

AnimMagazin



SPY X FAMILY



PARIPI KOUMEI



GREAT TEACHER ONIZUKA



TOP 10 SQUARE
VIDEÓJÁTÉK



OKUI MASAMI



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: [Hirotaka](#)

Lektor: [Risa](#)

Webfejlesztő: [pintergreg](#)

Közösségi média: [Kuroko Ai](#)

Szerzők:

Venom, Iskariotes, A. Kristóf,
tomyx20, xZsoltixf (Sailor), Yuuko,
Balu, Kuroko Ai, supermario4ever,
Dózsa Gergő, Yuriko

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/



Sziasztok!
Nos, nincs mit szépíteni, pokoli meleg volt az elmúlt
hetekben. Az előrejelzés pont mára, azaz keddre ígért
némi enyhülést.
Ez persze nem tartott vissza minket a legújabb AniMa-
gazin elkészítésében.
Sokan üznek valamilyen sportot, sőt lassan az anime
nézésből is lehetne versenyszám. Háromféle sportanimé-
ről is olvashattok most, utána pedig nyugodtan próbáljátok is ki őket. Igaz, a lóversenyt talán
problémásabb lesz. Ezek mellett pedig mi is felültünk a hypevonat aktuális járatára a vezér-
cikkünkkel és a reinkarnálódott kínai stratégiával.

Visszakanyarodva a sporthoz, a conlátogatásból is lehetne versenyt indítani. Hiszen
május óta négy rendezvényen is jártunk, ebből három pedig kis hazánkban volt, köztük az
első Budapest Comic Con, így ember legyen a talpán, aki mindre ellátogat. Ráadásul egy még
hátravan ezen a hétvégén. Nem lesz kicsit sok a jóból vajon?

Lehet, jobb lenne kicsit kiszakadni a világból, leülni és zenét hallgatni, akár japánt, akár
koreait, merthogy mindkettőt ajánlunk a mostani számban. Esetleg játszani egy jó kis régi
square játékok, elbeszélgetni az anime remake-ekről és azok pozitív vagy negatív oldaláról.

Összeségében megint igyekeztünk érdekes és aktuális témákat egybegyűjteni, mellet-
tük pedig gyarapítani a szokásos rovatainkat, mint pl. a szezonos animék véleményezése, a
távol-kelet és persze a cosplay.

Köszönet jár ismét a cikkíróknak és a szerkesztőknek a remek munkáért és kitartásért,
valamint hatalmas köszi neked, kedves olvasó, hogy letöltötted és olvasod a magazint. Nyu-
godtan ajánljátok másoknak és terjesszétek, meg van engedve. ;)

Jó szórakozást kívánunk!

- Hirotaka

*A 69. szám várható megjelenése:
2022.09.26.*



ANIME

- Spy x Family
Yuuko
- Paripi Koumei
Kuroko Ai
- Ryman's Club
Balu
- Bakuten!!
supermario4ever
- Uma Musume Pretty Derby
Yuuko
- Muteki Choujin Zanbot 3
xZsoltixf (Sailor)
- Nyári szezon 2022
Hirota
- Szezonos animékről
Balu
- Remek Remake: Anime remake-ek
tomyx20

MANGA

- Great Teacher Onizuka
A. Kristóf
- Nurarihyon no Mago
A. Kristóf

LIVE ACTION

- Handmade Love
Yuuko
- Japán filmhét
Iskariotes, Dózsa Gergő

KONTROLLER

- 04 TOP 10 Square videójáték
Venom
- 10 Touken Ranbu
Kuroko Ai

RENDEZVÉNYEK

- 13 Budapest Comic Con
Hirota
- 16 Nyári Fantasy Expo
Catrin
- 19 SzolnoCon
Hirota
- 22 Japan Expo - Párizs
Hirota

TÁVOL-KELET

- 33 Zen at War III.
A. Kristóf

ZENE

- 42 Open the Gate! Kingdom
Yuuko
- 45 Okui Masami
supermario4ever

KREATÍV

- 48 Raving Gamers Cosplay Team interjú
Yuriko (Kisa Seira)

SENSEI TUTORIAL

- 52 Érettségi japán nyelvből
Balu





anime

SPY × FAMILY

Írta: Yuuko



Mivel már a Fantasy Expón is olyan lelkesen ajánlgattam a tavaszi szezonos animék közül a *Spy x Family*-t, így várható volt, hogy majd írni fogok róla. Akkor azt is sejtettem, hogy az adaptáció sikeres lesz, arra viszont nem számítottam, hogy még a csapból is ez fog folyni. És én még azt hittem, hogy nem szeretem a mainstream dolgokat... Számos népszerűségi lista élén és újabb meg újabb mémekben láthatjuk viszont a nem éppen átlagos családunk történetét (meg persze TikTokon is egymást érik a videók róluk). És azt kell hogy mondjam, én kivételesen örülök a sorozat sikerének!

Manga

Maga a történet az azonos című mangán alapul, amelyet Endou Tatsuya ír és rajzol 2019 óta. A történet kéthetente jelenik meg a Shounen Jump+-ban és eddig 9 kötet gyűlt össze belőle. Várható volt, hogy anime készül belőle, hiszen 2021-ben a 8. legkelendőbb manga volt. Az eddig is biztató eladásokon pedig az anime-adaptáció még nagyobb lendítést.

2019-ben megnyerte a Next Manga díjat a webes manga kategóriában. A korábban győzelmet szerző mangák közül további 3 is kapott már anime adaptációt: *Wotakoi* (2015), *Life Lessons with Uramichi-san* (2017) és a *My Senpai is Annoying* (2018). De nem ez volt az egyetlen díj, amire jelölték vagy amit meg is nyert. A teljesség igénye nélkül jelölték még a 24. Tezuka Osamu kulturális

„...a tökéletes mintacsalád fenntartásán nemcsak az életük, hanem egyenesen a világ sorsa múlik.”



díjra, a 13. és 14. Manga Taishōra (2. és 10. hely), valamint a 44. Kodansha Manga díjra a legjobb shounen kategóriában. A 4. Tsutaya Comic díj pedig újabb győzelmet hozott a számára.

Történet

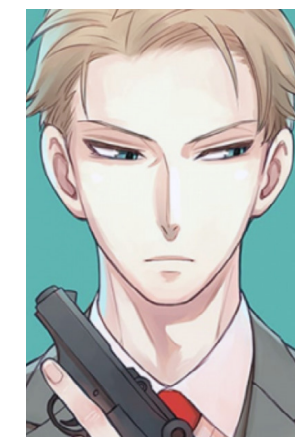
Adott két szomszédos nemzet, Ostanía és Westalis, vagyis nagyjából Kelet és Nyugat (ismerős valahonnan?), melyek békés viszonya elég ingatag lábakon áll. Ezért mindenáron meg kell akadályozni a háború kitörését. Főszereplőnk, Westalis legjobb kémje új feladatot kap a világbéke érdekében: Berlintbe kell utaznia (nem elírás) és egy igen befolyásos és veszélyes politikust kell megfigyelnie. Azonban a célpont nehezen hozzáférhető, így csakis a fia magániskoláján keresztül van esély közelebb férkőzni hozzá. Twilight fedőnevű ügynökünknek tehát nincs más választása: a küldetés érdekében az álcája fenntartásához egy héten belül meg kell házasodnia és egy minimum hatéves gyereket produkálnia. Egyszerű, igaz? Ez-



zel a felütéssel kezdődik el a Forger család története, ahol a tökéletes mintacsalád fenntartásán nemcsak az életük, hanem egyenesen a világ sorsa múlik. Ám amellet, hogy az újdonsült apa egy kém, a gyorsan beszerzett anya is titkolja a főállását (bérnyilkos), ami igencsak megnehezítheti a dolgot. A helyzetet az is tovább bonyolítja, hogy a frissen örökbe fogadott gyermek is egy esper, vagyis képes a gondolatolvasásra. Így míg ő pontosan tisztában van „szülei” kilétével, addig a friss házasok semmit sem tudnak a másikról. Egyelőre...

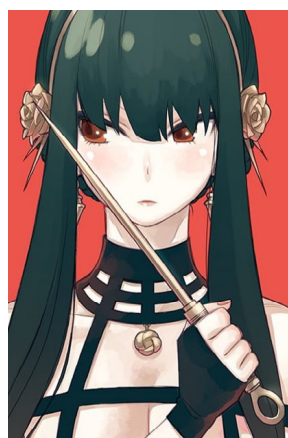
A család

Loid egy rendkívül profi kém, az álcázás nagymestere (és persze nagyon jóképű). Mindig egyedül dolgozott, egyedül talán Franky, a kissé bolondos informátora volt segítségére a bevetések alatt. Mivel eddig csak magára számíthatott, elég nagy stresszt okoz neki, hogy két – látszólag ártalmatlan – civil is részese a világbéke megóvásáért irányuló küldetésnek.



Apa

név: Loid Forger (álnév)
foglalkozás: pszichiáter
fedőnev: Twilight
valódi foglalkozás: kém



Anya

név: Yor Briar
foglalkozás: hivatalnok
fedőnév: Thorn Princess
valódi foglalkozás: bérnyilkos



Gyerek

név: Anya Forger
kor: 6 év
korábbi név: 007
különleges képesség: telepátia

Mind a család, mind pedig a másokra való támaszkodás egy teljesen új terep számára. Jó látni, hogy néha a pasi viselkedik kicsit tsunderén, nem pedig a női karakter. Yor pedig gyönyörű: hol nagyon cuki, hol nagyon szexi. Számos humoros pillanatot okoz, ahogyan fegyvereket bámul azon filózva, hogy milyen könnyedén lehetne gyilkolni velük. Egyszerre aranyosan esetlen és badass karakter. Anya pedig... na, ő tényleg a csapból is folyik mostanában. Számos mém készült a furcsa arckifejezéseiből, és persze a „waku-waku” is belevésődött a nézők (vagy a gyanútlan TikTok-függők) agyába. Gondolatolvasó lévén tisztában van mindkét szü-

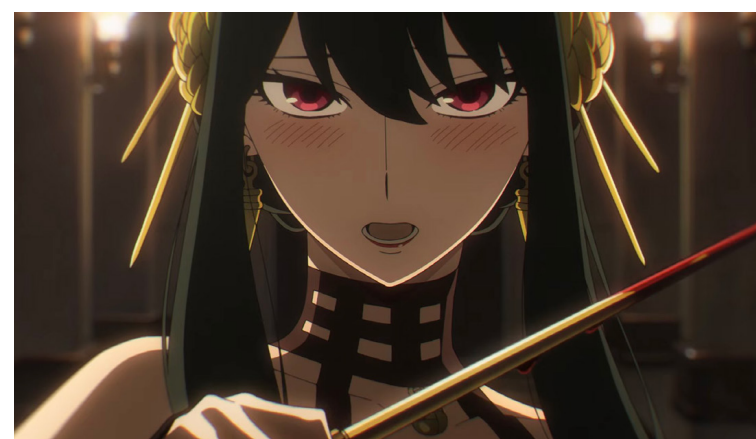
lő gondolataival, és ezt kihasználva igyekeznek közelebb hozni őket egymáshoz. Ennek oka pedig nem más – mármint azon kívül, hogy Anya egy szerető családra vágyik –, mint a James Bond-referenciák.

James Bond-referenciák

Hogy micsoda? – kérdezhetné jogosan az olvasó, meglehetősen megalapozottan. Anya kedvenc sorozatának a neve Spy Wars, mely főszereplőjét Bondmannek hívják. Bondman a világ legjobb kéme, aki a sorozatban mutatott epizódban épp egy hercegnőt ment meg (Yor fedőneve pedig éppen Tövishercegnő). Mivel pedig magának James Bondnak a karakterét 1953-ban alkották meg, vagyis a hidegháború elején, így nem csoda, ha sok utalás történik rá, hiszen a történet erősen merít abból az időszakból. Elég csak arra gondolni, hogy amikor gyerekként Anya egy nem nevesített szervezet tesztalanya volt – eddig szintén ismeretlen okokból –, akkor 007-es alanyként nevezték el. Az pedig már hab a tortán, hogy a negyedik, négylábú családtagot Bondnak fogják elnevezni. És persze James Bond gyakorlatilag a kémek kéme, így nem csoda, ha utalnak rá akkor, amikor egy „kollégája” a főszereplő.

Történelmi ihletés

Maga az anime egy fiktív Földön és két hasonlóan fiktív országban játszódik (Westalis és Ostania). De ahogy már korábban is említettem,



ha egy kis figyelmet fordítunk a részletekre (és előkaparjuk a világháborúról szerzett ismereteinket), akkor rögtön látható, hogy a történet alapját a hidegháború ihlette. Két szomszédos ország, amelyek nevében benne van a kelet és a nyugat, illetve fasírtban is vannak egymással... Ehhez csak adjunk hozzá egy Berlint nevű várost és már vonhatjuk is le a konklúziót.

Az európai ihletést erősíti az is, hogy Yor öccse – aki egyébként szintén rendelkezik pár titokkal – a 8. részben említi, hogy nemrég egy Hungaria nevű országban járt, melynek igencsak híres



a Tokar nevű bora, és hát az ember hol máshol szállhatna meg, mint a csodálatos Kalpatia nevű hotelben? Bizony, ebben a szezonban nemcsak a Paripi Koumei rendelkezik magyar említéssel, hanem a Spy x Family is. Bár, hogy előbbi pozitív dolog-e, azt mindenki döntse el maga. Ráadásul a mangaka azt nyilatkozta egyszer, hogy a történet valamikor a 60-as, 70-es években játszódik. Vagy legalábbis az akkori divathoz igazította a karakterek öltözeteit. Akiket érdekel, hogy a főszereplők ruháihoz honnan szerezhette az ihletet, azoknak ajánlom [ezt a cikket](#).



Összességében bár a mangaka felhasználta a történelem egyes motívumait a történethez, nem vette azt szó szerint át. Ugyanakkor mindez ad egy plusz réteget a sztorihoz, amiben el lehet merülni és elemezgetni a kapott információmorsákat mélyebb összefüggéseket keresve. Nekem azért a manga világfelépítésének a következtében van egy tippem a történet befejezésének egy részletéhez. De lehet, nem nekem lesz igazam, és mégsem fog átvitt értelemben leomlani az – itt csak jelképes – berlinti fal. Mindenesetre én megtettem a tétjeimet, és hála ennek a cikknek, nem is fogom majd tudni letagadni. (De ha bejön, akkor meghívhattok valamire. :D)

Megvalósítás

Az anime a CloverWorks és a Wit Studio közös projektje. Előbbi nevéhez fűződik többek között a *Darling in the Franxx*, a *Horimiya* és a múltkorai címlapon lévő *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*. Míg utóbbit a *The Ancient Magus' Bride*, a

Vinland Saga és az *Attack on Titan* készítéséhez lehet kötni (a harmadik évadig). A rajzolásra tehát szerintem nem lehet panasz.

Seiyuuk esetében is van összefüggés a fentebb említett sorozatok közül néhányval. Tanezaki Atsumi nevéhez fűződik még Anya Forgeren kívül Hatori Chise (*The Ancient Magus' Bride*), Vivy (*Vivy*) és Inui Sajuna (*Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*) szerepe is. Hayanami Saorinak, vagyis Yor hangjának a *One Piece* Wano történetzájának talán a legmaradandóbb karakterének, Yamatónak

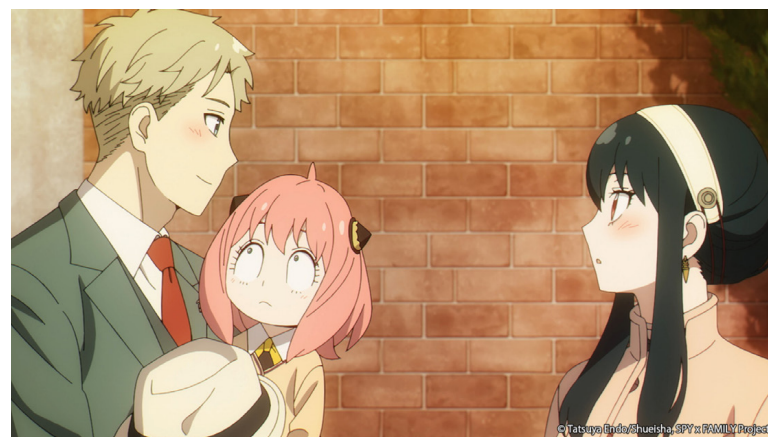


a megszólaltatása köszönhető. Ismertebb szerepei közé tartozott még Shirayuki (*Snow White with the Red Hair*) és Jabami Yumeko (*Kakegurui*). Eguchi Takuyának személy szerint nagyon szeretem a hangját: Loid mellett olyan karaktereket szólaltatott meg, mint Kaji Akihiko (*Given*), Nero Vanetti (*91 Days*), Souei (*Tensura*) és Rokuya Nagi (*IDOLiSH7*).

Már az opening megalapozza a történet hangulatát. A dal címe *Mixed Nuts* (Official Hige Dandism). Bár a szám tekintetében sincs ellenvetésem (egy hangulatos popsám), ugyanakkor érdemes egyszer nemcsak meghallgatni, hanem megnézni is az openinget. A gyerekes, mesekönyvszerű, olykor elmosódott rajzolás mintha Anya perspektívájából mutatná a sztorit, hogy aztán átváltson a sokkal élesebb és részletesebb folytatásba, ezúttal a szülők szemszögéből. Érdeklenség, hogy ugyanennek az énekesnek a nevéhez fűződik még a *Tokyo Revengers* openingje is.



Az ending Hoshino Gen *Comedy/Kigeki* című száma, nagyon aranyos, kellemes hangzása van. Megvalósítás tekintetében Anya áll a középpontjában. Nagyon tetszik, ahogy egyik jelenet átváltott a következőbe, nem mondanám azért eredetinek, de kreatívnak mindenképpen.





Míg a küldetés... míg a gyilkolás... el nem választ

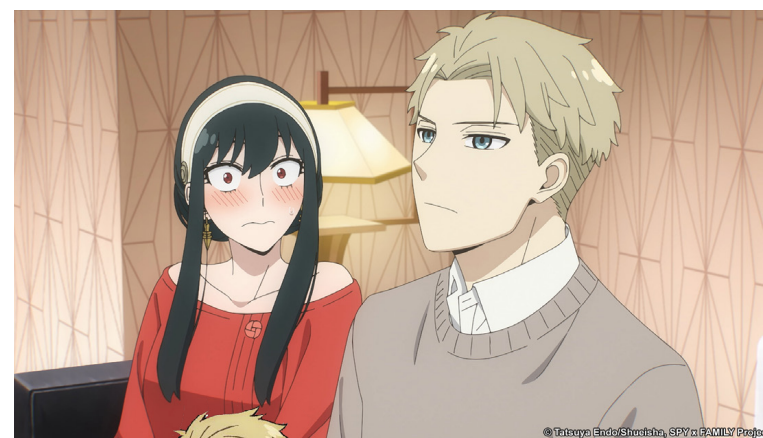
A karakterek dinamikája nagyon izgalmas. Kémünknek nincs tapasztalata a kötődéssel, bér-gyilkosunknak nemcsak a romantikával, hanem az emberekkel sem, míg esperünknek úgy általában egy családdal. Tehát minden megvan ahhoz, hogy a karakterek képesek legyenek egymás segítségével érzelmileg fejlődni. A kérdés már csak az, hogy tényleg ez-e a sorozat célja? Számos humoros és aranyos slice of life jelenetnek lehetünk tanúi a sorozat alatt. Végignézhetjük ahogy a furcsa család összecsiszolódik, és megküzdnek a felmerülő problémákkal. Sokat lehet nevetni vagy éppen mosolyogni a jeleneteken. Ugyanakkor egy-egy elejtett mondat vagy esemény sor gyorsan pofán tudja csapni az embert emlékeztetve arra, hogy a hidegháború – még ha csak fikatív is – nem igazán móka és kacagás. Mindhárom karakternek megvannak a maga céljai: Loid a háborút akarja meg-



akadályozni, Yor szeretné elkerülni a feltűnést, hogy tovább folytathassa „munkáját”, míg Anya egy családra vágyik. Mivel mindannyian titkolóznak a másik előtt, felmerül a kérdés, hogy vajon meddig tudják fenntartani a tökéletes család álcáját. Ha pedig minden kiderül majd, képesek lesznek együtt maradni?

Nos, kiderül a folytatásban, legyen az akár a következő évad(ok), akár a manga. Anime esetében egész pontosan majd a Part II-ben követhetjük tovább a nem túl átlagos családunk történetét. Ugyanis „jó” szokás szerint két courre lett bontva az első évad, amit majd remélhetőleg még több fog követni. Éppen ezért nem értettem, hogy miért kellett a 12. rész elejére egy összefoglalót beszúrni... Mindenesetre elvileg az őszi szezonban folytathatjuk a világ megmentését, bár abból őszintén szólva még nem sokat kaptunk a sok SoL jelenet mellett.

Összességében én nagyon élveztem a sorozatot, a főbb karakterek egyrészt szimpik, másrészt pedig rendkívül aranyos lett. Az alapötlet nagyon érdekes, ugyanakkor én egy kicsivel több akciót is szeretnék – és nem csak Anya iskolai életét – de biztos vagyok benne, hogy ami késik, nem múlik. Aki csak a hype miatt kezd bele, az lehet, a végén csalódni fog. Ugyanakkor akinek felkeltette a figyelmét maga a történet is, az bátran kezdjen neki, mert egy nagyon szórakoztató sorozatról van szó.



Cím: Spy x Family

Év: 2022

Hossz: 12 x 24 perc

Stúdió: Wit Studio, Clover Works

Értékelés: MAL: 9,00 / imdb: 8,9



HÁTTÉRKÉP: SPY X FAMILY



Letöltéshez kattints a képre!



ANIMAGAZIN



anime

PARIPI KOUMEI

Írta: Kuroko Ai



Történet

Nagyjából 1800 évvel ezelőtt Kína 3 részből állt, és ezen területek egymás ellen harcoltak. Időszámításunk szerint 234-ben a Shu Birodalom feje meghalt, tanácsosát, Zhuge Kongmingot súlyos betegség gyötörte, majd nem sokra rá ő is meghalt. Azonban a pokol helyett a híres stratégia a mai Tokióban, egy halloweeni parti közepén találta magát. Sodródva az események hadával, egy bárba köt ki, ahol egy fiatal lány, Eiko lép fel.

Kongmingra olyan nagy hatással volt a lány hangja, hogy hamarosan mellette köt ki, mint stratégája, aki segít valóra váltani Eiko álmát: híres énekesné válni.

Karakterek

Zhuce Kongming/ Shokatsu Koumei

Zhuce Kongmingot a történelmi stratégiai játékok kedvelőinek nem kell bemutatni, ugyanis híres történelmi alak, aki számtalan játékban előfordul már pl. *Fate Grand Order*, *Civilization IV*, *Dynasty Warriors*, *Honkai Impact 3rd* stb.

Miután a Wuzhangi síksági csatában meghalt, a modernkori Shibuyában találta magát egy halloweeni parti közepén. Az események sodrásának köszönhetően találkozik Eikóval, aki a BB Lounge nevű bárban énekelt. Miután a lány éneke háromszor is megdobogtatta a szívét, eldöntötte, hogy a lány stratégája lesz. Magas IQ-jával és erős tudásszomjával gyorsan alkalmazkodik a modern

élethez, miután reinkarnálódott. Tudását, tapasztalatait és taktikáit a mai világba átültetve híressé teszi Eikót.

Tsukimi Eiko

Fiatal lány, aki családi háttere miatt egyszer már majdnem feladta az életet, de a BB Lounge bár tulajaja, Kobayashi megmentette, majd elvitte egy híres amerikai énekesnő Maria Diesel koncertjére. Eikót annyira mélyen érintette a koncert, hogy elhatározta, ő is olyan énekes akar lenni, aki a dalai segítségével embereket tud menteni. Az események után a bárban kezd dolgozni, ahol időközönként fel is lép. Már majdnem feladta az álmát amikor találkozott Koumeijel, aki segített neki kibontakozni. Nehéz gyerekkora volt, mert apja elhagyta a családot, anyjával ezután nem jött ki jól, ezért is kötött ki végül Shibuyában. Vidám lány, aki igyekszik mindig pozitív lenni.

Kongming (Zhuge Liang) 181–234

Kínai államférfi és katonai stratégia. Shu Han állam kancellárja, később, a Három Királyság idején régense. Korának legnagyobb stratégája volt, egyenesen Sun Tzu-val (Szun Ce), a *Háború Művészete* című könyv szerzőjével hasonlították össze. Ábrázolásain többnyire taoista köntösben szerepel és darutollakból készült legyezőt tart. Neve a bölcsesség és a stratégia szinonímájává vált Kínában.

Kabetaijin/Kabe

Fiatal rapper, aki háromszoros bajnok lett az MC rap versenyen, azonban nem bírta a hirtelen hírnevet, és miután elvesztette az utolsó MC párbaját, gyomorfekélyre hivatkozva elhagyta a rap világát. Azonban miután Koumei provokálásának hatására elment a bárba, és hallotta Eikót énekelni, megingott. A végső lökést a Koumeijel vívott heves párbajuk adta meg, ahol végül bejelentette, hogy visszatér. Kedves fiú, akinek szürke életébe a rap hozott változást.

Kuon Nanami

Azalea énekes és basszusgitárosa. A banda másik két tagjával egyetemi barátok, együtt alapították az Azalea-t. Először az utcán futott össze vele Eiko, mint egy utcai énekes. A két lány hamar összebarátkozott, azonban Nanami menedzsere véget vetett a mókának.





Ráparancsolt a lányra, hogy fejezze be az utcán való éneklést. Legközelebb már ellenségként találkoztak Shibuyában, ahol Koming stratégiájának köszönhetően Eiko elhódította a közönséget. Később már a bárban ünnepeltek, ahol az Azelea többi tagjával újra felfogadták Kawasavát producerüknek.

Kobayashi (tulajdonos)

Kemény személyiség, három királyság rajongó, és a BB Lounge tulajdonosa. Egyből felveszi Koumeit, mert hibátlanul válaszolt a kérdéseire, meg azért, hogy legyen kivel beszélgetnie rajongásának tárgyáról. Fontos karakter, ő támogatja a legjobban Eikót.

Anime

Az animét a P.A. Works animálta (*Another*, *Angel Beats*, *Uma Musume* stb.), és elmondhatjuk, hogy remek munkát végeztek. A hangszínészek passzolnak, Eiko és Nanami énekhangja gyönyörű.



Az opening pörgős, világszinten hódított, és ezért részben Jollynak jár az érdem. Aki szemfüles, az észrevehette az opening stáblistában a Tarcsi Zoltán nevet, akit sokan inkább Jollyként ismernek. Az ő „*Buli király*” számát dolgozta fel a QUEENDOOM, és lett belőle a japán *Chiki Chiki Ban Ban*.

Az endingnek különböző verziói vannak. 1-4. epizódig Eiko énekhangja (96neko) és Koming hangszínésze (Ryoutarou Okiaiyu) énekel, 5-6. epizódig Kabetajjin (Shouya Chiba) is becsatlakozik, majd 7. epizódtól Nanamin énekhangja, Lezel lesz a végső tag, így négyen éneklék a dalt. A felosztáson kívül a videó is változik: az új szereplő mindig megjelenik.

Manga

A mangát Yotsuba Yuuto írta és Ogawa Ryo illusztrálta. Először sorozatban jelent meg a Kodansha Comic Days online platformján 2019. december 31-től 2021. november 16-ig. A sorozat 2021. november 22-től átkerült a Weekly Young Ma-

gazine-ba. Később a Kodasha a fejezeteket egyedi tankobon kötetekbe gyűjtötte, majd az első kötet 2020. április 8-án látott napvilágot, 2022. április 6-án pedig megjelent a kilencedik kötet. Az első angol kötetet a Kodansha USA adta ki Észak-Amerikában, amely 2021. június 1-jén jelent meg.

Személyes vélemény

Engem már az első két epizóddal megfogott az anime, jó szokásomhoz híven elő is ástam a mangát. Két napig szinte csak azt olvastam, és csakúgy, mint az anime, magába szippantott. Nagyon tetszett a fordított isekai dolog, és hogy a többi hasonló zenei témát feldolgozó animével ellentétben valóságos utat járunk be. Bár bevallom őszintén, az anime előtt a létezéséről se tudtam Kongmingnak, nagyon megnyerőnek tartottam, hogy ilyen téren hozakodtak elő vele. Az ost-k magukkal ragadtak, tűkön ülve vártam a hivatalos verzióját a daloknak. Emlékszem, amikor a *Be Crazy for me* és a *Shooting Star* kijött, ronggyá hallgattam (nem mintha mai napig nem hallgatnám meg őket). Az opening és az ending szintén megnyert, és várom, hogy kijöjjön a többi szám is. Személy szerint meglepődtem, hogy pont 96neko lett Eiko énekhangja. Tőle inkább mélyebb hangot szoktam meg, ezért kellemesen csalódtam, amikor Eiko énekhangjaként meghalottam. Nagy kedvencem lett az anime, izgatottan várom a következő évadot, remélve, hogy továbbra is hozzák ezt a szintet.



Egyéb cím: Ya Boy Kongming

Író: Yotsuba Yuto

Rendező: Honma Shū

Részek: 12

Stúdió: P.A. Works

Opening: QUEENDOM- *Chikichiki Banban*
Ending: 96Neko, Ryoutarou Okiaiyu, Shouya Chiba, and Lezel- *Kibun Joujou* 開心 (開心)

Hivatalos oldal



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára

anime
RYMAN'S CLUB

Írta: Balu





A sportanimék jelentős része középiskolában játszódik, hiszen itt virágzik a sport- és egyéb klubok élete tanítás után. Nem mellesleg ez az a korosztály, akik Japánban vagy inkább világszerte elsők szeretnének lenni, túlfűtöttek a lelkesedéstől, és szinte soha nem adják fel. Így remek kiindulópontot adnak a látványos játékokhoz és meccsekhez. Felüdülés volt a Kaze ga Tsuyoku Fuiteirut nézni, hiszen az az anime már egyetemistákról szól, supermario4ever írt is róla cikket (AniMagazin 52.), és nekem is nagy kedvencem. Aztán az ideitéli szezonban érkezett egy sportanime, aminek a szereplői dolgozó felnőttek.

Miről és kiről szól?

A történet főszereplője a 19 éves Shiratori Mikoto, aki gyerekkora óta jól tollasozik. Ám a kióti profi tollascsapatnál nem hozza az elvárt teljesítményt, így az edző egy csokor virág kíséretében kiteszi a szűrét. Szerencsére a vonaton hazafelé kap egy telefonhívást a Sunlight Beverage edzőjétől, hogy felvennék, amit már csak azért is elfogad, hogy ne legyen NEET-ként az anyukája terhére. (Egyébként nagyon cucci és támogató anyukája van, aki képes ráírni, hogy vitt-e magával zsepit.) A csavar ott kezdődik, hogy ennél a cégnél a tollas csak délutáni elfoglaltság, napközben üzletemberként kell dolgozni. Ami a tapasztalatlan Mikotónak nagyobb kihívás, mint várta: még a névjegykártyáját is elfelejtette, arról nem is beszélve, hogy már az első napon hírhedt lesz a munkatár-

sai körében a szokatlan nyakkendőjével. A tollas sem teljesen úgy alakul, ahogy tervezte, a csapat utolsó lett a tavalyi bajnokságon, ráadásul egy általános iskola tornatermébe járnak gyakorolni.

Mint minden második sportanime főszereplőjének, neki is van leküzdendő múltbeli traumája, ami miatt nem akar csapattárral duóban játszani, de a többiek ezt nyilván nem hagyják annyiban. És mint minden második sportanime főszereplőjének, neki is van különleges képessége. Ez pedig nem más, mint a jövőbe látás. Oké, ez talán túlzás, pusztán annyiról van szó, hogy tanulmányozza az



ellenfél viselkedését, és így a testbeszéd alapján meg tudja tippelni, hogy hova fogja ütni a labdát, ez pedig az esetek nagyobb részében bejön, máskor meg nem. Az anime realiztikussága ellenére ez egy kicsit a Kuroko no Basketre emlékeztetett, abban szintén a valóságban is kivitelezhető „különleges képességek” felnagyított változatát kaptuk.

Mikoto cinikus és szarkasztikus (még hogy a japánok nem értik a szarkazmust...), aki eleinte a legkevesebb együttműködéssel fordul az új munkatársai és csapattársai felé. Ha tehetné, inkább háttal fordítana nekik. Ennek ellenére szerethető, nagyon bírtam, ahogy beszélt, meg azt a hangnemet, amit megütött, miközben az udvarias stílust megtartotta. Érdekes ízlése van (ki más iszik natós kólát?), meg az alkoholt sem bírja jól, de előbbutóbb sikerül neki karakterfejlődni és beilleszkedni a többiek közé.

A másik leginkább főszereplőnek mondható karakter a 32 éves Tatsuru, aki elég érdekes első benyomást tesz az újoncra, pedig ő lesz a fő-



nőke, illetve majd a csapattársa is. Mikotónak teljesen az ellentéte, az a tipikus extrovertált, néha (vagy mindig) már-már túlságosan közvetlen srác (vagy inkább férfi), akiből árad a pozitivitás. Meg az alkoholszag. A szuperhősneve Badryman, ami a badminton (tollas) és a salaryman (üzletember) összetétele, hiszen öltönnyel és tollaslabdával alakítja a jövőt! Ha ez gáznak és kínosnak hangzik, akkor ezzel nem vagyunk egyedül, mert Mikoto is pontosan így gondolja. De azért Tatsurunak is van múltja, meg dolgai, amikről nem szívesen beszél, úgyhogy ne ítélkezzünk rögtön.

Több fő mellékszereplő van még különböző személyiséggel és akadállyal: előkerül például a testvérek kapcsolata, vagy akár a család, a munka és a hobbi közti zsonglörködés is. Mind szerethetőek, emiatt nem kell aggódni. Még az ellenséges csapatok tagjait is lehet kedvelni, nagyon élveztem a jellemükből és tipikus szokásaikból fakadó humort. Úgyhogy ha a tollas nem is hangzik olyan izgalmasnak, érdemes a karakterekért és a koncepcióért megnézni.





De ne becsüljük alá a tollast sem, igenis tud olyan izgalmas lenni, mint egy röpimeccs.

A munka és a sport

Jogosan merül fel a kérdés, hogy a munka mellett marad-e idő az edzésekre. Az edzések csak délután négykor kezdődnek a napi munka után, ám az animének nagy előnye, hogy jól egyensúlyoz a két téma között. Sok sportanime csak és kizárólag a sportról szól, a szereplők azon kívüli életéből alig

látunk valamit. Itt egyáltalán nem ez van, közel a felét is kiteheti a sorozatnak, ahogy Mikoto az irodában próbál beilleszkedni, ötletel a többiekkel egy projekten, majd igyekeznek meg is valósítani azt, éjszakáznak az irodában, vagy japán üzletmberhez hűen elmennek és felöntenek a garatra.

A tollas annyira nem emeli ki a többi közül az animét, hiszen rengeteg a klisé benne. Önfelújító szereplő, múltbeli trauma, lesérülés, szinte emberfeletti adottságok, gyors fejlődés, rivális szereplők, cuki állat, ami az anime védjegye lehet (itt leguán), és még sorolhatnám. Hanem az teszi egyedivé a sorozatot, hogy betekintés ad a szereplők sporton kívüli életébe is, és ezzel együtt egy vállalat életébe is.

Megvalósítás

Kimondottan elégedett vagyok mindennel. Nagyon jól néztek ki a tollasmeccsek, az animáció meg a hangeffektek is a helyükön voltak, nyomokban előfordult CGI, de nem volt zavaró. A karakterdizájn tetszett, nem tudok hasonló stílu-



sú animét mondani, amiben ugyanígy néznének ki az arcok. A pasztellszínek jól álltak neki, megadják a hangulatát az animézésnek.

A seiyuuk alakításai is tetszettek, Mikoto hangját Enoki Junya szolgáltatja, aki ismerős lehet a *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* Taroujaként vagy a 2.43: *Seiin Koukou Danshi Volley-bu* Kurobájaként, meg úgy egy rakat másik nem sportaniméből, például Itadoriként a *Jujutsu Kaisen*ből. Tatsuru hangját pedig Shin'ichirou Mikinek köszönhetjük, aki szintén sok híres szereplőt megszólaltatott már, például a *Gintamában* Sakamoto Tatsumát, de a *Haikyuu!!*-ban és a *Kuroko no Basketben* is jelen van mellékszereplőként.

Az opening a Novelbright együttestől a *The Warrior* című szám, ami bennem nem igazán hagyott mély nyomot, de nem volt rossz. Mondhatni sportanimés hangulata van (bár a BNHA is eszembe jutott róla). Mafumafu endingje sokkal inkább megmaradt, a lassabb felépítés ellenére nagyon erőteljes és hatásos a refrén. (A cím viszont kikészített, mire lefordítottam: *Egy huszonötmilliomod.*) Az ending alatti képek is imádnivalóak, a leguán meg főleg.

Személyes élmények, vélemény

Már akkor felkeltette az érdeklődésem, amikor nézegettem a tavaszi szezont, ám a kései startolása miatt végül utólag néztem meg egyben. Amit egyáltalán nem bántam meg, mert nagyon nézette magát, és nagyon meg is szerettem.

Nem tökéletes, és sok tipikus sportanimés klisé van benne, mégis egyedi a témaválasztása, hiszen fontos szerepet játszik a sorozatban a munkakörnyezet, munkatársak, amiből egy érdekes keverék sül ki. Nagyon sokféle problémát is feldolgoznak, de egyik sem érződik túl gyorsan lezártnak vagy éppen túl elnyújtottnak. Szerintem mindent kihoztak belőle, amit egy 12 részes sportaniméből lehet. Mellesleg imádom a karaktereket és a megvalósítást, az anime humorát szintén, tényleg azt tudom rá mondani, hogy méltó utódja lehet a *Kaze ga Tsuyoku Fuiteirunak*.



Angol cím: Salaryman's Club

Év: 2022

Hossz: 12 × 23 perc

Stúdió: LIDENFILMS

Értékelés: AL 74%, MAL 7,42



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára

anime

BAKUTEN!!

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





Ritmikus gimnasztikát relatíve ritkán látni TV-ben. Leginkább az Olimpia keretében közvetítik, illetve egy-egy bajnokságot, de jellemzően azokat sem főműsoridőben. Egyike azon sportágaknak, melyeken ténylegesen látszik, hogy nehéz és hogy a sportolók több éves kemény munka után mennek versenyezni. A sportág rejtelmibe enged betekintést a Bakuten!!

Futaba Shotaro amióta az eszét tudja, mindig sportolt. Kezdte az úszással, majd a focival folytatta, de a baseballban sem találta meg a számítását, hiszen a kispadnál közelebb soha nem került a játéktérhez. Egyik nap egy park mellett sétál el, ahol egy csapat gyakorolt a versenyéhez. Úgy döntött, hogy megnézi a versenyüket. A fiú teljesen el volt bűvölve, és a csapat bár tényleg nagyon jó volt, mégis kevés pontot kaptak, így ki is estek a versenyből. Ennek oka pedig egészen prózai: Csak négyen voltak egy csapatban, de a csapatot kötelezően 6 főnek kell alkotnia. Természetesen indulhatnak kevesebben is, de lényegesen rosszabb handicappal.

Shotaro viszont annyira lelkes volt a csapat mutatójától, hogy úgy döntött, erősíti őket, és a Shiritsu Aoi Shigerukan Koutougakkou (röviden: Ao-Kou) középiskolában fog tanulni. A szülei hosszas konzultáció után áldásukat adták fiuk döntésére. Shotaro csatlakozva a csapathoz eleinte eléggé esetlen, de nagyon gyorsan fejlődik. A gyakorlatok kivitelezésével semmi gond nincs, csak meg kell tanulnia a mozdulatokat. Mégsem

volt hiába, hogy kipróbálta magát különböző sportágakban, jól hasznosul az atletikus külseje és a hajlékonysága. Ennek köszönhetően már az első versenyre teljes értékű tagja lesz a csapatnak.

Vele csatlakozik Misato Ryouya is, aki eleinte a tipikus introvertált zseni sablonját hozza. Kiválóan hajtja végre a gyakorlatokat, hibának jele sincs. Eleinte meglehetősen magának való, inkább egyedül gyakorol, de aztán elég gyorsan összehangolódik a többiekkel. Nyitott, szívesen beszélget, olykor még mosolyog is, úgyhogy mondhatni, elűt a sablontól.

Az anime egyik nagy erőssége, hogy nemcsak a gyakorlatok, versenyek alatt látjuk a fiúkat, hanem a mindennapi életben is. Ez nem mondható gyakorinak a sportanimék esetében, pedig véleményem szerint ez kifejezetten pozitívum, mert így több élethelyzetben is láthatjuk a szereplőket. Habár a személyiségük továbbra sem fajsúlyos (abban a *Haikyuu!!* még mindig verhetetlen), de közelebb hozza a karaktereket, könnyebb szemé-



lyes kedvencet választani, ha a hétköznapjaikon is láthatjuk őket. Emellett a sorozat jól megmutatja azt is, hogyan kovácsolódik össze a csapat. Erre nagyon jó példa, hogy amikor versenyre készülnek, akkor összeköltöznek, és az egyéb közös tevékenységeikbe is betekintést nyerünk, mint a közös kaja-készítés, étkezés, vagy ahogy együtt szórakoznak.

A Bakuten!! igyekszik abban is valóságghú maradni, hogy azt is megmutatja, bizony aki a ritmikus gimnasztikát választja sportjául, annak komoly megpróbáltatásokkal és sérülésekkel kell szembesülnie. Szinte mindegyikük túl van már egy-egy komolyabb sérülésen, mindegyiküknek külön küzdelem azon túllendülve mindent bele-



adni. Ezt Shotaro is megtapasztalja, hiszen a sorozat alatt vele is megtörténik az „elkerülhetetlen”. Még álmában is megjelenik a verseny, és a rettegés, hogy a csapat miatta fog veszíteni.

