, erről faggatuk a kiadót.

AniMagazin:

Hazánkban az animés-mangás szubkultúra tagjai nem számítanak rá, hogy kiadják magyarul kedvenc műveiket. Pláne nem danmei, azaz kínai boys love kategóriában. A *Mo Dao Zu Shi* regény nagy sikernek örvend, népszerűségét hazájában és nemzetközileg is növelte a belőle készült anime és live action (*The Untamed*) sorozat.

Miért pont ezt a címet választottátok ebből a műfajból? Melyik formájában figyeltetek fel először rá, és miért döntöttetek úgy, hogy megpróbálkoztok a kiadásával?

Művelt Nép Könyvkiadó:

A live action verzióra figyeltünk fel, és annyira különlegesnek éreztük, hogy muszáj volt megkockáztatni a kiadását. Abszolút örült ötletnek tűnt a hagyományos kiadói szemlélet szerint, amely leginkább az angolszász könyvek kiadását

„...azon múlik a sorsa, hogy azok, akik megveszik és elolvassák majd, szeretni fogják-e, ajánlani fogják-e...”

preferálja, de legalábbis német, francia, spanyol, olasz műveket. Ezeken kívüli nyelvekből leginkább csak a legsikeresebb szépirodalmi műveket szokták lefordítani, kiadni. Az MDZS kiadása óriási kockázatnak tűnt, de annyira beleszerettünk, hogy muszáj volt kockáztatnunk.

AniMagazin:

Hogyan látjátok kiadóként a magyar könyvpiaci esélyeit?

Művelt Nép Könyvkiadó:

Nehéz tárgyilagos véleményt mondani, hiszen egyfelől mi is rajongókká váltunk, másfelől pedig a mi gyerekünk, muszáj bízunk benne. Sok előrendelés érkezett a Libribe a regény mind a 4 kötetére, rengetegen éltek a 20% előrendelési kedvezménnyel. Hetek óta a Libri előrendelési sikerlistáján tanyázik a sorozat, ez biztató jelnek tűnik.



nik. Úgy gondoljuk, azon múlik a sorsa, hogy azok, akik megveszik és elolvassák majd, szeretni fogják-e, ajánlani fogják-e, megveszik-e karácsonyra ajándékba a barátaiknak.

AniMagazin:

Mo Xiang Tong Xiu elsőként webnovelként, egyszerűsített kínai írással publikálta regényét, amit idővel cenzúráznia kellett. Később kiadták Tajvanon hagyományos kínai írással, cenzúrázatlanul, 4 kötetben. Plusz az extra fejezeteket egy 5., vékonyabb kötetben.

Melyik kiadásból készül a fordítás? Nálunk is 4+1 kötet várható, cenzúrázatlanul?

Művelt Nép Könyvkiadó:

A tajvani kiadásból készül a fordítás! Cenzúrázatlanul. És várhatóan 4+1 kötet lesz nálunk is.



AniMagazin:

Mikorra tervezitek az első kötet megjelenését? Illetve a további kötetek kiadása körülbelül mennyi idő elteltével valósulhat meg?

Művelt Nép Könyvkiadó:

Ezen a linken található mind a 4 előrendelhető kötet tervezett megjelenési ideje.

AniMagazin:

Elárulnátok pár „kulisszatitkot” a fordításról, fordítóról, milyen műveken dolgozott korábban? Úgy értesültünk, hogy a neveknél a pinyin átírást használja. Lesznek esetleg olyan kifejezések, megnevezések, rangok (pl. Hanguang-jun), amiket meghagy kínaiul?

Várhatók a kiadványban ezekkel kapcsolatos lábjegyzetek?

Művelt Nép Könyvkiadó:

Kiss Marcell fordítja, az egyik legnevesebb magyar műfordító. A nevek, rangok általában maradnak kínaiul mindenhol. Számos lábjegyzet készül, szerencsére a fordítónk óriási kínai kultúr-történelmi tudással is rendelkezik, ezért nagyon izgalmasak lesznek a lábjegyzetek is. Ezenfelül megnézte a sorozatot is, és figyel arra, hogy összhang legyen a két mű között, ne legyen zavaró azoknak, akik először a sorozatot látták.

„A nevek, rangok általában maradnak kínaiul mindenhol.”

AniMagazin:

Másik, szintén a szubkultúrát megcélzó kiadásotok, a *SOTUS című thai regény is előrendelhető.*

A borítóján szereplő „BL sorozat” cím az ismert doramájára utal, vagy új könyvsorozatot jelent, amelynek keretében további műveket szeretnétek kiadni a témában? Utóbbi esetében milyen címek szerepelnek még a terveitek között?

Művelt Nép Könyvkiadó:

Igen, könyvsorozat, azóta már *2 újabb kötet előrendelhető ezen a linken* keresztül.

Köszönjük szépen az interjút, és sok sikert kívánunk a kiadványokhoz!

Köszönjük szépen!

**The Untamed Magyar Fordítói Csapat paltime_e és itsedina****Mo Dao Zu Shi regény és drama ajánló**

A The Untamed egy 50 részes kínai dráma, amely Mo Xiang Tong Xiu webregényén, a Mo Dao Zu Shi-n alapszik. Mind a ketten egymástól függetlenül, teljesen véletlenül bukkantunk rá az eredeti műre, és azonnal magával ragadott minket a karakterek és a történet mélysége. Nem sokkal ez után hallottunk arról, hogy a könyv alapján élőszereplős drámát készítenek. Bár óvatos optimizmussal követtük az ezzel kapcsolatosan felröppelő híreket, mégis még a dráma megjelenése előtt eldöntöttük, hogy ha szabadidőnk engedi, akkor készítünk hozzá feliratot. A premiert megelőzően vette fel velünk a kapcsolatot csapatunk harmadik tagja, guifei, aki szintén nagy rajongója volt a könyvnek, és így végül hármasban kezdtünk neki a fordításnak.

De miről is szól a történet? Mi olyan magával ragadó benne?

Az író nő sok inspirációt merített a tradicionális kínai kultúrából és mitológiából, ezért több a taoizmusból és a buddhizmusból átvett elem is megjelenik művében.

A történet során belecseppenünk a régi-kor Kínájába, azonban ez a világ hemzseg a szel-

lemektől, a szörnyektől és a démonoktól. A kultivátorok arra tették fel az életüket, hogy saját spirituális erejük fejlesztésével felvegyék a harcot ezekkel a gonosz lényekkel, és megvédjék az ártatlanokat.

Maga a cselekmény két szálon fut. Egyik a múltba visz minket vissza, ahol megtudjuk, hogy ismerkedett meg egymással a két főszereplő és követhetjük a Wei Wuxian bukásához vezető utat. A másik szál a jelenben játszódik. Wei Wuxian, a rettegett démoni kultivátor új testet kap, és ismét összehozza a sors Lan Wangjival, akivel



együtt feltárják a kultivátorvilágot behálózó csel-szövéseket. A nyomozás során Lan Wangji és Wei Wuxian egyre közelebb kerülnek egymáshoz, rég elfojtott érzelmek törnek a felszínre, melyeket a könyv és a sorozat is lassan, de biztosan vezet fel.

Bár a történet középpontjában a hűség, a bosszú és a megbocsátás áll, azonban legnagyobb erőssége mégis a karakterekben rejlik. Mind a fő-, mind a mellékszereplők nagyszerűen vannak megalkotva, szinte életre kelnek a szemünk előtt, és mindannyiuknak fontos szerepe van az események kibontakozása során.

Lan Wangji a GusuLan klán tanítványa. Nagybátyjától kifogástalan neveltetésben részesült, és a kultivátor világ nagy tehetségeként tartják számon, ám mások számára mégis megközelíthetetlennek és hidegnek tűnik. Azonban, amikor Gusu a többi kultivátoroklából vendégtanítványokat fogad, megismerkedik Wei Wuxiannel a YunmengJiang klán ügyeletes bajkeverőjével, aki befurakszik Lan Wangji életébe és felkavarja szürke mindennapjait.



Wei Wuxian arcán, nehéz gyermekora ellenére is, mindig mosoly ül, és állandóan a következő csínytevésén jár az esze, azonban ha az igazság vagy az ártatlanok védelméről van szó, senki nem állhat az útjába. Wei Wuxian folyamatos fejfájást okoz fogadott testvérének, Jiang Chengnek. A Yungmeng Jiang klán jövődöbeli vezetőjeként óriási teher nyomja a vállát, nemcsak édesanyja elvárásainak kell megfelelnie, de ki kell törnie fogadott bátyja árnyékából és bizonyítania kell, hogy készen áll a klán irányítására. Szerencsére ott van nekik nővérük, Jiang Yanli, aki bármit megtenne öccsei boldogságáért, és akit mindkét testvére teljes szívéből imád.

A könyv cselekményét egy 50 részes drámában adaptálták. Természetesen néhány eseményt megváltoztattak, nagy részben a cenzúra miatt, ám a Mo Dao Zu Shi esszenciája és a két főszereplő közötti kapcsolat megmaradt. Xiao Zhan és Wang Yibo között kifogásolhatatlan a kémia. Xiao Zhan olyan, mintha maga Wei Wuxian ugrott volna ki a könyv lapjai közül, Wang Yibo pedig - habár mi

máshogyan képzeltek el Wangjit olvasás közben -, képes volt Lan Wangji rejtett érzelmeit egyetlen pillantásával kifejezni. Bár a cenzúra miatt a forgatókönyvírók kénytelenek voltak álcázni a sorozat BL mivoltát, munkájukon tisztán érzékelhető az eredeti mű iránti tisztelet és szeretet. Nagy körültekintéssel választották ki az egyes díszleteket, jelmezeket és forgatási helyszíneket, ami meglátszott a szinematográfián is.

A zene és a sorozat végeztével kiadott OST album nagy népszerűségnek örvend. A számokat a színészek éneklék, és gyakran szerepelnek az adott karakterek egy-egy kulcsjelenete során. A főcímdal egy visszatérő motívumként jelenik meg, Wei Wuxian és Lan Wangji kapcsolatának kulcspillanatai során. A színészeken látszott, hogy élvezik a közös munkát, és igencsak hozzájuk nőttek az általuk alakított szereplők. Többségük olvasta az eredeti könyvet, és Xiao Zhan, a szerepre való felkészülésként, még esszét is írt Wei Wuxianról. Talán ennek is köszönhető, hogy a The Untamed ilyen hatalmas sikert aratott Kínában és nemzetközileg egyaránt.

A siker azonban a könyv íróóját illeti leginkább, aki képes volt ilyen szerethető, háromdimenziós szereplőket és egy ilyen lebilincselő világot megalkotni. A regényben minden okkal történik, és a tettek következményekkel járnak. A gonosz karakterek nem a gyakran megszokott, egysíkú „gonosz vagyok, mert megköveteli a történet, hogy az legyek” típusú rosszfiúk, hanem konkrét, kézzel fogható motivációkkal rendelkeznek. Lan Wangji és Wei Wuxian kapcsolata pedig leírhatatlanul szívfacsaró, amit a második esély tudata csak még inkább azzá tesz. De ki az az ember, aki nem szeretne egy második esélyt az élettől? Ki nem merengett még azon, hogy mi lett volna, ha más döntést hoz, ha a másik utat választja?

Kellemes meglepetés volt, amikor hallottuk, hogy a Művelt Nép Könyvkiadónak köszönhetően még idén elkezdődik a regény kiadása. Alig várjuk, hogy a kezünkbe foghassuk, és újra átélhessük a történetet. Mi már elő is rendeltük őket. Amennyiben módotokban áll, tegyetek ti is így! Nem fogtok csalódnni benne!



„Bár (...) kénytelenek voltak álcázni a sorozat BL mivoltát, munkájukon tisztán érzékelhető az eredeti mű iránti tisztelet...”

Korábbi Mo Xiang Tong Xiu cikkeink:

- Szezonos animékről
(Mo Dao Zu Shi 1-2.) - [45. és 51. szám](#)

- Mo Dao Zu Shi
Grandmaster of Demonic Cultivation - [46. szám](#)

- The Untamed
Mo Dao Zu Shi live action - [51. szám](#)

- Mo Dao Zu Shi 2. évad - [51. szám](#)

- Heaven Official's Blessing
- avagy van élet a Mo Dao Zu Shi után is
- [52. szám](#)

- The Scum Villain's Self-Saving System
- avagy volt élet a Mo Dao Zu Shi előtt is
- [54. szám](#)



Tian Guan Ci Fu regény magyarul!

Fordító: Risa

Az első 31 fejezet már elérhető a *drive mappában* vagy az *alábbi oldalon* !

A fejezeteket Risa az AnimeAddicts *Light novelek / Ki mit fordít* topicjában is 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 királyságának 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

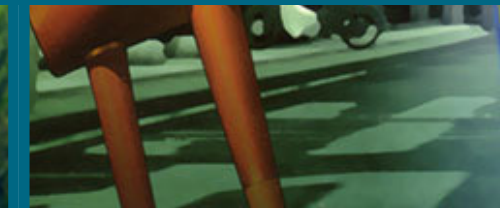
Hossz: 244 fejezet + 8 extra fejezet





GAMER AJÁNLÓ

ÍRTA: VENOM



Mivel a jelen sorok írásakor még nem indult el a nyári anime szezon, a tavaszi pedig éppen zárul, nem sok okosságot tudtam volna írni azon kívül, amit májusban elmondtam. Így jött az ötlet, hogy most inkább a játékok kedvelőinek dobok össze egy ajánlót, az elmúlt pár hónap legérdekesebb címeiből. Természetesen most elsődlegesen azokat mutatnám be, melyek a legközelebb állnak az animékhez, így az olyanok, mint a *The Last of Us 2* vagy a *Death Stranding* most kimaradnak (utóbbiról még sanszosan lesz szó a közeljövőben). Na csapjunk is bele!

Shantae and the Seven Sirens

Microsoft Windows, Xbox One,
Playstation 4, IOS, Switch

Kezdjük kapásból a fekete báránnyal, ugyanis a Shantae sorozat bármennyire is „animés”, valójában egy kaliforniai stúdió áll mögötte, de ezt nézzük el neki. A Shantae sorozat lassan 20 éves lesz, ugyanis a legelső rész még 2002-ben jelent meg Gameboy Colorra és már akkor is egy letaglózóan szép és ötletes platformjáték volt, amit az évek alatt tovább csiszoltak. A főhőse a sorozatnak maga Shantae, a nagyon aranyos és szexi kis féldzsinn lányka, aki természetesen mindenféle kalandokba keveredik.

Ezúttan Shantae és barátai a Paradise szigetre utaznak nyaralni, ahová meghívták őket a „féldzsinnak fesztiváljára”. Össze is találkoznak Shantae-hez hasonló lányokkal, ám a fesztivál éj-



szakáján elrabolják őket, és természetesen hősnőnkre vár a feladat, hogy a szigetet bejárva megtalálja az elrabolta dzsinneket.

Oké, a sztori most sem Nobel-díjas alkotás, de egy ilyen ügyességi akciójátékhoz tökéletes. Aki már játszott korábbi részekkel, annak nem sok újdonság lesz. Adott egy nagy sziget, amit „metroidvania” stílusban kell felderíteni. Vagyis a pályák nem sorban jönnek, hanem folyamatosan oldjuk fel az átjárókat és helyszíneket, ahogy megszerezzük a hozzájuk szükséges képessége-



ket vagy tárgyakat. A harcok most is pizkok egyszerűek, Shantae a hosszú haját ostorként tudja használni, és azzal csapkodja a rosszakat, de természetesen kapunk varázslatokat is, melyeket nagyon cuki hastánccal lehet aktiválni. Most sem maradhatott ki az átváltozás sem, Shantae mindenféle állattá át tud változni, és így képes elérni újabb helyszíneket.

A grafika továbbra is 2D-s és első osztályú, minden platformon egyaránt fantasztikusan szép és látványos. A hangok és zenék kellemesen debilek, hozzák a kellő hangulatot. Bár összeségében azt kell mondanom, hogy az előző rész, a Half-Genie Hero egy picit csiszoltabbra sikerült, de ezzel sem fog senki melléfogni, ha megveszi. Shantae és metroidvania rajongóknak meg természetesen kötelező!

„Oké, a sztori most sem Nobel-díjas alkotás, de egy ilyen ügyesség akciójátékhoz tökéletes.”

Ys: Memories of Celceta

PS Vita, Playstation 4, Microsoft Windows

A Nihon Falcom Ys sorozatáról egy korábbi számban már meséltem picit (*AniMagazin 44.*), nem is olyan régen jelentették be a 9. epizód érkezését nyugatra 2021-re, de addig is az Xseed jóvoltából megjelent a Memories of Celceta PS4-re és PC-re, ami valójában a Playstation Vita verzió remasterelt portja. Az MoC igazából az Ys IV lenne, méghozzá ezúttal hivatalosan is, ugyanis ilyen néven több verzió is létezik belőle a 90-es években. Kicsit bonyolult, ne is menjünk bele, a lényeg, hogy időrendben ez a 2. és 3. rész között játszódik, de szerintem ez nem sokaknak mond bármit is. Bátran ugorjon neki bárki, aki még egyetlen Ys-szel sem játszott, mert bár utalgatnak a korábbi eseményekre, a játék teljesen követhető a sorozat mélyebb ismerete nélkül is.

A főszereplő ismét Adol, a vörös hajó harcos, aki hosszas kalandozás után megérkezik Casnan városába, ám valamilyen okból amnéziája van.



Találkozik egy férfival, Durrennel, aki azt állítja, hogy ketten ismerik egymást korábbról. Adol természetesen azonnal egy kisebb felfordulásban találja magát, aminek az lesz a vége, hogy felkér-

rik, hogy legyen rendes kalandozó és derítse fel Celceta területét, közben részletes térképet rajzolva, mert eddig még senki tudja ezt kiviteleni. Adol természetesen

elindul az üres térképpel be a sűrű erdőbe, hogy bejárja egész Celcetát, közben pedig megkeresse az elveszett emlékeit.

Az Ys sorozat mindig is klasszikus hack'n

slash fantasy szerepjáték volt és az MoC sem kivétel. Ha valaki ismeri a Diablo sorozatot (és szerintem mindenki ismeri), az pontosan tudja, hogy mire számíthat. Adol folyamatosan harcol, miközben erdőket, barlangokat, ősi romokat jár be, gyűjti a tapasztalati pontokat, lépke di a szinteket, erősebb felszereléseket kovácsoltat, stb-stb. Ehhez több társat is kap a történet során, akik között a játékos bármikor váltogathatja az irányítást.

A játékmenet csillagos ötös, szinte lehetetlen, mert folyamatosan találunk újabbnál újabb felderíteni való helyeket, új szörnyeket és nagyon könnyen elkapja a játékost az a bizonyos „flow élmény”, amikor csak még fél órát szeretne játszani, de már odakint hajnalodik.

A grafika sajnos nem igazán mai szint, a legnagyobb jóindulattal sem, de csúnyának sem nevezném, inkább csak a PlayStation 2 korszak elejére viszi vissza a játékost... úgy a 2000-es évek elejére. A hangok és zenék szokásosan kellem-

sek, hozzák a kötelező Ys színvonalat. Egyszerűsége ellenére nagyon ajánlható, főleg azoknak, akik szeretik a Diablóhoz hasonló játékokat, Ys rajongóknak meg nem is kell mondanom, hogy kötelező vétel!

Phantasy Star Online 2

Microsoft Windows, Xbox One

8 év után, mikor már mindenki végleg feladta, hogy a SEGA valaha is kiadja nyugaton a PSO2-t, egyszerre csak jött a bejelentés és hopp, itt is van. Hogy miért kellett 8 évet várni, arra sosem fogunk választ kapni, a lényeg, hogy most már bárki számára elérhető ez a tényleg kiváló „MMORPG”. Persze van aki még sosem hallott a Phantasy Starról, na azoknak most röviden összefoglalnám:

Még a 80-as években indult a SEGA konzoljaira az rpg sorozat, ami leginkább azzal próbált kitűnni a hasonló játékok tengeréből, hogy a ha-

gyományos fantasy környezet helyett inkább futurisztikus, science-fiction világban játszódtak. Persze nagyrészt az alapok ugyanazok voltak, hős a karddal, aki körökre osztott harcban vagdossa a szörnyeket a labirintusok mélyén, de legalább tényleg volt némi egyedisége. 1995-ig összesen 4 epizódot ért meg a sorozat, ami után egy meglepő fordulat érkezett. Megjelent a Phantasy Star Online 1999-ben (Dreamcast), ami talán az egyik legelső konzolos online szerepjátéka lett a világnak. Borzasztóan szórakoztatóra sikeredett, minden technikai frusztrációja ellenére, elvégre abban az időben az online játék még nagyon gyerekcipőben járt. Hatalmas élmény volt fénykardokkal és lézerpuskákkal aprítani a szörnyeket a 3D-s pályákon, egyszerre akár 3 barátunkkal is... évekre lekötött mindenkit. Persze ma már megmosolyogatóan egyszerű az egész, a grafikától a játékmenetig, 2006-ban jött ez első folytatása Phantasy Star Universe címen, majd több kézikonzolos változat, de az első igazi modern változatra 2012-ig kellett várni... legalábbis a Japánoknak.





ér mindenkinek. Kár, hogy 8 évet késett, mert nagyon látszik rajta, hogy közben egy teljes játékgeneráció lefutott, így most 2020-ban már inkább csak egy „oké” az értékelése...

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition

Switch

A Xenoblade Chronicles sorozat - tekintve, hogy már három epizódot megért, így nevezhetjük annak - a Nintendo egyik legjobb exkluzív címe. Sajnos sokan nem ismerik, vagy egyáltalán nem játszottak eddig Xenoblade-del, pedig egy igazi remekmű. Aki a „Xeno” szócska kapcsán a Xenogearsre vagy a Xenosagára asszociál, az nem is téved nagyot, hiszen nagyrészt ugyanaz a csapat áll a Blade mögött is, csak otthagynak a Sony-t, a Nintendo szárnyai alatt fejlesztgetnek tovább. A XC:DE egy remaster, méghozzá a 2012-ben Wii-re megjelent eredetinek a jócskán felturbózott újrakiadása. Bár nem ez az első remaster, hiszen pár éve megjelent a new 3DS-re is, de nem hiszem, hogy sokan csak emiatt ruháztak volna be a konzolra. A Switch verzió teljesen felújított szinte mindent, új engine-t kapott a játék, a textúrákat lecserélték, a karakter modelleket újraalkották,

„Sajnos sokan nem ismerik, vagy egyáltalán nem játszottak eddig Xenoblade-del, pedig egy igazi remekmű.”

a zenéket újakeverték, de ami a legfontosabb, a Wii verzió számtalan hiányosságát és sutaságát végre orvosolták.

Adott egy végtelen óceán, ahol 2 kolosszális istenség harca döntetlenre végződik, halálra sebezve egymást állnak az idők kezdete óta. Mind a két óriás testén azonban megjelenik az élet, méghozzá szó szerint, Bionison kolóniákba verő-



dött emberek építkeznek, míg Mechonison nagyon furcsa rovarszerű géplények terjeszkednek. Az emberek és gépek között rendszeres az összecsapás, hatalmas háború zajlik, aminek a kezdetére már senki sem emlékszik. Az emberek oldalán van egy speciális fegyver, Monado, egy kard, amit csak a kiválasztottak tudnak használni. Dunban, az aktuális birtokosa egy hatalmas ütközetet vezet sikerre, ám közben súlyosan megsérül és többé nem tudja forgatni a Monadót. A kard a 9-es kolónia katonai bázisára kerül, ahol Dunban hűgának, Fiorának legjobb barátja (és egyben udvarlója), Shulk kezdi tanulmányozni. Shulk, Fiora és nagydarab, de nem túl eszes barátjuk, Reyn hármasa régóta békében éldegélnek a kolóniában, de egy nap a Mechonok lecsapnak és hatalmas pusztítást végeznek a városban. Sok embert megölnek vagy elrabolnak, köztük Fiorát is magukkal viszik. Shulk felkapja a Monadót, és legnagyobb meglepetésére nemcsak használni tudja, de megkapja azt a képességet, hogy képes bizonyos esetekben a jövőbe látni.



Reynnel ketten ezután elindulnak, hogy Bionist megmászva átjussanak Mechonisra, és megmentésük vagy megbosszulják Fiorát.

És ezzel indul egy szó szerinti kolosszális kaland, ami alsó hangon is 70-80 órát fog tartani, de ha valaki minden küldetést és rejtett dolgot szeretne teljesíteni, nos, annak szerintem 200 óra is kevés lesz. Ami a legfontosabb, hogy bár látszólag egy klasszikus JRPG, de valójában egy hatalmas nyitott világú és nagyon egyedi játékról van szó. A nyitott világot pedig nem tudom eléggé hangsúlyozni, ugyanis már az első helyszín, a 9-es kolónia és környéke is gigantikus méretű, de valójában ez csak egy piciny része a világnak. Ami szintén nem megszokott, ugyanis tényleg két hatalmas óriáson játszódik a történet. Elindulunk az egyik lábáról, felmászunk a hasára, karjára, fejére, vállára stb. Bionison mindenhol teljesen más és más környezet alakult ki, erdőkkel, hegyekkel, mocsaras és havas tájakkal, attól függően melyik testrészen vagyunk éppen. Mechonis, ahogy a nevéből sejteni lehet, teljesen gépesített, hatalmas végtelen gyárakkal. A harcrendszer félig körökre osztott,

félig valós idejű, így elsőre picit szokni kell, de hamar bele lehet rázódni. A hatalmas világ nem dísznek van, minden területen millió küldetést, ellenfelet, titkot és hasonlót lehet felfedezni, amik soha egy percre sem adnak okot az unatkozásra. És ha ez nem lenne elég, akkor még a csapattagok között is lehet fejleszteni a kapcsolatot, sőt még saját kolóniát is építhetünk... nekem 150 óra volt az első végigjátszás, és messze nem fedeztem fel mindent.

Rengeteget tudnék még írni erről a játékról, mert egy vitathatatlan mestermű, aminek talán egyetlen nagy hibája, hogy csak a Switch tulajoknak elérhető. De nekik viszont kötelező!

Persona 4 Golden PS Vita, Microsoft Windows

És a végére tartogattam a legjobbat, bár ha őszinte akarok lenni, akkor eredetileg ide a Persona 5 Royal-t terveztem, de egyrészt arról már írtam korábban, a Royal pedig csak annyit tett hozzá, hogy picit szebb, jobb, változatosabb és sokkal könnyebb lett. Ennél többet nem is tudnék mondani róla. Viszont szinte minden hírverés nélkül, mint derült égből a villámcsapás (ami mostanában nem is olyan ritka... most is dörög épp az ég felettünk), megjelent Steamen a Persona 4 Golden, amiről vétek lenne nem beszélni.

P4G... nemcsak minden idők egyik legjobb szerepjátéka, de talán általánosan is a világ leg-

jobbjai között van, minden túlzás nélkül. Már az eredeti Persona 4 is bántóan tökéletes volt, de a pár évvel később megjelent Vita verzió hatalmasat fejlődött. Akárcsak a Xenoblade Chronicles-re és a Phantasy Star Online 2-re, erre is pontosan 8 évet kellett várni, hogy a nagyobb közönség számára is elérhető legyen (ebből is látszik, hogy 2012 milyen durván erős év volt játékok szempontjából). Ahogy megjelent a Steamen, azonnal rekordot döntött, minden lista élére ugrott, és úgy kapkodták az emberek, mint a cukrot (én is azonnal megvettem). Esméletlen hype van körülötte évek óta, de eddig csak a Vita tulajok élvezhették ezt a legendás alkotást... eddig. Most már akinek van PC-je, az ezzel a lendülettel ugorjon át Steamre, és vegye meg. Pont. Feltéve, ha szereti az izgalmas történeteket és a kihívásokkal teli játékokat.

Adott egy japán kisváros, Inaba, ahol minden csendes, igazi kellemes, vidéki környezet, ahol látszólag soha semmi sem történik.



