

AniMagazin



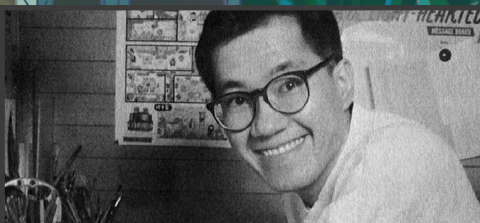
SOUSOU NO FRIEREN



MABOROSHI



TAVASZI SZEZON



TORIYAMA AKIRA



DUNGEON MESHI



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](#)

[RicZ/Ronin Factories](#)

[DragonHall TV](#)

További partnerek

[AnimeAddicts](#)

[Anime Örültek'3](#)

[Anime Sekai Team](#)

[AnimeWeb](#)

[AoiAnime](#)

[Boys Love sorozatok
magyar felirattal](#)

[Dragon Hall +](#)

[Namida Fansub](#)

[PAF-Pécs](#)

[Uraharashop](#)

Előző szám



Hirdetés



Dragon Hall+TV

A Dragon Hall online TV műsorrendjéért

[KATTINTS IDE](#)

A műsorrend oldalán kattintsatok a
logóra a TV eléréséhez.

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



Impresszum

Alapító: [NewPlayer](#)
Főszerkesztő: [Catrin](#)
Tervezőszerkesztő: [Hiroataka](#)
Lektor: [Risa](#)
Webfejlesztő: [pintergreg](#)

Szerzők:

Venom, A. Kristóf, Iskariotes,
Yuuko, tomyx20, supermario4ever,
Balu, GentleRain, xZsoltixf,
Kuroko Ai, Dokuro

Cikkek beküldése:

bekuldes@anipalace.hu

Információ, kérdések:

info@anipalace.hu

Weboldal: animagazin.hu

Facebook: fb.com/anipalace

Twitter: twitter.com/anipalace

78.

Többek közt ezért sem szólaltam meg az Animax megszűnésén nosztalgiazós írásunknál, aminél egyébként is a többiek már mindent leírtak. Ezt is és a szezon-véleményező rovatunkat is ajánlom figyelmetekbe, mert mindig érdemes kicsit mások gondolatain, összefoglalóin időzni. Visszakanyarodva a danmei önreklámomra, tehát itt a folytatás, amit szintén ajánlok a kínai címekkel ismerkedni vágyóknak.

Folytatódott a hazai animés mozizásunk is, beültünk a *Kimetsu* "filmre", ami csak az előző évad utolsó, és a most tavasszal induló sorozat első részének összevágása. Promónak nem volt rossz, de sokan csalódtak emiatt a megoldás miatt. Jó hír viszont, hogy az április 25-től vetített *Spy x Family Code: White* movie már tényleg önálló film, nem a sorozatból összeollózott epizód. Nézzük meg minél többen, hogy továbbra is érkezhessenek animék a magyar mozikba.

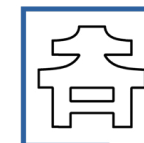
Ugyanígy érdemes lenne a magyarul megjelenő mangákat is megvinnünk. A Fu-max Kiadó ezzel kapcsolatos videóját és bejelentését már láthattátok, hamarosan kiadják a *Tensei shitara Ken deshita (Reincarnated as a Sword)* első kötetét.

Bizonyára már értesültetek arról is, hogy Toriyama Akira, a *Dragon Ball* alkotója március elsején elhunyt. :(:(:(Nehéz bármit is mondanom, az egyik kedvenc mangakám, akinek még most is havi rendszerességgel követtem a *DB Super* fejezeteit... Hiroataka készített egy megemlékezést Toriyama életútjáról, amiért hálás vagyok. Olvassuk, és emlékezzünk.

Köszönjük ismét, hogy letöltöttétek a magazint, minden megosztásnak örülünk.

- Catrin

**A 79. szám várható megjelenése:
2024.05.22.**



ANIME

- Sousou no Frieren
Yuuko
- Maboroshi
Hirota
- Kimetsu no Yaiba: Hashira Geiko-hen Movie
Dokuro
- Shangri-La Frontier
Kuroko Ai
- Cheer Danshi!!*
supermario4ever
- Akage no Anne
GentleRain
- Tavaszi szezon 2024
Hirota
- Szezonos animékről
Yuuko, Balu
- 10 éve szűnt meg az Animax
AniMagazin
- MANGA**
- Toriyama Akira (1955-2024)
Hirota
- Kimi ni wa Todokanai
supermario4ever
- Dungeon Meshi
Yuuko
- Desert Punk
A. Kristóf

04 Nauszika – a szél harcosai
A. Kristóf 59

09 Olvassunk danmei manhuát! 2.
– Nehézségek és ajánlók 62
Catrin

LIVE ACTION

14 Kingdom III - Flame of Destiny 69
Hirota

KONTROLLER

21 A XENO sorozat III. rész - Xenoblade 72
Venom

RENDEZVÉNYEK

24 Fantasy Expo 79
Hirota

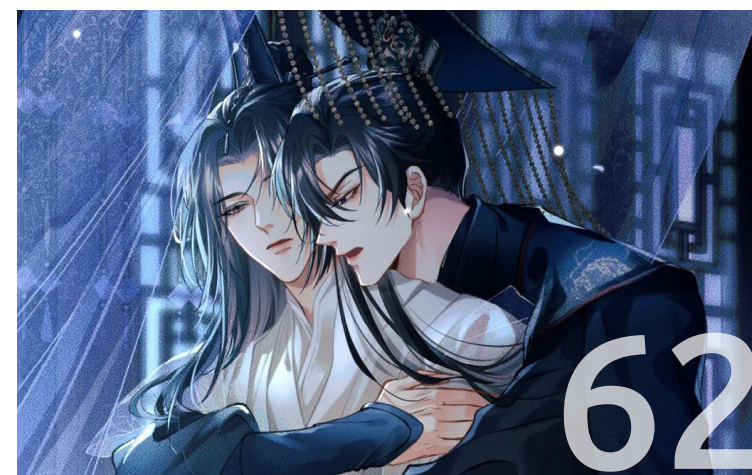
RIPORT

41 Interjú a Kelet madara, nyugat virága 82
könyv szerzőjével, B. J. Alexandrával
Catrin

45

ZENE

50 Kedvenc K-rock-albumaim 2023-ból 85
Yuuko





anime

SOUSOU NO FRIEREN

Írta: Yuuko



Minden évben van egy-egy olyan anime, amit annyira felkap a hype, hogy az ember akkor is állandóan szembetalálkozik velük a közösségi oldalakon, ha nem is követi aktívan az adott sorozatokat. Ilyen volt például 2022-ben a Spy x Family vagy még jobban visszamenve az időben a 2018-as Darling in the Franxx is. Nem tudom, más hogy van vele, de ha én nem kezdetektől fogva követtem az ilyen sorozatokat, akkor utólag nehezebb elkezdenem őket. Minél több jót hallok velük kapcsolatban, annál magasabbá válnak az elvárásaim is. Eddig többnyire szerencsém volt, mert hétről hétre követtem a legtöbb mostani népszerű animét, így nem voltak irreális elvárásaim feléjük. Viszont habár a Frieren: Beyond Journey's End már akkor felkeltette a figyelmemet, amikor a 2023-mas őszi szezon animéit böngésztem, ám mégis inkább úgy döntöttem, hogy várok még vele (főleg azért, mivel 28 részes az anime). De a vizsgáim befejezése után mégis belekezdtem: a kérdés pedig az, hogy vajon megérdemli-e a hype-ot a Frieren?

Történet

Ellentétben számos másik történettel, ez az anime ott veszi fel a fonalat, ahol mindenki más befejezné: a hős és a csapata 10 év kalandozás és harcolás után sikeresen legyőzték a démonok királyát, amivel elhozták a békét a világra. Sok nehézség érte őket ezalatt: számos erős démonnal találkoztak és persze valamiből azért meg is kellett élniük, mert a király nem igazán látta el őket

anyagi javakkal. Emellett még a belső problémáikkal is meg kellett küzdeniük: Eisen, a törpe harcos kezei és lábai is remegtek a félelemtől, amikor erős ellenfelekkel találkozott; a papi hivatást gyakorló Heiter a valóságban inkább egy gyakorló alkoholista volt; míg Himmel, a hős számos szobrászt kergetett örületbe azzal, hogy órákat eltöltött csak a pózának a kiválasztásával, és mindenáron azon volt, hogy a szobor tükrözze, milyen jóképű is ő valójában. A csapat egyetlen női tagja a Frieren névre hallgató elf mágus volt, aki hosszú életéből adódóan egyfajta távolságot tartott a többiektől a számos örült kaland ellenére, amit együtt átéltek. A győzelmi ünnepség után is rögtön újabb kalandra indult, ezúttal már egyedül. Megígérte, hogy majd időről időre meglátogatja a többieket, de erre végül csak ötven év után került sor először. Ekkor szembesül először Frieren ténylegesen azzal, hogy mennyire különbözik egymástól a különböző fajoknak az élettartama, és ezáltal a hozzáállásuk is az élethez.

Az emberek élettartama mindenki számára ismerős, ebben a történetben a törpék 300-400 évig is élhetnek, míg az elfek élettartama akár a több ezer évet is meghaladhatja. Tehát Frierennek, az elfnek elkerülhetetlenül szembe kell néznie azzal, hogy nemcsak hogy túl fogja élni az összes bajtársát, de vélhetőleg mindenkit is, aki valaha is emlékezett rájuk.

Frieren

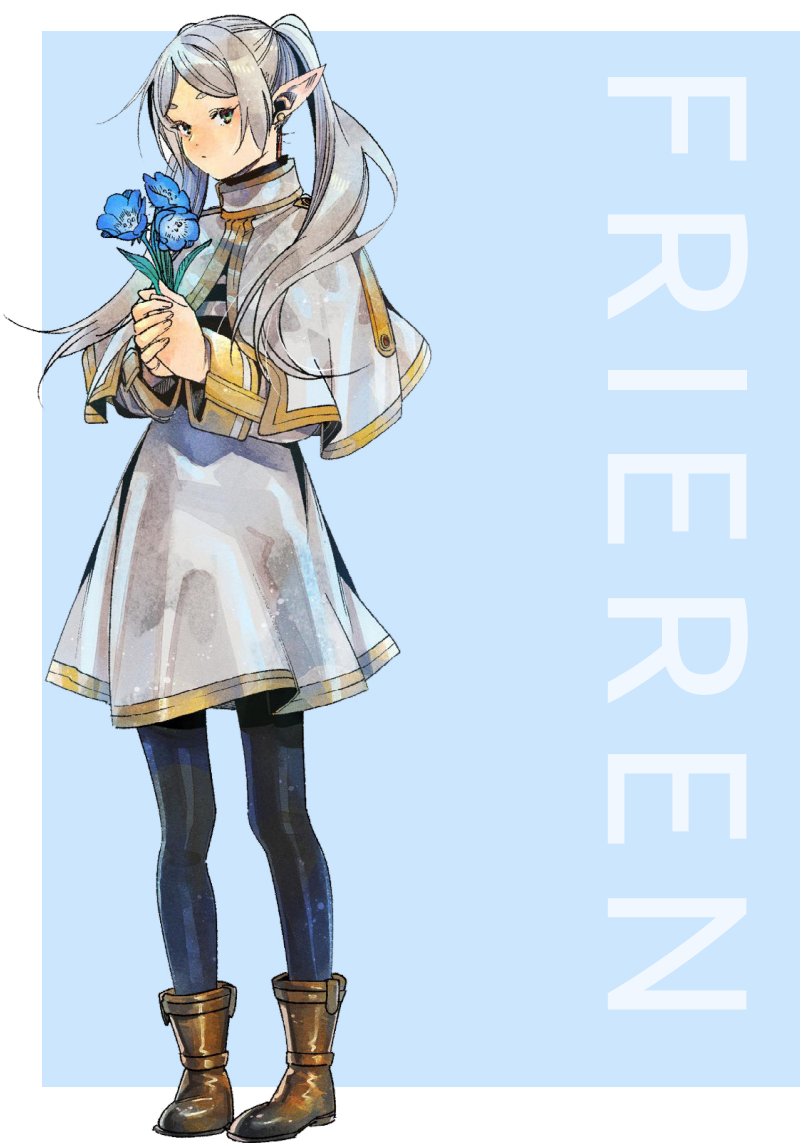
A történet középpontjában Frieren áll, hiszen hosszú életéből adódóan ő az egyetlen biztos pont a történetben. Több mint ezer évet élt már le mestere halála után a világtól elvonultan, mielőtt csatlakozott volna a hős csapatához. De ez a történet – és vele együtt Frieren „karakterfejlődése” – ténylegesen Himmel, a hős halálával kezdődik el igazán, az eltelt időt is úgy mérjük, hogy hány év telt el azóta. Ez az az alkalom, amikor Frieren hosszú életében először tapasztal meg erőteljes megbánást és szomorúságot. Csak ekkor jött rá arra, hogy hiába tudott nagyon keveset Himmelről, mégis óriási hatással volt ez a kissé piperkőc, de nagyon jólelkű srác az egész életszemléletére. Számára az a nagyjából 10 év, amit együtt töltöttek démonok ellen harcolva szinte csak egy szempillantásnak tűnt. De amikor Himmel és Heiter élete vége felé újra találkozik mindenkivel, rá kell jönnie, hogy az a röpke 10 év sokkal nagyobb hatást gyakorolt rá, mint az előtte leélt évszázadok együttesen.





És csak Himmel temetésén realizálja, hogy mennyire elzárta magát minden ember elől, ezáltal pedig számos értékes és pótolhatatlan pillanatot mulasztott el.

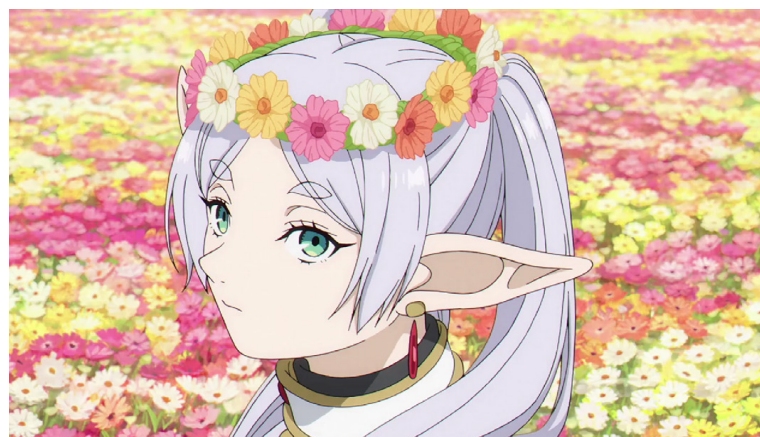
Ezután Frieren újabb utazásra indul, de ennek a célja az emberek megismerése, ezáltal pedig a csapat közös emlékeinek az ápolása is. Természetesen nem változik meg a teljes személyisége



egyik pillanatról a másikra, de már igyekeznek jobban kimutatni az érzelmeit, és a nézők is lépésről lépésre vele együtt fedezhetik fel, hogy Himmel szavai és tettei is milyen mélyen befolyásolták őt. Ezentúl pedig már nem egyedül folytatja az útját, hanem vele tart még Fern is, akit még gyerekként fogadott be Heiter, miután a háborúban a lány mindenkiét elvesztette. Majd később csatlakozik hozzájuk Eisen korábbi tanítványa, Stark is, aki mesteréhez hasonlóan szintén megfutamodott már korábban, de alapvetően helyén van a szíve.

„Beyond Journey’s End”

Sok embernek meglepő lehetett, hogy miután az első részben megismertük az eredeti csapatot, utána rögtön újabb karakterek vették át a helyüket, és Frieren volt az egyetlen „állandó pont”, de igazából épp ez a történet lényege. És nem feledkezünk meg róluk sem, sőt. Végig jelen vannak a történet során, akár visszaemlékezéseken keresztül, akár más emberek elbeszélé-



sei alapján, valamint az út célja is az, hogy Frieren még egyszer beszélhessen Himmelrel. Ez a valódi kiindulópont is csak a 3. részben válik egyértelművé: Frieren a két tanítvánnyal együtt Aureole felé veszi az irányt, vagyis arra a mitikus helyre, ahová a lelkek távoznak a test halála után. Így nagyjából 80 évvel a démonok királyának a halála után, és 30 évvel Himmel halálát követően ők hárman elindulnak ugyanazon hely felé, ahol Frierenék eredeti kalandja befejeződött: a démon király egykori kastélya felé, amely környékén elvileg a lelkek országa is található.

Frieren ugyanazt az utat teszi meg újra, de már teljesen más körülmények és emberek fogadják néhány régi – akkor legyőzhetetlennek hitt – ellenséggel kiegészülve. Az út alatt számos embernek segítenek, számos ember segít nekik is, és óhatatlanul harcokba is keverednek. Főleg a túlélő démonokkal, de akár más mágusokkal is. És természetesen az új csapat dinamikája is teljesen eltérő a korábitól.



Míg eredetileg Himmel volt az, aki összefogta a többieket – a gyáva harcost, a részegség és a másnaposság között ingázó papot és az alapvetően motiválatlan és folyamatos istápolásra szoruló Frierent –, addig most Frierennek kéne felvennie ezt a szerepet. Ami kissé nehezen megy számára, hiszen reggelente szinte használhatatlan, így Fern az, aki a józan ész hangja a csapatban (és gondoskodik arról, hogy Frieren is útra kész legyen reggelente). Fernnek túl korán kellett felnőnie, így hirtelen váltásnak tűnik néha, ahogyan a vele szinte egykorú Starkkal szokott viselkedni, pedig a reakciói teljesen megfelelnek egy tinédzserének, aki nem tudja, mit kezdjen az érzelmeivel. Stark pedig, akinek gyerekkorában megtámadták a faluját a démonok, azóta pedig mesterével élt egyedül, szintén igazán „ért” a társas kapcsolatokhoz. Ehhez jön hozzá Frieren is, akinek majd’ 80 év kellett ahhoz, hogy realizálja, mit is érez Himmel iránt, így az ő csapatuk minden introvertált álma – kivéve amikor más emberekkel kell kommunikálni...





A főbb karakterek tehát Frieren körül összpontosulnak: az új társakkal való kalandozás közben vissza-visszaemlékezik az eredeti csapatra is. Rajtuk kívül nincs az animében sok visszatérő karakter: talán egyedül a szerzetes Monk az, akivel újra találkozhat a néző. Illetve a mangából kiindulva néhány mágus fog még a továbbiakban is visszatérni majd. Merthogy nem bírtam magammal, és amikor beértem az animét a 21. résznél – és megtudtam, hogy nem 24, hanem 28 részes a sorozat –, akkor rávettem magam a mangára is. Azt kell hogy mondjam, nagyon pontos adaptáció lett az anime: szinte panelről panelre lett adaptálva a történet, amihez – bár maga a manga is nagyon jó – sokat adnak hozzá a szinkronhangok és a zenék is.

Vélemény

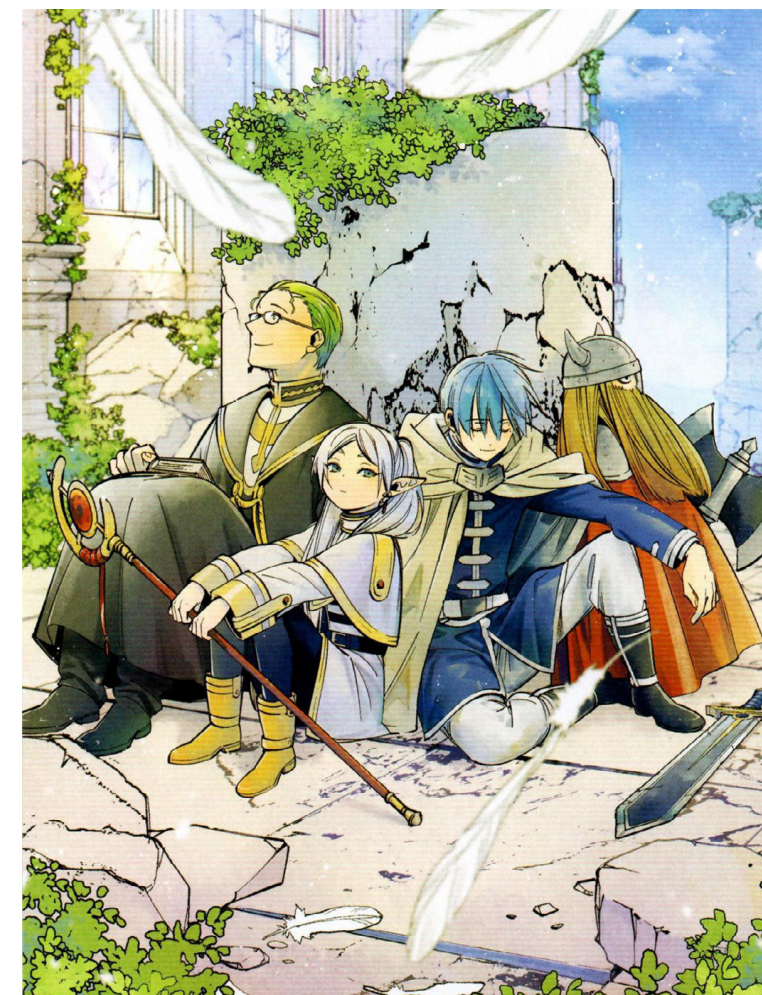
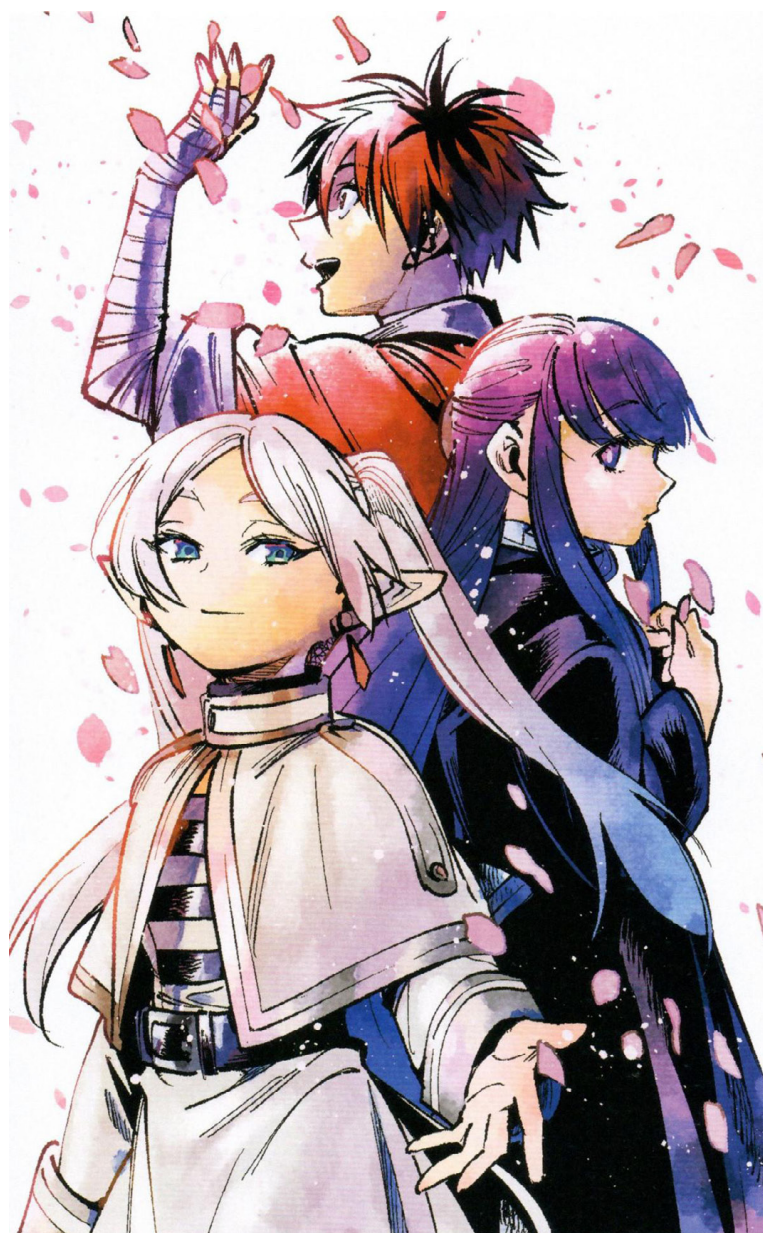
Ami nagyon tetszett a történetben a főbb karakterek személyisége és kapcsolatrendszerük mellett, a világ – főleg a mágiarendszer – felépítése volt. A manga – és ezáltal az anime is – a ne



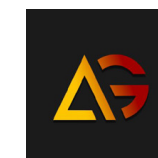
mond, hanem mutasd elvét követi. Csak fokozatosan derülnek ki a dolgok, minden egyes epizód, illetve történetzál hozzáad valamit a világ és főleg a mágia fejlődésének történelméhez. Emellett mind a manga rajzstílusa, mind pedig az anime animációja is nagyon szép, így mindegy melyik verzió felé fog fordulni az ember, a látvány miatt nem kell aggódnia. Számomra mindkét verzió nagy kedvenc lett, de azt, hogy írni is fogok róla, az anime második részét nézve döntöttem el. Van benne egy jelenet, amikor Fern egy mezőn fekszik lóherék között. Automatikusan elkezdtem egy négylevelű lóherét keresni a képen, pedig magamban biztos voltam benne, hogy nem fogok találni. De mégis ott volt egy. A mangát lecsekkolva rájöttem, hogy ez egy hozzáadott jelenet volt, de szerintem ez az apróság sokat elmond arról, hogy mennyire odafigyeltek a részletekre az animálás során.

Összességében ez egy kellemes slice of life fantasy történet. Van benne dráma, humor, aranyos és izgalmas jelenetek egyaránt, és még egy cseppnyi romantika is. Jól kivitelezett harcjelenetek is találhatóak benne, főleg az évad vége felé, de alapvetően ez az anime az emberi kapcsolatokról szól – még ha nem is rágja ezt egyértelműen a néző szájába. Nagyon irreális elvárásokkal nem szabad belekezdeni (mondjuk ez minden más sorozatra/filmre is igaz), de szerintem egyértelműen megérdemli magának a népszerűséget. Nemcsak a 2023-as őszi szezont tekintve, hanem általános-

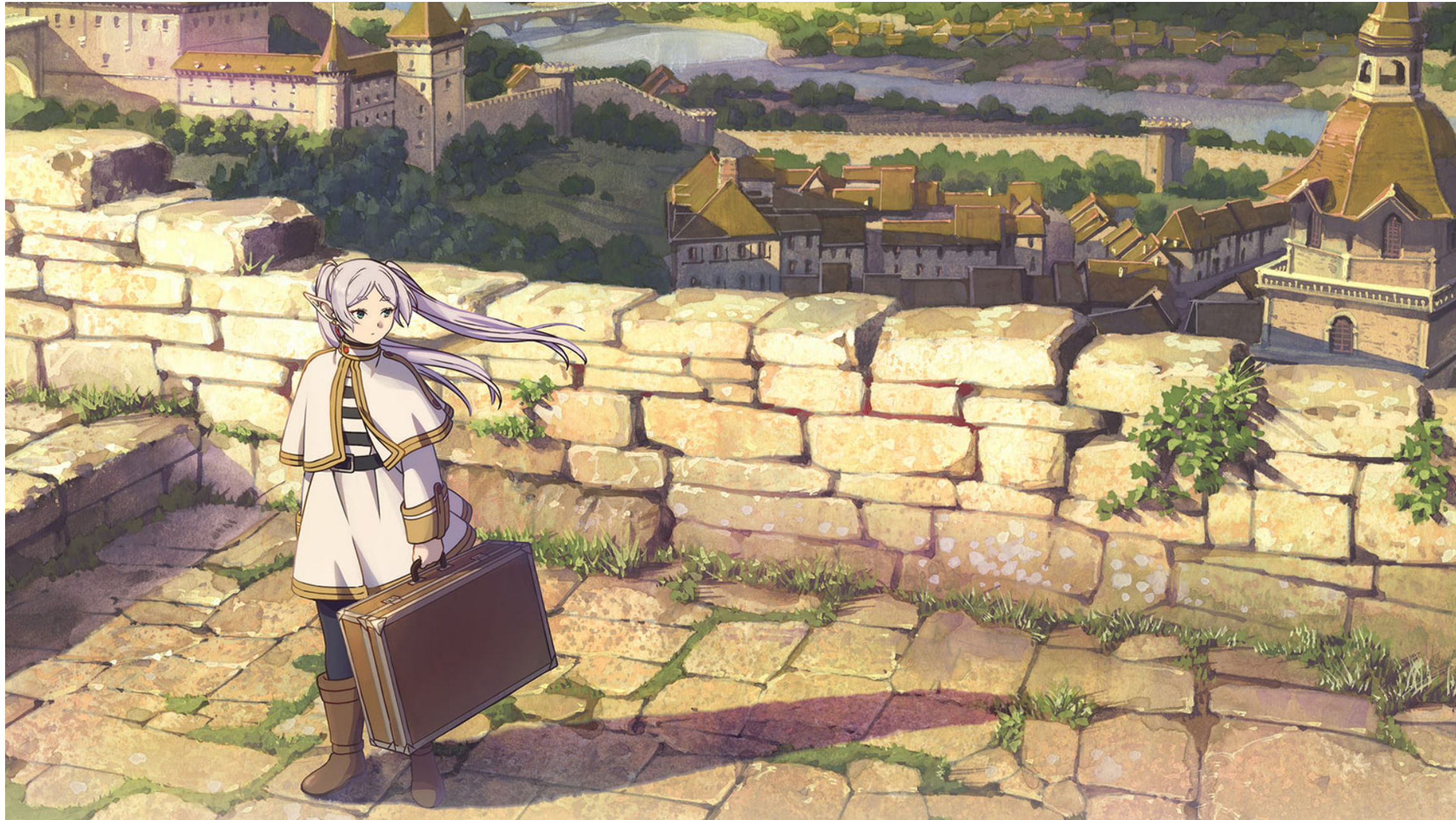
ságban is: a cikk írásakor a MAL toplistáján letasztította az első helyről a Fullmetal Alchemist Brotherhoodot. Hogy ez az állapot meddig fog tartani, az kérdéses, mindenesetre aki szereti a fantasy történeteket, annak érdemes egy esélyt adnia a Frieren: Beyond Journey's Endnek!



Cím: Sousou no Frieren
Angol cím: Frieren: Beyond Journey's End
Év: 2023-2024
Hossz: 28 x 24 perc
Értékelés: 9,14 (MAL no.1)



HÁTTÉRKÉP: SOUSOU NO FRIEREN



Letöltéshez kattints a képre!



ANIMAGAZIN

anime

MABOROSHI

Írta: Hirotaka





Okada Marit többnyire írói/forgatókönyvírói munkásságáról ismerjük. Többek között olyan történeteket köszönhetünk neki, mint a Tekketsu no Orphans, a Toradora vagy éppen az AnoHana, ami máig az egyik legjobb dráma anime. Eddig két alkalommal ült a rendezői székbe, és dirigálta saját történetét, 2018-ban a Maquiát (AniMagazin 45.), 2023-ban pedig a Maboroshit kaptuk tőle, és mindkettő után az az érzésünk, hogy túl kevés alkalommal kerül ebbe a pozícióba.

Sztori

1991, Mifuse. A vidéki város acélgyárát hatalmas robbanás rázza meg, továbbá földcsuszamlás zárja el a vasutat. A váratlan baleset után Mifuse városa az idő foglya lett. Az emberek a várost elhagyni nem tudják, nem öregszenek, nem halnak meg, és nem is éreznek fájdalmat. Jobb híján kénytelenek beletörődni a helyzetükbe, és próbálják élni mindennapi életüket.

Az égen különös repedések keletkeznek, amit az acélgyárból felszabaduló füst foltoz be, megnyugtatóan a lakókat, hogy az örök tél nem ért véget. Masamune is itt él barátaival, amikor egy nap Mitsumi elviszi az acélgyárba, ahol egy vad, beszélni nem tudó lányra vigyáz. Ez a gyermek, aki elvileg nem hagyhatja el az üzemet a „valódi világból” jött, és végül felforgatja a két fiatal, valamint a város életét, viszonyukat és érzelmeiket.



Időtlen időkig

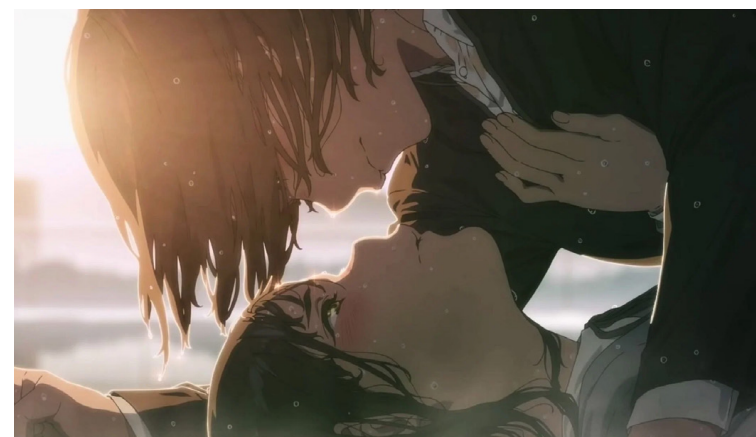
Okada ismét egy misztikus, természetfeletti jelenséget pakol a világunkba, amit nem igazán magyaráz, helyette az egymásból következő és összefonódó érzelmek komplex hálóját tárja elénk szépen felépítve, fokozatosan adagolva egyre többet, hogy a film végére mind egyszerre fejtsse ki hatását, és felrobbantsa az agyunkat.

A kezdeti baleset sokja után egy többé-kevésbé nyugodt várost látunk, ahol minden generáció képviselteti magát, éli az életét nem mutatván, hogy kezdenek belefáradni az örök télbe. Évek teltek el az időbe fagyva, és ahogy a lakók, úgy mi is csak találgatni tudunk, mi történhetett a városkában. Tények híján pedig egy válasz marad, a hit. A szentéllé avanzsált acélgyár és az onnan kijövő „szent farkas” védi meg a várost az égen megjelenő repedésektől. Okada ezt a hitet egyszerre ábrázolja tisztelettel és karikatúraszerűen, ami az önjelölt főpap karakterén látszik a legjobban. Kiemeli, hogy ez a hit egy szükséges, de a fel-

szín alatt nem elégséges magyarázat a jelenségre.

Az egyre jobban megmutatott közösség problémái szépen kerülnek a felszínre, a várandós anya, aki nem tudja kihordani gyermekét, és egy üres babakocsit tologat, mutatja legsokkolóbban a ki nem mondott frusztrációt. Ezzel Okada finoman görbetükröt is mutat a japán társadalom gondokat elfedő problémájára.

Amíg mi a városon, illetve az acélgyáron és a repedéseken agyalunk, a film kiemeli a főszereplőket, a 14 éves Masamunét és iskolatársait, köztük Mitsumit. A történet második harmadától az ő



kapcsolatuk kezd fókuszba kerülni, és élesedik ki az anime utolsó szakaszára.

Masamune, Mitsumi és a gyárban lakó Itsuminak keresztelt lány kapcsolata az anime sarkalatos pontja. Elkezdnek kételkedni az acélgyári szent mindenhatóságában, az eget behálózó törések kiterjednek a városra, és ez megrepesztzi az időbe fagyott közösség elfojtott érzéseit. Mindenkit elárasztanak az érzelmei, és ahogy az ég, az épületek, úgy az emberek is megtörnek ezek súlya alatt. Akik pedig kitartanak, elkezdnek kételkedni saját halandóságukban, halottak-e vagy csupán illúziók, és ha megtörnek, meghalnak-e. A film eleji beletörődést és halvány, távoli reményt felváltja a kétely, a félelem, a határozatlanság, a szomorúság és a csalódás. De ezzel párhuzamosan Masamunéban, Mitsumiban és barátaikban feltámad a tenni akarás, Itsuminak vissza kell térnie a valódi világba. Felerősödik a vágy, a remény és a szerelem, ami talán a legjobb és legszebb csókjelenetben csúcspontot ér el, amit animében eddig láttunk.

A film utolsó harmadába lépve olyan érzelmi vihart tár elénk Okada, amit csak többszöri átgondolás után fogunk csak igazán megérteni. És itt mutatja meg igazán a film, mennyire jól meg vannak írva a karakterek. Az eltérő motivációk és érzések miatti tettek teljesen összefonódnak a végkifejletre, és mindenkit meg tudunk érteni, miért teszi azt, amit. A kételyek elmúlnak, az eddig megszokott stabilitás, valamint a bizonytalan, de valós jelen közötti választás nem kérdés többé.



Zárás

A rendező egy „most vagy soha” pillanattal tesz pontot a története végére, ami lenyugtatja a kedélyeket, ugyanakkor a végtelenül keserűes zárás rengeteg kérdést hagy nyitva, illetve bíz ránk.

A *Maboroshi* természetesen nem tökéletes film. A jól megírt karakterek, valamint a mély és komplex érzelmi háló mellett elhanyagolja a magyarázatot. Ha választ várunk a természetfeletti jelenség okára, akkor csalódnunk fogunk. Ezzel kapcsolatban sokan tárhatják szét a kezüket, hogy ez mégis mi volt, hiszen nem tudunk meg semmit. Persze egy természetfeletti jelenség azért természetfeletti, mert nincs rá logikus, egzakt válasz. Okada ezt maximálisan kihasználja, és az így fel szabadult lehetőséget a karakterek fejlesztésére, jellemük mélyítésére fordítja. A film végét érő kritikák már jogosabbnak hatnak, ám kis gondolkodással találunk elfogadható választ. Okada Mari írásaira amúgy is jellemző, hogy nem ad mindent a szánkba, a szereplők érzéseit át kommunikál. Ez szubjektív, de valakinek jobban bejön, valakinek

kevésbé. Szintén hiányos az anime időkezelése, hiszen nem tudjuk, pontosan hány év telik el az időbe fagyva, és Itsumi ott töltött idejét is csak nagyjából tudjuk megtippelni. Az egész filmre érvényes, hogy ne várjuk, hogy mindent érteni fogunk, szánjunk időt rá, hogy gondolkodjunk.

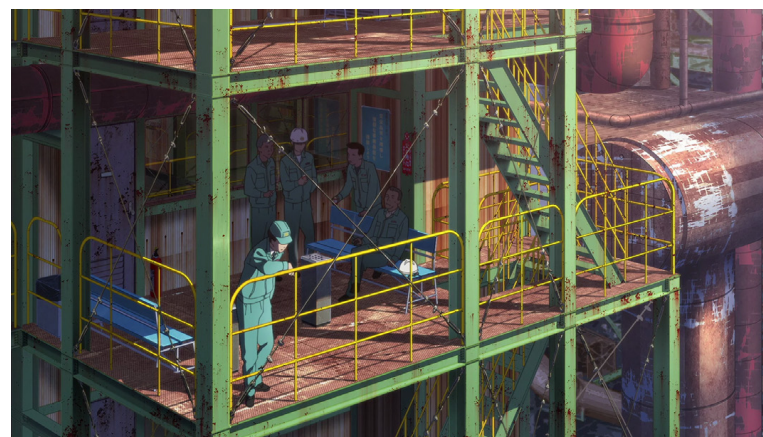
Okada Mari saját ötletét forgatókönyvként, majd light novel formában is megírta. Sajnos ez utóbbi nem kapott még nemzetközi kiadást. Okada vízióját a MAPPA stúdió vitte vászonra, akik elképesztően jó munkát végeztek. A *Maboroshi* gyönyörű, a karakterek kidolgozottak, a háttérképek szépek, részletesek, a városok, házakon, belső tereken remekül látszik a 90-es évek Japánja. Szépek a színek, és az egészen egy barnás-szürkés „fátyol” van, ami jól visszaadja a téli hónapok komorságát. Az animáció lendületes, dinamikus és élvezetes. De ami a legszebb, az maga az acélgyár. A koszos ablak, amin átszűrődik a fény, a rozsdásodó acélfalak és biztonságra figyelmeztető táblák, a vasúti sín, elképesztően jól néznek ki. Szinte sajnáljuk,

hogy csak a Netflixen élvezhetjük, és nem láthatjuk mozivászonon.