A férfi ritmikus gimnasztikáról röviden

Akit esetleg meglep, hogy férfiakat lát gimnasztikai gyakorlatokat végezni, pedig ez a nők „szakterülete”, nem nála van a hiba. Az hogy férfiak is járnak versenyre, meglehetősen új dolog, olyannyira, hogy a FIG (Nemzetközi Gimnasztikai Szövetség) még nem ismerte el a férfi ritmikus gimnasztikát önálló versenyszámként.



Még csak 8 országban művelik világszerte versenyszerűen, és többségében vannak az ázsiai országok. Ami nem csoda, hiszen az ázsiai férfiak alapvetően könnyebbek, mint a „nyugatiak”, gyengébb a csontozatuk, ezért könnyebben tudják megtanulni, kivitelezni a különböző gyakorlatokat. Ráadásul az animében látott hat fős csapatban alaki gyakorlatokat bemutatni kifejezetten japán találmány. „Danshi shintaisou” néven említik, és hasonló akrobatikus gyakorlatokat végeznek, amiket hosszú évek kemény munkája során hangolnak össze, majd mennek vele versenyre, mint a nők. A sportág nagyon lassan terjed a fiúk körében, hiszen alapvetően hajlékonynak, könnyűnek kell lenni, így egy nehéz csontozatú férfi-



nak nincs esélye érvényesülni a sportágban. Ráadásul annak ellenére, hogy a könnyű csontozat inkább az ázsiaiak sajátja, versenyszerűen Japánban is csak 2000 férfi űzi ezt a sportot. Nyugaton Spanyolországban terjed a leginkább.

Összegzés

Az anime rendkívül kellemes. Az a fajta, ami nem akar többnek látszani, mint ami. Ennek köszönhetően máris kijön a sportanimék sablonjából, mert itt a fiúknak tényleg nincs semmi különleges, és ezt teljesen jó értelemben mondom. Egy pszichológus, Tari Annamária egyik könyvében olvastam (nem idézem pontosan, de a lényeg benne lesz), hogy ma már mindenki egyedi akar lenni, emiatt szinte már az átlagos számít egyedinek. Pontosan ez a helyzet a Bakuten!!-nel. Attól számít különlegesnek, hogy teljesen átlagos. Hat fiatal srác közös életét követhetjük végig, ahogy edzenek, ahogy egy csapattá kovácsolódnak össze. Színvonalban pedig a *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*-vel vetekszik. Ráadásul a hasonlóság abból a szempontból is megáll, hogy a Bakuten!! zenéjét is Hayashi Yuuki szerezte, aki már-már kiérdemelné a sportanimék koronázatlan királyának címét. A Bakuten!!-hez is nagyon jó betétdalokat írt. Ráadásul nem áll messze tőle a sportág sem, hiszen az első dalait gimnasztikázó fiúcsapatoknak írta, úgyhogy szerintem nosztalgikus lehetett neki a Bakuten!!-nek zenét szerezni. Az openinget a Centmillimental énekelte (ami a Given-ből lehet

ismerős), de annyira nem maradt meg bennem, inkább az ending volt emlékezetes, melyet a wac-ci adott elő.

Meg akartam várni a movie-t a cikkel, hogy annyival is teljesebb legyen, de késnek a beígért július 2-i vetítéshez képest. A mozikban már megy, már csak a nemzetközi megjelenést kell megvárni. Mindenesetre jó szívvel ajánlom azoknak, akik unják a sportanimék sablonjait. A Bakuten!! pont attól nagyon jó, hogy teljesen átlagos, mégis nagyon szerethető.



Hossz: 12 epizód
Premier: 2021 tavasz
Stúdió: Zexcs
Forrás: original
Műfaj: sport



ANIMEGUN
 Az animék fegyvertára

anime

UMA MUSUME PRETTY DERBY

Írta: Yuuko





Anno a vizsgák közeledtével egy kellemes, aranyos sorozatot szerettem volna nézni, aminél nem kell aggódnom a karakterek miatt, hanem csak egyszerűen élvezhetem a stresszmentes, tömény cukiságot. Ha pedig úgy hozza a helyzet, akkor egyszerűen akár a rész közepén is ki tudom nyomni, és mehetek vissza tanulni. Nos, ha ti is egy hasonló sorozatot kerestek, akkor bele ne kezdjétek ebbe a sorozatba! Legalábbis ne vizsgaidőszak előtt...

Mert egyáltalán nem voltam képes félbehagyni – és nemhogy egy részt, vagy az első évadot, de még a másodikat is ledaráltam pár napon belül. És közben rengeteget idegeskedtem, a vége felé pedig még sírtam is rajta, hiába nem gondolnánk ezt először a történet alapján... Vagy mégis?

Történet

Animénk világában léteznek úgynevezett „uma musumék”, vagyis lólányok/táltos lányok, (nem tudom melyik lenne a jobb fordítás), akik ugyanúgy néznek ki, mint az emberek, eltekintve attól, hogy az animátorok egy cukira dizájnolt lófület és lófarkat is illesztettek az amúgy is aranyos karakterekre. És a jelek szerint rendkívül gyorsan képesek futni, ami jól is jön a számukra, hiszen itt mindenki imádja a derbit! Rengeteg verseny van, és minden lánynak megvannak a maga rajongói, akiket a győzelmek mellett az éneklésükkel és táncukkal is levehetnek a lábukról – a versenyek győztesei ugyanis mindig tartanak egy győzel-

mi koncertet. (Úgy tűnik, hogy az uma musumék nemcsak rendkívül gyorsan futni, hanem kivétel nélkül még jól is tudnak énekelni...)

Az első évad főszereplője Special Week (a nevekről majd később), aki egészen eddig vidéken élt, és saját magán kívül még sosem ismert egyetlen másik uma musumét sem. Így a Tracen Akadémia, és a rengeteg új hasonszőrű (bocsi) ismerős hatalmas lelkesedéssel tölti el. Belép egy csapatba is, ahol külön edzővel gyakorolnak a lányok a versenyekre. Special Week álma, hogy ő legyen Japán legjobbja, ezért keményen kell küzdenie.



Főleg, hogy évfolyamának leghíresebbje, Silence Suzuka szintén az ő csapatába jár, így még élesebben látszik, mennyit kéne még főszereplőknek fejlődnie. De Suzuka sem csak egy kőszívű rivális, hanem éppen ellenkezőleg, egy nagyon is kedves és segítőkész lány, akivel Special Week gyorsan összebarátkozik.

De ez mindegyik karakterre jellemző. Hiába vannak külön csapatban – főleg a Spica (főszereplők csapata) és a Rigil (Suzuka korábbi csapata) vetélkedése a legjelentősebb –, vagy számítanak éppen egy-egy versenyben egymás riválisainak, mégis állandóan motiválják egymást, és tisztességes küzdelemben szeretnék legyőzni a másikat. Ráadásul őszintén képesek örülni a másik sikereinek, ami, valljuk be, nem kis dolog.

Főbb karakterek

Special Week

Special Week, akit a barátai csak Spe-channak szólítanak, egy tipikus vidéki lány, aki mindenkivel kedves és közvetlen. Az órákra éppen csak be szokott esni, és nem tud ellenállni a finom ételeknek sem. Az iskolába menet látta Suzuka egyik versenyét, azóta nagyon csodálja őt, és feltett szándéka vele együtt futni, így igyekszik egy csapatba kerülni vele.

Silence Suzuka

Egy nagyon tehetséges és népszerű lány, aki számos versenyt nyert már.

„minden lánynak megvannak a maga rajongói, akiket a győzelmek mellett az éneklésükkel és táncukkal is levehetnek a lábukról”





Ugyanakkor a korábbi csapata nem igazán illett hozzá, de miután csatlakozott a Spicához, lassan ő is újra élvezni kezdi a futást. A két lány barátsága az idők során egyre erősebb lesz, és egymást is ösztönzik a fejlődésre.

Tokai Teio

Szintén a Spica tagjává válik, az egyik legnépszerűbb versenyző, nagyon élénk és közvetlen személyisége van. Kiskora óta csodálja az iskola diákelnökét, és feltett célja, hogy hozzá hasonlóan szintén megszerezze a tripla koronát, amelyhez a három legjelentősebb és legnehezebb versenyt kell megnyerni.

Mejiro McQueen

Teio unszolására csatlakozik ő is a csapathoz. Egy előkelő család tagja, akik jelentős sikereket tudnak maguk mögött, és ő is szeretne megfelelni ennek az elvárásnak. Teióval ők is barátokká válnak, de az ő kapcsolatukban sokkal nagyobb szerepet kap a rivalizálás, mint a másik két lány esetében.

Összességében

Míg az első évad Spe-chan és Suzuka kapcsolatára fókuszál leginkább, addig a második évad inkább Teio és McQueen rivalizálására helyezi a hangsúlyt. Illetve itt már előkerül pár komolyabb téma is, mint a drukkerék negatív hatása, amikor csak azért utálnak valakit, mert „elhappolta” kedvencük elől a győzelmet,



illetve számos sérülésnek is szemtanúi lehetünk.

A négy főbb szereplőn kívül még számos másik lányt is megismerhetünk, nekik is nagyon lehet drukkolni, és mind önálló, kedvelhető személyiségek. Én végig nagyon szurkoltam a kedvenceimnek, de igazából mindenki győzelmének lehetett örülni – mert tényleg mindent beleadtak a versenyekbe. Első látásra a lányok nevei kissé furcsának tűnhetnek, de mivel a karaktereket valódi versenylovakról nevezték el, ez utólag már érthető, sőt nagyon kreatív ötletnek tartom. A versenyek sorrendjeit is meghagyták eredetiben, így látszik, mennyi kutatás előzte meg magát a sorozatot, amíg megtalálták azokat a versenylovakat, akik köré fel lehet építeni a történetet (bár azért volt benne pár változtatás is a sztori érdekében). Tényleg érdemes utánaolvasni, mert érdekes összefüggéseket lehet találni.

Egyáltalán nem gondoltam volna, hogy ennyire meg fogom szeretni ez a sorozatot. Pedig egy nagyon szép történetet láthatunk (most kicsit

elcsépelet leszek) a barátság és a kitartás erejéről. Ajánlom azoknak, akik szeretik a sportaniméket és/vagy a „cute girls doing cute things” jellegű történeteket – mindkettőből van benne bőven, de azért ennél sokkal többről is szól ez az anime.

Cím: Uma Musume: Pretty Derby

Év: 2018

Hossz: 13 x 23 perc

MAL: 7,3



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára

Cím: Uma Musume: Pretty Derby Season 2

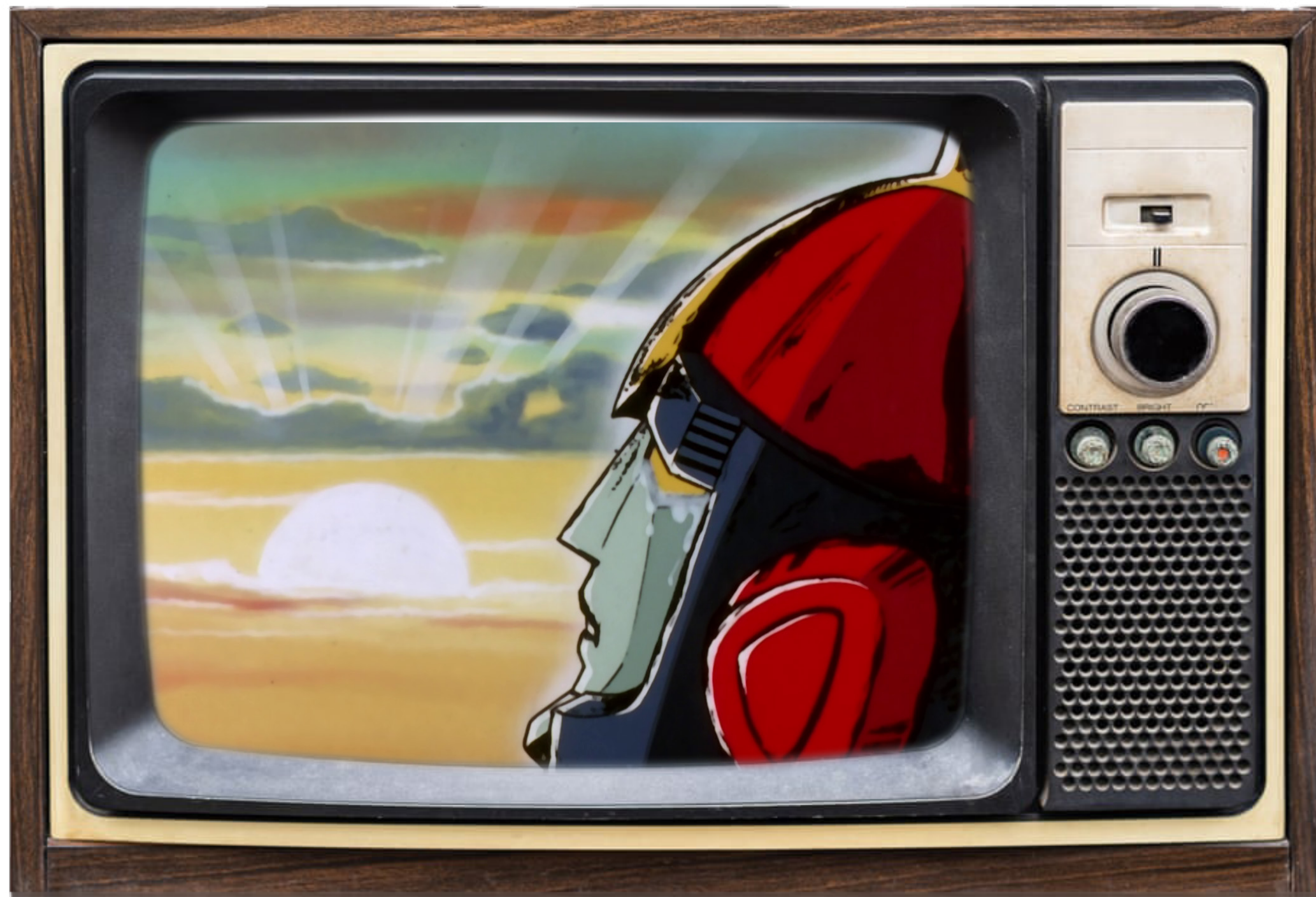
Év: 2021

Hossz: 13 x 23 perc

MAL: 8,02



ANIMEGUN
Az animék fegyvertára



anime

MUTEKI CHOUJIN ZANBOT 3 - SÍR A ROBOT

Írta: xZsoltixf (Sailor)



SPOILER WARNING: *Szükségesnek éreztem pár fontosabb fordulatot lelőni, ugyanis úgy érzem, ezek tudatában sokkal inkább érdemes belekezdeni az animébe, és ezekből adódik az egész mű esszenciája.*

Animék kapcsán minden műfajban beszélhetünk formabontó, korszakalkotó művekről, amelyek a későbbi alkotásoknak kitapostak egy má már sokak számára ismert ösvényt, a „real robot” mecha animéknél, amelyeket hivatalosan az 1979-ben a képernyőre került *Kidou Senshi Gundam* kezdett meg. Ilyen löketadó volt a két évvel korábban készült *Zanbot 3*, melyet Tomino Yoshiyuki rendezett, aki később a már említett Gundam megalkotója és rendezője is lesz. A Zanbot 3 hivatalosan a hetvenes években különösen dúló „super robot” műfaj egyik teljesen szokványosnak mondható darabjaként indul, viszont - Tomino-t ismerve nem meglepő módon - a dolgok a sorozat előrehaladtával rendkívül sötét árnyalatot öltenek. Ezt per-



se nem úgy kell érteni, hogy az akkoriban készült standard super robot animéktől távol álltak a különböző tragikusabb fordulatok, csupán a tálalás szempontjából igyekeznek egy valóságosabb vonalat kölcsönözni a történetnek: vagyis megmagyarázza, a sztori szempontjából mégis miért kell felső tagozatos korú gyerekeknek irányítani a címszereplő robotot. Nagy fókuszot kapnak a hétköznapi emberek is, ahogy megpróbálják túlélni a mindennaposá vált ádáz küzdelmeket.

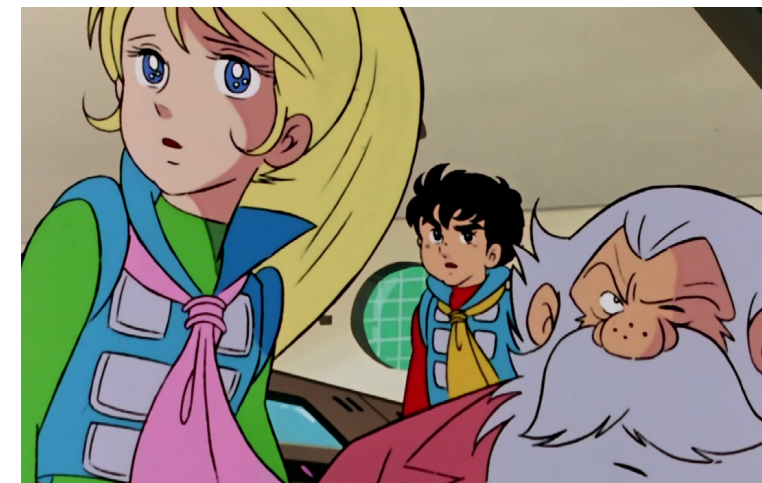
Az alaptörténet 100%-ban illeszkedik a hetvenes évek összes hasonló super robot animéjéhez: jön egy rakás idegen lény, jelen esetben a Gaizok lakók, a galaxis egy kis eldugott szegletéből, akik megpróbálják az uralmuk alá hajtani a Földet/az egész univerzumot, a földieknél sokkal fejlettebb technológiájú fegyvereikkel. Ez esetben csak a főszereplőnek, Jin Kappeinek és családjának áll módjában megálljt parancsolni az idegen megszállóknak, amire úgy van kapacitásuk, hogy - mint kiderül - családjuk az idegenek leszármazott-



ja. Őseik még nagyon régen érkeztek a Földre, a gaizoki megszállók elől menekülve, akik elpusztították az anyabolygójukat, magukkal hozva megsemmisült otthonuk szintén fejlett technológiájú szuperfegyvereit.

A család távolabbi része is egyesül Kappeikkel, majd vele együtt két unokatestvére, Uchuu-ta és Keiko lesznek a Zambot 3 óriásrobot pilótái. Az alaptörténet lényegében ennyi, a dolog érdekessége az anime előrehaladtában rejtőzik, ugyanis mint említettem, csúnyán komor irányt vesz fel fokozatosan.

A Monster Of The Week epizódok eleinte egy sémára épülnek, de mindig előkerülnek bennük a hétköznapi emberek tragédiái, akik elszenvedőik a naponta dúló kegyetlen csatáknak. Emiatt a Jin család számkivetett is lesz, segítők szándékuk ellenére, mert az emberek úgy gondolják, miattuk van az egész háború, és szorgalmazzák, hogy



hagyják el a Földet. Sokáig képtelenek megérteni, hogy a Gaizok lakók így is, úgy is el akarják pusztítani a bolygót, nem csak Kappeiék családját. És persze mindezt egyre kegyetlenebb módszerekkel, az egyik fővezér Killer The Butcher (igen, Tomino zseniális nevei), aki igazából a fő antagonist a nézőnek, amíg a valódi kiléte le nem lepleződik a sorozat végén. Például előáll az „emberi bombák” ötletével, és tömegesen rabol el gyerekeket, felnőtteket egyaránt, hogy nagy erejű robbanószerkeket ültessen beléjük, majd egy kisebb agymosás után vissza is küldi őket a többi ember közé, hogy idővel szépen, tudtukon kívül ritkítsák a népeket.





Ennek a módszernek esik áldozatául több fontosabb mellékszereplő is Kappeiék baráti köréből, mondanom sem kell, nem felnőttekről beszélünk. A dolog igazán a fináléban csúcsosodik ki, amikor Kappei szinte egész családja feláldozza magát a végső küzdelemben, köztük Keiko és Uchuuta is, majd egy komoly fordulattal fény derül a Gaizok lakók valódi kilétére.

Ez az anime rengeteg szempontból a későbbi, szintén Tomino rendezte Ideon szellemi elődje a rengeteg karaktermészárlást és az anime filozófiai részét illetően. Tominónak ez talán a legelső műve, amelyben ennyire erőteljesen meg-



jelenik az emberi romlottság drasztikus kritikája, viszont a végkifejlet szempontjából egy fokkal pozitívabb üzenetet hordoz, mint a későbbi, már említett Ideon. Hatása már olyan szempontból sem tagadható, hogy a Zambot 3 bevallottan hatalmas inspiráció volt Imaishi Hiroyuki *Gurren Lagannjához*, az Ideon pedig Anno *Evangelionjához*.

A három főszereplő karaktere nagyon szimpatikus az elejétől a végéig, viszont a fókusz végig elsősorban Kappeien van, ami azért zavaró lehet pár embernek. Ő egy igazi adrenalin löket főszereplő, karakteréhez pedig nagyban hozzájárul Nobuyo Oyama hangjátéka, aki sok embernek ismerős lehet, mint Doraemon és a 2013-as *Danganronpa* Monokumája. Érdekesség, hogy Kappei szinte az egyetlen emberi animés szerepe. Keiko volt mindenképpen a személyes kedvencem, a neki szentelt külön epizód sokat mélyíti a karakterén, már csak emiatt is egy rendkívül megrázó fej-



lemény az áldozata. Őt Matsuo Yoshiko szólaltatta meg, aki az egy évvel a Zambot előtti, Takahata Isao rendezte *Haha Wo Tazunete Sanzenri* WMT anime főszereplővel már berobbant a köztudatba.

Uchuuta az a karakter, akiről a legkevesebbet tudunk meg a főszereplők közül. Leginkább a családjával történő interakciói a fontosabbak, viszont róla is elmondható, ami a másik két mc-ről, hogy szívén viseli az egész világ sorsát, és bármilyen áron meg akarja menteni a Földet. Őt Mori Katsuji szólaltatta meg, aki a hetvenes években rengeteg shounen animében játszott főszerepet. (*Tekkaman*, *Gatchaman*, az eredeti *009 Cyborg* sorozat stb.)

Összességében a fentebb említett dolgok fényében tudom ajánlani az animét, egyértelműen nem fogja mindenki tetszését elnyerni, de akik szeretik az ilyen igazi kis fontos és különleges animéket, azok mindenképpen tehetnek vele egy próbát.



Hossz: 23 epizód

Premier: 1977 őszi

Studios: Sunrise

Forrás: original

Műfaj: akció, dráma, sci-fi





anime

NYÁRI SZEZON

Összeállította: Hirotaka



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

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

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

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 széles 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

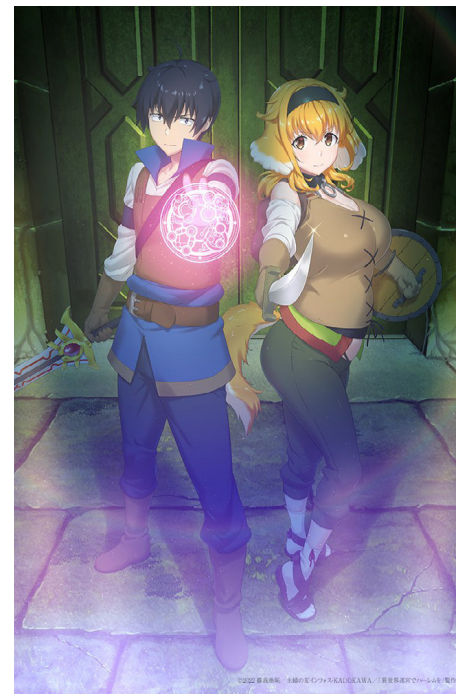


| | | |
|-------------------|------------------|----------------|
| vígjáték, fantasy | | |
| ? | Atelier Pontdarc | manga 2018 - ? |

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

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

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, aki-vel 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

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



Dance Dance Danseur
Heroine Tarumono!
Honzuki no Gekokujou 3
Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic
Kawaii dake ja Nai Shikimori-san
Komi-san wa, Komyushou desu. 2
Kunoichi Tsubaki no Mune no Uchi
Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai desu
Paripi Koumei
Rikei ga Koi ni Ochita no de Shoumei shitemita. 2
Shokei Shoujo no Virgin Road
SPY×FAMILY
Tomodachi Game

anime

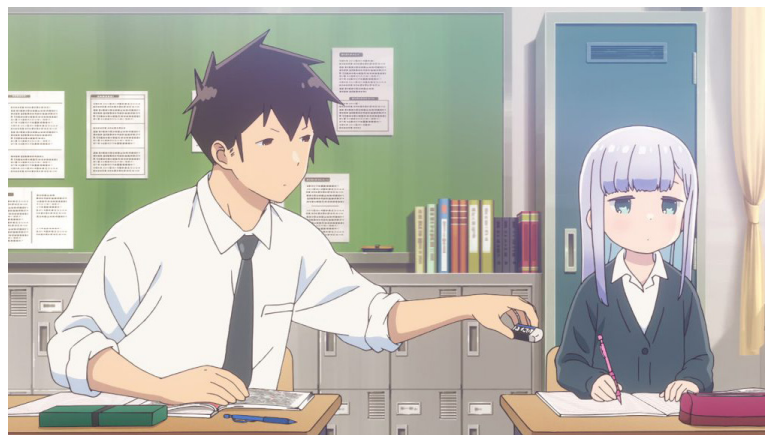
SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Balu



Tudom, hogy az előző számban azt mondtam, hogy 16-17 animéből fog állni a szezonértékelőm, de közbejött egy-két dolog, leginkább az, hogy lefoglaltak a nyugati sorozatok, amiket németül nézek. Májusban például újránéztem a teljes Avatart német szinkronnal, ami a harmadik vagy a negyedik újránézésem volt. (Meg is fordult a fejemben, hogy cikket kéne róla írni, de szerintem Iskariotes 15 oldalon keresztül minden létező infót megemlített – AniMagazin 41.)

Azért az elmúlt pár szezonhoz képest tényleg elégedettebb voltam a felhozattal, elég sok anime felkeltette az érdeklődésem, és ebből a legtöbb jól is teljesített. A listáról lemaradt a Deaimon, ami egész szimpatikus, de most nincs hozzá hangulatom, plan to watchra tettem egyelőre. A *Tate no Yuusha no Nariagari* is tervben volt, az első évad egy újránézést is megérdemel, mert kezdőként imádtam. Ám miután a folytatásról eddig csak negatív kritikát olvastam, nem igazán volt kedvem hozzá, így inkább eltettem később-



re. Az *Aharen-san wa Hakarenai* pedig szimplán nem kötött le, négy rész után elmaradtam vele. Hiába akartam neki még esélyt adni (elvégre egy NiziU-táncot is tettek bele), nem tudtam kötődni a karakterekhez, és nagyon lassan teltek el a 24 perces részek, úgyhogy inkább nem próbálkoztam vele tovább.

13. Tomodachi Game

dráma, rejtély, pszichológiai
6,5/10 - hétről hétre

Ez egy elmebeteg anime, amiben semmin nem kell meglepődni. Bárkiről kiderülhet, hogy áruló, gyilkos vagy esetleg rosszabb. Kicsit olyan volt, mint tavaly nyáron a *Deatte 5-byou de Battle* superképességek nélkül, csak valamivel elfogadhatóbb a grafika. Meg ezúttal egytől egyig utáltam az összes karaktert. (De pozitívum, hogy Manabu hangjától nem másztam a falra, mint a macskalányétól a Deattéban.) Pusztán azért néztem végig,

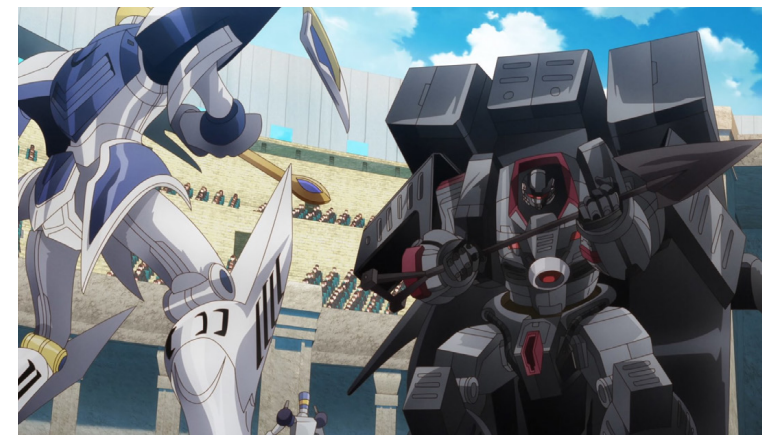


mert kíváncsi voltam, milyen játékokkal áll elő a *Tomodachi Game*, amibe keveredett az öt főszereplő, illetve hogy hogyan járnak túl a karakterek a másik eszén. Aki szereti az ilyen abszurd játékokat, annak esetleg érdemes lehet megpróbálni, de túl nagy elvárásaink inkább ne legyenek felé.

12. Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai desu

akció, kaland, vígjáték, dráma, fantasy, mecha, romantikus, isekai
7,0/10 - hétről hétre

Elég csak ránézni a műfajokra, és láthatjuk, hogy nem spóroltak ki belőle semmit sem. Valahogy mégis hiányzott valami. A grafika sem lett az igazi (a mangához képest például), meg a sztori is lehetett volna jobb. Ettől függetlenül érdekelt, hogy mi fog történni, és mit tudnak kihozni az ötletből. És végül is nem mondanám rossznak, inkább csak átlagos. A főszereplő személyisége érdekes



volt, de leginkább a robot vitte el a hátán a sorozatot, nem véletlen Ishida Akira adta a hangját.

11. Shokei Shoujo no Virgin Road

akció, kaland, dráma, fantasy, isekai
7,0/10 - hétről hétre

Az első anime volt, amibe belenéztem a szezonból. Számíthattam volna a képek meg a leírás alapján arra, hogy mi lesz, de miután ezekről meglepedkeztem, meglepett a csavar az első részben. Nem mondanám tipikus isekainak. Nem éppen egy *Re:Zero*, de azért ott van az időmanipuláció meg a gore is. Meg nyomokban yurit is tartalmaz. Igazából érdekes volt a sztori meg a világ, csak valahogy nem éreztem, hogy tart valahova. A harcok jól néztek ki, a grafikával eléggé meg voltam elégedve, egyedül az utolsó részes CGI nem tetszett. Az opening rajzolása is gyönyörű, zenéből viszont az ending jobban megfogott. Még nincs lezárva, szerintem nézni fogom, ha kap folytatást.





10. **Kawaii dake ja Nai Shikimori-san**

vígjáték, romantikus, slice of Life
7,0/10 - hétről hétre

Amennyire imádtam az elején, annyira ráuntam a végére. Izumi imádnivaló, Shikimori is, a Murphy-témát nagyon szeretem, és azt is értékeltem, hogy az anime szembemegy azokkal a szerepekkel, amiket egy párkapcsolatban a lánynak és a fiúnak szánunk. De például kiaknázatlanul hagyták a tényt, hogy a két főszereplő a sorozat elejétől együtt van: tényleg annyi fejlődés van köztük, mint, amit egy szokásos 12 részes romantikus animében láthatunk, az utolsó részre már elképzelhetünk a kézfogáson túl egy pusztit is. Rajtuk kívül egyáltalán nem nőtt hozzám egy karakter sem, már csak ezért is kötött le kevésbé a második fele, hiszen ez nagyrészt a mellékszereplőkről szólt. Összességében azt mondanám, hogy akkor már érdekesebb a *Horimiyát* (*AniMagazin* 61.) megnézni, vannak bennük egész hasonló motívumok.



9. **Paripi Koumei**

vígjáték, dráma, zene, természetfeletti
7,5/10 - egyben

Elég szkeptikus voltam ezzel az animével, hiszen arról híresült el, hogy az opening Jolly Bulikirálynak a japán feldolgozása, illetve magyar zászló is akad itt-ott. A cselekményt nem részletezem, mert az előző szezonos cikkben is írtam róla, a mostani számban pedig egy teljes cikket is kapott (*10. oldal*). Röviden kínai töri, parti, ének és rap. Annyira nem vonzott be, hogy nézzem hétről hétre, így elmaradtam vele, de igazából amikor az első felét néztem, akkor is tetszett, ahogy Koumei stratégistaként hallgatókat szerez Eikónak, a második felében pedig Eiko útkeresése meg az idolos rapet viszont szörnyű volt hallgatni, ha KABE Taijin nem lett volna ilyen cuki, akkor lehet, hogy áttekertem volna azokat a részeket. A számok nem voltak rosszak, az ending tetszett, az openingről



meg... hajlandó vagyok elismerni, hogy fülbemáshzó, de azt nem, hogy jó.

8. **Komi-san wa, Komyushou desu. 2**

vígjáték, romantikus, slice of life
7,5/10 - hétről hétre

Valahogy most nem fogott meg annyira, mint az első évad. A legtöbb új karakter nem igazán volt szimpatikus, valahogy Najimi is idegesítőbbnek tűnt, meg Yamai és Nakanaka rivalizálása is az agyamra ment, főleg az első felében. Néhol mintha a grafika sem lett volna az igazi. Ennek ellenére volt sok jó pillanata, az osztálykirándulást nagyon élveztem, az első évadhoz képest több wholesome interakció volt Komi és Tadano között, meg még mindig voltak olyan jelenetek, ahol eléggé tudtam azonosulni Komival. Az ending kimondottan bejött. Összességében tehát azért élveztem, de az első évad jobban tetszett. (Az is elképzelhető, hogy pusztán jobban passzolt hozzá a hangulatom, amikor néztem.)

7. **Kunoichi Tsubaki no Mune no Uchi**

vígjáték, természetfeletti
7,5/10 - hétről hétre

Végül az egyik személyes kedvencem lett a szezonból, az is megfordult a fejemben, hogy meg kéne keresni a mangát. A fő cselekményszál



annyi, hogy Tsubakit érdekelnék a lányoktól elszigetelten élő fiúk, ezt leszámítva szinte teljesen epizodikus cute girls doing cute things. Rengeteg kis ninjanövendék van, majdnem mindegyik részben szánunk egy kis időt egy-egy mellékszereplő bemutatására. Ezt a sokféle karakterdizájnt és jellemet szerettem benne, illetve hogy nagyon igényes az anime. Gyönyörű a rajzolása, nagyon jól néznek ki a harcok is, ráadásul minden ending kicsit más, mert az a csapat éneklő személyre szabott szöveggel, akiket az adott részben megismertünk.



Az is nagyon tetszett benne, hogy ninja lévén volt néhány különleges képessége a szereplőknek, de mégsem használták őket folyamatosan, és nem volt hatalmas újdonságnak beállítva az egész, hanem teljesen jól beilleszkedett a hétköznapjaikba. Néha kicsit sokat nyafogtak, de ettől függetlenül mindig vártam az új részt.

6. Dance Dance Danseur

sport, dráma, romantikus, slice of life
8,0/10 - egyben

Amikor valaki felvetette, hogy vajon ez lesz-e a következő *Yuuri!!! on Ice*, végképp felkelte az érdeklődésem. Noha nem mintha a balettozó fiúk felvezetés nem lenne önmagában elég érdekes. De el kell keserítenem minden BL-rájongót, ez az anime annyira heteró, amennyire csak lehet. A balett nekem eléggé tetszett, jó volt nézni a gyakorlást, a gyors fejlődést, érdekes volt egy kis betekintést nyerni a sport világába,



hiszen semmilyen tapasztalatom nincs ezzel kapcsolatban. Az előadások is lenyűgözőek voltak. Az egyes szereplők tragédiái is hatásosak, meg egészen élethű volt az anime (ami alatt részben azt értem, hogy sokszor cringe volt a szereplők viselkedése, de ez a valóságban is gyakran előfordul). A bullying nekem nem annyira jött be, őszintén szólva még csak a *3-gatsu no Lionban* voltam teljes mértékben elégedett a téma feldolgozásával. Illetve ha már megemlítettem a shougis animét, az opening annak a hangulatára emlékeztetett, ami nem meglepő, hiszen annak is jutott két opening YUKI-től. A végére egész jól meg tudott érinteni a *Dance Dance Danseur*, egy picit többet vártam tőle, de nem volt rossz.

5. Heroine Tarumono!: Kiraware Heroine to Naisho no Oshigoto

dráma, zene, slice of life
8,0/10 - hétről hétre

Pusztán elfogultságból tettem az előzőnél előrébb, én nagyon élveztem nézni a két középsikolós idol és a titkos menedzserük mindennapjait. Még a grafika is aranyos a maga módján, meg imádtam a tsundere karakterek interakcióit. Eközben az idolok életébe is bepillantottunk, hogy mennyit gyakorolnak, mennyi fanlevelet kapnak, mi dolguk van még a színpad mögött, milyen egy forgatás és így tovább. A főszereplő hangja eleinte idegesített, de hamar megszoktam, aztán

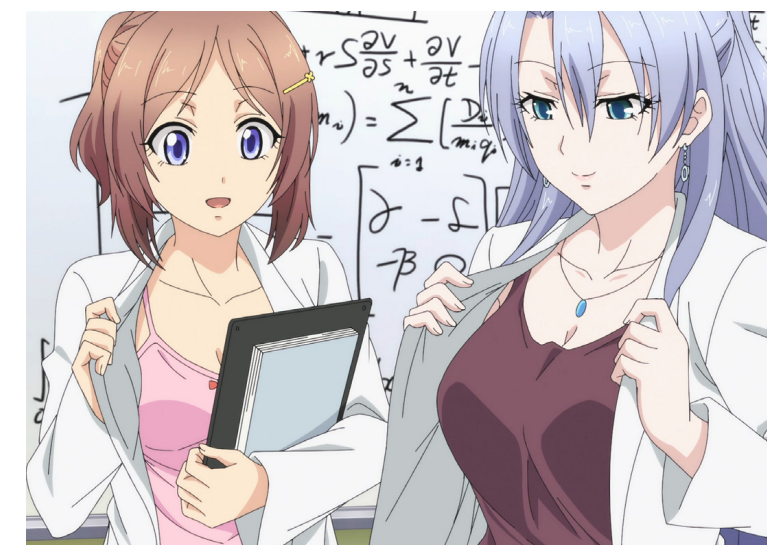


magát a karaktert is megszerettem. (Mellesleg amikor az idolok kiöltöztették, akkor tényleg gyönyörű volt.) Eredetileg attól féltem, hogy egy értelmetlen szerelmi háromszög fogja elrontani az élményt, ez szerencsére nem történt meg. Ám a végén azért volt egy dráma, amivel nem voltam teljes mértékben elégedett, de ez nem változtat azon a tényen, hogy ez egyike annak a három animének, amit akkor sem hagytam ki hetente, amikor az érettségivel voltam elfoglalva. (A másik kettő a ninjalolis és a kémcsaládos volt.)

4. Rikei ga Koi ni Ochita no de Shoumei shitemita. $r=1-\sin\theta$ (Heart)

vígjáték, romantikus
8,0/10 - hétről hétre

Azt gondolnánk, hogy semmi jó nem sühet ki a szerelem túlanalízálásából. Pedig itt van ez az anime, ami a jelenség tudományos vizsgálatáról szól, én pedig imádom. Nem mostanában néztem



az első évadot, úgyhogy nem teljesen emlékszem, milyen volt, de szerintem a második évad felülmúlta. Az elején kicsit döcögősen indult, de aztán egyre érdekesebb lett, mindenféle teóriát és híres elméletet is bemutatott, meg persze wholesome jelenetekből sem volt kevés. Nagyon szeretem a sorozatban, hogy egyszerre humoros és tudományos, meg romantikus is (igaz, hogy személyfüggő, ki mennyire találja a laborban végzett kísérleteket romantikusnak).



Sok apróság akadt benne, amit szeretek, például cosplay, crossdressing, de komolyabb témákhoz is nyúlt. Ráadásul most már jóval több szerepet kaptak a mellékszereplők is, többek között Kanade, aminek örültem, mert a karakterek is egészen hozzám nőttek. Az endinget pedig bármikor szívesen hallgatom, elég fülbemésző. Akit kicsit is érdekel tudományos kutatás, és szereti a romcomokat, annak mindenképp ajánlom az első évad dal együtt.

3.

Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic

vígjáték, pszichológiai, romantikus, slice of life
9,0/10 - hétről hétre

Ez az az anime, aminél nem tudom igazán megmagyarázni, hogy miért szeretem. Egyszerűen imádom a karaktereket, a humort, a narrációt, mindent. De különösen a karaktereket. Nem véletlen készült el a mém, ami szerint legalább hat



best girl van benne. Ebből az évadból most Tsu-bame vetekedhet Kaguyával és Hayasakával a címért. De Shiroganét meg Ishigamit is legalább annyira bírom, mint a lányokat. Ha romcomról van szó, kihagyhatatlan darab.

2.

Honzuki no Gekokujou: Shisho ni Naru Tame ni wa Shudan wo Erandeiraremasen 3rd Season

dráma, fantasy, slice of life, isekai
9,5/10 - egyben

Az isekaios cikkemből ([AniMagazin 63.](#)) átjöhett, hogy mennyire imádom ezt a sorozatot. A szereplőket, a színeket, az apró részleteket, a világépítést. Ez nem változott, de ha őszinte szeretnék lenni, ezt a 3. évadot kevésbé szerettem, mint az előző kettőt. Több volt benne az akció, és kevesebb a cukiság, arról meg ne is beszéljünk, hogy a maga tíz részével milyen rövid. Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy akkor miért adtam rá



9,5 pontot. Azért, mert az utolsó részen sírtam, és ilyen elég ritkán fordul elő. Ott valahogy mindent megbocsátottam neki, ami hiányzott a tíz részből. Illetve a sztori alapján egy átvezető évadnak is mondhatnánk, szóval ilyen szempontból is érthető, hogy nem teljesen olyan volt, mint az első kettő. Most kivételesen az ending tetszett jobban, egyszer sem tekertem át. Illetve örültem, hogy egy-két alkalommal visszatért a kedvenc OST-m is.

