

AniMagazin



KIMI NO IRO



YUBISAKI TO RENREN



YOMI NO TSUGAI



TÉLI SZEZON 2025



KOREAI FILMFESZTIVÁL



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](#)

[Anime Odyssey](#)

[Riciz/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: [Hirotaka](#)
Lektor: [Risa](#)
Webfejlesztő: [pintergreg](#)

Szerzők:

Venom, A. Kristóf, Iskariotes, Yuuko, supermario4ever, Ricz, Kuroko Ai, Dózsa Gergő

Cikkek beküldése,
Információ, kérdések:
fb.com/anipalace

Weboldal: animagazin.hu

Facebook: fb.com/anipalace

Instagram: instagram.com/animagazin_hu

Twitter: twitter.com/anipalace



november 29-én és december 1-jén [még vetítik](#) a budapesti Uránia moziban, az Anilogue fesztivál keretében. Aki teheti, vegyen rá jegyet (ha mindezt a magazin megjelenésének hetében olvassátok, talán még vannak szabad helyek a vetítésekre)! Lesz egyébként egy másik anime is a fesztiválon, a *Bakeneko Anzu-chan (Anzu, a szellemacska)*, november 28-án és december 1-jén, illetve *A vándorló palota* szintén terítéken lesz (idővel több moziban is), a 20 éves évfordulója miatt.

Tényleg jó dolog az őszi mozizás, még jobb, amikor anime filmek is érkeznek hozzánk... remélem jövőre is folytatódnak a cinema city-s vetítések. Az Anilogue és egyéb filmfesztiválokkal ugyanis az a baj, hogy legtöbbször csak 1-2 helyszínre koncentrálnak, így vidéki mozikba nem jutnak el ilyen friss movie-k, ami elég sajnálatos.

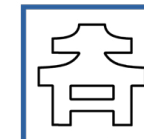
Ha már filmek, kiemelném a mostani cikkek közül a nagy *Godzilla* bemutatót és a TOP 10 ajánlót, hiszen erről a franchise-ról még egyáltalán nem emlékeztünk meg a magazin hasábjain. De tessék egyet lapozni, és átfutni kattintható tartalomjegyzékünket, mi mindent ajánlunk még nektek.

Itt a köszöntőben már csak hazabeszélek: a danmei manhua ajánlós rovatban most a Mo Xiang Tong Xiu adaptációkat vettem elő, ideje volt már... Ehhez kapcsolódva készítettünk egy interjút is a manhua fordítójával, Sasvári Tündével, amit szintén ajánlok figyelmetekbe. *A démoni út nagymestere* legújabb kötetei már kaphatók!

Végezetül köszönjük ismét a cikkírók és szerkesztők munkáját, valamint hogy letöltitek és olvassátok a magazint. Mindenkinek boldog karácsonyt és szuper új évet kívánunk!

- Catrin

**A 83. szám várható megjelenése:
2025.01.22.**



ANIME

- Kimi no Iro
Catrin, Hirotaka, Iskariotes, Ricz
- Uzumaki
Hirotaka
- Bang Brave Bang Bravern
Catrin
- Yubisaki to Renren
Yuuko
- LotR - War of the Rohirrim előzetes
A. Kristóf
- Téli szezon 2025
Hirotaka
- Szezonos animékről
Catrin, Hirotaka

MANGA

- Yomi no Tsugai
Hirotaka
- Abara
A. Kristóf
- Olvassunk danmei manhuát! 6. -
Mo Xiang Tong Xiu adaptációk
Catrin

LIVE ACTION

- Koreai Filmfesztivál 2024
Dózsa Gergő
- Godzilla története - Kezdetektől napjainkig
Venom

- 04 TOP 10 Godzilla film
Venom 63
- 10 Rokuhoudou Yotsuiro Biyori
Yuuko 67
- 13 The Boyfriend
supermario4ever 70

KÖNYVTÁR

- 16 Children of the Holy Emperor
Kuroko Ai 73
- 19 A Gentle Noble's Vacation Recommendation
Kuroko Ai 76

KONTROLLER

- 22 PlayStation történelem 2. rész
supermario4ever 78

RENDEZVÉNYEK

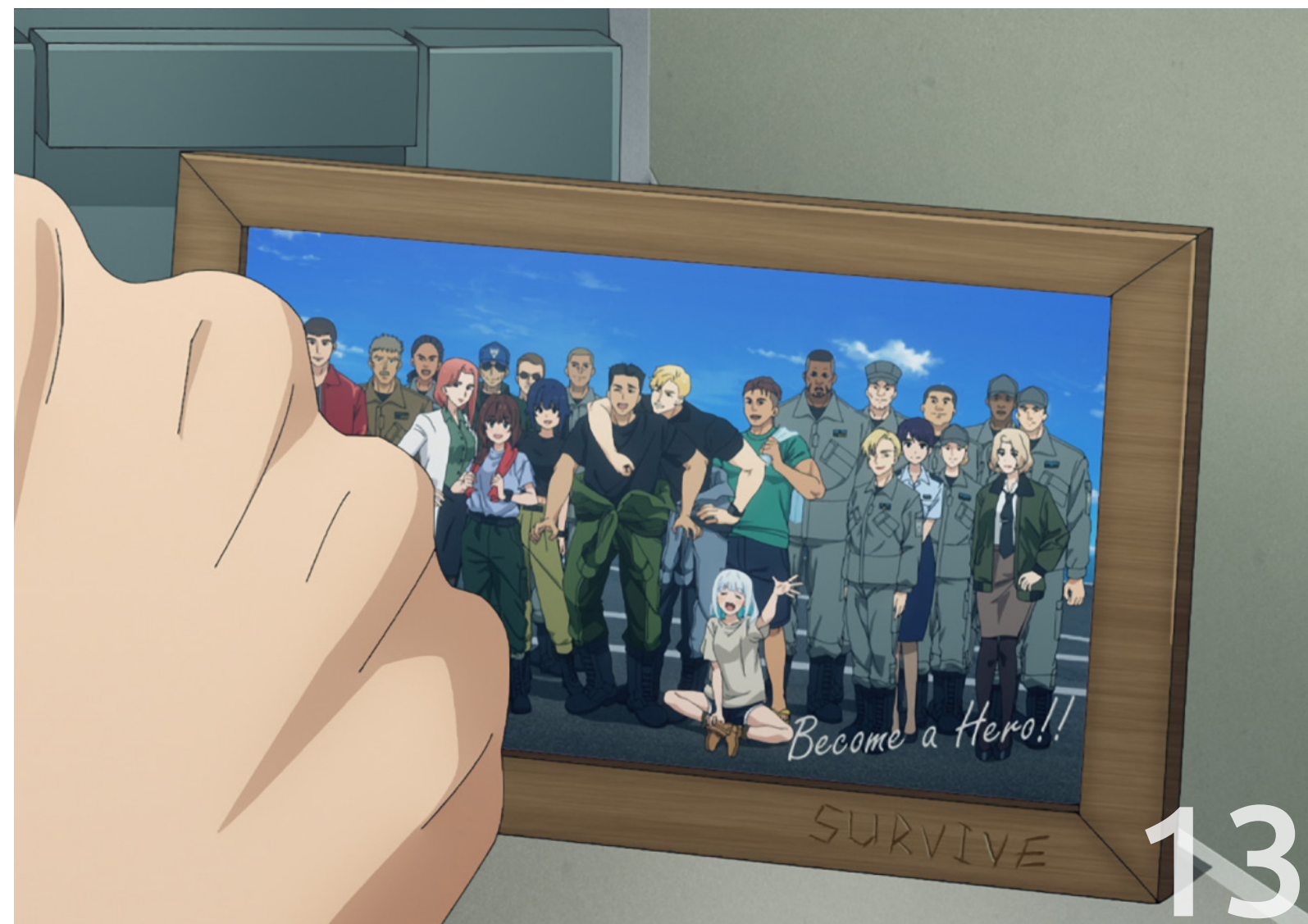
- 36 Októberi gamer rendezvények
supermario4ever 84
- 39 Őszi MondoCon
Hirotaka 87
- 41 Őszi Fantasy Expo
Hirotaka 90

RIPORT

- 46 Interjú a Mo Dao Zu Shi manhua fordítójával
Catrin 93

ZENE

- 56 EPIC: The Musical
Kuroko Ai 96





anime

KIMI NO IRO

Írta: Catrin, Hirotaka, Iskariotes, Ricz



A magazin megjelenésekor talán még vannak szabad helyek az Anilogue fesztivál vetítéseire. A *Kimi no Iro (The Colors Within, Mások színei)* filmet két alkalommal is adják a budapesti Uránia moziban, így aki teheti, ne hagyja ki! Mi szerencsére már láttuk az őszi Cinemira YOUTH Nemzetközi Ifjúsági Filmfesztivál keretében. Most azért is a többes szám, mert a cikkben is igyekeztünk több véleményt összegyűjteni a movie-ról, a rövid bemutató után tehát ezek következnek. Ricz a rendező gyászfeldolgozása és stílusa felől közelítette meg a filmet, Hirotaka az önismereti és érzelmi témát emelte ki, Iskariotes pedig a vallás oldaláról szemlélte az élményt. De előtte én (*Catrin*) is rajongok egy kicsit.

A tinik története

Higurashi Totsuko és Sakunaga Kimi ugyanabba a katolikus lányiskolába járnak, de nem ismerik igazán egymást, és egészen más attitűddel állnak a tanulmányaikhoz és az élethez. A sulin kívül azonban barátság szövődik közöttük, hiszen hirtelen felindulásból és egy kedves fiú, Kagehira Rui segítségével zenekart alapítanak. A film hármuk barátságáról és mindennapjairól szól. Totsuko egyedi képessége, hogy látja mások színeit, ami könnyedén sodorja őt újdonsült barátaihoz, folyamatosan tágítva és boldogítva saját világát. Kimi kitör az iskola kötelékéből, ami nehéz élethelyzetbe hozza, egyedül nem lenne könnyű ezt feldolgoznia... Rui szintén küzd a továbbtanulás és a felnőtté válás terhével, hogy megfelelhessen

a családi elvárásoknak. A zene mindegyiküknek segít, a barátságuk pedig még inkább. Nagyon szép történetet láthatunk az emberi kapcsolatokról, önmagunk megismeréséről, az őszinte kommunikáció és tettek fontosságáról. Mindezt szép, kellemes színekkel és képekkel, aranyos karakterekkel, hatásos zenével tálalva.

A movie a Science SARU-nál készült, Yamada Naoko rendezésében, színvonalas, érzelmes, zeneileg pedig hangulatos, akárcsak korábbi műveik.

Személy szerint én a moziban ülve teljesen a hatása alá kerültem, csak vigyorogtam és szórítottam a hármasnak, hogy minden is sikerüljön nekik. Nem vagyok vallásos, de nagyon tetszett, ahogy a keresztény közeget és hitet beemelték a filmbe, egyszerre szép és mókás háttérrel adott az egyedi, modern zenével keveredve. Totsuko karakterének vidámsága és lazasága imádnivaló, Kimi hideg, zárkózott, de annál jobb nézni, ahogy oldódik és fejlődik a karaktere, Rui pedig a cuki fiúk cuki dolgokat csinálnak teljes megtestesü-



HIGURASHI TOTSUKO



lése. Kedves, érett gondolkodású srác, nagyon jó volt látni, milyen figyelmes a lányokkal. Az ember hármuk jeleneteiről, színességéről, interakcióiról könnyedén érzékeli a másság témáját. Azonban ez vagy bármilyen romantika nem válik hangsúlyosabbá a movie során, nem is ez volt a lényeges. Három tini kedves története – minden anime (pláne film) kedvelő adjon neki egy esélyt.

Ricz véleménye

Yamada Naoko munkássága valahogy tölem mindig is távol állt, és ez a legfinomabb kifejezés, amivel élni tudok. Nagyon sokszor giccses, közhelyes, untató tudott lenni, vagy épp fókuszvesztett. Ez kiváltképp a *K-On!* (AM 51.) és a *Tamako Market* (AM 37.) sorozatokra igaz (úgy hogy az előbbi elfért volna 2 filmben össz-vissz), míg a *Koe no Katachi* (AM 38.) érzelmes, ám teljesen hiteltelen azzal, hogy a dráma érdekében teremt egy eleve valótlan környezetet, majd elvárja, hogy így érezzünk együtt a szereplőkkel a mesterkélthelyzetükben. Bár ez nem az ő hibája, hanem az alapanyagként használt mangáé elsősorban.





A 2019-es tűzvészt követő évben elhagyta a Kyoto Animationt, és más stúdióknál dolgozott. A *Modern Love Tokyo* antológia hetedik részét pl. A The Answer Studionál készítette, akik pl. Shin-kai Makoto „*Kotonoha no Niwa*” filmjének gyártás-vezetői voltak, de nekik köszönhető az 50 részes *Golgo 13* TV-sorozat is 2008-2009-ből.

Eztán talált helyet a Science SARU stúdióján belül, ahol azóta 3 kiváltképpen jó művet tett le az asztalra: a *Heike Monogatari* (AM 65.), a *Garden of Remembrance*-t és a *Kimi no Iro*-t.

Talán ők raktak rá valamekkora kreatív szablat a történetekhez, vagy a 2019-es tragédia mérsékelte, de egyik esetében sem éreztem azokat a problémákat a művei kapcsán, amiket korábban. A részletekben hajlamos volt elveszni, a lány mozgások hangsúlyosságában, és ezeket inkább felváltották a totálba helyezett jelzések, a feszebb és tempósabb történetvezetés. A *Kimi no Iro* során Naoko valamennyire visszatér ahhoz, amit a rajongói megszokhattak tőle a KyoAnis időszak alatt, ugyanakkor valamennyire érlelődött is az. Az egyik, ami feltűnik kapásból, hogy a színvilág és a paletta nem olyan harsány és élénk, mint korábban megszokhattuk tőle, nem akar egyfolytában az ember arcába robbanni mint valami festékgyár. Pasztelles, lány színeket kapunk, könnyed vonalakkal, kontúrokkal – és ez teszi vizuálisan is kellemesebb élménnyé.

És nem csak vizuálisan, ugyanis ez magára a történetre is kihat. Sokkal egyszerűbb, könnyedebb, mint az eddigiek. Mondhatni, olyan légies,



mint az animáció maga. Nem akar sokat, de nem is markol mellé túl sokat, hogy végül keveset fogjon bármilyen téren. Akár mondanivalóban, akár a különféle elemek, szimbólumok felvonultatásával. Ebben a tekintetben ugyanis nem mond egyebet, minthogy „éld meg az érzéseidet”, majd hozzáteszi, hogy „a zene által”. A *Garden of Remembrance* kisfilm is ugyanezt az alapot használta fel a gyász és a veszteség feldolgozása kapcsán, miközben bemutatta az első felében a vontatott ismétlődés révén, hova tud jutni az ember azok spiráljában. A *Kimi no Iro* első fele elég feszélyezetten indul, ami aztán ahogy beindul a cselekmény és nyílnak meg előttünk is a karakterek, egyre jobban sodróvá válik.

Hogy miért is említem a másik idei kisfilmjét, és tartom relevánsnak, hogy hozzáad a *Kimi no Iro* élményéhez? Nemcsak a cselekményvezetési párhuzam miatt, de ezek egy napon is lettek elérhetőek a közönség számára. A *Garden* streaming platformokon debütált, míg a *Kimi* a mozikban. Van egy igen erős feltevés, miszerint ezzel kí-



vánta a rendező éreztetni, hogy lelki szempontból most már jól van, és ha belegondolunk a feldolgozási fázisokba, akkor mondhatnánk azt is, hogy a rengeteg gyűjtogatással a *Heike Monogatari* során kitombolta magát (míg a *Modern Love Tokyo* ráeső része egy kissé izzadtságsgazú folytatása eddigi munkásságának és jellemzőinek).

Szóval nekem azért kellemes csalódás volt végső soron a film, bár a főszereplőnk színezésiáját lehetett volna még bontogatni, például a színek változásával, hogy nem mindenki skatulyázható kategorikusan egy jellemcsoportba, vagy az élénkségükkel akár a hangulat váltakozásai felé is lehetett volna terelni, ami pár igencsak érdekes beszélgetős jelenetet szülhetett volna. De ez az egyedüli hiányérzetem.

Hirota véleménye

Akárhol is vagyunk, álljunk meg egy kicsit. Gondolkodjunk! Nézzük meg a körülöttünk lévő embereket, milyenek látjuk őket? Mennyiben különböznek tőlünk? És milyenek vagyunk mi? Érzéseink, gondolataink tényleg annyira különböznek másokétól? Milyenek látjuk magunkat, és hogy fejezzük ki a belső énünket? Azt nem tudhatjuk, hogy a körülöttünk lévő emberek, hogy látnak minket, ám mi tudjuk, hogy milyenek mások színei.

Yamada Naoko legújabb filmje egy elgondolkodtató utazásra invitál önismereti témában.



A rendező történeteiben – legyen az adaptáció vagy original – két dolog mindig domináns, a karakterek érzelmei és érzelmi viszonyai, valamint a zene. Ez alól talán a *Koe no Katachi* a kivétel. De a *K-On!!*, a *Liz to Aoi Tori (AM 47.)* és a *Heike* is tartalmazza ezeket. Nem csoda hát, hogy új filmjében is markánsan jelen van ez a két elem, sőt Yamada össze is köti őket, jobban, mint valaha.

Ennek kifejtéséhez a rendező egy különleges helyszínt is talált, egy keresztény iskolát, ahol a szabálykövetésnek és a rendnek sokkal nagyobb a hangsúlya, mint egy átlagos világi iskolában. Ebben a közegben sokkal nehezebb az önkifejezés, saját helyünk megtalálása a kisebb-nagyobb közösségben. Ebben visszaköszön a japán társadalom azon problé-



mája, hogy nem előnyös, ha valaki kilóg a sorból. Főszereplőnk három fiatal. Totsuko, Kimi és Rui más környezetből érkeznek, mégis hasonló problémájuk van. Érzelmeik, gondolataik kifejezése és a felnőtté válás okozta nyomás mind gondot okoz, ez pedig összehozza őket. Egymás között elmesélik problémáikat, és a megoldás nem is lehetne kézenfekvőbb. Mindannyian szeretik a zenét, ezért alapítanak egy bandát, és mindegyikük ír egy számot. Ez a dal az, ami róluk szól, ami belőlük jön, az előadásuk pedig az eszköz, amivel mindezt a közösség felé kimondják.

A *Kimi no Iro* komoly problémát szeretne bemutatni, de ezt annyira finoman, szépen és konfliktus nélkül teszi, hogy már szinte idilli. Akár azt is mondhatnánk, hogy túl szép, hogy igaz legyen, amit sokan túl egyszerűnek, mesészerűnek fognak tartani. A probléma szintén nem mai keletű, így sokan középszerűnek tarthatják a filmet. Mégis a maga nemében annyira aranyos és kedves movie, és olyan jól fogja a szereplők kezét,

vezetve őket, hogy kár lenne ezt nem elismerni. Nem a *Kimi no Iro* fogja megváltani a világot, és talán klasszikus sem lesz belőle, csak egy egyszerű üzenetet szeretne közvetíteni, hogy nem baj, ha úgy érzed, nem tartozol a nagy többséghez, csak találd meg, amivel kifejezed a belsődet, és akkor nem csak másokét, de a saját színedet is látni fogod.

A film látványa erős közepes a népszerűbb anime mozikhöz képest, ugyanakkor különleges. A pasztell színek, a lány kontúr, a kevés háttérkarakter és az üres hatású környezet abban segít, hogy még jobban fókuszba helyezze a szereplőket. Totsuko „különleges képessége”, hogy látja az emberek színeit, szépen feldobja ezt a hatást, ezzel elegánsan érzékelteti, hogy mindegyikünk más, még ha nem is akarjuk, hogy ez kívülről látszódjon. Valamint azt is próbálja ezzel érzékeltetni, hogy mit gondolunk másokról.

Ez a stílus eléggé elüt a Science SARU megszokott grafikáitól, amik inkább a nyersebb, markánsabb rajzolást és élénkebb színeket részesítik előnyben.

A zene magával ragadó, mindhárom dalt külön a karaktereknek írták, és igazán egyedi darabok, amik megérik az újrhallgatást.

A *Kimi ni Iro* tehát egy kedves, szép film, ami büszke része Yamada Naoko palettájának. Megéri megnézni. Az idei Anilogue filmfesztiválon ezt bárki meg is teheti, vegyetek rá jegyet.

Iskariotes véleménye

Yamada Naoko rendezői hitvallásához hűen ismét határterületre lépett, és ha nem is olyan erősen, mint más művei esetében, de itt is olyan témát mutat be a nagyközönség számára, ami ha nem is tabu, de legalábbis ismeretlen terület.

A rendező imádja a zenét, a két legnagyobb sikere is ide kapcsolódik: az öröm zene (*K-On!*) és vélhetőleg a legnagyobb félelme: a siketség feldolgozása (*Koe no Katachi*). A *Mások színeiben* ismét vannak zenélő lányok, de egy olyan helyszínt választott, ami nem hagyományos: katolikus női internátus.

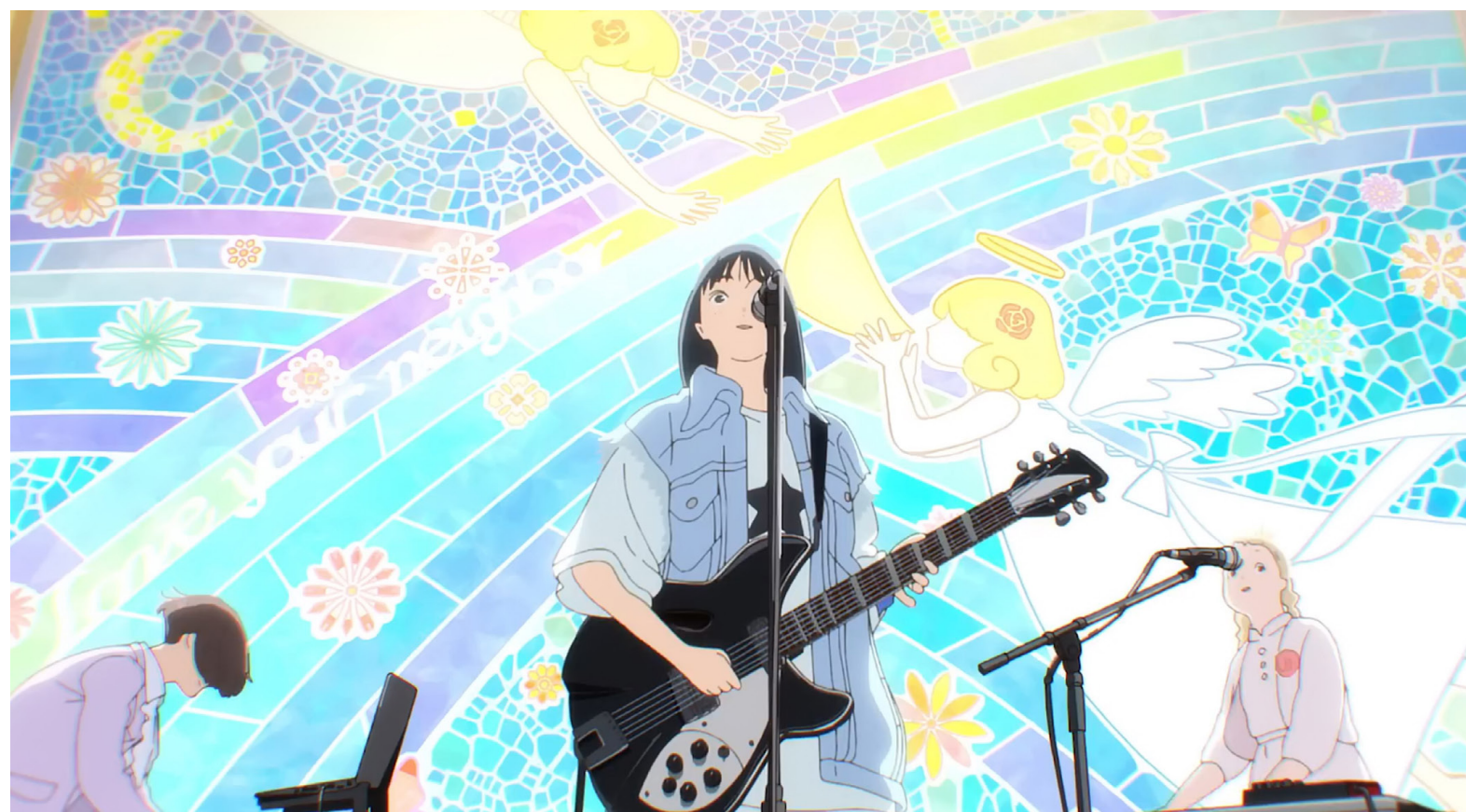
Bármilyen meglepő is lehet, a zene és a vallás nem zárják ki egymást. Sőt erősíthetik is egymást, csak fontos észben tartani, a zenés dicsőítés és az egyházi ének nem ugyanaz. Más a templomokban pár néni által elnyújtott kornyikálás, és más egy olyan dübörgés, mint amilyen a *Jézus Krisztus Szupersztár*.

A zene és a vallás végig kéz a kézben jár a mozi során. A főszereplők alkotóháza egy elhagyott katolikus templom, ahol mindegyikük lelkiileg kinyílnak és megnyugodhat. Vágyaikat, lelki terheiket itt oszthatják meg egymással, leginkább a zene segítségével. Semmi „vallásos” dolgot nem tesznek, de talán nem is az a fontos, hogy betűszerinti vallást gyakoroljanak, hanem inkább az, hogy igazat és őszintén cselekedjenek. A movie egyik kulcsjelenete, amikor Totsuko, valamint Rui

és Kimi egy este egymásnak gyónják meg legtitkosabb érzelmeiket.

Ez a kettős jelenlet nem csak itt jelenik meg. Totsuko egyik legnagyobb támogatója Hiyoshiko nővér, aki valaha pont ott aludt diák éveiben, mint a mostani növendéke. A nővér bár Jézus menyasszonya, a fiatalok zenéje őt is megérinti, és eszébe juttatja, hogy nem is oly rég még neki is volt zenekara, és ő is világi zenei pályára készült.

Yamada ebben a művében prezentálja, hogy nem az a fontos, hogy valamit milyen profin teszünk, hanem az, hogy mennyire tiszta a cselekedetünk. Ez is többször visszaköszön a filmben.



Totsuko alkatilag nem tehetséges a balettben, de szívvel gyakorolta. Nem tud szépen imádkozni, de óriási buzgalommal teszi, és csöppet sem érezzük toladónak az egészet. Valamint még jóformán zenélni sem tud, de már zenekart alapít, amibe minden erejét beleteszi. Gondolom nem spoiler, de Totsuko kitartása gyümölcsöző.

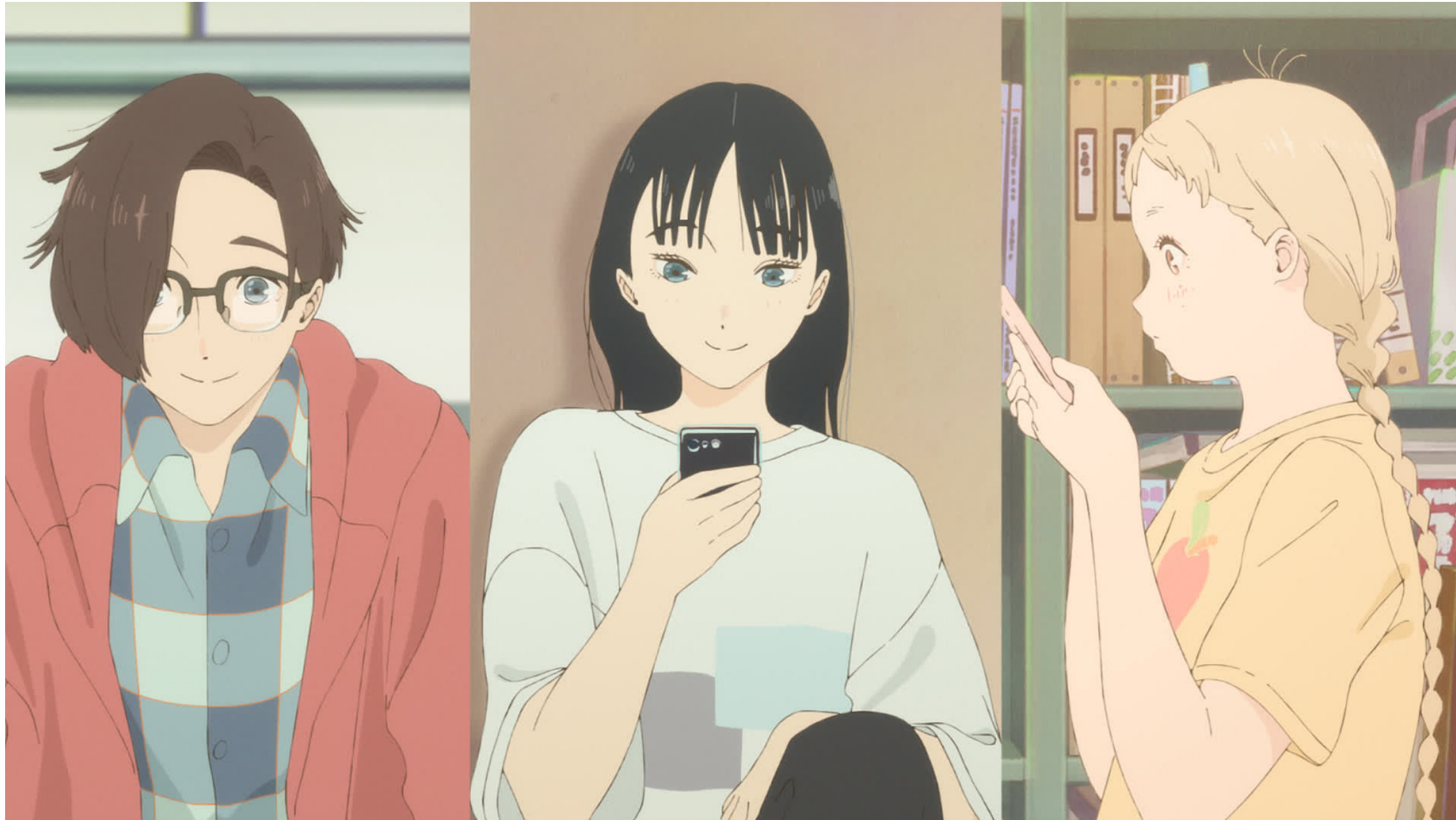
Üde látni, hogy a kitartás nem egyenlő a verejtékes edzéssel, a szintlépés nem csak egy újabb támadás elsajátítása lehet. De ami még fontosabb: cselekedjünk őszintén, igazul, valamint bátran és odaadással, mert nem a cél a fontos, hanem az út, amit megteszünk.



Cím: Kimi no Iro
Angol: The Colors Within
Magyar: Mások színei
Hossz: 101 perc
Premier: 2024. augusztus 30.
Stúdió: Science SARU
Műfaj: dráma, zene



HÁTTÉRKÉP: KIMI NO IRO



Letöltéshez kattints a képre!



ANIMAGAZIN



anime

UZUMAKI

Írta: Hirotaka



Szeretném egyszer leírni, hogy végre egy igazán jó Ito Junji adaptáció kerül a TV vagy monitor képernyőjére, de úgy látszik, ez még várat magára. Sem a Junji Ito: Collection, sem a Tomie nem lett jobb egy közepesnél, a korábbi Gyo-t pedig inkább ne is említsük. Nemcsoda hát, hogy kétkedések mellett, de mégis nagy várakozással állt minden rajongó az Uzumaki animéhez. A bizakodásra okot adó első képek és trailer tényleg próbálta bebizonyítani, hogy szuper adaptációt kapunk a 2019-ben bejelentett animével. A mézesmadzag ismét működött, de a kezdeti lelkesedés hamar a be nem váltott ígéreték spiráljába veszett.

A történetünkben Goshima Kirie nyugodt életét éli egy tengerparti kisvárosban, Kurouzuban. Párja, Shuuichi arra hívja fel a figyelmét, hogy apja különösen viselkedik, és nem normális vonzódást érez a spirális forma iránt. Shuuichi szerint a városra a spirál átka vetül, és azt javasolja Kiriének, hogy hagyják el a várost. Kirie azonban maradni akar. Shuuichi apja csak az első eset, de



hamar követik egymást a furcsábbnál furcsább, spirállal kapcsolatos jelenségek, ami egyre jobban szívja magába a várost, és így vagy úgy, egyre több ember lesz a spirál áldozata.

Ito Junji mesterműve okkal az egyik legkedveltebb a mangaka életművében. A történet nagyobb ívű és összetettebb a többinél, habár ennek is megvannak a maga hibái, mind történetileg, mind karakterek szempontjából.

Az Uzumaki anime a Production I.G és az Adult Swim koprodukciójában valósult meg, és az első promóciós anyagok tényleg jól néztek ki. Kvázi a manga lapjait láttuk megelevenedni a képernyőn, jó volt a hangulat és az animáció is.

Befutott az első rész, és bár lehet, nem mindenki erre számított, alapvetően beigazolódni látszott a jobb adaptáció ténye. Nagyon jó volt a hangulata, jó volt az animáció, és érezhető volt az a nyomasztó, sötét és creepy hatás, ami a manga olvasása során lesz úrrá az olvasón. Ám gyülekeztek a kétely felhői, ami begyűrűzte magát az agyunk-



ba. A történetvezetés nem volt teljesen a helyén. A manga az egyes szereplőkhöz tartozó sztorit egymás után, lassan adagolja, ezzel is növelve a nyomasztó hatást, és érzékelteti, hogy az emberek szépen lassan csavarodnak be. Ezzel szemben az adaptáció elkezdte összemosni a történeteket, és párhuzamosan mutatni a különálló sztorikat. Ezzel önmagában nem lenne baj, csakhogy ezt nagyon kapkodva teszi, emiatt a néző csak forgatja a szemét, és próbálja az események túl gyors egymásutánosságát lekövetni, ami miatt nem tud átjönni igazán a hangulat. Az első részben ez még vállalható volt, a folytatásban már kevésbé.

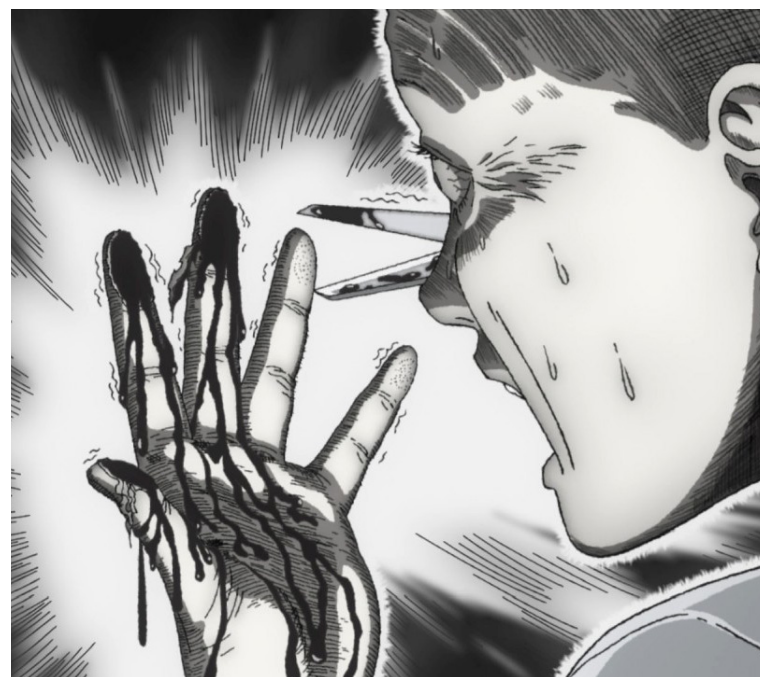
Eljött a második és harmadik rész, ami végképp leöntötte a lefolyóba az animét. Az animáció olyan suta és esetlen lett a legtöbb helyen, hogy az rémisztőbb volt, mint az animében történtek. Vagy nem volt arányos a rajzolás, vagy enyhén meganimált mangaképeket láttunk. A történetvezetés pedig még kapkodósabb lett, jöttek az események egymás után, egyik helyszínről ugrottunk a másikra, különösebb magyarázat nélkül.