Hasonló mondható el a hangokról is. Természetesen az anime közben felcsendülő dallamok is jól eltaláltak, ahogy a seiyuuk munkájára sem lehet panasz, különösen a főszereplőkére, akik zseniálisan adják vissza az érzelmeket. A *Maboroshi* kapott magyar szinkront is, de bár ne kapott volna. Még ha el is találták egy-két karakter hangját, a főszereplőket nem sikerült. Ugyanúgy, ahogy a *Pluto* esetében, itt is éreztem, hogy próbáltak a színészek érzést és játékot belevinni a dologba, de inkább hangzik erőltetettnek, hamisnak, gyengének. Nézzük japánul.

Opening nincs, ending viszont van. Okada az animés körökben ismeretlen, de közel 50 éve a pályán lévő Nakajima Miyukit kérte fel a filmhez írt dal feléneklésére. Ez a dal egyszerűen katartikus önmagában is, de a film végének tekintetében még jobban az. Egy fülbemésző keserűes ballada, ami legalább annyira érzelemdús, mint maga az anime.

A *Maboroshi* egy minden elemében a jó értelemben vett tömény dráma, fantasy alappal. Ezért nem is való mindenkinek, ahogy a *Maquia*, így ez is a fiatal felnőtteket célozza meg, akár a komplex érzelmeivel, akár a halvány coming of age felé kacsintással. Meg kell érteni, hogy nem fogunk mindenre választ kapni, vagy magunknak kell megtalálni azokat, így a misztikum csak alapkörtés a karakterek kiteljesedéséhez, és mint olyan, kevésbé igényeljük a magyarázatát. Ennek ellenére ez sokakban ébreszthet hiányt, problémát, valamint kidolgozatlanok, felületesnek érződhet, és valahol ez jogos is, de a film egyszerűen nem ezen igények kielégítésére készült. Aki szereti a drámát, és a sok-sok érzelmét, annak kihagyhatatlan alkotás a *Maboroshi*.



Cím: Alice to Therese no Maboroshi Koujou

Nemzetközi cím: Maboroshi

Premier: 2023

Hossz: 110 perc

Forrás: original

Stúdió: MAPPA





anime

KIMETSU NO YAIBA: HASHIRA GEIKO-HEN MOVIE

Írta: Dokuro



Februárban újabb animefilmeket nézhattunk meg a hazai mozikban, a *Demon Slayer: To the Hashira Traininget*, melyet világszerte vetítettek.

Itthon 2D és 4DX változatban tekinthette meg a közönség, én személy szerint 4DX-ben néztem, így erről fogom a tapasztalatokat megosztani.

A *Mugen Train*nel ellentétben, amely felépítését tekintve teljesen megfelelt egy egész estés filmnek, itt a 4. évad (Kimetsu no Yaiba: Katanakaji no Sato-hen) utolsó részét láthattuk újra, illetve az új történetszál felvezetését, ami a *Hashira Training Arc* első része.

A film elején az első három évadot foglalták össze egy-egy zeneszámmal aláfestve, így egyrészt akik követték a sorozatot, feleleveníthették az eddig történeteket, másrészt, akik esetleg úgy nézték a filmet, hogy nem ismerik az előzményeket, azok is kaptak egy gyors talpalót a történetekről. Ezen recap során az *Unwavering Resolve Arc* alatt a FictionJunction feat. LiSA - *from the edge* című száma szólt, ami az első évad főendingje. Utána a LiSA - *Shirogane* című zenéjére (második évad endingje) eleveníthettük fel a *Mugen Train Arc* eseményeit. Végül pedig Aimer és az Asa ga kuru (harmadik évad endingje) idézte vissza az *Entertainment District Arc*-ot.

Ezután bele is vágott a film a 4. évad legvégébe, amikor Tanjirouék végeznek Hantenguval, és újra átélhettük, hogy ez mennyire: „Yokatta ne?” Továbbá megtudtuk, hogy Michael Jackson

Muzan hogyan is lett az, aki. Miután lementek a 4. évad történései, bejött kvázi a főcím, hogy akkor most kezdődik ténylegesen a film, amire mindenki várt, és folytatódik a sztori. Itt átváltott az egész egy lassabb történetvezetésre, maga a cselekmény a pillérek gyűlését és a tréning elkezdését mutatta be röviden, túl sok minden így nem történt benne. Sanemi és Obanai előtte még elugrottak egy gyors délmonkaszabolásra, hogy azért mégiscsak történjen valami akció. Gyakorlatilag ez az új történetszál felvezetésére szolgált, és tovább növelte a várakozási faktort, amíg megkapjuk a következő évadot. A folytatásra viszont a szokásos TV szezonokkal ellentétben nem április elején, hanem május 12-én számíthatunk. (Ez a japán tv és a Crunchyroll premier is egyben).

A megvalósítás természetesen továbbra is fantasztikus, az Ufotable-tól nem is várunk mást. Hiába ismertük már a történet felét, nagyvásznon ezek a jelenetek elképesztően látványosak, és beszippantanak. Az új sztori bevezetését pedig izgalmasabb volt így látni.



Alapvetően a *To the Hashira Training* az elején ellőtte az akció zömét, a 4DX élmény is ezalatt volt dinamikusabb, kaptunk szelet, füstöt, a fejünk mellett suhanást, lábunknál matatást és pár rugdosást a hátunkba. Ezután már csak lájtosan dőlöngéltünk ide-oda, ennek ellenére jó élmény volt.

A *movie* sokaknak talán csalódás lehetett, a *történethez nem adott hozzá túl sokat, ellenben a 4. évad nekem kedvencem volt, így jó volt újranézni ezeket a részeket. Összességében jó volt nagyvásznon látni, de aki a Mugen Trainhez hasonlóra számít, az csalódni fog. Ez nem igazi film.*

Reméljük azért, minél többen elmentetek és megnéztétek a *movie*-t, amivel jelezzük, hogy igenis van igény itthon animefilmek mozis vetítésére. Ezt nyomatékossíthatjuk nemsokára megint, április 25-től, amikor a *Spy x Family Code: White* című film kerül a hazai mozikba.



Angol cím: Demon Slayer: To the Hashira Training Movie

Premier: 2024. február 22.

Hossz: 104 perc

Műfaj/téma: akció, fantasy, történelmi

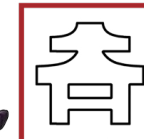
anime

SHANGRI-LA FRONTIER

Kusoge Hunter, Kamige ni Idoman to su

Írta: Kuroko Ai





Olyan animét keresel, amelyben a hangsúly a virtuális játékon van? Nem tudod, mibe kezdj a SAO után? Akkor, drága olvasó, a Shangri-La Frontier neked való. Az animében van humor, dráma, érdekes történetvezetés és nem melleleg egész más szemszögből mutatja be a dolgokat, mint az átlagos animék.

Történet

Főszereplőnk, Hizutome Rakurou átlagos középiskolás diák, akinek szenvedélye a trash játékok végigjátszása. Egy nap, amikor nem tudja, melyik szörnyű játék legyen a következő, a boltos egy isteni játékot ajánl neki: a Shangri-La Frontiert. Hizutome kétkedve fog bele, hiszen eddig csak bugokkal teli, szörnyű játékokkal játszott, azonban hamar megtapasztalja, hogy miért is hívják „isteni játék”-nak.

Sunraku (Rakurou játékos neve) már az elején kamatoztatja az eddigi tapasztalatát és tudását a rossz játékokból, és hamar elkezd élvezni a

játékot. Már kezdőként belefut az egyik elit boss-ba, és onnantól kezdve hamar megváltoznak a terve a játékkal kapcsolatban. Az események sorozata során összefut egy különleges nyúllal, majd régi játékosársai is csatlakoznak hozzá, hogy aztán felborítsák a játék történetszálát.

Karakterek

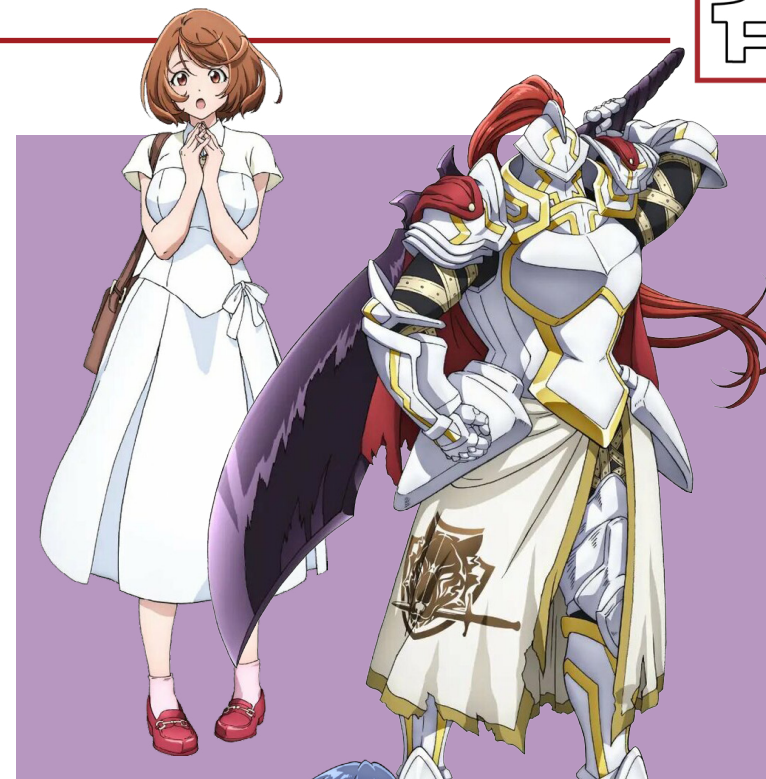
Sunraku (Hizutome Rakurou): „trash játék”-függő, de ennek köszönhetően hatalmas tapasztalata van, amit a Shangri-La Frontierben kamatoztat. Már az elején minden felszerelését eladja, és anélkül boldogulva törtet előre. Pozitív és kitartó természete van – ha valahol elakad, addig agyal a megoldáson, amíg legalább valami alternatív megoldást nem talál. Meglepően jó stratégia. Miután találkozott Emullal, az NPC-eket is élőlényként kezeli, nem különbözteti meg őket a valódi játékosoktól.

OiKatzó (Uomi Kei): Profi japán játékos. Korábbi trash játékon keresztül ismerkedett meg Sunrakuval, akivel folyton rivalizált. Hizutome volt az egyik ok, amiért ő is elkezdte a Shangri-La Frontiert. Az animében egyelőre keveset tudunk róla, azonban a mangában kiderül a másik ok, amiért belefogott az „isteni játék”-ba.

Arthur Pencilgon (Amane Towa): Híres játékos-gyilkos, az Ashura-Kai egykori tagja. A klánt az öccsével, Orcelottal alapították, de amikor Sunra-

ku és OiKatzó elkezd játszani, elárulja a klánt, és miután elérte a célját, tiszta lappal kezd. Vannak rá utalások, hogy kicsoda valójában. Sunrakuék gyakran mondogatják, hogy a valódi természete más, mint amit a való világban mutat.

Psyger-0 (Saiga Rei): Hitozume iskolatársa, aki régebb óta játszik a Shangri-La-val. Bele van zúgva a fiúba, így amikor megtudja, hogy ő is elkezdte a játékot, igyekszik megtalálni és közeledni hozzá, azonban a játékbeli karakterének külseje miatt ez nem könnyű dolog. A való életben szégyenlős és bátortalan személyiség, a játékban azonban hatalmas hírneve van.





Emul: nyúl NPC, aki Sunrakuhoz csapódott, és aki-vel gyakorlatilag elválaszthatatlanok. Pozitív természet, hamar megkedveli főszereplőnket. Keveset tudunk róla azonkívül, hogy Vysache egyik lánya.

Vysache: maffiózó kinézetű hatalmas nyúl NPC, aki a Vorpall nyulak vezetője. Sunrakut már az első találkozásnál megkedveli, és a későbbiek során nagy segítséget nyújt neki.

Anime és manga

Az anime grafikája számomra nagyon tetszetős, és a mangához képest szépen vezeti a történetet. Személyes kedvencem volt az a rész, ahol Vysache megmutatta, mit is tud valójában. A kovácsolás dalát (11. rész) nagyon eltalálták, amikor meghallottam, a hideg futkosott a hátamon, annyira tetszett az egész. Az énekes hangja remekül passzolt hozzá, a háttérzene egyszerű volt, de hozta a hangulatot.

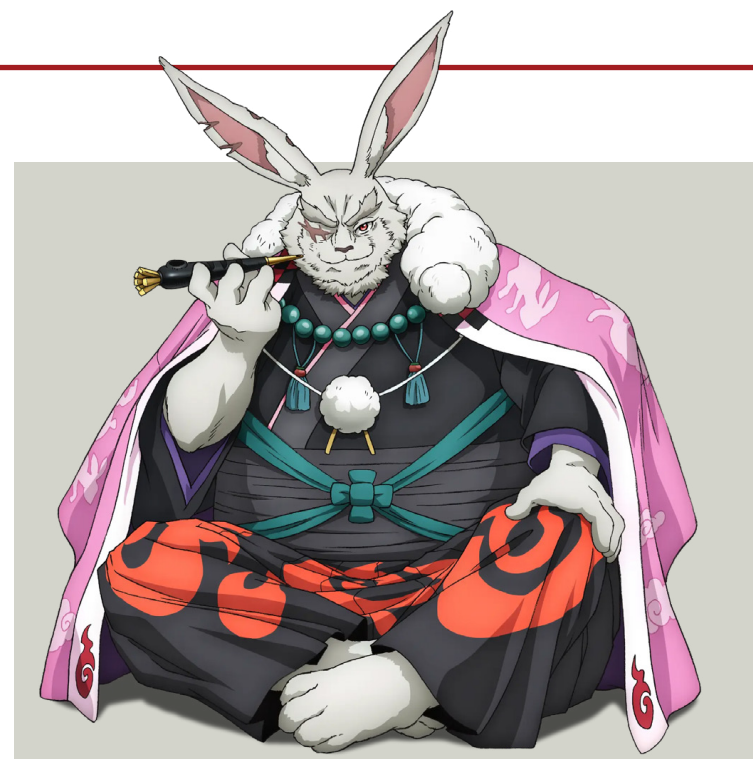
A másik jelenet, amit vártam az animében, a Wethermon elleni harc. A mangában a kedvenc részem közt szerepelt, szóval kíváncsi voltam, miként oldják meg az animében, és kellemesen csalódtam.

Mangával kapcsolatos dolgok következnek, aki nem olvasta, annak spoiler, csak saját felelősségre olvassa tovább!



Miután legyőzték a boszt, a következő fontos történetzál a bajnokság lesz, amelyben Oikatzo vesz részt. Mivel a csapattársai lemondták, Sunrakuhoz és Pencilgonhoz fordul segítségért. A játék, amivel a bajnokságon kell játszaniuk, egy szuperhősös képregény alapú, Shanfro rendszeréhez hasonló játék (nem részletezem, aki kíváncsi, olvassa el a mangát). A bajnokság előtt stratégiai megbeszélésre kerül sor, aztán jönnek a rossz hírek: Keinek részt kell vennie egy másik bajnokságon, így hőseinkre marad a feladat, hogy tartsák a frontot, amíg Katzo befut.

Elkezdődik a bajnokság. Elsőnek Meg megy, utána Pencilgon. Mivel nem tudja senki, hogy kicsoda, így következmények nélkül kiélheti magát, és megmutatja az olvasóknak, milyen is valójában. Semmi sem szent neki, legyen gyerek, felnőtt vagy idős – mindenkit és mindent is felhasznál a



győzelemért. Bár a közönség annyira nem értelte, személy szerint viccesnek és elképesztőnek találtam, hogy mennyire képes megvezetni az ellenfelét, és több lépéssel előtte járni.

Összegzés

Ha valaki megkérdezné tőlem, miért ajánlom ezt az animét, azt válaszolnám, hogy azért, mert kikapcsolja az embert. Mókás, de vannak benne komoly jelenetek. A harcok nincsenek túlbonyolítva, a főhős nem a legerősebb már az elején, hogy OP főszereplőként mindenkit legyőzzön. Vannak vicces mellékszereplők, akik jól kialakított személyiséggel rendelkeznek, és a részek előrehaladtával róluk is sok mindent megtudunk.

Összességében, ha valaki szereti az ehhez hasonló animéket, annak csak ajánlani tudom.



Hossz: 25 x 25 perc

Premier: 2023 ősz

Stúdió: C2C

Forrás: manga

Műfaj/téma: akció, kaland, fantasy, videójáték





anime

CHEER DANSHI!!
Írta: supermario4ever



Több olyan animét is láthattunk már, amelyben olyan sportot, sportágot űztek fiúk, ami inkább a lányok privilégiuma. Elég csak a Bakuten!!-re gondolni, ahol a srácok ritmikus sportgimnasztika fortélyait sajátítják el, de itt a Cheer Danshi!!, mely a cheerleader férfi változatát mutatja be.

Olyannyira női a sportág, hogy a magyar nyelvben csak a „pomplomlány” elnevezés ismert, úgyhogy maradok az angol „cheerleader”-nél. De miről is van szó? Bandou Haruki egy olyan családban született, ahol hagyomány a dzsúdó. A család minden tagja keményen űzi a japán küzdősportot, tőle is várják, hogy folytassa a családi hagyományt. Edzett is gyerekkorában, ám egy vállsérülés miatt kénytelen volt feladni a sportágot. Ugyanakkor mintha a sors adta volna mentesség gyanánt a vállsérülést, ugyanis hősrünk űzte a legkisebb lelkesedéssel a sportot. Ő maga is kimondta: megkönnyebbülés számára, hogy nem kell többé dzsúdózni. De még a dzsúdó klubban volt csapattársa Hashimoto Kazuma, akinek a szülei cheerleaderek voltak. A két srác hamar összebarátkozott. Ugyanakkor Kazumának mostoha sorsot szánt az élet, hiszen a szülei meghaltak, a nagyanja meg folyamatosan veszíti el a memóriáját, ráadásul ápolásra szorul. Kazuma talán pont emiatt nagyon gondoskodó srác, aki tele van szeretettel.

Kazuma veszi rá gyerekkori barátját, hogy alapítsanak egy cheerleader klubot az egyetemen, ahova járnak. A toborzás nehézkes, kapnak



is megjegyzéseket, mert olyan tevékenységet űznek, ami sokkal inkább a lányok kiváltsága. Ellenben megvan a fiúk képessége hozzá, hiszen olyan hangosan és lelkesen tudnak biztatni, mint nem sokan. Így, ha nehezen is, de összejön egy hét főből álló csapat, mely a BREAKERS névre hallgat. Ismerkedjünk meg a tagokkal, a már fentebb említett két sráccal együtt.

Bandou Haruki

A főszereplő, akinek a családjában hagyomány a dzsúdó. Annak ellenére, hogy hatalmas hanggal lelkesítette nővérét az egyik dzsúdóversenyén, bizonytalanul indul a cheerleader karrierje. Eléggé bátortalanul teszi meg az első lépést, de aztán hamar ráérez a lényegre, és gyorsan elsajátítja az alapokat.

Hashimoto Kazuma

A szülei cheerleaderek voltak, de sajnos elvesztette őket. Ő is dzsúdózott, itt barátkozott össze Harukival. A két srác együtt kezdi a cheerleader klubot. Kettejük közül Kazuma az,



aki nagyobb önbizalommal vág neki a vállalkozásnak, emellett fizikai adottságai is megvannak a sportághoz.

Mizoguchi Wataru

Ő az egyik, akinek a fizikai adottságai nem feltétlen indokolják, hogy cheerleader legyen. Merev a testtartása és eléggé rossz a ritmusérzéke. Ennek ellenére atletizált középiskolás koráig, és úgy tűnik, hogy ha közvetve is, de ismét űzné a sportágot. Személyiségre eléggé különc. Túl gyakran idézi a nagy emberek bölcsességeit, ezzel kommunikál másokkal. Szülei éttermet vezetnek, ez lesz a fiúk találkozóhelye.

Toono Kouji

Ebbe az étterembe jár Toono Kouji. Alkatát elnézve igen gyakori látogató lehet, hiszen meglehetősen kövér. Mit keres egy nagydarab srác egy cheerleader csapatban? Önmaga fejlesztése céljából döntött úgy, hogy kipróbálja magát. Előtte egyáltalán nem sportolt. Meglepő módon ő az



egyedüli, akinek barátnője van. A klubtagságot komolyan gondolja: kemény munkájával elér egy szintet, aminek köszönhetően ő is teljes jogú tagja lesz a csapatnak.

Suzuki Souichirou

Ő az egyedüli a csatlakozó srácok közül, akinek igazán atletikus testalkata van. Sokáig baseballozott, sikereket is elért a sportágban. Kansai prefektúrából származik, kansai dialektusban is beszél. Souichirou nem igazán kedves az emberekhez, de a barátaival szemben gondoskodó. Még a diákmunkáját is otthagyja, hogy segítsen a csapattársainak, amikor a hátraszaltót gyakorolják. Eleinte nem tetszett neki, hogy lányos sportágra váltsion, de végül megszerette a cheerleaderkedést.

Hasegawa Gen

Souichirou gyerekkori barátja, ő is a Kansai prefektúrából származik. Együtt baseballoztak, ám Souichirou-val ellentétben Gen nem ért el maradandó sikereket a sportágban.



Eléggé bohókás teremtés, gyakran viccelődik a homoszexualitással és a transzneműséggel. Így talán érthető, hogy eleinte neki sem tetszik a srácok tevékenysége. Aztán ahogy Souichirou-val együtt megnézték, hogy csinálják, rájönnek, hogy semmi rossz nincs abban, ha fiúk is művelik a sportot, így ők is lelkes tagjai lesznek a csapatnak.

Tokugawa Shou

A többiekkel ellentétben neki van cheerleader tapasztalata. Ezért is van az, hogy eleinte meglehetősen szigorú a többiekkel. Kifejezetten menő és jóképű srác, szeretik a lányok, de nagyon rosszul öltözködik. Gyakran vesz fel olyan ruhadarabokat, hogy a csapattársaiból szekunder szégyenérzetet vált ki. Ő csatlakozik utoljára a csapathoz.

Velük indul a történet, később csatlakoznak mások is a csapathoz.

Az íróról

A történetet Asai Ryou találta ki, aki a Waseda Egyetemre járt. Ott követte figyelemmel a SHOCKERS nevű férfi cheerleader csapat tevékenységét, ez inspirálta a *Cheer Danshi!!* történetét. Az író tehetségéről árulkodik, hogy huszonhárom évesen elnyerte a „Nana” című filmjéért a Naoki-díjat. Ezzel ő az első olyan díjazott, aki a Shouwa-korszak után született. A *Cheer Danshi!!* történetét light novel formájában a Cookie magazin publikálta 2010-ben.

Adaptációk

Manga

A mangaadaptáció két különböző változatban készült. Az első változat még 2013-ban látott napvilágot. Rajzstílusa olyan szinten különbözik, mintha két különböző franchise történetét olvasnánk. Matsumoto Ayaka négy kötetben rajzolta meg a történetet. A *DIVE!!* is hasonló transzformáción esett át, a két manga abban is hasonlít egymásra, hogy mindkettő első változatának mintha gyerekek lennének a főszereplői.

Így joggal gondolhatjuk, hogy azért is élt meg a manga egy második kiadást, hogy az előzőnek a hibáit kijavítsa. Összességében kellemesebb látvány a második változat rajzolása. Látszik is, hogy egyszerre jelent meg az animével, nagyon hasonlít a rajzstílus. A javított változat Kondou Kenichi munkája, és a Shounen Jump+-ban jelent meg.

Live Performance Stage

Ahogy egyre inkább szokás sportanimék esetében, a *Cheer Danshi!!* is kapott egy musical változatot. Még 2016 decemberében mutatták be a tokiói AiiA 2.5 színházban is az anime történetét. Még nem volt szerencsém hozzá, de az eddig olvasott vélemények alapján mind a színészi játék, mind az ének remek munka volt. A fentebb felsorolt hét srác történetét mutatja be.

Live Action movie

2019-ben egy egész estés mozifilm is készült a történetből, mely szintén a fentebb bemutatott hét fiúra fókuszál. Itt-ott módosítottak a történeten, például még mutatják a dzsúdózó Bandou Harukit is. Összességében kiváló alkotás lett. Nagyon jól visszaadta az anime hangulatvilágát, a színészi játék jelen esetben is nagyon jó, és ügyeltek arra is, hogy a szereplők az animációból felismerhetők legyenek.



Zene

A zenéről az anime betétdalokról híres, a szerzői jogokat drákói szigorral érvényesítő Lantis kiadó gondoskodott. Az openinget a LUCKLIFE előadásában hallgathatjuk. A dalt nyugodtan felcserélhetjük bármelyik *Bungou Stray Dogs* dalukkal, nem vennénk észre a különbséget. Az endinget pedig a hét főszereplő seiyuu-i énekelték fel, az már valamivel egyedibb és jellegzetesebb.





Bár inkább az anime „cute boys doing cute things” jellegére erősít, de összességében jobban visszaadja az anime hangulatvilágát.

A soundtrackról egy bizonyos TAKAROT művésznevű zeneszerző gondoskodott, aki olyan animék zenéiben segédkezett, mint a *Free!!*, *Kuroko no Basket*, de írt dalokat a *THE IDOM@STER* franchise-hoz is. Ám a Cheer Danshi!! az egyetlen olyan anime, melynek a zenéjét egyedül szerezte. Jól visszaadta az anime kellemes és könnyed légkörét. Ennek megfelelően nem is bonyolította túl a zenét, főleg az elektronikus hangzás dominál. A zenék dallamvilága is inkább egyszerűbb, inkább a hangszerelés az, amibe sok munkát fektetett a zeneszerző. Ennek köszönhetően lett annyira emlékezetes az anime OST-je, hogy párszor meghallgatva néhány dal esetében cím szerint vissza tudtam mondani, ha épp felcsendült az animében.



Az animéhez megjelent még egy character song mini-album is, melyben a seiyuu-k énekelnek a karakterükhöz egy-egy dalt.

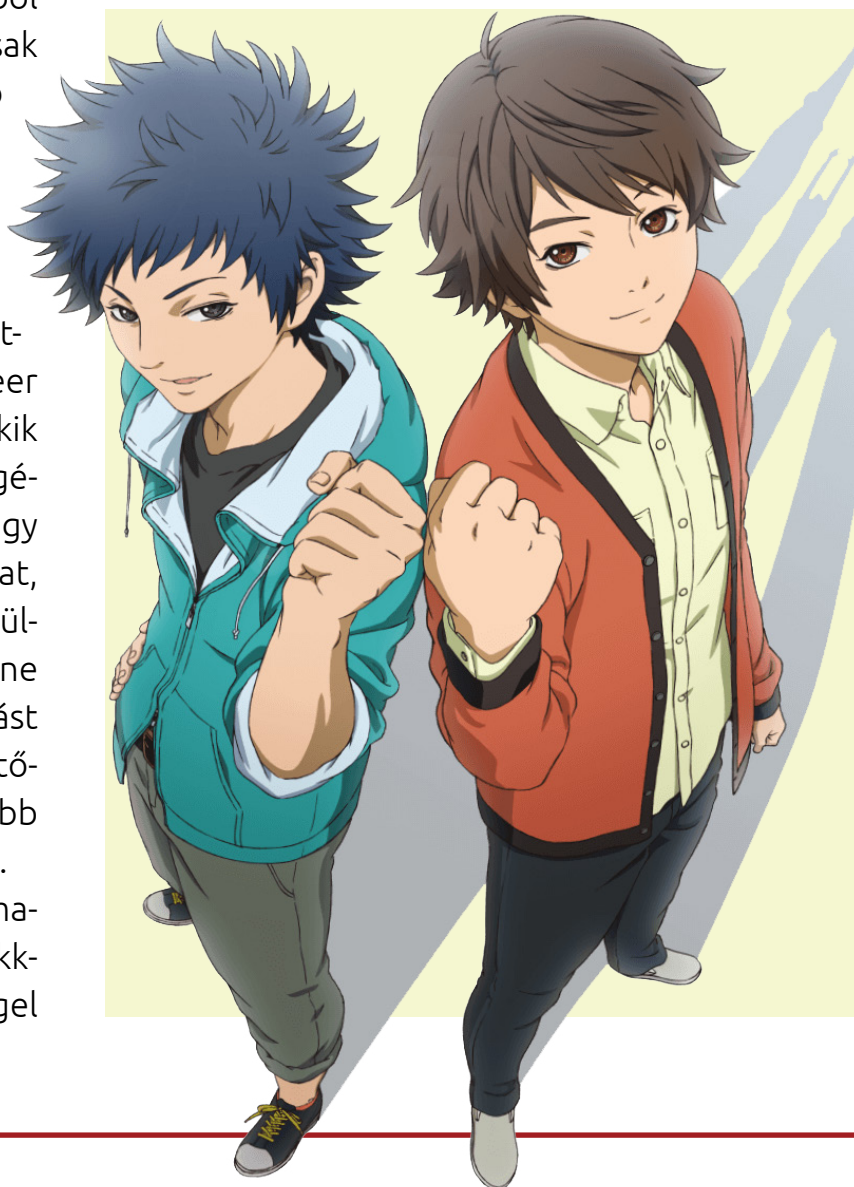
Egy hátraszaltó elég lett volna?

Amióta megjelent a *Bakuten!!*, szokás lett összehasonlítani a két animét, hiszen – ahogy a bevezetőben is szó volt róla – mindkét animében olyan sportágat űznek a fiúk, melyet elsősorban lányok szoktak. Ezekből az összehasonlításokból rendre a *Bakuten!!* kerül ki győztesen. Nemcsak a szebb animációnak és a (kritikák szerint) jobb zenének köszönhetően, hanem azért is, mert a *Cheer Danshi!!* egyik nagy hibájának róják fel, hogy a tizenkét epizód alatt nem lehet igazán megismerni a karaktereket. Szó, ami szó, ez teljesen igaz. Amíg a *Bakuten!!*-nél szemmel láthatóan mindenki értette a dolgát, addig a *Cheer Danshi!!* több olyan karaktert is felvonultat, akik korábban nem cheerleaderkedtek. Így lényegében tizenkét részbe kellett belesűriteni azt, hogy a fiúk valamennyire megtanulják a sportágat, mindezek mellett összedolgozzanak, és készüljenek a nagy előadásra. És ha ez még nem lenne elég, kicsit a srácok mindennapjaiba is bepillantást akar adni az anime. Hogy mennyire nincs lehetőség ezeket a jeleneteket megélni, arról leginkább a kilencedik rész ad fájdalmas tanúbizonyságot.

Még úgy is sok lett volna, ha csak heten maradnak, de a hatodik részben bejött egy első blikkre szigorú női coach, aki nemes egyszerűséggel

bejelenti, hogy az egész eddigi munkájuk semmit sem ért, újból kell kezdeni az egészet. Ekkor csatlakozik további hét ember a csapatba.

Azért kár, hogy így elrontották az animét, mert a srácok karakterdizájnya nagyon jó. A fizimiskájukból, a vidám természetükből meg lehet mondani, hogy cheerleaderkedésre termettek. A még tapasztalatlanokról is lerí, hogy meg tudnák tanulni, csak nincs elég idő, hogy igazán megéljük a fejlődésüket. Erre rájön az hogy a seiyuu-kat is



nagyon jól választották ki. Nagyon jó volt például hallani, hogy Okamoto Nobuhikónak milyen kellemes és barátságos hangja van, amikor épp nem üvölti túl egy emberként az egész szinkrontábot. Hasonlóképp felüdülés volt hallani Murase Ayumut, aki annyira lányos hangot tudott kölcsönözni az általa szinkronizált lányos arcú karakternek, hogy tényleg csak a bemutatkozásakor tudtuk meg, hogy valójában fiúval van dolgunk. Murase Ayumu legalább akkora seiyuu-átváltató művész, mint Yamaguchi Kappei volt.

Ha csak a lényegre vagyunk kíváncsiak, akkor bőven elég a live-action movie-t megnézni. Egyébként is nagyon ajánlott, mert kiváló a színészi játék. Az anime meg akkor lett volna igazán jó, ha vagy marad az első hét karakternél, és talán a személyiségük is jobban kidomborodik, vagy sokkal hosszabbra írta volna meg Asai Ryou a történetet. És mivel az alapok nagyon jók, ezért az utóbbi mellé tenném le a voksomat.

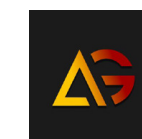
Hossz: 12 rész

Premier: 2016. nyár

Stúdió: Brain's Base

Forrás: regény

Műfaj: sport



anime

AKAGE NO ANNE

Írta: GentleRain





A japánok híresek arról, hogy rengeteg mangát vagy regényt adaptálnak. És nemcsak a saját országukból, de külföldről is. A következő történet, amely a World Masterpiece Theatre része, szintén egy nem japán regény adaptációja, amit szerintem nagyjából mindenki ismer. Még az is, aki nem olvasta.

Anne Shirley egy tizenegy éves, hatalmas beszélőkével és képzelettel megáldott kislány, aki korán elvesztette szüleit. A vakszerencse révén kerül az Edward herceg-szigetre, nevezetesen Avonlea városába, amikor a Cuthbert testvérpár örökbe fogadja. Azonban ők egy fiút vártak, aki majd segít Matthew-nak a gazdaságban. Így, bár a lágyszívű Matthew-t azonnal meghódítja a vörös hajú kislány, nővére, Marilla már nehezebb eset. Azonban némi kavarodás után Marilla úgy dönt, hogy Anne próbaidőre maradhat náluk a Zöldoromban. Anne pedig elkezdi új életét Avonlea városában, ahol hamarosan örök barátságot köt a szomszéd kislánnyal, Diana Berryvel. Valamint nem sokkal később megismerkedik Gilbert Blyth-tal is, a fiúval, akivel eleinte ki nem állhatják egymást.

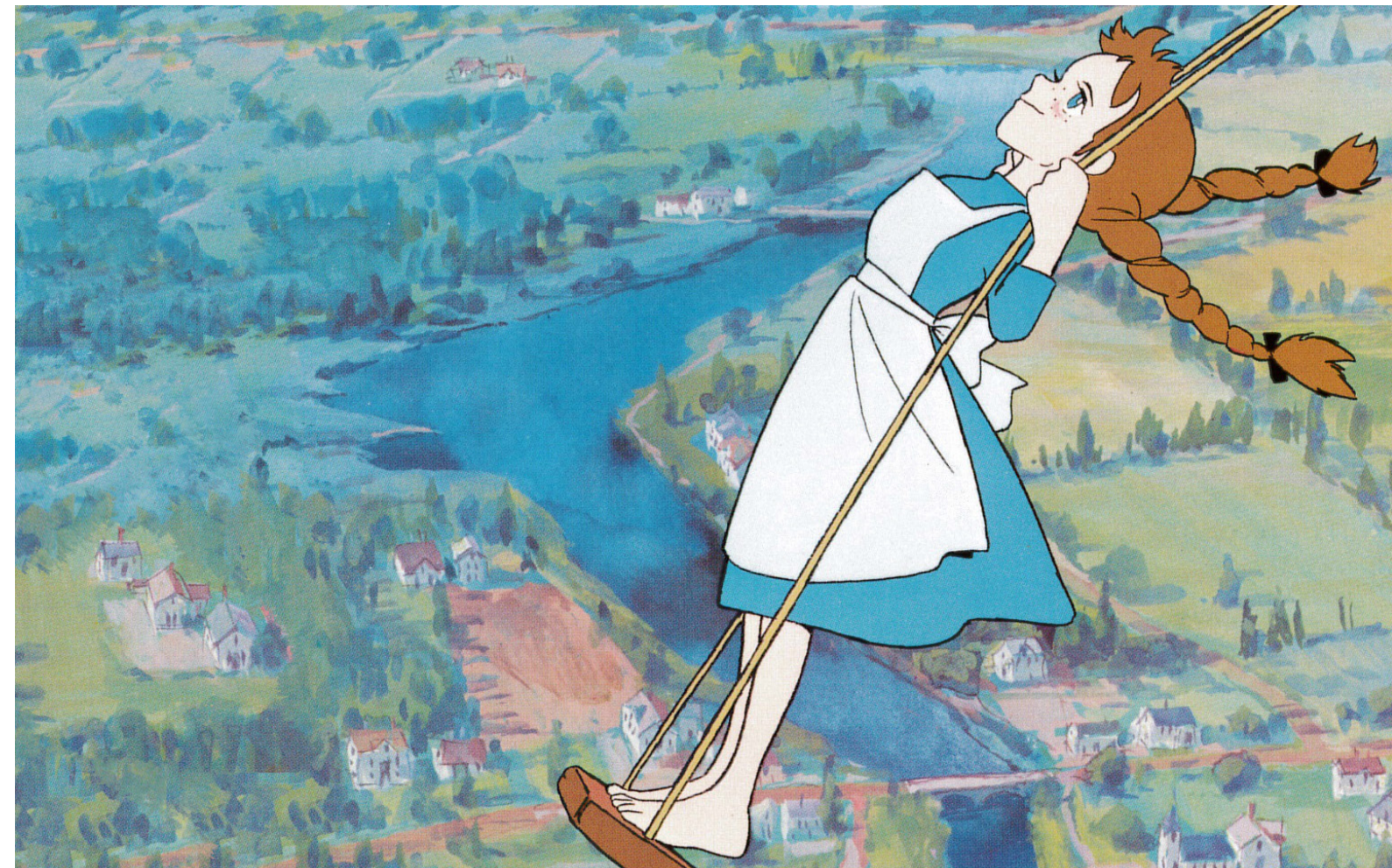
„Ritka a tényleg jó, könyvhű adaptáció, amely ugyan ragaszkodik az eredeti történethez, mégsem követi azt szóról-szóra.”

Anne Shirley, a vörös hajú lány történetét szerintem senkinek sem kell már bemutatni, hiszen L. M. Montgomery regényeinek hősnője világszerte ismert. Itthon is számtalanszor kiadták az Anne történeteit tartalmazó regénysorozatot, több élőszereplős és animált verzió is készült már főleg az első regényből. És igen, a japánok is elkészítették a maguk adaptációját, ami szerintem nagyon jól sikerült. Sajnálom, hogy csak az első kötetet adaptálták, de mikor megnéztem, maximálisan meg voltam vele elégedve.

Ritka a tényleg jó, könyvhű adaptáció, amely ugyan ragaszkodik az eredeti történethez, mégsem követi azt szóról-szóra. Ami valljuk be, lehetetlen vállalkozás is lenne, akármilyen hosszú is legyen egy sorozat vagy anime. Az Akage no Anne remekül követi a regény cselekményeit, de egyben sok helyen ki is bővíti, el is mélyíti azokat. Több olyan cselekményszál van, amiről a regényben csak úgy szerzünk tudomást, hogy azt Anne éppen Marillának meséli. Itt azonban magát az adott eseményt is látjuk, ami sokat hozzáad a történethez. A párbeszédet sem egy az egyben a könyvből emelték át, bár látszik, hogy a készítők azért nem csak úgy vagdalkoztak, hanem tényleg ismerték a kötetet. Ami szerintem nem hátrány.