1.

SPY×FAMILY

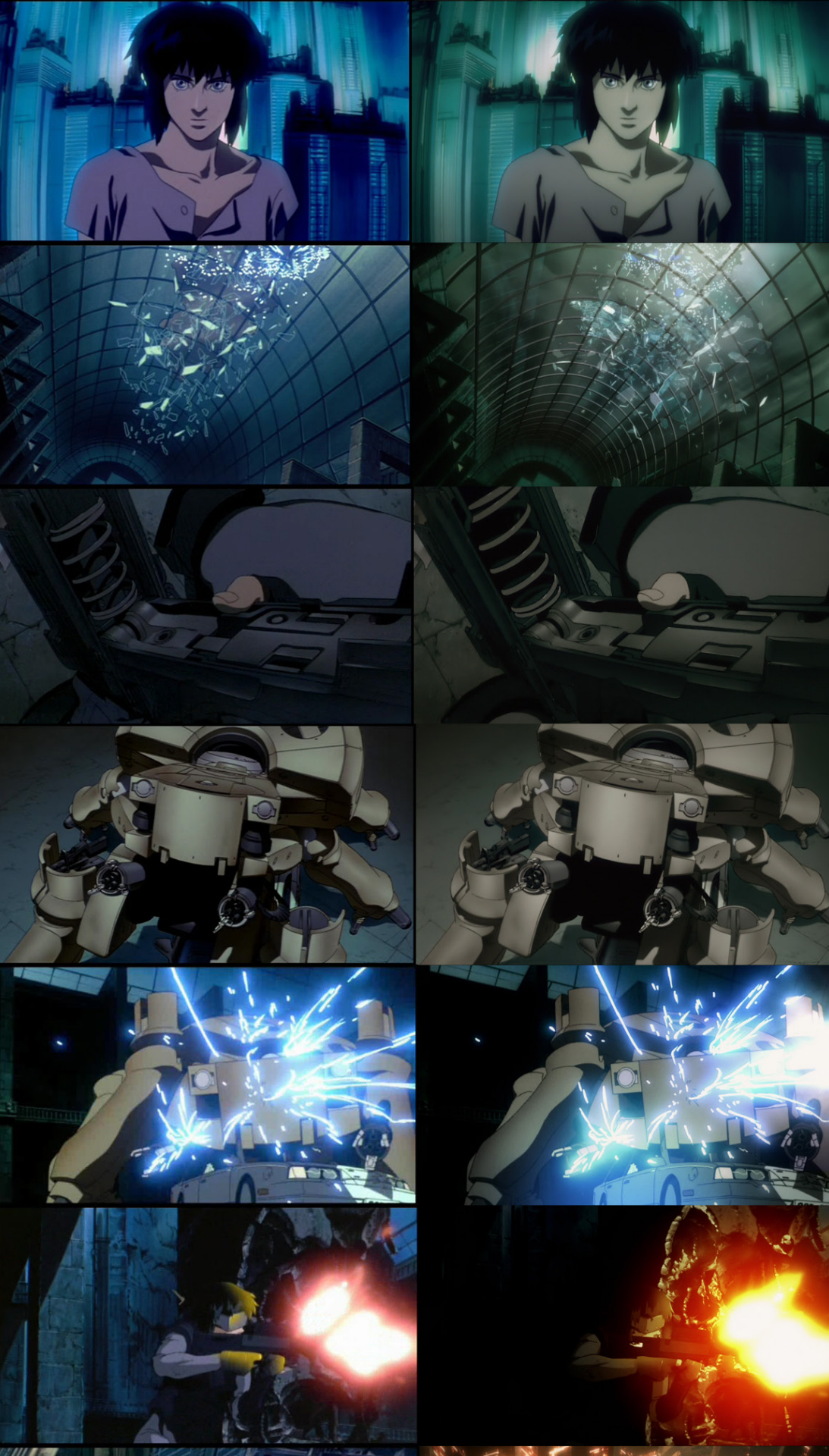
akció, vígjáték, slice of life, természetfeletti
9,5/10 - hétről hétre

Van még egy animetípus, amire 9,5 pontot adok: aminek tényleg minden pillanatát élveztem. Ez pedig ilyen. Nem számítottam rá, hogy ennyire népszerű lesz, de szerintem megérdemli. Az előző szám szezonos cikkében már kifejtettem, mennyire imádom a karaktereket, és ez a sorozat végére sem változott. Egyszerre cuki, wholesome, vicces



és akciódús. Tetszett, ahogy a három főszereplő élete között ugrált, egyiket sem éreztem alulreprezentálnak. (Ha nagyon választani kéne, esetleg Yor gyilkolásaiból néztem volna többet.) Tovább nem részletezem, hiszen Yuuko alaposan kifejtett mindent a címlaphoz tartozó cikkben. ([4. oldal](#)) Nagyon várom a folytatást, kíváncsi vagyok, hogy lesz-e összefüggőbb sztori, de még slice of life-ként is szívesen elnéznék egy 20 részt simán a kémcsaládunkkal.





anime

REMEK REMAKE: ANIME REMAKE-EK

Írta: tomyx20 (tomyx20.wordpress.com)





Néha eljár az idő egy-egy klasszikus felett, ezért remake készül belőle, olyan is előfordul, amikor az egyetlen indok a pénz. Nincs ez másként sem az élőszereplős alkotásokban, sem az animékben. Ez a cikk az animékből készült remake-ek fajtáit mutatja be példákon keresztül.

Mi is az a remake?

A remake egy korábban készült alkotás felújított és optimális esetben újragondolt változata. Remake-et azok a művek kapnak, melyek nagy rajongótáborral bírnak, ami azt jelenti, hogy általában több nyelvre is lefordították őket, így több magyarul is megjelent példával fogom szemléltetni a jelenséget.

A remake egyben folytatás is

Előfordul, hogy az alapanyag (pl. manga) még nem ér véget az anime befejezéséig. Ilyen esetben két lehetősége van a készítőnek, vagy félbehagyják a történetet, hogy majd később esetleg folytassák, vagy alternatív, úgynevezett anime-only befejezést adnak neki. Ilyenkor indokolt a leginkább remake-elni, hisz megkapjuk általa azt a hozzá méltó befejezést, amit az eredeti alkotó szánt neki.

Alternatív befejezést kapott a *Fullmetal Alchemist: a bölcsek kövének nyomában* (2003-2004) a mangához képest. Aztán nagyon hamar jött is a remake, a **Fullmetal Alchemist Testvéri-**



ség (2009-2010), ami az 51 részes első sorozat 34 részét 14 epizódba sűrítette, hiszen azok, akiknek nem volt komolyabb gond a memóriájával, még emlékeztek rá 5 évvel korábbról. Aztán ami még maradt a 64 részes második sorozatból, az már a manga történetét követte, és azzal közel egyidőben ért véget.

A másik hazánkban is ismert példa a 13 részes *Hellsing* (2001-2002) TV-sorozat, aminek a kisebbik fele készült a manga alapján, aztán teljesen más irányba haladt, mivel a manga 2008-ig futott. Ezt nem egy újabb sorozattal, hanem 10 részes OVA-sorozattal hozták helyre. A **Hellsing Ultimate** (2006-2012) is nagyon hamar követte az első változatot, csak 2 rész kellett neki, hogy átismételje, mi történt a TV-sorozat első felében. A Hellsingről bővebben az *AniMagazin* 16. és 17. számában olvashattok.

A **Fruits Basket** 2001-es, 26 részes változata sem tudta megvárni, hogy 2006-ban befejeződjön a mangája, ezért az utolsó két rész már



teljesen eltért attól. Aztán a 2019 és 2021 közötti, 63 részes remake 29 rész alatt - miközben kiköszörlte a módosítások okozta csorbát - át is dolgozta a mangának megfelelően a korábbi 24 részt, és aztán a végéig adaptálta az eredeti művet. Az új sorozat öröme a mangaka egy háromrészes mangát is készített hozzá. A Fruits Basketről bővebben az *AniMagazin* 63. számában olvashattok.

Félbemaradt a kilencvenes években az *Ushio to Tora* (1992-1993) és a *Bastard!!* (1992-1993) 10, illetve 6 részes OVA-sorozat. Az Ushio to Tora mangája 1996-ban ért véget, a Bastard!! mangája 2010 óta van hiátuson. Teltek az évtizedek, és mindkét mű kapott egy-egy hosszabb animéváltozatot. Az **Ushio to Tora** (2015-2016) 39 részt, a **Bastard!! -Heavy Metal, Dark Fantasy-** (2022) 24 részt. Az Ushio to Toráról lásd az elemzést az *AniMagazin* 67. számában. A Bastard!!-ról a következő számban.

Többször is félbemaradt a **Hunter X Hunter** úgy a manga, mint az anime. Az első, 92 részes



animéje 1999 és 2004 között futott – ideértve az OVÁ-kat is –, a manga ellenben 2018 óta van hiátuson, ezért akkor nem zárták le a sztorit, hanem félbehagyták. Ennek ellenére 2011-ben megint az elejétől futottak neki az adaptációnak, így 75 rész után előzték ki a régi sorozatot, majd a 2014-ben a 148. rész végére ismét beérték a mangát. A Hunter X Hunterről bővebben az *AniMagazin* 66. számában olvashattok.

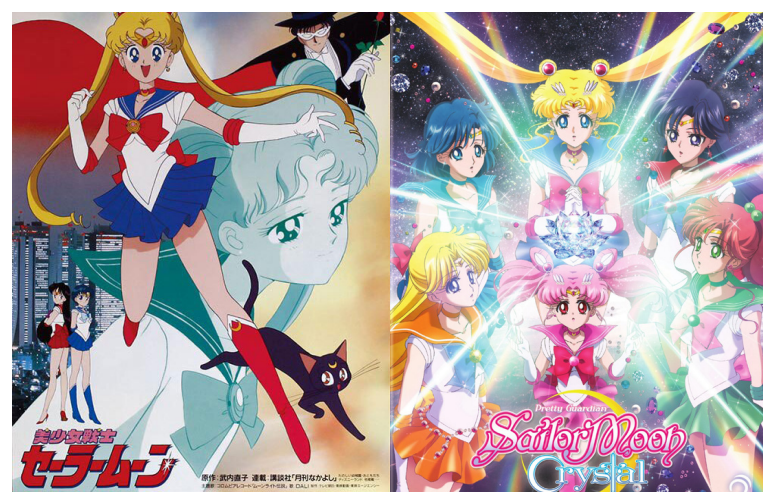


Nincs már idő (rövidebb változatok)

A '80-as, '90-es években még volt idejük a gyerekeknek hosszú sorozatokat nézni a TV-ben (pl. a 200 részes *Sailor Moont*, a 291 részes *Dragon Ball Z*-et vagy a 114 részes *Saint Seiyát*). A 2010-es évektől elindult egy olyan trend, hogy ezeket a sorozatokat úgy remake-elik, hogy az rövidebb legyen.

Az első eset, amikor csak simán újravágják az eredeti alapanyagot, amit kis túlzással egy elkötelezett rajongó is meg tudna tenni.

Ez a **Dragon Ball Kai**nál történt, ahol az eredeti, 291 részes *Dragon Ball Z* (1989-1996) sorozatot vágták össze 167 epizódba 2009 és 2015 között. Jogi okokból új zenéket kapott, és szép új opening-ending párosokat, de ezen túl többet nem nyújtott a korábbi változathoz képest, viszont ez is volt a célja, hiszen szinte felére csökkentette a játékidőt. A töltelékreszek kivágásával mangahűbb lett az eredetinel. Nem aratott túl



nagy sikert a régi rajongók körében, azonban újakat sikerült bevonoznia, s így elkészülhetett folytatása, a *Dragon Ball Super*.

Az a gyakoribb eset, hogy teljesen újrarajzolják a sorozatot.

Ez történt a **Sailor Moon Crystal** esetében is, ami azonban nem tett jót neki. Két jelentős változás történt, az egyik a látvány (az animáció minősége és a karakterdizájn), ami rosszabbul sikerült az eredetinel kisebb költségvetés miatt, a másik a történet, ami eléggé különbözött, és lerövidült, hiszen a műfaj is módosult azáltal, hogy kihagyta az eredeti sorozatot jellemző „hét szörnye” jelenléte. A 200 részes *Sailor Moon* (1992-1997) 166 része 39 részre és két filmre rövidült 2014 és 2021 között, illetve az utolsó 34 rész kapni fog még egy kétrészes filmváltozatot 2023-ban. A **Sailor Moon Crystal**ról bővebben az *AniMagazin 62.* számában olvashattok.

A **Saint Seiya** (1986-1990) eredeti sorozata 114 részt ért meg. Ehhez nyúlt full CGI grafikával



a Netflix megbízásából a Toei Animation. Az eredmény nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A 2019-es és 2020-as 2 darab 6 részes évad után nem kapott folytatást. Abban a 12 részben viszont feldolgozta az eredeti anime 41 részét. Amellett, hogy az új változat erősen tömörített, néhány szereplőnek még a nemét is megváltoztatta.

Új animációs technika

Olyan remake is akad, amikor új technológiával valósítják meg ugyanazt a régi, gyönyörűen megrajzolt filmet. Ilyen a 2008-as **Ghost in the Shell 2.0** film, ami ugyanaz, mint az 1995-ös *Ghost in the Shell* film, csak 3D-s számítógépes animációval, 6.1 hangzással és modernebb szöveggel. Nem mindig tett neki jót az új látvány, és csak 13 év telt el a két film közt, ami szintén inkább a bőrlelőzés felé mozdítja a mérleg nyelvét, mint a szükséges felújítás irányába. Illetve, ha már itt tartunk, kapott egy előszereplős amerikai remake-et is a



film 2017-ben, ami már jobban eltért az eredetitől.

Az eredeti Ghost in the Shellről az *AniMagazin 58.* számában olvashattok, az előszereplős remake-ről a *37. számban*.

Új megközelítések

Van, hogy egy régebbi változat nem teljesen fedi le a mangát. Ilyen volt a *JoJo's Bizarre Adventure* (1993–1994, 2000–2002) 13 részes OVA változata. Ugyan elejétől végéig adaptálta a mangát, de ki kellett hagynia és sűrítene kellett, hogy beleférjen a történet a 13 részbe, mivel egy OVA nem húzható ennél hosszabban. Ilyen gondja viszont nem volt a **JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders** (2014-2015) TV-sorozatnak, ami 48 részben mesélte újra a sztorit. Lásd az elemzést az *AniMagazin 66.* számában.

Azonban lehet az irány ellentétes, és egy hosszabb sorozatból készülhet játékidőre rövidebb mozifilmsorozat.



Ez történt a **Berserk: The Golden Age Arc** (2012-2013) trilógiával, ami a 25 részes Berserk (1997-1998) sorozatot dolgozta fel rövidebben, illetve a **Rebuild of Evangelion** (2007-2021) kvadrológia, ami eléggé átdolgozta a 26 részes **Neon Genesis Evangelion** (1995-1996) TV-sorozatot. A Berserk részletes elemzését lásd az [AniMagazin 49.](#) számában.

Ide sorolható még a műfajváltás, amikor a remake nem olyan műfajú, mint az eredeti mű.



Ilyen a **Cream Lemon: New Generation** (2006), ami négyrészes ecchi feldolgozása az eredetileg hentai műfajú, 38 részes **Cream Lemon** (1984-1993) OVA-sorozatnak. Az új sorozat az eredetivel ellentétben nem tartalmaz explicit szexjeleneteket.

Hasonlóan járt el a **Yume de Aetara**, ami először egy 3 részes OVA-sorozatot kapott 1998-ban, majd még ugyanabban az évben egy 16 részes, részenként 7 perces TV-sorozatot. Az első változat romantikus dráma, míg a második inkább ecchi vígjáték. Utóbbinál sokkal összetettebb a történet a több epizódnak hála, így bár alig telt el idő a remake és az eredeti mű között, mégis volt értelme a feldolgozásnak. A Yume de Aetaráról az [AniMagazin 38.](#) számában olvashattok bővebben.

Remake-manga adaptációja

Olyan is előfordult már, hogy a **Birdy the mighty**, 1985 és 1988 között futó mangája kapott



egy négyrészes OVÁ-t 1996 és 1997 között, majd készült egy hosszabb, komolyabb remake-je a mangának 2002 és 2008 között, amit a 25 részes **Birdy the Mighty: Decode** (2008-2009) TV-sorozatban adaptáltak. Érdekessége, hogy részben ez a mű inspirálta Zack Snyder **Acélember** című filmjét. Ebben az esetben nem a stúdió nyúlt a korábbi animéhez, hanem a mangaka gondolta újra a korábbi művét, ami megint lett olyan jó, hogy anime készüljön belőle.

Évfordulósok

A remake egyik oka lehet valamilyen kerek évforduló is, mint ahogy a példánál látni fogjuk. Ez nem képez külön csoportot, hanem a fentiek valamelyikébe tartoznak a benne szereplő animék.

A **Dragon Ball Kai** például a **Dragon Ball Z** 20. évfordulójára készült el, ezzel is reklámozták. Bár a **Dororó**nál nem képezte a promóció részét, elég nyilvánvaló, hogy a remake az eredeti soro-



zat 50. évfordulójára készült. Az eredeti, 1969-es sorozat még a kornak megfelelően fekete-fehér és könnyedebb hangvételi volt, 26 résszel. Az új, 2019-es, 24 részes változat komolyabban veszi magát elődjénél, már színes és sokkal látványosabb, hála a technológia 50 éves fejlődésének. Ebben az esetben is teljesen újrarajzolták a sorozatot. Itt sokkal jobban érezhető a két változat különbsége és jobban érthető, miért van szükség remake-re, mint például a Dragon Ball Kainál. A **Dororó**ról bővebben az [AniMagazin 48.](#) számában olvashattok.

*Ezek a legfontosabb változatai az animés remake-eknek. Nehéz lenne az összeset felsorolni, de mind a fenti kategóriák valamelyikébe esne. A többször is feldolgozott animéket (például a **Tsubasa Kapitányt**) ez a cikk nem tartalmazza, mivel azokhoz mélyebb betekintés lenne szükséges az egymáshoz és az eredeti műhöz való viszonyulásuk leírása miatt.*





manga

GTO (GREAT TEACHER ONIZUKA) MANGA

avagy sosem tudhatod, honnan jön a motiváció

Írta: A. Kristóf



Bevezető

A GTO azon mangák közé tartozik, amelyek az ember nem tud komolyan venni. Nem azért, mert nem akarja, hanem mert az író szánt szándéka volt, hogy egy könnyed és szórakoztató művet alkosson. Ennek megfelelően a manga főbb témái a fiatalok élete, a szex (vagy legalábbis annak a megtapasztalása), a hivatás, az egyén helye a társadalomban és egyéb hasonló témák, melyek mindenkit érintenek, mégis (vagy pont emiatt) könnyen kényes és komikus helyzetbe sodorhatják a manga szereplőit.

Így tehát a manga egy szórakoztató mű, mindenképp olyan, mely könnyen mosolyt csal az olvasó arcára, de gyakran a kényes és nevetséges helyzetek közé komoly vagy mélyreható gondolatok is beférnek.

A manga története

Főhősünk Onizuka Eikichi névre hallgat, 22 éves, aki mindeddig az ideje nagy részét motoros bandákban, alkalmi munkákon, valamint a szexről álmodozva töltötte. A szerencse eddig nem állt az oldalán, és ugyan a többi bandatag sem sikeres a tapasztalatszerzés útján, ha a lányokról van szó, ez valahogy őt nem vigasztalja. Szerencse nélkül és mindössze egy valamirevaló gondolattal a fejében (hogy valahogy „nagy ember” legyen) Onizuka amikor csak teheti, a lányok fehéreneműjét lesi a helyi áruházban. Itt pontosítani szeretném, hogy

a „nagy ember” ebben az esetben nem pénzt és nem is befolyást jelent, hanem olyan személyt, akit tisztelnek, és akire felnéz a többi ember. Tehát önmagában nem egy rossz életcél. Azonban könnyebb mondani/gondolni, mint csinálni.

Egy nap azonban a csillagok kedvezően álltak Onizuka számára, ugyanis kedvenc elfoglaltsága közben az áruházban (sejtitek, mit csinálva), egy fiatal lány párbeszédet kezdeményez vele, majd végül beleegyezik egy randiba. Ismeritek a mondást, ha valami túl szép ahhoz, hogy igaz legyen, az általában nem is az. A randi azonban jól ment, sőt több mint jól, és Onizuka egy „szerelem hotelben” találja magát a lánnyal, alig egy karnyújtásnyira attól, hogy elveszítse a szüzességét. Azonban még mielőtt a dolgok egyenesbe jöttek volna, egy hang hallatszott. Nem, nem olyan; valaki kiáltott az ablak alatt. Ott azonban nem a szőke herceg állt fehér lovon (nos, a ló állt volna), hanem egy kérdés nélkül középkorú, kissé elhízott és messziről láthatóan átlagos férfi. Meglepő módon a férfi egyetlen kérésére a lány a nyakába



ugrott (nem vicc, a második emeletről). Tudjátok, hogy van, az első alkalmat sose felejtí el az ember: így amikor Onizuka megtudja, hogy a férfi egy tanár, eldönti, hogy ő is tanár lesz, bármi áron, és fiatal lányokat fog felcsípni.

Miért írtam le ilyen hosszan az első fejezetet a mangából? Mert ez az a fejezet, ami megal-



pozza a manga stílusát. A történet során Onizuka rendszeresen fog ilyen és ehhez hasonló, furcsa vagy számára érthetetlen helyzetekkel találkozni. Amikor egy volt motoros bandatag tanár lesz, a röhejes és kényelmetlen események mindennaposá válnak.

A történet fontosabb szereplői

Onizuka Eikichi frissen végzett tanár, aki mielőst munkába áll, három fontos dolgot tapasztal. Az első, hogy szeret tanítani. Mármost nem csupán élvezi az addigi alkalmi munkákhoz képest, hanem valódi elhivatottságot érez a tanítás iránt. Így az órán többnyire eltér az előírt tantervtől, és helyette élettapasztalatokat oszt meg.





Nos, hogy ezek mennyire hasznosak egy volt motoros bandatagtól, azt nehéz megmondani, mindenképp érdemes azokat egy csipet sóval fogyasztani. Viszont a másik két dolog, amire rá jön, mikor az osztály elé áll, már nem ennyire kedvezőek a számára.

Amikor végre a tettek mezejére lép, és megpróbál fiatal lányokkal ismerkedni az iskolában, arra kell ráésmélnie, hogy van lelkiismerete és magas erkölcsi morálja. Egyik sem hasznos dolog, ha a pozíciódat akarod arra használni, hogy naiv fiatalokat vezess egy neked kedvező úton.

Mihez kezd Onizuka ebben a helyzetben? Nos, túl sok választása nincs, így lemond a lányokkal való tapasztalatszerzésről, és minden erejével a tanításra koncentrál: hogy ő legyen a legjobb tanár a világon.

A manga rajzstílusa

A rajzstílus a karakterekre koncentrál, ez alatt azt értem, hogy a háttér részletezése most háttérbe szorul, viszont a karakterek jól felismerhetők, szépen kidolgozottak és különös figyelmet kaptak az arckifejezéseik. Ennek ellenére nekem a háttér megrajzolása is tetszik, még akkor is, ha nem részletesen kidolgozott. Ugyanakkor a manga rajzstílusa összességében egy szép és mutatós munka, amit kellemes volt olvasni.

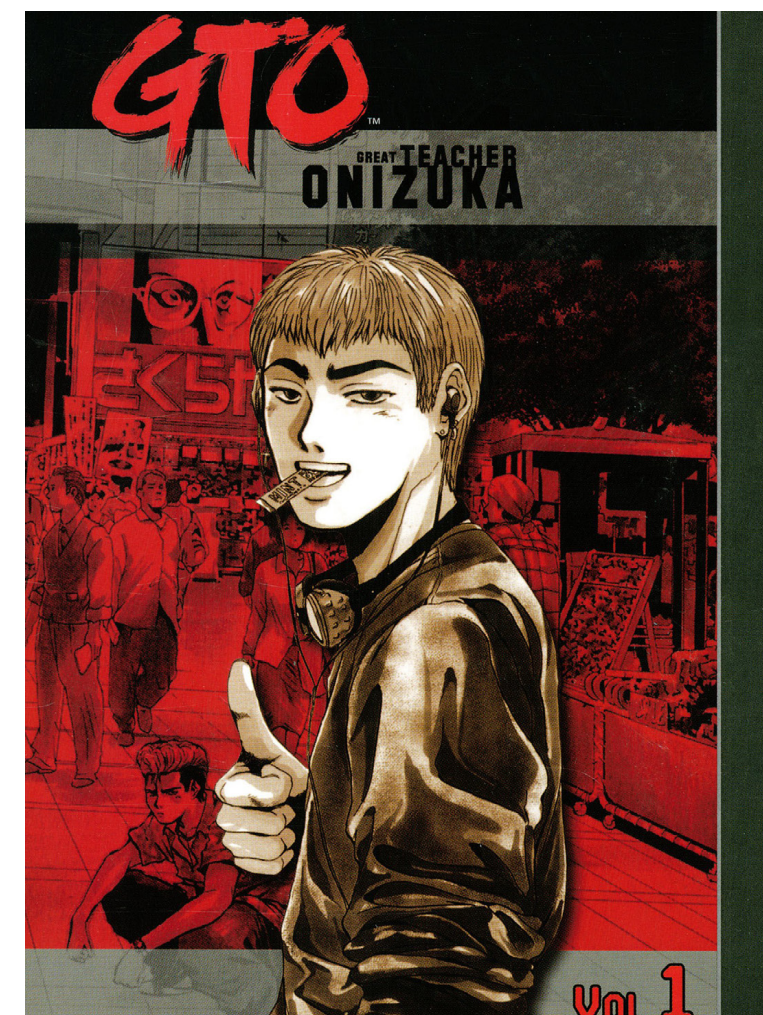
Ajánlás és a manga utóélete

A GTO-t elsősorban olyanoknak ajánlom, akik szeretnék valami humoros, könnyű történetet olvasni, amiben néha előfordul pár komolyabb téma is. A manga története egyszerű, tehát félbe lehet hagyni, majd ismét elővenni, amikor az embernek van ideje; a megértéséhez nem feltét-



lenül van szüksége sok szabadidőre az olvasónak. Annak ellenére, hogy nem egy komplikált történet, vagy talán pont emiatt, igencsak népszerű lett. Olyannyira, hogy számos TV drama sorozat készült a manga különböző részeiből. Továbbá egy 43 részes anime adaptációt is kapott.

Így tehát a történet népszerű, sok formában elérhető és megtekinthető. Akiknek felkeltettem az érdeklődését, van miből választaniuk.



Író: Fujisawa Tooru

Műfaj: vígjáték, shounen, akció stb.

Hossz: 25 tankobon kötet

Publikálás időszaka:

1997. január 8. – 2002. február 13.



manga

NURARIHYON NO MAGO

bazár a Japán folklórból

Írta: A. Kristóf



Bevezető

Ezúttal egy olyan mangát ajánlok olvasásra, amely már véget ért, tehát úgymond letett valamit az asztalra. A manga már 2012 decemberében befejeződött, lassan 10 éve, azóta két anime sorozat (első és második szezon) készült belőle, így tehát nem lennék meglepődve, ha egyes olvasók ismernék a művet ebben a formájában. Ennek ellenére számukra is ajánlom a mangát, mivel a története nemcsak részletesebb, de egyéb olyan élményeket nyújt, amelyeket az anime nem tartalmaz. Ez természetesen kétirányú út, mivel itt olyan dolgokra gondolok, amelyek a két médium stílusából adódnak.

Maga a történet átlagos vagy talán sokkal helyesebb lenne, ha azt mondanám, hogy nagyszerűen illeszkedik a műfaj kereteibe. Ezzel véleményem szerint nincs semmi gond, senkinek nem kell panaszt benyújtania azért, mert azt kapta meg, amit kért, de erről részletesebben a továbbiakban.

A történet világa

A történet középpontjában a yokaiok állnak, ami önmagában nem egy meglepő dolog, hiszen mint a japán folklór legismertebb elemei, rengeteg mangában és animében felbukkannak. De mi is az a yokai?

A yokait gyakran démonokként fordítják, ez azonban teljes mértékben hibás. Egyrészt azért,

mert a yokai sokkal több, mint amit a nyugati (ábrahámi vallások szerinti) démon jelentése magában foglal, másrészt pedig azért, mert a yokai a velejéig gonosztól a csintalanon át, a passzívtól egészen a segítőkészig mindenféle szellemet/létformát magába foglal. Ez nem újdonság, még az anime és manga megjelenése előtt papírra vetett történetekben is a yokaiok egy színes társaság. Színes mibenlétük pedig nem csupán a már említett személyiségükből ered, hanem a formájukból is: annyi féle yokai létezik, amennyit csak el tudtak képzelni a japán alkotók. Ez nyugati szemmel igencsak meglepő vagy furá, de ha észben tartjuk, hogy sokáig (és igazság szerint még manapság is) a sintó vallás volt a domináns hit Japánban, akkor érthetővé válhat ez a szabadság, amit a japán folklór élvez. Gondolok itt arra, hogy ameddig az ábrahámi vallások abszolút determinisztikusak (van pokol, menny és valami a kettő között, de az nem biztos), addig a sintoizmus és a buddhizmus is (mely később került Japánba) elképesztően szabad kezűek ilyen téren. Ezt nem szeretném tovább bontani, mert már messzire barangoltam a cikk témájától. Végezetül annyit, hogy a sintó vallásban egy forgalmas út menti kő is lehet „szent”, így talán nem csoda, hogy a Japán folklór annyira színes, mint bármelyik isztambuli nagy bazár.

A történet főszereplője Nura Rikou, aki 1/4 részt yokai, tehát a nagyapja egy teljes jogú yokai, aki a Nura klán jelenlegi vezetője. Így Rikou élete nem könnyű, a stigma, amit a yokai vér nyom az életére, komoly terheket rak a vállára. Terhek, melye-

ket a történet elején nem akar elismerni, később azonban elfogadja őket, és elhatározza, hogy jót csinál a rosszból: tehát nemcsak átveszi a klán vezetését, hanem jómódorra is tanítja a klánba tartozó yokaiokat.

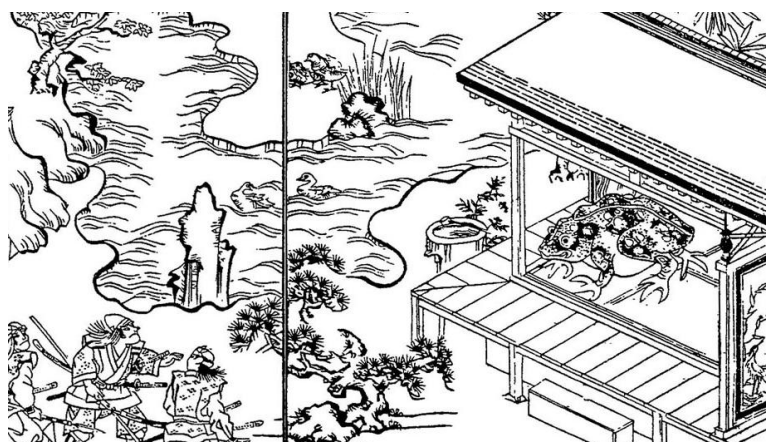
Ezzel egy mondatban sikerült megfogalmaznom, hogy miért átlagos vagy legalábbis jól ismert a manga története. A fiatal vezető, aki komoly nehézségek után a rossz sorsát jóra fordítja, mindenki számára ismert Shakespeare *Hamletje*



és a Disney *Oroszlánkirálya* óta. Most azonban arról szeretnék beszélni, hogy ez mégis miért nem rossz dolog, miért nem olyasvalami, amiért el kellene hagyni a mangát.

Nos, első sorban azért, mert a régi kerékvágás működik, mindenki szereti az ilyen típusú történeteket! Vagy kicsit másképp mondva, a régi és bevált módszer nemcsak régi, de valóban bevált is. („Én csak azt mondom, Pelikán elvtárs, a nemzetközi helyzet egyre fokozódik.”)





Még egyszerűbben, a manga egy közismert, közkedvelt és bizonyítottan eladható kategóriába tartozik. Ez azonban nem azt jelenti, hogy az író és alkotó stábja nem fektetett bele semmi erőfeszítést, kreativitást vagy humort, ahogy az ilyen műveknél sajnos elő szokott fordulni. Sőt ebben az esetben ennek az ellenkezője az igaz. Itt Terry Pratchett szavai jutnak az eszembe: „a jól ismert történeteknek mindenki ismeri az elejét és a végét, ami fontos, amiért az emberek olvassák őket, az a két pont között történik”.

Összegezve, a manga egy jól ismert és gazdag műfajba tartozik, ennek ellenére nem egy sablonos, íz és szín nélküli alkotás, hanem olyan, amelyik teljes mértékben kihasznál minden előnyt, amit a műfaj nyújt.

A „fontosabb szereplők” fejezetet most kihagyom, helyette inkább még egy záró gondolatot osztanék meg az olvasóval. Korábban említettem a hasonlóságot a Hamlet, az Oroszlánkirály és a manga között. Nos, ez egy erősen általáno-



sított hasonlóság, a manga sokkal inkább hajaz az Oroszlánkirályra, mint a Hamletre. Ez nem amiatt van, hogy gyenge minőségű lenne, hanem mert a Hamlet egy egyedi alkotás a művészet történelmében. A manga története relatíve egyszerű és könnyen érthető, akárcsak az Oroszlánkirályé, így az olvasó számára nem fog jelentős gondot okozni a mű, ugyanakkor nem is túl sablonos vagy átlátható. Tehát olyan alkotás, mely jól egyensúlyozza a cselekmény folyamatoságát, így a történet kibontakozásának sebessége se nem túl gyors, se nem túl lassú



A manga rajzstílusa

Ez az a fejezet, ahol csak dicsérni lehet/szoktam a mangát. Ugyanakkor általában olyan mangákat szoktam olvasni/javasolni, amelyek megérdemlik az ember idejét. Nem szeretném fölöslegesen szaporítani a szót, a képek a cikkben magukért beszélnek, amit viszont mindenképp ki szeretnék emelni, az a yokaiok megrajzolása. Ez az, ami különösen megragadta a figyelmemet. Nem csupán látványos, de kreatív és figyelemre méltó is. Ha másért nem is, pusztán ezekért a rajzokért érdemes átlapozni.

A manga utóólete

Mint azt már a bevezetőben is említettem, a manga elég kedvelt volt a rajongók sorában ahhoz, hogy két 24 részes animét készítsenek belőle. Így habár nem kapott folytatást vagy spin off-ot,



mégis egy közkedvelt és ismert alkotásról van szó. Emellett a mangának és az animének is készült hivatalos angol fordítása, melyet Észak-Amerikában forgalomba is hoztak.

A manga és az animék magyar felirattal is megtalálhatóak a különböző rajongói oldalakon. Így tehát könnyen és széles körben elérhető a mű bárki számára.

Író: Shiibashi Hiroshi

Műfaj: akció, kaland, természetfeletti stb

Hossz: 25 tankobon kötet

Megjelenés éve:

2008. március 10. – 2012. december 28.





live action

HANDMADE LOVE

Írta: Yuuko



Most egy koreai minisorozatot szeretnék nektek bemutatni, ami bár gyakorlatilag hosszúság tekintetében egy filmet tesz ki, mégis nagyon érdekes történettel rendelkezik. Mondjuk nagyon örültem volna annak, ha 8x19 perces műsoridő helyett egy rendes 16 részes sorozatot kaptunk volna részenkénti 60-70 perccel. Korábban már írtam egy ajánlót a Hotel del Lunáról (AniMagazin 59), és a Mystic Pop-up Barról (AniMagazin 63) is, és leginkább ezekhez tudnám hasonlítani. A koreai sorozatok esetében nagy kedvenceim a fantasy művek, amelyekben erős, határozott női főszereplők vannak (még ha sajnos ezt néha azzal érik el, hogy a férfi főszereplő esetenként teljesen a háttérbe szorul), és nem a romantikán van bennük a fő hangsúly.

Történet

Hasonlóan a fentebb említett két sorozathoz, bizonyos események következtében főszereplőnket büntetésből arra kötelezték, hogy másoknak segítsen. Viszont itt azért kicsit megcsavarták a dolgot, és a tragikus sorsú női főszereplő helyett egy isten lett a főhős. Wovent letaszítják a mennyből, mivel megszegett egy tabut. Emiatt az emberek világában élve (és a változatosság kedvéért) 100 éven belül segítenie kell 10 ezer embernek, ha vissza akar térni. Elég egyedi módon viszik ezt véghez: a Handmade Love nevű boltot működtetve egy-egy gyönyörű ruha elkészítésével éri el, hogy a kliensek szembenézzenek a prob-

lémáikkal, képesek legyenek észrevenni a hibáikat vagy éppen túllépni a traumáikon. Wovennek már majdnem sikerült is teljesítenie a kvótát, ami valószínűleg csak hűséges segédjének köszönhető, mivel főszereplő istenünk inkább az ágyban heverésne munka helyett. Hiába is, elég nehéz istenként az emberek érzelmeit megérteni... De visszatérve a történethez, egy munka során találkozik Han Sa Ranggal (nevének jelentése szerelem), aki hűtlen exén szeretne bosszút állni. Woven nem is sejti, hogy a látszólag egyszerű esetnek tűnő ügyfél teljesen fel fogja forgatni addigi életét.

Annak ellenére, hogy Woven a főszereplő, a sorozat leginkább mégis Sa Rangra fókuszál – hogyan lesz képes feldolgozni a történeteket és továbblépni, valamint másokkal is rendezni a kapcsolatát. Az ő hatására kezd Woven egyre többet foglalkozni az ügyfeleivel, és ezáltal ő is egyre emberibbé válik. (Bár tényleg furcsa belegondolni, hogy az eddigi hozzáállásával hogyan volt képes ennyi embernek segíteni.)



Megvalósítás

A látvány egyszerűen gyönyörű, az elején van egy pár perces „fantasy” jelenet, amelyben Wovent kivágják a mennyből, ott egyszerűen minden tökéletes. A háttér, a zenék, a színészek alakítása... tényleg minden. A Handmade Love kinézete is nagyon szép, egy hangulatos és egyedi boltot láthatunk, nemhiába ott zajlik a történetek nagy része. Ahhoz, hogy Woven képes legyen elkészíteni a tökéletes ruhát az aktuális ügyfélnek, annak cserébe hoznia kell egy olyan ruhadarabot, amelyhez erős érzelmi kötődése van. Az anyag megérintésével tud Woven betekintést nyerni az életükbe és az érzéseikbe. Ilyenkor pedig úgy tudott hozzáérni az aktuális kabáthoz vagy éppen kardigánhoz, hogy még életében nem akartam ennyire ruha lenni, mint amikor végigsimított az anyagon. Jó, ez így eléggé abszurdnak tűnhet, de mentségemre legyen mondva, még csak most ismerkedtem meg Lee Soo Hyuk munkásságával.





És (fangirl mód on) egyszerűen imádom. Nem is értem, hogy nem láttam tőle eddig még semmit sem, pedig itt nagyon tetszett az alakítása, és szerintem eszméletlenül jóképű. A leginkább ismert szerepe eddig talán Gwi volt a *Scholar Who Walks the Nightban*. Most pedig az idei Tomorrow című drámában szerzett magának népszerűséget. Sa Rang szerepét a színésznőként viszonylag ismeretlen Lee Su Ji kapta, aki eddig már idolként, illetve különböző műsorokban is tevékenykedett. Én elégedett voltam a játékaival, jól hozta a karakterét, aki szerencsére kedvelhető és megérthető

volt. Bár Lee Soo Hyuk egyszerűen ellopta a showt minden értelemben. A többi színész, aki feltűnik a részek alatt, szintén nem túl ismert, ennek ellenére egyikük alakítására sem lehet panasz – mondjuk azt hozzátenném, hogy nem is kaptak sok képernyőidőt. A két főszereplőn kívül még Woven szolgálja, Joey volt jelen minden részben.

A zenék is nagyon tetszettek, sokat tudtak dobni egy-egy jelenet hangulatán (és a dögösségi faktorán). Az elején lévő zenétől gyakorlatilag a hideg rázott, olyan zseniális volt. Sajnos sem zene-

szert, sem címet nem tudok mondani, én is csak egy megvágott dalt tudtam leszedni a netről, mert úgy jártunk vele, mint a *Kakegurui* live action zenéjével, amit szintén nem lehet sehol sem fellelni teljes egészében. Pedig mindkét dalt imádom, és nagy kár, hogy nem lehet őket rendesen hallgatni.

És ami nem tetszett benne

Ennyi dicséret után meglepő lehet, hogy egy külön részt szentelek annak, hogy mit nem szerettem benne. De úgy érzem, ezt most muszáj kiírnom magamból. Magát az alapötletet annyira, de annyira imádom. Már a bevezetőben írtam, hogy nagy gyengéim a hasonló sorozatok. Ráadásul itt most a változatosság kedvéért nem egy csajt, hanem egy srácot ítélnék emberek közötti gürizésre. Mivel a fent említett két sorozatban a férfi főszereplők kicsit háttérbe szorultak a kissé extravagáns csajok mellett, érdekes volt, hogy most egy srác a főszereplő. Így is klisés? Igen. De legalább kicsit újszerű? Szintén igen. Lehetett volna belőle egy nagyon jó sorozatot kihozni? Természetesen. Jó sorozat is lett? Persze. De lehetett volna sokkal jobb is... Magának a sorozatnak a legnagyobb hibája az, hogy szinte már nem is egy sorozat. A maga

sacc 8 x 19 perccel gyakorlatilag egy 150 perces filmnek felel meg. És bár van eleje és viszonylag kerek befejezése is, maga a történet és a karakterek fejlődése túl gyorsan jutott el A-ból B-be.

