

AnimMagazin



SONO BISQUE DOLL WA KOIWO SURU





AniPalace

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

Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon: animagazin.hu

Kiemelt partnerek

[Animefordítások](#)

[Animegun](#)

[Anime Raptors](#)

[Animológia](#)

[Cosplay.hu](#)

[Eastern Hub](#)

[Riciz/Ronin Factories](#)

[ShiroNeko](#)

[DragonHall TV](#)

További partnerek

[AnimeAddicts](#)

[ANIME Hungary](#)

[Anime Hungary ☞](#)

[Anime-Japan-HU](#)

[Anime Őrültek'3](#)

[Anime Sekai Team](#)

[AnimeWeb](#)

[AoiAnime](#)

[Boys Love sorozatok](#)

[magyar felirattal](#)

[Dragon Hall +](#)

[Namida Fansub](#)

[PAF-Pécs](#)

[Uraharashop](#)

Előző szám



Hirdetés



Dragon Hall+TV

A Dragon Hall online TV műsorrendjéért

[KATTINTS IDE](#)

A műsorrend oldalán kattintsatok a logóra a TV eléréséhez.

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

[Részletekért kattints ide](#)



Impresszum

Alapító: [NewPlayer](#)

Főszerkesztő: [Catrin](#)

Tervezőszerkesztő: [Hiroataka](#)

Lektor: [Risa](#)

Webfejlesztő: [pintergreg](#)

Közösségi média: [Kuroko Ai](#)

Szerzők:

Venom, Iskariotes, A. Kristóf, tomyx20, xZsoltixf (Sailor), Yuuko, Balu, Kuroko Ai, Inky, Szabó Csaba

Cikkek beküldése:

bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések:

info@anipalace.hu

Weboldal: animagazin.hu

Facebook: fb.com/anipalace

Twitter: twitter.com/anipalace

Instagram:

instagram.com/animagazinhu/



Legalább borítóképről tetszene valamelyik! Remélem, ti jobban jártok.)

Ám mielőtt igazán a magazinba mélyednétek, szeretném mindenki figyelmébe ajánlani legújabb [olvasói kérdőívünket](#). Két év kihagyás után most ismét felmérjük AniMagazin olvasási szokásaitokat és igényeiteket. Várjuk szeretettel ötleteiteket. A kérdőívet már az előző szám után közzétettük, így többen találkozhattatok vele, és sokan ki is töltöttétek, amit nagyon köszönünk. Egyúttal kérjük, hogy akik még nem tették, szánjanak a kitöltésére egy kis időt, nagy segítség számunkra.

Ehhez kapcsolódva: az eddigi kitöltők közül többen is jelezték, hogy jobb lenne a magazint még több felületen reklámozni és terjeszteni. Igyekszünk, amennyire tudunk, természetesen csakis ingyenes keretek között, de ezúton kérném, hogy aki esetleg tud ebben segíteni, akár egy megosztással a saját oldalán vagy általa látogatott animés csoportokban, klubokban, baráti körében, az ne habozzon ajánlani legújabb számainkat. Vagy ha lenne még konkrét ötletek, írjátok meg nyugodtan akár a kérdőívben, akár valamelyik elérhetőségünkön, szívesen fogadjuk, és nagyon köszönjük.

Visszatérve mostani tartalmunkra: imádnivalóan változatos, cikkíróinknak ismét sikerült minden animefant megszólítaniuk. Jelenlegi személyes preferenciám, hogy megint van danmei regény ajánlónk: most az Erháról, Kuroko Ainak köszönhetően. De mindenki más írásának is ugyanennyire örülök; örök hála, amiért megtöltitek a magazint! Kedves Hirotakámat pedig próbálom nem megtróllkodni a „már megint öt cikkel terpeszkedsz” megjegyzésemmel.

Köszönjük szépen mindenki munkáját és letöltését! Jó olvasást kívánunk!

- Catrin





ANIME

- Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru **04**
HirotaKa
- Ousama Ranking **09**
Balu
- Kai Byoui Ramune **13**
Yuuko
- Barátok könyve: Natsume Yuujinchou **15**
Inky
- Grimm Douwa: Kin no Tori **19**
xZsoltixf (Sailor)
- Nyári szezon 2022 **22**
HirotaKa
- Szezonos animékről **30**
Balu, HirotaKa
- TOP 10 kékhajú karakter **35**
Balu
- Ushio to Tora (1992) **39**
tomyx20
- Etra-chan saw it! **42**
Kuroko Ai

MANGA

- Éden, a soha véget nem érő világ **44**
A. Kristóf
- Boyfriends. **47**
Yuuko, Balu

The Witcher: Ronin **51**
HirotaKa

Élőholtak örvényében **54**
Szabó Csaba

LIVE ACTION

Along with the Gods: The Last 49 Days **56**
Yuuko

Kurosawa Akira: Ran **59**
Iskariotes

KÖNYVTÁR

The Husky and His White Cat Shizun **67**
Kuroko Ai

KONTROLLER

Resident Evil történelem II. **70**
Venom

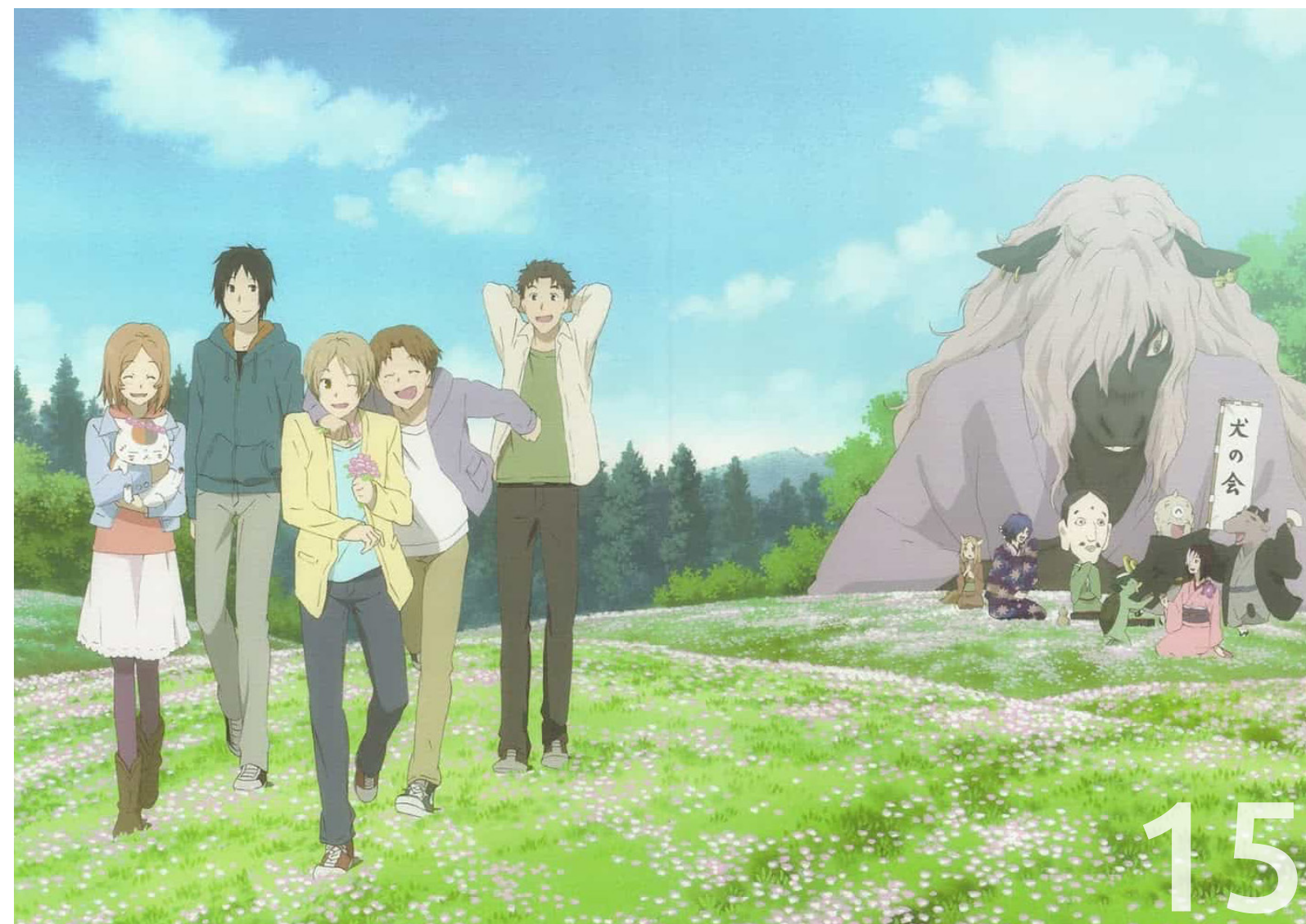
Trek to Yomi **77**
HirotaKa

TÁVOL-KELET

Zen at War II. **80**
A. Kristóf

KREATÍV

Nekovi interjú **86**
cosplay.hu



15



anime

SONO BISQUE DOLL WA KOI WO SURU

Írta: Hirotaka





A cosplay a geek létforma szerves része, hiszen rendezvényeken vagy szimplán a neten barangolva számos film, képregény, sorozat, anime vagy manga karakternek öltözött emberbe botlunk. Persze hozzánk a japán cosplay világa közelebb áll, ha már annyi animét és mangát öntünk le a torkunkon nap mint nap.

Így hát, miért ne szólhatna egy anime a cosplayezésről. Hozzáteszem az animeipar nem most találta fel a spanyolviaszt, hiszen rengeteg anime foglalkozik a témával. Így ha csak egy kicsit is érinti a történet az otakuságot, abban jelen lesz a cosplay, valamint annak készítése is. A legjobb példa erre a méltán híres *Genshiken*, de említhetnénk a *Wotakoit* is, és még jó pár, többnyire ismeretlen animét. Így nem is feltétlen a *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* témája, hanem inkább a sikeressége az, ami leginkább említésre méltó, hiszen számos szubjektív charton fel tudta venni a versenyt a Shingeki no Kyojin és a Kimetsu no Yaiba túlhájpolt szériáival.



Érdeemes tehát jobban rálesni, tényleg volt-e benne valami plusz, vagy csak a kiéhezett waifuvadások találtak új prédát maguknak.

Az első cosplay

Jöjjön egy kis cosplaytörténelem..... jó, nem, azért ennyire messziről nem indulunk, pedig érdekes lenne bemutatni a témát, bár akkor legalább a XV. századi Velencébe kéne visszamenni, vagy ha csak Japánt nézzük, akkor a 70-es évekig, inkább hagyjuk.

Női főszereplőnk **Kitagawa Marin**, aki naná, hogy népszerű a suliban, igazi talpraesett, extrovertált csaj. Emellett divatos, festi a haját, körmét, kontaktlencsét hord, szóval bármelyik otakunak azonnal megragad rajta az összes szeme. Viszont hatalmas animerajongó is, és szeretné cosplayezni a kedvenc karaktereit. A gond ott van, hogy még kezdő, és nem tud varrni, vagyis nem jól. Itt jön képbe a pasi karakter, hogy ki lehessen pipálni a romantika műfajt, és újabb példát mutassunk



a magányos srácoknak, hogy bárkinek lehet jó csaj(a) haverja (csak rendelkezzen valami képességgel).

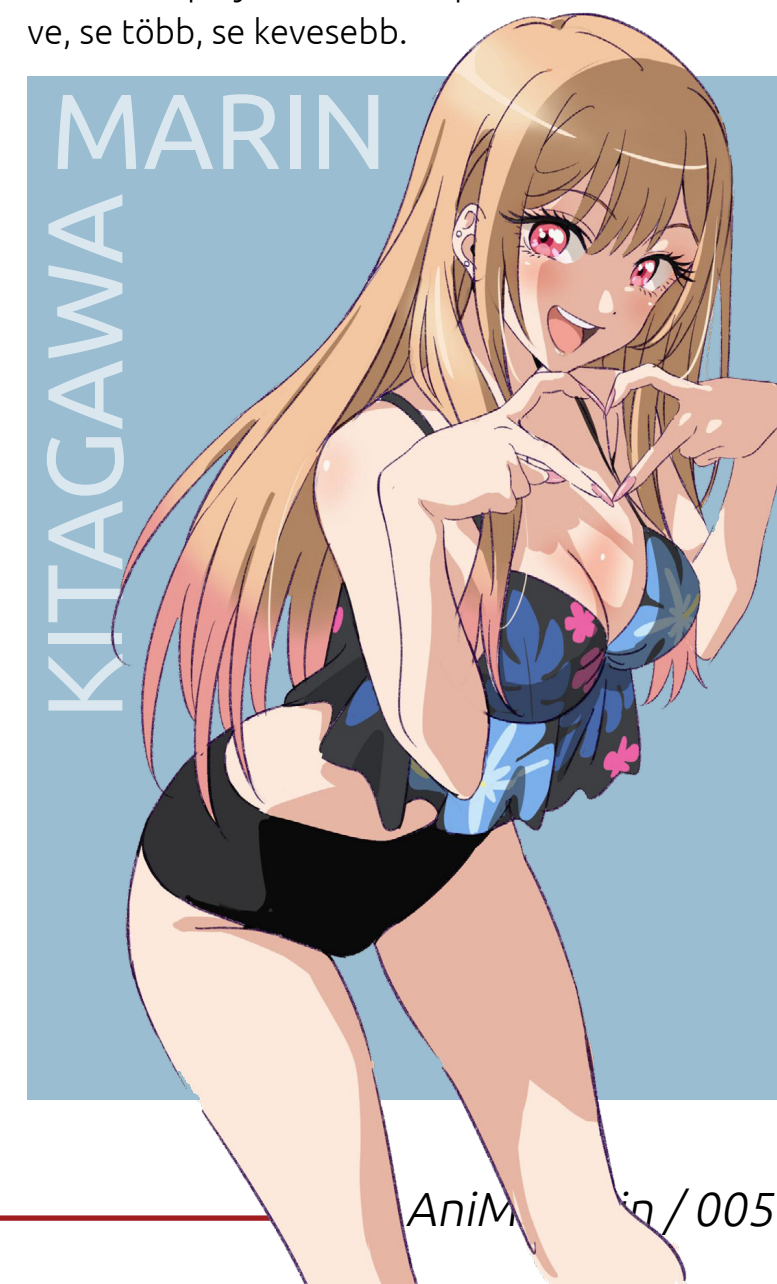
Gojou Wakana igazi varrógép virtuóz. Nagyapja hina dollokat készít, így Gojou gyerekkora óta bele van zúgva ebbe a mesterségbe. Középiskolás korára pedig gyakorlatilag már bármit meg tud varrni. Ez viszont áldozattal járt, nincs egy barátja sem, sulit után pedig egyből indul haza babaruhát készíteni, de a babák festését is gyakorolja. Az sem tett jót az önbecsülésének, hogy gyerekkorában egy lánybarátja nemnormálisnak nevezte. Szóval gyermeki trauma is pipa, szerencsére ebből nem kapunk többet. Gojou tehát Marin tökéletes ellentéte, csendes, visszahúzódozó, magának való. Erre mondják, hogy az ellentétek vonzzák egymást.

Történetünk katalizátora, hogy az otthoni öreg varrógép elromlik és Gojou kénytelen az iskolai varrógépet használni (háztartástan óra, tudjátok), azzal a reménnyel, hogy tevékenysége titokban marad. Ez viszont abban a pillanatban



szertefoszlik, ahogy Marin benyit az ajtón, mivel ő is itt szeretné készíteni a cosplayét.

Innentől kezdve pedig beindul az élet Gojou számára, Marin megkéri, hogy csinálja meg az első jelmezét. Együtt mennek ruhaanyagot és parókát vásárolni, megtörténi a méretvétel (erről később), és a rendezvényre is közösen mennek. Ettől fogva az egész anime egy tipikus sulirokom a cosplay téma köré építve, se több, se kevesebb.





HINA DOLL és Hinamatsuri

A hina dollok tradicionális központi elemek a Hinamatsuri ünnepen, amit minden évben március 3-án tartanak. Ez a babák ünnepe, de a lányok napját is ekkor ünneplik. A szokás a Heian-korból eredeztethető, amikor szalma-babákat úsztattak le a folyón, melyek elvitték a szerencsétlenséget és a gonosz démonokat. A mai tradíció az Edo-korban alakult ki.

A Heian-kori ruhába öltöztetett babákat rendszerint gazdagon díszített, lépcsőzetes oltáron állítják ki. Az oltár tetején természetesen a császárt és császárnét jelképező babák ülnek, a lépcső többi részén pedig a többi udvaronc baba kap helyet.

Létezik álló (Tachi Bina) és ülő (Suwari Bina) hina doll. Ez utóbbinak több fajtája van, a legrégebbi a Kanei Bina, ahol a császárné baba kezei szét vannak tárva. A második legrégebbi a Genroku Bina, ezek nagyobbak kicsit, a császárné karjait már maga előtt tartja, és a ruhája is más.

A Jirozaemon Dollok arca kör alakú, a Yusoku Bina ruhái pedig az udvaroncokat hivatottak képviselni. És még van jó pár féle.

Az oltár is változott az évek alatt, a késői Edo-korban a kétlépcsős terjedt el, de Edóban már felbukkant a hét és nyolc lépcsős változat is.

A ruha a fő?

Ahhoz, hogy egy cosplay vagy akármilyen ruha jó legyen, ildomos méretet venni az alanyról, különben úgy fog rajta állni a posztó, mint téhenen a gatyá, vagy még úgy sem. Aki járt már varrónőnél, akár csak egy ruhaigazításra, az tudja, hogy minden ezzel kezdődik. Édesanyám varrónő, így én ezt többször láttam, mint akartam, és nem, nem feltétlen kell szinte teljesen (bikinire) levetkőzni. Szóval itt az anime megoldásainál tetten érhető a fanbait, ahogy néhány kameraszög esetében is. Az anime nem titkolt szándéka, hogy Marin testi adottságaival próbálja magához csábítani a férfi közönséget, így többnyire öncélú ecchi jelenetekre számítsunk, amit az ero cosplay megjelenítése is erősít (megjegyzem, ennélkül is sikerülne), de szerencsére ez még bőven egészséges mennyiség, így az ecchit kerülők is adhatnak egy esélyt a sorozatnak. Amiért pedig amúgy sem zavaró, az Marin személyisége, egyszerűen passzol hozzá, hogy lenge toppban nyisson ajtót Gojou-



nak, és ne zavartassa magát. Az lenne fura, ha nem így viselkedne. Ránézésre legalább másfél órát készülődik reggelente, mire minden szépségeti procedúrát végrehajt, iskolán kívül pedig mindig más ruha van rajta. Ezt ellensúlyozza Gojou, aki az egész animében egy szál szövetkimonóban vagy ilyesmiben flangál.

A cosplay készítése mellett azonban domináns lesz Marin és Gojou kapcsolata is, mivel Marin nagyon hamar beleszeret hősünkbe, aki egy fabábú fantasztikus érzékeivel veszi ezt észre. Habár a mangában mintha már kezdene derengeni valami, de még az út elején járunk. Így egyelőre meg kell elégednünk a cuki momentekkel, és hogy működik a kémia, csak még nem ment végbe teljesen a reakció.

Az anime tehát próbál az ecchi és a romantika között egyensúlyban lavírozni, és vegyíteni a kettőt, ami eddig az animében és a mangában is sikerült, az meg már egyéni preferencia, hogy kinek melyik jön be jobban. De a recept egyelőre jól működik.

Kiegészítők és prokontra

A mellékszereplőkkel meglehetősen fukarul bánik a történet, az anime eleje annyira az első cosplayre, valamint Marinra és Gojoura koncentrálna, hogy senki más nem kell gyertyatartónak. Csak később tűnik fel Juju és húga, az anime végéig pedig velük kell beérnünk. Ezt mindenki döntse el maga, hogy jobb szinte mindig Marinékat látni,



vagy inkább megismerné a környezetüket. Egyébként a mangában később megsokszorozódik a mellékszereplők száma, így ezt a problémát a lassú építkezés számlájára írhatjuk, már ha ez fontos egy school life romkomnál.

Ami az anime előnye, az a hátránya is. Egyrészt jó, hogy mindkét karaktert megismerjük, és Marin könnyed, extrovertált stílusa, szlenges szövege viszi a hátán a hangulatot, sokaknál ez lehet az igazi trigger a cím iránti rajongásban. Ugyanakkor sokak számára egy idő után fárasztó és bosszantó lehet, hogy a csaj folyton pörög. Ez igaz Gojoura is, aki szinte már kínosan visszahúzó, ártatlan és bármikor képes elpirulni. De valahol mégis ez adja azt a kis plusz essenciát, amitől sokan megkedvelték a párost, fullra járva a shippelést. Az anime kidolgozása is ilyen kettős. A karakterek nagyon jól festenek, értelemszerűen Marinra és a cosplayeire fektettek sok időt, viszont a környezetük már a megszokott kategóriába esik.



De mivel ez jellemző a hasonló műveknél, így ez nem is igazán érdemi infó. Tetszett, hogy a cosplayezendő karaktert mi is megismerjük valamilyen nyire, kapunk infót az animéből/játékból, amiben szerepel. A mangaka nem akart létező címeket „parodizálni”, hanem egyszerű, laza sztorikat talált ki. Számomra ez erősíti azt a tapasztalást, hogy a japánok még a legegyszerűbb és leggyagyibb történetért is tudnak rajongani, átérezve a karakter minden érzését, amitől mi már a hajunkat tép-nénk. Gojou kimondottan jó ebben.

Hogy mitől lesz a Dress-up Darling jó? Mert hát az eddig leírtak alapján nem tűnik többnek egy sima romkomnál, amiből oly sokat láttunk már. Három válaszom van: Marin maga, a cosplay téma és az a fétis/rajongás, amit az első kettő kombinációja kihoz a nézőkből. Jó, oké, a páros közt működő, aranyos kémia is tehet róla, csak legyen belőle valami minél előbb.

Plusz, ha nagyon belegondolok, az egész animében a modern, nyugatias japán találkozik a tradicionálissal. Állítom ezt Marin és Gojou jellemére, stílusára alapozva, de ezt a cosplay és a hina doll mesterség is jól tükrözi. Persze tudjuk jól, hogy Japánban a jelen és a múlt remekül megfér egymás mellett.

Az anime a 39. fejezetig dolgozta fel a mangát, ami jelenleg a 74. fejezetnél tart, így épphogy kijönne belőle egy második évad, de a készítő



bölcsen várnak még, és nem jelentettek be semmit. Meglátjuk, mi lesz.

Cosplay

Markáns kérdés, hogy egy cosplayes anime mennyire mutatja be magát a cosplayt. A Sono Bisque Doll egészen jól teljesít ilyen téren, bár nem mondom, hogy nincsenek hiányosságai. Az első cosplay készítését egészen jól sikerült bemutatni. Textil és paróka vásárlásnak lehetünk tanúi, valamint a próba és a smink is előkerül, ahogy a rendezvény is. Későbbiekben a vásárlás már csak említés szintjén van jelen, habár a mangában szerencsére újra előkerül. Hangsúlyt kap viszont a cosplayezendő karakter megismerése. Gojou sok időt tölt azzal, hogy megnézze az adott animét, amiből a jelmez készül, és utána meg is beszél Marinna. Jól érzékeltetik, hogy a jó cosplayhez ez is mennyire fontos. Gojou elfogadó személyiségét tekintve ez teljesen normális, mégha az egyes címek igencsak kívül esnek a komfortzónáján.



Jó, hogy megjelenik a crossplay is, igaz, az animében csak lány cosplayel fiút (kissé nevetségesen), de a mangában már a fordítottja is megjelenik egy kis gendertémába ágyazva.

Ennek ellenére mégis úgy érezhetjük, hogy mindenből bemutat semmit. Bőven lehetne részletesebb a ruhatervezés, a vásárlás és a varrás területén is. Szívesen néztem volna párókaigazítást, nem csak letudva annyival, hogy Marin elvitte a fodrászhoz. Érintőlegesen foglalkoznak a pózolásal és fotózással is, de ez olyan, ami később is kifejthető, mivel kezdő cosplayesről van szó. Ugyanakkor oktalanság lenne egy friss animétől és mangától azt várni, hogy egyből mindent bemutatasson, így még bőven van lehetőség ezeket jobban kifejteni, sőt kiterjeszteni például a cosplay kiegészítők elkészítésére. Ugyanez érvényes a rendezvényekre, mivel eddig abból csak egyet láttunk, és az is inkább egy kis összejövétel volt. Az anime második fele főleg a photoshootokat mutatta be.



Zárás

Látható, hogy végül is mi emeli magasabbra a Sono Bisque Doll-t hasonlítottársainál, ugyanakkor megtalálhatóak benne a műfaj megszokott hibái, mint a felesleges ecchi, valamint az egyelőre beteljesedett romantika hiánya. Ám a manga előreláthatólag még sokáig velünk marad, így minden hiányosságát pótolhatja.

Hossz: 12 epizód
Premier: 2022 tél
Stúdió: CloverWorks
Forrás: manga
Műfaj: romantika, slice of life



ANIMEGUN
 Az animék fegyvertára

HÁTTÉRKÉP: SONO BISQUE DOLL WA KO WO SURU



Kattints a képre!



ANIMAGAZIN



anime

OUSAMA RANKING

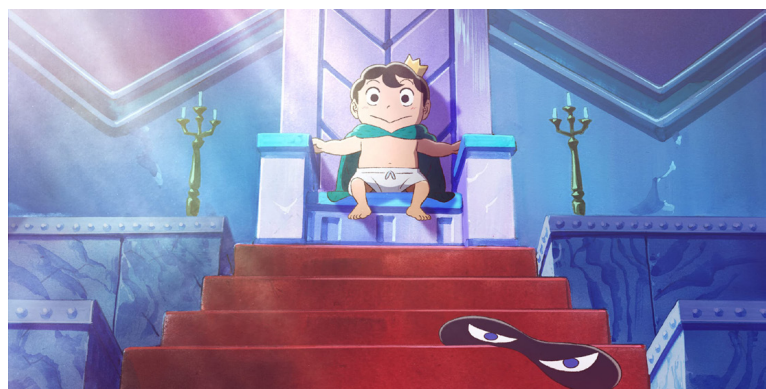
Írta: Balu



Ránézünk az azóta már lecserélt anilistes borítóra, és azt látjuk, hogy egy vörös szőnyeg vezet a trónhoz, amin egy szinte pelenkás kisfiú ül széles vigyorral, akinek a koronája félig oldalra van döntve: tehát első benyomás alapján aligha lehet komolyan venni ezt a történetet. Mindezt még egy olyan rajzolással, amit semelyik másik animéhez nem tudok hasonlítani, hiszen sokkal inkább egy nyugati tündérmesének néz ki. Nem tudom, ki hogy van vele, de amikor ezt megláttam a 2021-es őszi animék között, akkor elfogott az érzés, hogy ez egy nagyon egyedülálló anime lesz, és muszáj bele-nézni. Azt kell mondjam, hogy zseni vagyok, de legalább jó, mert a sejtésem beigazolódt.

Ki a legjobb király?

Egy középkorra emlékeztető fantáziavilágban játszódik a történet. Eredetileg majdnem rávágtam, hogy nincs benne mágia, de az elég nagy hazugság lett volna. Ugyanis rengeteg mágiával kapcsolatos jelenség, képesség van benne, csak amellet, hogy keveseknek adatik ez meg,



az anime sem hangsúlyozza annyira. (Míg egy tipikus isekai arra hegyezi ki rögtön a történet elejét, hogy a főszereplő minél erősebb és legalább 500-as szintű varázslatokat hajtson végre.) Nekem hatalmas pozitívum, hogy nem támaszkodik a sorozat a mágiára, nem próbálja ezzel behúzni a nézőt – hiszen sokkal többet tud felajánlani holmi trükköknél. Így teljesen természetesnek vehetjük, hogy némelyik karakter tud gyógyítani, vagy hogy olyan alvilágbeli tigrisek sétálnak át egy portálon, amik az ellenfél mozgását elemezve a leghatékonyabban próbálnak támadni.

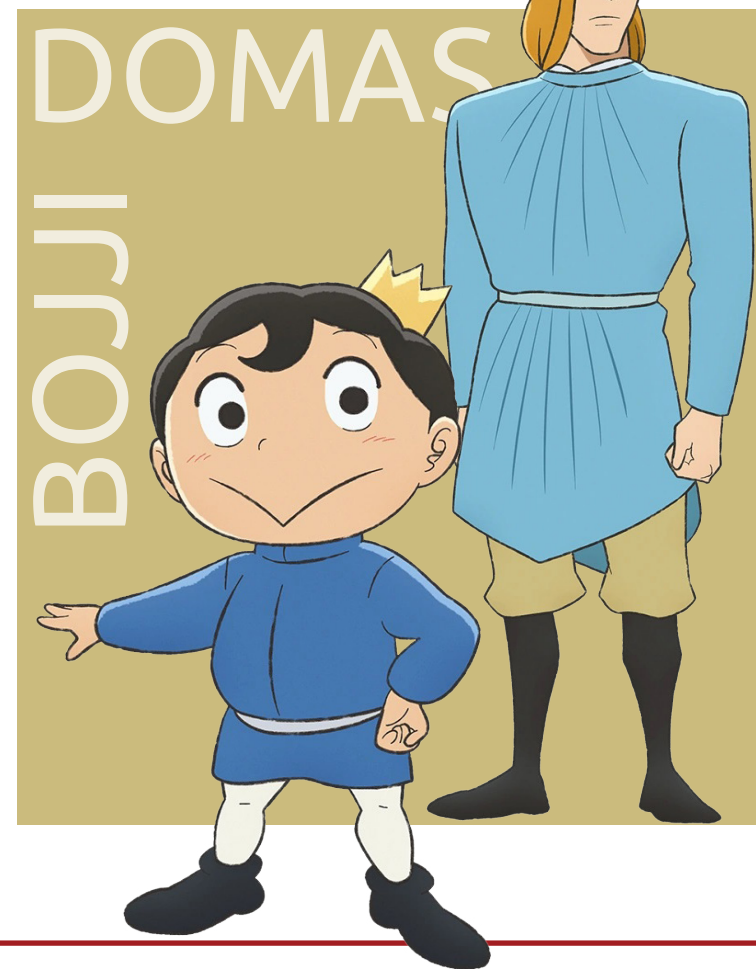
Ebben a világban a különböző királyságok kisebb-nagyobb, erősebb vagy éppen gyengébb királyai rangsorolva vannak. Erre utal a cím: Ranking of Kings. Az első helyezettnek pedig különleges jutalom jár, így megéri küzdeni érte. Hogy mi alapján lehet előrébb jutni? Rejtély. Ugyanis az óriás Bosse, aki a világon a legnagyobb fizikai erővel bír, csak a hetedik helyre került. A főszereplőnk az ő fia, a siketnéma Bojji, aki szívesen lépne a nyomdokaiba. Ám mindennek tetejébe apjával ellentétben ő rettenetesen gyenge és pici. Bárki előbb



mondaná rá, hogy törpe, mint hogy két óriás fia. Mégis hogyan fog kardot fogni, és esetleg egy egész királyságot irányítani apja halála után? Vagy az alig tizenkét év körüli öccse veszi át a trónt, aki már most magasabb nála?

Élénk karakterek

Az animének a legeslegnagyobb pozitívuma a karaktergárdája. Komplex szereplőkkel dolgozik, rengeteg múltbeli eseményt és előzménytörténetet mutat be. Senkire nem lehet egyértelműen ráhúzni egy jó vagy rossz sablont, az embereknek olyan












motivációik vannak, amiket ismerve megérthetjük, miért úgy cselekednek, ahogy. És persze bárki hozhat rossz döntést. Én élveztem, ahogy az egymást követő epizódokban szinte ellentétes képet mutatott be adott karakterekről a sorozat. Például hamar kiderült, hogy a gonosz mostohaanya mennyire szereti és félti Bojji. (Egyébként pedig ez az az anime, amiben a tükör nem azt árulja el, ki a legszebb a világon, illetve ez az az anime, ahol a három herceg közül sem a legfiatalabb győz.)

Bojji talán kicsit kilóg a sorból, mert ő egy viszonylag egyszerű karakter, aki mindenkinek segíteni akar. Ám ő sem teljesen egysíkú, például van olyan tett, amit nagyon nehezen tud megbocsátani, és látjuk, ahogy belül küzd az érzelmeivel. De azért nem kell megijedni, hogy egy unalmas főszereplő elrontaná az élményt, mert legfeljebb az anime felét teszi ki az ő története, kifejezetten sok időt kapnak a mellékszereplők, néha pedig párhuzamosan fut két vagy több szál. De Bojji utazását és edzését is végigkövetjük persze. Ahogy említettem, a kis herceg se nem hall, sem beszélni nem tud jól.





	Bojji	ボッジ /Bojji/	ぼっち/bocchi/ magányos + 王子/ouji/ herceg
	Hiling	ヒリング /Hiringu/	healing, a gyógyítás ereje
	Bosse	ボッサ /Bossu/	boss, avagy főnök
	Domas	ドーマス /Dōmasu/	ソードマスター / sōdo masutā / kardmester
	Apeas	アピス /Apisu/	visszafelé スピア /supia/ spear, avagy dárda, esetleg lándzsa
	Dorshe	ドルーシ /Dorūshi/	visszafelé シールド /shīrudo/ shield, tehát pajzs
	Hokuro	ホクロ /Hokuro/	黒子 /hokuro/ anyajegy
	Miranjo	ミランジョ /Miranjo/	ミラー /mirā/ mirror, tükör + 女 /jo/ lány, nő
	Desha	デスハー /Desuhā/	megfordítva majdnem ハーデース /Hādēsu/ Hades, az alvilág ura

Emiatt viszonylag nagyobb szerepe van a jelbeszédnek, amit én nagyon tudok értékelni. Legutóbb a Koe no Katachiban talákoztam ilyenekkel. Általában valaki közvetíti nekünk is, miről beszélnek Bojji-val, ez a legtöbbször Kage. Ő a fiú legjobb barátja, aki a bérgyilkos, sötét helyeken rejtőzködő árny nemzetséghez tartozik – a legtöbbjüket már kiirtották. Aztán a második részben pedig majdnem elsírtam magam egy kétszemű fekete paca háttérsztoriján, egészen abszurd érzés. Kage is még gyerek, ám a nem teljesen felhőtlen kezdet után mindenben támogatja Bojji-t, néha már túlzott rajongással. Egyébként pedig egy kis tsundere.

Megemlíteném még Hiling királynét, aki ugyan Bojji-nak csak mostohaanyja, mégis úgy szereti őt, mint saját gyermekét. Rengeteget dolgo-

zott azért, hogy a kicsi szívébe férközzön, hosszú időn át tanult jelelni, mindent megtett és most is megtesz érte. Kicsit szigorúnak tűnhet, de egyértelműen elnyerte a szezon anyája címet mindkét courben, amíg futott az anime. A második opening is kiemeli az anya-fiú kapcsolatot, ez is nagyban hozzájárul ahhoz, hogy kifejtse a sorozat az érzelmi hatását.

A többi karakterről nem szólnék inkább semmit, hiszen bőven ad nekik teret az anime, egyes epizódokban szinte meg sem jelenik a főszereplő. Azonban a nevekről még egy-két érdekességet összeszedtem. Hivatalos forrást nem találtam arról, hogy milyen nyelvi játékok születték meg a karakterek neveit, de fórumokon böngészve találtam jó pár meggyőző ötletet, amiket egy táblázatban összeszedtem.

Ecsetvonások, kottairás és hangszínészet

Legutóbb csak figuratívan használtam az ecsetvonások szót, itt viszont tényleg úgy néz ki a grafika, mintha festve lenne. Nagyon élénk színeket használ, a dizájn pedig minden szempontból a nyugati világot idézi, szerintem ránézésre kevesen mondanák meg, hogy animével van dolguk. Ebből fakadóan el tudom képzelni, hogy a nem animékhez is eljusson, engem meglepett, hogy szinte azonnal csinálták hozzá a német szinkront. A karakterdizájn egyedi, minden szereplő máshogy néz ki, megvannak a saját vonásaik. Kifejezetten tetszett például Hiling és Daida csúcsos orra, ilyenekkel viszonylag ritkábban találkozom. Látszik, hogy az animációba is rengeteg pénzt fektettek be, mert hihetetlenül jól néztek ki az arckifejezések, a harcok pedig még inkább. Nem az én műfajom nagyszabású harcokat nézni, de itt már csak a látvány miatt is a székhez ragasztottak. Nemhiába az a Wit Studio felelős érte, aki a Vivy lebilincselő harcjeleneteit csinálta.

A seiyuulistán is látszik, hogy ezt már a készítéskor is mesterműnek szánták, sok híres hangszínész adta hozzá a hangját. Kagét az elsősorban Hinataként ismert Murase Ayumu szólaltatja meg; Hilinget pedig az a Satou Rina játssza, akit az *Index/Railgun* sorozatokból Misakaként ismerhetünk, esetleg a *Natsume Yuujinchou*-ból Takiként; Daidát pedig a sok díjat nyert Kaji Yuuki vitte.



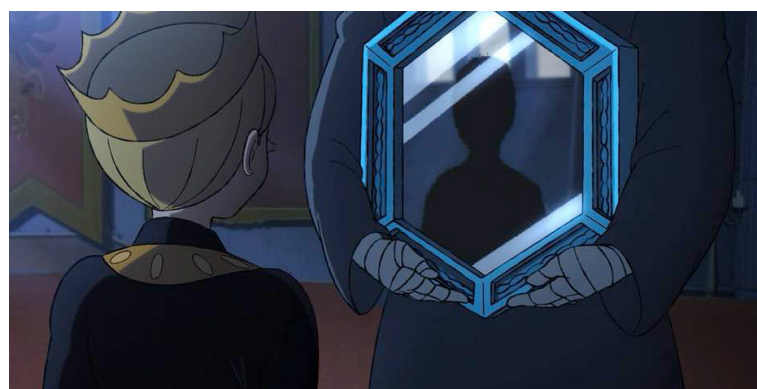


Többek között Todoroki, Meliodas és Eren hangja is neki köszönhető. A seiyuukben jártasaknak még emlétek néhány híresebb nevet: Sakamoto Maaya, Eguchi Takuya, Miyake Kenta, Sakurai Takahiro. A főszereplő Bojji hangját egy kevésbé ismert hölgy adja, akinek ez az első szerepe, de azért nem játszhatja el minden stúdió azt, amit a Zombieland Sagánál, hogy híres seiyuut kérjen fel egy olyan karakter megszemélyesítésére, aki nem tud beszélni.

Az openingek és az endingek nagyon átlagosnak tündek, amikor korábban hallottam némelyiket az anime megnézése előtt. A megjelölt vizualitással azonban teljesen más élmény volt, mindegyiket megszerettem. Az első opening (BOY) egy vidámabb darab, ami a királyi udvar sürgését-forgását idézi. Ezzel szemben az ending (Oz.) gyakorlatilag önmagában is megkövetel néhány könnycseppet, annyira érzelemmel telített. A második opening a személyes kedvencem (Hadaka no Yuusha), szerintem zseniálisan passzol a buzdító zene a képi világhoz. A második ending (Flare) egy könnyedebb dal, engem kicsit a Fruits Basket zenéire emlékeztet.