A karakterek mintha a regényből léptek volna ki, ami nekem különösen tetszett. A jellemük, a fizikai jellemzőik mind megmaradtak a könyvhöz leghűbbnek. Anne itt is utálja a vörös haját, ugyan-

olyan szószátyár, remek fantáziája van, és bizony néha elragadja a képzelete. Diana az ellentéte, aki ugyan benne van mindenben, amit Anne kitalál, de mégis kissé visszafogottabb, bátortalanabb lány. Matthew és Marilla is mintha a regényből léptek volna elő, nagyon megszerettem itt is őket. Matthew jóval lágyszívűbb, bármit megtenne Anne-nek, míg Marilla a józan ész képviselője, és bár szigorú, de nagyon szereti a kislányt. Bár ezt ritkán mutatja ki, de tudni kell olvasni a sorok között.





Gilbert itt nekem vagányabb volt, mint a könyvben. Első látásra beleszeret Anne-be, de sajnos a dolog rosszul sül el, a lány pedig megharagszik rá. Ő pedig jó ideig teper, hogy Anne megbocsásson neki. A kettőjük se veled - se nélküled kapcsolata okoz jó pár mulatságos percet az animében is.

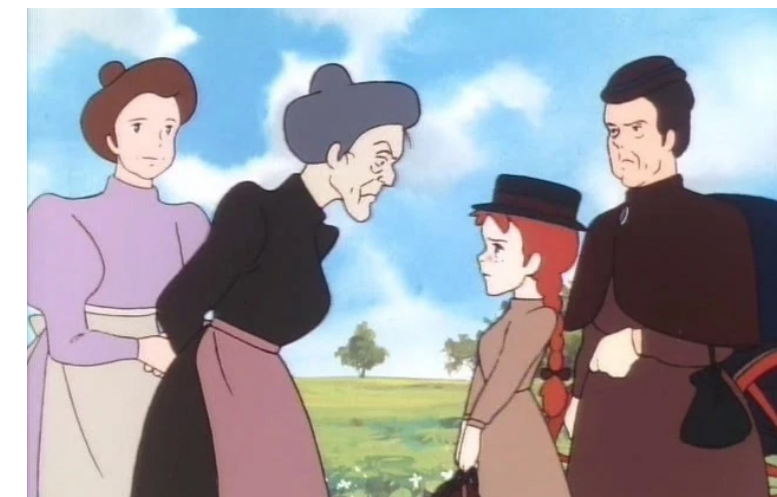
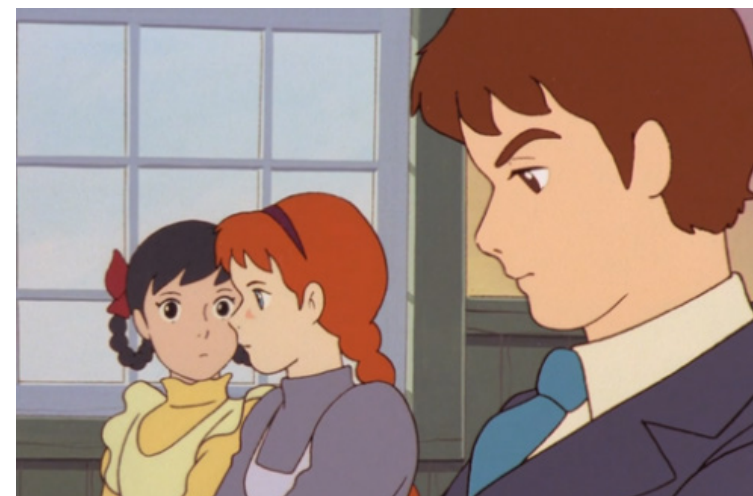
Az anime az első kötet végéig tart, mielőtt Anne elhagyná Avonlea-t, hogy egyetemre menjen. Sok fájdalom, sok öröm és sok kaland éri a kislányt, mire felnőtt nővé érik, és elindul a maga útján.



A grafika szerintem nagyon szép. Régi, kézzel rajzolt, de pont ettől különleges a ma már szinte csak CGI-jal rajzolt animék világában. Ad egyfajta plusz hangulatot az egésznek. A bájos gyerekek, a szigorú felnőttek alakja, a háttérképek látványa, különösen a tájképek egyszerűen elképesztőek. Hihetetlen, mire voltak képesek akkor az animátorok egy pár ecsettel és némi festékkel. Szóval, már nézni is gyönyörűség az ilyesmit. Különösen az elején tetszik, amikor Matthew és Anne hazafelé tartanak, és átkocsikáznak a virágba borult fák alatt. Az a látvány valami elképesztően varázslatos, szavak nincsenek rá. De például az őszi táj, vagy az őszi erdő is gyönyörű, és minden szín pontosan illik az adott eseményhez vagy évszakhoz.

A zene is nagyon ott van, az opening és ending nagyon fülbemászó, amit érdemes külön is meghallgatni teljes verzióban. A seiyuuk szintén csodálatos munkát végeztek, hiszen olyan, ma már legendás hírességek szólaltatják meg a karaktereket, mint Yamada Eiko (*Dragon Ball*, *Ezüst Nyíl*, *A hosszúlábú apu*, *le Naki Ko Remi*), Kitahara Fumie (*Princess Knight*) vagy Inoue Kazuhiko (*Gekai Elise*, *Candy Candy*, *Legend of Basara*). Szóval, el vagyunk kényeztetve seiyuuk terén is.

Én mindenkinek csak ajánlani tudom ezt a remekbe szabott animét, hiszen nagyon szívmengető, tele van kedvességgel, szeretettel, örök igazságokkal. Ez egy olyan mű, amit egyszer mindenkinek látnia kell nemtől és kortól függetlenül.



Cím: 赤毛のアン / Akage no Anne

Angol cím: Anne of Green Gables / Anne with the Red Hair

Magyar cím: Anne Zöldoromból

Eredeti mű: L. M. Montgomery – Anne Zöldoromból című regénye

Hossz: 50 epizód

Műfaj: shoujo, romantikus, dráma, slice of life

Stúdió: Nippon Animation

Sugárzás: 1979. 01. 07. - 1979. 12. 30.

Opening: Ohwada Ritsuko – Kikoeru Kashira

Ending: Ohwada Ritsuko – Samenai Yume

Rendezte: Takahata Isao





anime

TAVASZI SZEZON 2024

Összeállította: Hirota



Astro Note

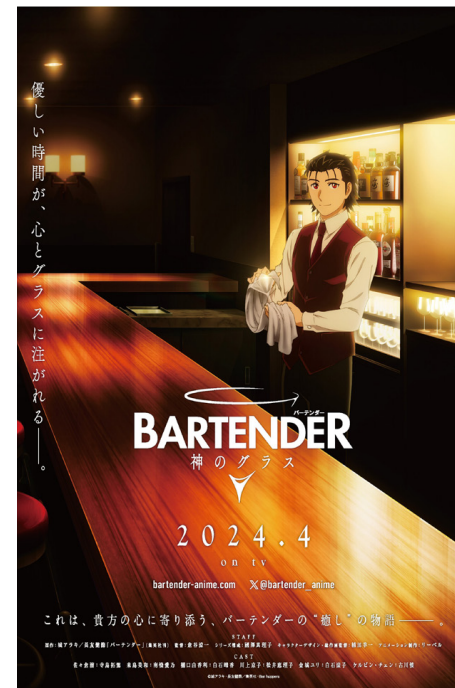


vígjáték, romantika, sci-fi	
Telecom Animation Film	original

Takumi tehetséges szakács, de távoznia kell a munkahelyéről. Az Astro-sou nevű régi panzióban találja magát, de habozik, mert teljes munkaidőben ott kell laknia. Ám találkozik a gyönyörű Mirával. Egyre szorosabbra fűzik a kapcsolatukat, de Mirának van egy titka: nem ebből a világból származik.



Bartender: Kami no Glass



dráma, gurmé, slice of life, munka	
Liber	manga

Ginza egyik kevésbé látogatott utcájában rejtőzik az Eden Hall, egy bár, amit Sasakura Ryuu vezet. Ő a csapos, akiről azt beszélnek, hogy elképesztő koktélokot tud keverni. Azonban nem mindenki találja meg az Eden Hall-t, inkább ő talál rád. A különféle vendégek saját problémáikkal térnek be ide, és Ryuu mindig tudja, mi az ideális koktél, ami segít és megnyugvást ad a léleknek.



Blue Archive The Animation



akció, sci-fi	
Yostar Pictures, studio CANDYBOX	játék

A város akadémiáinak megvan a maguk területe, és többnyire függetlenek.

Az Általános Diáktanács az összes akadémiát irányító testületként működik. Azonban a csoport tevékenysége felfüggesztésre került az elnök titokzatos eltűnése miatt. Egyre több probléma üti fel a fejét Kivotos-szerte, elnök hiányában.

A katasztrófa elkerülése érdekében a diáktanács segítséget kér a Szövetségi Nyomozó klubtól, más néven Schale-től. A Schale a város legújabb klubja, és az utolsó, amelyet az elnök eltűnése előtt jóváhagytak. Az új klub egy Sensei útmutatásaira támaszkodik, aki segíthet nekik megoldani a Kivotos körüli incidenseket.



Boukyaku Battery (TV)



baseball, iskola, sport	
MAPPA	manga

Kiyomine Haruka és Kaname Kei fiatal baseball játékosok, akik az alsó-középsuliban megállíthatatlan pitcher/catcher párost alkottak. Habár sok sportklub megkereste őket, mégis egy átlagos gimibe iratkoztak be, mert Kei amnéziában szenved, és az atlétikus képességei egy amatőr szintjére csökkentek.





Dekisokonai to Yobareta Moto Eiyuu wa, Jikka kara Tsuihou Sareta no de Suki Katte ni Ikiru Koto ni Shita



akció, kaland, fantasy	
Studio DEEN, Marvy Jack	light novel

A semmirekellőnek nevezett Allent – mivel istenadta ajándéka nincs és a szintje is alacsony – megfosztják nemesi rangjától, és száműzik Westfeldt Hercegségből. De Allennek van egy titka. Előző életében nagy hős volt, és szeretne úgy élni, ahogy kedve támad, de találkozik az exmenyasszonyával. Még mindig birtokában van az előző életében megszerzett erejének, és nem tud hátrat fordítani a rászorulóknak, így kezdődik egy új kaland, amit sosem akart.



Girls Band Cry



zene	
Toei Animation	original

A főszereplő kimarad a középiskolából, és célja, hogy egyetemre menjen, amíg Tokióban dolgozik. Egy lányt elárulja egy barátja, és nem tudja, mit csináljon. Egy másik lányt elhagytak a szülei, és egyedül próbál boldogulni a nagyvárosban.

Ez a világ mindig cserben hagy minket. Semmi sem megy a tervek szerint. De akarunk valamit, amit szeretni tudunk. Hisszük, hogy van egy hely, ahová tartozunk. Ezért éneklünk.



Hananoi-kun to Koi no Yamai



romantika, iskola	
EAST FISH STUDIO	manga

Hotaru 16 éves, elsős középiskolás, a szerelemmel kapcsolatban ambivalens, boldog életre koncentrál a szüleivel és a barátaival. Amikor meglátja az iskolatársát, Hananoi-kunt a hóban ülve, szakítás után, az egyetlen dolog, amit fel tud ajánlani, az esernyője. Másnap Hananoi randira hívja Hotarut, emiatt úgy érzi megváltozik az élete.



Henjin no Salad Bowl



vígjáték, természetefeletti	
SynergySP, Studio Comet	light novel

Kaburaya Sosuke, egy elszegényedett detektív találkozik Sarával, egy másik világ hercegnőjével, akinek mágikus ereje van. Elkezdenek együtt élni, és Sara gyorsan belejön a modern japán életbe.





Highspeed Étoile



	sport
Studio A-CAT	original

Rindo Rin egy baleset miatt feladni kényszerült az álmát, hogy balett-táncos legyen. Neet és gamer lett, a nagymamájánál élt. De egy nap hirtelen a versenyzés világába csöppent.

A közeljövőben a technológia lehetővé tette, hogy a járművek biztonságosan elérjék az 500 km/h-s sebességet. Megalakult a NEX Race nevű verseny, ahol AI és Revolburst mechanizmussal segítik a vezetést. Az újonc Rin új versenyzőként kapcsolódik be, és forradalmasítja a sportot.



Jiisan Baasan Wakagaeru



	vígjáték, romantika, természetfeletti
GEKKOU	manga

Saitou Shouzou és Ine régóta élnek boldog házasságban. Még öregen, ráncosan és roppanó végtagjaikkal is erős a szerelmük. Ám egy napon arra kelnek, hogy újra fiatalok.

Fiatalságuk ellenére Shouzou és Ine ugyanazok maradtak. Az anime ezt a fiatal öreg párt, és a mindennapi életüket követi nyomon, ahogy dacolnak a fiatalság elvárásaival.



Kaii to Otome to Kamikakushi



	rejtély, természetfeletti
ZERO-G	manga

Ogawa Sumireko egy bögyös könyvesbolti eladó, aki regényíró akar lenni, mivel fiatalkorában volt már sikeres írása. Amikor furcsa események kezdik felüttni a fejüket a városban, társul a flörtölős kollégájával, Adashino Rennel, hogy megvizsgálják azokat. De Rennek van egy titka. Az okkult tudásával felszerelve, vajon mit fognak felfedezni?



Kaijuu 8-gou



	akció, fantasy, sci-fi
Production I.G	manga

A világot megszállták a Kaijunak nevezett lények. Hibino Kafka jelentkezni akart a Japán Védelmi Erőkhöz, hogy legyőzze őket. Gyerekkori barátjával, Ashiro Minával fogadalmat tettek, de mára feladta ambícióit.

Kafka a Monster Sweeper takarítócégnél dolgozik, ami a kaiju-harcok utóhatásaira specializálódott. Mina pedig a védelmi erők egyik kapitánya, így a fiú méltatlan rá, hogy mellette harcoljon.

Amikor Kafka találkozik Ichikawa Renóval, kudarcot nem ismerő elszántsága újra feléleszti fogadalmát, hogy régi barátja mellett harcoljon.





Kami wa Game ni Ueteiru.



dráma, ecchi, fantasy, játék, romantika	
LIDENFILMS	light novel

A Game of the Gods játékot a túl sok idővel rendelkező legfelsőbb istenek készítették. Rhese, egy korábbi istennő, aki hosszú álmából kelt fel, kijelentette: „Hozzátok elém a kor legjobb játékosát!” A mostani évek legjobb újoncát, Feit jelölik ki. A játéknak azonban van két teljesíthetetlen küldetése, amit még senki a történelemben nem csinált meg. Az istenek néha érthetetlenek és ésszerűtlenek, ezért pazarlás, ha nem teljes szívedből játszol. Elkezdődik tehát a nagy csata a legfelsőbb istenek, valamint egy zseni gamer és a korábbi istennő között.



Karasu wa Aruji wo Erabanai



akció, történelmi, természetfeletti	
Studio Pierrot	manga

A repülő varjúemberek világában baj közeleg...

Yukiya az északi ház regionális vezetőjének második fia, nem túl tehetséges, sem a tanulmányokban, sem a kardcsatában, és egyik sem zavarja. Öccse jóval felülmúlja képességeit. Ezért lepődik meg, amikor idézést kap, hogy jelenjen meg a birodalmi herceg udvarában. Yukiyára és új mesterére intrika, gyilkosság, rejtélyes drog és egy váratlan ellenfél inváziója vár. Vajon meg tudják védeni a Yatagarasuk világát? (yatagarasu: háromlábú varjú a japán mitológiában)



Kenka Dokugaku



akció, iskola	
Okuruto Noboru	webmanhwa

Yoo Hobin az a gimis srác, akitől biztos nem várnád, hogy egy harccal foglalkozó NewTube csatorna főszereplője legyen. De miután megfogadta egy rejtélyes NewTube csatorna tanácsait, Hobin kiüti a legerősebb srácot, és annyi pénzt zsebel be, amennyiről nem is álmodott. Vajon képes Hobin továbbra is így menetelni, vagy találkozik végre egy hozzá méltóval?



Lv2 kara Cheat datta Motoyuusha Kouho no Mattari Isekai Life



akció, fantasy, isekai, romantika	
J.C.Staff	light novel

Klyrode királysága minden évben hősök százait idézi meg más világokból, hogy harcoljanak a démonok seregével. Banaza egy a hősök közül, akit Palumából idéztek meg, de valami nem oké. Banaza egy átlagos kereskedő, nincs sem mágikus, sem harci képessége, és hazatérni sem tud. Így, elveszve egy másik világban, a királyság távoli szegletébe küldve, Banaza sorsa nem túl fényes. De mi történik, ha ez a bukott hős igazán csaló erőre tesz szert, amikor eléri a második szintet?





Maou no Ore ga Dorei Elf wo Yome ni Shitanda ga, Dou Medereba Ii?



akció, fantasy, romantika	
Brain's Base	light novel

Zagan rettegett varázsló, de a szociális interakciókban gyengén teljesít. A sok évnyi sötét mágia tanulás nem segít, amikor beleszeret Nepheliába, a gyönyörű elf rabszolgába, és minden vagyonát arra költi, hogy megvegye. Mivel nem tudják, hogy beszéljenek egymással, elkezdődik egy kínos kapcsolat.



Oi! Tonbo



golf, sport	
OLM	manga

Ooi Tonbót a nagyapja, Ooi Gonji nevelte tel. Ő egy halász, aki a Kagoshima szigeten él. Tonbo megtanul golfozni nagyapja ütőjével a sziget golfpályáin, amit a helyiek építettek. A történet kezdetén Tonbo találkozik Igarashi Kazuyoshival, a korábbi profi golfozóval, aki munka ügyben érkezett a szigetre.



One Room, Hiataru Futsuu, Tenshi-tsuki.



vígjáték, romantika, természetfeletti	
Okuruto Noboru	manga

Tokumitsu Shintaro gimis, és egyedül él. Egyszer csak egy Towa nevű lány jelenik meg az erkélyén. Nemcsak kedves és tiszta, hanem van benne valami isteni is. De kicsoda Shintaro új szobatársa, és milyen dolgok várnak rájuk?



Ookami to Koushinryou merchant meets the wise wolf



kaland, fantasy, történelmi, romantika	
Passione	light novel

Lawrence utazó kereskedő, aki különféle árukat ad-vesz. Egy nap egy faluba érve egy gyönyörű lánnyal találkozik, akinek állat fülei és farka van. A neve Holo, a bölcs farkas, a bőséges termés elhozója. Szeretne visszatérni szülőföldjére, Lawrence pedig hajlandó őt elvinni, így ketten indulnak el az északra tartó útra.





Re:Monster



akció, kaland, fantasy, isekai, reinkarnáció	
Studio DEEN	light novel

Tomokui Kanata alacsony szintű goblként reinkarnálódik, viszont elképesztő étvágya van. Új képessége, hogy minél többet eszik, annál erősebb lesz, és így goblin vezetővé válik. A múlt emlékeivel és új testével, meg persze erős gyomrával, kiharap egy darabot ebből az új, fantasztikus világból.



RINKAI!



bicikli, sport	
TMS Entertainment	media mix project

A női kerékpárverseny a háború utáni zürzavarban keletkezett. Több évtizede már, hogy ez a 15 évig tartó sport megszűnt, azonban a Rinkai Liga újra életre hívta. A legyőzhetetlen királynő, egy atléta, aki minden sportban kiemelkedő volt. A kihívók pedig semmilyen sporttapasztalattal nem rendelkeznek, de nagy álmok vannak a szívükben.



Sasayaku You ni Koi wo Utau



yuri, romantika, iskola	
Yokohama Animation Lab, CLOUD HEARTS	manga

Az energikus, első éves gimis Himari azonnal beleszeret Yoriba, akinek a bandáját a tanév első napján hallotta játszani. Himari bevallja érzelmeit Yorinak, aki viszonozza azt. De amikor Himari realizálja, hogy másféle szeretetet éreznek, megkérdezi magától, hogy mit is jelent a „szerelem”.



Seiyuu Radio no Uraomote



vígjáték, iskola, yuri	
Connect	light novel

Yuugure Yuuhi és Utatane Yasumi két gimis seiyuu, akik egy osztályba járnak, valamint ők a heti rádióprogram két vezetője. A hallgatók felé nagy barátságot mutatnak, de a valóságban a csendes Chika és a gyaru Yumiko teljesen ellentétesek, és ki nem állhatják egymást. Vajon hová vezet ez a viharos kapcsolat?





Sentai Daishikkaku



	akció, sci-fi
Yostar Pictures	manga

Amikor a szörnysereg 13 éve megszállta a Földet, a Divine Dragon Rangers volt hivatott megállítani őket. Ahogy a háború elmérgesedett, ők voltak az emberiség utolsó reményei.

Az igazság az, hogy az inváziót egy év alatt visszaverték, azóta pedig hetente le kell győzniük egy szörnyet, hogy fenntartsák a fantábort. Egy szörnynek azonban elege lesz, lázadást szít, és belülről akarja szétúzni a szervezetet.



Shuumatsu Train Doko e Iku?



	misztikum
EMT Squared	original

Egy átlagos vidéki kisvárosban a helyiek furcsa jelenségeket tapasztalnak. Chikura Shizurunak mégis fura vágya van: találkozni akar eltűnt barátaival. Shizuru és barátai a kinti világba mennek, és egy mozdulatlan vonatra szállnak, nem tudván, hogy visszajutnak-e élve. Vajon mi vár rájuk a világ vége felé tartó vonat utolsó állomásán?



Tadaima, Okaeri



	boys love, slice of life, omegaverse
Studio Deen	manga

Fujiyoshi Masaki háztartásbeli szülő. Sokáig küzdött azzal az érzéssel, hogy terhére van szerető férjének, Hiromunak, nehézségeik és omegasága miatt. Amikor a fiuk, Hikari megszületett, elköltöztek egy olyan helyre, ami alkalmasabb a gyermeknevelésre.

Új, boldog életük ellenére a családi kötelékek a múlthoz kötik őket. Vannak, akiket hátrahagytak ennek érdekében, de amikor visszatérnek, Masaki és Hiromu nem biztosak benne, hogy jó szándékúak.



Tensei Kizoku, Kantei Skill de Nariagaru



	kaland, fantasy, isekai, mágia, reinkarnáció
studio MOTHER	light novel

Ars Louvent reinkarnálódott egy másik világba, egy földesúr fiaként. Ars nem volt különösebben erős, sem intelligens, de lett egy olyan képessége, hogy látja mások képességét és státuszát. Arra használja ezt, hogy megtalálja a legtehetségesebbeket a világban, hogy a kis birtokát a legjobbá tegye.





Tensei shitara Dainana Ouji Datta node, Kimama ni Majutsu wo Kiwamemasu



kaland, fantasy, mágia	
TSUMUGI AKITA ANIMATION LAB	light novel

Volt egyszer egy varázsló, aki imádta a mágiát, de egyszerű embernek született, így nem volt alkalmas rá. Természetellenes halált halt, és ekkor azt kívánta, bárcsak többet tanulhatott volna még, amíg volt lehetősége. Lloyd néven született újjá, Saloum királyság hetedik hercegként, és ezúttal erős mágikus vérvonala lett. Előző életének emlékeivel, tehetségével és a tökéletes vérvonallal elhatározza, hogy élvezni fogja az életet, és tökéletesíti a mágia tanulását.



The New Gate



akció, kaland, fantasy, isekai	
Yokohama Animation Lab, Cloud Hearts	light novel

The New Gate, egy online játék, ami élet-halál harccá vált a játékosoknak. Shin a legerősebb játékos, és mindenkit felszabadít azzal, hogy legyőzi az utolsó bosst. Hirtelen egy ismeretlen fény veszi körül, és 500 évet repül előre a játék világában. Egy egyszerű, elrontott játékból egy furcsa, új földre kerül, ahol ez a fiatal, nagy erejű kardforgató legendás útra készül.



The Fable



vígjáték, szervezett bűnözés	
Tezuka Productions	manga

Amikor te vagy a leghírhedtebb bérgyilkos, kinek neve „Fable”, sok minden könnyen megy. De az „átlagos emberként élni” nincs köztük. Fable legnehezebb munkája most az lesz, hogy egy ideig nem ölhet meg senkit.



Tonari no Youkai-san



slice of life, természetfeletti	
LIDENFILMS	manga

Egy vidéki kisvárosban a youkaiok, emberek és istenek élnek békés, mindennapi életüket. Egyik nyáron a húszéves macska, Buchi hirtelen nekomatává változik. Hogy megértse ennek okát, szeretne többet tudni az átváltozásról, a kitsunévé vált Yurival.

Muu-chan a tengu Jirou után kémkedik, miközben az a feladatait végzi, így új fényben látja Jirout. Ezzel egyidőben a szerencsétlen Nuéről indul el egy pletyka.





Unnamed Memory



kaland, fantasy, romantika	
ENGI	light novel

A halálos torony megmászásakor Oscar keresi mestere, az Azúr Hold boszorkány erejét.

Reméli, hogy mágikus ereje megtöri az átkot, amely megöl minden nőt, akit feleségül vesz. De jobb ötlete támad, amikor meglátja a szép Tinashát, mert úgy véli, ő elég erős, hogy túlélje az átkot, szóval csak össze kell házasodniuk. Tinasha nem rajong az ötletért, de beleegyezik, hogy Oscarral éljen a kastélyban egy évig. A boszorkány szép arca életek sötét titkát rejt, amik elkezdnek a felszínre törni.



Vampire Dormitory



romantika, természetfeletti, vámpír	
Studio Blanc.	manga

Miután elvesztette a szüleit, és rokonai elhagyták, egyedül maradt a világban. Amikor kirúgták az étteremből, ahol dolgozott, sem pénze, sem lakhelye nem maradt. Rukát befogadja egy vámpír, de cserébe vért ad neki. Együtt élnek egy fiúkollégiumban, tele bishounenekkel és egyedi személyiségekkel.



Wind Breaker



akció, iskola	
CloverWorks	manga

Aki fájdalmat okoz, pusztulást hoz vagy gonoszt hordoz a szívében, azt Bofurin megtisztítja.

Ahol a legalacsonyabb az átlagpontoszám és a legkeményebbek a harcok: a Furin Középiskola a bűnözők superiskolája. Sakura Haruka elsőéves, és a városon kívülről jött, a csúcsra akarja küzdeni magát. Azonban a Furin Középiskola egy olyan csoporttá vált, ami megvédi a „Szélcsengőnek” nevezett várost, a Bofurint.



Yoru no Kurage wa Oyogenai



dráma	
Doga Kobo	original

Shibuya az egyéniségek kerülete. Egy lány, aki önmagát szeretné megtalálni, átsodródik Shibuyán az éjszaka közepén, amíg egy különleges találkozás meg nem változtat mindent.





Yozakura-san Chi no Daisakusen



akció, vígjáték, romantika	
SILVER LINK.	manga

Asano Taiyo szülei halála után egyedül él, és gyerekkori barátja, Yozakura Mutsumi az egyetlen, aki vigyáz rá. Mutsumi titka, hogy egy kémcsalád feje, bátyja, Kyoichiro pedig túlságosan is védelmezi. Hogy Kyoichiro ne ölje meg Taiyót, kettejük előtt csak egy megoldás van, a házasság. Mert a Yozakura család nem öl meg családtagot.



Folytatások a tavaszi szezonban



Hibike! Euphonium 3



KonoSuba 3



Mahouka Koukou no Rettousei 3



Mushoku Tensei II: Isekai Ittara Honki Dasu Part 2



Shinigami Bocchan to Kuro Maid 3



Yuru Camp△ 3

An anime-style illustration of a young man and woman standing under umbrellas in the rain. The man, with short white hair and blue eyes, is wearing a brown patterned coat and looking slightly to the right. The woman, with short pink hair and purple eyes, is wearing a red and white plaid scarf and looking forward. The background is a dark blue and purple sky with falling rain and glowing light spots. A semi-transparent purple box in the top right contains text.

anime

SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Yuuko, Balu

30-sai made Doutei...
Akuyaku Raijou Level 99:...
Bucchigiri!
Dosango Gal wa Namara Menkoi
Dungeon Meshi
Gekai Elise
Kyuujitsu no Warumono-san
Loop 7-kaime no Akuyaku Reijou wa...
Mofunade
Yubisaki no Renren



Yuuko véleményei

Az elmúlt években eléggé elhanyagoltam a szezonajánlókat: vagy időm nem volt rá, vagy pedig a felhozatalt nem éreztem elég erősnek, hogy írjak róla. Időm ugyan most sem volt sok, de ez olyan jó szezon, hogy mindenképpen írnom kellett róla. Nagyon régóta nem követtem már ennyi sorozatot, még magamat is megleptem vele. Soknak eredetileg csak egy epizódnyi időt terveztem adni, aztán már indítottam is a következő részt belőlük. Illetve az őszi szezon 24 részes animéit is elkezdtem bepótolni, és azok között is vannak gyöngyszemek.

A múltkori évertékelős cikkben azt írtam, hogy valószínűleg a **Frieren** lett volna a 2023-as év kedvenc animéje a számomra, de még nem kezdtem el nézni. Most viszont már 23 részt megnéztem belőle, olvasom a mangáját és egy cikket is írtam róla a mostani számban ([4. oldal](#)), úgyhogy magabiztosan állíthatom, hogy igazam volt.

A másik anime pedig a **Shangri-La Frontier** (ajánló cikk: [14. oldal](#)), amit eredetileg meg sem terveztem nézni, de aztán valahogy belenéztem, és a képernyő előtt ragadtam. Kicsit nosztalgikus hangulatba is kerültem a nézése alatt: arra az időszakra emlékeztetett, amikor az isekai helyett még a videójátékokban ragadás volt a népszerű műfaj animés téren. Ugyan itt nem ragadnak bent szó szerint a játékban, de a legtöbb karakter, akivel találkozunk, már-már ijesztően elkötelezett a játék mellett. Főszereplőnk a trash játékok meg-

szállottja, de egy különösen borzasztó játék kiját-
szása után ő is érzi, hogy egy kis változásra van
szüksége. Így a boltos hölgy ajánlására kivétele-
sen belekezd a nagyon népszerű és fejlett tech-
nológiájú Shangri-La Frontierbe. Természetesen
egyedi látásmódja – és főszereplői szerencséje –
révén speciális küldetéseket talál magának, ami-
vel hamarosan célkereszt kerül a hátára. Pár másik
játékkal meg egy beszélő NPC nyúllal karöltve a
játék egyik egyedi szörnyét veszik célba, amit még
senkinek sem sikerült legyőzni. A karakterek nem
túl egyediek, de kedvelhetőek, a grafika nagyon
szép, a harcjelenetekre sincs panaszom. Olyan
emberként is élvezem, aki életében nem játszott
még ilyen játékokkal, úgyhogy szerintem aki sze-
reti őket, az mindenképp tehet vele egy próbát.

Yubisaki to Renren

Az abszolút kedvencem a szezonból *A Sign of Affection*, ami egy siket lánynak és egy több nyelvet beszélő srácnak a kibontakozó kapcsolatáról szól. Yuki egy barátnőjének az érzelmi támogatásaként megy el egy kávézóba, ahol az a srác dolgozik, akibe barátnője bele van zúgva. A másik alkalmazott Itsuomi-san, aki a lányokkal egy egyetemre jár. Itsuomi-san gyakran utazik külföldre, és számos nyelvet tanul, de a jelnyelvet még nem ismeri. Yukival való találkozása után – a kávézóban igazából már másodszorral találkozunk egymással – egy újabb világ nyílik ki előtte, és elszánja magát arra, hogy Yuki „világának” a részévé

válik. Ez igazából az egyik legaranyosabb és legár-
tatlanabb romantikus anime, amit valaha láttam,
minden részt végig szoktam mosolyogni, olyan
cukik együtt a főszereplők. Oushi-kun, Yuki gye-
rekkori barátja viszont kifejezetten ellenszenves
számomra: ő szintén kedveli Yukit, de ezt nem ké-
pes beismerni, ráadásul állandóan igyekszik visz-
szafogni Yukit az új dolgok – és emberek – meg-
ismerésétől, pedig ő az egyetemen eddig kerülte
a lány társaságát. De őt leszámítva imádom ezt
a sorozatot, az egyik legjobb romantikus anime,
amit valaha láttam.



Hossz	12 rész
Műfaj	romantika, shoujo
Forrás	manga

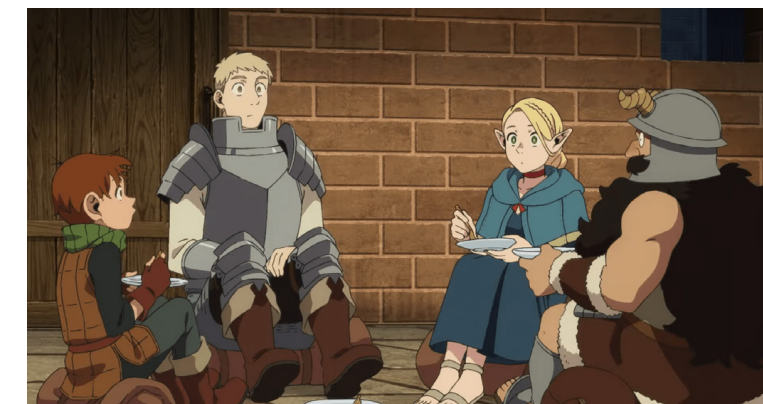


Dungeon Meshi

A másik anime, amit nagyon szeretek, az a *Delicious in Dungeon*. Olyannyira megfogott, hogy elolvastam a – befejezett – mangáját is, amiről a véleményemet a manga szekcióban találhatjátok ([50. oldal](#)). Azért néztem bele eredetileg, mert szeretem a gasztronómiai SoL animéket, de fantasy kategóriában nem gondoltam volna, hogy bármi felül tudná múlni számomra az *Isekai Shokudou*-t. (*AniMagazin* 47.)



Hossz	24 rész
Műfaj	vígjáték, fantasy, gurmé
Forrás	manga





Viszont ez az anime ugyan hasonló alapokra építkezik, de teljesen más irányba vitték a történetet: inkább egy elborult DnD-játékhoz hasonlít, amiben főhőseink szörnyeket esznek a túlélés érdekében. Azért a tétek emelkednek a történet során, de a napi betevő szó szerint létfontosságú kérdés egy kalandor számára. Az anime szerintem jó adaptáció, a történet maga nagyon szórakoztató, az egyetlen, amiben kicsit gyengécske, az itt ott az animáció minősége.

Kyuujitsu no Warumono-san

Ebben az animében egy úrlény „gonosztevőt” követhetünk nyomon a szabadnapjain. Egész pontosan a Gonosz Szervezetnek dolgozó magas beosztású tisztviselőt, akit a Föld elpusztításával bíztak meg (hosszú távon). Japánul csak Warumono-san a neve, amit tényleg Gonosztevő úrnak fordíthatnánk, akármilyen furán is hangzik magyarul, de a beosztottjai sógunnak becézik (tábornok). Munkanapjain elszántan harcol a Föld védelmezőivel, vagyis a színekkel megkülönböztethető Rangerekkel. De mint minden munkahelyen, itt is vannak szabadnapok, főszereplőnk pedig komolyan veszi a munka-pihenés egyensúlyát. Így szabadnapjait a Föld kínálta csodák felfedezésével tölti: megszállottja lesz a kisboltok széles választékának meg a pandáknak. És igazából erről szól ez az anime: adva van ijesztő kisugárzású főszereplőnk, aki ugyanolyan komolyan veszi a két fajta fagyalt közötti döntést, mint a Föld hőseivel való



Hossz	12 rész
Műfaj	fantasy, slice of life
Forrás	webmanga



harcot. Kellemes slice of life anime, amit egyben nem érdemes azért nézni, de hétről hétre követve jó kikapcsolódást tud nyújtani.

Dosanko Gal wa Namara Menkoi

Főhősünk, aki igazából a „totál átlagos, mégis csajmágnes” kategóriába tartozik, Tokióból érkezik Hokkaidóra. Eléggé sokkot kap az időjárás miatt, amit csak tovább fokoz, hogy meglát egy miniszoknyás csajszit a buszmegállóban, akit látszólag totál nem zavar a hideg. Beszédbe elegyednek egymással, és a gyaru stílusú lány (akit érdekel



Hossz	12 rész
Műfaj	vígjáték, iskola
Forrás	manga



ez a stílus részletesebben, az a [62. számban](#) olvashat róla sokkal közvetlenebb, és jobban érdeklődik főszereplőnk irányába, mint ő valaha is remélte volna. Természetesen nem véletlenül szerepel a „gal” többes számban az angol címben (*Hokkaido Gals Are Super Adorable!*), még több csinos hokkaidói lányt ismerhetünk meg a részek során, akik valamilyen rejtélyes ok miatt szintén kedvelik Tsubasa-kunt. Ennek az animének egyértelműen nem én vagyok a célcsoportja, de azért mégis elszórakoztam rajta. Először a rajzolása fogott meg, nagyon kellemes színei vannak, és természetesen a csajok karakterdizájnjai nagyon cukik.

Mofunade

Főhősnőnk – meglepetés – húszas éveiben halálra dolgozta magát, de szerencséjére egy kellemes fantasy világban reinkarnálódott egy gazdag nemesi család legfiatalabb lányaként. Családja rajong érte, és a világ istenéhez intézett kérésének köszönhetően a világ összes lénye is. Nincsen más vágya, mint puha állatokat ölelgetni, de a szörnyeket ebben a világban ott irtják az emberek, ahol csak tudják. Ez persze nem tetszik Nefertimának, hiszen ő minden állatot meg szeretne védeni. Elő kell állnia tehát egy tervvel annak érdekében, hogy az emberek és a szörnyek békében élhessenek egymás mellett.

Azért nem hiányozhat egy isekai sem a nézéseim közül. Szerencsére sikerült lecsökkente-nem azoknak az isekaioknak a számát, amiknek esélyt adok. Ez sok idegeskedéstől kímélt meg a korábbi tapasztalataimból kiindulva, és most is csak ezt nézem. Kreativitásnak még a szikrája sem található benne, de azért elnézegetem, mert roszsznak sem mondanám. Csak átlagosnak.





Hossz	12 rész
Műfaj	kaland, fantasy
Forrás	light novel



Bucchigiri!

Főszereplőnk egy önsajnálóban dagonyázó srác, aki új iskolába kerül. Ebbe a suliba csak és kifejezetten bandatagok járnak, a diákok pedig két fő csoportra oszlanak. De Arajin eltökélt, hogy elkerüli a harcot, és szerez magának egy barátnőt. Rögtön bele is zúg az első csinos lányba, aki rámosolyog, ami azt eredményezi, hogy a lány bátyja kihívja őt harcolni. A dögös bátyus az egyik bandának a vezére, így Arajinnek nincs semmi esélye ellene. Vagy mégis? A történetben feltűnik két dzsinn is, egyikük pedig éppen lúzer főszereplőnk testébe költözött bele, aki emiatt erőssé válik.