Egyik nap ide érkezik Narukami Yu a nagyvárosból, hogy egy vidéki suliban töltsön el egy évet. Befogadója a nagybátyja, Dojima, aki a helyi rendőrségnél nyomozó. Yu elég gyorsan beilleszkedik a suliban, összebarátkozik Yosukével, a kissé szerencsétlen osztálytársával, és pár napig éli a gondtalan iskolai életet. Aztán megtörténik az első brutális gyilkosság. Nincsen rá magyarázat, de eléggé felrázza a környéket, főleg, hogy a várost néha egy nagyon furcsa, sűrű köd is belep. Hamarosan előkerül egy második holttest, akiről kiderül, hogy Yosuke ismerőse, és a két srác úgy dönt, megpróbálják kideríteni, ki állhat a gyilkosságok hátterében. Hamarosan csatlakozik hozzájuk két lány is, Chie és Yukiko, akik szintén belekeverednek a furcsa nyomozásba. Kiderül, hogy mind a két áldozat egy-egy éjszaka megjelent a TV-ben egy furcsa, természetfeletti adás keretein belül. Yu és csapata pedig egy döbbenetes felfedezést tesznek: Inabában a TV-kbe belemászva egy alternatív világot találni, melynek köze lehet

a gyilkosságokhoz. Ebben a világban hemzsegnek a furcsa árnyéklények, melyek bizony közel sem barátságosak. Yuéknak innentől nappal rendes diákként kell élniük, de amikor eljön az idő, akkor átlépnek a TV világba, ahol meg kell menteniük az oda betévedt szerencsétleneket, mielőtt az árnyékok végeznének velük.

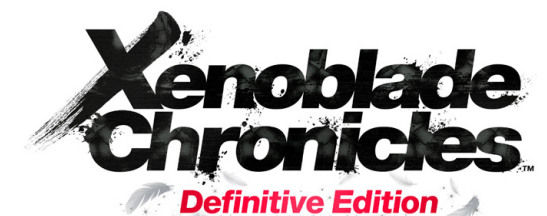
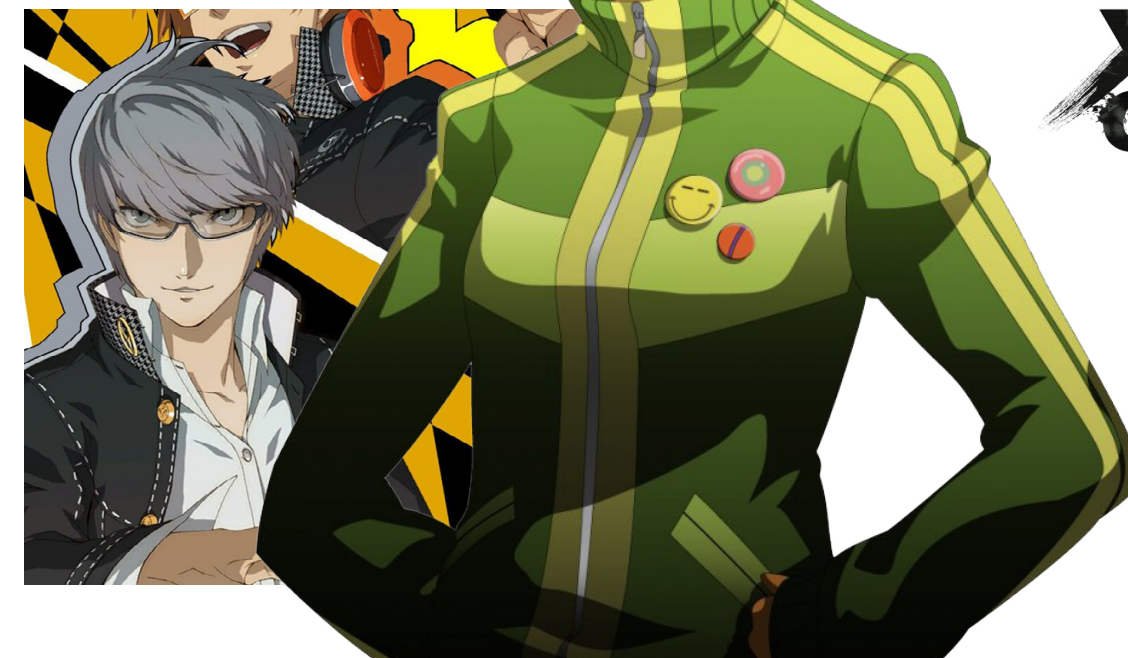
Abszurd mennyiségű tartalom és történet, ezzel lehetne a legjobban jellemezni a P4G-t. Inabában városát bejárva megismerjük annak lakosait, nyomozgathatunk mindenféle kisebb ügyekben is, vállalhatunk diákmunkát, horgászhatunk, ezerféle elfoglaltság van, amivel simán 60 órát is el lehet tölteni. A TV világban pedig hatalmas labirintusokban kell klasszikus rpg-k módjára szörnyeket ölni, fejlődni, és nem is lenne Persona, ha nem lehetne száznál is több démont begyűjteni, amiket harcok során lehet megidézni.

A grafika bár eredetileg már 10 éves, de nagyon stílusos még mindig, nagyon jót tett neki a HD-be húzás, a zenék kiakasztóan szépek, a történet fordulatos és nagyon-nagyon hosszú... ezen senki sem fog egy hétvége alatt végigrohanni. Alsó hangon is 80-100 óra az első végigjátszás, és aztán még ott van a New Game+, ami újabb kihívásokat ad.

A Persona 4 Golden egy valóban kihagyhatatlan játék, és talán egy nagyobb cikket is megérdemelt volna, de a lényegét szerintem így is sikerült átadnom. Azon kevés esetek egyike, ahol

a körülötte lévő „hype” teljesen igazolt, és nem véletlenül ömlenek én is. Bár megvannak a hibái, pl. komoly angoltudás kell hozzá, illetve az eleje kellemetlenül lassú, és sokáig nem is igazán enged el a játékos kezét, de amint ennek vége, onnantól lerakhatatlanná válik. Akik esetleg már végigjátszották az eredeti Playstation 2-es változatot, azoknak is érdemes újra belevágni, mert rengeteg újdonságot pakolta bele a készítő.

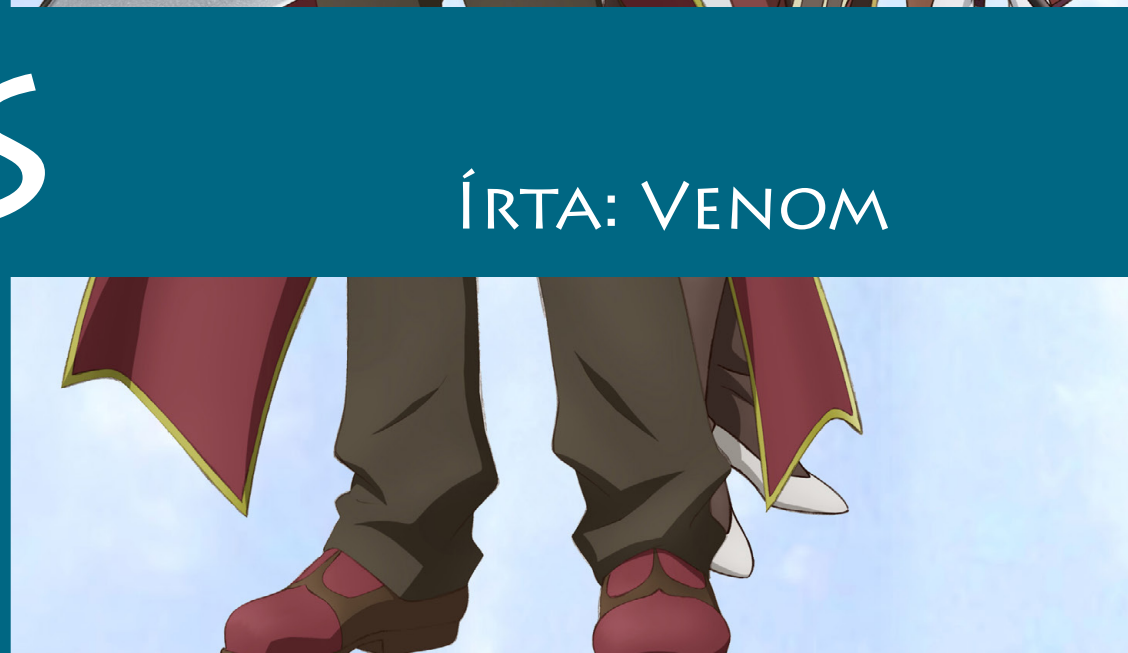
Választható ruhákat, sok új küldetést, új karaktereket, felszereléseket, szörnyeket és egy új befejezést is. Remélem Atlus tanult ebből, és hamarosan a többi régebbi játékuk is felkerül steamre így felújítva... csak a pénztárcánknak lenne ártalmas.





TOP 10 TALES

ÍRTA: VENOM



A Bandai Namco Entertainment híres szerepjáték sorozata idén lett 25 éves. Ez alatt rengeteg Tales of játék került forgalomba és a népszerűségük lassan a Final Fantasy-ével vetekszik. Legalábbis Japánban, mert sajna hozzánk nem mindegyik cím jutott el. Ennyi játéknál rendre felmerül, hogy melyikkel is érdemes kezdeni? Melyik is a legjobb? Nos, én most összeszedtem nektek a szerintem 10 legjobbat, amit érdemes kipróbálni, vagy ha mást nem, akkor az anime adaptációjába belenézni.

10. Tales of Phantasia | 1995

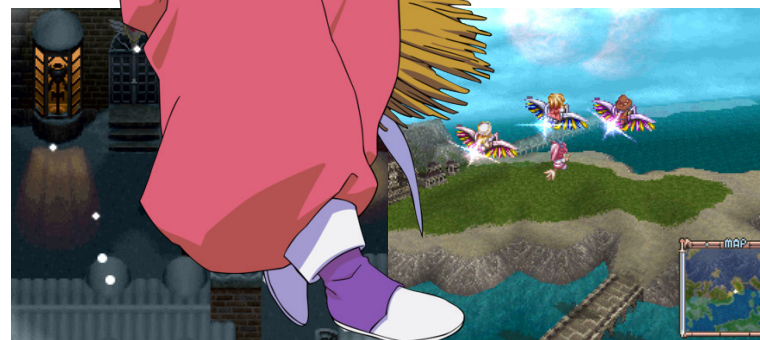
Bár ma már nagyon régiesnek tűnhet sokaknak ez a játék, de mégsem mehetünk el mellette, tekintve, hogy az egész sorozat innen indult. A ToP hihetetlenül ambiciózus vállalkozás volt akkori mércével, és mai napig az egyik legmonumentálisabb 16 bit-es szerepjátéknak tartják. Bár látszólag egy szokásos fantasy játék, de számos dologban köröket vert az addigi társaira. A SNES erőforrásainak utolsó cseppjeit is ki-

használva brutálisan szép volt, a harcok valós időben zajlottak, a városok és pályák grafikáját pedig sok Playstation játék is megirigyelhette volna. Nem is volt elég hozzá az akkoriban maximális 4 megabyte-os korlát, ugyanis ToP teljes 6 megán terpeszkedett. Szükség is volt az extra tárhelyre, mert nem csak rengeteg hang került bele, hanem egy teljes nyitó dal is. A karakterekért az a Fujishima Kousuke felelt, akinek az Oh My Goddess sorozatot is köszönhetjük, a zenéjét pedig Sakuraba Motoi szerezte.

A történet kezdetén 4 hős épp legyőzi Dha-



ost, az emberiséget fenyegető gonosz mágust, és bezárják egy koporsóba. Sok évvel később két fiatal srác, Cless és Chester vadászatról hazatérve azt látja, hogy a falujukat le-



rombolták és szüleiket megölték a katonák. El is indulnak, hogy bosszút álljanak, de hamarosan kiderül, hogy a szálak sokkal messzebbre visznek, nemcsak térben, de időben is. Természetesen a háttérben Dhaos áll, aki időutazás révén szeretné visszanyerni a hatalmát. Cless és csapata pedig azon van, hogy megállítsa őt, de ehhez vissza kell utazniuk a múltba, majd később a jövőbe, hogy Dhaost véglegesen legyőzzék.

A ToP fantasztikus játék volt, amit később több platformra is portoltak, de nyugatra csak a végtelenül lebutított és ronda Gameboy Advance változat jutott el (illetve egy minősíthetetlen IOS port), így aki játszani szeretne vele, annak azt javaslom, hogy a neten keressen rá a PlayStation verzióra, aminek van rajongói fordítása. Klasszikus 2D-s szerepjátékok rajongóinak szerintem kötelező darab. 2004-ben készült belőle egy 4 részes anime is, ami nagyon lazán dolgozza fel a történetet, inkább amolyan kiegészítése a játéknak.

9. Tales of Innocence | 2007

A kézikonzolok sem maradtak ki a Tales játékok áradatából, de ezek közül csak nagyon kevés jutott el nyugatra. Sajnos a legtöbbjét Japánon kívül senki sem akarta forgalmazni, így a rajongókra maradt, hogy nem éppen legális úton-módon készítsék el a fordításokat. A ToI is ilyen, szinte teljesen érthetetlen, hogy miért nem készült belőle hivatalos angol kiadás, de most már mindegy.

Nintendo DS-re jelent meg és talán egyike azon játékoknak, amelyek tényleg a végsőkig elvitték a kis konzol elég gyér teljesítményét. Ami nekünk extrán érdekes lehet, hogy a nyitó dalt, az a Kokia énekelte fel, aki pár éve idehaza is koncertezett. A ToI (több másik Tales epizódhoz hasonlóan) egy kettős felépítésű világgal rendelkezik. Létezik a mennyei és a földi sík. A mennyei síkon egykor hatalmas háború dúlt, és az elesett hősök a földi síkon emberi testben reinkarnálódtak. Az egyik ilyen legendás tábornok, Asura egy „átlagos” ember srác testébe vándorol, Lucáéba, aki egyik nap találkozik egy hozzá hasonló reinkarnálódott hőssel, aki egy elég harcis kiscsaj képében született újjá.



Természetesen gyorsan összebarátkoznak, és közösen elindulnak egy küldetésre, aminek szintén természetesen a két világ megmentése lesz a végére.

Bár korántsem a legismertebb vagy a legjobbja a sorozatnak, de azt el kell neki ismerni, hogy az egyik legjobb kézikonzolos Tales játék. A grafika meglepően igényes 3D, a harcok is akciódúsak és akár multiplayerben is játszhatóak. A történet kicsit bukdácsoló, de a maga módján kifejezetten aranyos. A legnagyobb hibája, hogy szinte elérhetetlen, jelenleg csak emulátorral játszható, legalábbis annak, aki nem tud Japánul. 2012-ben készült egy PS Vita változat is... de szintén csak japánul elérhető.



8. Tales of Legendia | 2005

A PlayStation 2-re megjelent ToL eléggé megosztotta nemcsak a Tales sorozat rajongóit, de a kritikusokat is, mert nagyon eltért az addig megszokottaktól. Én imádtam, az egyik első játékom volt Ps2-re, de elismerem, nem biztos, hogy mindenkinek ajánlható. Kezdve a grafikával, ami az addigra megszokott anime stílust lecserélte a kicsit nyugatiasabb CG stílusra. Persze megtartva a japános karaktereket, de valahogy az egész plasztikusabbnak hatott. A harcok egyszerűsödtek, nagyon hasonlóak, mint a Tales of Phantasiában, de a 3D-s effektek miatt néha elég kaotikusak. A karaktereket ezúttal Nakazawa Kazuto (Samurai Champloo) tervezte és az első játék a sorozatban, ahol nem Sakuraba, hanem Shiina Go szerezte a zenét. Nem is akármilyen zenétet, mert talán az összes Tales játékból ennek lettek a legfülbemászóbb és legegikusabb melódiái.

A sztori egy olyan világban játszódik, ahol egy végtelen nagy óceánon sodródik egy kisebb kontinens méretű ősi hajó, a Legacy. Itt két nép éldegél, az emberek, „Orerines”-ek és a picit elfekre hasonlító Ferinesek. Erre a bárkára érkezik meg hajótöröttként a harcos Senel és a mágikus képességekkel rendelkező Shirley, akit szinte azonnal el is rabolnak a banditák, a kissé idióta Moses vezetésével. Senel persze elindul a lány kiszabadí-



tására, amiből szokás szerint egy hatalmas kaland keveredik, amely során természetesen bejárják a Legacyt kívül-belül, és rengeteg ősi titokra is fény derül.

Sajnos ez a Tales sem kerülhette el a sorsát, a nyugati verziót nagyon keményen megnyírbálták. A sztori második feléből kiszedték a szinkront, a nyitó dal is eltűnt és a fordítás sem lett tökéletes, így az egész olyan sutának és félkésznek hatott. Nem is portolták más gépekre, így csak a PS2-es verzió érhető el, de akinek van rá lehetősége, az keresse meg inkább a rajongók által helyre kalapált „nem hivatalos” verziót, sokkal jobb.

Mivel nem igazán lett sikeres, így anime verzió sem készült belőle, de ettől függetlenül én mégis ajánlom azoknak, akik egy kicsit „eredetibb” JRPG-t szeretnének.

7. Tales of Graces | 2009

Érdekes, hogy a Nintendo Wii-re milyen sok rpg-t fejlesztettek, de ezek nagyrésze valahogy nagyon nehézkesen vagy éppen sehogy sem jelent meg nyugaton. Valamiért a Nintendo elzárkózott attól a gondolattól, hogy Japánon kívül bárkit is érdekelhetnének a jrpg-k. Persze azóta más a helyzet, de a ToG esetén 3 évet kellett várni, hogy angolul is megjelenjen és ezt is a Sony-nak köszönhetjük, mert addigra készült el a PlayStation 3-as változat. Szébb, jobb és kibővített lett, amiért nagyon hálásak lehetünk, mert a Graces szerintem az egyik kihagyhatatlan része a sorozatnak.

Bár látszólag az addigra megjelent Tales játékokhoz képest erősen egyszerűsödött a játékmenet és a történet is, de szerintem pont emiatt az egyik legjobb „kapudrog” a jrpg-k világához. Szimplán csak játszatja magát, és sosem kell azon görcsölni, hogy „jaj, hova kell menni”.



A harcok nagyon gyorsak és sosem irritálóan neheznek, a karakterek szerethetőek, a történet pedig kellően csavaros, drámai, de mégis könnyed, és a humorban sincs hiánya.

A cselekmény három gyerekkel indul, Asbel, Hubert és Cheria, akik egy nap egy furcsa lányt találnak egy virágos mezőn. A neve Sophie és semmire sem emlékszik. Persze beveszik a bandába, együtt kalandoznak és játszanak, ám az egyik ilyen kaland nagyon rosszul sül el, Sophie az életét adja a gyerekekért egy démoni szörny



ellen. A tragédiát elég nehezen dolgozzák fel, a csapat szétoszlik, és sok év után veszi fel a játékos a fonalat, amikor már idősebbek. Asbelből lovag lesz, aki elég messzire sodródott régi barátaitól, Sophie elvesztése pedig feldolgozhatatlan trauma maradt számára. Ám egy nap ismét előkerül „Sophie”, vagy legalábbis egy lány, aki teljesen rá hasonlít, Asbel pedig elindul, hogy összeszedje a régi csapatot és megoldják a rejtélyt, amiről persze kiderül, hogy messze nagyobb kaland lesz, mint azt valaha is gondolták volna.

Imádom a ToG-t, talán a történet szempontjából az egyik legnagyobb kedvencem, mert olyan „személyes” és mentes a nagy kliséktől. Megkockáztatom, hogy ilyen téren talán az egész sorozat legjobbja, és csak azért nincs magasabb helyen, mert ugyanakkor a játékmenet már nem annyira felhőtlen. Néha túl egyszerű, a pályák kaotikusak, a harcok is bár kezdetben könnyűek, a végére nagyon unalmasokká válnak. Ennek ellenére akinek van PS3-asa, az szerezze be és próbálja ki, mert nagyon megéri.



6. Tales of Eternia | 2000

A Tales of Destiny II címen is ismert játék a sorozat 3. része és egyben az első Playstation generáció egyik utolsó példánya. Gyönyörű 2D-s sprite alapú rpg, ami mai szemmel nézve is egész mutatós. Bár játékmenetben még a 90-es éveket idézi, de már sokkal modernebb köntösben. Őszintén szólva erről a legnehezebb nekem írni, mert minden tekintetben az egyik legtökéletesebb példája a nagybetűs „japán szerepjátéknak”. Az összes létező klisé megvalósul benne, amit csak az elmúlt 30 évben kitaláltak, de ez korántsem probléma, sőt! A Tales of Graces-hez hasonlóan ez a rész is tökéletes beugró a sorozatba, hiszen egyszerű, átlátható, mutatós és aranyos.

Reid, a fiatal vadász és Farah, a tenyeres-talpas parasztlány a legjobb barátok, és békében élnek egy kis faluban. Egy nap viszont meteor csapódik be a közelben, és a kráterben egy fiatal, nagyon furcsa lányt találnak, aki nem beszél a nyelvüket. Hogy rájöjjenek, ki is a lány, és mit akar mindenáron elmondani, Reid és Farah elindulnak a nagyvárosba, hogy megkeressék régi barátjukat, aki amolyan tudóspalánta, így a segítségével megfejtethetik a lány mondanivalóját. A lányról, Meredyről, kiderül, hogy másik bolygóról származik, ami hamarosan bele fog csapódni Reidék világába, ha nem tesznek ellene valamit. Természetesen a négyes felkerekedik, hogy nemcsak egy, de mindjárt két világot is megmentsen.

Az Eternia hatalmas siker lett Japánban, olyannyira, hogy azonnal kapott is egy 13 részes anime sorozatot, ami a történet közepén játszódik, konkrétan ott, ahol a csapat készül átugrani a másik bolygóra. Az anime amolyan extra fejezet, ami tökéletesen ékelődik a sztoriba. A játék elérhető PS1-re és PSP-re, én az utóbbit javaslom, tekintve, hogy ma már egy közepes telefonon is könnyedén lehet emulálni, így akár zsebben is vihetjük magunkkal.



5. Tales of Xillia | 2011

Az első 2010-es Tales játék, vagyis ami már számunkra modernnek számít. A Xillia két nagy újdonságot hozott a sorozatba, az egyik, hogy végre tényleges 3D-be került a játék, ami azt jelenti, hogy a kamerát a játékos szabadon forgathatja. Bár ez nem mindenkinek tetszett elsőre, mert volt, akik szerint ezzel elvesztette a sorozat jellegzetes stílusát, de szerintem meg egy szükséges előrelépés volt. A másik érdekesség, hogy a történet elején választhatunk két szereplő között, aki szemszögéből átélhetjük a történetet. Ez azonnal hozza magával azt is, hogy a teljes sztorit kétszer kell végigjártatni, hogy a teljes képet megkapjuk. Kár, hogy ez a fajta megközelítése a történetmesélésnek elég ritka jrpg-ben.

Minden más viszont teljesen sablonos Tales cucc, csak most már minden teljesen 3D. A grafika bár nem igazán használta ki a Playstation 3 képességeit, de azért kimondottan szépnek mondható. Mint említettem, két főszereplőt is kapunk, akik között választhatunk, az egyik Milla Maxwell, egy gyönyörű hölgy, aki állítása szerint egyenesen egy istenség, Maxwell földi avatárja, és Jude, egy fiatal orvostanhallgató srác, aki akaratán kívül kerül Milla útjába, mikor az éppen készül betörni egy katonai kutató bázisra. Hogy miért is teszi ezt, azt nem köti a srác orrára, de elég eltökélten szeretne bejutni a komplexum legmélyére, és gyorsan



kiderül, hogy ehhez meg is van minden hatalma. Jude ha már megállítani nem tudja a lányt, inkább vele tart, és egy elég komoly felfedezést tesznek. Egy fegyvert találnak, ami képes magába szívni a lelkeket és abból energiát nyerni, ami elég ahhoz, hogy akár birodalmakat buktassanak meg. Milla és Jude összefognak, hogy megállítsák azokat, akik ezt a fegyvert építették, és természetesen megmentseék a világot... vagy talán világokat...

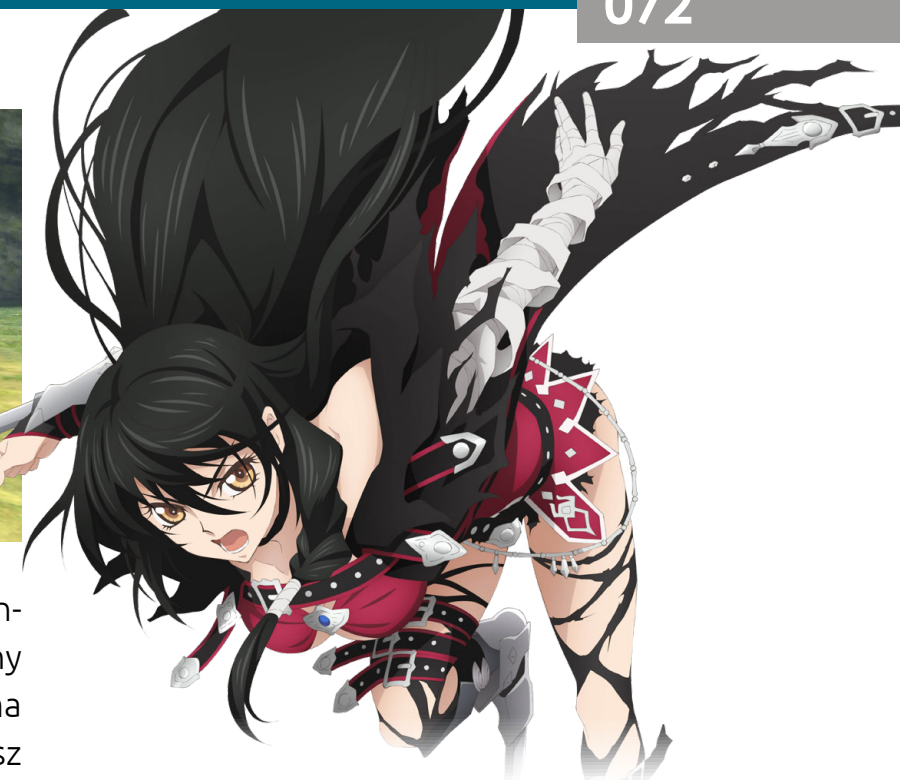
Ami ebben a játékban fantasztikusan működik, az a Milla és Jude közötti kémia. Az ember tényleg át tudja élni, ahogy a könyvmoly, de tel-



jesen tapasztalatlan srác és az isteni erővel rendelkező, de a világról szinte semmit se tudó lány között kialakul egy szoros barátság. Milla hatalma persze a történet alatt megkérdőjeleződik, és lesz benne pár igen komoly csavar. A világa a játéknak pedig annyira jól összerakott, hogy egy év múlva már érkezett is a Tales of Xillia 2, szintén Playstation 3-ra, hogy tovább vigye az amúgy is monumentális sztorit. A Milláékhoz csapódó többi karakter is maximálisan kidolgozott és szerethető, talán ez az egyik olyan epizód, ahol egyikőjük sem érződik „felesleges töltelék” szereplőnek. A grafika, mint említettem, nagyon szép, a zenék is kiválóak, a játékmenet pedig kellően szórakoztató. PS3 tulajoknak kötelező.

4. Tales of Berseria | 2016

A Tales sorozat jelenleg legutolsó darabja, mert valahogy a készítő a Playstation 4 generációt nem igazán tudták jól kezelni. A Berseria ugyan-



is valahol még az előző generációhoz tartozik, mivel eredetileg Playstation 3-ra tervezték (és jelent meg Japánban), de nyugaton már a minimálisan feljavított PS4-es verziót kaptuk meg. Viszont szerencsére már minden cenzúrától és kivágott részekről mentesen. Szintén fontos tudni, hogy a Berseria az egy évvel korábban megjelent Tales of Zestiriának az előzménye. Szóval aki a Berseriát végigjátszotta, az utána azonnal kezdhet is bele a Zestiriába... bááár, ha őszinte akarok lenni, akkor ezt annyira nem is ajánlom, mert utóbbi játék szerintem ezer sebből vérzik, és azon részek egyike, amit képtelen voltam végigjátszani, annyira gyenge volt. Inkább ajánlom az Ufotable általi adaptációt, amit Tales of Zestiria the X néven keressetek, nem is olyan régi, 26 epizód (melyből 2 a Berseriához köthető), és szerintem jobban jártok vele, mint a játékkal szerencsétlenkedni.