Csomót a kákán

Olvastam olyan értékelést, ami szerint az Ousama Ranking 10/10-es mestermű, egy másik szerint meg teljesen el van rontva szörnyű írói munkával. Vannak hibái, amiket nem tudok csak



úgy figyelmen kívül hagyni, de én ennek ellenére eléggé élveztem, 9 pontot adtam neki. A legnagyobb kritikám az, hogy hiába vannak benne komplex karakterek és megy szembe maga a történet a tündérmesék sztereotípiáival, a befejezés olyan felhőtlen és idilli, hogy az tényleg mesébe illik. Meg más szempontból is kicsit megkérdőjelezhető (bár a nagyobb életkorbeli különbség régen ugye normális volt). A másik a tempó: az elején nagyon sok minden történt egy epizódban, aztán a közepe felé kicsit lelassult, annyira, hogy volt ideje egy 6-7 perces „mi történt eddig?” jellegű összefoglalásra is. Néha nem tudtam eldönteni, merre tart a sztori, és mit szeretnék belőle kihozni, de



a finálé szerencsére mégis jó lett, a Re:Zero első nézése volt hasonló élmény. Összességében azért mégis nagyon jól lekötött és kifejezetten élveztem, úgyhogy a hibái ellenére is tudom ajánlani, mert biztosan egy egyedi darab.

Hogyan tovább?

Szerencsére az anime egy kerek, lezárt történet, nem cliffhangerrel ér véget. Ám egy mellékszereplőt kihasználva hagy egy elvarratlan szálát, ami sejteti, hogy még közel sem oldottunk meg mindent, és egy csomó kérdésünk lehet a világ működésével kapcsolatban.

Egyelőre nem jelentettek be folytatást, ám reményeim szerint később még számíthatunk erre, hiszen a sztori még nem ért véget. A mangát nem találtam meg teljesen, de úgy néz ki, hogy az anime nagyjából 155 fejezetet adaptál, és jelenleg 193 fejezet elérhető. Tehát még valószínűleg várunk kell, hogy legyen elég alapanyag, de ha tartják az első évad minőségét, akkor megéri a hosszú várakozás.



Angol cím: Ranking of Kings

Stúdió: Wit Studio

Hossz: 23 × 23 perc

Műfaj: kaland, fantasy

Értékelés: MAL 8.73 / IMDb: 8.9



anime

KAI BYOUJI RAMUNE

Írta: Yuuko





Amikor a 2021-es téli szezon megjelenései között nézelődtem, egyáltalán nem terveztem megnézni ezt a sorozatot, mondhatni teljesen véletlenül kezdtem bele hónapokkal később. De már az első rész alatt megcsapott az xxxHolic-os hangulat, így rögtön tudtam, hogy ez mégiscsak kell nekem.

Történet

Az első rész elején lévő bevezető szerint stressz vagy éppen rögeszme hatására az ember lelkét valami „rejtélyes” dolog szállja meg, ami aztán egy bizarr betegséghez vezet. Vagyis az ember például elkezd majonézt könnyezni, homokot hányni vagy éppen kukoricát pattogatni a fejéből. Ezeket a furcsa tüneteket az átlagemberek nem látják, ennek ellenére nagyon is léteznek. Eből pedig logikusan következik, hogy vannak olyanok is, akik gyógyítani tudják őket. Így ismerhetjük meg történetünk egyik főhősét, Ramune-senseit, aki ezeknek a betegségeknek a specialistája. Maga a doktor egy elég megbízhatatlan léhűtőnek tűnik, azonban nagyon is komolyan veszi a munkáját. Sőt, nagyon-nagyon komolyan, pofátlanul beleás-

sa magát páciensei életébe, és egyszerűen képtelen lakatot tenni a szájára. Viszont szerencsére ott van az asszisztense, Kuro, aki elszántan igyekszik gátat szabni a doki ámokfutásának.

Engem már az első résszel megvett a sorozat, sőt, ha pontosabb akarok lenni, akkor az első percben, amint meghallottam a zenéjét és az enyhén xxxHolicra emlékeztető kezdést. Alapból szeretem az epizodikus műveket, ennek a sorozatnak pedig minden részében – bár néha van két részt felölelő történetzál is – egy-egy furcsa betegség meggyógyításán van a hangsúly. Azonban ez nem megy egyszerűen, hiszen nem elég csak megtalálni a kiváltó okot, hanem folyamatosan kell ezen dolgozni, akár egy egész életen keresztül is, hogy az illető ne essen vissza. Különösen tetszett a sorozatban – mindenfajta konkretizálás nélkül –, hogy egy hatalmas traumát feldolgozó páciens rejtélyes betegségének eltűnése után pszichológushoz is kellett járnia, hiszen a specialista dolga a tüneteket kezelni és ráébreszteni a páciens a probléma okára, annak érdekében, hogy elindítsa őt a gyógyulás felé, de megszüntetni vagy éppen feldolgozni a kiváltó okot nem az ő feladata.

A páciensek esetei érdekesek, voltak közöttük nagyon, illetve kevésbé drámai részek is, de egyikre sem mondanám, hogy unalmas lett volna. Ramune és Kuro párosa is nagyon kedvelhető, jól kiegészítik egymást, örültem, hogy szép lassan Kuróról is megtudtuk, hogyan lett Ramune segédje. A főbb mellékszereplők is kedvelhetőek, a fiatal lány testében élő Obaachan (nagyi) karaktere elég érdekes volt, és az unokáját, Nicót is nagyon megszerettem. Ramune mesterének megjelenésénél viszont kicsit aggódtam, hogy elsütik az epizodikus sztorik kedvenc csattanóját, de szerencsére nem így történt.

Megvalósítás

A grafika tetszett, nem mondanám kiemelkedőnek, de azért illett a hangulathoz, és a karakterdizájn is megfogott. A seiyuuk is kitettek magukért, nagyon jó szinkronszínészeket sikerült begyűjteni a sorozathoz. Ramune hangját Uchida Yuuma adja, aki többek között Ash Lynx (*Banana Fish*), Sohma Kyo (*Fruits Basket 2019*) Uenoyama Ritsuka (*Given*) és Fushiguro Megumi (*Jujutsu Kaisen*) hangját is kölcsönzi. Míg hűséges segédjét,

Kurót, Nagatsuka Takuma szólaltatja meg, aki esetleg az SK8 the Infinity Miyajaként lehet ismerős.

Ramune mesterének a hangját pedig Suwabe Junichi (*Archer – Fate*, *Aizawa Shota – BNHA*, *Aomine Daiki – Kuroko no Basket*) kölcsönzi, de például Okamoto Nobuhiko (*Okumura Rin – Ao no Exorcist*, *Bakugou Katsuki – BNHA*) és Ueda Kana (*Tohsaka Rin – Fate*) is feltűnik egy-egy fontosabb karakter szerepében.

Összességében a sorozat elég jó lezárást kapott, szépen elvarrták benne a szálakat. A manga elvileg 2021 márciusában fejeződött be, nem tudom, meddig adaptálta a sztorit az anime, vagy éppen mennyire ragaszkodott az eredeti alapanyaghoz, de szerintem még van benne potenciál, szóval szívesen nézném akár tovább is. De ha ez nem történne meg, akkor is egy kerek egészet alkotó történetről van szó, amivel érdemes lehet egy próbát tenni.

Cím: Kai Byoui Ramune,
Dr. Ramune Mysterious Disease Specialist

Év: 2021

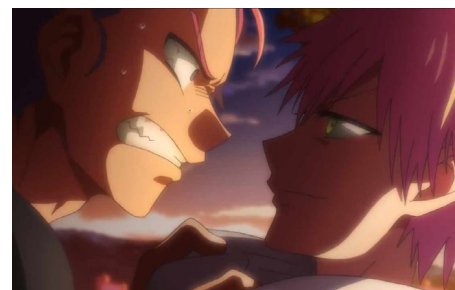
Részek: 12 x 24 perc

Műfaj: természetfeletti, lélektani

Értékelés: MAL: 7,16



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára

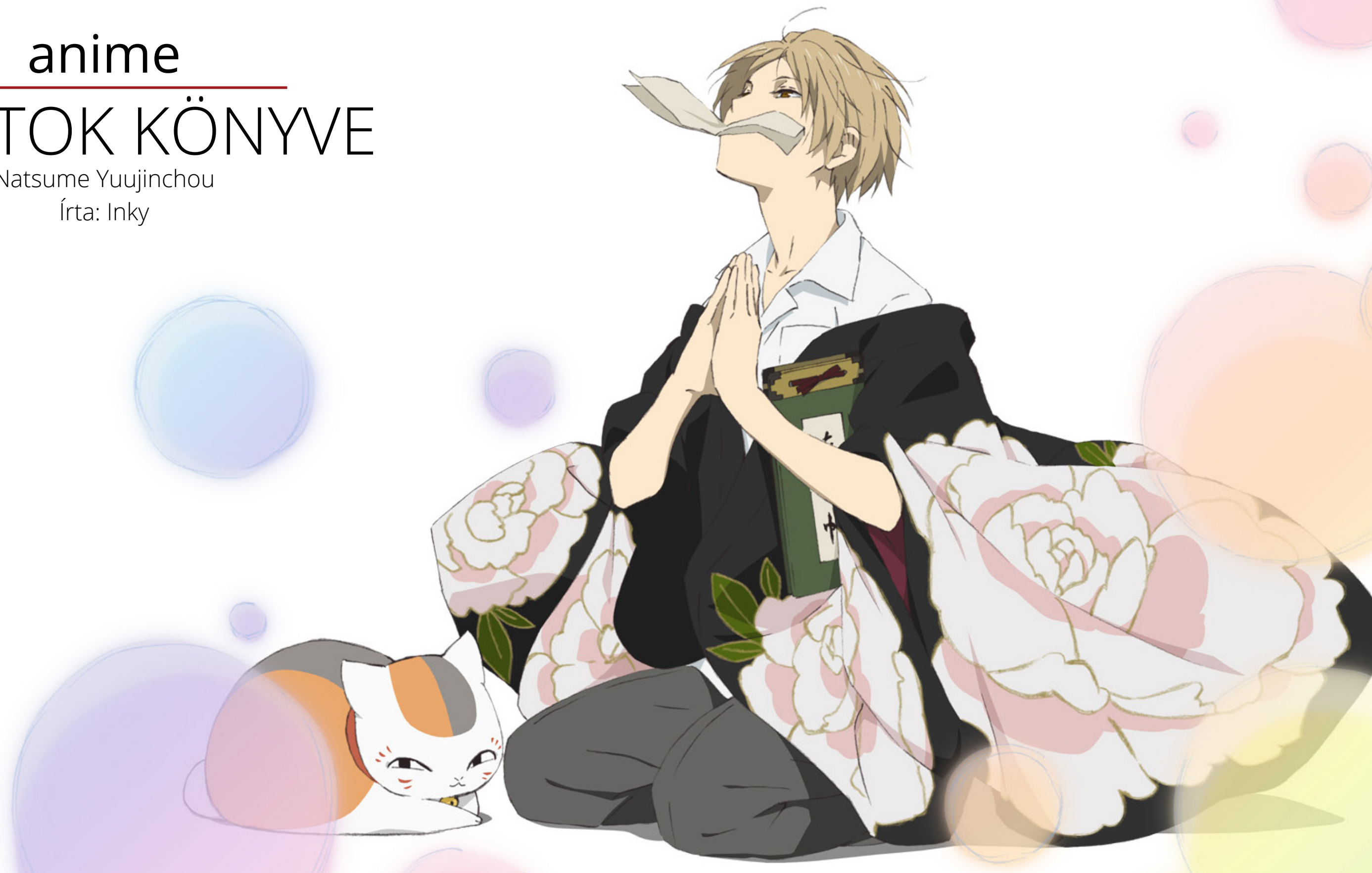


anime

BARÁTOK KÖNYVE

Natsume Yuujinchou

Írta: Inky





Ha valaki megkérné, hogysoroljak animéket, amik elé ha leül a kisgyerek, apu-anyu és leülnek a nagyszülők is, mind úgy érezhetik, hogy kellemes időtöltésben volt részük, hát nem lenne hosszú a lista. A Natsume Yuujinchou (angolul: Natsume's Book of Friends) azonban minden bizonnyal rajta lenne. De mi tesz valamit ennyire univerzálissá?

A történet, pontosabban történet-füzér (mert epizodikus animéről van szó) középpontjában egy fiatal fiú, Natsume Takashi áll, aki magának való különként tengeti napjait. Bár a rendes, tiszteltudó gyerekek, diákok mintaképe lehetne, aki igyekszik szüleinek (jelen esetben nevelőszüleinek) semmiben sem a terhére lenni (néhol már kínos, hogy mennyire idealizálják ezt a képet Japánban), nem lázadozik, nem iszik, nem lóg a haverokkal, és a lányok szoknyája alá sem zuhan

véletlen balesetek folytán. Ebben némileg közre játszhat az is, hogy képtelen kortársaival mély emberi kapcsolatokat ápolni, ugyanis Natsume olyan lényeket lát (youkaiokat - a japán folklór különféle alakjai, Balu a 65. számban megjelent cikkében futólag már említette őket, jelen anime kapcsán is), amiket az átlagember nem szokott. Ezek a lények pedig rendre gondoskodnak róla, hogy ha nem vigyáz, körülötte mindenki futó bolondnak nézze őt.

Nem csoda hát, hogy magánya beárnyékolja életét, és hogy képességét, melyet nagyjától örökölt, inkább átokként, semmint áldásként éli meg. Nagyjanya, Reiko már jó ideje nem él, de ez nem szab gátat a környék youkaijainak, hogy meglátogassák az ifjú Natsumét, és kettejüket újra meg újra összetéveszték (hiába, külsőre és szagra is hasonlítanak).



Látogatásaik célja leginkább az, hogy visszakapják nevüket egy könyvből, ami még Reikóé volt, és ami most Natsume tulajdonában áll. Ez a könyv a Barátok könyve, amibe a talpraesett nagyfiú még fiatal korában összegyűjtötte a youkaiok neveit, általában oly módon, hogy kedvtelésből kihívta és legyőzte őket, vagy furfanggal kicsalta, kierőszakolta tőlük.

Ha a látogatók nem lennének elegek, Natsuméhez társul szegődik egy erősebb youkai is, akit Madarának hívnak (s Nyanko-senseinek becéznek), és aki alakot tud váltani. Leginkább egy macska formájában nyaggatja Natsumét, és védeli a szakét, ám veszély esetén bestia alakját öltve, harcias testőrként védi a fiút. Bár Madara látszólag kapzsi, önző, valamint feltett szándéka, hogy Natsume halála után megszerezze magának a könyvet, ezáltal pedig a hatalmat számos youkai felett, mégsem vinné rá a lélek, hogy elárulja a fiút. Annak ellenére sem, hogy az, legnagyobb bánatára, sorra adogatja vissza a könyvből a neveket, ha tulajdonosuk felbukkan és kéri.

A mangaka, Midorikawa Yuki rendszerint önálló történeteket mesél el fejezeteiben, amik közt a központi karaktereket leszámítva nem épít különösebb összefüggést. A fent leírtakat tulajdonképpen a fejezetek elején, dióhéjban maga is kifejti, ami néhány kötet után már egy kissé fárasztó, de azért meg lehet szokni.

Midorikawa felelős az *Into the Forest of Fireflies' Light* című, háromnegyed órás animéért is,

amit határozottan érdemes megnézni, függetlenül attól, hogy Natsume kalandjai felkeltették-e érdeklődésünket vagy sem, hiszen egy gyönyörű, megható történet, szintén a youkai és ember kapcsolatáról, amivel kényelmesen meg lehet ágyazni a Barátok könyvének, mert ez a rövidke kisfilm (egyébként az egykötetes *Hotarubi no Mori e* mangából adaptálták a történetet) bőven elég, hogy felmérjük igényeinket Midorikawa legendáriumával szemben.





A *Natsume Yuujinchou*, bár idővel elkezd építeni egy-egy évadon átívelő cselekményszálát is visszatérő karakterein keresztül, ezek (főleg, hogy a mangában sok fejezet sorrendje más, mint az adaptációban) nem túl hangsúlyosak, javában az epizodikus forma jellemző, amiben a történetek szinte kivétel nélkül arról szólnak, hogyan segít Natsume egy-egy youkaion, akinek épp szüksége van rá.

Ezek a történetek gyakran aranyosak és meghatóak, továbbá rendre átszövi azokat egy érdekes kettősség érzése is. Egyrésztől egy álmos délután hangulata, aminek derekán gyerekként felfedező útra indult az ember az erdő szélén - egy kellemes, nosztalgikus mese érzete, amiben a csoda a mindennapi élet része. Másrésztől pedig a tapasztalás gyümölcsének íze, ami gyakran konklúzióként bontakozik ki a japán folklór számos alakján és azok ügyein keresztül - ez pedig sosem igazán reményvesztett, de gyakran költőibb és melankolikusabb íz, hiszen a konfliktust felvált-

ja a béke, a béke viszont jelentheti, hogy valakik ideje itt és most a végéhez érkezett.

A gondos, segítő munka persze előbb-utóbb címszereplőnknek is megtérülni látszik (hat évad, plusz OVA-k és két film alatt illik fejlődni), Natsume lassan, de biztosan egyre közelebb enged magához másokat. Bár sokáig titkokat őriz, nyomasztja a magányosan eltöltött évek súlya, és nem túl szociális alkat, Midorikawa valahogy mégis talált egy kellemes középutat karaktere számára, aközött, hogy az rideg és közömbös legyen mások problémái iránt, illetve aközött, hogy ragaszkodni kezdjen látogatóihoz: segíteni próbál (gyakran a saját kárára is), mégsem vár érte semmit cserébe, legfeljebb egy kis nyugalmat.

Egyik kedvenc epizódban egy félénk youkai keresi fel Natsumét, akinek a nevét tartalmazó lapot Reiko egy fa ágára tűzte, és azt mondta neki, hogy csak ötven év elteltével kaphatja vissza. Így a fiú, néhány segítőjével elindul megkeresni a fát, közben pedig azon elmélkednek, hogy miért űzhetett a kis youkaijal ilyen gonosz tréfát a nagynya. Mivel Reikót és motivációit kizárólag emlékfoszlányokból és a legyőzött youkaiok beszámolóiból ismerjük meg, a róla alkotott képhez bizony nem fáj, ha olykor kapunk némi árnyalást.

Az OP-ok és ED-ek többnyire rendben vannak, számomra a második és ötödik évadok ED-jei voltak különösen kellemesek (Kourin - Aishiteru és Aimer - Akane Sasu). Az évadok minősége nem túl ingadozó, mindbe került olyan történet, ami nagyon tetszett és olyan is, ami kevésbé érintett meg.

Ilyen tekintetben (természetközeli és feletti folklór orientáció, epizodikus forma összekötő protagonistával) leginkább olyan animékhez lehetne hasonlítani, mint a *Mushishi* vagy a *Mononoke*, bár a *Mushishi* mushijai titokzatosabbak, mint az itteni youkaiok, a *Mononoke* pedig (főleg animációban) elég sajátos módon festi meg az ayakashik és emberek ártalommal teljes kapcsolatait. Mindkettő jóval sötétebb hangulatú mű, mint az inkább nyomokban ghiblis *Natsume Yuujinchou*, ám akinek az egyik tetszett, érdemes listára vennie a többit is. (A *Mushishi*ről Strayer8 írt remek ajánlót a [27-es számba](#), a *Mononoke*ről pedig Yuuko a [64-esbe](#).

„...a történetek gyakran aranyosak és meghatóak, továbbá rendre átszövi azokat egy érdekes kettősség érzése is.”





Az első négy évad a Brain's Base stúdió (*Spice & Wolf I-II, Baccano!, Durarara!!, Penguindrum, To Your Eternity*) által dédelgetett projekt volt, majd az ötödik és hatodik évadokat magával vitte Omori Takahiro rendező, aki elhagyta a stúdiót, hogy létrehozzon egy újat: Shuka néven.

A Shuka az említett két Natsume évadot és a Durarara folytatását leszámítva, 2015-ös indulása óta szinte semmi egyebet nem tudott felmutatni, de legalább minőségbeli romlással sem vádolhatjuk, és persze türelmetlenül várjuk a hetedik évadot.

Bár angol szinkron nem elérhető, kárpótoljon minket, hogy Natsume eredeti hangját maga Kamiya Hiroshi adja (Levi, Koyomi Araragi, Yato), és igazán könnyű megszokni. A zene kellemes álmos atmoszférát teremt, főleg az olykor felcsendülő harmonika melodizálásával. Az animáció vállalható, főleg, hogy nincs szükség nagy látványra, a lány tónusok pedig (amiktől a *Bleach* esetében

a falra másztam) fokozzák az érzést, hogy ez egy kellemes, családbarát anime, mentes a sokkoló erőszaktól, az ecchitől és egyéb, sokszor hatásvadász kellékektől

Ami meglepő, hogy bár Natsume jár iskolába (emlékszem, a *Chainsaw Man* protagonistája például nem járt, és ez sokkal radikálisabbnak tűnt számomra egy mangában, mint a töménytelen gore), a tanulmányai egyáltalán nem kapnak jelentőséget, még ürügyként is legfeljebb elvétve bukkannak fel, hogy kortársai műsoridőhöz juszanak. De ez nem is baj, hiszen ott van neki az élet iskolája.

Natsume történetei nyugaton talán meg sem közelítik a battle shounenek népszerűségét, azért mégis akadnak rajongói. Bár a sorozat epizódjait imdb-felhasználók valamilyen furcsa okból megpróbálták szervezeten lepontozni (nyilván szúrta a szemüket, hogy jobban állt, mint valami egyéb, amit ők preferáltak), Kínában a 2018-as film (*Natsume's Book of Friends the Movie: Ep-*

„...emberi történeteket mesél a természetfeletti eszköztár segítségével, és mert még ha gyakran szomorkás is kicsit, közben azért ujjával vigasztalóan megcirógatja a lelket...”

hemeral Bond, a Midorikawa felügyelete alatt íródott light novel alapján) az első három nap alatt több bevételt hozott, mint Japánban a teljes mozi futása idején.

Miért is szól tehát a Natsume Yuujinchou annyi mindenkinek? Valószínűleg leginkább azért, mert mélységesen emberi történeteket mesél a természetfeletti eszköztár segítségével, és mert még ha gyakran szomorkás is kicsit, közben azért ujjával vigasztalóan megcirógatja a lelket: mindig vár egy új nap, új rejtélyekkel, kalandokkal és talán új barátokkal is, ha nyitott szívvel jársz!

Angol cím: Natsume's Book of Friends

Hossz: 74x24 perc

Premier: 2008

Stúdiók: Brain's Base, Shuka

Forrás: manga, light novel

Műfaj: dráma, fantasy, slice of life, természetfeletti

Értékelés: AniList: 81%-85%, MAL: 8.32-8.65



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



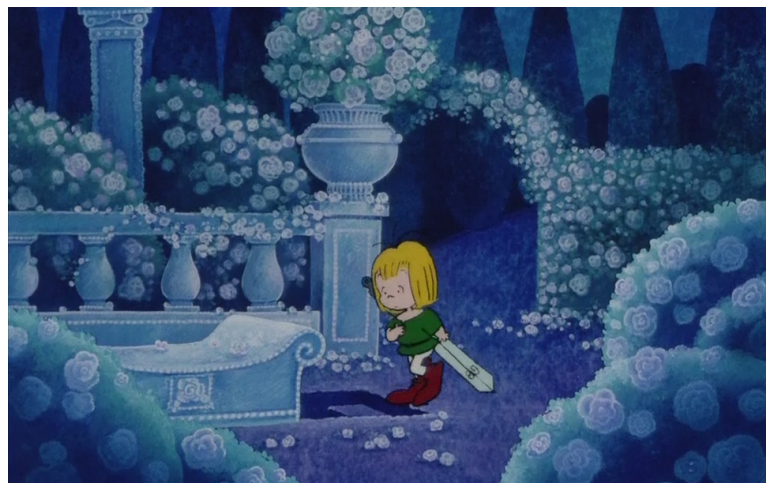
anime

GRIMM DOUWA: KIN NO TORI

Írta: xZsoltixf (Sailor)



A *Kin no Tori* a Toei Animation Manga Maturi sorozatának egyik tagja, ez a sorozatuk 1969-ben indult és gyerekeknek szánt filmekből állt, amelyek premierjét mindig az iskolai szünetek idejére időzítették. Ennek a sorozatnak a részei például a híresebb és hosszabb címekhez tartozó mozifilmek, mint a *Dragon Ball* filmjei. Ez a film viszont kicsit kakukktójs, mivel a Toei trademark ellenére szinte egy az egyben a Madhouse készítette. A filmet 1984-ben csinálták, de egészen 1987-ig ismeretlen okok miatt nem lett bemutatva. A rendezésért Hirata Toshio felelt, aki a Madhousenál korábban a Tezuka mangájából készült *Unico* filmnek volt a direktora, a *Kin No Tori* vizuális megjelenésén ez meg is látszik. Ezenkívül rendező úrnak rengeteg fantasztikus filmje van még, nagyrészt a Madhousenál, mint például a Tezuka *Főnix* mangájának Yamato-hen adaptációja, a 2. világháborús *Ohoshi-sama No Rail*, amiről tavaly írtam is egy cikket ([AniMagazin 62.](#)), valamint ami még hatalmas kedvencem lett tőle nemrég,



a Miyazawa Kenji meséjéből adaptált *Donguri to Yamaneko* rövidfilmje. A cím alapján szerintem senkinek sem meglepetés, hogy a film egy Grimm mese adaptációja, pontosabban Az aranymadaré. Sosem csináltam belőle titkot, hogy nekem abszolút ez a legnagyobb kedvenc anime filmem, ezért remélem, meghozom hozzá pár ember kedvét.

A történet szerint Kaiser király udvarában van egy aranyalma fa, amiről minden este egy ismeretlen tolvaj eltulajdonít egy almát. A király megbízza három fiát, Kroyert, Walnert és Hansot, hogy járjanak az ügy végére. A két idősebb fiúnak semmi kedve az egészhez, el is alszanak, a feladatot a legkisebb fiúra, Hansra hagyva, aki rajtakapja az aranymadarat lopás közben, és nyilával meg is sebzi a tollzatát. A király a fiúk jelentése után útnak ereszti őket, hogy hozzák el neki a madarat, így Hansék kalandos útja kezdetét veszi, ahol sok meglepetésben lesz részük.

A történet alapja megegyezik az eredeti Grimm meséjével, de később akadnak eltérések,



nekem nagyon tetszett Hirata megközelítése a történetnek. Nem élvez ugyan nagy dominanciát, de jelen van azért a képi, enyhén slapstick jellegű humor, ami nagyon élvezetessé teszi a filmet, gyakran ezekhez különleges animációs megoldások is társulnak, már csak ezért is érdekes lehet azok számára, akik érdekeltek az ilyesmiben.

A karaktereket egyszerűen imádom, Hanszal, a főszereplővel az élen. Neki Miwa Katsue kölcsönzi a hangját, aki az Unicóban alakította a címszereplő egyszarvút. Valami hihetetlenül bájos hangja van, és tökéletesen passzolt Hans pörgős, de aranyos, nagy igazságérzetű jelleméhez. A másik főszereplő a Fehér Rózsa Palota hercegnője: Lorant kicsit a hagyományosan elegáns, könnyed mesebeli hercegnő karakternek a minimális kiforgatása, ő ugyanis rendkívül akaratos és harcias tud lenni, ebben rejlik a bája. Seiyuujének, Kohna Nokónak ő volt az első animés szerepe, de ezután sajnos nem maradt a pályán.





Mellékszereplők közül van Lulu, a róka, aki nagyon fontos szerepet tölt be a történetben, de ez csak a film végén derül ki. Ő egy nagyon jószívű és segítőkész rókafiú, aki végigkíséri Hansot az utazás során. Neki Fujita Toshiko kölcsönözte a hangját, akit a *Romeo No Aoi Sora* Alfredojaként imádok a mai napig, másoknak a Digimon Taichijaként lehet ismerős, valamint ő énekelte az eredeti *Dororo to Hyakkimaru* ikonikussá vált Openingjét. A Kane-matchi királyság udvarának boszorkánya a fő antagonistája a történetben, megszállottan gyűjti az aranytárgyakat szerte a világról. De az ő figuráját rendkívül komikusra vették, több szerintem tök jó poén köthető a filmhez hozzá, a hab a tortán pedig, hogy férfi szinkronja van, még hozzá a *Legend of the Galactic Heroes* Yang Wenlijének hangját is kölcsönző, rendkívül karakteres hangú Tomiyama Kei alakítja. A többi szereplőről nem írnék, mivel nekik elhanyagolható szerepük van a sztoriban, és így is félek, hogy túl sok mindent lelovok, mivel a film csak 53(!) perc.

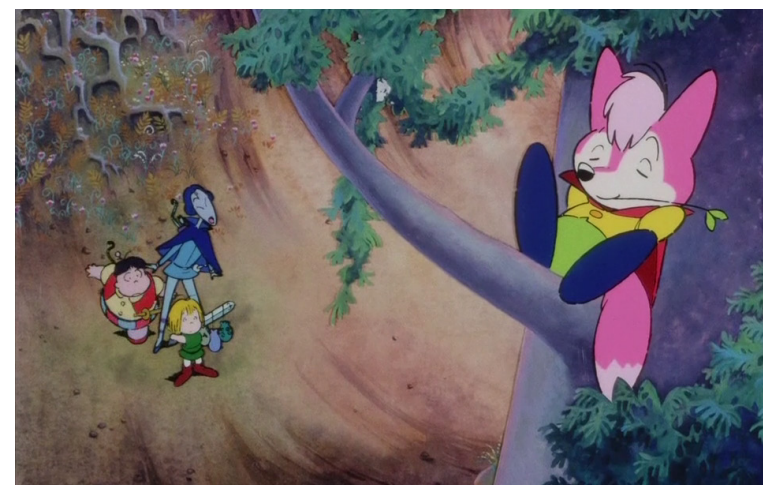
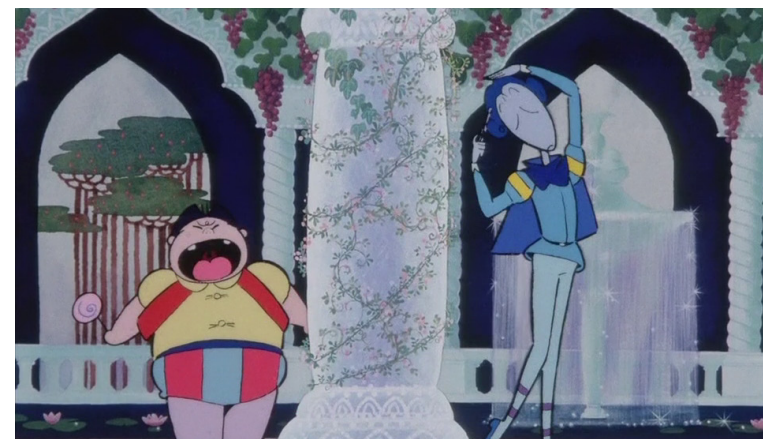
Áttérve a látványra, ez az a terület, ahol azt kell mondjam, hogy egy igazi mesterműről van szó. A hátterek egyszerűen szemet kápráztatóan gyönyörűek, igazi aprólékos részletességgel vannak megrajzolva, az animáció pedig sokszor nagyon pörgős, és mérnöki pontossággal vannak kimérve a mozdulatok. A karakterdizájn rendkívül egyszerű, viszont nagyon kellemes, aranyos a karakterek kinézete, 100%-ban passzol egy ilyen történethez. Az animációs rész részletes bemutatásával nem szeretnék tovább untatni senkit, de



akit ez érdekel, annak ajánlom, hogy Anime News Networkön csemegézzon a stábtagnak profiljából, hogy milyen fontos anime műveken dolgoztak eddig, sokra érdemes ránézni még közülük.

A film közepén van egy komikusra vett musical szám, egyeseknek furán lehet. De szerintem nagyon poén, és simán beleillik a filmbe. A többi betétdal és aláfestőzene már nem üt el ennyire a film jellegétől, azok is szerintem tök kellemes zenék egy ilyen meseadaptációhoz.

Szóval összességében egy igazán varázslatos élmény a film, ami mint mondtam, csak 53 perc, ezért is meleg szívvel tudom ajánlani mindenkinek, aki minőségi és könnyed kikapcsolódást keres. Világmegváltó dolgot, komoly történetet vagy rendkívül rétegelt mondanivalót (a klasszikus jó-rossz szembenálláson vagy Hans példaértékű hősiességén kívül) nem kell tőle várni, de a célnak tökéletesen megfelel. Részemről egyértelműen egy 10/10-es remekmű, és azért ilyen értékelést nem szoktam sok mindenre adni. :D



Angol cím: Grimm Fairy Tale: The Golden Bird

Hossz: 52 perc

Premier: 1987

Stúdió: Madhouse, Toei Animation

Műfaj: kaland, fantasy





anime

NYÁRI SZEZON

Összeállította: Hirotake



Bucchigire!



történelmi, samuráj		
Hirakawa Tetsuo	Geno Studio	original

Amikor még a samurájok uralták Japánt, a Shinsengumit eltörölték és csak egy tagjuk maradt. Hét bűnözőt választottak ki, hogy a Shinsengumi bőrébe bújjanak. Annak érdekében, hogy megvédjék Kiotót, a szigorúan titkos kettős művelet kezdetét veszi.

Rendező korábbi munkái: Kawa no Hikari, Zero kara Hajimeru Mahou no Sho

Stúdió korábbi munkái: Golden Kamuy, Pet, Kokkoku

Extreme Hearts



zene, sport		
Nishimura Junji	Seven Arcs	original

A történet a közeljövőben játszódik. Népszerűvé válnak a Hyper Sportok, amihez extrém felszerelés szükséges. Hayama Hiyori gimis énekes, akinek köze sincs ezekhez a sportokhoz, de egy bizonyos incidens miatt közelebb kerül hozzájuk. „Ez egy történet arról, hogyan találkozunk a legjobb barátainkkal.”

Rendező korábbi munkái: Nurarihyon no Mago, Kyou kara Maou!, Samurai Deeper Kyou

Stúdió korábbi munkái: Blue Period, Tonikaku Kawaii, Arte

Engage Kiss



vígjáték, romantika		
Tanaka Tomoya	A-1 Pictures	original

Veyron városa egy óriási lebegő metropolisz. Shuu itt vezet egy kis üzletet, de túlzott költsége miatt szerény életet él. Kisara egy lány, aki meglátogatja Shuu irodáját és otthonát, mert aggódik érte. A lány dolgozik és közben iskolába jár, valamint a házimunkát is elvégzi. Ayano, Shuu volt barátnője egy cégnél dolgozik, ahol korábban Shuu is; szintén aggódik érte. Így kezdődik hármuk romantikus vígjátéka, ami a Csendes-óceán egyik mesterséges szigetén játszódik.

Rendező korábbi munkái: Hunter x Hunter (2011) (epizód rendező), Visual Prison

Stúdió korábbi munkái: 86, Kaguya-sama wa Kokurasetai, SAO

Fuuto Tantei



akció, dráma, rejtély, rendőrség, seinen, természetfeletti		
Furuya Daisuke	Studio Kai	manga 2017 - ?

Fuuto Shotaro és Philip védelme alatt áll, de különös események történnek a város távoli részében. Egy rejtélyes szépség, Tokime jelenik meg és egy új gonosz rejtőzik a szeles város sötétjében. Elkezdődik Kamen Rider W új harca.

Rendező korábbi munkái: Kekkaishi (producer)

Stúdió korábbi munkái: Super Cub, Uma Musume: Pretty Derby



Hoshi no Samidare



akció, fantasy, sci-fi, seinen, természetfeletti		
Nakanishi Nobuaki	?	manga 2005-2010

Amamiya Yuuhi minden téren teljesen átlagos. Szóval mi történik, amikor egy nap arra ébred, hogy egy beszélő gyík azt mondja, egy hatalmas kalapács van az űrben, és bármikor darabokra törheti a Földet? Abban kéri a segítségét, hogy harcoljon a gonosszal. Yuuhi próbál úgy tenni, mintha mi sem történt volna, ám egy szupererős hercegnő nem engedi, hogy visszatérjen megszokott életébe. Yuuhi így kalandra indul, hogy segítőtársakra tegyen szert, és legyőzze a gonosz mágust meg a rémes homunkuluszait, mielőtt a Kecs kalapács elpusztítaná a Földet.

Rendező korábbi munkái: Mangirl!, Kono Healer, Mendokusai
Stúdió korábbi munkái: ?

Isekai Ojisan

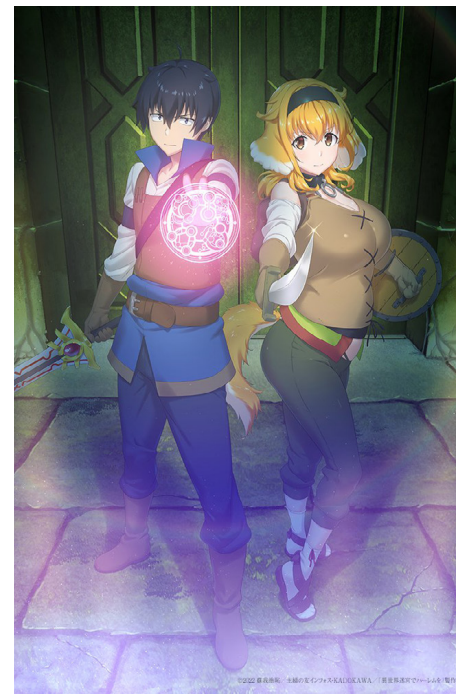


vígjáték, fantasy		
?	Atelier Pontdarc	manga 2018 - ?

Tizenhét évvel ezelőtt Takafumi bácsikája kómába esett, de most visszatért. Hamarosan Takafumi két fura dologra lesz figyelmes: egyrészt bácsikája a videójátékokat becsüli leginkább, másrészt a kóma alatt egy másik világban volt, mint hős. Most nemcsak, hogy egy szobában laknak, de Takafuminak el kell mesélnie mindent a bácsikájának, ami az elmúlt két évtizedben történt. Okostelefonok, nagysebességű net, modern anime és a 90-es évek traumája, a konzolháború!

Rendező korábbi munkái: ?
Stúdió korábbi munkái: GANBARE DOUKICHAN

Isekai Meikyuu de Harem wo



akció, kaland, ecchi, fantasy, hárem, romantika		
Tatsuwa Naoyuki	Passione	light novel 2012 - ?

Kaga Michio átlagos gimis, céltalanul barangol az életben és a neten. Böngészés közben átkerül egy fantasy világba, mint egy nagy, erős ember, aki „csaló” erőt használ. Arra használja az erejét, hogy kalandor legyen, pénzt keressen és jogot formáljon lányokra, létrehozva velük idol-szintű szépségekből álló háremét.

Rendező korábbi munkái: Nisekoi:, Koufuku Graffiti
Stúdió korábbi munkái: Mieruko-chan, Ishuzoku Reviewers

Isekai Yakkyoku



fantasy		
Kusakawa Keizou	diomedea	light novel 2016 - ?