Minden adva volt egy fantasztikus sorozathoz, és úgy érzem, hogy ha egy rendes 16 x 60 vagy 70 perces műsoridőt kapott volna, akkor ez lehetett volna számomra A fantasy sorozat. Az alaptörténet nem mondható egyedülállóan, de a maga módján kifejezetten egyedi. A szereplők kedvelhetőek, főleg Woven, de Sa Rang karakteréből is még nagyon sok mindent ki lehetett volna hozni.

Még a sztori rövidege ellenére is lehetett látni a változásokat mindkettejük személyiségében, de főleg Woven érzelmeinek a változását szerettem benne. Amikor néztem a sorozatot, egyszerűen beindult egy mini vetítés a fejemben is, hogy mivel lehetett volna még kiegészíteni a történetet, tényleg rengeteg potenciál volt még benne.



„...bár van eleje és viszonylag kerek befejezése is, maga a történet és a karakterek fejlődése túl gyorsan jutott el A-ból B-be.”



Az ilyen epizodikus, különböző embereknek segítő történetekben mindig nagyon érdekes témákat lehet boncolgatni – lehetnek bennük drámai, megható és izgalmas epizódok. Itt is kaptunk néhány érdekes történetet, amik nagyon tetszettek, de még sokkal többet is néztem volna belőlük. Jól reflektálhattak volna a főszereplők kapcsolatának alakulására is, és a főistennőn kívül más istenek is megjelenhettek volna.

Annak ellenére, hogy alig tudtunk meg Wovenről bármit is, egy nagyon komplex karakternek tűnt, akinek a vívódását (lenézi az embereket, de segítenie kell rajtuk), majd az új érzéseivel való megbirkózását remekül lehetett volna tovább fejtegetni, és egy izgalmas háttértörténetet összedobni neki. Engem nagyon érdekelt volna, hogy miket művelt istenként, hiszen nem véletlenül szánta rá magát arra, amit tett a sorozat elején. Illetve engem Woven lábtörlőjének, pardon, segítőjének a története is érdekelt volna, hogy

honnan ered a megkérdőjelezhetetlen lojalitása főszereplő istenünk felé.

Félreértés ne essék, ez így is egy remek minisorozat, jó történettel, csodás díszletekkel, zenével és tehetséges színészekkel. De az ember akaratlanul is sokkal, de sokkal többet akarna belőle. Nem voltak szponzorok, mert a rendező még szinte ismeretlen? Vagy nem mert/mertek rögtön egy hosszú sorozattal kezdeni? Még azt sem bántam volna, ha telerakják szépen tálalt reklámokkal. Plusz ha már ruhákat készítenek benne, lehetett volna a szponzor egy-két ruhamárka is. Az ízléses reklámot szívesen elviselem, ha cserébe csodaszép egy sorozat, és szerintem ezzel nem vagyok egyedül.

De összességében ez egy remek alapkonceptióval rendelkező minisorozat volt, ráadásul még dicséretesebbé teszi, hogy a rendező-forgatókönyvíró viszonylag kezdőnek számít. És MDL-en nem is volt megjelölve rendezőként sem ennél a sorozat-



nál, sem a The Temperature of Language: Our Nineteen-nél, pedig a net szerint annál is közreműködött. Ajánlom mindenkinek, akinek felkeltette az érdeklődését, mert a rövidege ellenére is érdemes megnézni. Nagyon remélem, hogy még több csodás ötlet van a rendező tarsolyában, és láthatjuk is majd őket (szépen kibontva) a közeljövőben.



Cím: Handmade Love
Év: 2020-2021
Részek: 8 x 19 perc
Értékelés: MDL: 7,8 / imdb: 8,1



live action

JAPÁN FILMHÉT

Írta: Iskariotes, Dózsa Gergő





A járvány sok élő eseménytől megfosztott minket, így hiába volt annyi online Japán Filmfesztivál, az nem pótolta a Toldi mozi nagytermében eltöltött időt, idén azonban végre újra ott élvezhettük a Japán Filmhetet, melyen négy film került vetítésre június 21-24-e között.

Négy nagyon különböző alkotást láthatott a nagyjérdemű, melyekről a következő oldalakon fogunk nektek beszámolni. Volt utolsó pillanatban egy sorrendváltás, melynek örültem, így ugyanis a Bosszantó bentók lett tulajdonképpen a nyitófilm, mely a leginkább érdekelt, és nagyon örültem, hogy ezzel kezdték a filmhetet, de miért is? Olvassatok tovább!

Bosszantó Bentók (írta: Dózsa Gergő)

A történet főhősei egy csonka család tagjai, melyből az idősebb lány már elköltözött, így az egyedülálló anyuka ottmarad a kisebbik, felső középiskolát éppen elkezdő lányával, aki épp a lázadó korszakát éli. Nem szól anyjához, nem hajlandó semmit se megcsinálni neki. Emiatt az anya igen csak dühös és elkeseredett, ezért úgy dönt, olyan bentókat készít neki, melyekkel csak még jobban változásra tudja sarkallni vadóc lányát. A bentók a legkülönbözőbb formákat öltenek, legyen az reklámfigura vagy Sadako A körből. Futaba természetesen csak még idegesebb lesz anyjára, mégis mindig elfogyasztja az ételt. A bentókkal ismertté váló anyukát megkeresi egy hozzá hasonlóan tra-

gikusán módon egyedül maradó apuka, aki Tokióban neveli leendő első osztályos kisfiát, és segítséget kér tőle. A történet során több plot twisttel fogunk találkozni, Futabát megtalálja a diákszelem, anyját is kikezdi a sok éjszakázás, azonban ezeket most nem kívánjuk részletezni, inkább néztek meg a filmet!

A film két részre bontható, az első fele kifejezetten vidám, vicces, hiszen az anya-lánya kapcsolat nem indul egyszerűen, az anya a lázadó kamaszsal nem nagyon tud mit kezdeni, a bentókkal vél megoldást találni a problémára. Éhesen ne ül-



jünk le a film elé, mert az ínycsiklandó ételektől garantáltan megéhezünk. Nagyszerű humorforrás, hogy az ötletek megszületése külön animációt kapott. Az anya keményen dolgozik lányáért, akiről eleinte nem tudjuk, mi a fő gondja, de rájöhethetünk, hogy céltalan, ráadásul szerelmes lesz gyermekkori barátjába. A film második fele viszont egyértelműen átmegy drámába, ahol megismerjük a főhősök érzelmi hullámvölgyeit, melyet alapvetően az apa halálára lehet visszavezetni. Az anya viszont a munkába temetkezik, és a bosszantás bentók által majdnem tragédiába torkollik (a sztori szerint az egész felső középiskola alatt készíti ezeket). A lánynak az apja halála és a motiváció hiánya okozza a legnagyobb frusztrációt. Emiatt vannak a hullámvasutak a forgatókönyvben, mely így folyamatosan fenntartja a nézőben a feszültséget. A színészi játék nagyszerű, az anya szerepében rutinos művész, Shinohara Ryoko brillírozott. Ugyan nem tökéletes az alkotás, mégis az idei Japán Filmhét kezdésének nagyszerű választás volt, és van ehhez hasonló japán film több is, aki azon-



ban szeretne egy anya-lánya kapcsolatot közép-pontba állító művet látni, az tegyen egy próbát a Bosszantó bentókkal!

Takacu folyó (írta: Iskarjotes)

Honshuu szigetének déli régiójában, Chugoku régióban járunk (Hiroshima, Okayama, Shimane, valamint Tottori és Yamaguchi prefektúrák tartoznak ide). Itt található Japán egyetlen olyan első osztályú folyója, a Takatsu, amelyre nincs gát telepítve.

A Takatsu folyó mentén található Manabu szülőfaluja és farmja.

A gazda büszke az állataira, gondosan ügyel rájuk, szereti a közösséget, amelyben él, és hódolattal adózik a tájnak, ahol gyerekkora óta éldegél.

Manabuésafalunagyeseményeazősikagura táncbemutató. A férfiak lázasan készülnek koruknak és testalkatuknak megfelelően a bemutatóra.





Büszkék magukra, mert úgy tartják: a kabuki is az ő táncukból fejlődött ki. Manabu szívfájdalmára fia ellógja a próbákat, pedig édesanyja már születésétől kezdve elkezdte varrni a fellépőruháját.

De nem csak fia léha hozzáállása nyomasztja Manabu lelkét. A fiatalok egyre nagyobb arányban költöznek el a városba. A helyzet odáig fajult, hogy a helyi általános iskolát is be kell zárni. Ha meg nincsenek fiatalok, akkor nem lesz senki, akinek át lehetne adni a kagura hagyományait. Ráadásul ingatlanpárok is megjelentek a térségben, akik fejleszteni szeretnének, leginkább úgy, hogy a folyó fizesse ki a cechet.

A filmet Nishikoori Yoshinari rendezte; őt a magyar közönség talán a „*RAILWAYS - Történet a férfiről, aki 49 évesen lett mozdonyvezető*” filmről ismerheti, hiszen a tavalyi online Japán Filmfesztiválon látható volt a mozija. A rendező egyébként

Mi az az első osztályú folyó? Japánban két fajta folyót különböztetnek meg jogilag: az első és a másodosztályúakat. Az első osztályú folyók és azok mellékágai a nemzeti kormány hatósága alatt állnak, úgymond nemzetérdek-védelem miatt. A másodosztályú folyók felett – amelyekből kevesebb van, mint első osztályúból – a prefektúrák felügyelnek. Első osztályú folyókból közel 14 ezer van, és a Takatsu azért olyan egyedi, mert sem rajta, sem az őt tápláló folyóvízezen sincs gát.

a Takatsu folyó völgyében nőtt fel. A főszerepet Koumoto Masahiro játszotta, aki több live actionban is szerepelt, így a *20th Century Boys*-ban vagy a *GTO* tévés doramában is. A női főszerepet Toda Naho kapta meg; ő többek közt az *Omoi, Omoware, Furi, Furare* és a *Watashi ga Motete Dousunda* mangák élőszereplős filmjeiben dolgozott. A fiatal naivát Oono Ito alakította, aki az olyan tini romkom mangák megfilmesítésén jelent meg, mint a *Yamada-kun to 7-nin no Majo*, a *Dame na Watashi ni Koishite Kudasai*, vagy a többször feldolgozott *Ai to Makoto*, de a Berlinárén bemutatott komédiában, a *Tokió felett az ég*-ben is szerepelt. A tokiói nagymenő ügyvédet, aki csak nagy nehezen vesz tudomást apjáról és a falu sorsáról, Taguchi Hiromasa alakítja. Taguchi szintén szerepelt a *Tokió felett az ég*-ben, de olyan animékben is játszott, mint a *Hunter×Hunter*. A nagymama szerepében Naraoka Tomoko remekelt, akinek mozis pályafutása 1948-ban kezdődött. Olyan legendás sorozatokban játszott, mint az *Oshin*, vagy a Magyarországon is bemutatott *Atsu hercegnő*, de a



Ponyo a tengerparti sziklán című Miyazaki-filmben is helyet kapott.

A film ősbemutatójára 2019. november 29-én került sor, de csak Chuugoku régióban mutatták be. Azonban olyan sikeres lett, hogy az országos terjesztés mellett döntöttek. Sajnos azonban berobbant a Covid19, így a premier elmaradt, egészen 2022 tavaszáig.

Ez a mű nem egy különleges, egyedi történetet mesél el nekünk. A mozi cselekménye mindenkiel és mindenhol megtörténhet. Egyszerű embereket mutat be egyszerű helyen. Büszkeség,

Mi az a kagura tánc? A sintó vallás rituális tánca. A kagura közel 1000 éve létezik, elég sok fajtája alakult ki. Sok animében látható, ahogyan mikók táncokat lejtene, na az is a kagura tánc egyik variánsa. A filmben a hayachine kagurát láthatjuk, ez a legnépibb táncfajta. Sok mozgással, harcokkal, látványos maszkokkal. A tánc a szellemi világörökség része.



folklór és élet – ezek azok, melyek meghatározzák a szereplőket. Olyan emberek ők, akik megpróbálják megvédeni azt, ami fontos számukra, és közben keményen dolgoznak a hétköznapijokban.

Mentai piriri

- A tökehalrúd receptje (írta: Iskariotes)

A Mentai Piriri japán tévédrámaként indult még 2013-ban. Majd ezt követte egy 2015-ös folytatás, később egy színpadi mű és végül 2019-ben egy film. A sorozatot azért indították 2013-ban, mert a Fukuya cég alapítója – egyben a film főszereplője – Kawahara Toshio épp 100 esztendeje született. Az általa alapított vállalat úgy érezte, így tudná a legjobb képes emléket állítani hajdani igazgatójáról. Értelemszerűen a sorozat és a film is a Fukuya finanszírozásának köszönhetően jött létre.

Mind a sorozat, mind pedig a film nagy hangsúlyt fektetett arra, hogy olyan színészekkel dolgozzon, akik Fukuokában vagy környékén születtek, így biztosítva, hogy a helyi dialektust lehessen majd viszonthallani.



A sorozat és a film színészei gyakorlatilag ugyanazok voltak, kivéve a gyerekeket, akik időközben felnőttek. De a rendező is környékbeli, így került a képbe Eguchi Kan, aki több kisebb-nagyobb filmet, sorozatot rendezett. De Cannes-ból is hozott már el díjat, igaz, reklám kategóriában.

A címszerepet Hakata Hanamaru kapta meg. Hanamaru egy komédiás páros egyik fele (társa, Hakata Daikichi szintén szerepel). Hanamaru leginkább varietéműsorokban szerepel, de játszott már live actionban is (*Kamen Raiden Ex-Aid*) és animében is hangszínészkedett (*Yo-kai Watch: Enma Daiō to Itsutsu no Monogatari da Nyan!*). A női főszerepet Tomita Yasuko kapta meg, aki 1997-ben játszott a *Wo Ai Chu Fang* kínai drámában, amit a Berlináréra is neveztek. A *Kimi ni Todoke* live action mozijában is feltűnt, míg a *Yamada családban* a hangját adta. De a magyar tévében adott Fukushima 50-ben is szerepelt.

Mellékszerepekben feltűnt Fukuba Shunsaku, aki játszott többek közt a *Soko o Nantoka*



live action sorozatban. A komika Inoue Yoshiko is szerepel mind a sorozatban, mind a moziban, mind pedig a színházi produkcióban. Inoue dolgozott többek közt a *Mushishi* live action filmen és a *Nodame Cantabile* élszereplős sorozaton is.

A történet alapja, hogy a koreai Busanban felnőtt Ueno Toshiyuki és felesége, Chiyoko a II. világháború után kénytelenek elhagyni otthonukat, és Fukuokában új életet kezdeni. Ueno egy kis boltot nyit pár alkalmazottal, de az igazi szenvedélye, hogy az emberekkel megismertesse a mentait, azaz a pirospaprikával ízesített tőkehal ikrát. A receptjét az évek során sokakkal megosztotta, csak a mentai szeretete miatt. Aki kérte, azt szívesen megtanította rá, hogyan is kell elkészíteni a finom ételt. Bár többször rossz nyomon jár a tökéletesítés során, optimizmusa már-már gyermeki.

A sorozat több évtized eseményeit karolja fel, a film pedig egyetlen esztendőt, az 1955-ös évet mutatja be. A mozi zöme Ueno Toshiyuki és Chiyoko, a felesége által üzemeltetett kis boltban zajlik, Fukuoka egyik szegényebb kerületében.

Ueno hite szerint a város magasabb pontjaiból még látni lehet Busant. Ueno egy életvidám szereplő, szívesen segít bárkinek, aki csak elébe kerül. A családi boltját teljes szívvel vezeti, az alkalmazottakat pedig családtagként kezeli. Egy komoly szenvedélye van, hogy a mentait tökéletesítse és megszerettesse az emberekkel. Útja nem mindig könnyű, de ő nem adja fel álmát. Ez egy kedves és őszinte film arról, hogy ha folyamatosan, szívből és odaadással dolgozol, akkor a munkád előbb vagy utóbb, de beérik.

Bár a film alapvetően egy pozitív érzést sugároz, nem akarja eltitkolni azt sem, hogy tíz évvel a háború után Japánban komoly problémák voltak. Az öreg bábfaragó inkább öngyilkos lesz, mert nem bírja elviselni, hogy másokra kell támaszkodnia. Eiko egy háborús árva, akit a nagybátyjával együtt a viskójukból is kilakoltatnak. Uenót pedig folyvást kísérik azok a rémképek, amiket katonaként kellett megtapasztalnia.

Szerencsére ott a másik oldal is a filmben. Bár a híres fukuokai fesztivál, a Hakata Gion Yamakasa megrendezése veszélybe kerül anyagi okok miatt, Ueno inkább odaadja a karácsonyi bónuszpénzt a szervezőknek, mondván: már oly sok mindent adott neki ez a város. De láthatjuk azt is, hogy a yakuza emberei gyávák, és egy erélyes házasszony is képes őket megfutamítani. Külön ki kell emelni Hakata Daikichit, a jelenkor egyik legfelkapottabb japán komikusát, aki mint anyahal, mindig nevetésre készíti a nézőt. A stáblista utáni jelenete pedig fergeteges.





Az igazgató és az eltűnt macska (írta: Dózsa Gergő)

Szerettünk elvesztése mindig nagyon fájdalmas, hát ha arra mindig emlékeztet valami vagy valaki, jelen esetben egy kisállat, egy macska. Azonban nemcsak egy személy számára lehet fontos ez a kóbor macska, hiszen a területét járva több embernek is örömet, vigaszt vagy pillanatnyi boldogságot hozhat. Az idei Japán Filmhét utolsó alkotása *Az igazgató és az eltűnt macska* című fel-emelő dráma volt, lássuk, érdemes-e figyelmünkre, vagy csak macskabolondok nézzék-e meg!

Történetünk főszereplője egy nyugalmazott iskolaigazgató, aki egy igazi karót nyelt alak, nem igazán barátkozik senkivel sem. Elhunyt felesége éveken keresztül etetett egy kóbor trikolor macskát, akit Miinek nevezett el. Az állat azonban folyton az asszony elvesztésére emlékeztette, ezért elzavarta a háztól. De nemcsak számára jelentett rendkívül sokat a macska, hanem másoknak is, mint például az egyik vegyesbolti dolgozónak, aki Sorának hívta. A fodrászszalon vendégei is szívesen látták Tamakót, sőt még egy csengettyűvel is ellátták. Egy középiskolás lány számára pedig az életet adta vissza Chihiro, ugyanis iskolai zaklatás miatt majdnem öngyilkos lett.

A film alapvetően két részre bontható, az első fele egy nagyon hosszú expozíciónak tekinthető, ahol a felsorolt szereplők babusgatják ezt



a rendkívül aranyos kóbor cicát, kivéve persze az iskolaigazgatót, a bonyodalmat így az fogja okozni, amikor elkergeti az állatot. Az alkotás második fele pedig a keresésről szól, amibe óhatatlanul is mindenki bekapcsolódik, még azok is, akik egyébként egyáltalán nem macskabolondok, mint a vegyesbolt vezetője vagy az igazgató fényképeit digitalizáló srác, aki allergiás a macskaszőrre, mégis szeretne egyet. Iskolaigazgatónk fokozatosan rájön, mennyit is jelent neki igazából ez az állat, és hogy elhunyt felesége emléke ezzel sosem fog elhalványulni. A film rendkívül felemelő, de sok mo-



solyra fakasztó jelenet is van, mint például amikor főhősünk még egy póznára is felmászik, mert azt hiszi, Miit látta, és letartóztatják. Negatívumként talán a rendkívüli lassúságot és a hosszú bevezetést írnám, de összességében véve ez a film arról szól, miért olyan fontos, hogy az emlékeinket megtartsuk, és hogy egy kisállat is lehet annyira fontos, hogy akkor is megérje magunk mellett tartani, ha már az a személy, aki a legjobban szeretted, nincs az élők sorában. Macskabolondoknak pedig kötelező *Az igazgató és az eltűnt macska!*

Cím: Kyô mo iyagarase bentô
Magyar cím: Bosszantó Bentók
Rendező: Tsukamoto Renpei
Év: 2019
Hossz: 106 perc

IMDb

Cím: Takatsugawa
Magyar cím: Takacu folyó
Rendező: Nishikori Yoshinari
Év: 2019
Hossz: 113 perc

IMDb

Cím: Mental Piriri
Magyar cím: A tőkehalrúd receptje
Rendező: Kan Eguchi
Év: 2019
Hossz: 115 perc

IMDb

Cím: Sense to mayoi neko
Magyar cím: Az igazgató és az eltűnt macska
Rendező: Fukagawa Yoshihiro
Év: 2015
Hossz: 107 perc

IMDb

The background of the entire image is a detailed illustration of Squall Leonhart and Barret Wallace from the video game Final Fantasy VIII. Squall is in the foreground, looking slightly to the left with a serious expression. He is wearing his signature black and red outfit. Barret is behind him, looking towards Squall. The scene is set in a lush, forest-like environment with dense foliage and a warm, golden light filtering through the trees.

SQUARESOFT

kontroller

TOP 10 SQUARE VIDEÓJÁTÉK

(Ami nem Final Fantasy)

Írta: Venom

Réges régen, még a múlt században, létezett egy japán játékfejlesztő cég, amit Square-nek hívtak. Kis garázscégből pillanatok alatt váltak hatalmas sztárokká, miután kiadták a 80-as évek egyik legmeghatározóbbját, legalábbis Japánban, a *Final Fantasy*-t. (AniMagazin 40., 42., 50., 55.) Ezek után nem volt megállás, 15 év alatt több tucatnyi jobbnál jobb játékot dobtak piacra, de az igazi világszintű áttörést az 1997-es *Final Fantasy VII* hozta el számukra. Ekkor úgy tűnt, hogy nem tudnak tévedni, ők voltak a játékipar Beatles-e vagy Queen-je, akik bármit is adnak ki a kezükből, az biztos siker. Természetesen ahogy az lenni szokott, a Square, vagy ahogy nyugaton ismertük, Squaresoft a görög drámákból már ismert Ikarusz sorsára jutott. 2000 környékén be akarták venni Hollywoodot is egy egészestés, teljesen CGI mozifilmmel, amibe minden pénzüket beletolták, ez lett a *Final Fantasy: The Spirits Within*, és a többi már gondolom a többség tudja, a film hihetetlen bukás lett, a kudarc után a tehetséges alkotók elszállingóztak a vállalatától, majd a teljes csődtől csak az mentette meg, hogy egyesült a konkurenciával, az Enix-szel. Így született meg a Square Enix, ami sajnos csak halovány árnyéka a 90-es évekbeli önmagának, és jóformán az elmúlt 10 évben csak régi hírnevükből próbálnak pénzt keresni.

Bár mai napig főleg a *Final Fantasy*-ról híresek, de korai éveikben bizony bátran (és sikeresen) vágtak bele más projektekbe is. Ezekből válogattam most össze a szerintem 10 legjobbat, amiket

érdemes ennyi év után is leporolni és pótolni, ha még nem játszottatok velük. Fontos, hogy a listára csak olyan címek kerülhettek be, amiket a Square készített (vagyis nem csak kiadott) és nem a *Final Fantasy* sorozat tagjai.

10. Front Mission 3 (1999 - Playstation)

A *Front Mission* sorozat bár Japánban elég szép rajongói bázist tudott kiépíteni, de nyugaton csak a 3. résszel ismerkedhettünk meg először. Egy igazi taktikai szerepjáték, ahol a hatalmas mechákat, avagy Wanzereket irányíthattunk. Minden pályán adott egy négyzethálós terület, ahol 3-5 Wanzert lerakva, körökre osztott csatákat kell megvívni az ellenséges egységek ellen. Mindeközben kapunk egy izgalmas katonai történetet, de ami a legszórakoztatóbb, hogy a Wanzereket kedvünk szerint építhetjük és fejleszthetjük, a pilóták pedig minden legyőzött ellenfél után tapasztalati pontokat kapnak, amikből mindenféle harci



képességeket szerezhethetünk. Bár a grafikája mai szemmel nézve nem igazán öregedett jól, de a játékmenet és történet mindenért kárpótol. Sajnos a *Front Mission* sorozat mára halottnak tekinthető, de a 3. részt mindenképpen érdemes egyszer kipróbálni.

9. Bahamut Lagoon (1996 - Super Nintendo)

Maradjunk még picit a taktika szerepjátékoknál. A *Bahamut Lagoon* akárcsak a *Treasure Hunter G* és a *Treasure of the Rudras*, a SNES életrajzi ciklusának végén jelent meg, így bármennyire is igényes játékok voltak, a Square nem akart bajlódni a nyugati változatokkal. Így estünk el három olyan címtől is, melyek közül nehezen tudtam választani, hogy melyik is kerüljön be a toplistára. A *Bahamut Lagoon* a *Front Mission*-hoz hasonlóan körökre osztott, táblás stratégiai játék, ahol me-



chák helyett a hatalmas sárkányokon van a hangsúly. Ezúttal egy fantasy világban kell mindenféle sárkányokat fejleszteni, és a történet haladtával csatákat megnyerni. Szinte maximálisan kihasználta a Super Nintendo szűkös erőforrásait, így fantasztikus pixelgrafikát kapott, ami mai napig nagyon mutatós. Bár hivatalosan sosem jelent meg angolul, de természetesen (akárcsak a korábban említett címeket is) a rajongók lefordították, és némi netes keresés után bárki ki is próbálhatja.



8. Parasite Eve (1998 - Playstation)

A 90-es években a *Resident Evil* hatalmas lavinát indított el a „survival horror” megalkotásával, amit természetesen a Square szeretett volna meglovagolni. Gyorsan meg is vették egy akkoriban nagyon népszerű horror regény jogait, és belevágtak a videójáték adaptációjába, ami végül inkább lett egy laza folytatása a történetnek. A Resident Evil grafikai stílusát megtartották, de a játékmenetet szerepjátékosabbra



vették. A főhősnőnek, a rendőrtiszt Aya Breának New Yorkban, karácsonykor kell felvennie a harcot egy biológiai horrorral, ami a világot veszélyezteti. Bár a játékmenet nem volt túl komplikált, de az izgalmas helyszínek és hangulat, na meg a groteszk szörnyek igazi kult klasszikussá emelték a *Parasite Eve*-et. Később még két folytatást is kapott, amiből én inkább csak a 2. részt tudnám ajánlani. Bár voltak kósza hírek, hogy egyszer még kapunk új epizódot, de szerintem nagyon kevés rá az esély. Horror rajongóknak viszont kötelező retro játék a Parasite Eve!

7. Threads of Fate (1999 - Playstation)

Horror után egy kis komédia, az első teljesen 3D-s akció szerepjátéka a Square-nek, amit Japánban *Dewprism* néven ismernek. Adott két hős, Rue és Mint, akik a Dewprism nevű ereklyét keresik. Rue, a fiatal srác, képes szörnyekké alakulni és úgy harcolni, a halott barátját szeretné feltámasztani, míg a mágiában jártas egykori hercegnő, Mint, nos, ő csak szimplán világalomra tör. Persze mire idáig eljutnak sok, kissé debil kalandon kell átvergődniük. A játék nagyszerűen ötvözte a mászkálós, ugrálós platformjátékok stílusát a hack'n slash szerepjátékokéval. Bár a grafikán erősen érződik a kor és a minimális költségvetés, de a remek humor és játékmenet mindenért kárpótol. Bár

folytatása sosem lett, de kis érdekesség, hogy szerettek volna egy manga adaptációt a híres Akamatsu Ken-nel (*Love Hina*), de miután lelőtték ezt a projektet is, több karakter dizájnját a mangaka átmentette a készülő új mangájába, a *Negimába*. Rövid, vicces, szórakoztató, csak ajánlani tudom.



6. Super Mario RPG (1996 - Super Nintendo)

Mielőtt több évre összerúgták volna a port a Nintendóval, a Square kiadta az egyik legfurcsább és mégis a mai napig meghatározó játékát, a *Super Mario RPG*-t. Igen, a Mario világot adaptálták szerepjátékba, ami fantasztikusan sikerült. Mondani sem kell, hogy nem csak a játékmenet és a történet lett nagyon profi és szórakoztató, de a látvány is, amihez egy speciálisan kifejlesztett extra processzort is mellékeltek a játék kártyájába, amivel képesek voltak a SNES képességeit 200%-ra pörgetni. A főszereplő természetesen Mario, akinek nem csak az ismét elrabolt hercegnőt kell megmenteni, de egy sokkal nagyobb ellenféllel kell megküzdenie, mint korábban.





Küldetésé során természetesen társakra is talál: egy fura felhő fiú, Mallow, egy misztikus fabábú, Geno, maga Peach hercegnő és végül a nagy rivális Bowser is, hogy közösen megmentsek a világukat.

Nagyon látványos, humoros és könnyed játékok, amit nem csak a Mario rajongóknak ajánlok kötelezően.

5. Secret of Mana (1993 - Super Nintendo)

Na itt bajban voltam, mert sokáig nem tudtam eldönteni, hogy a Secret vagy a *Trials of Mana*-t rakjam be a listára, de végül ennél maradtam. Mind a két játékról írtam bővebben korábban (*ITT* és *ITT*), szóval nem sok újat tudok elmondani. A *Secret of Mana* bár kezdetben még Final Fantasy címnek indult, az elég nehézkes fejlesztése során szépen lassan átalakult egy önálló sorozattá. Igazi akció szerepjáték, ahol egy fiatal fiú megtalálja a Mana Kardot, amivel természetesen nem kisebb küldetést kap a nyakába, mint hogy mentse meg a világot. Közben természetesen társakat talál és közösen haladnak céljuk felé. Nagyon szórakoztató, színes és hangulatos játék, amit akár hárman is játszhatnak egyszerre. A Mana sorozat leghíresebb és legjobb epizódja, ami azóta szinte minden létező modern konzolra kapott egy 3D-s újrakiadást, de én inkább mégis a klasszikus kis pixel grafikus változatot javaslom, sokkal hangulatosabb és nosztalgikusabb.



4. Vagrant Story (2000 - Playstation)

A Square a 90-es években bátran mert kísérletezni, és bizony ritkán nyúlt mellé. A *Vagrant Story* is egy ilyen cím, amihez foghatót azóta is csak elvétve találunk. Lényegében egy akció szerepjáték, ahol egy karaktert, Ashley Riot-ot irányítjuk, kinek feladata, hogy bejárja a kísértetjárta Leá Monde kastélyát, majd az alatta elterülő katakombákat és egyéb rémisztő helyeket. Itt kell



megkeresni a misztikus szektavezért, Sydney-t, hogy elfogásával pontot tegyünk a küldetésünk végére, de gyorsan kiderül, hogy a Leá Mondében semmi és senki sem az, aminek elsőre látszik, Ashley-nek pedig nemcsak a szörnyekkel, de a saját múltjával is meg kell küzdenie. A *Vagrant Story* nemcsak a rendkívül komplex játékmenete miatt, de a Playstation képességeit maximálisan kihasználó grafikája miatt is szinte azonnal hatalmas siker lett. Főleg az idősebb korosztálynak tudom javasolni, mert Ashley és Sydney macska-egér játék a horrorisztikus körítéssel nem igazán gyerekeknek való könnyed szórakozás.

3. Kingdom Hearts (2002 - Playstation 2)

A 90-es évek legvégén a Square és a Disney irodái azonos épületben voltak, így kerülhetett sor egy furcsa beszélgetésre a liftben Hashimoto Shinji és a Disney egyik fejeze között, hogy milyen jópofa lenne, ha közösen összehoznának valami játékot. Az ötletből hamarosan megszületett a *Kingdom Hearts*, ahol egy Sora nevű srác a barátjait, Rikut és Kairit keresve utazik a Disney világok



között, és mindenhol izgalmas kalandokat él át. Kapott két társat is, Donáld Kacsát és Goofy-t, a játékos pedig egy nagyon pörgős és látványos akció kalandjátékot, ahol remekül ötvözték a platformos ugrálós, a Zeldás felfedező és a 3D-s verekedős stílusokat. Mindezt elképesztően gyönyörű zenei aláfestéssel, és a Disney természetesen mikrofon elé rángatta az összes még élő vagy elérhető eredeti szinkronszínészt, hogy ismét ők szólaltassák meg a híres figurákat Tarzantól, Aladdinon és Arielen át egészen a Micimackóig. Ez 2002-ben egy igazi csodának számított és bár azóta számos folytatása jelent meg, az eredeti első rész varázsát egyiknek sem sikerült elérnie. Mivel jelenleg szinte minden létező konzolon elérhető, így csak azt tudom mondani, hogy kötelező mindenkinek!

2. Xenogears (1998 - Playstation)

Volt régen egy történet, ami vagy igaz vagy sem: a Square fejlesztői egy kiadós iszogatós buliban *Neon Genesis Evangelion*-t néztek, majd valaki - gondolom kissé ittasan - benyögte, hogy: „Hát ilyet mi is tudunk csinálni!”



Takahasi Tetsuya és felesége, Tanaka Kaori közösen össze is dobtak egy vázlatot, amit úgy prezentáltak a vezetőségnek, hogy ez lesz a leendő *Final Fantasy 7*. Ám mivel tele volt a terv vallásos szimbólumokkal, Jung és Freud filozófiájával, harcművészettel, óriási mechákkal, sci-fi elemekkel, némi horrorral és drámával... jobbnak látták inkább, ha egy külön címként jelentetik meg. Így született meg a Square legmonumentálisabb projektje a



< Tartalomjegyzék

Xenogears... ami annyira ambiciózus vállalkozás lett, hogy végül nem is tudták befejezni. Főleg, mert a házaspár kapásból több részt tervezett, évezredek átívelő történettel, amiből a végén sajnos csak jegyzetek maradtak, de a Xenogears így is mai napig az egyik legegypikusabb játék. Adott egy amnéziás férfi, Fei, aki egy kis faluban tengeti békés mindennapjait, majd egy nap hatalmas mechák érkeznek, a falut felperzselik, a túlélők pedig Feit okolják a tragédiáért. Innen indul egy olyan kaland, ami vitán felül az egyik legjobb a mai napig, Fei felfedezi a világot, belecsöppen egy háborúba, maga is egy Gear (a mechákat nevezik így) birtokosa lesz, és bizony a múltja is utoléri, ami miatt nem véletlenül mondja rá egy különös öreg, hogy ő az „Isten gyilkosa”.

A Xenogears rettenetesen történet orientált, olyannyira, hogy sokszor órákon át csak nézzük az eseményeket, de mindez olyan lebilincselő, hogy észre sem vesszük a hiányosságokat. És nemcsak a történetbe gyúrtak bele mindent, amit csak találtak, a játékmenet is folyamatosan változik. Néha fákon ugrálunk, pusztá kézzel csapkodunk farkasokat, majd 10 méteres mechába pattanva vívunk csatákat, labirintusokban mészkalunk, gyilkosságok után nyomozunk és még sorolhatnám. De ahogy említettem, túl nagyot markoltak, és a vége felé érezhetően elfogyott a fejlesztők ideje, a beígért folytatások sem készültek el soha... vagyis, mondjuk úgy, hogy nem abban a formában, ahogy azt eltervezték. Ha minden jól megy,



akkor még idén bővebben is mesélek a Xeno játékok kalandos sorsáról.

1. Chrono Trigger (1995 - Super Nintendo)

Az első hely számomra sosem volt kétséges. A *Chrono Trigger* szerintem nem is kell nagyon bemutatnom, aki valaha is tovább jutott a gamer világban, mint a *Minecraft*, *FIFA* vagy *Fortnite*, az biztosan hallott erről a klasszikus időutazós szerepjátékról. Korábban írtam is róla bővebben (elérhető [ITT](#)), szóval nem is nagyon fogom most ecsetelni, mitől is olyan grandiózus, és miért jelentős a mai napig. De azért pár mondatban: adott egy néma hős, Crono, aki a barátaival egy baleset folytán felfedezi az időutazást, és azt is, hogy a jövőben egy űrből érkező szörnyeteg, Lavos elpusztítja majd a világot. Így a céljuk egyértelmű, előre-hátra utazva az időben információkat gyűtenek Lavosról, hogy legyőzzék, mielőtt pusztulásba taszítja az egész bolygót. Mindez gyönyörű pixelgrafikus megoldással, fantasztikus zenei körítéssel és szórakoztató, letehetetlen játékmenet-



tel. Ha valaki picit is szereti a szerepjátékokat, akkor már úgymint végigjátszotta... legalább 10-szer, mert bizony sok-sok alternatív befejezése van. Pár évre rá viszont megjelent a „folytatás”, a Chrono Cross, ami bizony történetét tekintve kissé megosztó lett, és a játékmenete is teljesen más, mégis fontos kiegészítője a Chrono Trigger világának. Sajnos sem rendes remake-je, sem valódi folytatása nem lett azóta sem, de talán ez is hozzáad a legendához, hogy a Chrono Trigger egyszeri és megismételhetetlen csoda volt a videójátékok történelmében.

Ez lett volt az én top 10-es listám, természetesen rengeteg játék kimaradt, amit nagyon bánok, de lesz még alkalom arra, hogy megemlékezzünk az olyanokról, mint a Live-A-Live, Romancing Saga trilógia, Brave Fencer Musashi vagy akár a Racing Lagoon. Legközelebb újabb toplista, addig is kitartást mindenkinek ebben a melegben!



kontroller

TOUKEN RANBU JÁTÉK

Írta: Kuroko Ai



Történet

2205-öt írunk. A történelmet egy titokzatos, magukat „Történelmi retrográd seregnek” nevező szörnycsoport próbálja megváltoztatni, hogy a világot pusztulásba taszítsa. Hogy ezt megállítsa, Saniwa, az egyetlen ember, aki látja a jövőt, a történelem kardjait hívja segítségül, életet lehelve beléjük. Ezeket a kardokat Touken Danshiknak nevezzük, és ők az egyetlenek, akik képesek felvenni a harcot az ellenséggel.

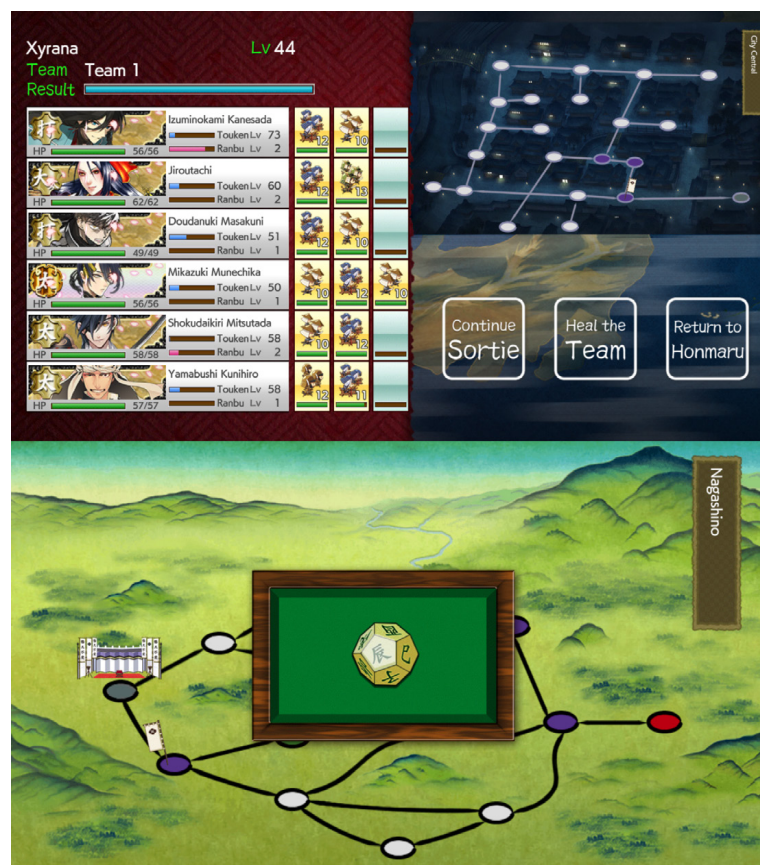
Játékmenet

A játék során két módon lehet új karaktereket szerezni: kovácsolással és harcmezőn való részvétellel.

Kezdsnek a játékos kiválaszthat egy fő karaktert, aki a kezdőlapon (Hanamarun) fog végig megjelenni, és aki nagy segítség lesz, amíg nem szerez erősebbet. A játék rögtön a trial során kovácsolást mutatja be, amit a kis róka, Konnosuke magyaráz el.

A kovácsolás után egy számláló mutatja, hogy mennyi idő, mire a kard elkészül. Ezt vagy megvárja a játékos, vagy egy kis fatábla segítségével (Help Touken) lerövidíti az időt, és azonnal kész a kard.

Miután megvan a csapatod, mehet is a csatamezőre harcolni az ellenség ellen. Az elején beállíthatod, hogy kézíleg vagy a rendszer által legyen választva a csapatformáció, majd ezután



kezdheted a harcot. Miután legyőzted a szörnyeket, a csata végén két fajta xp-t kapsz: karakter xp-t és fiók xp-t, amivel a saját szinted növekszik.

Ahogy haladsz előre a pályákon, előfordul, hogy többféle kimenetel van a végére, ilyenkor dobókocka dönt arról, hogy merre folytatódik az utad. Ilyen pályákon többször végig kell menni, mire a következő pálya megnyílik a játékosnak.

A fő játékmenet mellett van aréna funkció és felfedezés is, melynek során a játékos az adott csapatokat el tudja küldeni különböző időre jutalmakért. A felfedezésnek két feltétele van: kard

típus és csapat szint. A felfedezés során a jutalmak mellett xp-t is kap a játékos, csak úgy, mint a harcnál.

Időközönként különböző típusú eventeket is tartanak, amik során a játékos szintén szerezhet jutalmakat.

Kovácsolás

A játék egyik legfontosabb része az előrehaladáshoz a kovácsolás. Új karaktereket leggyorsabban kovácsolással szerezhetsz. A kovácsolás során 4 alapanyagot használ a játékos: fát, acélt, hűtőfolyadékot, köszörűkőt. Ilyen alapanyagokat felfedezés és napi feladatok megcsinálásával, vagy harc során szerezhetsz.