Persze ez ízlés dolga. De vissza a Berseriához! A játékmenet és a grafika nagyrészt a Tales of Xillia alapul, de természetesen csiszolták azért jócskán, szerencsére elhagyták a Zestiriában található céltalan nagy „kamu nyitott világot”, és jóval kisebb, de annál tartalmasabb helyszíneket kapunk. A látvány - a meglehetősen sötét és depressziós történet ellenére - nagyon színes és látványos, a harcok pedig könnyen átláthatóak ismét, de azért a vége fele egyeseknek fejkavarást fog okozni, az tuti.

Velvet Crowe egy átlagos falusi kislány, aki boldogan éldégél imádott kisöccsével, Laphicettel és állapotos nővérével Celicával. Egy nap azonban eljön a „skarlát éj”, és démonok támadják meg a falujukat. Bár Celica vőlegénye, Artorius sikeresen megmenti Velvetet és Laphicetet, de a nővért lemeszárolják a szörnyek. Hét év telik el, és a falu lassan elfelejti a tragédiát, ám ismét közeledik a démonok éjszakája. Ezúttal sokkal nagyobb csapás éri a falu lakóit, egy betegség pusztít végig rajtuk, amitől mindenki szörnyeteggé válik, Velvet

pedig szemtanúja lesz, hogy Artorius valami misztikus szertartás keretein belül feláldozza Laphicetet. A betegség Velvetet is elkapja, de valamiért csak az egyik karját tudja megfertőzni, így féldémonná válik. Artorius, aki addigra már híres lovag lett, könnyedén legyőzi a lányt és börtöne zárja, ahol Velvet 3 évig raboskodik. Aztán egy nap egy furcsa alak kiszabadítja a cellájából, Velvet pedig testileg-lelkileg megnyomorított, kitaszított féldémonként elindul, hogy bosszút álljon az öccséért és megölje Artoriust.

Mint látjátok, a Berseria története nagyon nem a megszokott kedves és aranyos kis fantasy. Velvetet szinte csak a bosszú és a harag motiválja, a kezdetben vidám lánykából egy megkeseredett és állandóan mogorva nő lett, akinek természetesen rá kell jönnie, hogy semmi sem történt ok nélkül. Ez az epizód talán a „legkomolyabb” és legsötétebb az összes közül, pont emiatt lehet ideális azoknak, akik kicsit idősebbek. És végül, ami az egyik legszebb, hogy PC-re is elérhető, egy Steam leárazásnál érdemes lecsapni rá!

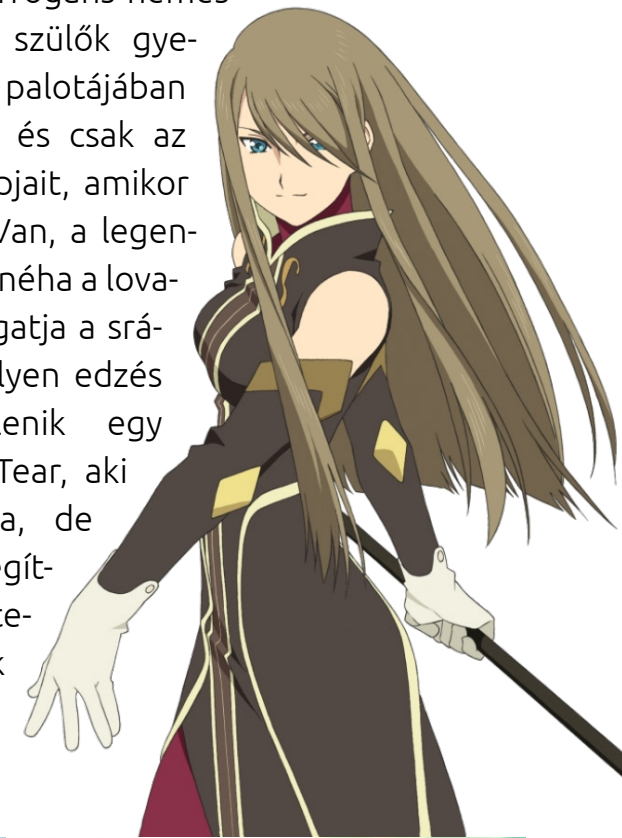


3. Tales of the Abyss | 2005

2005 érdekes egy év volt, ugyanis szinte egymás után jelent meg Playstation 2-re két Tales játék is. A másik a Tales of Legendia volt, amiről fentebb már írtam, de a nagyobb sikert az Abyss aratta, ami Japánban olyan népszerű lett, hogy 2008-ban kapott egy 26 epizódos anime adaptációt is. Bár a két játék ugyanazon a hardveren jelent meg, mégis szinte ég és föld a kettő között az eltérés. Bár szerintem a Legendia grafikája egy kategóriával szebb, vagy legalábbis stílusosabb lett, viszont az Abyss animésebb és harsányabb látványa sokkal nagyobb közönséget mozgató meg. Főleg, hogy Fujishima olyan karaktereket alkotott, akik nagyon jól rezonáltak az akkoriban épp megreformálódó animés világgal. A játékmenet bár nem hozott semmi nagyobb változást, ami igazán egyedivé tette az egészet, az az Abyss világa, mely szerintem azóta is az egyik legkreatívabb fantasy univerzum. Nehéz is lenne pár sorban összefoglalni, a lényeg, hogy a szokásos ele-

mentális mágiák mellé (tűz, víz, föld stb.) bejön a hang, amivel nemcsak harcolni lehet, de egyesek „látják” vele a jövőt. Ez pedig az Abyss világában nagyon komoly hatalomnak számít.

A főszereplő Luke, aki látszólag egy mihaszna, hisztis és arrogáns nemes fiatal. Gazdag szülők gyerekeként a kis palotájában unja az életét és csak az dobja fel a napjait, amikor meglátogatja Van, a legendás harcos, aki néha a lovagi harcra taníttatja a srácot. Az egyik ilyen edzés során megjelenik egy különös lány, Tear, aki rátámad Vanra, de mikor Luka a segítségére siet, átteleportálódnak a birodalom másik felére.



Tear és Luke magukra maradnak a vadonban, és kénytelenek összefogni, hogy visszajussanak a palotába. Utazásuk során Luke-nek azzal kell szembesülnie, hogy szinte semmit sem tud az átlagemberek életéről, és bizony a lekezelő, hisztis stílusával csak magának árt. Tearról viszont szépen apránként kiderül, hogy miért is akarta meg támadni Vant, Luke pedig lassan alapjaiban kezd megváltozni az utazásuk alatt.

Hu, annyira nehéz visszafogni magam, hogy ne mondjak többet a történetről, mert egyszerűen imádom. Annyira szépen felvezet egy komplex világot, hogy azt tanítani lehetne. Luke és Tear párosa pedig legalább annyira szórakoztató, mint később Milla és Jude, a kezdeti ellenségekből fokozatosan lesznek szövetségeseik, majd barátok, míg a végére egy kis románc is kialakul, amihez parádés szereplőgárda asszisztál. Igazából simán rakhattam volna akár az 1. helyre is a Tales of the Abyss-t, de egyetlen okból maradt csak a 3., az pedig, hogy a látványa és a grafikája talán az összes eddigi közül a legkevésbé öregedett szépen. Sőt, kifejezetten csúnyácska tud lenni, amihez



borzalmasan hosszú töltési idők is jártak, szóval finoman szólva sem volt egy technikai csúcs. Szerencsére azért jelentősen ellensúlyozza ezeket a fantasztikus történetvezetés és hangulat. Kapott egy Nintendo 3DS verziót is, így akiknek nincs már PS2-je, azoknak ezt a verziót javaslom. Ronda, de finom még mindig.

2. Tales of Symphonia | 2003

Ha a Tales sorozatnak van „legikonikusabb” része, akkor az kizárásos alapon a Symphonia. Ez az az epizód, amit a Tales-ek legjobbjának tartanak, és sokak szerint nem is lehet felülmúlni. Persze ebben benne van egy erős nosztalgia is, ami nemcsak a játéknak, hanem a korszaknak is szól.

A ToS ugyanis akkor jelent meg, amikor a jrpg-k az abszolút fénykorukat élték. Az első volt azon Tales játékok sorában, amit bátran oda lehetett állítani akár egy Final Fantasy VII mellé is. Az összképen egyetlen aprócska dolog rondít, még hozzá ismét a Nintendo, akik megvették a játék jogait és a Gamecube kiadás után sok évig nem voltak hajlandóak engedni, hogy bármi másra megjelenjen nyugaton. Japánban kapott ugyan egy PS2-es változatot, de nekünk bizony várni kellett addig, amíg a Nintendo feloldotta a korlátozást és onnantól bizony azonnal megjelent Playstation 3-ra és PC-re is, szóval ezt is könnyedén bárki ki-



próbálhatja. Na de miért is volt akkora nagy siker? Elég volt csak ránézni, olyan kiakasztóan szép volt, hogy emlékszem 17 éve nem is akartam elhinni, hogy így néz ki, amikor megláttam egy magazinban. Az első játékok egyike volt, ami nagyon profin használta a Cel-shading technikát, amivel a 3D-s karakterek nagyon rajzfilmes hatást kaptak (szerintem valahol ez hiányzott a Abyss-ből), és így ennyi idő után nagyon szép a látványa. A játékmenete pedig talán az egyik legletisztultabb és leginkább szórakoztató az összes közül. Semmi felesleges sallang vagy érthetetlen játékmekanikai rendszer, minden szépen átgondolt és közel tökéletes... talán egyedül azt leszámítva, hogy a sorozatra jellemző látványos, „idéző” mágiákat, iszonyatosan nehéz előcsalni.

És akkor a történet... na igen, aki játszott már vele, az gyorsan felismerhette, hogy a sztori felütése kísértetiesen emlékeztet a Final Fantasy X-re. Adott egy fiatal lány, Colette, akiről kiderül, hogy ő a „kiválasztott”, aki majd elhozza a megváltást a világba. Hogy ezt elérje, a papok elküldik



egy világszerte útra, hogy járja végig a templomokat és imádsággal, manával töltsse fel azokat. Persze nem utazik egyedül, vele tart (bár nem teljesen legálisan) két gyerekkori barátja, a harcos Lloyd és a félelf Genis, plusz a tanárnője, Raine és a hivatalos testőre, Kratos. Ám gyorsan kiderül, nem mindenki örül annak, hogy Colette szorgoskodik a világban. Előkerül egy nindzsa lány, Sheena, aki mindenáron próbálja megállítani a templomokhoz való eljutást, és bizony még számos más ellenfél is előkerül.

Lloydék hamarosan kénytelenek szembesülni az-
zal, hogy talán a küldetésük nem is annyira nemes
és jóságos, mint azt a papok tanítják, és a Tales
sorozat jó szokásához híven kiderül, hogy létezik
egy másik világ is, ami a hőseink bolygójának a tel-
jes ellentéte...

Gigantikusan hosszú a történet, talán a
leghosszabb a sorozatból, és az utolsó pillana-
tokig tartogat meglepetéseket. Természetesen
bejárhatjuk mind a két világot, ezernyi mellék-
küldetéssel, nem véletlenül szokták emlegetni a
legmonumentálisabb szerepjátékok között. Az
Ufotable szintén készített belőle anime adaptá-
ciót, bár ezúttal 11 epizódos OVA formában, ami
erősen tömörítve adja vissza a történetet. Készült
Wii-re egy folytatása is, de az talán maradjon fele-
désben (nem volt annyira rossz, de simán kihagy-
ható). Összességében simán lehetne ez is az első
helyen, de bizony létezik egy Tales, ami még ennél
is jobb, ez pedig nem más mint...

1. Tales of Vesperia | 2008

A Namco Tales Studio berkein belül léte-
zett egy csapat, akik a Team Symphona bece-
nevet kapták. Ők tették le az asztalra a fentebb
kivesézett Abysst és Symphoniát, majd végül fel-
oszlásuk előtt elkészítették a magnum opusukat,
a Vesperiat. Ezt a három játékot a Tales rajongók
mai napig amolyan „szentháromságnak” tartják,
és lássuk be, minden alapjuk megvan rá. A ToV



tökéletesen egyesíti az Abyss és a Symphonia
minden pozitívumát és igyekeztek a játékosok
visszajelzései alapján a hibákat alaposan kigyom-
lálni. Érdekesség, hogy kezdetben nem is tudták,
hogy melyik konzolra fog elkészülni, és végül csak
azért döntöttek az Xbox 360 mellett, mert az épp
aktuálisnak tűnt a fejlesztés kezdetekor. A grafika
szintén egyesítette a két korábbi játékot, az Abyss
komolyabb stílusát a Symphonia Cel-shaded tech-
nikájával. A végeredmény: a mai napig legszebb
Tales epizód.

A főszereplő Yuri Lowell, aki egykoron biro-
dalmi lovag volt (ez is egy visszatérő Tales trope),
de kiábrándulva a politikából, inkább zsoldosnak
állt. Kap is egy megbízást, hogy szerezzen vissza
egy ellopott Blastiát, egy mágikus eszközt, amivel
egész városokat lehet energiával ellátni. Yuri el is
indul nyomozni, de némi félreértés miatt gyorsan
börtönben találja magát. Szökés közben összefut
a királyság hercegnőjével, aki szintén szeretne
csendben eltűnni a palotából. Gyorsan alkut is köt-



nek, Yuri kijutattja, cserébe segít neki megtalálni
a blastia tolvajt. Yurihoz csatlakozik még Repede,
egy intelligens kutya is, és hárman nekivágnak a
nyomozásnak, ami elég messzire vezet, a végén
pedig természetesen a már jól megszokott világ-
megmentős móka vár rájuk...

Ha valaki csak egyetlen Tales játékot szeret-
ne végigjátszani, akkor legyen ez. Nem csak azért,
mert lényegében szinte minden platformon elér-
hető (PC, PS3, PS4, Switch, Xbox), de a legtökéle-
tebb is egyben. Ha van igazi esszenciája a Tales
sorozatnak, az a Tales of Vesperia. 2009-ben a mo-
zikban megjelent a Tales of Vesperia: First Strike
anime film is, ami a játék előzményeit mutatja be,
amikor még Yuri lovag volt. Megjelent blurayen
is, szóval mielőtt belevágtok a kalandba, érdemes
megnézni.

*Ez lett volna az én top 10 Tales játékom, re-
mélem, meghoztam hozzá a kedveteket, az első
5-ből bármelyiket is választjátok, garantáltan nem
fogtok csalódni.*





GAME BOY KORSZAK

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

Annak köszönhetően, hogy a Nintendo a NES megjelenésével alapjaiban írta át a videojátékos történelmet, olyanok számára is ismertté tette, akiktől távol áll a szórakozásnak ezen fajtája. Super Mario artworköt még a legtrendibb videojátékos boltok is odatesznek a logójuk mellé, mert olyan szinten ismert karakter, hogy bárki, aki ránéz, biztosan tudja, hogy milyen üzletbe lép be. Ekkora siker után nem csoda, hogy a Nintendo a kézikonzolok piacán is megvetette a lábát. Hat részes sorozatban tekintjük át a Nintendo teljes történelmét. Először annak járunk utána, hogy mitől volt egyeduralkodó a Game Boy.

Game Boy

A kezdetek

Már a Game Boy megjelenése előtt is voltak hordozható videojátékok a piacon, nálunk, Magyarországon is. Ezeket kvarcjátékoknak hívtuk. A maguk egyszerűségével, monokróm színével, már inkább megmosolyogtató hangjával biztos elfoglaltságot jelentettek az utazásokon már annak idején is. És a Nintendónak sem a Game Boy az első hordozható kézikonzolja. A '80-as évek elején volt a bizonyos Game & Watch sorozat, mely a mai napig nagy kultusznak örvend a Nintendósok körében, ritkaságának köszönhetően egy-egy példány pedig tízezres nagyságrendű összegért kel el aukciós oldalakon. Ha még az elemtartó fedele, doboza, de még a papírjai is megvannak, akkor

minden további nélkül mélyebbre nyúl a pénztárcájába a gyűjtő. A Game & Watch annak ellenére volt nagyon népszerű, hogy minden egyes játékért külön-külön játékgépet kellett venni. Ekkor még nem volt megvalósítható a cserélhető kazetta a hordozható játékgépeknél, így aki igazán szerette ezeket a játékokat, máris kisebb gyűjteményt halmozott fel magának kézikonzolokból, és utazások alkalmával több gépet kellett magával vinnie, ha több játékkal akart játszani.



Talán ez is megalapozta a Game Boy sikerét, hiszen az önmagában forradalminak számított, hogy végre megvalósították a kazettás rendszert egy kézikonzolnál, így elég volt csak egy gépet venni, a kazettákat meg szabadon cserélhették benne. Persze ez önmagában távolról sem elég a sikerhez. A Nintendo már a kezdetektől minőségi játékkínálattal árasztotta el a kézikonzolt. Jöttek az olyan játékok, mint a Super Mario Land, F1 Race, különböző logikai játékok, melyek mindennél tartalmasabb szórakozást ígértek a szabadban. Ennek köszönhetően olyan népszerűsége telt szert a Game Boy, ami bebetonozta a Nintendót a videojáték iparba. Főleg Japánban lett nagyon népszerű, hiszen az emberek ott mindig nagyon sokat utaztak elsősorban otthonuk és munkahelyük között, ezen időintervallum szórakoztató eltöltésére kínált alternatívát a Nintendo.



Konkurens

A sikerből persze más cég is akart részesedni. Nem is késlekedett sokáig a válasszal a Sega, mely a Master System-nek köszönhetően ekkor már ismert cég volt. Ők a Game Gear-rel akarták megvetni a lábukat a kézikonzolos piacon, és bizony technikailag igencsak a Nintendo fölé licitáltak. A Game Boy monokróm kijelzője helyett ugyanis színes kijelzővel látták el a Game Gear-t, másrészt a hangrendszer is fejlettebb volt. Mégis csúnyán elhasalt a Sega kézikonzolja. 1990 körül az a technológia, amit a Sega kínált, sokkal nagyobb erőforrást igényelt. Hat ceruzaelem kellett ugyanis a Game Gear-be, és úgy zabálta az elemeket, hogy a kazetták mellett kisebb elemkészlettel is készülni kellett annak, aki a Segáját vitte magával utazáskor. Ezzel szemben a Nintendo Game Boy-a takarékosan bánt a négy ceruzaelemmel, mindezek mellett az akkori méretekhez képest kicsi volt, és nem utolsó sorban a külsős cégek is folyamatosan óriási játékkínálattal árasztották el a kézikonzolt.



Game Gear-re is jelentek meg kifejezetten ígéretes játékok (például a Sega Master System-re megjelent Sonic játékok kijöttek a kézikonzolra is), de kínálat terén soha nem tudta igazán felvenni a versenyt a Game Boy-jal, ráadásul méretében nem sokkal volt kisebb egy asztali konzolnál.

Talán a korábbi tapasztalatainknak is köszönhető, hogy a Nintendo inkább az egyszerűsége törekedett a Game Boy kapcsán, hiszen már a NES-re is sok kiegészítő jelent meg, közülük nem egy jelentősen meghaladta a korát. Mert bizony, nem a Wii, de még csak nem is a PlayStation 2 EyeToy-a volt az első olyan konzol, kiegészítő, mely mozgásérzékelést tudott. NES-re is jelentek meg ilyen próbálkozások, már a '80-as években is kísérletezett a Nintendo azzal, hogy fitness- és sportjátékokat a játékos a saját testével irányítson. De ezek pont a magas árak miatt nem terjedtek el annyira a köztudatban. És mivel a Nintendo vélhetően komolyan tervezett a kézikonzol piacra, ezért olyan kompromisszumos megoldásra törekedtek, hogy azért nyújtson technológiailag is valamit a Game Boy, de megfizethető áron. A Nintendo egyébként a mai napig lavírozik ezen a mérlegen, de előfordult olyan, hogy egyik-másik végletet választotta egy-egy konzol esetében. Hiszen arra is volt példa, hogy nagyon erős konzollal jelentkezett (lásd: Nintendo 64, Nintendo GameCube), de ezek nagyon drágák voltak, illetve volt olyan is, hogy a népszerűség oltárán feláldozta a technikai fejlettséget, és alacsonyabb áron kínálta a játékélményt, például a Nintendo DS és Wii

esetében. Bár a kép némileg árnyalt, a Nintendónál is bizonyos esetekben ki lehet jelteni, hogy az ördög a részletekben rejlik, de lesz majd szó rólok a későbbiekben.

Kezdeti játékkínálat

Most pedig lássuk a játékkínálatot. A Game Boy életideje alapvetően három nagy szakaszra (korszakra) bontható. Az első, a kezdeti szakasz 1989 és 1992 közé tehető, amikor jobbára egyszerűbb játékok láttak napvilágot, de játékélmény terén nem lehet panasz. Ahogy arról szó volt, a Nintendo és a külsős cégek folyamatosan nagy kínálattal biztosították, hogy a Game Boy életideje a lehető leghosszabb legyen. De már a legelején is megérte megvenni a kézikonzolt, már csak a fentebb említett Super Mario Land miatt is. Némileg ugyan kezdetleges volt, az egyedi hangulata mi-



att mégis imádtuk. A Super Mario Land legalább annyira egyedi volt, mint a Super Mario Bros. 2. Habár több ellenség is felismerhető, mégis egyedi módon „viselkedtek”, ennek oka pedig egyszerű: a Game Boy azért némileg elmaradott volt a NES-hez képest technikailag, nem utolsósorban, ekkor még nem ismerték ki a kézikonzolban rejlő lehetőségeket. De azt el lehet mondani, hogy kiváló ötletekkel hidalták át a technikai akadályokat, melynek köszönhetően nemcsak egyedi, de rendkívül hangulatos Mario játékot vehettünk a kezünkbe.

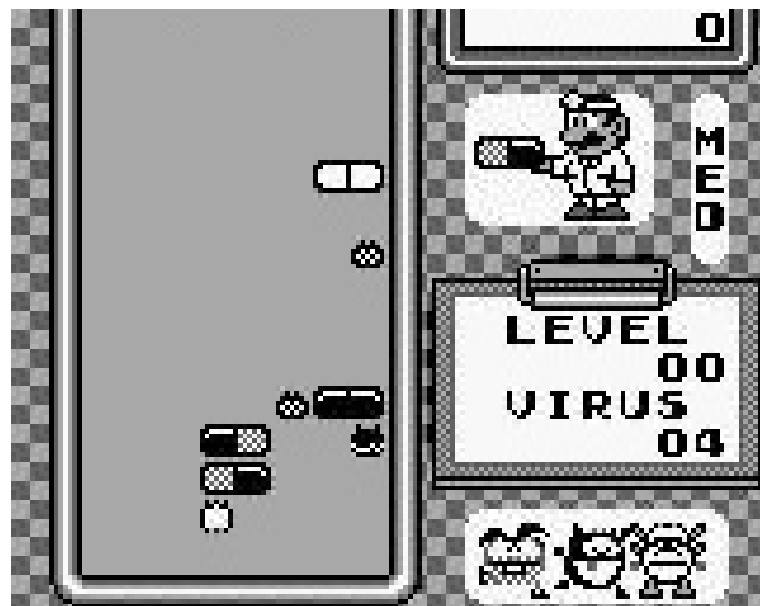
Valamint a Nintendo tette igazán népszerűvé a logikai játékokat a videojáték iparban. Elég csak a Tetrisre gondolni. Az 1984-ben kitalált orosz játék rengeteg számítógépre és játékkonzolra jelent már meg akkoriban is. Főleg a Commodore 64 változat lett legendás a szinte már hipnotikus hatású zenéje miatt, mellyel olyan légkört teremtett, hogy teljes mértékben a játékra fókuszáltunk, és szinte teljesen kizártuk a külvilágot. A Nintendo nem akart senkit hipnózis alá vonni a zenéjével, de az kétségtelen, hogy a kiotói cég tette világhíressé a Tetrist. Amiben többek között egyedi az általuk kiadott Tetris játéksorozat (hiszen Nintendo Switch-re is van Tetris, nem is akármilyen!), hogy mindig tettek valami orosz utalást a játékaikba. Ez legtöbbször a zenében nyilvánult meg, népszerű orosz opera- és népzeneket hangszereltek át Nintendós stílusra, illetve egy-egy Tetris játékban, mintha a moszkvai Vörös tér lenne látható.



A Game Boy pedig rendesen el volt látva logikai játékokkal, ami azért telitalálat, mert ezekben egy-egy játékot többségében pár perc alatt le lehet játszani, így a Game Boy-t akár annyira is érdemes volt elővenni, amíg busszal vagy metróval A-ból B-be eljutottunk. Nem utolsósorban, mivel nincs sok grafikai elem egy-egy logikai játékban, ezért, ami van, az mind részletgazdagon van kidolgozva, Mario is szinte úgy néz ki, mint a hivatalos artworkökön. Hiszen voltak logikai játékok bőven, melyet maga a Nintendo talált ki és látott el egyedi ötleteivel. Ott van például a Dr. Mario, Mario & Yoshi, Yoshi's Cookie, illetve később a Mario's Picross.

További fejlődés

A Nintendo szerencsére nem ült a babérjain az első évek minden rekordot megdöntő eladásai után. Tovább fejlesztették a játékaikat, és végig azon voltak, hogy a játékok ne csak játékelményterén nyújtsák a legtöbbet. Ennek hozadékeként jelentek meg olyan játékok, mint például a Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, ami hatalmas ugrás az előző részhez képest. Nagyjából ezen játék megjelenésétől számítható a Game Boy második szakasza, mely 1992-1995 közé tehető. Az első időkből, a Super Mario Land-ben önmagában az volt a nagy dolog, hogy egyáltalán kézikonzolon játszhattunk Mario platformert. Erre jött rá a Super Mario Land 2, ami sokkal nagyobb tartalommal volt megtöltve az elődjéhez képest. Megjelent a kézikonzolon is a világtérkép, ahol minden



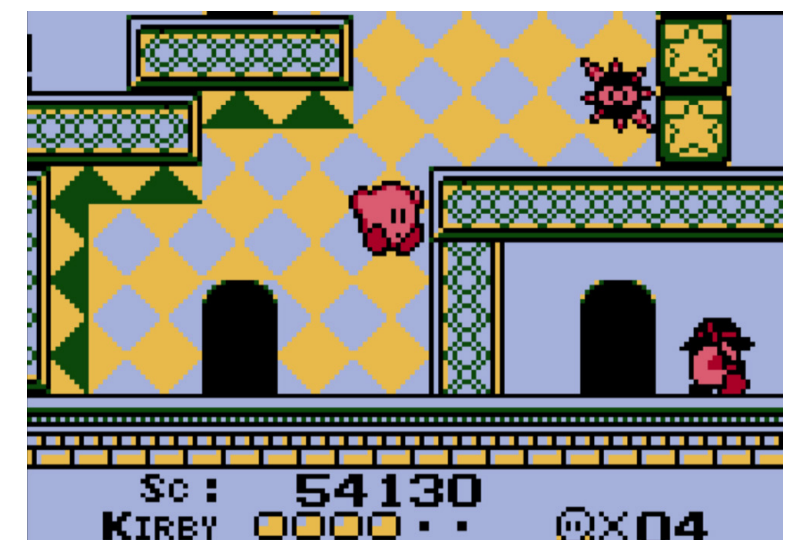
egy világnak sajátos grafikai megvalósítása lett, emellett Mario mozgása is más volt az adott világnak megfelelően. Például az űrben sokáig lebegett, de az úszást is nagyon jól megoldották. Ennek köszönhetően a Super Mario Land 2 már nemcsak játékelményt nyújtott, hanem tartalmat is, és az sem utolsó szempont, hogy a játék folyamatosan mentett, így következő bekapcsolás után onnan folytathattuk, ahol utoljára abbahagytuk. Ne feledjük, hogy ezekben az időkben kézikonzolon még új dolog volt a mentés.