Félreértés ne essék, nem érthetetlen és nem is élvezhetetlen, össze lehet rakni a sztorit, mert nem bonyolult. Némely helyen még jól is működött az események egymás mellett ábrázolása, de a harmadik részre a hangulat szinte teljesen elveszett, a néző körül is szűkül a történet spirálja, ami rohan a végkifejlet felé. 0

A negyedik és egyben lezáró rész meglepő módon itt-ott javított az animáció minőségén, bár sokat már nem mentett a dolgon. Ahogy a karakterek, úgy mi is csak vártuk a végét. A mangát ismerő már az elejétől fogva aggódott, hogy fog ez négy részbe beleférni, de belefért, és végül is mindent adaptáltak a mangából, de hogy. A lezárás pedig még egy original jelenetet is kapott, bár üzenete ugyanaz, mint a mangáé: hiába teljesedik be egy átok, a spirál tovább örvénylik.



Minden hiba és csalódás ellenére nem tartom teljesen rossznak az *Uzumakit*, sem nézhetetlennek. A rajzolás maga nagyon adja a hangulatot, amit a fekete-fehér megoldás is csak fokoz, és vissza tudta adni Ito stílusát. Erre tényleg figyeltek a készítők, kár, hogy az animáció már csorbult, hiába keverték a rotoszkópos és 2D animációt a motion capture technológiával.

Ito Junji minden tehetsége ellenére nem a karakterírás nagymestere, tény, hogy egy horrorban sosem ez a legfontosabb tényező. Azzal, hogy az animében összevontak történeteket, valamelyiket jobban, valamelyiket kevésbé kifejtve, az anime teljesen eltávolodik a szereplőktől, és meg sem kísérli jobban bemutatni őket, ami miatt még egységibbá válnak. A kapkodó történet persze behoz egy új hatást, amivel érezzük, hogy a spirál egyre gyorsabban és egyre nagyobb mértékben fejt ki hatását, és nincs idő pihenésre. Szóval valamennyire érthető a készítők ezen megoldása, de nézőtől függ, hogy ez bejön-e neki vagy sem.

Akit érdekel a mű, annak még mindig inkább a mangát javaslom, de utána érdemes lehet ezt is megnézni összehasonlításként, aztán ki-ki eldöntheti, melyik tetszik neki.

Az Uzumaki minden előnye (hangulat, grafika, tónusok, árnyékolás, történetmesélés egyes elemei) ellenére inkább egy közepes alkotás, de még mindig talán ez a legjobb Ito Junji adaptáció.



Angol cím: The Spiral

Hossz: 4 x 28 perc

Premier: 2024. ősz

Stúdió: Akatsuki, Fugaku

Forrás: manga

Műfaj: dráma, horror, pszichológiai





anime

BANG BRAVE
BANG BRAVERN

Írta: Catrin



A sorozat japán címe a *Yuuki Bakuhatsu Bang Bravern*, de annyira tetszik a hosszabbik angol verzió, hogy most azt emeltem ki a tartalomjegyzékben. Ez csak azért érdekes, mert én a sok streaming és angol egyszerűség ellenére még mindig az animék japán címeit preferálom! Ezt szoktam meg, ezt szeretem, már aminek nem kapásból valami angol szöveg az elnevezése. Persze a *Bravern* eredeti címe is egy félig japán, félig angol katyvasz, de ezt is megszokhattuk már, ráadásul remekül reprezentálja, hogy itt történet és karakter fronton is ez a helyzet.

Japán és amerikai kéz a kézben

A robotpáncélatokra specializálódott japán és amerikai csapatok hadgyakorlatot tartanak az Oahu szigeten (Hawaii). Ao Isami és Lewis Smith elég eltérő személyiségek, de mindketten a saját csapatuk ászai, és felfigyelnek egymásra a hadműveletek közben. Aztán ahogy egy mecha vagy super robot animében lenni szokott, berobban a (földönkívüli) ellenség, amit mielőbb le kéne győz-

ni... még szerencse, hogy alászáll az égből *Bravern* is, a címszereplő mecha, aki Isamit választja pilótájának. Ettől kezdve az addig drámaian komoly epizód átcsap színes-szagos mechaparódiába, amit a műfaj rajongójaként nem lehet nem imádni! És ez a fajta fapofa és móka kettősség az, ami végiguralja az egész évadot.

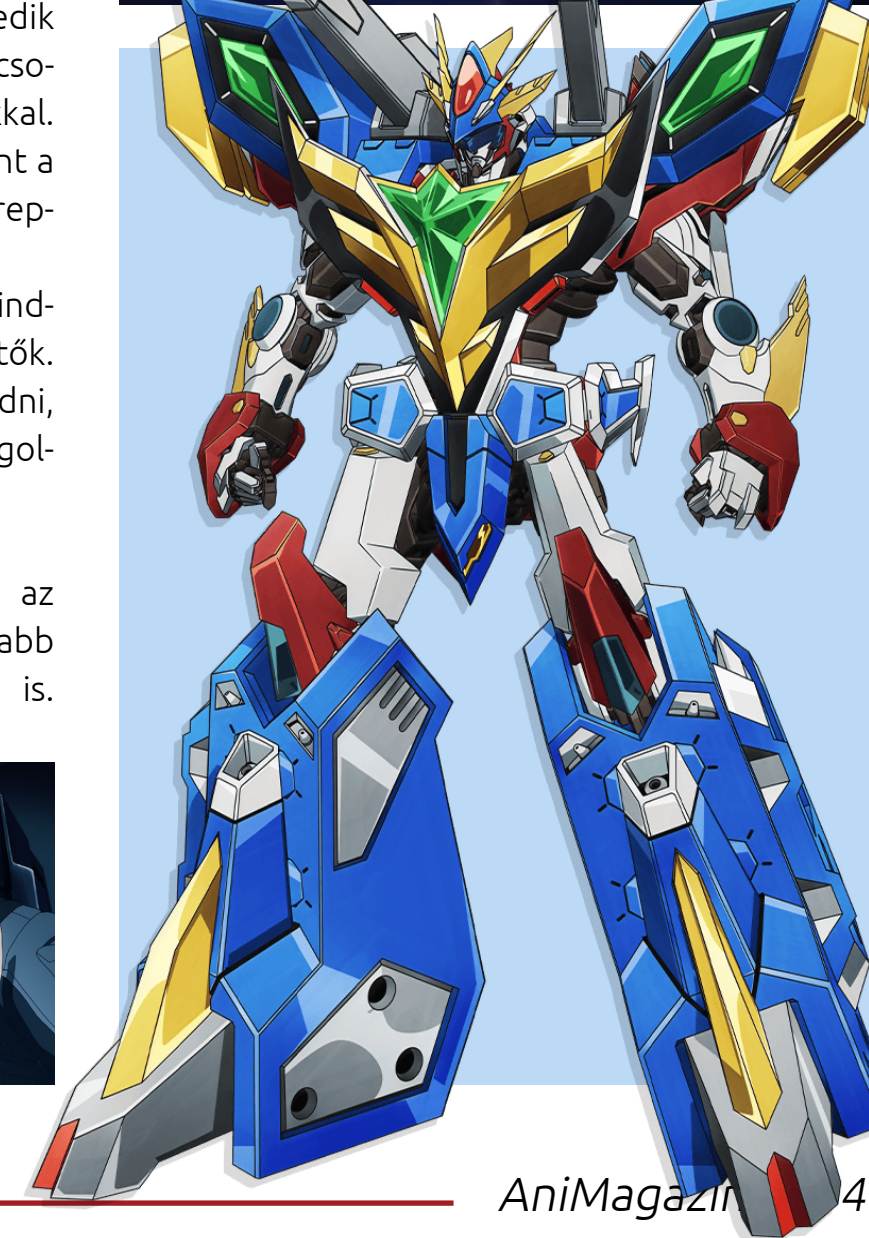
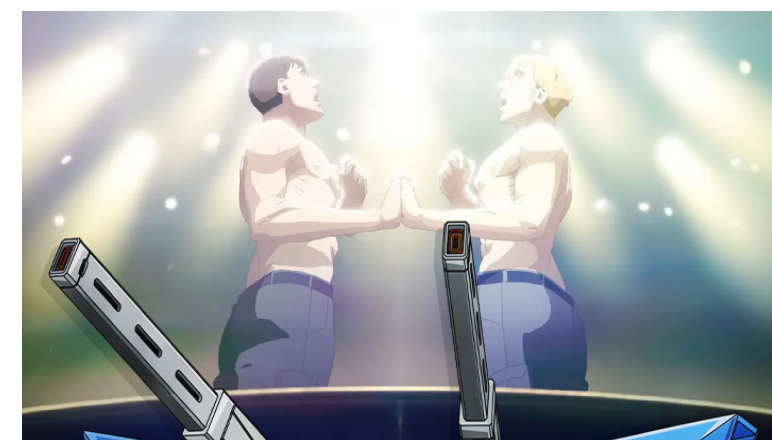
Kaotikus és logikus egyszerre, nosztalgikus és újító, hiszen imádjuk a sok-sok régebbi címre és franchise-ra való utalást benne, öröm nézni a sok (kifigurázott vagy naaggggon komolyan előadott) klisé, és mégis sikerült mindezt úgy öszszegyúrni, hogy újnak, frissítőnek hat. Tehet erről az is, hogy nemcsak robot, hanem valamennyire boys love paródia is (ennek egyértelmű példája maga az ending), ami remek választás. Mecha címeiktől ugyanis nem idegen az *LMBTQ+* téma, ami itt sem rest mókásan végigkísérni a szezont, és még tényleges BL-ként is működik. Ahogy a paródia mellett ez egy profin összerakott, akciódús és kerek egész mecha-fight cucc is. Szóval érdekes kérdés, kiket céloztak meg vele igazán a készítő, de úgy gondolom, hogy sikerült annyira uniszex-

re, hogy minden retro robot és mecha fan jól szórakozik rajta.

Nem kell tehát senkinek sem megijedni az *Isami-Smith* páros brománcon túlmutató érzelmektől, *Bravern* és később a *lolis Lulu* úgyis elviszi a show-t, amikor csak teheti. Közben pedig a sok-sok szereplő közül minden néző megtalálhatja akár a waifu, akár a menő férfi (nem husbando XD) karakterét. Az ellenfél mechák és *Bravern* különböző formái pedig tökéletes alanyok az *n*-edik gyűjthető robot makettek gyártásához, és kapcsolódó játékok készítéséhez, elő a pénztárcánkkal. Egyébként ez a fajta *gunpla*-otakuság, valamint a hős téma fontos elemei a történetnek a főszereplők szempontjából.

És nem győzöm hangsúlyozni, hogy mindezt mennyire mókásan tálalták nekünk a készítő. Amikor mégis drámára váltunk, nem kell aggódnia, idő kérdése, és jönnek a nonszensz, túltolt megoldások, ahogy egy tisztességes mechához illik.

Nekem csupán annyi kritikám van az egészhez, hogy örültem volna még pár bátrabb BL-interakciónak, bevállalósabb jelenetnek is.





Illetve a 12 rész inkább fókuszált a cselekményre és annak hülyeségeire, mint az egyébként nagyon szimpatikus karaktergárdára, ami egy kis hiányérzetet adhat. De szumma szerintem így is működik, szép és eseménydús lenyomata a műfajnak. Ami pedig szintén előnyös, hogy felnőtt katonák vannak a főszerepben! Jobb, hogy itt ezt a sablont használták, és nem a gyakoribb tini-shounen hőst. Ráadásul Isami egy elég szűkszavú, komoly, igazi katona férfi, amit jól ellensúlyoz a vidám, rámenős és laza Lewis, erősítve egyébként a japán-amcsi sztereotípiákat.

Bátor BUMM!

Avagy lehet még fokozni a kínos alcímeket... De tényleg hiteles cucc a Bravern, mármint ha a témaválasztását és az energikusságát nézzük, tökéletesen hű a nevéhez. Mindehhez pedig a CygamesPictures nem túl régi, nem túl ismert stúdiónak volt mersze. A készítők persze, akár a rendező, akár az animátorok, akár a mehadizájnerek mind-mind korábbi Gundam animéken és/vagy 2000 előtti mecha címeken edződtek. A lát-

vánnal teljesen elégedettek is lehetünk, amihez hatásos zene társul, itt-ott szintén tisztelegve a régi sorozatok nosztalgikus dallamai előtt.

A főszereplők hangja szintén telitalálat, Suzumura Kenichi szimpatikus és menő Bravern, a srácokat pedig Azakami Youhei és Suzuki Ryouta fiatalabb seiyuuk alakítják, akik a mostani szezonokban igazán népszerűek (mókás, hogy utóbbi a Bravernnel egy szezonban játszott a *Cherry Magic* BL Kurosawáját is... egészen más dinamikával). De jó pár ismert kedvenc bújik meg a mellékszereplők között is (pl. Sugita Tomokazu, Tsuda Kenjiro, Kugimiya Rie, Hosoya Yoshimasa, Miyake Kenta).

Érdekeség, hogy a japán karakterek neveit a hivatalos oldalakon is katakanával használják kanjik helyett, illetve a sorozatban is hallhatók angolos sorrendben (pl. Isami Ao), mivel az amerikai karakterek így hivatkoznak rájuk.

Szumma tehát jól összerakták ezt a kis sorozatot, nekem személyes kedvencem lett idénről. A mecha fanoknak ajándék évad, a japán paródiára



vágyóknak szintén (bár végig műfaji keretek és ket-tősség között marad). A BL-fanok pedig akkor fog-nak jól szórakozni rajta, ha eleve szeretik a robot fightos körítést és/vagy kellően felkészültek a mecha-romantikákkal járó sajátos visszafogottságra, DE zseniális fanservice humorra!



Japán cím: Yuuki Bakuhatsu Bang Bravern

Rövidebb angol cím: Brave Bang Bravern!

Hossz: 12 epizód

Premier: 2024. tél

Stúdió: CygamesPictures

Forrás: original

Műfaj: akció, vígjáték, sci-fi



anime

YUBISAKI TO RENREN

Írta: Yuuko





„Vajon a szerelem olyan, mint a hó? Csendben érkezik, előjel nélkül? A szürke fellegekből hullik alá, beszínezve a világot?” Ezzel a felütéssel kezdődik a 2024-es téli szezon – és véleményem szerint 2024 eddigi – legjobb romantikus animéje, a *Yubisaki to Renren*, angol címén *A Sign of Affection*.

Történet

Az anime középpontjában egy siket lánynak és egy több nyelven beszélő srácnak a kibontakozó kapcsolata áll. Yuki számára az egyetemen nyílt ki igazán a világ, korábban ugyanis siketek számára létesített óvodába és iskolába járt, ahol nagyon kevés emberrel érintkezett naponta. Akikkel pedig igen, azok hozzá voltak szokva a vele történő kommunikációhoz. Az egyetemen ismerkedett meg Rinnel, aki segít neki jegyzeteket készíteni az előadásokról, illetve akivel nagyon jó barátnőkké váltak. Rin érzelmi támogatása érdekében megy el egy kávézóba, ahol a lány szerelme dolgozik. Másik célja viszont újra találkozni Itsuomi-sannal, a tetovált, illetve ezüst színűre festett hajú sráccal, aki nagy hatást gyakorolt Yukira pár nappal korábban. Nem mellesleg pedig Rin kiszemeltjének az unokatestvére!

A két lány lelkesen elhatározza, hogy jobban megismerkednek a sráccal, és egész jól is haladnak a céljuk elérésével. Ezt segíti, hogy első találkozásuk a vonaton nem csak Yukira volt hatással – a több nyelvet ismerő, gyakran külföldre

utazó Itsuominak szintén felkeltette a figyelmét a lány. De persze nem mehet minden zökkenőmentesen: Yuki gyerekkori barátjának, a már akkor is elég goromba természetű Oushi-kunnak nem igazán tetszik, hogy az általa kedvelt lány (bár ezt sokáig még magának sem ismeri be) egyre közelebb kerül egy másik sráchoz. Illetve a közvetlen természetű Itsuomi-sannak is van egy eltökélt régi ismerőse, aki ennyi év után sem adta fel, hogy ők ketten majd valamikor egy párt fognak alkotni. De a sorozat nem megy el a dráma irányába, pedig számos lehetőségük lett volna rá, és szerencsére végig megmaradt a kellemes hangulata a történetnek.

Vélemény

Az anime igazából a kettejük kibontakozó románcáról szól, se többről, se kevesebbről. Persze ahogy a fentiekben is látszik, betekintést nyerünk mások kibontakozó kapcsolataiba is, illetve felszínesen érintjük Yuki nehézségeit, amik a siketségéből adódnak. Illetve egy kis dráma sem hiányozhatott, de a fókuszban akkor is Yuki és Itsuomi-san áll, és az, hogy ők ketten hogyan érzékelik maguk körül a világot, illetve mit tesznek azért, hogy betekintést nyerjenek a másikuk „világába”.





Nem fogok úgy tenni, mintha ez lenne a legjobb romantikus anime, amit valaha láttam, de rég volt ilyen pozitív élményem egy sorozattal kapcsolatban. Ez igazából az egyik legaranyosabb és legártatlanabb romantikus anime, amit valaha láttam, minden rész alatt végig mosolyogtam, olyan cukik voltak együtt a főszereplők. Legutóbb talán az *Ore Monogatari* nézése közben éreztem így magamat. Egyedül Oushi-kun viselkedése miatt idegeskedtem néha: még ha meg is tudtam érteni egy kicsit az ő nézőpontját, de teljesen egyértelmű és érthető, hogy Yuki miért is nézett rá mindig is csak barátként. Oushi-kun nem képes magának sem beismerni, hogy gyerekkora óta szerelmes a lányba, ha csak találkoznak, mindig bunkón viselkedik vele, és állandóan igyekszik visszafogni Yukit az új dolgok és emberek megismerésétől, annak ellenére, hogy bár egy egyetemre járnak, mégis Itsuomi-san felbukkanásáig szándékosan kerülte a lány társaságát. Ezzel szemben Itsuomi-sant az ő ellentétéként ábrázolják, aki bátorítja Yukit az új dolgok megismerésében és kipróbálásában, és aki mindent megtesz azért, hogy képes legyen a lánnyal kommunikálni.

Engem ez fogott meg a legjobban a történetben: valahogy körülvette az egész animét az első szerelem ártatlansága. Bár sem a történetet, sem a karaktereket nem lehet annyira egyedinek mondani (bár ez ezen a ponton már nehezen elvárható, és ez alatt nem azt értem, hogy unalmasak lennének), de a „recept” egyértelműen működik. Yuki pedig tényleg egy nagyon szerethető

főhősnő. Hangulatra tényleg leginkább az *Ore Monogatari*-ra hasonlít (még akkor is, ha a történet teljesen más), így ne várjon tőle senki egy új *Silent Voice*-t, de nem is annak utódjául szánták.

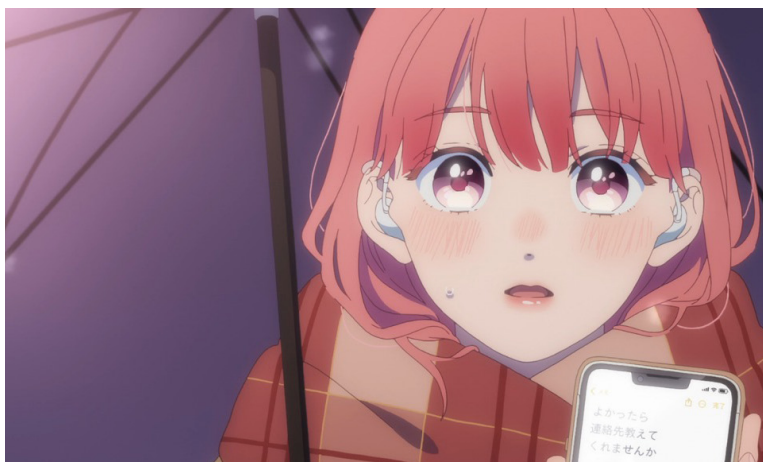
Összességében aki egy kellemes romantikus animét szeretne nézni, annak mindenképpen ajánlom ezt a sorozatot. Második évadot ugyan még nem jelentettek be, de az anime szép lezárást kapott. Aki pedig szeretné tovább követni a karakterek sorsát, annak ajánlom a mangát is, aminek szerintem nagyon szép a grafikája.

Cím: Yubisaki to Renren
Angol cím: A Sign of Affection

Év: 2024

Hossz: 12 x 23 perc

MAL: 8,22





anime

THE LORD OF THE RINGS: THE WAR OF THE ROHIRRIM ELŐZETES

Írta: A. Kristóf



Az olvasók többségének valószínűleg nem mond semmi újat, hogy idén, 2024. december 13-án (nálunk egy kicsit később) megjelenik a moziban *A Gyűrűk Ura – a Rohirrim háború** című animefilm. (*Itt megjegyezném, hogy láttam a magyar fordítást, ahol a címet „A rohírok háborúja”-ként írták. Nos, sajnálom, de szerintem ez a fordítás gagyi, és emiatt nem fogom használni. Inkább az eredeti angol megnevezést használtam a cikkben.) Ezt azért gondolom így, mert a filmet már 2021-ben bejelentették, valamint az elmúlt hónapokban komoly médiakampányt is kapott, így aki akarta, aki nem, tudomást szerzett róla.



A film egy olyan Gyűrűk Ura történetet dolgoz fel, amelyik eddig nem került filmvászonra. Így habár Tolkien világa ismert, és hatalmas rajongói táborral rendelkezik, ez a film mégis újdonság mindenki számára, akik nem olvasták a könyveket. Azonban ha őszinte akarok lenni, valószínűleg a film újdonság lesz még azok számára is, akik elolvasták az összes könyvet, ami Tolkien tollából származik. Itt arra gondolok, hogy bár a film története megjelenik a Tolkien által írt könyvekben, ott viszonylag kevés helyet kapott. Ezért a film alkotói kénytelenek voltak mindössze egy kiinduló pontként használni az eredeti könyveket. Erről részletesebben szeretnék beszélni majd a cikk végén, azonban még mielőtt belevágnánk, szeretnék még egy dolgot leszögezni. Ez a cikk nem azoknak szól, akik oda és vissza vannak a Gyűrűk Uráért, és nem is olyan valaki írja, aki ízig-vérig

Gyűrűk Ura rajongó. Én személy szerint kedvelem az univerzumát, és viszonylag jártas is vagyok a történetben, ennek ellenére természetesen nem tudok mindent róla, és nem is ismerek minden rajongói elméletet. Ezenkívül a cikk nem annyira részletes és mély, hogy minden egyes ismert és gondolt tényt magába foglaljon. A cikk mindössze egy felvezető az animéhez azok számára, akik úgy szeretnék megnézni a filmet, hogy már tudják, milyen körülmények között játszódik az esemény.

A történet világa

A történet 183 évvel *A Gyűrűk Ura* trilógia előtt játszódik. A film alkotói szándékosan választották ezt az eseményt, mivel azt akarták, hogy olyan befolyásos karakterek, mint Sauron és az

Egy Gyűrű ne jelenjen meg a történetben. Ez egy érthető és szerintem helyes döntés volt. Ezeket a karaktereket (sok másikkal karöltve) mindenki jól ismeri, és az előző filmek Peter Jackson által nagyszerű munkát végeztek a megjelenítésükben. Így egyrészt nem szükséges őket ismét megjeleníteni, másrészt pedig elképesztően nehéz feladat lenne a már elért szintet ismét megütni. E helyett az alkotók úgy döntöttek, hogy a kevésbé ismert, de nem kevésbé érdekes Rohan királyságát veszik górcső alá. Rohan fontos szerepet játszik a filmekben és a könyvekben, mivel ők Gondor legmegbízhatóbb és legjelentősebb szövetségese. Rohan királysága nagyban hasonlít egy sztyeppén élő félnomád királysághoz, ahol a nagy települések elszórtak, a központi hatalmat pedig a király lovasai jelképezik. Így nem meglepő, hogy Rohan címére a ló, és leginkább a rátermett lovasairól híres.





A harmadik korban Rohan csatába megy Gondor megmentésére (Pelennor mezei csata), ahol többek között a Haradim katonákkal is harcolnak. Ez azonban nem az első alkalom, hogy Rohan és a Haradim harcban áll egymással. A rohirrim háborúban a Haradim még Dunlending név alatt szerepel, de az előzetesből már látható volt, hogy ugyanarról a népcsoportról van szó.

A filmben szereplő népek ismertek azok számára, akik már látták a filmtrilógiát vagy olvasták a regényeket, nem úgy a karakterek. A történet főszereplői első alkalommal jelennek majd meg. Emellett van még egy közös pont, ami ismerős lesz sokak számára, a Helm-szurdok. A megfilmesített részében a történetnek a Helm-szurdok fontos szerepet játszik, így érdekes lesz látni, hogy ebben a filmben hogyan lesz megjelenítve, és miként lesz használva. Ez egy igencsak rövid bevezető, de az igazság az, hogy többet nem tudunk a filmről. Az anime nagy része új hozomány lesz a Gyűrűk Ura világában.



Mit várok a filmtől?

Peter Jackson filmjei nagyon jól sikerültek, és szépen visszaadják az eredeti művet, emellett természetesen még ott vannak a *Hobbit* filmek is, amik nem sikerültek annyira jól, annak ellenére, hogy az alkotók ott is törekedtek rá, és látszott az erőfeszítés a részükről. Miért nem sikerült mégis? Szerintem a helyzet kicsit olyan, mint amikor valaki megismétli a nemrég elhangzott sikeres viccet. Persze másodjára is vicces, csak nem olyan már. Úgy gondolom, a rajongók mást vártak másodjára, valami újat. Emiatt jó ötletnek tartom, hogy ez az animefilm elszakad a jól ismert karakterektől, népszerűbb helyektől, és egy teljesen új történetet hoz a mozikba.

Itt talán meg kellene említenem, amit az Amazon művel *A Gyűrűk Ura* név alatt, de őszintén semmi kedvem hozzá. Talán a legjobb, ha nem is beszélünk róla, aki teheti, az kerülje el, mint a pestist.



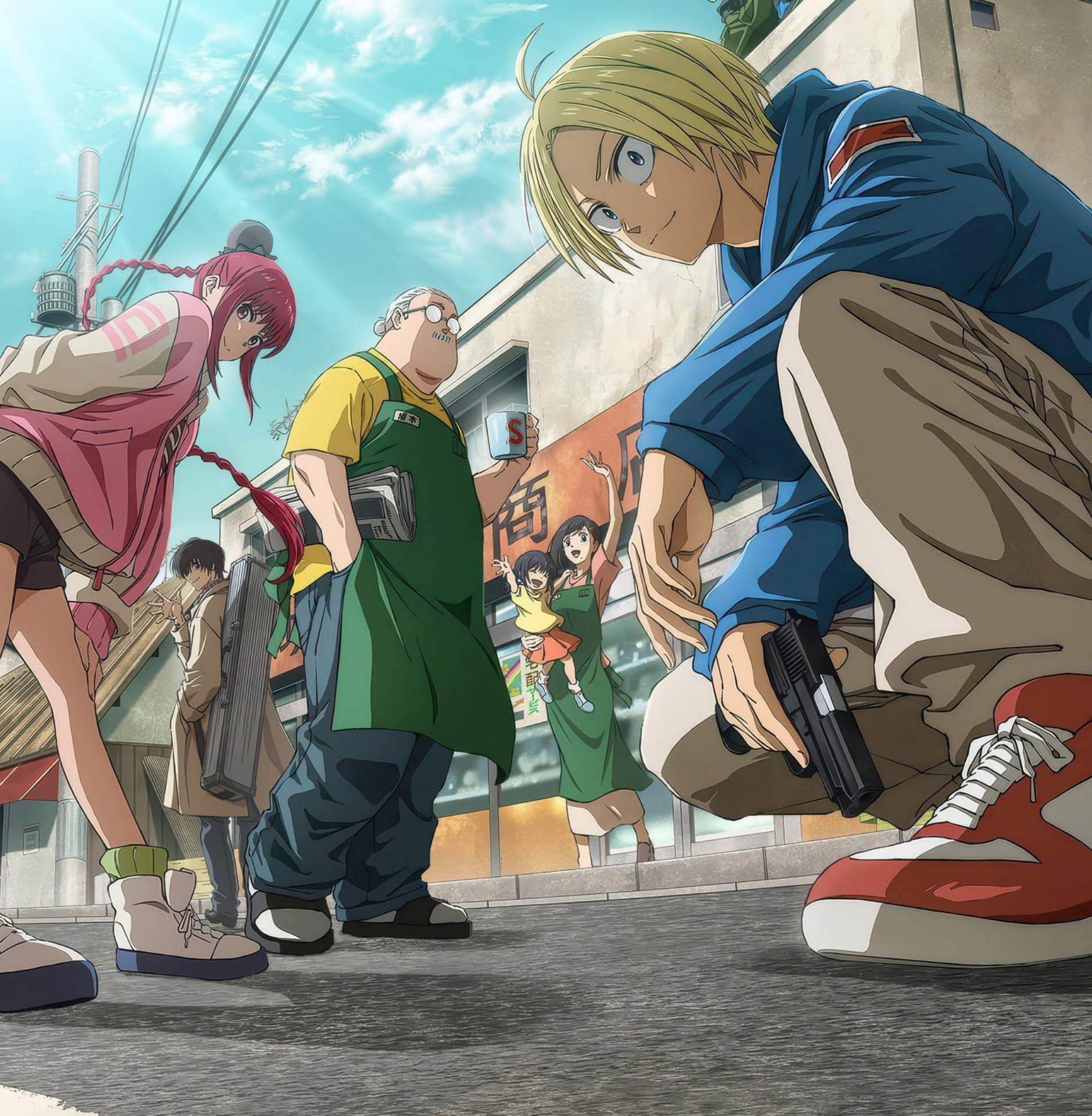
Szóval összegezve, van egy új filmünk, amit a Gyűrűk Ura könyvek ihlettek, de mindössze nagy vonalakban szabta meg a forrás, a részletek teljesen újak. A film anime formában fog megjelenni a Sola Entertainment (Digital Arts) stúdió jóvoltából. Jelen pillanatig mindössze az előzetes jelent meg, de nekem ígéretesnek tűnik a film. Őszintén remélem, hogy egy kellemes és érdekes alkotást fogunk kapni, nem valami lebutított és felvizezett dolgot, ami azért kel el, mert „Gyűrűk Ura”.

*Az anime stílusról nem szeretnék most beszélni, esetleg miután megnéztem a filmet. Most mindössze annyit szeretnék megemlíteni, hogy a Sola Entertainment stúdió eddig olyan animéket készített, mint a *Tower of God* (2020), *The God of High School* (2020, társalkotás), *Shenmue: The Animation* (2022), valamint a *Ninja Kamui* (2024). Ezekbe az alkotásokba érdemes belenézni, ha valaki kíváncsi rá, hogy mire számítson a mostani filmtől.*



Cím: The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim
Magyar cím: A gyűrűk ura: A rohirok háborúja
Hossz: 134 perc
Premier: 2024. december 5.
Rendező: Kamiyama Kenji

IMDb



anime

TÉLI SZEZON 2025

Összeállította: Hirotaka



Akuyaku Reijou Tensei Ojisan



vígjáték, fantasy, iskola	
Ajia-do	manga

Előző életében ő volt Tondabayashi Kenzaburo, 52 éves köztisztviselő, de újjászületett mint Grace Auverne, a lánya által játszott otome game főgonosza. Kenzaburo keveset tud a karakteréről, és elvileg gögös nemes lánynak kell lennie, de a középkorú, kedves, családcentrikus stílusa és japán mentalitása miatt összebarátkozik a főhősnővel, és példa lesz a gyerekek számára is. Kenzaburónak minden munkatapasztalátára szüksége van, hogy a saját menetében tartsa a sztorit.



Ameku Takao no Suiri Karte



orvosi, rejtély, feszültség	
project No.9	regény

A Tenikai kórház diagnosztikai osztályára olyan betegeket hoznak, akiket máshol nehezen tudtak kezelni. Továbbá gyilkosságok és más rejtélyes esetek is történnek, amiket a rendőrség sem tud kezelni. Ameku Takao, egy zseni doktor feltárja a sokkoló igazságot a rejtélyes „betegségek” mögött.



Arafo Otoko No Isekai Tsuchan Seikatsu



ecchi, fantasy, harem, isekai	
East Fish Studio	manga

Kenichi egyedülálló férfi, aki elmúlt 40 éves. Egy másik világba kerül de ahogy átvág a veszélyes erdőn, rájön, hogy egy nagy webshopot képes használni. Kenichi célja, hogy ezt a képességét arra használja, hogy békésen éljen.



A-Rank Party wo Ridatsu shita Ore wa, Moto Oshiego-tachi to Meikyuu Shinbu wo Mezasu.



akció, kaland, fantasy	
Bandai Namco Pictures	light novel

A party support nem éppen a leghálásabb szerep, pláne ha csak egy vacak vörös mágus vagy, mint Yuke Feldio. Szóval lecseréli jelenlegi csapatát három lányra, akik szeretik a társaságát. Ahhoz, hogy kimaxolja a világ legnagyobb dungeonjét és elérje a célját, meg kell tanítania ezt a három cuki lányt erre-arra. Közben rájön, hogy nagyobb potenciál van bennük, mint gondolta.





Babanba Banban Vampire



boys love, vígjáték, természetfeletti, vámpír	
Gaina	manga

Mori Ranmaru egy megélhetési részmunkaidős egy régi fürdőházban. De valójában egy 450 éves vámpír, aki egy 18 éves szűz véreére szomjazik. Ki is szemeli magának a fürdő tulajának fiát, a 15 éves Rihitót. Ám veszélybe kerül a szüzessége, amikor Rihito beleszeret egy lányba, aki egy osztályba jár vele. „Rihito szüzességét minden áron meg kell védeni! A szerelem nem megengedett.” A szüzességvédelmi hadművelet megkezdődik.

MAL

A

Botsuraku Yotei no Kizoku dakedo, Hima Datta kara Mahou wo Kiwametemita



kaland, fantasy, mágia, reinkarnáció	
Studio Deen, Marvy Jack	light novel

Egy középkorú átlagos embernek, aki csak iszogatót munka után, hirtelen megváltozik az élete. Liam Hamilton testében találja magát, aki egy összeomlás szélén álló nemesi ház szülötte. Kétségbeesett apja, és közömbös testvérei mellett öröm az örömben, hogy Liam mágiát tanulhat, amit mindig is akart. Ez viszont megint alaposan felforgatja az életét. Vajon el tudja sajátítani a mágia fortélyait? És ez elég lesz, hogy megmentse a családját?

MAL

A

Class no Daikirai na Joshi to Kekkon suru Koto ni Natta.



vígjáték, romantika	
Studio Gokumi, AXSiZ	light novel

Houjou Saito és Sakuramori Akane ellenségek, az egész iskola hangos a vitáiktól. Minden nap egy csatatér, tele veszekedéssel és indulatokkal. De minden megváltozik, amikor Saito nagyapja ultimátumot ad: feleségül veszi Akanét, vagy lemondhat a családi üzletről. Saito beleegyezik, és nagy meglepetésre Akane is. Most meg kell osztaniuk a házukat, az ételt és az ágyat is, komolyabb vita nélkül. Vajon meg tudják tartani ezt a titkot az osztály előtt? És mi motiválta Akanét az egyezés elfogadására?

MAL

A

Douse, Koishite Shimaunda.



dráma, romantika, iskola	
?	manga

Mizuha 17. születésnapja nem alakul túl jól. A szülei elfelejtették, és a senpait, akit szeret, nem is érdekli. De amikor a régi gyerekkori barátja megkéri Mizuhát, hogy járjon vele, a lánynak mérlegelnie kell, mit jelent ez a kapcsolati változás számára. Meglehet, nem csak az érzései változnak.

MAL

A



Fuguushoku „Kanteishi” ga Jitsu wa Saikyou Datta: Naraku de Kitaeta Saikyou no „Shingan” de Musou suru



akció, kaland, fantasy	
?	light novel

Ebben a fantasy világban a „munkát” isten adja a születéskor, itt a hősök születnek. Ein becsüs munkája meglehetősen távol esik a hősi foglalkozástól. Kalandortársai kihasználták, elhagyták, ezért úgy dönt, nem folytatja tovább a kalandozást. Ein elhatározza, hogy új életet kezd, és kiderül, hogy az értéktelen munkája lesz a hőssé válás kulcsa.



Guild no Uketsukejou desu ga, Zangyou wa Iya nanode Boss wo Solo Toubatsu Shiyou to Omoimasu



akció, kaland, vígjáték, fantasy	
CloverWorks	light novel

Alina Clover a kalandozók céhéhez jelentkezik recepciósként, reméli, ez a nyugis életének a kulcsa. Sajnos álma hamar rémálommá válik, akárhányszor a kalandorok elakadnak egy dungeonben. Hogy ne kelljen tonnányi papírmunkát végeznie, inkább ő maga öli meg a szörnyet, hogy megoldja a gondot. Mostmár csak titokban kell tartania a tevékenységét.