A kardtípus és a kovácsolás ideje függ attól, miből mennyit használsz fel, és a szerencsétől. Előfordul, hogy ugyanabból a kovácsolásból elsőre kaphatsz egy tantot vagy éppen egy ritkább tachit.

Egy karakterből rengeteget kovácsolhatunk vagy találhatunk a harcmezőn, ilyenkor vagy az alapstatokat növelheti a betöréssel a játékos, vagy a ranbu lvi-t növelheti, amivel különböző pluszokat kap a karakter.

„Miután megvan a csapatod, mehet is a csatamezőre harcolni az ellenség ellen. (...) majd ezután kezdheted a harcot.”





Fegyvertár

A karakterek erejét és tartósságát kis katonaszerű fegyverek kovácsolásával lehet növelni. Összesen 12 fajta fegyver van, és a játék meghatározza, hogy melyiket melyik kardhoz (Karakterhez) tudod berakni. A különböző fegyverek más-más fajta alapstatot növelnek. Átlagosan a karakterekhez két fegyvert tudsz berakni, azonban vannak olyan kardok is, amelyekhez hármat is lehet, pl. Mikazuki.



Anime

A játéknak készült kétfajta anime feldolgozása is: Touken Ranbu Hanamaru, ami főként a kardok mindennapi életére fókuszál, bevezeti a nézőt az alaphelyzetbe. Természetesen harcok és egy-két dráma itt is előfordul, de inkább a karaktereket és az új élethelyzetüket ismerjük meg.

A Katsugeki Touken Ranbu évadban Izuminokami Kanesada és kis csapata van a főszerepben, látványos, akciódús történetet bemutatva. Az anime során a történelmi retrográd sereg

Edóban próbálja megváltoztatni a történelmet. A csapatnak nehéz dolga van, főleg

Kane-sannak és Kunihirónak egykori mesterük, Hijikata Toshizo személye miatt. A történet során nem a Hanamaruban megszokott vidám hangulat fogadja a nézőt. Az anime arra fókuszál, milyen nehéz a kardoknak. Emberi testet kaptak, mégse tehetnek semmit azért, aki egykor fontos volt nekik.

Live Action

2016-tól kezdve egészen 2022-ig rengeteg musical, színpadi játék és movie készült a műből, számos történetszaklat feldolgozva. Aki bővebben akar tájékozódni a stáblistáról és egyéb dolgokról, annak javaslom, hogy nézzen fel a játék fanwiki oldalára, szépen össze van foglalva.

Link: [Touken Ranbu Wiki Fandom](#)



Típus: játék

Elérhető nyelvek:

japán, angol (mobilos zseb verzió)

Műfaj: akció, történelmi

Adaptáció: Anime (Touken Ranbu Hanamaru (2 évad jelenleg + 2 movie), Katsugeki Touken Ranbu (1 évad + bejelentett movie) Musical és színpadi játék

Kollab játék: Touken Ranbu Warriors (steam-es játék)



rendezvény

BUDAPEST COMIC CON

Írta: Hirota



Hosszú két év után végre megrendezésre került a Budapest Comic Con, amit a sok tologatás ellenére nagy érdeklődés övezett. Jó időt is kaptunk, így minden adott volt egy remek hétvégéhez.

A Hungexpo 3-as kapuján, illetve az ahhoz tartozó fogadón lehetett bejutni. A látogatóktól a segítők megkérdezték, milyen jegyük van, és a megfelelő helyre irányították, így senki nem téveszthette el az amúgy is jól kitáblázott utat. Sor egyébként minimális volt, gördülékeny és folyamatos volt a bejutás, legalábbis 10 óra körül.

Az A pavilon adott helyet az egész rendezvénynek, háromfelé osztva az egyes szekciókat, kettőben a BCC, egyben a PlayIT rész terült el. Haladjunk is ebben a sorrendben.

Az első részen kapásból a Cinema City és az HBO Max hatalmas kitelepülése fogadott. Előbbinél 360-as kamerával lefotóztathattuk magunkat, cserébe kaptunk moziposzttert, ugyanez járt popcorn célbadobásért is. Akik nagyobb kihívásra vágytak, azok egy forgó, ugráló fotelben egyensúlyozhattak nagy popcornos dobozzal (persze a popcorn nem volt igazi). Emellett kvizek is voltak Cinema City-s ajándékokért. Plusz fotózkodhattunk Marvel és DC szuperhős szobrokkal. Az HBO Max pultjánál ingyen ehettünk popcorn, beülhettünk a vastrónba, fotózkodhattunk Batmannel és egy nagy alvó sárkánnyal, egy kvíz kitöltéséért pedig *Batman* képregény volt a jutalom.

Star Wars fronton kaptunk egy nagy modellkiállítást, ahol különféle hajókat csodálhat-



tunk meg, ugyanígy volt Lego kiállítás, ahol egy rahedli kockából még magunk is építhettünk. Itt az első részen állt még a Cartoon Network pultja, ahol gyerekfoglalkozások voltak, és Mackótestvéres szatyrot lehetett szerezni.

Az Amerikai Nagykövetség is kiment a Comic Conra, itt szuperhősös kvízt lehetett kitölteni, az ajándék pedig kitűző, ceruza, kulacs vagy szemüvegtörő volt, természetesen a nagykövetség logójával ellátva.

Ezen a részlegen láthattunk még fantasy és sci-fi klubokat (*Star Trek*, *Csillagkapu*, *Gyűrűk Ura*). A legnagyobb állomás viszont két darab színpad volt, valamint a dedikáló és fotó szekció a vendégekhez.

A második szakaszban kaptak helyet az árusok és az esport színpad. Ez utóbbi gondolom magáért beszél, és nem igényel plusz magyarázatot. Az árusok viszont annál inkább. Ezzel kapcsolatban vegyes érzelmeink voltak. Aki szereti a nyugati képregényeket, az órákat is el tudott kotorászni, nagyon sok ilyen füzetet és könyvet



láttunk. Ehhez kapcsolódva persze játékokból és filmekből voltak figurák, bögrék, pólók és egyéb használati vagy haszontalan tárgyak. Szóval ebből a szempontból elsőre teljesen okés volt a felhozatal, bár nem mondom, hogy ne lehetne ezt is még bővíteni a jövőben. Ami csalódás az az animés portéka, mert az elhanyagolható mértékben volt jelen. Talán 2-3 boltból találtunk animés dolgokat és abból is keveset. Manga dettó. Ebből a szempontból mindenképp fejlesztésre szorul a dolog. Mind a nyugati, mind a keleti szubkultúra szempontjából a külföldi árusokat hiányoltuk leginkább, akiknek mindenképp örülnénk a jövőben. Itt volt még a BCC merch boltja, ahol comic conos és playites cuccokat lehetett venni.

Pénzköltésen kívül pedig itt lehetett kipróbálni különféle társasjátékokat is. Jah, és ha már pénz, az egész rendezvény készpénzmentes volt, tehát csak és kizárólag bankkártyával lehetett fizetni.

Az árus csarnokrészben települt ki a Nemzeti Média és Hírközlési Hatóság is, ahol főleg a szülőknek tartottak oktató jellegű előadásokat, az internet és a játékok hatásairól.



A harmadik szekció pedig a PlayIT volt, itt szintén állt egy színpad gamer előadásokkal, kvíz-játékkal és beszélgetésekkel. Különböző játékokat lehetett kipróbálni a sporttól kezdve a shootereken át egészen a szimulátorokig. Külön részlegen volt a Minecraft és a Nintendo is.

Jelen volt a Magyar Honvédség is, ahol az érdeklődők közelebbről nézhettek fegyvereket, de egy kisebb csapat egy rövid bemutatót is tartott a szabadtéren.

Ha pedig égető szükségünk volt valamilyen gamer hardverre, mint egér/billentyűzet/fejhallgató, akciósan vásárolhattunk is több helyen.

Aki alaposan körbenézett, és itt-ott megállt nézelődni, esetleg játszani, jobban átnézni az árut, annak ez kb. három órás elfoglaltság volt.

Mi a magunk részéről hiányoltuk például a Netflixet, a Microsoft és az Xbox nagy standjait, a hivatalos Lego boltot, sőt a most induló Disney+-t is, vagy a Galaxis játékboltot, akik az elmúlt években nyitottak a nyugati és keleti figurák felé. És persze a már említett külföldi árusokat.



Reméljük, hogy a jövőben ezeket is üdvözölhetjük a comic conon.

Programok tekintetben minden volt, aminek egy ilyen rendezvényen lennie kell. Persze a fő fókusz a meghívott színészekre került. Ők voltak amúgy jelen: Jack Gleeson (*Trónok Harca*), Georgia Hirst (*Vikingek*), John Rhys-Davies (*Gyűrűk Ura*), Spencer Lee Wilding (*SW: Rogue One*), Christopher Lambert (*Hegylakó*).

Valakivel csak egyszer, valakivel többször is találkozhatott a közönség. Rajtuk kívül volt szinkronszínészes beszélgetés Marvel és anime témában, interjú a *Harry Potter* könyvek fordítójával és a *Trónok Harca* könyvek szerkesztőjével. Képregényes kerekasztal, *Star Wars* előadás, kpop-táncosok, harcművészeti bemutató, animés kvíz, és persze cosplayverseny és bemutató. A cosplayversenyhez annyi kritikát tudnék írni, hogy a közönségnek nem volt elég a hely, amin a széksor mögötti asztalok sem segítettek. A nagyszínpad lehet alkalmasabb lett volna rá. De mivel ez volt az egyetlen olyan program, ahol ez előfordult, így ki lehetett bírni.



Amit kimondottan megnéztünk, az a Digic előadása lett (játékokhoz készítenek kimagaslóan jó animációkat *COD, AC, Elden Ring* stb.), ezúttal a *The Secret War* sorozat munkálatairól hallhattunk egy nagyon érdekes bemutatót.

Aztán jött John Rhys-Davies, aki gyakorlatilag beurlalta a színpadot, de számunkra az egész comiccont. A féltékenységről tartott bevezető monológ után lejött a színpadról, és a közönség között ide-oda cikázva válaszolt a lehető legtöbb kérdésre. Elképesztően szórakoztató volt, vicces, nem egyszer idézte meg nekünk Gimlit, de beszélt korai munkáiról, a *Slidersről* és az *Indiana Jonesről* is. Nagyon közvetlenül és kedvesen állt mindenkihez, látszott, hogy élvezi, hogy itt lehet, és ennyi ember kíváncsi rá. Ráadásul ezt megcsinálta vasárnap is. Arisztotelésszel pedig jól megizzasztotta a tolmácsot, akinek amúgy sem volt könnyű dolga. Egyébként a tolmács előtt - minden baki ellenére - le a kalappal, hogy ezen a két napon fordított minden színész beszélgetésen; nem kicsi munka lehetett végigcsinálni, és tényleg nehéz így real-time fordítani, mindenképp neki jár a legnagyobb dícséret.



A másik színész, akit megnéztünk az Christopher Lambert volt, vele rendes interjú készült, ahogy a többi színésszel is, csak John Rhys-Davies volt ilyen „különc”. Ő is beszélt a munkásságáról, szerepeiről, a közös munkáról Sean Conneryvel vagy a Queennel, és persze válaszolt a kérdésekre. Utána kedvem is támadt újranézni a *Hegylakó* filmeket.

Animés és magazinok szempontból érdekes volt az Anime Dumaparti, ahol Catrin, Dokuro és Iskariotes beszélgettek olyan címekről, amelyeknél jobbnak tartják az animét, mint a mangát, és fordítva; mikor érdemes elkezdni a mangát egy animéhez, mik a hivatalos forrásaik stb. Szubjektíven és általánosságban is.

Külön köszönet és elismerés jár a cosplay.hu profi csapatának, akik egy teljes színpadot töltöttek meg programokkal (kvizekkel, koncerttel, beszélgetésekkel) mind a két nap, és ezzel képviselték az animés szubkultúrát is. Számítunk rájuk legközelebb is.

Összefoglalva, a szervezők igyekeztek úgy összeállítani a programokat, hogy minden fandom kapjon legalább 1-2 műsort, amit meg tud nézni.

A műsorok között és a vásárlásban azért megéhezik az ember, a jelenlévő streetfoodoknál be lehetett kapni egy jó hamburgert vagy hot dogot, esetleg fánkot, amit bubble tea-vel le is lehetett öblíteni. Egy-két vendéglátóegységet azért még elbírt volna a rendezvény, főleg ebédidő táján kellett sokat sorban állni.

Első Budapesti Comic Connak szerintem ez jó volt, a szervezés kívülről megfelelőnek hatott, és nyilván még nem ér fel egy bécsihez, de jó az irány. Sokan vártak nagyobb színészeket is vagy aktuális kedvencüket, de azért kezeljük helyén a dolgot, egyrészt első ilyen rendezvény, másrészt Magyarország még mindig túl kicsi piac. Bizonyára nem egyszerű leegyeztetni a színészekkel, hogy ki hajlandó eljönni egyáltalán.

Mi jól éreztük magunkat, bár megvannak a gyerekbetegségei, és volt némi hiányérzetünk, úgy véljük, hogy a Comic Con ígéretes, de javításra szorul.



rendezvény

NYÁRI FANTASY EXPO

Írta: Catrin





Megszokhattuk már, hogy a Fantasy Expo évente kétszer, februárban és szeptemberben jelentkezik, most azonban tartottak egyet nyáron is, több más fandom rendezvény között, és kicsit se bántuk!

Aki járt már a rendezvényen az tudja, hogy egy kisebb, családiasabb hangulatú conról beszélhetünk, ami viszont jócskánt kezdi kinőni megszokott helyszínét, a Ferencvárosi Művelődési Központot (FMK). Egyre többen látogatnak el rá a programok széles választékának és animés felhozatalának, a csábítóbb jegyárnak vagy a nosztalgikusabb, „pecsás con” érzet egyvelegének köszönhetően.

Egyik további vonzereje (számomra legalábbis mindenképp) az expónak, az animés piaca, amit a cosplay.hu-sok a MAT-tal közösen szerveznek. Itt nemcsak boltokat, hanem magánembereket találunk használt, fölös, otaku árucikkeikkel, így időnként olyan retro kincsekre és japán mangákra/mütyürökre bukkanhatunk, ami más con felhozatalában biztosan nincs meg. Az előző két expo alkalmával ilyen árusként is kipróbáltam már, milyen részt venni a rendezvényen. És nagyon élveztem! Ugyan nem tudtam minden fölös modao matricámat eladni, hehe, de érdekes volt. Remélem, hogy a szeptemberi expón ismét púlt mögött lehetek, viszont több szempontból is örülök, hogy a nyárin most nem árusítottam, erről kicsit később.

Nézzük a programokat! Amihez egyébként nagyon kedves kis programfüzet dukált, az FMK 3D-s térképével, nagyon jól szemléltetve, mit merre találunk.

Kaptunk ezúttal kis- és nagyszínpadot is, előbbin főként vetítéseket (pl. AMV bemutatók, Pangea TV), kvízeket (Ghibli és kpop), valamint kalligráfia workshopot tartottak. Vetítések közül kiemelném a cosplayverseny streamelését, ami remek ötlet, mivel a nagyszínpadhoz ilyenkor mindig nehéz odaférni, akkora a tömeg, így aki onnan



lemaradt, a kisszínpadnál is követhette az eseményeket. A stream minőségén ugyan még van mit javítani, a videó elég homályos volt, de ezt részben a sötétebb színpadtér okozhatta.

A nagyszínpadon a nap főszáma, a cosplayverseny mellett sok-sok előadást láthattunk. Persze itt is volt AMV és anime vetítés (ízélítő a *Hori-miyából*, Hirotaka legnagyobb öröme), de aztán egymást érték a jobbnál jobb előadások. Láthattunk hagyományos japán kardvívás bemutatót, megismerhettük a japán folklór elemeit a Ghibli filmekben, a tanabata fesztivált és a Magyar Képregény Szövetséget, tanulhattunk az illusztrálásról és élvezhettük a Fantasing koncertet, aminél mindig öröm hallgatni az anime zenéket is éneklő rajongókat.

Külön emelnék ki két programot, ha már érintett voltam bennük, hehe. Az első az előadásom (ezúton is köszönöm a lehetőséget): egy órában igyekeztem bemutatni a híresebb kínai danmei írókat, és a regényeikből készült eddigi anime, dorama stb. feldolgozásokat, hogy ne csak Mo Xiang Tong Xiu neve legyen közismert a hazai fandomban. 2020-ban az ő műveiről már tartottam egy előadást, szintén a Fantasy Expo színpadán, így a mostanit annak folytatásaként gondoltam. A közönség aranyos volt, jól éreztem magam, és ismét sokat tanultam, mire érdemes figyelni az előadói stílusomnál/színpadképénél. Utóbbival kapcsolatban kicsit szívfájdalmam volt a ppt, erről pár mondattal később...





Rögtön utánam következett az Anime Duma Party, amin szintén részt vettem Iskariotes (cikkíró) és Ricz (fansubber, cikkíró) társaságában. Hárman beszélgettünk az első animéinkről, és az ajánlásokról, mit javasolnánk kezdő animéseknek. Ez az egy óra is mókásan telt, Isk interaktívan vezette. Hamarosan a [cosplay.hu youtube](https://www.youtube.com/channel/UCv8v8v8v8v8v8v8v8v8v8v8)-jára is felkerülnek a programokról készült videók, amin visszanezhetitek, ha lemaradtatok róla.

Mindkét műsornál sajnáltam viszont, hogy a vetített ppt-ink szétcsúsztak... A szövegek más betűtípussal, színnel, a dizájnelemek hibásan jelentek meg. Korábban nem fordult ilyen formátum-hiba elő, és kár, hogy nem derült ki hamarabb, de tanulunk a mostani esetből is.

Ezekon kívül egész nap több interaktív program várta a látogatókat: workshopok (kanzashi hajdísz, koinobori szélzokni, pom-pom fagyi), játékok (retro konzolok, Just Dance, VR), de lehetett karaokézni vagy bingózni is.



Egyedüli negatívumként a meleg jelentkezett, szerencsére akkor még nem volt 40 fok, de 30+ már jócskán... az FMK pedig sajnos nem légkondicionált. Az épület huzatosabb részén és kint a fák alatt elviselhető volt, a nagyszínpadnál azonban izzasztóbbá vált a légkör, legrosszabbul viszont az árusok jártak. Sajnos sokkal jobban elérték a tornateremben, azonban valami rémes ablak-tervezés miatt abban a helyiségben még



csak keresztuzatot sem lehet csinálni... Így ott vagy 10 fokkal melegebbnek érződött a hőmérséklet (ráadásul még a szintén nem hideget árasztó popcornos is odakerült), amin jó lett volna ventilátorokkal segíteni, esetleg az egészet az udvarra fák/sátrak alá kitelepíteni. Tényleg jó, hogy ilyen szempontból most megúsztam az árusítást (bár a szeptemberi időpont sem hangzik teljesen meleg-biztosnak), de sokan panaszkodtak jogosan aznap. És valljuk be, az a tornaterem mindig is fülledt volt a kialakítása miatt, ami semennyire sem szerencsés helyszín. Szintén zavaró volt még az árusoknak, hogy a szélső pultok annyira össze voltak tolva, hogy többen csak az asztaluk alatt kimászva tudták legkönnyebben elhagyni a pultjukat, ha napközben esetleg ki szerettek volna menni. Remélem, a következő expóra már valamivel komfortosabban sikerül kialakítani a helyiséget.

Étel-ital felhozatal szempontjából azonban semmi okunk panaszra, most is ehettünk taiyakit, sushit, rament, ihattunk bubble tea-t, de az FMK kinti büfét is sokan használták.

Számomra a legnagyobb pozitívum, hogy sok-sok barátunk ellátogatott a rendezvényre. Remekül szórakoztunk, és tényleg kimaxoltuk a vídám, családi con-feelinget, amit a Fantasy Expótól könnyedén megkapunk minden hibája ellenére. Lelkesen várjuk a szeptemberit, és kívánom, hogy jövőre akár egy nagyobb, jobb helyszínre költöztessék át a rendezvényt.

rendezvény

SZOLNOCON

Írta: Hirotaka



七代目



Ha jól emlékszem, immár harmadik alkalommal kerül megrendezésre a SzolnoCon, hol máshol, mint Szolnokon. Ám míg korábban télen volt az esemény, most a nyári conkavalkád egyik állomása lett. Ha pedig jó idő, akkor szabadtéri helyszínnel is bővült a rendezvény.

Aki nem ismerné ezt a cont, annak érdemes tudnia, hogy egy családiasabb hangulatú animés találkozó, ahová azért pár százan elmennek, és a szolnoki Verseghy Ferenc könyvtár ad neki otthont. A földszinten és két emeleten többféle program, előadások és versenyek várják az érdeklődőket. Ez bővült most a könyvtár előtti szabadterrel, ahol egy nagyobb színpad és étkezdék kaptak helyet. De lássuk, milyenre is sikerült.

A szervezők igyekeztek egész sok kulturális és animés programot hozni az érdeklődőknek, bár előfordult egyéb geek program is, alapvetően Japánon volt a hangsúly. A fényét pedig csak emelte, hogy a SzolnoCon Otaka Masato japán nagykövete és Szalay Ferenc polgármester nyitotta meg.

A rendezvényen való részvétel regisztrációhoz volt kötve, ami annyit jelentett, hogy be kellett iratkozni a könyvtárba. Szerencsére ennek nagy részét online lehetett megtenni, a helyszínen már csak egy minimális adminisztráció és 1200 Ft megfizetése várt ránk.

A programokat túlságosan nem szeretném részletezni, csak nagyvonalakban, hogy mit is láttunk.



Kulturális vonalon volt taiko koncert, táncbemutató a Yosakoi csoporttól, harcművészeti bemutató, különféle interaktív foglalkozások, mint az origami, kimono próba, kalligráfia és tánc-tanítás, valamint előadás a samurájok koráról. Ez utóbbiról annyit mondanék, hogy Dózsa Gergő tartotta, a conos történetéről, de sajnos ez a műsor semennyire sem volt reklámozva, emiatt szégyenletesen kevesen ültünk be rá, pedig biztos sokakat érdekelt volna, ha tudnak róla. Plusz késve is indult az előadás, mivel nem volt, aki elindítsa a kamerát. Ettől függetlenül az előadás szuper volt, és hozta a megszokott színvonalat.

Ami az animés frontot illeti: tartottak cosplayversenyt, ami teljesen érthetetlenül kapott másfél órát, hiszen csak kilenc versenyző volt, így az időt a zsűrrel való beszélgetés töltötte ki, ez viszont hamar átment fájdalmas időkitöltésbe. Egyébként a nyertes jelmez valóban szép volt, de én biztosan másnak adtam volna a díjat. Ezen kívül animés és opening kvíz is volt, továbbá titánvadá-



szat (titánképek keresése mindenhol). A k-pop rajongók pedig a táncbemutatónak, a random dance-nek és a kvíznek örülhettek.

A nyugati geekkultúra és szerepjátékok szerelmeseinek volt Star Trek előadás, játszhattak Gwentet vagy különféle kártyajátékokat, részt vehettek a gamer kvízen vagy LARP-os kardvíváson. A gamerek pedig a második emeleten tudtak játszani újabb és retró gépeken is.

Ha pedig elfáradtunk, akkor lepihenhettünk a maid kávézóban, vagy ledönthettünk egy jó kis rament.

A rendezvény méreteihez képest sokféle programmal készültek a szervezők, hogy minél többen tudjanak valamilyen elfoglaltságot találni maguknak. A napot természetesen az eredményhirdetés és a tombola zárta, ahol remek ajándékokat sorsoltak ki.

Amiről pedig nem beszéltem még, az a vásár. Merthogy pénzköltési lehetőség is volt. Erről legegyszerűbben úgy tudnék nyilatkozni, hogy mindenből kaptunk egy kicsit, ami elég is volt a



rendezvényhez. A pultok mókásan, a könyvtári polcok között lettek most is elhelyezve, ahol néha kialakult egy kis zsúfoltság és nehéz közlekedés. Lehetett kapni különféle nasikat, mangákat, artisztos mütyüröket, figurákat stb.

Összefoglalva a SzolnoCon egy remek rendezvény annak, aki egy kisebb volumenű, egyszerűbb conra vágyik, és textil karszalagot szeretne papír helyett. Itt-ott látszott némi szervezési baki, mint a cosplay idejének belövése, a programok egy részét pedig nem sikerült kireklámozni, de ezeken lehet javítani. A könyvtár hátsó részén lévő terembe például sokan nem találtak el, pl. a sci-fi kerekasztalra sem, talán ezt jobban ki lehetett volna hirdetni, mert önmagában a térkép nem elég. De ezek mellett is megmaradt a vidám hangulat.

További képek
AniPalace Facebook



rendezvény
JAPAN EXPO
Írta: Hirotaka





Most, hogy már relatíve covid-szabadság van, és újra lehet utazgatni, Catrinnal úgy döntöttünk, folytatjuk ilyen irányú terveinket és bakancslistánk egyik állomását, Párizst vesszük célba. Ha pedig már a francia főváros, akkor a kötelezően megnézendő látványosságok mellett miért ne mehetnénk pont a Japan Expo idejében.

Szóval a sok adminisztráció meg miegyéb elvégzése után egy teljes napot töltöttünk a négy (igen, négy) napos rendezvényen.

Mi az első, azaz csütörtöki napon látogatunk ki az expóra, ami Párizs külterületén lévő egyik rendezvényközpontban kap helyet. A város központjából egy fél órás vonatúttal megközelíthető, ami elég kényelmes. A problémát a vonaton lévő tömeg okozza (mozdulni sem lehetett), aki viszont a Charles de Gaulle reptérről esne be, annak mindössze két megálló ugyanezzel a vonattal az út.

Kezdjük a méretekkel, hogy mitől is ez a legnagyobb animés-japános rendezvény Japánon kívül. Itt egy kis összehasonlítás is, így aki járt már valamilyen rendezvényen a Hungexpón, az el tudja képzelni a dolgot.

Az igazsághoz tartozik, hogy a Japan Expo „mindössze” 140000 m²-es.

A bejutás egy jó órát vesz igénybe és nem azért, mert szervezetlen, hanem mert annyian vannak. Egy 35000 m²-es csarnok csak azért szolgált, hogy a tömeg vezetett úton eljusson a bejárathoz. Biztonsági ellenőrzésként egy gyors táskanézés szolgált, a jegyellenőrzés pedig csak egy „pitty” volt a mobiljegyre, és kész. Karszalag nincs, aki bement, nem jöhet ki, különben aznap már nem tud visszamenni. Hozzáteszem, nincs is szükség rá. A rendezvényen belül van szabadtér és bőven elég étkezési lehetőség is. A jegyár májusi elővétellel 21 euró volt per fő, ha hamarabb vettük volna, akkor 1-2 eurót spórolhattunk volna még, de februárban még nem tudtuk, hogy megyünk. Minden napra lehet külön is jegyet venni, ha más is csak ennyi időt szánna a rendezvényre.

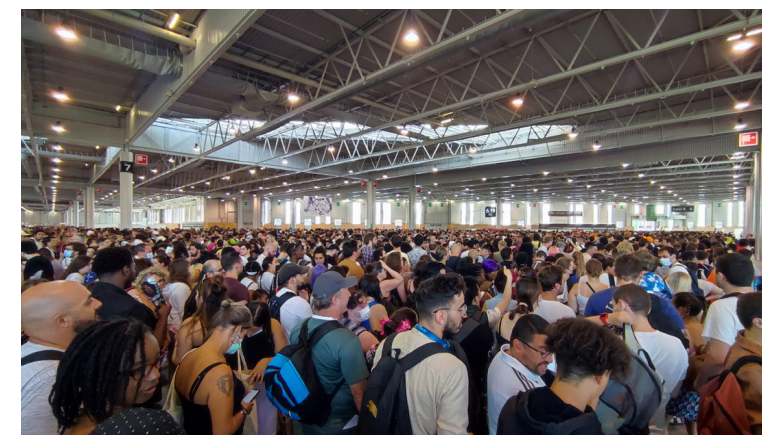
Odabent már relatíve eloszlott a tömeg (2019-ben több mint 250000 látogatót fogadott), bár akadtak bőven zsúfoltabb pontok.

A négy hatalmas csarnok bejárása több mint 6 órát vett igénybe, úgy hogy azért pár pultot alaposabban megnéztünk. 13 színpadon különféle programok mentek a nap során, és nagyon sok japán vendég érkezett, mind a zenei, mind az anime szektorból, őket most nem részletezném, de [itt megtaláljátok a teljes listát](#).

| | Parc des Expositions de Villepine | Hungexpo |
|--------------------------------------|-----------------------------------|----------|
| Rendezvény terület (m ²) | 246312 | 75000 |
| Zöldterület (ha) | 115 | 36 |
| Legnagyobb csarnok (m ²) | 50040 | 19528 |

Egy-két műsorba belenéztünk, de mivel sem a francia, sem a japán tudásunk nincs magas szinten, így nem sokat értettünk belőlük. Voltak beszélgetős műsorok, zenei és táncos produkciók, játékok, koncert és persze a cosplay show (nem verseny, show), amit egy hatalmas színpadon tartottak, négy plusz kivetítővel, hogy mindenhol látni lehessen. Monumentális látvány volt.

Fókuszáljunk arra, hogy miket láttunk. Árufelhozatal tekintetében elképesztő, mennyi mindent lehetett vásárolni. A merchandise választék főként a figurákra van kihegyezve, azon belül is főleg a standardokat lehetett kapni, a figma és nendo felhozatal elenyésző volt, de ez a párizsi boltokra is igaz, úgy látszik, ezeknek ott nincs annyira piaca. Akril és kulcstartókat meg egyéb kis műtűröket szintén alig találtunk, de itt már jobb lett az arány. A sima figurák viszont töménytelen mennyiségben voltak, ugyanez igaz a plüssökre is. Szintén nagyon sok funko figurát, gunplát, valamint animés pólókat és pulcsikat is tudtunk vásárolni.





Címek tekintetében is volt ugyan változatosság, de nagy mértékben dominált a *One Piece*, *Naruto*, *Kimetsu no Yaiba* és a *Dragon Ball*.

Ami ennél is nagyobb durranás, azok a mangák. Legalább 6-7 francia mangakiadó volt jelen, és biztos állíthatom, hogy ott mindent IS kiadnak. Régebbi címektől kezdve a legújabbakig mindenből volt, mindenféle műfajból, még relatíve no-name címek is ki vannak adva. Több mangából ingyenes mintafüzetet vagy posztert is adtak. Ja, és ne hagyjam ki a BL és hentai köteteket, merthogy abból is van jó sok.

A sorból pedig nem maradhat ki a Crunchyroll hatalmas pulttal és bolttal, ugyanígy a dél-korei óriás, a Webtoon is képviseltette magát.

Ezt erősítették a tematikus pultok, hatalmas épített installáció volt a *One Piece*-hez, ahol reklámozták az új filmet, a *RED*-et. Pár méterrel arrébb egy plafonig érő felfújt Luffy (oké, ez vicces így leírva) is figyelt. Ilyen egyébként Narutóból is volt, ami szintén kapott egy kisebb, de annál hangulatosabb pultot.



Nagy kitelepüléssel érkezett a Hoyoverse is, akik minden játékukat promózták. A *Genshint*, a *Honkai*t, valamint a várható *Star Rail*t és a *Zenless Zone Zero*t is. Természetesen vásárolni is lehetett, meg volt interaktív játék is, de akkora sort csak az igazán kitartók állnak végig.

Nagy hangsúlyt kapott Japán és a japán kultúra. Többféle kézműves tárgyat, nasikat és inivalókat lehetett vásárolni. De tényleg mindent: táskák, edények, babák, ruhák, ékszerek, miegymás. Színpaduk is volt, ahol kulturális műsorok mentek. Jelen volt a japán turisztikai intézet helyi képviselete, akik minden érdeklődőt tájékoztattak egy esetleges utazásról.

Ahogy minden conon, itt is voltak artístok, akik a saját portékájukat adták el, nos náluk is kaphattunk mindenféle fancuccot. Szubjektív, de alpból nem izgatnak különösebben az artístok termékei, de itt még én is tudtam volna 1-2 dolgot választani, annyira egyedi volt és jól nézett ki némelyik. Ha nem volt 200 pultnyi artist, akkor egy sem.



Ezekon kívül még lehetett venni teafüvet, fűszereket, aszalt gyümölcsöket, replika kardokat és zsákbamacskát nyomtatott animés szatyorban.

Ha pedig körbejártuk vagy közben megéheztünk volna, akkor minden csarnokban tudtunk erre időt szánni. A szokásos szendvics és hot dog mellett ehettünk onigirit, katsudont, rament és még egy sornyi japán ételt. Persze ha kiálltunk a sorunkat, ami egyébként több standnál is megjelent, ha vásárolni vagy szimplán bejutni akartunk a pulton belülre. Mivel sok standot úgy építettek fel, mintha bolt lenne, tehát belül volt az áru, kívül a sor, így kellett tenni a legtöbb mangakiadónál, a Funko vagy a One Piece standjánál.

Ebből mi is tanulhatnánk itthon, hogy kivárjuk a sorunkat, nem tolakszunk, nem lökdösődünk.

Röviden és tömören ennyit a Japan Expóról. Tényleg hatalmas és fantasztikus élmény egy ekkora rendezvényen lenni, és körbejárni. Vásárolni csak óvatosan, mivel az árak eléggé az egekben voltak. A 12 eurós manga még egészen reális manapság, a Pop-ok 15-től indulnak, de inkább



35 vagy több eurót kell letenni az asztalra egyért. Nendőt láttam 60 és 90 euróért is. A sima figuráknál pedig, nyilván mérettől és márkától függően a határ a csillagos ég.

Szóval, aki teheti a jövőben, mindenképp látogasson el ide, közelebb van, mint a japán Comiket, (a repülőút csak 2,5 óra), bár nekem az marad a legnagyobb élmény, és nem hiszem, hogy más azt felül tudná múlni.

További képek: AniPalace Facebook



távol-kelet

„MIT SZÁMÍT? HIDD EL EZT IS”

Zen at War III.

Írta: A. Kristóf





III. (második világ-) háború utáni irányzatok

1945. augusztus 15. - Japán aláírja a kapitulációs szerződést, amiben elismeri vereségét. Ez a dátum egyúttal az a nap is, amikor az előző fejezetben említett buddhista irányzatok véget érnek. A buddhista papok késelem nélkül megváltoztatták szertartásaikat a szentélyekben. A kérdés, ami viszont minket foglalkoztat az az, hogy hogyan vélekedtek a háború előtt általuk támogatott vallási doktrinákról?

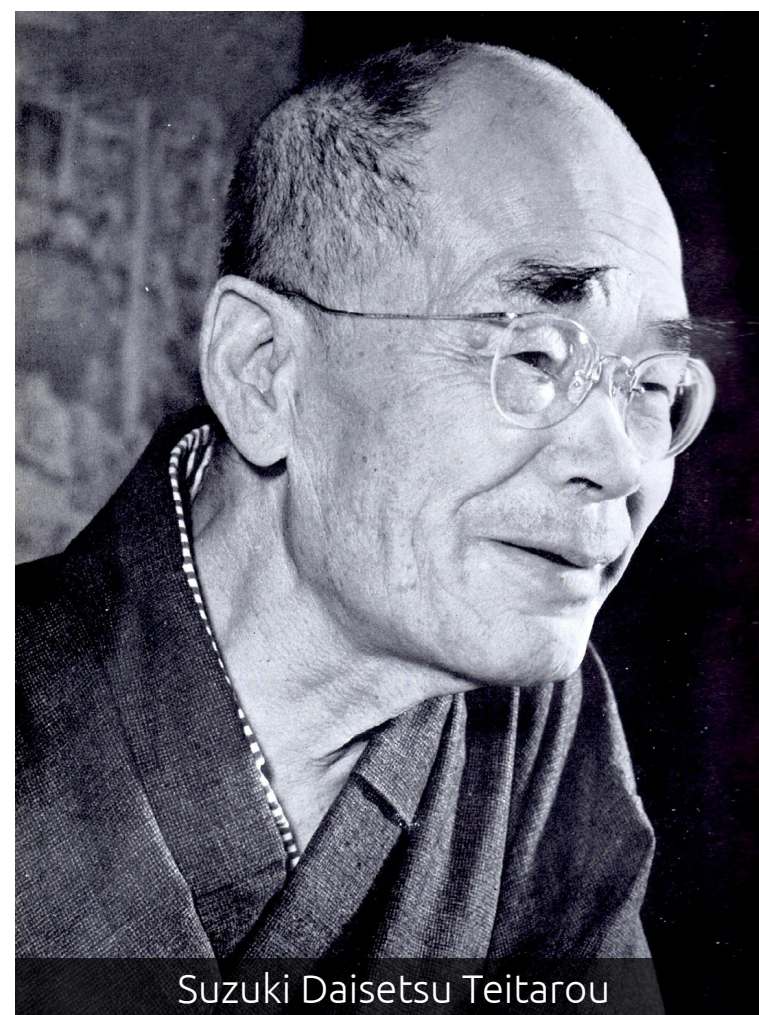
Az a személy, aki felszólalt ebben a témában nem volt más, mint D. T. Suzuki, akitől az előző fejezetben már idéztem, és aki rendíthetetlen támogatója volt a zen és a bushido házasságának. A véleménye olyan volt (ahogy az várható, azaz kicsit arra hasonlít), mint amikor egy gyerek megeszi az édességet, amit megtiltottak neki, de most arra kényszerítik, hogy bocsánatot kérjen, mindeközben a fejében azonban az a kérdés jár: „Tényleg történet valami rossz?” Elsősorban D. T. Suzuki a most elítélendő háborús buddhista tanokat a sinto vallás és a militarizmus nyakába varrta. Ez nem azt jelenti, hogy magát és a buddhista papokat ártatlannak tartotta, de a buddhizmus szerint csak együtt úszott az árral, mivel a buddhista papok nem voltak képesek ellenállni a központi ideológiáknak, így inkább az „állam és nemzet megvédésére” koncentráltak. Meglepő módon Suzuki csak a csendes-óceáni harcokat ítélte el, nem magát a



Shigemitsu Mamoru japán külügyminiszter aláírja a kapitulációs nyilatkozatot a USS Missouri fedélzetén.

háborút, és semmiképp sem azt, amit Japán Ázsiában művelt. Sőt tett egy enyhe próbálkozást arra, hogy valami jót lásson „Japán áldozatában”, és azt állította, hogy ázsiai tevékenységeik hozzájárultak a szomszédos országok „felébredéséhez és formálásához”. Ez pocsék kifogás (saját vélemény).

A következő hivatalos elismerésre egy buddhista felekezettől több mint 40 évet kellett várni, egész pontosan 1987-ig, ekkor a Higashi Honganji ágazat a Shin felekezetből így nyilatkozott (csak az ide vonatkozó részlet): „Ahogy felidézzük a háború éveit, a mi felekezetünk (csak a Higashi Honganji ágazatra vonatkozik) volt, ami ezt „szent háborúnak” nevezte. Mi mondtuk, hogy: ‘A hősök lelke (az elesettek), akiket a Yasukuni szentélyben őriznek, a birodalmi trón védelmére vállalkoztak. Ezért tisztelni kell őket, amiért elvégezték a Bódhiszattva munkáját.’ Részünkről ez a mély tudatlanság és szégyentelenség kifejezése volt... Szent hábo-



Suzuki Daisetsu Teitarou

rúnak nevezni azt a háborút kétszeres hazugság volt. Azok, akik részt vettek a háborúban, egyszerre voltak áldozatok és bűnösök. Nem mehetünk el úgy a nagy bűn fénye mellett, amit elkövettünk, mintha nem lett volna több egy tévedésnél. A felekezet (Higashi Honganji) kijelentette, hogy olyan dolgokat kell tisztelnünk, amiket Shinran Shonin soha nem tanított. Amikor mi, papok erre a bűnre gondolunk, csak némán lehajtjuk a fejünket azok előtt, akik itt összegyűltek.”

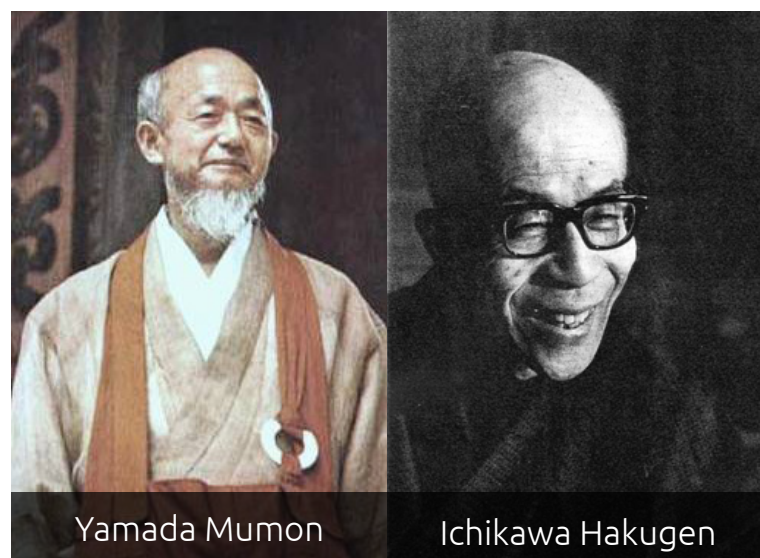


A Higashi Honganji templom Kiotóban

Ez már sokkal inkább hallatszik egy bocsánatkérésnek, mint Suzuki magyarázatai. Azonban nem követte egy áradatnyi hasonló megnyilvánulás, sőt még egy pataknyi sem, sokkal inkább egy rosszul elzárt csaphoz lehetne hasonlítani azt, ahogyan a többi felekezet és ágazat ezeken belül válaszolt. Mindössze egy maréknyi ágazat tett hasonló nyilatkozatokat, melyek nem mennek tovább annál, amit fent lehet olvasni. Azaz egyik sem válaszol olyan kérdésekre, mint: igazak vagy eretnekek voltak a zen bushido tanok? Az „életadó kard” dogma helytálló? Lehetséges, hogy egy háború „az együttérzés legnagyobb formája” legyen? A császár kultusz és a buddhizmus kapcsolatára, továbbá számtalan egyéb, ilyen vallási jellegű kérdésre. Röviden tehát annak ellenére, hogy többé-kevésbé (inkább kevésbé) a buddhista vezetők szembenéztek az állami buddhizmussal, valós, mély és konkrét szembesítésre nem került sor.