Emellett olyan további játékok biztosították a Game Boy minőségi játékkínálatát, mint a Metroid II: Return of Samus, amely széria ugyan rétegjáték maradt a maga nehézségével és egye-

di játékmenetével, de aki ráérez az ízére, az nagy rajongóvá válik. De ott van a The Legend of Zelda: Link's Awakening is, ami szintén merész próbálkozás volt, hiszen ekkor már túlvoltunk a Super Nintendós Zelda játékon, melyet a mai napig a világ egyik legjobb játékeként tartanak számon, elsősorban a tartalma miatt. És azt kell mondjam, hogy a Game Boy-os Zelda is méltán öregbíti a játéksorozat hírnevét, hiszen itt is olyan egyedi megoldásokkal küszöbölték ki a kézikonzol technikai korlátait, aminek köszönhetően sikerült megtartani a Zelda játékokra jellemző hangulatvilágot, és kellő mennyiségű tartalommal is szolgál.

Game Boy-on debütált Kirby, a sokak által kedvelt kis rózsaszín, gömb alakú űrlény, aki a Game Boy színekorlátai miatt az első játékban még fehér színű volt. Rózsaszínként az ezt követő Kirby's Adventure játékban láthattuk, mely NES-re jelent meg. A második Game Boy-os Kirby's Dream Land 1995-ben jelent meg, és a két hozható Kirby játék között is akkora különbség van, mint a Super Mario Land párosa között. Az első Kirby's Dream Land-re mondhatjuk, hogy bemutatkozott a Nintendo egyik legaranyosabb karaktere. Képességeket még nem tudott átvenni a beszippantott és lenyelt ellenségektől, de kedves, aranyos hangulata már ekkor megmutatkozott. Könnyűsége miatt egyébként a kisebb gyerekek Mario játékanak tartják az egész Kirby sorozatot.

„Az első Kirby's Dream Land-re mondhatjuk, hogy bemutatkozott a Nintendo egyik legaranyosabb karaktere.”



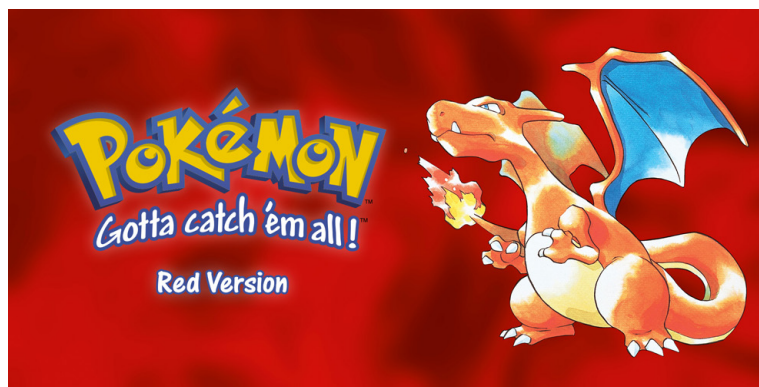
A második Kirby játék már sokkal fejlettebb volt. Itt is megjelentek a különböző világok, valamint természetesen itt már át tudta venni az egyes ellenségek képességeit, ha azokat beszippantotta és lenyelte. Nem utolsósorban Kirbynek segítői is voltak, amik olyanok voltak, mint Yoshi a Super Mario World-ben, vagy a szintén Super Nintendóra megjelent Donkey Kong Country-ban, ahol szintén voltak segítők állatok, akiknek háttára ülve nemcsak könnyebb lett a játék, hanem egyedi képességeiknek köszönhetően olyan helyekre is eljuthattunk, ahova magunktól nem tudtunk.

Pokémon

A Game Boy népszerűsége abban is megmutatkozott, hogy rengeteg külsős cég fejlesztett rá játékot. Mai napig a Game Boy az a Nintendo konzol, melyre a legtöbb játék jelent meg. Ez a hatalmas mennyiségű játék is bőven elegendő lenne arra, hogy néhány évig lazán életben maradjon a Game Boy, de 1995-ben (nálunk 1996-ban) olyan játék jelent meg Game Boy-ra, mely önmagában akkora eladást biztosított a kézikonzolnak, mint a kezdeti időkben. Ez a Pokémon játéksorozat volt, mely valósággal új értelemet adott a kézikonzolos szórakozásnak. Egyrészt maga a játék korához képest is eszméletlen tartalommal volt megtöltve, másrészt meg összehozta a játékosokat. Egy-egy generációs Pokémon játékból 2, sok esetben később további 1 kiadás jelent meg. De nem azért, hogy a Nintendo ezzel dupla annyi pénzt kaszáljon, hiszen a két játék szinte teljesen megegyezett. A fő különbség az egyes kiadások között, hogy hiányoznak bizonyos Pokémonok. Ennek az a lényege, hogy a játékosok, akiknek megvan egyik-másik

Pokémon játék, azok tudnak Pokémonokat cserélni. Erre van a Game Link Cable, mely egyébként is lehetővé teszi, hogy Game Boy játékokkal többen játsszunk (ahol ez lehetséges). Ezen kábel segítségével két Game Boy összeköthető, és cserélhetők a Pokémonok. Így könnyen meglehet egy játékban az összes Pokémon.

Ez önmagában hatalmas lökést adott a Nintendo-nak, hiszen 1997 óta animesorozat is készül a Pokémonból, melynek eredeti célja az volt, hogy segítséget nyújtson azoknak, akik elakadtak a játékokban. A sorozat persze messze túlnőtte ezen célját, és a mai napig óriási népszerűségnek örvend. A sikerre az egyik legékezebb példa, hogy az első sorozat openingjének kislemezéből (Mezase Pokémon Master) több mint 1 millió példány kelt el, ezzel pedig ez minden idők legnépszerűbb anime kislemeze, valamint máig az egyetlen, mely 1 milliós eladással büszkélkedhet. Mivel ma már Japánban is sokkal kevesebben vesznek CD-t, ezért aligha lesz párja a kislemeznek eladás terén.



Ahogy fentebb utaltam rá, a Game Link Cable segítségével ketten játszhattunk egy játékkal. Ám ez a megoldás inkább problémásnak és költségesnek mondható, hiszen nemcsak hogy magától értetődően két Game Boy-ra van szükség, hanem mindkét játékosnak rendelkeznie kellett egy-egy példánnyal a játékból. Meg persze nem mindegyik játékkal lehetett ketten játszani.

További inkarnációk

A Game Boy nemcsak játékkínálat terén fejlődött, hanem magát a konzolt is fejlesztették. Hiszen az évek során természetesen fejlődik a technológia, és 1996-ra ki tudott adni a Nintendo egy olyan Game Boy-t, mely méretében kisebb volt, csak két elem kellett bele, és ugyanazt tudta technikailag, mint a nagytestvére. Ez a Game Boy Pocket, mely méretéből adódóan méltó a nevéhez, ugyanis tényleg hordozható zsebben is akár. Emellett csak Japánban, 1997-ben megjelent egy Game Boy Light is, mely az első olyan Game Boy volt, aminek saját háttérvilágítása volt. 1997 egyébként egy szomorú év volt a Game Boy-hoz kapcsolódóan, ugyanis a kézikonzol dizájnere, Yo-koi Gunpei egy autóbaleset következtében ebben az évben halt meg.

Game Boy Color

Habár a Pokémon életben tartotta a Game Boy-t, de azért lehetett érezni, hogy a rajongók



valami újat akarnak. 1998-ban meg már adott volt a technológiai lehetőség, hogy színes kijelzővel legyen megáldva a Game Boy, így az év végén megjelent a Game Boy Color. Színek tekintetében a konzol alapvetően a Super Nintendo szintjén volt, hiszen 32.768 színt tudott kezelni (16-bit), ám ezt a teljesítményt nagyban árnyalta, hogy a kijelző az első időkben egyszerre csak 32 színt tudott a kézikonzol megjeleníteni. Így lényegében a Game Boy Color a NES szintjén volt grafikai tekintetben. Az első időkben megjelenő játékok mind játszhatók voltak a klasszikus Game Boy-jal, természetesen monokróm színben.

Viszont a technológiai fejlődés gyorsan lehetővé tette, hogy a kézikonzol egyszerre 56 színt tudjon megjeleníteni. Ehhez újfajta játékkazettát gyártott a Nintendo, melyet már csak a Game Boy Color tudott lejátszani. Ebben több volt a memória, mely egyrészt hozta magával, a több szín kezelését, másrészt maguk a játékok is részletgazdagabbak voltak, mind grafika, mind tartalom terén, de játszhatóság szempontjából is sokat fejlődött a Game Boy Color. Jó példa erre az 1990-ben

megjelent „Golf” játék, melynek irányítását majd-hogynem lehetetlen elsajátítani, míg az 1999-ben megjelent „Mario Golf” kezelése már sokkal kifinomultabb volt. Ebből kifolyólag még ha nehéz is volt a játék, meg lehetett tanulni az irányítást.

A Game Boy Color rövid életű konzol volt, hiszen már 2001-ben jött az utód. Ez pedig azt hozta magával, hogy a késői Game Boy Color játékokra már nem irányult akkora figyelem. Kevés példányban gyártották le, így ritkaságok lettek.

Viszont sokáig a Game Boy család volt a leg-sikeresebb konzol. A 118 milliós összefoglalás magáért beszél, és bőven megmagyarázza, hogy miért egyeduralgó a Nintendo a kézikonzolok piacán.

Game Boy Advance

És akkor lássuk az utódot, ami már nagyon komoly előrelépés volt (ahogy a neve is mutatja) technikailag és kínálat terén is. Ez pedig a 2001-es megjelenésű Game Boy Advance, amely többszörösen meghaladta technikailag a Game Boy Color tudását. Habár ez a konzol is 32.768 színt tudott kezelni, viszont már 512 színt tudott a kijelzőn megjeleníteni, ami az asztali konzolok közül nagyjából a Super Nintendo szintjén volt. Emellett olyan CPU és hangrendszer volt a GBA-ban, hogy sok Super Nintendo klasszikust újra kiadtak erre a konzolra, így a Game Boy Advance egy idő után szinte hordozható Super Nintendóvá avanszált. Új kiadást kapott például a Super Mario World, a Yoshi's Island, Donkey Kong Country trilógia a

nagyszerű és közkedvelt Disney játékok (például az Aladdin, Oroszlánkirály, Magical Quest hármas) is napvilágot láttak ezen a kis hordozható kézikonzolon. Mindemellett ez a konzol technikai tudásának köszönhetően már alkalmas volt arra, hogy olyan játékok is megjelenhessenek, amik eddig nem voltak jelen kézikonzolon. Így Game Boy Advance-en debütált például a Mario Kart, a Super Circuit című játékkal, de hasonlóképpen



az F-Zero: Maximum Velocity is, melynek fizikája a közkedvelt Super Nintendós elődön alapult, de lényegesen játszhatóbb és szebb volt a GBA változat.

A Game Boy Advance siker terén is méltó elődjéhez, ugyanis már a kezdetektől fogva népszerű kézikonzol volt. Ez pedig azt hozta magával, hogy több külsős cég, mely játékeit PlayStationre, esetleg Nintendo 64-re, később PlayStation 2-re és XBOX-ra jelentette, áthozta Game Boy Advance-re is. Ám ezek a változatok nem arattak átütő sikert, mert a kurrens asztali konzol technikai tudásához képest természetesen lényegesen el voltak maradva, így sok külsős játék butítva jelent meg. Ez pedig azzal járt, hogy míg például a TOCA: World Touring Cars egy kiváló játék volt PlayStationre, addig a Game Boy Advance változat egyenesen játszhatatlanra sikerült. De vannak ellenpéldák is, mint például a Harry Potter vagy a Gyűrűk Ura, ami természetesen grafikailag inkább megmosolyogtató volt az asztali konzolos verzióhoz képest, ellenben maga a játék nagyon jó volt.

„...konzol technikai tudásának köszönhetően már alkalmas volt arra, hogy olyan játékok is megjelenhessenek, amik eddig nem voltak jelen kézikonzolon.”





A Game Boy Advance még „vezetékes” konzol volt, tehát a kiegészítőket többségében vezetékes formában lehetett kapni hozzá. Vezetékes mivolta miatt itt is inkább problémás volt a többjátékos játék.

Viszont jóval több játékkal lehetett többen játszani, ráadásul a Nintendo azzal is hirdette a Game Boy Advance-et, hogy elegendő egy kazetta ahhoz, hogy többen játszassunk egy játékkal. Ez kétségtelenül igaz, de a Nintendo szemérmesen elhallgatta azt a tényt, hogy ha egy kazettával játszunk többen, akkor csökkentett lehetőségekkel tudunk csak játszani (például: néhány karakter vagy pálya közül lehet csak választani). Teljes verziójában továbbra is csak úgy lehet játszani, ha mindenkinek megvan a játék.

A sikerhez jó eséllyel az is hozzájárult, hogy visszafele teljes mértékben kompatibilis volt a sima Game Boy-jal és Game Boy Color-ral, így az új

konzolon játszhattuk a régi nagy kedvenceinket. Az első kiadásból 35 millió példány kelt el.

Game Boy Advance SP

A hibái ellenére népszerű volt a Game Boy Advance, de a Nintendo gyorsan jelentkezett a konzol második kiadásával, amit a mai napig az egyik legjobb dizájnú kézikonzolnak tartanak. Ez volt az első széthyitható gépezet, a felső részén volt a kijelző, az alsó részén pedig a gombok. Így kényelmes volt a játék, összecsukva pedig teljeséggel kompakt méretű volt. De nemcsak ebben volt innovatív a második Game Boy Advance. Saját fénye világította meg a kijelzőt, így már lehetett sötétben is játszani, ráadásul ez volt az első olyan kézikonzol, melyet nem ceruzaelem működtetett, hanem akkumulátor. Lítium-ion mivolta miatt kikapcsolt fénnel akár 18 órát is kibírt, de teljes fényerejével is 10 órán át lehetett játszani a kézikonzollal.

Ezenkívül technikailag mindenben meg egyezik az elődjével, így minden Game Boy Advance játékot gond nélkül lejátszik, hasonlóképpen kompatibilis a sima Game Boy és Game Boy Color játékokkal, mint az elődje.

A Nintendo helyzete a piacon és a versenytárs

Viszont ki lehet jelenteni, hogy a Game Boy Advance SP népszerűsége nagyon jól jött a Nin-



tendónak, hiszen ahogy a Sony a PlayStation konzoljaival egyre inkább átvette a dominanciát az asztali konzolok piacán, úgy a Nintendónak egyre inkább veszteséges lett asztali konzolt gyártani. A Nintendo 64 még csak-csak tartotta magát, de a Nintendo GameCube komoly anyagi ráfordítást jelentett a cég számára. Nem túlzás kijelenteni, hogy csak annak köszönhető, hogy nem mentek csődbe, hogy meg tudták őrizni azt a kemény piacvezető pozíciót a kézikonzolok részlegében, melyet a Game Boy-jal megszereztek maguknak. 2003-at írunk, ekkor már egyre szélesebb körben terjedt el az internet használata lakossági körök-

„Saját fénye világította meg a kijelzőt, így már lehetett sötétben is játszani, ráadásul ez volt az első olyan kézikonzol, melyet nem ceruzaelem működtetett, hanem akkumulátor.”

ben, és ezekben az időkben jelentek meg az első olyan mobiltelefonok, melyeken WAP (Wireless Application Protocol) által lehetett mobiltelefon interneten böngészni, és játékokat letölteni. Mivel ezek a játékok rendkívül kezdetlegesek voltak, ezért nem lehettek versenytársai a Game Boy Advance-re megjelent játékoknak. A Nokia is 2003 októberében jelentette meg az N-Gage nevű mobiltelefonját, melyet kifejezetten játékokra fejlesztettek. Jelentek is meg rá játékok, melyeket csak a Nokia N-Gage játszott le. Habár a Nokia rendszeresen promótálta a mobiltelefon-kézikonzol hibridet, nem terjedt el a piacon, mert lényegesen rosszabbul teljesített, mint a Game Boy Advance, kb. 1-2 órán át bírta az akkumulátor, emellett telefonként is kényelmetlen volt használni. Így csak 2-3 évig volt piacon, és a 3 milliós összeladása még a telefonok között is gyengének volt mondható, nemhogy a Game Boy Advance mellett, hiszen csak az SP-ből 44 millió példány fogyott.

Így a Game Boy Advance folyamatosan életben tartotta a Nintendót.

A retro kézikonzol

A Game Boy Advance játékaik nem fejlődtek olyan látványosan, mint a Game Boy játékaik, így nagyon korszakokra sem lehet bontani. Viszont ahogy említésre került, markáns volt a Game Boy Advance retro kínálata. Ezt főleg a NES Classics sorozat keretében megjelent játékok erősítették meg. Két sorozatban 9-9 NES játékot adtak ki újra Game Boy Advance-re. Olyan klasszikusok voltak kézikonzolon játszhatók, mint a Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Metroid, Ice Climber, ExciteBike, tehát a maga idején közkedvelt játékok. Így kijelenthető, hogy a Game Boy Advance volt az első olyan kézikonzol, mellyel tényleg magunkkal vihettük régi nagy kedvenceinket, és bárhol játszhattuk őket.

A retro áradat nem újkeletű dolog a Nintendótól, hiszen a Super Nintendóra megjelent Super

Mario All-Stars volt az első játékgyűjtemény a konzoltörténelemben, valamint a Game Boy Colorra megjelent Super Mario Bros. Deluxe is nagyon sikeres volt, így a Nintendo a Game Boy Advance-től fogva nagyon a retro játékokra orientálódott. Ami leginkább annak fényében volt érdekes, hogy ezt pont mi, nintendósok igényeltük a legkevésbé. Tanulságos mai fejjel olvasni különböző levelezőrovatokat, mint például az 576 Konzol Csevegőjét 2002 után. Egyre több olyan levél érkezett be a szerkesztőségbe, ahol leginkább playstationösök panaszkodtak arról, hogy mennyire kevés az új ötlet az akkori új játékokban, és konkrétan igényelték a retrót. Jöttek, ahogy a Nintendo Game Boy Advance-ére is, csak nekünk erre nem volt annyira igényünk, mert főleg GameCube-on folyamatosan kaptuk az olyan jellegű innovatív játékokat, melyek bőven kielégítették az igényeinket, így nem éreztük szükségét a retro játékoknak. Ennek ellenére sikeres volt, és talán pont azért, mert ezek elsősorban kézikonzolra jelentek meg, így magunkkal vihettük a nagy kedvenceinket.

Game Boy Micro

Teljesen váratlan húzás volt a Nintendótól, hogy a Nintendo DS megjelenése után még egy harmadik Game Boy Advance inkarnáció jelenjen meg. A Game Boy Micro hű a nevéhez, ugyanis a valaha megjelent legkisebb kézikonzolt vehetjük általa a kezünkbe. Még az én kisebb tenyeremben is elfér, ennek ellenére kényelmes játszani vele.

Pedig még a kijelzője is kicsi, mégis jól lehet rajta látni mindent. Viszont a Game Boy Micro azért lehet nagyon jó választás, mert azáltal, hogy kisebb a kijelzője, a felbontás maradt ugyanakkora, ezért a pixelsűrűség nagyobb, tehát kevésbé látszanak pixelesnek a játékok a kézikonzolon. Ami miatt viszont nem lett annyira népszerű, hogy semelyik előző Game Boy Advance konzol kiegészítővel nem volt kompatibilis, valamint nem játszott le Game Boy és Game Boy Color játékokat. Így ez a kis kézikonzol inkább csak nekünk, nintendósoknak érdekes. Ennek megfelelően csak 2 és fél millió példányt adtak el belőle. Arra viszont kiváló volt, hogy ezen kis kézikonzolnak köszönhetően érte el a Game Boy Advance család életében a 80 milliós összeladást.



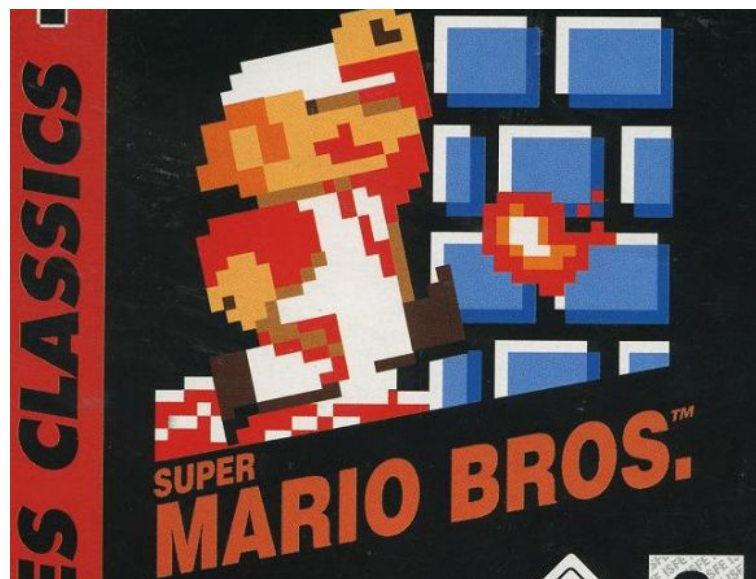
Összegzés

Mint látható, a Nintendo többször történelmet írt. Először a legendás NES játékokkal, másodsorban a kézikonzol piacon való megjelenésükkel. Mindkét esetben olyan szinten forradalmasították, vonták be új rétegekkel a videojátékokat, ahogy előtte senki, és utána is csak a Sony volt képes a PlayStationjével. De majd a következő részben láthatjuk, hogy a Sony akármennyire is volt mindenható az asztali konzolok terén, a kézikonzolok piacán ők sem tudták legyőzni a Nintendót. Erről, és még sok érdekességről lesz szó a következő részben, ahol a Nintendo DS-ről és Nintendo 3DS-ről lesz szó.

„...hű a nevéhez, ugyanis a valaha megjelent legkisebb kézikonzolt vehetjük kezünkbe a Game Boy Micro által.”

Ha olvasnál még hasonló témájú cikkeket, akkor az alábbiakat neked ajánljuk.

- TOP 10 japán konzol 55. szám
- Super Mario All Stars 53. szám
- TOP 10 Mario játék 52. szám
- A Nintendo helyzete Magyarországon 50. szám





KOHIMA

ÍRTA: A. KRISTÓF

INDIAI / BRIT THERMOPÜLA (1944. ÁPRILIS 4. - JÚNIUS 22.)

Bevezető

Az előző számban írtam egy cikket Thaiföld megszállásáról a második világháború kezdetén, vagyis az ázsiai szakasz kezdő időszakában, a mostani cikkem annak egy folytatása. Habár nem a Thaiföld megszállását azonnal követő eseményeket foglalja magába, sőt éveket ugrik előre az időben, mégis a következő jelentős eseménynek tekinthető a Malájföld - Indiai szubkontinens térségében ebben az időszakban. Thaiföld elfoglalását követően Japán kiterjesztette befolyását és katonai jelenlétét Malájföldön, ameddig csak tehetette, sőt aktív konfliktusba is került az indiai gyarmat brit/helyi katonáival. Az imperialista Japán elkerülhetetlenül sodródott tovább a végzetes kimenetelű második világháború végéhez, addig azonban még számtalan véres és embertelen ütközetet vívott hadseregével. Az egyik ilyen csata Kohima ostroma volt, egy harc, melyben a japán csapatok mind a vesztes, mind pedig a „rosszak” szerepét megkapták, már amennyire egy csatamezőn vannak jók és rosszak.

Az ostrom előszele

1943-1944-ben William Slim tábornok irányítása alatt, mintegy 18 hónap leforgása során a 14. Brit-Indiai hadsereg logisztikai és utánpótlás pontokat épített ki Dimapur és Imphal között. Dimapur a helyi régió, Naga központja volt ameddig Imphal a Burmával közös határon helyezkedett

el. Ezzel az új logisztikai és utánpótlás háttérrel a kezükben a Brit/Indiai csapatok készen álltak arra, hogy egy elemi erejű inváziót indítsanak a japánok által elfoglalt Burma ellen. Éppen ezért az 1944-es évek legelején Renya Mutaguchi altábornagy azt a parancsot kapta, hogy állítson össze egy tervet, amivel megsemmisítheti a Szövetségesek logisztikai és utánpótlás állásait a Naga domboknál. A készülő haditerv részét képezte egy nagyobb kiterjedésű tervnek, melynek célja az volt, hogy stratégiailag fontos városokat foglaljanak el a Japán Birodalmi csapatok Észak-kelet Indiában, mely az „U-Go” nevet viselte. Az „U-Go” hadműveletben a 15., 31. és 33. hadosztály vett részt, céljuk pedig a brit csapatok megsemmisítése volt Imphalban, a Naga domboknál és Kohimában. A

terv szerint a 31. gyalogos hadosztálynak kellett volna elfoglalni Kohimát, azonban a hadosztály parancsnoka, Kotoku Sato már a tervezés szakaszában szkeptikus volt. Elsősorban őt nem vonták be a teljes tervezésbe, mindössze annyi információt közöltek vele, amennyi Kohimát érintette, másrészt Satónak kétségei voltak a hadművelet sikerének esélyeivel kapcsolatban, valamint már ekkor megjegyezte, hogy attól tart, a katonái egyszerűen éhen halnak majd a hiányos utánpótlási lehetőségek miatt. Ezeken túl Sato személyes ellentétben is állt Renya Mutaguchi altábornaggal, akit tökfeknek tartott. Mindezek ellenére március közepén a „U-Go” hadművelet kezdetét vette. A Brit hírszerzés úgy ítélte meg, hogy Kohima elzártsága miatt a japán hadvezetés nem tud né-

hány századnál többet eljuttatni annak ostromához. Így a japán invázió kezdetén a IV. Brit Hadtest Imphal védelmére koncentrált, sőt még az 1. Assam regimentet is áthelyezték Kohimából Imphalba. Nem sokkal később azonban a hírszerzés megerősítette, hogy egy teljes hadosztály kelt át a Chindwin folyón, és Kohima ostromára készül. Ekkor Kohimában mindössze néhány egységnyi Assam gépfegyveresek és kommunikációs egységek voltak jelen. Slim tábornok tudta, hogy a védelem esélytelen lesz, és Kohima erősítésre szorul. Mivel más lehetőség nem állt készen a Britek számára, ezért rögtönzött-repülőtereket építettek, ahová légi úton megérkezett az 5. India Hadosztály (gurkák), majd az ütközet későbbi szakaszában a 7. Indiai Hadosztály.



Kohima ostroma térképen



Indiai és gurka katonák vizsgálják a japán lőszeret

Így tehát mindkét fél kijátszotta a lapjait, hogy egy hasonlattal éljek. A csata elkerülhetetlen volt, mindkét oldalon olyan katonák álltak, akiknek a megadás vagy meghátrálás nem volt lehetőség.

Kohima ostromát két részre lehet osztani:

1. Az ostrom, ami 13 napon át tartott
2. A 31. Japán Hadosztály kiszorítása Kohima térségéből április közepétől június 22-ig.

Az ostrom

Az ostrom április 5-én vette kezdetét. Ekkor a Szövetségesek oldaláról még nem érkezett meg az erősítés, így tehát a majdnem tízszer kevesebb brit védők (mintegy 1500 ember) elfoglalta a következő védelmi állásokat Kohima körül: Garrison Hill, Field Supply Depot (FSD), Detail Issue Hill és Deputy Commissioner's (DC) Bungalow. Még aznap késő délután a Japán Birodalmi Hadsereg 12000 katonája megkezdte a brit állások ostromát. Mihelyst a britek megtapasztalták mekkora

emberhátrányban vannak, úgymond 'rövidre vágták' a védelmüket, és feladták a feljebb említett állások közül azokat, amelyek el voltak zárva vagy csak nehezen voltak megközelíthetőek a többi állásból. Ez ahhoz vezetett, hogy az újonnan kiüresedett területeket elfoglalták a japán csapatok, és itt védelmi pozíciókat építettek ki. A védekezők morálja új erőre kapott, amikor április 7-én egy közeli faluból, Jotsomából segítségükre érkezett a rádzsput regiment. Azonban az agresszív japán előrenyomulást így sem tudták megállítani, és a védők arra kényszerültek, hogy további területeket adjanak fel. A csata természetesen tovább folyt Kohima körül is, így például az út Kohima és Jotsoma között el lett zárva később a japán csapatok által, akár csak Jotsoma és Dimapur között. Továbbá a tény, hogy a japánok mindennap súlyos veszteségeket szenvedtek, jól mutatja, hogy a brit/indiai csapatok is ellenálltak amennyire csak tudtak, de a japánok hatalmas emberfölénye garantálta az előrenyomulást. Ezt követően elérke-

zett a méltán rettegett Teniszpálya ütközet.