A fiatal gyógyszerész és kutató a túlzott munka miatt meghal, és egy alternatív középkori Európában születik újjá. Most egy 10 éves gyámkornok a híres Királyi patikában. A társadalomban burjánzik a sarkatánosság, a gyógyszerészeti céheknek egyeduralmuk van, és a jó gyógyszerek a közember számára elérhetetlenek. A császár felismerte a problémát, és patikát nyitott a város sarkában, aminek segítségével eltörli a családokat. Főszereplőnk, tudását felhasználva új, innovatív gyógyszereket készít, ami segít az embereknek.

Rendező korábbi munkái: Aho Girl, Fuuka, Akuma no Riddle
Stúdió korábbi munkái: Ahiru no Sora, Domestic na Kanojo, Beatless



Kami Kuzu☆Idol



vígjáték, josei, zene, természetfeletti		
Fukuoka Daiki	Studio Gokumi	manga 2017 - ?

Yuuya a Zings pop duó egyik tagja, akik a leglustább előadók a japán zenei iparban. Partnere minden este 110%-ra teljesít, amiért népszerű is, de Yuuya hanyag és nem törődik a közönséggel sem, vagy csak nagyon ellenségesen. A fanok utálják, és managere is ki akarja rúgni. A pop idol karrier mégsem olyan könnyű, mint ahogy Yuuya képzelte. Egy koncert után Yuuya találkozik egy lánnyal a színpad mögött, aki mosolygós, tele van energiával. A gond csak az, hogy a lány egy éve halott. A népszerű Mogami Asahi szelleme, akinek karrierje tragikusan rövid volt.

Rendező korábbi munkái: Danganronpa 3: Mirai-hen, Yuuki Yuuna wa Yuusha de Aru

Stúdió korábbi munkái: Shuumatsu no Harem, Maesetsu!, Toji no Miko

Kinsou no Vermeil: Gakeppuchi Majutsushi wa Saikyou no Yakusai to Mahou Sekai wo Tsukisusumu



ecchi, fantasy, iskola, shounen		
Naoya Takashi	Staple Entertainment	manga 2018 - ?

Alto a bukás szélén áll idézés tantárgyból. Belebotlik egy grimoire-be, mágikus kört rajzol és megidézi a lepecsételt démont, Vermeilt, majd összebarátkozik vele. Ő egy félelmetes „ördög”, akitől ősidők óta rettegnek. Vermeil energiáját az Altoval való csókból nyeri. Lilia, Alto barátja pedig féltékeny erre, és a diákoknak is furcsa ez a kapcsolat.

Rendező korábbi munkái: 3D Kanojo: Real Girl, Touken Ranbu: Hanamaru

Stúdió korábbi munkái: 3-byougo, Yajuu.: Goukon de Sumi ni Ita Kare wa Midara Nikushoku deshita

Kumichou Musume to Sewagakari



vígjáték, slice of life		
Kawasaki Itsurou	Feel, GAINA	manga 2018 - ?

Kirishima Tooru a Sakuragi jakuza család jobbkeze. Munkája lehetővé teszi, hogy szabadon engedje erőszakos ösztöneit, amivel elnyerte a „Sakuragi démon” nevet. Úgy tűnik, kontroll sincs felette. Ám egy nap a főnökétől, a család fejétől új feladatot kap: védje meg a lányát! Egy szívmengető (vagy vérfagyasztó) történet egy kislányról és a jakuza testőréről.

Rendező korábbi munkái: Papa no Iukoto wo Kikinasai!, Tsukiuta. The Animation

Stúdió korábbi munkái: Bokutachi no Remake, Piano no Mori (TV)

Kuro no Shoukanshi



akció, fantasy		
Hiraike Yoshimasa	Satelight	light novel 2016 - ?

Kelvin transzmigrációja során az emlékeit felcserélték különleges képességekre, így amnéziásan ébred egy új helyen. Első követője pont az az istennő, aki áthozta ebbe a világba. Kelvin kalandorként kezd új életet. Élvezi a harcot. A gonosz szellemek ősi kastélyának fekete lovagjától, a bölcs rejtett barlangjában lévő démonig minden harcában örömet leli. Csatlakozz ehhez az erős harcshoz izgalmas és epikus csatáiban, ahol ő és társai beírják nevüket a történelembe!

Rendező korábbi munkái: Working!!, Nyanko Days

Stúdió korábbi munkái: Girly Air Force, Macross Δ



Luminous Witches



mágia, katonaság, sci-fi		
Saeki Shouji	Shaft	original

Az anime egy különleges osztagot mutat be: „boszorkányok, akik nem harcolnak”. Helyette énekelnek és táncolnak, hogy megőrizték azok molyait, akik kénytelenek voltak elhagyni szülővárosaikat a Neuroi miatt.

Rendező korábbi munkái: Medaka Box, Houkago no Pleiades

Stúdió korábbi munkái: Bishounen Tanteidan, Fate/Extra: Last Encore

Lycoris Recoil



vígjáték, romantika, slice of life		
Adachi Shingo	original	manga 2019 - ?

Egy kávézó, ahol finom kávét, remek édességeket és egyebeket szolgálnak fel!?

A szállítástól a zombi gyilkoláson át az óriás szörnyekkel való harcolásig??

Csak ugorjon be egy konzultációra! Nem számít, mit rendel, bízza csak ránk!

Rendező korábbi munkái: Sword Art Online (karakterdizájner)

Stúdió korábbi munkái: 86, SAO, Visual Prison

Mamahaha no Tsurego ga Motokano datta



vígjáték, romantika		
Shinsuke Yanagi	project No.9	light novel 2018 - ?

Hát nem a felső középiskola a legjobb hely arra, hogy felfrissítsd a borzalmas alsó középsulis kapcsolataidat? Nem! Hacsak nem az exed is ugyanoda jár, és most ő a mostohatestvéred. Aminek a béke szentélyének kéne lenni, most rémálom. Mindenhol ott van, nincs menekvés. De nem fogok veszíteni, végül is én vagyok az idősebb. Igen, mostmár egy család vagyunk, nem számít, mennyire szerettük egymást korábban, láttuk a másik oldalát és tudtuk, nem illünk össze. Szüleink kedvéért fenntartjuk ezt a testvérkapcsolatot, de semmi sem fog újra úgy menni, mint régen.

Rendező korábbi munkái: Netoge no Yome wa Onnanoko ja Nai to Omotta?, Jaku-Chara Tomozaki-kun

Stúdió korábbi munkái: Jaku-Chara Tomozaki-kun, Hige wo Soru

Prima Doll



sci-fi, slice of life		
Tanaka Motoki	Bibury Animation Studios	vegyes média projekt

A Kurinekotei egy kávézó, ami a birodalmi főváros ötödik kerületében található. A lányok, akik itt dolgoznak, önműködő robotok, vagyis automaták. Eredetileg fegyverként gyártották őket a nagy háborúra, ami néhány éve ért véget. Most új szerepeket keresnek a békés világban.

Rendező korábbi munkái: Grisaia no Kajitsu, Kiniro Mosaic, Azur Lane

Stúdió korábbi munkái: 5-toubun no Hanayome, Grisaia: Phantom Trigger



Saikin Yatotta Maid ga Ayashii



vígjáték, shounen, slice of life		
Minato Mirai	Silver Link, Blade	manga 2020 - ?

Valami nem stimmel az új cseléddel. Normális ember nem lehet ennyire szép, vagy főzni finom ételeket, vagy pontosan tudja mit akarok, mielőtt megkérdezed. Biztos varázslat, máshogy nem lehet megmagyarázni azt az érzést, ami szorítja a mellkasomat, amikor ránézek. Esküszöm, kiderítem, hogy mi teszi ezt a cselédet olyan...rejtélyessé.

Rendező korábbi munkái: Masamune-kun no Revenge, Jahy-sama wa Kujikenai!

Stúdió korábbi munkái: Non Non Biyori Nonstop, Iwa Kakeru!: Sport Climbing Girls

Shoot! Goal to the Future



shounen, sport		
Nakamura Noriyuki	EMT Squared	original

Kamiya Atsushi a Kakegawa középiskola volt kapitánya és „bátor kapitánya” egy híres olasz focicsapatnak. Tsuji Hideto egy diák, aki a Kakegawa középiskolába jár, érdektelen a legyengült focicsapat iránt. Az animéhez tartozik egy 1994-es film.

Rendező korábbi munkái: Dragon Slayer Eiyuu Densetsu, Mamotte! Lolipop

Stúdió korábbi munkái: Kuma Kuma Kuma Bear, Cheat Kusushi no Slow Life



SHINEPOST

zene		
Oikawa Kei	Studio Kai	vegyes média projekt

A TINGS nevű idolcsapatnak nagy álmai vannak, de még csak keveset értek el, és nem is túl népszerűek. A világ legjobb managere volt a megmentőjük, de..... „Nem érdekel a manager munka”. Az ember, aki megjelenik előttük Hinaki Naose, nulla motivációval. Azonban van egy különleges ereje...? Ebben a történetben a lányok „abszolút idollá” válnak.

Rendező korábbi munkái: Oregairu, Hinamatsuri (TV)

Stúdió korábbi munkái: Super Cub, Gaikotsu Kishi-sama, Tadaima

Soredemo Ayumu wa Yosetekuru



vígjáték, romantika, iskola, shounen, slice of life		
Minato Mirai	Silver Link	manga 2019 - ?

Tanaka Ayumu beleszeret a shougi klub másik tagjába, Yaotome Urushiba, és amint legyőzi őt egy meccsen, szerelmet vall neki. De ez bizony nehéz. Urushit lehengerli Ayumu agresszív stílusa, ahogy ketten elkezdik a macska-egér játékot, mind a shougiban, mind az életben. Mangaka: Yamamoto Souichirou (Karakai Jouzu no Takagi-san, Kunoichi Tsubaki no Mune no Uchi)

Rendező korábbi munkái: Masamune-kun no Revenge, Jahy-sama wa Kujikenai!, Meikyuu Black Company

Stúdió korábbi munkái: Fate/kaleid liner Prisma☆Illya, Non Non Biyori Nonstop



Tensei Kenja no Isekai Life: Dai-2 no Shokugyou wo Ete, Sekai Saikyou ni Narimashita



akció, kaland, fantasy		
Kojima Keisuke	Revoroot	light novel 2018 - ?

Mindegy, hogy iroda vagy otthon, a céges drón Sano Yuji állandóan dolgozik. Amikor otthon a PC új üzenetet jelez, hogy meghívták egy másik világba, Yuji újraindítja a gépet, és véletlenül elfogadja a meghívást. Egy fantasy világban, mindentől távol Yuji csak vissza szeretne térni a munkájához. Yuji karaktere barátkozni tud a slime-okkal, így nekik köszönhetően annyi mágikus tudást tud felhalmozni, hogy egy második karakterosztályt is magáénak tudhat. Most, hogy ő lett a birodalom legnagyobb bölcse, vajon mihez kezd a tudással, és mi lesz a sok papírmunkával?

Rendező korábbi munkái: Kimi to, Nami ni Noretara (kulcs animátor)

Stúdió korábbi munkái: Babylon, Tensei Kenja no Isekai Life



Teppen-!!!!!!!!!!!!!!!

vígjáték, iskola, slice of life		
Takamatsu Shinji	Drive	manga 2021 - ?

Sakamoto Yayou a szórakozás és a humoristák megszállottja, jelentkezik a Kazuki magángimnáziumba, ami Osaka szórakoztató negyedében, Nanbában van. Újra találkozik régi barátjával, Takahashi Yomogival, akivel humorista duót alkottak gyerekkorukban. Közös indultnak a helyi bevásárlóközpont versenyén, amikor egy rejtélyes lány megszólítja őket.

Rendező korábbi munkái: Sakamoto Desu ga?, Grand Blue, Kumo no Mori no Marcus

Stúdió korábbi munkái: Actors: Songs Connection, Vlad Love

Yofukashi no Uta



romantika, shounen, természetfeletti, vámpír		
Itamura Tomoyuki	Lidenfilms	manga 2019 - ?

Egy álmatlan éjszakán Ko kisurran az utcára sétálni. A kacér Nazuna meghívja Ko-t, hogy töltsse nála az éjszakát egy elhagyatott épületben. Amikor felébred, csók és kis harapás nyoma van a nyakán. Vajon a vér finom íze készíti, hogy találkozzon vele minden este egy kis kalandra, beszélgetésre... szundikálásra? Vagy tán valami más? Végül egy aranyos lány, Ko múltjából versenyre kel, hogy felkeltse a figyelmét, és próbára teszi a kapcsolatát az élőholtakkal.

Rendező korábbi munkái: Vanitas no Karte, Monogatari series

Stúdió korábbi munkái: Build Divide: Code White, Tokyo Revengers



YUREI DECO

?		
?	Science Saru	original

A Tom Sawyer sziget egy város, ahol korlátozzák az információt. A lakosok a DECO nevű vizuális eszközt használják, hogy mozogjanak a Szuper Reprodukciós Tér és a virtuális tér között. Egy számalapú pontrendszer, aminek egysége a „szerelem”, meghatározza az egyén szociális helyzetét. Ám terjed egy pletyka a Phantom Zero-ról, ami a „szerelem” elvesztését eredményezi. Egy nap egy Berry nevű lány találkozik a jelenséggel, és elveszti a „szerelmet”, Yurei lesz belőle. Megismeri Hackket, és csatlakozik a Szellem Detektív Klubhoz. Különböző ügyeket megoldva egyre közelebb kerülnek a Tom Sawyer sziget rejtett titkához

Rendező korábbi munkái: ?

Stúdió korábbi munkái: Heike Monogatari, Eizouken ni wa Te wo Dasu na



Folytatások a nyári szezonban



Danmachi IV



Hataraku Maou-sama!!



Jashin-chan Dropkick X



Kanojo, Okarishimasu 2nd Season



MADE IN ABYSS: Retsujitsu no Ougonkyo



Overlord IV



SHADOWS HOUSE 2nd Season



Youkoso Jitsuryoku Shijou Shugi no Kyoushitsu e 2



Deaimon
Heroine Tarumono!
Kawaii dake ja Nai Shikimori-san
Kingdom 4
Kunoichi Tsubaki no Mune no Uchi
Paripi Koumei
Spy x Family
Summer Time Render

anime

SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Balu, Hirota



Balu véleményei

Számomra ismét olyan durva a tavaszi szezon, mint tavaly (amiről egyébként az első cikket küldtem be anno a magazinba). Sok animét – ahol nem tudnám kivárni az egy hét szünetet az új epizód megjelenéséig, vagy úgy gondoltam, hogy elrontaná az élményt a kihagyás – el is raktam későbbre. De így is maradt 12, amit nézek hétről hétre. Tehát júliusban legalább egy 16-17 animéből álló szezonértékelőre lehet majd számítani. Most összeszedtem néhány kedvencemet az újabbak közül, amiket az első pár rész alapján is tudok már ajánlani.

SPY×FAMILY

Kezdjük a szezon leghájpoltabb animéjével, ami kivételesen szerintem is megérdemli a népszerűséget. Őszintén szólva egyedül azért egyeztem ki magammal, hogy hétről hétre követelem, mert tudom, hogy úgylis újra fogom nézni.



(Főleg mivel szegény anime arra a sorsra jutott, mint sok friss sorozat: ketté lett bontva a 25 részes évad.) Szóval az alapszituáció: egy kém, egy bérgyilkos és egy gondolatolvasó gyerek eljátszsa, hogy ők egy család. A képzeletbeli Berlint városában próbálja az apuka teljesíteni a küldetését, amit most nem részletezek. Nem egészen azt kaptam, amire számítottam, hiszen azt hittem, hogy egy összeszokott „szupercsalád” epizodikus életét követhetjük majd. De nem panaszkodom, hogy nem így történt, az ismerkedés baromi szórakoztató volt, és a legegikusabb eljegyzésnek lehettem szemtanúja az első részek egyikében.

De nemcsak a sztori miatt várom minden szombat délután az új részt, ugyanis imádom a karaktereket is, és szívesen nézem őket, bármit is csinálnak éppen. Loid és a kémolgai izgalmasak és menők, miközben maga a pasi meg rendkívül cuki, ahogy idegeskedik, mert most először nem teljesen a saját kezében van az irányítás, és másokkal kell együttműködni. Yor nagyon jól néz ki, szintén vannak imádnivaló dolgai, és rendkívül jól



szórakozom azon, amikor késeket nézeget, hogy azokkal milyen jól lehetne gyilkolni. Anya pedig... ha valami tényleg több figyelmet kap az animében, mint ami az én ízlésemnek megfelel, akkor az ő. Kissé hullámvasút volt az ő jelenléte: eleinte arra számítottam, hogy ő is felnőtt lesz, akinek a gyerekszerep csak álca, és eléggé tartottam, hogy mi lesz, amikor megtudtam, hogy tényleg kisgyerekekkel van dolgom. De szerencsére közel sem olyan idegesítő, mint amitől féltem, nélküle nem is működne az anime. Néha rendkívül aranyos ő is, a waku waku pedig úgy beleégett az agyamba, hogy megtapasztaltam, milyen az, amikor az ember ránéz egy fényképre és hangokat hall a fejében. Remélem, hozza a színvonalat végig az anime, mert eddig nálam nagyon betalált – a népszerűség alapján pedig úgy tűnik, másoknál is.

Kawaii dake ja Nai Shikimori-san

Az előzővel ellentétben itt nem teljesen értem, hogy miért ennyire népszerű az anime.



Amikor néztem az AniCharton, mik lesznek a szezonban, talán a *SPY×FAMILY* és néhány nagynevű folytatás (*Kaguya*, *Tate no Yuusha*, *Komi-san*) után ez volt az első új anime, amiről még előtte sosem hallottam. Nekem szintén kedvenc a szezonban, de ennek a waifuhoz nem annyira sok köze van. Sokkal inkább Izumi, a fiú főszereplő ragadta meg a figyelmem, aki vonzza a balszerencsét. Szeretem az ilyen koncepciót, néhány éve néztem a Milo Murphy törvénye című sorozatot is. Néha pedig el nem tudom mondani, mennyire tudok azonosulni vele.



Egészen pontosan aznap kaptam a fejem tetejére tesziórán a padon ülve egy röplabdaszervát, amikor a második részt néztem, ahol Izumit focizás közben rúgták fejbe. Illetve a srác rettenetesen cuki is: amikor örül, amikor morcos, amikor szomorú, amikor fél, amikor alszik vagy amikor valamilyen apróságon elpirul. Kedves és imádja a barátnőjét. Oké, elismerem, Shikimori-sannak is van szerepe abban, hogy így odavagyok az animéért, néha az aranyos oldala dominál, de sokszor nagyon menő tud lenni, megvédi a barátját és szembeszáll a balszerencséjével (hát nem romantikus?). Ebből pedig elég érdekes akciójelenetek születnek néha.

De ez még mindig nem minden. Kis apróság, hogy a karakterek hasonlítanak más sorozatok szereplőire, Izumi olyan, mint Nasa a *Tonikaku Kawaii*-ből, Hachimitsu engem a *Jaku-chara no Tomozaki*-kunból Tama-chanra emlékeztet, de a legegységesebb hasonlóság Inuzuka és Bakugou között van (igaz, hogy a személyiségük épp ellenkező). A grafika szerintem fantasztikus, nagyon



tetszik a karakterdizájn, különösen a szemek rajzolása, illetve a hajszínek. Az openinget utálom, de az ending kimondottan kreatív. Bónuszként pedig akadt egy-két képzeletbeli BL-jelenet is a második részben (amiben egyébként egy feszültségekkel teli röpmeccs is volt), néha olyan érzésem van, mintha ezt az animét kifejezetten nekem találták volna ki. Remélem, még sok wholesome jelenetben fog bővelkedni az évad hátralévő része is.

Kunoichi Tsubaki no Mune no Uchi

Ezt neveztem ki a szezon rejtett gyöngyszemének a leírások alapján, mert biztos voltam benne, hogy szinte senki nem fogja nézni. Rejtettnek biztosan rejtett, a gyöngyszem viszont talán kicsit túlzás. Igaz, hogy az elvárásaimnak megfelelt eddig, de annyira azért nem kiemelkedő darab, hogy nyugodt szívvel tudjam ajánlani bárkinek.

Kunoichi kislányokról szól a történet, akik szinte egy klánként működnek. A kunoichi annyit tesz, hogy női nindzsa, ez hoz magával néhány természetfeletti elemet is, főleg különböző jutsuk alkalmazását, tűzokádást és egyebeket, de nincs annyira túltolva ez a szál. Kislányokról szól, de valahogy itt is kevésbé találtam idegesítőnek őket (oké, Szankát néha igen), mint némelyik másik cute girls doing cute things animében. A sztori alapján el vannak különítve a lányok és a fiúk, semmilyen érintkezés nincs köztük, és a főcselekményszál, hogy a címszereplőt mégis érdekelné, milyenek a fiúk. Szerintem aranyos az



egész, és biztos vagyok benne, hogy kapja a savat az anime némelyik lengébb öltözetű nindzsanővendék miatt, ám én mégsem éreztem azt, hogy túl lennének sexualizálva a szereplők. (Az esetek többségében.) Így csak élvezem a nindzsák mindennapjait, sok időt szán az anime a különböző mellékszereplők bemutatására, mind külön egyéniségek, egyedi hajstílusuk és ruhájuk van (csak tudnám, mire ez a hatalmas homlok), látszik, hogy sok munka volt mindezt kidolgozni. A grafika tetszik, már csak a szépség miatt is szívesen elnézem az animét, a nindzsaharcok nagyon jól meg vannak animálva, illetve az ending egészen kellemes.

Heroine Tarumono!: Kiraware Heroine to Naisho no Oshigoto

Aki olvasta néhány cikkemet, valószínűleg tudja, hogy aktív K-pop-hallgatóként az idolos animékért is odavagyok. Ez pedig nem akármilyen idolanime, hanem a HoneyWorks idolaniméje. A HoneyWorks egy japán banda, akik sok animéhez is adtak már openinget vagy endinget. (Többek között az *Ao Haru Ride*, az *Araburu Kisetsu no Otome-domo yo* – ami az egyik kedvencem –, de a *Haikyuu!! To The Top* első endingje is nekik köszönhető.)



A zenéik és videóik cselekményéből már több film és sorozat is született (például a *Zutto Mae kara Suki deshita.: Kokuhaku Jikkou linkai* vagy az *Itsudatte Bokura no Koi wa 10 cm Datta.* – tényleg nagyon szeretik a kilométeres hosszúságú címeket).

A jelenleg futó anime a LIP×LIP nevű kéttagú fiúbandáról szól, akiknek korábban már hallottam is egy-két számát, így YouTube-videóklipből ismerősek voltak a karakterek. Az anime igazi főszereplője egy vidéki lány, aki nagyvárosi

iskolába megy, hogy ott kiélhesse futással kapcsolatos vágyait, hiszen a saját településén nem volt atlétikaklub. A családjának több pénzre lenne szüksége, így elhatározza, hogy dolgozni is fog az iskola mellett, ami azt jelenti, hogy az osztályába járó LIP×LIP menedzsere lesz. Úgy, hogy egyáltalán nem ismeri az idolokat, és nem éppen fényes a viszonya a két sráccal – akiknek pedig egyéb kihívásokkal is kell küzdeniük, hiszen egyikük például nem igazán tudja kezelni a lány fanokat.

Nemcsak a menedzser mindennapjait követhetjük végig a részekben, hanem a két fiú idoltevékenységét is, ahogy koncerteznek, forgatnak vagy koreográfiát tanulnak. Eleinte nagyon zavart a lány hangja (Minase Inori kitett magáért, tökéletesen hozza az idegesítő karaktert), de aztán megbékéltem vele. A fiúkkal is egyre jobban kijön, de azért remélem, hogy nem szeretne romantikus anime lenni a végére, értelmetlen szerelmi háromszögekkel, nem tudom, merre tart a sztori.

Paripi Koumei

Az ókori kínai taktikus, Kongming (japánul Koumei) a modern Japánban reinkarnálódik, ahol felfedezi, milyen jó bulizni. Mondhatnánk, hogy ő lesz a bulikirály, hiszen Jolly Bulikirály száma ihlette az openinget. Mindig áttekerem. Egyéb magyar vonatkozás egy-egy zászló itt-ott, de még az is lehet, hogy később világkörüli turnéra indulnak, és ellátogatnak Budapestn't városába is. De a sztori jó, szintén zenével kapcsolatos (inkább DJ-, énekes- és rappervonalon), valamint a kínai történelemhez is elég sok köze van. Eiko énekhangját 96猫 szolgáltatja, akinek szintén sok számával találkoztam már, és szívesen hallgatom. És tényleg jó koncertek vannak az animében. Az pedig a hab a tortán, hogy Koumei háborús stratégiákat alkalmaz arra, hogy népszerűséget szerezzen mesterének kikiáltott énekesnek.

Egy japántanulós Discord-szerveren szoktam látni, ahogy egy három királyság korában jártas tag részletezi, milyen referenciák vannak benne mind a történelemre nézve, mind az erre visszavezethető szólásokat és kifejezéseket tekintve. De élvezem a comedyt is. Legújabban most a rapperekhez értünk el, ami legalább olyan borzalmas, mint a *Hypnosis Mic* című anime, aminek két részéhez volt szerencsém. Komolyan mondom, Chika a Kaguyában simán lekörözte a díjnyertes rapperünket. Ám maga a srác egész cuki, úgyhogy várom, mi sül ki ebből még.





Hirota véleményei

Egy rövid szezonértékelés tőlem, olyan címekről, amikről Balu nem írt.

Kingdom 4

Ismét legálisan csempészhetem be a *Kingdomot* a magazinba. Elstartolt az új évad, hurrá! Mivel az előző teljesen lezárta a coalition army sztoriívet, így új történet kezdődött. Ei Seinek ezúttal udvari intrikákkal kell szembenéznie, ugyanis Ryo Fui már jó ideje a trónjára áhítozik. Természetesen minden a háttérben történik, míg maguk a karakterek gyilkos „mosolyokkal” néznek szembe egymással. Ráadásul most rövidebb arc-ok jönnek, így változatosabb valamivel, mint az előző évad végtelenbe tartó harcai. Ezt fokozza, hogy olyan karakterek kerülnek középpontba, akik a harmadik évadban nem szerepeltek, például kiemelt szerepe lett Ei Sei öccsének, Sei Kyounek, akit csak az első évadban láthattunk eddig. Egy törté-

netív már le is zárult, nemrég indult a következő, ami megint harcolósabb, és egyre izgalmasabb is, ahogy közeledik Ei Sei koronázása. Sok huzavona és udvari manipuláció lesz még itt.

A jelenetek, harcok továbbra is izgalmasak, a rajzolás szokásos, csak nagy csatarészeknél használnak 3D CG-t, minden más 2D, a markánsan rajzolt vonalak jól kiemelik a karaktereket.

Szívfájdalom, de amit egy Kingdom évadnál sem tudnak eltalálni, az az opening és ending párosa, sőt mintha egyre jobban alulteljesítenék magukat. Mindkettő harmatgyenge és inkább ne lennének.

Summer Time Render

Egy misztikus, természetfeletti thriller. Olyan régen néztem hasonlót, hogy mindenképp el akartam kezdeni. Ritkán van mostanában ilyen anime, nem menő jelenleg ez a műfaj annyira.

Shinpei hazatér szülővárosába, egy kis szigetre, mivel gyerekkori barátja, Ushio meghalt.



Már az első nap furcsa dolgok történnek, és Shinpei barátja gyanítja, hogy Ushio halála nem baleset volt. Ezt tetézi, hogy a szomszéd család másnapra eltűnik. Shinpei Ushio hugának, Miónak a segítségével rájön, hogy a háttérben az „árnyékok” állnak.

Shinpei az egész ügy nyomába ered, és egyre furcsább dolgok és jelenségek kerülnek a felszínre. A szigeten senki sincs biztonságban.

A történet egész jól halad, nem nagyon van üresjárat, folyamatosan kapjuk az infókat és Shinpei agyálását. Jól adagolja a feszültséget, és mégis érezzük kicsit az idilli, szigeti hangulatot, ahol valaki mindig figyel a háttérből. Érdekesen alakulnak az események, és kíváncsi vagyok, miként halad tovább. A zene okés, az opening és ending képi világa minimalista, főleg az utóbbinál, csak a szigetet látjuk a hajóról. A grafika pedig szép, hozza, amit elvárunk.

Deaimon

Az új chill animém erre a szezonra. A sztori végtelenül egyszerű, Nagomu hazatér Kiotóba, mert apja egészsége nem túl jó. Persze ez csak félig igaz. Mindenesetre mivel Nagomu bandája feloszlott, amúgy is kénytelen hazamenni. Egyetlen örökösként azt reméli, hogy övé lesz a családi édességbolt. Ám meglepődik, amikor a családba fogadott kislányt, Itsukát szeretnék örökösnek.

Az egész anime egy egyszerű slice of life, Kiotó óvárosában, szimpla családi szituációkat

láthatunk. Nem egy kiemelkedő darab, szívesen látnék többet a sütik készítéséről, meg több sütit, több kiotói képet, de így is kellően nyugtató darab. Itsuka és Nagomu kapcsolatát öröm nézni, igazi testvér viszony lesz ebből. A karakterek teljesen egyszerűek, hétköznapiak, szerethetők, a zene kellemes és lágy. Az anime felépítése ennek megfelelően epizodikus. A grafika ehhez igazodva is egyszerű, de szép. Szóval, aki szereti a nyugtató animéket, az erre is rávethet egy pillantást.

Még belekezdtem a **Paripi Koumeibe** és a **Spy x Familybe**, de arról Balu részletesen értekezett, és engem egyik sem fogott meg úgy igazán, így ezekről nincs is hangulatom írni. Pár szóban, a Paripi nekem unalmas, hiába láttam sok zenés animét, és ismerem a három királyság korát is. A Spy x Family pedig túl mesés és fárasztó számomra. Bár azt nem tagadom, hogy mindkettőnek vannak szórakoztató elemei.



anime

TOP 10 KÉK HAJÚ KARAKTER

Írta: Balu





Jó ideje elvarázsolnak a különböző színekben pompázó hajstílusok, talán még jobban, mint a gyönyörű szemek. A kék színt képviselő karakterek pedig – mivel ez a kedvenc színem – különösen közel állnak hozzám. Innen jött az ötlet, hogy kiválogassam a kedvenc kék hajú karaktereimet. Viszont fontos, hogy csak azokból az animékből, amiket láttam, így például Aqua, Jellal vagy Rei most nem is játszottak. Részben a kinézetet, részben pedig a személyiséget néztem, bár utóbbiról általánosan elmondható, hogy a kék hajú karakterek gyakran csendesek, introvertáltak és intellektuálisak, sokszor kicsit femininek is, ám meglepően erősek. Talán pont ezért szeretem őket.



10. Mikaze Ai | UtaPri Seiyuu: Aoi Shouta

Mivel tulajdonképpen rajta keresztül fedeztem fel, mennyire is imádom a kék színt, különösen, ha hajról van szó, mindenképpen helye van a listán. Nagyon illik hozzá a név és a seiyuu is, ugyanis az Ai indigót jelent; az Aoiból az ao pedig maga a kék szín. Másrészt azért is találó név, mert – kissé spoiler – Ai egy AI. Mondhatnánk zenélő robotnak is, de annál valamivel emberibb, bár folyton adatokról beszél, és nem nagyon mutat érzelmeket. Csak a 2. évadtól kap jelentősebb szerepet, de megérte várni rá, és végigszenvedni egy egész évadot ebből a nem túl kiemelkedő idolaniméből. Mellesleg Aoi Shouta hangját kifejezetten szeretem.



9. Vivy | Vivy: Fluorite Eye's Song Seiyuu: Tanezaki Atsumi/Yagi Kairi

Gyorsan letudjuk a másik AI-t is. Vivy az első autonóm humanoid robot, akinek az a küldetése, hogy a szívből jövő énekével boldoggá tegyen mindenkit. Csakhogy miközben próbál rájönni, mi az a „szív”, egy kis katasztrófa meg időutazós gubanc bezavar a munkájába. A humort sajnos nem érti, de legalább nagyon jól tud énekelni és harcolni is. A zenét (például a Sing My Pleasure openinget) és az akciójeleneteket is nagyon szerettem az animében. Érdekes volt Vivy útja, illetve tényleg lenyűgözött, amikor egy-egy ráközelítésnél hihetetlenül részletesen volt kidolgozva a karakter szeme, arca, haja.



8. Shiota Nagisa | Ansatsu Kyoushitsu Seiyuu: Fuchigami Mai

A tanárt gyilkolászós anime híres (vagy hírhedt?) főhőse, akinek valahogy több fotóját láttam az egyetlen crossdresses megjelenéséről, mint a megszokott kinézetéről. (És akit még shipelni is lehet Karmával.) Nagisa alapvetően kedves és udvarias, kissé visszahúzódo személyiség, de ha merényletre kerül a sor, egészen ijesztő tud lenni, mennyire beleéli magát. Egyébként pedig többször előfordult már vele, hogy az osztálytársai lánynak nézték. Tulajdonképpen rajta keresztül ta-

láltam rá az animére, mert megtetszett a kék haja egy képen, és egyáltalán nem bántam meg, hogy megnéztem, az egyik kedvenc shounenem lett.

7. Narata Ai | Kageki Shoujo!! Seiyuu: Hanamori Yumiri

Itt van még egy Ai, de neki a szerelem kanjijával írják a nevét, nem az indigókékével. „Naracchi” a híres lánybanda, a JPX48 tagja volt. Ezúttal az operaszerű színjátszással (avagy a kagekivel) próbálkozik, azonban még mindig nem tette túl magát a férfiaktól való félelmén, ami egy gyermekkori traumából adódik.



Ezt az anime jól kifejti, úgyhogy én nem részletezem. Eleinte annyira nem volt szimpatikus, de a sorozat alatt oldódott a hideg személyisége, illetve a rövid haja is megnőtt, úgyhogy a végére nagyon megszerettem, különösen tetszett, ahogy bele tudta élni magát Júlia szerepébe az előadáson.

6. Khun | Tower of God Seiyuu: Okamoto Nobuhiko

A teljes neve Agnero Agnis Khun, ami legalább olyan hosszú, mintha egy trónörökös hercegről beszélnék, pedig nem. Az animében nem igazán derült ki a háttere, de biztosan jó oka van megmászni az istenek tornyát. Nagyon intelligens, általában erőszak nélkül próbálja megoldani a problémákat, igaz, néha túlságosan is közömbös, és nem érdekli, másokkal mi lesz. De a harci képességeit sem lehet tagadni, fizikailag is toppon van. A fegyvere meg egy aktatáska? Nagyon



jól lehet vele emberek és egyéb lényeket fejbe vágni, de más különlegessége is van: amit egyszer beletettünk, azt végtelen sok példányban elő tudjuk húzni újra a táskából. Már a kezdetektől szerettem a karakterét, de amikor az ötödik részben megláttam felkötött hajjal... onnan már nem volt visszaút.

5. Shin-Ah | Akatsuki no Yona Seiyuu: Okamoto Nobuhiko

Shin-Ah a kék sárkány az animéből (van benne még másik három), aki a sárkányok látásával rendelkezik. Ez annyit tesz, hogy nagyon messzire ellát, azonban ölni is tud a tekintetével, ezért ő maga is fél az erejétől, és mindig egy maszkot hord. Ami legnagyobb sajnálatomra eltakarja a gyönyörű kék haját is. A törzsével nem a legjobb a viszonya, elég traumatikus neveltetést kapott, amit le kell küzdenie, hogy csatlakozhasson Yona



csapatához. Gyakran ül a vállán egy mókus, akivel nagyon jól kijön, de néha ő maga is egy mókushoz hasonlóan viselkedik. Visszahúzódó és csendes, ám rendkívül aranyos.

4. Ferdinand | Honzuki no Gekokujou Seiyuu: Hayami Shou

Nem is tudom, hogyan lehetne a legjobban leírni a kapcsolatát a főszereplő Myne-nal: kicsit olyan, mintha a második apja lenne, részben pedig barátnak vagy cinkostársnak is elmegy. Tényleg törődik a kislánnyal, és őszintén érdekli Myne múltja, céljai, nem tűri a származás alapján történő diszkriminációt. Ő a főpap az Ehrenfest városában található templomban, ami az anime második courének a fő helyszíne. (Ennélfogva csak innentől lesz főszereplő, de megéri várni rá.) A mély hangját sem tudom megenni, illetve jó nézni, ahogy ilyen jól kiegészítik egymást Myne-nal. Azt hiszem,



az ő múltja is tartogat még érdekességeket, talán a most futó 3. évadból kiderül majd.

3. Rem | Re:Zero Seiyuu: Minase Inori

Rem egy maid ikerpár fiatalabbik tagja. Többet nem szeretnék róla spoilerezni, nehogy elrontsam a meglepetéseket, ha valaki nem látta az animét. (Már ha van ilyen. De annak meg javaslom, hogy nézze meg.) Rem elsöre kevésbé volt szimpatikus, és igazából még mindig Ramot választanám kettejük közül, de az anime újranézésekor Remet is nagyon megszerettem. Csendesebb és kevésbé lekezelő, mint nővére, de ami az egyikből hiányzik, az megvan a másikban. Eközben hűséges, a hibái ellenére is szereti Subaru-t. Egészen megérintett a jelenet, amikor a legreménytelenebb helyzetben képes volt újra életet lehelni a fiúba.



2.

**Myne | Honzuki no Gekokujou
Seiyuu: Iguchi Yuka**

Nem tudom, említettem-e már, hogy nem vagyok oda a loli karakterekért. De Myne kivétel, imádom ezt a kislányt. Könyvtáros szeretett volna lenni, ám rádőlt egy könyvespolc, és halála után egy olyan világban reinkarnálódott, ahol az új családja azt sem tudja, mi az a könyv. Néha túl



naiv, ami a maga módján cuki, de lassan megtanul másokra is támaszkodni, és egészen felnőttesen viselkedik. Leginkább azt szeretem benne, hogy nagyon sokat olvasott és tanult: mezopotámiai kőtáblákat, egyiptomi papiruszt is próbál készíteni a könyvek pótlására, jártas a történelemben, illetve nagyon szorgalmas is, könnyedén elsajátít egy új ábécét vagy éppen egy hangszer használatát. Mindeközben azért küzd, hogy a közönséges és szegény származása ellenére elismerjék.

1.

**Kuroko Tetsuya | Kuroko no Basket
Seiyuu: Ono Kenshou**

Az első helyre egy imádnivaló kosárlabdázó srác került, akit alig lehet észrevenni, mert annyira jelentéktelen minden tulajdonsága. (Számomra pont nem éppen, akkor nem lenne a lista élén.) Ezt kihasználva a pályán nagy előnyre tehet szert a csapata, hiszen az ellenfél egy láthatatlan „árnyék” játékkal nem igazán tud mit kezdeni. Még a csapattársai is rendszeresen megijednek tőle, amikor felbukkan a semmiből. Ezt leszámítva elég gyenge, de szeretem benne, hogy nincs annyira kigyúrva, mint a többi kosaras. Őszinte és egyszerű a személyisége, de rendkívül cuki. Ritkán fordul elő, hogy dühös, de az tényleg félelmetes tud lenni. Mellesleg a hangját az egyik kedvenc seiyuum szolgáltatja. Az egyetlen negatívum, amit fel tudok hozni ellene, hogy kutyás, nem pedig macskás.