A Yasukuni szentély Tokióban



Yamada Mumon

Ichikawa Hakugen

Így tehát a buddhista papok, akárcsak sokan ma Japánban, mindkét végét égették a gyertyának. Azaz elismerték egy bizonyos szintig, hogy ők is felelősek a háborúért, de mégis számtalan kifogást és nyakatekert érvet találtak arra, hogy kihúzzák magukat e felelősség alól, vagy igazolják részvételüket a háborús erőfeszítésekben. Yamada Mumon, aki angol nyelven publikált, inkább a felelősségvállalás felé hajlott, míg a japán közösségek körében inkább kifogásokat és magyarázatokat keresett.

Természetesen elképzelhetetlen lenne, hogy a rengeteg buddhista pap közül tényleg senki se merjen szembenézni a valósággal. A személy, aki ezt megtette, Ichikawa Hakugen volt. Hakugen maga is zen papa volt a második világháború idején, és aktívan részt vett a háborús erőfeszítések támogatásában. Ennek ellenére a háború után hajlandó volt őszintén szembenézni a múltjával,

és megtenni a szükséges lépéseket. Az első könyve az '50-es években jelent meg, amelyben egyrészt felelősséget vállal a saját tetteiért, másrészt élesen kritizálja a fontosabb zen vezetőket, akik részt vettek az állami buddhizmus támogatásában (és nem voltak hajlandók ezt beismerni, vagy kifogásokat kerestek, ahogy többek között D. T. Suzuki és Mumon). Ezt követően számos cikkben és könyvben kereste az okait annak, hogyan volt lehetséges az állami buddhizmus létrejötte. Itt nem fogom részletezni a következtetéseit, ugyanis ehhez túl sok részletet kellene felsoroljak, ami legalább megkétszerezné a cikkem hosszát. Amit azonban mindenképp észben kell tartani Hoku-genről, hogy ő volt az, aki elsőként papírra vetette és logikusan kielemezte a zen történelmét, kezdve attól, hogy az megérkezett Japánba. A művei úttörő alkotások voltak, nem csupán azért, mert az első intellektuális zen pap alkotó volt, aki kifo-

gás és mentségek nélkül elítélte a vallás szerepét a Meiji-restaurációtól egészen a második világháború végéig, hanem egyúttal részletes analízist folytatott az okok felkutatására. Akik érdeklődnek a japán zen fejlődése után, mindenképp az ő munkáival kell kezdeniük a keresést.

Nem Hokugen volt az egyetlen intellektuális alkotó, aki kétségbe merete vonni a fennálló dogmákat, és új utakat keresett. Hakamaya Noriaki és Matsumoto Shiro, két intellektuális író, akik bár nem együtt dolgoztak, mégis ugyanabba az irányba tevékenykedtek. Munkáikon keresztül elvetették a Meiji-restauráció időszakától elfogadott dogmákat, és helyettük úgymond az alapoktól próbáltak új tanokat kialakítani. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy az ő javaslataikat ne kritizálták volna. Én nem tudom megítélni, hogy a javaslataik mennyire helytállóak, amit azonban nyilvánvalóan sugallnak, az az, hogy a második világháború után a buddhizmus - különösen a zen - nem tért vissza a passzív Tokugawa időszakban jellemző állapotához, hanem továbbra is aktív maradt a revitalizáció szempontjából.

Következtetésként tehát elmondható, hogy bár voltak, akik szembenéztek a múlttal, a többség továbbra is tagadta vagy lekicsinyítette azt. Gondolok itt nemcsak a buddhista papokra és intellektuális személyekre, hanem az átlagos japán emberekre. A tény, hogy a vallási vezetők, akik fontos hozzájárulói voltak az atrocitásoknak, melyek millió és millió emberi életet követeltek, a mai napig nem hajlandók őszintén elismerni,

Matsumoto Shiro:
Dogen Thought
TheoryNakayama Noriaki:
Hihan Bukkyo Critical
Buddhism

ami megnehezíti Japán számára, hogy túltegye magát a múlton. A japánok és a japán állam továbbra is a buddhista papok véleményét támogatja, és csak vonakodva ismeri el mindazt, ami a második világháború alatt és előtt történt. Így érthető, hogy a szomszédos államok, akik az atrocitásokat elszenvedték, nem hajlandók megbízni a szigetországban. Ameddig Japán nem képes őszintén szembenézni a múltjával, megbánni azt, és elszánni magát, hogy ilyesmi meg se ismétlődjön, addig a múlt tövisként marad a japán állam szervezetében, mely időről időre ismét lázba ejti majd a nemzetet.

Ez különösen égető téma most napjainkban, amikor Kína egyre agresszívabb külpolitikát folytat.



Japánban a bushido és a samuráj szelleme továbbra is jelen van, köszönhetően annak, hogy a vezető személyek közül (állami és vallási) senki nem ítélte el hivatalosan. A samuráj elv továbbra is nemzeti identitás, olyasvalami, ami meghatározza a japán emberek gondolkodásmódját. Meddig fog kitartani Japán a minimális hadsereg, önvédelmi erők - amit még a megszállás idejéből örökölt -, és pacifista politikája mellett, olyan körülmények között, hogy alig pár száz kilométerre egy valós veszély fenyegeti, a lakosság köreiben pedig a samuráj és a bushido egyre hangosabban lesz hallható?

Munkás zen a második világháború után

A világháború ideje alatt, amikor Japán helyzete egyre nehezebb lett, a zen papok ne csak a tisztek számára tartottak felkészítő edzéseket, hanem az „ipari harcosok” számára is. Ez természetesen a gyári munkásokat jelentette. A háború után Japán számos változáson ment keresztül, a megszálló szövetségesek nemcsak demokráciát hoztak a szigetországba, hanem új tanítási és munka reformokat is, melyek az addigi közösség helyett az egyénre koncentráltak. Ugyanakkor az ország porig lett rombolva, így a gazdasági újjáépítés komoly feladat volt, melyhez sok vezető pozícióban lévő személy a zen tanításokon keresztül látta az utat. Úgy gondolták, hogy a háború alatt nyújtott képzés továbbra is hasznos lehet,

valamint a zent ellensúlyozó erőnek tekintették az új nyugati hagyományokkal szemben.

Mit tudtak a zen papok ajánlani a japán cégeknek? Nos, velősen ugyanazt, amit a Japán Birodalmi Hadseregnek. A Tokugawa sógunátus idején a zen papok arra buzdították követőiket, hogy áldozzák mindenüket (beleértve az életüket) a hűbérurukért. Ez a központ a Meiji-korszakban a kormányra került át, később pedig a császár került a legfontosabb helyre, majd a háború utáni időszakban a cég lett az, ami megérdemel bármekkora áldozatot. Ezek a zen képzések rendszerint a monostorokban zajlottak, ahol egy hétig a cég alkalmazottai úgy éltek, mint a szerzetesek, reggel 3:30-kor keltek, rizskását reggeliztek, meditáltak és dolgoztak, mindezt természetesen együtt. Eme folyamat alatt a résztvevők elsajátítják a következő magatartásformákat: fegyelem, engedelmesség, konformitás, valamint fizikai és mentális tűrőképesség. Milyen módszereken keresztül tanulták ezeket? Hagyományos zen tanítási stílusban: amikor valaki belépett a kolostorba, elfogad-



A lerombolt Nagasaki templom

ta, hogy mindenki magasabb rangban volt, mint ő. Belépéskor a személy el kellett ismerje, hogy „nem tud semmit”, és hajlandó hagyni, hogy mesterei úgy képezzék, ahogy jónak látják. Ez komoly fizikai fenyítést vont maga után. Az eszköz egy bambuszbot volt, mellyel a mester addig mért ütésekkel a tanítványa vállára, ameddig a kívánt válasz megszületett (ez akár addig is mehetett, ameddig a tanítvány válla kék és lila lett). A fizikai fenyítés azonban nem minden, mentális edzésben is részesültek, ahogy arról az egyik legismertebb, ezen a téren dolgozó zen pap nyilatkozott, Ozeki Soen: „Felhasználva az életerődöt, a lehető legnagyobb erőfeszítést kell tenned, megszabadulva minden fogalmi gondolattól... Ezt jelenti életben lenni. Vagyis mindig mindenhol önzetlennél kell dolgoznod.”

Észrevehetően visszacseng a hírhedt japán munkaszellem, amelynek alapja az ilyen és ehhez hasonló gondolatok. Itt azonban még nem érnek véget a zen munka-tréning előnyei, van még egy dolog, amit a zen adhat, de semelyik másik nyugati



Gyalogosok felhőkarcolók között sétálnak Tokióban. (1975)

ti tréning nem: megvilágosodást! A zen papok azt tanították ezeken a tréningeken, hogy a munkán keresztül elnyerhető a megvilágosodás. Ezúttal az önfeláldozást konkrétan nem kérték, mégis az 1970-es években a japán munkahelyeken egy új jelenség tűnt fel, a karoshi, „túlmunka okozta halál”.

Így tehát a zen új formái talán nem annyira fanatikusok, mint az azt megelőző időszakban, mégis kérdés nélkül folytatták a háború során elnyert hagyományokat és szokásokat. Természetesen ennek az új irányzatnak is megvoltak a maga kritikusai, akik felismerték, hogy a zent ismét kicsinyes és kapzsi célokra használják. Azonban az ár ismét ellenük haladt: Japán a világ gazdasági csodái közé tartozik, ahogy újjáépítette magát a háború után, de mint mindennek, ennek is ára volt. Olyan, melyet gyakran vérrel fizettek meg.



Ozeki Soen



A zen és a hadsereg a háború után

A zen papok továbbra is rendszeres látogatói a japán hadseregnek (önvédelmi erők hivatalos nevükön). Ez valahogy nem meglepő, ha szem előtt tartjuk, hogy a zen és a kard (bushido) kapcsolatából született rémálmod jóformán soha egy tekintéllyel rendelkező személy sem ítélte el. Legalábbis a kétezres évekig nem. Így a zen papok körében számos olyan ember volt és van, akik továbbra is támogatják eme eszme tanait, még ha nem is annyira a fanatikus végletekig.

Ugyanakkor a szigetország demokratizálása egyúttal azt is jelentette, hogy számos ilyen tanítás Japánon kívül találta meg az útját. A második világháború után számos zen mester alapított iskolát külföldön, melyek közül Omori Sogent érdemes leginkább megjegyezni. Ő az, aki aktív és magas rangú támogatója volt a katona zenek a háborúban, és utána - akárcsak D. T. Suzuki - sem ítélte el a tanításait, majd később az Amerikai Egyesült Államokban alapított iskolát. A kérdések, amiket minden olvasónak fel szeretnék tenni: Vajon lappangó marad ez a tanítás a nyugati kultúrában? Esetleg eltűnik a demokratikus államokban? Vagy amikor komoly társadalmi megpróbáltatások jönnek, ismét felüti fejét, ezúttal messze a szigetországtól?

Hannah Arendt baljós szavai jutnak eszembe: „Zsarnok körülmények között sokkal könnyebb végrehajtani (engedelmeskedni), mint gondolkodni.”



Omori Sogen

Mi a buddhizmus?

Az író, Brian D. Victoria könyvének utolsó alfejezetét ezzel a címmel vezette be, és nagy vonalakban áttekinti benne a buddhizmus hosszú múltját. Én nem próbálom meg követni a gondolatait, mivel ahogy Brian is írja, egy alapos áttekintéshez sokkal több oldalra lenne szükség, helyette inkább néhány gondolatban összefoglalom, ami a könyv és a cikk témájához tartozik.

A történelmi áttekintés logikusan Indiában kezdődik, ahol Buddha Shakyamuni megalapított

ta vallását. Azonban ahogy a vallás terjedni kezdett, a kolostorok és szent helyek egyre nagyobb vagyonra tettek szert. Ez a vagyon nem máshonnan jött, mint a helyi uralkodóktól, gazdag személyektől és vagyonos kereskedőktől. Miért adományoztak ezek az emberek? Nos, elsősorban a jó karmáért, azaz hogy újjászületésük után kedvező körülmények között találják magukat (ez erősen összeeseng a Mennyek országával, azonban ez a párhuzam felületes, mindössze szemléltető példának írtam le), de természetesen voltak, akik nem akartak a túlvilágig/haláluk utánig várni. Ezek a személyek többnyire uralkodók voltak, akik vallási támogatást kívántak uralmukhoz. Innen nem volt túl hosszú a következő lépés, amikor az uralkodók maguk használták a vallást, és nem kértek, hanem parancsoltak. Röviden, csak a következtetéseket felsorolva így írható le, hogyan lett a buddhizmusból más, mint amit maga Buddha, az alapító mondott: „Fénnyé kell váljatok saját magatok számára. Magatokra támaszkodjatok, senki másra. Tegyétek a Dharmát (tanítás) fényetekké és támaszotokká. Ne támaszkodjatok semmi másra.” Ezáltal meghagyta tanítványainak, hogy ne kövessenek vezéreket, és mégis az uralkodók eszközei lettek.

A buddhizmus sorsa nem volt kegyesebb Kínában sem, ahol fokozatosan ugyan, de elkerülhetetlenül a császár uralma alá került. Itt két fontos dolgot kell megjegyezni. Mivel Japánba a buddhizmus Kínából kerül át, ezért sok, ott kialakult szokást a japán buddhizmusban is meg



Buddhista szerzetesek zarándoklaton

lehet találni. Az első a császár tisztelete. Már Indiában is a szuverén (állam) hatalma és befolyása egyre nagyobb volt a buddhista vallásban, amíg már a tanításnál (Buddha Shakyamuni törvényei) is magasabb rangú nem lett. Ez a Kínában meg-honosodott buddhizmusban is végbement. Ekkor Kínában a császárkultusz még nem volt jelen, de minden bizonnyal táptalajként szolgált a japán buddhizmus számára a későbbiekben. Ami viszont kétség nélkül alapja volt a japán fanatizmusunk, az a kínai, egész pontosan Ch'an (Zen) új doktrínája volt. Ez azt jelentette, hogy a vallási szövegek helyett a vallásos képzés meditációból (zazen) állt, melyet fizikai fenyítés kísért. Emellett a doktrína nyelve is erőszakos volt, megjelentek a kard és halál metaforái, amelyeket később D. T. Suzuki és társai arcátlanul kifordítottak valószínű gyilkolás" és ehhez hasonló hangzatos, ám-bár tévesen használt kifejezések).



Még mielőtt félreértés történne, ezzel se én, se a szerző nem azt akarja mondani, hogy a buddhizmus velejéig rossz, hogy a buddhizmus korrupciója az állam által elkerülhetetlen, vagy hogy ami Japánban történt az 1868 és 1945 közötti időszakban az elkerülhetetlen lett volna. Mindössze arra szeretnénk rámutatni, hogy bizony a buddhizmus könnyedén behódolt, és kapható arra, hogy eszközként lehessen használni.

Saját vélemény: személy szerint úgy gondolom, hogy ez általánosan igaz minden vallásra. Túlzásnak tűnik? Nos, az biztos, hogy nincs kellő mennyiségű bizonyítékom, hogy alátámasszak egy ilyen széles körű kijelentést. Egy akadémiai munka nem engedhet meg magának ilyen jellegű „lebegő” kijelentést, de ez csak egy cikk, én pedig csak egy cikkíró vagyok. Megengedhetem magamnak, hogy véleményt nyilvánítsak jelentősebb alátámasztás nélkül, persze most Christopher Hitchens szavai jutnak eszembe: „bármi, amit bizonyí-



ték nélkül állítanak, azt bizonyíték nélkül el lehet utasítani”. Ugyanis az a célom, hogy új gondolatot ültessenek az olvasóm fejébe, nem pedig az, hogy meggyőzzem valamiről. Célom, hogy minél több új és kritikus gondolatot ébresszek az olvasóban ezen a cikken keresztül. Azt szeretném, ha az olvasó a cikk után kicsit másképp gondolna a világra.

Ahogy Kínában és később a Koreai-félszigeten, úgy Japánban is komoly változásokon ment keresztül a buddhizmus. Egyrészt megtartotta a már „elnyert” hagyományait az előző kultúrákból, ugyanakkor válaszolt a japán társadalom szükségleteire (és itt elsősorban a szuverén államról és annak szükségleteiről van szó). Így amikor a buddhista szerzetesek egy olyan országban találtak magukat, amelyet bürokraták helyett katonák vezettek (sógunok és a seregek, amiket irányítottak), egy új tant alakítottak ki. Olyat, amelyik fő célja a hűbérúr tisztelete, engedelmességet és halálfélelem nélküli harcot hirdetett, név szerint a Bushidót. Így a buddhista szerzetesek ahhoz, hogy túléljenek (és velük a buddhista vallás is), kialakították az „állam-védő buddhizmust”, mely révén jóváhagyták az államot (szuverén), továbbá támogatták és igazolták minden tevékenységét (még akkor is, ha háborút kezdeményezett). Jogosan tehetjük fel a kérdést: túlélte volna/virágzott volna a buddhizmus, ha nem tesz így? Nos a válasz több mint valószínű, hogy nem. Ahogy ezernyi vallás eltűnt a történelem során, úgy valószínű, hogy a buddhizmus se maradt volna meg, ha ragaszkodik az eredeti tanaihoz. Ez azonban nem mentség az

alól, hogy így a buddhista papok szembementek a Dharma Buddhizmussal (eredeti tanítás). Azonban nem szeretném tovább szaporítani a szót.

A cikkem itt véget ér, legalábbis az a része, amelyik Brian D. Victoria könyvére támaszkodik. A cikk természetesen rengeteg részletet kihagy az eredeti forrásból, nagyjából a döntő részét, elsősorban technikai okokból, másrészt mert nem szerettem volna egy felvizezett másolatot visszaadni. Ahogy feljebb említettem, remélem, hogy a cikk gondolatindító volt. Aki szeretne több információt megtudni a cikk számos témájáról, annak



bátran ajánlom a *Zen at War* könyvet vagy egyéb, ebben a témában írt könyveket. Természetesen a mérce, hogy (1) a könyv őszinte legyen, (2) ne próbálja meg igazolni, amit nem lehet, (3) jól dokumentált és széles látókörű legyen.

Saját vélemény

A cikk során számos helyre már beszúrtam a véleményemet, most azonban szélesebb témában szeretnék írni. Egy kicsit a vallásról, szigorúan csak a véleményem, és természetesen a témában maradván, tehát arról, hogy a vallásnak milyen hatása van a mi világunkra (e világra, nem pedig a túlvilágra, ahogy a vallások szeretik nevezni).

Miért van erre szükség? Hogy Martin Marty Chicago Egyetemen elhangzott szavait idézzem: „Pozitív gondolkodók és PR tisztek, akik valamilyen vallással kapcsolatban állnak lehetőleg elkerülnék ezeket a témákat vagy kikerülnék a tényeket.





Ők semmi mást nem akarnak, csak azt, hogy a vallás mindössze örömhír, jóhír legyen. Azok, akik mentségeket keresnek a vallás számára, általában lekicsinyítik a szorongást, ami a vallással jár, vagy amit a vallás okozni tud. Nem fogsz arról olvasni, hogy milyen pusztító erővel rendelkeznek a vallásod impulzusai a szórólapon, amiket kioszt. Mégis ahhoz, hogy az igazság keresése mint érték szerepeljen az akadémiai életben, az ember kénytelen megnevezni, ami a vallást az újságok/hírek első oldalán tartja: a vallás gyilkol.”

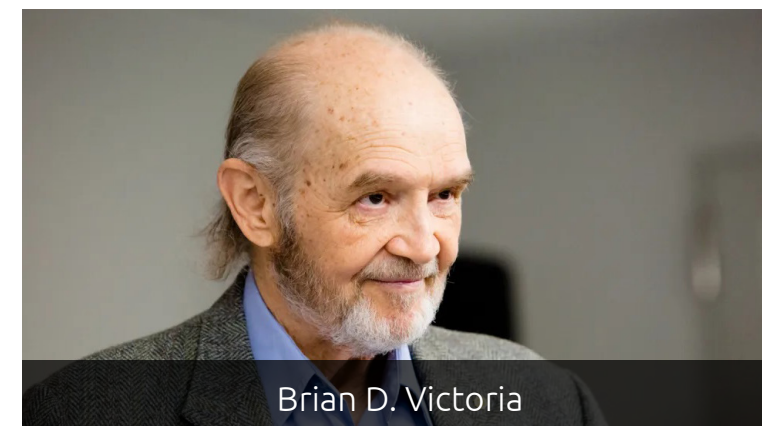
Lehet a következtetés kicsit erősnek tűnik, de őszintén nem kell sokat gondolkodnom, és azonnal az iszlám állam cselekedetei jutnak eszembe a Távol-Keleten és Kis-Ázsiában. Másrészt, ha a buddhizmusra gondolok, erőlködés nélkül eszembe jut a rohingya népirtás, mely során ezúttal a muzulmánok voltak a szenvedő felek, s melyet a buddhista papok jóváhagyásával (és támogatásával) a Maláj-félsziget jámbor és együttérző emberei követtek el. Azonban nem kell másra mutogatnunk, a kereszténység sem éppen az a békés vallás, ahogy azt az Újszövetség állítja (az Ószövetséget kár megemlíteni, ott nehéz békés történetet találni, nemhogy az összkép az lenne). Gondoljunk csak Jugoszlávia felbomlására (a Horvát gárda felfegyverzése Magyarországhoz is kötődik, de ez elkerüli a témát), vagy az ír szigeten zajló, nem látványos, mégis könyörtelen vallási villongásokra. Esetleg a Hindu vallás? Nos, a kasztrendszer nem egy barátságos dolog (különösen, ha az ember az alján van), de gondoljunk



csak arra, hogy a cikkem írásának pillanatában is, ha egy indiai férfi megver egy tehenet, börtönbe megy, ha megveri a feleségét, akkor kitüntetés kap. Természetesen el kell ismerjem, hogy ezek a példák nem az általános jelenségek, hanem a kitűnő kivételek. Azonban szilárd véleményem, hogy az ilyen esetekből már egy is több, mint amennyi meg volna szabad történjen. „Volna szabad”, több okból választottam ezt a kifejezést. Első sorban a vallás miatt. A vallások, amelyek időről időre ezekhez a borzalmakhoz vezetnek, pontosan ezek megszüntetésére hivatottak (ne felejtjük el, hogy a vallások univerzálisan a békét, az együttérzést, a szeretetet és ehhez hasonló emberi érzéseket hirdetnek). Ezen esetek folytonos jelenléte a történelem során azt sugallják, hogy valami nincs rendben, valahogy a történet, amit a hívő ember hisz és mond, nem kerek. Másrészt a társadalom (mindannyiunk) felelőssége az, hogy ne hagyjunk

ilyen eseményeket végbemenni. A cikk azonban túl rövid, hogy ezt a témát kibontsam, inkább egy rövid történetet írok le Terry Pratchett *Korongvilág* könyveiből: „Egy patak partján sétáltam, amikor megláttam egy hód anyát a kölykeivel, egy igencsak szeretnivaló látvány, biztos vagyok benne, hogy egyetértesz velem. Ahogy néztem, az anya hód lemerült a vízbe, és visszatért egy kövér lazaccal a szájában, amit könnyedén magával hurcolt, és egy félig elmerült fadarabra kényszerített. Amikor megtette ezt, a lazac természetesen még élt, a teste szétszakadt, és a mai napig jól emlékszem arra a rózsaszínre, amilyenek a halikrák voltak a testében, és amiket nagyon élveztek a hód kölykök. Egymás hegyén-hátán másztak, hogy melyikük tud többet enni a finomságból. Uraim, íme, a természet egyik csodája. Anya és gyermekei lakmározik anyából és gyermekeiből. Ez volt az első alkalom, amikor a rosszról tanultam valamit. A rossz olyan dolog, ami magába az univerzum természetébe bele van építve. Minden világfájdalomban létezik. Ha létezik bármiféle felsőbbrendű lény, gondoltam magamban, mindannyiunk feladata, hogy erkölcsileg felsőbbrendűek legyünk hozzá képest.” (saját fordítás)

Erős szavaknak tűnhetnek, de csak akkor, ha úgy gondoljuk, hogy az állatok fájdalomra jeltelen dolog (a növényekről nem is beszélek). Azonban ezt az idézetet befejezésként szántam, így megállok itt. Az olvasóra bízom, hogy kibontsa az üzenetet.



Brian D. Victoria

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](#)

zene

OPEN THE GATE! KINGDOM!

Írta: Yuuko





Címnek akár azt is adhattam volna, hogy a banda, ami miatt nyitottam a K-pop felé. Ugyanis azzal a vallomással kell kezdenem ezt a cikket, hogy bár nagyon sokféle zenét szoktam hallgatni, a K-poppal valahogy eddig elkerültük egymást. Pedig számos ismerősöm szereti, így néha nekem is volt szerencsém pár Stray Kids vagy éppen NCT-számmal találkozni, amik mondjuk egészen tetszettek. Mégsem merültem el bővebben a bandák megismerésében, aminek őszintén szólva elég „snassz” oka volt: nevezetesen úgy éreztem, hogy nem lennék képes egyetlen bandán belül ennyi embert megkülönböztetni egymástól. Mentségemre szóljon, azóta megtanultam, hogy A, ilyet nem szabad mondani egy K-poppernek, és utólag is megkövetem magam, mivel B, nagyon is különböznek egymástól a tagok.

Egészen addig tartott ez az állapot, amíg Balu át nem küldött egy Oneus-számot, amit végül egy barátnőmmel együtt hallgattam meg. Miután látta, hogy mennyire tetszett a fantasy-tradicionális beütés, végül ő javasolta, hogy nézzek rá a Kingdomra is. (Ekkor még egyikük sem sejtette, hogy milyen szörnyeteget szabadítanak ezzel a világra.) Én teljesen elvesztem... És rájöttem arra, hogy nem szabad csak azért elzárkóznom egy bandától, mert első ránézésre rengeteg tagja van, és lett két új kedvenc bandám is. A többit meg majd meglátjuk, elvégre egy éve még azt sem gondoltam volna, hogy valaha is írok ebben a kategóriában cikket.

Barátnőm mellett én Edina remek cikkeiből informálódtam a különböző K-popos fogalmakról, így nektek is ajánlom figyelmetekbe a „Mi is az a kpop?” című cikksorozatot (AniMagazin 52-59).

Kingdom

Egy viszonylag új bandáról van szó, hiszen tavaly debütáltak a GF Entertainmentnél. 2020. januárjában fedték fel az első három tagot Dann, Louis és Chiwoo személyében, majd áprilisban Arthur, májusban Ivan, júniusban Jahan, végül pedig júliusban Mujin csatlakozását is bejelentették. A koncepciójuk nem más, mint a „seven kingdoms and seven kings”, vagyis „hét királyság és hét király”. Minden tagnak van egy saját királysága, bár még csak Arthur, Chiwoo, Ivan és Dann esetében lehetünk biztosak abban, hogy mely történelmi alak, illetve annak birodalma volt az inspirációjuk. A többiek esetében, mivel ők még nem kaptak saját minialbumot, csak a királyság nevéből következtethetünk.

„King of Change” (a változások királya)

Dann énekes és ő a leader, vagyis a csapat vezetője is. Tíz évesen költözött Dubajba a családjával, ahonnan csak 2016-ban jött vissza. Egy angol nemzetközi iskolába járt, ennek köszönhetően jól beszél angolul, illetve franciául, kínaiul és arabul is tud. Korábban a Varsity nevű banda tagja volt Seungbo néven, annak feloszlásáig. Szereti ugrat-



Dann

Arthur

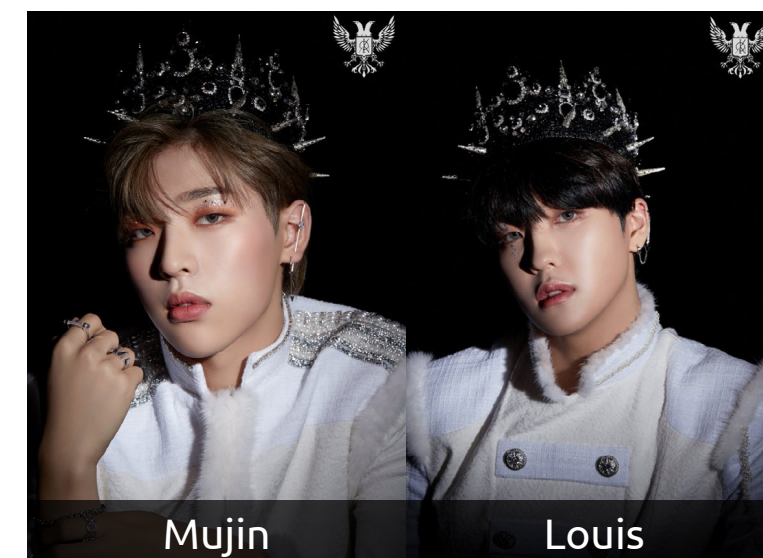
ni a többieket, ugyanakkor egy nagyon megbízható vezető, aki szívén viseli a banda sorsát.

„King of Rain” (az eső királya)

Arthur énekes, illetve ő a csapat főtáncosa is. Nem véletlen, hogy az első minialbumot, melynek ő is segített összeállítani a koreográfiáját, köré építették. Jártas a street dance műfajában is, de különböző lánybandák számaint is szívesen eltáncolja (és még milyen jól). Dannel együtt ő is tagja volt a Varsitynek Yunho néven. Nagyon nem jó a játékokban, ugyanakkor veszíteni sem igazán szeret.

„King of Cherry Blossoms” (a cseresznyevirágzás királya)

Mujin rapper és énekes. Mindkettőben nagyon tehetséges. Los Angelesben és Vietnamban



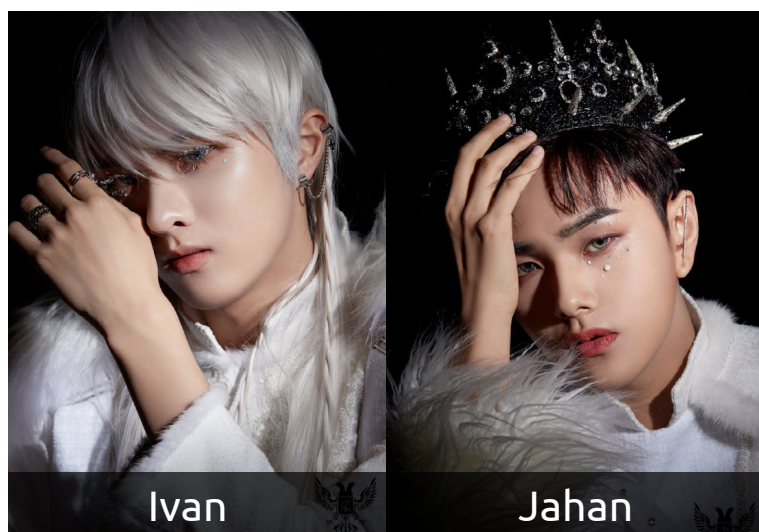
Mujin

Louis

is tanult pár hónapig angolul. Miután otthagya a korábbi ügynökségét, Arthur ajánlotta be a GF Ent.-hez. Mujin segített a debütáló album komponálásában is, emellett pedig jól játszik zongorán és szeret főzni is. Bár első ránézésre az ember higgadt személyiségnek gondolná, valójában nagyon élénk srác, aki nevetés közben delfinekhez hasonló hangot ad ki.

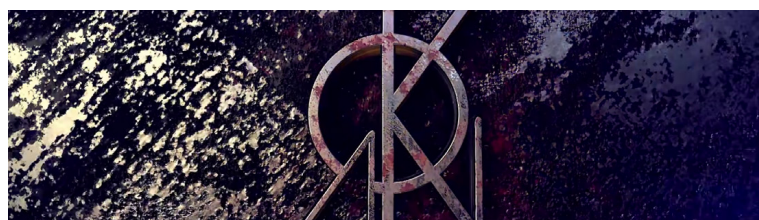
„King of Aesthetic” (a szépség királya)

Louis énekes, ő volt az első tag, aki csatlakozott az ügynökséghez. Összesen három évig volt gyakornok. Már gyerekként is nagyon szeretett szerepelni, ezért is akart idol lenni. Ő a csapat egyik hangulatfelelőse. Az éneklés mellett még a focizásban is tehetséges.



„King of Snow” (a hó királya)

Ivan énekes és ő a csapat visualja. Korábban SM-gyakornok volt, még gólyaként fedezték fel. Nagyon jó az érzelmek kifejezésében, és annak ellenére, hogy kicsit zavarban van a kamerák előtt, az az egyik álma, hogy egy sorozatban szerepelhessen. Főleg még a debütálás előtti coverben nagyon látni, hogy ideges volt, de azóta rengeteget fejlődött. Gyakorlatilag Louis castingolta a Kingdomhoz. Ő a harmadik minialbum főszereplője, és az ottani szerepével ellentétben egy nagyon vidám és kedves személyiség. Tehetséges taekwondós, korábban a K-Tigers tagja volt, és egészen a fekete övig jutott.



„King of the Sun” (a nap királya)

Jahan énekes és rapper. Ugyanarra az akadémiára járt, mint Ivan, és Ivan is ajánlotta be az ügynökséghez. A BTS hatására kezdett el rappelni, J-Hope és Jungkook a példaképei. Nagyon őszinte srác, ő a csapat „bónusz maknae-je”, bár csak a második legfiatalabb, de néhány helyen mégis legfiatalabbként mutatkozott be (amivel engem is jól megzavart egy ideig).

„King of Cloud” (a felhők királya)

Chiwoo rapper és ő a valódi maknae, vagyis a legfiatalabb tag. Néhány számban ő is énekelt, és szerintem nagyon szép hangszíne van, úgyhogy remélem, hogy a későbbiekben több sort fog kapni. Ő a csapat második hangulatfelelőse, mindig igyekszik felvidítani a többieket. Eredetileg futballista szeretett volna lenni, de a BTS hatására ő is úgy döntött, hogy inkább idol lesz. Az ügynökség vezetője személyesen castingolta egy táncversenyen. [Már befejeztem a cikket, amikor érkezett a hír, hogy Chiwoo személyes



okok miatt kilépett a csapatból. Nagyon sajnálom, hogy így történt, hiányozni fog a többiek mellől. Mindenesetre amit leírtam, azt komolyan gondoltam, még ha sajnos nem is fogmegvalósulni.]

History of Kingdom

2021. február 18-án jött ki a **History of Kingdom: Part I. Arthur** című minialbumuk, amelyet eddig további három követett: 2021. július 1-jén a **History of Kingdom: Part II. Chiwoo**, 2021. október 21-én a **History of Kingdom: Part III. Ivan**, majd 2022. március 31-én a **History of Kingdom: Part IV. Dann**. Már a címekből is látható, hogy az első Arthur király legendájából; a második Kína egyik mitikus királyáról, az ellentmondásos megítélésű háború istenének történetéből; a harmadik minialbum Rettegett Iván, míg a negyedik Dangun, az első koreai királyság alapítójának az életéből inspirálódott. Itt azonban fontos azt kiemelni, hogy csak inspirálódott, tehát egyik sem csak egy az egyben másolja az eredeti mítoszt. A következő comeback majd Louis köré fog épülni, aki valószínűleg XIV. Lajosról, vagyis a Napkirályról lett elnevezve.

Part I. Arthur – Excalibur (MV)

Az **Excalibur** volt az első minialbum title trackje, vagyis a debütáló számuk. Már első hallgatáskor is feltűnt, hogy amikor az MV kezdetén megjelenik a logó, akkor az aláfestő zenén kívül



még a srácok nevét is suttojják közben. Már ezzel is megalapozzák a kissé misztikus hangulatot, tényleg, mintha nem is egy zenés videót nézne az ember, hanem egy filmet. A GF Ent. egy viszonylag kisebb kiadó, a Kingdom pedig az első fiúbandájuk, tehát nem volt olyan hatalmas költségvetésük, ennek ellenére szerintem tökéletesen gazdálkodtak vele. A kosztümök gyönyörűek és változatosak, a díszletek szintén látványosak és a CGI is általában remekül néz ki. Bár volt benne pár kevésbé jól megoldott jelenet is, de még ezek is bőven az egész jó kategóriát erősítik. Nagyon tetszett, hogy a dal lágyan kezd, aztán egyre erősödik, maga a refrén pedig már kifejezetten erőteljes, hogy aztán újakezdje ezt az egész körforgást.



Külön értékeltem, hogy a kardok, amiket az MV-hez használtak nemcsak dísznek voltak ott, hanem fontos részei voltak a koncepciónak és néhány helyen még a fémes csengést is hallani lehetett. A háttértáncosok is nagyon jók voltak, még jobban kihangsúlyozták a srácok mozgását és olyan formációkat is meg tudtak így csinálni, amit csak hét taggal nem lehetett volna kivitelezni.

Nem véletlenül Arthur köré építették az első számukat, hiszen neki már volt tapasztalata, és ő a csapat főtáncosa is. Illetve azért látszott, hogy ebben az MV-ben Arthur, Dann, és Louis kapták a legtöbb önálló képernyőidőt mint a legtapasztaltabb, illetve a legrégebb óta az ügynökségnél lévő tagok. Ez azért a későbbiekben szerencsére változni fog.

Az Excalibur mellett azért nem szabad elfelejteni a B-side-okról sem, hiszen a title tracken kívül még három másik szám is található a minialbumban, természetesen az Excalibur instrumental verziója mellett. Ezek közül a Picassót emelném ki leginkább, de a Night Air is nagyon kellemes hangzású szám lett (ez akusztikus verzióban is megtalálható rajta). Az X sajnos annyira nem az én ízlésem, de szerintem négyből három egész jó arány.

Part II. Chiwoo – Karma (MV)

A **Karma** MV-je már teljesen más tájakra „kalauzol el” minket az esős Angliából. Artúr király helyett a kínai Chiyou császár áll a középpontban, aki Chiwoo nevét is inspirálta. Mind a díszletek, mind pedig a jelmezek és a tánc is a kínai kultúra

elemeiből merítették. Erre is teljesen igaz, hogy olyan, mintha egy filmet nézne az ember, és sem a díszletekre, sem a kosztümökre nem lehet kifogás. Míg az Excalibur esetében a háttértáncosok katonákat jelenítettek meg, addig itt férfiak helyett hölgyek segítenek felejthetlenné tenni a koreográfiát. Annak pedig külön örültem, hogy ezúttal legyezőket használtak benne tánc közben, egyszerűen gyönyörű volt. Maga a szám hasonló felépítésű, mint az Excalibur volt – lány kezdés, majd egyre erősödik, és a refrén már kifejezetten erőteljes. Ugyanakkor egyáltalán nem ugyanolyan a kettő, mert bár az alap tényleg hasonló, mindkettőbe belevittek valami egyedi hangzást is. Külön imádom az intrót, amiben gyönyörűen kevered-



nek a különböző tradicionális hangszerek hangjai. Jó volt, hogy itt már a többiek is kicsit több szerepet kaptak. Chiwoo az első MV-ben eléggé háttérbe volt szorítva, mert az Excalibur kissé középkori hangulatához még több rap nem igazán illett volna. Azonban ennek az MV-nek maknae rapperünk volt a középpontjában, így az Excaliburhoz képest több rap rész volt benne, aminek én kifejezetten örültem. (Bár nem tudom, hogy ez szándékos volt-e.) Szerintem jelen esetben nagyon jól állt a számnak. De Ivan és Jahan is több szerepet kapott szerencsére. B-side-ok tekintetében most nem kaptunk akusztikus verziót egyikhez sem, de cserébe nem három, hanem négy másik szám készült el.



Ezek közül nekem a Magical és a Make Us lettek a kedvenceim. Ugyanakkor az Eternity sem marad le tőlük sokkal és a Warning is jó volt.

Part III. Ivan – Black Crown (MV)

A **Black Crown** ezúttal Oroszországban játszódik, az elég ambivalens megítélésű Rettegett Iván „udvarában”. Mind a három MV-nek zseniális az intrója, de talán a Black Crownét szeretem a legjobban. Olyan ünnepélyes, kissé templomi hangulatot kölcsönöz neki. Ezúttal nem használnak sem kardokat, sem legyezőket, hanem a háttértáncosok orosz balettet idéző mozgásával teremtik meg a légius hatást. Ennek ellenére viszont ez egy egyszerre ünnepélyes és erőteljes szám, pedig a refrénen kívül szinte nem is szólalnak meg benne dobok. Imádom benne a különböző minijeleneteket, a kosztümöket és a sminkeket is. Külön tetszett benne a „fekete és fehér harca”, amivel remekül megjelenítették a cár kettős megítélését is.



Itt használták a 3 MV közül a legtöbb CGI-t. Vanak benne nagyon jó megoldások, főleg az elején hollókkal vagy a koronával, de azért néhány helyen az a sok oszlop már kissé túlzásnak érződött.

Ivan nagyon karizmatikus ebben az MV-ben, jól megragadta a „karakterét” – tényleg mintha egy filmről beszélnék és nem egy klipről... Kicsit furcsa volt látni, hogy Ivan, aki alapvetően egy nagyon aranyos és kicsit félnék srác, itt milyen ördögi és játékos volt egyszerre. Az előző két MV-nél kicsit úgy éreztem, hogy néha Dann „ellopta a show-t” a két címszereplő előtt, de itt erre szinte esélye sem volt. Azt viszont kicsit sajnáltam, hogy Chiwoo megint kissé a háttérbe szorult, de ehhez a számhoz megint csak nem illett volna ennél több rap rész.