Hana wa Saku, Shura no Gotoku



dráma, iskola	
Studio Bind	manga

Kana a 600 fős Tonakijima szigeten él, és szeret olvasni a gyerekeknek. Mizuki a helyi média klub elnöke, és felismeri Kana képességét, ahogy kapcsolatba lép az emberekkel, ezért meghívja a klubba. Kana csatlakozik a klubhoz, így sok „első élményt” tapasztal meg a tagokkal, és elmélyíti az olvasás iránti szerelmét.



Hazure Skill „Kinomi Master” ~Skill no Mi (Tabetara Shinu) wo Mugen ni Taberareru You ni Natta Ken ni Tsuite~



kaland, akció, fantasy	
Asahi Production	manga

Ebben a világban akkor lesz különleges képességed, ha eszel a képesség gyümölcsből. Ha másodjára eszel, az biztos halál. Azonban Light képessége a „diómester”, ami semmire nem jó a csatában. Beletörődik, hogy farmer lesz, de véletlenül újra eszik a gyümölcsből. Ezúttal a diómester egy rejtett képességét tanulja meg.





Honey Lemon Soda



romantika, iskola	
J.C.Staff	manga

Az alsó-középiskolában Ishimori Uka nickneve Stone volt. Hogy megváltoztassa önmagát, beiratkozott a Hachimitsu gimibe, ami a diákok szabadságáról híres. Mellette ül Miura Kai, egy kissé hüvös stílusú fiú, citromsárga hajjal. Uka számára Kai teljesen távol van, de Kai mégis vigyázni kezd rá. Bátorítja, így fokozatosan kezd beilleszkedni az osztályba, és a világa is megváltozik Kai hatására.



Izure Saikyou no Renkinjutsushi?



kaland, fantasy	
Studio Comet	light novel

Iruma Takumi véletlenül egy hőssel teli csoportba kerül, akiket egy másik világban idéznek meg. Kárpótlásul az istennő felajánlja, hogy bármilyen képességet választhat. A nyugodt és harc nélküli élet reményében az alkotási képességet választja. De kiderül, hogy az „alkímia” a legerősebb képesség, amivel szent kardot és repülő hajót is létre tud hozni. Emiatt gazdag kereskedővé válik, és legyőzhetetlen lesz bármilyen csatában.



Kono Kaisha ni Suki na Hito ga Imasu



felnőtt szereplők, vígjáték, romantika, munkahely	
Blade	manga

Mitsuya Yui és Tateishi Masugu nem csak munkatársak. Teljesen egymásba vannak habarodva. A probléma az, hogy próbálják új kapcsolatukat titokban tartani, nehogy kínossá váljon a munkahelyen. De mivel nem igazán tudnak egymás nélkül meglenni, ezért minden nap kockáztatják, hogy kiderül a nagy titok.



Kuroiwa Medaka ni Watashi no Kawaii ga Tsujinai



vígjáték, iskola	
SynergySP	manga

Mona a legcukibb lány az iskolában, és ezt tudja is. Bárkit az ujjá köré tud csavarni, kivéve az új diákot, Kuroiwa Medakát. Elhatározza, hogy ha törik, ha szakad, magába bolondítja. De vajon meddig megy el, hogy bizonyítsa, hogy ellenállhatatlan? És miért szorul össze egyre jobban a mellkasa, ahogy egyre jobban próbálkozik.





Magic Maker: Isekai Mahou no Tsukurikata



fantasy, isekai, reinkarnáció	
Studio Deen	light novel

A történet főszereplője egy testvérpár: Marie szeret kimenni a szabadba, Sion pedig félénk könyvmoly, aki előző életében szerette a mágiát. Amikor Sion apját kérdezi a mágia létezéséről, összezavarodik. A testvérek együtt indulnak, hogy felfedezzék a mágiát.



Medalist



dráma, sport	
Engi	manga

Tsukasa álma teljesen összetört, Inorit pedig magára hagyták. Közös vágyuk és kitartásuk az egyetlen dolog, ami átlendítheti őket a válságon. A céljuk? A jég...a világ színpadán állni!



Mahotsukai no Yakusoku



fantasy, mágia	
Lidenfilms	játék

Ebben a világban együtt élnek a varázslók és az emberek. Öt ország található a világ közepén lévő kontinensen, más föld, más emberek. Egy hatalmas hold lebeg az égen, amit az emberek „Nagy Katasztrófának” neveznek, mert hatalmas erővel támadja a világot. A történet azokról a varázslókról szól, akik harcolnak ellene.



Momentary Lily



?	
GoHands	original

A történet gimis lányokról szól, akik túléltek a másvilági behatók támadását, és a világ most teljesen feldúlt körülöttük. Mechanikus szörnyek ellen harcolnak, ikonikus fegyverekkel, közben pedig feltárják a világ rejtélyes múltját.





Murder Mystery of the Dead



	rejtély
?	játék

A világ összeomlott a zombi járvány miatt. A főhős Amano Mikoto egy ismeretlen helyen ébred, emlékek nélkül. Végül hat lány fogadja be. Ám gyilkosság történik: a férfit, aki Mikotóval együtt érkezett, megölték, és a gyanúsított köztük van.

A Tokyu Kabukicho Tower rejtélyei és titkai egymás után derülnek ki, ahol a lányok próbálják feltárni a tényeket.



NEET Kunoichi to Nazeka Dousei Hajimemashita



vígjáték, romantika, természetfeletti	
Quad	manga

Hogy megvédje az üzletember Atsumi Tsukasát, a kunoichi Ideura Shizuri mester-szolga szerződést köt. A démonok legyőzésekor nagyon menő Shizuri valójában egy otaku NEET, aki egész nap játszik. Tsukasa elkényezteteti Shizurit, ami egy lustulós közös élethez vezet.



Nihon e Youkoso Elf-san.



akció, kaland, vígjáték, gurmé, isekai, romantika	
Zero-G	light novel

Kitase Kazuhiro hobbija az alvás. Fiatalkora óta ilyenkor egy másik világba kerül, ahol kalandozik. Egy nap ebben az álomvilágban összebarátkozik egy elf lánnyal, ám egy sárkány hamar véget vet kettejük kalandjának. Kazuhiro felkel, és észreveszi, hogy valaki fekszik mellette... az elf lány az álmából.



Okinawa de Suki ni Natta Ko ga Hougen Sugite Tsura Sugiru



vígjáték, szerelmi sokszög, romantika, iskola	
Millepensee	webmanga

Nakamura Teruaki iskolát vált, és Tokió helyett Okinavára költözik, ahol egyből bele is szeret egy lányba. Sajnos azonban nem érti az ottani dialektust. Barátja, Higa-san segítségével fedezi fel ezt a kulturális különbségekkel teli románcot.





SAKAMOTO DAYS



akció, vígjáték	
TMS Entertainment	manga

Sakamoto Tarou legendás bérgyilkos volt, minden idők legnagyobbika. Egy nap felmondott, megnősült és gyereke is lett. Most egy helyi kisboltot vezet, és éli nyugodt életét. De vajon meddig élvezheti a békés napokat, amíg utoléri a múltja.



Salaryman ga Isekai ni Ittara Shitennou ni Natta Hanashi



kaland, vígjáték, fantasy, isekai, reinkarnáció	
Geektoys, CompTown	manga

A démon király seregének négy mennyei királya egy-egy alternatív világ felett uralkodik. Egyikük egy sima üzletember, Uchimura Dennosuke, aki igazgatói pozícióba kerül. De a démon király seregében üzletelni élet-halál küldetés. Mivel nincs különösebb ereje, csak a saját tapasztalában bízhat.



Sentai Red Isekai de Boukensha ni Naru



akció, kaland, fantasy, szupererő	
Satelight	manga

Asagaki Tougo, a Red Ranger az utolsó, mindent eldöntő csatában egy gonosz szervezet ellen megsemmisítő vereséget szenvedett, és elfogadta a halálát. Ám újjászületik egy másik világban. Kalandor lesz, és Kizuna Reddé válik, hogy folytassa a harcát az igazságért, és segítsen, akinek szüksége van rá. Így válik egy másik világ védelmezőjévé.



Sorairo Utility (TV)



golf, sport	
Yostar Pictures	original

Aoba Minami zaklatott, és attól tart különösebb erősség vagy képesség híján, hogy csak egy átlagos supporting karakterként végez az iskolában. Minami ezért keresi az egyediségét. Rátalál egy közeli golfpályára, és a részmunkaidős Akane Haruka segítségével megfogja a golfütőt.

A golf minden része élvezhető, és a zseniális Harukával és Hoshimi Ayakával azt a pillanatot keresik, amikor ők lesznek a „főszereplők”.



**S-Rank Monster no „Behemoth” dakedo, Neko to Machigawarete Elf Musume no Pet toshite Kurashitemasu**

akció, kaland, vígjáték, ecchi, fantasy	
Zero-G, Saber Works	manga

A büszke lovagot megölték egy csatában, és ismét újjáéled egy félelmetes behemót testében. Mintha nem lenne eléggé zavarban, kiderül, hogy a behemót kölyök valójában egy imádnivaló cica. Habár mindenki ölelgethetőnek gondolja, mégis egy nemes harcos, és egy megálmáthatatlan, S osztályú szörny ereje és becsülete lakozik benne, ami próba elé állítja, hogy megvédje a gyönyörű elfeket, akik befogadták.

**Übel Blatt**

akció, kaland, ecchi, fantasy	
Satelight, Staple Entertainment	manga

A pletyka szerint, aki a fekete kardot forgatja, az ellen senki nem érhet fel, sőt biztos halál vár az ellenfeleire. Köinzell egy fiatal fiú, aki a kardot viseli, és jól is használja, de vajon róla szólnak a véres pletykák? A Traitorous Lances négy erős harcosa üldözi a fiatal kardforgatót. De a harc végén csak Köinzell küldetésének sokkoló igazsága vetül az ellenségei tetemére. Ez egy nagy léptékű epikus fantasy.

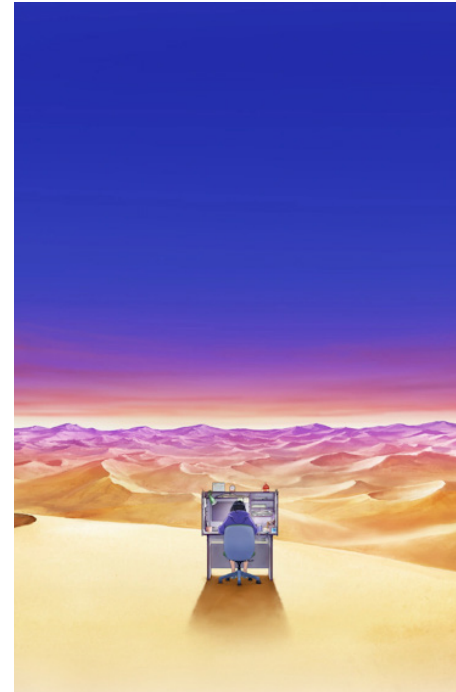
**TASOKARE HOTEL**

rejtély	
PRA	játék

A Tasokare Hotel egész nap alkonyban van, mert élet és halál között létezik. Itt pihennek azok a lelkek, akik nem tudják, hogy tovább menjenek a túlvilágra, vagy visszatérjenek a rendes világba.

A főszereplő Tsukahara Neko megérkezik a hotelbe, de nem emlékszik, ki ő, és miért van itt.

A szobában a vendég emlékeihez tartozó tárgyaknak kell lenniük, amik segítik, hogy újra visszatérjen a memóriája. Tsukahara, miközben próbál emlékezni, bizonyos események középpontjába kerül.

**ZENSHU**

otaku kultúra, munkahely	
Mappa	original

Hirose Natsuko animátorként kezdi karrierjét. Tehetségének köszönhetően hamar a rendezői székben találja magát. Első animéje nagy siker lesz, és ő maga is a figyelem középpontjába kerül mint zseniális rendező. Következő projektje egy romkom film az első szerelemről. Viszont Natsuko ilyen még nem tapasztalt, így nehezen érti meg a koncepcióját, és nem is képes összeállítani a storyboardot, ami éket ver a film készítésének folyamatába.





Folytatások a téli szezonzban



MAL

A

Dr. Stone: Science Future



MAL

A

Kimi no Koto ga Dai Dai Dai Dai Daisuki na 100-nin no Kanojo 2



MAL

A

Kusuriya no Hitorigoto (2025)



MAL

A

Ore dake Level Up na Ken: Arise from the Shadow



MAL

A

Unnamed Memory Act.2



MAL

A

Watashi no Shiawase na Kekkon (2025)



MAL

A

Jibaku Shounen Hanako-kun 2

anime

SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Catrin, Hiroataka

Chikyuu no Undou ni Tsuite
Dandadan
Dragon Ball Daima
Delico's Nursery
Raise wa Tanin ga Ii
Tono to Inu
Ya She





Hirotaka véleményei

Tény, hogy nem én vagyok a legnagyobb szezonos anime faló. Ám többnyire sikerül megtalálni azt a 2-3 címet, amit szeretek nézni, és tetszik is. Persze van, hogy mellémegy a dolog, de az belefér. Ilyen lett az Ao no Hako, ami néhány rész után nekem nagyon lassú és unalmas volt. Az egy dolog, hogy nem erősségem a sport téma, de a karakterek közti interakció és kémia is túl vontatott, erőltetett, bugyuta. Nem igazán volt türelmem ehhez.

Chi. Chikyuu no Undou ni Tsuite

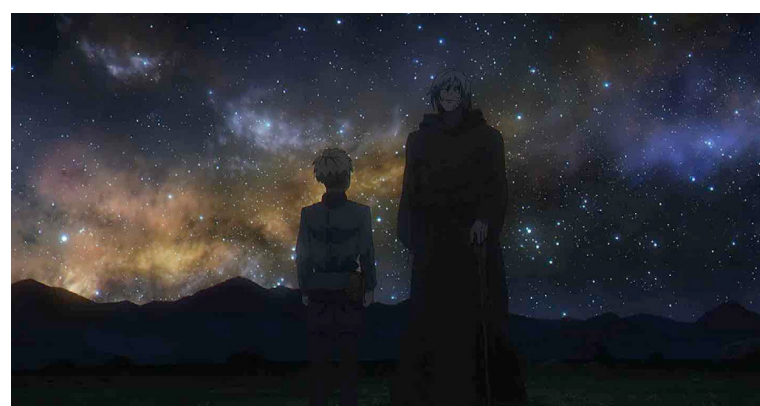
Ritkán találni új animét olyan történelmi közzeggel, ami 1. nem isekai, 2. nincs benne fanservice csöcsös csaj, 3. nincsen sem skill, sem természetfeletti dolog.

A Chikyuu, habár egy fiktív világban játszódik, gyakorlatilag valóságon alapuló tudománytörténetet szeretne bemutatni Giordano Brunóval kezdve, akit 1600-ban máglyahalálra ítélték, ezzel példát statuálva, hogyan jár az, aki kérdőre vonja az egyházi nézetet tudományos témában.

Az anime cselekménye lassan, mégis tartalmasan csordogál a medrében, jól bemutatva, hogy a tudomány fejlődése nem egy ember érdeme, hanem generációk által összeszedett és egymásra épülő tudás eredménye. Ezek a pionírok megkérdőjelezték az elfogadott tényeket, és megfigyeléseikre, számításaikra hagyatkoztak, nem egyszer az életüket kockáztatva.

A Chikyuu fókuszában a heliocentrikus világkép bizonyítása és elfogadtatása van, és ez nagyon sok ember kezén megy keresztül. Az anime jól bemutatja, mennyire az árnyékban kellett dolgozni, titokban végezni a megfigyeléseket, ne-hogy az inkvizíció kezére kerüljünk.

Kínzásokat egyelőre nem látunk, emiatt nem kell aggódni, éppen elég feszültséget ad az egyház bírójának megjelenése, és a ruhára rászáradt vér látványa. Ugyanígy kitér az anime arra is, hogy nőként tudománnyal foglalkozni gyakorlatilag keringő a halállal. A szereplők egyébként szim-



Hossz	25 rész
Műfaj	dráma, történelmi
Forrás	manga



patikusak, bár különösen nem fogunk megkedvelni senkit.

Ez egy komoly alkotás, mindenféle sallang nélkül. Nagyon jók, érdekesek a párbeszédok, a tudományos leírások és magyarázatok a helyükön vannak, felnőtt karaktereket kapunk, a fikciót pedig csak az eltérő nevek és helyek képviselik, minden másból a saját világunkat tükrözi. A grafika nagyon szép és a hangok is szuperek. Örvendetes, hogy a Madhouse végre egy érdekes címhez nyúlt, és minőségi darabot tett le az asztalra, amit a MAL-os értékelés is tükröz (8,26).

Az anime 25 részes lesz, és biztos végig fogja adaptálni a 8 kötetes mangát. Aki szereti a realistább történelmi animéket, az mindenképp tegyen vele egy próbát.

Dandadan

Ez az anime egy örült nagy káosz. Vagyis megvan a rendszere, de kaotikus. A karakterek által cipelt cselekmény megy előre, sőt rohan, háromszor pofára esik, átvágódik a kertkapun, végigbukfencezik az autóúton a forgalommal szemben, és a szalagkorlátról gellert kapva pofozza fel a nézőt.

Története alig van, egyelőre. Ennek viszont nem is érezzük a hiányát vagy azt, hogy ennél komolyabb kéne. A szereplők szerethetőek, kalandjaik pedig iszonyat viccesek, és gyakorlatilag folyamatosan pofáznak, végig egymással ordítózva. Le a kalappal a seiyuuk előtt. Az akció és a szituáci-

ók pedig elképesztően eltúlzottak és groteszkek. Tény, hogy kell egy hangulat Okarun és Ayase ufóktól és szellemektől menekülő történetéhez, és nem mindenki tudja befogadni ezt a tempót, meg hogy nem sok pihentető jelenet van. Aki utóbbira vágya, nézzen Yuru Campet. Itt viszont azt is túlzónak lehet találni, hogy Okarun az átok miatt elvesztette a golyóit, és ezt nem győzik sokszor hangoztatni.

Rendkívül lendületes sorozat, az epizódok nagy részében nem szabad komolyan venni, pont tökéletes ellentéte az előbb tárgyalt Chikyunak.



Hossz	12 rész
Műfaj	akció, vígjáték, természetfeletti
Forrás	manga





A *Dandadan* nagyon színes, a grafika szép, markáns rajzolású, az animáció nagyon szuper, amit el is várunk a SARUtól. Aki szereti az ilyesfajta örülséget, vágjon bele.

Tono to Inu

Ez egy 2-3 perces szösszenet egy békés életét élő hadvezérről, aki befogad egy corgi kutyust. Vagy inkább a corgi költözik be hozzá. Minden egyes epizód egy rövid jelenetet mutat be kettejük életéből. A cikk írásának pillanatáig angol felirat sincs hozzá, a részek viszont elérhetőek az



Hossz	24 rész
Műfaj	slice of life, történelmi
Forrás	web manga



anime hivatalos youtube csatornáján. Szóval marad a youtube translate. De őszintén, annyira egyszerűek a részek, hogy felirat nélkül is érthető.

A különlegessége, hogy minden epizódot négy seiyuvel vettek fel, ami más-más hangulatot ad az adott résznek. Ám őszintén szólva a leglényegesebb elem a kutya, akit hihetetlen arányosan sikerült ábrázolni. Már csak emiatt is megéri az a pár perc.

Catrin véleményei

Nézem én is a Hirotaka által említett címeket, és szintén kedvencem a Chikyuu és a Dandadan a szezonból. Ezeket mindenképp ajánlom, bővebben én nem írnék már róluk. Követjük még a Kenshin folytatást is, de ennél az évadnál sincs sok említésre méltó, azon kívül, hogy a Shishio részeket jobban vártuk, csak eddig még nem kapott úgy el a hangulatuk, mint a régi feldolgozásban.

Raise wa Tanin ga Ii

Vártam ezt a nem túl eredetinek és itt-ott toxikusnak beállított yakuza-jegyűs animét. (Bár őszintén, kit zavar és miért téma, ha egy gengster cuccban toxikus elemek vannak?) Mókásnak tűnt a trailere! A sorozat eddig egyszerre unalmas és szórakoztató. Alig történik benne valami, láthatjuk, ahogy a yakuza családok érdekei összefonódnak, és ahogy ebben a két fiatal sodródik.

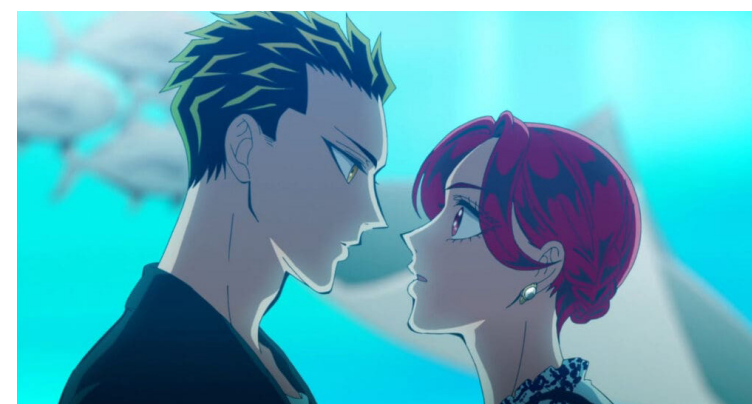


A csajszi csak lazán, talpraesetten és békésen, a srác pedig zugőrült módjára, csak győzzük megismerni a maffiaéletét. Románc eddig nem nagyon alakul köztük, inkább barátság, kíváncsiság, némi megszállottság, közben pedig yakuzás dolgokat csinálnak: Kirishima két vérengzés között random csajokkal fekszik le, Yoshino pedig öntörvényű, és ezek kicsit sem hatják meg. Közben viszont egyre jobban megismerkednek, és egyre otthonosabban mozognak a másik környezetében.

Egy picit nekem lassú és önisméltó a sztori, mangában jobban működhet, ugyanakkor telje-



Hossz	12 rész
Műfaj	romantika, jakuza
Forrás	manga



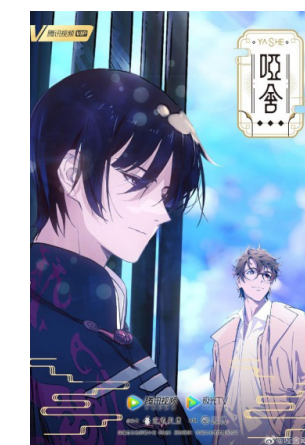
sen lekötnek a karakterek és hülyeségeik. Először azt hittem, ez a sorozat felnőtt szereplőkről szól, így csalódás volt, hogy megint középiskolásokkal találkozunk... (de végül is éretten viselkednek), és sajnos hiába örületesen jó seiyuu Ishida Akira, ebből ő már kiöregedett.

Azért az egyedi hangulatra, a szép (tetkós) látványra, a fülbemászó openingre és endingre egészen ráfűgtem.

Ya She

Követek egy donghuát is a Tencent kínálattából. A *Ya She* vagy *Silent House* regénye elvileg nem danmei, de a sorozat alapján BL-fanservice. Sokra persze ne számítsunk.

Mint sok más misztikus kínai anime, ez is epizodikus: mindig valaki más téved be a főszereplő régiség boltjába, hogy aztán egy tárgy segítségével kapcsolatba lépjen a régmúlt egy szeletével. A *Link Click* és a *Bai Yao Pu* első évadjaihoz hasonlóak ezek a történetek.



Hossz	12 rész
Műfaj	rejtély, természetfeletti
Forrás	regény





Hol unalmasabbak, hol érdekesítőbbek, de mindig érzelmesek. A főszereplőknek viszont nem sok cukiskodás jut.

Elvileg a történetből live action is készül; eddig az anime kellemes, egyszer nézős darab.

Delico's Nursery

A nem vámpíros vámpírok nyárról maradtak itt nekünk, és pár hét kihagyás után beindult a történet második fele. A gyerekek még nagyobb galibába kerültek (még szerencse, hogy az ellenfelek nem is annyira gonoszak), az akció is fokozódott, és a főhős bishik múltja is tovább tágult.

A történet érdekel, bár még így is kicsit döcögősnek érzem, és mindig sajnálom, amikor a főszereplőket túl hamar leverik... Igazából azt vártam, hogy erősebbek lesznek, meg azt is, hogy sokkal nagyobb fanservice cucc lesz ez. De se vámpíros, se BL-szerű, se bishi fanservice-ként nem működik. Az apaszerepek és a gyerekek cukik, de ezt is lehetne még fokozni... a nemes, antik han-



Hossz	13 rész
Műfaj	fantasy, rejtély
Forrás	egyéb



gulat átjön, de többet vártam. Ha a cselekmény érdekesítőbb és/vagy a karakterek hangsúlyosabbak lennének, az ellensúlyozná a fanservice lagymatagságát.

Kár érte, mindenesetre még így is könnyed kikapcsolódás.

Dragon Ball Daima

Kíváncsi voltam, Toriyama min dolgozott utoljára. :(Az évad a Z és a Super között játszódik (nem számítva a Z legeslegvégén szereplő időug-



Hossz	?
Műfaj	akció, kaland, fantasy, vígjáték
Forrás	manga



rást), és erősen emlékeztet a DB legelejére meg a GT-re. Valahol mókás, valahol unalmas, hogy Goku megint gyerekestbe kényszerül, bár jó, hogy ezzel most nincs egyedül (néhány karakter ebben a formában más hangot is kapott).

A történet végtelenül egyszerű, bunyós, mókás, kalandozós. Erősen ráragadt a kodomo és a DB Super sorozatok feelingje, így nosztalgiaként nekem már nem igazán működik. Ettől függetlenül érdekelnek a karakterek, követem tovább mókás útjukat.

Az őszi élményekből ennyi fért most bele, a januári AniMagazinban viszont szokásos évértékelő várható! Emlékezzünk vissza, miket szerettünk (és miket nem) a 2024-es évben!

A 2025-ös téli szezonból még nem sok címet néztünk ki. Amiket biztosan követni fogunk, azok a Kusuriya és a Watashi no Shiawase na Kekkon folytatások, újak közül pedig a Kono Kaisha ni Suki na Hito ga Imasu, a Nihon e Youkoso Elf-san., a Baban-babanban Vampire, a Zenshuu. és a Sakamoto Days vannak tervben.



manga

YOMI NO TSUGAI

Írta: Hirotaka





Arakawa Hiromu nevét talán legtöbben a Fullmetal Alchemist okán ismerik. Az FMA még ma is bőven megállja a helyét, és simán ott vigyorg az anime/manga alapművek között. Itthon is vetítették mindkét sorozatát, így joggal áll közel az akkori és talán a mai, hazai rajongók szívéhez. Arakawa nem ült a babérjain, még az FMA futott, mikor összehozta a Hero Tales mangát, ami a feledés homályába került, hiába kapott animét. Utána viszont a mangaka műfajt váltott a Silver Spoon elkészítésével, ami két anime évadot is kapott, de ez sem ért fel a nagy mű szintjéhez, az anime is félbemaradt. Ennek ellenére szép eredményeket ért el a saját tapasztalatokon alapuló farm life történet. Igazából szívesen látnánk a folytatását animében.

Arakawa 2021-ben kezdett új történetbe, amivel ismét visszatért a harcos művek világába. Ez a Yomi no Tsugai, avagy Daemons of the Shadow Realm.

Rossz ómen

Egy kis középkori beütésű faluban kezdünk, ahol az ikrek, Yuru és Asa épp megszületnek. Az egyikük éjfél előtt született, a másikuk éjfél után, aminél rosszabb előjel nem létezik. Évekkel később Yuruból kiváló vadász válik, míg Asa, félve az átoktól, elzárva éli életét, és csak kevesen láthatják.

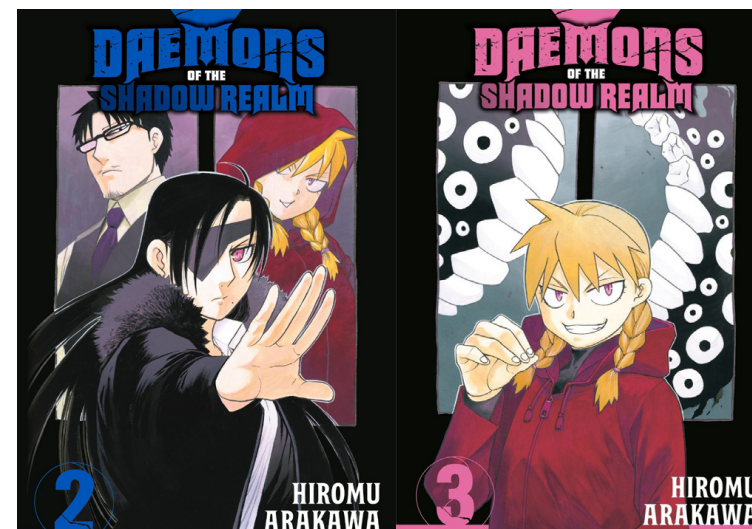
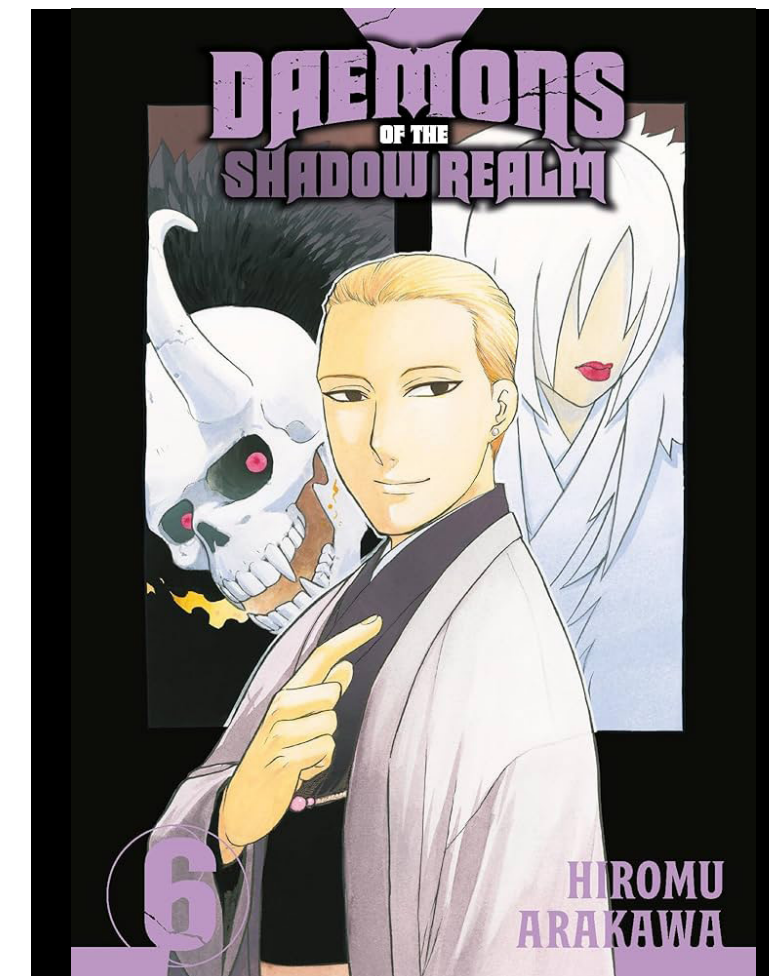
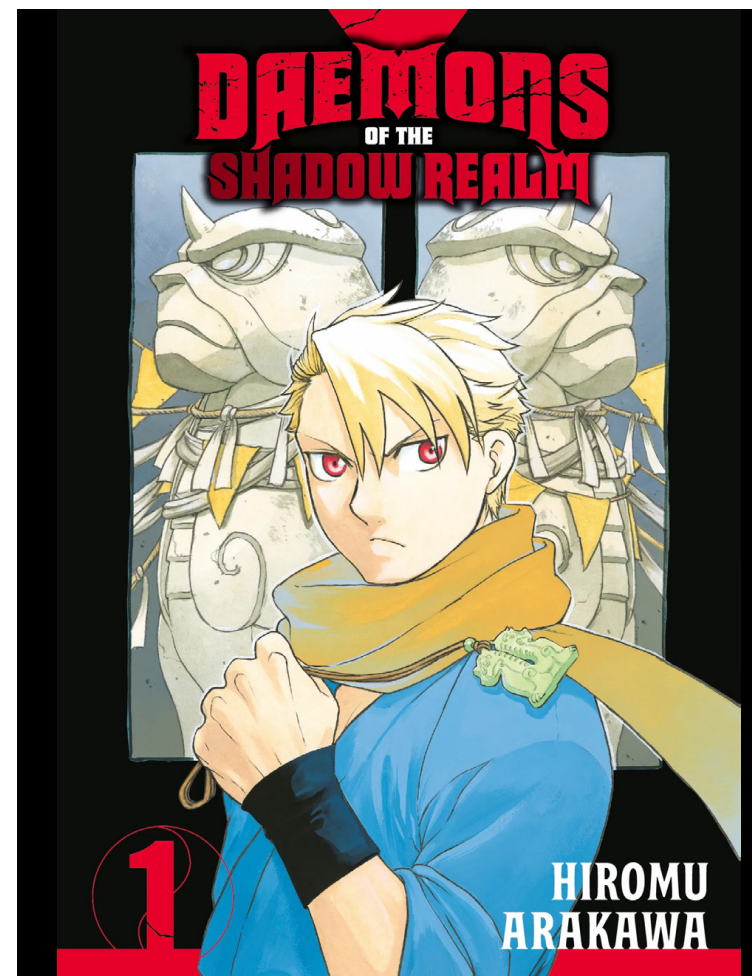
Tart ez egészen addig, míg egy csapat érkezik helikopteren, modern ruhában, fegyverekkel, furcsa szörnyekkel, és megszállják a falut, Yurut

keresve. A fiú Asa segítségére siet, ám holtan találja, és aki megölte, nem más, mint a valódi testvére. Egy kívülálló, Dera, aki gyakran látogatja a falut, megmenti Yurut, és a kinti világba viszi, majd elmagyarázza neki, hogy eddig egy burokban élt, és azzal, hogy elkerült a faluból, kaotikus események sora következik, ami felborít egy érzékeny egyensúlyt.

A manga nem nagyon vesződik a bevezetővel, belesap a történetekbe, adja az infókat, a karaktereket, és az olvasó is hasonló helyzetben érezheti magát, mint Yuru, aki egyik napról a másikra kikerült a nyúl üregéből. Ugyanakkor az egész eddigi események is tekinthetők bevezetőnek, hiszen nemrég is bukkant fel új karakter.

Ahogy Yurut próbálják Dera és társai megtanítani, hogyan is kell viselkedni a modern világban (nem mehet ki ijjal a városi éjszakába vadászni), úgy vezet minket a manga, hogy megismerjük a Yuru szülőfaluja mögötti igazságot, a Tadera és Kagamori klán közötti rivalizálást, a daemonok működését és szerepét. Kapunk információt bőven, de mégis megmarad az a köd, az a rejtély, ami elfedi a nagyobb titkokat és célokat, hogy egyáltalán hogyan is kötődnek össze a szálak, és miként alakulnak majd.

A két klán – melyek közül inkább a Kagamorit ismerjük egyelőre – rivalizálása központi témának ígérkezik, de nem ők lesznek az egyetlenek, akik meghivatják magukat a buliba.





Az sem segíti a helyzetet, hogy míg Yuru a Taderák csapatát erősítő Dera felügyelete alatt áll, addig Asa a Kagamori klán oltalmát élvezi, és a családokon belüli kavarásokról még nem is beszéltünk. Van tehát több történetszál, még több rejtély és annál is több kérdés.

Ehhez köthetően meglehetősen sok karaktert kapunk rövid idő alatt, de nem kell attól tartanunk, hogy elvesznénk. Gyakorlatilag mindenki



megkapja azt az időt, hogy emlékezzünk rá, és el tudjuk helyezni a történet sakktabláján. Arakawa jól kezeli a történet és a karakterek közötti egyensúlyt, amit a szokásos humorával tarkít, így a legfeszültebb pillanatban is képes betenni egy poént. Aki látta az *FMA*-t vagy a *Silver Spoon*-t, az el tudja képzelni. Ugyanígy jó az arány a harcok és a párbeszédnek vonatkozásában is.

Előbbi abból a szempontból érdekes, hogy a harcok oroszlánrészét nem a karakterek vívják, hanem az úgynevezett daemonok. Ezek különféle szellemszerű lények, lehetnek tárgyak, állatok, szobrok, mindegyikük sajátos képességgel bír, és többnyire kötődnek az ázsiai kultúrkörhöz. Ez egy



nagyon érdekes esszenciája a műnek, ami nyomokban azért hasonlít a *Pokémon* rendszerére.