Az egyetlen ok, amiért belekezdtem ebbe az animébe, az a dögös, zöld hajú és piercinges karakter volt, akiről láttam egy képet. És hát igazából miatta is maradtam – nem mintha annyira egyedi karakter lenne... A karakterek eddig tényleg fájdalmasan egysíkúak, de azért kedvelhetőek, kivéve főszereplőnk, akinek a példaképe valószínűleg a Tokyo Revengers Takemichije. Attól elte-



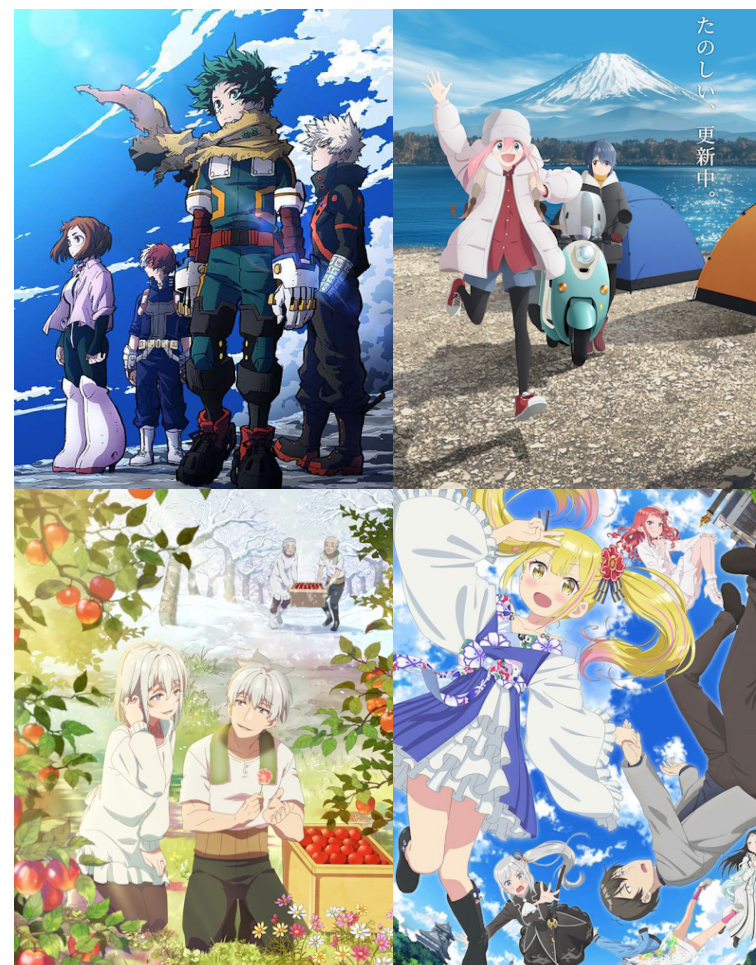
Hossz	12 rész
Műfaj	vígjáték, fantasy
Forrás	original



kintve, hogy ő, ha tehetné, elmenekülne a harcok elől, de az egyetlen lány iránti megszállottság és a folyamatos önsanyargatás stimmel. Viszont itt nem cél helyett szimplán csak a szüzességét akarja elveszíteni... Ritka egy idegesítő karakter, emiatt pedig nehezen veszem rá magam az új részekre, pedig maga a sztori nem lenne olyan rossz.

Összességében ez egy eléggé erős szezon volt. A tavaszi szezonról ez már annyira nem mondható el, de azért lesz pár folytatás, amit nézni fogok. Ilyen a Boku no Hero Academia 7. évada, valamint a Yuru

Camp és a Tensei Shitara Slime Datta Ken 3. évada. Ezenkívül még van pár érdekesnek kinéző anime, amibe lehet majd belenézni. A Jii-san Baa-san Wakagaeru esetében két nagyszülő hirtelen megfiatalodik, míg a Henjin no Salad Bowl egy fordított isekai. Van két romantikus anime is, amivel szemezgetek: a szezon új yurija ezúttal zenés körítést kap (Sasayaku You ni Koi wo Utau), a másíkról pedig azt olvastam, hogy a látszat ellenére – yandere-beütésű srác – egy egészséges kapcsolati dinamikát fog bemutatni (Hananoi-kun to Koi no Yamai).

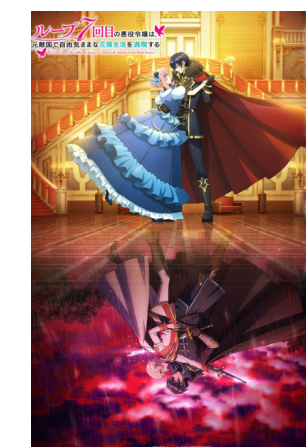


Balu véleményei

Habár az előző szezonban is gyakorlatilag ugyanúgy öt olyan anime volt, amit végignéztem, ezúttal heti rendszerességgel követték őket, ami egészen fejlődésnek érződik. (Bezzeg fénykoromban 20 animét is megnéztem egy szezonban...) Ezúttal is a legjobbtól haladunk azok felé, amiket kevésbé szeretek – bár az az öt, amit követték, mind eléggé leköt és tetszik igazából.

1. Loop 7-kaime no Akuyaku Reijou wa, Moto Tekikoku de Jiyuu Kimamana Hanayome Seikatsu wo Mankitsu Suru

A cím arról árulkodik, hogy ez valami isekai lehet, bár nem teljesen stimmel a dolog, mivel a főszereplő csajszi ugyanabban a világban ugyanazt az életét kezdi újra egy bizonyos pontról, miután újra és újra meghal egy háborúban.



Hossz	12 rész
Műfaj	fantasy, shoujo
Forrás	light novel





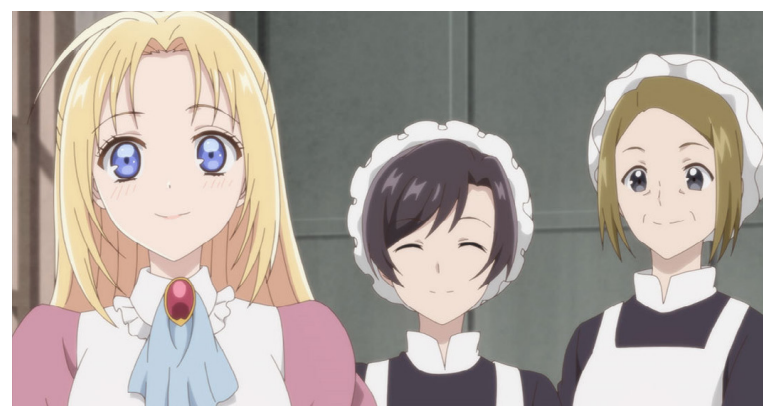
Ez már hatszor megtörtént, és a sztori ott kezdődik, hogy hetedszerre is nekifut a kihívásnak, azaz hogy megpróbálja túlélni a kritikus pontot. Ezúttal pedig furcsamód úgy alakulnak az események, hogy az első nap megkéri a kezét a herceg, aki az előző életeiben megölte őt.

Még mindig nem untam meg az akuyaku reijou műfaját, bár az első rész után egyáltalán nem is érződik annak a főszereplőnk. Imádom, hogy mennyire művelt és erős Rische, egyik életében kereskedő volt, másik életében gyógyszerész, egy harmadikban férfinek öltözött katona, és mindenféle mesterséget kitanult, amit ismét

tud hasznosítani. Miközben szervezkedik és intézkedik a leendő férje leendő királyságában, a hercegről is egyre több infót kapunk, de egyelőre a háború és a motivációk rejtve maradtak. Viszont végig fenntartja az érdeklődést, az enyémet legalábbis mindenképp.

2. Gekai Elise

Habár ennek épp rövid a címe, duplán is isekai. (Lehet, pont azért, mert kioltotta egymást a kétszeres átok a hosszú címeket nézve.) Elise az első életében egy beképzelt királykisasszony volt, akit a köznép gyakorlatilag máglyán égetett el. A második életében elhatározta, hogy segít az embereknek, és így ebben az életében olyan orvos lesz, akinek minden műtétje sikeres. Majd mindezek után visszakerül az első életének egy pontjára. Az elsődleges sokk után itt is orvos szeretne lenni, és segíteni az embereket. De egy közel sem modern környezetben nincs egyszerű dolga, főleg hogy az ország királya más szerepet szán neki: az örökös fiú felesége lenne Elise, aki így nem tudná



Hossz	12 rész
Műfaj	fantasy, romantika
Forrás	webmanga



a hivatását űzni. Alkut köt a királlyal, és nekiáll orvosnak tanulni, aztán ha időben sikerül letennie a vizsgát, akkor megszabadulhat a kötelességétől – bár senki nem lát erre esélyt.

Az elején nagyon szkeptikus voltam ezzel az animével a rengeteg isekaiolódás miatt, de a második rész óta nagyon élvezem a sztorit. Elise olyan műtéteket hajt végre, amik a korban még nem léteztek, csak hogy megmentse egy-egy szerettét. Annyira egy őszintén jóindulatú lány, hogy jó nézni, ahogy embereken segít. Azt is imádom, ahogy orvosi szakszavakkal jön mindig, illetve azért valamennyit látunk a műtétekből is. (Az egy kellemetlen eset volt, amikor leültem vacsorázni mellé, aztán felbontották valakinek a hasát.) Mindemellett még egy enyhe romantikus szál is van. (Vagy több?) Nagyon kíváncsi vagyok, hogy hova fog kifutni a történet.

3. 30-sai made Doutei da to Mahou Tsukai ni Nareru Rashii

Az a pletyka járja, hogy ha valaki még 30 évesen is szűz, akkor a 30. születésnapján mágikus képességekkel ébred. Adachi is így jár, aki ettől a naptól kezdve hallja a gondolatait azoknak, akikhez hozzáér. Egy véletlen folytán így meghallja a munkatársa, Kurosawa gondolatait, és kiderül, hogy Kurosawa teljesen bele van esve Adachiba. Így pedig egyre inkább elkezdnek közeledni egymáshoz, bár Adachinak még meg kell birkóznia a tudattal, hogy mindketten srácok.



Hossz	12 rész
Műfaj	boys love, vígjáték, természetfeletti
Forrás	manga



Azt gondolnám, hogy akit érdekel a BL mint műfaj, annak nem kell bemutatnom ezt a sorozatot, de azért írtam hozzá egy rövid ismertetőt. Eredetileg nem is annyira terveztem nézni az animét, mivel tavaly láttam az élszereplős változatot (Yuuko írt róla cikket – [62. szám](#)). És hát őszintén megvallva, a színészek szerintem sokkal jobban néztek ki a doramában, mint a rajzolt szereplőink az animében. De belenézve az animébe rájöttem, hogy így is elég szórakoztató, és egyáltalán nem untat hétről hétre nézni az új részt, hiába friss még relatíve a dorama élménye.



4. Yubisaki to Renren

Én ezt az animét úgy kezdtem el, hogy el sem olvastam a leírást, nem néztem PV-t, csak láttam, hogy népszerű, egyértelmű volt a borító és a cím alapján, hogy romantikus anime, és csak megnéztem az első részt. Így meglepetésként ért, hogy főszereplőnk egy siket lány, aki beszélni sem nagyon szokott, hanem inkább írásban telefonon keresztül kommunikál, szájról olvas, illetve jelnyelvet használ. Ő Yuki, aki összetalálkozik Itsuomi-sannal, aki folyékonyan beszél japánul, angolul és németül is. Ezúttal pedig elkezd érdeklődni a jelnyelv és Yuki iránt.

Egy nagyon aranyos romantikus anime a Yubisaki to Renren, és nem is kerülgetik egymást egy évadon keresztül a főszereplők, hanem viszonylag korán már összejönnek. Közben van mindenféle dráma, ami néha kicsit kevésbé szórakoztatott, de összességében jó nézni. Már csak azért is, mert imádom, ahogy jelnyelvvél kommunikálnak, vala-



Hossz	12 rész
Műfaj	romantika, shoujo
Forrás	manga



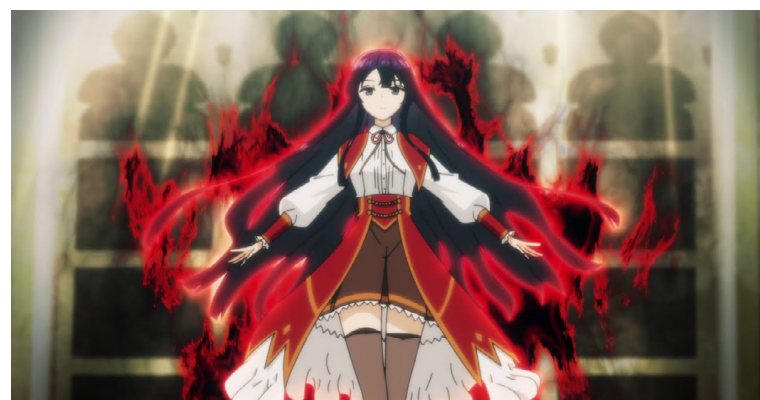
mikor mindenképpen szeretnék jelnyelvet tanulni. A kérdés csak az, hogy melyik országét...

5. Akuyaku Reijou Level 99: Watashi wa Ura Boss desu ga Maou de wa Arimasen

Ez az anime már tisztán isekai és akuyaku reijou kombináció. Yumiella egy otome game világába kerül, ahol a főgonoszként reinkarnálódik. Vagyis technikailag a démonlord a főgonosz, de aztán a játékban a démonlord legyőzése után



Hossz	12 rész
Műfaj	fantasy
Forrás	light novel



felbukkan Yumiella, a feketemágia mestere, akivel még szintén meg kell küzdeni. A sötétséghez hasonlóan ritka elemmel, a fényvel rendelkező Alicia viszont legyőzi a játékban Yumiellát. Ezért a reinkarnáció után főhősnőnk már kisgyerekként elkezd edzeni és dungeonokat látogatni, majd mire iskolába kerül – a tudta nélkül – elérte a 99-es szintet, ami feltehetőleg a maximum ebben a világban. Ennyit arról, hogy feltűnésmentesen átvészeli az iskola éveit, és elkerüli a játék fontos szereplőinek a figyelmét...

Yumiella személyisége elég rideg, mindig csak az eszére hallgat és logikusan gondolkodik. Vagyis szerinte legalábbis, mert mások egyáltalán nem értik a gondolatmeneteit, és elborultnak tartják az összes szintemelésre és fejlődésre adott tippjét. Néha kicsit engem is az örületbe kerget ezzel. A CGI sem a legjobb, a sztori inkább elmegy egynek, de mivel szeretem ezt a műfajt, nagyrészt leköt. Ajánlani viszont nem feltétlen tudnám mindenkinek.

+1 Kyuujitsu no Warumono-san

Belenéztem még ebbe az animébe, ami arról szól, hogy a Földet leigázni készülő földönkívüli főtábornok hogyan szórakozik a szabadnapjain. Például állatkertbe megy, hogy megcsodálhassa a rendkívül imádnivaló pandákat. Nem volt rossz, de engem nem annyira kötött le, csak akkor néztem, amikor semmi más néznivaló nem volt. (De

mióta kijött a Netflixen az ATLA, és lassan haladgatók vele, ez a helyzet nem áll többé fent.)

Összességében egyébként elégedett vagyok a szezonnal, az utóbbi időben már egész soknak számít, ha öt anime is van, ami leköt annyira, hogy végig is nézzem, és megfelel az ízlésemnek. A tavaszi szezont még annyira távolinak érzem, hogy meg sem néztem a várható animék listáját, bár mostanában gyakran találomra választok animét borító alapján, és meglepően sikeres tud lenni ez a módszer.



Hossz	12 rész
Műfaj	fantasy, slice of life
Forrás	webmanga





anime

10 ÉVE SZÜNT MEG AZ ANIMAX

Írta: AniMagazin



Az Animax (Közép-Európa) 2014 márciusában szűnt meg. Ennek alkalmából az AniMagazin azon cikkírói, akik nézték annak idején a csatornát, két kérdést válaszolnak meg nosztalgiázva kicsit: Miért szeretted vagy nem szeretted az Animaxet? Melyik volt a kedvenc animéd, amit ezen a csatornán láttál?

tomyx20:

Tizenéves koromban néztem ezt a csatornát, aminek azért is örültem, mert kevés tévéadó-
ra fizettünk elő. Máshol, ahol érdemben néztem még animét, az RTL klub volt. Mázli volt, hogy az Animax a Minimax sávján osztozott. Az is érdekes-
sé tette számomra, hogy csak este 8-tól lehetett nézni a műsorát, és nem csak gyerekeknek szóló alkotásokat vetített.

Sok kedvencem volt, de leginkább a *Gankutsuou: Monte Cristo grófja*, mert mindig nagy Alexander Dumas rajongó voltam, aminek elég bagatell oka az, hogy az általános iskolában mindig a három muskétásnak neveztek minket a barátaimmal, ezért elkezdett érdekelni maga *A három testőr*, mint történet, majd aztán a szerző további műveinek feldolgozásai.

supermario4ever:

Azt gondolom, hogy az Animaxról nem lehet az A+ nélkül beszélni. Személy szerint az A+ jelenlétét sokkal inkább tartom forradalminak,



hiszen mégis csak ez volt az első igazi animés csatorna Magyarországon. Az A+ első sorban az RTL Klub által megvásárolt és szinkronizált animéket vetítette. 2006-ban vásárolta fel a Sony Pictures Entertainment, az ő animés csatornájukat, így lett Animax, erre uniformizálták az A+-t 2007-ben. Alapvetően szerettem, ezen a csatornán néztem végig a *Naruto* első szériáját.

Volt bizalmam az Animaxben, mert feltételeztem, hogy ha egy olyan nagy cég bábáskodik a csatorna felett, mint a Sony Pictures Entertainment, akkor sokat tesznek azért, hogy a csatorna népszerű legyen, ez pedig segítette volna az animék országos ismertségét. Ám a lelkesedésem hamar elapadt, amint ifjúsági csatornává avanzsált az Animax, és jöttek az amerikai valóságshow-k. Egyedül a '90-es évekbeli *Játék határok nélkül* hangulatvilágát idéző *Verhetetlen Banzukét* néztem lelkesedéssel (ami speciel japán volt), de



2007-ben, addig az Animaxé 0,1% 2011-ben.

Az Animax tényleg csak az első években vette komolyan magát. Aztán vélhetően korán bezuhant a nézettség, a csatorna lényegében éveken át a saját hattyúdalát énekelte.

Én csak egy dolgot tartok igazán pozitívnak, hogy a hírhedt Jetixes szinkron után helyre tette a *Naruto* hírnevét, egyébként az A+ az, aminek a munkásságáról ténylegesen pozitívan tudnék nyilatkozni.

Kuroko Ai:

Viszonylag későn fedeztem fel az Animaxot, viszont elmondhatom, hogy jelentős szerepe volt abban, hogy megismerjem az animéket. Lé-
vén nem volt internetünk, így a tv-n keresztül ismerkedtem meg az anime világával, ami teljesen beszippantott. Magát a csatornát addig néztem, amíg már tényleg nem adtak semmi animét, csak

ahogy egyre-másra jöttek az AXN-ről importált élőszereplős sorozatok, úgy én is egyre kevésbé néztem a csatornát. És hogy mennyire jártunk jól azzal, hogy a Sony felvásárolta az animerajongók által kedvelt csatornát, jól jelzi, hogy míg az A+ nézettsége 2% volt

a japán showműsorokat, amik már annyira nem jöttek be nekem, így elengedtem fájó szívvel. Talán legkedvencebb sorozatnak a *Fullmetal Alchemist* emelném ki, lévén az volt az egyetlen, amiért takarodó után is fent maradtam.

Régi animésként elmondhatom, hogy az Animaxnak köszönhetően ismerem néhány régi alapcímet, és megvan még az érzés, amikor este nyolc órakor türelmetlenül várta az ember, hogy átváltson a Minimax. A Jetixen leadott *Sámán Király* után talán ezt vártam a legjobban.

Összességében sajnálatos, hogy a mai animék már nem igazán tudják ezt az élményt megtapasztalni, amit a veteránoknak nyújtott a csatorna. Hiába az internet világa, hogy mára már szinte mindent meg tudunk nézni, de az élményt nem hozza úgy, mint ahogy akkor a tv előtt izgulva vártuk a csatornát.





xZsoltixf:

Én körülbelül első osztály környékén néztem az Animaxot a legtöbbet, akkor mindig tükön ülve vártam, hogy nyolckor átváltson a Minimax, és kezdődjön a *Kukucska*, a *Kilari* vagy a *Dinosaur King*, amit a kezdő műsoraik közül a leginkább szerettem. A későbbi adások közül sokat néztem még az *Inuyashát* és a *Detective Conant*, plusz néha ránéztem a *Bleachre* is, bár abból alig emlékszem valamire. Én közel sem itt talákoztam animékkel először, óvodás koromban több Toei filmet is rongyosra néztem a (TV-ből felvett) VHS gyűjteményünkből, de az Animax a *Dinosaur King* révén gyakorolt rám egy nagyobbacska hatást, amit az akkor a CN-en párhuzamosan futó *Bakugannal* egyformán néztem rendszeresen.

Ezeket mind szerettem az Animaxban. Amit lényegesen nem szerettem, az ugyanezen a vonalon van, méghozzá, hogy a DK-nak a förtelmes (igen, tudom, pont úgy beszélek róla, mintha ez

az anime önmagában egyáltalán olyan baromi jó lenne...), 4K!DS-es, cenzúrázott, több helyen átírt verzióját használták. A fanservice részek cenzúrázása még egy fokkal érthetőbb döntés, ellentétben az olyan átfabrikált jelenetekkel, mint amikor a szereplők (spoiler warning!4!) az egyik rész erejétében a roncsstelepen elbújnak egy kidobott hűtőszekrényben. Na a 4K!DS úgy gondolta, hogy ez a CGI dínós proxy battle animében szörnyen destruktív és káros viselkedést bemutató jelenet beláthatatlan következményekkel lehet az állatok gyermekeire (vagy idk), ezért fogták magukat, és „ráanimáltak” a hűtőre egy zöld VW roncs izét. Igen, és ez csak egy a sok agyhalott hülyeségük közül, mert ezzel az összes japán pop culture utalás is ment a levesbe. Csak példaként, amikor az Alfa Banda kirabol egy bankot francia katona egyenruhában (az igazi fegyverek, mint minden más részben, itt is cenzúrázva lettek lila vízisztoly(?)nak kinéző akármikre egyébként), akkor Usarapának/Ursulának van egy elszólása, ami szabad fordításban valami olyasmi, hogy „Úgy érzem magam, mint Oscar” (*Versailles no Bara*), ebből az angol szinkronon keresztül mi ezt már úgy kaptuk meg, hogy valamilyen rézfúvós bandát emlegetnek, és nem tudom elégszer hangsúlyozni, hogy az egész tele van ilyenekkel.

A megszűnése előtt már vagy két évig szerintem rá sem nagyon néztem a többiek által már emlegetett amerikai realityk miatt, amiket a mai napig nem értek, hogyan fértek bele a tematikába.



Hiroataka:

Az Animax és elődje, az A+ tagadhatatlanul hazai animetörténeti mérföldkő volt. Míg az A+ széles körben megismertette és elterjesztette itthon az animét, addig az Animax az akkor népszerű, hájpolt címekeket hozta el nekünk. A streaming előtti időkben, az internet hétköznapijává válásának hajnalán ez nagy dolog volt. A két csatorna



így lényegében összefonódik, és az úgynevezett animés szubkultúrának az egyik alappillére. Mindkettőt, de főleg az Animaxot lehetett szeretni és utálni, én egyértelműen az animés felhozatalát szerettem, az ifjúsági csatornává válással kínálatba kerülő egyéb műsorok már nem érdekelték. Végül pedig globálisan is lehúzta a rolót a csatorna, és csak a japán ága maradt meg. Hogy ez miért alakult így, azt most nem szükséges részletezni. A jelenlegi helyzetet látva, és visszagondolva, mint tv-csatorna, eleve vereségre volt ítélve. A Sony pedig azóta sikeresen üzemelteti a Crunchyrollt, ami mostanában kezdett el hazánkban is animét hozni a mozikba.

Nem kedvelem a túlzott nosztalgiát, de az biztos, hogy szerettük/szerettem az Animaxot és amit elhozott hazánkba. Akkor ez nagyon jó volt, és örültünk, mint macska a papírdoboznak. Ma már értelemszerűen nem lenne piacképes.





Viszont a másik kérdésre rákanyarodva, talán a *Fullmetal Alchemist*-et emelném ki, amit nagyon szerettem, és azóta is maradandó élményt nyújtott a tv-ben nézni. Ezenkívül a *Soul Eater*-re és a *Chrono Crusade*-re emlékszem szívesen. Utóbbi azért is különleges, mert itthon a mangát is kiadták.

Összegezve, akkor szerettük, aztán az átalakulása és a piac változása miatt könnyen elengedtük, azóta pedig egy kedves emlék maradt.

Iskariotes:

Az Animax egy csoda volt egy kegyelmi időpontban. Nem a csatornának kellett a semmiből megismertetnie a magyar közönséggel az animét, de még nem is volt mindenki számára hozzáférhető. Volt már internet, de a streaming még nem volt azon a szinten, mint most (hova tovább, nem voltak reklámok a YouTube-on). Egy animére szakosodott csatorna maga a mennyei manna volt. A mannát pedig erősen tudták szórni a népek. Utcai plakátokkal (így a *Narutót* promózták), vagy éppen a korszak legnagyobb példányszámú műsor-program-kulturális kiadványának, a *PestiEst-nek* címlapját vették meg, és hirdették rajta az új premier sorozatot (ami a *Nana* volt).

Felhozatal tekintetében nem lehetett panasz, az olyan populáris sorozatok mellett, mint a *Bleach* vagy a *Vampire Knight*, olyan réteg anime is bemutatkozhatott, mint a *Gallery Fake*, illetve a *Nerima Daikon Brothers*. Mivel a csatorna köze-

leben olyan emberek dolgoztak, akik ismerték a rajongókat, így a szinkronra is odafigyeltek. A *Méz és Lóhere* kétséget kizáróan minden idők legjobb magyar anime szinkronja. De a szériák reklámjára is ügyeltek (pl. *Nana* és *Nodame Cantabile*).

Kukucska Kalandjai, *Kaleido Star*, *Yu Yu Hakusho*, *Cowboy Bebop*, *Death Note* – ez egy random keddi nap felhozatala volt (és ezek után jött az előző nap ismétlése, pl. a *Hellsinggel*). Csak érzékeltetni akartam, hogy tényleg minden egyes nap

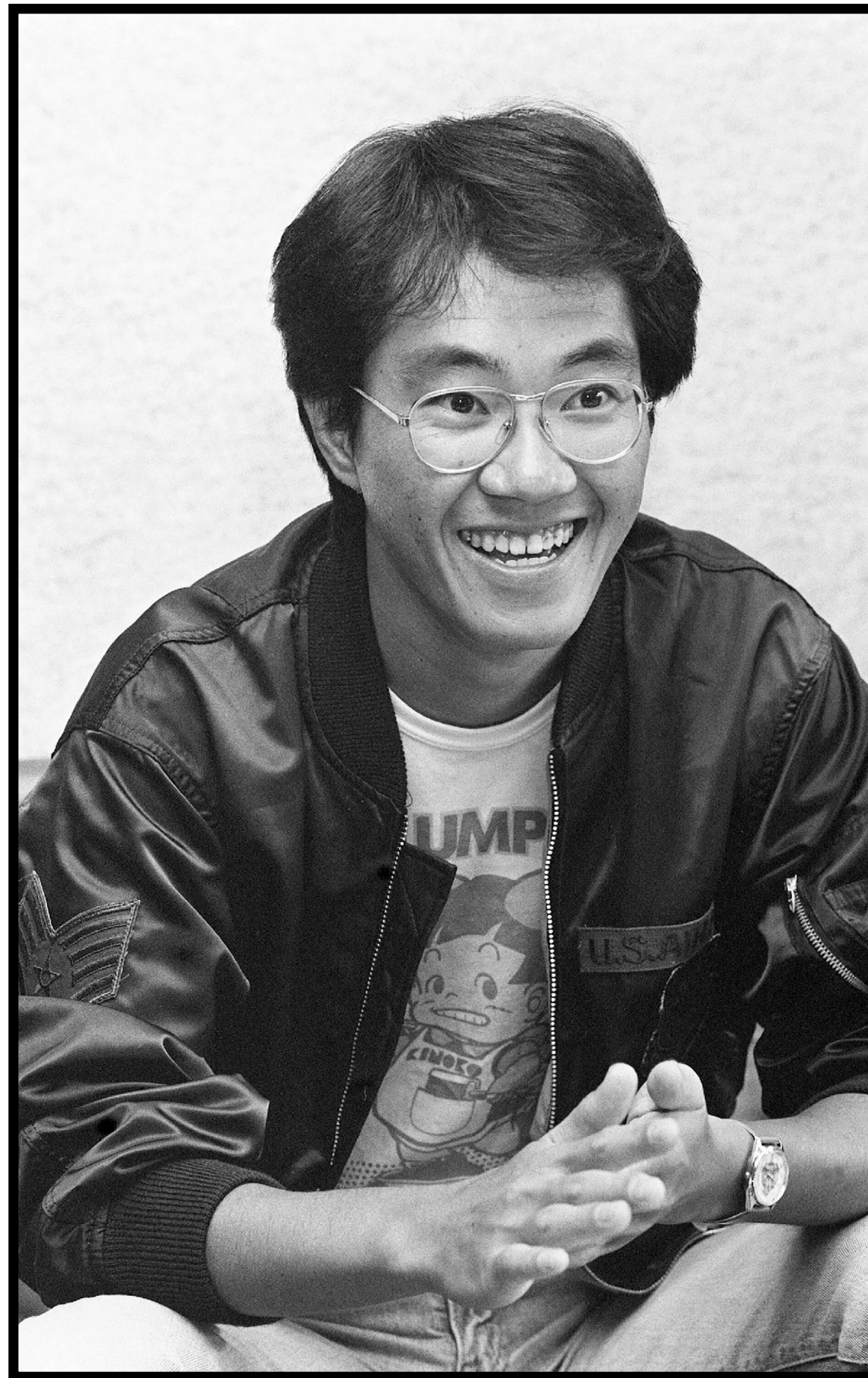


– a 2000-es évek második felében – releváns, akkor menőnek számító sorozat került napirendre.

Hogy mi volt a kedvencem? A *Gankutsuou*-t már írták, ahogyan a „testüket kereső gyerekeket” is – így nevezte anyukám az *FMA*-t. Mondhatnám az *InuYashát*, mint az első szerelmemet, de azt az RTL-en ismertem meg. A *GitS:SAC*-ot is lehetne mondani, mert szeretem a *Páncélba zárt szellemet*, és a sorozatot is nagyon-nagyon magasra tartom. A *Read or Die* pedig első ízben sarkallt arra, hogy mangát vásárooljak. De a befutó az a *Kaleido Star*. Szerintem, ha van sorozat, amit mindenki nézett az Animaxon/A+-on, akkor ez az volt, és bár nem volt egyedi grafikája vagy csavaros története, esetleg a világot sem váltották meg benne, de na. Ha volt azokban az években animés minimum a magyar fandomban, akkor az az volt, hogy a *Kaleido Star* egy jó sorozat. Mentem Angyalok Táncát nézni.



TORIYAMA AKIRA



1955-2024

Írta: Hirotake



Március 8-án a fél világ olyan hírre ébredt, amire egyáltalán nem számított. Egy egész generáció – de talán több is – egyszerre borult gyászba, amikor megtudta, hogy Toriyama Akira, a *Dragon Ball* alkotója március 1-jén elhunyt. Halálát szubdurális hematóma, vagyis agyi vérömleny okozta.

A híroldalak egymás után hozták le a hírt, amiben olvashattuk a hivatalos közleményt, majd megjelentek az életét és pályáját bemutató cikkek. Így teszünk most mi is.

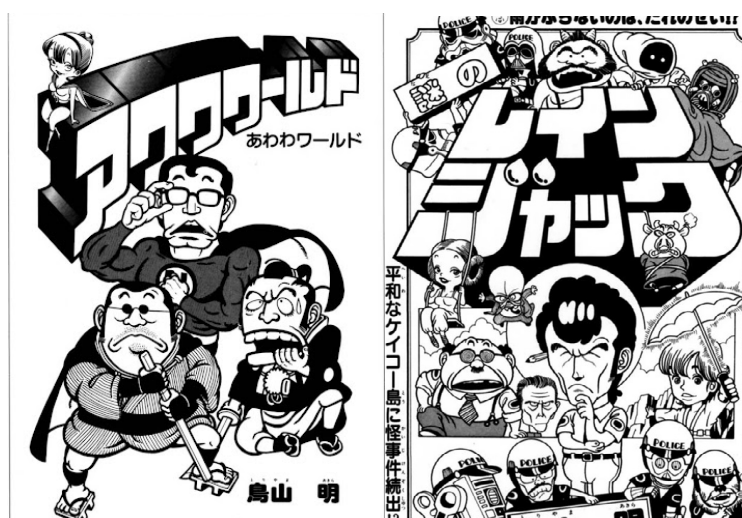
A *Dragon Ball* egy jelenség, egy ikon, még azok is ismerik, akiknek egyáltalán semmi köze nincs az animék és mangák világához. Sokunknál olyannyira része volt a gyerekkorunknak, mint a padtársunk az iskolában, sőt még lehet, hogy jobban. Minden nap vártuk a részeit, hogy vajon Goku és csapata mikor és hogyan győzik le „Szívtelen Sátánt” vagy éppen „Dermesztőt”. A *Dragon Ball* nélkül talán egyikünknek sem úgy alakult volna az animés „élete”, ahogy. De elnézést, kicsit előreszaladtam, térjünk vissza a múltba, 1955-be.

Toriyama Akira Aichi prefektúrában, Kiyosuban született. Nővérével itt is nevelkedtek és jártak iskolába. Már gyerekkorában szeretett rajzolni, és imádta az *Astro Boy*-t. Majd figyelme inkább a nyugati filmek, az akció és a sci-fi felé fordult. Nagoyába járt műszaki középiskolába, ahol a rajzolásra fókuszálhatott. Az iskola után egyetem helyett a munka világát választotta, és 20 évesen egy nagoyai reklámcégnél helyezkedett el, mint

grafikus. Itt mindössze két és fél évig bírta, felmondott, mert nem volt kompatibilis a munkahelyi környezettel és etikettel.

22 évesen, 1977-ben lelt rá a Shueisha által szponzorált Monthly Young Jump Award-ra, és indult is rajta kétszer, először az *Awawa World*-del, egy évvel később pedig a *Mysterious Rain Jack* című mangával (ami egy *Star Wars* paródia, és emiatt ki is zárták). Egyszer sem nyert, de arra elég volt, hogy Torishima Kazuhikónak, a *Weekly Shounen Jump* szerkesztőjének felkeltse a figyelmét. Nem sokkal később, még 1978-ban Toriyama publikálta a *Wonder Island* című munkáját a *Jump*-ban de sajnos nem lett sikeres, ahogy a folytatása sem. Ezután több munkáját is visszadobták, ami karrierje mélypontját jelentette, de a *Tomato Girl Detective* (*Gyaru Keiji Tomato*) című one-shot mérsékelt sikere tartotta benne a reményt.

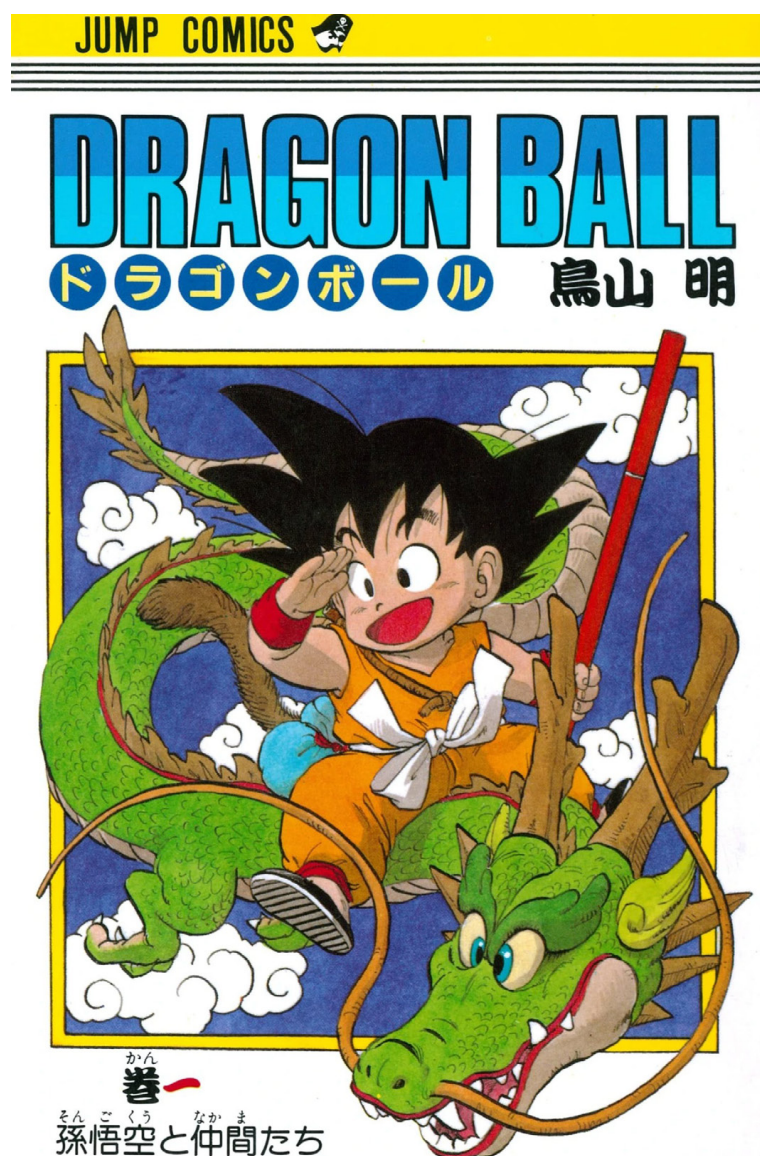
Eljött 1980, amivel nemcsak egy új évtized köszöntött be, hanem Toriyama is lebetonozta a sikere alapját. Megjelent a *Dr. Slump*, ami a *Weekly Shounen Jump* lapjain 1980-tól 1984-ig futott, és 18 kötetet élt meg. A manga hatalmas siker lett, a japán és amerikai kulturális poénok, a szócickek és az altesti humor nagyon betalált az olvasóközönség szívébe, és Toriyama nem győzte olvasni a rajongói leveleket. Ez idő alatt több rövidebb alkotása is helyet kapott a *Jump*-ban. A *Pola & Raid* 1981-ben meghozta neki a legjobb *Shounen Jump* mangaka díját, egy évre rá pedig a *Pink* című alkotása sem kerülte el a *Jump*-ot.



A népszerűség mellett a magánélete is pozitívba csapott, 1982-ben feleségül vette Mikami Nachi shoujo manga alkotót, aki a házasságuk után elhagyta a szakmát.

A *Dr. Slump* sikere nem maradt érdemtelenül. 1982-ben a Shogakukan Manga Award keretében megkapta az év legjobb *shounen* vagy *shoujo manga* címét. Ezzel Toriyama helyet kapott a kor új mangakái között, ahol összeismerkedett többek közt Katsura Masakazuval, aki a legjobb barátja lett, később együtt is dolgoztak a *Sachi-chan Gū!!* (2008) és *Jiya* (2009–2010) mangán.

A siker okán a *Dr. Slump* nem kerülhette el a sorsát: anime lett belőle, ami 1986-ig, öt éven át futott, és 243 részt élt meg. 1997-ben pedig kapott egy 74 részes remake-et. A 80-as és 90-es években az animékkel, filmekkel és spin-off mangákkal igazi franchise-zá nőtte ki magát a cím.