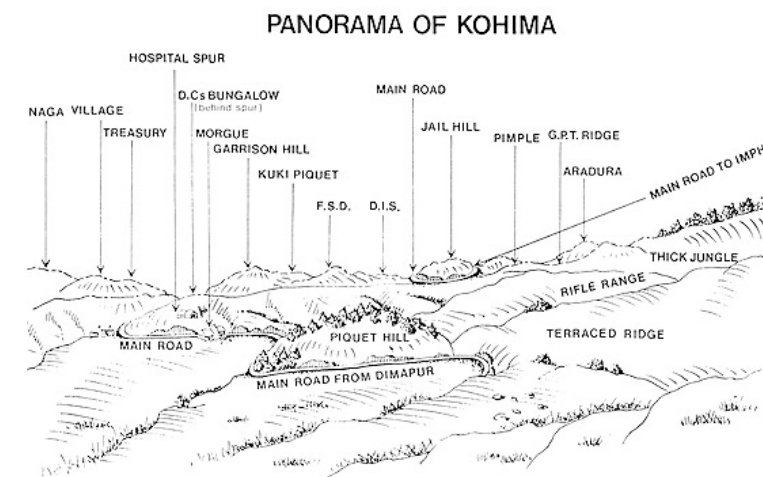
A teniszpálya a gerinc közepén helyezkedett el és a 4. Királyi Nyugati Kent hadosztály védte. Április 13-án a japán csapatok megrohamozták, mind a teniszpályát, mind pedig a DC Bungalow állásokat, ez a roham ahhoz vezetett, hogy elszabaduljon a pokol. A támadás nagy erejű és látszólag elállni sem akaró tűzérségi bombázással kezdődött, melyet agresszív gyalogsági rohamok törtek meg. A rohamok idején testközeli harcok törtek ki a két fél között, és a gránátok sem maradtak ki azok közül az eszközök közül, amelyekkel véleményt cseréltek. De nem szaporítom a szót, helyette inkább idézni szeretnék egy a 4. Királyi Nyugati Kent egységben szolgáló katona naplójából:

„Éjszaka, április 13-14. ismét keserves harcoknak volt szemtanúja. Az FSD állásnál a rádzsput csapatokat arra kényszerítették, hogy feladják lövészárkaikat, mivel direkt találat érte őket egy 75 milliméteres ágyúból... A japánok egy erőteljes támadást indítottak a DC Bungalow irányából, és sikerült áttörniük a védelmünkön, elfoglalva egy apró, de stratégiai fontos kunyhót egy dombtetőn, amikor egy Bren típusú gépfegyver löszercsőve beragadt.

Az osztagparancsnok, King hadnagy sikeresen megfordította a csata kimenetelét azáltal, hogy visszaszorította a japánokat a kunyhóból gránátok segítségével, épp csak megelőzve egy Bren gépfegyverest, akinek sikerült egy ásót felkapnia, és azzal ütnie támadóit.



Utánpótlás az FSD állásánál



Garrison Hill



A teniszpálya csata
(Terence Coneo fotólitográfiája)

Árpilis 14.

A kora reggeli órák egy újabb támadást köszöntöttek a japánoktól, amit támogatott tüzérségi bombázás is, de sikeresen visszaszorították őket, mely során az ellenség súlyos veszteségeket szenvedett el. A légi utánpótlás sikeres volt, és a nekünk szánt vizet sikerült biztosítanunk. Az ellenség tüzérsége azonban egész nap aktív maradt, és bombázott minket, a robbanóanyagok mellett néha füstbombákat is bevetettek, ami arra utal, hogy a tőlünk zsákmányolt lőszer a végét járja. Később ez a feltételezés beigazolódtott.”

4. Zászlóajl Királyi Nyugati Kent háborús napló 1944. április 13-14.

A víz ritka erőforrás volt a katonák között, 'Semmi borotválkozás!' volt a vezényszó, amit a tisztek mondtak a katonáknak. A legelőre tolt lövészárkok időről-időre kifogytak a munícióból, melyeket Williams őrmester látott el a szükséges javakkal, mindeközben mit sem törődve a saját testi épségével, később a Katonai Kereszt (Military Cross) kitüntetést érdemelte ki ezzel. A terület azonban dombos és nehezen elkülöníthető volt, nem egyszer történt meg, hogy a Szövetségeseknek szánt utánpótlás a japánok ölébe hullott.

Természetesen brit győzelmek is voltak az ütközetben, a Jotsoma gerincről a Királyi Tüzérség rendszeresen támogatta a védőket. Ezzel a japán hadvezetés is tisztában volt, és megpróbálták elfoglalni, de a kísérlet kudarcot vallott.



M3 Lee tábornok típusú tank, 25. Dragonyosok, Kohima, 1944. június

Április 14-e vitathatóan az ostrom fordulópontja volt, közel 1500 mérföld utazás után a 2. Hadosztály elérte Kohimát. A védők morálja ismét ugrásszerűen megnőtt, az ostrom felszabadítása pedig csak idő kérdése volt. Ezt a japán hadvezetés is tudta, éppen ezért egy utolsó elkeseredett támadást indítottak április 15-16. között az FSD állás ellen, abban a reményben, hogy ezzel kedvezőbb helyzetben lesznek, amikor a 2. Hadosztály megérkezik.

A harc sokáig kaotikus volt, az állást elfoglalták, majd elvesztették a japánok, végül súlyos veszteségeket szenvedve, a brit katonáknak fel kellett adniuk az állást. A helyzet ismét krízis közelbe került a védők számára, úgy tűnt, hogy a japánok újonnan megszerzett pozíciójukat használva elfoglalják Kohimát.

Az idő azonban elfogyott, és a 2. Hadosztály bemenetelt Kohimába, a Lee tábornok típusú tankok és a Királyi Tüzérség segítségével végül kiűzték a japánokat Kohimából.



Gurkák pihennek harc után

2.Szakasz, az ellentámadás

Nos, legalábbis első ránézésre így nézett ki, ez azonban nem a teljes igazság. Igen, a japán csapatok nem ostromolták többé Kohimát, ez azonban nem jelenti azt, hogy az ütközet véget ért volna. A japánok Kohima körül maradtak, és minden alkalmat megragadtak arra, hogy ellentámadásba lendüljenek, vagy ha a lehetőség úgy hozza, ismét ostromba fogják Kohimát. Éppen ezért a 2. Hadosztály a Kohimában állomásozó csapatokkal együtt azt a feladatot kapta, hogy indítson egy ellentámadást a megmaradt japán csapatok ellen. Ebben az esetben azonban a helység dombos jellege a szövetségesek ellen dolgozott. Hogy ezt jobban megértsük, ismét a szemtanuk jelentésére hagyatkozom, Horner őrmester elbeszélése:

„A fizikai megterhelést, ami minket ér, nehéz megérteni. A perzselő meleg, a levegő nedvesség, a szintkülönbségek és a tény, hogy nincs



Repülőtér 1944-ben és napjainkban

egy talpalatnyi lapos föld sem összetéve, kiveszi az utolsó erőt még a legrátermettebb személyekből is. Levegőért kapdosol, holott úgy érzed, hogy semmi levegő sem jut a tüdődbe, húzod magad után a lábaidat fel a dombra mindaddig, ameddig annyi erő marad bennük, mint egy gyufaszálban, mindeközben pedig az izzadságot töröld a szemedből... majd megállsz. Megpihensz egy kicsit, hogy arra szörnyedj fel: vagy a mögötted jövő ember lök vállon, vagy az előtted lévő tiszt szid.”

Boshell őrnagy beszámolója:

„Kezdsnek el szeretném mondani, hogy egy olyan pontot vettem át, amelyről direkt rálátásom volt a tenispályára... a terület domborzata miatt lehetetlen volt, hogy nappal mozduljunk előre, ugyanis a japán mesterlövészek lesben álltak. Három hete voltunk Kohimában. Minden éjszaka megtámadtak minket, hullámokban jöttek, az egész olyan volt, mint egy galamblövészet.

Az éjszakák többségében lerohanták a zászlóalj egyes pontjait, szóval nem volt más választásunk, mintsem ellentámadásokat indítani. A száadam több mint 100 fővel bírt Kohima előtt, miután távoztunk onnan, 60-an voltunk.”

Amint az látható, a harc legalább annyira könyörtelen és veszélyes volt az ostrom után, mint az ostrom ideje alatt. Arthur Swinson, Kohima elismert történész kutatója, így írt:

„Május 7. és az utánakövetkező három nap jó eséllyel a legelkeseredettebb harcok időszaka volt Kohimában. 34 napon és éjszakán át tartó közel, véres harc után, mindazok után, hogy eltűrték az éhínséget, a szomjúságot, a kényelmetlenségeket és jelentős veszteségeket, az ellenség továbbra is markában tartotta a legfontosabb bástyát. Úgy látszott, hogy sem bombázással, sem aknázással, sem lángszórával, de még a gránátokkal sem lehetett kiűzni őket onnan... A japánok ezreket vesz-



A West Yorkshire ezred és a 10th Gurka lövészgyalogság az Imphal-Kohima úton.

tettek el ezrek után, a különböző jelentések azt állítják, hogy alultápláltak, gyengék, betegek voltak, és a lőszer is híján volt. Mégis mindahányszor a britek, gurkák vagy indiaiak közel kerültek egy japán bunkerhez, a golyók, mint a zápor, hullottak rájuk.”

Május 13-ra azonban a térség stratégiai fontos pontjainak többsége brit kézre került, egy maréknyi azonban továbbra is ellenállt. Az egyik ilyen pont a DC Bungalow volt, az ott folyó küzdelmet Michael Lowry őrnagy így írta le:

„Ezt követően mesterlövész párharcok törttek ki, utána pedig olyan dolgok történtek, amelyet még sohasem láttam. Leginkább hógolyócsatához lehetne hasonlítani. A levegő megtelt gránátokkal, mind a miénkkel, mind pedig az övéikkel, mi pedig megpróbáltunk eltűnni, a gránátok előtt, mielőtt azok felrobbannak. Úgy tűnt, hogy ez a harc a végtelenségig tart...”

A japánok félelmet nemismerő ellenállása ugyan hősiesség volt, de hasztalan, csak elodázták az elkerülhetetlent. Lassan ugyan, de végletesen, a brit csapatok dominálni kezdték őket, végül május 31-én Sato tábornok elrendelte a visszavonulást. Sato így beszélt a rendelet kiadásakor:

„Két hónapon át harcoltunk abszolút és rendíthetetlen bátorsággal mindaddig, ameddig elérjük az emberi tűrőképesség határát... Most keserű könnyekkel a szememben távozom Kohimából.”

Az ütközet végén az elhalálozottak, sérültek és eltűntek száma a brit oldalon 4000 környékén volt, míg a japánok több mint 7000 embert vesztesettek.

Kohima napjainkban

Kohima napjainkban is egy eldugott kisváros a Naga dombországban, de nem is erről szeretnék most írni. Amit még mindenképp meg kell említenem, az egy sírfelirat. Ahogy a címben utaltam, ez az ütközet mély nyomokat hagyott a történelemben, számos egyéb jelentős csatához hasonlítják, és amint azt szemléltettem, jogosan nevezik az egyik legbrutálisabb harcnak. Ezek után dukál egy csattanós sírfelirat, íme:

*„Amikor hazatérsz, meséld nekik rólunk és mondd, a te jövődért mi feláldoztuk a jelenünket.”
(„When you go home, tell them of us and say, for your tomorrow we gave our today.”)*



Kohima - katonai temető



A cikk a defensionem.com írása alapján készült.
Kiegészítő forrás: [Battle of Kohima wiki](https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Kohima)



HACHIKO SZOBOR

ÍRTA: SACI (*Animológia*)

MIT ÉRDEMES MEGNÉZNEK JAPÁNBAN? 13.

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.

HACHIKO SZOBOR, SHIBUYA A leghíresebb és leghűségesebb kutya

Hachiko története legendás, és pont ezért, kevesen is vannak, akik ne hallottak volna még róla. Nem véletlen ez, hiszen a világ egyik leghűségesebb kutyájaként tartják számon, megható és szívszorító élettörténete miatt. Azonban, aki nek esetleg mégis kimaradt, gyorsan felvázolom az egyik leghíresebb kutya igaz történetét.

Hachiko 1923-ban látta meg a napvilágot, Japán talán legkedveltebb kutyafajtájaként, vagyis akitaként (akita inu). Valamivel születése után elkerült Ueno professzorhoz, aki nagy gondal és

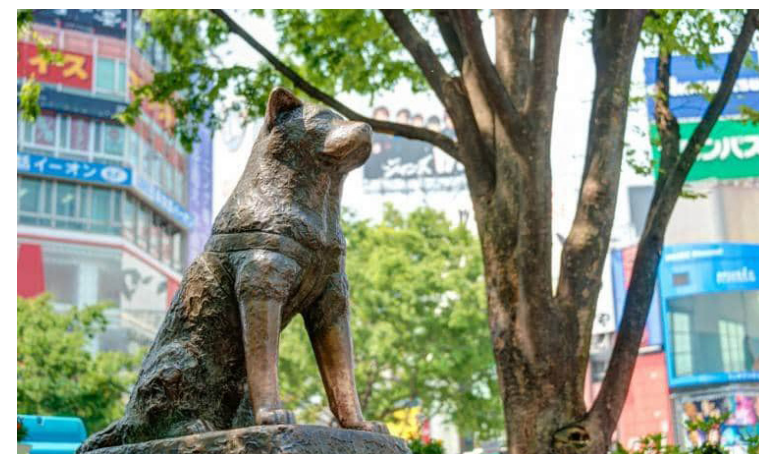
odafigyeléssel volt a kiskutya iránt. A jó viszonyuk között abban is megmutatkozott, hogy a nap mint nap vonatozó Ueno professzort mindig kikísérte reggel, este pedig már az állomáson várta legújabb, hűséges barátja, Hachiko. Sajnos egyik alkalommal a gazdája nem tért haza, mert az egyetemen, ahol dolgozott, agyvérzést kapott. Azonban Hachiko csak várta és várta, minden nap kiment az állomásra, és reményteljesen várta, hogy szeretett gazdája egy napon hazatér. Sajnos ez már csak közel tíz évvel később következett be, amikor Hachiko is követte Uenót.

Röviden és tömören ez a története Hachikónak, ami alapján már sejthető, miért is lett a világ leghűségesebb kutyája, illetve Japánban a család és az összetartás jelképe. Érdekes ezen a teljes egészében igaz történeten elgondolkodni, amihez talán a legjobb helyszínt a Shibuya álló-



máson található bronz Hachiko szobor nyújtja. Itt található ugyanis a leghíresebb szobra, közvetlenül a legalább annyira híres átkelő mellett. Azért is említem, hogy a „leghíresebb”, mert nemcsak ez az egy emlékmű őrzi ezt a történetet, hanem még sok másik, mint az Ueno park melletti vagy a Hachiko szülővárosában levő számos alkotás.

Nagy kultusza van ennek a páratlan legendának Japánban. Ezért nem is meglepő, hogy április 8-án külön megemlékezést is tartanak neki, és virágkoszorús tisztelegéssel látják el a shibuyai szobrot. Ez azonban meglepő módon nem az eredeti emlékmű, amit még 1934-ben Hachiko életében állítottak.



TUDDAD?

Az Ueno parknál található Nemzeti Természettudományi Múzeumban megtekinthető, az eredeti! szőrével, kitömött Hachiko, és még elvileg a szervei is.

TUDDAD?

Shibuya kerületén belül található még egy Hachiko szobor, a Tower Records épületénél, ami a másik bronzszoborhoz képest mindössze annyiban különbözik, hogy el van döntve. A Hachiko huszadik évfordulója alkalmából készített szobor utóbbi, kiemelkedő módosítása a cég logójának hasonló ferdesége miatt lett így kialakítva.



A háború alatt mindent, amit lehetett, mozgósítani kellett, nehogy kifogyjanak a készletek, így előfordult, hogy szobrok is belekerültek az olvasztóba anyaggyűjtés gyanánt. Ennek áldozatául esett az eredeti szobor is, viszont a háború után az emlékmű készítőjének fia, Takeshi Ando újraalkotta, és ezt láthatjuk ma a felkapott találkozási ponton, a Shibuya állomás mellett, ahol Hachiko évekig várta gazdáját.

Egyes elmondások szerint Hachiko a nyolcadik volt az alomban, 1923. november 10-én születtek Odate város közelében, Akita prefektúrában. A lényege ennek, és ami miatt még akár igaz is lehet, hogy japánul a „hachi” nyolcat jelent. Korábban még ezt a nevet is viselte a kutya, és csak a későbbiekben csapódott hozzá a „ko”, és lett a mindenki által ismert Hachiko. Ezt a nevet egyébként a Nana című animében is hallhatjuk, mint az egyik Nana beceneve, amivel a hűséget akarták találóan rásütni. De számos más animében is

felcsendül ez a név vagy akár maga a történet is. Sőt, nem meglepő módon a filmesek is felkapták a közismert kutya meséjét. Az első alkotás, ami a legklasszikusabb, és valóságos, japán formájában vitték színre, 1987-ben jelent meg „Hachiko Monogatari” (ford.: Hachiko története) címen. Természetesen Hollywood sem hagyhatta ki ezt a megrázó, de annál szívmengetőbb történetet a repertoárjából, aminek következtében 2009-ben „Hachi: A Dog’s Tale” (magyar címe: Hachi, a leg-hűségesebb barát) címen jelent meg egy újabb film róla. Utóbbi segítette hozzá feltételezhetően Hachikót, hogy globálisan is még ismertebb legyen.



Tulajdonképpen Hachiko tényleg egy kiemelkedő szereplője lett nemcsak a japán történelemnek és életvitelnek, hanem világszinten elismert lett hűségéről és kitartásáról, amit gazdája iránt mutatott, hogy hóban, fagyban, kánikulában, de mindennap töretlenül és rendíthetetlenül várta a Shibuya állomáson. Célszerű lenne ezen valóban elgondolkozni, és magunkévá tenni a lényeges részeit.

Mindent összevetve ajánlom figyelmedbe Hachiko bronzszobrát Shibuya állomásnál, ahova szerintem úgymint ellátogatnál, ha Tokióba mész, mert kihagyhatatlan kerület és számtalan érdekességet rejt magában. Tehát ha majd arra jársz, állj meg egy pillanatra, és tőprengj el a kutyan, aki hűséges volt mindhalálig; az embereken, akik évekig életben tartották étel és ital adományokkal számára; a szobor készítőin, akik mindent megtettek, hogy hűen megörökítsék az utókor számára az ember legjobb barátját. Érdemes szerintem megnézni, még a nagy tömeg ellenére is, ami általában fogadja az odalátogatókat, mert a története mellett egy szép és kiemelkedő látványosság.

TUDDAD?

Ueno professzor egyes elmondások szerint 30 yenért (ami akkoriban nagy összegnek számított) vásárolta Hachikót, aki expresszvonattal érkezett meg hozzá.



TUDDAD?

A tokiói Aoyama temetőben egy emlékművet készítettek a kutyusról Ueno sírja mellé, röviddel Hachiko 1935-ös halála után.

HACHIKO SZOBOR

Itt található:

150-0043 Tokió, Shibuya-ku, Dogenzaka 2-1.
(Shibuya állomás)

Nyitvatartás:

mindennap (szabadtéri látványosság)

Belépés: ingyenes

MENNYIRE AJÁNLOTT MEGNÉZNEK EZT A LÁTVÁNYOSSÁGOT?



Kattints a képre és nézd meg róla Animológia Saci videóját!



ISMERT ELŐADÓK HÍRESEBB DALAI - 2

ÍRTA: EDINA HOLMES

MI IS AZ A K-POP? V.

Folytatjuk az ismerkedést a k-pop dalok színe-javával az első generációtól mostanáig. De hogy minél változatosabb legyen a dolog, nemcsak egy generációt veszünk végig egy cikkben, hanem az összesből szemezgetünk időrendi sorrendben. Vágjunk is bele!

A dalokat meghallgathatjátok az edinaholmes.com-on előadók szerinti lejátszólistákban.



S.E.S.

Tagok száma: 3

Aktív évek: 1997 - 2002

Ügynökség: SM Entertainment

Híresebb dalaik: I'm Your Girl, Dreams Come True, I Love You, Love, Be Natural, Just A Feeling, U, Remember



Shinhwa

Tagok száma: 6

Aktív évek: 1998 - napjainkig

Ügynökség: Shinhwa Company

Híresebb dalaik: Resolver, Eusha! Eusha!, All Your Dreams, T.O.P, Hey, Come On!, Wild Eyes, Perfect Man, Brand New, 2gether 4ever, Venus, This Love, Sniper, Touch



Jewelry

Tagok száma: 4

Aktív évek: 2001 - 2015

Ügynökség: Star Empire

Híresebb dalaik: I Really Like You, Super Star, Again, One More Time, Love Story, Hot & Cold



SS501

Tagok száma: 5

Aktív évek: 2005 - napjainkig

(jelenleg szüneten vannak)

Ügynökség: DSP

Híresebb dalaik: Fighter, Deja Vu, Love Like This, Love Ya, Making A Lover



Girls' Generation

Tagok száma: 8

Aktív évek: 2007 - napjainkig

(jelenleg szüneten vannak)

Ügynökség: SM Entertainment

Híresebb dalaik: Into The New World, Gee, Genie, Oh!, Run Devil Run, Hoot, The Boys, Mr. Taxi (japán), I Got A Boy, Mr. Mr., Catch Me If You Can, Party, Lion Heart, Holiday

Legendás K-pop zenék - vol 5.
(amiket minden valamirevaló K-pop fan ismer)

Girl's Day - Something
Girls' Generation - Into The New World
Big Bang - Haru Haru
BTS - I Need You
Red Velvet - Red Flavor
Blackpink - As If It's Your Last
VIXX - Chained Up
Wonder Girls - Tell Me
Taeyang - Eyes Nose Lips
BtoB - WOW

A lányok videóíért látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.





SHINee

Tagok száma: 4

Aktív évek: 2008 - napjainkig
(jelenleg szüneten vannak)

Ügynökség: SM Entertainment

Híresebb dalaik: Replay, Married To The Music, Ring Ding Dong, Lucifer, Hello, Everybody, Sherlock (Clue + Note), Dream Girl, View, 1 of 1, Tell Me What To Do, Good Evening



T-ara

Tagok száma: 4

Aktív évek: 2009 - napjainkig
(jelenleg szüneten vannak)

Ügynökség: MBK

Híresebb dalaik: Lie, T.T.L Listen 2, Bo Peep Bo Peep, You Drive Me Crazy, Roly Poly, Sugar Free, Cry Cry, Lovey-Dovey, Day By Day, Sexy Love, Number Nine, So Crazy, What's My Name



Highlight (Beast néven debütáltak)

Tagok száma: jelenleg 4

Aktív évek: 2009 - napjainkig
(jelenleg szüneten vannak)

Ügynökség: Around Us

Híresebb dalaik: Bad Girl, Shock, Breath, Fiction, Beautiful Night, Shadow, Good Luck, YeY, Plz Don't Be Sad, Calling You



Girl's Day

Tagok száma: 4

Aktív évek: 2010 - 2019

Ügynökség: Dream T

Híresebb dalaik: Twinkle Twinkle, Expect, Female President, Something, Darling, Ring My Bell, I'll Be Yours

Mini K-POP Előadó Bemutató

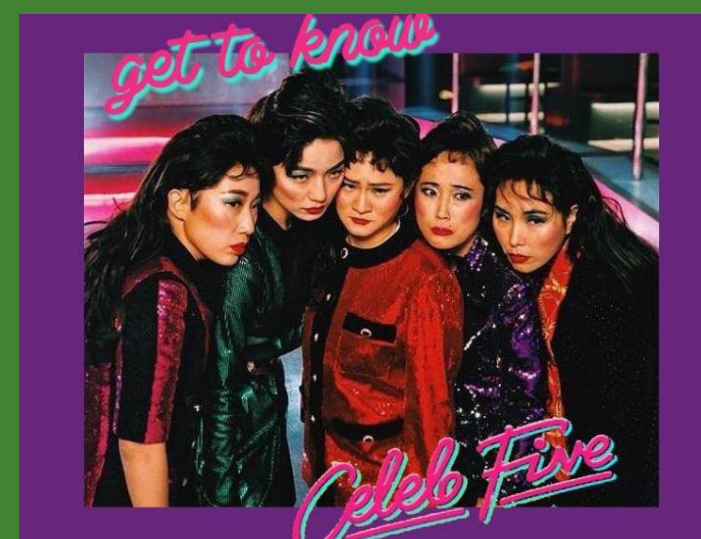
Celeb Five

Tagok: Kim Shin-young, Song Eun-i, Shin Bong-sun, Ahn Young-mi

Volt tag: Kim Young-hee

A mostani csapat kissé rendhagyó, ugyanis nem idoloiból áll a csapat, hanem női komikusokból, akik már mind bőven betöltötték a harmincat (van, aki a negyvenet). A nevükkel ellentétben nem öten vannak, hanem már csak négyen. 2018-ban debütáltak és eddig három dallal örvendeztették meg a nagydímet: Celeb Five (I Wanna Be a Celeb), Shutter, I Wish I Could Unsee That. Ügynökségük az FNC.

A lányok videóira látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



ZE:A

Tagok száma: 9

Aktív évek: 2010 - napjainkig
(jelenleg szüneten vannak)

Ügynökség: Star Empire

Híresebb dalaik: Mazeltov, Ghost In The Wind, All Day Long, Aftermath, Step By Step, Breathe



Sistar

Tagok száma: 4

Aktív évek: 2010 - 2017

Ügynökség: Starship

Híresebb dalaik: Push Push, Shady Girl, How Dare You, So Cool, Alone, Loving You, Give It To Me, Touch My Body, I Swear, Shake It, I Like That, Lonely



EXID

Tagok száma: 5

Aktív évek: 2012 - napjainkig

Ügynökség: Banana Culture

Híresebb dalaik: I Feel Good, Every Night, Up & Down, Ah Yeah, Hot Pink, L.I.E, DDD, I Love You, Me&You



Lovelyz

Tagok száma: 8

Aktív évek: 2014 - napjainkig

Ügynökség: Woollim

Híresebb dalaik: Candy Jelly Love, Ah-Choo, Destiny, WoW!, Now We, Lost N Found, When We Were Us



Block B

Tagok száma: 7

Aktív évek: 2011 - napjainkig

(jelenleg szüneten vannak)

Ügynökség: Seven Seasons

Híresebb dalaik: NalinA, Nillili Mambo, Very Good, Jackpot, H.E.R, Toy, Yesterday, Shall We Dance, Don't Leave



B.A.P

Tagok száma: 6

Aktív évek: 2012 - 2019

Ügynökség: TS

Híresebb dalaik: Warrior, No Mercy, One Shot, 1004 (Angel), Young, Wild & Free, Feel So Good, Skydive, Wake Me Up, Hands Up



Winner

Tagok száma: 4

Aktív évek: 2013 - napjainkig

Ügynökség: YG

Híresebb dalaik: Empty, Sentimental, Island, Realy Really, Love Me Love Me, Everyday, Millions, Ah Yeah, Hold, Remember

Mini K-pop Teszt

1. Melyik évben debütált a Blackpink?

- a. 2015
- b. 2016
- c. 2017

2. Melyik ügynökségnél van a VIXX?

- a. Jellyfish
- b. Starship
- c. Woollim

3. Melyik dallal debütált a Wonder Girls?

- a. So Hot
- b. Tell Me
- c. Irony

4. Az alábbi együttesek közül melyik NEM az SM Ent. alatt debütált?

- a. Shinhwa
- b. H.O.T
- c. g.o.d

5. Eredetileg hány taggal debütált a Girls' Generation?

- a. 7
- b. 8
- c. 9

A teszt megfejtéseit a cikk végén találod!