Ez volt a top 10 kék hajú karakter, akik talán egy kivétellel a saját sorozatukban is elnyerték nálam a kedvenc szereplő címet. A kékhaj-fétisemet így már kiéltem, de ha érdekes volt a téma, el tudok képzelni hasonló összeállítást más hajszínekkel is, mert annyira rajongok a színes hajért, hogy néha én is elgondolkozom azon, mennyire vagyok normális.

**Olvasd el korábbi
TOP 10-es listáinkat:**

Elf	66. szám
Kitsune	65. szám
Tanár	62. szám
Nekogirl	61. szám
Anime stúdió	60. szám
Vámpír	59. szám
Doga Kobo sorozat	54. szám
Az elmúlt 10 év legjobb original animéi	53. szám
Haikyu! jelenet	53. szám
Maid	51. szám
10+10 Hentai	50. szám
Férfi seiyuu	50. szám
Női seiyuu	49. szám
Modern anime film	48. szám
Isekai anime	45. szám
Sulis romantikus komédia	43. szám
Tsundere karakter	42. szám





anime

USHIO TO TORA (1992)

Írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)



Egy olyan 33 kötetes shounen manga 1992-ben készült OVA-sorozatára vetünk pillantást, mely 2015-ben 39 részes TV-animét is kapott.

Elemzés

1. rész: Ushio és Tora végzetes találkozója

a. történet: 500 éve egy szerzetes a Vadak Lándzsájával egy sziklához szegezett egy yokait, majd erre a sziklára ráépült egy templom. Ushio véletlenül leesik a pincébe, és találkozik a szerzettel, kinek energiája gyengébb szellemeket vonz a fiú otthonához...

- b. manga: 1. fejezet
- c. új anime: 1. rész

2. rész: Ishikui, a kőevő

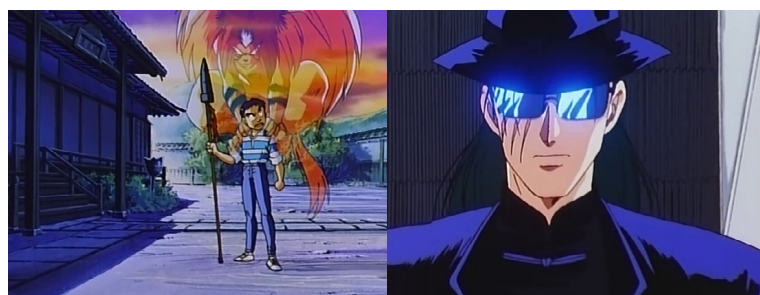
a. történet: Az egyik tanár régi holmikat adományoz annak az iskolának, amibe Ushio és yokaija, Tora járnak, köztük egy kőszobrot is. Ezután egy szörny elkezd kővé változtatni az iskolás lányokat...

- b. manga: 2-4. fejezet
- c. új anime: 2. rész

3. rész: Hyou, a pecsétmágus

a. történet: A pecsétmágus, Hyou épp emberevő szörnyeken üt rajta, mikor meglátja Torát a TV-ben, és Japánba utazik, hogy megölje. Mi köztük lehet egymáshoz?

- b. manga: 15-19. fejezet
- c. új anime: 5. rész



4. rész: Perzselő malomkerék

a. történet: 6 éve Asako és Ushio beindítottak egy régi vízimalmot, aminek valami lakozik a kerekében. Most az a valami kísérti a lányt, hogy magával vigye...

- b. manga: -
- c. új anime: -

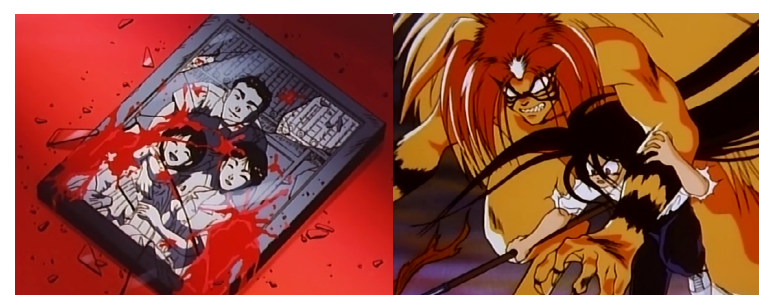
5. rész: Gamin: Tora a városba megy (1. rész)

a. történet: Egy építkezésen a munkások kiszabadítanak 5 yokai fejet. Ushio összeszólalkozik Torával, ezért utóbbi a városba utazik. Ushio pedig kivizsgálja az építkezési esetet...

- b. manga: 10-12. fejezet
- c. új anime: 4. rész

6. rész: Gamin: Tora a városba megy (2. rész)

történet: A Gamin meg akarja enni Mayukót. Ushio



próbálja megmenteni, de ez sokkal nehezebb feladat, mint gondolta...

- a. manga: 13-14. fejezet
- b. új anime: 4. rész

7. rész: A titokzatos tenger (1. rész)

a. történet: Egy tengeri yokai lenyel egy egész halászhajót. Hőseink barátaikkal együtt lemennek a tengerpartra, ahol találkoznak egy neveletlen gyerekkel. Eközben Tora egy régi ismerősével fut össze, aki szívességet kér tőle...

- b. manga: 20-22. fejezet
- c. új anime: 6. rész

8. rész: A titokzatos tenger (2. rész)

a. történet: Ushio elindul a Vadak Lándzsájával és Tora régi ismerősével, hogy megmentse Torát és Asakót az Ayakashitól. Közben megismerhet-



jük Ushio múltját, ahogyan elvesztette az anyját...

- b. manga: 23-25. fejezet
- c. új anime: 6. rész

9. rész: A szél örülete (1. rész)

a. történet: Egy kamaitachi halomra öli az embereket, ezért a testvérei megkérik Ushiót, hogy a Vadak Lándzsájával végezzen vele...

- b. manga: 40-41. fejezet
- c. új anime: 9. rész

10. rész: A szél örülete (2. rész)

a. történet: Ushiónak és Torának meg kell küzdenie a kamaitachival. Közben azt is megtudjuk, hogy az ember mennyire pusztítja a természetet, és így az állatok élőhelyeit.

- b. manga: 42-43. fejezet
- c. új anime: 9. rész

Opening: Kettő van, az első az 1-6., a második pedig a 7-10. részekhez. Mindkettő másfél perces.

1. OP: Yuuki no Fighter (Bátor Harcos)
Ushiót és Torát mutatja harc közben, különböző yokaiok ellen. Ushio osztálytársai, Asako és Mayuko látható még a megmentendők szerepében.



2. OP: Kemono no Yari (Vadak Lándzsája)

Egy nagyobb harcot mutat be Tokióban, sok yokai ellen. Felvillannak benne a következő jelenetek: Mayuko sírása; az egyik kamaitachi, Juro szeme; az Ishikui által kővé változtatott Asako és Mayuko.

Ending: Kettő van ebből is, az első az 1-6., a második a 7-10. részekhez.

1. ED: Dear My Best Friend (Kedves Legjobb barátom)

3 perces. A szokásos állóképek Ushióról és Toráról, mivel az ő barátságukról szól. Asako és Mayuko is felbukkan benne.

2. ED: Dareka ga Omae wo Neratteru (Valaki célba vett)

2 és fél perces. Ushio és Tora motorozik az éjszakában.



A sorozat koncepciója az volt, hogy 3 rövid történettel felvezetik a szereplőket, aztán jön 3 hosszabb, kétrészes történet, köztük egy fillerrel, hogy 10 rész legyen, a végén pedig egy extrával zárták az egészet.

A 4. rész tehát filler, úgyhogy azoknak is újdonságként szolgál, akik csak az új sorozatot látták.

A 10. rész után jelent még meg egy Comically Deformed Theater, ami a karaktereket Super Deformed alakban ábrázolta, 3 darab 8-9 perces szegmensből és 2 AMV-ből állt. Visszatért az összes szereplő, valamint egy új yokai is megjelent, Akaname.

Érdekes, hogy habár OVA, azaz TV-ben nem vetítették, mégis van a közepén eyecatch, amit a reklámszünet kezdetén és végén szoktak használni az animés TV-sorozatoknál.

A főszereplő páros eleinte meg akarja ölni egymást. Tora a lándzsa miatt nem tud elbánni Ushióval, ezért hogy kivárja a megfelelő alkalmat, amikor már nincs a fiú közelében a Vadak Lándzsája, elkezdi együttlógni vele. Közben a fiú apró gesztusai (kérés és köszönés), ereje és bátorsága miatt egyenlő félként kezd tekinteni rá. Ushio pedig azért kedveli meg szőrös társát, mert az valahogy mindig megmenti vagy őt, vagy a barátait.

Ushio haja megnő a lándzsa használata közben, és erősebbé válik. Ez egy shounen klisé, annyi eltéréssel, hogy mikor elveszti az erejét, és visszaváltozik, kihullik a hosszú haja, és csak a rövid ma-

rad, ellenben például a Dragon Ball-lal, ahol vissza tud húzódni a haj.

Itt még nincs meg a történetív, nem látni, merre halad a cselekmény, mint a későbbi változatban. Csak van az aktuális ellenfél, akit le kell győzni. Az állandó szereplők is csak Ushio, Tora, Mayuko és Asako, rajtuk kívül csupán Asako szülei szerepelnek egynél több történetben (sem Ushio apja, sem Hyou).

Yokaiok

Ishikui: Kétfejű százlábú, ami a saját világába rántja az embereket, majd lassan kővé változtatja és megeszi őket.

Tsubura: A forgó dolgokban rejtőzik.

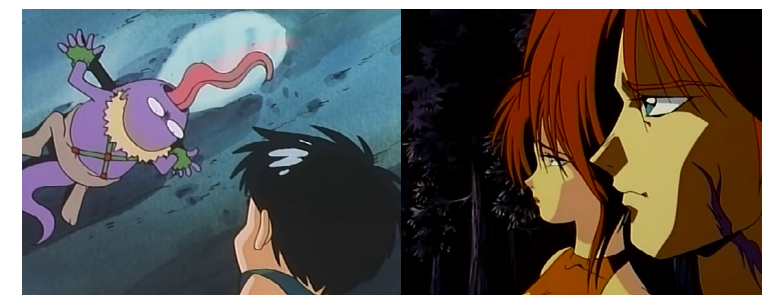
Gamin: Öt emberevő fej, a Hitobah törzs tagjai, akik a kontinensről vándoroltak Japánba. Hizaki Mikado, Mayuko őse lepecsételte őket a Kaname-ishi kővel.

Ayakashi: A tengeren meghalt emberek lelkéből létrejött, egy mérföld hosszú tengeri kígyó. A vízi yokaiok gyűjtőneve is.

Umizato: Úgy néz ki, mint egy szerzetes, jobb kezében bot, hátán pipa (négyhúros kínai lant). A tengeren él. Néha egész hajókat nyel el.

Kamaitachik: Pengék vannak a kezükön. Hármával járnak, az első elgáncsolja az embert, a második megvágja, a harmadik ellátja a sérülést.

Akaname: Kosznyaló, aki a fürdőszobában és a fürdőkádban található szennyeződések hosszú nyelvvel távolítja el.



Tipikus '90-es évekbeli shounen volt, csak az anime túl korán indult, ezért hamar beérte a mangát, így befejezetlen maradt. A mangája 1990-től hat éven keresztül futott, míg az OVA 1992 szeptemberétől egy éven át. Még legalább 3 évig kellett volna tartania, hogy megvárja a mangát, de az OVA formátum – ami azt jelentette akkoriban, hogy egy félórás rész egy VHS-en jelent meg havonta – ezt nem támogatta. A művet jegyző Pastel Stúdió egyébként főleg OVÁ-kban utazott (Mermaid Forest).

Források:

ushioandtora.fandom.com
wikipedia

anime

ETRA CHAN SAW IT!

Írta: Kuroko Ai





Minden videó elején elhangzik a nézők számára megszokott mondat: Etra-chan saw it! (Etra-chan látta!). A metaforikus mondat után - ami arra utal, hogy ő mindent látott - kezdődik a történet, majd a végén Etra-chan köszönetet és rövid véleményt mond az adott rész eseményeiről.

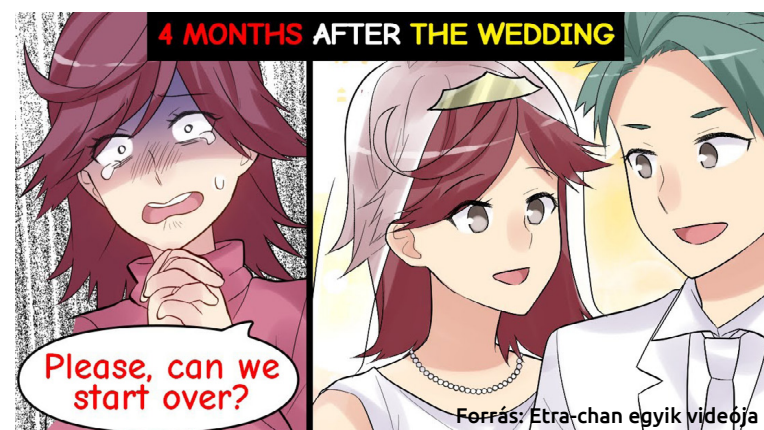
Etra-chan saw it! egy japán Vtuber, aki valós életbeli szituációkat mangás videó formájában dolgoz fel lassan több mint egy éve. A videóban a megszokott szereplőket mindig más és más helyzetben láthatjuk, amint bemutatnak egy történetet. Nincs általánosított elkülönítés, hogy jó vagy rossz karakter, vagy éppen, ki kinek a családtagja, mert minden epizódnál a karakterek szerepköre változik. Így például, akik általánosan a rossz karakter szerepében vannak, mint Akamatsu, Tachibana, Yuzuriha vagy épp Akane, néha előfordul, hogy pont ők a főszereplők vagy a főszereplő segítői/ barátai. A csatorna történetei mindig példamutató, boldog befejezéssel végződnek, és mindig valami új hétköznapi tanulságot ismerhet meg a néző. A részek nem kapcsolódnak egymáshoz, így akármelyik részt nézi meg valaki, nem marad le semmiről.

A videók témája

A csatorna általában teljesen hétköznapi dolgok. A csatorna általában teljesen hétköznapi eseményeket dolgoz fel: megcsalás, elromlott házasság, karrier vagy éppen a gonosz anyós problémája.

Bár az egyes témák gyakoriak, a feldolgozás és a cselekmény mindig más és más, így sose ugyanazt a történetet kapjuk más köntösben. A hétköznapi problémákat realiztikus módon oldják meg a karakterek, így a néző könnyen megértheti.

A részek során igyekeznek megmutatni azoknak, akik valamilyen hasonló helyzetben vannak, hogy milyen megoldások lehetnek az adott szituációban. Természetesen a videók során fiktív helyszíneket, neveket használnak, ezáltal hiába valós az adott helyzet, kész tényeket és megoldásokat nem vázol fel a történet. Inkább csak alternatív segítség, ami a valós életben is hasznos lehet a nézők számára, mivel az általuk beküldött tapasztalatokat használja fel.



dásokat nem vázol fel a történet. Inkább csak alternatív segítség, ami a valós életben is hasznos lehet a nézők számára, mivel az általuk beküldött tapasztalatokat használja fel.

Média oldalak

Egy éve elérhető az angol és két éve a japán csatorna, emellett 8 hónapja létrejött a spanyol csatorna is, ahol folyamatosan fordítják a videókat. Ha valakinek még ez sem lenne elég, akkor kínai nyelven is próbálkozhat, ott is számos videót le lehet nézni.

Játékokról, live-okról, karakterekről és egyéb dolgokról szóló videóknak Etra-chan's room néven külön csatorna van, ahova elég gyakran kerül fel tartalom. Emellett Twitteren is követni lehet japán nyelven a „művésznőt”.

Karakterek

Számos karaktert vonultat fel a csatorna más és más szerepben. Vannak, akiket gyakran látunk és vannak, akiket ritkábban. Előfordulhat, hogy az, aki az előző videóban még jó karakter szerepét játszotta, a következőben már rosszat. A szereposztás tehát nem állandó, így a néző nem unja meg őket. A karaktereknek van azonban egy állandó alapszemélyiségük, de történettől és szereptől függően ez is változhat: pl. Akamatsu gonosz szerepben egy bunkó és öntelt ember, aki

csak a maga hasznát helyezi előtérbe, viszont a jó szerepében segítőkész. Bár néha éles váltások vannak az adott szerepek között, mégse zavaró, passzol a karakterhez.

Egyéb dolgok

Etra-chan jelenleg is keres videószerkesztőt, ezenkívül közös munkára is nyitott. Például előfordult már, hogy egy-két történet során ötletesen népszerűsített egy játékot. A reklámot nem nyomja az arcodba, ügyesen beleépíti a történetbe.

Összességében elmondhatjuk, hogy akinek van napi 10 perce és szereti a mangaszerű képregényeket, annak kikapcsolódás gyanánt ajánlom Etra-chan csatornáját. Akinek pedig megtetszik és esetleg van Line-ja, már ott is megtalálja a karaktereket matrica formában.





manga

ÉDEN, A SOHA VÉGET NEM ÉRŐ VILÁG

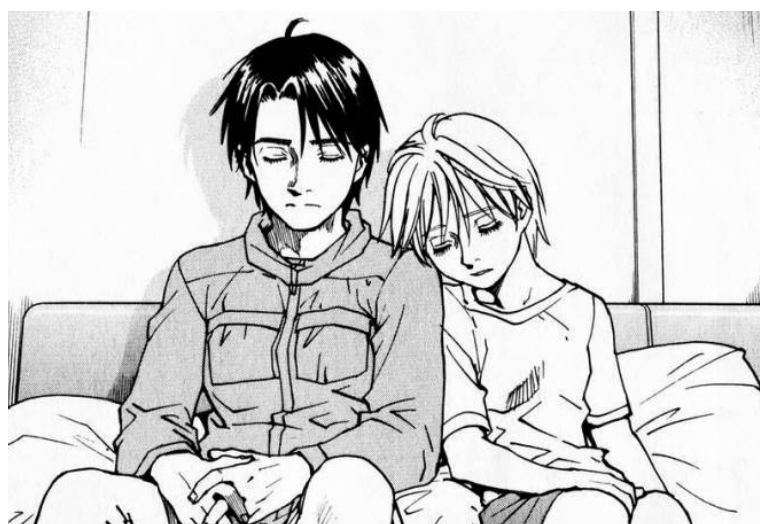
Írta: A. Kristóf



Bevezető

Ezúttal egy olyan mangát ajánlok, amelyikkel még én is csak ismerkedem (a cikk megírásakor). Az összeesküvés-elméletek kedvelőinek egyik kedvenc érve az, hogy összeesküvést (amit az egész világon természetesen csak ők voltak képesek felismerni - ez ám az arrogancia), melyet hirdetnek, egy könyv igazolni látszik. Gondolok itt arra az esetre, amikor egy regény cselekménye nagy vonalakban megegyezik azzal, amit ők a maguk találmányának állítanak. A kétségbeesett keresés során, hogy a paranoiájukból született világukat valami kemény ténnyel támasszák alá, elfelejtik, hogy a regényt a fantázia szülte, amelynek bár az üzenete a való világ lakóinak szól, története azonban nem egyezik meg a mi világunkkal.

Miért ez a felvezetés? Két okból is. Elsősorban el szeretném kerülni, hogy az olvasó engem is a paranoiások közé soroljon. Másodsorban pedig a manga világa nagyon hajaz arra a helyzetre, amiben mi magunk is vagyunk (a cikk megírásakor). Egész pontosan a manga azzal kezdődik, hogy a világot egy vírus („bezárás vírus”) sújtotta, emiatt a világ lakosságának 15%-a meghalt, valamint egy jelentős része súlyosan megcsonkult és deformálódott. Ez a vírus a világ teljes lakosságát érintette. Szerencsére itt a hasonlóság véget ér a manga és a mi világunk között, de erről részletesebben a következő alcím alatt írok. Kevésnek tűnik a kapcsolat a valós világ és a manga története között? Valóban, azonban a paranoiásabbaknak semmi se túl kevés.



Eme rövid bevezető után nyilvánvaló, hogy mi alapján bukkantam az Édenre. Továbbá a manga hírneve is segített abban, hogy megtaláljam, de ezekről egy kicsit később.

A manga története

A történet világát a káosz és szétesés torzába taszította egy mindaddig ismeretlen vírus, ami magának követelte a világ lakosságának 15%-át, valamint a túlélők egy jelentős részét megcsonkította. Ennek következtében, ha az addigi világ nem is hullott darabjaira, de tetőtől talpig felborult. A különböző országok kormányai olyan kihívás elé álltak, melyet rendszerint nem tudtak megoldani, emiatt a vírus utáni világ nagyban átalakult, és új társadalmi rendszerek alakultak ki.

Egy ilyen teljesen más világ alakult ki Dél-Amerikában is - ahol az országok napjainkban sem épp a stabilitásukról híresek -, egy új nagy-

hatalom született Propater néven. Történetünk azonban nem itt kezdődik, hanem egy Éden nevű szigeten, ami pont elszigeteltségének köszönhetően valamelyest könnyebben vészelte át a válságot. Az itt élők visszaemlékezéseiből tudjuk meg, hogy hogyan is nézett ki a világ a válság tetőpontján, valamint a vírus megjelenése előtt. Ezt követően Elijah szemén keresztül ismerjük meg az új Dél-Amerikát.

Mindeddig a cselekmény nem tűnik különbözőnek az átlagos világvége történetektől, azonban az Éden ennél sokkal többről szól. Elijah egy fiatal legény, aki nem csupán az új világrenddel fog megismerkedni, hanem egy olyan világgal is, mely túl nagy és túl gazdag ahhoz, hogy egy fekete és fehér sablonba bele lehessen szorítani. Útja során Elijah számos embert ismer meg, kiknek története több szempontból is mélységet/súlyt ad a mangának.

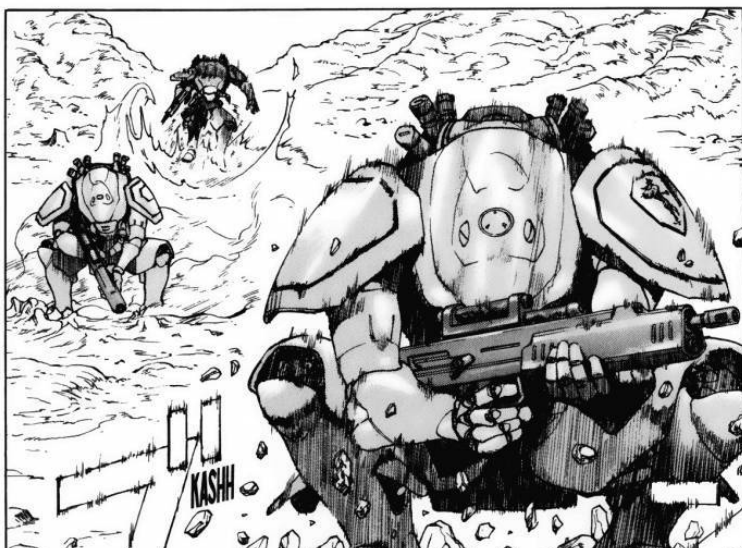
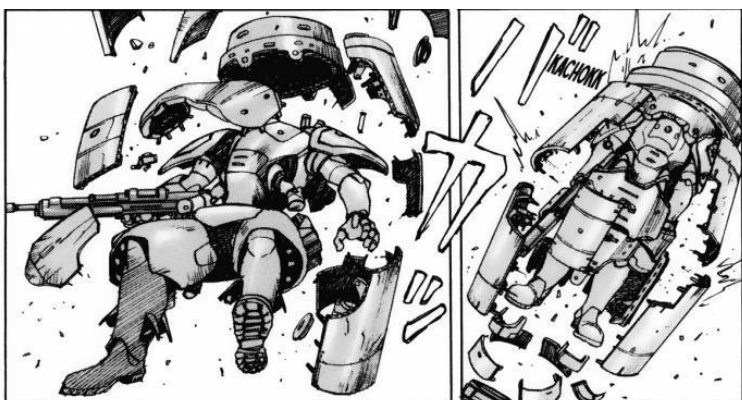
Nem tudom, az olvasók közül hányan tudják, hogy a geológusok, amikor egy követ találnak, hogyan állapítják meg, pontosan milyen kőzethez van szerencsájük? Természetesen több módszer létezik, de a legegyszerűbb és leggyakrabban alkalmazott módszer a következő: kalapáccsal kettőtörök a követ, hogy a friss törés alapján (melyre nem ülepedett le semmilyen idegen anyag), helyesen be tudják azonosítani a kőzet tulajdonságait és pontos besorolását. A manga ugyanezt az analógiát követi.





A vírus „kettőbe törte” az addigi létező társadalmakat, eltávolított minden lerakódást, régről megmaradt, de már nem élő hagyatékokat, mindent, ami nem kapcsolódott szorosan a társadalmi életéhez. Ezáltal az emberiség nemcsak megkezdte önmaga újjászervezését, de megmutatta a foga fehérjét is.

A manga így amellet, hogy világvége és cyberpunk kategóriába tartozik, kérdés nélkül besorolható a társadalomkritika témába is. Összegezve tehát erre a három kategóriára alapoz.



A manga rajzstílusa

Egy mondatban összefoglalva: a rajzstílus pontosan olyan, amilyen elvárható egy havi megjelenésű mangától. Kicsit bővebben ez azt jelenti, hogy a mangának több ideje volt dolgozni a művön, így egy minőségi munkát kaptunk (ez nem feltétlenül magától értetődő, de ebben az esetben kérdés nélkül igaz). A manga aprólékos és részletes rajzmunkáról tanúskodik, mely egyúttal szemet gyönyörködtető, és hitelesen visszaadja a cselekményt is, azaz jól támogatja egymást a történet és a rajzstílus.

A manga utóélete

Sajnálatos módon anime vagy OVA nem készült a mangából (vagy talán nem sajnálatos, igazság szerint attól függ, ki készítette volna), de egyéb filmfeldolgozás sem. Mivel a történet már több mint 10 éve véget ért, ezért szerintem kevés az esély rá, hogy valamilyen feldolgozást kapjon. A manga azonban annyira sikeres volt, hogy az Amerikai Egyesült Államokban megjelent hivatalos angol fordítással, a Dark Horse Comics kiadó által, Nagy-Britanniában a Titan Publishing Groups megjelenésében, valamint Németországban az Egmont Manga & Anime jóvoltából olvashatták a rajongók.

Így tehát, ha a filmiparba nem is tört be a mű, mégis széles körben eljutott a rajongókhoz több nyelven és kiadón keresztül.

Saját vélemény és ajánlás

Talán senkinek nem lesz nehéz elhinni, de ami először megfogott a mangában, az a rajzstílus volt, különösen a cyberpunk-mecha része. Ezenkívül már első ránézésre megtetszett a gore és a tény, hogy a manga úgymond „nem tart vissza semmit”. Ez alatt azt értem, hogy a történet egy brutálisan őszinte posztapokaliptikus világot mutat be, amiben semmi sem marad kitakarva vagy elkerülve, csak azért, mert túl durva.

De ahogy elkezdtem olvasni az Édent, az egyre többet és többet nyújtott a már felsorolt pozitívumok mellett. Mint már írtam, a történet összetett és rétegelt. Emiatt biztos vagyok benne, hogy mindenki fog találni valamit, ami a kedvére van belőle.

Mindezen túl a manga alapvetően 18+-os történet, mind a mondandója alapján, mind pedig a rajzstílusa miatt. Inkább a felnőtt korosztálynak készült. Semmiképp sem egy könnyű olvasmány, időt és odafigyelést igényel, cserébe pedig kellő mennyiségű elgondolkodni valót ad az olvasónak.



Mangaka: Endo Hiroki

Műfaj: cyberpunk, akció, 18+, világvége, gore, seinen, sci-fi, társadalomkritika stb.

Hossz: 16 kötet

Publikálás éve: 1997-2008



manga

BOYFRIENDS.

Írta: Yuuko, Balu





Mostanában egyre több webtoont kezdek el olvasni, és sikerült Balura is átragasztanom ezt a jó szokásomat (remélem, ő is örül ennek – „Nem.”). Vagy legalábbis sikeresen rávettem a Boyfriends elolvasására, és ennek apropóján készült el az első collab cikkünk is.

Kiindulópont

Főszereplőink egyetemisták, akik mind különböző szakokra járnak. Goth és Prep harmadévesek, ráadásul gyerekkori barátok, akik a koliban is egy szobában laknak. Prep szeretne már magának egy pasit fogni, de olyan szerencsétlen, hogy észre sem veszi, amikor egy másodéves srác flörtölni próbál vele. Míg Gothnak mindenféle megerősítés nélkül sikerül megszereznie egy aranyos gólya telefonszámát. Ezután randi randit követ, és az ember egyszer csak azt veszi észre, hogy már végre is ért az első évad röpke száz fejezetének.

Boyfriends

Fontos az elején leszögezni, hogy a webtoon négy olyan srácról szól, akik poliamor kapcsolatba kerülnek egymással. Ez magyar fordításban többszerelműséget jelent, és olyan kapcsolatot takar, amely ugyan nem monogám, de etikus és konszenzusos, valamint minden részt vevő félnek tudomása van róla és hozzá is járul. A történet ügyesen kerüli ki a romantikus történetek unásig ismételt – és mégis változatlanul népszerű – kli-



séjét, vagyis a párok közötti kommunikáció teljeséggel figyelmen kívül hagyását. Itt a karakterek őszintén megbeszélnek egymással a problémáikat, érzéseiket és gondolataikat. Nem kell képzeletbeli harapófogóval kihúzni belőlük, hogy mi is a bajuk, vagy éppen egyre idegesebben végigkövetni azt, ahogy azért vesznek össze, mert nem képesek nyíltan kimondani valamit, amit adott esetben fél perc alatt tisztázni lehetne. Helyette inkább kvázi heteket vagy akár hónapokat nyúglódnak miatta. Szóval szerencsére itt erről szó sincsen, ugyanakkor romantikából és aranyos jelenetekből egyáltalán nincsen hiány. De lássuk is, hogy kiknek a történetét követhetjük végig, ha adunk egy esélyt ennek a webtoonnak!

Jock, nerd, prep, goth

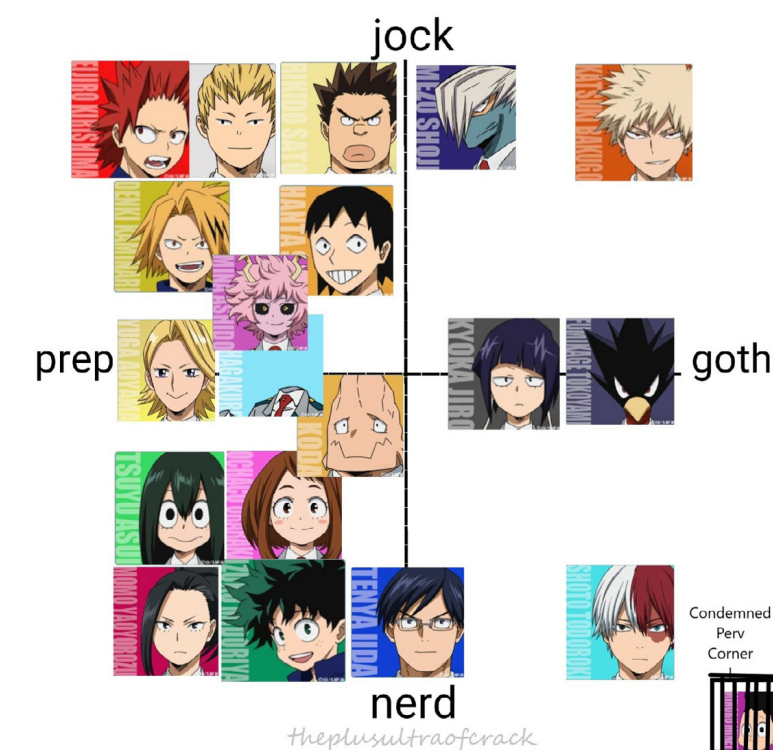
Ha a romantikát nem is, a karaktereit sztereotípiákra építi a Boyfriends, olyannyira, hogy szándékosan nem kaptak nevet sem a szereplők, ezzel is elősegítve azt, hogy könnyebb legyen azonosulni velük.

A jock „izompacsirta” egy magas, kigyúrt atléta, akinek mindene a sport, negatív tulajdonságai pedig a beképzeltség, szeszélyesség és az ostobaság lehetnek. A spektrum másik végén helyezkedik el a nerd „kocka”. A nerdektől távol áll a sport, de mániákusan tudnak rajongani bármiért, főleg az intellektuális tevékenységekért. Általában visszahúzódóak és különcök, illetve a sablon sokszor a nem vonzó vagy taszító jelzőt is kapcsolja hozzájuk.

A prep „ötletem sincs, hogy lenne ez magyarul” kifejezés az egyetemre felkészítő iskolák diákjainak szubkultúrájából jön. Jellemzően ezt a fizetőssulit a gazdagabb, elit társadalmi réteg engedheti meg magának, így van miből költeniük a tipikus divatra is: matrózblézer, ing, kockás pulcsi, chino (nadrág); ezeket a webtoonszereplőnkön is megfigyelhetjük. Ezzel szemben a goth „gót” nem alkalmazkodik, csak önmagát próbálja érvényesíteni, és tetőtől talpig feketébe öltözik.

Elsősorban az amerikai középiskolákhoz köthetők ezek a sztereotípiák, de a különböző szubkultúrákban sem ritkák. 2017-ben készültek el az első mémek, amik a karaktereket a jock–nerd, illetve a prep–goth skálákon helyezik el.

Inkább nyugati filmekhez vagy animációs sorozatokhoz találunk ilyen diagramokat, de animékhez is akadnak. A webtoon pedig ezeket a kliséket vette alapul, és még extra tulajdonságokkal, hobbikkal és egy komplex személyiséggel ellátva őket, készített belőlük imádnivaló karaktereket.





Jock (20) PHYSIOLOGY MAJOR
SOPHOMORE
PLAYS FOR THE FOOTBALL TEAM!

GOOD BOY LV.

FLIRTING PROWESS

TIK TOK FOLLOWERS

INVENTORY.EXE

Nerd (19) DOUBLE MAJOR:
ASTRONOMY & MATH!
FRESHMAN

GOD & ANIME POWER

TWICE ALBUMS

HAIR COLORS

INVENTORY.EXE

Prep (21) BUSINESS MAJOR
SENIOR
STUDENT UNION MEMBER

CLINGINESS

DATEABILITY

\$ CASH MONEY \$

INVENTORY.EXE

Jock, Nerd, Prep és Goth

Jock mindenféle sportot űz, hivatalosan a focicsapat tagja, de a kosár is a szenvedélye. No, meg a tánc, többek között K-pop-táncokkal szerzi a követőit Tik Tokon. Ám közben a játékkonzollal is jól bánik. A sztereotípiával ellentétben egyáltalán nem beképzelt vagy öntelt, inkább jófiúpontokat gyűjthetne.

Nerd kissé visszahúzódó és félénk tud lenni, pedig igazából ő a leginkább nyitott mindenféle újdonságra, és ő a legerverzesebb is a csapatban. A haját varázslatos sebességgel tudja átfesteni, mintha maga is egy animekarakter lenne. De annyira weeb, hogy nemcsak animét néz, hanem K-popot is hallgat, és még a játékokkal is boldogul. Nem úgy, mint a párhuzamosan végzett szakjaival.

Prep az az igazi extrovertált meleg srác, akit csak el tudunk képzelni. Imád shoppingolni, és apuci révén meg is teheti, az elegáns öltözék

Goth (21) ART MAJOR
SENIOR
GOES TO CLASS 5X PER SEM

CHILL FACTOR

TWITCH SUBS

D'ARKNESS LV.

INVENTORY.EXE

pedig elengedhetetlen számára. Ő unszolja a többieket programokra, ő viszi a csapatot pride-ra, ugyanakkor néha olyan, mint egy nagyra nőtt gyerek.

Goth kicsit ridegnek tűnhet elsőre, de talán a legondoskodóbb négyük közül. Művészeti suliba jár, úgy félévente mondjuk ötször, a tanulás valami földöntúli dolog számára. Gamer, Tweecheen (webtoonbeli Twitch) streameli a játékokat, illetve a közös animézés sincs ellenére. Lélekbeli macska, és utálja a napfényt. Kell ennél több?

Referenciák

Mivel a történet napjainkban játszódik, számos utalás található benne különböző népszerű bandákra, játékokra – hogy csak néhány példát említsék.

A TWICE (a webtoonban 2WICE) például az egyik legnépszerűbb koreai lánybanda. A Sixteen tehetségkutató valóságshow után 2015-ben debütáltak kilenc taggal. Nerd és Jock is nagy rajongója a 2WICE-nak a webtoonban, így többször előkerül a zene az epizódokban. A 9. fejezetben a *Like Ooh Ahh*, a 20.-ban a *Cheer Up*, a 48. fejezetben pedig a *Fancy* szól a háttérben. Az 51–52. fejezet teljes egészében egy 2WICE-koncert, ami előtt egy kis eseményt is szerveztek: random dance különböző számokra, mint a *TT*, *Signal* vagy a *Likey*. A koncerten pedig – a koreográfiából és Sana ruháiból ítélve – a 2021 júniusában kiadott *Alcohol-Free*-t nézi meg Nerd és Jock élőben.



De a gamereknek is tartogat néhány referenciát ez a webtoon: visszatérő játék a *Super Smash Friends* (avagy *Super Smash Bros*), a 65. fejezetben pedig bemutatják a játékokhoz a legkevésbé sem értő Prepnek az *Anime Crossingot*, ami kísértetiesen hasonlít az *Animal Crossing*hoz dizájnban és funkciókban is.

Rögtön az első fejezetben előkerül még egy anime is, a *Pretty Planet Idol Puri*, ami a 8. fejezetben még visszatér egy jelenet erejéig.



A szakértők szerint a *PreCure* lehet, ám az egyetlen animében elhangzó mondat inkább a *Sailor Moonra* hajaz, egyébként pedig *PriParát* is tartalmazhat nyomokban (nem hivatalos források szerint). Továbbá van benne egy utalás A kis hercegre is, egész pontosan egy retelling (azaz újrafeldolgozás), amit Goth rajzol – természetesen négy főszereplőnkkel a főszerepben.



Személyes élmények

Yuuko

Nagyon megszerettem ezt a történetet, gyakorlatilag pár nap alatt ki is olvastam. Egy kellemes BL webtoont kerestem, ami remek kapcsolódást nyújthat egy fárasztóbb nap után, és erre a célra tökéletesen meg is felelt. Először kicsit meglepetésként ért a poliamor kapcsolat benne, mivel mindenfajta előismeret nélkül vágtam bele a sorozatba. Ugyanakkor nagyon örülök, hogy rátaláltam, mert egy nagyon aranyos történetről van szó.

Balu

Engem azért nem ért váratlanul, hogy négyen fognak járni, mert Yuuko valahogy úgy vezette fel nekem, hogy cuki poliamor BL-t olvas. Ám pont ez volt benne érdekes, még nem nagyon találkoztam ehhez fogható koncepcióval. (A há-



reaniméket most ne vegyük ide, az más tészta.) Engem végig lekötött az epizodikus szituációival, egyszer csak azt vettem észre, hogy elrepült az a száz fejezet, úgyhogy várom a folytatást, szerencsére már be is jelentették. Különösen élveztem a 2WICE-referenciákat meg a macskás jeleneteket. A végén egyhangúlag megszavaztuk Gothot best boynak, és a mindenféle „Melyik Boyfriends-karakter lennél?” tesztek alapján pedig mindketőnknek – ki gondolta volna – Nerd jött ki (bár szerintem rám jobban illik a leírás, mint Yuukóra). Röviden tehát: imádtam és ajánlom.