かん
巻一
孫悟空と仲間たち

Ball tehát elindult a világhírnév felé, lefektette a modern shounen alapjait, ami nélkül ma nem létezne vagy nem lenne olyan, amilyen, a *Naruto*, a *One Piece*, a *Boku no Hero Academia* vagy a *Kimetsu no Yaiba*. Az első sorozatot, valamint a Z-t (később pedig a *GT*-t és a *Supert* is) Magyarországon is leadták, valamint a mangakiadással is

1983-ban Toriyama saját vállalkozást indított, ez lett a Bird Studio, és két másik mangát is kiadott, a *Dragon Boy*-t és a *The Adventures of Tongpoo*-t (*Tonpū dai bōken*), amik a *Dragon Ball* elődjeiként szolgáltak.



Eljött 1984, befejeződik a *Dr. Slump*, és már is egy új cím borzolja a hullámokat, amik olyan lökést adnak a mangaiparnak, ami nélkül a shounen mangák nem lennének olyanok, amilyenek. Ez a *Dragon Ball*. A 11 évig tartó 519 fejezetet és 42 kötetet felölelő mű a szó szoros értelmében bejárta a világot, és szerintem volt olyan kutató, aki még a Déli-sarkra is magával vitte. És ahogy szokás mondani, a többi már történelem. A *Dragon*

megpróbálkoztak (16 füzet erejéig). Végül kis hazánkban csúfos véget ért a *DBZ* pályafutása, ami talán egy örök seb marad a hazai animés társadalom szívében.

Toriyama a *Dr. Slump* és a *Dragon Ball* publikálása alatt három szerkesztővel dolgozott egymás után, ők Torishima Kazuhiko, Kondou Yuu és Takeda Fuyuto, valamint két asszisztens segítette, Tanaka Hisashi és Matsuyama Takashi.

Toriyama sensei a mangák mellett sok másban is részt vett, többek között a *Dragon Quest* és a *Chrono Trigger* című játékok karakterdizájnját ő készítette.

Japán gyermekműsorok számára is rajzolt karaktereket, ilyen volt az 1988-as *Apple Pot*. Suzuki Kunihiro modellkészítő cégének, a Fine Molds-nak a beindításában is segített, ő készítette a dobozterveket és összeállítási útmutatókat, valamint a cég logóját is. Még Hamasaki Ayuminak is tervezett egy lemezborítót.

1993-ban írta a *Go! Go! Ackman* mangát, ami animefilmet és játékadaptációt is kapott. A *Dragon Ball* 1995-ös „befejezése” után pedig több kisebb története jelent meg. Ezek a *Cowa!* (1997–1998), a *Kajika* (1998–1999) és a *Sand Land* (2000). Ez utóbbiból anime is indul márciusban, amihez Toriyama új történetet írt, valamint idén áprilisban jelenik meg a játék is.





A Shounen Jump 45. születésnapjára megalkotta a *Jaco the Galactic Patrolman*, című mangát, amit Toriyama a „Galactic Patrol series”, részeként kezel a *Sachi-chan Gū!!* és a *Jiya* mangával együtt.

2012-ben pedig minden rajongó hatalmas örömeire folytatódott a Dragon Ball, először a *Battle of Gods*, majd a *Resurrection of F* című filmmel. Ezeket 2015-től a *Dragon Ball Super* manga is adaptálta, majd folytatta a történetet, ami azóta is tart, és szintén több animeadaptációt kapott már. Érkezett hozzá egy Broly, valamint egy Superhero film is. Ennek viszont már csak a történetét írta Toriyama, a Super manga rajzait az általa kiválasztott fiatal tehetség, Toyotarou készíti.

Toriyama Akira rajzstílusa annyira egyedi, hogy ha bárhol meglátjuk, felismerjük. A karakterek különleges ábrázolásai, arcai örök időkre beírták magukat a történelembe, és a mi emlékeinkbe is. Toriyama szerette az *Astro Boy*-t, az *Ultramant* és a *Godzillát* is. Ugyanígy a Jackie Chan

és Star Wars filmeknek is nagy rajongója volt, utóbbit számtalan helyen felfedezhetjük a műveiben, ahogy a többi kedvence is valamilyen módon hatott rá. Ennek hála kialakult ez a sajátos stílus, amit ismerünk és szeretünk.

A tragikus és váratlan halála után jelenleg nem tudjuk, mi lesz a *DB Super* sorsa, azon kívül, hogy bizonytalan ideig szünetel. A történet egy része elvileg készen van, és adaptálásra vár, de csak feltételezhetjük, hogy Toyotarou tudja, mit tervezett Toriyama a manga esetleges lezárására.

Habár sajnós Toriyama túl korán távozott közülünk (egyesek szerint Kaio-sama bolygójára ment), az a kalandos, végtelen és szórakoztató világ, aminek talán egy kicsit, de mi is részesei lehetünk, a karakterek, akiket barátainknak tekinthetünk, örökké velünk maradnak.

Nyugodj békében, Toriyama Akira (1955-2024).



Végezetül pedig álljon itt néhány üzenet, amit barátai, kollégái írtak a halála után.

Toyotarou, a DB Super manga rajzolója:

„Azért rajzoltam mangát, mert azt akartam, hogy Toriyama-sensei megdicsérjen. Ez volt mindenem.”

Nozawa Masako, Goku japán hangja:

„Nem akarom elhinni. A fejem teljesen üres, nem akarok gondolni erre.

Minden alkalommal, amikor meglátom Gokut, emlékszem arra, amit Toriyama-sensei mondott nekem: „Gondoskodni fogsz Gokuról, ugye?”

Nagyra becsülöm azt a pillanatot, arra gondolok, hogy Goku mellett maradok, amíg teljesen el nem fogy minden erőm.

Sensei, kérem, vigyázz ránk odafentről. Reméljük, békében távoztál.”



原作: 鳥山明
漫画: とよたろう



**Oda Eiichiro, a One Piece alkotója:**

„Túl hamar. Az úr, amit maga után hagyott, túl nagy. A szomorúság lesz úrrá rajtam, ha arra gondolok, hogy nem találkozunk többé. Gyerekkorom óta csodáltalak. Emlékszem a napra, amikor először hívtál a nevemen, amikor hazafelé a „barátok” szót használtad ránk. Emlékszem az örömteli pillanatra Kishimoto-sannal, az utolsó beszélgetésünkre.

Átvéve a stafétát egy olyan korból, amikor a mangaolvasás butaságnak számított, segítettél megalkotni egy érá, ahol a felnőttek és gyerekek élvezik a mangát. Megmutattad, hogy a manga képes erre, el tud vinni más világokba. Úgy éreztem, hogy egy hőst nézek, aki előrerohan.



Minden alkotóban, aki gyerek volt, amikor futott a Dragon Ball, az izgalom és inspiráció továbbra is gyökerezik. A jelenléted olyan, mint egy hatalmas fa.

Generációnk minden mangaalkotójának, aki ugyanazon a színpadon állt, Toriyama munkái annál nagyobbak lettek, minél közelebb kerültünk hozzá. Szinte félelmetes. De a laza éneddel való találkozás boldoggá tett. Szívünk mélyéből szeretünk Toriyama-sensei.

Tisztelettel és hálával Toriyama Akira-sensei gazdag és kreatív világának, őszintén imádkozom, hogy békében nyugodj. A mennyország legyen az a csodálatos világ, melyet megálmodtál, Sensei.”

Kishimoto Masashi, a Naruto alkotója:

„Őszintén nem tudom, mit írok ebben a hirtelen jött helyzetben. De szeretném átadni azt, amit mindig is kérdezni akartam Toriyama-senseitől, a gondolataimat. Általános iskolás korom óta a Dr. Slump és a Dragon Ball az életem részévé vált. Még akkor is, amikor nehezen mentek a dolgok, a Dragon Ball segített elfeledtetni. Megváltás volt egy magamfajta vidéki fiúnak, mert a Dragon Ball volt maga az öröm. Az egyetemi éveim alatt fejeződött be a sorozat, és elképesztő hiányérzetem volt, nem tudtam, mi lesz ezután. Ugyanakkor, ez egy lehetőség volt igazán megérteni a Sensei nagyságát, azét, aki megalkotta a Dragon Ballt.

Olyat akartam csinálni, mint a Sensei! Olyan akartam lenni, mint Sensei! Őt követve szépen las-

san túljutottam a veszteség érzésén. Mert mangát készíteni szórakoztató. Sensei volt mindig a vezető csillagom. Csodáltam őt. Sensei talán zavarónak találná, de én hálás vagyok. Számomra a megváltás és a manga istene volt.

Amikor először találkoztunk, olyan ideges voltam, hogy nem tudtam megszólalni. De miután találkoztam vele a Tezuka Awards ítélőbizottságában, megszoktam, hogy beszélek vele. Dragon Ball gyerekként, Oda-san és én izgatottan beszéltek, mennyire szórakoztató volt a Dragon Ball, szinte versenyeztünk, és sosem felejttem el azt a szégyenlős mosolyt, amit Sensei mutatott.

Amikor meghallottam, hogy a Sensei elhunyt, eluralkodott rajtam az üresség, sokkal nagyobb, mint amikor a Dragon Ball véget ért. Még nem tudom, hogy fogok megbirkózni ezzel az ürességgel a



szívemben. Még a Dragon Ballt sem tudom olvasni most. Még azt sem érzem, hogy képes vagyok ezt az üzenetet rendesen megírni a Senseinek. Szerte a világon az emberek várják a Sensei munkáit. Ha van egy kívánság a Dragon Balltól, ami valóra válhatna....Sajnálom...Talán önző lenne, de szomorú vagyok Sensei.

Köszönöm Toriyama Akira sensei a 45 évnyi élvezetes és kemény munkát.

A családnak, akik mély szomorúságban vannak, azt kívánom, hogy vigyázzanak magukra. Imádkozom, hogy Toriyama sensei nyugodjon békében.”

Hasonló megindító szavakkal búcsúzott többek között még Horii Yuji, a Dragon Quest játéktervezője és Katsura Masakazu, a Zetman alkotója is.



manga

KIMI NI WA TODOKANAI

Írta: supermario4ever





Van potenciál abban, ha egy romantikus történetben két különböző személyiség találkozik. Ha kölcsönösen tisztelik egymást, abból ugyanúgy kialakulhat egy jó kapcsolat, mint egy olyan pár között, melynek tagjai között szinte teljes a szimbiózis. Ennek bemutatására tett kísérletet a Kimi ni wa Todokanai manga is, lássuk, milyen sikerrel.

Nem feltétlen tűnik BL mangának a borító alapján. Joggal gondolhatnánk, hogy két jó barát sétál haza az iskolából, közben jót beszélgetnek, láthatóan jól érzik magukat egymás társaságában. És nem is tévednénk nagyot. Oohara Yamato és Ashiya Kakeru gyerekkori barátok. Különböző személyiségük ellenére nagyon jól megértik egymást. Yamato az, aki introvertált, félénk, nem beszél sokat, de eminens tanuló. Tehát a lányok kedvence. Kapja is folyamatosan a vallomásokat, szegény Yamato meg nem győzi visszautasítani a lányokat. Hiszen az ő szíve csak Kakeruért dobog. Azért a srácért, aki vele ellentétben sokkal inkább társasági, bevállalós, ugyanakkor ő a legrosszabb tanuló, ráadásul rettenetesen szétszórt. Talán szüksége is van Yamatóra, hogy valamennyire a víz fölött tudjon maradni, és átevickéljen az iskolai teszteken. De egyáltalán nem esik le neki, hogy a barátja többet érez iránta. Sőt, sokkal inkább tűnik úgy, hogy Yamato hiába kopogtat, Kakeru nem fog ajtót nyitni, ugyanis hősünk egy barátnőre vágyik. Irigylis a barátját, hogy ennyire szeretik őt a lányok, hiszen neki olyan könnyű párt találnia. Nem is érti, miért utasítja el mindegyiket.

Lassan is alakul ki köztük a kapcsolat. Kakeru lassan kapcsol, láthatóan váratlanul éri a benne zajló nagy változás. A manga nagyon jól érzékelteti, mekkora zavart okoz a felismerés, hogy a legjobb barátja valójában szerelmet érez iránta, ezért csak fokozatosan kerülnek egymáshoz közelebb. Átjárnak egymáshoz, osztálykirándulásokon is inkább együtt töltik az időt. A barátok közül egyedül Hosaka Yui jön rá, hogy a két fiú között több van, segíti is a maga módján, hogy egymásra találjanak. Már-már pszichológusi képességekre vall,



hogy nem mondja meg a választ az adott problémára, hanem rávezető kérdésekkel készíti gondolkodásra hőseinket. Elsősorban Yamatót, hiszen ő az, aki magában sokat őrlődik. De Kakeru is tesz róla, hogy a kapcsolat lassan alakuljon ki, hiszen egyszerű gondolkodása révén nem igazán tudja értelmezni, hogy bizonyos helyzetekben mit érez.

Összességében szerethető romantikus történetet olvashatunk. A mangaka remekül érzékelteti, hogy a két srác nagyon jól kiegészítene



egymást. Yamato a bölcsességével, mélyen megélt érzelmeivel legalább annyira jó hatással lehet Kakerure, mint amennyire Kakeru segítheti Yamatót abban, hogy szociálisabb legyen. Annak ellenére, hogy lassan alakul ki a kapcsolat, nem ül le a történet, hiszen a fiúk élnek a maguk középiskolai életét: barátok, sport, szabadidő közös eltöltése, kirándulás.

Ugyanakkor nem lehet elmenni a manga hibái mellett. Ugyanis sajnós a mangaka jelen esetben is élt a BL sztorik sablonjaival, miszerint a két srác között még csak barátság van, de bizonyos jelenetekben úgy viselkednek, mintha már kapcsolat lenne köztük. A másik, amin a hajamat szoktam tépni, hogy pont amikor a legfontosabb mondat hangozna el, akkor zavarják meg a beszélgetést. Ez vírusként terjed a japán romantikus történetekben, nagyon bosszantó ezzel húzni a történet érzelmi vonalát. De szerencsére a mangaka nem hagyja túl sokáig elvarratlanul a szálakat. Mindenképp dicséretes, hogy a félbehagyott beszélgetés hamar folytatódik.





Live action adaptáció

A manga történetét tavaly ősszel dorama formájában is megtekinthettük. Az adaptáció remekül sikerült, a színészek jól alakítják szerepüket. A Kakerut alakító Hashiwagi Harunak zsenge tizennyolc éves kora ellenére ez a második főszerepe. Maeda Kentarou (Oohara Yamato) pedig elsősorban a *Kamen Rider* új sorozataiból lehet ismert. De a BL dramák sem ismeretlenek számára, hiszen közvetlenül a *Kimi ni wa Todokanai* előtt játszott mellékszerepet az *Utsukushii Kare* movie-jában.

A dorama története nagyjából megegyezik a mangáéval. Érdekes volt látni a különbséget, hogy a barátokkal közös programok mennyire pezsgők, dinamikusak, ehhez képest a romantikus jelenetekre lelassul a sorozat, érzelmetlivelé válik. Talán Hashiwagi Haru hozta nehezebben a szertelen, szétszórt srác szerepét, aki nem tud mit kezdeni az érzelmeivel. Maeda Kentarou született

INFJ, kiválóan játszotta a mély érzelmű Yamato szerepét. Szinte fizikálisan éreztem, hogy majd belehal, annyira szereti Kakerut.

Tehát az érzelmek átélhetők, ugyanakkor a manga hibái a dramán keresztül is bosszantóak. A dorama ezt még tetézi azzal, hogy amikor az időjárás szól bele a srácok beszélgetésébe, nem elég, hogy akkor dörög az ég, amikor a legfontosabb mondat hangozna el, hanem úgy kezd el zuhogni az eső, hogy közben hétágra süt a nap! Ez olyan szinten amatőr hiba, amit egy valamirevaló filmes stáb egyszerűen nem engedhet meg magának!

A sorozatot azonban a hibáival együtt is érdemes megnézni, mert minden másban nagyon jól teljesít.



Összegzés

Egy nagyon jó történetet olvashatunk, nézhetünk a *Kimi ni wa Todokanai* esetében. Kiváló példa arra, hogy két teljesen különböző habitusú személyiség is egymásra találhat, ha kölcsönösen tisztelik egymást, és felnéznek a másikra. Akár kölcsönösen fejleszthetik is egymást. Sajnos a hibái miatt nem merem bátran ajánlani mindenkinek, mert aki nem nyitott a romantikus történetekre, azokat zavarhatják a japán romantikus mangákra jellemző sablonok, de aki el tud tölteni tekinteni, az egy remek romantikus történet részese lehet.



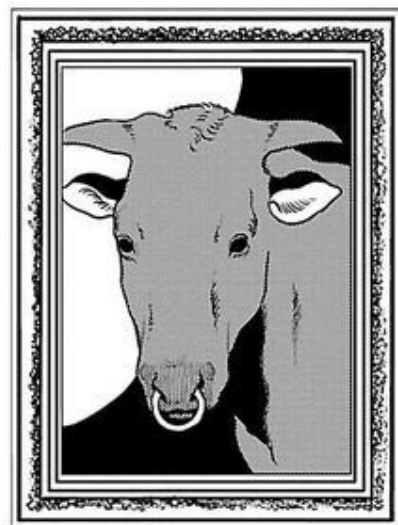
Hossz: Jelenleg 8 kötet

Év: 2018 - ?

Műfaj/téma: boys love, iskola

Mangaka: Mika





manga

DUNGEON MESHI

Írta: Yuuko



Ki ismeri azt a viccet, amikor az ember, a hobbit és az elf betérnek egy kocsmába a sikeres küldetésük után? Senki? Nem baj, a valóság úgyis különbözik ettől. Nem mentek kocsmába, mivel elfogyott minden pénzük, ráadásul a küldetés is teljes kudarcba fulladt, hiszen ahelyett, hogy legyőzték volna a vörös sárkányt, az ölte meg majdnem őket. A csapat egyik mágusának ugyan sikerült megmentenie őket az utolsó pillanatban, azonban ő a sárkány gyomrában végezte, holttest nélkül pedig senkit sem lehet feltámasztani – még egy kazamatában sem.

Ugyan két tag a megmenekülésük után rögtön otthagyja a csapatot, ők hárman – az ember, a hobbit és az elf – azonban eldöntötték, hogy nem adják fel. Még egyszer felkutatják a sárkányt, és feltámasztják Falint, aki nemcsak pótolhatatlan csapattárs, hanem Laios, az ember harcos húga is. A vereségükből is levonták a következtetést: azért vesztettek, mert nem készültek fel megfelelően a harcra, hiszen alig ettek előtte, így fizikailag rossz állapotban voltak. Miután rájönnek a kiegyensúlyozott diéta fontosságára, szembesülniük kellett azzal a másik szomorú ténnyel, miszerint még egy lyukas garasuk sincsen, amivel bármilyen ételt tudnának venni. Szerencsére egy kazama-

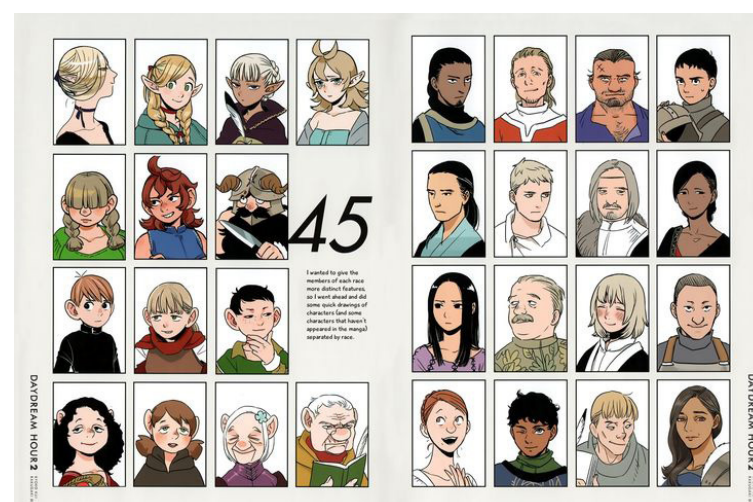
„egy kazamatában vannak, ahol hemzsegnek a furcsábbnál furcsább növények és szörnyek – tehát sem zöldegekben, sem húsban nincs hiány!”

tában vannak, ahol hemzsegnek a furcsábbnál furcsább növények és szörnyek – tehát sem zöldegekben, sem húsban nincs hiány! Még ha kicsit „egzotikusak” is...

Az egyetlen, aki ténylegesen lelkesedik a szörnyevés ötletéért, az Laios, akinek gyerekkori álma volt megtudni, milyen íze is van a különféle lényeknek. Ennek érdekében még egy könyvet is tart magánál a kazamatákban előforduló különböző szörnyek jellegzetességeiről. Bár mint kiderül, eléggé felületes információkat tartalmaz, így az első főzési próbálkozás kudarcba fullad. Szerencsére egy arra járó törpe már 10 éve úzi a kazamaták kulináris lehetőségeinek felfedezését, így felajánlja a segítségét a csapatnak. Senshi segítségével egy meglepően finom ételt dobnak össze, majd immár négyen együtt indulnak el küldetésükre, aminek fő célja Falin megmentése (mely érdekében kiegyensúlyozott, szörnyekből álló étrendre térnek át). A másik – vágyott – cél pedig az Őrült Varázsló legyőzése, aki a legendák szerint a kazamatát irányítja. Aki le tudja őt győzni, az hatalmat nyer felette, és ezzel az egykori hatalmas királyság minden megmaradt vagyona is az ő kezébe kerül. Legalábbis ezek voltak Delgal király utolsó szavai, melyek ennek a kazamatának a titkainak felfedezésére ösztönöztek minden kalandort.

Karakterek

Mind a különböző fajoknak, mind pedig a felbukkanó szörnyeknek a kidolgozása nagyon



kreatívra sikerült. Főszereplőink között akadnak emberek, elfek, törpék, valamint hobbitok is. Laios, az ember harcos a csapat vezetője, bár nem kifejezetten az a megbízható vezéralkat. A többiek nem igazán tisztelik őt, ugyanakkor valahogyan mégis mindig belemennek az ötleteibe. Egy lelkes, kissé egyszerű srác, aki rajong a szörnyekért, de időnként vannak meglepően okos gondolatai is (de az emberi érzelmek között nehezen igazodik ki). A másik mágus a csapatban – a sárkányeledellé vált Falinon kívül – a Marcille névre hallgató elf, aki először nem tűnik másnak, mint egy kétbalkezes, gyakran nyafogó lánynak. De ahogy telik az idő, úgy derül ki róla is egyre több minden, és sokkal komplexebbé válik a karaktere. Az eredeti csapat utolsó tagja Chilchuck, a hobbit, akinek fő tehetősége a záruk kinyitásában és a csapdák elkerülésében rejlik. Elég zárkózott, igyekszik elválasztani a személyes életét a csapatbeli munkájától, de egy idő után őt is elkerülhetetlenül magával ragadja a többiek örülsége.





Hozzájuk csatlakozik a törpe Senshi, aki tapasztalt szakács. Sokáig csak ennyit lehet tudni róla amellet, hogy saját bevallása szerint a kazamatában él tíz éve, de ezt a helyet csak mintegy hét éve fedezték fel. Mindannyian nagyon kedvelhető karakterek, komplex háttértörténettel, jó és rossz tulajdonságokkal egyaránt. Egyikük sem tökéletes, és csapatként is számos hiányosságuk van – de éppen ez teszi őket ilyen jó főszereplőkké. Minden karakter nagyon hű önmagához: kidolgozott jellemük van, a múltjukban gyökerező motivációkkal, amelyek összhangban vannak jelenbeli eszméikkel és cselekedeteikkel.

Világépítés

A csapat mindennapjain túl megismerhetjük még a kazamatának a történelmét is (és azt is, hogy alapvetően hogyan jönnek létre a kazamaták ebben a világban). Megtudhatjuk ki is volt Delgal király, a tízezer éve élt uralkodó, akinek a királysága ennek a kazamatának a részévé vált, és azt is, hogyan kapcsolódik az Őrült Varázslóhoz. Fokozatosan adagolja az információkat a mangaka, szerintem nagyon jól egyensúlyozott a világépítéshez szükséges információk, a többi „nézőpont”, illetve a csapatunk kalandozásai között. Ugyanis nemcsak fenti négyesünk túlélőshow-ba oltott gasztrotúróját követhetjük nyomon, hanem ahogy nőnek a téték, úgy kerülnek fókuszba újabb karakterek is. Három másik csapatot ismerünk meg rajtuk kívül,

valamint a „kanáriknak” nevezett elf alakulatot is, akik mindenáron biztosítani akarják, hogy a kazamaták titkai ne kerüljenek illetéktelenek kezébe. Mégpedig minden más fajt annak tekintenek. De a fő fókusz azért végig az eredeti csapaton marad, akik valahol a történet közepén még egy új taggal is kiegészülnek.

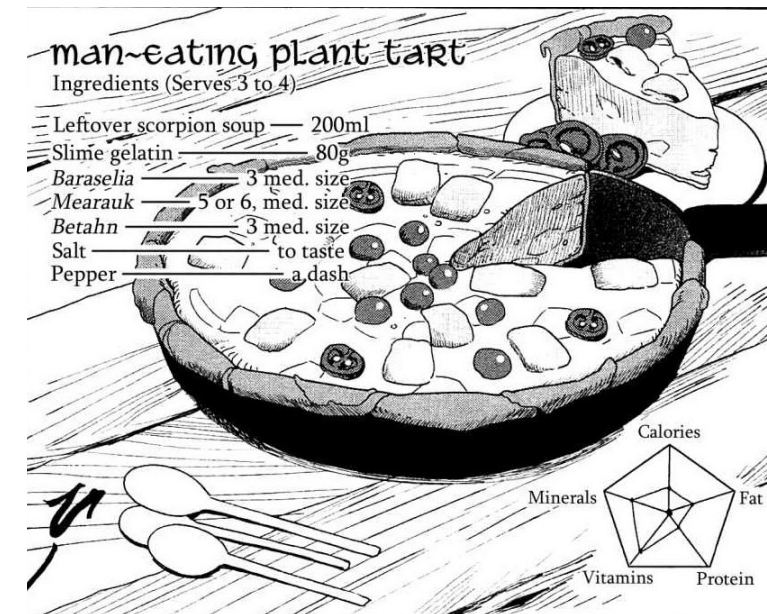
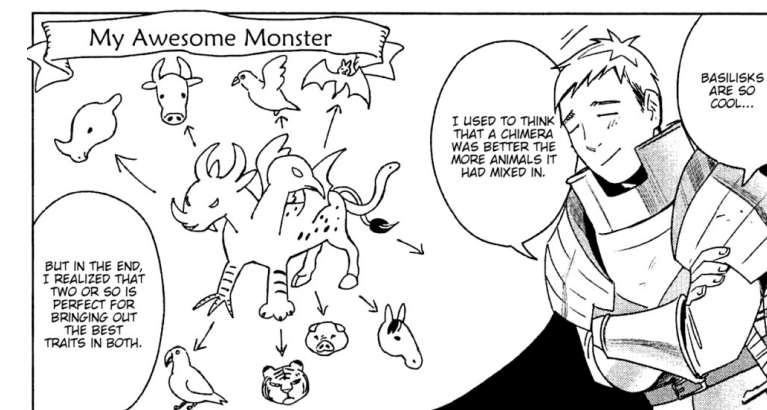
Az élet tehát nem csak móka és kacagás, így a főzőcskézés mellett – olykor éppen amiatt – számos megpróbáltatás éri csapatunkat a kazamatában barangolva. Vannak egészen normális nehézségeik is, mint például egy-két leszakadt testrészelkedéssel.



a „napi betevővel” történő harc során, orkok fogságába esés, vagy éppen egy gyors halálközeli élmény, de a történet vége felé már az egész kazamata jövőbeli sorsa is főszereplőink vállára nehezedik. Számos egyedien kinéző lény bukkan fel a mangában, ezek nagy része pedig legalább félholtta teszi csapatunk tagjait: találkozhatunk slime-okkal, emberevő növényekkel, sétáló gombákkal, alakváltókkal, driádokkal, mandragórákkal, kimérával és persze sárkányokkal is. Kapunk érdekes fun fact-eket is róluk, ami szerencsére egyáltalán nem tűnt erőltetettnek, hiszen általában meg is főzik a szörnyeket, így érthető, hogy ejtenek pár szót a jellegzetességeikről és szokásairól. A mangaka egyértelműen inspirálódott A Gyűrűk Urából vagy éppen a Dungeons and Dragonsból, viszont amilyen mélyen foglalkozik a lények tulajdonságaival és mitológiai eredetükkel, ez egyáltalán nem tűnik simla másolásnak, hanem hozzáadja a saját értelmezését is róluk, ami mégis ismerősnek érződhet az olvasó számára.

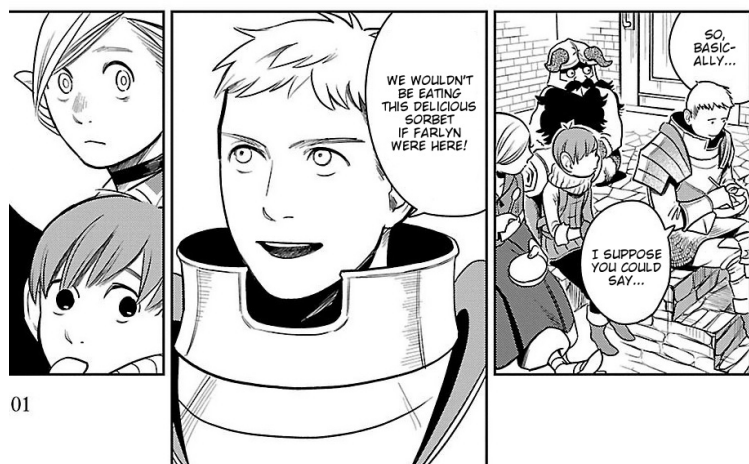
Erősségek

Ami elvezet a történet egyik nagy erősségéhez, ez pedig nem más, mint Kui Ryouko rajzstílusa. Szerintem borzasztóan tehetséges a hölgy (ha ez az eddigi ömlengéséből még nem vált egyértelművé). Nagyon szerettem a karakterdizájnokát, mert tényleg mindenki egyedien néz ki. Minden fajnak, sőt minden karakternek megvan a maga jellegzetességei.





Az alapvető hasonlóságoktól eltekintve fajokon belül is eltérő testalkata, bőr-, haj-, szemszíne van mindenkinek. Ráadásul a mangaka az extrákban eljátszott azzal is, hogy különböző karakterek hogyan néznének ki, ha másmilyen fajúak lennének (mondjuk magában a mangában is volt egy ilyen történetzál, de ott inkább a humorra ment rá és nem az eltérő, mégis hasonló vonásokra). Az is tetszett, hogy maguk az arckifejezések is sokat elárulnak az adott karakter jelleméből



01

vagy érzelmi állapotáról. De a szörnyek is, még ha egyértelműen felismerhetőek más (mitológiai) történetekből, a mangaka a saját stílusát is hozzájuk adta. Vannak benne aranyos(nak tűnő), bizarr, gusztustalan és félelmetes szörnyek is, amelyek ráadásul olyan részletesen vannak megrajzolva, mintha mindjárt leugranának a lapokról. És amit kifejezetten értékelek, hogy nem volt benne felesleges fanservice sem.

A másik dolog, amit nagyon szerettem ebben a sorozatban, az a hangulata. A mangaka nagyon jól navigál a hangulatok között: a történet egyszerre humoros és érzelmes, egy-két ponton kifejezetten drámai is. Rengeteg meglepő és olykor sokkoló vagy épp bizarr dolog történik benne, de mindvégig konzisztens marad. A sztori alapvetően humoros, könnyed hangvétellű, főleg a történet elején. Bár Falin gyakorlatilag az első fejezetben meghal, ez mégsem érződik a hangulaton, hiszen a kazamatákban nem végleges dolog a halál. De ahogy haladnak előre a részek, és egyre több mindent él át a csapat, annál inkább tudatosodik mind a karakterekben, mind pedig az olvasókban, hogy Falin tényleg halott. És lehet nem is lehet feltámasztani őt.

Vélemény

Talán már ebből az áradozásba fulladt cikkből is egyértelmű, hogy nagyon élveztem ezt a történetet. Eredetileg az ideai anime adaptáció

keltette fel a figyelmemet, hiszen három dolgot egyesít, amit szeretek egy animében: ételek, fantasy és slice of life. Voltak elvárásaim, de mindet megugrotta ez a manga, így az *Isekai Shokudou* mellett újabb kedvencet avattam ebben a „műfajban”. Az animeadaptáció történetileg hű a mangához, de szerintem az animáció minősége nem ér fel a mangaka rajzaihoz. Viszont mindenképpen jó kezdetnek tartom, így aki az animét szerette, annak ajánlom a mangát, aminek ráadásul a befejezése is remekül lett megoldva.

Nagyon remélem, hogy Kui Ryouko fog még újabb történeteket készíteni, mert ezzel az egy művel is rögtön a kedvenc mangakáim közé került. Mindenkinek tudom ajánlani, aki egy összetett világgal rendelkező, kedvelhető karakterekkel és izgalmas történetzálakkal operáló, de a drámai pillanatok ellenére is alapvetően humoros, DnD inspirálta kalandba szeretné belevetni magát.



Cím: Dungeon Meshi
Angol cím: Delicious in Dungeon
Mangaka: Kui Ryoko
Év: 2014-2023
Hossz: 14 kötet / 97 fejezet
Értékelés: MAL: 8,51

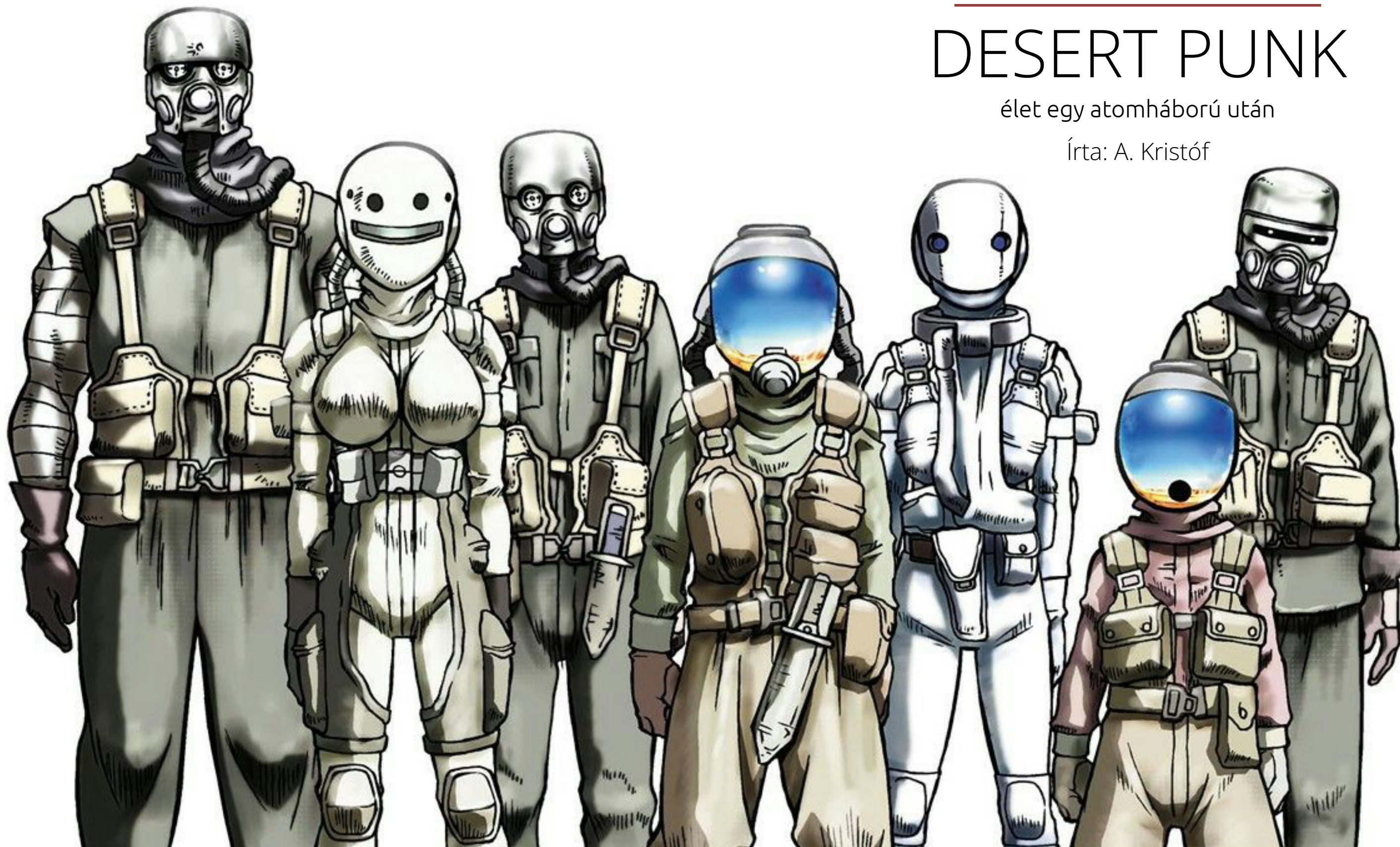


manga

DESERT PUNK

élet egy atomháború után

Írta: A. Kristóf





Bevezető

Ezúttal egy kellemetlen történetet szeretnék olvasásra ajánlani. Kellemetlen olyan értelemben, hogy a cselekmény egy zord és könyörtelen posztapokaliptikus világban játszódik. Ebben a kicsontozott és elpusztult világban próbálnak az emberek úgy-ahogy túlélni. Így nem csoda, hogy a történetben megjelenő társadalom nem épp egy kellemes hely, vagy hogy az általunk megszokott rend és törvények többé nincsenek érvényben. Túlzás nélkül mondhatom, hogy farkastörvények uralkodnak, ahol mindenki mindenki ellen harcol annak függvényében, hogyan hozza a sors. Tehát a manga nem egy séta a parkban, ennek ellenére érdekes, megragadja az olvasó figyelmét.

A történet világa

A manga Japánban játszódik az úgynevezett „Nagy-Kanto-sivatagban”, azaz egy olyan Japánban, amely túlélte egy atomháborút. Erre ugyan csak utalás van, de elég nyilvánvaló, hogy mi is történt. Ebben a világban – amely majdhogynem végtelen sivatag – az emberiség apró „szigeteken” él. A szigetek természetesen az oázisokat jelentik, ahol az életet adó víz megtalálható. Ahogy az várható, könyörtelen harc folyik a kevés elérhető erőforrásért, így a legnépszerűbb szakma (nem mindig önként választva) a zsoldos. A sivatag több kisebb-nagyobb „államra” osztható fel az oázisok mentén, melyek állandó harcban állnak

egymással. Szövetségeket kötnek, ahogy azt a céljaik megkövetelik.

Fontosabb szereplők

Nem meglepő, hogy a manga fontosabb szereplői zsoldosok, akik a bőrüket viszik a vásárra a megélhetésükért. Ebben a szakmában igazán érdemes jónak lenni, mert a túlélési arány nem túl magas azok számára, akik nem talpraesettek. A manga főhőse talán a legagyafurtabb harcos a sivatagban. Joggal mondható, hogy emberünk minden hájjal megkent, amire természetesen szüksége is lesz, ha túl szeretne élni ebben a tévedést meg nem bocsátó világban. Ezenkívül természetesen



tesen a szerencse és az átverés is a fegyvertárába tartozik, így nem minden az, aminek látszik. Ennek ellenére némi szerencse és egy jó hírnév elég ahhoz, hogy főhősünket a manga címadójaként, azaz „sivatagi punk”-nak szólítsák. A történet másik főszereplője egy fiatal lány, aki arról álmodik, hogy egy nap a sivatag „legkeményebb csaja” lesz. Ennek megfelelően a legjobbtól szeretne tanulni, aki természetesen nem más, mint a „sivatag punkja”.