A harcokat tehát a daemonok bonyolítják le, egy embernek több daemonja is lehet, az adott személy pedig holtig tartó szövetséget köt a daemonnal. És még van egy pár szabály. Persze ez nem azt jelenti, hogy a daemonok gazdája nem harcolhat (megjelennek a hagyományos, modern fegyverek is), sőt, még izgalmasabbá teszi az egészet. Attól sem kell félnünk, hogy egy páros csatájára túl hosszú ideig koncentrálna a történet, így a shounen harcokat kevésbé kedvelők is élvezni tudják. A daemonok a hagyományos, a gazdájuk a modern harcokat hozzák a manga lapjaira.



Még nagyon az elején járunk, a 34. fejezetnél, így nem lehet ítéletet mondani, vagy következtetéseket levonni, hogy ez egy jó vagy rossz történet-e? Esetleg lehet-e ez az új *FMA*? Az mindenesetre ígéretes, hogy a manga új kötetei rendre felkerülnek az Oricon heti mangaeladási toplistájára, bár ez talán a mangaka nevének is köszönhető. A rajzolás, színezés, a párbeszédnek teljesen arakawásak, hordozzák az alkotó összevesztethetetlen stílusát.

Aki belevetné magát a történetbe, az a Square Enix hivatalos alkalmazásában, a Manga UP!-ban ingyen és bérmentve olvashatja, ha hajlandó megelégedni a 2x4 fejezet/nap haladási sebességgel. Akinek ez kevés, az némi pénzzel rásegíthet, de mivel még nincs kint sok fejezet, így is hamar beérhető, főleg mivel havonta kapunk új fejezetet. Erről az apról egy korábbi cikkben írtunk részletesebben (AniMagazin 80.).

Cím: Yomi no Tsugai
Angol cím: Daemons of the Shadow Realm
Hossz: eddig 8 kötet
Év: 2021 - ?
Műfaj: akció, kaland, fantasy
Antológia: Shounen Gangan





manga

ABARA

vissza a disztópiába

Írta: A. Kristóf



Miért vissza a disztópiába? Mivel egy olyan szerző művéről van szó, akinek három remek művét már ajánlottam olvasásra, mind a három természetesen egy disztópiát mutat be. A szerző nem más, mint Nihei Tsutomu, akinek a három műve a *Blame!*, a *Sidonia no Kishi* (*Kinghts of Sidonia*), valamint a *Biomega* mangák. A három alkotás különböző mértékben ismert és kedvelt a rajongók között (habár én mind a hármat kedveltem), azonban ha valaki ismeri legalább az egyiket közülük, akkor tudja, hogy mire számíton ebben a mangában. Itt érdemes megjegyezni annyit, hogy az összes mű közül, amiket Niheitől eddig ajánlottam, az *Abara* manga a legrövidebb. A különbség tehát hosszban jelentős a többi mangához képest, szóval az elvárásokat is ily módon kell lejjebb engedjük. Ennek ellenére úgy gondolom, hogy ismét egy markáns és jelentős mangát sikerült az olvasók elé tennie az írónak, érdemes végigolvasni (és nem pont azért, mert rövid).

A történet világa

A történet egy olyan jövőben játszódik, ahol az emberiség elérte a negatív sikert, ami az, hogy tönkretették a bioszférát. A környezet olyan szinten lett károsítva, hogy nem tudta többé fenntartani magát, és emiatt ideiglenesen összeomlottak a különböző biológiai rendszerek, magyarul kihalt az állatok és a növények egy jelentős része. Az emberiség hatalmas, égisz érő épületekkel rendelkező városokba kényszerült visszahúzódni, ahol a

civilizáció egy utolsó elkeseredett harcot vív a túlélésért. Azonban a szerencse nincs az oldalukon, mivel a környezeti katasztrófát követően megjelentek az úgynevezett „fehér Gauna” emberek. Ezek az emberek képesek a csontokat kedvük szerint manipulálni, aminek köszönhetően páncélszerű ruhákat alkotnak maguk körül, lehetővé téve számukra, hogy embereket öljenek, mivel az emberek nem tudnak visszavágni. Talán ha a civilizáció nem omlott volna össze, a harc az embereknek kedvezne, de a mostoha állapot nem kecsegtet ilyen esélyekkel. A megmaradt kormány kétségbeesésében kifejlesztette az úgynevezett „fekete Gaunát”, akik rendelkeznek a „fehér Gauna” képességeivel, mégis megtartották emberi mivoltukat. A kormány abban reménykedik, hogy tűzzel tud a tűz ellen harcolni, azonban ahogy kiderül, ez egy kétélű fegyver. Ahogy a történet ha-

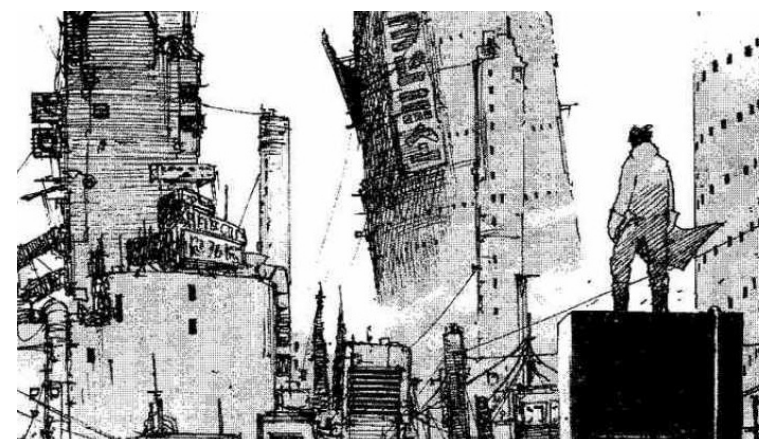


lad előre, az olvasó betekintést kap a felszín alatt megbúvó eseményekbe és a világ történelmébe is. Ahogy az kiderül, a történet sokkal több egy egyszerű fekete-fehér küzdelemnél.

A történet rajzstílusa

A történet során, a Nihei által készített mangákban már megszokott módon kevés a párbeszéd, viszont annál többet mondanak a rajzok. Akárcsak a már említett három mangában, a párbeszédök rövidek és velősek, sokkal inkább sejtetnek dolgokat, mintsem kijelentenek tényeket. A rajzok azonban elképesztően részletgazdagok, amelyekben sok az előrevetítés vagy éppen egy meg nem választott kérdésre találja meg az olvasó a választ. Így tehát érdemes figyelmesen olvasni a mangát, mert a történet sokszor úgymond el van rejtve.

Maga a rajzstílus ugyancsak a már megszokott maradt, az író egyszerűen imád hatalmas épületeket és szerkezeteket rajzolni. A manga során az olvasónak állandóan az az érzése, hogy



Liliputban van, csak éppen ő nem Gulliver, hanem a törpék egyike. Az én véleményem az, hogy ez jól illik a disztópia történetéhez, de lehet, hogy egyeseknek zavaró.

A történet utóélete

Itt sajnos nincs miről beszélni, a manga nem kapott sem folytatást, sem pedig valamilyen feldolgozást. Azoknak, akiknek megtetszett a mű, mindössze annyit tudok ajánlani, hogy olvassák a bevezetőben már említett három másik mangát is az írótól. Habár azok hosszabbak, mégis ugyanebben a témában és stílusban íródtak.



Alkotó: Nihei Tsutomu
Műfaj: disztópia, sci-fi, gore
Hossz: 13 fejezet, 2 kötetben
Megjelenés éve: 2005. 05. 19. – 2006. 03. 18.





manga

MO XIANG TONG XIU ADAPTÁCIÓK

Olvassunk danmei manhuát! 6.

Írta: Catrin



Így a rovat 6. részében elérkeztem Mo Xiang Tong Xiu (MXTX) műveihez. Ennek egyik apropója, hogy ismét jelentek meg magyarul új kötetek a Mo Dao Zu Shi (A démoni út nagymestere) manhuaváltozatából, amiről eddig még nem cikkeztem! Pótolva ezt a hiányosságot, interjút is készítettünk Sasvári Tündével (93. oldal), akinek a fordítást köszönhetjük.

Bár az MXTX rajongóknak sok újdonsággal most nem fogok szolgálni, érdemes áttekinteni az eddigi műveket, és elolvasni a fordító élményeit, gondolatait.

Ajánlók

Mo Dao Zu Shi regényadaptáció

Címváltozatok: MDZS, The Grandmaster of Demonic Cultivation, The Founder of Diabolism, The Master of Diabolism, The Untamed/Chen Qing Ling (live action változat címe), A démoni út nagymestere, A démoni kultiváció nagymestere

Készítők: eredeti író: Mo Xiang Tong Xiu, manhuaalkotó: Luo Di Cheng Qiu (Mao Tuan Xiao Jian Jian)

Hossz: 259 fejezet, lezárt

Év: 2017-2022

Műfaj/téma: fantasy, kultiváció, harcművészet, romantika, dráma, második esély, misztikus

A danmei mint a japán BL kínai alternatívája a Mo Dao Zu Shi animének köszönhetően robbant

be a köztudatba 2018-ban. Ez a történet MXTX második regénye, és még mindig a legismertebb cím a műfajból. Rengeteg adaptációt és kiadást kapott azóta. Maga a webnovel 2015-től 2016-ig futott. A 2017-ben indult manhuának a kínai Kuai-kan képregényes oldal adott otthont, ahol a koreai webtoonhoz hasonló, színes, mobilnézetet preferálós stílusban rengeteg manhua lát napvilágot. Idővel angol oldalakon is felkapták, végül pedig ezt is elkezdték nyomtatható formába átszerkeszteni, és kiadni. Ebben a formában 13 kötet lesz összesen (a tajvani verzióból már csak néhány kötet megjelenése hiányzik, a magyar kiadás pedig az 5. kötetnél tart).

A történet röviden, ha valaki nem ismerné: a fiktív kínai, középkori közegben számos harcművész klán, pontosabban „kultivátor” klán létezik, akiknek feladata kordában tartani a természetfeletti lényeket. A démoni utat követő kultivátor-



zseni, Wei Wuxian a többi klán ellenségévé válik, majd meghal. Tizenhárom évvel később egy fiatal férfi, Mo Xuanyu saját lelkének feláldozásával idézi meg Wei Wuxiant, hogy a démoni kultivátor a testébe költözzön, és helyette bosszút álljon a családján. Wei Wuxian csodálkozva veszi birtokba újdonsült testét, és szép lassan megtudja, mi minden változott a halála óta. Útja során segítségére lesz régi riválisa és barátja, Lan Wangji, aki titkon szerelmes belé. Miközben egyre több ügyben nyomoznak, a múltjukat is megismerjük, a cselekmény ugyanis szakaszonként váltakozik a jelen és a múlt eseményei között. Az együttműködés során pedig Wuxian is ráeszmél, hogy ő sem közömbös Wangji iránt.

Szeretem nagyon a történetüket, de már nincs rajta a top5 danmei listámon... azért top10-be még beférne. Annak viszont nagyon örülök, hogy minden eddigi adaptációja (anime, audio



drama, live action és a manhua) feldolgozta a teljes történetet! Persze a kínai cenzúra átkával karöltve, de még mindig ez a cím járt eddig a legjobban adaptálások terén. A manhua és az anime ugyanazokat a ruhákat és szimbólumrendszert használja, tehát egységes a karakterdizájn. Érdekesség, hogy a rajzoló eleinte részletesebb, sötétebb tónusú oldalakat és markánsabb arcú karaktereket rajzolt, de még a történet elején stílust váltott: könnyedebb, egyszerűbb paneleket és arcokat kaptunk. Ennek okát nem ismerem, valószínűleg így könnyebben tudta tartani a heti egy fejezet tempót, vagy ez lehetett a kiadó kérése. Kicsit sajnálom, hogy sokszor tűnnek emiatt a karakterek gyerekesebbnek vagy egyformábbnak, de szumma jól végigvitte a regény cselekményét. A cenzúrázandó részeket is megoldotta: később a közösségi oldalán megosztotta a kimaradt csókjeleneteket, amik a nyomtatott kiadásokba szerencsére bekerültek. A hátterek sablonosan szerkesztettek, de végig egységes a hatás: hol részletesebb, hol üresebb panelekkel.

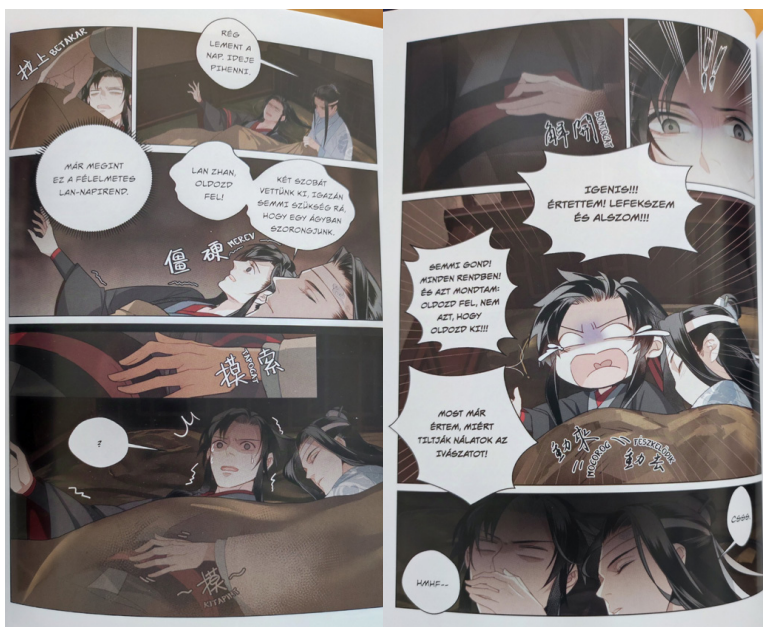
Én remekül szórakoztam hétről hétre ezen a változaton is, a karakterek mókásak, érdekesek és szerethetők, a wangxian pár dinamikáját nem lehet megenni, és a történet vége is jól összehozza a szálakat. Gyenge pontnak itt is azt éreztem, amit a regényben: túl hosszú Yi város sztorija, túl sok egyszerre egy-egy múltas cselekménytömb, és itt még rátesz egy kicsit az is, hogy a dizájn nem a személyes kedvencem. De utóbbi igazából nem zavar, így is serényen megveszem a köteteket.

**A magyar kiadás:**

Nagyon örülök, hogy a Vad Virágok kiadó lecsapott erre a címre, és hogy a fordítás ilyen jó kezekbe került, a regény szövegével ellentétben. A manhua így választékos, olvasmányos, a poének és a karakterek egyénisége is teljesen átjön, nagyon szerethető.

Igényes, szép kiadványok az eddigi kötetek, így minden MDZS rajongónak és mangagyűjtőnek csak ajánlani tudom!

Az 5. kötet most, november végén jelenik meg, remélem jövőre is érkezik legalább három. Persze így eltart még pár évig, mire mindegyik részt kézbe vehetjük, de megéri várni rá, és szurkolni további manhua és regény kiadásoknak.

Értékelésem: 8/10**AniList:** 85%**Madou Soshi (MDZS japán mangaváltozata)****Készítők:** eredeti író: Mo Xiang Tong Xiu, mangaka: Yuzurin**Hossz:** eddig 4 fejezet, még fut**Év:** 2024-**Műfaj/téma:** fantasy, kultiváció, harcművészet, romantika, dráma, második esély, misztikus

Japánban az utóbbi években annyira népszerű lett a Mo Dao, hogy saját audio dramát, szinkront és most már mangaadaptációt is kapott. Talán nem elégedettek az előbb említett színes-webtoonos formával vagy csak nyereszkedni akarnak a címen, de idén nyáron útnak indították a saját online képregényverziójukat belőle. Ez ténylegesen fekete-fehér, mangaoldal formátumú, nem webtoon, így idővel könnyebben kaphat nyomtatott verziót is. A mangaka annyi színt mondjuk kevert bele, hogy időnként a démoni pirossal vagy az energiát megjelenítő kékes árnyalatokkal feldobja a szürkés oldalakat. Ez hatásos stílust kölcsönöz a kínai változathoz képest komolyabbnak tűnő paneleken. Viszont a karakterdizájn számomra kissé gyerekes lett, és nem túl unikális. A hátterek már most részletesebben szerkesztettek, de a főszereplők arcát nézve én személy szerint nem érzem azt az átütő hatást, amiért feltétlenül szükséges volt ezt az adaptációt is megalkotni. Persze követni fogom, eddig azonban nagyon lassan halad... Kíváncsi vagyok, végig tudják-e a japánok vinni így a sztorit. Jobban örülnék,

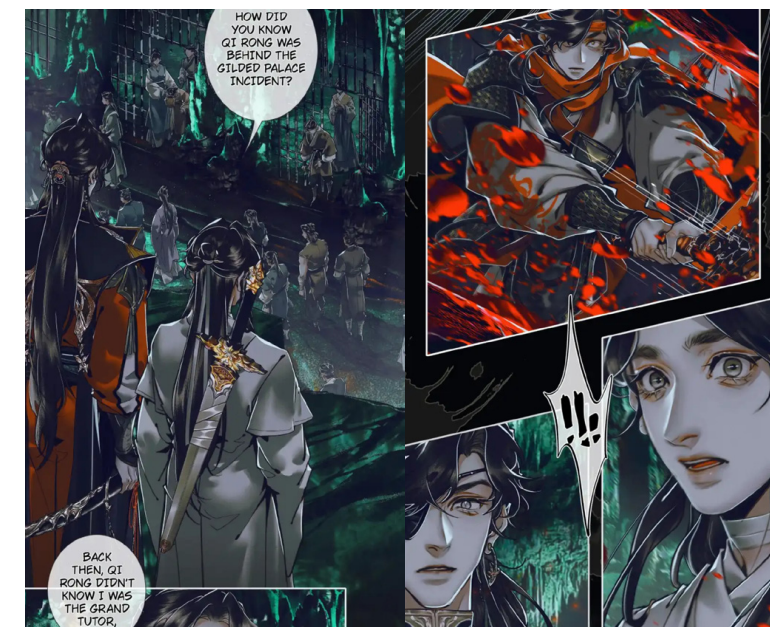
ha inkább más danmeieket karolnának fel, hogy több cenzúramentes adaptáció születhessen!

Aki jobban szereti a mangastílust a színes manhuáknál, annak mindenképp érdemes ebbe is beleolvasni... de a kínai változattal többre megyünk.

Értékelésem: 7?/10 (még korai lenne 4 fejezetből ítélni, de eddig a nem túl egyedi arcdizájnt leszámítva tisztességes adaptáció, csak nagyon lassan halad)

AniList: 85%**Korábbi Mo Dao Zu Shi cikkek:**- animeajánlók (AniMagazin [46.](#), [51.](#), [64.](#))- live action ajánló (AniMagazin [51.](#))- regényajánló (AniMagazin [56.](#))**Tian Guan Ci Fu regényadaptáció****Címváltozatok:** TGCF, Heaven Official's Blessing, Heavenly Blessing, Mennyei áldás, Az égi hivatalnok áldása**Készítők:** eredeti író: Mo Xiang Tong Xiu, manhuaalkotó: STARember**Hossz:** 101 fejezet, még fut (először 12 fejezet érkezett, amit átszerkesztve folytattak)**Év:** 2019-**Műfaj/téma:** fantasy, istenek, szellemek, romantika, dráma

Az egyik okom, amiért halogattam ezt az Mo Xiang Tong Xiu cikket, az pont a *Tian Guan Ci Fu* manhua bizonytalan sorsa... Lassan egy éve szünetel, ami aggodalomra ad okot.





Azt reméltem, most az őszi évfordulóján már nyilatkozik valamit a Bilibili kiadó (aminek a platformján fut a sorozat) a folytatást illetően, de még mindig semmi hír. Annyit tudunk, hogy a manhua alkotója, STARember január óta a közösségi oldala szerint saját projektekre és kedvencekre szeretne fókuszálni... ezekhez készít rajzokat. Remélem, emellett idővel visszatér a TGCF fejezetekkel is, csak szüksége lett több időre és alkotói szabadságra. Teljesen megértem, hiszen 2019 óta készíti a manhuát, elképesztő precizitással és részletességgel, amiben könnyen el lehet fáradni. Megéri várni ezért a minőségért, de az is tény, hogy egy ilyen hosszú történetnél gyorsabb tempóval is sok-sok év, mire az adaptáció befejeződhet.

MXTX harmadik regénye nyomtatásban ugyanis (kiadó függő, de) 6-8 kötetet jelent, amit a webes verzióban anno öt nagyobb egységre osztott. A manhua fél év szünetekkel, de 4-5 év alatt csak az első ilyen egységet dolgozta fel... így az sem lepne meg, ha végül nem vállalkoznak a befejezésére. Persze én örülnék, ha még a következő 10 évben is olvashatnám a tgcf képregényt! Az anime is ugyanitt tart a két évada alatt, sőt picit be is előzte a manhuát. Még ott sincs hír a 3. évadról, de reméljük, dolgoznak rajta.

Ez egyébként mai napig az egyik kedvenc danmei regényem (első-második helyen ingadozik). És StareMBER artját is imádom, így a manhuát is az eddigi legjobb képregény-adaptációnak tartom. Érdekeség, hogy a rajzolása miatt ennek sötétebb, komorabb és egyfajta díszes-barokkos ha-

tása van az animéhez képest. Utóbbi egyszerűbb, letisztultabb és vidámabb dizájnt használ – a kettő együtt adja igazán a TGCF-élményt.

A Bilibili oldalon fejezetenként fut a manhua, már amikor épp fut, kb. kéthetente. Remélem hamarosan bejelentik a folytatást. A szünet óta annyi történt, hogy megjelent nyomtatásban az ötödik kötete is, ami messze nem érte még be az online verziót. De legalább kaptunk a borítón új StareMBER artot.

Története sokkal nagyobb léptékű a Mo Daóhoz képest. Xie Lian, a fiatal harcművész koronaherceg 17 éves korában az istenek közé emelkedett, ahonnan rövid időn belül kétszer is letaszították. Nyolcszáz évvel később szemégyűjtőgető halhatatlanként azonban ismét felemelkedett a mennyei udvarba, ahol nyomozni kényszerül a többi isten sáros dolgai után. Hamarosan asszisztál



ehhez a szellemkirály Hua Cheng, aki már nagyon várta a találkozójukat.

A történet izgalmas és komplex, a hualian páros pedig imádnivaló. Remélem, idővel ennek a manhuáját is kiadják magyarul... És a regény is kaphatna egy másik kiadást (abból még mindig a csodálatos fanfordítást ajánlom). Ráadásul MXTX nem volt teljesen elégedett az írásával, így az utóbbi években itt-ott módosított rajta, és újabb extrát is írt hozzá. Egyelőre ez hivatalosan (cenzúrázva) csak Kínában jelent meg. De idő kérdése, és a többi ország is lecsap majd rá. A manhua és az anime a régebbi, széles körben kiadott verziót adaptálja. Az újat egyelőre az audio drama dolgozza fel, ami a történet közepén tart.

Értékelésem: 10/10

AniList: 88%

Tian Guan Ci Fu (anime képregény)

Ehhez nem írok adatokat, hiszen nem tényleges danmei manhua. Az anime évadokat adták ki képregény formában, eddig 6+4 kötetben. Tehát ténylegesen az anime screenshotjai vannak panelekbe rendezve benne.

Azért emelem ki mégis, mert angolul nyomtatásban ez a változat előbb fog megjelenni, mint a tényleges manhua (online persze az is elérhető). Tehát, aki megvehető TGCF képregényt lát valahol, az mindenképp figyelje, hogy melyik verzióról van szó.



Egyébként az anime évadnak ez a fajta megőrzése sem rossz, és mókás gyűjtemény, de egyértelmű pénzlehúzás is. Inkább nézzétek meg a sorozatot és StareMBER artjait. (Hm, ezt és a japán Mo Dao manhuát is inkább a következő „kevésbé ajánlott” kategóriába kellett volna tennem... de szerettem volna a címeket kb. egyben hagyni.)

Korábbi Tian Guan Ci Fu cikkek:

- regényajánló ([AniMagazin 52.](#))
- animeajánló ([AniMagazin 59.](#))

Kevésbé ajánlott

Mint azt láthatjátok, ez a cikk most tényleg nem tartalmaz MXTX címeken kívül más ajánlót, az ilyen-olyan verziók miatt viszont most is sikerült 4+1 kategóriára tagolni a rovatot.

Sajnos az író első regénye, a *Scum Villain* esetében nem tobzódunk adaptációkban. Az anime egy évad után félbemaradt (bár most is pletykálták, hogy hamarosan folytatódik), a manhua pedig szinte el sem kezdődött... de mivel kaptunk pár oldalacskát belőle, így erről is megemlékezem.

The Scum Villain's Self-Saving System regényadaptáció

Címváltozatok: SVSSS, Scumbag System, Az aljas főgonosz önmentő rendszere, A gonosztevő túlélési útmutatója, Az aljas gazfickó önmagát mentő rendszere

Kínai cím: Chuan Shu Ziju Zhinan (anime&manhua címe), Renzha Fanoai Ziju Xitong (regény címe)

Készítők: eredeti író: Mo Xiang Tong Xiu, manhuaalkotó: Tencent kiadó

Hossz: 3 fejezet

Év: 2019

Műfaj/téma: fantasy, isekai, harcművészet, kultiváció, romantika, vígjáték

A megjelent három fejezetből az első csak prológos, a manhua rajzolóiról pedig nem találtam infót. Mindenesetre az a néhány kép szerintem jól működött, szép karakter-ábrázolásokkal, bár itt-ott aránytalan megoldásokkal. A ruhák dizájna itt is hasonlít az animéhez, de nem teljesen ugyanaz, úgy tűnik, azt csak a MDZS követte.

Tény, hogy ez MXTX rövidebb, kezdetlegesebb története, aminek nincs akkora fantáborra, mint a Mo Dao-nak vagy a TGCF-nek, de elég



nehéz elhinni, hogy ne lenne rá kereslet... Sőt a történet lazasága, különcsége és humora miatt kialakult a fandomban egy elég nagy réteg, akik ezt preferálják a három regény közül.

Az alapsztori kapásból egy isekai paródia. Shen Yuan hirtelen halála után abban a kultivációs háremregényben találja magát, amit utoljára olvasott. Pechére Shen Qingqiu, a főgonosz testében... aki eredetileg a főszereplő, Luo Binghe mestere. Hogy ne érjen olyan csúfos véget, ahogy az a regényben szerepel, igyekszik megváltoztatni a történetet... ebben viszont nehezíti a dolgokat egyfajta Rendszer, ami betartja vele a speciális szabályokat. Shen Qingqiu pedig szépen lassan realizálja, hogy tanítványából ezúttal nem egy háremhős lesz, hanem a leendő szeretője...

Végig mókás, ahogy Shen Yuan véleményét megismerjük, akár a regényt kritizáló oldalát, akár a sodródó énjét... Binghe pedig ahogy egyre jobban felnő és erősödik, úgy nő hozzá a mi szívünkhöz is. A többi karakter pedig... sablonos és/vagy lökött, jó értelemben.

A Scum Villain megelőzte az egyre gyakoribb regényes-főgonosz adaptációk sikerét, legalábbis anime fronton biztosan, de sajnálatos, hogy végül háttérbe szorult. Jó hír viszont, hogy a regényt angolul végig kiadták, szépen és igényesen, illetve több remek magyar fanfordítása van, amiket érdemes elolvasni.

A Művelt Nép kiadó a Mo Dao könyvek sikere után bejelentette az SVSSS kiadását is *Az aljas gazfickó önmagát mentő rendszere* címen. Idénre

ígérték az első kötetét, de nem lett belőle semmi... talán majd 2026-ban. Bár ha olyan minőségű lesz, mint a korábbi MXTX kiadásai, akkor talán nem kell erőltetni.

A külföldi fandom mindenestere termékeny, több fanképregény is útnak indult a történetből, érdemes ezekre is rákeresni.

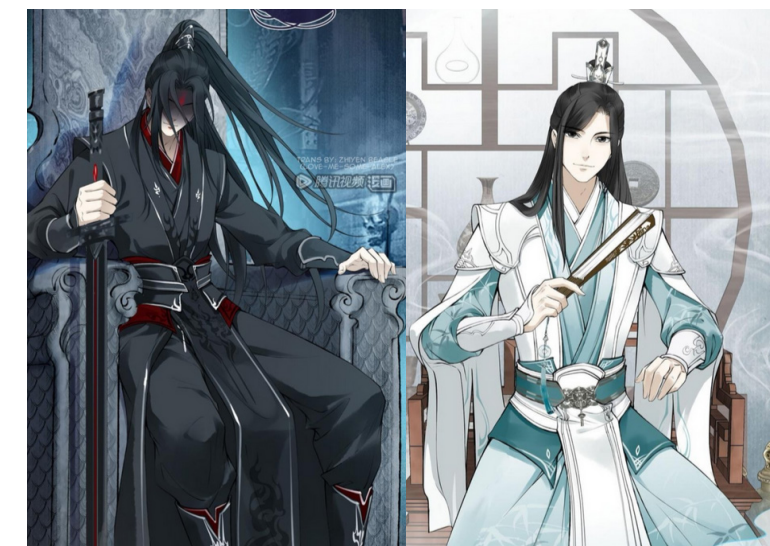
Értékelésem: -/10

AniList: 63%

Korábbi Scum Villain cikkek:

- regényajánló ([AniMagazin 54.](#))
- animeajánló ([AniMagazin 58.](#))

Végére értem az MXTX manhuáknak, így legközelebb ismét vegyes szerzőkkel és címekkel érkezem! Addig is vegyétek A démoni út nagymestere manhuákat, olvassátok el a [kapcsolódó interjút](#), és kapjunk mielőbb jó híreket a TGCF manhuát illetően!





live action

KOREAI FILMFESTIVÁL 2024

Írta: Dózsa Gergő





Idén is október közepén, az Őszi Mondoconal egy időben zajlott a számomra legjobban várt esemény az évben, a Koreai Filmfesztivál. Ezúttal 18 filmet és 5 rövidfilmet láthatott a közönség a Corvin moziban, a vidékiek nagy bánatára ezúttal is teljesen Budapest központú volt a rendezvény. A szokott módon több szekcióban nézhettük meg a koreai filmgyártás remekeit, vagyis a Friss szekcióban az ideai alkotásokat láthattunk, az Arcok szekció ezúttal Csho Hvaszong látványtervező filmjei közül válogatott, akit Az elnök gyilkosa után személyesen is meghallgatott a nagyérdemű CineTalk keretében, a Fókusz idén a környezetvédelmi problémákra koncentrált, ezért a megszokotthoz képest jóval több dokumentumfilm volt a kínálatban, az Extra szekcióba pedig a rövidfilmek és egy anorexiával és bulímiával küzdő lány története került be.

Kihantolt sír

Október 11-én kezdődött a fesztivál, nyitófilmje idén pedig a *Kihantolt sír* volt, mely Dél-Koreában is nagyon jól teljesített, slágerfilm volt 2024-ben. A Corvin mozi nagyterme is szinte teljesen megtelt, majd Ju Hjerong, a Koreai Kulturális Központ igazgatója mondta el megnyitó szavait, melyben köszönetét nyilvánította ki a helyszínnek és az önkénteseknek. Utalt arra, hogy a fesztivál 2007 óta kerül megrendezésre, és egyre nagyobb érdeklődésre tart számot. Az esemény alkalmas kultúrák, valamint a múlt-jelen-jövő ta-

lálkozására, továbbá mélyíti a koreai-magyar kapcsolatokat.

A Kihantolt sír egy misztikus horror történet, mely Los Angeles-ből indul, ahol a főszereplők egy családtól kapnak felkérést egy holttest exhumálására (innen az angol cím is). A rokonság állítása szerint rejtélyes betegségben szenved a milliomos fia, és ezt az ősökkel hozzák összefüggésbe. A csapat vissza is tér Koreába, hogy megkezdje a holttest kiemelését, de a sámán, Hvarim baljós jelenlétet érzékel a sírnál, amely kieső helyen, egy hegytetőn helyezkedik el, és a földjós nem is akarja elvégezni a vizsgálatot. Ennek ellenére a sámán egy elvonási szertartást végez el, majd a koporsót elviszik hamvasztásra, és itt jönnek a bonyodalmak. Felnyitás nélkül tervezik elégetni a kiásott koporsót, de egy óvatlan pillanatban a lefizetett temetkezési vállalkozó résnyire kinyitja, és így elszabadul a lélek, mely a családtagok gyilkolásába kezd. Még nem is ez lesz a legijesztőbb rész a filmben, ez csak a bemelegítés volt, elvégre ez egy több mint kétórás alkotás, mely nem annyira horror, mint inkább misztikus thriller. A film második felében egy második koporsó is előkerül, mely függőlegesen az előző alatt helyezkedett el, és láncokkal zártak le, így még inkább veszélyesnek tűnik, de hogy pontosan ki nyugszik benne, és mi köze a japánoknak az egészhez, ahhoz ajánlom a *Kihantolt sír* megtekintését.

A film epizodikus olyan értelemben, hogy hat részre bontotta a rendező, melyet külön cím-



késsel is ellátott, és ezt jelzi is. Aki hozzám hasonlóan nem szereti a horrorfilmeket, az nem biztos, hogy jól fog szórakozni az alkotáson, pedig eszenciáját kaphattuk a koreai népléleknek, melyet terhel a japánokkal közös történelmi örökség (bár nekem kicsit sok volt a japánok elleni sovinizta megjegyzések áradata, de érthető a két ország korábbi kapcsolata alapján). A zene és a látvány jól adagolta a feszültséget, drámai jelenetekben nem szenvedünk hiányt, bár igazán nagy fordulatra nem kell számítani. Azonban akik szeretik a misztikumot és a vallási utalásokat, azoknak garantáltan izgalmas lesz ez az alkotás. A főszereplők nagyszerűen ábrázolják a koreai néplélekben gyökerező vallási miszticizmust, lévén egy sámán és segítője, valamint egy földjós a főhős, akik nagy tudással bírnak a különböző szertartásokról és szokásokról. Az alkotást több díjjal is jutalmazták már, nem véletlenül, és a kasszáknál is nagyon jól teljesített a film, több millióan tekintették meg csak Dél-Koreában.



Ettől függetlenül úgy gondolom, hogy aki nem rajongója az ilyen típusú alkotásoknak, az nem biztos, hogy megtalálja a számításait, de aki érdeklődik a misztikus tematikájú ázsiai filmek iránt, az mindenképpen nézze meg egyszer!

Vakáció 3 napra

Szombaton, tavalyhoz hasonlóan ismét az Őszi Mondoconról rohanhattam át a Corvinba, így az első alkotást, *A gyertyánszil alatt* című dokumentumfilmet nem tekintetem meg, bár hogy őszinte legyek, egy mezőgazdaságról szóló mű nem is érdekelt annyira. A hétvége első filmje így számomra a *Vakáció 3 napra* című dráma volt, mely kevés szereplőt mozgatott, de annál nagyobb érzelmeket ábrázolt. A történet némi misztikumot is tartalmazott, ugyanis az egyik főszereplő már halott, és mindössze három napra térhet vissza az élők világába, hogy meglátogassa lányát, aki természetesen nem láthatja. A lányról úgy tudja,

hogy Kaliforniában egyetemi tanár, ehhez képest három évvel a halála után azt látja, hogy az ő koreai kifőzdéjében főzőcskézik, ami alaposan meglepi, és nem tudja, mire vélni a dolgot. Aztán még jobban megrökönyödik, amikor azt tapasztalja, hogy Csindzsu depressziós és pánikbeteg. Közben megismerjük az anya-lánya kapcsolatot, mennyire nehéz volt Pokcsa számára, hogy ellássa Csindzsut, ezért kényszerből a nagybátyja neveli fel a lányt, amit ő nem is tud anyjának megbocsátani, mégis annak halála után önmagát bünteti azzal, hogy visszatér a családi kifőzdébe. Ez egy gyönyörű megbocsátástörténet, némi misztikummal ötvözve, bár utóbbi nem igazán lesz jelentős. Viszont a két főszereplőt alakító színésznők, Kim Heszuk és Sin Mina játéka igazán nagyszerű, annak ellenére, hogy rajtuk kívül talán két szereplő lesz fontos a filmben. Az emlékek lesznek különösen fontosak a történetben, még úgy is, hogy anya és lánya kevesebb időt töltött együtt, mint szerettek volna, de a megbocsátás még a síron túl is megható je-

lenetet mutatott be a nézőknek. Zsebkendőket készítsen elő, aki szereti az ilyen típusú drámákat.