GFriend

Tagok száma: 6

Aktív évek: 2015 - napjainkig

Ügynökség: Source Music (Big Hit Labels)

Híresebb dalaik: Glass Bead, Me Gustas Tu, Rough, Navillera, Fingertip, Love Whisper, Time For The Moon Night, Sunny Summer, Sunrise, Fever, Crossroads



Monsta X

Tagok száma: 6

Aktív évek: 2015 - napjainkig

Ügynökség: Starship

Híresebb dalaik: Hero, All In, Beautiful, Dramarama, Jealousy, Shoot Out, Alligator, Follow



Momoland

Tagok száma: 7

Aktív évek: 2016 - napjainkig

Ügynökség: MLD

Híresebb dalaik: Bboom Bboom, Baam, I'm So Hot, Pinky Love (japán), Thumbs Up



Dreamcatcher

Tagok száma: 7

Aktív évek: 2017 - napjainkig

Ügynökség: Dreamcatcher Company

Híresebb dalaik: Chase Me, Good Night, Piri, Fly High, Full Moon, You And I, Deja Vu, Scream

K-pop cikksorozat az AniMagazin hasábjain!

Ha érdekel a k-pop és többet szeretnél megtudni róla, akkor töltsd le az AniMagazin számait és olvasd el cikksorozatunk korábbi részeit is.

Csak kattints a cikk címére és máris töltheted az adott számot.

Mi is az a K-pop? IV. - Ismert előadók híresebb dalai 1

Mi is az a K-pop? III. - K-pop dalok és albumok

Mi is az a K-pop? 2 - A Kpop rajongói tábor

Mi is az a K-pop?

A cikksorozat tovább folytatódik az AniMagazinban. Figyeld a facebook oldalunkat, hogy mielőbb értesülj az új számról!



NCT 127

Tagok száma: 10

Aktív évek: 2016 - napjainkig

Ügynökség: SM

Híresebb dalaik: Fire Truck, Limitless, Cherry Bomb, Touch, Chain, Regular, Simon Says, Kick It, Wakey-Wakey (japán), Superhuman, Highway To Heaven, Punch



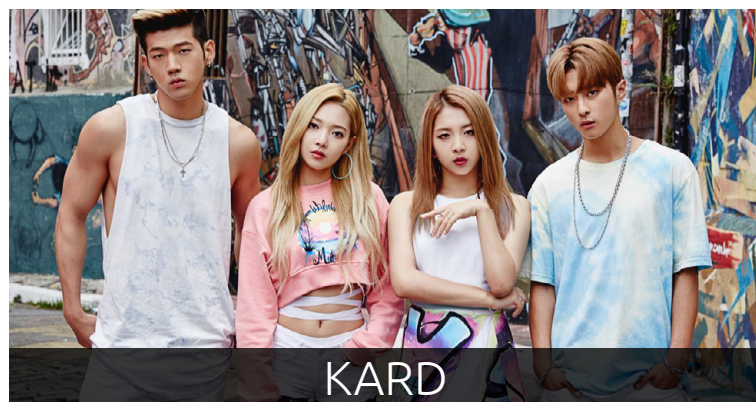
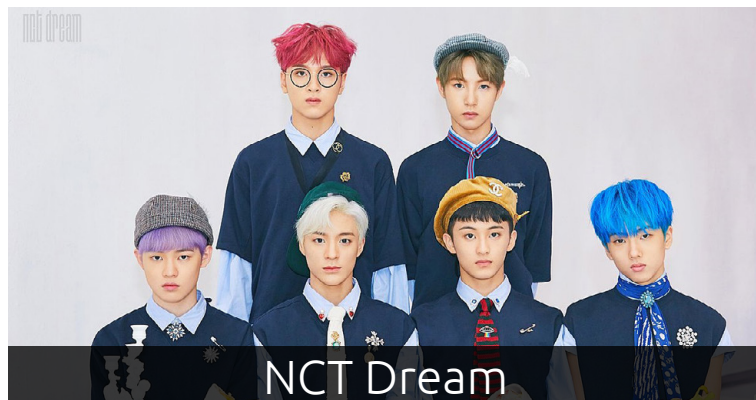
Stray Kids

Tagok száma: 8

Aktív évek: 2017 - napjainkig

Ügynökség: JYP

Híresebb dalaik: Hellevator, District 9, My Pace, Miroh, Side Effects, Double Knot, Boxer, Levanter



Mini K-pop Dal Ajánló

Nyári slágerek - vol 2.

Most pedig következzen a legjobb nyári dalok második fele. További kellemes nyarat!

AOA - Bingle Bangle
Rainbow - Sunshine
2PM - 365 (japán)
Eric Nam - Honestly
GFriend - Love Whisper

B1A4 - What's Going On
KARD - Oh NaNa
Laboum - Journey To Atlantis
Brave Girls - Rollin' (New Version)
Infinite - Man In Love
Sunmi - Gashina
Babylon ft. Chung Ha - La Vida Loca
f(x) - All Mine
Apink - Dumhdurum
2NE1 - Do You Love Me

G-reyish - Kkili Kkili
NCT Dream - We Young
Oh My Girl - A-ing
Taeyeon - I
Hyolyn - Bae
AOA - Heart Attack
Homme - I Was Able To Eat Well
CSP - Hua Hin
Girls Next Door - Deep Blue Eyes
Kim Tae Woo - Following

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

Matilda - Summer Again
Blackpink - Forever Young
Oh My Girl - Nonstop
Twice - More & More
GFriend - Fever

A teljes Nyári K-pop slágerek lejátszási listához látogass el az edinaholmes.com-ra. Itt megtalálod a cikkben előforduló zenéket YouTube lejátszólistákban.



PICIKÉT A FANSUB ETIKETTÉRŐL

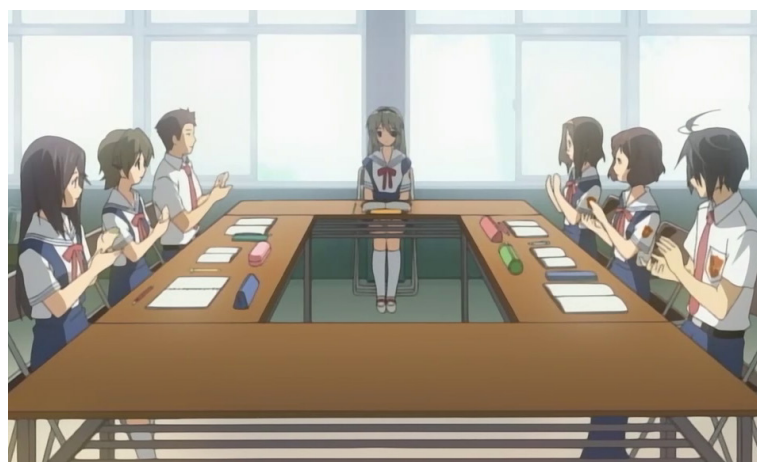
ÍRTA: LEHOCZKI PÉTER (RICZ)

ELSŐKÉZBŐL VIII.

A hazai fansub története során említést tettem erről a csudáról, valamint hogy milyen nehéz szülés volt a megalkotása, némi utólagos kritikával is illetve a jelenlegi állapotát és a körülötte kialakult helyzetet. Pedig az értelmezése nem nehéz, de hasonlóan bármiféle jogszabállyal vagy egyszerű szabályzattal, más etikettel, itt sem szabad minden egyes pontot önállóan kezelni, hanem együttesen kell nézni. A mostani felvonásban igyekszem valamelyest támpontot, iránymutatást adni ehhez, illetve a korábbi kritikán túl újakat is megfogalmazni ezzel kapcsolatban. (Megjegyzés: Tudom, nem lennék jó sorozatszerkesztő, de mentségemre szóljon, hogy egyáltalán nem volt megtervezve, mikor miről írok, illetve eredetileg nem is sorozatként tekintettem erre. A szükség és a tematika hozta úgy, hogy ha csak címében is, de valami rozoga, szakadt ernyővel össze kéne fogni ezeket az irományokat.)

Gyors visszatekintés

Egy villámgyors összefoglalás erejére azért nézzük át, hogy honnan indult az egész. A 2011 ősze előtti fórumos és egymás oldalán való trollkodás, fórumháborúk mérséklése és egy minimális megnyilvánulási követelmény felállítása céljából az akkori UraharaShop vezető, Ranma felvetette az etikett megvitatását. A célok közt szerepelt még az áhított közös nevező meghozása, a követhetetlen csapatközi kommunikáció fejlesztése, és a nyilvánosság előtti szóbeli csatározások



visszafogása is. Az eredeti 6 pont és 3 alpont novemberre született meg.

A megvitatás nem ment zökkenőmentesen, hiszen az etikettet páran „szabálykönyvként” kezdték értelmezni, ezért egy „szankcionáló tesztület” gondolatát pedzegették, ami nemcsak túlmege az etikett vállalásain, de alapvető kérdéseket is megfogalmazott: Kik alkossák? Állandó összetétel? Cserélődés? Mennyi idő után? Maximum mennyiszer lehet egymás után ebben a szerepkörben lenni? És ezek csak az elvi alapok, amikre egy ilyen ötletet helyezni kell, de ezek egyikére se érkezett még ötlet sem, nemhogy kidolgozott válasz a felvetőktől, ami önmagában megsemmisítő erejű tud lenni egy ilyen elképzelésnek.

Ettől függetlenül, a későbbiekben bővítésre szorult az alapszöveg. Ennek nem az volt az oka, hogy mindenki megkerülte volna az eredeti szövegezést, hanem annak betartása okozott egy új problémát, amihez egy szezonális projektkeze-



lési gyakorlat elterjedése is tartozott. Név szerint az, hogy a csapatok és egyes fordítók késve álltak neki a kiszemelteknek, gyakran magánéleti/tanulmányi/munkahelyi okok miatt, de az sem volt ritka, hogy egész egyszerűen a műbe vetett bizalmatlanság miatt döntöttek a várakozás mellett. Ez ma is jelen van, bár már nagyon elvétve fordul elő, a leggyakoribb formája a mű véglegesnek szánt hordozójához, a BD-lemezekhez állított és készített felirat.

Tulajdonképpen mi is ez?

Ha csak szimplán az etikett szótári definícióját nézzük, akkor abból az következik, hogy egy előírt magatartás a társadalmi érintkezésre, viselkedésre, illemszabályoknak az előkelő vagy magas rangú körökben és a diplomáciában megszabott és rendszerint megmerevedett rendszere. Vagyis egy másik hasonlóan szép idegen kifejezéssel élve: protokoll.



Ennek két formája van alapjáraton: aktív és passzív forma. Aktív protokollnak nevezik a köszönést, a kézfogást, megszólítást, tegezés-magázás, a társalgást, a beszédstílust, tehát mindazt, amit az egyén maga alakít ki. A passzív formák már viszont nevelésből származnak, amit a jellem, lelkiismeret, a modor határol körül. Tekintve, hogy a virtuális térben zajlik a kommunikáció a felek közt, ezek eléggé keverednek, és voltaképpen a passzív formula aktívvá válik az írás, fogalmazás révén.

Ellenben maga a fansub etikett rendelkezik egy többleti tartalommal is, amit eljárásjognak szokás nevezni, és ennek megfelelően ír elő egy elvárt normát. Ebből a szempontból nevezhetjük útmutatónak és eligazító összeírásnak is, ami egy általános formában írva válaszol a nemlétező gyakran ismételt kérdésekre egyes témák kapcsán.

A betartása ugyan nem kötelező, akár pontok, akár az egész tekintetében el lehet térni, ha van egy koherens hozzáállási formája az embernek, amely lehetőség szerint nem arról szól, hogy miképp hagyjuk ott a bélsarunk nyomát a másik ajtaja előtt. Lévéen minden közösségnek vannak íratlan és írott szabályai, de az íratlanok közt kiemelten van egy, amit nagyon sok egyén is tudat alatt magáénak vall: *„amilyen a mosdó, olyan a törülköző”*, azaz úgy viselkedj és nyilvánulj meg másokkal, ahogy te is szeretnéd, hogy azok veled bánjanak. És ez az, amire a felvezetés maga is kitér: *„Ezen pontok csupán a helyesnek gondolt fordítói magatartást rögzítik. Rajtad áll betartod-e és fair leszel-e másokkal szemben.”*

Pontról pontra

Ebben a szegmensben a címhez hűen kívánom a legfrissebb formában lementett szöveget pontról pontra végigvenni, hogyan kell ezeket a pontokat értelmezni, illetve milyen jellegű esetekben kell együttesen nézni esetleg többet is.

1. Ha bárki oldalán felbukkan egy troll, aki szidalmazza a csapatod és egy másikat éltet, nem kell válaszolni. Egyszerűen törlöd a hozzászólást és ban az illetőnek, mert utána megint csak megy a felesleges szájkarate a csapatok között.

Ez a pont mindenkinek a saját oldalára vonatkozik, ahol eleve van a látogatók számára egy követendő szabályzat. Ugyanakkor egy teljesen eljárásjogi értelemben vett pontról beszélünk, hiszen azt írja elő, hogy az illetékes szándékos uszítással szemben hogyan kell fellépni. Elégé egyértelmű és nyílt forma, amihez túlzottan sokat nem is érdemes hozzáfűzni, hiszen saját maga magyarázza meg, miért van erre szükség.

Amit mindenképp érdemes kiemelni, hogy mivel egy csapatnak nemcsak saját oldala van már, hanem Facebook oldala, esetleg Discord szervere, IRC/Indavideo csatornája, Twitterre is, gyakorta az adott helyhez igazított szabállyal, ez a meg-



oldás ugyanúgy alkalmazható ezeken a kiegészítő platformokon.

Viszont mi a helyzet azzal, ha a szidalmazás és uszítás egy harmadik fél oldalán történik? Amennyiben fordítócsapat ez a harmadik fél, az adott fordítócsapatnak ugyanúgy kötelessége megtenni a törlés és tiltás kettősét, hiszen azzal magát is belesodorja egy felesleges vitába, mint annak házigazdája. Más oldalakon azok szabályza-



ta szokott a mérvadó lenni, így a közösségi portálok és azokon fellelhető csoportok szabályzata, amelyekbe gyakorta szériatartozékként szerepel egy pont a megengedhető stílusról és a kapcsolódó szankcióról. A blogok és a magánoldalak, egyéb csatornák viszont azok fenntartójától, üzemeltetőjétől függenek már, ahol lehet kifogással élni, de ugyanúgy igaz az az érintett részéről, hogy próbáljon meg ne beleállni. Ha pedig igen, akkor erőltessen magára lehetőleg egy kimért és hűvös stílust válaszként.

2. Nem dolgozok be senki elé troll módon. Ergo, ha valamelyik csapat/fordító folyamatosan (mindenkinél más ez az intervallum, munkától, sulitól, egyéb októl függően) publikál egy művet (legyen az heti, havi, fél évi kiadású), nem cseszek ki velük csak azért, hogy XY animét majd tőlem szedjék többen (e-pénisz növesztés, semmi értelme, úgymint megutálják érte sokan a csapatod, ismerünk elég példát rá).



Ha mégis fordítani akarsz, kezd elölről (ne a sokadik rész után szállj be), és küldj egy üzenetet a fordítójának.

Mostanság már nem annyira jellemző az efféle bevágás és cicaharc, de egyidőben a népszerű (illetve a maratoniként futó) sorozatoknál gyakorta előfordult. Azóta elterjedtek a rövidebb szériák és csoda, ha egy mű nem fullad ki egy szezon alatt és folytatódik a következőben, vagy kis kihagyással egy másik szezonban, esetleg egy-pár évvel később. Emiatt ezt a pontot szokás franchise-szinten is értelmezni, amivel viszont már akadnak kisebb-nagyobb kérdések. Vegyük is rögvést végig ezeket.

a, Ha a franchise egyik elemének remake-jéről van szó, akkor a kérdés elengedhető, és a mű szabadon fordítható.

b, Ha a franchise egy másik idővonaláról beszélünk, ott a közben érkezőnek érdemes gondol-

kodba esnie, hogy bevállalja-e. Ugyanis lehetnek összefonódások a kifejezésekben, karakterekben, amelyek nem feltétlenül kerülnek kifejtésre az adott évad alatt, tehát mindenképpen követel az illető részéről előismeretet.

c, Amennyiben közvetett folytatásról beszélünk, vagyis olyan műről, amely a korábbihoz képest időugrással kezd, az előismereti kérdés szintúgy megállja a helyét.

d, Amennyiben közvetlen folytatása egy történetnek, azonképpen úgy kell tekinteni, mint ha az évad közben történne.

e, Előzmény esetén a közvetett folytatáshoz és az idővonalhoz hasonlóan szükséges némi előismeret.

f, Úgynevezett „*inbetweenquel*” esetén, vagyis két esemény közti történéseket elmesélő mű esetén szükséges az előismeret és/vagy az előzmények megléte.

Mindezeket persze célszerű nem készpénznek venni, hiszen a mű jellege nagymértékben



árnyalja a lehetőségeket és a döntést is magát. Minden esetben a döntést célszerű megosztani az eredeti fordítóval, készítővel (ha azok aktívak), vagy másokkal a vélemény kikérése érdekében, ha az eredeti fordító és készítő már nem elérhető, vagy bizonytalanok vagyunk.

A pont nem hivatalos, de végtére is magában valamely fokon hordozó célja egyébiránt minden esetben egy egységes terminológia, lehetőség szerint pedig stílus létrehozása a sorozatoknál, ami a nézőknek tesz szívességet. Például ne alakuljon ki az, hogy teljesen máshogy nevezi el a kifejezéseket egy sorozat/franchise esetében, ezzel is megkönnyítve a sorozat nézhetőségét, hogy „nem kell újratanulni azokat”, mert a két fordító teljesen eltérő módon értelmezte és adta vissza azokat – legyenek ugyanazon vagy eltérő csapatoktól, esetleg egyéni fordítók.

3. Álló projektek türelmi ideje: szezonális anime esetén 2 hónap (heti megjelenés esetén),

havi/éves megjelenésű esetén 6 hónap a megjelenéstől számítva.

3/A. Ha egy projekt megáll valami miatt, az aktuális fordító legyen oly kedves és jelezze, hogy a leállás miért van! És körülbelül mennyi idő múlva várható folytatás. (Ekkor ez érvényteleníti az időkorlátot, viszont végtelenségig ezt sem etikus kijátszani.)

3/B. Akár egyéni fordító, akár egy csapat szeretné befejezni a félbehagyott anime fordítását, kezdje az elejéről, valamint értesítse erről az előző fordítót (legalább egy privát üzenet vagy e-mail formájában). Ilyen formában - természetesen a fordítást befejezni kívánó fordító/csoport kezdeményezésével és az eredeti fordító beleegyezésével - megbeszélhető az anime fordításának a megszakadástól való folytatása - akár közös munka keretein belül is.



3/C. Ha nem fordítón múlik a megakadás, akkor a csapat saját berkein belül keressen „szabad” embert, aki segíthet befejezni a sorozatot.

Ez egy elég összetett kérdés, amit sok esetben már nem is szokás betartani, lévén a veterán/felnőttkorú fordítók esetén gyakorta inkább határozatlan az idő, amikor félreáll egy-egy projekt, míg az iskolás-egyetemista korúaknál sokkal kiszámíthatóbb a vizsgaidőszak, félévi/évvégi hajtása. Annak idején vita is volt az időkorlátokból, mivel több olyan fordító is volt, akik inkább lassabban, kimértebben szeretnek haladni, mintsem gyorsan, és rendszeresen néztek szembe fennakadásokkal is emiatt.

Ami a jelzéseket illeti, azt célszerű a főplatformon jelezni, ámbátor gyakori eset, hogy az átlagnéző sem kifejezetten követi nyomon a készítői oldalakat, és inkább egyet preferál. Legyen az Facebook, Indavideo például. Még ha a készítő



figyeli is ezeket a kommunikációs csatornákat, akkor sincs garancia egy másik jellemző átlagnézői szokásra, miszerint visszamenőlegesen nem olvasnak bele az üzenetfolyamba.

Azon kevés esetekben, amikor mégis, a „határozatlan idő” és a „nem tudom megmondani” kifejezések értelmezése is változó. Személy szerint talákoztam olyannal, amikor 2 nap alatt vártak változást, de szerencsére a legjava egy érthetőbb, több hónapos csendet követően tette fel a kérdést. Mivel azonban nem mindegyik központosított, például a korábbi Facebook posztok közt visszakeresni van olyan kihívás, mint az Indavideón többszáz, alkalmasint több ezer videó hozzászólásai közt, mindenképpen érdemes a nézőnek azt propagálni, amit a legegyszerűbben úgy szokás kifejezni, hogy „*a helyzet további utasításig változatlan*”, csak az utasítást jelen esetben kicserélhetjük hírre vagy esetleges kiadásra. Lévén nem várható el senkitől, hogy a fordítás különféle



fázisai és feladatai mellett állandó médiafelügyeletet tartson. Különösen igaz, ha az ember egyéni fordító; a csapatok közül pedig kevesen tehetik meg, hogy külön erre „szereztetett” munkatársuk legyen. Ez pedig a 3/C-ben írott „>>szabad<< embernek” való kiosztást is jelentősen behatárolja, befolyásolja egy megakadt sorozat esetén.

Amit viszont mégis érdemes széleskörben betartani és megfogadni, az a 3/B pontban írott megkeresés. Bár sokan ódzkodnak az esetleges bedolgozás ötletétől, hiszen olyankor borul az is, hogy a lektorálást végzőnek egy másik ember képességeihez kell szoknia, illetve ügyelnie a fordítás stilisztikai integritására, hogy ne legyen hatalmas szakadék a helycserét követően. Ez a kisebbik probléma, a nagyobbik egyfajta bizonytalanság, így aki ezzel a céllal keres meg mást, annak mindenképp bele kell írnia, egyfajta motivációs levélből kölcsönzött stílussal, hogy miért fogadják mégis el a felajánlást.



4. Oversub. *Mindenki azt fordít, amit akar, de azért gondolja át ezt. Egy sorozathoz bőven elég a 2-3 fajta felirat. Ha valaki tudja magáról (ego kérdése), hogy van legalább két valaki, aki biztos jobb fordítást csinál, mint ő, felesleges becsúszni 4.-5.-nek egy aktuális sorozathoz, hiába megérte a hype. Persze, ez akkor szemben áll az a nézettel, hogy azt fordítasz, amit akarsz, de az sem állapot, hogy egyes művekhez 6 féle sub létezik, és ebből 3 semmivel sem ad többet, mint a többi.*

Ez a kérdés egy nagyon erős változó tényezőn bukik meg, ez pedig az indás egyéni fordítók, vagy azokból verbuválódott felállások, amelyek a mai napig nem igazán szívlelik használni a szezonális jelentő topikot az Issho Tosho fórumon – ami máig a néző érdekét szolgálja a leginkább. Ugyan ezek azok, amelyek nem tartják más felállásokkal a kapcsolatot, így emiatt esély sincs a mérséklésre.

A csapatok közt viszont beállt egy olyan állapot, hogy ennek az elkerülése már könnyedén megvalósul, hiszen egyes csapatok hallgatólagosan is elfogadják a másik munkáját, hogy lemondanak annak a javára vagy ha tehetik, akkor összedolgoznak.

5. Ha nézeteltérésed van valakivel, beszélj ezt meg vele privát üzenetben. De ha mégsem bírod ki, lehetőleg ne olyan hozzászólást engedj el, amitől sokaknak kinyílik a bicska a zsebében. Attól, hogy felsőbbrendűnek hiszed magad valakinél, ha mások előtt is bizonygatsz, az máris megmutatja az agyi szinted.

Ez a pont szorosan összefügg az 1. pont trolljának esetével, csak a különbség itt az, hogy a troll szerepébe az egyik adott fordító kerül. A személyes nézeteltéréseket eleve célszerűbb privát körökben tartani. Egyetlen esetben látható olyasmi, mi kivételt képez: ha a probléma személyes,



de egyébként többeket érint. Hogy példát is hozzak erre, az egyik legkézenfekvőbb az egyszerűen „felirattolvajlásnak” nevezett jelenség, amikor valaki(k) minimális változtatás mellett teszik közzé a saját nevük alatt mások munkáját, átírva a készítői listát. Ilyenkor célszerű az ilyen nyílt üzenetet megfontoltan megfogalmazni, nem hirtelen felindulásból elkövetni, és mindenképp elég alaposan alátámasztani. Ez a dolog ennél a példánál talán a legegyszerűbb, hiszen elég egy összehasonlítást mutatni, illetve vannak csapatok, amelyek egy hamisíthatatlan, egyéni ízt is csempésznek egy-egy esetben. Ez utóbbiakra a rámutatás pedig azonnali lebukást jelent az elkövető részére.

Egy másik példát hozva, szintén a hazai fansub történet első felében esett szó az átveréses próbálkozásról, amikor egy nagyobb csapat általi bekebelezéssel riogatták a kisebbeket. Ez ugyan nem nevezhető privát nézeteltérésnek, de többeket érintő dologról van szó. Vagyis, hogy mi számít közszemlére tehető egyéni vitának, az nagyon belátás- és esetfüggő.

6. Valamilyen szinten próbáld meg jelezni az oldaladon, hogy milyen fordításokkal szándékozol majd foglalkozni (várható projektek vagy esélyes projektek), amiket természetesen utána törölhetsz is, ha első rész alapján mégse akarsz foglalkozni vele. Meglepetés projektek kivételt képeznek ez alól, ezek esetében azért nézz szét má-

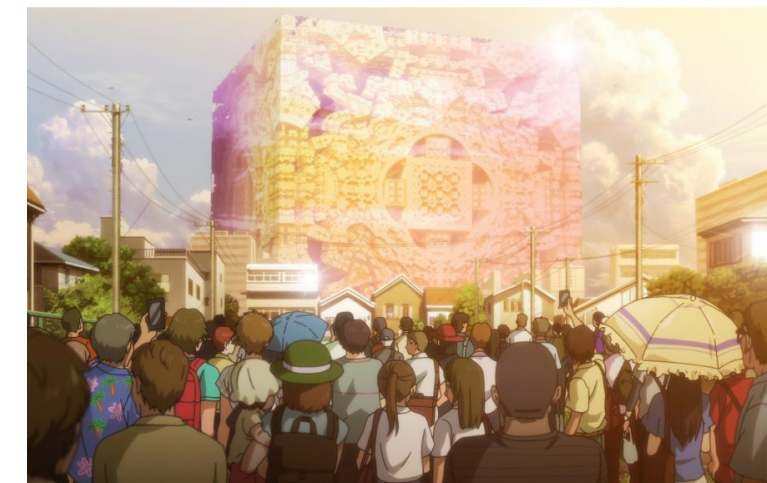
soknál, és ha látod, hogy más is szeretné vagy épp fordítja, akkor dobj neki egy privát üzenetet, hogy ti is ki fogjátok adni, csak meglepetésnek szánjátok, hogy utána ne legyen belőle háborúskodás.

Ez a pont leginkább azoknak szól, akik saját oldallal vagy bloggal rendelkeznek, és ez egy súlyos probléma forrása is. A pont célja teljesen érthető és világosan megfogalmazott az esetükben, de nem foglalkozik azokkal, akik a saját szakállukra tartanak fenn egy videós csatornát és töltik fel a fordításait anélkül, hogy magát a feliratot elérhetővé tennék valamilyen formában. Az oldal/blog megléte ha nem is alapelvárás, de szükségszerű annak, aki egy kicsit is komolyan gondolja, és ott bizony valamiképpen listázni kell a munkáit, elérhetővé tenni a feliratot (ami azért is célszerű, mert egyfelől egy plusz biztonsági másolat az illetőnek, amiből normál esetben sem lehet elegendő, másfelől azért, mivel így szélesíthető a közönség azokkal, akik valamilyen oknál fogva az adott csatornát vagy videós megosztási formát nem követik). A projektek vezetése pedig betekintést ad az egyéb munkákba.

Ellenben akkor a meglepetés projektekről is essen szó. Mikor lehet számítani egy meglepetésre? Természetesen valaminek az alkalmából, és ebből szerencsére vannak nagyon stabil pontok. Egyes csapatok szívesen adnak ki húsvétra is valamit, de a leggyakoribb mindenképp a karácsonyi szezon szokott lenni szilveszterig bezárólag.



„Az oldal/blog megléte ha nem is alapelvárás, de szükségszerű annak, aki egy kicsit is komolyan gondolja, és ott bizony valamiképpen listázni kell a munkáit, elérhetővé tenni a feliratot...”