A manga rajzstílusa

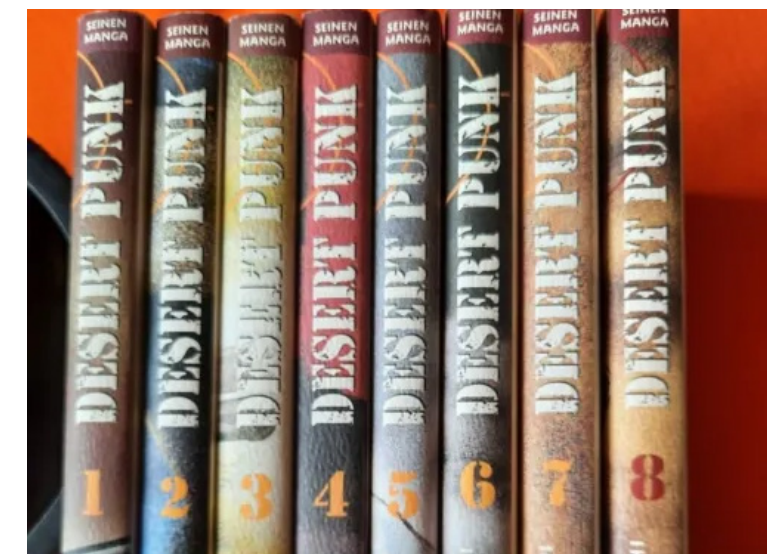
A manga ugyan 2004-ben indult el az útjára, a stílusa mégis inkább a 90-es évekből merített. Míg a karakterek aprólékosan kidolgozottak, a háttér már nem kapott annyi figyelmet. Ennek ellenére úgy gondolom, hogy a manga rajzstílusa tetszetős és könnyen követhető. Ugyanakkor a hiányzó háttér jól illik a sivatagi hangulathoz, hűen tükrözve, hogy a világ puszta és kopár.

Kinek ajánlom

A manga egy jól ismert kategóriába tartozik, szóval elsősorban azoknak ajánlom, akik kedvelik a katasztrófa utáni társadalmak történelmét. Akcióval és fordulatokkal teli, mindezek mellett számos humor és komolyabb témák is helyet kaptak, szóval van miből válogatni mindenkinek. A manga egy befejezett alkotás, így ha valaki elkezd olvasni, nem kell várnia a következő fejezet megjelenéséig, ami valljuk be, egy kellemes dolog.

A manga utóélete

A manga még 2004-ben kapott egy 24 részes animefeldolgozást, így azok, akik inkább az animéket kedvelik sem kell, hogy búslakodjanak. Az anime 7,38-as értékelést kapott a MyAnimeList oldalán, ami nem feltétlenül kevés egy ilyen témájú történetnél (hűen visszaadja a manga világot, ami 7,54-et kapott ugyanezen az oldalon).



Mangaka: Usune Masatoshi

Műfaj: akció, kaland, posztapokaliptikus

Megjelenés: 1997. 08. 05. – 2020. 10. 22.

Terjedelem: 22 kötet





manga

NAUSZIKA – A SZÉL HARCOSAI

a manga, még mielőtt a jól ismert film készült volna belőle

Írta: A. Kristóf



Bevezető

Nem tudom, ki hogy van vele, de én szeretem a kellemes meglepetéseket. Ilyen kellemes meglepetés volt számomra, amikor megtudtam, hogy a Ghibli Stúdió jól ismert filmje, a *Nauszika – a szél harcosai* nem csupán létezik manga formában, hanem igazság szerint első alkalommal mangaként jelent meg (és szerzett hírnevet magának), majd csak ezt követően készült el belőle a film. Lehetséges, hogy ez mindössze nekem meglepő, ugyanis én abból a generációból származom, amelyik a tévében láthatott magyar szinkronos Ghibli filmeket, többek között a *Nauszikát* is. Mint gyerekkori emlék és régóta szeretett film, számomra egy hatalmas meglepetés volt, hogy létezik manga formában is. Olyannyira, hogy úgy döntöttem, írok róla egy cikket.

A történet világa

Itt a megszokottól eltérően egyáltalán nem szeretnék arról beszélni, hogy milyen a történet világa, vagy hogy mire számíthat az olvasó. Teszem ezt nagy magabiztossággal arra alapozva, hogy a cím elég jól ismert ahhoz, hogy az olvasók nagy része már látta. Másrészt, ha valaki mégsem ismerné a történetet, akkor sincs bajban, mert a cikk anélkül is érthető.

A *Nauszika* első ránézésre egy egyszerű történetnek tűnik, ami inkább a fiatalabb, ha nem is kimondottan a gyerek korosztálynak szól. Ez ön-

magában igaz, azonban ahogy minden jó „mese”, úgy a *Nauszika* is tartalmaz rengeteg mondanivalót a felnőttek számára. Ezekről a komoly témákról szeretnék beszélni. Az első és legszembetűnőbb téma a környezetvédelem. A történet egy ökológiai katasztrófa súlytotta világban játszódik, ami a történet jelenéig sem képes feldolgozni, hogyan is történhetett ez meg. Mivel a manga a 80-as években jelent meg (és Miyazaki valószínűleg nem kevés évet dolgozott előtte rajta), nem csoda, hogy a környezetvédelem központi szerepet kapott. Ez az az időszak, amikor az emberiség lassan, de biztosan rádöbbsent, hogy bizony arra a



szintre jutottunk, amikor már a saját környezetünket is befolyásoljuk, és ha nem vagyunk figyelmesek, akkor tönkre is tesszük azt. Ez volt az ózonzás, a klímaváltozás, a fogyatkozó kőolaj és szén erőforrások felismerésének időszaka. A klímaváltozás felismerése mint egy hideg zuhany, sokkolta az emberiséget: egy világszintű pánik söpört végig rajta, mely megmutatkozott minden szinten. Ennek ellenére úgy gondolom, hogy Miyazaki műve nem túloz, amikor a klímaváltozásról és az ökoszisztémák törékenységéről beszél. A *Nauszika* nagyszerűen mutatja be, hogy milyen könnyű az ökoszisztémák kényes egyensúlyát felrúgni, és

utólag mégis milyen nehéz visszaállítani. Ez az időszak rátette a bélyegét a *Nauszikára*, ugyanis az alkotás (és később a film) egy hatalmas figyelmeztetés mindenki számára, aki úgy gondolja, hogy a környezetvédelem csak egy politikai fogás (nem véletlen, hogy a film a WWF, World Wide Fund for Nature ajánlásával jelent meg).

A másik nagy téma az alkotásban, a háború. A két téma természetesen egybefonódik. Ahogy a világ egyre élehetlenebbé válik, úgy a konfliktusok is egyre gyakoribbak és pusztítóbbak lesznek.





Ismét egy olyan figyelmeztetés a műből, mely egyrészt beteljesedni látszik, másrészt pedig egy gondolat, amelyen el kellene töprengenie mindenkinek. Ez a jelenség napjainkban jól látható azokon a helyeken, ahol az ökoszisztémák a legjobban sérültek, például a Szahara vidékére, ahol a legjobban fejlődő iparág, a fegyvercsempészet. De a Nauszika nemcsak egy figyelmeztetés a háború veszélyeire, hanem egy jól megfogalmazott háborúellenes film is. Ez a téma gyakran megjelenik a második világháború utáni Japánban, érthető okoknál fogva. Természetesen a történetben számos egyéb téma is helyet kap, ezt a kettőt azonban mindenképp ki akartam emelni.

A manga rajzstílusa

Úgy hiszem, itt kell a legkevesebbet írnom, ugyanis a manga a már világszinten ismert Miyazaki stílusban készült, mely később alapjául szolgált a filmnek is.

Saját vélemény

A manga azok közé tartozik, amelyeket különösen kedvelek. Mivel annak ellenére, hogy a történet viszonylag egyszerű, mégis sikeresen továbbad mély és komoly témákat. Továbbá a cselekmény jól megírt, fordulatos és tele van kreatív ötletekkel. A történetbe Miyazaki úgy tudta átvenni a mi világunkat, hogy az nem okozott nagy elütést: habár a Nauszika teljes mértékben a fantázia



műve, mégis tisztán tükrözi vissza a valóságot, és annak problémáit. Ezenkívül Miyazaki történeteiben gyakoriak az erős női szereplők, amit én egy pozitív dolognak találok, ez természetesen a Nauszikában is így van. Végezetül ez ugyan csak a filmre érvényes, de a zenei kíséret is egy nagy plusz az alkotásban. A zenei aláfestést Hisaishi Joe-nak és Hosono Haruominak köszönhetjük. A két zeneszerző későbbi Ghibli munkákban is részt vett. Én személy szerint nagyon élvezem a munkáikat, és úgy gondolom, hogy lényegesen hozzájárultak a Nauszika film minőségéhez és sikeréhez.

A történet utóélete

Ha nem tévedek, a történet utóélete sikeresebb és ismertebb, mint a manga. Az 1984-ben készült film jól ismert, számos nyelven készült hozzá szinkron, és klasszikus Ghibli filmnek számít. Itt szeretném megjegyezni, hogy bár a film hamarabb került forgalomba, mint ahogy a Ghibli Stúdió meg



Hisaishi Joe



Hosono Haruomi

lett alapítva, mégis a Ghibli forgalmazza napjainkban, szóval úgy gondolom, hogy tekinthetünk rá Ghibli filmként. Ez különösen igaz, ha szem előtt tartjuk, hogy Miyazaki jól ismert stílusában készült.

A mangához számos kiegészítő anyagot adtak ki, amelyeket meg lehet vásárolni, ha valaki teljesen oda és vissza van a Nauszika világáért. Habár a manga annyira nem ismert nálunk, Japánban mégis közkedvelt, ahol 17 millió példányt sikerült eladni belőle.



Mangaka: Miyazaki Hayao

Japán név: Kaze no Tani no Nausicaä

Műfaj: akció, kaland, dráma, háború, környezetvédelem, fantázia stb.

Hossz: 7 kötet

Megjelenés éve: 1982. 02. – 1994. 03.





manga

OLVASSUNK DANMEI MANHUÁT! 2.

Nehézségek és ajánlók

Írta: Catrin



Folytatva az előző számban megkezdett rovatot, rátérek a webmanhuák ajánlására. Előtte azonban időzzünk pár fontos infón, ami szorosan kapcsolódik a korábbi cikkben ajánlott applikációhoz.

Megszűnt a Bilibili Comics

Pechemre túl későn írtam meg róla a múltkorai bemutatót, a magazin megjelenése utáni napon ugyanis szomorú hír fogadott: a Bilibili Comics már csak február végéig működik. Nem lett nyereséges az official angol manhua bizniszük, sajnos így jártunk. Emiatt az előző számban felvázolt ötletemet is kénytelen vagyok elengedni, tehát hogy elsősorban azért ajánlok bilibilis manhuákat, mert azt hivatalosan jó felületen és ütemben lehet követni. Mivel ez már irreleváns, így marad a többi

Shut Down Notification!

We regret to inform you that due to a change in our strategic direction, we will terminate our online comics service ("Comics Service") on 29 February 2024. After this time, you will no longer be able to log in to our Comic Service or access Digital Content (including comics) on our Comics Service.

[Learn More](#)

manhuás-mangás platform, illetve a fanok által fordított lehetőségek. Akár a hivatalos oldalakat, appokat, akár a kalózverziókat nézzük, annyiféle manhuagyűjtő felület van, hogy nem húznám az időt ezek bemutatásával. A Bilibili Comics kapóra jött múltkor, de a többi helyett inkább rátérnék a konkrét ajánlókra.

Ami pedig a rovatban következő manhuákat illeti, emiatt a szerencsétlen változás miatt már eleinte sem fogok ragaszkodni a csak bilibilis címekhez (persze többségében az lesz). Amihez pedig találok másik hivatalos felületet, annál igyekszem ezt linkelni, illetve a többféle angol címfordítást feltüntetni, a teljesség igénye nélkül. Fontosnak tartom egyébként, hogy a rovatban az angol címeket használjam elsődlegesként a kínai változatuk helyett, mert így könnyebben beazonosíthatók (noha a japán címeknél még mindig a japán változat a mániám).

Danmei manhuák vs BL mangák

A rovat első cikkében már említettem, hogy az ajánlott danmei művek többnyire mind webmanhuák lesznek, amik megjelenésre a koreai webtoonokra hasonlítanak. Tartalmukról azonban még nem volt szó, azon kívül, hogy a boys love műfaj kínai képviselői. A danmei manhuák egy része, hasonlóan a danmei regényekhez jellemzően összetettebb cselekménnyel rendelkezik, ellentétben a japán felhozattal. Utóbbinál gyakori, hogy történeteik jelentős része a fiúk közti kapcsolatra



fókuszál, akár sulis, akár munkahelyi, akár maffiás, akár milyen más közegben. Cselekményük egyszerűbb, a hangsúly szinte végig a romantikán és/vagy a szexuális együttléteken van. Ritkábbak a terjedősebb, összetettebb történetek. A koreai BL-nél szintén hasonlóan tűnik a helyzet, de eddigi tapasztalataim alapján szeretnek a japán művekhez képest még durvábbak, drámaibbak és szentimentálisabbak lenni.

A kínaiaknál tehát jellemzőbb, hogy a főszereplők romantikája nem mindig dominál, mert egy komplexebb sztori szegmense. Ez az a tulajdonsága a danmeinek, amiért sok BL fan könnyedén belehabarodott: hosszabb, színvonalas történetek, homoszexuális főszereplőkkel. Előnye ennek, hogy nincs különbségtétel, sokszor egyáltalán nem csinálnak belőle ügyet, hogy férfiak románcáról van szó; úgy működnek ezek a sztorik, mint bármelyik hetero-főszereplős történet; hátránya,



hogy kevés mű foglalkozik ténylegesen a melegket, queereket érintő problémákkal. Az persze igényfüggő, épp mennyire szeretnénk idealizált világokról vagy valós gondokról olvasni, de azért örömteli, hogy sok-sok kínai műben is teljesen elfogadott és természetesen ábrázolt a meleg közötti házasság.

Persze önmagában az, hogy valami nagyobb körítést, érdekesebb közeget vagy alapsztorit kap, még nem jelenti azt, hogy jobb mű lenne, mint pl. egyszerűbb japán társai. A danmeiek között is vannak bőven egysíkúbb, unalmasabb művek és agyonhasznált klisék. Rengeteg köztük a hasonló, ismétlődő elem, hát még a rajzolásokban. De ezektől a hibáktól eltekintve egészen színes közegben találhatjuk magunkat, ha belevágunk az olvasásukba, amihez a kínai kultúra újdonsága is hozzájárul. És természetesen én is fogok nem egy sablonosabb, romantikára fókuszáló sztorit említeni.



Cenzúra és balsors

Az ajánlások előtt fontosnak tartom, hogy egy kicsit a manhuák cenzúrázásával is ismerkedjünk. Mivel Kínában szigorúak a törvények, így a manhuákban kénytelenek kisebb-nagyobb mértékben kitakarni a csókjeleneteket, meztelenkedéseket, szexuális aktusokat. Néhány évvel korábban ez még azt jelentette, hogy a csókokat a kevésbé népszerű címeknél (de néha másoknál is) még teljesen bevállalták, nemi szerveket pedig nem mutogattak, de azért minden más (pl. pozíció, pucér felsőtest) jól látszódt. Mostanra azonban folyamatosan szigorítottak, így sokkal nagyobbak a kitakarások és panelvágások. Persze kínai manhuaplatformonként eltér, mennyit vállalnak be: pl. látszódnak-e az arcok, és csak

egy lepke takarja ki a csókolózó ajkakat, vagy egy teljes virágkarnevál van a szereplők feje helyén... Minél népszerűbb egy cím, annál jellemzőbb a nagyobb cenzúra, elvégre ezek szúrnak szemet először az ellenőröknek. Bár erre is láthatunk bátor kivételeket.

Ezek után jöhet a kérdés: miért olvassunk ilyen agyoncenzúrázott cuccokat, ha ott vannak a látványosabb, jól bevált japán és koreai társaik? Nos azért, mert:

1. Vannak kiskapuk: bár a hivatalos kínai oldalakon nem (vagy csak a rejtettebb részükben), de más egyéb módokon a szerzők meg szokták osztani az eredeti, cenzúramentes rajzokat is, amiket ha szerencsénk van, a tajvani és az angol változatokban (akár hivatalos, akár rajongói for-

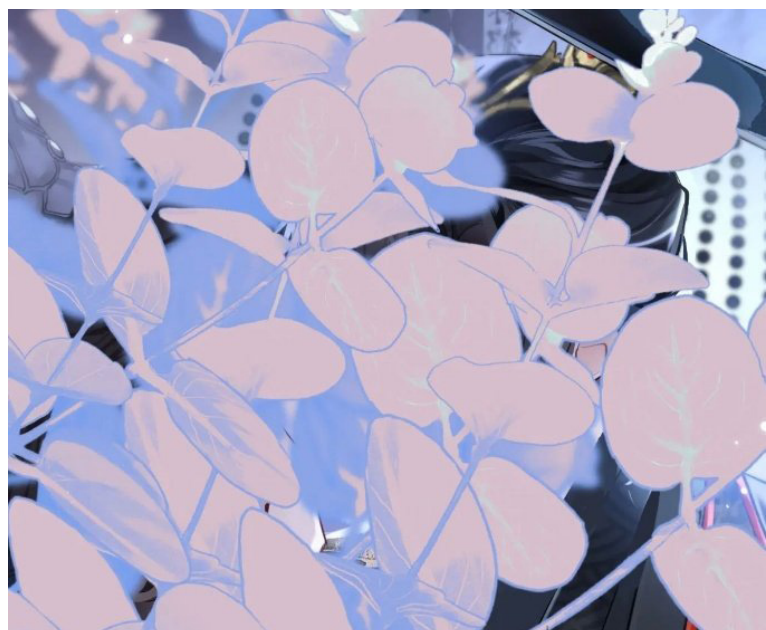
dítás) át is vesznek. Ha pedig nincs ilyen szerencsénk, akkor keresgelnünk kell ezeket a képeket, de egész jó arányban rájuk lehet bukkanni.

2. Nincs mindenhez teljesen megrajzolt verzió, de nem is mindig szükséges, a sztorinak és a rajzolt szögeknek/sejtetésnek köszönhetően, a kitakartabb jelenetek is szépen működnek, időnként akár izgalmasabban, mint erotikusabb társaik. Ettől függetlenül nem méltatom ezt az általános megoldást, és semmiképp sem tartom jónak a cenzúrázást. Reménykedjünk, hogy idővel eljutnak majd a danmeiek is egy sokkal megengedőbb közegbe, nemcsak nemzetközi szinten, hanem hazájukban is.

Ami pedig az alcímben írt „balsors”-ot illeti, másik nagy probléma még a danmei manhuáknál, hogy ha nem elég sikeresek, akkor elkaszálják

őket. Sajnos sok cím marad így félbe vagy összecsapva. Még rosszabb, ha valamit azért nem folytatnak (legtöbbször regényadaptációk esetében), mert a rajzoló nem bírta a kínai olvasók végtelen kritikáját, ami sokszor már túlzó mértékeket ölt, megbetegítve ezzel az alkotókat. (Akik egyébként sokszor nagyon is jól rajzolnak, csak nem érnek fel a cselekményvezetéssel, panelkezeléssel vagy stílusukkal a rajongói elvárásokhoz.) Jellemző megoldás még, hogy nem szakítják félbe az így járt manhuákat, hanem lecserélik az artistot, és más rajzstílussal folytatják tovább (netán kezdik előlről) az adaptálást. Sajnálom azokat a rajzókat, akik így járnak. Original manhuáknál sokkal megengedőbb, akár a kiadó, akár az olvasótábor, így sokkal kezdetlegesebb és összecsapottabb stílussal dolgozó alkotók művei egészen hosszú ideig futhatnak.

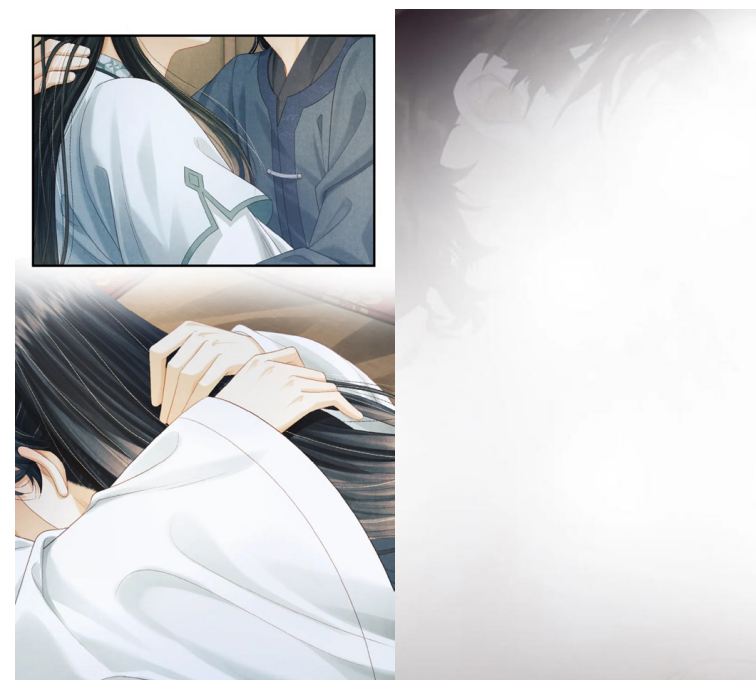
Ennyi kritika után még mindig azt mondom, hogy érdemes ismerkedni a danmei művekkel. Minden ajánlómban igyekszem 4+1 címet röviden bemutatni/véleményezni. Időnként talán közös lesz bennük valamelyik szerzőjük vagy témájuk, de igyekszem mindig két-két befejezett és még futó címet, illetve két-két modern és történelmi címet hozni. Műfajukat tekintve vegyesen lesznek kultivációs, slice of life, stb. történetek, és szintén vegyesen adaptációk és original művek. Illetve szeretnék mindig +1 olyat is megemlíteni, amit kevésbé ajánlanék. Például azért, mert sajnos befejezetlen maradt, vagy mert nekem nem tetszett.



cenzúrázott csók



eredeti rajz





Ajánlók

Pixiu's Eatery, No Way Out regényadaptáció

Címváltozatok: Pixiu Bistro: One Way Entry; Pixiu Restaurant, Only In but Not Out; I became single after picking up a male ghost
Kínai cím: eredeti: Pixiu Fanguan, Zhi Jin Bu Chu, manhua: Jian Dao Nan Gui Hou Tuodan Le
Készítők: eredeti író: Hai Jingluo, manhua alkotó: Jiu Aoao
Hossz: 147 fejezet, lezárt
Év: 2021-2023
Műfaj/téma: urban fantasy, kínai mitológia, démonos-istenes-szellemes, vígjáték

Egy nap, miközben ment kidobni a szemetet, a démon Pixiu ölébe esik egy szellemsrác. Pixiu rendkívül erős és indulatos jellem, emiatt sokszor küzd azzal, hogy majd megsül a saját testhőmérsékletétől, pláne nyáron, amikor ömlik róla a víz. Wen Xi, a szellem alakjában azonban rendkívül hideg formát ölt, ami jobbkor nem is jöhetne a forrongó démonnak, aki így magánál tartja az újdonsült jövevényt. Ezzel Wen Xi beköltözik Pixiu éttermébe, egyfajta személyes hűtőtestként, amit a démon szétölelgethet, ha épp hidegre vágyik. Persze hamar kiderül, hogy a sors vörös fonala egyébként is összeköti őket, így idővel a jégpárna üzemmódból érzelmesebb kapcsolatba váltanak át.



A Pixiu végig egy könnyed, humoros történet, ami remekül ötvözi a mai internetes világunkat a kínai mitikus lényekkel, és Wen Xi emberi korszakának történelmi közegével. Utóbbi nem hangsúlyos, de eleinte mókásan anakronisztikus. A főszereplők kapcsolata bár tapadónak és rámenősnek hangzik, valójában lassan alakul, és eleinte inkább csak fanservice és paródia jellegű. Pixiu tényleg egy magának való, kapzsi, pénzhes démon, aki látszólag nem foglalkozik emberi érzelmekkel, ugyanakkor a történet egyik legnagyobb poénforrását adja szinte mindegyik megmozdulása. Wen Xi pedig egy okos, számító férfi, aki alkalmazkodik a démon hülyeségeihez. Rajtuk kívül megismerhetjük az étterem alkalmazottait és további isteneket, szellemeket, mitikus lénye-

ket, akik érdekesen olvadtak be a mai hétköznapokba. A történet során több konfliktus és ellenfél felbukkan, illetve az is kérdéses, hogy Wen Xi reinkarnálódhat-e, de minden apró bonyodalom igazából a humort és a sok-sok karakter megismerését színesíti. Egy kedves és szórakoztató utazás, miközben Pixiuek románca is szépen alakul, a történet fele körül össze is jönnek.

Szerencsére a manhua nemrég befejeződött, és végigadaptálta az eredeti regény cselekményét (106 fejezet + 3 extra). A regény angol fanfordítása még tart, lassan a közepénél jár, de az eddigiek alapján elmondható, hogy a manhua nagyon hűségesen adaptálja a sztorit. Nekem eddig képregényformában kicsit jobban is tetszik, mert a sok-sok móka vizuálisan még jobban működik. Noha az alapműben is kiválóak a terjengőbb gondolatok és hülyeségek.

A rajzolását végig precíz és élénk színek, szép szerkesztés, részletes hátterek jellemzik, és nagyon kedvelem a karakterdizájnt is, mindenki egyedi és jól elkülönül látványra is. (Bónusz a mókás pólofeliratok.)

Ez a danmei manhua lett az egyik kedvencem, ezért is kezdtem vele az ajánlót.

Értékelésem: 8/10

AniList: 84%



Intoxicated regényadaptáció

Címváltozatok: Addicted to the Liquor; Drowning in the Wine

Kínai cím: Ni Jiu

Készítők: eredeti író: Nai Kou Ka, manhua alkotó: Yi Zhi You Zi

Hossz: 111 fejezet, a napokban ért véget, az angol fordítás még fut

Év: 2021-2024

Műfaj/téma: modern, isekai, slice of life, dráma, omegaverse, férfi-várandósság, gyereknevelés

Shen Tingwei egy omega férfi, aki a történet elején váratlanul transzmigrál a mi átlagos világunkba, ahol nincs ABO társadalom. A feromonjaitól megrészegült Tingwei végül egy éjszakára elcsábítja a segítségére siető Lian Juét. Utóbbi egy magányos, gazdag férfi, aki persze mit sem tud róla, hogy a másik képes teherbe esni, így nem is törődik ennek lehetőségével. A nagyobb probléma az, hogy Tingwei sem törődik vele, bár nem tudhatta, hogy egy átlagos embertől is lehet gyermeke. Hamar kiderül, hogy várandós lett, amit később nem titkol Lian Jue előtt, aki döbbenet fogadja a hírt. Szerencsére (az időnkénti mogorva látszata ellenére) kedves, gondoskodó férfi, aki egy megbízható magánorvossal megvizsgáltatja újdonsült párját, és persze beköltözteti Tingweit saját otthonába, ahol egyébként már egyedülálló apaként nevel egy kisfiút.



Ez az egyetlen ABO témájú manhua, amit követek, mert bár az omegaverse ritkán érdekel, kíváncsi voltam egyre, ennek pedig szimpatikus volt a karakterdizájnya. Szegény-gazdag és teherbe esős témájában elég sablonos, de érdekelt, hogy viszonyul Lian Jue a dolgokhoz, és hogy fűződnek szorosabbra az érzelmeik, nemcsak a gyerekvállalós döntés felelősségének kérdése miatt. Kedves és néha bugyuta slice of life-jukat Lian Jue bosszantó, szappanoperás családja nehezíti meg időnként. Itt nagyon más bonyodalomra nem kell számítani ezen, és Shen Tingwei várandósságán kívül. Lian Jue fogadott kisfia is nagyon aranyos, az ő háttérét is megismerhetjük, és jó látni, Tingweijel milyen hamar megszeretik egymást.

A rajzolása ennek is szép, jól szerkesztett. A manhua a napokban ért véget (pedig ezt még futó címként terveztem ajánlani), és elvileg végigadaptálta a regényt (92 fejezet + 7 extra). Az angol fordítása még mindkettőnek folyamatban.

Ezt egy kifejezetten klisésebb, modern sztorira hoztam példaként, sablonos főszereplőkkel, de kedves momentekkel, és néhány komolyabb lelki/családi problémával. ABO fanoknak ajánlott.

Értékelésem: egyelőre 6/10, de a végére ez még változhat.

AniList: 74%

Dear Boy, You Dropped Your Integrity! original manhua

Kínai cím: Shidi Ni Jiecao Diao le

Készítők: író: Ling You Jia,
rajzoló: Qianli Huangsha

Hossz: 165 fejezet, lezárt

Év: 2019-2022

Műfaj/téma: harcművészet, történelmi fantasy, vígjáték, nyomozás

Pei Zhuopei, a kolduszekta fiatal tanítványa csatlakozni szeretne az Ace Detective Court csapatához, hogy kiderítse a saját múltját, az elfeledett emlékeit és a rémálmai mögött húzódó igazságot. A nyomozócsapat egytől egyig bishounenekből és bishoujókából áll, így Zhuopei nem menekülhet rámenős hatásuk elől. A hideg szépfiú, Yao Sheng

lesz a partnere, akivel több alkalommal álruhát ragadnak, hogy felgöngyölítsék az egyre nehezebb ügyeket, ami akár a császári családot is érintheti. Közben Zhuopei (és még pár fontosabb karakter) múltjára is fény derül, a végére fokozatosan tágítva az események ok-okozatát és misztikus vonalat.

A történet eleinte fanservice-vígjáték, és ahogy haladunk előre, úgy lesz időnként egyre drámaibb. A karakterek között elég sok az állandóan flörtölő, kacérkodó típus, akik akár Peire, akár egymásra is, ha kell, ha nem, rányomulnak. Ezzel részben a poént, részben az erotikus vonulatot erősítve. De Pei Zhuopei és Yao Sheng kapcsolata közben fokozatosan alakul, egy ponton a vártnál talán nagyobb léptékekben, amit sajnós egy „amnéziás” klisé követ. Nem szeretem a sokáig húzódó félreértéseket, pláne, ha még tetőzik is, de idővel minden megoldódik itt is, és tisztázák a karakterek egymás iránti érzelmeiket. Bár a személyiségük elég ellentétes, működik a kémia közöttük. Egészen sok emiatt a flörtölős attitűd miatt az erotikus jelenet, de a nyomozásokon és a fantasy elemeken is elegendő hangsúly van.

A rajzolás egyedi és tetszetős, a mellékszereplők is igazi egyéniségek, a ruhák és frizurák kezelése változatos, a szexi momentek kellően merészek, és egészen érdekes, ahogy a rajzoló a karakterek ajkait hangsúlyozza. Mókás még a vizualításban a sok-sok mangás utalás, akár a shoujo elemekre, akár a grimaszokra gondolunk, az artist gyakran reflektál a jól ismert japán stílusokra, emelve ezzel a vígjátékos hatást. Igazán jó, képre-



gényes léghört áraszt így a Dear Boy. Kár, hogy a történet egy-két fárasztó, szappanoperás húzása, és a végén kissé nehézkesen érkező happy end rontanak kicsit az összképen.

Egyébként egy befejezett, kerek, szórakoztató manhua, néhány tabutémával, és komplexebb háttérrel, mint azt elsőre hinnénk. De kimeríti a misztikus-nyomozós mangák kliséit is.

Bár a mostani válogatásban ez az egyetlen, ami original mű, nem pedig regényadaptáció, a későbbiekben is sok hasonlóra számíthatunk.

Értékelésem: 6/10 (a túlhúzott hülyeségei és kissé keserűes zárása miatt)

AniList: 72%



Dumb Husky and his White Cat Shizun regényadaptáció

Címváltozatok: 2ha; Erha; The Husky and His White Cat Shizun/Master/Teacher

Kínai cím: Erha He Tade Baimao Shizun

Készítők: eredeti író: Rou Bao Bu Chi Rou (Meatbun Doesn't Eat Meat),
manhua rajzolók: TuSiMaoBing, Y3P (20. fejezettől), Popo/Villa (31. fejezettől)

Hossz: 70+ fejezet, még fut

Év: 2021-

Műfaj/téma: kultiváció, történelmi fantasy, reinkarnáció, második esély, kaland, dráma



A kultivációs világ zsarnok császára, Mo Ran miután mindenkit lemészárolt maga körül (elvesztve így gyűlölt mesterét), öngyilkos lett. Lelke azonban visszakerült a 16 éves kori testébe, amikor még boldog fiataként, büszkén tanult Chu Wanning szárnyai alatt. Mo Ran így egy második esélyt kapott az élettől, és szépen sorban felderíti, mi taszította előző életében őt sötétségbe. Rá kell jönnie, hogy Chu Wanning iránt érzett utálata mindvégig téves volt, közben pedig a kultivációs világot is kénytelenek megvédeni a pusztulástól.

Az Erha eredeti regényéről (311 fejezet + 39 extra) már volt cikkünk korábban a magazinban ([AM 67.](#)), és MXTX művei mellett ez a leghíresebb danmei cím. A regény hivatalos angol és magyar kiadása is folyamatban van, [magyar fanfordítása](#) pedig néhány extrát leszámítva befejeződött.

Aki szereti MXTX történeteit, az Meatbun regényeinek is bátran adjon esélyt. Utóbbi stílusa drámaibb, erotikusabb, a cselekmény tekintetében pedig szereti húzni, bonyolítani, és hatásos összefüggésekkel tálalni az eseményeket. Szintén szereti a problémásabb, antihős figurákat, igyekszik a szereplőit sok-sok hibájuk ellenére megszerettetni az olvasókkal, ami jól is megy neki. Annak ellenére, hogy én a műveiben sok mindent már fárasztónak és túlzásnak tartok, elismerem, hogy a világépítése, a characterszálak mozgatása, és az érzelmek megjelenítése nagy erőssége. Mindenképp izgalmas és szórakoztató történetre számíthatunk, ha belekezdünk egy Meatbun regénybe.

Ami a manhua verziót illeti, szépen, lassan halad, így ebben a formában nehezebb kivárni a

történet részletes összefüggéseit. Sajnos a rajzolása sem egységes, eddig három artist váltotta egymást, és állítólag a mostani is távozni készül a projektből. Nincs könnyű dolguk egy ilyen hosszú regény adaptálásánál. Szomorúan, de én is elismerem, hogy az első művész stílusa tényleg nem volt elég jó választás egy ennyire népszerű történethez, túlságosan egyforma arcokat (és frizurákat) rajzolt az összes fontosabb karakternek. A második és harmadik artist karakterdizájnya egészen hasonlít, így náluk már kevésbé volt zavaró a váltás. Sajnálom, ha most a 72. fejezet utáni szünetet követően ismét egy új stílust kellene megszoznunk, mert a jelenlegi színvonalas és részletes. A Popo/Villa/Re-Vendur neven futó rajzoló több másik regényadaptációt is készít (*The Falling Mer-*

man, Haven't Seen You For Years), amiket szintén szeretnék majd elolvasni.

Érdekesség, hogy bár a manhuafejezetek hűségesen követik a regény cselekményét, így romantikus/erotikus jelenetre még alig számíthatunk, a készítő mégis, egyfajta extra hozzáférésként néhány későbbi szexibb RanWan jelenetet is elkészítettek már az olvasóknak. A manhua-hoz pedig már most töménytelen mennyiségű merchandise készült.

Ez az ajánló máris példa a nem bilibilis címekre, az Erha manhua eredetileg a Kuaikanon fut, és úgy tudom, eddig még nincs hivatalos angol licensze.



A regényt ismerőknek és a komplexebb, terjedősebb, kultivációs történetek kedvelőinek érdemes ezzel a kissé változatos adaptációval is ismerkedniük. Sajnos a cselekménye még kb. csak a teljes sztori hatodánál jár.

Értékelésem: eddig kb. 6-7/10.

AniList: 83%

Kevésbé ajánlott

Black Lotus regényadaptáció

Címváltozatok: I'm His Devious Romeo; He Said I Am Black Lotus; Cruel Love

Kínai cím: Ta Shuo Wo Shi Hei Lianhua

Készítők: eredeti író: Bei Zui Shi Yu, manhua rajzoló: Mu Muxi

Hossz: 178 fejezet, lezárt

Év: 2020-2022

Műfaj/téma: modern, dráma, félreértés, toxikus kapcsolat, gazdag család, zene

Wen Nian'nan és Gu Yansheng (érdek)házassága sosem működött, Nian'nan hiába szereti, csak egyre több megvetést és fájdalmat kap Yanshengtől, így végül elválnak. Azonban mire Yansheng rájön az igazságra, és tisztázná a korábbi félreértések miatti vállalhatatlan viselkedését, addigra már Nian'nan kiábrándul belőle, és ő lesz az, aki teljesen elutasítja a férfi közeledését.

Ez a történet pont annyira bosszantó, mint amennyire hangzik, sőt rosszabb! Ez a Gu srác rendkívül utálatos és idióta karakter, így csak a szappanoperára és a bunkóból kedves pasi klisékre vágyóknak érdemes ebbe a danmeibe belevágni. Nian'nan egyébként kedvelhető karakter, egy zeneszerző zongorista, bár neki is vannak fárasztó hülyeségei. Az viszont egészen jogosnak érezhető, ahogy később ő viselkedik az „exférjével”. A cselekményben végig megy a kavarás, akár a munkájuk, akár a családjuk körül, és persze megjelenik pár egyéb jelölt is „románc” fronton, akik tovább rontják az egyébként sem jó helyzetet.

Az eredeti regényt (246 fejezet + 19 extra) sem tartják sokra, egyelőre én csak beleolvastam,



hogyan tudjam, miben tér el a manhua befejezése. Az adaptáció ugyanis végigviszi a sztorit, de (SPOILER) nem hozza azt az erőltetett happy endet, mint a regény. Eredetileg ugyanis a barom Yanshengnek végül sikerül visszaszereznie Nian'nant, aki olyannyira megbocsátja a régi sérelmeket, hogy összeházasodik vele. Mivel ez sok olvasónak nem tetszett, így a manhuának inkább nyitott véget írt a szerző, aminél tesznek egy apró lépést a békülésük felé, de azt is beleláthatja bárki, hogy már nem fognak ismét összejönni.

A sok baromság mellett a lelki problémák és a megbocsátás témája egyébként egész érdekesen működik a manhuában, de csak annak érdemes elolvasni, aki vállalja az ezzel járó szenvedést.



Ízlés kérdése meg körülmény függő, de én az ilyen toxikusabb sztoriknál is legtöbbször megbocsátás párti vagyok... ha már ennyi fejezetet végigszenvedtem. De csak mert fikció, és mert nem írtak jobb alternatívát!?

A rajzolást illetően az arcok is kellően uniszimpatikusra sikerültek, ahol szükséges volt, egyébként átlagos/gyengébb a vizualitás.

Értékelésem: 6/10, mert guilty pleasure, de jó szívvel nem ajánlom.

AniList: 62%

Így az első ajánlóknál feltűnhetett, hogy a Pixiu kivételével nem a számomra legjobb címeket hoztam. Ennek az az oka, hogy egyrészt szeretnék egy-egy számban minél változatosabb ajánlókat írni (és későbbre is hagyni a kedvenceimből), illetve, hogy valamennyire szigorúnak tartom a pontozási szokásaimat. Szóval senkit ne rettentessen el, hogy nálam „csak” 6/10 egy cím. Ha felkeltette az érdeklődésedet bármelyik, kezdjétek bele!