Cím: Boyfriends.

Alkotó: Refrainbow

Hossz: 100 fejezet (1 évad)

Státusz: folyamatban, de nincs cliffhanger

Nyelv: angol

Értékelés: 9.37

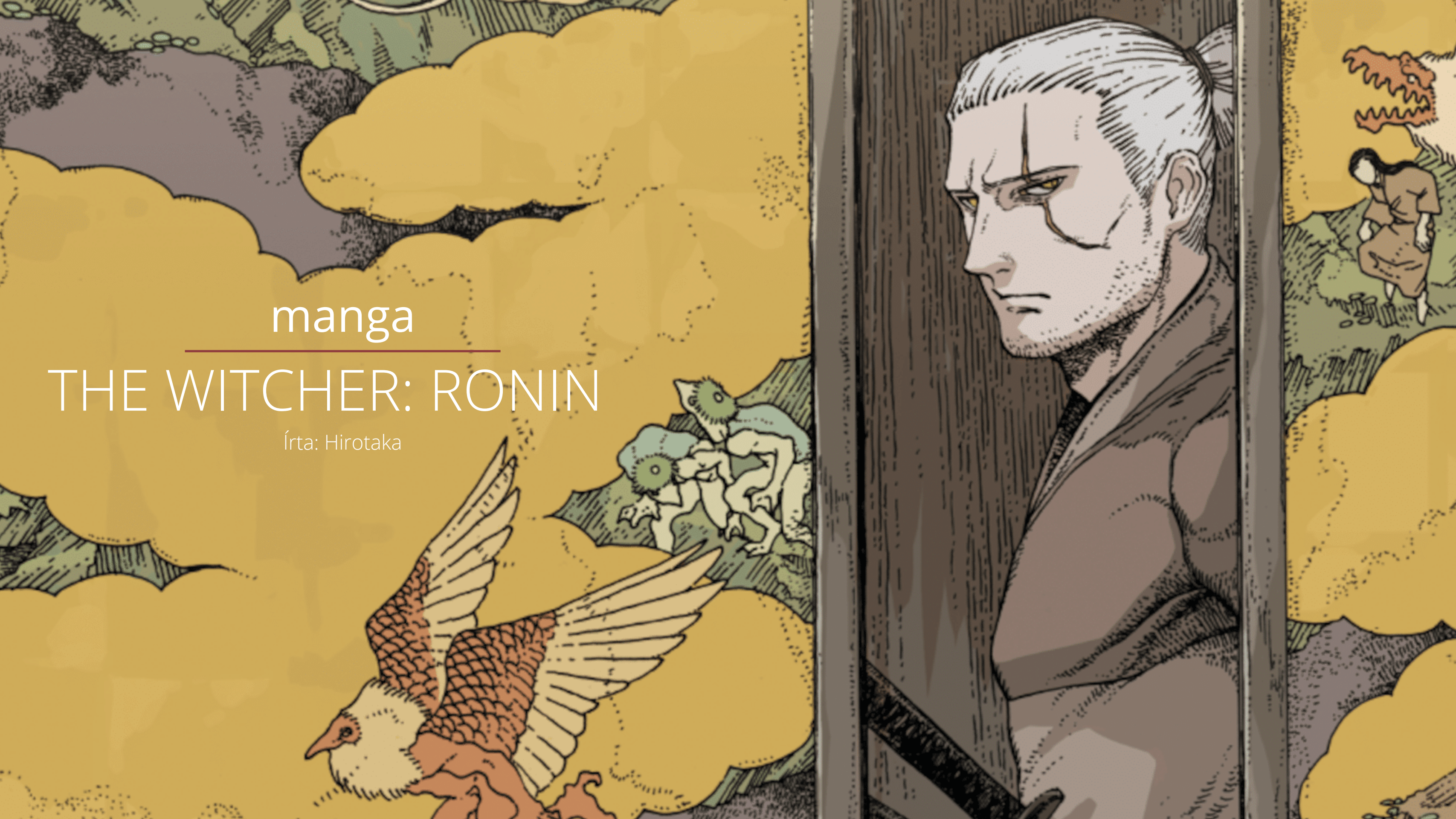
Magyar fordítás: eddig 12 fejezet

TESZT: Te melyik karakter vagy?

manga

THE WITCHER: RONIN

Írta: Hirotaka





A *The Witcher: Ronin képregény* alkalmat ad arra, hogy ezt a franchise-t is - még ha csak egy cikk erejéig is - be lehessen hozni a magazin keretei közé. Nemcsak a helyszíne, az alkotók is részben japánok, így belefér a profilunkba.

A *The Witcher* vagy a *Vajákat* szerintem senkinek nem kell bemutatni, hiszen a könyvek, játékok és a sorozat okán csak az nem hallott róluk, aki remeteként bujdosott egy távoli hegyi barlangban. Így ennek bemutatásával nem koptatnám a billentyűzetet.

Geralt és Japán

Valamikor tavaly ősszel indult egy Kickstarterkampány a CD Projekt RED által, hogy megjelenetnének egy *The Witcher: Ronin* címet viselő képregényt/mangát, és ahogy ilyen projekteknél lenni szokott, minél többet fizet az ember, annál több extrát kap + bárki vehetett még egyéb kiegészítőt. A legolcsóbb verzió - amire jómagam is hajlandó voltam kiadni látatlanban - 35 eurót kóstált, és mivel a célösszeget negatív idő alatt elérte a kampány, így később egyéb bónuszokkal egészítették ki. Tehát amit a teljes pakk tartalmazott, az a képregény színesben, A4-es keményfedeles formában, hat illusztrált képeslap, ugyanígy illusztrált A4-es borítók és a standard fekete-fehér mangakötet kiadás. Kiegészítőnek még bárki vehetett minifigurát, fémkítűzőt vagy vászontáskát. A csomagom márciusban futott be, szép *Witcher* logós dobozban, nem



túl környezettudatosan, szellősen becsomagolva. Ez a képregény Ríviai Geraltot és még pár kedvenc karakterünket egy másik, általunk is ismert világba helyezi: a középkori Japánba, ahol minden fa mögött mitikus lényekbe botlunk, néhányuk rejtőzködve vár áldozatára, de valamelyik a közeli falut zaklatja. Geralt ugyanúgy vaják, de itt a tradicionális japán, vándor szamuráj szerepet kapta, vagyis ronin, aki a japán vidéket járva keresi meg a napi betevőre valót.

El tudom képzelni, hogy megoszlanak a vélemények, szükséges-e Geraltot a japán szörnyvilágba helyezni, de szerintem egy nagyon jó kulturális ötvözet a kettőnek.

A ronin útja

Történetünk elején a vaják egy kis fogadóba téved be, ahol feltöltődne kicsit, ám néhány vendég nem veszi jó néven a váratlan látogatót, s bár pórul járnak kötekedésükért, Geralt inkább továbbáll. Ekkor fut bele egy idegenbe, akit kappák támadtak meg. Megmenti, és a közeli faluban fel is bérlik, hogy busás jutalmat kap, amennyiben a túlvilágra segíti a falusiakat ritkító szörnyeket. Az egyszerűnek látszó munka viszont több érdekességet is tartogat, így Geralt elindul a végzete felé vezető úton, amin különféle mitikus lények, mint a tengu vagy maga Yuki-onna várják.

Gyakorlatilag ez is úgy kezdődik, mint megannyi vaják történet, csak ezúttal más a helyszín és a szörnyek. A sztori szépen és nagyon hangulatosan indul, ugyanakkor erősen lezáratlan, érzékelte, hogy ennek még lesz folytatása. Remélem is, különben így sok értelme nincs. Ez így csak arra volt jó, hogy belekóstoljunk a világba.

A manga két részre van osztva, az első fele a fő történet, ami igazán remek. Utána három rövid történetet kapunk Geralt kalandjaival: részesei lehetünk egy róka esküvőnek (*The Fox Wedding*) Yenneferrel, amiből árad a japán tradíció és hagyomány, egy bújocska szerű sztorinak Cirivel (*The Trial*), aminek se füle, se farka, inkább csak egy rövid edzés, végül pedig egy random szörnyvadászos történet kapunk (*Law of Surprise*) Vesemirrel, amiben egy falut mentenek meg a Namahegének nevezett lényektől.



Értem a készítőik szándékát, hogy plusz történeteket is be akartak mutatni, ugyanakkor úgy vélem, a kevesebb több lett volna, szívesen olvastam volna egybefüggő sztorit az egész kötetben (amilyenek az itthon is kapható Vaják képregények), mint egy félbevágottat. Sőt még jobb lehetett volna, ha a fenti kisebb íveket beleépítik a fősodorba. Így egy kicsit rossz szájízünk lehet a kötet elolvasása után, de reméljük, hamar jön majd a folytatás.

A történetet Rafal Jaki írta, japán filológia szakon végzett a Varsói Egyetemen, nyolc éve dolgozik a CD Projekt RED-nél, mint képregényszerkesztő, és segítette a *Gwent* játék megalkotásában.





Rajzolók

Hataya: japán illusztrátor és animátor. Specialitása az úgynevezett jingai rajzok, ami gyakorlatilag a nem emberi lények ábrázolását jelenti. Animékben és mangákban kevésbé van jelen, a MAL adatbázisa csak a Neko no Matasaburo one-shotot írja hozzá. A Witcher: Ronin fő történetívét ő rajzolta, és pazar munkát végzett: a környezet, a karakterek és a szörnyek is fantasztikusan néznek



ki. A tájból árad a japán érzet, és a lények is kelően félelmetesek. A harcok lendületesek és megfelelőek, bár itt-ott lehetne hosszabb kicsit.

Akiramela: az ő munkáját dicséri a Rókaesküvő sztori, ami talán a legautentikusabb történet, árad belőle a misztikum és a folklór. Szintén japán alkotó, aki egy videójáték cégnek dolgozik, szereti a nyugati játékokat és képregényeket. A Rókaesküvő rajzstílusa letisztultabb, kellemesebb, mint a



fősztori, viszont annyira nem tér el, hogy zavaró legyen és elüssön. Emellett Yennefer kimonóban is csodásan fest.

Mitsusawa Akira: a The Trial történetét rajzoló szabadúszó illusztrátor. Több animébe is besegített már, mint az Escaflowne és a Cowboy Bebop sorozata. Ennek a rövid sztorinak van a legegyszerűbb rajzolása, de mivel maga az történet is olyan semmilyen, így végül is passzol hozzá. Persze egyáltalán nem ronda; szép, csak a többihez képest részletszegényebb.

Hanzo: Szintén japán illusztrátor, akinek specialitása a dinamikus akciójelenetek. Ez meg is látszik, a Law of Surprise sztori elképesztően akciódús, emellett nagyon részletesen van megrajzolva. Lendületes pózok, kidolgozott karakterek, sok vér, cserébe többször részletszegény környezet.

Szinezés

Bizony ez is van, mivel a keményfedeles verzió színesben érkezik. A fő történet pasztellel színezett, nagyon kellemes a szemnek, és ad egy plusz hangulatot az egésznek. Az árnyékolás is ennek megfelelően gyengébb, de összességében nagyon szép. A Fox Weddinghez nem kapunk színezést, az marad fekete-fehér, pedig azt is megnéztem volna úgy is. A The Trial már sokkal élénkebb színekkel dolgozik, árnyékolás pedig szinte nincs is, nagyon minimális. A Law of Surprise szín-

tén fekete-fehér, ez viszont jó is így. Mind a mangában, mind a keményfedeles verzióban találunk még illusztrációkat (ami a képeslapokon is rajta van), valamint bestiáriumot is, amiben a történetben megjelenő lényekről olvashatunk általánoságban és a mangában betöltött szerepükkel kapcsolatban.

Összességében elég érdekes kezdeményezés a The Witcher: Ronin. Akik szeretik a Vaják franchise-t és vevők a japán környezetre, azoknak remek darab lehet ez a gyűjtemény, élvezetes percek fog okozni. Akik csak Geralt eredeti története miatt rajonganak, azoknak is jól mutathat a könyvespolcon, azonban az élvezeti értéke jóval kevesebb lesz. A megvalósítás nagyon igényes, ugyanakkor a történet erősen bevezető szagú és bizony folytatásért kiált, így biztos vagyok benne, hogy sokan azt mondják majd: „csak ennyi?” Nos igen, egyelőre, de én reménykedem a folytatásban, igény lenne rá.

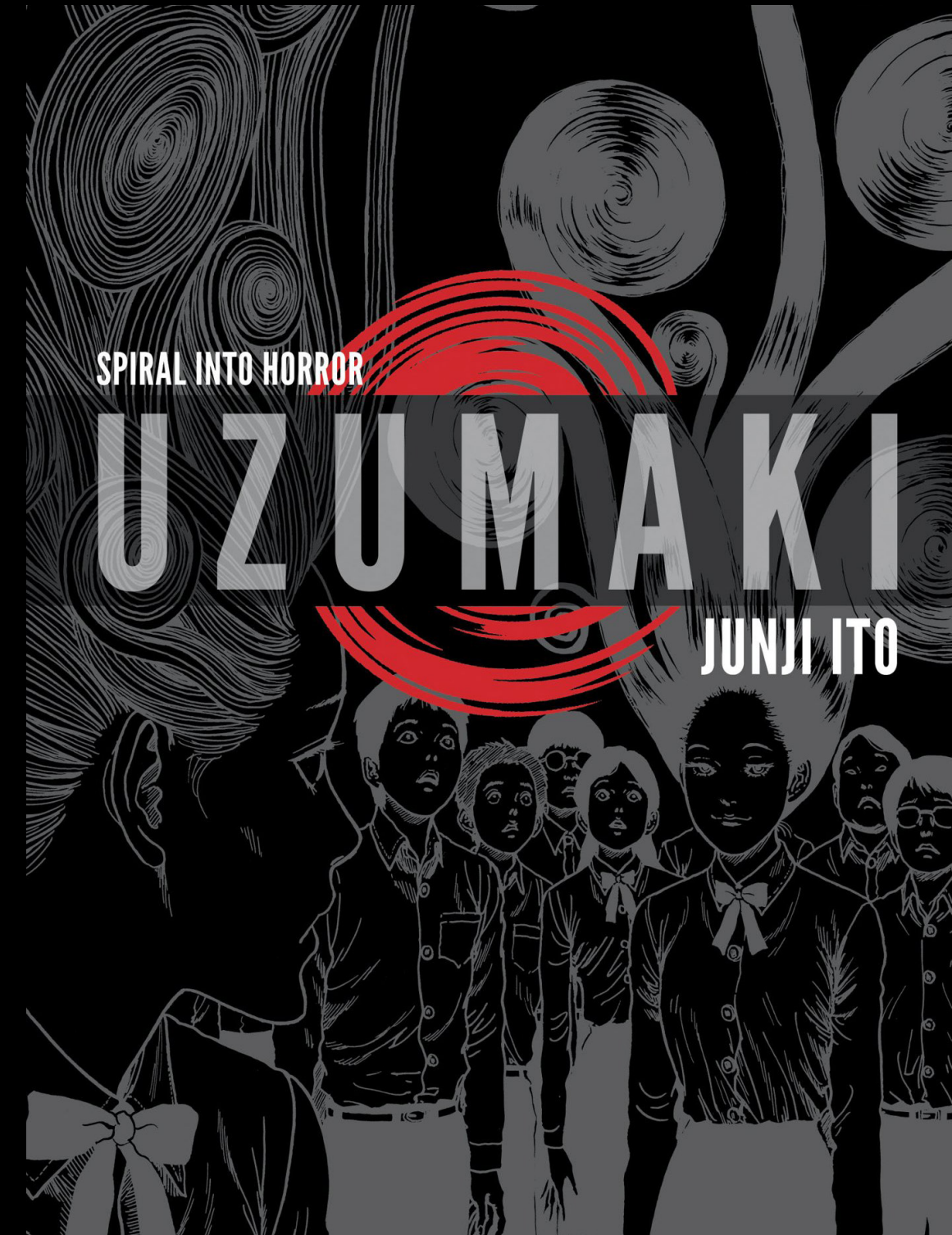
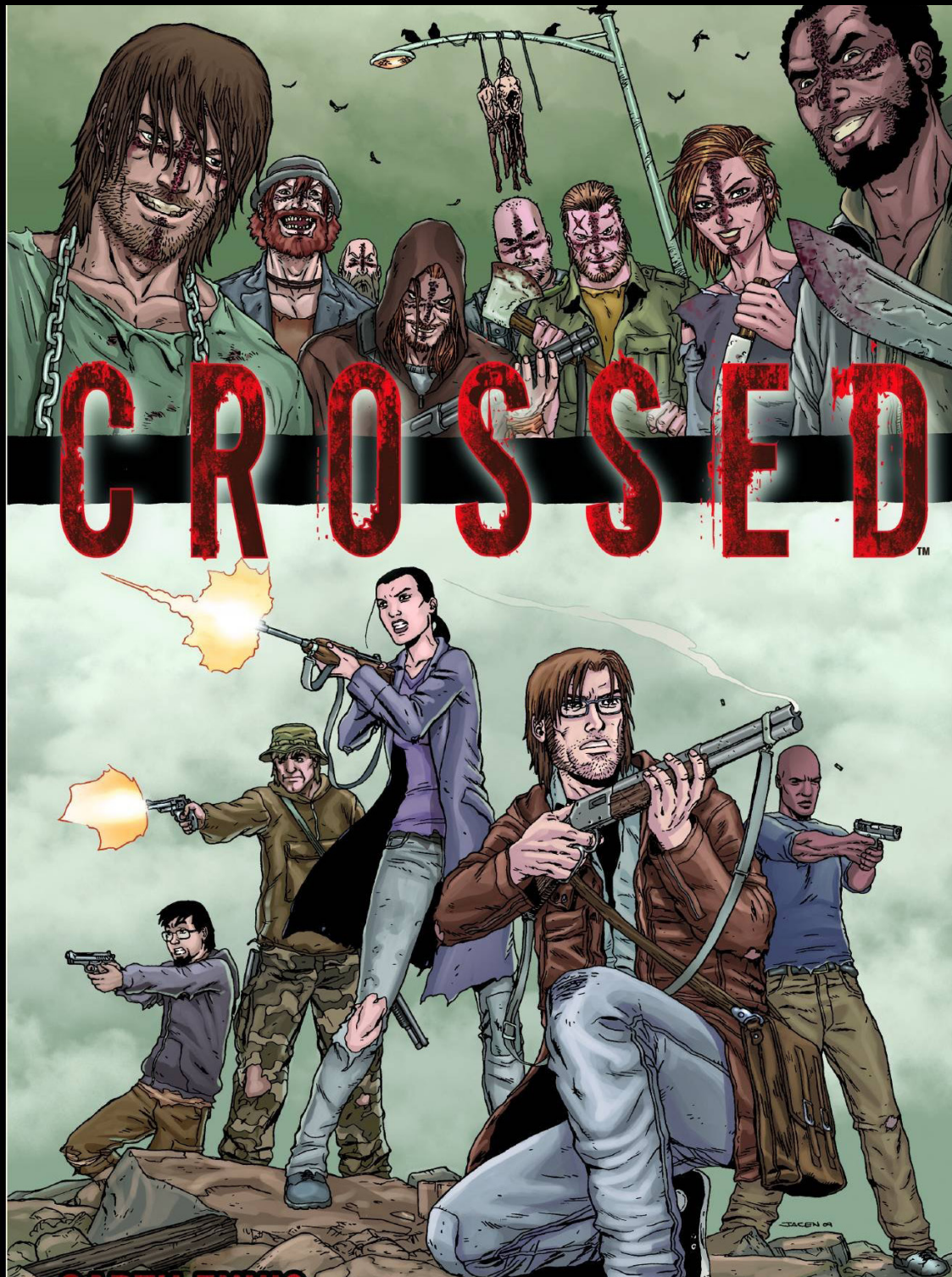


manga

ÉLŐHOLTAK ÖRVÉNYÉBEN

avagy a Crossed és az Uzumaki összehasonlítása

Írta: Szabó Csaba





A *Debreceni Egyetem Kommunikáció- és Médiatudomány szakos hallgatójának a Rétegmédiák órára készített írása, mely a horrorképregényeket hasonlítja össze egy amerikai comics és egy japán manga példáján keresztül.*

A comics ez esetben a *Crossed*, melyet Garth Ennis írt és Jacen Burrows rajzolt.

Ez az alkotás egy eléggé terjedelmes, nagyobb lélegzetvételű képregény, mely egy posztapokaliptikus disztópiában játszódik, ahol zombik lepik el a földet. Ha élőszereplős filmmel kellene párhuzamba állítani, akkor a 28 nappal később hangulatát vélem benne felfedezni, mivel hasonló tulajdonságokkal rendelkeznek a képregény és a film zombijai. Emiatt a képi világra jellemző a gore, az erőszak megjelenítése, a vér és egyéb explicit tartalmak.

Az általam kiválasztott manga pedig az *Uzumaki*, írója és rajzolója egy személyben Ito Junji.

Ez is horror alkotás, de nem gore-orientált, sokkal inkább a pszichológiai, illetve természetfeletti vonalat célozza meg. Története viszont nagyon egyedi és eredeti: központjában egy diáklány (Goshima Kirie) és a barátja (Saito Shuichi) állnak, akik egy csendes kisvárosban élnek, melyen egy különös, spirálokkal összefüggő átok ül. (A japán „uzumaki” szó is erre utal, mert spirált vagy örvényt jelent.) Például felbukkannak a képregényben forgószelek, rejtélyes spirálalakú kinövések az emberi bőrön, spirálalakban összetekeredő emberi testek, spirál alakú labirintusok, és így to-

vább. Tehát ez a geometriai alakzat ebben a világban egy baljós, gonosz töltetű dolog.

A *Crossed* esetén említettem a gore-t, de ez nem jelenti azt, hogy az *Uzumaki* kevésbé hátborzongató, mivel megjelennek body horror elemek is, és vért ugyan nem nagyon látunk, de drasztikusan eltorzuló emberi testeket igen. Ha



filmese példákkal kellene szemléltetnem, akkor az emberi százlábú vagy a Tusk látványvilágát lehetne melléállítani, vagy japán példával a *Tomie Unlimited* című filmhez hasonlítani még, mely szintén Ito Junji egyik mangájának filmes adaptációja.

Ha aszerint hasonlítom össze, hogy horror alkotásokról beszélünk, akkor az *Uzumaki* eszköztára szélesebb, hangulata nyomasztóbb, de az erőszak, mint olyan, kevesebb teret kap, és inkább a természetfeletti kerül benne előtérbe. Viszont a *Crossed* jobban épít az erőszakra, sokkal több sebet, csonkot és vért lehet látni, melynek mértéke igen nagy, de ezen kívül egy „átlagos” zombifilm hangulatát idézi. Nekem személy szerint jobban tetszett az *Uzumaki*, pedig a horrorban inkább a gore felé húzok, de a manga a hihetetlenül abszurd képi világával és váratlan fordulataival „kompenzálja” az „alacsony” gore-faktort.

Stílusbeli különbségek: A *Crossed* színes, színvilágát a barna, zöld, sárga, vörös és fekete különböző árnyalatai uralják, de minden szín megjelenik bizonyos formában. Az *Uzumaki* ezzel szemben szó szerint fekete-fehér, még a szürke árnyalatait is nehezen lehet megtalálni. A *Crossed* mögött több szerző is áll, míg az *Uzumaki* egyetlen ember munkája. Az olvasás iránya is különbözik, legalábbis az eredeti manga esetén, én ugyanis egy megtükrözött változatot találtam meg az interneten. A szöveg mennyisége, aránya is különbözik, a mangában kevesebb a szöveg, ezt pedig személyes észrevétellel egészíteném ki: ugyanez



igaz a japán filmekre is. A *Körnek* például létezik amerikai és japán változata is, az amerikai változatot szinte végigbeszélik a szereplők, míg a japán verzióban előfordulnak hosszú percekig tartó csendek is.

Ezek a legfontosabb és legérdekesebb különbségek a bemutatott művek között.



live action

ALONG WITH THE GODS: THE LAST 49 DAYS

Írta: Yuuko



*Nem számítottam rá, hogy az első film, az **Along with the Gods: The Two Worlds (AniMagazin 64.)** ennyire fog tetszeni, mégis nagy hatást gyakorolt rám. Amikor tehát rájöttem, hogy van folytatása, rögtön tudtam, hogy meg kell nézmem. És bár a **The Last 49 Days** teljesen különbözik elődjétől, mégis legalább annyira, sőt talán még jobban is lenyűgözött, mint az első rész.*

Azoknak, akik még nem látták az első filmet vagy nem olvasták a róla készült ajánlót, azt javasolnám, hogy nézzék meg őket – bár nem feltétlenül ebben a sorrendben. Tehát a továbbiak elolvasását csak azoknak ajánlom, akik látták az első filmet, vagy szeretik a spoilereket, mivel jelen filmünk kiindulópontjához elengedhetetlenül szükséges elárulnom a **The Two Worlds** befejezését.

Történet

Tehát minden ott folytatódik, ahol az első film befejeződött. Kim Ja Hong sikeresen átjutott mind a hét tárgyaláson, így újjászülethetett.



Öccse, Kim Soo Hong pedig felhagyott a bosszúállással, valamint lehetőséget kapott arra, hogy ő is példakép legyen. Azonban Yeomra isten ezt nem ismeri el, így komoly feltételt szab a három pártfogó számára. Az alatt a 49 nap alatt, amíg Soo Hong ügyét tárgyalják, átvezetnek még egy lelket a túlvilágra: Egy öregember lelkét, akinek már régóta meg kellett volna halnia, ezt azonban az őrangyala eddig minden alkalommal megakadályozta. Így Hae Won Maek, a kissé komolytalan helyettes pártfogó és Deok Choon, a lelkes és érzelmes pártfogósegéd a halandók világába megy az öregember lelkéért, míg mindig megfontolt vezetőjük, Kang Rim, Soo Hongot kíséri el a tárgyalásokra, és látja el a védőügyvéd szerepét. Azonban egyiküknek sem túl fényes a helyzete.

Ezer éve éppen az öregember elszánt védelmezője, Seongju őrangyal volt Hae Won Maek és Deok Choon pártfogója a túlvilágon. Mivel nem tudják legyőzni őt, egyezséget kötnek. Várnak 40 napot, mielőtt átkísérik Heo Choon Sam lelkét a túlvilágra, cserébe pedig Seongju elárulja nekik, hogy kik is voltak ők, amíg éltek. A három őrő



közül ugyanis csak Kang Rim emlékszik a halandó életére – és nem is véletlenül. A pártfogók főnökének sincs könnyű dolga azalatt, amíg beosztottjai a halandók világában rostokolnak. Védenek nemcsak, hogy nem élt túl példás életet, halála után még bosszúálló szellemként is rengeteg bajt okozott mindkét világban, ráadásul semmi kedve nincs újjászületni.

Megvalósítás

Mivel az első résznél leírt véleményem ide is vonatkozik, így csak néhány dolgot tudok még hozzáfűzni. A látvány továbbra is jó, a túlvilág megjelenítése ugyanolyan színvonalas.



„Egy öregember lelkét, akinek már régóta meg kellett volna halnia, ezt azonban az őrangyala eddig minden alkalommal megakadályozta.”





Az egyetlen jelentős változás, hogy itt néhány visszaemlékezés erejéig a Korjo királyság időszkába is visszatérünk néhány kisebb összecsapás és nagyobb harc erejéig. Az itteni díszletek – azt mondjuk nem tudom, hogy valójában mennyire – nagyon korhűen néztek ki. Talán ezek a részek voltak a kedvenceim belőle, bár alapból a gyengéim a történelmi filmek/sorozatok.

Vélemény és ajánlás

Ez a film valójában nem Kim Soo Hongra fókuszál, az ő háttérét már az első filmben kibontották, így ezen a téren nem igazán maradt túl sok mondanivaló. De akkor mi is volt az értelme a folytatásnak? Soo Hong életének, de főleg a halálának körülményei miatt a három pártfogónak szembe kell néznie előző életükkel és annak következményeivel. Ez a film sokkal inkább Hae Won Maek, Deok Choon és Kang Rim halandó életére fókuszál, valamint arra, hogy sokkal több közük van egymáshoz, mint hinnék. Az ő visszaemléke-

zésük alapján betekintést nyerhetünk Korjo történelmének egy szeletébe is, ahol feltárára kerülnek az ezer évvel ezelőtti események annak érdekében, hogy mind a védőüggyédek, mind a védencük megkapják a feloldozást és tovább is léphessenek.

Összességében bár hangulatban és fő téma alapján is különbözik elődjétől, én méltó folytatásnak tartom. Itt egy másféle dráma tárul a szemünk elé, egy ember helyett sokkal többnek kell megküzdenie a démonjaival. Lélektaniség helyett inkább a történelmi sorozatokra jellemző hangu-

lat dominál benne, ahol ármányból, harcokból és árulásokból sincsen hiány. Ugyanakkor a történet másik két szálán – a tárgyalásokon és a halandók világában is – számos esemény zajlik. Első ránézésre eléggé szétágaznak benne a szálak, viszont a végére tökéletesen összeérnek.

Ajánlom mindenkinek, akinek tetszett a The Two Worlds vagy csak felkeltette a figyelmét a történet! Szerintem az előzmény megnézése elengedhetetlen a film teljes megértéséhez, de akár anélkül is meg lehet nézni.



Cím: Along with the Gods: The Last 49 Days

Egyéb cím: Singwa Hamgge: Ingwa Yeon

Év: 2018

Hossz: 141 perc

Értékelések: MDL: 8,7/ imdb: 7,1

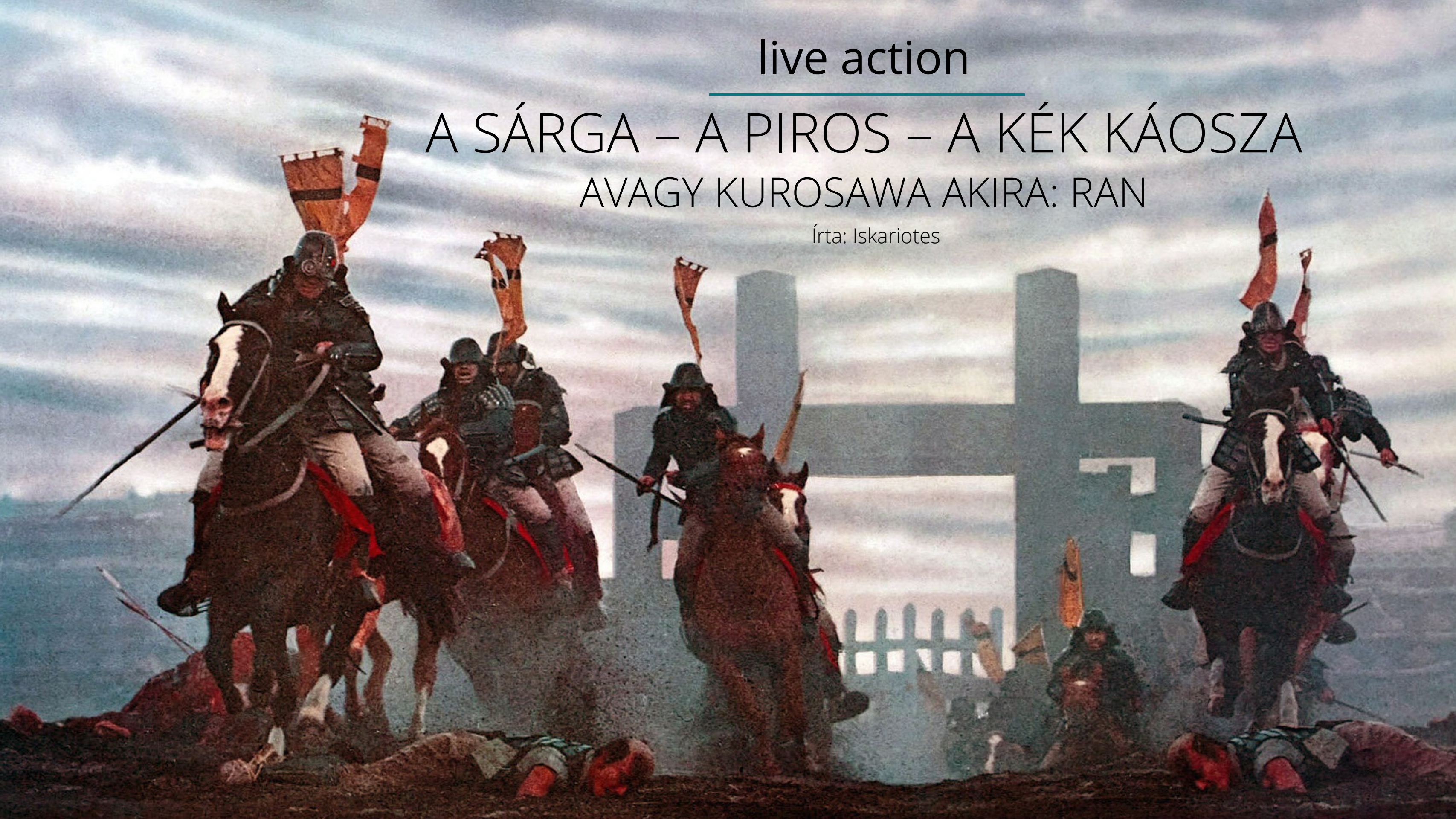


live action

A SÁRGA – A PIROS – A KÉK KÁOSZA

AVAGY KUROSAWA AKIRA: RAN

Írta: Iskariotes





乱 (*ran*) jelentése: káosz, lázadás, felkelés, zavargás, kuszaság, téboly

Az egyetemes filmművészet egyik legnagyobb alakja a japán Kurosava Akira (1910-1998). Több legendás filmet is forgatott: ilyen A vihar kapujában (*Rashomon*, 1950) vagy A hét szamuráj (*Sicsinin no szamurai*, 1954). Munkásságának csúcspontja 1985-ben jött el, amikor elkészítette életművének ékkövét, a *Ran-Káosz* (1985) címet viselő dzsidai-geki hősdramát. A film 2015-ben 4K-s felújítást kapott, amit most Magyarországon is bemutatnak – ez adta az apropót, hogy írjunk róla.

Álmodozás

Kurosava 1975-ben fejezte be a *Dersu Uzala* szovjet-japán filmet. Ez idő tájt olvasott a *Hadakozó fejedelemségek korában* (1467-1615) élt *Mori Motonari* (1497-1571) hadúrról, aki *Csúgoku* tartomány (ez Honsú szigetének legnyugatibb prefektúrája) legfőbb urává lett élete végén. Kurosava szerint akár az országot is képes lett volna egyesíteni, ha nem oly távol születik *Kiotótól*. A hagyomány szerint három fia közt akarta szétosztani uradalmát. Tanításait a *Sanshi kyōkunjō*-ban jegyezték fel, amelyben egy híressé lett anekdota is helyet kapott. Amikor Motonari összehívta gyermekeit, mindegyiknek adott egy nyílvesszőt, majd megparancsolta, hogy törjék el. A fiúk könnyűszerrel végrehajtották az utasítást. Majd a daimjó a tegezéből három nyílvesszőt vett

ki, és azt adta gyerekeinek, majd megint arra kérte őket, hogy törjék össze azokat. Természetesen ezt már nem tudták végrehajtani, így megértették: csak összefogva tudnak sikeresek lenni az életben. A rendező elgondolkodott, hogy mi lett volna, ha az utódok méltatlannak bizonyulnak az örökségükre. Ez lett hát a *Ran* alaphelyzete.

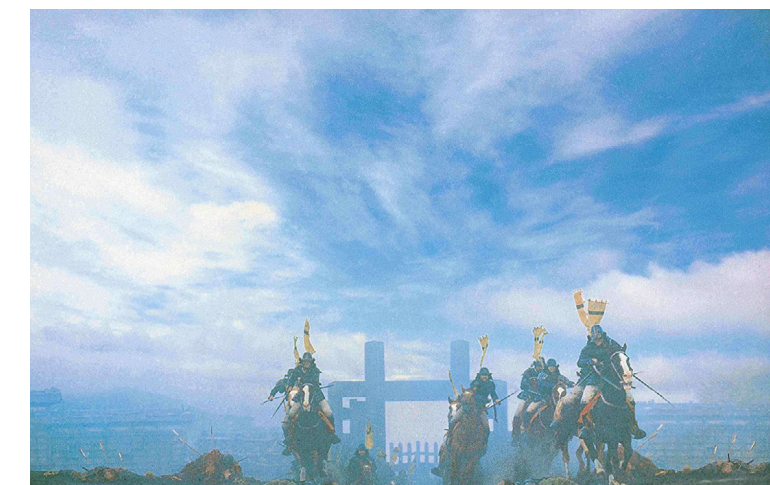
Végül Kurosava 1976. február 15-én *Gotemba* városában összeült *Oguni Hideo* (1904-1996) és *Ide Maszato* (1920-1989) forgatókönyvírókkal. Ogunival már A hét szamuráj forgatásán is együtt dolgozott Kurosava, míg Idével a *Dersu Uzalát* írta meg. Végül március 19-én elkészült a vázlat. A szenszei szabadidejében a forgatókönyvet saját maga által festett olajfestményekkel kezdte tökéletesíteni, hogy melyik szereplőt hogyan képzei el, vagy hogy milyennek szeretné látni a színek tónusait.

Kurosava tudta, hogy a *Ran* nagyon sok pénzbe fog kerülni, így meglehetősen nehéz lesz összeszedni rá a költségvetést. Ezért leforgatta



francia törvény miatt nem tudott úgy és annyi pénzt adni Kuroszavának, mint amennyit szeretett volna. De a francia üzletember mindent megtett, hogy támogatni tudja a japán rendezőt. Ezen a ponton hirtelen a Toho is visszakozott, mondván: túl sötét a film témája, ezért elállnak a támogatástól. A *Columbia Pictures* támogatását pedig nem tudták elfogadni, mert az amerikai cég csak már a leforgatott film negatívumai után fizetett volna, Kuroszava pedig nem tudta volna addig finanszírozni magát.

Ezért a rendező 1983-ban újból nekiállt befektetőket keresni. Így jött képbe a *Herald Ace* nevű, akkoriban frissen alapított producercég. Végül pedig az akkor *Nippon Herald Film*, manapság pedig *Kadokawa* néven futó vállalat látott potenciált a filmben. Végre-valahára összejött 12 millió dollár – csak hogy legyen mihez viszonyítani, az ugyanabban az évben bemutatott *Vissza a jövőbe* című film 17 millió dollárból készült el.





Felkészülés

Így már 1983 végén elkezdődhetek a film előkészületei. A sztori könnyebbik fele az volt, hogy a híres Kumamoto és Himedzsi várkastélyokhoz megszerezzék a forgatási engedélyeket. Sikertült építési hozzájárulást kérniük a Fudzsi szent hegyéhez is. A Sue család lerombolt várának jeletereit pedig Azusa szétrombolt erődjénél vették fel. A film nagy részét a kjúsúi Kumamoto prefektúrában található Aszo vulkán környékén forgatták. Mivel a tűzhányó a mai napig aktív, megesett, hogy kéngázt eresztett a levegőbe, így napokig állt a forgatás. De mivel az akkori prefektúra vezetője rajongott a filmekért, így elég erős támogatást kaptak a helyi kormányzattól.