A B-side-oknál megint nincsen újabb akusztikus verzió, de a négy újabb szám szerintem tökéletesen kárpótol érte. A Fallen Star lett az egyik kedvenc számom tőlük – az első minialbumos Picasso mellett –, de az On Airt is nagyon szeretem



még. Utánuk következik számomra a We Are és a Burn, amik annyira nem fogtak meg, mint a többi szám.

Part IV. Dann – Ascension (MV)

Az **Ascension** MV-ben nem mennek messzire, hiszen az első koreai királyság elevenedik meg a nézők előtt. Ezúttal a csapat vezetője, Dann került a fókuszba, akinek a színpadi neve egy híres koreai történelmi alakéból – aki vélhetőleg Dangun, a Gojoseon királyság alapítója – inspirálódott. Mind a díszletek és a ruhák, mind pedig a hangszerek is tradicionálisak benne. Már az intró alatt is egy mozgalmas csatajelenetet láthatunk. A világos háttér és színes hanbok (hagyományos öltözet) kombó azonban gyorsan át tud váltani egy vörös háttérre, amihez természetesen sötétebb színezetű ruhák illenek. A meglepő stílusváltások pedig nem csak az MV-re, hanem magára a számra is jellemzőek. Hangzás tekintetében en-

gem leginkább az Excaliburra emlékeztetett, már csak azért is, mert újra feltűnik benne az ikonikus „Open the Gate” sor, de igazából közelebb áll a Black Crown stílusához. Mivel egy-egy melankolikusabb hangzású rész hamar átcsap benne egy pörgős refrénbe. Illetve fontos még megjegyezni, hogy szerencsére visszavettek a CGI mértékéből, és csak 1-2 helyen volt észrevehető.

Mint egy olyan embert, akit érdekel a történelem is, könnyű volt megfogni ezzel a koncepcióval. Imádom a tradicionális koreai ruhákat (bár még egy sageuk – történelmi – sorozatot sem hoztam nektek a magazinba... de ami késik, nem múlik), és szerencsére nagyon is jól álltak a srácoknak. Nagyon szerettem benne Dann jeleneteit, igazán karizmatikusan nézett ki királyként, ugyanakkor bármilyen furcsa is ezt mondanom, de úgy érzem, hogy éppen a saját MV-jében kapta a legkevesebb időt. Ez persze nem baj, hiszen a többiek is végre több képernyőidőt kaptak, csak kicsit érdekes, hogy pont most történt ez meg. Ugyanakkor mégsem mondhatom azt, hogy háttérbe szorult, így ez sem negatívum.

A B-side-okat nézve talán ez a legerősebb album. Egyébként az Ascension lett az eddigi kedvenc title trackem is, így elmondható, hogy folyamatos fejlődés jellemzi a Kingdom albumait. És ezúttal az első olyan comeback volt, amit fanként követtem végig, úgyhogy extrán kötődöm ehhez a számhoz. Ezúttal az intró és az instrumental verzió mellé négy másik számot kaptunk. The Song of Dann (Promise), Blinder, Illusion, és Appetite.



Ezek közül nekem a Promise a kedvencem, ez a másik tradicionális szám az albumban, ami azonban szomorúbb hangvételi. Valamint ez az első olyan B-side, ami MV-t is kapott. Ez például a Stray Kidstől nem meglepő, de egy viszonylag kis stúdiótól mindenképpen becsülendő. Bár elég sok jelenet visszaköszött benne a fő MV-ből, de egy nagyon szép látványvilág elevenedik meg a néző szeme előtt (egyébként pedig a kiadások tekintetében okos megoldásnak gondolom). Dann pedig bebizonyította benne, hogy nemcsak az éneklésben jeleskedik, de színészként is meggyőző alakítást nyújthatna.

A másik B-side, amit nagyon szerettem, az az Illusion volt a szám felépítése miatt. Valahogy nosztalgikus volt, és a srácok fantasztikus hangját is szépen kihangsúlyozta. A Blinder egy fülbemászó szám lett, ami totál nyári hangulatot közvetít. Nem annyira az én stílusom, mégis élveztem a hallgatását.



Míg az Appetite szintén pörgős szám, azonban – hasonlóan a korábbi Warninghoz – kicsit túl bevállalós a dalszövege számomra (bár tény, hogy hallottam már még szókimondóbbat is).

Összességében mindegyik albumot nagyon szerettem, és a B-side-ok többségével is elégedett voltam. Nem gyakran szoktam egynél többször B-side-ot hallgatni, de ezek közül több is felkerült a listámra. Úgy érzem, hogy minden egyes comeback erősebb lett a másiknál – ami viszont semmit sem von le a korábbiak érdeméből. Kicsit aggódtam, hogy a title trackek a kötött tematika miatt túlságosan ugyanolyanok lesznek. De szerencsére még ha vannak is bennük hasonló hangzású részek, mégis mindegyiknek megvan a maga egyedi és jellegzetes stílusa, ami élesen megkülönbözteti őket egymástól.

Mit lehet érdemes még megnézni/meghallgatni?

Érdeemes ránézni a srácok YouTube-csatornájára is, hiszen az eddigi 5 MV mellett számos más izgalmas tartalmat is lehet találni.

1. Coverök, vagyis különböző feldolgozások

[\(LINK\)](#)

Elsősorban táncos coverök vannak fent, még a debütálás előttről. Dann, Arthur és Louis csinált külön-külön, illetve együtt is. Viszont a későbbiekben szinte minden tag megpróbálkozott hasonló



val. Chiwoo, Dann és Mujin pedig énekes cover is készített. Az első közös daluk még a debütálás előtt a 8 Letters (Why Don't We) feldolgozása volt. Itt megmutathatták a nézőknek, hogy mindannyian remekül tudnak angolul. Szerintem – ha a többit nem is –, ezt mindenképpen érdemes legalább egyszer meghallgatni. A dal közben végig egy helyben vannak, nincsen benne tánc, a mozgás is csak minimális, a háttér is elég kezdetleges – mégis, a puszta hangjuk képes a képernyő elé szegezni az embert.



2. Making film videók

Sok másik bandához hasonlóan szerencsére ők is minden MV-hez egész hosszú forgatásos jeleneteket raktak fel angol felirattal. Egyrészt itt is kiütözik a tagok vidám természete, másrészt érdekes betekintést nyerni abba, hogyan is zajlik egy ilyen forgatás. Nem irigyeltem őket, amikor télen egy erdőben forgattak egyes jeleneteket, vagy amikor mínuszos vízben kellett fetrengeniük. Ugyanakkor jó volt látni, hogy a stáb is nagyon lelkes volt, a háttértáncosokkal is jól kijöttek, illetve látatlanban is megkedveltem a kamerát kezelő embert, mert remek interakciói voltak a srácokkal. Bátorította őket és meghallgatta az aggodalmaikat is.

3. Egyéb

Van itt közös házba költözéses videón keresztül egészen különböző játékokon át a főzőcskézésig minden. Ha valaki jobban meg szeretné ismerni a srácokat, akkor ezek a videók tökéletesek hozzá. Nagyon jó hangulatúak, rengeteget le-

het rajtuk nevetni, és láthatóan ők is nagyon jól szórakoztak közben. Megbizonyosodhatunk arról, hogy Dann és Arthur egy nagyon kaotikus duót alkotnak, és hogy sosem lenne szabad rájuk bízni egy emeletes ágy összerakását, még használati utasítással sem; hogy Mujin meg Louis olyanok, mint Tom és Jerry; hogy Jahan tényleg képtelen hazudni; és hogy Dannak nehéz az élete ennyi bajkeverő „gyerekekkel” a közelben. De már csak azért is érdemes megnézni őket, hogy láthassuk Mujint macskát utánozni, megtudhassuk, milyen egy delfin nevetése, és hogy Arthur mit mondott zavarában Jiminnek, amikor egyszer véletlenül összefutott vele.

Ha eddig nem lett volna teljesen egyértelmű, én abszolút a Kingmakerök közé tartozom (ez a fandom neve, rövidítve pedig Kingme), és nagyon szeretem a srácokat. Először csak a kinézetük, majd a hangjuk fogott meg, de minél több videót néztem meg velük, annál jobban megkedveltem a személyiségüket is. Nyilván elfogult vagyok, de mivel mind a koncepciójuk, mind pedig a zenéjük is nagyon közel áll hozzám, így remélem, hogy akár csak egy embert is sikerült rávennem, hogy tegyen egy próbát velük. (És azt is, hogy Hiro örül annak, hogy ilyen sokszor szerepel ebben a számban a Kingdom szó (örül bizony - Hiro), igaz, nem olyan kontextusban, amiben ő használná. :D)

[Kpop fandom](#)

[Kprofiles](#)



zene

OKUI MASAMI

Írta: Karasz Attila - [supermario4ever](http://supermario4ever.wordpress.com)
(supermario4ever.wordpress.com)



„Biztos hallottad már, csak nem tudtad, hogy ő az” - mondják azokról, akik széles körben tevékenykednek. Ha valakire igaz ez a japán zenében, akkor az Okui Masami. Össze sem lehet számolni, hány animében működött közre zeneszerzőként, hány énekessel, zeneszerzővel dolgozott együtt, és mennyi mindent tett a japán zene népszerűsítéséért. Egy valami viszont közös bennük: Okui Masami bármit is csináljon, abból mindig a maximumot hozza ki. Ennek köszönhetően személyét és munkásságát hatalmas tisztelet övezi mind a pályatársai, mind a rajongói körében.

Okui Masami 1968. március 13-án született a Hyogo prefektúrában található Itamiban. Édesapját nagyon korán, 1-2 évesen vesztette el egy autóbalesetben, utána az anyjával (testvére nincs) Osakába költözött. Itt nőtt fel, ide járt iskolába. Énekesi tudása pedig hamar kibontakozott, miután megnyert egy énekversenyt még kisgyerekként. Ő maga is szeretett énekelni, az anyja is támogatta ebben, úgyhogy mondhatni, előre meg volt írva az életútja.

Érettségi után ugyan elkezdte az Osakai Művészeti Egyetemet (Oosaka Geijutsu Daigaku), de annyira ambiciózus volt az énekesnői karrierjében, hogy abbahagyta, és 1989-ben Tokióba költözött, hogy minél hamarabb megvalósíthassa az álmát. Először táncosként, háttérvokalistaként lépett fel koncerteken. Zeneszerzői képessége is hamar megmutatkozott, hamarabb írta meg az

első dalt, mint ahogy énekesnőként debütált. Ez 1993-ban történt meg, a *Dare Yori mo Zutto...* című dallal mutatkozott be az animerajongó közönségnek. A *Fantasia* egy felejthető, közepszerű OVA, nem tartozik a Production I.G legjelentősebb animéi közé, de a betétdala a maga kedves, bájos hangulatával önálló utat járt be.

Habár az elején inkább OVA betétdalokat énekelt, mégis felfelé ívelt Okui Masami karrierje. Az 1994-ben megjelent I WAS BORN TO FALL IN LOVE kislemez volt az első, mely felkerült az Oricon lemezadási listájára. Ugyan csak a 92. helyig jutott el, de ez ahhoz képest szép teljesítmény, hogy ezt annak a *COMPILER* című OVA-nak a betétdalával érte el, amely csak 2 részből áll, és



az sem mondható emlékezetes alkotásnak. Okui Masami ugyanis hamar ismertté vált egyedi énekhangjával, valamint már ekkor megmutatkozott szövegírói kvalitása. Több dalszöveget is írt azokhoz az animékhez, amelyekben ő maga is énekelt. Ezek rendszerint karakterdalok voltak, melyeket az adott seiyuu énekelt fel.

Okui Masami még ebben az évben elkezdett együtt dolgozni Hayashibara Megumival, akinek besegített az 5. stúdióalbumába, a SPHERE-be. A közös munka annyira jól sikerült, hogy azt új szintre emelték, és 1995-ben közösen énekeltek a *Slayers* anime openingjét és endingjét. A duett mindkettejük számára áttörés volt, hiszen a „Get along” kislemezből több mint 75.000 példányt adtak el. Ez egyrészt Okui Masaminak hozta meg az országos ismertséget, Hayashibara Megumit pedig kiszabadította a gyerekdalok skatulyájából. Ezután kapott komolyabb szerepeket, Okui Masami első albuma, a „Gyuu” pedig egy kezdő anime előadóhoz képest jól indult, hiszen több mint 10.000 példányt adtak el belőle. Már az első albumára felénekelte a másoknak írt dalokat is (mintegy feldolgozta a saját dalait), ami azért volt nagyon jó ötlet, mert azokon a seiyuu-kon, akiknek írta a dalokat, egy-két kivételtől eltekintve azért hallható, hogy nem az éneklés a fő profiljuk. Bátran kijelenthető, hogy kivétel nélkül az Okui Masami által elénekelt változatok a jobbak. Kicsit át is lettek hangszerelve, és persze teljesen másképp hangzanak a dalok egy valóban énekel-

ni tudó énekesnőtől, mint olyan seiyuu-któl, akik csak alkalmanként énekelnek. Olyan, mintha Okui Masami úgy énekelte volna fel a dalokat, ahogy ő azt eredetileg elképzelte.

Ismertsége pedig további szintet lépett, amikor 1995 végén munkát vállalt a *Bakuretsu Hunters* animében. Több dalt írt hozzá, valamint részt vállalt az ending dal éneklésében is. És ne feledkezzünk el az 1996-ban, szintén Hayashibara Megumival közösen felvett *Slayers NEXT* kislemeztől, amelyen ugyan külön énekeltek az openinget és az endinget, de azzal, hogy a 9. helyig jutott az Oricon charton és több mint 230.000 példányt adtak el belőle, minden idők egyik legsikeresebb anime kislemezévé avanszált.





A második album még 1996-ban jelent meg „V-sit.” címmel, és folytatja az első album hagyományait. Vegyesen szerepelnek rajta kislemezen szereplő dalok, valamint más seiyuu-knak írt anime dalok is. Ami újdonság, hogy több dalt is átremixeltek erre az albumra. Újragondolták például a Slayers NEXT endinget, a „Jama wa Sasenai”-t is, de a Bakuretsu Hunters endingjét, a „MASK”-ot is felénekelte egymaga erre az albumra, szintén újragondolt hangszereléssel.

Okui Masami nemcsak az egyedi énekhangja miatt emelkedik ki az átlag '90-es évekbeli ani-



me előadók közül, hanem rendkívül karizmatikus egyénisége és láthatóan autonóm személyisége miatt. Habár egy producer, nevezetesen Yabuki Toshiro (akivel a második albumát készítette el először) folyamatosan igazgatta az énekesnő munkásságát, ritka az, hogy egy anime énekes már az elején maga írja a szöveget, adott esetben akár a zenét is, és hogy lehetőséget kapjon a másoknak írt dalok feléneklésére. Ez kétségtelenül jót tett az ismertségének, mert a másoknak írt dalok tényleg sokkal jobban hangzanak Okui Masami előadásában. Emellett „segíti” ezzel a rajongóit, hogy ismertebb legyen a teljes repertoárja. Viszont ekkoriban jelentette be egy interjúban, hogy ő alapvetően a rockzenében érzi magát igazán otthon (ebbe már betekintést nyerhettünk a Slayers NEXT endingjében) és később erre a stílusra fog orientálódni. Később tényleg a rockzene fog dominálni az énekesnőnél, de amiért érdemes hallgatni a '90-es években írt dalait, hogy bár első hallásra tipikus anime daloknak tűnnek, mégis - aki felfedezi magának az énekesnő egyéniségét, és tud vele azonosulni, annak - kifejezetten felüdülés hallgatni Okui Masami hangját, mert egy kicsit tényleg elüt a sablontól.

Az 1997-es év egyedinek mondható. A mai napig rácsodálkozom arra, hogy egy eredetileg ecchi OVA-hoz (*Jungle de Ikou!*) mennyire szomorú endinget írt és énekelt fel Okui Masami (spirit of the globe). Ez az év egyértelműen a *Shoujo Kakumei Utenától* volt hangos az énekesnő részéről,



hiszen nemcsak az anime volt népszerű, hanem az opening is (Rinbu-revolution), valamint ez volt az első olyan Okui Masami dal, amelyhez videoklip is készült. Ebben az évben megjelent 3. stúdióalbuma, a Ma-KING, és hozza az első két album minőségét. Ami a borítókat illeti, alapvetően az mondható el, hogy mindegyik album élesen elüt egymástól külsőre, de a koncepció minden esetben tetten érhető: a képek jellemzően egy témára

épülnek. 1998 az *Akihabara Dennou Gumi* (talán az angol „Cyberteam in Akihabara” cím ismerősebb) jegyében telt az énekesnőnél, két kislemez is megjelent az animéhez köthetően. Az ebben az évben megjelent Do-can album pedig az első, melynek borítója nem Japánban készült, hanem Amerikában. Az album összességében könnyedebb hangzású, mint az előzőek. Érdekessége, hogy a Shiawasette... című dalt Hayashibara Meguminak írta, a házassága emlékére.

Az év végén még egy kislemez erejéig visszaemlékezett a Slayers-ös munkásságára, ugyanis felénekelte az aktuális Radio Drama betétdalát, ami Never die címen kislemezen is megjelent. Az 1999-es év viszont az énekesnő egyik legerősebb éve volt, ugyanis ekkor 5 kislemezt jelentetett meg, valamint ebben az évben adott ki először koncertalbumot BEST-EST címmel. Erre az 1999. március 13-i koncert hanganyaga került fel. Az album címét akár magyarul is lehet értelmezni, hiszen a „legjobb est”-nek minősíti a koncertet, ami meg is állná a helyét, hiszen a kétlemezes album a maga '90-es évekbeli egyszerűsége ellenére tényleg kiválóra sikeredett. Több dalt újrahangszereltek a koncertre, s ezáltal új értelmet nyertek. A kislemezek főként az *Akihabara Dennou Gumi* és a *Soreyuke! Uchuu Senkan Yamamoto Yohko* animékhez készültek. Külön érdekesség, hogy a Akihabara Dennou Gumi movie dalából készült kislemezre (labyrinth) került fel a Shoujo Kakumei Utena movie betétdala is.



És azért, hogy a labyrinth dalból videoklip készüljön, egészen Máltáig utazott az énekesnő. De nemcsak hogy a videoklipet leforgassa a dalból, hanem a soron következő Her-Day album borítóképei is az európai minióllamban készültek. Az albumra 16 dal került fel, és sok rajongó

szerint ez a legjobb albuma, melyen mindegyik dal hibátlan lett. Ez kétségtelenül igaz, ugyanis Okui Masami fejlődése tetten érhető. Mindegyik albuma egy kicsit jobb lett, és egyértelműen a Her-Day az az album, amelyre minden addigi tapasztalatát összegyűjtve kivételes minőségű anime dalok készültek. Anime dalok terén tényleg a Her-Day album a koronája a '90-es évekbeli munkásságának.

2000-re ugyanis nemcsak naptár szerint értek véget a '90-es évek, hanem az énekesnő is stílust váltott. Már az áprilisban megjelent OVER THE END kislemez is jelezte, hogy erre az évre valami mást fogunk kapni, erre pedig ráerősítettek a nyáron kiadott TURNING POINT és Just do it kislemezek, ugyanis ezeken jelentek meg a keményebb rockdalok, és a komolyabb érzelmeket feldolgozó balladák is. A TURNING POINT kislemez azért is kuriózum az énekesnő karrierjében,

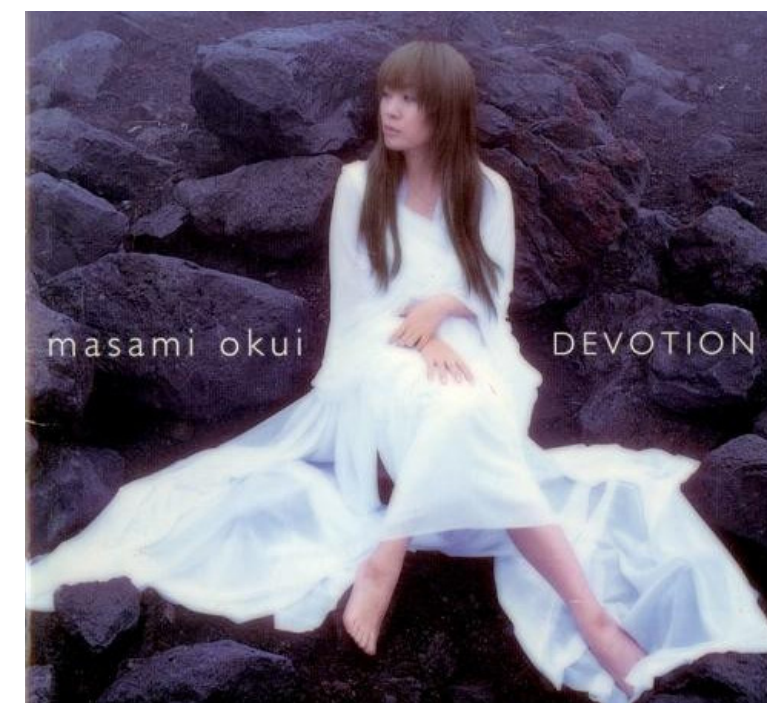
mert nem kisebb nevekkel dolgozott együtt, mint Steve Lukather a TOTO együttesből, valamint Bilyly Sheehan, a MR. BIG-ből, akik világszínvonalú gitárszólókat játszottak fel nemcsak a TURNING POINT-ra, de néhány későbbi dalra is. Az erős rockos hangzás is teljesen új színezetet adott a 2000-ben megjelent NEEI albumának, ahogy a sokkal személyesebb dalok is érzékeltették, hogy Okui Masami új fejezetet nyit az énekesnői karrierjében. Bár ezen az albumon is helyet kapott néhány animés dal, hiszen ekkor énekelt fel a Di Gi Charat-hoz a betétdalokat, de alapvetően a keményebb hangzású dalok dominálnak. Az album nehezebben fogyasztható mivoltát néhány személyes, fájdalmas témájú dal csak tovább erősíti. Ugyanakkor ez Okui Masami legjobb helyezést elért albuma, hiszen a 11. helyen nyitott az Oricon heti lemezeladási listán.

2001-ben tovább emelte a tétet, ugyanis a soron következő 7. album, a DEVOTION lett érzelmileg a legmélyebb és legfájdalmasabb albuma. A lemez elkészültét nehezítette, hogy Yabuki Toshiro elhagyta a King Records StarChild részlegét, így az énekesnővel is megszakította a közös munkát. Okui Masami ugyan megkérte a neves producere, hogy legalább ezt az albumot fejezze be vele, de az elutasította azzal az indokkal, hogy nem akar olyan munkát tovább csinálni, amibe nem tudja beletenni a szívét-lelkét. Ennek következtében a DEVOTION lett az első olyan album, amelynek maga Okui Masami volt a producere, így



nemcsak az volt a munkája, hogy megírja a dalokat és felénekelje őket, hanem a marketing is az ő reszortja lett. Talán ennek is betudható, hogy az album eladások terén komoly visszaesést produkált. Csak a 30. helyen nyitott az Oricon lemezeladási listán, és kevesebb mint feleannyit adtak el belőle, mint a NEEI-ből. További ok lehet még, hogy a DEVOTION érzelmileg tényleg nagyon nehéz album, amit ugyan a *Tales of Eternia*, a *Di Gi Charat* és a *Yu-Gi-Oh! Duel Monsters* animékhez készült dalok színesítenek, de összességében egy, az élet nehézségeivel szembenező énekesnő érzéseit hallhatjuk az albumon.

Okui Masami nehézségeit az is jelzi, hogy Yabuki Toshiro távozásával nemcsak egy fontos embert veszített az énekesnő a munkássága során, hanem a StarChildnál sem volt maradása. Átkerült a King Records fő részlegéhez, ahol to-



vábbra is sokat dolgozott egyedül a soron következő „crossroad” albumán, mely 2002-ben jelent meg. Ez Okui Masami első olyan albuma, melyre egy anime dal sem került fel. Előtte megjelent egy kislemeze, a HAPPY PLACE, ennek a dalai is helyet kaptak az albumon. A crossroad az az Okui Masami-album, amelynek a legkevésbé egységes a koncepciója, és nehéz megérteni, hogy mi is a mondanivalója. Pedig pont a cím árulja el azt, hogy az énekesnő egy útelágazás előtt áll (ahogy egyébként a lemezből is), és keresi az útját. Ez abban is megnyilvánul, hogy vannak ugyan vidám dalok is rajta, de messze nem annyira oldottak, mint a '90-es években felénekelte vidám dalai, és inkább a szomorúbb számok érzékeltetik azt a fajta kétséget, ami az egész album légkörét áthatja.



Érzékeli, hogy kész továbblépni, de nem tudja, hogy merre menjen. Ehhez képest viszont kellemes kontraszt és némileg váratlan az év végén kiadott angel's voice minialbum, amelyre hét kellemes hangulatú karácsonyi dal került fel. Én mindig ezt a karácsonyi albumot hallgatom ünnepekkor, mert nemcsak emelkedett, meghitt dalok vannak rajta, hanem vidám számok is, melyek az ünnep örömét érzékeltetik. A dalok pedig mindenképp arról árulkodnak, hogy Okui Masami többet gondol a karácsonyról, mint azon előadók, akiknek „köszönhetően” hallgathatatlanok decemberben a kereskedelmi rádiók.

2003 volt az első olyan év, melyen Okui Masami nem jelentetett meg stúdióalbumot. De ez nem azt jelenti, hogy eseménytelen lett volna ez az év. Hiszen ekkor ünnepelte énekesnői karrierjé-

nek 10. évfordulóját, márciusban pedig belépett a JAM Project együttesbe, melyet a mai napig erősít. Emellett egy feldolgozásalbumot jelentetett meg Masami Kobushi címmel. Erre olyan animék dalait énekelte fel, amelyekben közreműködött. Így az énekesnő prezentálásában hallhatjuk az albumon a Give a reason-t, a Zankoku no Tenshi no Teeze-t, a Successful Mission-t, de *Lupin Sansei*, *Cutie Honey* és *Devilman* betétdalokat is felénekelte rá. A próbálkozás sikeres volt, hiszen a 17. helyet érte el az Oricon charton. Ez az év emellett a Yonekura Chihiróval alkotott r.o.r/s nevű formációról is emlékezetes marad. Ők ketten régóta barátok, de közös dalaik kizárólag az együttes keretein belül kerültek kiadásra. Az együttes nagyon rövid ideig élt, csupán két kislemezük és egy albumuk jelent meg. Viszont sokak számára ismerős lehet a „Tattoo Kiss” nevű dal, amely a *Kaleido Star* anime harmadik openingje volt. Yonekura Chihiro szólóban énekelte az anime második openingjét (Yakusoku no Basho he), amely a mai napig közkedvelt az animerajongók körében. A stúdióalbum, a „dazzle” karácsony másnapján jelent meg. Az albumra 12, nagyjából hallgatható trance dal került fel. Van rajta néhány kiemelkedő dal, de összességében nem nehéz jobb számokat találni ebben a stílusban. Valamint az is meglepő, hogy az albumon a két énekesnő hangját nagyon nehéz megkülönböztetni, holott egyébként eltérő a hangszínük. Ez az album inkább azért emlékezetes, mert ketjük közös munkája. Van egy-két jobb dal is rajta, de az album összességében inkább felejthető lett.

Persze saját dal nélkül sem maradtunk. Az év végén Okui Masami megjelentette a SECOND IMPACT kislemezét, mellyel szintén új irányt vett, ugyanis az itt hallható dalok már nagyobb magabiztosságot sugallnak. Mintha az énekesnő megtalálta volna az útját. Ezt erősíti a 2004-ben megjelent ReBirth album, melyen sokkal erőteljesebbek a dalok. Hűek a címhez, hiszen tényleg érzékelhető rajtuk, hogy Okui Masami már sejti, merre kell mennie, és magabiztosan jár az úton, bármit is hozzon neki az élet. Ez teszi az egész albumot erőssé. Ugyan szerényebben szerepelt a japán lemezeladási listákon, de mivel az előző stúdióalbum után némileg hosszabb szünet telt el, ezért a ReBirth már akkor jelent meg, amikor az internet már világszerte terjedőben volt, így sok nyugati rajongó ezzel az albummal



találkozott először az énekesnő kapcsán. És mivel tényleg kivételesen jóra sikeredett, ezért sokan szinte azonnal megszerették az énekesnő stílusát. Így lettek Okui Masaminak világszerte rajongói, és terjedt a hírneve folyamatosan.

A 2004-es év ugyanakkor vízválasztó is volt az énekesnő életében. Vélhetően annak idején eddig szólt a szerződése a King Records-nál, ugyanis megalapította a saját kiadóját „evolution” néven, és a soron következő „Olive” kislemezt már teljes mértékig maga jegyezte. De nemcsak ezért foglal el fontos helyet az énekesnő karrierjében, hanem mert az ezen hallható SNOWY egy csodálatos karácsonyi dal, méltó kiegészítője az „angel's voice” minialbumnak.





Ez a dal egyedül ezen a kislemezen hallható, sehol máshol nem. A másik két dal viszont felkerült a soron következő, 2005-ös „Dragonfly” albumra, amely még erősebb lett, mint a ReBirth. Ugyanis olyan szintű felszabadultság érződik a dalokban, mintha az énekesnő szabadnak érezné magát azáltal, hogy a dalait teljes mértékig maga adja ki. A dalok többségében kemény rock stílusban íródtak, konkrétan olyan erős gitárszólók hallhatók néhány dalban, hogy az még egy világszerte ismert rockbandának is dicsőségére válna. Erős kontraszt a teljes mértékig elektronikus hangzású STAR GATE dal, ami furcsamód mégis illeszkedik az album miliójébe. Okui Masami titka ugyanis ab-

ban rejlik, hogy akármilyen stílusban is szólaljon meg, mindegyik jól áll neki. Ez leginkább annak köszönhető, hogy az adott stílust, legyen az rock vagy trance, a saját egyéniségéhez igazítja, így lényegében bármilyen stílusban hitelesen meg tud szólalni. Ez nemcsak énekesnői, előadói, szövegírói kvalitásról árulkodik, hanem hallatlan mértékű önismeretről. Tisztában van a képességeivel, a korlátaival, és ezen belül dolgozik. De annyira széleskörű, hogy mindegyik albuma változatos, mindegyik egy adott koncepcióra épül fel, egy történetet mesél el. És valahányszor előveszem ezeket az albumokat, élmény hallgatni meguntatlatlan történeteiket.

A soron következő kislemez, a TRUST már egy ismertebb animéhez, a *Kore ga Watashi no Goshujin-samához* készült, így ez a kislemez ismertebb, népszerűbb lett. De ami még fontosabb, hogy ebben az évben indult útjára az Animelo Summer Live koncertsorozat, melynek szellemi anyja nem más, mint Okui Masami. Ő találta ki a koncepciót, miszerint legyen egy koncertsorozat, melyben ismert anime előadók kapnak két-három dal erejéig szereplési lehetőséget. A koncert már az első évben nagy sikert aratott, így nem volt kérdés a folytatás a jövő években. Sőt voltaképpen az Animelo Summer Live-nak köszönhető az anime dalok másodvirágzása. Nagyjából 2005-2012 közé tehető az az időszak, amikor az anime kislemezek ismét kitörték és sikeresebbé váltak. A sok előadó fellépése azt hozta magával, hogy aki csak néhány előadó kedvéért váltott jegyet a koncertre, az láthatta a többi is, és tágíthatta az érdeklődési körét. Így az előadók kölcsönösen tették egymást ismertebbé.

A 2006-os év nagyon erős volt Okui Masami karrierjében, ugyanis két stúdióalbuma is napvilágot látott ebben az évben. A februárban megjelent God Speed albumra érett be az az életút, amit a ReBirth-szel indított el az énekesnő. Ez az album is annyira erőteljes lett, mint a Dragonfly, de másképp. Ennél az albumnál merült fel bennem az a gondolat, hogy Okui Masami nemcsak önismeret terén áll nagyon jól, hanem saját női mivoltát is bátran felvállalja. Már önmagában egyedi, hogy Okui Masami azon kevés énekesnők közé tartozik,

akiknek jól áll a rockzene. Azt azért érdemes belátni, hogy a rock nem női műfaj, nagyon kevés nő tudja igazán jól művelni anélkül, hogy el ne férfiasodna a stílusa. Okui Masami esetében erről viszont nincs szó. Ennél az albumnál éreztem azt, hogy az énekesnő teljesen tisztában van a maga női mivoltával: tiszteletben tartja a korlátait, de azon belül a lehető legszélesebb körben mozog. Az októberben megjelent evolution album valamivel egységesebb rock hangzást kapott, ugyanakkor megítélésem szerint Okui Masami ezen az albumon követte el énekesi karrierjének legnagyobb hibáját. Nem sokkal az album előtt jelent meg a Muteki Kanban Musume animéhez énekelt WILD SPICE kislemeze, mely alapvetően nagyon jó rock dal. Ennek fényében kifejezetten érthetetlen, hogy miért egy TRANCE MIX változat került fel az albumra, ami nemcsak hogy teljesen elüt az album hangulatától, de önmagában, mint trance dal is a rosszabbak közé tartozik.





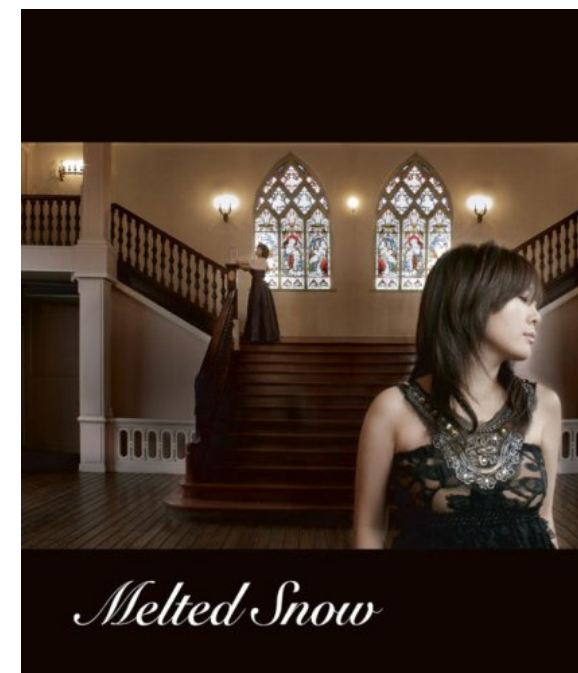
Ezzel sokat ront az evolution összképén. Ha a dal eredeti változata került volna fel az albumra, azzal nagyban hozzájárult volna ahhoz, hogy egy újabb kiváló albumot vegyünk a kezünkbe.

2007-ben megszakadt az a lendület, amivel új életet adott a karrierjének. Ez nem is annyira a megjelenő kislemezek, sokkal inkább a soron következő, Masami Life albumon érzékelhető. Habár ezen az albumon is fellelhetők az énekesnőre jellemző rockdalok, összességében mégis sokkal nyugodtabb hatást kelt. Az is érdekes, hogy a borítóképek is az énekesnő otthonában készültek, ahol különböző otthoni tevékenységeket művel. Maga Okui Masami is sokkal visszafogottabban néz ki, hiszen nincs kisminkelve, illetve egyszerű, otthoni ruhákban van. Így a Masami Life album ugyan személyes lett azáltal, hogy beenged a személyes életterébe, de visszafogottsága arról árulkodik, hogy az énekesnő nagyon sokat dolgozott az utóbbi években, és most már pihenni akar.

Mintha Okui Masami megérezte volna a bajt. A 2008-as évre valószínűleg énekesnői karrierjének legnehezebb éveként emlékezhet vissza, ugyanis nagyon megbetegedett. Az ebben az évben megrendezett Animelo Summer Live-on az énekesnő láthatóan betegen lépett fel, amit az orvosa javaslata ellenére mégis végigcsinált. Habár a koncertet is végigmosolyogta, a háttérben jó eséllyel nagyon megszenvedte ezt az évet, hiszen az is megnehezítette a helyzetét, hogy

Matsumoto Rica ebben az évben lépett ki a JAM Project-ből, így az ő szólóit is Okui Masaminak kellett az együttes koncertjein elénekelnie. Később ő maga is ki akart lépni az együttesből, de Kageyama Hironobu rábeszélte, hogy maradjon - segítenek neki, amiben tudnak. Ennek fényében nem meglepő, hogy csak egy kislemezre futotta Okui Masami erejéből, de a címadó Melted Snow méltán emlékeztet minket énekesi, szövegírói kvalitásaira.

Betegsége következtében 2009-re lett halasztva a soron következő Akasha stúdióalbum megjelenése, mely eredetileg a Melted Snow kislemezzel együtt jelent volna meg. Nemcsak az album címének van spirituális áthallása, hanem az egész albumot átjárja a spiritualitás. Néhány dalnak különleges hangulata van. A borítóképeken pedig



Okui Masami is olyan érzetet kelt, mintha önmagában elmerülve gondolkodna, meditálna, imádkozna. Ezt a narancssárga mintás háttér is erősíti. Később aztán komolyan is foglalkozik a spiritualitással Okui Masami: néhány év múlva megalapítja a MEGAMI PROJECT nevű programját, melynek keretében különböző spirituális tartalmakat tesz közzé az interneten, illetve az élőben résztvevőknek alkalmanként meditációt, jógát és hangfürdőt tart. Úgyhogy mondhatjuk, hogy ennek a munkának az alapjait az Akasha albumán fektette le. Ebben az évben még egy feldolgozásalbummal is jelentkezett Okui Masami, mely a Self Satisfaction címet kapta. Erre az utóbbi években más előadónak írt dalai kerültek fel. Ez a második olyan albuma az énekesnőnek, melynek borítóképei Európában, egészen pontosan Görögországban

készültek. Az album ad egyfajta prospektus-jellegzetet is, ugyanis jellegzetes görög épületek, házak, tájak láthatók a borítón. De a dalok is kivétel nélkül nagyon jóra sikeredtek. Már az album sem mondható rövidnek a maga 55 percével, de annyira tartalmaznak a dalok, hogy még sokkal hosszabbnak is érződik. A Self Satisfactionnel egy időben jelent meg a Miracle Upper WL kislemez, melynek címadó dalát May'nnel együtt énekelte fel.

2010-re új stúdióalbum érkezett i-magination címmel. Az album a maga futurisztikus borítóképeivel érdekes összehatást kelt, egyébként a dalok hozzá a szokásos Okui Masami minőséget. Aki szerette az énekesnő eddigi munkásságát, az nem ezen album hatására fog kiábrándulni belőle.



Az viszont baljós volt, hogy a korábbi „EVCA” kezdetű sorozatszám helyett „DGEA”-val kezdődött az album sorozatszáma. Ez egyértelműen arra utalt, hogy bár az album az énekesnő saját kiadójának gondozásában jelent meg, de az beolvadt egy nagyobb kiadóba. És valóban, a Gedeon Entertainment vette szárnyai alá az evolutiont, ami egyértelmű jele volt annak, hogy a csökkenő eladásokat nem lehetett pénzügyileg tovább bírni. Mert sajnos a soron következő Okui Masami albumok egyre kevesebb példányszámban keltek el. A két-háromezres eladás után a Self Satisfaction volt az első olyan album, mely az ezres eladást

sem érte el. Ebben az évben egy további kislemez jelent meg, Renka Tairan címmel, mely a *Shin Koihime Musou ~Otome Tairan~* anime opening kislemeze volt. És már ezt sem az énekesnő saját kiadója jelentette meg, hanem a Pony Canyon gondozásában került a boltok polcaira.

Végül 2011-re bekövetkezett az, amire a változó sorozatszám utalt. Az év elején a Self Satisfaction II még az evolution-Geneon Entertainment kiadó által jelent meg, de mivel már ez az album sem érte el az ezres összeladást (legalábbis az Oricon szerint, a tényleges eladás ennél magasabb lehet), ezért nem vártak tovább: ebben az évben megszűntették a kiadót. Okui Masami pedig átigazolt ahhoz a Lantishoz, amely a JAM Project kiadványairól is gondoskodik. Innentől kezdve Okui Masaminak ritkábban jelentek meg albumai és kislemezei. És a soron következő albumok hangulata is megváltozott. A 2012-ben megjelent Love Axel már a Lantisnál jelent meg, és olyan érzést keltett bennem, mintha nem is az énekesnőt hallanám. Mintha elvesztette volna a dalaiból az egyéniségét. Nem is feltétlenül az aktuális trendekre írták a dalokat, de a Love Axel mégis sokkal súlytalanabb, mint a korábbi albumai. Az egy hónapra rá megjelent Sora no Uta kislemez is hasonló érzetet kelt. A dal a Kyoukai Senjou no Horizon animéhez készült, és bár valamivel jobban szerepelt eladások terén, de érzékelhetően rosszat tett neki a saját kiadójának elvesztése, mert vele együtt mintha az autonómiáját is elvesztette volna.



Ezután évekig nem is hallottunk Okui Masamiról. Saját kislemeze legközelebb csak 2015-ben jelent meg, Takarabako-TREASURE BOX- címmel, mely a *SHIROBAKO* anime második openingje volt. A kislemez meglepően jól szerepelt, a 15. helyig jutott az Oricon kislemezadási listáján, ezzel ez lett az énekesnő legjobb helyezést elért kislemeze. A Twitter oldalán külön örömmel nyugtázta ezt az eredményt. A sikerhez jó eséllyel hozzájárult az anime ismertsége is. A következő stúdióalbuma, a Symbolic Bride még ebben az évben jelent meg, és sajnos már messze nem szerepelt ennyire jól, mint a kislemez. Emellett szellemiségében is folytatódik az, ami a Love Axellel elkezdődött: hogy hiába keressük benne a régi albumok hangulatvilágát, nyomokban megtaláljuk ugyan, de ez az album is csak megerősíti azt,



hogy a kiadváltással az albumok struktúrája is megváltozott. Alapvetően erősebbek az albumon hallható dalok, de messze vannak attól, ami miatt a rajongók igazán szeretik Okui Masamit. Emellett a borítóképek hűek ugyan az album címéhez, de itt is tetten érhető, hogy hiányzik az, ami a korábbi albumait annyira egyedivé tette.