A következő számban ismét 4+1 ajánló várható.



live action

KINGDOM III FLAME OF DESTINY

Írta: Hirotaka





A Kingdom franchise a nyugati ismeretlensége ellenére szép karriert fut hazájában, új kötetei sorra ott trónolnak az eladott mangák top10-es listájában, és tavaly szeptemberben elérte az összesített 100 millió eladást. Ezzel bekerült a top20 legtöbb eladott mangák közé. A 2006 óta futó mangát egy nagyobb kihagyással 2012 óta adaptálják animé-re, 2019-től pedig live action filmek formájában is követhetjük a kalandot. Ehhez jön még a rengeteg termék collab és merchandise-ok egész sora. Mi is írtunk szinte minden eleméről, az animéről (*AniMagazin 26.*), a mangáról (*AniMagazin 52.*) és a két live actionról (*53. és 71. szám*). Most pedig jöjjön a harmadik rész ajánlója. Aki pedig még nem kezdte el ezt a Kína hajnalában játszódó igencsak harcdús címet, mindössze 71 kötet (788 fejezet), 135 anime epizód és 3 live action film áll előtte...eddig. Igazán nem sok, egy délután alatt megvan. XD

Infóadag

A Kingdom: Unmei no Honoo (Kingdom: The Flame of Destiny) címre keresztelt harmadik rész tavaly nyáron került a japán mozikba, és ahogy a többit, ezt is csak belföldön adták. Azóta Netflixen fent van a film, de itthon sajnos nem tudjuk megnézni.

Ahogy az első két film, úgy Shinék harmadik kalandja is „bankot robbantott”. Öt hétig ült a legnézettebb mozifilmlista élén, maga mögé utasítva Miyazaki Szürke gémét, és végül több mint

5,5 milliárd jent (38 millió dollár) kalapozott össze a kasszáknál, ezzel pedig a legjobban kereső japán film lett, és a második legjobban teljesítő a három közül.

Mivel ez a film az előzőnél érdekesebb arc-ot dolgoz fel, nem meglepő, hogy a japánok nagyobb lelkesedéssel tódultak a mozikba. Ennek megfelelően idén nyáron már érkezik is a negyedik film, ami lezárja a harmadik sztoriját. Szóval nyugodtan kijelenthetjük, hogy a japánok úgy gyártják a Kingdom filmeket, mintha nem lenne holnap.

A történettel nem vesződnék, olvassatok el a már linkelt írásokat. Bár az anime már megérne egy reboot cikket. Hiszen 2020-ban, 6 év után folytatták az adaptálást, igazán remek minőségben.

Flame of Destiny

A film a 108. és 173. fejezetek közötti Battle of Bayou arc első felét adaptálja. Ebben a történetívben Zhao megtámadja Qint, és több falut/



várost elfoglal. A védekezést eldöntő csatára, mindenki meglepetésére a híres-hírhedt Ouki tábornok jelentkezik, akit személyes indíttatások is vezérelnek. Sajnos az már nem került részletezésre, hogy miért, de reméljük, a következő filmben kerül adaptálásra ez a rész.

Továbbá ez fontos fordulópont Shin katonai karrierjében, hiszen Ouki megalapítja a Hi Shin Unit-ot, amivel Shin ténylegesen vezetővé válik (Kyou Kai pedig a helyettese), és elindulhat a tábornokká válás útján. De a tényleges csata előtt Ei-Sei múltjába is betekintést kapunk.



Természetesen ennél a filmnél is történtek változtatások a mangához képest, a forgatókönyv írásába újra besegített a mangaka, Hara Yasuhisa.

Az első két filmbe nem fért bele, de most került bemutatásra Ei Sei múltja, hogy menekítették haza Qinbe. Ezt a részt valamennyire összemosták a Bayoui csata előkészületeivel, ami dramaturgiailag jól működik, Ei Sei és Ouki beszélgetése mindkettejük szempontjából személyes lett. A film első harmadát a csatára való felkészülés és tervezés mellett főleg ez, a Zhaoból való menekülés uralja, amit bár jól sikerült elmesélni, kicsit vérszegény hatása van. A mangában jól jött „pihenő” és bemutató arc-nak két nagyobb szakasz között, és érződik a súlya, itt viszont inkább tűnik (túlnyújtott) felvezetésnek és hangulatkeltésnek, mint tényleges történetívnek. Emiatt kicsit csorbul a cselekmény összetettsége. Ugyanakkor a későbbiek fényében érthető, hogy erre kevesebb fókusz került a megvalósítás tekintetében, és a készítők védelmében szólva, én sem tudom, hol meséltem volna el ezt a sztorit. Tekintheünk rá úgy is, hogy ez a szakasz inkább karakterközpontú, a többi meg csata, és így nem két órányi háborút kapunk, ami készítői és nézői szemmel sem elhanyagolható szempont.

Időhiányában nem igazán került adaptálásra Shin tréning sztorija sem, inkább pár mondatban elmesélték, mit csinált Shin a „két film között”. Ugyanígy a Battle of Bayou arc elejéről is lecsíptek jeleneteket, ami nem kötődik a tényleges csatához.



A film kétharmadában ezért már a bayou-i csatába való indulást és a harcot láthatjuk végig, újralátjuk a jól ismert karakterekkel, és kapunk újakat is, mind Zhao, mind Qin oldalán. Bár többször láthatjuk a harcokat madártávlatból, ami veszett menőn néz ki, és a több tízezres sereg látványa is monumentális, a fókusz mégis Shin kis csapatán van, hogy tudnak benyomulni az ellenséges vonalak mögé, és próbálják kiiktatni Fuki tábornokot.

A harmadik Kingdom film is hozza a manga hangulatát, egyszerre látjuk a tábornokok agyalását, ahogy próbálnak előre tervezni a másik fél mozgulataival, betekintünk a nagyobb léptékű harcokba, és mindezek sikere a Hi Shin egység haladásán áll vagy bukik. Épp ezért fontos a helyszínek/jelenetek közötti váltás egyensúlya, hogy ne érezzük, hogy egy-egy szegmens túlsúlyba kerül. Persze egy idő után úgyis Shinéket akarjuk inkább látni, és egyre jobban rájuk is kerül a fókusz. A jelenet egyensúly tehát a helyén van, Sato Shinsuke rendező ugyanis oldotta meg a feladatot, és amennyire

nyire lehetett, követte a mangát. Így egy izgalmas filmet kaptunk, és hamar elrepül az a két óra.

Minőségét tekintve a *Kingdom: Unmei no Honoo* hozza azt, amit elvártunk tőle. Habár emelni nem emelte a tétet, könnyedén tartotta a színvonalat, akár a helyszínekről, akár a jelenetek koreográfiájáról beszélünk. A színészek remekül passzolnak a megformált karakterekhez, és játékuk is a megszokott maradt, mindenki alakításával elégedettek lehetünk. Yamazaki Kento és Yoshizawa Ryo hozza, amit kell, és Seino Nana is jól belejött Kyou Kai szerepébe. Az új tábornokok és karakterek castingja is jól sikerült, de még így is az Oukit játszó Osawa Takao viszi a pálmát. Ebben a filmben jobban árnyalódik a karaktere, mint az előzőekben, és látjuk az emberibb oldalát is. Houken csak egy pillanatra tűnik fel, de a hatást hozza, várjuk az alakítását a következő filmben. Rajta kívül pedig bemutatkozik a főgonosz agytröszt, Riboku (Oguri Shun) is. A színész itt is megfelelő választásnak tűnik, habár a jelmezénél hiába törekedtek a mangahűségre, az a tollgallér kissé röhejesen fest.

Ahogy az első két filmnél, most is megvettem a BD extra kiadását, amihez két poszter, karakterkártyák, képeslapok a manga karakterekről és bemutató füzet jártak. Emellett a film dvd és bd változatán kívül egy extra lemez is van az impozáns tokban, amin forgatási videók, interjúk és a filmhez kapcsolódó eventek vannak. Persze mind szigorúan japánul, de így is remek végignézni.

A három Kingdom film leginkább a fanokat célozza, és bár próbál úgy mesélni, hogy az alpművet nem ismerők is könnyen átláthassák, akiket a teljes kép érdekel, inkább a mangát kezdjék el, esetleg az animét, és utána az élszereplős feldolgozásokat. A negyedik film idén nyáron kerül a japán mozikba, és mind a stáb, mind a nézők nagyon várják már. Előreláthatólag befejezi ezt a harmadik filmben megkezdett arc-ot, és egy fontos eseménynél záródik majd. Hogy ezután lesz-e még film, azt nem tudni, a stáb (és a szponzorok) akaratán múlik a dolog, és persze a közönség lelkesedésén, bár úgy tűnik, ez utóbbival nincs baj.



Japán cím: Kingdom: Unmei no Honoo
Angol cím: Kingdom 3: Flame of Destiny

Premier: 2023. július 28.

Hossz: 129 perc

Rendező: Sato Shinsuke





kontroller

A XENO SOROZAT

Túl jön és rosszon... Harmadik rész: Xenoblade Chronicles

Írta: Venom



Eljutottunk a Xeno sorozat harmadik és egyben befejező részéhez. Ha esetleg lemaradtál volna az előző fejezetekről, akkor érdemes pótolni az előző számokból, mert úgy lesz teljes csak a történet. (72. és 74. szám) Folytassuk is onnan, ahonnan legutóbb befejeztem: a Xenosaga trilógia keserűdesen lezárult, és közel sem hozta azt a hatalmas sikert, mint amit a Monolith soft alkotói reméltek. A csapat hangulatán ez meg is érződött, hiszen ekkorra már voltak, akik több mint hat éve dolgoztak a projekten. A Namco – bár nem szakította meg velük teljesen a kapcsolatot, de – a továbbiakban nem igazán hajlott egy újabb nagyobb játék felé, így Takahashiéknek új lehetőségek után kellett nézniük, és szerencsére nem is kellett sokáig várniuk.

De előbb a megszokott módon egy picit ugorjunk vissza az időben, nagyjából a 2000-es évek elejére. A Monolithos csapat alig fejezte be a Xenosaga I. részét, de máris kaptak egy felkérést egyenesen a Nintendótól, hogy az új konzoljukra, a Gamecube-ra valami szerepjátékot szeretnének, és ha már nekik ennyi tapasztalatuk van, akkor...

Persze Takahashiék kaptak az alkalmon, gyorsan létrehoztak egy B csapatot, akik összedobták 2002-ben a „Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean”-t. Ez amolyan anti-xenosaga volt, minimális átvezetővel, kártyákon alapuló harcrendszerrel és a Chrono Cross-hoz hasonló kisé furcsa, álomszerű világgal. A játék egész szép sikert ért el, 2006-ban megjelent – szintén Gamecube-ra – a folytatás (vagyis inkább előzmény),

a „Baten Kaitos Origins” is. Kis érdekesség, hogy mind a két játékból tavaly jelent meg Switch-re egy remaster, érdemes kipróbálni őket.

A Nintendo nagyon elégedett volt a monolithos sráccokkal, így egy idő után nagyobb projektekben is gondolkodhattak, amire szükségük is volt. A Xenosaga korszak lezárult, a Playstation 2 és a Gamecube lassan átadta a helyét az újabb generációnak, ahol mindenki meglepetésére a Nintendo olyan lépést tett, amire senki se számított: piacra dobta a Nintendo Wii-t, és ezzel alapjában rengette meg a játékipart. Szükségük is volt erre a sikerre, mert a Gamecube – bár nem volt egy rossz konzol – sajnos nyomába se ért a Sony masinájának.

2006 közepén a Monolith soft. csapatán belül elég szomorú volt a hangulat. A Xenosaga sorozat anyagi bukás lett végül, sokan személyes kudarcukként élték meg – nagyon kellett valami, ami helyrerázza a fejlesztők morálját. Takahashi ekkoriban egy új világot kezdett megálmodni, egy olyat, ahol az emberek gigászi titánok testén élnek, mint a bolhák, városokban, kolóniákban – és vívják örökös harcukat egymás ellen vagy idegen lényekkel szemben. A projekt kezdetben a „Mondo: Beginning of the World” címet kapta, de hamarosan megkapta végleges nevét: **Xenoblade**.

Operation Rainfall

A Wii ugyan teljesítményben alig volt erősebb a Gamecube-nál (sőt szinte teljesen meg is

egyezett vele), de jóval több memóriával rendelkezett, így a csapatnak jól jött a Baten Kaitos kapcsán szerzett rutin. Takahashi gyorsan leszögezte, hogy tanultak a Xenosaga hibáiból, nem fogják órákig tartó videókkal teletömni a játékot, hanem inkább a játékmenetre teszik most már a hangsúlyt. A koncepció a titánok köré épült, a kisebb kontinens méretű óriásokon kell a játékosnak felfedezni a világot, valós idejű harcokban leverni az ellenséges szörnyeket, és fokozatosan eljutni a végső célhoz.





Ez a projekt nagyon megmozgatta a csapatot, hatalmas lelkesedéssel vágta bele, Takahashi pedig a Nintendónál házalt vele, sikeresen. Bár a kezdeti történet vázlatát ő írta meg, de hamar rájött, hogy egyedül nem fogja tudni befejezni, ezért maga mellé felvette Takeda Yuuichirou és Hattori Yurie forgatókönyvírókat. Bár voltak súrlódásaik, de közös munkával sikerült egy nagyon izgalmas sztorit összehozniuk. Mindeközben pedig javában dolgoztak a 3D modellezők és programozók, hogy a Wii minden csepp erőforrását kihasználják. Így sikerült megalkotni a hatalmas pályákat, melyeket aztán bőségesen benépesítettek állatokkal, növényekkel, csoportokban járőröző ellenfelekkel és persze rengeteg rejtett felfedeznivalóval. Mivel a titánok vertikálisak, ezért a legtöbb helyszín is erre alapoz, néha hihetetlen mélységeket és magasságokat kell a játékosnak megmásznia és bejárnia, hogy aztán a végén elképesztő látvány táruljon a szemé elé, ugyanis végig ott tornyosul felettük az óriás.

Természetesen a Xeno szócska nem csak Takahashi korábbi munkássága előtti tisztelgésből került oda, a világ és a történet – bár erősen merít a klasszikus kard és mágia alapokból, mégis ízig-ve rig science fiction, amiből nem hiányozhatnak a Xenosagára és Xenogears-re jellemző bibliai utalások és filozófiai mélységek sem, bár azért arra figyeltek, hogy ezúttal jóval befogadhatóbb legyen.

Egy ilyen monumentális játékhoz méltó zeneanyag dukál, Takahashi pedig egy egész csapatot állított rá a témákra olyan szerzőkkel, mint



Kiyota Manami, Kudou Tomori, Yamanaka „CHICO” Hiroyo, Hiramatsu Kenji és Shimomura Youko. A végén felcsendülő dalt pedig ismét a legendás Mitsuda Yasunori komponálta, de a munkálatokban részt vett Uematsu Nobuo (*Final Fantasy*) stúdiója is. Gondolom, nem árulok el titkot azzal, hogy a végeredmény epikus lett.

2010 közepén meg is jelent a játék *Xenoblade Chronicles* címen, de csak Japánban, a nyugati megjelenésről legfeljebb kósza pletykák terjedtek. Majd év végére a Nintendo bejelentette, hogy érkezik az angol változat, de csak az európai régióban, ami az amerikai játékosokat nem kicsit

bosszantotta. Mivel a Nintendo további két másik játékot is, a *The Last Story*-t és *Pandora's Tower*-t is visszatartotta a nyugati megjelenéstől, a felháborodott játékosok hatalmas kampányba kezdtek, hogy a Nintendo igenis változtasson a döntésén, és adjon zöld utat nekik. Ez lett az *Operation Rainfall* megmozdulás, mely kezdetben csak az IGN online magazin üzenőfalain kezdett elterjedni, majd akkorára duzzadt 2011-ben, hogy végül a Nintendo kénytelen volt reagálni rá. A végeredmény pedig győzelemmel zárult, a japánok visszavonulót fújtak, és mind a három megjelenhetett Wii-re Amerikában is. A *Xenoblade* pedig óriási sikert aratott, és máig az egyik legjobb játéknak tartják.

A Titánok harca

A *Xenoblade* világának kezdetén csak egy végtelen óceán létezett. Itt vívta hatalmas harcát két kolosszális teremtmény, Bionis és Mechonis, mígnem egy nap – halálos sebet ejtve egymáson – élettelen szoborrá meredve álltak egymással szemben, kettejük között pedig csupán egy gigászi kard volt a kapocs. Így teltek az évezredek, mígnem a két testen megjelent az élet. Bionis testen folyók fakadtak, erdők és mezők kezdtek beborítani, majd megjelentek az állatok és végül az emberek, akik városokat építettek. Megindult a civilizáció fejlődése, de sajnos a béke nem sokáig tartott. Mechonis testéről ugyanis rajzani kezdtek a misztikus rovarszerű gépek, akik sorra



támadták meg az emberek kolóniáit, megölve és elrabolva mindenkit, akit csak lehetett. Egy végtelen háború alakult ki, amelynek látszólag nem lehetett győztese, egészen egy végzetes napig. Az emberek oldalán ugyanis megjelent Dunban, aki igazi hősként és vezetőként képes volt ellenállni a Mechonis-invázióknak. Ebben egy különös kard, a Monado volt a segítségére.



Ez a fegyver elképesztő erőt adott Dunbanak, rajta kívül nem is volt képes senki használni, mert a Monado az átlagembernek elviselhetetlen fájdalmat, de akár halált is okozhat pusztán azzal, ha hozzáér.

Dunban egészen a Titán kardjáig verte vissza a robotokat, ahol egy látszólag mindent eldöntő csatában megfutamította őket, ezzel elhozva ismét a békét az emberiségnek... egy időre. A férfi viszont komoly árat fizetett érte, a Monado majdnem megnyomorította, így erejét elvesztve tért vissza a 9-es kolóniába, ahol a történet volta-képpen elindul.

Három fiatal, Shulk, Reyn és Fiora, aki Dunban húga, élvezik a békét a kolóniában. Shulk mechonis maradványok után kutat, hogy tanulmányozza őket, és ha bajba kerül, Reyn próbálja folyamatosan kimenteni. A két srácot pedig Fiora igyekszik valahogy megnevelni, miközben valami románc is kezd kialakulni közte és Shulk között. Ám ahogy említettem, a béke nem sokáig tart, egy nap ismét megjelennek az égen a gépek, és lerohanják a 9-es kolóniát. Shulk pánikba esve elrohan a Monadóért, saját életét kockára téve felkapja, és legnagyobb meglepetésére a kard azonnal engedelmeskedik, így sikeresen visszaveri a támadást, eközben azonban egy különös mecha felkapja Fiorát, és elrepül vele, egyenesen Mechonisra. Shulk – mint a Monado új tulajdonosa – Dunban áldásával elindul Reynnel az oldalán, hogy bármi áron, de visszahozza a lányt, vagy a legrosszabb esetben megbosszulja a halálát.

Így indulnak el egy nagyon hosszú kalandra Bionison, melynek során természetesen szövegeseget találunk, az orvos Sharla, a félig ember, félig angyalszerű lény (High Entia), Melia hercegnő és a kicsi, gömbölyű szőrmók, Rikki személyében, aki a nagyon furcsa, de aranyos Noppon fajhoz tartozik.

Természetesen az utazásuk során nemcsak a titánok titkára derül fény, de a Monado céljára és Shulk múltjára is. Nagyon izgalmas, fordulatos és a végére katartikus történet, teljesen méltó Takahashi korábbi alkotásaihoz.

A játék sikerével a Nintendo is elégedett volt, így a Monolith megkapta a zöld utat a következő projektjéhez, azzal a feltétellel, hogy azt már az új Wii U konzolra fejlesztik.

Ez lett a **Xenoblade Chronicles X**.

Egy új világ

Takahashi és csapata végre ismét nyerő pozícióba került. Szinte teljesen szabad kezet kaptak mindenben, így bátran kísérletezhettek. Az új konzol sokkal erősebb volt, mint elődje, így nagyrészt a technikai akadályok is elhárultak. A következő játék így a tervek szerint ötször nagyobbak indult, mint a korábbi... ami végül nem kis fejfájást okozott a stábnak.

Mivel a bejárható területet tényleg az ötszörösére növelték, így a debugolási folyamatok annyira nehézkesé váltak, hogy abba majdnem



összeroppantak, de Takahashi kitartott: az X-nek hatalmasnak kell lennie. A történet megalkotásához felkérték az anime-, de főleg *Gundam* veterán író, Hyoudou Kazuhót, aki alaposan kivette a részét az új Xeno világ megteremtésében. Első körben visszahozták Takahashi kedvenc mechaíait, így akár csak a *Xenogearsben* és a *Xenosagákban*, a játékos karakterei beugorhattak a ház méretű robotokba, és földön, vízen és levegőben utaz-



hattak velük az egész világban. Ez hozta magával az epikus mecha harcokat és a kolosszális ellenfeleket is. A másik nagy változás az online mód bevezetése lett, ami miatt végül kukázniuk kellett a Shulkhoz hasonló nevesített főhőst, és minden játékos egyénileg alkothatta meg a saját avatárját. Maga a történet is sokkal epizodikusabbá vált, sokkal nagyobb hangsúlyt kapott a felfedezés és a fejlesztések.



Olyannyira eltért már az elődjétől, hogy végül hivatalosan nem is folytatása lett, hanem amolyan melléktörténet, ami csak utalásokban kapcsolódik a korábbi Xenoblade-hez.

A történet a Földön kezdődik. 2054-ben az emberiség belesodródik két idegen faj háborújába, és a túlélésük egyetlen esélye csillagközi bárkák megépítése, amivel kimenekítik az embereket a bolygóról. A bárkák ugyan elindulnak, de végül a pusztításban csak egy marad sértetlenül, a Fehér Bálna, de az utasai nem örülhetnek sokáig, mert két év vándorlás után kényszerleszállást kell végrehajtaniuk egy idegen bolygón, a Mirán.

A Xenogearhez hasonlóan az életmentő kabinok szétszóródnak. A játékos által megalkotott karakter egy ilyen „gyarmatosító”, aki túléli a becsapódást, de valamiért amnéziája lesz, vagyis nem emlékszik semmire. Egy ezüst hajú nő talál rá hősünkre, aki elviszi őt a túlélők bázisára, New Los Angelesbe, ahol bőszen zajlanak az építkezések, hogy új városa legyen az emberiségnek. Elma kérésére hősünk csatlakozik a BLADE osztaghoz, akiknek feladata a bolygó felderítése, a maradék mentőhajók megtalálása és minél több nyersanyag kitermelése, hogy a város terjeszkedni tudjon.

Innentől a játékoson múlik minden: küldetéseket kell teljesíteni, amelyek során nemcsak a bolygót ismerhetjük meg, de az idegenek háborúját is, ami bizony követi őket Mirára is, hogy végleg elpusztítsák az emberiséget.

A *Xenoblade Chronicles X* végül 2015-ben jelent meg, szinte egy időben a Nintendo 3DS-re portolt első résszel. A játék pozitív kritikákat kapott, de azért sokan megjegyezték, hogy a történet nem túl erős, sőt kimondottan gyenge és unalmas helyenként, a világ pedig valóban hatalmas, de pont emiatt könnyű elveszni benne, és egy idő után monotonná válnak a küldetések. A karakterek sem lettek túl érdekesek, többségük kifejezetten felejthető lett. Mindezek ellenére a Monolith csapata ismét sikerként könyvelhette el, és a Nintendo be is rendelte a folytatást, ami most már a **Xenoblade Chronicles 2** címet kapta.

Kalandok a felhők felett

Takahashiék számára egyre jobban kezdett véglegesedni az a bizonyos Xenoblade formula. Sokat tanultak az első két játékból, az X-hez írt motor pedig elég jónak bizonyult ahhoz, hogy rengeteg időt spóroljon meg nekik a továbbiakban. A Wii U mint konzol sajnos nagyot bukott, de a Nintendo nagyon gyorsan reagálva piacra dobta a Switch-et, amivel ismét sikerült a csúcsra törniük. Nem is volt kérdéses, hogy az új konzolra is kell egy Xenoblade, a Monolithos csapat pedig rohamtempóban neki is esett.

Ismét egy új világ, Alrest, de mégis ismerős környezet. Visszatértek a titánok, akikből ezúttal többet is kapunk, és most is hatalmasak, de a



végtelen óceán helyett a felhők között lebegnek. Visszatért a nevesített főhős, cserébe a hatalmas mecháktól búcsúzni kellett – viszont a játék sajnos a modern trendeknek megfelelően egy nagyon megosztó új funkciót kapott: a gatchát. A játék karakterei képesek megidézni maguk mellé egy BLADE-et, vagyis egy humán vagy kevésbé humán teremtményt, akivel közösen harcolnak. A BLADE-ek cserélhetőek, összesen negyven darabot lehet összeszedni – sajnos legalább tíz fizetős DLC formájában érhető csak el, de ami tovább bonyolítja a helyzetet, hogy a játékos véletlenszerűen kapja meg őket. Itt jön be a gacha rendszer, ugyanis vagy pénzért, vagy a játékbeli farmolással kristályok gyűjthetőek, és ezekkel lehet megidézni egy új BLADE-et. Gondolom, már mindenki sejti, hogy ahhoz, hogy valami igazán jót kapjon a játékos, bizony rengeteg időt, energiát (pénzt) és szerencsét kell beletenni. Nekem több mint száz óra játék alatt sem lett meg az összes, szóval nem egyszerű menet.





A grafikán, zenéken, játszhatóságon az X-hez képest tovább csiszoltak, szóval ezen a téren főleg csak pozitívumot lehetne mondani, de némi kötekedésképpen a karakterek designja nem mindig kellemes a szemnek.

Takahashi már az X fejlesztésekor is több művészt kért fel a karakterek megtervezésére, így itt is, de pár rajzoló... nos, elég szabadon értelmezte a feladatát. Ami különösen szemet szűrő, az több női karakter lufi méretre felfújtl emléje, ami talán Japánban izgalmasnak számít, de azért felnőtt fejjel nézve elég kínos helyenként. Cserébe viszont kapunk cameókat a *Xenosagából*, KOSMOS és T-elos is megszerezhető mint Blade... feltéve, ha van pár száz órád gatcházni értük.

A történet főhőse Rex, aki egy kisebb (kb. húszméteres) Titán barátja hátán kalandozik a felhőtengerben, és bűvárfelszerelésben időnként alámerülve próbál kincseket keresni. Egy nap felkérést kap, hogy a Torna nevű kalandozó csapatot kísérelje el egy ősi, elsüllyedt hajó felderítésére. A küldetés jól megy, meg is találják a hajó roncsa-

it, ahol Rex egy kapszulában egy fiatal, vörös hajú lányt talál. Ő Pyra, a legendás Blade, akiért a Torna elindult. Pyra és Rex összekapcsolódnak, amit a többiek olyannyira nem néznek szívesen, hogy mind a kettőjükkel végezni akarnak. A párosnak csak úgy sikerül elmenekülnie, hogy a Torna csapatából fellázadt fiatal cicalány, Nia segít nekik. Kis csapatuk elindul a világ körüli kalandra, hogy megtalálja Pyra titkát, és azt, hogy a Torna miért is akarja őket elpusztítani.

A *Xenoblade 2* nagyon szép kritikai és anyagi sikert hozott a Monolithnak, 2,7 millió példányban kelt el, a fejlesztők pedig azonnal fejest ugrottak az új projektekbe. Bizony, többes számban, ugyanis 2018-ban már meg is jelent a *Xenoblade 2*-hoz egy sztori DLC, ami lényegében a múltban játszódik, és a Torna megalakulását meséli el (**Torna – The Golden Country**), majd 2020-ban a **Xenoblade Chronicles: Definitive Edition** Switch-re, ami a legelső játék remastere, új, gyönyörű grafikával, javított játékmenettel és egy epilógus extra történettel, ami miatt azoknak is érdemes végigjátszaniuk, akik már oda-vissza ismerik a Wii változatot. A *Xenoblade* rajongók nem panaszkodhattak, de ekkor már felröppent annak a híre is, hogy javában készül a valódi folytatás, a **Xenoblade Chronicles 3**.

A világok harca

Közeledünk a jelenhez. 2022-ben hatalmas várakozás előzte meg a *Xenoblade* harmadik ré-

szének eljövételét. A trailerek alapján már sejteni lehetett, hogy Takahashiék nagyon is figyelnek a játékosok visszajelzéseire, és nem is kellett csalódnia senkinek. Ezúttal minden belekerült a játékba, ami miatt a korábbi részeket szeretni lehetett: fantasztikus történet, karakterek, élvezetes játékmenet, gyönyörű zene, és a Switch képességeit maximálisan kihasználó grafika. Visszavettek a második rész gyerekes fanservice részéből, és bár a humort meghagyták, de az érezhetően kevésbé debil, mint az előző epizódban.





A gacha rendszert szerencsére teljesen kukázták, a DLC-s kiegészítők sajna maradtak, bár ezt mára már megszokhattuk.

A történet ezúttal is egy új (vagy talán mégsem...?) világban játszódik: Aionioson, ahol két nemzet vívja örök harcát, Keves és Agnus. Mind a két félnek fiatal katonái vannak, akiknek mindössze tíz év az élettartamuk (kb. egy-két év alatt felnőnek). A történet egyik főhőse a kevesi Noah, aki két barátjával, Eunie-val és Lazzal egy csata után összefut az ellenséges Agnus három tagjával, a másik főhős Mióval, Senával és Taionnal. A végzetes találkozó során egy idős harcos valahogy felruházza őket az Ouroboros erejével, melynek által a hat fiatal kitaszítottá és üldözöttté válik mind a két nemzet szemében. A kezdeti ellenségeskedésből amolyan dacszövetség alakul ki, majd idővel persze összekovácsolódnak. Nemcsak barátságok szövődnek, de Noah és Mio egyre nyíltabban vonzódnak egymáshoz... mintha csak el lenne rendeltetve. És valóban, ahogy próbálják megfejteni a háború eredetét és az Ouroboros titkát, úgy jönnek rá, hogy mintha csak egy végtelen időhurokba került volna a világ, amiből bizony sokan ki akarnak szállni. A finálé pedig összehozza a korábbi Xenoblade-ek történetét egy univerzumba, így azok számára, akik játszottak a korábbi részekkel, valami elképesztően epikus szintre emelkedik a befejezés.

A *Xenoblade 3* egyértelműen a Monolith Soft magnum opusa, az a játék, amiért érdemes beruházni egy Switch-re. A kritikusok és a közönség is imádta, a fejlesztők pedig nem ültek a babérajaikon, tavaly meg is kaptuk DLC-ben az újabb előzménytörténetet, a **Future Redeemed**-et, ami nem csak az alapjáték befejezését mélyíti el, de igazi örömdóza a Xeno-rajongóknak, visszatérő karakterekkel a korábbi játékokból, és egy újabb elképesztően hangulatos és látványos lezárással.

És a végszó

Több mint huszonöt év történetét foglaltam össze ebben a három felvonásos cikksorozatban, de így is csak azt érzem, hogy a felszínt kapargattam. A *Xeno* játékok olyan mélységekkel és alapossággal készültek, hogy még a kevésbé jól sikerült részek is képesek elgondolkoztatni a játékost. Sok idő kellett, mire Takahashiék megtalálták az egyensúlyt a játékmenet és a történetmesélés között, de ha azon az úton maradnak, amit a *Xenoblade* játékokkal elkezdtek, akkor csak hálásak lehetünk nekik a jövőben is. Sajnos ma már nem könnyű hozzáférni a korábbi részekhez – ha valaki mégis a teljes élményre vágyik, akkor első körben érdemes lehet megpróbálkozni a *Xenogears*-szel, hogy megértse, miben is rejlik a készítők zsenialitása. Hosszú utazás, de sci-fi és RPG rajongóknak garantáltan feledhetetlen kaland lesz. Abban is biztos vagyok, hogy már most dolgoznak a következő epikus játékokon, csak győzzük kivárni...



rendezvény

FANTASY EXPO

Írta: Hirotaka





A Fantasy Expo évek óta kínál családiasabb hangulatú, egynapos rendezvény élményt a rajongóknak. Az első óta sokat fejlődött, bővült és sikerességét a látogatók növekedése bizonyította. Ez pedig elég volt ahhoz, hogy idén magasabb szintre lépjenek – részletek a cikk végén. :P

A Valentin-nap utáni Expo ismét mindenkinek próbált kedvére tenni, legyen az fantasy-, anime- vagy képregényrajongó.

Az előadásokkal nyitó nagyszínpadon a Naruto-kun fordítói csapattal való beszélgetés lendítette be a napot. Ígéretesek ezek a beszélgetések, több fansub csapattal is lehetne majd ilyen.

Az őket követő Írók csatájának viszont nem értettem a koncepcióját, és nem igazán volt figyelemfelkeltő és érthető a bevezető. Úgy vettem ki, hogy írók adtak elő a művükből, amihez felesleges hangulatvideó is járt. Az ötlet jó, mert így a könyvet és az íróját is népszerűsítik, de még lehetne csiszolni rajta. Őket a Batman képregény történetéről szóló előadás váltotta, bárki beléphetett Gotham kapuján, éjszakai hősrünk világába. Halmi Zsolt, a képregények szakértője ismét informatív előadást tartott. Ezután a zene és a tánc vette át az uralmat, hiszen jött a Fantasing, majd a cosplay-verseny, amire még mindig tömegek mennek és fognak is, míg világ a világ. Vagy fogalmazhatnánk úgy is, hogy „ha majdan a cosplay versenyen nem lesz néző, akkor jön el e világnak vége”.

Utánuk egy animés program kapott fókuszot, az Anime Dumaparti, ahol a híres animefilm

rendezőik és filmjeik kerültek nagyító alá. Habár minden híres alkotó nem fért bele, a felhozatalra nem lehet panasz, és rendezőhölgyeket is megemléstettek a vendégek.

Estére még jutott egy kis mozgás, a k-pop cover dance versenyében, majd a Galaktika magazin írói beszélgettek irodalmi hősök ruhatáráról.

Az FMK más területén is zajlott az élet és nyüzsögtek az emberek, mint a hangyák munkaidő közepén. A kasszínpadon vetítettek egy részt a Kusuriya no Hitorigoto című remek animéből. Volt fantasy, sci-fi és anime kvíz is, kár, hogy ez utóbbi ütközött a dumapartival, így páran dilemmába eshettek, melyiket válasszák. A cosplay-versenyt és a k-pop cover dance-t pedig streamről itt lehetett nézni. Ezen kívül **Guitar Hero** és **RollCats** verseny is itt kapott helyet. Egy kritikám lenne ezzel a helyszínnel: vagy a helyszín túl világos, vagy a projektor fényereje nem oké, de elég halovány a kivetítés, távolabbról kevésbé lehet látni.

A folyosóról nyíló szobák továbbra is más-más szórakozást nyújtottak. Az egyikben a kreatívak ügködhetnek a workshopokon. Lehetett csinálni hajcsatot vagy képregényt rajzolni, de cosplay tanácsadásra is sor került. Egy másik szobában hazai fantasy és sci-fi írókkal lehetett találkozni, beszélgetni, és olvasni, megvásárolni a műveiket.

A tornaterem szokásosan az árusoké lett, ahogy az FMK alulája is. Ani-

me figurákat, mütyüröket, artistos termékeket lehetett vásárolni, amíg bírja a pénztárca. Sajnos a választék változatossága nem túl magas, észrevehetően dominánsak az artist árusok. A következő szobában pedig retro konzolok várták a nosztalgia vágyó játékosokat. Érdekes volt mindenhol kicsit körbenézni, vagy jobban elmélyedni valamilyik szoba „világában”. Ezt erősítendő, a fantasy, sci-fi klubok tematikus kiállításokkal is készültek.

Az emeleten továbbra is siker a Genshin teaház. Kár, hogy kicsi, és kevesen férnek be, pedig hangulatos, kellemes „kert” a rendezvény zsi-valyából kilépve. Feljebb egy emelettel pedig **Just Dance** várta az embereket.

Egy-egy elfoglaltság után lehetett lazulni az FMK kertjében, amit sokan meg is tettek. A szervezők egy plusz sörpados sátrat is felállítottak, ami kicsi volt, de a semminél jobb. Sokakat persze

nem zavart, hogy bandázós kempinget varázsoljanak a füves részen, és fotózkodjanak. Ezt pedig meg lehetett toldani étellel-itallal, amit beszerezhettünk a büfében, de ehettünk finom taiyakit és nasikat is, amiket bubble tea-vel öblíthettünk.

A szervezők ismét kiakaszthatnak egy plecsnit a képzeletbeli dicsőségfalukra. Remek rendezvényt dobtak össze. A cikk írásának pillanatában pedig meg is érkezett a jó hír. Régóta látszik, hogy az FMK nem fogja tudni eltartani és befogadni az egyre növekvő látogatószámot, és szükség van új helyre. Idén még két Fantasy Expóra számíthatunk más helyszíneken, és a szervezők erre még egy lapáttal rá is tettek: augusztus 25-én jön a következő Expo a Vasúttörténeti Parkban, majd most először két napon át, november 16-17-én Expózzhatunk a Hungexpón.



BUDAPEST COMIC CON

HUNGEXPO MÁJUS 18-19.



NEMZETKÖZI FILMSZTÁROK ÉS KÉPREGÉNYALKOTÓK

NEMZETKÖZI COSPLAYEREK STAR WARS PROGRAMOK

SZÍNPADI BESZÉLGETÉSEK COSPLAYVERSENYEK

ANIME PROGRAMOK TEAM MARVEL

ÓRIÁSI TRANSFORMERSEK HARRY POTTER PROGRAMOK

GAMING ZONE BOARD GAME EXPO ARTIST ALLEY

BUHURT ÉS VIKING HARCBEMUTATÓ STARGATE PROGRAMOK

JEDI AKADÉMIA MINECRAFT AKTIVITÁSOK LEGO STAR WARS

501-ES LÉGIÓ MAGYARORSZÁGI HELYÖRSÉGE FUNKO SHOP

RETRO PC

**KEDVEZMÉNYES
JEGYEK
MÉG ELÉRHETŐEK!**

www.budapestcomiccon.hu



BUDAPESTCOMICCON.HU



**BUDAPEST COMIC CON JEGYEDDEL
INGYENES LÁTOGATHATOD
A KOREAON RENDEZVÉNYT!**



riport

INTERJÚ A KELET MADARA, NYUGAT VIRÁGA KÖNYV SZERZŐJÉVEL, B. J. ALEXANDRÁVAL

Készítette: Catrin





Megjelent a *Kelet madara, nyugat virága* című jövőben játszódó fantasy első kötete, B. J. Alexandra (korábbi cikkírónk) első regénye. Ennek és a történet japán vonatkozásának apropóján egy kis interjúval készültünk. Az AniMagazin következő számában pedig könyvajánlóval is jelentkezünk.

Gratulálunk az első könyvedhez! Meséj kicsit a keletkezéséről, mennyi idő telt el az első ötletek, vázlatok óta? Meddig készült a történet?

Húha, már nem is emlékszem. Szerintem a legelső verziók öt-hat éve keletkeztek, vagy minimum a történet váza már megvolt a fejemben. Azt tudom, hogy sokáig nagyon lassan haladtam az írással, egy ponton még bele is untam. Aztán szerintem 2021 második felében úgy voltam vele, hogy jól van, hagyjuk a könyv elejét, ugorjunk az érdekesebb részekre! Így elkezdtem a közepétől írni a könyvet, és mikor a végére értem, újraírtam az elejét, és elkészültek az összekötő fejezetek is. Technikailag ezzel a módszerrel egy év alatt elkészült a könyv. Utána újabb fél évbe telt, míg a ked-

ves bétaolvasóm segítségével átszerkesztettük a kész szöveget, és 2023-ban végre elkezdhettem kiadót keresni.