A szereplőválogatás sem ment zökkenőmentesen. Kuroszava régi kedvenc színészére, Mifune Tosiróra (1920-1997) akarta bízni a főszerepet, de ő visszautasította, köszönhetően a rendezővel kialakult ambivalens kapcsolatának. Így végül Hidetora szerepét Nakadai Tacuja (1932–)



kapta meg, akivel Kuroszava már más filmekben is dolgozott együtt (például a Kagemushában). Színesi játéka erősen kölcsönzött a hagyományos japán színházból, a nóból: kimerevített képek, váratlan testhelyzet- és hangulatváltás, drasztikus hangerő. Naponta négy órát ült a sminkszékben, hogy hihető hetvenéves ember legyen. De volt olyan nap, hogy a smink elkészülése után Kuroszava bejelentette, hogy aznap nem forgatnak, mert másnapos volt.

Jui Maszajuki (1947–) – Tango; valamint Nezu Dzsipacsi (1947-2016) – Dzsiró; és Riju Daiszuke (1957-2021) – Szaburo, mind szerepeltek az Árnylovas filmben. Terao Akira (1947–) – Taro; valamint Harada Meiko (1958–) – Kaede az Álmodok (Jume, 1990) című Kuroszava-filmben kaptak szerepet később. Harada – bár még huszonöt éves sem volt – már több filmben is dolgozott, és díjakat is nyert az alakításaiért. Olyan színésznőnek tartották, aki az erotikus jeleneteket is meg tudja oldani, de közben kiváló a színészi játéka is. Elmondása szerint nagyon meg volt szeppeve Kuroszava közelsége miatt. Minden nap dühösen kelt, hogy jól hozza a karakterét. A forgatás után a rendező azt mondta neki, hogy felejtse el az egészet, és ne gondoljon többet rá.

Kurogane tábornok szerepére eredetileg Takakura Ken (1931-2014) lett felkérve, és bár a rendező többször is meglátogatta, ő hajthatatlan maradt. Később Takakura – a forgatás közelében autózva – már belátta, hogy hibázott, amikor nem fogadta el a felkérést. Így a szerepet Igava Hiszasi

(1936–) kapta, aki később az Álmodokban és az Augusztusi rapszóriában (Hacsi-gacu no kjosjikjoku, 1991) is együtt dolgozott a direktorral.

Két varietéelőadót is leszerződtetett a filmhez. Ueki Hitosi (1926-2007) az ellenséges Fudzsimaki Nobuhiro hadurat alakította. Valamint Kyoami, a bolond szerepére az énekes-táncos revüelőadót, az androgün Ikehata „Peter” Shinnoszukét (1952–) kérte fel a rendező személyesen. Ikehata smink nélkül játszotta a szerepét, így el-lensúlyozta a vastag arcfestéket viselő Nakadai jelenlétét.



A vak Curumaru szerepére a fiatal Nomura Manszai (1966–) lett felkérve, aki egy neves kjógen színészklán sarja. Az akkor alig tizenhét éves művész felfedezte a filmezést, és lehetőséget látott arra, hogy a kjógen stílust a moziban is kamatoztassa. Az idei Japán Online Filmfesztivál keretén belül volt látható az Úszó kastély (Nanacu no Kaigi, 2019) dzsidaikegi filmben: ő alakította a főszerepet.

A filmben 1400 statisztá látható, akiknek a ruhái két éven át készültek. A viszonyítás kedvéért: az Egri csillagokban ötezres, a Ben Hurban nyolcezres tömeg, de a Titanic vagy a Forrest Gump filmek esetében kétszáz statisztá volt látható. A bérük naponta 4000 jen volt, de aki lovon ült, az 10.000 jent kapott fizetségül.

Az 1400 kézzel készített kosztümöt a Vada Emi (1937-2021) által vezetett csapat készítette Kiotóban, a japán textilművészet otthonában. Volt olyan jelmez, ami 3-4 hónap alatt készült el, az összes darab pedig két év alatt lett kész.





A szemkápráztató ruhaköltemények szépsége érdekes kontrasztot alkot a nézők számára, hiszen a cselekmény gyakran kopár vidékeken, szürke várakban játszódik. Vada munkáját 1986-ban Oscar-díjjal jutalmazták, a legjobb jelmeztervezés kategóriájában. Később olyan filmekben dolgozott, mint a *Tabu (Gohatto, 1999)*, a *Hős (Jingxióng, 2002)* vagy a *Repülő török klánja (Si mien maj fu, 2005)*.

A filmben összesen 200 lovat használtak, de közülük 52 Quarter Horse fajtájú volt – őket az USA-ból importálták. Erre azért volt szükség, mert ezek a lovak jól bírták az egész napos forgatásokat. Valamint Kuroszava azt mondta, hogy a korabeli lovak kisebbek voltak, mint a ma élők, így ezek jobban hasonlítottak az akkori hátasokra.

Forgatás

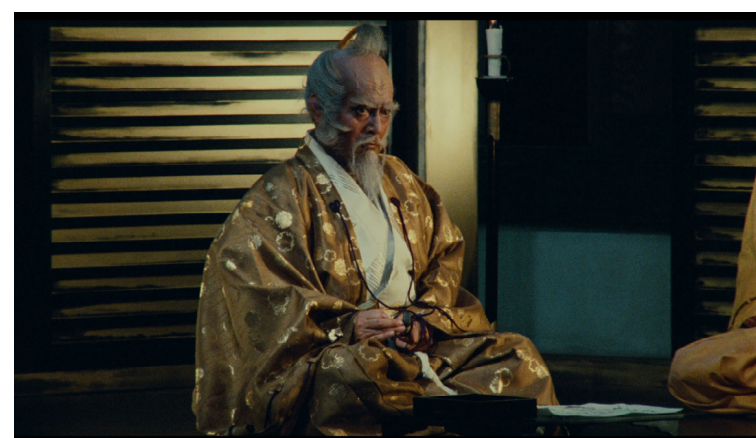
Nagy nehezen, 1984. február elsején indult el a forgatás. Azaz csak indult volna, ha Kuroszava meg nem betegszik, így rögtön csúszásba került a film. Ne feledjük, a mester ekkorra már hetvennégy éves múlt, látása hihetetlenül leromlott, ráadásul folyamatosan cigizett.

Kuroszava gyakran három kamerával készítette el a jeleneteket, mindegyiket más objektívvel és más szögben helyezte el. Ebben három rendkívüli operatőr volt a segítségére: Szaito Takao (1929-2014), Ueda Maszaharu (1938–) és Nakai Aszakazu (1901-1988). (Végül mindegyiküket Oscarra jelölték.) Rengeteg távoli felvételt készített, és kevés közeli képpel dolgozott. Gyakran



nem a lencsét forgatta a cselekmény felé, hanem megvárta, hogy maga az esemény kerüljön bele a kamera látószögébe. De van más oka is a filmvevők mozdulatlanságának. A rendező így elidegenít minket a cselekménytől, a karakterektől.

A film egyik csúcspontja a Harmadik kastély ostroma és leégése. Mivel a film forgatása alatt soha nem használtak maketteket, ezért itt a valóságban is megépítettek egy várat a Fudzsi hegy lábánál. Az erőd a valódi Maruoka várkastély alapján épült meg. A vártorony így 12 méter magas, 16 méter széles és 15 méter hosszú lett. Az egész vár 400 millió jenbe került, miközben a költségvetés kétmilliárd jen volt összesen. A stáb egy héten át készült a forgatásra, mert tudták, hogy csak egy-



szer vehetik fel a jelenetet. Mivel Kuroszava nem használt mozgó kamerákat, így nyolc darabot helyeztek el különböző helyeken, és azokkal vették fel az egész ostromot.

Nakadai, aki Hidetorót alakította, a felkészülés hetét arra fordította, hogy számtalanszor ment le és föl a merdek 22 lépcsőn, hiszen a rendező azt mondta neki: „Őrült vagy, ezért nem nézhetsz a lábad elé.” A forgatás napján kicsit késve indult el a lépcsőn, mert a szemének szoknia kellett a füstöt, de így az arca is megégett. Miközben



lefelé ment a lépcsőn, végig azt mondogatta magában: „400 millió jen, 400 millió jen.” De megcsinálta anélkül, hogy a lépteit nézte volna. Az égés miatt aztán egy hétig pihennie kellett, és nem forgathatott.

A forgatás után, 1985 elején Kuroszavának január 5. és február 15. között három tragédiát is át kellett élnie. Elsőként Kuze Rjú (1908-1985) halt meg, aki a rendezőzsenivel több filmben is együtt dolgozott, így a Rejtett erődben (1958) vagy a Kageshiben (1980), mint kardforgató színész. Majd Janagucsi Fumio (1917-1985) hangmérnök hunyt el, akivel olyan legendás filmekben dolgozott együtt, mint a Hét samuráj vagy az Iki-ru, és aki több Godzilla moziban is feltűnt. Végül február 15-én, harminckilenc évnyi házasság után hagyta magára férjét Jagucsi Jóko (1921-1985) színésznő. Mivel tartottak a munkálatok, ezért Kuroszava csupán egyetlen napot engedélyezett magának felesége gyászolására. Másnap visszatért a munkához.



Cselekedetek - spoileres

A film középpontjában a hetvenéves Icsimondzsi Hidetora található. Alig volt tizenhét éves, amikor első ízben háborúba indult. Az eltelt sok-sok év alatt megannyi csatát nyert meg, számtalan cselet szőtt, s fortélyos tervekkel és eszelős brutalitással zúzta porrá ellenfeleit.

Egy nap Hidetora vadászatot vesz részt három fiával és környékbéli földesurakkal. Mind a háromnak megvan a saját színe: a legidősebb Taróé a sárga, a középső fiúé, Dzsiróé a piros, a legkisebb Szaburóé pedig a kék. A táj buja zöld köntösbe bújt, a hegyek élesen meredek. A vadászat utáni ebéden Hidetorát elnyomja az álom, melyből egy katartikus rémlátomás ébreszti fel. Az Icsimondzsi család feje elhatározza, hogy ott helyben rendelkezik földjeiről és családja sorsáról. A legidősebb fia kapja a legnagyobb várat, a legfiatalabb a legkisebbet. Ő maga pedig a család irányítását átadja az elsőszülöttnak, mindösszesen egy harmincfős kíséretet és a megszerzett címeit

tartja meg. Ilyen az, amikor egy szent bakemono visszavonul – gondolhatnánk. Terve az, hogy a három fivér egymást támogatva növelje a birtokaikat. Példaként tegezéből elővesz egy nyilat, és mindegyik gyerekének ad egyet. Ők könnyedén eltörik azokat, de amikor három nyilat vesz elő, és azt kellene eltörniük, azt már nem tudják. Döntését mindenki helyesli, kivéve Icsimondzsi Szaburó Naotora, a legkisebb fiú. Nyíltan megmondja apjának, hogy terve helytelen, és nem várhat el hűséget azoktól, akik egész életükben az árulást és a kegyetlenség mesterségét tanulták, majd térdére téve a három nyílvesszőt, eltöri azokat. Apja ott helyben kitagadja és elkergeti a fiát.

Hamarosan eljön a nap, melyen Hidetorának ki kell költöznie a várból. Csalódottan veszi tudomásul, hogy kíséretének már nem jár az megtiszteltetés, mint korábban. Sőt legidősebb fiának neje, Kaede kényszeríti rá, hogy a szóban tett ígéreteket egy írásos dokumentumban ismerje el.

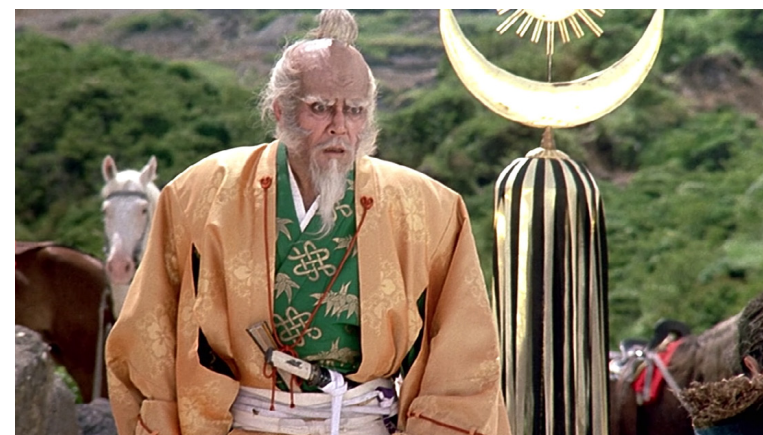
Hidetora és kísérete elhagyja a várat, és második fiához: Icsimondzsi Dzsiró Maszatora erőd-

jéhez vonul. Dzsiró – bár az apját beengedi – kijelenti, hogy sem a testőrsége, de még a felesége sem teheti be a lábát udvarába. A nagyúr dühösen elhagyja ezt a helyet is. Ekkor kezeli őt utoljára *Nagy Úrként a környezetet*. Próbál élelmet szerezni a parasztoktól, de Ichimonji Taró Takatora, a legidősebb fiú rendeletet adott ki: aki segíteni mer apjának, az halál fia.

A daimjó elkeseredettségében felkeresi a legkisebb várat, ahol született – ott akarja meghúzni magát. De a kataklizmát nem kerülheti el. Taró és Dzsiró seregei együttes erővel támadják meg a sasfészket, a fantazmagórikus méreteket öltő *vérfürdő pedig mindent elmos*. Szörnyűséges öldöklés veszi kezdetét. Hidetora bizalmasai kinyitják a kapukat, így segítve a támadókat. Az őrzők heroikusan, de hasztalan védekezének. Az ágyasok egymás kardjába dőlve halnak meg. A vén nemes szeppukuval akarna véget vetni életének, de kardja darabokra hullik. Szobájában a régi harci páncélja előtt ülve rádöbben: hát így és ezt érezhették mások, akiket nem is oly rég még

ő küldött jomi birodalmába. Végül teljesen megzavarodva kísétál a várból, de akkor már senki sem bántja. *Hidetora megszuant epikus pusztító-nak lenni*. Eközben Kurogane tábornok (aki Dzsiró embere) hátulról lelövi Tarót, így a középső fiú szerzi meg a hatalmat. Az ostromot egyszerre érzékeljük impozánsnak: a végtelenített emberáradatnak és legendákba illő nyílzápornak köszönhetően – de rongyosnak is érezzük. Minden kopár és puszta, a várt lerombolták, Hidetora megtévelyodott, Taró meghalt. Pár óra leforgása alatt az Icsimondzsi-ház elvesztett egy várat és két erős vezetőjét.

Az agg harcos megbomlott elmével járja a vidéket, de egyszer csak rátalál egykori udvari bolondja, Kyoami és Tango, a *leghűségesebb vazallusa*. Végül egy olyan várrombban húzzák meg magukat, amit egykor még maga Hidetora pusztított el. Dzsiró eközben beköltözik a nagy várba, ahol Taró özvegye, Kaede kikényszeríti a férfitől, hogy ölesse meg feleségét, és őt tegye meg a vár úrnőjének.





Kaedének jó oka van ezt követelni, hiszen egykoron az ő klánja birtokolta a várat, de a későbbi apósa elfoglalta azt, rokonait felkoncolta, őt pedig a legidősebb fiához adta nejeül.

Végül csapatai élén megjelenik Szaburó, hogy megkeresse atyját, és elvigye magával új otthonába. Dzsiró megrémül, hogy a környező nagyurak seregeik élén – kihasználva a belső gyengeséget – be akarnak törni, és el akarják foglalni a területet. De elsőként Szaburóval kíván végezni, hiába látja meg a hegygerincen felvonuló ellenséget. Taktikája elbukik, rosszakarói könnyűszerrel beveszik a várat. Kurogane generális *lefejezi Kaedét* amiért csalfa útra vitte Dzsirót, majd urának segít megtennie azt, amit egy vesztes samurájnak meg kell tennie. Habár Szaburó megtalálja hőn szeretett atyját a pusztában, de egy bérgyilkos lelövi a fiút, Hidetora pedig a gyászba hal bele.

A káosz végén mindösszesen hárman maradnak életben. Egy samuráj (Tango), aki gyűlöl harcolni, egy bolond (Kyoami), aki elvesztette a

humorát és egy vak (Curumaru), akiben él a düh, de nem tud harcolni.

A film utolsó képkockáin Curumarut látjuk. Ő valamikor annak a daimjónak volt a fia, akinek a várromjaiban Hidetora meghúzta magát, és aki nek a nővére Dzsiró első felesége volt. A megvakított, magányos ifjú a lemenő vörös nap fényében úszó várfok szélén tántorog, s kezéből kiesik a megbocsátó Amida Buddha szent képe. Íme az ember, aki a káosz közepén egy szikla peremén egyensúlyozik, totálisan megfosztva istenétől a lenyugvó nap alatt.

A harc

Kuroszava elmondása szerint a film alapvetően egy válasz volt a potenciális nukleáris háború veszélyére. Ne feledjük: Japánt két atomtámadás is érte, országának közvetlen közelében két ellenséges országnak is volt akkor nukleáris fegyvere (Szovjetunió és a kommunista Kína). Ez az a korszak volt, amikor a nagyhatalmak bojkottálták egy-

más olimpiáját. 1980-ban a moszkvai játékokat az USA és jó pár szövetségese, majd 1984-ben a Los Angeles-i játékokat a Szovjetunió és csatlósai, így hazánk is. Ekkoriban a hidegháború realitás volt. De filmjével nem a világ vezetőinek kívánt üzeni – ahogyan mondta: „Ha üzeni szeretnék valamit Reagan úrnak vagy Gorbacsov úrnak, akkor levelet írnék nekik.” Szerinte mindösszesen annyi történt a XX. század folyamán, hogy az emberiség rájött, hogyan tudná magát sokkal gyorsabban kiirtani. „Ilyen körülmények között nagyon nehéz optimista életszemléletet kialakítani” – mondta Kuroszava. A filmben látható lőfegyverek ennek a képzetnek a metaforikus leképeződései. A szakállas puszkák kegyetlenül mészárolnak le mindenkit. Sem Hidetorának, sem pedig csatlósainak nincs ilyen fegyverük. Az ősz hadúr nyíllal öli le hátulról fiának katonáját, aki kedvenc bolondjára támadt. De két fiával is puszkagolyó végez, ráadásul az idősebbeket hátulról lövik le.

Hogyan oldja meg Kuroszava a becstelen harcot, amit a megváltozott harcmódor, azaz a

puskák tömeges megjelenése okozott? A legtöbb esetben nem látjuk magát a gyilkosságot, csak a következményt. Nem látjuk, hogy ki és hogyan lövi le Szaburót, Kaede halálát bár látjuk, de a mozdulatot, mely végez vele, nem látjuk tisztán. A fókuszszík olykor az akción kívülre kerül: nem tudjuk, mi történik, csak a végeredményt. Ez által a gyilkosság egyre inkább absztrakt fogalommá válik. Egyszerre érezzük perverznek és szentimentálisnak. Látjuk a patakokban folyó vért, de az udvarhölgyek bensőséges halálát is. Ijesztőnek hat, amikor azt nézzük, hogy emberek különböző testrészeit keresgélik a kopár mocsokban. Őrületnek érezzük a kifolyt vér mennyiségét. Neveltséges és groteszk az a mennyiségű nyílvevő, amennyit kilőnek Hidetora irányába.

Kuroszava vérszomjas samurájai mennydörgésként beszélnek, és villámcsapásként sújtanak le. De amikor a busidó által lenézett értékek teljes odaadással és vakmerő fanatizmussal találkoznak, akkor tétováznak és veszítenek. Kaede ereje pontosan ebben rejlik.





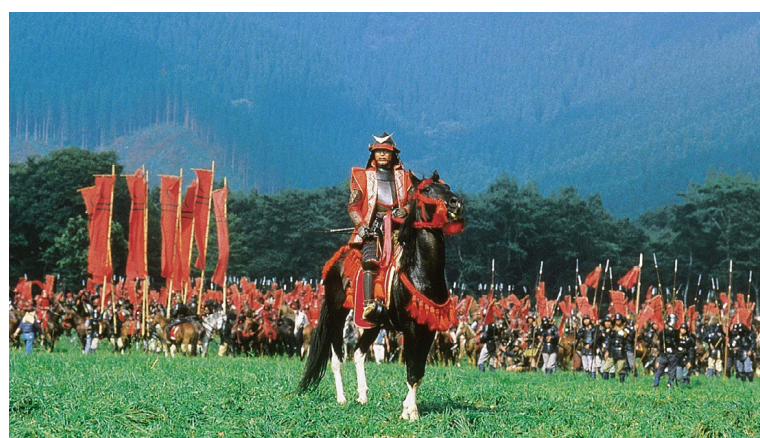
Vágyik arra, hogy az Icsimondzsi ház elbukjon. Jobban akarja ezt, mint a testvérek azt, hogy megmaradjon klánjuk dicsősége. Megfosztja Hidetora minden rangjától, hősi halált halt férje emlékét lerúgja magáról. Dzsirót pedig erőszakkal és az ágyékával láncolja magához. Borzongató bujasága rabul ejti a középső fiút, aki nem tud ellenállni a *kitsune kísértésének*. Nem tanúsít senki irányában sem kegyelmet, még sorstársa, Sue felé sem, akinek a családját szintén kiirtotta Hidetora, és szintén elfoglalta várát.

Pont azok tűnnek a legerősebbnek a filmben, akik visszafogottabbak, mert ez nem a gyengeség, hanem az erő jele. Három karakter marad, aki kitartott a filmben a Nagyúr mellett: Tango, aki őszinte, de kritikus, Kyoami, aki ironikus, de bolond, és Szaburo, aki igazmondásával megsérti, de valójában szereti az apját.

A káosz

A film egy vadászattal kezdődik, egy értelmetlen pusztítással. Ugyanis elejtenek egy vadkant, de mivel túl öreg, húsa fogyasztásra nem alkalmas, csak kedvtelésből ölik le. Aztán folyamatosan megyünk tovább az örületbe.

Pontosabban már ott is vagyunk. A család pátriárkája régóta nem hisz az istenekben. Nincsenek erkölcsi aggályai, csak machiavellista nézetei. A filmben már csak egy olyan ember hagyatékát látjuk kicsúcsosodni, aki egész életében másokon gázolt át. Legnagyobb megdöbbenésére a gyere-



kei is ezt vallják, így a testvérgyilkosság vagy éppen a feleség leölése sem több, mint üzleti, nem személyes ügy.

A mozi elején még jól ki lehet venni, hogy hol húzódnak a határok, de ahogyan Hidetora halad a téboly felé, úgy vész el a természetben. A természetben, amit a film elején még uralt, a végére pedig benne bolyong. A várak, melyek a gazdagság és a hatalom bástyái voltak, a történet végére füstölgő romhalmazzá lettek, elenyésztek.

A környezetet Kuroszava végig használja, szinte elhisszük neki, hogy a felhők, a szelek



szimpla statiszták, és minden csak neki engedelmeskedik. A szenszei ura és parancsolója a legnagyobb káosznak: az időjárásnak. A rendező kreatív energiái befolyásolják a hatalmas Fudzsi hegy harmatos ködét, ami még apokaliptikusabbá teszi a harcot. Amikor Dzsiró küldönce átlovagol a mezőn, hogy hírt vigyen Szaburónak, *a nap kíséri a lovas újtját*. Nehéz elhinni, de a felvételben nincs trükk, csak Kuroszava zsenije.

Shakespeare & Kuroszava

Nem titok, hogy William Shakespeare (1564-1616) *Lear király* című drámája is hatott a műre. A japán rendező nem adaptálni akarta a színművet, a filmbe sokkal inkább a darab szellemét tette bele. Mondhatni, a mű a génjeiben hordozta az angol drámaíró alkotását. Az alapvető hasonlóságok szembeűnőek. Mindkét esetben egy öreg uralkodó a főhős (Lear király – Hidetora daimjó), aki úgy dönt, felosztja földjeit gyermekei közt. Hidetorának három fia van (Taró, valamint

Dzsiró és Szaburó), Learnek három lánya (Goneril, valamint Regan és Cordelia). A hadúr mindkét műben büszkén számúz mindenkit, aki nem ért vele egyet. Mindkét esetben az a konfliktus, hogy a Nagyúr két gyermeke végül atyjuk ellen fordul, míg a harmadik őt támogatja.

A Lear király és a Ran is az egész család, közöttük a lord halálával végződik. De alapvető különbségek is megfigyelhetők a két mű között. Míg Lear király inkább áldozata az eseményeknek, addig Hidetora egy kegyetlen harcos volt, aki végre megkapja a büntetését, amit eddig elkerült. Gloucester szeme világát Lear király ellenségei vették el, Curumaru megvakítását Hidetora rendelte el. A Bolond szerepét itt kibővítették, amint a Goneril megfelelőjeként viselkedő Kaedét is mélyítették, hogy egyfajta Lady Macbeth legyen belőle. Valamint Kuroszava Shakespeare-rel szemben múltat is adott karaktereinek.

De a japán zseni alaposan desztillálta a szöveget. Szerinte az eredeti műben nagyon sokat beszélnek a karakterek, így jócskán húzott belőle. Helyette a vizuális költészet túlcizellált, terhes képeivel ostromolja a nézőit.

Zene

A mozi zenéjét Takemicu Tóru (1930-1996) szerezte. A japán „ma” filozófiára építette a komponálását, így számára a csend épp annyira fontos volt a zenében, mint maguk a hangok.



A film első csatajeleneteiben egy intenzív elégi-
kus mű hallható, amely egyetlen puska-
lövés után megáll, és nem marad más,
mint a sikolyok és a nyüzgő lovak
hangja.

A film legismertebb zenei része egy
Mahler-feldolgozás, ami a Harmadik vár
ostroma alatt hallható. Takemicu
rengeteget dolgozott azon, hogy a nyugati
és a keleti hangzásvilágot egybe-
vegyítse.

Kurosava és Takemicu között feszült volt a
viszony a forgatás alatt. A szenszei nem
nagyon szerette, ha a komponista a
forgatási helyszínen tartózkodott,
legtöbbször kis üzenetekkel kom-
munikáltak egymással. A legnagyobb
probléma az volt, hogy a rendező a
Londoni Szimfonikus Zenekart akarta a
filmjéhez. De ez finanszírozási okokból
nem jöhetett szóba, így be kellett érnie a
Szapporói Szimfonikus Zenekarral, akik
addig nem működtek közre filmzenénél.
Amikor zajlottak a felvételi munkálatok
(1985. április), a direktor is elutazott
Hokkaidóra, de egy pármondatos bemu-
tatkozás után elvonult az igazgató irodájába,
így nem volt személyesen jelen. A felvételek
végére Kurosava megenyhült, sőt bocsánatot
kért viselkedéséért, és elismerte a társulat
képességeit.

Nyolcvanöt májusában, amikor a zenét
igazították a már kész filmhez, Kurosava
bement a stúdióba, és különböző zenéhez
kapcsolódó instrukciókat adott Takemicunak.
Ezen annyira felháborodott a komponista,
hogy azt mondta, Kurosava csináljon,
amit akar, majd otthagya az egész
projektet, meghagyva, hogy a nevét vegyék

le a stáblistáról. A zeneszerzőt végül Hara
Maszato (1931-2021) producer tudta csak
visszacsábítani a munkájához.

Be - mutat

A gyártás nehézségei miatt a film
premierje végül nem a Cannes-i fesztiválon
volt, ahová eredetileg tervezték. Így hát
1985. június elsején Japánban mutatták be.
Az addigi legdrágább japán film
bemutatójára egyvalaki nem ment el:
Kurosava Akira. A japán filmes közeg ezen
annyi-



ra felháborodott, hogy nem is nevezték a
filmet Oscarra, sőt a Japán Filmakadémia
házi díjkiosztásán sem jelölte az alkotást
sem a legjobb film, sem pedig a legjobb
rendező kategóriában. A szigetországban
végül csak a harmadik legnézettebb film
lett az adott évben.

Silberman volt az, aki minden kapcsolatát
felhasználta, hogy a Ran azért ilyen-olyan
nemzetközi filmfesztiválokra mégis eljusson.
Így kapott végül négy Oscar-jelölést
(legjobb rendező, legjobb operatőr,
legjobb látvány és legjobb jelmez),
amiből egyet (a legjobb jelmez) be is
tudott váltani a film. De kapott vagy
jelölték Cézare-, valamint Bafta- és
Golden Globe díjra is, hogy csak a
legnagyobb presztízsű film-díjátadókat
említsem.

A film végül is elbukott a pénztáraknál.
12 millió dollárból készült és 19 milliót
hozott vissza. Az USA-ban, ahol csak
decemberben mutatták be, inkább a 86-os
nézettséghez lehet hozzámérni: a 162.
helyet foglalta el a maga 1,38 millió
dolláros bevételével a kétszáz filmből,
amit bemutattak. A japán küzdősportot
bemutató Karatekölyök második része
115 millió dollárt termelt.

Búcsú

Ez lett végül is Kurosava utolsó nagy,
epikus samurájfilmje, amelyben koreográfus
tábornokként seregeket mozgatott. Későbbi
alkotásai nem érnek fel ehhez a mozihoz.
Ezt maga a rendező is tudta, és ezt a művét
tartotta a legjobb filmjének. Hetvenöt
éves volt. A filmtörténet egyik

kiemelkedő rendezősenije. A Nyugat hódolt
előtte, a filmművészet japán mágusaként
tekintett rá. Alkotásait megvette, értelmezte,
kibelezte, majd felhasználta. A vár
ostrománál látható, ahogy egy samuráj
keresi levágott karját – szinte ugyanezt a
jelenetet látjuk Spielberg Ryan közlegény
mentésében is. De Kurosava minden hatalmát
és tiszteletét elvesztette Japánban, melyet
egykoron az ő mozijai uraltak.

Maga a stílus is elkészült, a szédületes
díszletekkel és a hatalmas embertömegekkel
felvett jelenetek kora lejárt a nyolcvanas
években. A japán mozi és ennek a műfajnak
az ottani legnagyobb képviselője ezzel a
filmmel zárja le a mozgóképművészet
egy korszakát.



könyvtár

THE HUSKY AND HIS WHITE CAT SHIZUN

Írta: Kuroko Ai

皓衣行
全新资料片

墨燃

楚晚宁



作品改编自晋江文学城小说《二哈和他的白猫师尊》
原著作者：肉包不吃肉



Történet

Mo Weiyu a kultivációs világ császára, tömegeket mérszánt le hatalomra jutása érdekében, köztük azokat is, akik egykor közel álltak hozzá. Minden féle bűnt elkövetett, amit ember és kultivátor tudott, így amikor már nem marad senkije és semmi, ami fenntartotta volna az érdeklődését, bele fáradt az életbe, majd végül úgy döntött, ideje csatlakoznia a pokolba.

Azonban pokol helyett teljesen más helyen tért magához: visszautazott a múltba. Szeme előtt látva az új lehetőséget, elhatározza, hogy ezúttal megmenti a haláltól a szívének legkedvesebb személyt. De az idő előrehaladtával valahogy egyre jobban mestere felé terelődik a tekintete, pedig meg volt róla győződve, hogy ő csak is a drága Shi Meit szereti. Elvégre, ha ő egy husky szerű kutya, akkor a fontos tanítvány társa egy japán spitz, mestere, Chu Wanning (Shizun) pedig inkább egy fehér macska. Azonban valami oknál fogva mégis ez a fehér macska kelti fel az érdeklődését második életében is.

Karakterek

Mo Ran

Adott név: Mo Weiyu

Egyéb nevek: Mo Zongshi / Taxian-jun

Egykor a halhatatlan világ rosszhírű császára volt, aki miután belefáradt mindenbe véget

akart vetni az életének, de halál helyett végül visszautazott az időben. Gyerekkora nem volt könnyű. Apjáról nem sokat tudni, csak annyit, hogy a Sisheng-hegy alapítójának a testvére, anyja egy táncosnő volt, aki az utcán táncolt, hogy eltartsa őket, de később elhunyt. Ezután Mo Ran egy bordélyházba került, ami rejtélyes módon leégett, de ő megmenekült, majd bácsikája vette magához és nála, a Sisheng-hegyen kezdte el tanulmányait. Sokan kutyaékként hivatkoznak rá, talán ezért van az, hogy megszállott Shi Mei iránt, mivel a fiú volt az egyetlen, aki nyíltan, mindenféle ítékezés nélkül mutatott szeretetet felé. A fiú halála vezette előző életében a kegyetlenség útjára, és ez volt a forrása Chu Wanninggal szembeni utálatának is. Shizun halála után, lelkének összegyűjtése közben drasztikusan megváltozott: becsületes ember lett, aki mindenkinek igyekszik segíteni. Amíg 5 év alatt járta a világot, nagy tiszteletet szerzett.



Chu Wanning

Egyéb nevek: Xia Sini/ Az Éjszakai Ég
Yuheng-je/ Halhatatlan Beidou/ Shizun

Sisheng-hegy szigorú mestere és Mo Ran tanítója. Híve a szabályok szigorú betartásának, kivétel nélkül, legyen szó akár saját magáról. Egyike a legerősebb kultivátoroknak, és három szent fegyver birtokosa. Egyik ismertetőjele a fagyos arca, és hogy állandóan fehér ruhában van. Alacsony önbecsülése miatt a későbbiek során gyakran méri össze magát a nőies, de gyönyörű Shi Meijel, akit Mo Ran kedvel. Mindkét nem számára vonzó férfinak írják le, azonban rideg és megfélemlítő természete miatt inkább óvakodnak tőle. Nem épp a szavak embere, és alacsony önbizalma miatt gyakran félreértette Mo Ran. A Pillangó Városban és a Jincheng-tónál történt incidens után közelebb kerül kicsit Mo Ranhoz.



Xue Meng / Adott név: Xue Ziming

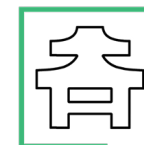
Arrogáns és elkényeztetett Úrfi, a hegy urának fia. Mivel így nőtt fel, az Ég Kedveltje becenevet kapta, ami jobban növelte nárcisztikus egóját. Versengő típus, mind mentálisan, mind fizikailag nem tűri el, ha valaki jobb nála. Később, a második idővonalon a Jincheng-tói incidens és Shizunja halála után kénytelen felnőni és uralkodni az érzésein.

Shi Mei / Adott név: Shi Mingjing

Gyengéd és együttérző személyiség, aki páratlanul gyönyörű. Chu Wanning harmadik tanítványa, Mo Ran és Xue Meng barátja. Jószívűnek, udvariasnak mutatja magát, aki ahelyett, hogy veszekedne, inkább meg akarja beszélni a gondot. Édes kedélyű, és soha nem haragszik meg senkire.

Amikor Mo Ran és Xue Meng vitatkoznak, ő az, aki nyugtatni próbálja őket. Az első idővonalon meghalt, amikor Chu Wanninggal a Mennyei Hasadékot próbálták bezárni, a második idővonalon Mo Ran vette át a helyét.

Gyenge spirituális energiája van, ezért gyógyításra specializálódott. A későbbiek során jellemfejlődést mutat, főleg Mo Rannal kapcsolatban.



Kinek ajánlott?

Aki egy könnyed danmei (boys love) műre vágyik, az felejtse el az Erhát. Ez a történet tele van hullámvölgyekkel: elején nevensz, aztán beindulnak az események, és aggódsz, utána a szereplők kapcsolatán idegeskedsz (vegyétek már észre, hogy kölcsönös az egymás iránti érzések pls), aztán magukkal rántanak a mély érzelmek, és már siratod is a nem létező ember sanyarú életét. Szóval azoknak ajánlom inkább a művet, akik a *Mo Dao Zu Shi*-t is végigbírták olvasni.

Hol tudom olvasni?

Aki magyarul szeretné, az egy *Darling Chang Geng* nevű oldalon tudja olvasni, viszont mivel az eredeti mű még nincs lefordítva teljesen angolra (a hivatalos fordítás a cikk írásakor még csak az



első kötet bejelentésénél jár), így maximum aki nagyon előre akar haladni, annak ott vannak az audio drámák.

Akik mindenáron angolul szeretnék olvasni, azoknak nehéz dolga lesz, mivel a hivatalos fordítás miatt egyre több fanfordítást törölnek le. Aki érdeklődik a hivatalos fordítás után, az a Seven Seas Danmei oldalán tudja megvenni egyelőre az első kötetet. Hivatalos infókért pedig Meatbun hivatalos oldalán tudtok tájékozódni, ami az erhainfo.carrd oldalól is elérhető.

Feldolgozások

A regényből készült manhua verzió, ami jelenleg is fut. A rajzolás gyönyörű, és a történetvezetés se rossz. Egy-két dolgot kihagytak, de enélkül is meg lehet érteni, plusz felemelő érzés, hogy végre látod rajz formájában is, amit olvastál.

Az Erhából készült egy játék is, amit A Chinese Ghost Story néven találtok meg, pontosabban ennek a játéknak a Hao Yi Xing kiegészítője dolgozta fel a történetet a NetEase jóvoltából. Magát a játékot nem volt szerencsém kipróbálni, így nem tudok nyilatkozni róla. Annyi információt találtam, hogy angol verziója nincs, csak kínai, de aki ennek ellenére is neki akar fogni, az a lonlifeaccelerator.wordpress.com oldalon talál részletes útmutató a regisztrációhoz és a letöltéshez. Bár a játék a regényen alapszik, leírás alapján a fő páros (Shizun x Mo Ran) együtt töltött napjait mutatja be (persze nem csak erről szól, vannak benne harcok is).

A Tencent Video jóvoltából 2020. április 24-től szeptember 23-ig tartó forgatás során elkészült a live action változat is, Immortality címmel. 2020. január 6-án a CD HOME STUDIO casting felhívást tett közzé a sorozathoz a résztvevő stábok információival együtt. A sorozatot a Tencent Penguin Pictures és az Otters Studio közösen készítette, He Shupeit rendezte, a fő producerek pedig Qi Shuai, Ye Fangcang és Wang Yirong voltak. Január 8-án kiderült, hogy a drámát nyilvántartásba vették a Filmrádió és Televízió Állami Igazgatóságánál (Kína). A sorozat forgatása 2020. április 24-én kezdődött a Hengdian World Studios-ban. 2020. január 21-én megjelentek a Hua Tian által tervezett koncepciórajzok a sorozat hivatalos weibóján.

Sajnos magát a sorozatot még a Tencent Video honlapján se lehet elérni, mivel még nem jelent meg. Nem hivatalos információ alapján idén talán már megtekinthető lesz a sorozat.

Személyes vélemény

Miután egy véletlen folytán belefutottam, magába szippantott. A történet eleje vicces, aztán szépen bontakoznak ki a szálak, és komolyodik a hangulat is. Rajongók előszeretettel viccelnek vele, hogy függő-traumát okoz, nem véletlen. Mo Ran szenvedését nagyon át lehet érezni, együtt szorítasz vele, amikor Shizun miatt kell aggódni. Aki elolvassa a művet, hamar megérti a cím jelentőségét, és hogy miért is passzol nagyon a kutya minősítés Mo Ranhoz. Összeségében izgalmas és

jól kidolgozott regény, akinek MXTX művei bejöttek, annak garantáltan tetszeni fog Meatbun eme műve is.