A fiú az uszodából

A *Vakáció 3 napra* magasra tette a mércét szombaton, de a következő alkotás gyorsan le is verte, ugyanis *A fiú az uszodából* egy hamisítatlan művészfilm, amit már akkor éreztem, hogy az lesz, amikor a mű elején kiírták a Koreai Film-tanács nevét. Ez volt ugyan az egyik legrövidebb film az idei filmfesztiválon, de ennek vártam a legjobban, hogy vége legyen, annyira nem éreztem, hogy pontosan hova is halad, bár megjegyzem, az elején még úgy gondoltam, hogy ez egy motivációról szóló alkotás lesz, de ahogy haladtunk előre, annál kevésbé éreztem ezt. A történet főhősei tizenéves gyerekek, akik egy uszodában találkoznak először. A lány, Szogjong tehetséges úszó, és akkor költözött a környékre, de belefut egy nála egy évvel fiatalabb fiúba, Udzsuba, aki még nála

is ügyesebb. Kapcsolatuk lassan indul be, de egymást kezdik el motiválni a profi úszóvá válásban, ami csak a fiúnak sikerül, azonban neki kell a folyamatos motiváció, amit Szogjong adott. Ugyan Udzsu sikeres úszó lesz eleinte, de van egy titka, amit csak a lány tud, emiatt utólag kizárják a versenyekről, majd csak a Vízfesztiválon találkoznak újra, de hogy az elvesztett motivációt hogyan pótolják, vagy milyen irányba fordul az életük, az egyáltalán nem derül ki. Emiatt szomorúan vettem tudomásul, hogy nem jutottunk sehova a film végére, nem kaptunk se katarzist, se egy olyan ívet, amely miatt érdemes volt megnézni az alkotást. A főszereplőket alakító színészek sem nyújtottak túl emlékezeteset, így csak a művészfilmek rajongóinak tudnám ajánlani ezt az alkotást.

Büntetlenül 4. - Végső leszámolás

Amennyire gyengének éreztem *A fiú az uszodából* című alkotást, annyira vártam a *Büntetlenül* negyedik részét, mely – mint azt talán többen tudjátok – megfeleltethető körülbelül a *Piedone* filmsorozatnak, hiszen itt is egy Bud Spencerhez hasonló színész, Ma Dongzok a főszereplő. Igazi hamisítatlan akció-vígjáték, azért jóval több vérrel és droggal, mint anno a *Piedone* filmekben. Ezúttal nyomozócsapatunk a Fülöp-szigetekhez kötődő online kaszinók és az azokhoz köthető gyilkosságok ügyében nyomoz, melyhez bőven kapcsolódik kábítószer is. Utóbbi egy Pek Cshang-gi nevű bűnöző irányítja, aki korábban zsoldos volt.





Most már emberkereskedelemmel és kábítószerrel foglalkozik, társa Csang Dongcshol informatikai zseni pedig Koreában készül nagyot kaszálni a cégének a tőzsdére való bejegyzésével, mellyel tisztára mosná az online kaszinókból megszerzett hasznot. Ma Szokdo csapatának így adott a feladat, hogy egyszerre két szálon folytassa nyomozását, melyhez már kiberbűnözéssel foglalkozó tagokra is szükségük van. Nagy titkot nem árulok el talán, hogy a forgatókönyv és a történet íve nem okoz drasztikus fordulatokat, mégis izgulunk, hogy Ma nyomozó elfogja a rosszfiúkat, ami természetesen mindig sikerül neki, még akkor is, ha többen meghalnak az események közepette. A teltház sosem véletlen Ma Dongsook filmjein, hiszen a magyar közönség anno imádta Bud Spencert, ezért annak koreai verziójáért is ugyanúgy tud lelkesedni. A sztorit kissé egy kaptafára menőnek érzem a korábbi *Büntetlenül* filmkével, de ez érthető, hiszen az ilyen típusú akció-vígjátékok erre építenek, van egy nagyobb hálózat, egy dra-

bális méretű nyomozó, aki az öklét szívesebben használja, mint a fegyverét, de társak nélkül nem tud megoldani minden ügyet, sokszor alvilági személyeket kell segítségül hívnia. Ettől válik a magyar nézők számára olyan szerethető figurává. Ma Dongsook filmjeiben nem tudunk csalódnni, még akkor sem, ha ezredszer látjuk ugyanazt a forgatókönyvet.

Hansan: A sárkány ébredése

Kim Han-min ott folytatta történelmi filmsorozatát, ahol tíz évvel ezelőtt *Az admirálissal* abbahagyta. A rendező trilógiát tervez a koreai nemzeti hősnek számító I Szunsin tábornokról. 2014-ben *Az admirális* minden idők legsikeresebb koreai filmje lett, méltán, és a folytatás sem tűzött sokkal kisebb célt maga elé. A *Hansan* ismét az Imdzsin háború idejébe kalauzolja el nézőit, vagyis a 16. század végi japán-koreai konfliktus időszakába. 1592-ben Tojotomi Hidejosi megtámadta

Koreát, mely nem volt hajlandó átengedni csapatait Kína felé. Korea tábornokai megosztottak a védekezés mikéntjéről, de egyetértettek abban, hogy tengeri úton könnyebb megállítani a japán támadókat. Ami viszont a vitát okozza, hogy megelőző támadást indítsanak, vagy várják be a japánokat. Eközben a koreai uralkodó egyre északabbra menekül, a kínai határ közelébe. A japán hadsereg vezetői pedig I Szunsinre pályáznak, őt akarják mindenáron legyőzni. Az admirális többféle taktikát is kidolgoz az elkövetkező tengeri ütközetre, melyhez komoly dilemmát okoz neki, hogy bevesse-e a legyőzhetetlennek tűnő teknőshajókat, melyeket a japánok tengeri szörnynek neveznek. Mindkét fél kémeket is alkalmaz a hatékonyabb hadviselés érdekében. I Szunsin végül a megelőző támadás mellett dönt, de óvatosan be akarja csalni egy szűk tengersizorba a japánokat Hansannál. Eközben szárazföldi ütközetre is sor kerül, itt a koreaiak nagyobb erőbedobásra kényszerülnek. Különösebb spoiler nélkül elárulha-

tom, hogy a csatát I Szunsin hajói nyerik, de hogy miként, ahhoz meg kell nézni ezt a többszörösen díjazott alkotást.

A film nagyszerűen ábrázolja azt a heroikus küzdelmet, amelyet Korea fejtette ki Japán ellen az Imdzsin háborúban, azonban némi öröm az örömben, hogy ugyan a grafikai megvalósítás nem túl zavaró, a CGI nem annyira tolatkodó, de a történelmi hitelességen némi csorba esett azért, hogy a hajók mozgása és manőverezése nem realiztikus. Ennek ellenére kaptunk sztárparádét, csodás képi világot és egy rendkívül látványos, 51 (!) perces csatajelenetet, valamint kiváló színészi játékot, ahol érdekes módon a japán admirálist alakító Pjon Johan kapta a legtöbb elismerést. Aki szerette *Az admirálist*, és érdekli a koreai-japán háború története, az mindenképpen nézze meg a folytatást!

Bekövetve

A vasárnap egy dokumentumfilmrel indult azoknak, akik már délre ellátogattak a Corvin moziba, a *Menedék* egy vadállatoknak szánt menhelyről szólt, melyre nagyon kevesen váltottak jegyet, akár csak a szombat déli dokumentumfilmre.

A folytatásban egy korábban már vetített történelmi dráma következett, *Az elnök gyilkosa*, mely kiváló bemutatása a Pak Csonghi ellen elkövetett 1979. október 26-ai merényletnek, utána pedig CineTalk keretében hallgathatta meg a nagyjéremű Csho Hvaszong látványtervezőt.



Ezen a napon viszont én a *Bekövetve* című thrillerrel kezdtem a napot, mely egy nagyszerű alkotás. Főszereplője Csongthe, a sikeres ingatlanügynök, aki szeret mások élete után leskelődni, alaposan megfigyelni az embereket, majd akiknek a lakását árulja, azoktól mindig eltulajdonít egy-egy apróságot, amit külön helyiségben tárol. Találkozik egy Instagram-sztár lánnyal, Szorával, aki el szeretne költözni, ezért megbízza Csongthét lakása kiadásával. A férfi így végre bejuthat a házába, és láthatja, hogyan is él a lány, akit hónapokon keresztül figyelt már korábban. Azonban egy



napon, amikor ismét leskelődni megy a lakásra, olyan meglepetés éri, amire nem számított, holtan találja Szorát, emiatt pánikba esik, és elkezd a nyomokat eltüntetni. Ennek ellenére folyamatosan fenyegetéseket kap a gyilkostól, majd kiderül, hogy egy másik influenszer lány bejelenti Szora eltűnését. Az ingatlanügynök az egyetlen gyanúsítottja a gyilkosságnak, így a rendőrség is folyton a nyakára jár. Minden nyom Csongthére mutat, de több csavarral olyan dolgok derülnek ki, amire nem biztos, hogy minden néző elsőre számít. Mivel a film kevés szereplőt mozgat, ezért a rutinos koreai filmnézők már tudhatják, hogy a sok csavar ellenére ki a hunyó a történetben. A színészi játék miatt kitűnő, különösen a Szorát alakító Sin Hjeszon emelhető ki, de a férfi főszerepet játszó Pjon Johan is nagyszerű ebben a filmben. Az alkotás egyik fő tanulságaként az egymás életében való vájkálást, a Nagy Testvér-effektust emelném ki, hogy a mai világban mennyire a digitális térben éli mindenki az életét, mely szomorú következményekkel is járhat.

Szinglik Szőulban

Vasárnap estére jutott az egyetlen romantikus vígjáték a kínálatban, melyben egy könyvkiadó szerkesztőjének és egy egyetemi tanárnak az egymásra találását láthattuk. A kiadó egy sorozatot tervez megjelentetni, ahol különböző nagyvárosokban élő szinglik írnak életükről. Az egyetemi tanár, Pak Jongho eleinte ódzkodik a feladattól, de vállalja a felkérést. A szerkesztő, Csu Hjondzsinn pedig rengeteget randizott korábban, de saját állítása szerint nincs szerencséje a férfiakkal, ráadásul apja újranősülését sem nézte jó szemmel. Az első fejezetek után megkérik Jonghót, hogy első szerelméről is írjon, akivel egy mosodában dolgozott először, nagy szerelem volt, azonban miután szétmentek, minden kapcsolatában őt dobták a nők, ezért úgy döntött, hogy inkább szingli marad. Ahogy haladunk előre azonban a történetben, nem túl meglepő módon rögtön látszik a kémia a két főszereplő között. Már csak egy dolog zavarhatja meg a bimbózó románcot, de ahhoz meg kell nézni a filmet. Alapvetően egy lineáris sztorit láthatunk, melyben hamar kiderül a vonzalom a két főhős között. Azonban a férfi múltjában ott levő első szerelem nem hagyja, hogy könnyen továbblépjen, ezért menekül a szinglilétbe, míg a szerkesztő mindig is társra vágyott, csak nem úgy alakultak a kapcsolatai, ahogy azt tervezte. Az alkotás kevés szereplővel dolgozik (három fő szerepét ismét ismert színészek alakították, mint I Donguk, Im Szudzsong és Iszom, egyik betétda-

lát pedig az Akdong Musician, vagy rövidebb néven az AkMu adta elő), a legviccesebb karakter az egyik szerkesztőségi tag, akit mindenki ugráltat, de neki is vannak rejtett talentumai. A humorforrást természetesen elsősorban a két főszereplő között kialakuló érzelmek adják. Elmaradhatatlan a céges ivászat munka után, melynek következtében még közelebb kerül egymáshoz Jongho és Hjondzsinn. Aki szereti a koreai romantikus vígjátékokat, az ebben sem fog csalódni!

Amíg te aludtál

A hétfői nap a sírós drámák ideje volt a Koreai Filmfesztiválon. Elsőként az *Amíg te aludtál* címűt nézhette meg a nagyerdemű. Egy pár megismerkedésével indul a történet, ahol a nő, Tokhi illusztrátor, aki fogyatékkal élők helyzetébe próbálja beleélni magát, így találkozik Csunszokkal, a sikeres íróval. Előbbi azért teszi ezt, mert nevelőszülei közül apja siket, anyja pedig mozgássérült.





Egy váratlan balesetben először Tokhi esik kómába, majd emlékezetkieséssel ébred, ezért segíteni kell neki, mert saját gyermekét sem ismeri fel. Ráadásul ott van a trauma, hogy gyermekkorában elhagyták a szülei, és ezt sem képes feldolgozni. Csunszok

eközben elvállalja egy új regény írását, de csak a pénz miatt, majd őt is baleset éri, melyben meghal. Ezután Tokhi továbbra is emlékezetkieséssel küzdve próbálja meg kideríteni, hogy pontosan mi történt. Itt olyan igazságokra bukkan rá, mely újabb komoly traumát okoz számára, de hogy pontosan mik ezek, ahhoz meg kell nézni ezt a síró drámát. A fordulatok megértéséhez viszont alaposan oda kell figyelünk, de szerencsére könnyen megérthető a film végére, hogyan is alakult a két főszereplő sorsa. Egy igen komoly drámával szembesül a néző, ahol mind a gyermekkori traumák, mind a baleset utáni események megrázóak. Ennyi szerencsétlenség ritkán ér egy embert, mint Tokhit és Csunszokot. Azonban kapnak támogatást, de a múltjuk előtt nem menekülhetnek, melytől szem nem marad szárazon. A Corvin mozi közönségének egy jelentős része is könnyekig meghatódva jött ki a vetítésről, pedig ez csak a bemelegítés volt a másik, teljesen más szempontból megható filmhez, mely az utolsó koreai hercegnőről szól.

Az utolsó koreai hercegnő

Ez a film nem friss alkotás volt, hanem Csho Hvaszong látványtervező egyik munkája. A mű megtörtént eseményeket dolgozott fel, mely 1919-ben kezdődött, amikor Kodzsong császárt meggyilkolták. Ez az időszak már a japán megszállás időszaka a koreai történelemben. Tokhje hercegnőnek nem sok mozgástere marad gyermekként apja halála után, majd 1925-ben Japánba kerül, ahol tanulmányait folytatja, és japán férjet keresnek számára. Eközben a koreai ellenállás fokozódik a japán uralom ellen, valamint a hercegnőt szeretnék visszajuttatni Koreába. Ráadásul a japánok szinte túszként tartják Tokhjét, aki próbálja a helyzetéből a legtöbbet kihozni. Iskolát alapít a szigetországban élő koreai munkások gyermekeinek, majd beszédet mond egy rendezvényen, ahol egy Japánt dicsőítő szöveget adnak neki, de helyette saját szavaival buzdítja őket. Azonban minden ellene játszik, ezért a szökés mellett döntenek, amelyben fő segítsége Kim Csanghan lesz, de nem sikerül a menekülés, így Japánban ragad, férjhez kell mennie egy japán nemesemberhez, majd reménykedik a második világháború végén, hogy hazatérhet, de azt is megakadályozzák. A vele leginkább ellenséges miniszternek azonban minden összejön, ezért a történelemben nincs igazság, mondhatnák az egyszerű nézők, de végül 1961-ben hazajut Koreába Tokhje hercegnő, akit a repülőtéren rengetegen várnak. Az utolsó koreai uralkodó lányának története egy igazi, meg-



rázó, 20. századi sztori, mely filmre kíváncsított. A főszerepet Szon Jedzsin játszotta remekül, aki rengeteg díjat kapott ezért az alakításáért, és saját bevallása szerint egy pillanatig sem habozott, amikor felkínálták neki Tokhje hercegnő szerepét. Ez az alkotás is sztárparádét vonultat, a címszereplőn kívül Pak Heil és Ra Miran is részesült díjban, előbbi Kim Csanghan megformálásáért kapta, utóbbi a hercegnő cserfes szolgálólányát játszotta nagyszerűen. A fő mondanivaló, amit egy átlag magyar néző lesűrhetett ebből az alkotásból, hogy a koreai történelem ugyanolyan szomorú és nyomasztó, mint a mienk, mindig két hatalom között elhelyezkedve küzdeni a szabadságért és a saját egzisztenciáért.

Pókháló

A keddi naptól nem vártam sokat, de kellemesen csalódtam, bár a *Pókháló* számomra kissé elvont volt, mely egy rendező nagyszabású vízióját ábrázolta. Film a filmben, mondhatnák a nálam szakavatottabbak, hiszen a történet az 1970-es években játszódik, amikor Kim rendező mindenáron meg akarja változtatni filmjének befejezését, ez azonban többletmunkát és plusz forgatási napokat kíván a stábtól és a helyszíntől, melyre ráadásul nem akarnak engedélyt adni a cenzorok, ezért jobb híján kommunistaellenes élt hazudnak neki. Kim rendező megítélése nem túl pozitív a kritikusok körében, így meg akarja mutatni nekik, hogy képes nagyszabású mű megalkotására.

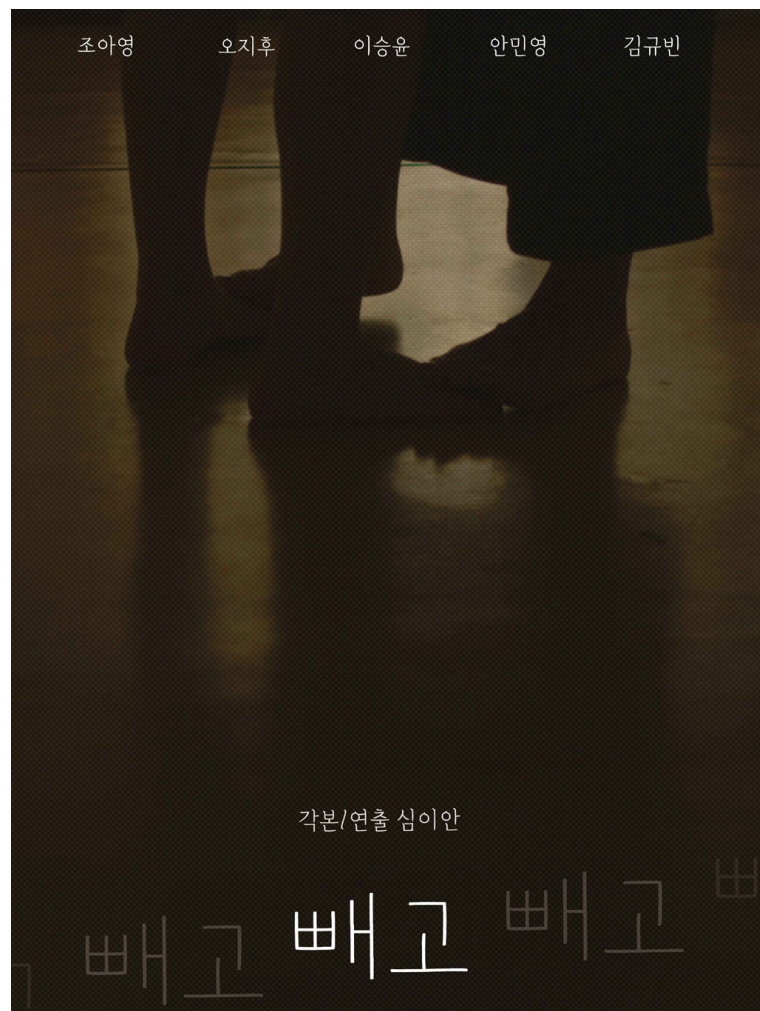


Ennek érdekében teljesen átírja a forgatókönyvet. A forgatás a cenzúra dacára titokban folytatódik, a producer intézi a minisztériummal az engedélyeztetést, bár a miniszter csak a már említett kommunistaellenes éllel engedélyezi végül a plusz egy forgatási napot, ami így káoszba és kapkodásba fullad, ugyanis nemcsak a rendezőnek vannak konfliktusai, hanem a színészek között is. Emiatt a felvételek is lassabban haladnak, kész szappanopera az egész, az átírt forgatókönyv sem könnyíti meg a munkát, valamint a rendező emlékei is befolyásolják a díszlet felgyújtásával kapcsolatos jelenetet, hiszen hasonló esetről beszélt életét mentora. A film végül rendkívül eklektikus lett, krimi, thriller, dráma, sőt még horror elemek is vannak benne, de sikerült elérnie Kim rendezőnek, amit akart. Ez egy bő kétórás alkotás, mely különleges több szempontból is, valamint ezt is bőven díjazták különféle kategóriákban. A főbb szerepekben itt is nagy nevek vannak, mint az *Élőködőkben* is játszó Szong Kangho, Im Szudzsong, O Dzsongsze, Cson Jobin vagy Krystal Dzsang. A Cannes-i Filmfesztiválon mutatták be először ezt a nagyon furcsa, mégis élvezhető filmet.

Rövidfilm-válogatás

A *Pókháló* után a minden filmfesztiválon megszokott, öt rövid alkotásból álló válogatás következett. Örömteli meglepetésként kettő rendezője is ellátogatott a vetítésre, akik néhány mondatot is szóltak kezdés előtt. Az első

rövidfilmet romantikus vígjátékként határozták meg, számomra azonban inkább egy pozitív végkicsengéssel záródó, kissé melankolikus dráma volt, melynek főhőse egy fiatalember, aki megfogadja, hogy többé nem lesz szerelmes. Nyúgnak érzi a randizást, ezután láthatjuk három pár történetét, kapcsolatuk különböző szakaszában. Egy párkapcsolat sokszor nehezen indul be, főleg, ha nem mondja ki a két fél egymás iránti érzelmeit, aztán sok pár apróságokon is össze tud kapni, legyen



az például munkamániá, de a szerelem nem tart örökké, a szakítás viszont tragédia. Utóbbi különösen akkor elviselhetetlen, ha látjuk, hogy a másik fél már továbblépett, de szeretetre mindenkinek szüksége van. A főhős ezután talál rá a hozzá teljesen hasonló személyre, ettől lesz pozitív zárása az alig 20 perces műnek, tehát a szerelem és a párkapcsolat pozitív aspektusait emeli ki, azon belül is türelemre inti azokat, akik még nem vagy nehezen találják meg párjukat.



A második egy kísérleti némafilm, melynek rendezője el is mondta, hogy a nagymamáját ábrázolja, megmutatva otthonát, valamint személyes érzelmeit nagyszülője iránt. Az alkotás fekete-fehér és szöveg nélkül jeleníti meg a szeretet e mély megnyilvánulását.

A harmadik rövidfilm egy dráma anya-lánya kapcsolatáról, ahol utóbbi 105 kilóra hízik, melynek oka nem egyértelműen derült ki számomra a 26 perc alatt. Több elképzelés is kialakulhatott a nézőkben, mint hogy az anya esetleg meghalt, viszont nem volt jó szakács, ettől nem hízhatott el a lány. Azonban mindenképpen valamilyen trauma állhatott a háttérben. Ami különlegessé teszi az alkotást, hogy a fiatal nőt egy vékony színésznő játssza, így csak onnan tudjuk, hogy elhízott, amikor a mérlegre áll, és az mindig következetesen 105 kilogrammot mutat.

A negyedik szintén dráma volt, de a pozitívabb végkicsengésűekből. Énekórán a terhes tanárnő azzal bünteti a diákokat, ha késnek, hogy ki kell állniuk az osztály elé, és szabadon választott dalt kell énekelniük. Ez nagy stresszel jár főhősünk számára, aki gyermekkori inkontinenciában szenved, vagyis az átlagosnál naponta sokkal többször kell kimennie vécére, mint osztálytársainak. Emiatt alacsony az önbizalma, ráadásul az anyja külföldön dolgozik, így a nagynénje neveli. A lány utálja az énekórákat, retteg, hogy ne kelljen az osztály előtt énekelnie, de egyszer otthon hagyja a furulyáját, melyért haza kell szaladnia, de útközben bepisil, ezért még ruhát is kell váltania.



Elkészik, de eszébe jut, melyik dalt hallotta mindig édesanyjától, és olyan szépen adja elő, hogy a tanárnőnél megindul a szülés, osztálytársai pedig elképedve hallgatják, majd többen özszebarátkoznak vele. A film több kisebb trauma megélésén való túllépést ábrázolja nagyszerűen egy tinédzser szemszögéből, akit sújt a szülő hiánya, a stressz és a vizelettartási probléma, ezeken emelkedik felül.

Az ötödik alkotás dokumentumfilm volt, mely három szereplő péntek esti programját mutatja be, közülük az első Hiszop, aki divattervezőnek tanul, egy gyerekkori barátjához látogat a tengerhez. Hidzse az esti bulira készül, de nem tudja, mit vegyen fel. A koreográfusként dolgozó Szongnjong pedig Ithevonban tölti az éjszakát. Számomra ez nem volt egy túl izgalmas alkotás, random jelenetek egymásra dobálását láthattuk, ami nem igazán állt össze koherens egészszé. Összességében véve az öt rövidfilmből három elnyerte tetszésemet, a néma- és a dokumentumfilm viszont nem, azok már túl művészire sikerültek.

Trollgyár

A szerdai napot egy krimi-drámával kezdem, amely megtörtént események alapján készült, de maga az alkotás Cshang Kangmjong regényét használta fel. Először a 2017-es gyertyás felvonulásokra utalt, melyeknek az eredetéről szól a film, így visszaugrott egyből 1992-re, amikor egy 16 éves srác indította el a mozgalmat,



akkor még egyszerűbb eszközökkel, hiszen az internet még gyerekcipőben járt, és akkor akarta a kormány fizetőssé tenni a betárcsázós vonalakat, eleinte ez ellen tiltakoztak. Az egész történetet egy oknyomozó újságíró szemszögéből láthatuk, aki egy gyanús szerződés után kutat, majd le is hoz róla egy cikket, biztosra állítva, hogy a forrása valós adatokkal látta el. Ezzel szemben az öngyilkos lesz, az újságíró pedig fenyegetéseket kap, és egyre inkább elpártol tőle a szerkesztőség, eleinte még a főszerkesztő támogatja, de ő is fokozatosan kihátrál mögüle. Igazából a trollgyárat három fiatal srác indította, akik bevonnak egy filmrendezőt is, akit persze széttrollkodnak, majd mások is áldozatul esnek a trollgyárnak. Az újságíró is ezek után kutat, de nincs könnyű dolga, és itt válik a sztori bonyolulttá és nehezebben követhetővé. Számomra egy tömény kavarc volt ez a film, nehezen álltak össze a végére a kirakós kockái, amit viszont tanulságként le tudtam belőle szűrni, hogy az internetes trollok bárkit képesek



átválni és manipulálni, ha akarnak, akár egy teljes közvéleményt is képesek megtéveszteni, ami súlyos probléma a mai világban.

Óda a Szúrához

Szokásomtól eltérően ezúttal beültem egy dokumentumfilmre a Koreai Filmfesztiválon, bár nem teljesen értem a szervezők döntését tekintetben, hogy miért tettek kettőt is úgymond főműsoridőre. Ezért például a most tárgyalandó alkotáson is körülbelül negyedház, ha volt, ez a film érdekelte talán a legkevésbé a mozilátogatókat. Pedig nem is tehették volna rosszabbul, ugyanis véleményem szerint ez az alkotás jobb volt, mint az ezt megelőző *Trollgyár*. Ez a dokumentumfilm a Szúra árapálysíkság tönkretételéről és az ellen történt tiltakozásokról is szólt. A rendező bemutatta, hogy a Szemangum gát építése miatt hogyan tette tönkre a koreai kormány egy teljes terület élővilágát és az ott élők megélhetését.

A 2000-es évek elején több tiltakozás is zajlott a gát megépítése ellen, mely 33 kilométer hosszan zárta el a területet a tengertől, így ökokatasztrofát okozott. A helyiek azonban rendszeresen kagylót és rákot gyűjtöttek ezen a területen, a gáttal viszont elvették a megélhetésüket. A rekultiváció azonban még mindig tart, miközben több olyan madárfajjal is találkoztak, mely veszélyeztetett, mint a feketefejű kanalasgém vagy a Saunders-sirály. A védett fajok számát azonban a rekultivációs jelentésben meghamisították, jóval alacsonyabb számot írtak be. A gát elkészülte után óriási volt a kagyló- és rákpusztulás, ma már fű nő az egykori árapálysíkság helyén. Szúra falu helyére egy amerikai bázis épült, a helyiek azonban nem adták fel, hogy megvédik a veszélyeztetett állatokat, annak ellenére, hogy egyre kevesebb madár tér vissza ide, pedig nagy szükségük lenne rá, mert a költöző madaraknak ilyen területek biztosítják vándorlásuk során a pihenőhelyeket. 2006-ra a síkság teljesen kiszáradt.



A madarak egy ideig a helyi sólepárlóhoz mentek. Ugyanebben az évben a kormány a helyiek kérelmét elutasította, így véglegessé vált az öko-katasztrófa. Ez egy nagyon szomorú történet a természetes környezet tönkretételéről, megrázó eset az ember újabb felesleges beavatkozásáról.

Az árulás napja

Az *elnök gyilkosát* tökéletesen folytató film következett csütörtökön, mely egyben a filmfesztivál leghosszabb alkotása volt a maga 141 perccel. Azonban minden pillanata megérte, nagyon ritkán adok tízest egy filmre, de volt történelemtanárként nem tudtam erre mást adni, annyira nagyszerűen ábrázolták az 1979. december 12-én lezajlott puccsot. Ez a film ugyanis a Pak Csonghi meggyilkolását követő eseményeket dolgozza fel, vagyis hogyan veszi át Cson Duhvan a hatalmat, és ezáltal hogyan folytatódik a katonai diktatúra Dél-Koreában. A történet tehát ott veszi fel a fonalat, hogy az elnököt megölte a KCIA vezetője, a nyomozást pedig Cson Duhvan vezeti. Eközben Szöul katonai parancsnokává nevezik ki I Thesint, aki nem szívesen vállalja el a feladatot, azonban fontosnak tartja, hogy a hadsereg ne avatkozzon bele a politikába. Ennek ellenére több csoport is hatalomátvételre készül, különösen Cson Duhvan és csapata. Mindenkit félre akar állítani, bár vannak hátráltató tényezők a puccskísérlet alatt, de például a vezérkari főnököt gyorsan félreállítják. A két oldal próbál a hadsereg többi egységétől

támogatást szerezni, de ez a puccsot szervezőknek jobban sikerül, hiszen az a legfontosabb, ki tud gyorsabban maga oldalára állítani minél több embert a hadseregből. Miután Cson át tudja venni magát a főparancsnokságot is, így győz a puccs, és a következő 8 évben ő lesz Dél-Korea katonai diktátora. *Az árulás napja* rendkívül hitelesen (szinte csak a főbb karakterek nevét átírva) ábrázolja az 1979. december 12-i eseményeket, emiatt történelmi szempontból nem igazán lehet belekötni. Ez a kasszáknál és a díjak tekintében is jól szerepelt. Érdekeség, hogy a 18-30 év közötti korosztályt jobban megfogta, a mozikban ők nézték meg nagyobb számban, mondjuk ebben némi szerepe lehetett egy heart rate challenge-nek, aminek az volt a lényege, hogy pulzuspólóval figyelték, mennyire ugrik fel a film végére. A színészi játék is kiemelkedő, hiszen sztárparádét hozott ez az alkotás, különösen megsüvegelendő a Cson Duhvant alakító Hvang Dzsongmin játéka. A legnagyobb díjként a Pekszangon kapott nagydíjat emelném

ki, ahol a legjobb filmnek is választották, de a Buil Film Awardson még 7 kategóriában jelölték, ahol még nem dőlt el, hányban szerez díjat. Aki érdeklődik a dél-koreai katonai diktatúra időszakára, mindenképpen nézze meg *Az árulás napját!*

Asztal két főre

Az előző történelmi dráma után sem könnyed film következett, annak ellenére, hogy ez „csak” egy dokumentumfilm, mely viszonylag nagy nézőszámra tartott számot a kései időpont ellenére. Mintegy fél ház láthatta az anorexiával és bulímiával küzdő lány mindennapjairól szóló alkotást. Pak Cshejong ugyanis étkezési zavarral rendelkezik, ezért anyja nagy hangsúlyt fektet arra, hogy lányának pontosan mi is a baja. Sikerül rábeszélni, hogy feküdjön be a kórházba, ahol kiderítették, hogy anorexiás, de ezt később bulímia váltotta nála. Naplót vezetett betegségéről, miközben anyja attól félt, hogy erkölcsi szempont-

ból elítélik majd a lányt. Amíg Cshejong a kórházban volt, anyja rendszeresen látogatta, mert félt, hogy agykárosodás vagy demencia is kialakulhat nála. Egy hónap elteltével ugyan kiengedték, de nem nyilvánították gyógyultnak. Ekkor lett bulímiás, majd úgy döntött, külföldre költözik, Ausztráliába ment dolgozni. Brisbane-ben egy étteremben lett felszolgáló, de volt, amikor öngyilkos akart lenni. Az anyja viszont örült, hogy újra tudta kezdeni az életét, kissé megkönnyebbült, annak ellenére, hogy nem voltak jó viszonyban sokáig. Elárulta, hogy amíg Cshejong nem lett anorexiás, nem állt életének középpontjában, mindig azt tette, amit szeretett volna. Emiatt a lány sokat volt a szomszédoknál, miközben az anyjára várt. Nevelőtanárként dolgozott, és elhanyagolta a saját gyermekét, ráadásul Cson Duhvan uralma alatt aktivista is volt. Valószínűleg saját viszonya anyjával is befolyásolta, hogyan viselkedett a lányával. Cshejong 2020-ban a Covid miatt tért vissza Koreába, és ezzel zárult a dokumentumfilm.





Egy rövid időszakot ismerhettünk meg anya-lánya kapcsolatáról, illetve hogy Cshejong hogyan viseli betegségét. De itt is a gyermekkori traumák határozták meg az ő viszonyukat is, ahogy több idei filmfesztiválon vetített alkotás esetében is láthattuk.

Eltérítve 1971

Október 18-án eljött a zárófilm napja, melyet a szokott módon először a közönségszavazás eredménye előzött meg. 2024-ben a Bud Spencer-rajongó magyar közönség a *Büntetlenül* negyedik részét, a *Végső leszámolást* választotta a legjobb alkotásnak. Személy szerint nekem is nagyon tetszett az az alkotás, de én helyette *Az ámulás napjának* adtam volna a díjat. Ezek után nézzük, mit is láthattunk utolsóként az idei Koreai Filmfesztiválon.

Az *Eltérítve* egy megtörtént eseményeket feldolgozó film, melynek főhőse egy légierőtől elbocsátott pilóta, aki 1969-ben nem volt képes lelőni egy utasszállító gépet, melyet eltérítettek Észak-Korea felé, azért, mert egyik volt társa volt a pilóta. Ennek szomorú analógiájára ő is ugyanilyen helyzetbe került két évvel később, mint egy



Szöulba tartó repülőgép másodpilótája. Érdekeség, hogy akkoriban nem volt még helyfoglalás a járatokra, ezért az utasok futólépésben közelítették meg a termináltól a gépet, valamint még dohányozni is lehetett a repülőkön. A felszállás 1971. január 23-án történt, az eltérítő bombát robbantott az utastérben, emiatt egy lyuk keletkezett a fedélzeten, amit be kellett tömni, de addig is egyenesben kellett tartania a pilótáknak a gépet. Az eltérítő egy fiatalember, aki nagyon szegény sorsú, édesanyja meghal, miután őt börtönbe zárják, mert kommunistának tartják. Emiatt úgy dönt, Észak-Koreába megy bátyja után, aki már korábban átszökött a határon. Az utasok próbálják minden eszközzel akadályozni, de a turbulencia és az eltérítő által megszerzett pisztoly nem könnyíti meg a dolgot. A határhoz közeledve mindenki megsemmisíti személyi igazolványát, de közben két vadászgép is megjelenik, akik figyelmeztetik őket, hogy lelövik a gépet, ha nem fordul vissza, de erre az eltérítő nem hajlandó.



Utolsó pillanatban azonban sikerül megfordulni, de elfogy az üzemanyag, és a tengerparton kényszerleszállást hajtanak végre, de előtte még a másodpilóta feláldozza magát, valamint megölik a gépeltérítőt. A film némi dramatizációtól eltekintve igyekezett pontosan felidézni az 1971-es eseményeket, kiváló színészi játékot kaptunk mellé, melyben különösen a másodpilótát alakító Ha Dzsongu jeleskedett, aki Korea egyik legismertebb és legnépszerűbb színésze, és már minden nagyobb díjat megkapott 46 éves korára. Ez a film méltó lezárása volt az idei filmfesztiválnak, mely után már csak az összegzés maradt hátra.