Ezen kívül egy olyan eset lehetséges, ami nagyon változó és csak az alkotó berkei és egyének közti diplomáciával tartható meg: ez pedig a fennállások évfordulói. Ha a pontos dátumát nem is, de legalább a hozzávetőleges idejét (május vége, december eleje, szeptember közepe stb.) néhány felállásnak érdemes felvívni a naptárba. Nem is az esetleges sértődés a fő oka, hanem egészen egyszerűen vannak olyan művek, amelyek nem igényelnek a kelletténél több szakácsot.

A későbbi gyakorlat és viták során bebizonyosodott, hogy igény mutatkozik arra, hogy a szezonális projektek késleltetett megjelenése, elkezdésének terve esetén a szóban forgó szezon vége után (az utolsó rész leadását követően) a 2-es és a 6-os pontok szerint, a 3A és 3B pontok rendelkezéseinek figyelembevételével kell eljárni. Vagyis amennyiben más csapatok, fordítók a fenti pontok szerint eljárnak, azonképpen illendő kivárni legalább a szezon végét a saját fordításunk közzététele esetén.

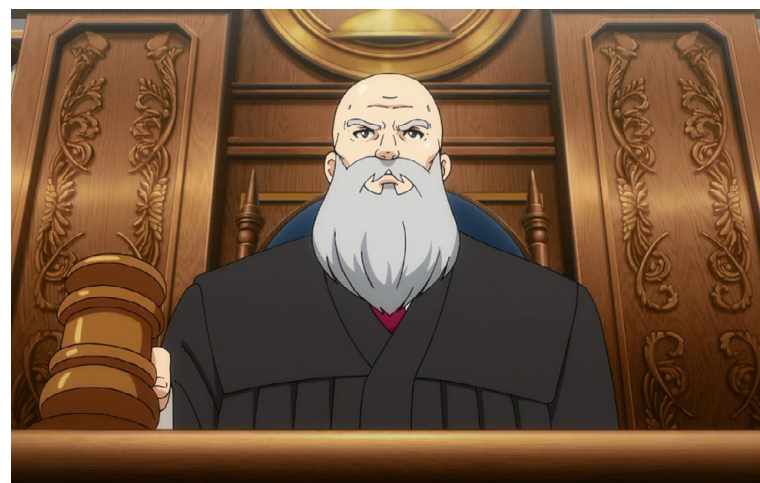
Végezetül egy komplexebb kérdés a végére, amit az első hónapok szültek az etikett megalkotásának lezárását követően. Erről azért sem esik igazán már szó, ha felmerül, mert egy elég egyszerű érv szól a késleltetett kiadás mellett, ha a szezon során megtetszene egy cím: mire az utolsó részek adásba kerülnek, a BD kiadások is elkezdene havi szinten szállingózni, így magunknak spórolunk meg egy plusz kört az elkészítés

során, ez pedig egy végleges formához időzítés. A HDTV-s kiadások ritkán maradnak fenn, a Blu-Ray viszont keresettebb, már csak abból az okból is, mert a sorozat készítése és TV-s műsorszórása során keletkezett animációs hibákat javítják, egyes esetekben pedig tartalmazhat bővített vagy extra jeleneteket, átrendezett jelenetsorokat vagy egyéb átalakításokat.

A pontokkal való összehangolás pedig afféle eljárási rend, amely lényegében kizárja „*a hirtelen felindulásból elkövetett kiadást*”, illetve szavatolja, hogy megállt, lefagyott projekt esetén elkezdhesük azzal a megkötéssel, hogy ajánljuk fel azért a segítségünket annak, akinek tényleg szüksége van vagy lehet rá.

Milyen hibái vannak?

Mint azt a hazai fansub történet második etapjában vázoltam (*AniMagazin 49.*), a közös platform megszűnésével, és a szárba szökkenni



nehezen akaró próbálkozásokkal a paletta szét-töredezett. A régebbi csapatok egymás közt üzletelnek a leginkább, hiszen azok ismerik egymást, míg más felállások, amelyek sokáig elvonultak vagy külön utas rendszer szerint éltek, esetleg teljesen újonnan alakultak, teljes mértékben radar alatt maradnak. Ez a szétagoltság meglátszik a kommunikáció darabosságán is, hiszen nincsenek közös témák (pedig elméletben lenne és van is a fordításon és a projekteken túl is), és inkább tűnik egy szigetvilágnak a közeg pár kikötővel vagy hánykolódó palackpostával. Ezt a problémát „*a diplomácia belendítésével*” lehetne orvosolni, hogy a különféle csapatok tagjai közt kialakuljon egy kötetlen és aktívabb kommunikáció, ezzel is bevonva az újabb résztvevőket komolyabban a „közéletbe”. A félresiklás mégsem ennek köszön-

„...az elején a betartást szorgalmazó elvárás, az emelt hangú számonkérések és a konstans oda-visszautogatás szilánkosra törték az etikett lábát...”



hető, ellenben egy olyan problémát enged előtérbe helyezni, amit a gondolkodásmód határoz meg.

Alapvetően vannak, akik ehhez kötik magukat, és a betartását mások nyilvános „*hasztalan az egész*” felcsattanásokat követően is tartják, elvégre az ő esetükben szavatolta a probléma- és dráma mentességet. Ellenben az elején a betartást szorgalmazó elvárás, az emelt hangú számonkérések és a konstans oda-visszautogatás szilánkosra törték az etikett lábát, noha a gondolatmag mögöttesen a cikkem elején említett elemi elképzelésnek, miszerint „*amilyen a mosdó, olyan a törülköző*”, ennek is kihatással kell lennie. De nem került kodifikálásra, ez pedig többeket is kiábrándított az alapvető kezdeményezésből és a köré vont felfogásból.

Vagyis hiányzott az értelmezési segédlet, egy kijelölt és előre tekintő irányvonal, mivel ami a felvezetésében van a helyesnek gondolt magatartásról, az nagyjából határozza meg csak az önön célját, de kivetítve az alkalmazóira már kevésbé tud perspektívát adni, hogy a vélt és esetleg valós sérelmekre példának okáért miként reagáljanak.

(„**Vélt és valós sérelmek**”: kicsit ízlelgessük ezt az összetételt most. A nyilvános felcsattanások és kifakadások egy-egy pont be nem tartásakor, amelyek a ratifikálást követték, két irányba bonthatóak szét. Az egyik irány az egyszerű emberi hibafaktor, ami szimpla figyelmetlenségből akad. Az átállás és a megszokás sosem könnyű, ennek ellenére mégis elvárás volt a pikk-pakkszerű megfelelés. Hetekkel és hónapokkal később is, olyan esetekben, amik csak azért nem képesek beivódni és vesztenek a megszokásokkal szemben, mert az illető, aki miatt kipattant, nem napjában szembesül az adott ponttal. A másik pedig a sérelmező oldali figyelmetlenség, ezzel pedig a

felesleges problémagenerálás. és ez a leginkább a 2. pont kapcsán adódott, hogy egy sorozatot vagy franchise-t miképpen is kezelünk, illetve mit veszünk ahhoz szorosan tartozónak.)

Másodsorban az se tett jót, hogy csapatok esetén csapatszintű volt a betartás és a betartás. Bár ez felfogható kezdeti kondicionálásnak, a szokás berögzítésének, azonban ennek a kérdésnek egyéni belátás kellett volna legyen az alapja,



amit nyilván nem könnyű nyomon követni, ellenben „**a tettek beszédesebbek, mint a szavak**” rendezőelv mentén látható, hogy ki mint játszik eleve egy közösségben. A problémásabb egyedet könnyebb megjegyezni és figyelni, mint azokat, akiket a szövetségeseinek tart az ember, hiszen az előbbiek mindig előtérben lesznek, emlékeztetnek arra, hogy miért ne dolgozzon velük össze úgy bárki is. A csapatokat, tünjenek bármennyire is annak, nem lehet homogénnek tekinteni – elvégre egy ember hibája okán a többiekben a kollektív bűnösség felfogása szerez érvényt.

Harmadsorban ezzel elértünk a szankció-feddés témaköréhez, amit már az összeállítás során is hiányoltak. Egy eleve szervezetlen közegben ennek a kivitelezése épp oly lehetetlen, mint egy mindenki számára elfogadható harmadik fél kinevezése. Éppen ezért ennek is szintúgy egyéni belátásra kellett volna hagyni, még akkor is, ha mindenképp botorság azt hinni, hogy változna ettől valami. Ellenben szankció-feddés helyett a helyzet elsimítására való törekedés, a mediáció, a felekre való ráhatás a közös nevező mihamarabbi elérése érdekében, és egy közösségi szintű emberi hangnemben tartatás és megoldás keresés már jelentősen javít azokon a működési esélyeken. Ehhez viszont sok esetben gyökeres szemléletváltásra lett volna annak idején szükség, és jelenleg nem tudom biztosra állítani, hogy a resignálnak tűnő és a ténylegesen belenyugodott hangulat a fordítók közt mennyire valós.

Negyedsorban, egy esetleges frissítés vagy kiegészítés is nehézkes lett, és nem csak a definitív közös platform megszűnésével és a jelen helyzet limbószerű állapota miatt. Egy magyarázó kommentár befűzéséhez is nagy többségi egyetértés szükségeltetik, és akkor még nem beszélünk olyan magatartás formák tilalmáról, amely a megírásakor általánosan elfogadott volt a közös platform szabályai szerint, de azóta egyszer az újonnan érkezők miatt is muszáj a beiktatásuk (pl. egyik platformon se a projektütközés miatt legyenek bosszúból leminősítések, illetve az egymástól való feliratlopástól is tartózkodjanak mind maguk a készítőik, mind a pusztá feltöltők), másfelől mint az íratlan közösségi normák időszerű kőbe vésése.

Az imént említett feliratlopást kétféleképpen értelmezhetjük: az egyikben a tényleges felirat elbitorlásaként, a másikban pedig csak egyes elemek átvételére korlátozva. Előbbi ugyan magától értetődik, hogy miért egy problémás viselkedés, tett.



„Az etikett bár évek óta nem változott, lévén az esetleges kiegészítések, korrigálások elsikkadtak, mégis képes volt elérni azt a hivatott célt, amire létrehozták.”

Ez ugyanis annyit takar, hogy a szöveg és a díszítőelemek (a formázás) nem változik meg különösebben, ellenben a készítői listát teljes egészében törlik vagy a saját nevüket írják be. Ehhez hozzáértendő az olyan eset is, amikor a használt betűtípusok hiányával (nincs telepítve, a program nem találja vagy visszatörlik stb.) a formázás a stílus alapértelmezett - többnyire Arial - betűtípusára vált át, vagy az említett stílusokat minimális mértékben módosítják hozzá, de a szöveg ettől még árulkodó. Egyes csapatok ezt a legegyszerűbben képesek bizonyítani: az egyéni, eredeti jelleg kölcsönzésével, mint a kevésbé fontos kiírásokba csempészett személyes utalások, vagy a kérdéses közzétett munka feliratának metaadatait vagy nem látható megjegyzéseire mutatra. Ezen kívül a szöveg eredetivel való betűhű mivolta, egyes nyelvi kifejezések használata a fordítás során is ilyen árulkodó pont.

Az egyes elemek átvételére korlátozódó feliratlopás elvi problémája pedig mindössze abból adódik, hogy a kérdéses formázott szakasz szintúgy nem saját munkából fakad, hanem inkább annak a megúszása. Ez a leginkább a formázóparancsok sorrendiségén, az értékek és beállít



tások azonosságán vehető észre. (Illetve még a formázói megoldásokat, trükköket is ide vehetjük egy komolyabb vagy magasformázás esetében.) Bár annak idején több csapat is az angol csapattól vette át a formázást, némiképp átszabva a saját ízlésre, nem teljes mértékben nevezhető azonosnak, hiszen a nyelvi különbségek miatt a szöveg változása gyakran minimális módosításra kényszeríti a készítőjét, így a megváltozott küllemre kell megoldást találnia, vagy a formázás megjelenése ronda lesz és/vagy olvashatatlan.

Ötöd sorban pedig az, hogy aki hirtelen felángeről áll neki fordítani, az jó eséllyel azért fogja kivonni magát ezek alól, mert mindössze célirányosnak tartja a saját munkáját. Ez a hozzáállás noha igaz, viszont pont azért lenne szükséges, mert idővel az ember meggondolhatja magát, és már nem is annyira célirányos lesz, hanem ténylegesen is hobbi, viszont mire erre a következtetésre jut, elfelejtődik ennek a léte is. Illetőleg a betartása még ilyen célzott időszak alatt sem egy



hátrány, hiszen gondoljunk bele egy pillanatra: amennyiben egy nagyon hosszú ideje elakadt projektről van szó, ami a készítőnek nehézséget okoz, vagy folytatás nem várható a közeljövőben, akkor a segítségének felajánlásával nemcsak kihozhatja őket ennek a csapdjából, hanem magának előnyösebb feltételt tud kicsikarni – és most olyasmikre gondoljatok, hogy elnézőbb hozzáállás, semmiféle időbeli kikötés.

Betartható?

Az alapelv, mint az elején említett mondás („*Amilyen a mosdó, olyan a törülköző.*”), egész könnyen megtartható lenne különösebb szankcionálás, kitételezés nélkül is. Ha valaki csak ennyit tart szem előtt, és minimálisan is belegondol a cselekedeteibe, megnyilvánulásaiba, azok esetleges következményeibe, akkor az etikett ismerete nélkül is rengeteg problémától tudhatja magát mentesnek. De ez a tétel igaz egyébiránt a közös-

Fansub cikksorozat az AniMagazin hasábjain!

Ha érdekel a fansub és többet szeretnél megtudni róla, akkor töltsd le az AniMagazin számaid és olvasd el *Elsőkézből* cikksorozatunk korábbi részeit is.

Csak kattints a cikk címére és máris töltheted az adott számot.

55. szám - A mangaszerkesztés alapjairól

53. szám - Formázási Tippek és Trükkök

51. szám - Betűtípusok és azok kiegészítései

50. szám - Feliratformátumos útikalauz tanácstalanoknak

49. szám - Hazai Fansub történelem 2.

49. szám - Gondolatok

10 év fansubberkedésről

48. szám - Hazai Fansub történelem 1.

47. szám - Mi fán terem a fansubber lét?

ségi élet bármely területére is, és ez mindössze felfogás kérdése.

Az etikett bár évek óta nem változott, lévén az esetleges kiegészítések, korrigálások elsikkadtak, mégis képes volt elérni azt a hivatott célt, amire létrehozták. De ez nem a betartásnak, az erre való hajlandóságnak, az eltérés hiábavalóságának belátása miatt köszönhető, hanem sokkal inkább a közeg és a szcena helyzetének alakulása, a körülmények változása okozta. Így megmaradt egyfajta támasznak, jelenírás pedig egy részletesebb segédanyagunk hozzá.



HIKARI GREEN INTERJÚ

KÉSZÍTETTE: YURIKO (cosplay.hu)

Most egy kicsit rendhagyóbb interjút hoztunk nektek, méghozzá egy cosplayessel egyenesen Japánból.

Hikarival az egyik rendezvényen (Y-Games) ismerkedtem meg, ahol mindketten cosplays vendégek voltunk – cosplayversenyt zsűriztünk együtt, illetve előadásokat tartottunk. Miután megismerkedtünk, kiderült, hogy igen jól megértjük egymást, és a körülmények úgy hozták, hogy viszonylag sok időt töltöttünk együtt a rendezvényen kívül is. Azután is tartottuk a kapcsolatot, hogy hazatért Japánba, és elkezdtünk tervezni, hogyan is tudna ellátogatni valamelyik rendezvényünkre (Budapest Comic Con vagy Fantasy Expo). Ezen terveket végül sajnos a vírushelyzet keresztülhúzta, de nem adtuk fel, és tovább dolgozunk rajta. :)



Bemutatkoznál röviden az olvasóknak?

A nevem Hikari Green, japán cosplays már 15 éve. Igazi otaku és yaoi rajongó, leginkább férfi karaktereket cosplayszek. Szeretek utazni más országokba, és közgazdászként dolgozom a banki szférában.

Mikor hallottál először a cosplayről és hogyan kezdődött nálad? Mit szólt hozzá a családod?

A cosplayszról olyan 20 éve hallottam először, akkor vidéken laktam Japánban (Fukui prefektúrában). Vettem egy animés magazint egy könyvesboltban, és ebben olvastam a cosplays rendezvényekről. Így ismerkedtem meg ezzel a kultúrával, és így tudtam meg, hogy van olyan, hogy Comiket (a legnagyobb ilyen rendezvény Japánban). A magazin címe „Fanroad” volt (azóta már megszűnt 2012-ben). Pár évvel később, 2001-ben, életemben először elmentem egy ilyen rendezvényre a nagyon kezdetleges, saját készítésű jelmezemben. Gyerekkoromban nagyon sokat csúfoltak az általános iskolában, ami nagyon megviselt (egy komoly betegségem volt, ami operációt igényelt, emiatt az osztálytársaim „vírusnak” gúnyoltak), de amikor elmentem erre a rendezvényre, egy veterán cosplays odajött hozzám és megdicsért, hogy „aranyos” vagyok, ami egy hatalmas fordulópont volt az életemben, és ezzel

kezdődött el a cosplays életem. A cosplaysmet titokban készítettem, de mikor indultam volna a rendezvényre, akkor a szüleim nagyon dühösekké lettek, és azt mondták, hogy „Hová mész? Fejezd be ezt azonnal!”

Nagyon aggódtak értem. A cosplayszést nagyon ostoba, furcsa és veszélyes hobbinak tartották. Abban az időben a legtöbb japán média, mint pl. a tévé is szinte kriminalizálta az anime/mangarajongó otakukat, akiket ártalmasnak tartottak, és megbélyegeztek azzal, hogy nem képesek különbséget tenni a valóság és a fantáziavilág között.

A cosplaysz jelenleg a főállásod, vagy van más munkád is?

Elsődlegesen cosplayszhoz köthető a munkám, de mellette mellékállásként egy amerikai pénzügyi cégnél is dolgozom, a banki befektetések részlegén.





Meg tudsz élni Japánban a cosplayezésből? Mennyire elfogadott jelenleg a cosplay?

Jelenleg csak a cosplayból nem tudok megélni.

Maga a cosplayezés sokkal elfogadottabb Japánban, mint 10 évvel ezelőtt, de a többség nem igazán tudja, hogy ez miből is áll pontosan, és inkább tekintik amolyan halloweenes jelmezesdinek (mostanában már nagyon népszerű Halloweenkor a cosplayezés az átlagemberek számára is).

10 éve még a cosplayre azt mondták, hogy „gyerekes” vagy „beteges, nem normális” (ez utóbbi egyébként nagyon rosszul cseng Japánban). Ez a fajta ellenszenv mára már sokat enyhült, bár még mindig sokan tartják „ostobaságnak”, nem is tudnak szinte semmit a cosplayezés kreatív és művészeti oldaláról.

A híres cosplayers tekintetében azt tudom mondani, hogy a női cosplayers szexi kosztümökben rendszerint nagyon népszerűek. Egy idő után sokkal inkább idolokká válnak, mint hagyományos cosplayerské.

Szerintem a cosplay, ahogy egyre általánosabb, úgy egyre több lány cosplayezik azért, hogy idővel idol váljon belőlük. Néhányuk tényleg nagyon népszerű lett, és rengeteg férfi rajongójuk van, akikből meg tudnak élni, főleg a fotóalbumok eladásából. Az olyan cosplayers, mint például

én, akik főleg férfi karaktereket cosplayeznek, Japánban rendszerint ismeretlenek maradnak.

Nagyon kíváncsi vagyok, hogy Magyarországon ez miben különbözik!

Hány országban jártál mint cosplayer?

Több mint 20 országban voltam. A legelső külföldi cosplayeres rendezvényem Thaiföldön volt, 2009-ben. Aztán következett Németország, Tajvan és Hong Kong kétszer, szintén 2009-ben. Én voltam mindegyik rendezvényen az egyetlen japán cosplayeres.



2010-ben eljutottam a kínai Guanzhou-ba, Amerikában Baltimore-ba és Orlandóba, majd Franciaországba (Japan Expo) és Spanyolországba (Salon de Manga).

Aztán egy időre felhagytam a cosplayezéssel, mert nagyon lefoglalt a közgazdász munkám, egy ideig még a New York-i Wall Streeten is dolgoztam.

2018 óta vendégként megfordultam Hollandiában (Animecon), Izraelben (Harucon), Csehországban (Animefest), Szlovákiában (Comics-Salon és Y-games), Indonéziában (Ennichisai), Malajziában és Oroszországban is.

Végül 2020-ban az összes tervezett utazásomat törölni kellett a koronavírus miatt, nagyon remélem, hogy hamarosan rendeződik a helyzet.

Van olyan rendezvény vagy ország, ahol még sosem jártál, de nagyon szeretnél eljutni?

Nagyon szeretnék már egyszer tényleg eljutni egy magyar rendezvényre. De nagyon érdekelné Ukrajna és a balti országok is.

Igazából hátizsákos turistaként már 50 országban jártam, köztük majdnem az összes kelet-európai országban, nagyon imádtam őket. 2007-ben jártam Magyarországon is, ma már 13 éve ennek.

Nagyon szeretnék eljutni Dél-Amerikába, pl. Costa Rica, Chile, Puerto Rico! Szintén nagyon érdekelne Szaúd-Arábia is, de oda nagyon nehéz eljutni japán turistaként.

Tudom, hogy mindegyik országnak fantasztikus cosplayes rendezvényei vannak, és nagyon boldog lennék, ha eljuthatnék valamelyikre.

Melyik a kedvenc cosplayed? Hányat készítettél eddig?

A kedvencem Alfred F. Jones a *Hetaliából*. Amikor készítettem ezt a ruhát, akkor épp teljesen megőrültem a Hetaliáért, és imádtam Alfredet. Szinte az összes verzióját cosplayeztem. Nagyon sok idő volt, amíg a megfelelő anyagot kiválasztottam hozzá, és elkészítettem mindent részletesen. Ezután körbejártam Japánt, és mindenhol photoshootokat készítettem. Nagyon figyeltem arra, hogy a legjobbat hozzam ki a karakterből, hogy mindenki megtudja, milyen fantasztikus is Alfred és a Hetalia. Alfreddel sok külföldi rendez-



vényen jártam, és így találkozhattam rengeteg fantasztikus cosplayessel szerte a világban. Ennek már 10 éve, és azóta látom, hogy lenne mit javítani rajta, de a Hetaliához és Alfredhez nagyon sok kellemes emlék köt, és nagyon hálás vagyok érte, hogy mennyi mindenkivel találkozhattam általa.

Van eltérés a japán és európai cosplayes világban? Mik a legnagyobb eltérések?

Igen, nagyon eltérő, a legnagyobb különbség talán az egésznek a célja.

Japánban nagyon sokan a megjelenésre és hasonlóságra fókuszálnak, a cosplayesek nagyon sok időt töltenek sminkeléssel, hogy megváltoztassák az arcukat, és még Photoshoppal is javítsanak rajta. Gondolom, láttatok már sok Youtube videót japán lányoktól, akik megmutatják, hogyan kell sminkelni. Szóval főleg a fiatalabb cosplayesek megveszik a ruhát, hozzá a parókát, és inkább a sminkelésre fókuszálnak, hogy minél szebb le-



gyen az arcuk. Régebben ez picit más volt, akkoriban a japán cosplayesek még saját maguk készítették a jelmezeket és parókákat szinte nulláról, szimplán a karakterek iránti rajongásuk miatt.

Ugyanakkor Európában sokkal inkább fókuszálnak a cosplay művészeti és kreatív oldalára. Nagyon meglepő volt számomra, és tényleg csodálatos, hogy sok európai cosplayes milyen hihetetlen részletes kosztümöket készít sajátkezűleg. És nagyon látványos kiegészítőket és fegyvereket is készítenek hozzá. Nekem ez jelenti a cosplayezés művészeti oldalát, sőt néha még saját maguk tervezte gyönyörű eredeti karaktereket is készítenek, én ezen teljesen ledöbbsentem. Ugyanakkor, ahogy láttam, nem foglalkoznak olyan sokat a parókával és a sminkeléssel, mint Japánban.

Európában létezik a szerepjáték fogalma is, de nálunk, japánoknál nincs ilyen. Nagyon szégyenlősek vagyunk, nem szeretünk fellépni a színpadon, vagy nyíltan beszélni másokkal, ez is egy nagy eltérés.

Szerintem ezek nagyon érdekes különbségek.

Szerepelsz a japán médiában? Tévé, rádió, magazinok stb.

A *Forbes gazdasági magazinban saját rovatom van*, de szerepeltem már újságokban is: a Mainichi Shinbunben, a Senken Shinbunben, illetve a Fuji Newspaperben.

Másodállásban dolgoztam a *Nikkei Quick Newswire hírügynökségnél* mint befektetési tanácsadó és cosplays.

Volt tévés megjelenésem is, például a Fuji TV-ben (a Crunchyroll-lal közösen készített műsorban), ahol rendszeresen szerepeltem. Néha beszámolókat készítettem külföldi rendezvényekről a tévének, illetve voltam kommentátor az Abema News TV-nél.





Szerencsére sok helyen megfordultam a japán médiában, és nagyon sok tapasztalatot szereztem.

Van más hobbid is a cosplayen kívül?

Igen, rengeteg hobbim van. Zenéket szerzek már 16 éves korom óta, abszolút hallásom van, és szinte bármelyik zenét le tudom kottázni hallás alapján. Egyszer szeretnék többet dolgozni a Hatsune Miku programmal is! [Itt belehallgathatok a szerzeményeimbe.](#)

Emellett imádom utazni mint turista, ahogy korábban említettem, már több mint 50 országban jártam, köztük a legtöbb európai országban, de eljutottam Szíriába (még 2008-ban, a háború előtt), Libanonba, Alaszkába... szeretem látni a világot és az embereket a saját szememmel, és nem csak a helyi hírekből hallani róluk. [Ha érdekel titeket az utazási naplóm, akkor itt a weboldalam linkje.](#)

Mi a kedvenc animéd vagy mangád? Illetve játszol videojátékokkal?

A kedvenc animéim és mangáim nem éppen a legújabbak, de nagyon szeretem a *Digimon Adventure* első szezonját. Számomra az egyik legjobb. Gyerekként nagyon szerettem, mikor először láttam, és nagyon sok kellemes élményt adott.



Olvastam a Weekly Jumpot is akkoriban, és az egyik nagy kedvencem a *Katekyo Hitman Reborn* volt. Nagyon sok jó karakter van benne, de leginkább Dinót és Mukurót kedveltem.

Nagyon szeretem ezen kívül Amano-sensei képeit is!

Mint yaoi rajongó, imádom a Hetaliát, ez az egyik, amiért teljesen megőrülök. Minden karakter nagyon imádnivaló, ezért a legtöbbet már cosplayeztem, több változatban is.

Játékok kapcsán a *Final Fantasy VII*-et mondanám, amit nagyon szeretek. Akkor játszottam vele, mikor 1997-ben megjelent, és nagyon elámultam azon, hogy mennyire igényes játék.

Amit még szintén imádom, az a *Persona* sorozat (főleg az első rész). Szeretem az ATLUS játékeit, játszottam a *Devil Summoner: Soul Hackers*-zel is, fantasztikus játék, nagyon ajánlom mindenkinek! Továbbá az első cosplayem Nina volt a KONAMI *Suikoden 2*-jéből. Nagyon szeretem a Suikoden sorozatot is, de szerintem a 2. rész a legjobb.

Sokáig folytathatnám a listát, de ezek a kedvenceim.

Ha eljutnál megint Magyarországra, van olyan hely, amit szívesen meglátogatnál?

Igen, szeretném megnézni Magyarországot keresztül-kasul. Szeretnék többet látni Budapestből, mert mikor legutóbb ott jártam, akkor nagyon

hideg volt és havazott. De nem csak Budapest érdekel, hanem a vidék is, nagyon szeretnék találkozni sok emberrel, és minél több helyet, boltot megnézni.

Végezetül, nagyon megtisztelő számomra, hogy benne lehetek ebben a magazinban. Nagyon sajnáltam, hogy idén nem tudtam eljutni Európába a jelenlegi helyzet miatt, de egyszer szeretnék újra visszatérni Magyarországra, nagyon jó lenne találkozni sok emberrel, és új barátokkal megismerkedni!