Angol cím:

Dumb Husky and his White Cat Shizun

Egyéb cím: The Husky and His White Cat

Eredeti cím: 二哈和他的白猫师尊 (Erha He Ta De Bai Mao Shizun; röviden Erha vagy 2ha)

Író: 肉包不吃肉 (röviden Meatbun)

Műfaj: danmei, akció, fantasy, történelmi, 18+

Linktár

Magyar fordítás: [Darling Chang Geng](#)

Hivatalos angol fordítás: [Seven Seas Danmei](#)

Hivatalos oldal: erhainfo.carrd

Mobil játék: [lonlifeaccelerator](#)



kontroller
RESIDENT EVIL TÖRTÉNELEM

Második fejezet

Írta: Venom



Az előző számban bemutattam nektek a Resident Evil sorozat kezdeteit, egészen a 2000-es évek elejéig (AniMagazin 66.). Ha esetleg kimaradt volna, akkor pótolod, mielőtt belevágsz eme cikkbe, ugyanis csak úgy lesz teljes a történet. Legutóbb azzal zártam, hogy a Resident Evil játékok ugyan közel töretlen sikert arattak a kezdetek óta, de érezhető volt egy bizonyos elfáradás a régi formulában, ezért Mikami Shinji személyesen szeretne volna megalkotni a sorozat amolyan újjászületését. Ismét beleült a rendezői székbe és Kobayashi Hiroyukival együtt belevágtak az addigi legnagyobb projektjükbe.

Resident Evil 4 | A teljes átalakulás

2001-ben kezdődött meg a fejlesztés, de a bejelentésre 2002-ig kellett várni. Az első „teaser” videó, ami megjelent, még a játék nagyon korai „köd” változata volt, ahol megtudhattuk, hogy Leon S. Kennedy történetét fogják folytatni, aki egy misztikus Umbrella kastélyban próbál túlélni, és nem a Playstation 2-re, hanem Nintendo GameCube-ra tervezik. Itt újra előszedték a belső nézetes terveket, illetve továbbra is zombik lettek volna a főbb ellenfelek.

2003-ra viszont jelentősen átalakult a projekt, az európai kastély megmaradt, de a zombik helyett inkább szellemeket és hasonló túlvilági retteneteket képzeltek el, köztük egy „Kampós Embert”, aki üldözi Leont. Itt viszont a kamerané-

zet a hősünk válla mögül mutatta a helyszíneket, ami már jóval közelebb állt a végleges változathoz.

Közben a történetet is csiszolgatták, visszatértek a Spencer kastélyhoz, ismét egy rejtélyes vírus és egy különös lány lett volna a középpontban, ám végül Mikami úgy döntött, hogy jóformán mindent kukába dob (szerencsére azért nem, így több elemet sikerült későbbi epizódokra átmenteni), és lényegében teljesen új alapokra helyezi az egész 4. részt.

A stáb ezt nem igazán fogadta nagy örömmel, különösen azt nem, hogy az *Onimusha* és *De-*



vil May Cry játékokhoz hasonlóan akció-orientált irányba terelődött a játékmélet. Mikami viszont ragaszkodott az elképzeléseihez, aminek a vége egy totálisan megújult Resident Evil lett, ami végül 2005 januárjában boltokba is került.

Mikami valóban nem viccelt, amikor egy teljes megújulásról beszélt, szinte mindent alapjában változtatott meg. A rögzített kameranézeteket felváltotta a korábban említett „tps” kamera, ahol Leon háta mögül követhetjük az eseményeket, majd célzásnál a válla fölé zoomol a játék. A környezet immáron 100%-ban 3D-be váltott, és maximálisan kihasználta a GameCube erejét, olyan látványt produkálva, amiről azelőtt sok játékos álmodni se tudott. Mindehhez jöttek a hihetetlenül változatos helyszínek, kezdésnek egy erdőből kijutva eljutunk egy koszos spanyol falucskába, majd a templom alatti alagutakba, onnan a temetőbe, egy romos farmra és természetesen a korábban már említett hatalmas kastélyba, amit aztán tényleg kívül-belül bejárhatunk, gigantikus méretű. Azt hihetnénk, hogy ennyi már több is mint elég, pedig ez csak a játék fele jóformán, ugyanis még vár ránk egy katonai sziget, romos várral, barlangokkal, a kötelező földalatti laboratóriummal és még sok-sok más helyszínnel. Eszméletlen mennyiségű tartalom került bele, ami máig etalonnak számít.

Ellenfelek tekintetében is teljes az átalakulás, a csoszogó zombik helyett feldühödött, ősi parazitákkal fertőzött, kapával, kaszával és láncfűrészsel támadó parasztok hada lesz Leon legfőbb problémája.





Akik nemcsak agyatlanul támadnak, de képesek elhajolni az ütések/lövések elől is. De lett itt aztán minden más is, fanatikus szektások, mutáns kutyák, gigantikus vízi szörnyeteg, torz óriások, katonák, hatalmas rovarok és sok más undorító szörnyeteg.

Ilyen szörny hordához megfelelő fegyverzet is dukál, Leon egész komoly fegyvertárat kap, amikkel halomra irthatja a fertőzötteket. A puskákat még fejleszteni, vásárolni és eladni is lehet, ugyanis itt pénzt és kincseket is lehet gyűjteni.



A történet ezúttal Európában, egészen pontosan Spanyolországban játszódik, ahová az időközben kormányügynökké előléptetett Leon S. Kennedy érkezik, hogy egyszemélyes hadsereggént megtalálja és hazavigye az amerikai elnök lányát, Ashley-t. A nyomok egy régi, poros falucskába vezetnek, ahol a morcos helyiek nem igazán látják szívesen az amerikai ügynököt, olyannyira, hogy szinte azonnal egy baltát próbálnak a srác fejébe állítani. Innentől Leon lényegében folyamatos harcok közepette halad a lány nyomában. A falusiak egy furcsa szekta, a Los Iluminados szolgálatában állnak, akik az elrablásért felelősek. Leon megtudja, hogy környéken szinte mindenki fertőzött egy ősi, gyilkos parazitával, a Las Plagas-szal, amivel a szekta vezére, Saddler és az elmebeteg, beltenyésztes szektája irányítja a tudatukat. Hogy a helyzet bonyolódjon, feltűnik Ada Wong és persze Albert



Wesker is, hogy rátegyék a kezüket a felbecsülhetetlen értékű biofegyverre.

Bár nem túl összetett, de mégis fordulatos, izgalmas és látványos lett a történet, amit parádésan keretez a mesterien összerakott játékmenet és az atmoszféra. A kritikusok nem győzték halmozni a dícsérő jelzőket. még a hírhedten szigorú Edge magazin is megadta rá a 10/10-es értékelést, ami nagy szó. Azóta is a világ legjobb játékaik között tartják számon, Mikami pedig megmutatta ismét, hogy miként is kell új életet lehelni egy sorozatba. Eladásokban is szárnyalt, sőt szárnyal, hiszen mai napig kapható, jelenleg olyan 11,5 millió példány talált gazdára, amivel bekerült 2012-ben a rekordok könyvébe is.

Portok és újrakiadások: ha van a Doom mellett olyan játék, amit szinte minden létező platformra kiadtak, akkor az a Resident Evil 4. Még 2005-ben dobták ki a Playstation 2 változatot, ahol bár a grafikában vissza kellett picit venni, de cserébe kapott egy külön Ada történetet és új helyszíneket. Ezt követte a Wii, ahol az irányítást ültették át mozgásérzékelősre, majd innentől szinte minden létező platformra megjelentették, kezdve a mobiltelefonoktól az összes playstation és xbox konzolra, Switchre, na és persze PC-re... többször is. Azóta készült egy VR változat is, és egy teljes remake-et is rebesgetnek.

Az androidos változatot leszámítva mindegyik fantasztikus, szóval ha még nem játszottad végig, akkor itt a lehetőség.

Resident Evil 5 | Távol Afrikában

A Resi 4 hatalmas sikere kötelezően elhozta a folytatást is, melynek fejlesztése 2005-ben el is kezdődött. Mikami a 4. résszel lezártnak tekintette a sorozatot, ezért új rendezőt és producet kellett találni. Így Takeuchi Jun kapta meg a projektet, aki bár a 4. rész alapjait meghagyta, de már a következő generációs konzolokban gondolkodott és egy teljesen más kontinensben. Közel 4 éven át dolgoztak rajta, bár felmerült, hogy Wii lesz a célplatform, mert üzletileg az lett volna a leglogikusabb, de Jun inkább az X360 és PS3-as konzolokat szerette volna, hogy igazán nagyot tudjon lépni előre a játék a grafika területén. Ehhez megkapták a Capcom legújabb játékmotorját, az MT Framework-öt, ami már a Devil May Cry 4-ben is bizonyította, hogy mennyire erős.





2009-ben játszódik a történet, 5 évvel a Resident Evil 4 eseményei után, a főszerepben ezúttal ismét Chris Redfield, aki - miután 30 kiló izmot felszedett magára - Nyugat-Afrikába utazik, hogy felszámolja az ottani bio terroristák központját. Ebben segítségére lesz a helyi Sheva Alomar, akivel közösen kezdik meg a nyomozást. A múlt perze itt is utoléri hőseinket, hiszen ki más állhatna a háttérben, mint Albert Wesker. A helyi lakosok és katonák között a Las Plagas parazita terjed, szóval nem lesz egyszerű a helyzet.

A Resident Evil 5 lényegében teljesen a 4. rész alapjaira épít, csak a helyszín került át a távoli Afrikába, ami tényleg nagyon egyedivé tette az egészet. Persze már akkor is megvádolták a készítőket, hogy rasszista indíttatású a játék, hiszen nagyrészt fekete lakosokat kell halomra lőni (érdekes módon a fehér lakosok kapcsán soha nem volt panasz), de szerencsére ennek nem lett semmi komolyabb következménye.

Amiben igazán előrelépés történt, az a látvány, ami ugyan a 4-ben is szemkápráztatóra sikerült, de a modern konzolokon az MT Framework valami kisebb csodára volt képes. Ha picit hunyorgtunk akkoriban, akkor már-már fotórealisztikusnak tűnt helyenként.

A másik pedig a Co-op mód behozatala, amit szinte biztosan a Resident Evil Zero ihletett. Chris és Sheva közösen haladnak előre, köztük lehet váltogatni, de ha egy barátunk szeretne csatlakozni, akkor ketten is lehetett kalandozni. Érdekes koncepció volt, de helyenként kissé nehézkes.

A kritikusok és a játékosok is alapvetően szerették, bár a történet kissé vitatottá sikerült, főleg a fentebb említett hiszti miatt. Ha nem is kapott olyan szép pontszámokat, mint elődje, azért nem volt oka panaszkodni a készítőknél, a végső eladások napjainkra átlépték a 12 milliót, ezzel beelőzve picivel a 4. részt is.

Portok és újrakiadások: itt nincs semmi meglepetés, a Playstation 3 és Xbox 360 után kiadták PC-re, majd PS4 és Xbox One-ra is, a listát pedig a Nintendo Switch zárja. Eltérések leginkább csak a felbontásban találhatóak, szóval bármelyik verziót is veszitek meg, az élmény nagyjából ugyanaz minden platformon.



Resident Evil 6 | Hollywood Bum Bum

A Capcom egy percet sem várt, ahogy megjelent az 5. rész máris kiadták a csapatnak, hogy kezdjenek bele a hatosba. Jun jelezte, hogy talán ideje lenne újra átalakítani a játékmenetet, de a vezetőség határozottan elutasította, elvégre megvan a tökéletes Resident Evil formula, csak cserélgetni kell a szörnyeket meg a háttereket, és hozza a milliókat... dollárban. Ismét egy új csapat vette át a fejlesztést, akiknek elsődleges feladata volt, hogy legyen nagyobb, hangosabb, rémisztőbb és akciódúsabb. Nos ez utóbbit sikerült is megvalósítani, Michael Bay és Roland Emmerich munkássága lehetett az irányvonal, ugyanis sikerült lerakniuk egy olyan Resident Evil-t, ahol a sok robbanás és agyatlan akció között valahogy elveszett maga a lényeg.

A történet ezúttal kapásból 4 szálon fut, amik közül a főmenüben választhatunk, hogy melyikkel szeretnénk kezdeni. A lényeg, hogy az összes eddigi történetes szálat itt fut össze, bár túl nagy katarzisa ne számítsen senki. Hogy legyen egy kis csavar, mindegyik szálat picit eltérő játékmenetet próbál felmutatni, de ez csupán az egyiknél vehető észre komolyabban.

Leon S. Kennedy az első visszatérő, aki ezúttal nem tudja megvédeni az elnököt egy halálos merénylettől, és még a nyakába hullik egy kiadós zombi invázió is.

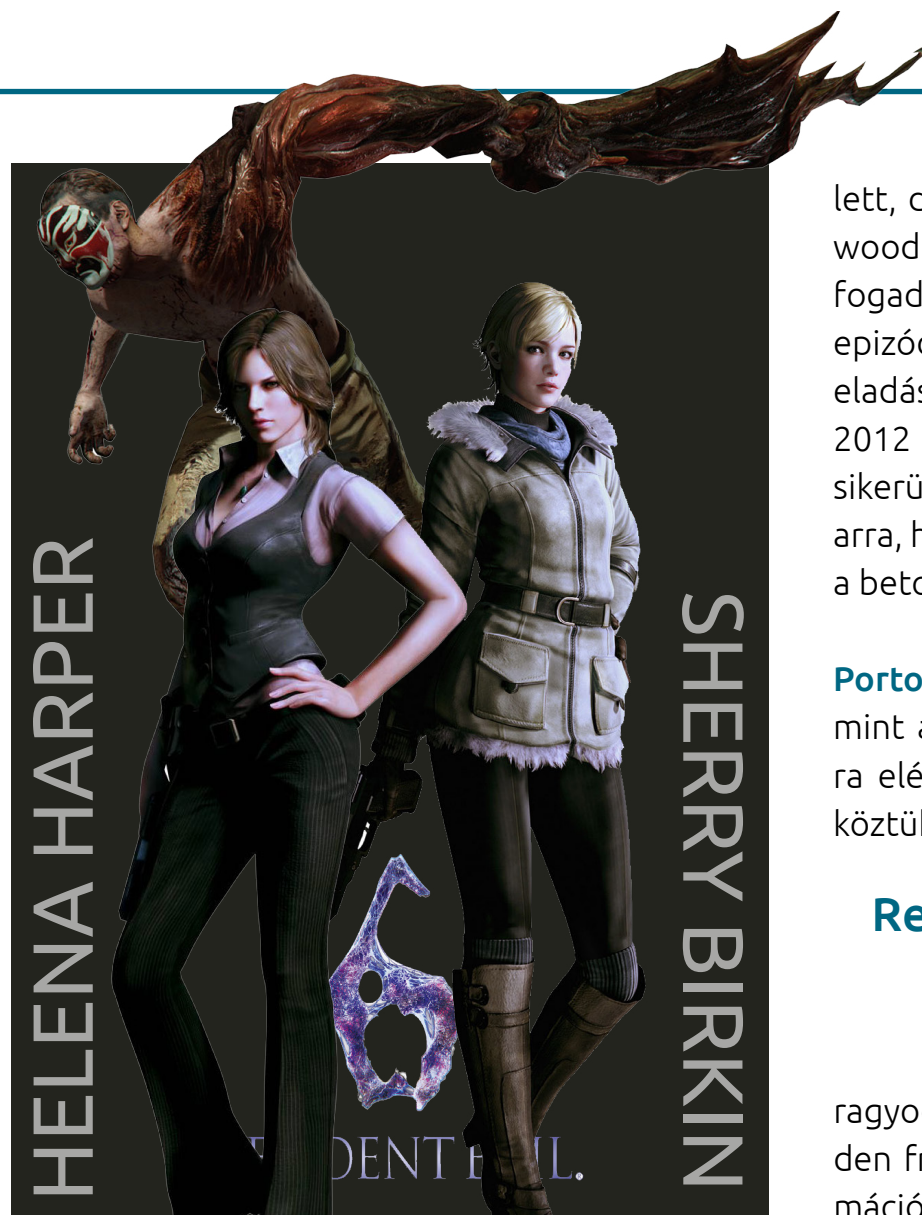


Új társat kap maga mellé, Helena Harpert, akivel közösen próbálnak meg túlélni. Talán ez a része a játéknak, ami a legjobban sikerült, kellően félelmetes, sötét (nagyon sötét, fel is kell húzni a TV-n a fényerőt, hogy lássunk valamit), és ismét zombik seregei özönlenek mindenhol.

Új szereplő Jake Muller, aki az előző részben végleg(?) megölt Albert Wesker fia, Edoniából próbál kimenekülni a 2. részből megismert Sherry Birkinel, hogy segítségével megtalálják az új C-vírusnak az ellenszerét... ami nem is olyan egyszerű, ha egy szinte megállíthatatlan behemót szörny üldözi őket vehemensen a menekülésük során.

Visszatér természetesen Chris Redfield is, aki a fertőzött kínai Lanshiang városban próbál túlélni, majd végül az egész Ada Wonggal zárul, aki igyekszik pontot tenni a kusza történet végére.

Játékmenetben szinte semmi változás nincs az előző részhez képest, ami eddig működött, az most is, akárcsak a látvány, ami ugyan picit szebb



lett, de ez leginkább az eltúlzott, agyatlan hollywoodi átvezetőknek köszönhető. A kritika nem is fogadta túl jól, lényegében ez lett az első „bukott” epizódja a számozott Resident Evileknek. Bár az eladások terén nem szerepelt annyira rosszul - 2012 és 2020 között közel 10 millió példányban sikerült értékesíteni -, de a Capcomnál rájöttek arra, hogy bizony ismét alapjaiban át kell gondolni a betonbiztosnak hitt Resident Evil formulát.

Portok és újrakiadások: gyakorlatilag ugyanaz, mint a Resi 5 esetén: minden modern platformra elérhető, és igazán nagy eltérések nincsenek köztük.

Resident Evil 7: Biohazard | A VR és a horror találkozása

2012 után a Resident Evil cím nem igazán ragyogott nagyon fényesen, bár a Capcom minden fronton támadott: képregények, filmek, animációs filmek, mindenféle spin-offok és hasonlók



(melyekről még lesz szó a későbbiekben), de ezek már nem igazán tudtak kiemelkedő eredményeket felmutatni. Nakanashi Koshi kapta azt a feladatot, hogy a 7. részre gondolja át alapjaitól az egész koncepciót, aki pedig lényegében minden eddig megszokott elemet kukába dobott és visszatért a gyökerekhez. Olyannyira, hogy előszedték azt a tervet, amit az első és a negyedik rész esetén is próbálgattak, ez pedig a belső nézet, vagyis az FPS. Leon, Chris és a többiek ezúttal kimaradtak a történetből, és egy teljesen új hőst alkottak meg, Ethan Winterst. Az akció-orgia is dobva lett, helyette visszahozták a zsigeri horort és borzongást. Az új RE engine-t is ezzel a játékkal avatták fel, ami a nevével ellentétben nem a Resident Evilre utal, hanem a „Reach for the Moon Engine” rövidítése. Az új motor nemcsak szebb grafikára lett képes, hanem az akkoriban erősen terjedő VR eszközökkel is kompatibilis lett... legalábbis Playstation 4 esetén. És bizony a VR itt nagyon megdobta a hangulatot, olyan félelmetes lett tőle a játék, hogy aki kiakarja így próbálni, az jobb, ha tiszta fehérneműt készít be mellé.

A visszatérés a horrorhoz nem csak reklám duma lett, a 7-es rész legfőbb inspirálója talán a Texasi Láncfűrész Mészárlás volt - aki látta a klasszikus filmet, az már tudja is, hogy mire számíthat. Mielőtt 2017-ben megjelent volna a játék, a Capcom hatalmas marketing kampányt indított, hogy visszaszerezze a 6. rész után elfordult rajongókat.



RESIDENT EVIL™

biohazard



10 részes videósorozatot indított 2016-ban, hogy bemutassák a 7. rész újdonságait, majd egy játszható demót is publikáltak, ami után mindenki nagyon kíváncsi lett, hogy mi is lesz ebből.

Ethan Winters a 3 éve eltűnt feleségétől egy rejtélyes üzenetet kap, majd elindul Louisianába, hogy megkeresse. A nyomok egy lepusztult és elhagyatott házhoz vezetnek a mocsaras erdőben, ahol dögszag terjeng, és mintha minden rothadás és pusztulás ellenére, valakik laknának ott. A pincében meg is találja Miát, a feleségét, ám mikor kiszabadítaná, a nő örvönve rátámad, Ethan pedig kénytelen végezni vele. Ám a feleség nem marad holtan, újra felkel, és a férfire támad, akinek ezúttal is az életéért kell küzdenie. Megjelenik közben a ház ura, Jack Baker, aki elfogja Ethant. Egy bizarr és gusztustalan vacsorán tér magához, ahol a torz és elfajzott Baker család bemutatkozik. Ethannak ugyan sikerül elmenekülnie a vacsoráról, de a házban üldözött vad lesz. Bakerék mindegyike emberfeletti képességekkel rendelkeznek, így



a férfinak nem lesz egyszerű a túlélés. Természetesen azért visszaköszönnék klasszikus Resident Evil fordulatok is, mint a mutációkat okozó biofegyverek, laboratóriumok, elszórt feladványok és naplóbejegyzések. A cél, élve kijutni a házból, lehetőleg Miával együtt, akinek még ellenszert is kell szerezni, hogy újra emberré váljon.

Nagyon jót tett a sorozatnak ez az éles váltás, a kritika és a közönség nagyon jól fogadta, és ez az eladásokon is érezhető volt, tavaly átlépte a 10 millió példányt. Bár a belső nézetes túlélő horror 2017-re már nem volt újdonság, de a VR támogatás nagyon sokat dobott rajta.

Portok és újrakiadások: nagy meglepetés itt sincs, minden aktuális platformra elérhető, és nagy eltérések nincsenek, de aki igazán borzongani akar, annak a VR változatot javaslom.

Resident Evil Village | A 3 méter magas vámpírnő támadása

Még meg se jelent a 7. rész, de a Capcom stúdiójában már a 8. epizódon agyaltak. Talán nem bíztak a 7-es sikerében, ezért biztos, ami biztos, egy akcióorientáltabb változatnak is nekiestek, ami ugyan továbbra is a belső nézetes játékmenetet használja, de atmoszférájában és stílusában inkább az addigra klasszikussá vált 4. részre emlékeztet. Ismét új rendezőt kapott a játék, Sato Morimasát, de az igazán érdekes lépés Antony

Johnston író szerződtetése volt, aki korábban a Dead Space történetéért is felelt. Bár a kezdeti promóciós anyagokon még váltig állították, hogy a Village olyan komplex játék lesz, hogy csak a legújabb Playstation 5-ös konzol fog vele megbirkózni, de ahogy közeledett a megjelenés dátuma, a PS5 eladások nem igazán hozták az elvártat (jelen cikk írásakor sem kapható a boltokban), így megjelentek a trailereken a PS4, Xbox One és a Steam logók is.

És ha már trailer, a játék talán a Capcom legnagyobb meglepetésére, hihetetlen felkapott lett az interneten, mindezt az előzetes videókban feltűnő, nagyon szexi és dús keblű, ámde közel 3 méter magas „vámpír hölgynek”, Lady Dimitrescu-nak köszönhetően. Hihetetlen mennyiségű mém, cosplay, fanart és természetesen erotikus tartalom lepte el a közösségi oldalakat vele kapcsolatban... és még meg sem jelent a végleges játék.





Ethan és Mia békésen nevelik gyermeküket, Rosemary-t, valahol Európában, de egy nap berontanak hozzájuk katonák, Chris Redfield vezetésével. Miát megölik, a férfit és a kislányt pedig elviszik magukkal, de természetesen most sem a terv szerint alakulnak a dolgok. Ethan másnap a felborult teherautóban ébred egyedül, egy kis, látszólag romániai falu közelében. Ismét csak természetesen, a falu nem lakatlan, a helyieket Lycanon, amolyan vérfarkasok terrorizálják, akik elrabolják Ethant (ezt a fazont többször rabolják el, mint Peach hercegnőt), és a környéket uraló papnő, Miranda elé viszik. Innen már lehet sejteni a dolgokat: Ethan megmenekül, majd elindul megkeresni a lányát, de ehhez át kell verekednie magát Miranda négy szolgáján: Alcina Dimitrescu, Donna Beneviento, Salvatore Moreau és Karl Heisenberg.

Nem is mesélem tovább, hiszen alig 1 éve jelent meg, így még sokaknak fog meglepetéseket okozni, mert bizony ezúttal lesznek fordulatok. A horror megmaradt, de Ethan itt egész sok fegyvert kap, hogy rendet vágjon a vérfarkasok, vámpírok és egyéb horrorfilmes szörnyek hada között.

Bár a visszatérést az akcióhoz sokan szájhúzással fogadták, de a környezet, a hangulat és a történet osztatlan sikert aratott, így ismét elvihette több díjátadón is az Év Játéka címet. És ezzel elértünk napjainkhoz, a 9. rész még nincs bejelentve, de biztosan dolgoznak már rajta. Mint azt olvashattátok, a

Resident Evil sorozat ez alatt a 26 év alatt, ha nem is mindig aratott osztatlan sikert, de kivétel nélkül hozta azt a magas színvonalat, amit a Capcomtól elvárhatunk. Ha csak két játékot kellene kiemelnem, hogy melyeket ajánlanám leginkább, akkor gondolkodás nélkül mondom a 2. és 4. epizódot, remek ugródeszkák a Resi sorozat világába. De akiknek ennyi játék nem elég, vagy inkább filmeket szeretnek nézni, a Capcom természetesen rájuk is gondolt. A következő számban bemutatom nektek a megannyi mellékszálát, filmeket és a többi, a vállalhatatlan hulladéktól a bűnös élvezetig.

Júliusban folytatjuk!



kontroller

TREK TO YOMI

Írta: Hirotaka





A játékipar már többször bebizonyította, hogy nem feltétlen az AAA játékok adják a legjobb játékélményt vagy hangulatot. Egy rövidebb, kisebb költségvetésű cím is képes legalább olyan, ha nem jobb hatást elérni az alatt a néhány óra alatt, amíg a kontrollert vagy egeret a tenyerünkhöz ragasztjuk.

A bushido útján

A Trek to Yomi már a képekkel is felkelti az érdeklődését annak, akit kicsit is érdekel a japán környezet és kultúra. Erre erősen rásegít, hogy az egész játék fekete-fehér, ami azonnal beszippantja azokat, akik ismerősek a régi samurájfilmek világában. Tisztelem Kurosawa-san! ([filmajánló](#)) Erre még rádob egy nagy lapáttal a régi film effekt is, ami persze kikapcsolható, ha bárkit zavarna.

Egy 2,5 D-s side-scrolling játékról van szó, amiben ellátogatunk egy Edo-kori faluba. Itt ismerkedünk meg főszereplőnkkel, Hirokival, aki gyermekként tanulja mesterétől a kardforgatás művészetét. A falut azonban megtámadják, így Hiroki életét is meghatározó esemény szemtanújává válunk. Jó pár évvel később a veszély újra fenyegeti a falut, valamint a környező vidéket, de Hiroki ezúttal tapasztaltabban veszi fel a harcot. Nyomában azonban halál, szenvedés és pusztítás jár.

A játékban Hirokit fogjuk irányítani, vele együtt próbáljuk megvédeni a szeretteit és elpusztítani a gonoszt, közben pedig megismerjük a samuráj becsületet, a bushidót. Mindeköz-



ben szembe kell néznünk a drámai igazsággal. Többet nem is írok erről, inkább fedezzétek fel ti a játék elemeit, a lovat pedig csak adja alá az autentikus környezet, ami azért itt-ott próbára fog tenni a harcokban és a tájékozódásban is.

Rögös az Út

Bár 2,5D-t írtam, azért ez nem mindig érvényesül. A haladás közben ugyan tudunk térben mozogni (itt se mindig), de a harcokat kizárólag oldalnézetben vívjuk, bár ez egyáltalán nem hátrány, sőt. Viszont mindenképp érdemes körbenézni a terepen, és próbálgatni, hol, merre van még elágazás, mivel ezeken a helyeken tudunk felszedni plusz muníciót, valamint így tudjuk növelni az állóképesség és az életerő kapacitásunkat, amire - higgycétek el - szükségünk is lesz. Ha ezeket kihagyjuk, csak kevés cuccot vagy életerőt tudunk felszedni, amivel garantált, hogy nem harakirivel fogunk elhalálozni. Ebben az esetben a nehézséget a környezet és annak bemutatása okozza.



Ugyan a kamera oldalnézetből „vesz” minket, gyakran közelít vagy éppen nagyon eltávolodik tőlünk, bemutatva jobban a tájat, ami elképesztően hatásos és hangulatos, de megnehezíti a tájékozódást, így ezeket a mellékágakat kellő kihívás megtalálni. Néha még saját magunkat is nehéz megtalálni, mert a sötétszürke olyan jól elkülönül a feketétől/szürkétől (nem).

Az eldugott hely pedig lehet akár egy ház szobája, egy folyó melletti eldugott partszakasz vagy barlang stb. A felvehető cuccok csillognak, így ki lehet őket szűrni, de nem árt figyelni. Hozzáteszem, ezeken a helyeken többször mentési pontok vannak, ami megint csak hasznos.

Ha pedig már mentés. Utunkat kis szentélyek övezik, ahol eltárolhatjuk aktuális állásunkat. Halálunk esetén innen indulhatunk újra. Az elhelyezkedésük elég változó. Van, amikor egész sok van egymás után, de akad, amikor sok ellenfél levágása után, épphogy élve érünk el egyhez. A hét, egyre nehezedő pályán örülni fogunk minden mentési pontnak.





Hiroki története egyben egy utazás is, ami a szamuráj szellem és kötelesség megismerése, el-sajátítása. Főhősünknek szerettei megmentése mellett saját magát is meg kell ismernie, és el kell fogadnia döntésének következményeit.

Musashi nyomdokain

Kezdetben meglehetősen gyér a harci repertoárunk. Tudunk védekezni, kicsit és erőset vágni - amíg kellően be nem gyakoroljuk, ezzel kell beérnünk. Ám ahogy haladunk előre és vágjuk le az élénk merészkedő martalócokat, úgy oldhatunk fel újabb harci kombókat. A vége felé már egy egész harcművészeti mozgáskultúrát magunkénak tudhatunk, így nem csoda, ha valaki belezavarodik a sok kombóba. Tudunk majd gurulni, kombinálni a gyenge és erős vágásokat, kitérés után vágni, hátrafelé sebezni stb.

Kardunkat kiegészítve távolsági fegyvereket is használhatunk. Lesz nálunk shuriken, íj és puská is. Habár az Edo-korban nem igazán használtak puskát, de ezt engedjük el. A lőszerkapacitások növelésének legjobb módja a már fent említett „mellékágak” felderítése. Ezenkívül ha beszélünk pár helyivel, ők is megajándékoznak egy-egy nyílvezzővel vagy shurikennel. Ha pedig már gyűjtögetés, akkor különféle japán kultúrához tartozó emlék- és használati tárgyat is gyűjthetünk. Haszna ugyan nincs, de bővíthetjük japán ismeretünket, viszont mind kapcsolódik az aktuális pályához.

Yomi

A Yomi vagy Yomi-no-kuni a sintó vallásban a túlvilág. Ide kerülnek a holt lelkek. A mitológia szerint földrajzilag párhuzamos a mi világunkkal. Nem nevezhető igazán paradicsomnak, ugyanakkor pokolnak sem. Az ide kerültek csupán „élik” unalmas, szürke mindennapjaikat örökkön örökké.

A Trek to Yomi teljesen sztori-orientált, hét pályán keresztül folyamatosan haladunk a történetben és vagdossuk az ellent. Igazából ez egy idő után unalmassá és főleg monotónná válhat, így jobb többször nekifutni. Megjegyzem, mivel a pályák hangulata is eltérő, emiatt is jobb több etapban letolni. Több puzzle elemmel és kicsit kevesebb harccal még jobb lehetne. A történet kiegészítéseként érdemes elolvasni a naplót is, ami Hiroki szemszögéből, E/1-ben írja le az eseményeket.

A Trek to Yomi egy elképesztően hangulatos és nem is hosszú játék, kevés idővel rendelkezők is záros határidőn belül be tudják fejezni. Habár a sztori meglehetősen depresszív, azért megéri. A Flying Wild Hog (Shadow Warrior) remek munkát végzett, és persze a Devolver Digital, ami szeret igazán különleges játékokat kiadni, ezúttal sem hazudtolta meg magát. Nekem XSS-en simán futott, de PS-re és PC-re is megjelent, kinek hol kényelmes. Valamint, akinek van Game Pass előfizetése, semmiképp ne hagyja ki.



Fejlesztők:

Flying Wild Hog, Leonard Menchiari

Kiadó: Devolver Digital

Platformok: PS 4, Xbox One, PS 5, Xbox Series X|S, Windows

Műfaj: akció, kaland, történelmi, dráma



távol-kelet

„MIT SZÁMÍT? HIDD EL EZT IS”

Zen at War II.

Írta: A. Kristóf





Japán katonai szelleme és a buddhizmus

Az orosz-japán háború nemcsak a Japán Állam életében hozott döntő változást, hanem a buddhista felekezetekében is. A háborút követően Japán első alkalommal tett szert egy jelentős kolóniára az ázsiai kontinensen. A Koreai-félsziget hamar teljes mértékben a kezükbe került, majd Mandzsúria következett (ma észak Kína), végül pedig Kínából is jelentős szeletet hasítottak ki maguknak az 1930-as években. Ez azonban új provokációt jelentett Japán számára, olyat, melyben a buddhizmus kulcsszerepet játszott. Ezen a ponton már állami buddhizmusról beszélhetünk, ugyanis a buddhista felekezetek vezetői kivétel nélkül, teljes engedelmességgel és bármiféle ellenkezés nélkül hirdették és támogatták a kormány nacionalista, valamint új, kolonista törekvéseit. Japánban az új ideológia a Yamato damashii, „Japán szellem (spiritualitás)” lesz a buddhizmus központi dogmája, ami természetesen megegyezett teljes mértékben a nacionalista-patrióta, imperialista és kolonista kormánypolitikával.

A buddhista szervezeteket arra használták, hogy az új kolóniákban hirdessék a japán kormány propagandáját. Az új templomok sokszor logisztikai központokként szolgáltak a japán hadsereg számára ezeken a területeken, valamint nem ritkán a buddhista papok „kémként” működtek olyan értelemben, hogy sokszor jelentettek az új területen azokról a személyekről, akik ellenálltak

az új rendszernek. Az együttműködés azonban nemcsak materialista jellegű volt, hanem vallási-ideológiai jellegű is. A kolóniákban a Buddha szobor háta mögé (az oltáron, amivel szemben a felekezet tagjai meditálnak) úgy nevezett „császár táblát” helyeztek. Ezen az aktuális császár neve állt, így próbálták a valláson keresztül (amit az új területek lakói gyakoroltak még a japán megszállás előtt) meghonosítani a császár kultuszt. Ezáltal a buddhista papok a megszállt területeknek próbálták elősegíteni a kulturális-társadalmi integrálását.



A második világháború végéig gazdag és nagyszámú buddhista templom rendszer létezett a kolóniákon, az azonban nem véletlen, hogy a háború után ezek közül egyet sem építettek újra.

Szervezett ellenállás az állami buddhizmus ellen – Shinko Bukkyo Seinen Domei

„Ifjúsági Liga a buddhizmus revitalizációjáért” a magyar fordítása annak, ahogy ez az ellenállási csoport nevezte saját magát. Ahogy a név sugallja, a csoport alapítói fiatal személyek voltak, jelentős részük pedig nem buddhista szerzetes, hanem világi személy (ez lehetővé tette, hogy nyíltan beszéljenek a vallási

vezetők ellen). A csoport 1931. április 5-én alakult meg, alig pár tíz alapító taggal, valamint négy egyenruhás rendőr jelenlétében. A csoportalapító beszédben nyíltan elítélték az állami buddhizmust (és mindent, amit a buddhista vallással tett azért, hogy a kormányt szolgálja), sürgették új eszmék kialakítását, melyek az eredeti buddhizmusból eredtek, és elítélték a kapitalizmust, amit szerintük az igazi buddhizmus tanai alapján újra kellett volna formálni. Mindezek mellett földreformokat és állami segítségnyújtást kértek a vidéken élő japánok számára, ugyanis Japánban 1929-ben kezdődött meg a nagy gazdasági világválság, ami súlyos problémákat jelentett az országban.

A csoport szórólappal és újság megjelenítéssel kezdte meg tevékenységeit. A csoport vezetője Seno Giro lett, aki tudta, mi vár rá, mivel már a Liga alapítása előtt arról írt, hogy készen áll börtönbe menni gondolataiért. Az első kiáltványt ő maga írta, melyben így fogalmazott:





„Ahogy a mondás tarja, senki nem tud új bort tölteni egy régi boros korsóból. Az Ifjúsági Liga a buddhizmus revitalizációjáért tagjainak határozottan kell előrehaladni útjukon. Vegyék a hátatokra a Buddhát és álljatok ki az utcákra! Menjetek el a halászó és gazdálkodó falvakba!”

A szövegből érthető, hogy a csoport célja társadalmi reform volt egy új buddhizmus által vagy annak mintájára. A csoport 1933. májusában részt vett az Állami Vallási Federáció konferenciáján, melyre az összes Japánban működő vallás meghívást kapott. Itt a csoport petíciót indított, amiben elítélték Hitlert és a náci pártot, mivel ezek „teljeskörűen erőszakos cselekményeket hajtottak végre a zsidó nemzetiség ellen”, „kulturális tulajdonokat égettek el” és „elnyomó tevékenységeket folytatnak a szabadság és béke ellen”, melyeket a csoport Buddha ellenes tevékenységeknek nevezett. Azonban a konferencia az állam kezében volt, így ezek közül semmit sem ratifikáltak, sőt, éppen az ellenkezőjét. A csoportot kiközösítették a konferenciáról, és egyre komolyabban rajtuk ütött a rendőrség.

Végül Senót bebörtönözték. Első alkalommal csak egy éjszakára, mely után összeverték. Később egy teljes hónapot ült bármiféle vád nélkül, de mivel vallomást nem tudtak kikényszeríteni belőle, ismét szabadon engedték. Az 1930-as évek végén a kormány azonban annyira félt a kommunista megmozdulástól az országban, hogy Senót ismét letartóztatták (mivel a csoport kiállt a

parasztok mellett), ezúttal öt hónapig faggatták, mire megtört. Vallomását felhasználva számolták fel a csoportot. Mire Seno ismét szabad lett 1942-ben, a csoportból hírmondó se maradt.