2024-ben ismét rendkívül sokféle alkotást láthatott a nagyérdemű, és ahhoz képest, hogy amikor megláttam az idei felhozatalt, nem voltam elragadtatva, mégis elmondhatom, hogy kellemsen csalódtam, nagyon kevés filmnél adtam hetesnél rosszabb osztályzatot, ami az én szőrösszívű és kritikus énemtől igen meglepő, sőt még tízesre is értékeltem filmet, amit sosem szoktam adni, lé-



vén szerintem tökéletes film nem létezik. Ennek ellenére *Az ámulás napját* tartottam idén a legjobb alkotásnak a Koreai Filmfesztiválon. Ezen kívül kiemelkedőnek tartottam a *Bekövetve* című thrillert és Ma Dongszok akciófilmje, a közönségdíjat elnyerő *Büntetlenül* is jó film, annak ellenére, hogy már kissé egy kaptafára készült. A kínálat idén is sokrétű volt, remélhetőleg mindenki megtalálta a saját ízlésének megfelelő művet. A műfajok közül most nem hiányoltam semmilyen kategóriát, a kosztümös filmekről a romantikus vígjátékon át az akciófilmekig minden lefedte a palettát, amit talán soknak éreztem, az a dokumentumfilmek száma volt, melyekre nem is váltottak annyian jegyet, pedig a Fókusz szekció ezekre koncentrált. Azonban a magyar közönséget ez láthatóan kevésbé hozta lázba.

Összességében véve egy újabb nagyszerű filmfesztiválon vagyunk túl, és már tűkön ülve várjuk a következő évit, addig is pedig, aki teheti, látogasson el a Koreai Kulturális Központ Filmklubjába.

Korábbi cikkeink a Koreai Filmfesztiválról:

[Koreai Filmfesztivál 2023 76. szám](#)

[Koreai Filmfesztivál 2022 70. szám](#)

[Koreai Filmfesztivál 2021 64. szám](#)

[Koreai Filmfesztivál 2017 40. szám](#)

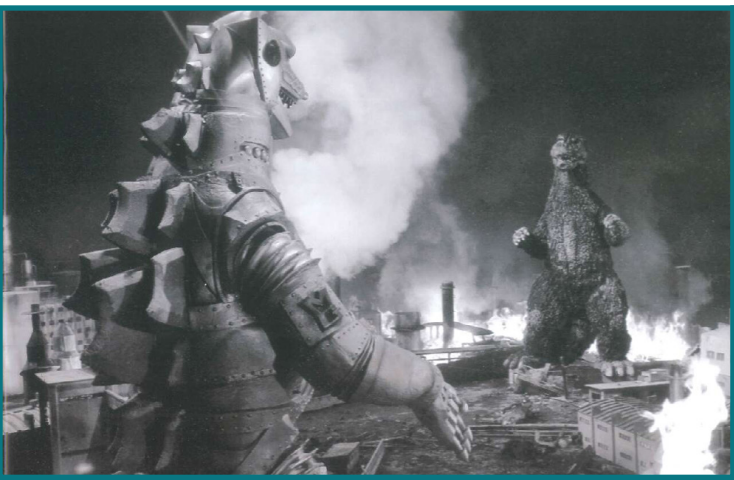
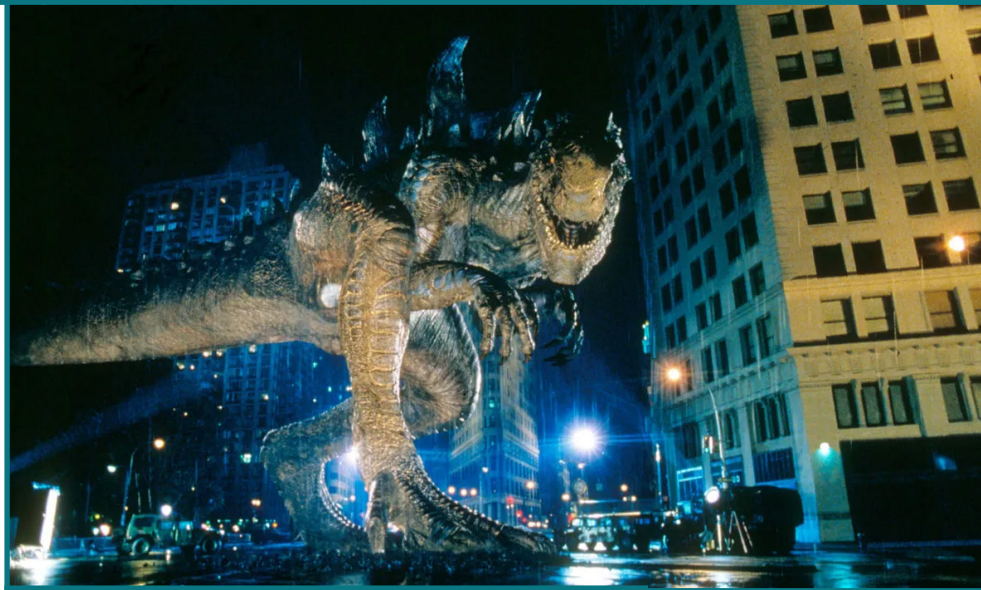


live action

GODZILLA TÖRTÉNETE

Kezdetektől Napjainkig – 70 éves a gumiszörnyek királya

Írta: Venom





Szerintem tényleg nem sok olyan ember van ezen a földön, aki valaha az életében ne találkozott volna TV-ben vagy moziban a legendás óriási Godzillával. A pop kultúránk szinte egyik alapvető eleme, ami valakinek a kínos, gumiruhás emberek makettek közötti csetlés-botlásának megtestesítője, míg másoknak egy komoly filmes szatíra vagy egy tanmese arról, hogy miért nem szabad atombombát hajigálni egymásra. Mindenkinek valahol igaza van.

Godzilla megjelenése, hangja vagy híres zenéje annyira a filmes világ alap ikonja, mint a *Csil-lagok Háborúja*, a *Mátrix* vagy maga King Kong... és ha már itt tartunk, egyiket sem véletlenül említettem. Ugorjunk is vissza úgy 90 évet, 1933-ba. Ekkor jelenik meg Amerikában Edgar Wallace és Merian C. Cooper alapműve, a **King Kong**, ami bár hivatalosan nem az első óriás szörnyes film volt (az az 1925-ös *Elveszett Világ*), de minden tekintetben világszenzáció lett. Willis H. O'Brien trükkmester hatalmas 'stop motion' gorillája lényegében az első „kaidzsú” film főszereplője volt a történelemben, és bizony a közönség imádta, nem is volt meglepő, hogy szinte minden hollywoodi stúdió akart valami hatalmas szörnyet a filmjeibe. Így született meg **Mighty Joe Young** (szintén hatalmas gorilla) vagy a **The Beast from 20,000 Fathoms** (*Pánik New Yorkban*) film is, de már ebben a korszakban is voltak Japánban óriás szörnyes filmek, mint a mára elveszett **The Great Buddha Arrival** (*Daibutsu Kaikoku*), ahol egy gigantikus Buddha szobor kelt életre vagy az 1938-as, sajnos mára



szintén elveszett kétrészes **The King Kong That Appeared in Edo** (*Edo ni Arawareta Kingu Kongu*). Természetesen a név itt csak marketingfogás, de jól jellemzi, hogy mekkora sikere is volt King Kongnak akkoriban.

Aztán a 40-es években végigsöpört a II. világháború a világon, mely Japánt bizony nagyon komolyan érintette. Nyugalom, nem megyünk át történelemórába, hiszen azt gondolom, mindenki tudja, hogy a háború végét 1945. augusztus 6-án

és 9-én a Hirosimára és Nagaszakira ledobott két atombomba jelentette. Ez volt az első alkalom és reméljük, az utolsó is, hogy élesben, civilek ellen használtak nukleáris fegyvereket. A pusztítás elmondhatatlan volt, emberek hamvadtak el pillanatok alatt, a két város nagy része megsemmisült, sok ezer áldozattal. A bomba használatának szükségességét azóta is vitatják, de az biztos, hogy az emberiség egy életre megtanult félni az atombombák erejétől. Japán ezzel elvesztette a háborút, és örökre megváltozott a szigetvilág lakóinak élete. Szerencsére pár év alatt sikeresen talpraállt az ország, és megindultak a fejlesztések, a lebombázott városok újjáépítése, és ezzel együtt a szórakoztatóipar is fellendülésnek indult.

Az 1950-es évek elején a Toho stúdió egy nagyköltségvetésű háborús filmet tervezett **Tanaka Tomoyuki** (1910. április 26. - 1997. április 2.) producer vezetésével, amit indonéz filmstúdiókkal közösen forgattak volna, de sajnos a japán ellenes politikai nyomásra ez megghiúsult. Tanaka-san ott maradt egy japán filmes stábbal, díszletekkel és jelmezekkel, de nem volt forgatókönyv és egy koncepció, hogy mi legyen az indonéz segítség nélkül. Ekkor jött ötletként a fentebb említett „*The Beast from 20,000 Fathoms*”, ahol egy hatalmas, ház méretű, gyíkszerű lény terrorizálja New Yorkot. Japánban a film nagyon népszerű volt, és 1952-ben az újra mozikba kerülő *King Kong* is komoly siker lett, így gyorsan összeállt a nagy terv: nukleáris óriás szörny támadja meg Japánt, amit a hadsereg próbál megállítani.



Kaijū (Kaidzsú)

Japán kifejezés, amely szó szerint „fura szörnyet” vagy „óriásszörnyet” jelent. Eredetileg a japán mesékben és legendákban szereplő hatalmas lényekre utalt, azonban a modern popkultúrában a kifejezés leginkább az olyan óriási szörnyekre vonatkozik, amelyek filmekben, animékben, televíziós sorozatokban, képregényekben vagy más médiumokban jelennek meg. Kaijū jelentheti magát a szörnyet vagy a film/manga műfaját is.



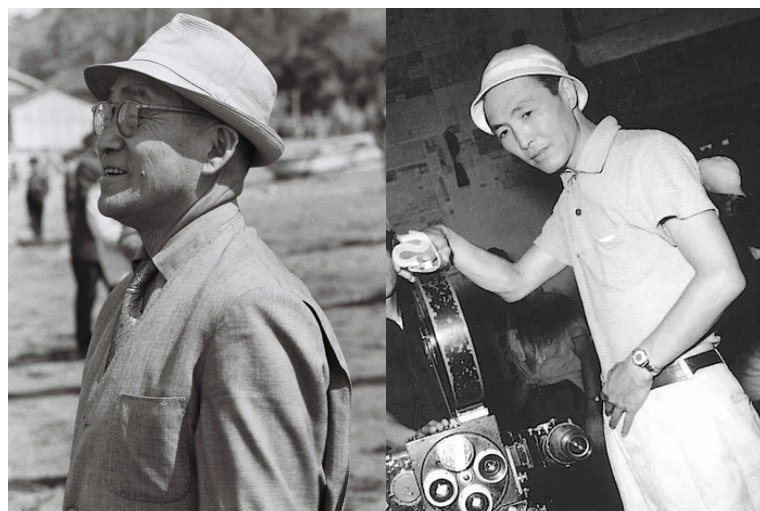


Már a hazafelé tartó repülőúton megírta az első forgatókönyv vázlatát a nagyon eredeti **The Giant Monster from 20,000 Miles Beneath the Sea** (*Kaitei Niman Mairu kara kita Daikaijū*), avagy szabadfordításban: A tengeri óriás szörny a 20 000 mérföldes mélységből.

Miután a Toho vezetősége és a speciális effektusokért felelős **Tsuburaya Eiji** (1901. július 7. - 1970. január 10.) is rábólintott a tervekre, kinevezték **Honda Ishirōt** (1911. május 7. - 1993. február 28.) a rendezői feladatokra, és megkezdődött a forgatás. Első körben kellett egy félelmetes szörnyet alkotni, ami a frászt hozza a közönségre, és természetesen King Kongot vették elő, hogy legyen gorilla szerű, mert az már bejött az embereknek. Ezt toldották meg, hogy legyen akkora, mint egy bálna, sőt mivel vízből jön elő, így legyen ahhoz is hasonló. Gyorsan meg is kapta a nevét, ami a japán gorilla, vagyis gorira és bálna, kujira szavak összeolvasztásával jött létre, megszületett: **Gojira!** (Magyarul Godzsira.)

Gojira a nukleáris holokauszt jelképe

Szerencsére a majom és bálna vonásokat gyorsan elvetették, inkább a dinoszauruszok képeit kezdték elővenni. Tyrannosaurus Rex alapba belegyúrtak egy kis stegosaurust és iguanodont, a bőre fekete, ragyás lett, utalva ezzel a radioaktív sugárzás okozta súlyos sebekre. A mérete pedig 50 méteres lett, amivel szinte minden akkori épü-



let fölé tornyosulhatott. Még egy érdekes történet, hogy időről időre felmerül egy olyan változat is, hogy a nevét valójában egy nagydarab Toho alkalmazottról kapta, akit „Gojirának” csúfoltak a teste mérete miatt, de ezt a sztorit rendre megcáfolják, hogy csak egy vicc az alapja, de hát sosem lehet tudni. Lényeg, hogy megvolt a szörny, a borzalmasan kényelmetlen gumiruhába pedig **Nakajima Haruo** (1929. január 1. - 2017. augusztus 7.) kaszkadőr bújt bele, aki később még a 70-es évekig is játszotta Godzillát.

Nem mehetünk el a film ikonikus zenéje mellett sem, melyet **Ifukube Akira** (1914. május 31. - 2006. február 8.) zeneszerző alig egy hét alatt komponált meg, és mai napig visszatérő eleme a filmsorozatnak, persze időnként kicsit modernizálva, de az alapmotívum állandó. Szintén ő alkotta meg a híres „Gyaoon” üvöltését is a szörnynek, melyet egy bőrkesztyűvel hoztak létre, amivel hegedű húrokat dörzsöltek végig. Az így létrejö-



vő mély, zengő hangot különböző hangtechnikai módszerekkel (például visszhang és torzítás) manipulálták, hogy az üvöltés az óriási szörny hangjának hatását keltse.

A fentebb felsorolt úriemberek ekkor még nem is tudták, hogy történelmet írnak. A forgatás 51 napig tartott, amiben részt vett a japán hadsereg is, de felhasználtak eredeti II. világháborús felvételeket is. A film fekete-fehér látványa nagyon sokat hozzatett a komorságához, a sötét hangulatához.

A történet egy rejtélyes hajókatasztrófa-sorozattal kezdődik a csendes-óceáni térségben. A túlélők és a japán hatóságok kezdetben nem tudják, mi okozza a szerencsétlenségeket, de hamarosan kiderül, hogy egy óriási tengeri szörnyeteg felelős a pusztításért. A nukleáris tesztek ébresztették fel, és sugárzás által erősítették fel, ami nemcsak a méretét növelte meg kolosszálisra, de



képesé vált radioaktív sugarat löni a szájából. Tokió felé veszi az irányt, a japán hadsereg és a kutatók pedig mindent megpróbálnak, hogy megállítsák a Gojirának elnevezett kreatúrát, de sajnos gyorsan kiderül, hogy hagyományos fegyverekkel teljesen tehetetlenek ellene.

Egy tudós, Dr. Serizawa kifejlesztett egy titkos fegyvert, az Oxigén Pusztítót. Ez a fegyver képes arra, hogy elpusztítson bármilyen élőlényt, beleértve Gojirát is, de Serizawa tart a fegyver lehetséges következményeitől, és az emberiségre gyakorolt hatásától (némi atombomba áthallás). Végül Serizawát meggyőzik, hogy vesse be a fegyvert, de a tudós csak azzal a feltétellel engedi, hogy ha ő maga is vele pusztul, így a fegyver titka nem kerülhet rossz kezekbe. Az Oxigén Pusztító végül megállítja Gojirát, aki elpusztul. A film végén pedig levonják a tanulságot, hogy az emberiségnek nem szabad bolygatnia a nukleáris erőket, mert csak újabb Gojirákat terem.



Gojirát 1954 végén mutatták be Japánban, és kezdetben elég vegyes fogadtatásban részesült a kritikusok által. Sérelmezték, hogy a történet elég szájbarágósan próbálja átadni a nukleáris pánikot, illetve azt, hogy nagyon úgy próbálja beállítani a háborút, mintha csak Japán lett volna az áldozat. Maga a szörny, Gojira is inkább csak a technikai megoldásaiért lett dicsérve, Honda Ishiro pedig eléggé összetört a kemény kritikák után. Ugyanakkor a közönség imádta, és jócskán visszatermelte a gyártási költségeket.

Az elmúlt évek alatt a filmet moziban és TV-ben egyaránt többször is újra műsorra tűzték, mára pedig a megítélése teljesen megváltozott, a japán filmtörténelem egyik legfontosabb alkotásaként hivatkoznak rá, még a legendás filmrendező, Kurosawa Akira is a kedvenc filmjei között emlegette.

A komoly anyagi és közönség siker után a Toho azonnal berendelte a folytatást, 1955-ben

meg is jelent a *Gojira no Gyakushū* (*Godzilla Raids Again*), ahol Godzilla nemcsak feltámad, de kap egy méretben hozzá hasonló tuskés, teknősféle szörnyet, Anguirust. Itt már nem sok művészi érték volt, a cél az volt, hogy hatalmas szörnyek riogassák a nézőket a moziban.

Godzilla vs. a Világ

1956-ban a *Gojira* filmet bemutatták Amerikában, de közel sem az eredeti formájában. Újravágva, kiegészítve, beleraktak amerikai szereplőket, új narrációt kapott, és mivel a „Gojira” nem igazán tűnt komolyan vehetőnek angol nyelvterületen, így simán átnevezték, természetesen a Toho áldásával: **Godzillának**... bár az amerikaiak Gigantis-ként is hivatkoztak rá, de szerencsére ez gyorsan elfelejtődött. *Godzilla, a szörnyek királya* címen került az amerikai mozikba, mivel a politikai részt szinte teljesen kivágták, így maradt egy bugyuta, de látványos szörnyfilm, ami hatalmas sikert aratott, talán még nagyobbat is, mint Japánban. Az már csak egy mellékes adalék, hogy az eredeti film készítői nem is tudtak arról, hogy a művüket teljesen átdolgozták, egészen az 1957-es japán premierig. Volt meglepetés.

A világon elszabadult az óriás szörny mánia, 1956-tól kezdve szinte minden évben megjelent valami hatalmas kreatúra, ami az emberiséget terrorizálta. Óriás hangyák, nyulak, madarak, pókok, gyíkok, skorpiók, sőt 1958-ban még egy órá-



sira nőtt... nő is megjelent a mozivásznon. Persze egyik nevetségesebb volt, mint a másik, mai szemmel különösen jókat lehet derülni a nagyon olcsó trükkökön, a röhejes gumiszörnyeken és a színészek végtelenül kínos játékán.

Érdekes módon ez a korszak elég gyorsan elmúlt, az 1960-as évekre szinte teljesen megszűntek az óriás szörnyes filmes projektek, viszont Japánban igazán csak ekkor indult be a téma, még hozzá gőzerővel.

Godzilla a Shōwa-korszakban

A Godzilla filmeket korszakokra lehet bontani, melyeket az aktuálisan uralkodó császár után neveztek el, így az 1954 és 1975 között megjelent epizódokat a Shōwa (Sóva) korba sorolják (maga a korszak 1989-ig tartott, de ez ne zavarjon össze senkit).

Ebben az időben 15 film jelent meg, vagyis elmondható, hogy nagyjából másfél évente



került átlagosan egy új Godzilla film a mozikba. Most nem fogok minden egyes filmen végigmenni, mert akkor sosem érne véget a cikk, így csak a fontosabb pontokat emelném ki. A lényeg, hogy a kezdeti komor, politikai töltetű első film után a Godzilla fokozatosan átváltott a könnyed szórakoztatásba. A Toho-nál gyorsan ráéreztek arra, hogy érdemes a fiatalabb közönséget is megszólítani, így Godzilla filmről filmre vált egyre barátságosabbá, gyerekbarátabbá és komikusabbá.



Shōwa-korszak Godzilla filmjei

Godzilla (Gojira)	– 1954
Godzilla Raids Again (Gojira no Gyakushū)	– 1955
King Kong vs. Godzilla (Kingu Kongu tai Gojira)	– 1962
Mothra vs. Godzilla (Mosura tai Gojira)	– 1964
Ghidorah, the Three-Headed Monster (San Daikajjū: Chikyū Saidai no Kessen)	– 1964
Invasion of Astro-Monster (Kaijū Daisensō)	– 1965
Ebirah, Horror of the Deep (Gojira, Ebirā, Mosura: Nankai no Daikettō)	– 1966
Son of Godzilla (Kaijū-tō no Kessen: Gojira no Musuko)	– 1967
Destroy All Monsters (Kaijū Sōshingeki)	– 1968
All Monsters Attack (Gojira-Minira-Gabara: Ōru Kaijū Daishingeki)	– 1969
Godzilla vs. Hedorah (Gojira tai Hedorā)	– 1971
Godzilla vs. Gigan (Gojira tai Gaigan)	– 1972
Godzilla vs. Megalon (Gojira tai Megaro)	– 1973
Godzilla vs. Mechagodzilla (Gojira tai Mekagojira)	– 1974
Terror of Mechagodzilla (Mekagojira no Gyakushū)	– 1975



A történeteket szinte sosem bonyolították túl, mindig jön valami nagy fenyegetés, általában valami gonosz kaiju képében, akit Godzillának (és barátainak) kell legyőznie. Igazi filmes univerzum alakult ki a mai Marvel/Disney-hez hasonlóan, ugyanis Godzilla egyre többször csapott össze vagy társult más filmek szörnyeivel. Ilyen volt **Rodan**, a hatalmas szárnyas dinoszaurusz (az 1956-os *Sora no Daikajjū Radon*-ból), vagy a jószágos, gigantikus lepke/moly, **Mothra** (Mosura, 1961), esetleg maga **King Kong**, akivel talán filmtörténelmi jelentőségű összecsapást láthattak a nézők.

Érdekességként azért megemlítem, hogy nemcsak Godzilla volt az egyetlen kaiju, aki sorra hozta a filmeket, ugyanis Japánban van egy másik hozzá hasonló óriás szörny, **Gamera**, aki bár világszinten nem lett annyira ismert, de azért 1965 és 2006 között neki is volt 12 mozifilmje. Gamera már teljesen a gyerekeknek készült, minőségét tekintve pedig a korai Power Rangers szintjén mozgott, vagyis nagyon bugyuta és olcsó effektekkel próbálták szórakoztatni a fiatalokat.

Godzilla családbarát stílusváltásának eredménye lett **Minilla** is, aki lényegében Godzilla gyereke vagy miniváltozata, lényeg, hogy nagyon cuki. A 60-as években a sci-fi sorozatok terjedésével a Godzilla is igyekezett lépést tartani, egyre több földönkívüli szörny vagy robot jelent meg, köztük a legfontosabb **Godzilla** gépiesített mása és ellenfele, Mechagodzilla, aki szintén visszatérő szereplő lett az évek során. De lett egy szintén visszatérő superhős, **Jet Jaguar** (Jetto Jagā) is, akit aztán már tényleg nehéz volt komolyan venni. Természetesen nincs hős ikonikus ellenfél nélkül, Godzillának egy háromfejű földönkívüli sárkány jutott **King Ghidorah** néven, akivel halálos harcokat vívott hősünk az évek alatt.

És ha már a harcokat említem, a sorozat itt is átváltott bazári szórakoztatásba, elég csak a *King Kong vs. Godzillát* megnézni, ahol a két szörny párbaja nagyjából pont annyira komolyan vehető, mint két gumiruhás pankrátor szerencsétlenkedése a ringben. A lassú és halálos Godzillából egy ug-

ráló, bohóckodó figura lett, aki néha páros lábbal száll bele az ellenfeleibe.

Sajnos vagy szerencsére a *Terror of Mechagodzilla* bukása után a Toho jobbnak látta, hogy egy időre pihenőre küldje Godzillát, így 1975-ben lezárult ez a korszak. Honda Ishiro és csapata látványosan végleg szöggre akasztották a már foszlásnak indult gumiruhát.

Visszatérés a Heisei-korszakban!

Közel 10 év után a stúdió úgy döntött, hogy ideje leporolni a maketteket és a gumiruhás szörnyeket, de belátták, hogy az olyan gigászi sikerek után, mint a *Cápa* vagy a *Csillagok Háborúja* a közönség már nem fog lelkesedni annyira a bugyuta történetekért. Ezért azt a megoldást választották, hogy visszanyúljanak az eredeti első *Godzilla* filmhez, és annak készítik el a folytatását, figyelmen kívül hagyva az utána következő 14 epizódot.

Az 1984-ben megjelenő Godzilla filmben a címszereplő ismét visszatért a gyökereihez, pusztító természeti erő lett ismét, amit képtelenség megállítani. Méretben is megnövekedett, a korábbi 50 méteres magassága a 80-as években már a 100 métert is elérte, a súlya pedig 60 000 tonna. Minden lépése házakat tett a földdel egyenlővé.

1995-ig további 6 filmet készítettek hozzá, melyekben bár szerepeltek a korábban megismert szörnyek, de itt már sokkal kevésbé volt humoros a küzdelmük.



Heisei-korszak Godzilla filmjei

The Return of Godzilla (Gojira)	– 1984 (az amerikai változatban „Godzilla 1985” címmel jelent meg)
Godzilla vs. Biollante (Gojira tai Biorante)	– 1989
Godzilla vs. King Ghidorah (Gojira tai Kingu Gidora)	– 1991
Godzilla vs. Mothra (Gojira tai Mosura)	– 1992 (az amerikai változatban „Godzilla and Mothra: The Battle for Earth” címmel)
Godzilla vs. Mechagodzilla II (Gojira tai Mekagojira)	– 1993
Godzilla vs. SpaceGodzilla (Gojira tai Supesugojira)	– 1994
Godzilla vs. Destoroyah (Gojira tai Desutoroia)	– 1995

Hatalmas rombolásokat végeztek, az emberek pedig a legtöbb esetben csak tehetetlenül nézték a gigászi szörnyek csatáját, majd végül megtörtént az, amire senki sem számított, a *Godzilla vs. Destoroyah* film végén Godzillát sikerül legyőzni, és látszólag végleg elpusztul. Ezzel nemcsak a rövidebb és drámaibb Heisei-korszak zárult le, de megnyitott egy olyan kaput, ami azóta is vitatott, hogy mennyire tett jót a sorozatnak: a Toho megadta az engedélyt Hollywoodnak egy saját Godzilla filmre.

Godzilla vs. Amerika

Már a 80-as években elkezdődtek a tárgyalások egy lehetséges amerikai változatról, de csak a 90-es évek elején sikerült megszereznie a Godzillajogokat a TriStar Pictures-nek. Godzilla ekkor már az egész világon elképesztően népszerű volt,

1996-ban meg is kapta az MTV-től az életműdíjat. Ugyanakkor maga a film sehogyan sem akart összeállni, folyamatosan változtak a tervek, és évekig a „fejlesztői pokolban” rekedt a projekt egészen addig, míg az akkori sztárrendező, Roland Emmerich nem sikerült leszerződten. Emmerich csak azzal a feltétellel vállalta a rendezést, ha szabad kezet kap a szörny kinézetének és a történetnek a megtervezésében. Dean Devlinnel közösen egy merőben új irányt választottak: Godzillát egy gyors mozgású, hullőszerű szörnyként alkották meg, szemben az eredeti, lassan mozgó és nehézkes japán változattal.

A forgatás nagy része New York városában hatalmas díszletek között zajlott, és a költségvetés meghaladta a 130 millió dollárt, ami rendkívül magas volt az akkori mércék szerint.

Az 1998-as *Godzilla* film vegyes vagy egyenesen negatív fogadtatásban részesült. Bár anya-



gi szempontból szintén sikeres volt, és sokan dicsérték az akkori mércével elképesztően igényes látványvilágát, de a kritikusok és a rajongók keményen bírálták a filmet, mivel Godzillát túlságosan eltérő módon ábrázolták az eredetihez képest.

A rajongók különösen csalódottak voltak, mivel az új Godzilla nem őrizte meg az eredeti japán szörny pusztító és félelmetes tulajdonságait, hanem inkább egy hullőszerű ösztönlény lett, amely menekül a katonai támadások elől, és csak a mérete miatt okoz rombolást a városban.

Nekem ezzel a filmmel személyes élményem, hogy ez volt az első Godzilla film, amit valaha láttam, méghozzá premierkor, moziban. Ott és akkor hatalmas élmény volt, és utólag érthető a negatív visszhang, de a készítőik pontosan olyan trashfilmet hoztak össze, amit a japánok éveken keresztül. Csak kár volt Godzillaként eladni, az utókor át is nevezte a szörnyet **Zillának**, és egy jelenet erejéig behozták később a hivatalos



Godzilla univerzumba is (egy rövid vicc erejéig).

15 évig parkoló pályára rakták amerikában Godzillát, a japán filmek is csak VHS kazettákon voltak elérhetőek sokáig, nagyon amatőr szinkronnal vagy felirattal. Aztán bejelentették, hogy a Warner Bros., a Toho és a Legendary Pictures közösen feléleszti ismét Godzillát az amerikai közönségnek. 2014-ben meg is jelent, ismét csak simán *Godzilla* címen, Gareth Edwards rendezésében, és bár megint csak azt lehet róla elmondani, hogy anyagilag sikeres lett, de amúgy nem volt egy túl emlékezetes alkotás. Túl komolyan vette magát, sok emberi dráma, kevés szörny. Mindenesetre arra pont elég volt, hogy a WB meglássa benne a lehetőséget egy újabb filmes univerzumhoz, így született meg a „MonsterVerse”, ami ismét összekötötte Godzillát King Konggal. Erre most nem is nagyon térnék ki jobban, mert ezek a filmek jó részt csak remake-jei a korábbi japán filmeknek, természetesen bombasztikus CGI látvánnyal és teljesen felejthető történetekkel.



Kong és Godzilla jönnek, és amikor nem egymással harcolnak, akkor más szörnyeket püfölnek, amit mindenféle random ember kommentál, hogy hűű meg hááá... tényleg ennyi a lényegük. Térjünk is vissza Japánba inkább.

Godzilla vs. Modern idők

Japánban a Heisei-korszakot követően csak 4 évet kellett várni, hogy Godzilla ismét visszatérjen, ami egyben a sorozat ismételt teljes megújulását is hozta. A Millennium filmek jellemzője, hogy nincs egységes történetfolyamuk, minden egyes film önálló alkotásként működik, nem kapcsolódnak közvetlenül sem a Showa, sem a Heisei-korszak cselekményeihez.

Itt már a filmek sokkal minőségibb speciális effektekkel és modern CGI-elemekkel rendelkeznek, de igyekeztek megtartani a klasszikus „suit-

mation” (jelmezben alakított szörny) jellegzetességét. Ez a **Millenium-korszak** nagyon rövidre sikerült, összesen 6 film készült el 1999 és 2004 között. Ebben az évben Godzilla végre csillagot kapott a Hollywoodi hírességek sétányán is, az 50. évforduló alkalmából, de ezután mégis 12 évet kellett várni, hogy a szörnyek királya ismét visszatérhessen.

Nem is akármilyen visszatéréssel, **Anno Hideaki** és **Higuchi Shinji** – akiket az anime rajongók a *Neon Genesis Evangelion* kapcsán már jól ismerhetnek – kapták meg a lehetőséget az új Godzilla rebootoz. Ez lett a 2016-os **Shin Godzilla**, amit mai napig az egyik legjobb feldolgozásnak tartanak, és egyben a **Reiwa-korszak** első epizódja is. Sötét, groteszk, már-már horrorba csapó, de mégis elgondolkodtató film lett, amiben Godzillát egy állandóan változó, mutálódó, nukleáris borzalomként mutatták be, elképesztően hatásosan.

Ugyan folytatást (eddig) nem kapott, de alig egy év után újabb Godzilla film készült 2017-ben (a Netflix forgalmazásában), ami rendhagyó módon egy anime lett, és gyorsan trilógiává is bővült: **Godzilla: Planet of the Monsters** és két folytatása 2018-ban, **Godzilla: City on the Edge of Battle** és **Godzilla: The Planet Eater**.

Miközben a Warner Bros. és a Legendary Pictures majdnem 100 millió dollárt költöttek a saját MonsterVerse filmjeikre, Japánban egy kisebb csoda készülődött. 2023-ban mozikba került a **Godzilla Minus One**, ami mindössze 10 millió dollárba került, mégis olyan pokoli látványosra és izgalmasra sikerült összehozni, hogy az egész világ elámult tőle. Így történhetett meg, hogy 2024 elején, 70 évvel az első film után a japán filmkészítők megkapták a jól megérdemelt Oscar-díjat a Film Akadémiától, amit egy nagyon zavaros, de aranyos köszönőbeszéddel vettek át.

Ahogy kezdtem ezt a kis cikket: Godzilla ma a pop kultúránk egyik alapja, nemcsak a filmvilágban, de könyvek, képregények, videójátékok tucatjaiban szerepel, felsorolni is nehéz lenne mindent. Abban pedig biztosak lehetünk, hogy még az unokáink is Godzilla filmeket fognak nézni, mert a mondani-valója örök, ne háborgasd a természet erőit, mert jön egy gigászi szörnyeteg, és elpusztít mindent. Reménykedjünk benne, hogy csak a mozikban.



MonsterVerse filmek napjainkig

Godzilla	(2014)
Kong: Skull Island	(2017)
Godzilla: King of the Monsters	(2019)
Godzilla vs. Kong	(2021)
Godzilla x Kong: The New Empire	(2024)

Millenium-kor Godzilla filmjei

Godzilla 2000: Millennium (Gojira 2000: Mireniamu)	- 1999
Godzilla vs. Megaguirus (Gojira X Megagirasu G Shōmetsu Sakusen)	- 2000
Godzilla, Mothra and King Ghidorah: Giant Monsters All-Out Attack (Gojira Mosura Kingu Gidora: Daikaijū Sōkōgeki)	- 2001
Godzilla Against Mechagodzilla (Gojira X Mekagojira)	- 2002
Godzilla: Tokyo S.O.S. (Gojira X Mosura X Mekagojira: Tōkyō SOS)	- 2003
Godzilla: Final Wars (Gojira Fainaru Wāzu)	- 2004





live action

TOP 10 GODZILLA FILM

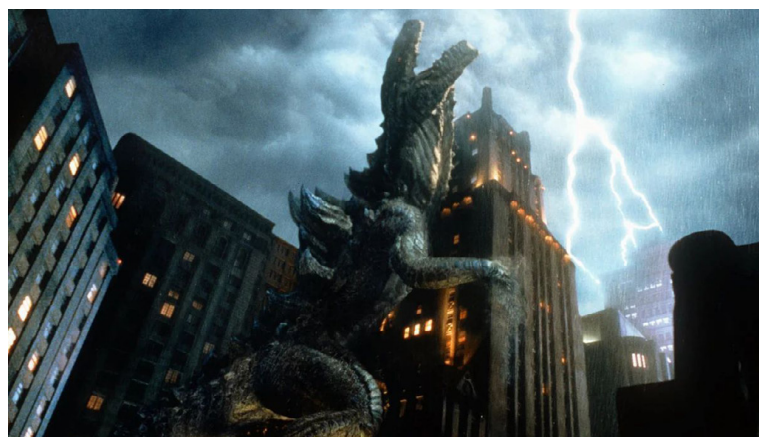
Írta: Venom



Most, hogy már szinte mindent tudtok Godzilláról, felmerülhet a nagy kérdés: „oké, de akkor most minden filmet érdemes megnézni?”. Persze, hogy nem. A 70 év alatt hivatalosan nagyjából 38 Godzilla film készült el, aminek lássuk be, a többsége a mai embernek már nem igazán befogadható. Persze, akit szórakoztatnak, ahogy a gumiszörnyek pusztítják a papírmásé díszletet ész nélkül, annak bármelyik kiváló esti program, de én most inkább kiemelnék 10-et, amiket tényleg érdemes lehet megnézni.

10. Godzilla (1998)

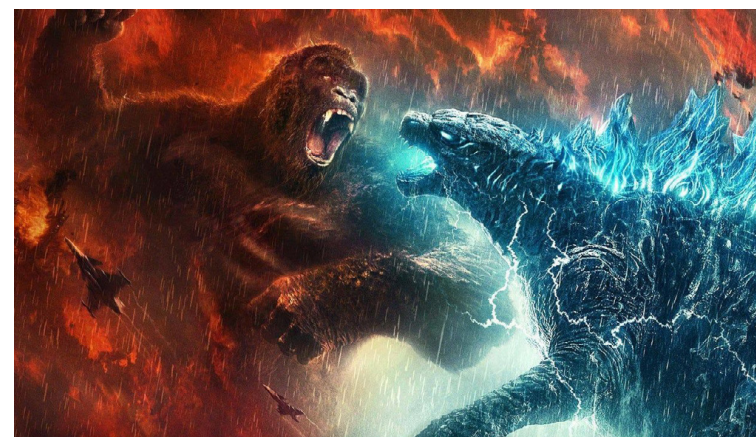
Csak hogy hű legyek magamhoz, a 10. helyre kapásból az egyik legvitatottabb feldolgozást választottam, az 1998-as amerikai változatot. Roland Emmerich filmrendező a 90-es években élte fénykorát, a Csillagkapu és a Függetlenség napja után a stúdiók két kézzel kaptak a fiatal tehetség után, de lássuk be, hamar kiderült, hogy leginkább csak a vizuális effektekhez van érzéke. Az



amerikai Godzilla film is nagyrészt ennyi, egy látványos, de végtelemül bugyuta akciófilm, ahol egy hatalmasra nőtt gyík (akit bár Godzillának neveznek, valójában semmi köze a japán eredetihez) pusztítja az aktuális nagyvárost. Ha viszont túllépünk minden debilségén és egyértelműen a Jurassic Park sikerét meglovagolni kívánó történetén, akkor egy egész szórakoztató szörnyfilmet kapunk, ami semmivel sem rosszabb, mint a legtöbb japán változat.