Legközelebb 2017-ben lehetett hallani az énekesnőről, ekkor két kislemezt jelentett meg. Az augusztusban megjelent Innocent Bubble kislemezzel indította útjára a karrierjének 25 éves évfordulóját, majd három hónapra rá a Sophia kislemezzel erősítette. A címadó dal a GARO -VANISHING LINE- ending dala, és a B-side track-kel, a THE COUNTDOWN-nal igazán ütősre sikeredett.





Talán ez az első olyan kislemez, amelyik emlékeztet a régi Okui Masami dalok hangulatára. A 25. évfordulás ünnepet különböző élő és online koncertek mellett a 2018 augusztusában megjelent HAPPY END albumával koronázta meg. Ez az album már lényegesen jobb lett, mint az előző kettő, a dalok már nagyban hozzák az énekesnőtől régen megszokott színvonalat, és a borító is nagyon jó lett. Bár meglehetősen baljós, hogy lépcsőn megy az ég felé - az album címével együtt erősen „vége”-feelingje van. Olyan érzésem volt, mintha a szólókarrierjét repítené a mennybe. Ta-



lán egyedül szöveg terén hagy kívánnivalót maga után az album, ott érzékelhető némi visszaesés. Legalábbis nem gondoltam volna, hogy néhány tényleg erős album után 2018-ban olyat fog énekelni, hogy „I have no regrets in my life.” Ezt egy meglehetősen gyűlöletes és önbecsapó frázisnak tartom. Nagy kár, hogy Okui Masami is élt ezzel. De ez is jelzi azt, hogy még ha jobb is lett az album, mint az előző kettő, a régiek színvonalát már nem tudja elérni az énekesnő.

Ezután pár évig ismét csend borult Okui Masami énekesnői karrierjére. Az eddig is jellemző volt rá, hogy különböző otome játékoknak énekelt betétdalt, ezek fel is kerültek a soron következő albumra, most is inkább ezeken dolgozott. Váratlanul is jött a 2021-ben megjelent, máig legújabb albuma, az 11-elevens-, amely megint jobb lett egy kicsit, mint az előzőek. Az album érdekessége, hogy JAM Project tagok is írtak egy-egy dalt az albumra, Endoh Masaakit kivéve. A dalok összességében jobbak lettek, hosszabb idő után ez az első olyan album, amelyen hosszabb, merengő balladák is hallhatók, emellett néhány vidámabb dal teszi könnyedebbé a hangulatot. A koncepció egyébként az angyal és ördög kettősség, amit bizonyít a „Tenshi to Akuma” című dal is, valamint Okui Masami is ebben a kettősségben látható a borítón. Ez alapvetően jó ötlet, viszont a borító meglehetősen vérszegény. Fekete alapra van írva fehérrel a szöveg, képből is kevés van, és az elrendezés sem az igazi, túl sok a szabad hely a borítón.

Ki tudja, másképp alakult-e volna Okui Masami karrierje, ha meg tudja tartani a saját kiadóját? Vagy talán arról van szó, hogy a saját tartóleveleket élte fel, és igazából többre nem telik tőle? Az biztos, hogy nagyon sokáig kivételes minőségű dalokat írt. Úgy lehetne röviden összefoglalni, hogy a tömegkultúrának jó dalokat. Ebből a szempontból pedig kielégíti a személyes ízlésemet. Jól hallgathatók a dalai, és becsülöm azt, ha valaki a tömegkultúrának ír igényes dalokat, mert az az átlagembert akarja „felemelni”, gondolkodásra készíteni, egyáltalán: igényesebben szórakoztatni.



Okui Masami megfelel ennek a kritériumnak. Az utóbbi néhány albuma meg inkább csak a régebbiekhez mérten gyengébb, egyébként megvan a maguk helye. Remélem, a cikk meggyőzte az olvasót, hogy érdemes a Slayers és a Shoujo Kakumei Utena dalok mellett Okui Masami többi dalára is odafigyelni, vele egy igazán kivételes személyiség tette gazdaggá a japán popzenei repertoárt.





kreatív

RAVING GAMERS COSPLAY TEAM

Készítette: Yuriko (Kisa Seira)



Cosplay rovatunkban ez alkalommal ismét egy párt szeretnénk bemutatni nektek, akiket nemcsak gyönyörű cosplaysokról, hanem közös életükről is faggattunk: avagy hogyan is fér el két cosplayer egy házban.

Kérlek mutatkozzatok be nekünk pár mondatban.

Atis: Sziasztok, Atis vagyok, 32 éves és 2015 óta foglalkozom a cosplayeres világgal. A hétköznapi életben közlekedésmérnöként dolgozom, amely mellett ez tökéletes hobbinak bizonyult.

Puffancs: Sziasztok, Puffancs vagyok, bár sokan inkább Alexaként ismernek még :) 30 éves vagyok és jelenleg környezetvédelmi ügyintézőként dolgozom.

Mikor találkoztatok először a cosplay-jel, hogyan és mikor kezdtetek bele? A rokonok hogyan kezelik a cosplayeres hobbitokat?

Atis: Egyszer békésen otthon ülve feltette a kérdést Puffancs, hogy nem lenne-e kedvem megnézni vele egy cosplayeres rendezvényt. Megmutatta, hogy miről is lenne szó, amire azt mondtam, hogy miért ne. Akkor még nem is gondoltam bele, hogy én is cosplayeret fogok készíteni, vagy akár felvenni. Gyerekkoromban még az iskolai farsangokat is lehetőleg elkerültem. Aztán hamar megragadt az akkor még sokkalta zártabb közösség

hangulata. Korábban is voltak hasonló craftos hobbijaim, úgy érzem, ezért már a családtagjaim könnyen be tudták fogadni ezt az új irányt.

Puffancs: Hú, már középiskolában nagyon szerettem volna kipróbálni milyen cosplayert viselni, kimenni egy-egy rendezvényre. 2009-ben egy szombathelyi Conon részt is vettem, bolti ruhákat válogattam össze, hogy Amane Misa lehessen. Már akkor és mai napig is anyukám támogatott ebben a hobbitban. :)



Mivel közösen cosplayereztek, így hogyan fértek el a lakásban? Felosztjátok egymás között a „cosplayeres teret”? Mennyire szoktatok együtt dolgozni a kosztümökön?

Atis: Folyamatosan helyhiánnyal küzdök, pedig most és régebben sem laktunk túlságosan kicsi helyen. Nehéz eltárolni az elkészült cosplayereket olyan módon, hogy azok megőrizzék azt az állapotukat, ahogyan elkészültek. Annak ellenére, hogy próbálok minél nagyon rendet tartani, a készítés helye szinte az egész lakás területét elfoglalja. Bárhova megyek a lakásban, szinte mindenhol van valami craftos holmi. Habár néha összeszedem magam, szépen elpakolok, és örülök egy-egy üres asztalfelületnek, de akkor jön a küzdelem azzal, hogy semmit nem találok meg, ami éppen kell, pedig az előbb még biztosan láttam...

Puffancs: Na igen, a sok cosplay. Néha elgondolkodom azon, hogy párat most már el kellene adnom, hogy több hely legyen, de egyszerűen túlságosan kötődöm hozzájuk. Mivel a craftolásba együtt kezdtünk még bele, így sok technikát is közösen próbáltunk ki. Egy-egy projekt előtt át szoktuk beszélni, mit milyen technikával lenne érdemes megvalósítani, de általában csak kis mértékben segítünk egymásnak.

„örülök egy-egy üres asztalfelületnek, de akkor jön a küzdelem azzal, hogy semmit nem találok meg”

A craftmanship részt (kosztümkészítés, technikus dolgok) vagy a színpadi fellépés oldalát kedvelitek jobban a cosplayernek?

Atis: Egyértelműen a készítés részét preferálom. Cosplayerben szeretek lenni, csak úgy mászkálni benne, de a színpadi fellépésektől mindig próbálok magam távol tartani.





Puffancs: Ez egy nehéz kérdés. Mind a kettőt más miatt szeretem. A mai napig egy-egy elem elkészítésénél is elcsodálkozom, hogy ebből és ebből sikerült egy ilyen alkotni, például egy szivacs lapból egy páncélt, vagy hogy egy szimpla anyagból hogyan lesz ruha. Másoknál is mai napig egyszerűen lenyűgözőnek tartom, hogy mennyi mindent tudnak alkotni. De egyúttal a színpadi részét is szeretem, hogy másokat is szórakoztathatok a műsorommal, láthatják a kedvenc karakterüket, és kicsit én is az általam szeretett karakterré válhatok. Valamint a színpadi fellépések sokat segítenek oldani a zárkózottságomat is.

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

Atis: A felhasználható anyagok széles skáláját veszem számításba a jelmezek elkészítése során. Legtöbbször a hagyományosan használt alapanyagokból dolgozom, de mindig elgondolkozom azok alternatíváján is. Fontosnak tartom, hogy amit felhasználok, az jó minőségű legyen, mert ez jelentősen meghatározza, hogy milyen minőségű lesz az elkészült munkadarab is. Az általam használt anyagfajták közül a kedvencem mindig is a fa volt. Szeretem, hogy nagyon sok oldalúan fel lehet használni, habár igazán szépen megmunkálni számomra nagy kihívás. Erre a célra egész szép mennyiséget tartok otthon, nagyjából 1 m³-nyi

van eltárolva mindenféle, még craftolásra alkalmas fadarabokból, és az évek során a megmunkáláshoz szükséges eszközeim tárháza és jelentősen kibővült.

Puffancs: Szeretem, amikor egy kicsi újrahasznosítás is megjelenik a cosplayben. Mint legutóbb a Raiden lándzsánál is az építkezésen megmaradt anyagok kerültek felhasználásra. Én például szeretek hímezni is, illetve láncinget készíteni. Hát lehet könnyebb lenne felsorolni azt, mi az, amit a legkevésbé szeretek. :D Amit kipróbálnék, az a vinyl fólia, de már tervben van.

„Szeretem, amikor egy kicsi újrahasznosítás is megjelenik a cosplayben. Mint legutóbb a Raiden lándzsánál is az építkezésen megmaradt anyagok kerültek felhasználásra.”



Melyik cosplayes eredményeitekre vagytok a legbüszkébbek?

Atis: Én eredményekkel nem igazán dicsekedhetek, versenyeken nem igazán szoktam elindulni. Ennek ellenére minden saját készítésű cosplayemre nagyon büszke vagyok.

Puffancs: Jelenleg az egyik legbüszkébb arra vagyok, hogy tavasszal megnyertem a Cosplay Central Crown Championships helyi selejtezőjét, de emellett mint eredmény, talán a barátságokra, amik a cosplayen keresztül alakultak ki.

Melyik cosplayeiteket szeretitek a legjobban, és miért?

Atis: A cosplayezéssel töltött évek során legtöbbször a *Witcher* fandomból cosplayeztem. Ezekhez a cosplayekhez nagyon sok szép emlék fűződik. Ezek közül a legutoljára elkészített (Witcher 3, Geralt - Undvik armor set) cosplay-t szeretem a legjobban, úgy érzem, ez már közelít ahhoz, hogy meg legyek elégedve a saját munkámmal, habár mindig lenne mit javítani rajta.

Puffancs: 2012-ben magába szívott a *Witcher* világa, és mai napig különleges helyet foglal el nálam, így elsősorban a *Witcher* cosplayeimet szeretem a legjobban. De azok közül választani már nehéz lenne.

Vannak kedvenc hazai vagy külföldi cosplayeseitek?

Atis: Én sohasem voltam egy rajongó típus. Lehetőleg inkább minél több hazai cosplayes munkásságát követem.





Hiszen velük találkozom személyesen is, ahol közelebbről megcsodálhatom és elismerhetem a két kezük munkáját.

Puffancs: Külföldi cosplayesek közül nagyon szeretem Kinpatsu munkásságát, valamint Kamui cosplayt, Maul cosplayt, Sladkoslavat és Germiot. Hazai szinten nagyon szeretem Okkido, Kisa Seira és Enji Night cosplayeit.



A cosplayen kívül van más hobbitok is? Mennyire vagytok benne az animés vagy a gamer kultúrában?

Atis: Animék terén Puffancsra bízom magam, elég sokat nézünk együtt esténként. Játékok terén én inkább az offline single player soul játékokkal szeretek játszani, ezek közül akad olyan,



amit többször is végigvittem már. Korábban rengeteget kerékpároztam, ami most egy kicsit hátrébe szorult, mivel jelenleg a saját házunk építése is folyik, amit szintén saját magunk készítettük.

Puffancs: Már gyerekkorom óta szeretem az animéket, a nagy klasszikusokon nőttem fel, mint *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, valamint az ausztriai határhoz közel éltem gyerekként, emiatt az osztrák tv adókon is néztem animéket, amikből sokat ugyan nem értettem, de hatalmas élmény volt. Játékok terén elsősorban a fantasy rpg-eket szeretem, mint a *Witcher*, *Assassins Creed*, *God of War* vagy éppen a *Genshin Impact*. Emellett nagyon szeretek olvasni, különösen Tolkien könyveit, valamint DC képregényeket.

Vannak olyan cosplayes céljaitok, amiket mindenképp szeretnétek elérni? Akár egy adott versenyen való részvétel, vagy megnyerni valamely díjat, illetve eljutni valamelyik hazai vagy külföldi rendezvényre.

Atis: Még van pár nagyobb projekt, amit tervezek megvalósítani, van, amibe bele is kezdtem, viszont ezeket nem akarom elsietni. Szívesen meglátogatnék még pár külföldi rendezvényt is, de inkább szeretem rendszeresen látogatni a hazaiakat is, terveim szerint még jó sokáig.

Puffancs: Jelenleg 3 nagyobb projektbe is belekezdtem, abból az egyiket most folytatom. A másik nagyobb célom az építkezés után befejezni

a God of War játékból a valkűr cosplayemet. Nagyon nagy célom volt egyszer kijutni az Eurocosplay döntőjébe, valamint egyszer szeretnék versenyezni a Vienna Comic Conon is.

Puffancs fogja képviselni idén 2022-ben Magyarországot a Cosplay Central Crown Championships döntőn Londonban. Várod már? Mennyire izgulsz? Hogyan próbálsz készülni rá?

Puffancs: Egyre jobban izgulok, néha már álmaimban is megjelenik, és egyszerre várom is és félek is tőle. Jelenleg új műsoron dolgozom, próbálok kitalálni és begyakorolni. A jelmezen is vannak apró részletek, amiket hamarosan szeretnék még feljavítani.

Fotók és fotósok

Batman & Batgirl: Super Studio 8

Geralt & Triss képek: M&Rea

Ciri dlc: niaminsphoto

Ciri artwork & Lisa:
csaba revesz imagery

Mary: Bugaphoto

Geralt: Viko

Elérhetőségek



ANYALYNOZTATÓ

ÉRETTSÉGI
BIZONYÍTVÁNY



sensei tutorial

ÉRETTSÉGI JAPÁN NYELVBŐL

Írta: Balu



2021 májusában érettségiztem japán nyelvből emelt szinten, és gondoltam, írnék egy élménybeszámolót, ami egyben útmutatásként is szolgálhat későbbi érettségizőknek (ha nem változnak a követelmények, de tudtommal a nyelvi érettségikre nincs kihatással a 2020-as „új” kerettanterv).

Osztályozóvizsga

Fontos kitétel, hogy csak olyan tárgyból lehet érettségit tenni, aminek a követelményeit teljesítettük. Tehát ha valaki nem tanulja a nyelvet iskolai tárgyként, annak vendégtanulónaként jelentkeznie kell egy olyan iskolába, ahol választható a japán idegen nyelvként, és az osztályozóvizsga után lehet csak érettségizni. Nem ismerek sok ilyen gimnáziumot, viszont mivel a vizsgát megelőző nyáron voltam az Újpesti Babits Mihály Gimnáziumban karutatáborban, egyértelmű volt, hogy ott fogom csinálni az osztályozót. Miután megadtam a Babits elérhetőségét az igazgatóhelyettesnek, és valószínűleg több adminisztrációs dolog mellett írtak egy hivatalos kérelmet, hogy vegyenek fel vendégtanulónaként, e-mailben tudtam kommunikálni az osztályozóvizsgát szervező tanárral. A honlapon a Japán osztályozóvizsgák fül alatt elérhető a követelmény, nagyjából a Minna no Nihongo tankönyv anyagát fedi le. Külön ki vannak listázva a szükséges kanjiki és nyelvtani szerkezetek évfolyamonként. Egyszerre két évfolyamból lehet vizsgát tenni, tehát kétszer kell vizsgázni: egyszer a 9-10. osztályos anyagból, egy-

szer a 11-12. anyagból. Még sokszor ki fogok térni arra, hogy a Covid hogyan befolyásolta a helyzetemet. Az osztályozóknál az volt rendkívüli, hogy az elsőt online formában tartották 2020-ban nyár elején. Aztán a másodikat augusztusban már személyesen, szóval azzal is van tapasztalatom. A feladatok nagy része nyelvtani volt, illetve egy rövid szövegértés maradt a végére. A szóbelire a honlapon megadott témákból érdemes felkészülni, én írtam mindegyikhez egy kis szöveget, hogy biztosan tudjak róluk beszélni magamtól (például a



városom nevezetességeihez nem volt elég a szó-kincsem felkészülés nélkül). Évfolyamonként egy párbeszéd volt, illetve egy önálló témakifejtés. Nagyon kedvesek voltak a tanárok, úgyhogy jó élményként maradt meg, mind a négy évre ötöt kaptam.

Követelmények

Az Oktatási Hivatal honlapján az aktuális érettségi nyilvánosságra hozott anyagai között közzé szoktak tenni egy táblázatot a szükséges nyelvtani szerkezetekről. Ezt érdemes lehet átfutni, hátha valamelyik kimaradt eddig az életünkből. De úgy is felmérhetjük a helyzetet, ha megnézzük a korábbi évek feladatsorait az említett oldalon, megoldókulcs is van hozzájuk. Gyakorlásképp mindenképpen érdemes megcsinálni néhányat, így a feladattípusokhoz is hozzászokhatunk. Tapasztalat alapján megpróbáltam JLPT-szintek szerint behatárolni a vizsgákat, a középszintű olyan N4-es szintnek felel meg, az emelt pedig N3 körül lehet. Én úgy vágtam neki, hogy már volt egy N2-es bizonyítványom, úgyhogy a középszintű feladatsorral nem is foglalkoztam. A szóbeli témaköreire érdemes még felkészülni, minden nyelvből ugyanaz a tíz nagy témakör van, amit nagyjából az osztályozóvizsga szóbelije is lefed. A szóbelihez is találunk

„Az Oktatási Hivatal honlapján az aktuális érettségi nyilvánosságra hozott anyagai között közzé szoktak tenni egy táblázatot a szükséges nyelvtani szerkezetekről. Ezt érdemes lehet átfutni...”

mintát a nyilvánosságra hozott anyagok között, mindkét szinthez.

Tapasztalatok

Végül 15 korábbi feladatsort töltöttem ki a nagy nap előtt, amik 98 és 100% között sikerültek, tehát különösebb nehézséget nem okozott a vizsga. Sokkal inkább az íráskészségtől félttem, mert a kanjiki írása nem az erősségem, meg néha sikerül elég érdekes mondatokat összeraknom. Március környékén kezdtem el tanulni a kanjiki írását, nagyjából 200 meglehetősen már korábban is, és így napi 25-öt megtanulva eljutottam 1000 fölé májusig. (A nagy részét azóta el is felejtettem, nincs szükségem az írásra egyáltalán.) Az Anki appot használtam, készítettem magamnak saját decket az íráshoz, eleinte napi 15 perc volt, később már 45 is, de az online oktatás alatt voltak olyan óráim, amik közben nyugodtan tudtam kanjikat írni, úgyhogy nagyrészt még délelőtt letudtam az aznapi adagot.





Kifejezetten a feladatrészhez kerestem tipikus szövegeket (e-mail, szónokverseny stb.), és betanultam egy rövid sémát, amivel mindegyik ilyen szövegtípust el tudtam kezdeni, majd befejezni is. Az emelt szintű érettségihez összeírtam a korábban előforduló témákat és a szövegtípusokat éves lebontásban, ezen a [linken](#) elérhető. 13 fogalmazást írtam meg, hogy gyakoroljak, és ráérezek, hogy mennyi az elvárt karakterszám.

(18) 体

- A やすみ B からだ C たい D からた

(19) 話

- A はなし B わ C ご D ことば

(20) 聞いて

- A おいて B きいて C せいて D ないて

(21) いちど

- A 一渡 B 一部 C 一度 D 一昔

(22) こんしゅう

- A 令週 B 令周 C 今週 D 今週

(23) よんかい

- A 四度 B 四回 C 匹度 D 匹回

A vizsga 2021. május 21-én (pénteken) volt. Reggel korán fel kellett kelnem, mert egy pesti gimnáziumba osztottak be. (Ha valaki középszintre menne, az abban az iskolában írja, ahova felvették vendégtanulónaként és ahol az osztályozót csinálta.) Hárman voltunk összesen a helyszínen, a másik két diák ismerte is egymást. Nem volt igazán feszült hangulat, a tanárokkal is jól beszélgettünk a szünetekben, úgyhogy kellemesen telt a délelőtt.

Volt pár dolog, amiben nem voltam biztos, de alapvetően nem voltak nehezek a feladatok. Egy hibám lett a nyelvtani részben, egy partikulás feladat kifogott rajtam, de ez még mindig 99%-ot jelent, amivel nagyon elégedett vagyok. Az íráskészségnél a két téma Magyarország nevezetesei, illetve a környezetvédelem voltak, mindkettőről tudtam írni, mert ezek a témák voltak az osztályozón is. Végül pont kifogtam egy olyan évet, amikor semmilyen csavar nem volt az írásnál, és szimpla fogalmazásokat kellett írni. Ehhez lehet szótárt használni, a tanáromtól kaptam kölcsön párat. Az egyik a 新解国語辞典, egynyelvű szótár volt, elsősorban ezt használtam arra a célra, hogy ha nem voltam biztos egy kanji leírásában, akkor meg-

kerestem a szót, és lemásoltam a kanjit. A másik a Kodansha ふりがな和英・英和辞典 japán-angol és angol-japán szótár volt a biztonság kedvéért, de jól is jött, mert az egyik feladat leírásában volt egy szó, amit nem értettem, és így ki tudtam keresni. Alapvetően nem terveztem használni ezt a szótárt, szerintem nem érdemes kockáztatni olyan szavakkal, amiket nem ismerünk, mert a japánál könnyen előfordulhat, hogy egy adott szövegkörnyezetbe nem illő szót ajánl a szótár. Végül egy N2-es kanji helyett egy másik hasonlót írtam, de nem vontak le érte pontot (a javítókulcsban úgy szerepel, hogy a szinten elvárt kanjik elrontásáért vonnak le csak). Meg egy-két hibát aláhúzott a javító tanár, de megkaptam mindkét fogalmazásomra a maximum pontszámot, úgyhogy talán kicsit túlzgultam a dolgot.

Megint jön a Covid, nem volt szóbeli ebben a vizsgaidőszakban, csak az írásbeli pontszáma számított. Aminek én örültem, mert miután ilyen jól sikerült az írásbeli, csak rontani tudtam volna rajta, ha hibázok a szóbelin. Viszont így sajnos



nem tudok beszámolni arról, hogy milyen volt, de gyanítom, hogy ott is ugyanolyan kedvesek a tanárok, mint az osztályozóvizsgán.

Ez volt röviden a tapasztalatom az érettségivel. Magamtól eszembe sem jutott volna japánból érettségizni, azt sem tudtam, hogy lehet egyáltalán, úgyhogy hálás vagyok annak az ismerősömnek, aki felhívta rá a figyelmem. Ha valaki még középiskolásként tanul japánul, érdemes lehet meglesni, milyen a vizsga, de egyébként is vannak érdekes szövegek és érdekes feladatok, szóval ilyen jellegű gyakorlásnak is jó lehet. Hajrá a nyelvtanulással!

13 fogalmazást írtam meg, hogy gyakoroljak, és ráérezek, hogy mennyi az elvárt karakterszám.

Feladatmegoldás: 18-B, 19-A, 20-B, 21-C, 22-D, 23-B



Szótárak

2021-es májusi középszintű érettségi



2022. augusztus 1. - 2022. augusztus 7.

| | hétfő | kedd | szerda | csütörtök | péntek | szombat | vasárnap |
|-------|------------------------|-----------------------------|-------------------------------|-----------------------|-----------------------|-------------------------------|-----------------|
| 20:00 | Hupikék törpikék 51-52 | Hupikék törpikék 53-54 | Hupikék törpikék 55 | Hupikék törpikék 56 | Hupikék törpikék 57 | 80 nap alatt a Föld körül 12 | Időlovasok |
| 20:30 | Naruto 73 | Naruto 74 | Naruto 75 | Naruto 76 | Naruto 77 | 80 nap alatt a Föld körül 13 | |
| 21:00 | Dragon Ball Z 10 | Ghost in the Shell - SAC 9 | Az Avatár: Korra legendája 40 | Bleach 118 | Nana 21.5 | Dragon Ball Z 8 | Az előőrs |
| 21:30 | Dragon Ball Z 11 | Ghost in the Shell - SAC 10 | Az Avatár: Korra legendája 41 | Monte Cristo grófja 6 | Nana 22 | Dragon Ball Z 9 | |
| 22:00 | Bleach 115 | Bleach 116 | Bleach 117 | Devil May Cry 7 | Bleach 119 | Ghost in the Shell - SAC 9 | Devil May Cry 7 |
| 22:30 | Monte Cristo grófja 3 | Monte Cristo grófja 4 | Monte Cristo grófja 5 | Devil May Cry 8 | Monte Cristo grófja 7 | Ghost in the Shell - SAC 10 | Devil May Cry 8 |
| 23:00 | Rick és Morty 30 | Rick és Morty 31 | Rick és Morty 32 | Rick és Morty 33 | Rick és Morty 34 | Az Avatár: Korra legendája 40 | Nana 21.5 |
| 23:30 | Enyo legendája 9 | Enyo legendája 10 | Enyo legendája 11 | Enyo legendája 12 | Enyo legendája 13 | Az Avatár: Korra legendája 41 | Nana 22 |

2022. augusztus 8. - 2022. augusztus 14.

| | hétfő | kedd | szerda | csütörtök | péntek | szombat | vasárnap |
|-------|-----------------------|-----------------------------|-------------------------------|------------------------|------------------------|-------------------------------|---------------------------|
| 20:00 | Hupikék törpikék 58 | Hupikék törpikék 59-60 | Hupikék törpikék 61 | Hupikék törpikék 62 | Hupikék törpikék 63-64 | 80 nap alatt a Föld körül 14 | A szentjánosbogarak sírja |
| 20:30 | Naruto 78 | Naruto 79 | Naruto 80 | Naruto 81 | Naruto 82 | 80 nap alatt a Föld körül 15 | |
| 21:00 | Dragon Ball Z 12 | Ghost in the Shell - SAC 11 | Az Avatár: Korra legendája 42 | Bleach 123 | Nana 23 | Dragon Ball Z 12 | |
| 21:30 | Dragon Ball Z 13 | Ghost in the Shell - SAC 12 | Az Avatár: Korra legendája 43 | Monte Cristo grófja 11 | Nana 24 | Dragon Ball Z 13 | |
| 22:00 | Bleach 120 | Bleach 121 | Bleach 122 | Devil May Cry 9 | Bleach 124 | Ghost in the Shell - SAC 11 | Devil May Cry 9 |
| 22:30 | Monte Cristo grófja 8 | Monte Cristo grófja 9 | Monte Cristo grófja 10 | Devil May Cry 10 | Monte Cristo grófja 12 | Ghost in the Shell - SAC 12 | Devil May Cry 10 |
| 23:00 | Rick és Morty 35 | Rick és Morty 36 | Rick és Morty 37 | Rick és Morty 38 | Rick és Morty 39 | Az Avatár: Korra legendája 42 | Nana 23 |
| 23:30 | Enyo legendája 14 | Enyo legendája 15 | Enyo legendája 16 | Enyo legendája 17 | Enyo legendája 18 | Az Avatár: Korra legendája 43 | Nana 24 |

2022. augusztus 15. - 2022. augusztus 21.

| | hétfő | kedd | szerda | csütörtök | péntek | szombat | vasárnap |
|-------|------------------------|-----------------------------|-------------------------------|------------------------|------------------------|-------------------------------|----------------------------------|
| 20:00 | Hupikék törpikék 65-66 | Hupikék törpikék 67 | Hupikék törpikék 68 | Hupikék törpikék 69 | Hupikék törpikék 70-71 | 80 nap alatt a Föld körül 16 | Yesterday - Vissza a gyerekkorba |
| 20:30 | Naruto 83 | Naruto 84 | Naruto 85 | Naruto 86 | Naruto 87 | 80 nap alatt a Föld körül 17 | |
| 21:00 | Dragon Ball Z 14 | Ghost in the Shell - SAC 13 | Az Avatár: Korra legendája 44 | Bleach 128 | Nana 25 | Dragon Ball Z 14 | |
| 21:30 | Dragon Ball Z 15 | Ghost in the Shell - SAC 14 | Az Avatár: Korra legendája 45 | Monte Cristo grófja 16 | Nana 26 | Dragon Ball Z 15 | |
| 22:00 | Bleach 125 | Bleach 126 | Bleach 127 | Devil May Cry 11 | Bleach 129 | Ghost in the Shell - SAC 13 | Devil May Cry 11 |
| 22:30 | Monte Cristo grófja 13 | Monte Cristo grófja 14 | Monte Cristo grófja 15 | Devil May Cry 12 | Monte Cristo grófja 17 | Ghost in the Shell - SAC 14 | Devil May Cry 12 |
| 23:00 | Rick és Morty 40 | Rick és Morty 41 | Rick és Morty 42 | Rick és Morty 43 | Rick és Morty 44 | Az Avatár: Korra legendája 44 | Nana 25 |
| 23:30 | Enyo legendája 19 | Enyo legendája 20 | Enyo legendája 21 | Enyo legendája 22 | Enyo legendája 23 | Az Avatár: Korra legendája 45 | Nana 26 |



2022. augusztus 22. - 2022. augusztus 28.

| | hétfő | kedd | szerda | csütörtök | péntek | szombat | vasárnap |
|--------------|------------------------|-----------------------------|-------------------------------|------------------------------|------------------------------|-------------------------------|--------------------|
| 20:00 | Hupikék törpikék 72 | Hupikék törpikék 73 | Hupikék törpikék 74 | Hupikék törpikék 75 | Hupikék törpikék 76 | 80 nap alatt a Föld körül 18 | A vadon hercegnője |
| 20:30 | Naruto 88 | Naruto 89 | Naruto 90 | Naruto 91 | Naruto 92 | 80 nap alatt a Föld körül 19 | |
| 21:00 | Dragon Ball Z 16 | Ghost in the Shell - SAC 15 | Az Avatár: Korra legendája 46 | Bleach 133 | Nana 27 | Dragon Ball Z 16 | |
| 21:30 | Dragon Ball Z 17 | Ghost in the Shell - SAC 16 | Az Avatár: Korra legendája 47 | Monte Cristo grófja 21 | Nana 28 | Dragon Ball Z 17 | |
| 22:00 | Bleach 130 | Bleach 131 | Bleach 132 | Elfen Lied 1 | Bleach 134 | Ghost in the Shell - SAC 15 | Elfen Lied 1 |
| 22:30 | Monte Cristo grófja 18 | Monte Cristo grófja 19 | Monte Cristo grófja 20 | Elfen Lied 2 | Monte Cristo grófja 22 | Ghost in the Shell - SAC 16 | Elfen Lied 2 |
| 23:00 | Rick és Morty 45 | Rick és Morty 46 | Rick és Morty 47 | Rick és Morty 48 | Rick és Morty 49 | Az Avatár: Korra legendája 46 | Nana 27 |
| 23:30 | Enyo legendája 24 | Enyo legendája 25 | Enyo legendája 26 | Iron Kid - A legendás ököl 1 | Iron Kid - A legendás ököl 2 | Az Avatár: Korra legendája 47 | Nana 28 |

2022. augusztus 29. - 2022. szeptember 4.

| | hétfő | kedd | szerda | csütörtök | péntek | szombat | vasárnap |
|--------------|------------------------------|------------------------------|-------------------------------|------------------------------|------------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| 20:00 | Hupikék törpikék 77-78 | Hupikék törpikék 79 | Hupikék törpikék 80 | Hupikék törpikék 81-82 | Hupikék törpikék 83 | 80 nap alatt a Föld körül 20 | Földtenger varázslója |
| 20:30 | Naruto 93 | Naruto 94 | Naruto 95 | Naruto 96 | Naruto 97 | 80 nap alatt a Föld körül 21 | |
| 21:00 | Dragon Ball Z 18 | Ghost in the Shell - SAC 17 | Az Avatár: Korra legendája 48 | Bleach 138 | Nana 29 | Dragon Ball Z 18 | |
| 21:30 | Dragon Ball Z 19 | Ghost in the Shell - SAC 18 | Az Avatár: Korra legendája 49 | Rómeó és Júlia 2 | Nana 30 | Dragon Ball Z 19 | |
| 22:00 | Bleach 135 | Bleach 136 | Bleach 137 | Elfen Lied 3 | Bleach 139 | Ghost in the Shell - SAC 17 | Elfen Lied 3 |
| 22:30 | Monte Cristo grófja 23 | Monte Cristo grófja 24 | Rómeó és Júlia 1 | Elfen Lied 4 | Rómeó és Júlia 3 | Ghost in the Shell - SAC 18 | Elfen Lied 4 |
| 23:00 | Rick és Morty 50 | Rick és Morty 51 | A nyomorultak 1 | A nyomorultak 2 | A nyomorultak 3 | Az Avatár: Korra legendája 48 | Nana 29 |
| 23:30 | Iron Kid - A legendás ököl 3 | Iron Kid - A legendás ököl 4 | Iron Kid - A legendás ököl 5 | Iron Kid - A legendás ököl 6 | Iron Kid - A legendás ököl 7 | Az Avatár: Korra legendája 49 | Nana 30 |

2022. szeptember 5. - 2022. szeptember 11.

| | hétfő | kedd | szerda | csütörtök | péntek | szombat | vasárnap |
|--------------|------------------------------|------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|--------------------|
| 20:00 | Hupikék törpikék 84-85 | Hupikék törpikék 86-87 | Hupikék törpikék 88 | Hupikék törpikék 89-90 | Hupikék törpikék 91-92 | 80 nap alatt a Föld körül 22 | Macskák királysága |
| 20:30 | Naruto 98 | Naruto 99 | Naruto 100 | Naruto 101 | Naruto 102 | 80 nap alatt a Föld körül 23 | |
| 21:00 | Dragon Ball Z 20 | Ghost in the Shell - SAC 19 | Az Avatár: Korra legendája 50 | Bleach 143 | Nana 31 | Dragon Ball Z 20 | |
| 21:30 | Dragon Ball Z 21 | Ghost in the Shell - SAC 20 | Az Avatár: Korra legendája 51 | Rómeó és Júlia 7 | Nana 32 | Dragon Ball Z 21 | |
| 22:00 | Bleach 140 | Bleach 141 | Bleach 142 | Elfen Lied 5 | Bleach 144 | Ghost in the Shell - SAC 19 | Elfen Lied 5 |
| 22:30 | Rómeó és Júlia 4 | Rómeó és Júlia 5 | Rómeó és Júlia 6 | Elfen Lied 6 | Rómeó és Júlia 8 | Ghost in the Shell - SAC 20 | Elfen Lied 6 |
| 23:00 | A nyomorultak 4 | A nyomorultak 5 | A nyomorultak 6 | A nyomorultak 7 | A nyomorultak 8 | Az Avatár: Korra legendája 50 | Nana 31 |
| 23:30 | Iron Kid - A legendás ököl 8 | Iron Kid - A legendás ököl 9 | Iron Kid - A legendás ököl 10 | Iron Kid - A legendás ököl 11 | Iron Kid - A legendás ököl 12 | Az Avatár: Korra legendája 51 | Nana 32 |



2022. szeptember 12. - 2022. szeptember 18.

| | hétfő | kedd | szerda | csütörtök | péntek | szombat | vasárnap |
|-------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|
| 20:00 | Hupikék törpikék 93 | Hupikék törpikék 94-95 | Hupikék törpikék 96-97 | Hupikék törpikék 98-99 | Hupikék törpikék 100 | 80 nap alatt a Föld körül 24 | Pom Poko - A tanukik birodalma |
| 20:30 | Naruto 103 | Naruto 104 | Naruto 105 | Naruto 106 | Naruto 107 | 80 nap alatt a Föld körül 25 | |
| 21:00 | Dragon Ball Z 22 | Ghost in the Shell - SAC 21 | Az Avatár: Korra legendája 52 | Bleach 148 | Nana 33 | Dragon Ball Z 22 | |
| 21:30 | Dragon Ball Z 23 | Ghost in the Shell - SAC 22 | Deltora Quest 1 | Rómeó és Júlia 12 | Nana 34 | Dragon Ball Z 23 | |
| 22:00 | Bleach 145 | Bleach 146 | Bleach 147 | Elfen Lied 7 | Bleach 149 | Ghost in the Shell - SAC 21 | Elfen Lied 7 |
| 22:30 | Rómeó és Júlia 9 | Rómeó és Júlia 10 | Rómeó és Júlia 11 | Elfen Lied 8 | Rómeó és Júlia 13 | Ghost in the Shell - SAC 22 | Elfen Lied 8 |
| 23:00 | A nyomorultak 9 | A nyomorultak 10 | A nyomorultak 11 | A nyomorultak 12 | A nyomorultak 13 | Az Avatár: Korra legendája 52 | Nana 33 |
| 23:30 | Iron Kid - A legendás ököl 13 | Iron Kid - A legendás ököl 14 | Iron Kid - A legendás ököl 15 | Iron Kid - A legendás ököl 16 | Iron Kid - A legendás ököl 17 | Deltora Quest 1 | Nana 34 |

2022. szeptember 19. - 2022. szeptember 25.

| | hétfő | kedd | szerda | csütörtök | péntek | szombat | vasárnap |
|-------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| 20:00 | Hupikék törpikék 101-102 | Hupikék törpikék 103-104 | Hupikék törpikék 105 | Hupikék törpikék 106-107 | Hupikék törpikék 108 | 80 nap alatt a Föld körül 26 | Kiki - A boszorkányfutár |
| 20:30 | Naruto 108 | Naruto 109 | Naruto 110 | Naruto 111 | Naruto 112 | Utazás a Föld középpontjába 1 | |
| 21:00 | Dragon Ball Z 24 | Ghost in the Shell - SAC 23 | Deltora Quest 2 | Bleach 153 | Nana 35 | Dragon Ball Z 24 | |
| 21:30 | Dragon Ball Z 25 | Ghost in the Shell - SAC 24 | Deltora Quest 3 | Rómeó és Júlia 17 | Nana 36 | Dragon Ball Z 25 | |
| 22:00 | Bleach 150 | Bleach 151 | Bleach 152 | Elfen Lied 9 | Bleach 154 | Ghost in the Shell - SAC 23 | Elfen Lied 9 |
| 22:30 | Rómeó és Júlia 14 | Rómeó és Júlia 15 | Rómeó és Júlia 16 | Elfen Lied 10 | Rómeó és Júlia 18 | Ghost in the Shell - SAC 24 | Elfen Lied 10 |
| 23:00 | A nyomorultak 14 | A nyomorultak 15 | A nyomorultak 16 | A nyomorultak 17 | A nyomorultak 18 | Deltora Quest 2 | Nana 35 |
| 23:30 | Iron Kid - A legendás ököl 18 | Iron Kid - A legendás ököl 19 | Iron Kid - A legendás ököl 20 | Iron Kid - A legendás ököl 21 | Iron Kid - A legendás ököl 22 | Deltora Quest 3 | Nana 36 |

2022. szeptember 26. - 2022. október 2.

| | hétfő | kedd | szerda | csütörtök | péntek | szombat | vasárnap |
|-------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|---------------------------|-------------------------------|-------------------|
| 20:00 | Hupikék törpikék 109 | Hupikék törpikék 110-111 | Hupikék törpikék 112 | Hupikék törpikék 113 | Hupikék törpikék 114-115 | Utazás a Föld középpontjába 2 | A vándorló palota |
| 20:30 | Naruto 113 | Naruto 114 | Naruto 115 | Naruto 116 | Naruto 117 | Utazás a Föld középpontjába 3 | |
| 21:00 | Dragon Ball Z 26 | Ghost in the Shell - SAC 25 | Deltora Quest 4 | Bleach 158 | Nana 36.5 | Dragon Ball Z 26 | |
| 21:30 | Dragon Ball Z 27 | Ghost in the Shell - SAC 26 | Deltora Quest 5 | Rómeó és Júlia 22 | Nana 37 | Dragon Ball Z 27 | |
| 22:00 | Bleach 155 | Bleach 156 | Bleach 157 | Elfen Lied 10.5 | Bleach 159 | Ghost in the Shell - SAC 25 | Elfen Lied 10.5 |
| 22:30 | Rómeó és Júlia 19 | Rómeó és Júlia 20 | Rómeó és Júlia 21 | Elfen Lied 11 | Rómeó és Júlia 23 | Ghost in the Shell - SAC 26 | Elfen Lied 11 |
| 23:00 | A nyomorultak 19 | A nyomorultak 20 | A nyomorultak 21 | A nyomorultak 22 | A nyomorultak 23 | Deltora Quest 4 | Nana 36.5 |
| 23:30 | Iron Kid - A legendás ököl 23 | Iron Kid - A legendás ököl 24 | Iron Kid - A legendás ököl 25 | Iron Kid - A legendás ököl 26 | A kardforgató legendája 1 | Deltora Quest 5 | Nana 37 |

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