Ezenkívül léteztek még egyszemélyes ellenállások. Olyan esetek, amikor egyének mondtak nemet a kormánynak. Ezeket nehéz nyomkövetni, többségük a rendőrség aktáiban lett rögzítve, amikor a rendőrség könyörtelenül eltörölte az ilyen ellenállásokat. Amit viszont érdemes észben tartani, hogy Japánban az 1930-as évek végén



Buddhista szerzetesek katonai gyakorlatot hajtanak végre egy katonatiszt felügyelete alatt. (1930-as évek)

mintegy 200.000 buddhista pap 70.000 különböző szentélyben volt jelen. Ha volt szervezet, ami valóban ellen tudott volna állni hatékonyan a kormány nacionalista doktrínájának, azok a buddhista felekezetek voltak. Ez azonban sose történt meg. Az ellenállás helyett a '30-as években egy új formája jelent meg a buddhizmusnak: a birodalmi buddhizmus. Ez abból állt, hogy a már addig gyakorlatba ültetett buddhista tevékenységeket - császár kultusz, nacionalizmus-patriotizmus, gyarmatosítás -, ezúttal dogmatikai módon is igazolni próbálták. Az igazolás addig fajult, hogy egyes felekezetek a buddhizmuson belül Buddha helyett a császárt helyezték a vallás középpontjába. Itt nem szeretnék részletesen belemenni a dogmákba, helyette inkább csak a birodalmi buddhizmus meghatározását írom le, ahogy azt a buddhista vezetők papírra vetették:

„Az ok, amiért a buddhizmus meg tudott honosodni Japánban, teljes mértékben a császári családnak köszönhető, különösen annak, hogy minden egyes császár személyesen hitt a buddhizmusban, ami arra vezette, hogy elérhesse célját. Az igaz, hogy a buddhizmus gyarapodott, köszönhetően előkelő papjainak és világi tagjainak. Ám, ami lehetővé tette, hogy ezek a személyek higgyenek és tevékenykedjenek a buddhizmusért, azok a császári kiáltványok, valamint a császárok személyes példái voltak. Ez a jelenség nem található meg más országokban. Ebből az okból kifolyólag kell ezt a vallást birodalmi buddhizmusnak nevezni.”

Ez mind szép és jó, olyan értelemben, hogy ezzel igazolták mindazt, amit Japán és a buddhista papok tettek és támogattak az országban, valamint a kolóniákon, kivéve egy dolgot: a háborút. Ezen problémát hivatott megoldani a „Buddhista nézetek a háborúról” című könyv, ami 1937-ben jelent meg. A könyv egy hosszas tagolása annak, hogy a császár a tökéletes buddhista uralkodó, így nem csupán szabad háborút folytatnia (szöges ellentétben a buddhista paranccsal, mi szerint semmilyen életet nem szabad elvenni, még a legkisebbet sem), hanem kötelessége ezt tenni.



Iskolások a birodalmi Japánban



A könyv egyik következtetése, hogy az ilyen háború, amit a császár és a buddhista papok támogatnak, „egy háború, amin keresztül még kifinomultabb és nagyobb együttérzés születik”. Azonban a „legfantasztikusabb” következtetésük az volt, hogy „egy háború Kínában Kína érdeke”. Így tehát 1937-re a buddhista felekezetek teljesen összeházasodtak a kormánypropagandával és a császár kultusszal, közben teljesen figyelmen kívül hagyva a buddhizmus eredeti tanait. Japán készen állt egy teljes háborúra, melyben katonái lelkét megnyugtatták, hogy az ellenség könyörtelen megölése és az öngyilkos akciók (kamikaze) teljes mértékben elfogadott cselekedetek a haza és a világ javáért.

Birodalmi-állami zen és katonai zen

Az összes buddhista felekezet közül, amelyek részt vettek a háború támogatásában, a két legfontosabb két zen ágazat volt, ugyanis ahogy Robert Sharf mondta, a zen iskola kijelentette magáról, hogy nemcsak egy buddhista iskola, hanem „az ázsiai spiritualitás szíve, a japán kultúra esszenciája, és kulcs a különleges japán faj megértéséhez”. A katonai győzelmek és a zen között kialakult egy párhuzam, ami összehasonlította a bushidót (harcos útja) és a zen tanítást. Eme két egymástól teljesen különálló ideológia összeforrásából született a „birodalmi-állami zen” (koku-zen). A két ideológia kapcsolata olyan hatással volt Japán második világháborús tevékenysége-

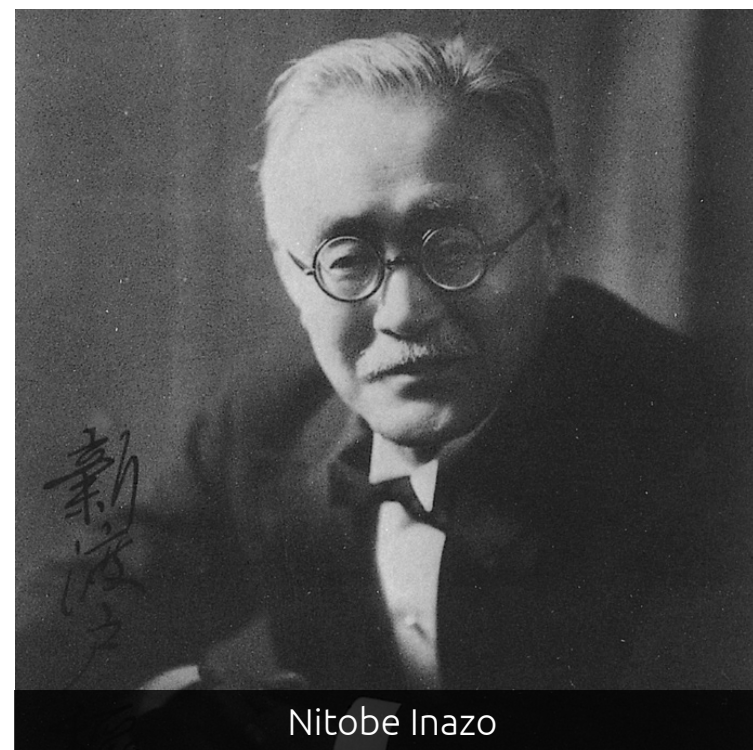
ire, hogy érdemes részletesebben beletekinteni (most csakis a második világháború idején lévő kapcsolatukról lesz szó).

Az új irányzat egyik könyve meglepő forrásból származik, mégpedig egy keresztény személytől, Nitobe Inazótól, aki angol nyelven publikálta a „Bushido: Japán lelke” című könyvét. A könyvben mindenféle nyakatekert módon azt próbálta igazolni, hogy habár a bushido a feudális Japánból származik, mégis tovább él, és egyúttal a zen vallás megnyilvánulása. A válasz nem maradt el a buddhista szerzetesek oldaláról sem, Nukariya Kaiten egyszerűen „Bushido” néven publikálta könyvét, amiben így igazolja a címben említett ideológiát:

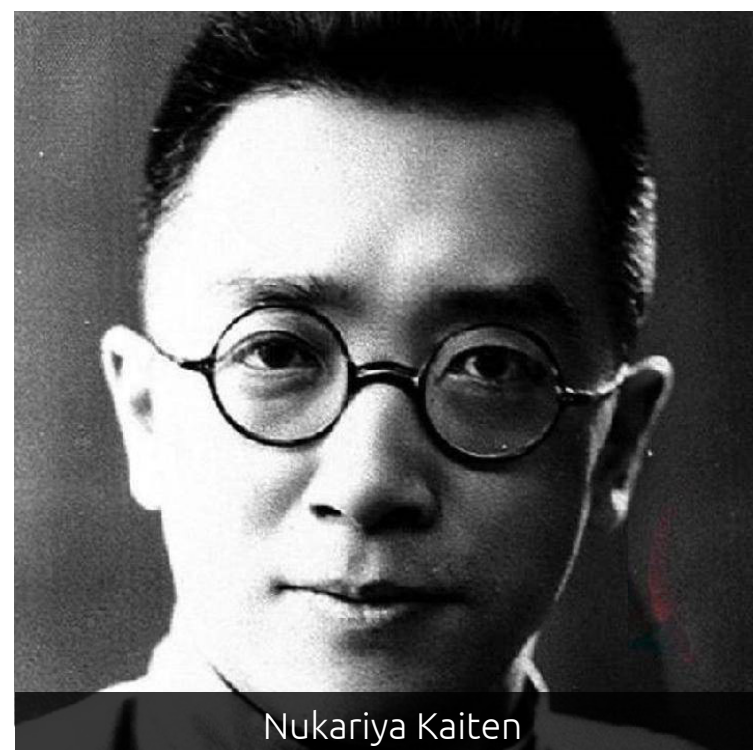
„Bushido... nem csupán a japán katonáknak kellene a harcmezőn gyakorolniuk azt, hanem minden egyes állampolgárnak, aki a létezés nehézségeivel küzd. Ha valaki ember akar lenni, és nem egy szörnyeteg, akkor samurájként kell élnie - bátor,

Zen iskola

Kínában lett megalapítva Ch'an (meditáció) néven, a buddhizmus azon iskolája, amelyiknek a központjában a zazen (meditáció) áll, mint elsődleges vallási gyakorlat. Így érthető, hogy a bushido hozzájuk állt a legközelebb, noha ez a közelség relatív, és a valóságban mintegy szöges ellentéte egymásnak a két ideológia.



Nitobe Inazo



Nukariya Kaiten

nagylelkű, becsületes, hűséges a hitében, különösen eltelve ön-tisztelettel és önbizalommal, ugyanakkor eltelve az önfeláldozás szellemével.”

Sajnálatos módon, ami leginkább jellegzetességévé vált a bushidónak, az az utolsó tulajdonság volt.

Ahogy a háborús győzelmek halmozódtak, úgy a kapcsolat a bushido és a zen között egyre jobban összefonódott. Minden egyes megnyert háború után a zen papok hangoztatták, hogy a zen tanításon keresztül a bushido az, ami lehetővé tette ezeket a győzelmeket. 1919-ben egy másik zen pap így írt:

„Az erő, amit a zen gyakorlatokon keresztül el lehet sajátítani, átalakítható katonai erővé, jó kormányzási praktikákká és egyéb hasznos dolgokká. Tény, hogy gyakorlatba lehet ültetni minden tevékenység elvégzésekor (zen és bushido). A zen, a buddhizmus esszenciája az oka, amiért a bushido oly sokat fejlődött a Kamakura periódus óta. A zenben való részvétel volt az - úgy gondolom, kijelenthető -, ami a bushidónak ezt a nagy hatalmat adta.”

„Ahogy a háborús győzelmek halmozódtak, úgy a kapcsolat a bushido és a zen között egyre jobban összefonódott.”



A szövegből nyilvánvaló, hogy a buddhista pap nem lát különbséget a zen és a bushido között (esetleg csak kronológiai okból), ugyanakkor úgy gondolja, hogy ennek az új ideológiának kell meghatározónak lennie minden egyén életében. Ezt az abszolutizmust az összes korabeli zen pap osztotta, és ehhez hasonló érveket hoztak fel mellette. Nem csupán a buddhista papok, de a kor írói, katonai és intellektuális vezetői is így vélekedtek. A zen és bushido egy lett, hogy megalakosza a katonai zent. Így számtalan kitekertnél kitekertebb érvelések születtek arról, hogy a béke és kegyelem tana, a zen, hogyan egyezik meg egy katonai kódexszel. Ezt a logikát messzire elkerülő érvelést bizonyítja a japán nagykövet kijelentése 1940-ben, amikor Japán katonai szerződésbe lép a náci Németországgal és a fasiszta Olaszországgal:

„Az oszlop, ami a japán szellemet tartja, az a bushidóban található meg. Habár a bushido kardot használ, a tanítás lényege nem az, hogy embereket öljön, sokkal inkább az, hogy (a bushido) használja a kardot, ami életet ad. Ennek a kardnak a szellemét használva (életadó kard), hozzá szeretnénk járulni a világ békéjéhez.”

A sorok magukért beszélnek, hiba nélkül visszaadják a buddhista mesterek tanításait a korból, és messze elkerülik a józan ész bármi jelét.

Itt szeretném összegezni az eddig elhangzottakat. Ahogy azt a Meiji-korszaknál említet-

tem, a buddhizmus célja az lett, hogy hasznos legyen a kormány számára. Ez ahhoz vezetett, hogy a buddhista tanokat fokozatosan elhagyták, helyettük pedig az állami sintó elvei, a nacionalizmus, a patriotizmus, a császárkultusz, később pedig a bushido és önfeláldozás került a zen tanítás központjába. Ezen folyamat egyre hangsúlyosabb és erőteljesebb lett minden egyes új háború után, és különösen felgyorsult az orosz-japán háborút követően. Ezt jól mutatja, hogy ezután a buddhista papok nemcsak részt vettek magában a háborúban, de külön „gyakorlatokat” tartottak



Japán lányoknak tanítják a puskahasználatát. (1930-as évek)

a katonáknak békeidőben is. A cél az új buddhista elvek, állami propaganda meghonosítása volt. Ez addig fajult, hogy az 1928-ban kiadott katonai kézikönyvben a gyalogság számára írt új támadási módszerek teljesen a „japán szellemére” (Yamato-damashii) hagyatkoztak, és nem a technológiára, valamint első alkalommal lettek a katonák császári csapatoknak nevezve. Ugyanebből a kézikönyvből eltűntek az olyan taktikai kifejezések, mint „visszavonulás”, „kapituláció” vagy „védekezés/védekezőállás”. Továbbá az új fegyverek, amiket a katonák kaptak, rendelkeztek a császár pecsétjével, „szent ereklyévé” téve így azokat, amelyeket a katonák semmiképp nem juttathatnak ellenséges kézre. Jól látható, hogy az 1930-as évek végére Japánban a császárkultusz és a nacionalizmus olyannyira elterjedt, hogy minden mást maga alá szorított.

Az új birodalmi/katonai zen mártírjai sem vártak magukra sokáig. A legismertebb mártír egy bizonyos Sugimoto Goro lett, aki ugyan katonaként nem volt rendkívüli, mégis felmagasztalta írásaiban a császárt és a katonai zent. Ezen írásai, tevékenysége, valamint halála a harcmezőn (1937) voltak azok, amik miatt a buddhista vezetők, állami személyek és egyetemi oktatók egyaránt példaként álltak a japán lakosság elé. Goro legismertebb könyve a „Nagy Szolgálat” (Taigi) volt, melyben leírta gondolatait. Ezt a könyvet később az 1942-43-as években, amikor a háború kedvezőtlen fordulatot vett, arra használták, hogy

tinédzsereket motiváljanak „önkéntes” katonai szolgálatra. (Idézőjelben, ugyanis a tanárok gyakran direkt módon buzdították tinédzser diákjaikat a jelentkezésre, mondván: „aki nem jelentkezik, az szégyenben fog élni örökké”) Ezek az önkéntesek lettek később a hírhedt kamikaze pilóták. Így beteljesítve a buddhista mantrát, az ő életük valóban „oly könnyű volt, mint egy liba tolla”. (Ha megbocsátjátok nekem ezt a könnyörtelen iróniát.)



Sugimoto Goro



Összegzőként ebben a periódusban (sino-japán háború, 1894-95. - II. világháború vége, 1945.) a buddhista felekezetek Japánban fokozatosan és egyre extrémebb formában hódoltak be a nacionalizmusnak és fantazimuszoknak. Minden új háború egyre elrugaskodottabb magyarázatokat szült arra, hogy miért jó és kívánatos újabb és újabb háború. Mindeközben teljesen figyelmen kí-

vül hagyva a valóságot. Erre jó példa, hogy míg Kínában a japán hadsereg annyi atrocitást követett el, hogy meg se lehet számolni (Inega megjegyzése miatt a témát dokumentálta), a buddhista papok arról beszéltek, hogy lehetetlen a zen hívő katonák számára az atrocitások elkövetése. Ebben az időszakban a buddhizmus Japánban olyan volt, mint egy szörnyű lázalom, melyben minden egyes szerencsétlenséget egy még nagyobb csapás követett. A tetőfokot természetesen 1944 végén érte el, amikor az „elképzелhetetlen” elképzелhetővé vált, és úgy tűnt, a japán szigeteket megszállják. Ekkor a buddhista papok arra szólították fel Japán lakosait, hogy ha nem mással, legalább bambusz dárdákkal harcoljanak életük végéig. Az ördögi kör bezárult, ezzel a béke és együttérzés vallása semmi mást nem hirdetett ekkor, csak halált és gyilkolást.

Ebben az időszakban számos érdekes vallási eszmefuttatást publikáltak a buddhista papok, én azonban nem említem meg őket abból a célból, hogy a cikk könnyen olvasható legyen. A könyv részletesen és szépen végigvezeti az olvasót azon, hogyan „kapta el a nacionalista” veszettséget (saját koholmány) a buddhista vallás. Akik szeretnének részletesebben belelátni a fent említett vallási tanokba, azok mindenképp olvassák el Brian Victoria könyvét vagy keressenek egyéb megbízható forrásokat.

A cikk folytatódik a következő számban.



Egy csoport japán katona örül Shanghai elestének



Japánellenes poszter Shinghaiból (1931 körül)



Források:

Brian D. Victoria, 2006, Zen at War (Second edition), War and Peace library kiadó.

Ajánlott olvasmányok:

Jared Diamond, 2019, Upheaval: How nation cope with crises and change, Penguin kiadó

Christopher Hitchens, 2007, god is not Great, Atlantic Books

Jonathan Clements, 2010, A brief history of the Samurai: a new history of the samurai elite, Robinson kiadó

Richard Dawkins, 2006, The God Delusion, Bantam Books kiadó

Dan Barker, 2016, God the most unpleasant character in All Fiction, Sterling Publishing Co. kiadó

Terry Pratchett, Discworld sorozat, különösen a The science of Discworld könyvek, azok számára, akik egy vallás helyetti alternatíváról szeretnének olvasni

[Brian Victoria wikipedia](#)



kreatív

NEKOVI INTERJÚ

Írta: cosplay.hu



Ismét egy fiatal cosplays tehetséget mutatunk be nektek egy rövid interjú keretén belül.

Kérlek mutatkozz be nekünk pár mondatban.

Sziasztok, én Nekovi vagyok, és már több mint hat éve tartozik a cosplay kedvenc hobbjaim közé! Nagyon vegyesen cosplayezem videójátékokból, animékból és egyéb fandomokból. Mindemellett rengeteg más hobbi van, mint a fotózás, korcsolyázás, rajzolás és éneklés is. Számomra rengeteg mindent adott ez a kis hobbi, ezért nagyon ajánlom bárkinek, aki szeretne egy kis különlegességet az életébe!

Mikor talákoztál először a cosplayjel, hogyan kezdted bele? A családod hogyan kezeli a cosplays hobbidat?

Először még ötödikes korom környékén hallottam ezt a szót, de akkor még fogalmam sem volt, mit is jelenthet. Később aztán egy videójáték kapcsán találtuk ki egy barátommal, hogy mi is szeretnénk elkezdni ezt a kis hobbit. Családom először igencsak érdekesnek vélte (nem annyira pozitív értelemben) a furcsa parókák és még különösebb ruhák használatát, de mára már mindenki a környezetemben nagyon is értékeli az ebben rejlő kreativitást.

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

Ugyan imádom szöszmötölni a cosplayeimmel, varrni, faragni, alkotni, viszont inkább az előadás, avagy színészet része az, ami a leginkább képes volt megfogni. Még ha craftmanship versenyre is jelentkezem, a színpadon mindenképp adok egy kis performancet is a fellépéshez. Világ életemben érdekelt a színészet és előadás világa, ezzel a hobbival pedig végre lehetőségem nyílik ebbe a közegbe lépni, ráadás képp pedig még a kedvenc karaktereim bőrébe is bújhatok!

Melyik cosplays eredményedre vagy a legbüszkébb?

Még annak idején sikerült Budapesten egy *Star Wars* világkiállításon megnyernem a cosplay versenyt, ami számomra hatalmas dolog, hiszen a zsűri maga is tapasztalt cosplayerekből állt. Akkor még varrógép nélkül, teljesen kézzel varrtam meg két jedi ruhát, az egyiket magamnak, a másikat meg volt páromnak. Nem hittem volna, hogy még akkor, tizennégy évesen bármit is elérnék vele, de a zsűri látta bennem a potenciált, és nagyon támogatóan álltak hozzá a pici énhez.

Van olyan verseny célod, amit mindenképp szeretnél elérni? (akár az adott versenyen való részvétel, vagy megnyerni valamely díjat)

Úgy gondolom, amit igazán el szeretnék érni, csupán annyi, hogy egy nagyobb rendezvényen versenyezzek, és az első három díjazott közt legyek. Ez lehet akár egy MondoCon-os, Play It-es vagy akár Comic Con-os verseny is. Sokszor próbálkoztam kisebb versenyeken, de eddig mindig voltak olyanok, akik tarolták az egész mezőnyt, így következőleg már csak a készülő egyik legnagyobb projektemmel szeretnék színpadra lépni majd.

„inkább az előadás, avagy színészet része az, ami a leginkább képes volt megfogni.”



fotó: eliasblack.photography



fotó: gina_editphotos



fotó: Mészáros Gábor

Mely alapanyagokkal dolgozol legszívesebben, és mi az, amit szívesen kipróbálnál, de még nem volt rá lehetőséged?

A dekorgumi számomra örök szerelem marad, illetve ruhaanyag terén a pamut vászon az, ami egy álomanyag az én szememben, hiszen szinte mindenhez jó és könnyű vele dolgozni. Rengeteg mindent készítettem dekorgumiból egyébként, többek között robotkart és kesztyűket is. Amit mindenképp szeretnék kipróbálni, az a worbla és az eva foam, hiszen rengeteg jót hallottam róluk, és egy nagyobb projekthez kelleni is fog a minőségibb anyag.



Mi alapján választod ki a karaktereket? Van kedvenc téma/cím, amiből szívesebben választasz?

A karakterválasztás nálam egy igencsak bonyolult dolog, hiszen mindig személyiségre választom ki, kit is szeretnék cosplayezni. Természetesen, ha kinézetre nagyon nem megvalósítható számomra, elvetem az ötletet, de legtöbb esetben a magasság, példaképp nem szokott zavarani. Előfordul, de nagyon ritka nálam az, hogy egy karaktert a kinézete és designja miatt választok, hiszen ha nem tudom átérezni és visszaadni ezzel a karaktert személyiségre is, számomra nincs túl sok értelme megvalósítani.

Van-e még álom cosplayed, amit nagyon szeretnél elkészíteni, és miért az a ruha?

Több álom cosplayem is van, melyek megvalósítása után tényleg egy kisebb életcél teljesülne be, viszont a legnagyobb, amin a nyáron is rengeteget szeretnék majd dolgozni, az Zant a *TLOZ: Twilight Princess*ből. Világ életemben nagy *Zelda* rajongó voltam, és emiatt aztán több cosplayem is van belőle, főként Link verzióit szoktam megcsinálni, például a *Majora's Mask*ből, *Ocarina Of Time*ből és a többiből. A Twilight Princesst is többször játszottam ki, mire eldöntöttem, hogy a sokak szerint legrosszabb karakternek vélt egyén az én kedvencem, és mindenképp szeretném cosplayezni legnagyobb projektemként!

A cosplayen kívül van még más hobbid esetleg?

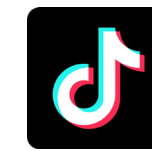
Mint ahogy már említettem, a cosplay rengeteg más hobbiba is belevitt. Szinte csak emiatt megtanultam fodrázskodni, sminkelni, varrni, festeni, fotózni, faragni, csiszolni és még egyéb sok más. Ha az ember szeretne egy igazán kreatív hobbit keresni, ebben aztán mindent megtalálhat. Arról nem is beszélve, hogy gyerekek számára a jövőképük kitisztulását is elősegítheti, hiszen amennyi dolgot ki fognak próbálni emiatt a hobbi miatt, lehet ott lesz az az egy, amivel aztán igazán szeretnének majd a jövőben is foglalkozni.

Egyike vagy a Cosplay.hu, illetve a Fantasy Expo új tagjainak. Milyen érzés volt belátni a „kulisszák mögé”?

Egészen érdekes. Gondoltam rá azelőtt is, hogy milyen bonyolult lehet egy esemény összerakása és megszervezése, de sosem gondoltam volna, hogy ennyi ember van benne és segít a dolgokban. A színpadtechnika, biztonság, ruhatár, büfé, fotósok és még rengeteg más van, ami szükséges ahhoz, hogy ez a rendezvény tökéletesen megvalósulhasson. Emellett nagyra értékelem mai napig azt is, mennyire rendes társaságba kerülhettem, mennyi segítséget és lehetőséget kaptam és kapok a mai napig is!



Közösségi oldalak



A COSPLAY.HU SZERVEZÉSÉBEN

NYÁRI FANTASY EXPO

2022 | Ferencvárosi
Július 2. | Művelődési
Budapest | Központ



fantasyexpo.hu | cosplay.hu



HUNG EXPO 2022 JÚNIUS 11-12.

Dragon Hall TV - műsorrend



május - június

2022. május 30. - 2022. június 5.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Sherlock Holmes, a mesterkopó 18	Sherlock Holmes, a mesterkopó 19	Sherlock Holmes, a mesterkopó 20	Sherlock Holmes, a mesterkopó 21	Sherlock Holmes, a mesterkopó 22	A dzsungel könyve 46	Arrietty - Elvitte a manó
20:30	Naruto 28	Naruto 29	Naruto 30	Naruto 31	Naruto 32	A dzsungel könyve 47	
21:00	Inazuma Eleven 18	Arcane - League of Legends 5	Az Avatár: Korra legendája 22	Bleach 73	Nana 5	Inazuma Eleven 18	
21:30	Inazuma Eleven 19		Az Avatár: Korra legendája 23	Vampire Knight 11	Nana 6	Inazuma Eleven 19	
22:00	Bleach 70	Bleach 71	Bleach 72	Hellsing 2	Bleach 74	Arcane - League of Legends 5	Hellsing 2
22:30	Vampire Knight 8	Vampire Knight 9	Vampire Knight 10	Hellsing 3	Vampire Knight 12		Hellsing 3
23:00	Furcsa amcsik 16	Furcsa amcsik 17	Furcsa amcsik 18	Furcsa amcsik 19	Furcsa amcsik 20	Az Avatár: Korra legendája 22	Nana 5
23:30	Slayers - A kis boszorkány 68	Slayers - A kis boszorkány 69	Slayers - A kis boszorkány 70	Slayers - A kis boszorkány 71	Slayers - A kis boszorkány 72	Az Avatár: Korra legendája 23	Nana 6

2022. június 13. - 2022. június 19.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Sherlock Holmes, a mesterkopó 23	Sherlock Holmes, a mesterkopó 24	Sherlock Holmes, a mesterkopó 25	Sherlock Holmes, a mesterkopó 26	Hupikék törpikék 1	A dzsungel könyve 48	Kaguya hercegnő története
20:30	Naruto 33	Naruto 34	Naruto 35	Naruto 36	Naruto 37	A dzsungel könyve 49	
21:00	Inazuma Eleven 20	Arcane - League of Legends 6	Az Avatár: Korra legendája 24	Bleach 78	Nana 7	Inazuma Eleven 20	
21:30	Inazuma Eleven 21		Az Avatár: Korra legendája 25	Vampire Knight: Guilty 3	Nana 8	Inazuma Eleven 21	
22:00	Bleach 75	Bleach 76	Bleach 77	Hellsing 4	Bleach 79	Arcane - League of Legends 6	Hellsing 4
22:30	Vampire Knight 13	Vampire Knight: Guilty 1	Vampire Knight: Guilty 2	Hellsing 5	Vampire Knight: Guilty 4		Hellsing 5
23:00	Furcsa amcsik 21	Furcsa amcsik 22	Furcsa amcsik 23	Furcsa amcsik 24	Furcsa amcsik 25	Az Avatár: Korra legendája 24	Nana 7
23:30	Slayers - A kis boszorkány 73	Slayers - A kis boszorkány 74	Slayers - A kis boszorkány 75	Slayers - A kis boszorkány 76	Slayers - A kis boszorkány 77	Az Avatár: Korra legendája 25	Nana 8

2022. június 13. - 2022. június 19.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 2-3	Hupikék törpikék 4	Hupikék törpikék 5-6	Hupikék törpikék 7	Hupikék törpikék 8	A dzsungel könyve 50	Chihiro Szellemországban
20:30	Naruto 38	Naruto 39	Naruto 40	Naruto 41	Naruto 42	80 nap alatt a Föld körül 1	
21:00	Inazuma Eleven 22	Arcane - League of Legends 7	Az Avatár: Korra legendája 26	Bleach 83	Nana 9	Inazuma Eleven 22	
21:30	Inazuma Eleven 23		Az Avatár: Korra legendája 27	Vampire Knight: Guilty 8	Nana 10	Inazuma Eleven 23	
22:00	Bleach 80	Bleach 81	Bleach 82	Hellsing 6	Bleach 84	Arcane - League of Legends 7	Hellsing 6
22:30	Vampire Knight: Guilty 5	Vampire Knight: Guilty 6	Vampire Knight: Guilty 7	Hellsing 7	Vampire Knight: Guilty 9		Hellsing 7
23:00	Furcsa amcsik 26	Furcsa amcsik 27	Furcsa amcsik 28	Furcsa amcsik 29	Furcsa amcsik 30	Az Avatár: Korra legendája 26	Nana 9
23:30	Slayers - A kis boszorkány 78	Slayers - A kis boszorkány 79	Slayers - A kis boszorkány 80	Slayers - A kis boszorkány 81	Slayers - A kis boszorkány 82	Az Avatár: Korra legendája 27	Nana 10

Dragon Hall TV - műsorrend



június - július

2022. június 20. - 2022. június 26.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 9	Hupikék törpikék 10	Hupikék törpikék 11-12	Hupikék törpikék 13	Hupikék törpikék 14-15	80 nap alatt a Föld körül 2	Laputa - Az égi palota
20:30	Naruto 43	Naruto 44	Naruto 45	Naruto 46	Naruto 47	80 nap alatt a Föld körül 3	
21:00	Inazuma Eleven 24	Arcane - League of Legends 8	Az Avatár: Korra legendája 28	Bleach 88	Nana 11	Inazuma Eleven 24	
21:30	Inazuma Eleven 25		Az Avatár: Korra legendája 29	Vampire Knight: Guilty 13	Nana 11.5	Inazuma Eleven 25	
22:00	Bleach 85	Bleach 86	Bleach 87	Hellsing 8	Bleach 89	Arcane - League of Legends 8	Hellsing 8
22:30	Vampire Knight: Guilty 10	Vampire Knight: Guilty 11	Vampire Knight: Guilty 12	Hellsing 9	Trinity Blood - Vér és kereszt 1		Hellsing 9
23:00	Furcsa amcsik 31	Rick és Morty 1	Rick és Morty 2	Rick és Morty 3	Rick és Morty 4	Az Avatár: Korra legendája 28	Nana 11
23:30	Slayers - A kis boszorkány 83	Slayers - A kis boszorkány 84	Slayers - A kis boszorkány 85	Slayers - A kis boszorkány 86	Slayers - A kis boszorkány 87	Az Avatár: Korra legendája 29	Nana 11.5

2022. június 27. - 2022. július 3.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 16	Hupikék törpikék 17-18	Hupikék törpikék 19	Hupikék törpikék 20-21	Hupikék törpikék 22	80 nap alatt a Föld körül 4	Ghost in the Shell - A páncélba zárt szellem
20:30	Naruto 48	Naruto 49	Naruto 50	Naruto 51	Naruto 52	80 nap alatt a Föld körül 5	
21:00	Inazuma Eleven 26	Arcane - League of Legends 9	Az Avatár: Korra legendája 30	Bleach 93	Nana 12	Inazuma Eleven 26	
21:30	Dragon Ball Z 1		Az Avatár: Korra legendája 31	Trinity Blood - Vér és kereszt 5	Nana 13	Dragon Ball Z 1	
22:00	Bleach 90	Bleach 91	Bleach 92	Hellsing 10	Bleach 94	Arcane - League of Legends 9	Hellsing 10
22:30	Trinity Blood - Vér és kereszt 2	Trinity Blood - Vér és kereszt 3	Trinity Blood - Vér és kereszt 4	Hellsing 11	Trinity Blood - Vér és kereszt 6		Hellsing 11
23:00	Rick és Morty 5	Rick és Morty 6	Rick és Morty 7	Rick és Morty 8	Rick és Morty 9	Az Avatár: Korra legendája 30	Nana 12
23:30	Slayers - A kis boszorkány 88	Slayers - A kis boszorkány 89	Slayers - A kis boszorkány 90	Slayers - A kis boszorkány 91	Slayers - A kis boszorkány 92	Az Avatár: Korra legendája 31	Nana 13

2022. július 4. - 2022. július 10.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 23-24	Hupikék törpikék 25	Hupikék törpikék 26-27	Hupikék törpikék 28-29	Hupikék törpikék 30	80 nap alatt a Föld körül 6	A könyvek hercege
20:30	Naruto 53	Naruto 54	Naruto 55	Naruto 56	Naruto 57	80 nap alatt a Föld körül 7	
21:00	Dragon Ball Z 2	Ghost in the Shell - SAC 1	Az Avatár: Korra legendája 32	Bleach 98	Nana 14	Dragon Ball Z 2	
21:30	Dragon Ball Z 3	Ghost in the Shell - SAC 2	Az Avatár: Korra legendája 33	Trinity Blood - Vér és kereszt 10	Nana 15	Dragon Ball Z 3	
22:00	Bleach 95	Bleach 96	Bleach 97	Hellsing 12	Bleach 99	Ghost in the Shell - SAC 1	Hellsing 12
22:30	Trinity Blood - Vér és kereszt 7	Trinity Blood - Vér és kereszt 8	Trinity Blood - Vér és kereszt 9	Hellsing 13	Trinity Blood - Vér és kereszt 11	Ghost in the Shell - SAC 2	Hellsing 13
23:00	Rick és Morty 10	Rick és Morty 11	Rick és Morty 12	Rick és Morty 13	Rick és Morty 14	Az Avatár: Korra legendája 32	Nana 14
23:30	Slayers - A kis boszorkány 93	Slayers - A kis boszorkány 94	Slayers - A kis boszorkány 95	Slayers - A kis boszorkány 96	Slayers - A kis boszorkány 97	Az Avatár: Korra legendája 33	Nana 15

Dragon Hall TV - műsorrend



július

2022. július 11. - 2022. július 17.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 31	Hupikék törpikék 32-33	Hupikék törpikék 34-35	Hupikék törpikék 36	Hupikék törpikék 37	80 nap alatt a Föld körül 8	Porco Rosso - A mesterpilóta
20:30	Naruto 58	Naruto 59	Naruto 60	Naruto 61	Naruto 62	80 nap alatt a Föld körül 9	
21:00	Dragon Ball Z 4	Ghost in the Shell - SAC 3	Az Avatár: Korra legendája 34	Bleach 103	Nana 16	Dragon Ball Z 4	
21:30	Dragon Ball Z 5	Ghost in the Shell - SAC 4	Az Avatár: Korra legendája 35	Trinity Blood - Vér és kereszt 15	Nana 17	Dragon Ball Z 5	
22:00	Bleach 100	Bleach 101	Bleach 102	Devil May Cry 1	Bleach 104	Ghost in the Shell - SAC 3	Devil May Cry 1
22:30	Trinity Blood - Vér és kereszt 12	Trinity Blood - Vér és kereszt 13	Trinity Blood - Vér és kereszt 14	Devil May Cry 2	Trinity Blood - Vér és kereszt 16	Ghost in the Shell - SAC 4	Devil May Cry 2
23:00	Rick és Morty 15	Rick és Morty 16	Rick és Morty 17	Rick és Morty 18	Rick és Morty 19	Az Avatár: Korra legendája 34	Nana 16
23:30	Slayers - A kis boszorkány 98	Slayers - A kis boszorkány 99	Slayers - A kis boszorkány 100	Slayers - A kis boszorkány 101	Slayers - A kis boszorkány 102	Az Avatár: Korra legendája 35	Nana 17

2022. július 18. - 2022. július 24.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 38	Hupikék törpikék 39	Hupikék törpikék 40	Hupikék törpikék 41	Hupikék törpikék 42	80 nap alatt a Föld körül 10	A vörös teknős
20:30	Naruto 63	Naruto 64	Naruto 65	Naruto 66	Naruto 67	80 nap alatt a Föld körül 11	
21:00	Dragon Ball Z 6	Ghost in the Shell - SAC 5	Az Avatár: Korra legendája 36	Bleach 108	Nana 18	Dragon Ball Z 6	
21:30	Dragon Ball Z 7	Ghost in the Shell - SAC 6	Az Avatár: Korra legendája 37	Trinity Blood - Vér és kereszt 20	Nana 19	Dragon Ball Z 7	
22:00	Bleach 105	Bleach 106	Bleach 107	Devil May Cry 3	Bleach 109	Ghost in the Shell - SAC 5	Devil May Cry 3
22:30	Trinity Blood - Vér és kereszt 17	Trinity Blood - Vér és kereszt 18	Trinity Blood - Vér és kereszt 19	Devil May Cry 4	Trinity Blood - Vér és kereszt 21	Ghost in the Shell - SAC 6	Devil May Cry 4
23:00	Rick és Morty 20	Rick és Morty 21	Rick és Morty 22	Rick és Morty 23	Rick és Morty 24	Az Avatár: Korra legendája 36	Nana 18
23:30	Slayers - A kis boszorkány 103	Slayers - A kis boszorkány 104	Enyo legendája 1	Enyo legendája 2	Enyo legendája 3	Az Avatár: Korra legendája 37	Nana 19

2022. július 25. - 2022. július 31.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Hupikék törpikék 43-44	Hupikék törpikék 45	Hupikék törpikék 46	Hupikék törpikék 47-48	Hupikék törpikék 49-50	80 nap alatt a Föld körül 12	A tenger zúgása
20:30	Naruto 68	Naruto 69	Naruto 70	Naruto 71	Naruto 72	80 nap alatt a Föld körül 13	
21:00	Dragon Ball Z 8	Ghost in the Shell - SAC 7	Az Avatár: Korra legendája 38	Bleach 113	Nana 20	Dragon Ball Z 8	
21:30	Dragon Ball Z 9	Ghost in the Shell - SAC 8	Az Avatár: Korra legendája 39	Monte Cristo grófja 1	Nana 21	Dragon Ball Z 9	
22:00	Bleach 110	Bleach 111	Bleach 112	Devil May Cry 5	Bleach 114	Ghost in the Shell - SAC 7	Devil May Cry 5
22:30	Trinity Blood - Vér és kereszt 22	Trinity Blood - Vér és kereszt 23	Trinity Blood - Vér és kereszt 24	Devil May Cry 6	Monte Cristo grófja 2	Ghost in the Shell - SAC 8	Devil May Cry 6
23:00	Rick és Morty 25	Rick és Morty 26	Rick és Morty 27	Rick és Morty 28	Rick és Morty 29	Az Avatár: Korra legendája 38	Nana 20
23:30	Enyo legendája 4	Enyo legendája 5	Enyo legendája 6	Enyo legendája 7	Enyo legendája 8	Az Avatár: Korra legendája 39	Nana 21

Érdekelnek az AniMagazin korábbi számai?

Csak kattints az alábbi logóra
és töltsd le bármelyik számot ingyen!



Ha egy bizonyos cikket keresel,
vagy csak adott cikkíró érdekel,
akkor keress az adatbázisunkban!
Ehhez kattints az alábbi felíratra!



ANIMAGAZIN