9. King Kong vs. Godzilla (1963) / Godzilla vs. Kong (2021)

Megosztott helyezésben az eredeti és a remake. A sztori faék egyszerű, egy gazdag vállalkozó úgy dönt, hogy Japánba szállítja a hatalmas King Kongot, hogy megküzdjön Godzillával. Az amerikai feldolgozás picit csavar a dolgokon, de higgyétek el, semmivel sem vehető komolyabban, itt nincs másról szó, mint két ikonikus filmes szörnyeteg nagyon látványos küzdelméről (ami leginkább komikus), és ennyi. Érdekesség, hogy eredetileg nem King Kong lett volna Godzilla ellenfele, hanem maga Frankenstein szörnye, aki az



elektromosság hatására nőtt volna meg kolosszális méretűre. Az ötletet elvetették, így maradt az óriás majom, és szerintem mindenki jobban is járt.

8. Ghidorah, the Three-Headed Monster (1964)

A „San Daikaijū Chikyū Saidai no Kessen” egy fontos epizódja a Godzilla filmsorozatnak, nemcsak lényegben folytatása a szintén ebben az évben megjelent Mothra vs. Godzillának, de itt debütált ugyanis a máig leghíresebb és legfélelmetesebb ellenfele, a háromfejű sárkány, Ghidorah. Mothra az óriás lepke (vagyis inkább moly), megpróbál összefogni Godzillával és a szárnyas ősgyíkszerű Rodannal, hogy megmentse az emberiséget.

Az egyik legelső olyan film, ahol a szörnyek összefognak, hogy legyőzzenek egy náluk sokkal hatalmasabb veszedelmet. Bugyuta, mint mindegyik film, de King Ghidorah még mindig félelmetes tud lenni.

7. Mothra vs. Godzilla (1964)

King Ghidorah pusztítása előtt még a mozikba került egy kicsit spirituálisabb, természetközelebbi alkotás, ahol Mothra próbálja megvédeni élete árán is Japánt Godzillától. Maga a film nagyon érdekes, mert itt a készítő próbáltak egy természetvédelmi vonalat is belevinni a cselekménybe.



Mothra pedig mint az emberiség megmentője szerepel, aki feláldozza magát, hogy ezzel védje meg a gyengéket. Persze nem kell aggódni, mint minden kaiju, ő is visszatér még sokszor.

6. Godzilla vs. Destoroyah (1995)

Japánul *Gojira vs. Desutoroiâ* az utolsó klaszikus Godzilla film, ami lényegében lezárja a Showa és Heisei korszak szörnyfilmjeit, és egyben ahol végre legyőzik és meghal óriási hősnünk. Persze azért előtte még pusztít egy hatalmasat, sőt az egész bolygót fenyegeti, mert testében olyan szintre nőtt a sugárzás, hogy azt már nem tudja kordában tartani. Természetesen megjelenik egy újabb szörny, Destoroyah, akivel megküzd, és bár sikerül legyőznie, de végül mind a ketten elpusztulnak. Ezzel ugyan lezártak egy korszakot, de mint azt tudjuk, Godzilla csak pár évre ment pihenőre. A film ismét igyekezett reflektálni az atomkatasztrófa és a radioaktív szennyeződés okozta problémákra.

5. Destroy All Monsters (1968)

A *Kaijū Sō-shingeki* igazi legenda a Godzilla rajongók körében, ez volt ugyanis az első olyan film, ahol aztán tényleg elszabadultak a gumiszörnyek, és olyan szintű pusztítást végeznek, amit azelőtt sosem láthatott a közönség. A történet szerint



egy idegen faj készül megszállni a földet, valamikor a távoli jövőben (vagyis a 90-es évek végén), ahol a hatalmas szörnyek és az emberek békében élnek egymással. A Kilaak nevű idegenek mentálisan átveszik az irányítást a szörnyek felett, akik bizony teszik azt, amihez a legjobban értenek, rombolnak. Persze az embereknek sikerül visszacserezni a kontrollt, de ekkor ismét elszabadul King Ghidorah, és szinte az összes létező kaijunak közösen kell szembeszállni a háromfejű sárkánnyal. Godzilla, Rodan, Anguirus, Mothra, Baragon, Minilla, Varan, Kumonga, Gorosaurus és Manda egyszerre küzd meg az idegenek ellen, hogy visszaállítsák a békét.

4. Godzilla: Final Wars (2004)

Godzilla 50. születésnapjára egy mindenél nagyobb összecsapással lepték meg a közönséget. A történet szerint ismét egy idegen faj, az úgynevezett Xilienek jelennek meg a Földön, és



bár azt állítják, hogy békével érkeztek, és segítenek az emberiségen, a szörnyek elleni harcban azonban kiderül, hogy természetesen valódi céljuk a bolygó leigázása. A Xilienek rászabadítják a gigantikus szörnyeket a világ minden pontjára. Az emberiség utolsó reménye, hogy Godzillát – aki az Antarktison van fagyasztva – felélesztik, hogy segítsen megfékezni a többi szörnyet, és megállítani az idegen inváziót.



És innentől természetesen ismét elszabadul a totális pusztítás, és szinte minden korábbi híres kaiju tiszteletét teszi a harcokban, még Zilla is, aki ugye az 1998-as amerikai változathoz érkezik, és... mondjuk úgy, hogy gyors és dicstelen véget ér. Ezzel a filmmel zárult a Millennium korszak.

3. Godzilla (1954)

Az első *Godzilla* film, ami még fekete-fehér, és hiába 70 éves, még mindig képes lenyűgözni az embert. A történetéről bővebben már írtam pár oldallal korábban, szóval itt már csak önismétlés lenne. A lényeg, hogy aki szeretne megismerkedni a Godzilla világával, annak ez egy kihagyhatatlan alkotás, sötét, drámai, és egyértelműen árad róla Japán félelme az atombombától, a háborútól és az azok okozta, még szinte be sem gyógyult sebektől.

Fontos, hogy érdemes a japán eredetit megnézni, és nem az összevissza vagdosott amerikai kiadást.



2. Shin Godzilla (2016)

Anno Hideaki (igen, a *Neon Genesis Evangelion* atyja) és Higuchi Shinji 2016-ban álmodta újra a Godzilla eredettörténetét.

Egy hatalmas, ismeretlen lény – melyet Godzillának neveznek el – jelenik meg Tokió partjainál, és bár elsőre csak esetlenségével okoz némi kárt a városban, de szinte napról napra egyre hatalmasabbá, fenyegetőbbé és végül szinte elpusztíthatatlanná válik. A japán politikusok, hadsereg és tudósok próbálnak közösen fellépni a rettenet ellen, de a bürokratikus rendszerek és egyes hatalmon lévő emberek lassúsága akadályozza a hatékony reagálást. A film nagyon erős kritikát fogalmaz meg Japán válságkezelésével szemben, egyértelműen utalva a 2011-es fukushimai atomkatasztrófa körüli késlekedések okozta bonyodalmakra.

A *Shin Godzilla* nemcsak egy hihetetlenül látványos kaiju film, hanem társadalmi és politikai



satíra is, melybe a végére még horror elemek is kerülnek. Godzilla maga a természeti katasztrófa szimbólumaként jelenik meg, egy olyan erő, amely ellen az emberiség csak nehezen tud fellépni.

Ha valaki szereti a komolyabb filmeket, ahol a Godzilla valóban egy félelmetes szörnyeteg, akkor az 54-es eredeti mellett ez, illetve a következő film kötelező számára.

1. Godzilla Minus One (2023)

70 évvel az első film után megtörtént a csoda, egy *Godzilla* film Oscar-díjat nyert a látványért. Ismét egy újragondolása a *Godzilla* történetnek, a modern korból visszatérve a II. világháború utáni Japánba, ahol szinte még a romokat sem tudták rendesen eltakarítani a bombázások után, de megjelenik egy hatalmas szörnyeteg, és bizony senkit sem kímél. Egykori katonák egy volt kamikaze pilótával (akinek nem sikerült a küldetése, így életben maradt) és egy fiatal tudóssal össze-



fognak, és megpróbálják megállítani a megállíthatatlant.

Ultra látványos, megrendítő és hihetetlenül izgalmas, az egyik olyan *Godzilla* film, amit azoknak is lehet bátran ajánlani, akik eddig nem igazán rajongtak Godzilláért.

Ha már ezt a 10 (+1) alkotást megnézed, akkor szinte teljesen képbe kerülsz a Godzilla mítoszszal, és innen bizony van még tovább, mert még legalább ennyi filmet tudtam volna felsorolni, amit érdemes pótolni, ha még nem láttátok.

Gyaníthatóan még az unokáink is Godzillát fognak nézni, mert bizony óriás szörnyekből sosem elég.





live action

ROKUHOUDOU YOTSUIRO BIYORI

Írta: Yuuko



Mivel szeretem a gasztronómiával foglalkozó slice of life történeteket, ezért már nagyon régóta a listámon volt ez a live action. Most végre sikerült megnézni, és még engem is meglepett, hogy mennyire megérintett érzelmileg. Jobban, mint anno az anime. Így ez a cikk főleg a live action verzióról szól, ugyanakkor aki egy kellemes slice of life animét szeretne nézni, annak továbbra is ajánlom az animét is.

Történet

Maga a történet egy japán stílusú teaházban játszódik, aminek Rokuhoudou a neve. Főszereplőnk, Sui a nagypjától vette át az üzletet, és három barátjával együtt dolgozik benne. Sui a kávézó tulajdonosa és egyben menedzsere. Kiválóan ért a tradicionális teakészítéshez, azonban borzalmasan főz, így a konyhából ki van tiltva. Ő egyébként egy hatalmas macskamániás is, főleg a teaház Kinako névre hallgató macskáját szokta isteníteni szabadidejében. Gyerekkori barátja,

Tokitaka főzi az ételeket, mellette pedig egyfajta fazekas-szakkört is vezet a környékben élő idősseknek. Az általa készített edényeket és poharakat használják az ételek és italok felszolgálására. A harmadik munkatárs az Itáliában született, de végül Japánba költözött Gure. Profi barista, aki remek kávékat készít, azonban az általa létrehozott latte artok inkább hasonlítanak sátánista rituálékhoz használatos rajzokhoz, mint cucció motívumokhoz. Állandóan pozitív és segítőkész személyisége miatt könnyen szerez új barátokat. Ezzel éles ellentétben áll Tsubaki, vagyis a negyedik és egyben utolsó itt dolgozó. Tsubaki egy nagyon tehetséges cukrász, aki a kávézó édességeiért felel. Teljesen a desszertek megszállottja, ezért minden szabadidejét különböző cukrászdákban és éttermekben tölti inspiráció után kutatva. Személyiségét tekintve kicsit tsundere, emellett még introvertált is, és nagyon ideges lesz, ha emberek figyelik őt sütés közben.

A sorozat alatt az ő négyesüknek a mindennapi munkájába nyerhetünk betekintést. Általában részenként egy vagy két új vendéggel ismerkedünk meg, akiket garantáltan magával ragad a teaház kellemes légköre és finom ételei, italai. Illetve találkozhatunk még többek között rivális éttermek tulajdonosaival is, valamint Tsubaki

„garantáltan magával ragad a teaház kellemes légköre és finom ételei, italai.”

még egy cukrászversenyen is részt vesz a teaház képviselve. Azért van egy átívelő szál is, amit a legtöbb slice of life történetből nem tudnak a japánok kihagyni. Ebben az esetben ez egy családi konfliktus a teaház menedzsere, valamint az ő ikertestvére között.

Az anime esetében kissé idegesített ez a szál, mivel én teljes mértékben kikapcsolódásból nézek slice of life sorozatokat, hogy feltöltődhessek és ne kelljen idegeskednem a szereplők miatt sem.





Úgyhogy annyira nem szeretem, hogy gyakran raknak bele valami átívelő konfliktust, de azért szerencsére egyik verzióban sem vitték túlzásba. A live action esetében pedig egyenesen élveztem ezeket a jeleneteket, és kifejezetten vártam, hogy foglalkozzanak ezzel a részével a történetnek. Valahogy sokkal természetesebbnek érződött a testvérek viszálya, mivel többet és jobban foglalkoztak vele, és így nem érződött légből kapottnak.

Vélemény

Ez az adaptáció összességében apróbb változtatásokkal ugyan, de hűen követte az anime történéseit. Azokat pedig esetenként ki is egészítette (azt mondjuk nem tudom, hogy melyik követi hűebben az eredeti mangát). Például itt sok-

kal több idő jutott a négy főszereplő háttérének a kibontására, egyes jeleneteknél pedig még el is érzékenyültem rajta.

A casting ellen sem lehet kifogás, szerintem tökéletesen eltalálták a négy srác kinézetét és természetét (valamint Sui ikertestvérét is). És a köztük lévő kémia is nagyon erős volt – ugyan ez a történet nem shounen ai, de kétségtelenül fektettek energiát a fanservice részbe.

Összességében ez egy kellemes slice of life történet. Én pozitívan csalódtam benne, ugyanis anno nulla elvárással kezdtem bele, de teljesen felülmúlta a várakozásaimat (főleg a live action). Az anime esetén ugyan a rajzolás nem túl kiemelkedő, azonban igényes, és az ételek is szépen, már-már étvágygerjesztően vannak megrajzolva (a live action esetén ténylegesen azok), magának a teaháznak a

„Tényleg nagyon sok finom ételt és süteményt vonultatnak benne fel, nagyon meg szerettem volna kóstolni őket.”



kinézete pedig hangulatosra sikerült. Tényleg nagyon sok finom ételt és süteményt vonultatnak benne fel, nagyon meg szerettem volna kóstolni őket. Sui cicája pedig nagyon aranyos szintén mindkét verzióban, de ebben az esetben is a valódi macska az egyértelmű győztes. Mindkét verziót – de leginkább a live actiont – tudom ajánlani mindenkinek, aki egy kellemes kikapcsolódásra vágyik. Viszont egyiket sem ajánlom egyben ledarálni, inkább szép lassan, részenként érdemes nézni, hogy ki tudja kapcsolni az embert, de ne is unjuk el magunkat a nézése közben.



Cím: Rukuhoudou Yotsuiro Biyori

Év: 2022

Formátum: live action

Hossz: 10 x 25 perc

MDL: 8,1



Év: 2018

Formátum: anime

Hossz: 12 x 23 perc

MAL: 7,64



live action

THE BOYFRIEND

Nyár, kávézó, pasik

Írta: supermario4ever





Amikor a japánok átvettek valamit nyugatról, és a maguk képére formálták, abból eddig olyan nagyon rossz dolog nem keletkezett. A japánok miniaturizálták a kazettalejátszót walkmanné, hasonlóképpen alakították át a bakelit lemezt CD-lemezzé, de ők forradalmasították a videojáték-ipart, és csak hogy a magazin tematikájánál maradjunk, az animációnak is a japánok adtak új értelmet. Most pedig fogták a reality műfaját, és a maguk kultúrájába integrálták.

Nyolc meleg pasi egy hónapra költözik össze annak reményében, hogy egyik társukban megtalálják az igazit. Jó érzéssel válogatták össze a srácokat, ugyanis különböző személyiségjegyekkel bírnak. Van köztük kedves, gondoskodó, pragmatikus, extrovertált partiarc, szuperérzékeny, melegbár táncos, hogy csak egy párat említsünk. Ez önmagában érdekessé teszi a műsort, de a szervezők által kitalált különböző programok tesznek arról, hogy tartalmas is legyen a reality-sorozat. A közös programoknak köszönhetően a fiúk közelebről megismerhetik egymást, de ha két pasi kölcsönösen szimpatikusnak tartja egymást, akkor lehetőség van arra is, hogy ők ketten egy randevú keretében közelebről is megismerkedjenek. Az összeköltözés abból a szempontból is jó ötlet, hogy azonnal képet kapnak egymás otthoni szokásairól. A srácoknak ugyanis magukról kell gondoskodni. Nekik kell főzni, takarítani, de a Green House (ahol együtt élnek) udvarán maguk is szervezhetnek közös programot, kiülhetnek beszélgetni.

A legnagyobb különbség az általunk ismert valóságshow-khoz képest, hogy a srácok nincsenek elzárva a külvilágtól. Szabad a ki-be járás, a telefon használata megengedett, ahogy arra is volt példa, hogy valaki idő előtt hagyta el a házat, mások pedig később csatlakoztak a helyükre. Ez nemcsak a randevú miatt van így, hanem mert a srácok egy utazó kávézót működtetnek. Tehát munka során is megismerik egymást. A legfontosabb alapelv a kölcsönösség! Mindig csak ketten mennek dolgozni. Kijelölik, hogy ki van aznap soron, és ő választhatja ki, akivel együtt akar dolgozni. De a kiválasztott ezt visszautasíthatja, ezt pedig tiszteletben kell tartani. A randevú is titkos választás alapján történik. Előző nap egy papírra a fiúk felírják annak a nevének, akivel eltöltenének pár kellemes órát. Másnap táblagépen csak azoknak a nevének jelenik meg, akik kölcsönösen egymást választották.

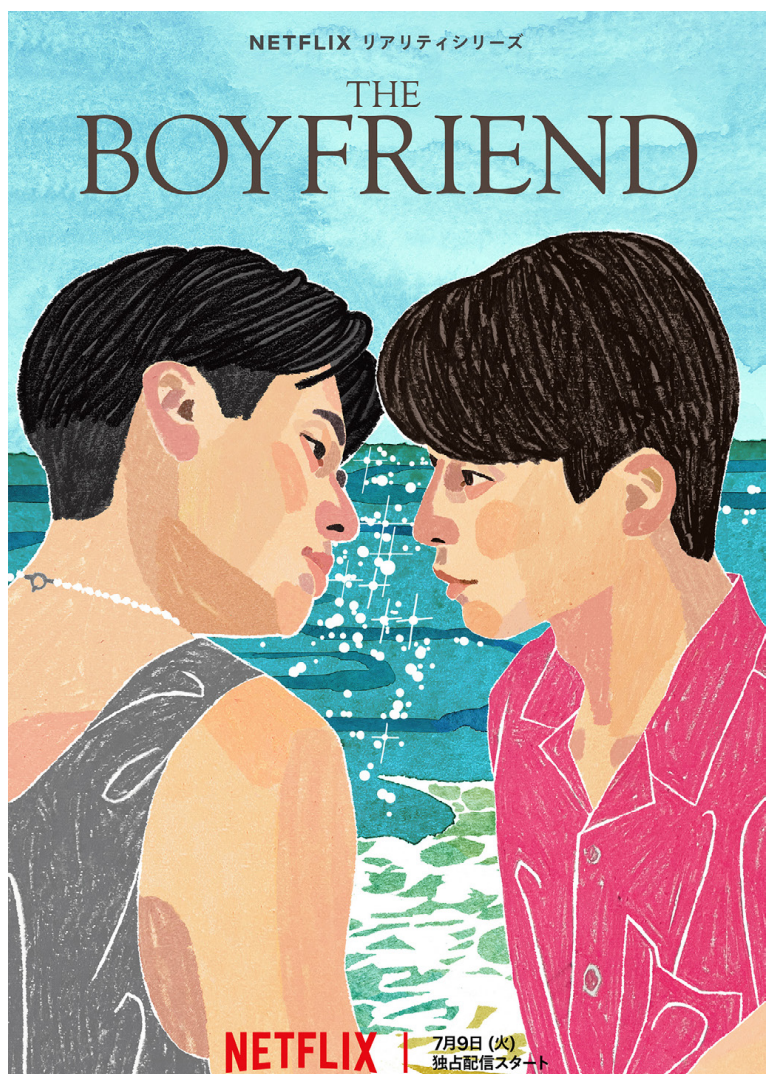
Az önmagában nagyban emeli a műsor színvonalát, hogy nem a szeméttelről söprik össze a szereplőket, hanem szemmel láthatóan rendelkeznek némi intellektussal. Az látható, hogy itt-ott bizonyos érzelmekre mintha rá kellene játszaniuk (vagy a kameraállás mutatja erősebbnek az érzelmeket), de minden érzélem valós, semmi műbalhé nincs a srácok között. Természetesen vannak súrlódások, konfliktusok, de ha nem is azonnal, később felnőtt ember módjára képesek megbeszélni és konszenzusra jutni. Láthatjuk a fiúk belső vívódásait is, hiszen természetesen kialakulnak szerelmek.

„A legnagyobb különbség az általunk ismert valóságshow-khoz képest, hogy a srácok nincsenek elzárva a külvilágtól. Szabad a ki-be járás, a telefon használata megengedett, ahogy arra is volt példa, hogy valaki idő előtt hagyta el a házat...”





Egy reality show meg természetesen nem írja felül az érzelmek kifürkészhetetlen mivoltát, ez is szolgál némi érdekességgel. A sorozat teljesen valóságosan mutatja be a szerelmes fiúk belső háborúját, hogy milyen nehézségeket élnek meg. A sorozat nagyszerűen bemutatja azt is, hogy az érzelmek és szeretet semmit nem von le a férfiúi identitásból, inkább csak még nemesebbé teszi azt!



Csak ajánlani tudom ezt a realityt, mert minden szempontból példát mutat emberi viselkedésből: konfliktuskezelés, érzelmek kifejezése, szeretet, elengedés. Ezek a srácok igazi felnőtt emberek módjára viselkednek. Egyáltalán: Ki halott már olyat, hogy valóságshow szereplők dolgoznak? Az ég a földdel összeér...

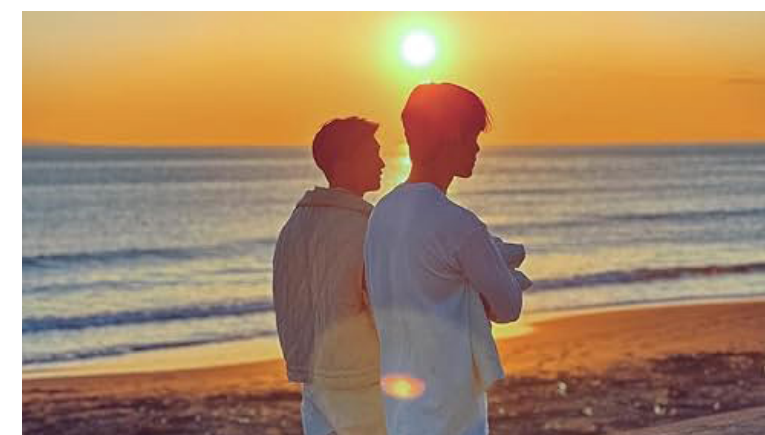
Személy szerint két dologgal nem voltam kibékülve. Az egyik, hogy említettem az elején, hogy van egy szuperérzékeny srác. Természetesen ő esik először szerelembe, és ha egy érzékeny pasi szerelmes lesz, abba az egész bolygó belemeg. Olyannyira ellopja a show-t a többiek elől, hogy egy idő után az egész egy romantikus dramává alakul át, ahol együtt izgulhatunk, hogy Shun miként jön össze Daijal. Ami a többiekkel történik, az mellékes... Ennek olyan következménye is lett, hogy csak ennek a két srácnak közel négyszer annyi követője van Instagramon, mint a többieknek. A másik, ami nem tetszett, hogy a műsorvezetők megszakították az adást a kommentjeikkel.



Ez nemcsak azért problémás, mert sok esetben olyan színvonalon beszéltek meg a történeteket, ahogy másnap reggel az irodában beszélnek ki a tegnapi estét műsort (bár amikor fontos dolgokról beszéltek, azzal emelték a műsor színvonalát), hanem megszakították az esemény flow-ját, ezzel bizonyos jelenetek kevésbé lettek átélhetőek.

De mindent egybevetve ez nemcsak egy nagyszerű, hanem példaértékű valóságshow volt. Erről kellene szólnia a műfajnak, hogy hétköznapi szereplők valóságos helyzetekben példát mutassanak arra, hogy kell azt kezelni. Kiválóan ábrázolta a homoszexualitás minden örömeit és nehézségét, a sorozat végére az volt a konklúzióm, hogy mindent egybevetve, jó melegnek lenni. Ha másért nem, mert önazonos vagy. Őszintén remélem, hogy lesz második évad is.

„...példát mutat emberi viselkedésből: konfliktuskezelés, érzelmek kifejezése, szeretet, elengedés...”



Ország: Japán
Hossz: 10 x 43 perc
Év: 2024
Streaming: Netflix





könyvtár

CHILDREN OF THE HOLY EMPEROR

Írta: Kuroko Ai



Mit csinálnál, ha egyik pillanatban még démonok ellen harcolsz, hogy megmentsd Koreát, másik pillanatban pedig egy teljesen más helyen találsz magad, és mindenki hercegnek hív? Ha nem lenne elég, kiderül, hogy egy teljesen más személy testébe kerültél, akinek nem mindennapi családja van. Példának okáért az új apád nem elég, hogy a Császár, de még Istenként is tisztelik. Ha még ez se lenne elég sokkoló, akkor hamar kiderül, hogy az új testvéreid sem átlagos királyi családtagok...

Történet

Lee Seongjin egy koreai lakos volt, akinek vadász a foglalkozása, és démonok ellen harcolt. Amikor minden csapattársa elesett, és már csak ő maradt hátra, útja kereszteződött a Démon Királynnyal, és heves harc vette kezdetét. A csata vége az élete árán Seongjin győzelmével zárult, azonban mikor újra kinyitotta a szemét, nem a túlvilágon, hanem egy teljesen idegen helyen találta magát.

A kezdeti sokk és a sok ismeretlen tényező hatása után hamar megtudta, hogy egy középkor-szerű világba reinkarnálódott mint a Császárság harmadik hercege, Morres Klein. Hogy a helyzete ennél is bonyolultabb legyen, a test előző gazdája nem volt egy mintaherceg: túlsúlyos fiú, beceneve Szemét Disznó Herceg volt.

Ha azt hinné az olvasó ezen a ponton, hogy ez elég felhajtás az egykori vadásznak, akkor nagyon tévedett. Seongjin ugyanis nem egyedül érkezett Morres testébe:

Társult vele az egykori Démon Király is. Így hát nem elég az alapszituáció, hogy új élete van a lehető legrosszabb herceggént, még fejfájás gyanánt el kell viselnie a Démon Királyt is.

Átlagos iskeai történet, nemde?
Engedd meg, hogy rátegyek még pár lapáttal.

Hamar kiderül, hogy van egy nővére, aki szintén nem átlagos: **Amelia Klein**, az ország első hercegnője valójában egy regresszor, aki vissza-utazott az időben, és a második életét éli.

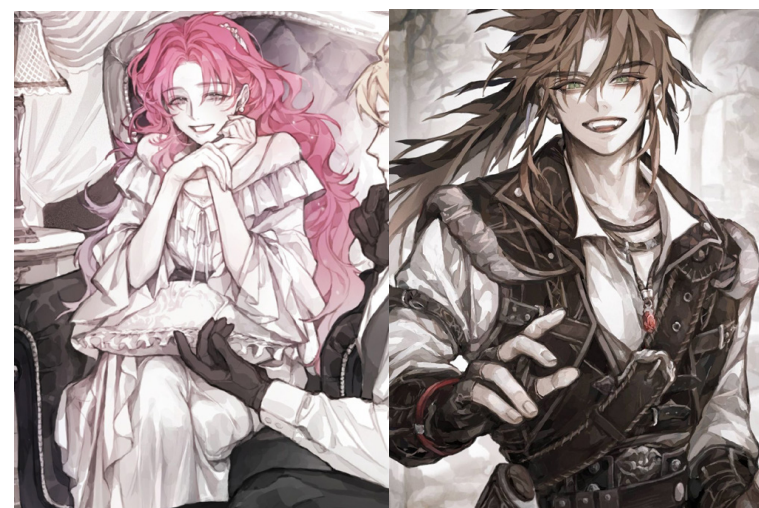
Első bátyja **Owen**, egy Játékos, aki számos küldetést teljesít, miközben a játékos ablak újabbakat ad neki.

Második bátyja **Logan**, akit fiatal zseninek neveznek, valójában egy reinkarnátor, aki előző életében egy híres tábornok volt.

Az ikrek, **Herna és Kades** (második hercegnő és negyedik herceg) két titokzatos gyerek, akik rejtélyesen beszélnek, és már azelőtt tudják, mire gondolsz, mielőtt kimondanád.

A harmadik hercegnő **Sisley**, aki egy Szent Asszony, de valójában megálmodta a jövőt, és szentül meg van győződve, hogy a világ, ahol a történet játszódik, valójában egy könyv.

És hogy ne maradjon ki a legfőbb tényező, aki maga a császár, **Nathaniel Klein**: Szent Császár, akinek elsőprő ereje van, és akár a súlyos halál szélén állót is meg tudja gyógyítani. Képes világokon át utazni a lelkével, és számos csodát végrehajtani. Szerető apa, akinek a gyermekei hir-



telen furcsábbnál furcsább dologgal szembesítik.

A történet során számos szemszögből követhetjük végig a család mindennapjait. Lee Seongjin hamarosan beilleszkedik új családjába, és vakmerőbbnél vakmerőbb dolgokat hajt végre, ami miatt egyesek zseninek kezdik el nevezni, mások pedig bajkeverőnek, de vannak olyanok is, akik démonnak hívják. Bármerre fordul meg, ott majdnem mindig káosz tör ki, ezzel is fejfájást okozva édesapjának, és aggodalmat testvéreinek.

Kinek ajánlott?

Legfőképpen, mivel egy light novelről van szó, ami egyelőre semmilyen adaptációt nem kapott, olyanoknak ajánlom, akik szeretnek olvasni. Ha szereted a fantasyt, a családi poénokat és az olyan műveket, mint pl. a *Solo Leveling* vagy az *Omniscient Reader's Viewpoint*, amik komolyabban foglalkoznak a világkatasztrófa és a játékos rendszer témával, akkor megér egy próbát.



Ajánlom-e ligh novel kezdésnek?

Is-is. Legfőbb szempont, hogy tudj angolul és szeress olvasni, különben nem lesz egyszerű a későbbiek során, amikor a dolgok beindulnak.

Tanácsok?

Ha nem is egyszerre olvasod el az 500+ fejezetet, ne tarts hosszú szünetet köztük, mert vannak olyan részletek, amik később visszatérnek. Nagyon ajánlom, ha az elején nem köt le, akkor ne erőltesd, mivel később lesznek akciódúsabb részek. Ha watterpadon olvasod, ne lepődj meg, ha egy mondatban egy embert he-vel és she-vel is megneveznek.



Kezdsnek, ha van tiktokod, és be mered vállalni a spoilereket, akkor nézz videókat a műről, elég jó kedvcsináló videók vannak.

Ha nehezedre esik nekifogni, akkor kezdnek a Lightnovel world nevű oldalt ajánlom, ott amint ráérsz a műre, le lehet fordítani a szöveget magyarra is. Nem lesz a legjobb minőségű, de kezdetnek jó, ha nagyon nem megy angolul.

Miért kezd el pont ezt a művet?

Ha jobban belefogsz, a mű beszippant, valamint komoly jeleneteknél is csempészték be humort, így nem száraz az egész. Ezenkívül hamar megszereted a családi kötelékeket, főleg ahogy a Császár rohan mindig megmenteni Morrest. Vagy amikor valami történik, és azon tűnődnek az emberek, hogy mit csinált Morres? Kiemelném a Démon Királyt (későbbi nevén Red), aki annyira hozzánő Lee Seongjinhoz, hogy amikor baleset éri, aggódik érte, leszidja, hogy felelőtlen. Ha éppen nagyon belemerül az ördögi munkájába, figyelmezteti, hogy a frászt hozza a környezetére. Számomra talán a legviccesebb pillanatok egyike, amikor a Császár „megbünteti” a gyermekeit, és kapnak egy-egy erős homlokon pöckölést, ami még a legerősebbeket is földre kényszerítette, vagy amikor Morres tanácsot oszt a testvéreinek, és Nataniel már csak annyit kérdez az adott gyerektől, hogy nem véletlen beszélt-e Morressel.

Rengeteg humor van benne, és a karakterek is változatosak, olyannyira, hogy még az első

Császár is megjelenik, és megszállja az egyik karaktert, ami szintén számos vicces pillanatot eredményez (pl. születésnap bál jelenet, amikor az Első Császár megpróbál felválni Logannek, de a végén csúnyán kiosztja).

Összeségében elmondható, hogy annak ellenére, hogy nem egy főszereplő van, a történet élvezhető és izgalmas csavarokkal teli, ami nem szenved hiányt a fantasy elemekből, a családi kötelékekből, a poénos jelenetekből és még sorolhatnám.



„...annak ellenére, hogy nem egy főszereplő van, a történet élvezhető és izgalmas csavarokkal teli...”

Korai név: 성황의 아이들

Író: 카페인나무

Illusztráció: Bebseo, 뱍세오

Állapot: most futó

Eredeti kiadó: FANSiA, Kakaopage

Műfaj: akció, fantasy, kaland, rejtély

Hivatalos angol kiadó: Tapas

Linkgyűjtemény:

Hivatalos koreai oldal: [kakaopage](#)

Hivatalos angol oldal: [tapas](#)

Angol fanfordítás (ch 185-ig): [Light Novel world](#) (itt az oldalnak van olyan funkciója, amivel lefordítja a szöveget több nyelvre, köztük magyarra is)

További angol fanfordítás: watterpad [ch. 1-199](#), watterpad [ch. 200-399](#), watterpad [ch. 400-tól](#) (most futó fordítás, a cikk írásakor még csak 504 fejezetnél járt)

Képek forrása:

[novel updates forum](#)



könyvtár

A GENTLE NOBLE'S VACATION RECOMMENDATION

Írta: Kuroko Ai



Egy történet, ami egy másik világba került nemesről szól, ahogy kalandorként élvezi a hirtelen vakációját.

Mi történik, ha egy nemes hirtelen másik világban találja magát? Pánikolna? Megpróbálna hazajutni? Fitogtatná a hatalmát? Megpróbálna hatalmat építeni vagy vagyont szerezni?

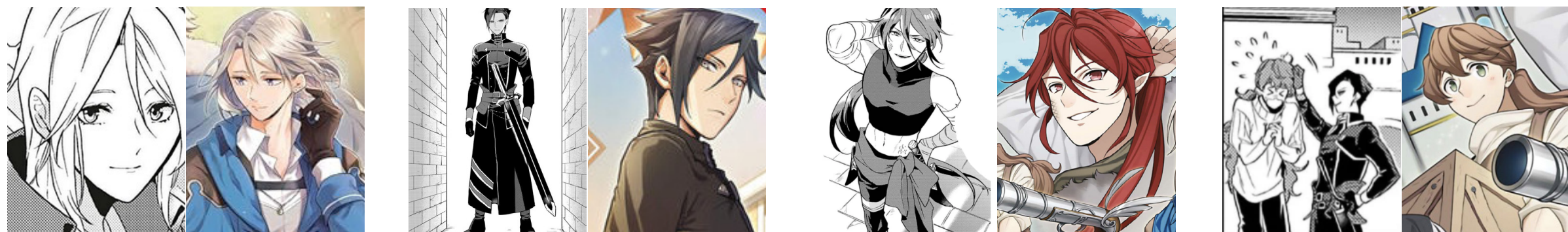
Nos, főszereplőnk úgy döntött, vakációként fogja fel az egészet, és felcsap kalandornak.

Történet

Történetünk főszereplője Lizel, egyik pillanatban még a szokásos munkáját végezte, a másik pillanatban pedig egy idegen helyen találta magát. Lizel, egykori herceg (duke) és miniszterelnök pánik helyett információt próbál gyűjteni a világról, azonban kinézete miatt ez nem egyszerű dolog. Liz a tökéletes mesebeli nemes lehetne, ezért az új világ emberei vonakodnak tőle. Azonban az információ, hogy egy nemes járkal a városban, hamarosan eljut Gil fülébe is, aki híres, Egyetlen Csapás (Single Strike) néven ismert kalandor. A kezdeti döcögős ismerkedés után, Lizel hamarosan felvázolja neki a helyzetét, aminek eredményeként úgy dönt, hogy kihasználja a hirtelen jött vakációt, és felcsap kalandornak.