Előrendeléskor azzal szembesültünk, hogy „1. kötet”. Hány kötetesre tervezed, esetleg megírtad már a folytatást is?

Eredeti terveim szerint két kötet lett volna, de az első kötet olyan hosszúra sikerült, hogy féltem, a vastagsága el fogja riasztani az olvasókat,

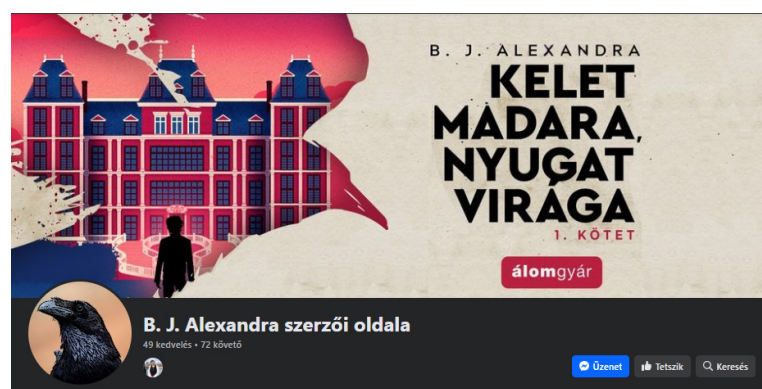


ezért végül trilógiára bontottam a történetet. Közel tíz fejezetet vágtam le a könyv végéről, tehát ha úgy vesszük, a második kötet fele vagy harmada már teljesen készen van, és további közel tizenegy fejezet első verzióját is legépeltem. Lehet, már nagyjából kész is a folytatás?

Milyen műfaj(ok)ba sorolod a történetedet? Elsősorban kik a célközönsége?

Szívem szerint erre a kérdésre mindig úgy válaszolnék, hogy ez egy shounen manga, csak regényben, mert nem tudok rajzolni, és amúgy is jobban szeretek írni. De animés körökön kívül senki sem értené, mire gondolok, ezért a legegyszerűbb fantasynak besorolni.

Én szeretném azt gondolni, hogy ez egy uniszex történet, amit férfiak és nők is élvezni tudnak. Vannak a könyvben szörnyharcok, intrikák és sok rejtély, kis ízesítésnek pedig van benne egy kis romantika és dráma. Mindenből éppen akkora mennyiség, amennyit én szeretek egy történetben. Előnyben vannak azok, akiknek hasonló az ízlésük az enyémhez.



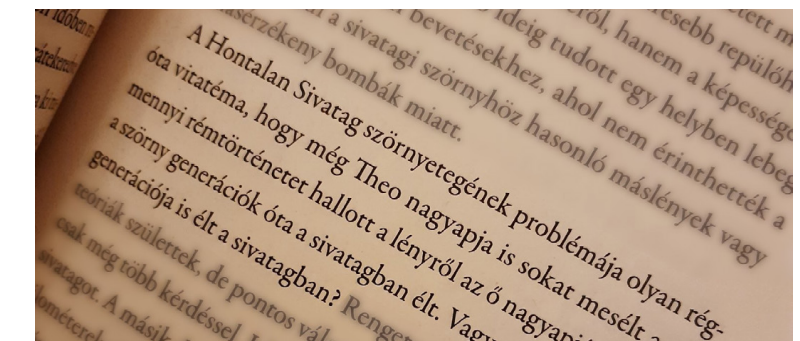
Fülszöveg

„A Zavargások Ideje.

Így emlékeznek az emberek azokra az időkre, amikor ismeretlen eredetű természeti katasztrófák és a semmiből előtűnő mutáns állatok – a máslnyek – pusztítottak a világon. Azonban amikor minden veszni látszott, megjelentek a különleges képességekkel rendelkező Áldottak, és visszaállították a rendet a káoszban. Legalábbis egy időre...

A világ békéjéért most Áldottakból és hétköznapi emberekből álló katonai szervezetek, a Kirendeltségek felelnek. Feladatuk a máslnyek féken tartása és az újabb természeti katasztrófák megelőzése. Theodore Bloom az amerikai Déli Kirendeltséghez kíván csatlakozni. A külvilág számára ő csupán egyike a számtalan nagyra vágyó fiatalnak, akik pénz, hírnév és dicsőség reményében akarnak katonának szegődni. A fiúnak azonban ezeken túlmutató ambíciói vannak. Theo katona, kém és sakkbábu egy személyben. De vajon ki irányíthatja őt, és kivel áll szemben? Helyt tud állni a veszélyes bevetéseken, miközben titokzatos munkaadójának nyomoz, és mindezen tetejében a Déli Kirendeltséget vezető Lounsbury és Japán legnagyobb vállalási felekezetét irányító Kaminari család eljegyzési drámájába is belekeveredik?

B. J. Alexandra fantasyregénye egy olyan világba kalauzol el minket, ahol a rejtély és a hatalom az úr. Az izgalmas és fordulatokkal teli történet mindenkit magával ragad.”





„Kelet madara, nyugat virága” költői címnek hangzik. A borítón látunk egy madarat, a cselekmény pedig Amerikában játszódik, így a „nyugat” is stimmel. Honnan jön a kelet és a virág? A fülszövegben Japán is szóba kerül, tehát a „keletre” is itt a magyarázat!? Meséj kicsit a címről és a történet japán vonatkozásáról!

Ha nagyon titokzatoskodni akarnék, azt mondanám, nem olyan biztos, hogy a kelet Japánt, a nyugat pedig Amerikát akarja jelképezni, de lehet egy ilyen olvasata is. Attól függ! De hogy mitől, az sajnos egy darabig még nem fog kiderülni, talán még a második kötetből sem. A [Facebook oldalamon](#) annyit már leírtam, hogy a könyv címe

majd egy versrészlet lesz, de minden más információ spoiler lenne.

A japán vonatkozás nem lesz túl erős az első kötetben azontúl, hogy van két japán szereplő, de a későbbi kötetekben ez a vonal kicsit erősebb lesz. Egy rövid időre még a Japán Kirendeltségre is ellátogatunk majd.

A Facebookodon említetted, hogy volt, aki furcsállta, amiért magyar íróként mégsem magyar helyszínt választottál a történetednek. Bennem ilyesmi nem igazán vetődött fel, az már annál inkább, hogy egy animés történeteként miért nem Japánban játszódik az egész?

Mint említettem, sok-sok éve alakulgat a könyv. Számtalan eredeti ötletet elvettem ez idő alatt, miközben sok minden maradt az alapkonceptióból, mint például az amerikai helyszín. Ami egyben azt is jelenti, hogy sajnos már nem emlék-

szem az összes ötlet vagy döntés mögötti indokra. A történet egyik fontos alappilléret két befolyásos család között megrendezett házasság adja, így az amerikai helyszín hihetőbb választásnak tűnt, mint a magyar, hiába játszódik majdnem 300 évvel a jövőben a történet. És a Japán helyszín sem működne, bár a miértek elég spoileresek lennének.

Az is meglepett kicsit néhány kedvenced alapján, hogy nem LGBTQ+ tartalom van a középpontban. Gondoltál ilyen fókuszra korábban?

Pedig van benne, csak terveim szerint a későbbi kötetekben kerül elő hangsúlyosabban ez a szál. Szintén elég megtévesztő lenne, ha meleg témájú könyvként reklámoznám a *Kelet madara, nyugat virágát*, mert az események nagyobb része nem ezzel foglalkozik, de azért mégis ott van, egy fontos, elhagyhatatlan alkotóeleme a történetnek, amit nem lehet kikerülni.

Már a Facebook oldaladon is olvashattuk, hogy szereted az animéket és a videójátékokat. Mik a kedvenceid, kik a kedvenc alkotóid? Valamelyik inspirált a saját történetednél?

Ha mindenképpen meg kellene valamit neveznem, az *Umineko no Naku Koro ni* boszorkányai Beatrice-vel az élen elég komoly ihletői voltak bizonyos szereplőknek, de igazából nem mondanám, hogy lenne egy anime, videójáték vagy könyv, amire visszavezethető lenne a *Kelet mada-*

ra, nyugat virága születése. Inkább innen-onnan tudat alatt összeszedgetett ötletek összességéből lett az én történetem.

Bár érdekességként azt beismerem, hogy ugyan egy deka epizódot nem láttam az *Akame ga Kill!*-ből, egy elég brutális jelenetbe mégis belefutottam a neten, és annyira megtetszett, hogy valamilyen formában bele akartam írni a könyvbe. Ez az egyetlen olyan rész, amit kvázi másoltam valahonnan.

Szeretném azt mondani, hogy Arakawa Hiromu inspirál, de igazából épp ellenkezőleg. A teljes kétségbeesésbe taszít. Elvégre szinte lehetetlen vállalkozásnak tűnik még egy olyan zseniális sztorit írni, mint a *Fullmetal Alchemist*, nem?

És mik a kedvenc könyveid, hatással voltak rád más írók?

C. S. Pacat, a *Captive Prince* és *Dark Rise* trilogiák írója nagy kedvencem, eddig még nem okozott csalódást, de nem érzem úgy, hogy nagyon hatással lett volna rám. Hacsaknem az egyik karaktere, Laurent. Bár igazából nem ő volt az egyik szereplőm, Hibiya ihletője, nem olyan nehéz hasonlóságokat találni közöttük. Ennek az az oka, hogy Laurent tökéletes képviselője egy olyan karaktertípusnak, amit nagyon szeretek, és amihez hasonlót próbáltam Hibiyaiban is megalkotni.

Köszönjük szépen az interjút, és sok sikert kívánunk a továbbiakban is!



ISBN: 9789635708338
 Kiadó: Álomgyár Kiadó
 Megjelenés: 2024
 Oldalszám: 576
 Nyelv: magyar
 Kötésmód: puha kötés

Kategória
 Fantasy, Sci-fi



zene

KEDVENC K-ROCK-ALBUMAIM 2023-BÓL

Írta: Yuuko



Elég érdekes év volt 2023, azonban K-pop fronton kifejezetten felejthető volt – számomra. Egyre inkább azt veszem észre magamon, hogy viszatérek a régi kedvenc műfajomhoz, ami a rock, és a koreai számok esetén is inkább ezt a fajta hangzást preferálok. Így nem meglepő, hogy a TOP 5 album listámon nem található túl sok „ismert” név: Koreában valamiért nagyon a pop műfajt preferálják, erre van építve minden. A látvány, a tánc, a koreográfia és úgy általában a külcsín a hangsúlyos, így a „tradicionális”, hangszeres bandák kissé a háttérbe vannak szorítva.

Ennek a pozitív oldala az, hogy a fandomok kevésbé toxikusabbak, ami kétségtelenül jól tesz a mentális egészségemnek, és segít abban, hogy csak élvezzem a bandák zenéjét, és ne aggódjak azon, hogy random emberek nekem ugorhatnak a neten, mert nem tudom pontosan hány óra hány perckor született a kedvencük. Jó, ez egy kicsit túlzás (de csak az én esetemben, mert borzasztóan láthatatlan rajongói életet élek), viszont én inkább egy-egy banda zenéjét szeretem, és külön kontentek/reality műsorok/interjúk nem igazán érdekelnek (bár nem hazudok, végignéztem már párat). Nem kell ahhoz tudnom bármit is egy bandáról, hogy élvezhessem a zenéjüket – és ettől szerintem nem leszek kevésbé rajongó. Összességében ez volt 2023 tanulsága a számomra: végre elengedtem ezt a fajta „mindent is kell tudni minden tagról” hozzáállást, ami lehetővé tette, hogy csak a zenére fókuszáljak.

K-pop/k-rock randomnesságok a tavalyi évből:

- sajnos RAVN kiválása után továbbra sem tudom nyugodt szívvel hallgatni a ONEUS számait
- az ATEEZ lett az új kedvenc K-pop bandám, akiknek még a külön kontentjeit is meg szoktam nézni
- teljesen ráfűgtem Jungkook *Hate You* című számára, és többször hallgattam meg, mint amit nyugodt szívvel bevallanék
- új kedvenc szílistát avattam DRP IAN személyében, akinek az új albuma a toplistára is felkerült
- bár tavaly azt ígértem, hogy több lánybandát fogok hallgatni, még kevesebbet hallgattam...
- az év száma számomra Kang Seung-yoon – *A Flying Butterfly* feldolgozása (ha fent lenne Spotify-on benne lett volna a top 100 leghallgatottabb számaim között)

The Rose – DUAL

Őket már viszonylag rég felfedeztem magamnak, a *She's in The Rain*; a *Sorry* vagy éppen a *RED* a mai napig az örök kedvenc számaim közé tartoznak. 2022-ben tértek vissza egy hosszabb szünet után *HEAL* című albumukkal: egyrészt a kiadójuk meglehetősen rosszul bánt velük, másrészt pedig a tagoknak be kellett vonulniuk a seregbe. Így az album címadása, illetve a zenéinek hangulata/üzenete sem volt véletlen. Nagyon megérintett az az album is, így kíváncsian vártam, mit tartogatnak nekünk 2023-ban. És nem is kellett csalódnom, sőt: a *DUAL* című album még erősebb lett, mint a *HEAL* volt. Egyszerűen nincsen



rajta olyan szám, amit ne hallgatnék rendszeresen, nagyon betalált nálam ez az alternative/indie és pop hangzásvilág. A legtöbb számot angolul éneklük benne (az énekes koreai-amerikai), ami megkönnyítette, hogy én is megtanuljam a dalszövegeket. Amire szükségem is volt, mivel 2024. március 17-én a Puskás Arénában léptek fel Magyarországon! Borzasztóan izgatott voltam miatt, első adandó nap meg is szereztem a jegyemet, és konkrétan egész vizsgaidőszakban ez tartott életben. Minden várakozásomat felülmúlta végül a koncert, borzasztóan jó volt a hangulat. Ráadásul még egy rózsát is sikerült elkapnom, amit koncert végén dobáltak a srácok a tömegbe. De térjünk is vissza magához az albumhoz.



Összesen 11 szám található rajta, igaz, ebből kettő csak zenei alapot tartalmaz. Négyhez MV is készült: a *You're Beautiful* áll legközelebb a „tradicionális MV” képhez, ugyanakkor tánc helyett a srácok bicikliznek benne (elvégre egy zenekarról van szó, nem profi táncosokról). Ez az egyetlen olyan MV, amiben a cuki jelenetek dominálnak, és a szám üzenete is nagyon pozitív. A *Back to Me* már egy erőteljesebb, rockosabb hangvételi szám, ahogy a szövege is sokkal másabb, mivel egy nem túl békés szakításról szól. Gyakorlatilag az első öt másodpercben megvett magának Woosung, órákig tudnék áradozni a hangjáról (BTS rajongók esetleg August D – Snooze számából ismerhetik őt). A személyes kedvencem az albumról a *Wonder*, de egyik számot sem szoktam átugrani, ha felbukkannak a lejátszási listámon. A The Rose egy olyan banda számomra, ahol – bár az MV-ik mindig szépen néznek ki, és érdemes őket megnézni – minden a hangzásról szól, és eddig még soha nem csalódtam bennük.

[You're Beautiful](#) / [Back to Me](#) / [Wonder](#)



DRP IAN – Dear Insanity

Ő szintén egy új „felfedeztettem”: teljesen véletlenül néztem meg az egyik MV-jét, és nagyon megfogott a stílusa. Szintén angolul énekel (koreai–ausztráliai) – viszont ami megfogott a számaiban, az nem(csak) a dalszövegek, hanem a zenei videóinak a látványvilága. Főleg, amikor megtudtam, hogy ő maga is vágja meg a videóit... Akkor még inkább megnőtt a csodálatom az irányába, mert borzasztóan dinamikus és sokrétű történeteket mutat be pár percben. Nagyon komplex háttértörténetei vannak a videóinak, amik a korábbi albumokkal is összefüggenek: őszintén szólva én nem ástam bele magam nagyon mélyen, de mindenfajta előismeret nélkül is érdemes egyszer megnézni őket, mert önmagukban is izgalmasak és érthetőek. DPR IAN számos mentális betegséggel küzd, melyek mélyen összefonódnak a művészetével, így aki meg szeretné valamilyen szinten érteni a történetet, amiket az MV-vel bemutat, annak érdemes a külön erről szóló



videóit is megnézni. Nagyon karizmatikus a srác mind az előadásmódja, mind pedig az énekhangja tekintetében.

Zenei tekintetben ez az album – és a számok is – egyfajta pop, R&B Soul és alternatív rock mixnek mondhatóak, ami leírva elég soknak hangzik, de hallgatva egyáltalán nem tűnik annak. Az abszolút kedvenc számom az albumról a *Don't Go Insane*, látvány és hangzás tekintetében is. A *So I Danced* MV-je pedig egy mozgalmas és izgalmas történetet mutat be egy „bankrablásról”, ami – ha az ember megnézni a teasereket is, akkor igazán egyértelmű –, hogy történetileg a *Don't Go Insane* folytatása. De több másik számhoz is készült az albumról MV, úgyhogy érdemes lehet azokat is lecsekkolni, ha valakinek felkeltette az érdeklődését. Az egyik ilyen például a *Peanut Butter & Tears*, ami bár nem függ össze a fenti kettővel, de szintén egy érdekes történetet mond el: érzelmeibb a hangzása is, és a dalszöveg néhány mondat engem is elég személyesen érintett. És az MV



egyres jelenetei az idei év legemlékezetesebbjei számomra.

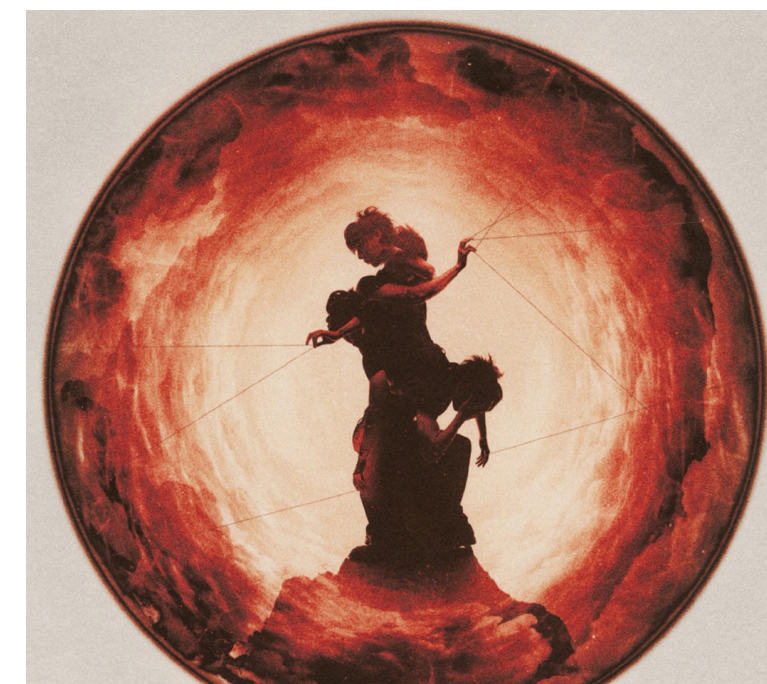
Don't Go Insane / So I Danced
Peanut Butter & Tears

DAWN – Narcissus

Aki DAWN zenéjét a P Nationnél töltött ideje alatt ismerte meg, az meglepődhetett ezen az albumon, amit egyrészt új kiadónál, másrészt pedig a Hyunával történt szakítása után jelentetett meg. Az album előtt kiadott egy single-t *Dear My Light* címmel, ami egy tényleg gyönyörű szakítás szám: nem sűrűn szoktam elérzékenyülni zenehallgatás közben, de ezt a számot hallgatva megtörtént. Azonban a *Narcissus* című albuma szintén a szakítás feldolgozásáról, elfogadásáról szól. Különösen szomorú, ha az ember belegondol, hogy nemcsak Hyuna rajongói vádolták ezzel, de ő is úgy érezte, hogy nem méltó hozzá.

Őszintén szólva nagyon lenyűgözött ez az album: korábban azt hittem, hogy inkább a stílusával adja el a számokat, mert mindig olyan furcsa MV-ket jelentetett meg a P Nationnél... Viszont ezt az albumot hallgatva rájöttem, hogy gyönyörű hangja van, és sokkal jobban illik hozzá ezt az érzelmeibb, visszafogottabb stílus. Gondolom, most sokkal több művészi szabadsága van, ami mindenképpen érződik az albumon, mert nagyon átjönnek az érzelmei. Maga az album egy nagyon kellemes mixe a K-popnak, K-rocknak, alternatív

rocknak és a folkzenének. A fenti albumokat nézve tényleg nem meglepő, hogy ezt is szerettem. A kedvenc számom az albumról a *Star (feat. 10CM)*, amit hallgatva beleszerettem DAWN hangjába. A másik szám, amit nagyon szeretek, az a *Heart*, ennek a Performance verzióját anno nagyon sokszor néztem meg.





Ráadásul ez a két szám dalszöveg tekintetében is kiegészíti egymást (el akarlak engedni – nem tudlak teljesen elfelejteni). A harmadik, amit a leggyakrabban hallgatok, az a *Seasons (feat. GEMINI)*, ami már egy könnyedebb hangzású szám, mint a többi.

Star (feat. 10CM) / Heart / Seasons

TOUCHED – Yellow Supernova Remnant

Kínos bevallani, de én először nem akartam szeretni ezt a bandát egy elég kicsinyes okból: ők voltak annak a „túlélő show-nak” a nyertesei, amit csak a ONEWE miatt követtem végig... Amit végül végig sem néztem, mert Mnetet ismerve mindent annak rendeltem alá, hogy mind a nézők, mind pedig a versenyzők idegeit is kikészíthessék... Mindenesetre a TOUCHED tagjai tényleg borzasztóan tehetségesek, és bár sajnálom, hogy nem a ONEWE nyerte meg a műsort, de ők is abszolút



megérdemelték a győzelmet. Ők egy co-ed (bár csak az énekesük lány) rock banda, akikkel az első – zenei találkozásom – az Immortal Songs nevű műsorban volt, és ezután hallgattam bele a saját zenéikbe is. Ez az album pedig instant szerelem volt számomra, egy hétig szinte megállás nélkül hallgattam. Az egyetlen kritikám, hogy kicsit hasonló felépítésűek a számok, emiatt nehezemre esett rájönni, hogy éppen melyiket is hallgatom. Bár az is igaz, hogy nagyon jól áll az énekesnek ez a fajta hangzás. „Nagyon meglepő módon” erre az albumra is a – folk – alternatív rock hangzás jellemző. A *Night View* volt a kedvencem az albumról, de a *Fireflies* és a *Stand Up* is olyan számok, amikhez vissza-vissza szoktam térni.

Night View / Fireflies / Stand Up

ATEEZ – THE WORLD EP.FIN: WILL

A „kakukktojás” az albumok között, abban az értelemben, hogy ez az egyetlen K-pop-album,

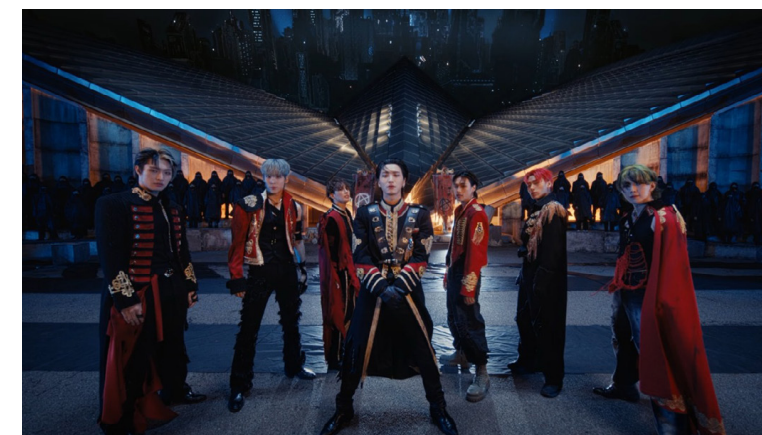
ami felkerült az idei toplistámra. Ebben talán közrejátszik, hogy még mindig a 2022-es *History of Kingdom: Pt. IV. Dann* albumot tartom a KINGDOM legerősebbjének (pedig azóta három újat is kiadtak), míg RAVN távozása óta továbbra sem tudtam visszatérni a ONEUS számainak hallgatásához. Így az ATEEZ maradt az egyetlen stabil pontom a K-pop világában (annak ellenére, hogy ez az album egyértelműen nem tipikus „K-pop” hangzású). Ezzel az albummal sikerült a Billboard 200 1. helyét megszerezni maguknak (csatlakozva ezzel a BTS, BLACKPINK, New Jeans, SuperM, Stray Kids és TXT mellé), míg a UK album charton 2. helyet érték el, ami eddig egyedül a BTS-nek és a BLACKPINK-nek sikerült.

De rátérve a (zene)számokra összesen 12 található az albumon, ebből 5-höz készült MV, ami már csak azért is nagy szám, mert ebből 4-et a tagok „alcsapatái” csináltak. Személy szerint én szeretem azt a trendet, amikor egy-egy albumon a tagok is lehetőséget kapnak egy saját számra



(szóló vagy duett egyaránt), ami akár közelebb áll a személyes stílusukhoz. Ennek köszönhetően nagyon sokszínű lett ez az album: kapunk pörgős rap számot – *MATZ* – Hongjoong és Seonghwa előadásában, amiben nyíltan beszélnek a sasaengeknek (megszállott „rajongók”). San, Yeosang és Woo-young egy nagyon érzéki dalt és koreográfiát mutat be az *IT's You*-ban, míg Mingi és Yunho száma, a *Youth* a barátságuk történetéből inspirálódott. A csapat legfiatalabb tagja Jongho, aki leginkább a high note-jairól ismert, egy gyönyörű és érzelmes számot kapott, aminek az MV-jében egy színésznővel együtt mutatnak be egy szomorú véget érő kapcsolatot. Mindegyik számot nagyon szeretem, de a legtöbbet mégis a *Crazy Form* hallgatom, ami az album title trackje. A korábbiakhoz hasonlóan ez szintén egy nagyon pörgős szám. De azért remélem, hogy a jövőben nem ezt próbálják majd a végtelenségig fokozni, hanem kapunk még hasonló számokat, mint az *Inception* volt például.

Crazy Form / MATZ / Everything



Dragon Hall TV - műsorrend



április

2024. április 1. - 2024. április 7.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Usavich -12-0	Balu kapitány kalandjai 49	Balu kapitány kalandjai 50	Balu kapitány kalandjai 51	Balu kapitány kalandjai 52	Grimm legszebb meséi 10	A szentjánosbogarak fényének erdeje
20:30	Usavich 1-13	Kilari 17	Kilari 18	Kilari 19	Kilari 20	Grimm legszebb meséi 11	
21:00	Usavich 14-26	Kivétel 4	Bastard!! 21	A baseball tűzéréség 9	Varázslatos Álmodók 141	Grimm legszebb meséi 12	Ő és a cicája ~Minden múlandó~
21:30	Usavich 27-39	Kivétel 5	Bastard!! 22	A dinoszauruszok királya 58	Varázslatos Álmodók 142	Grimm legszebb meséi 13	
22:00	Usavich 40-52	A baseball tűzéréség 7	A baseball tűzéréség 8	Conan, a detektív 38	A baseball tűzéréség 10	Kivétel 4	Conan, a detektív 38
22:30	Usavich 53-65	A dinoszauruszok királya 56	A dinoszauruszok királya 57	Conan, a detektív 39	A dinoszauruszok királya 59	Kivétel 5	Conan, a detektív 39
23:00	Fing Gorou 1-13	Bleach 39	Bleach 40	Bleach 41	Bleach 42	Bastard!! 21	Varázslatos Álmodók 141
23:30		Naruto 18	Naruto 19	Naruto 20	Naruto 21	Bastard!! 22	Varázslatos Álmodók 142

2024. április 8. - 2024. április 14.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 53	Balu kapitány kalandjai 54	Balu kapitány kalandjai 55	Balu kapitány kalandjai 56	Balu kapitány kalandjai 57	Grimm legszebb meséi 14	Patema Inverted
20:30	Kilari 21	Kilari 22	Kilari 23	Kilari 24	Kilari 25	Grimm legszebb meséi 15	
21:00	Dragon Ball Z 174	Kivétel 6	Bastard!! 23	Méz és lóhere 3	Varázslatos Álmodók 143	Dragon Ball Z 174	
21:30	Dragon Ball Z 175	Kivétel 7	Bastard!! 24	A dinoszauruszok királya 63	Varázslatos Álmodók 144	Dragon Ball Z 175	
22:00	A baseball tűzéréség 11	Méz és lóhere 1	Méz és lóhere 2	Conan, a detektív 40	Méz és lóhere 4	Kivétel 6	Conan, a detektív 40
22:30	A dinoszauruszok királya 60	A dinoszauruszok királya 61	A dinoszauruszok királya 62	Conan, a detektív 41	A dinoszauruszok királya 64	Kivétel 7	Conan, a detektív 41
23:00	Bleach 43	Bleach 44	Bleach 45	Bleach 46	Bleach 47	Bastard!! 23	Varázslatos Álmodók 143
23:30	Naruto 22	Naruto 23	Naruto 24	Naruto 25	Naruto 26	Bastard!! 24	Varázslatos Álmodók 144

2024. április 15. - 2024. április 21.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 58	Balu kapitány kalandjai 59	Balu kapitány kalandjai 60	Balu kapitány kalandjai 61	Balu kapitány kalandjai 62	Grimm legszebb meséi 16	Szentjánosbogarak sírja
20:30	Kilari 26	Kilari 27	Kilari 28	Kilari 29	Kilari 30	Grimm legszebb meséi 17	
21:00	Dragon Ball Z 176	Kivétel 8	Bastard!! 25	Méz és lóhere 8	Varázslatos Álmodók 145	Dragon Ball Z 176	
21:30	Dragon Ball Z 177		Bastard!! 26	A dinoszauruszok királya 68	Varázslatos Álmodók 146	Dragon Ball Z 177	
22:00	Méz és lóhere 5	Méz és lóhere 6	Méz és lóhere 7	Conan, a detektív 42	Méz és lóhere 9	Kivétel 8	Conan, a detektív 42
22:30	A dinoszauruszok királya 65	A dinoszauruszok királya 66	A dinoszauruszok királya 67	Conan, a detektív 43	A dinoszauruszok királya 69		Conan, a detektív 43
23:00	Bleach 48	Bleach 49	Bleach 50	Bleach 51	Bleach 52	Bastard!! 25	Varázslatos Álmodók 145
23:30	Naruto 27	Naruto 28	Naruto 29	Naruto 30	Naruto 31	Bastard!! 26	Varázslatos Álmodók 146

Dragon Hall TV - műsorrend



április - május

2024. április 22. - 2024. április 28.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Balu kapitány kalandjai 63	Balu kapitány kalandjai 64	Balu kapitány kalandjai 65	Vadmacska kommandó 1	Vadmacska kommandó 2	Grimm legszebb meséi 18	Nauszika - A szél harcosai
20:30	Kilari 31	Kilari 32	Kilari 33	Kilari 34	Kilari 35	Grimm legszebb meséi 19	
21:00	Dragon Ball Z 178	Steins;Gate 1	Bastard!! 27	Méz és lóhere 13	Varázslatos Álmodók 147	Dragon Ball Z 178	
21:30	Dragon Ball Z 179	Steins;Gate 2	Bastard!! 28	A dinoszauruszok királya 73	Varázslatos Álmodók 148	Dragon Ball Z 179	
22:00	Méz és lóhere 10	Méz és lóhere 11	Méz és lóhere 12	Conan, a detektív 44	Méz és lóhere 14	Steins;Gate 1	Conan, a detektív 44
22:30	A dinoszauruszok királya 70	A dinoszauruszok királya 71	A dinoszauruszok királya 72	Conan, a detektív 45	A dinoszauruszok királya 74	Steins;Gate 2	Conan, a detektív 45
23:00	Bleach 53	Bleach 54	Bleach 55	Bleach 56	Bleach 57	Bastard!! 27	Varázslatos Álmodók 147
23:30	Naruto 32	Naruto 33	Naruto 34	Naruto 35	Naruto 36	Bastard!! 28	Varázslatos Álmodók 148

2024. április 29. - 2024. május 5.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 3	Vadmacska kommandó 4	Vadmacska kommandó 5	Vadmacska kommandó 6	Vadmacska kommandó 7	Grimm legszebb meséi 20	Totoro - A varázserdő titka
20:30	Kilari 36	Kilari 37	Kilari 38	Kilari 39	Kilari 40	Grimm legszebb meséi 21	
21:00	Dragon Ball Z 180	Steins;Gate 3	Bastard!! 29	Méz és lóhere 18	Varázslatos Álmodók 149	Dragon Ball Z 180	
21:30	Dragon Ball Z 181	Steins;Gate 4	Bastard!! 30	A dinoszauruszok királya 78	Varázslatos Álmodók 150	Dragon Ball Z 181	
22:00	Méz és lóhere 15	Méz és lóhere 16	Méz és lóhere 17	Conan, a detektív 46	Méz és lóhere 19	Steins;Gate 3	Conan, a detektív 46
22:30	A dinoszauruszok királya 75	A dinoszauruszok királya 76	A dinoszauruszok királya 77	Conan, a detektív 47	A dinoszauruszok királya 79	Steins;Gate 4	Conan, a detektív 47
23:00	Bleach 58	Bleach 59	Bleach 60	Bleach 61	Bleach 62	Bastard!! 29	Varázslatos Álmodók 149
23:30	Naruto 37	Naruto 38	Naruto 39	Naruto 40	Naruto 41	Bastard!! 30	Varázslatos Álmodók 150

2024. május 6. - 2024. május 12.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 8	Vadmacska kommandó 9	Vadmacska kommandó 10	Vadmacska kommandó 11	Vadmacska kommandó 12	Grimm legszebb meséi 22	A vándorló palota
20:30	Kilari 41	Kilari 42	Kilari 43	Kilari 44	Kilari 45	Grimm legszebb meséi 23	
21:00	Dragon Ball Z 182	Steins;Gate 5	Bastard!! 31	Méz és lóhere 23	Varázslatos Álmodók 151	Dragon Ball Z 182	
21:30	Dragon Ball Z 183	Steins;Gate 6	Bastard!! 32	Shinkalion 4	Varázslatos Álmodók 152	Dragon Ball Z 183	
22:00	Méz és lóhere 20	Méz és lóhere 21	Méz és lóhere 22	Conan, a detektív 48	Méz és lóhere 24	Steins;Gate 5	Conan, a detektív 48
22:30	Shinkalion 1	Shinkalion 2	Shinkalion 3	Conan, a detektív 49	Shinkalion 5	Steins;Gate 6	Conan, a detektív 49
23:00	Bleach 63	Bleach 64	Bleach 65	Bleach 66	Bleach 67	Bastard!! 31	Varázslatos Álmodók 151
23:30	Naruto 42	Naruto 43	Naruto 44	Naruto 45	Naruto 46	Bastard!! 32	Varázslatos Álmodók 152

Dragon Hall TV - műsorrend



május

2024. május 13. - 2024. május 19.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 13	Vadmacska kommandó 14	Vadmacska kommandó 15	Vadmacska kommandó 16	Vadmacska kommandó 17	Grimm legszebb meséi 24	Chihiro Szellemországban
20:30	Kilari 46	Kilari 47	Kilari 48	Kilari 49	Kilari 50	Grimm legszebb meséi 25	
21:00	Dragon Ball Z 184	Steins;Gate 7	Bastard!! 33	Méz és lóhere 28	Varázslatos Álmodok 153	Dragon Ball Z 184	
21:30	Dragon Ball Z 185	Steins;Gate 8	Bastard!! 34	Shinkalion 9	Varázslatos Álmodok 154	Dragon Ball Z 185	
22:00	Méz és lóhere 25	Méz és lóhere 26	Méz és lóhere 27	Conan, a detektív 50	Méz és lóhere 29	Steins;Gate 7	Conan, a detektív 50
22:30	Shinkalion 6	Shinkalion 7	Shinkalion 8	Conan, a detektív 51	Shinkalion 10	Steins;Gate 8	Conan, a detektív 51
23:00	Bleach 68	Bleach 69	Bleach 70	Bleach 71	Bleach 72	Bastard!! 33	Varázslatos Álmodok 153
23:30	Naruto 47	Naruto 48	Naruto 49	Naruto 50	Naruto 51	Bastard!! 34	Varázslatos Álmodok 154

2024. május 20. - 2024. május 26.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 18	Vadmacska kommandó 19	Vadmacska kommandó 20	Vadmacska kommandó 21	Vadmacska kommandó 22	Grimm legszebb meséi 26	Conan, a detektív: Bomba a felhőkarcolóban
20:30	Kilari 51	Kilari 52	Kilari 53	Kilari 54	Kilari 55	Grimm legszebb meséi 27	
21:00	Dragon Ball Z 186	Steins;Gate 9	Bastard!! 35	Méz és lóhere 33	Varázslatos Álmodok 155	Dragon Ball Z 186	
21:30	Dragon Ball Z 187	Steins;Gate 10	Bastard!! 36	Iron Kid - A legendás ököl 1	Varázslatos Álmodok 156	Dragon Ball Z 187	
22:00	Méz és lóhere 30	Méz és lóhere 31	Méz és lóhere 32	Bújj, bújj, szellem! 1	Méz és lóhere 34	Steins;Gate 9	Bújj, bújj, szellem! 1
22:30	Shinkalion 11	Shinkalion 12	Shinkalion 13	Bújj, bújj, szellem! 2	Iron Kid - A legendás ököl 2	Steins;Gate 10	Bújj, bújj, szellem! 2
23:00	Bleach 73	Bleach 74	Bleach 75	Bleach 76	Bleach 77	Bastard!! 35	Varázslatos Álmodok 155
23:30	Naruto 52	Naruto 53	Naruto 54	Naruto 55	Naruto 56	Bastard!! 36	Varázslatos Álmodok 156

2024. május 27. - 2024. június 2.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Vadmacska kommandó 23	Vadmacska kommandó 24	Vadmacska kommandó 25	Vadmacska kommandó 26	Maja, a méhecske 1	Grimm legszebb meséi 28	Méz és lóhere: Élőben 1
20:30	Kilari 56	Kilari 57	Kilari 58	Kilari 59	Kilari 60	Grimm legszebb meséi 29	
21:00	Dragon Ball Z 188	Steins;Gate 11	Bastard!! 37	Méz és lóhere 38	Varázslatos Álmodok 157	Dragon Ball Z 188	Méz és lóhere: Élőben 2
21:30	Dragon Ball Z 189	Steins;Gate 12	Bastard!! 38	Iron Kid - A legendás ököl 6	Varázslatos Álmodok 158	Dragon Ball Z 189	
22:00	Méz és lóhere 35	Méz és lóhere 36	Méz és lóhere 37	Bújj, bújj, szellem! 3	Vampire Knight 1	Steins;Gate 11	Bújj, bújj, szellem! 3
22:30	Iron Kid - A legendás ököl 3	Iron Kid - A legendás ököl 4	Iron Kid - A legendás ököl 5	Bújj, bújj, szellem! 4	Iron Kid - A legendás ököl 7	Steins;Gate 12	Bújj, bújj, szellem! 4
23:00	Bleach 78	Bleach 79	Bleach 80	Bleach 81	Bleach 82	Bastard!! 37	Varázslatos Álmodok 157
23:30	Naruto 57	Naruto 58	Naruto 59	Naruto 60	Naruto 61	Bastard!! 38	Varázslatos Álmodok 158

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