ありがとうございます!



Hikari Green közösségi oldalai

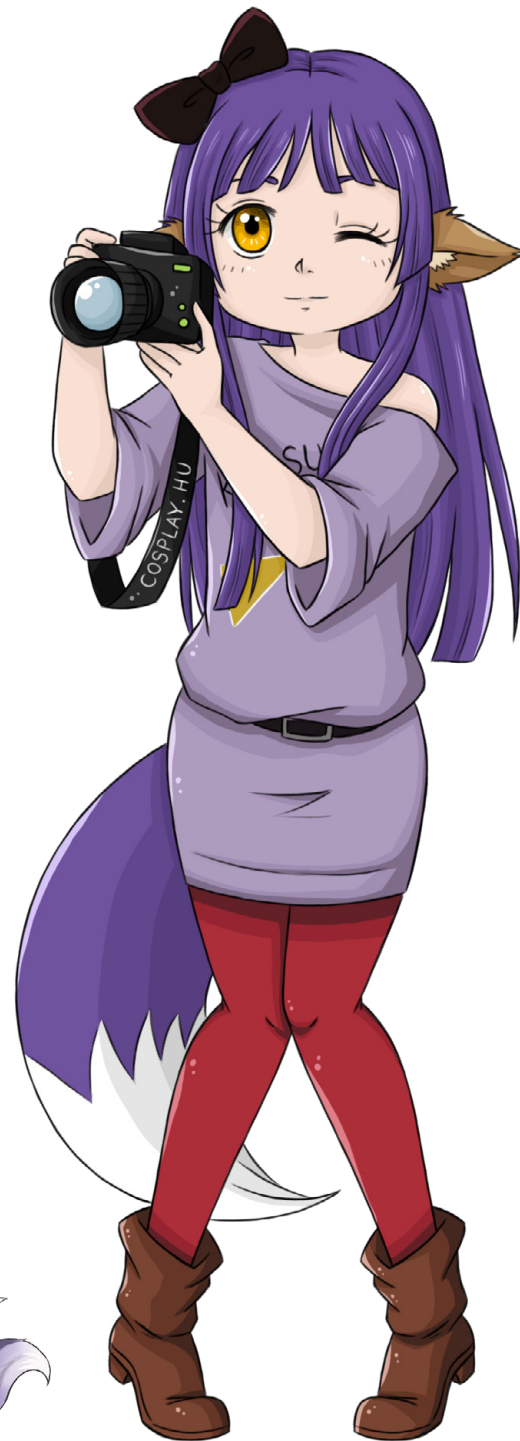
Instagram
Facebook
Youtube

Website: <https://hikarigreen.com/>

Photoshoot Ajánló

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

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



Forrás: Avatar: The Last Airbender

Karakter: Katara, Zuko

Helyszín: Margit-sziget



Mantis és Yunina



Fotós: IMAGEnation photos
Tovább a Galériába...

Nekovi



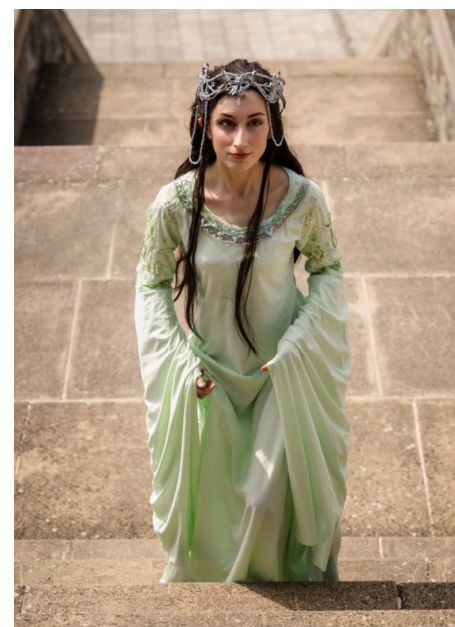
Forrás: Nanatsu No Taizai
Karakter: Meliodas
Helyszín: Halászbástya



 **Fotós:** Mester Gina
 Tovább a Galériába...



Forrás: Lord of the Rings –
 Return of the King
Karakter: Arwen
Helyszín: Visegrád



Pocketwraith



 **Fotós:** Nyitrai Tomi
 Tovább a Galériába...



Klepth



Forrás: Mahoutsukai no Yome
Karakter: Hatori Chise



Fotós: Pettló Rebeka Ráhel
 Tovább a Galériába...



Forrás: Fate/Grand Order
Karakter: Astolfo
Helyszín: Budai várnegyed

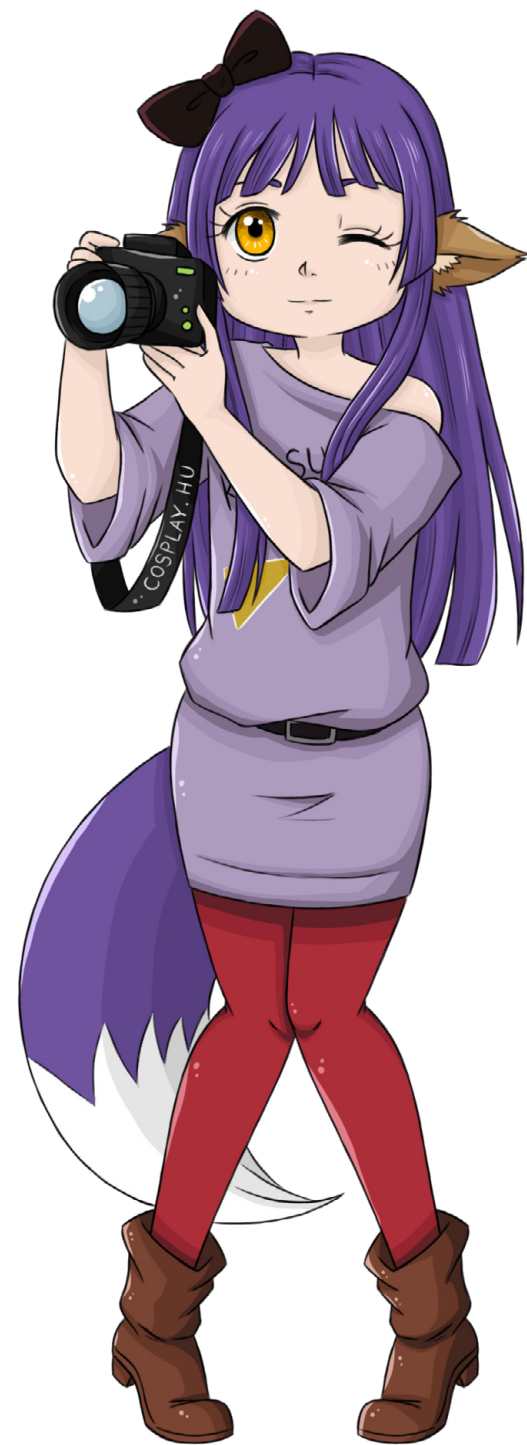


Sunny



Fotós: Karaszi Bernadett
 Tovább a Galériába...





2020 első felében szinte megállt az élet a világon. A járvány miatt sorra elmaradtak a rendezvények. De ahogy láttuk, ezalatt az idő alatt sem pihentek a cosplayesek, rengetegen készítettek új jelmezeket. Hogy ne maradjunk cosplayverseny nélkül, ezért a Cosplay.hu meghirdette a nyári cosplayes fotópályázatát, melyre rengeteg fantasztikus fotó érkezett. Íme a -szerintünk- legjobb 12 és természetesen a nyertesek!



2020 NYÁRI COSPLAYES FOTÓPÁLYÁZAT





“RAJONGÓKTÓL
RAJONGÓKNAK!”

#CosplayParty #Cosplayverseny #Előadások #Gamer #JustDance #AnimePiac
#Workshop #Kiállítások #Társasjátékok #Koncert #Japan #ArtistAlley #JCult
MINDEN, AMI SCIFI, FANTASY, ANIME ÉS COSPLAY!



ŐSZI
FANTASY EXPO

2020. Szeptember 12. | FMK.

fantasyexpo.hu | cosplay.hu

Tóth Evelin



Forrás / Fandom:
Kimetsu no Yaiba

Karakter: Nezuko Kamado

Briki



Fotós: Nemes József
Forrás / Fandom: Granblue Fantasy
Karakter: Narmaya

Aries



Fotós: Cleo Photo • Kapusztá Kleopátra
Forrás / Fandom: Love Live!
Karakter:
Koizumi Hanayo - Flower Bouquet

Meriel



Fotós: Lányi Kristóf/W's Photos
Forrás / Fandom: Critical Role
Karakter: Beauregard Lionett

Bunnie M Bubbles



Fotós: Cleo Photo • Kapusztá Kleopátra
Forrás / Fandom: Sailor Moon
Karakter: Sailor Mercury

Rikku's Geeky Place
Where the Magic Happens

Fotós: Kasz Krisztián
Forrás / Fandom: Danganronpa
Karakter: Junko Enoshima

Ljudmila Cosplay



Forrás / Fandom:
 Witcher 3
Karakter: Yennefer Vengerberg

Klepth Cosplay



Fotós: Reebek's Photography
Forrás / Fandom: Mahoutsukai no Yome
Karakter: Hatori Chise

Közönség kedvenc

3. helyezett

2. helyezett

1. helyezett

Nekovi's Cosplay Factory



Fotós: Mester Gina

Forrás / Fandom: Owari No Seraph

Karakter: Mikaela Hyakuya

Karacs Ádám



Fotós: Söprűs Dorina

Forrás / Fandom: Karib-tenger kalózai - Ismeretlen vizeken

Karakter: Jack Sparrow kapitány

Neshi



Fotós: Infinite Beat

Forrás / Fandom: Original karakter

Karakter: Bastien Lavelle

Lulu



Fotós: Vincze Szilárd

Forrás / Fandom: Monster Hunter: World

Karakter: Huntress, Yian Garuga armor



| 2020 augusztus 3 - augusztus 9 | | | | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------------------------|--------------------------------|
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Maja, a méhecske 41 | Maja, a méhecske 42 | Maja, a méhecske 43 | Maja, a méhecske 44 | Maja, a méhecske 45 | Grimm legszebb meséi 39 | Ő és a cicája - Minden múlandó |
| 20:30 | Deltora Quest 34 | Deltora Quest 35 | Deltora Quest 36 | Deltora Quest 37 | Deltora Quest 38 | Grimm legszebb meséi 40 | Tao Tao |
| 21:00 | Hősakadémia 44 | Oban csillagfutama 17 | InuYasha 93 | Tsubasa kapitány: Középkedzés 51 | Nana 31 | Hősakadémia 44 | |
| 21:30 | Hősakadémia 45 | Oban csillagfutama 18 | InuYasha 94 | Dragon Ball Super 70 | Nana 32 | Hősakadémia 45 | Elfen Lied 1 |
| 22:00 | Tsubasa kapitány: Középkedzés 48 | Tsubasa kapitány: Középkedzés 49 | Tsubasa kapitány: Középkedzés 50 | Elfen Lied 1 | Tsubasa kapitány: Középkedzés 52 | Oban csillagfutama 17 | |
| 22:30 | Dragon Ball Super 67 | Dragon Ball Super 68 | Dragon Ball Super 69 | Elfen Lied 2 | Dragon Ball Super 71 | Oban csillagfutama 18 | Elfen Lied 2 |
| 23:00 | Sámán király 15 | Sámán király 16 | Sámán király 17 | Sámán király 18 | Sámán király 19 | InuYasha 93 | Nana 31 |
| 23:30 | Monte Cristo grófja 4 | Monte Cristo grófja 5 | Monte Cristo grófja 6 | Monte Cristo grófja 7 | Monte Cristo grófja 8 | InuYasha 94 | Nana 32 |
| 2020 augusztus 10 - augusztus 16 | | | | | | | |
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Maja, a méhecske 46 | Maja, a méhecske 47 | Maja, a méhecske 48 | Maja, a méhecske 49 | Maja, a méhecske 50 | Grimm legszebb meséi 41 | Tistou - A zöld hüvelykujjak |
| 20:30 | Deltora Quest 39 | Deltora Quest 40 | Deltora Quest 41 | Deltora Quest 42 | Deltora Quest 43 | Grimm legszebb meséi 42 | |
| 21:00 | Hősakadémia 46 | Oban csillagfutama 19 | InuYasha 95 | Inazuma Eleven 4 | Nana 33 | Hősakadémia 46 | |
| 21:30 | Hősakadémia 47 | Oban csillagfutama 20 | InuYasha 96 | Dragon Ball Super 75 | Nana 34 | Hősakadémia 47 | Elfen Lied 2 |
| 22:00 | Inazuma Eleven 1 | Inazuma Eleven 2 | Inazuma Eleven 3 | Elfen Lied 2 | Inazuma Eleven 5 | Oban csillagfutama 19 | |
| 22:30 | Dragon Ball Super 72 | Dragon Ball Super 73 | Dragon Ball Super 74 | Elfen Lied 3 | Dragon Ball Super 76 | Oban csillagfutama 20 | Elfen Lied 3 |
| 23:00 | Sámán király 20 | Sámán király 21 | Sámán király 22 | Sámán király 23 | Sámán király 24 | InuYasha 95 | Nana 33 |
| 23:30 | Monte Cristo grófja 9 | Monte Cristo grófja 10 | Monte Cristo grófja 11 | Monte Cristo grófja 12 | Monte Cristo grófja 13 | InuYasha 96 | Nana 34 |
| 2020 augusztus 17 - augusztus 23 | | | | | | | |
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Maja, a méhecske 51 | Maja, a méhecske 52 | Maja, a méhecske 53 | Maja, a méhecske 54 | Maja, a méhecske 55 | Grimm legszebb meséi 43 | Árva testvérek |
| 20:30 | Deltora Quest 44 | Deltora Quest 45 | Deltora Quest 46 | Deltora Quest 47 | Deltora Quest 48 | Grimm legszebb meséi 44 | |
| 21:00 | Hősakadémia 48 | Oban csillagfutama 21 | InuYasha 97 | Inazuma Eleven 9 | Nana 35 | Hősakadémia 48 | |
| 21:30 | Hősakadémia 49 | Oban csillagfutama 22 | InuYasha 98 | Dragon Ball Super 80 | Nana 36 | Hősakadémia 49 | Elfen Lied 3 |
| 22:00 | Inazuma Eleven 6 | Inazuma Eleven 7 | Inazuma Eleven 8 | Elfen Lied 3 | Inazuma Eleven 10 | Oban csillagfutama 21 | |
| 22:30 | Dragon Ball Super 77 | Dragon Ball Super 78 | Dragon Ball Super 79 | Elfen Lied 4 | Dragon Ball Super 81 | Oban csillagfutama 22 | Elfen Lied 4 |
| 23:00 | Sámán király 25 | Sámán király 26 | Sámán király 27 | Sámán király 28 | Sámán király 29 | InuYasha 97 | Nana 35 |
| 23:30 | Monte Cristo grófja 14 | Monte Cristo grófja 15 | Monte Cristo grófja 16 | Monte Cristo grófja 17 | Monte Cristo grófja 18 | InuYasha 98 | Nana 36 |



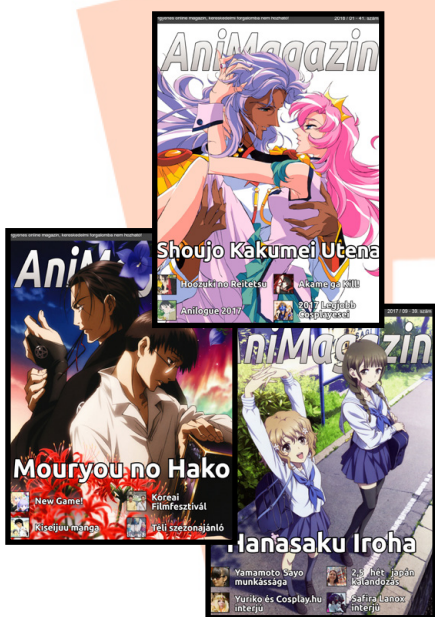
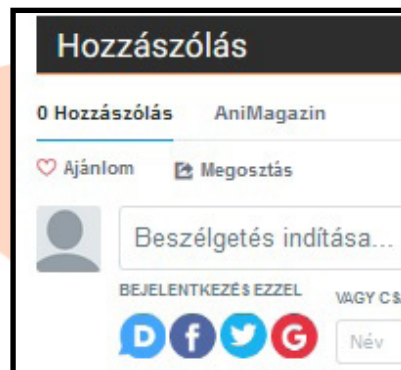
| 2020 augusztus 24 - augusztus 30 | | | | | | | |
|-----------------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|--|------------------------|
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Maja, a méhecske 56 | Maja, a méhecske 57 | Maja, a méhecske 58 | Maja, a méhecske 59 | Maja, a méhecske 60 | Grimm legszebb meséi 45 | Kis Némó Álomországban |
| 20:30 | Deltora Quest 49 | Deltora Quest 50 | Deltora Quest 51 | Deltora Quest 52 | Monsuno 1 | Grimm legszebb meséi 46 | |
| 21:00 | Hősakadémia 50 | Oban csillagfutama 23 | InuYasha 99 | Inazuma Eleven 14 | Nana 37 | Hősakadémia 50 | |
| 21:30 | Hősakadémia 51 | Oban csillagfutama 24 | InuYasha 100 | Dragon Ball Super 85 | Nana 38 | Hősakadémia 51 | |
| 22:00 | Inazuma Eleven 11 | Inazuma Eleven 12 | Inazuma Eleven 13 | Elfen Lied 4 | Inazuma Eleven 15 | Oban csillagfutama 23 | Elfen Lied 4 |
| 22:30 | Dragon Ball Super 82 | Dragon Ball Super 83 | Dragon Ball Super 84 | Elfen Lied 5 | Dragon Ball Super 86 | Oban csillagfutama 24 | Elfen Lied 5 |
| 23:00 | Sámán király 30 | Sámán király 31 | Sámán király 32 | Sámán király 33 | Sámán király 34 | InuYasha 99 | Nana 37 |
| 23:30 | Monte Cristo grófja 19 | Monte Cristo grófja 20 | Monte Cristo grófja 21 | Monte Cristo grófja 22 | Monte Cristo grófja 23 | InuYasha 100 | Nana 38 |
| 2020 augusztus 31 - szeptember 6 | | | | | | | |
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Maja, a méhecske 61 | Maja, a méhecske 62 | Maja, a méhecske 63 | Maja, a méhecske 64 | Maja, a méhecske 65 | Grimm legszebb meséi 47 | Hüvelyk Panna |
| 20:30 | Monsuno 2 | Monsuno 3 | Monsuno 4 | Monsuno 5 | Monsuno 6 | Aranyfűrt királykisasszony és a fűrtöcskék 1-2 | |
| 21:00 | Hősakadémia 52 | Oban csillagfutama 25 | InuYasha 101 | Inazuma Eleven 19 | Nana 39 | Hősakadémia 52 | |
| 21:30 | Hősakadémia 53 | Oban csillagfutama 26 | InuYasha 102 | Dragon Ball Super 90 | Nana 40 | Hősakadémia 53 | |
| 22:00 | Inazuma Eleven 16 | Inazuma Eleven 17 | Inazuma Eleven 18 | Elfen Lied 5 | Inazuma Eleven 20 | Oban csillagfutama 25 | Elfen Lied 5 |
| 22:30 | Dragon Ball Super 87 | Dragon Ball Super 88 | Dragon Ball Super 89 | Elfen Lied 6 | Dragon Ball Super 91 | Oban csillagfutama 26 | Elfen Lied 6 |
| 23:00 | Sámán király 35 | Sámán király 36 | Sámán király 37 | Sámán király 38 | Sámán király 39 | InuYasha 101 | Nana 39 |
| 23:30 | Monte Cristo grófja 24 | Rómeó és Júlia 1 | Rómeó és Júlia 2 | Rómeó és Júlia 3 | Rómeó és Júlia 4 | InuYasha 102 | Nana 40 |
| 2020 szeptember 7 - szeptember 13 | | | | | | | |
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Maja, a méhecske 66 | Maja, a méhecske 67 | Maja, a méhecske 68 | Maja, a méhecske 69 | Maja, a méhecske 70 | Aranyfűrt királykisasszony és a fűrtöcskék 3-4 | Hüvelyk Panna nyomában |
| 20:30 | Monsuno 7 | Monsuno 8 | Monsuno 9 | Monsuno 10 | Monsuno 11 | Aranyfűrt királykisasszony és a fűrtöcskék 5-6 | |
| 21:00 | Hősakadémia 54 | Trigun 1 | InuYasha 103 | Inazuma Eleven 24 | Nana 41 | Hősakadémia 54 | |
| 21:30 | Hősakadémia 55 | Trigun 2 | InuYasha 104 | Dragon Ball Super 95 | Nana 42 | Hősakadémia 55 | |
| 22:00 | Inazuma Eleven 21 | Inazuma Eleven 22 | Inazuma Eleven 23 | Elfen Lied 6 | Inazuma Eleven 25 | Trigun 1 | Elfen Lied 6 |
| 22:30 | Dragon Ball Super 92 | Dragon Ball Super 93 | Dragon Ball Super 94 | Elfen Lied 7 | Dragon Ball Super 96 | Trigun 2 | Elfen Lied 7 |
| 23:00 | Sámán király 40 | Sámán király 41 | Sámán király 42 | Sámán király 43 | Sámán király 44 | InuYasha 103 | Nana 41 |
| 23:30 | Rómeó és Júlia 5 | Rómeó és Júlia 6 | Rómeó és Júlia 7 | Rómeó és Júlia 8 | Rómeó és Júlia 9 | InuYasha 104 | Nana 42 |



| 2020 szeptember 14 - szeptember 20 | | | | | | | |
|------------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|--|---------------------|
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Maja, a méhecske 71 | Maja, a méhecske 72 | Maja, a méhecske 73 | Maja, a méhecske 74 | Maja, a méhecske 75 | Aranyfürt királykisasszony és a fürtöcskék 7-8 | Az utolsó egyszarvú |
| 20:30 | Monsuno 12 | Monsuno 13 | Monsuno 14 | Monsuno 15 | Monsuno 16 | Aranyfürt királykisasszony és a fürtöcskék 9-10 | |
| 21:00 | Hősakadémia 56 | Trigun 3 | InuYasha 105 | Megaman NT Warrior 3 | Nana 43 | Hősakadémia 56 | |
| 21:30 | Hősakadémia 57 | Trigun 4 | InuYasha 106 | Dragon Ball Super 100 | Nana 44 | Hősakadémia 57 | |
| 22:00 | Inazuma Eleven 26 | Megaman NT Warrior 1 | Megaman NT Warrior 2 | Elfen Lied 7 | Megaman NT Warrior 4 | Trigun 3 | Elfen Lied 7 |
| 22:30 | Dragon Ball Super 97 | Dragon Ball Super 98 | Dragon Ball Super 99 | Elfen Lied 8 | Dragon Ball Super 101 | Trigun 4 | Elfen Lied 8 |
| 23:00 | Sámán király 45 | Sámán király 46 | Sámán király 47 | Sámán király 48 | Sámán király 49 | InuYasha 105 | Nana 43 |
| 23:30 | Rómeó és Júlia 10 | Rómeó és Júlia 11 | Rómeó és Júlia 12 | Rómeó és Júlia 13 | Rómeó és Júlia 14 | InuYasha 106 | Nana 44 |
| 2020 szeptember 21 - szeptember 27 | | | | | | | |
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Maja, a méhecske 76 | Maja, a méhecske 77 | Maja, a méhecske 78 | Maja, a méhecske 79 | Maja, a méhecske 80 | Aranyfürt királykisasszony és a fürtöcskék 11-12 | A hattyúk tava |
| 20:30 | Monsuno 17 | Monsuno 18 | Monsuno 19 | Monsuno 20 | Monsuno 21 | Aranyfürt királykisasszony és a fürtöcskék 13-14 | |
| 21:00 | Hősakadémia 58 | Trigun 5 | InuYasha 107 | Megaman NT Warrior 8 | Nana 45 | Hősakadémia 58 | |
| 21:30 | Hősakadémia 59 | Trigun 6 | InuYasha 108 | Dragon Ball Super 105 | Nana 46 | Hősakadémia 59 | |
| 22:00 | Megaman NT Warrior 5 | Megaman NT Warrior 6 | Megaman NT Warrior 7 | Elfen Lied 8 | Megaman NT Warrior 9 | Trigun 5 | Elfen Lied 8 |
| 22:30 | Dragon Ball Super 102 | Dragon Ball Super 103 | Dragon Ball Super 104 | Elfen Lied 9 | Dragon Ball Super 106 | Trigun 6 | Elfen Lied 9 |
| 23:00 | Sámán király 50 | Sámán király 51 | Sámán király 52 | Sámán király 53 | Sámán király 54 | InuYasha 107 | Nana 45 |
| 23:30 | Rómeó és Júlia 15 | Rómeó és Júlia 16 | Rómeó és Júlia 17 | Rómeó és Júlia 18 | Rómeó és Júlia 19 | InuYasha 108 | Nana 46 |
| 2020 szeptember 28 - október 4 | | | | | | | |
| | Hétfő | Kedd | Szerda | Csütörtök | Péntek | Szombat | Vasárnap |
| 20:00 | Maja, a méhecske 81 | Maja, a méhecske 82 | Maja, a méhecske 83 | Maja, a méhecske 84 | Maja, a méhecske 85 | Aranyfürt királykisasszony és a fürtöcskék 15-16 | Az eső gyermekei |
| 20:30 | Monsuno 22 | Monsuno 23 | Monsuno 24 | Monsuno 25 | Monsuno 26 | Aranyfürt királykisasszony és a fürtöcskék 17-18 | |
| 21:00 | Hősakadémia 60 | Trigun 7 | InuYasha 109 | Megaman NT Warrior 13 | Nana 47 | Hősakadémia 60 | |
| 21:30 | Hősakadémia 61 | Trigun 8 | InuYasha 110 | Dragon Ball Super 110 | Nodame Cantabile 1 | Hősakadémia 61 | |
| 22:00 | Megaman NT Warrior 10 | Megaman NT Warrior 11 | Megaman NT Warrior 12 | Elfen Lied 9 | Megaman NT Warrior 14 | Trigun 7 | Elfen Lied 9 |
| 22:30 | Dragon Ball Super 107 | Dragon Ball Super 108 | Dragon Ball Super 109 | Elfen Lied 10 | Dragon Ball Super 111 | Trigun 8 | Elfen Lied 10 |
| 23:00 | Sámán király 55 | Sámán király 56 | Sámán király 57 | Sámán király 58 | Sámán király 59 | InuYasha 109 | Nana 47 |
| 23:30 | Rómeó és Júlia 20 | Rómeó és Júlia 21 | Rómeó és Júlia 22 | Rómeó és Júlia 23 | Rómeó és Júlia 24 | InuYasha 110 | Nodame Cantabile 1 |

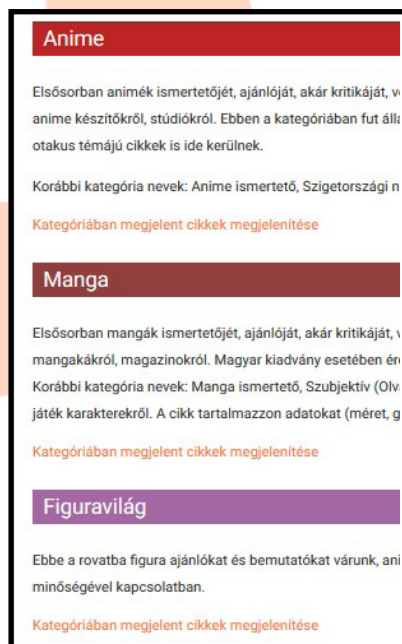
ANIMAGAZIN.HU

SZÓLJ HOZZÁ!



BÖNGÉSSZ
A KORÁBBI SZÁMOKBÓL!

CSEKKOLD MILYEN
CIKKEK VOLTAK EDDIG!



AniMagazin

CSAK KATTINTS VALAMELYIK SZÖVEGRE ÉS MÁRIS A CÉLNÁL VAGY!