Szereplők

Lizel: Másik világból érkezett nemes és miniszterelnök. A saját világában közel állt a király-



hoz, részben azért, mert az oktatója volt, részben pedig mély tiszteletre épülő kapcsolatuk miatt. Liz mindig úgy nyilatkozik a királyról, hogy tiszteletre méltó, erős alak, akire mindenki felnéz a bajkeverő gyerekkora ellenére is. Liz a kalandor léte alatt különleges pisztolyt használ, amit mágia segítségével kedvére irányít. Nemes kisugárzása és magas minőségű ruhái miatt senki sem hiszi el neki, hogy kalandor. Mindenkivel kedvesen bánik, ezért sokan szeretik. Hatalmas könyvmoly, egy ritka könyvért még Gilnek is képes könyörögni, hogy szerezze meg neki.

“Egy kedvesen mosolygó és nemesnek látszó ember” – Judge jellemzése Lizelről

Gil „Single Stirke”: mogorvának tűnő, feketebe öltözött híres kalandor. Híres arról, hogy mogorva és senkivel sem áll össze egy csapatba, mégis már a történet elején csapatot formál Lizel. Nem túl bőbeszédű, mégis remekül megértik egymást a másikkal. A kalandok során javarészt ő végzi a piszkos munkát: legyőzi a nagyobb ellenfeleket, és megakadályozza, hogy Lizel kíváncsiságából az összes létező csapdát aktiválja.

Eleven: félig kígyó, félig ember, aki egy híres banditacsapat vezetője. Amikor felfigyel Lizre, folyamatosan próbálja csapdába csalni, közben pedig rendes kalandornak tettet magát, aki jelentkezni próbál a csapatba. Liz mentális „támadása” után fegyelmezi magát, hogy a kegyeiben maradjon. Az embereivel nagyon szigorú, de Lizel kezés bárány. Szereti terrorizálni Judge-t, és hencegni Studd-nak, hogy felvették a csapatba (ez rendszeresen rövid párbalyokhoz vezet).

Judge: Egy híres kereskedő unokája, aki értékbecslő, és egy boltot vezet, ahol mindenféle tárgyat árul, amit a kalandorok labirintusokból szereztek. Kedves gyerek, remek szeme van az emberekhez. Egyike Liz nagy rajongóinak.

Studd: jeges recepciós a kalandorok céhében. Fiatal fiú, aki jeges képességgel rendelkezik, és mogorva hírneve van. Az egyedüli személy, aki meg tudta „szelídíteni”, az Liz. Elítéli Elevent, rendszeresen párbalyoznak, ha találkozára kerül sor. Gyakran vetélkedik Judge-dzsal is, amikor arról van szó, ki mit csinált már Lizsel.

A történet teli van humoros pillanatokkal. Ahogy előre haladunk, megismerjük jobban a töb-



bi szereplőt is. Kinek milyen múltja volt, miért viselkedik úgy ahogy.

Ezenkívül minden BL kedvelő hölgy figyelmébe ajánlom eme gyöngyszemet, mert bár hivatalosan nem ebbe a műfajba tartozik, azonban sok olyan pillanat van, ami egy BL mangába beleférne.

Ha valaki egy könnyed fantasy mangára vágyik, akkor bátran ajánlom neki ezt a történetet.

Műfaj: fantasy, kaland, slice of life
Állapot: a lightnovel és a manga is most futó
Kiadó: mangánál TOKYOPOP, lightnovelnél TO Books és Syosetu
Beszerezhető: manga amazonon

kontroller

PLAYSTATION TÖRTÉNELEM – 2. RÉSZ

PlayStation 2

Írta: supermario4ever





A Sony első konzolja, a PlayStation minden rekordot megdöntött, és úgy tarolta le a konzolipart, hogy a riválisok örülhettek, ha egyáltalán szót kaphattak mellette. Ha ez nem lett volna elég, akkor a PlayStation 2-vel még tovább emelték a tétet. Hogyan tudta a Sony még jobban dominálni a konzolipart? Többek között erre is keressük a választ.

Előzmények

1999-ben jelentette be Kutaragi Ken, hogy készül a következő PlayStation konzol. A fókusz az „Emotion Engine”-en volt, mely a Sony és a Toshiba közös fejlesztésén alapult. Azt ígérték: ez a PC-nél is erősebb lesz. A PlayStation 2 kompatibilis a PlayStation DualShock controllerrel és valamenyi PlayStation játékkal.

A PlayStation volt az első olyan konzol, amelyik átlépte a 100 milliós eladást, ezzel a Sony bebiztosította magát a konzolpiacra. Világszerte nagy sikert aratott, ami többek között a külsős cégek széleskörű támogatásának is köszönhető volt. Egyeduralkodó volt a konzoliparban: a Segá-

nak hatalmas veszteségeket kellett elkönyvelnie a DreamCast megjelenésekor, de a Nintendo is csak úgy tudott talpon maradni, hogy a saját játékaival megtartotta hűségese rajongóit.

Fejlesztés

A Sony sokáig titokban tartotta a PlayStation 2-t. Az első munkálatok még az első PlayStation megjelenésekor, 1994 végén kezdődtek. A félvezető-gyártó LSI Corporationnel szerződésben lévő Argonaut Games-t bízta meg a Sony, hogy tervezze meg a renderelő chipet a PlayStation 2-höz. Jez San, az Argonaut Games alapítójának visszaemlékezése szerint nem volt közvetlen szerződése a Sonyval. Ennek egyik oka az volt, hogy a Sony maga is gyártott chipet, de azért kértek fel más cégeket is renderelő chip gyártására, hogy lássák a különböző lehetőségeket.

1997 elején a sajtóban már hallani lehetett arról, hogy készülöben van az új PlayStation konzol, amit a Sony akkoriban tagadott. Már ekkor tudható volt, hogy az új konzol kompatibilis lesz

a PlayStation játékokkal, valamint alkalmas lesz DVD-lejátszásra, és képes lesz csatlakozni az internetre is. Chris Deering, az SCEE akkori elnöke felidézte: akkoriban félték attól, hogy az új konzol felül fogja múlni az előd sikerét.

A Sony végül 1999. március 2-án jelentette be hivatalosan a PlayStation 2-t. Először az 1999. szeptemberi Tokyo Game Show-n volt kipróbálható a konzol. A Sony a *Gran Turismo 3-Spec* (ekkor *Gran Turismo 2000*) és *Tekken Tag Tournament* demójával promotálta a PS2-t, ezzel prezentálva a konzol erejét és grafikai képességeit.

Megjelenés

A PlayStation 2 2000. március 4-én jelent meg Japánban. Az első napi konzol-, játék- és kiegészítő eladások 250 millió dollár bevételt hoztak, amivel messze megelőzték a Sega DreamCast 97 millió dolláros első napi bevételét. Közvetlenül a megjelenés után a gyártási kapacitás korlátai miatt nehéz volt PlayStation 2-t találni a boltok polcain. Sok konzol felkerült az eBay-re, ahol egyes vásárlók képesek voltak több mint 1000 dollárt fizetni egy-egy példányért. Még márciusban elkelt Japánban a PlayStation 2 teljes 1,4 milliós készlete.

A visszafelé kompatibilitás vonzó volt a vásárlók számára, hiszen rögtön két konzolt tudtak magukénak a PlayStation 2 megvásárlásával.





Azelőtt az Atari 7800 volt az egyedüli olyan konzol, mely kompatibilis volt az előző Atari gépek játékaival. Más cégek azért tartották a visszafele kompatibilitástól, mert aggódtak, hogy a vásárlók az előző konzolnak csupán új modelljeként gondolnak majd rá, és a fejlesztők is előnyben részesítik majd az előző konzolra való fejlesztést.

A későbbiekben folyamatosan pótolták a hiányzó készletet. A PlayStation 2 DVD-lejátszó funkciójának köszönhetően kiterjedt a konzol célközönsége, mert a konzol ára alacsonyabb volt, mint egy DVD-lejátszóé. Így a konzol alacsony költségvetésű belépője lett a házimozipiacnak.

Marketingstratégia

A PlayStation 2 alapvető marketingje ugyanaz volt, mint a PlayStationé. A tinédzserek voltak a célközönség, mert a gyerekek felnőttek akarták érezni magukat, a felnőttek meg újra akarták élni a kamaszkorukat.

A siker titka

A PlayStation 2 sikere okozta 2000 végén a Sega pénzügyi és versenyképességi problémáit, ami miatt 2001 márciusára megszűntette a DreamCast forgalmazását, tizennyolc hónappal a konzol sikeres debütálása után. Bár a DreamCast támogatását nem szüntették meg, közel fél évig nem volt kihívója a PlayStation 2-nek. Az elemzők szoros versenyt vártak a PS2, a Microsoft XBOX és

a Nintendo GameCube között. A XBOX-nak erős hardware-e volt, a Nintendo konzolja mellett meg az alacsony ár szolgált. Az is segítette a Nintendót, hogy megváltoztatta az üzletpolitikáját, és kifejezetten bátorította a csapatokat, hogy fejlesszenek az ő konzoljukra is. Bár elvileg a PlayStation 2 rendelkezett a leggyengébb hardware-rel, a beépített DVD-lejátszó sokat lendített a konzol népszerűségén. Az XBOX esetében külön adapterre volt szükség a DVD lejátszásához, a Nintendo GameCube pedig eleve nem rendelkezett semmilyen multimédiás támogatással.



A PlayStation 2 kezdeti játékkínálatát inkább középszerűnek értékelték, de 2001 karácsonyi szezonjára ez megváltozott. Ekkorra jöttek ki az első igazán nagy játékok, amiknek köszönhetően megugrottak a konzol eladásai, jelentősen hagyva az új riválisokat. Az új *Grand Theft Auto* és a *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* olyan Sony exkluzív játékok voltak, amelyeknek megjelenését szándékosan az ünnepi időszakra időzítették.

A Sony 2002 májusára 199 dollárra csökkentette a PlayStation 2 árát. Ezzel ugyanannyiba került, mint a GameCube, és 100 dollárral volt olcsóbb, mint az XBOX.

Online játékok

A Sony eleinte kevés hangsúlyt fektetett az online játékokra, de ez az XBOX megjelenése után megváltozott. Az XBOX Live megjelenésével együtt a Sony piacra dobott egy PlayStation 2 hálózati adaptert, mellyel együtt számos online játék demonstrálta, hogy a konzol támogatja az

internetes játékot. A Sony játékaival mellett az Electronic Arts is komolyan segítette a Sonyt, olyannyira, hogy az első online támogatást kapott játéka XBOX-ra csak 2004-ben jelent meg.

Bár a Sony és a Nintendo is relatíve későn lépett be az online játékok piacára, mind a ketten az online játékok decentralizált modelljét követték. Ez azt jelenti, hogy nem ők biztosították a szerveret az online játékhoz, hanem külön céget bíztak meg ezzel. Az internetes játék komoly húzóereje volt a PlayStation 2 későbbi sikerének.

Későbbi modellek

2004 szeptemberében a Sony bemutatta a PlayStation 2 kisebb, vékonyabb modelljét. Az új modellek piacra dobásával a Sony leállította a régebbi modellek gyártását, hogy az újakra elég kapacitás legyen. Ám egy gyártási probléma miatt akadozott az új modellek gyártása, ami az üzletekben átmeneti hiányt okozott. Az is gond volt, hogy a Sony alábecsülte a keresletet.





A hiány leginkább Nagy-Britanniában volt érzékelhető, mert egy orosz olajszállító hajó elakadt a Szuezi-csatornán, és ez akadályozta a Kínából hajón érkező PS2 szállítmányt. 2004 novemberében mindössze 6000 PS2-t értékesítettek, szemben az előző havi 70.000-rel. A helyzet Észak-Amerikában sem volt sokkal jobb. Az ünnepi időszakra 1700 üzletben volt hiány PlayStation 2-ből.

A PlayStation 2 támogatása egészen 2013-ig tartott. Ezzel a PlayStation 2 tizenkét évig volt aktív konzol, és a mai napig csúcstartó az üzletekben leghosszabb ideig kapható konzolok között. Új játékok egészen 2013 végéig jelentek meg PS2-re, még a *FIFA 14*-et is kiadták a Sony második konzoljára. Az utolsó játék a *Pro Evolution Soccer 2014* volt, ami 2013. november 8-án jelent meg Európában. A PlayStation 2 javítása 2018. szeptember 7-éig tartott Japánban.

Hardware

Technikai jellemzők

A PlayStation 2 központi processzora egy 64-bites R5900 alapú „Emotion Engine” processzor, melyet a Toshiba és a Sony közösen fejlesztett ki. Az Emotion Engine 8 különböző egységből áll, mindegyik különböző feladatot lát el. Az egységek egy központi CPU-magot tartalmaznak, két tömbprocesszort, egy 10 csatornás DMA egységet, egy memóriavezérlőt és egy képfeldolgozó

egységet. A processzor három interface-t tartalmaz. Egy I/O processzort, ami 36,864 MHz-es órajelen fut, egy grafikus interface-t és egy memória interface-t a rendszermemóriához. Az Emotion Engine processzor 294,912 MHz-es órajelen fut, és másodpercenként 6 milliárd feladatot tud ellátni, valamint 6,2 milliárd lebegőpontos műveletet képes másodpercenként végrehajtani. A I/O processzora a PlayStation processzorán alapul, ennek köszönhető, hogy a PlayStation 2 teljes mértékig kompatibilis az elődjével, továbbá tartalmaz egy 32 MB-os RDRAM-ot is.

A grafikus processzor is egyedi tervezésű, mely a „Graphics Synthesizer” nevet kapta. Kitöltési sebessége 2,4 gigapixel másodpercenként, és 75 millió poligont képes másodpercenként renderelni. A GPU ezen felül 147,456 MHz órajelen fut, ez az Emotion Engine órajelének pont a fele. A 4 MB-os dinamikus RAM 1280×1024 pixel képernyőkimenetet biztosít mind PAL, mind NTSC televíziókon, 24 bites színmélységen. Ha beleszámítjuk a világítást, textúra-leképezést, mesterséges



intelligenciát és a játék fizikáját, a konzol 25 millió poligont képes másodpercenként megjeleníteni.

A PlayStation 2 emellett 2 USB-portot és egy nagy sebességű IEEE 1394-es portot tartalmaz. Az utóbbit kivették az SCPH-5000x-ből és a későbbi modellekből. Külső merevlemez is csatlakoztatható a konzol hátoldalába, ami az olyan játékokhoz szükséges, mint például a *Final Fantasy XI*. A rendszer egy 4 MB-os video RAM-mal rendelkezik eDRAM formájában.

A PlayStation 2 játékokat elsősorban DVD-ROM-on forgalmazták. De képes lejátszani CD és DVD lemezeket is. Visszafelé szinte az összes PlayStation játékkal kompatibilis. Hasonlóképpen használható a PS1 controller és memóriakártya is, de utóbbi csak a PlayStation játékok mentésére alkalmas.

A PlayStation 2 memóriakártya 8 MB-os, és a Sony által szabadalmaztatott MagicGate titkosítással rendelkezik. Sok utángyártott memóriakártya is kapható, melyek akár 8 MB-nál lényegesen nagyobb tárhellyel is rendelkezhetnek.



A PlayStation 2 alpból 480i vagy 480p felbontást képes natív módon megjeleníteni. Néhány játék, mint például a *Gran Turismo 4*, képes akár felskálázott 1080i felbontást is megjeleníteni. A PS2 támogatja a kompozit video (480i), S-VIDEO (480i), RGB (480i/480p), VGA, komponens video és D-Terminal kimeneteket is. Mindegyikhez külön kábel kapható, sőt régi tévékhez is csatlakoztatható RF-kábel segítségével.

Modellek

A PlayStation 2-ből is két modell látott napvilágot. Az alapkiadás mellett 2004 októberében megjelent egy vékonyabb, úgynevezett „slim” változat, melynek nemcsak az a funkciója, hogy mint új modell, tovább életben tartsa a PlayStation 2-t a piacon, hanem az idők során történt technológiai fejlődésnek köszönhetően egy kisebb házban is elfért minden, amihez 2000-ben még egy nagyobb ház kellett. A slim változatban már több minden került egy alaplapra, a DVD-meghajtót is módosították.





Nem a tálcája jött ki gombnyomásra, hanem a fedelét kellett kinyitni, valamint alpból beépítették az Ethernet portot, így az online játék is könnyebb.

Japánban 2003-ban rövid időre újraélesztették a „PSX” munkacímet, ugyanis ezen a néven adtak ki egy videófelvevő eszközt, ami lejátszotta a PlayStation játékokat is. Az első 100.000-es készlet napok alatt elfogyott, de a magas ára miatt a későbbi eladások nagyon visszaestek, így elvetették a Japánon kívüli megjelenést. Ez volt az első olyan Sony termék, melynek XrossMediaBar grafikus interface-e volt. Ez azóta a Sony védjegye lett, minden későbbi PlayStation konzol, Blu-ray lejátszó megkapta ezt a grafikus felületet, de a BRAVIA tévék is sokáig ezzel működtek.

2010-ben kiadtak egy 22”-os BRAVIA TV modellt, ami beépített PlayStation 2-t tartalmazott. A tévé 4 db beépített HDMI porttal volt ellátva, valamint a BRAVIA Internet Video Access-nek köszönhetően YouTube-ot és Video on Dem-

and szolgáltatást vehettünk igénybe. A tévé HD Ready volt.

Kontroller

A PlayStation 2 DualShock 2 kontrollerrel rendelkezett, mely lényegében teljes mértékig megegyezett az első PlayStation DualShock kontrollerével. Külsőre szinte ugyanúgy néz ki, inkább funkcionálisan fejlesztették tovább. Például több mint 100 színt tartalmaz analóg nyomásérzékelvényt, de a rezgő funkciót is két további rezgőszinttel látták el.

Kiegészítők

A PlayStation 2-ből különböző kiegészítőkkel még többet hozhatunk ki. Mivel a konzolnak nincs háttértára, ezért továbbra is alapfelszereltség a memóriakártya. A Sony hivatalosan 8 MB-os memóriakártyákat gyártott. Emellett kedvelt kiegészítő volt a DVD távirányító, melynek segítségével a konzol teljes mértékig DVD-lejátszóként funkcionált. Gyárilag csomagolták a távirányító mellé infravörös portot, de a későbbi modellek már alpból kommunikáltak a távirányítóval.

További kedvelt kiegészítő volt a PlayStation EyeToy, ami egy webkamera. A PlayStation 2 volt az első olyan konzol, amely képet rögzítve érzékelte a mozgásunkat – ezzel irányíthattuk a játékot. Eredetileg csak az EyeToy sorozat játékaikai támogatták a kiegészítőt, de később sok játék



használta. A *SingStar* nevű karaoke játéksorozathoz SingStar mikrofont is mellékeltek. Kiadtak egy „Buzz” kontrollert is a „Buzz!” kvízzjátéksorozathoz. Ezen lényegében csak négy gomb van: a képernyőn megjelent kérdésre adhatjuk meg a négy válaszlehetőség közül az általunk helyesnek vélt választ.

Az első kiadású PlayStation 2 konzolhoz külön hálózati adapterre volt szükségünk, ha online akartunk játszani.

Emellett több külsős cég is adott ki különböző kiegészítőket a PlayStation 2-höz. A legismertebbek a különböző kontrollerek és a 8 MB-nál jóval nagyobb memóriakártyák.

Játékkínálat

A PlayStation 2 büszkélkedhet a konzoltörténelem leghatalmasabb játékkínálatával. 2007. június 30-ig összesen 10035 játék jelent meg a különböző régiókban. A legsikeresebb játéksorozatok a *Grand Theft Auto* (a *San Andreas* alcímmel megjelent játék a konzol legsikeresebb játéka, több mint 17 millió eladott példánnyal) és a *Gran Turismo*. A *Final Fantasy* és a *Metal Gear Solid* PS2-n is szépen teljesített. Több játéksorozat is PS2-n indult, mint például a *Jak & Daxter*, a *Ratchet & Clank*, a *Devil May Cry* vagy a *Kingdom Hearts*. A legtöbb játék 2004-ben jelent meg. A konzol egészen 2014-ig támogatva volt játékokkal. Még a *FIFA 14* is megjelent PS2-re, ami már PS4-en is játszható volt.





Fogadtatás

Azt gondolnánk, hogy egy ennyire sikeres konzol csak dicséretet kaphat, hiszen az eladások jó eséllyel rászolgálták a sikerre. Ám milyen elismerően nyilatkoztak a kritikusok a Sony első konzoljáról, a PlayStation 2 már inkább megosztotta az ítéseket. Eleinte dicsérték a PS2-t, később viszont inkább kritika tárgya lett a konzol, főleg a riválisok megjelenése után. Megjelenésekor méltatták a konzol technikai tudását, hogy kompatibilis a PlayStation játékokkal és hogy DVD-lejátszóként is funkcionál. De kritikaként már ekkor megfogalmazódott a játékok magas ára, hogy a konzol csak adapterrel képes az online játékokra, valamint hogy csak két controllerbemenet van a konzolban. A korai játékok érezhetően nem használták ki teljes mértékig a PlayStation 2 tudását. A *Ridge Racer V* és a *Tekken Tag Tournament* esetében hiányzott



az élsimítás, így enyhén homályosnak tűnt a grafika. Ezt bár a későbbi játékokra korrigálták, de az XBOX és a Nintendo GameCube megjelenésekor szembeütő lett, hogy a PlayStation 2 grafika- ilag nem olyan erős. Az online játékok hiánya is az XBOX megjelenésével vált feltűnővé, hiszen a konzol megjelenésével szinte egyidőben bevezette az XBOX Live-ot. Ugyanakkor a hatalmas játék- kínálat és a DVD-lejátszás kompenzálta a technikai hiányosságokat.

A CNET internetes média 7,3 pontra értékelte a konzolt 10-es skálán. Azt megjegyezték, hogy a konzol nem annyira erős, a grafikai elemek élei „szaggatottak”. Bíralták azt is, hogy a DVD-lejátszó vezérlése kezdetleges, controllerrel nehézkes. Szerintük mindenképp meg kell venni a távirányítót, hateljeskörűen akarjuk DVD-lejátszóként használni a konzolt. A két controllerbemenet és a memóriakártya magas ára szintén kritika tárgya volt.

A PS2 Slim esetében méltányolták, hogy a konzol nagyon kicsi, mégis ugyanannyit tud, mint a nagyobb testvére. A beépített ethernet port szintén pozitívum, ahogy az is elnyerte a kritikusok tetszését, hogy a DVD-meghajtót felülről kell kinyitni. A tálcás meghajtó könnyebben eltörik, és ha elromlik a mechanika, ami kiadja a tálcát, annak javítása szintén extra költség volt. Ugyanakkor a kis méret oltárán feláldozták a beépített ventilátort, így a konzol könnyen túlmelegedett.

Eladások

Már a megjelenés kori eladások is világosan jelezték, hogy siker tekintetében az előd nyomdokaiba lép a PS2. Az első hónapban 1,4 millió példányt adtak el a konzolból csak Japánban. A PlayStation nem csupán minden idők legsikeresebb konzolja volt, hanem a leggyorsabban értékesített asztali konzol is. Egy év alatt 10,4 millió példányt adtak el a konzolból, öt év és kilenc hónap kellett ahhoz, hogy átlépje a 100 milliós álomhatárt. Ezt nem sokkal később a Nintendo DS felülmúlta. A kézikonzolnak négy évre és öt hónapra volt szüksége, hogy elérje a 100 milliós eladást.

A PlayStation 2 Európában fogyott a legjobban. A 2009-es év feléig 138,8 millió példányt értékesítettek a konzolból, ebből 51 milliót Európában. Bár a PlayStation 2 eladási adatait hivatalosan 2012-ig frissítették, 2024 márciusában a hivatalos PlayStation podcastben elárulták, hogy



a konzol elérte a 160 milliós összeladást, de ezt a Sony hivatalosan nem erősítette meg.

Összegzés

A PlayStation 2 történelmi mértékű sikeréről a mai napig generációk beszélnek. Ezek után joggal gondolhatnánk, hogy a PlayStation 3 tovább jár az elődjei által kitaposott úton. Hogy ez miért nem sikerült, és miért szakadt meg a lendület, azt a következő számban tárgyaljuk ki.

A cikksorozat első része:
AniMagazin 81. szám

rendezvény

OKTÓBERI GAMER RENDEZVÉNYEK

Írta: supermario4ever





A magyar videójátékos közösség messze nem mondható még olyan nagyoknak, mint akár a szomszédainkban. Ám e kis közösség van annyira összetartó, hogy rendezvényeikkel tiszteljenek a szubkultúra előtt. Az elmúlt hónapban két gamer rendezvényt is szerveztek, amire érdemes volt kilátogatni. Ezekről írnék röviden.

Regamex Retro videójáték kiállítás

Október 19-20-ai hétvégéjén volt a Regamex közkedvelt Retro videójáték kiállítása. Ahogy az ősszel lenni szokott, a TEMI Fővárosi Művelődési Házában volt. Az épület könnyen megközelíthető, hiszen Újbuda-központtól nincs messze, és a központi villamosok szinte közvetlen a művelődési ház előtt állnak meg. Az esemény két emeleten zajlott. Az alagsor nagytermében voltak kiállítva a számítógépek és konzolok, melyeket természetesen ki is lehetett próbálni. Itt aztán tényleg minden konzolgeneráció képviseltette magát. A '70-es, '80-as évek Atari, Commodore gépeitől kezdve, a Nintendo, Sega hősökön át, a PlayStation első nagy sikerén át, a PS2 és GameCube-ig az összes konzol jelen volt. Régi PC számítógépeken is ki lehet próbálni az igazi nagy úttörő klasszikusokat.

Tehát nem unatkozott az, aki ellátogatott a rendezvényre. Talán ez is oka annak, hogy a mai napig nincsenek konkrét programok a Regamexen (pl.: beszélgetések, előadások), hiszen van

mivel elfoglalják magukat a látogatók. Csak az elmaradhatatlan kvíz, ami továbbra is nagy népszerűségnek örvend. Mivel a kérdések a videójáték történelem széles tárházát merítik ki, ezért garantáltan nagy tudással kell rendelkezzen az, aki itt győzedelmeskedni akar.

A kisteremben volt a Ragesabers karpár-baj bemutatója, mellette voltak az árkád gépek kiállítva. Az előtérben pedig a Power of Smile mystery boxai vagy a Colin Konzol Remastered üzlet elsősorban retro játékaiból lehetett vásárolni. Az árakat elnézve, tényleg gyűjtői hobbi lett a retro játékok vásárlása. Ebben nemcsak a magas infláció játszik szerepet, hanem az is, hogy a régi játékokat értelemszerűen már nem gyártják, és egyre kevesebb belőlük a használható példány. Magam is megdöbbenek, hogy a 10-15 éve vásárolt retro játékokat ma már többszörös áron adják az aukciós oldalak. Szinte ki lehet jelteni, hogy a régi játékok gyűjtése jobb befektetés, mint az állampapír.



A földszinten a bejárat mellett bal oldalt lévő nagyteremben lehetett új konzolokkal játszani. Jelen volt bagszi és a Nintendogok Nintendo Switch részlege is, ahogy mi is, az N-Conosok is képviseltük magunkat egy Nintendo Switch, egy Wii U és egy Nintendo GameCube konzollal, és promotáltuk a rendezvényünket. Jó látni, hogy az embereket érdekli, hogy lesz egy rendezvény, mely csak a Nintendo konzolokról szól. Velünk egy teremben volt még a Game Boy múzeum hatalmas kiállítása. Itt nemcsak az összes Game Boy és játék volt kiállítva, de játszani is lehetett velük. Olyan ritkaságokat is meg lehetett tekinteni, mint az a mini kioszk, amivel annak idején reklámozták a Game Boy-t a Tetris játékkal. De aki igazán vakmerő, a kiállított Virtual Boy-ok egyikén maga is meggyőződhetett arról, hogy miért is volt ez a konzol akkora bukás.

Összességében érdemes volt kilátogatni a retro videójáték kiállításra, hozta azt a színvonalat, amit tavasszal a KMO művelődési központban.



Ami csalódás volt, hogy annak ellenére, hogy elég jól megközelíthető helyen van a TEMI, nem voltak annyira sokan. Sőt, azt gondolom, hogy a KMO teremelosztása is jobb. Furcsa a TEMI-nél, hogy a földszinten csak egy nagyobb terem van, a lényeg így vagy az alagsorba vagy az emeletre került. Ehhez képest a KMO földszintjén található a három legnagyobb terem. Tehát valószínűleg az elrendezés miatt is népszerűbb a rendezvény a KMO-ban. Ettől függetlenül érdemes volt eljönni. Folytatás tavasszal.

2. N-Con – Nintendo nap

Kicsit furcsa érzés hazabeszélni és egy saját rendezvényt bemutatni. De ha van kicsi és összetartó közösség a videójátékos közegeken belül, az a Nintendós. Ez talán annak is köszönhető, hogy a hazai gamer médiában mindig is kisebb szerephez jutott a Nintendo. Megvannak ennek a maga okai, de így mi, Nintendósok éreztük kötelességünknek, hogy vigyük a kedvenc konzolgyártónk hírét, és minél nagyobb ismertséget legyen Magyarországon.





Az N-Con október 27-én vasárnap volt a KMO Művelődési Központban. A fő téma az idén júliusban megjelent Nintendo World Championships játék lett. Ebből volt a retro verseny is. A hangulatra szerencsére nem lehet panasz. Összegyűltek az emberek a TV körül, és jót játszottak. Megkaptuk a nagytermet, ami nagyszerű lehetőség volt, már csak rajtunk múlt, mit hozunk ki belőle.

Három versenyt szerveztünk. Elsőként a zenekvízt tartottuk meg. Öt témakörben kellett 10 Nintendo játékzenét felismerni. Szervezőként az egyik legjobb dolog a zenekvízben a résztvevők reakcióját látni, ahogy felismerik az adott zenét. A *Super Mario* témakör nagyon jól ment, viszont meglepetésemre a *The Legend of Zelda* kategóriában nem születtek annyira kimagasló eredmények. Pedig a Nintendo rajongók körében külön kultusznak örvendenek a Zelda játékok. Az viszont kellemes meglepetés volt, hogy az extra hardcore kategóriában jobban szerepeltek a résztvevők.

Az abban különbözött a többitől, hogy nem 30 másodperces volt a zenei részlet, hanem két másodperc. Ez persze nehézséget okozott, de hát attól hardcore, hogyha csak az első taktusokat meghallod egy adott játékzenéből, az egész pálya megjelenik az elmédben, és azonnal átjár a játék hangulata. De igyekeztem jellegzetes, könnyen felismerhető apró részt tenni, és örömmel konstatáltam, hogy elértem a célokat.

Ezután jött a *Super Smash Bros. Ultimate* verseny, aminek szervezését az egyik barátomra bízam, aki a játékban sokkal jártasabb volt. Nagyon jó volt a hangulat, a résztvevők szurkoltak egymásnak, a dicsőséges győzelmet pedig ovációval jutalmazta a közönség. Abból a szempontból könnyítettünk a versenyen, hogy a játékban használatos tárgyak is használhatók voltak, így részint a szerencsén is múltott a győzelem. Ezzel akartunk kedvezni azoknak, akik nem annyira erősek a játékban, de ilyenkor is az van, hogy a legjobb nyeri meg a versenyt. Eljöttek a rendezvényre a

Zúzás Fivérek csapat is, akik viszont kifejezetten hardcore Smash Bros. versenyeket szoktak szervezni, a tárgyak kikapcsolásával. Örömmel vettem a szándékukat, hogy ők szerveznének egy komoly versenyt a következő N-Conra. Rajtuk lesz a sor. Már az első N-Conon, a *Mario Kart* verseny után is az volt a személyes konklúzióm, hogy ilyen-olyan váratlan meglepetésekkel ugyan kedvezhetünk a nem annyira erős játékosoknak, de a legvégén ott is a legjobb nyert. De a hangulat nagyon jó volt, élmény volt közben javítanom a zenekvízt. Hozzávetésként épp azért volt a zenekvíz az első verseny, mert papíralapú volt a kitöltés, és legyen idő kijavítani.

A harmadik verseny a Nintendo World Championships-ből volt. Mivel kevesen jelentkeztek rá, ezért két körben, gyorsan lement a verseny. Ez egy speedrun játék, 13 db NES játékból kell különböző feladatokat a lehető leggyorsabban megoldani. Az első csoportban a 8 játékos együtt egy 5 küldetésből álló csomagot játszott

végig. Itt a négy legtöbb pontot gyűjtött játékos jut a döntőbe, akiknek a *Super Mario Bros.* játékot kellett warp zone-ok használatával a lehető leggyorsabban végigjátszani. Jól játszott mindenki.

Ezután lényegében kötetlen játék volt. Kiállítók is jöttek. A Tuan kiadó hozta a Nintendo Switch-re megjelent *Firebat Revolution* játékát. Ez egy klasszikus téglatoró játék teljesen retro stílusban. A grafika a SNES-es időket idézi, ahogy a zenék is itt-ott olyan érzetet adtak, mint a '80-as évek TV-műsorainak szignálja. Emellett hatalmas ötletek vannak a játékban. Saját története van, egy térképen megyünk végig, a téglák nem csupán egy alakzatot adnak ki, hanem például a megfelelő állat módjára mozognak is, tehát néhány pályát igencsak nehéz megcsinálni. Az biztos, hogy a témából a lehető legtöbbet hozták ki. Kint voltak a Flat13y és Lara, akiknél kézikonzolokkal lehet játszani, illetve különböző Nintendo logo és konzol relikviákat készítenek, azokból lehetett vásárolni. A Pixel Punx retro Nintendo konzolok amerikai és japán változatait hozta el. Bagszi Nintendolgok pultjánál pedig további két Nintendo Switch konzol volt kiállítva. Illetve ő intézte az adás-vételt is. Lehetőséget biztosítottunk ugyanis konzolok, játékok eladására is. Szép kínálat jött össze.

Összességében jól sikerült a nap. Reméljük, mindenki jól érezte magát. Döntő többségében pozitív visszajelzéseket kaptunk, szerették az emberek. Az építő jellegű kritikákból meg igyekszünk tanulni. Február 1-jén találkozunk!



rendezvény

ŐSZI MONDOCON

Írta: Hirotaka





*Ismét letelt egy év, és ismét letelt egy coné-
vad. Ennek megfelelően lezajlott az idei utolsó Mon-
doCon, sok programmal és még több emberrel.*

A conra gyakorlatilag nem tudsz elég ko-
rán érkezni ahhoz, hogy a látogatók egy része ne
foglalta volna már el a megszokott helyét. Valakik
már sorban állnak free hugra várva, vagy elkezd-
tek röplabdázni, esetleg azonnal lekempelnek
a fűvön vagy a csarnok egyik sarkában. Őket, és
még a barátjára váró rajongót kikerülik azok, akik
valamelyik csarnokba igyekeznek, hogy feltérké-
pezzék a terepet, hol mi van, valamint bele vessék
magukat az árusok termékeibe, hogy minél előbb
elkölthessék a pénzüket. A céltudatosabbak már
kapásból egy adott eladóhoz, kiállítóhoz, társas-
játék asztalhoz, konzolhoz vagy előadósínpad-
hoz sietnek, átbukdácsolva az ide-oda szaladgáló
lánynak vagy fiúnak, aki a haverjának akar mutatni
valamit. Majd kikerüli a cosplayerest, akit épp előt-
te állítottak meg egy gyors fotóra. Végül az isme-
retlen conrajongó eljut a céljához, hogy megve-
gye a figurát, mangát, mütyürt, leüljön játszani
vagy várjon valamilyen programot, közben pedig
dumál, szórakozik, és azon agyal, hogy sushit, ra-
ment vagy hamburgert egyen, amit bubble tea-
vel öblít le.

Említettem a mangát, hatalmas öröm látni,
hogy újra fényleni látszik a hazai mangakiadás ko-
rábban kihalt csillaga. A Fumax és a Vad Virágok
több nemrég kezdődött sorozatából is hozott ki új

kötetet, és egy igazi kultcím is megjelent, az *Alita*.
Érdeemes végigböngészni a két kiadó kínálatát, és
ha lehet, támogassuk őket azzal, hogy megvesz-
szük valamelyik kiadványukat, hogy később még
több remek és nagy sikerű manga landoljon a ma-
gyar boltok polcain.

A fentebbi, életképszerű gondolatsort
folytatva: sokaknak megvan a szabott program-
ja, hogy mik azok, amiket mindig megnéz, vagy
amiken részt vesz (persze van, aki elvan két nap
ugyanazon a helyen, fűvön, betonon, karaoke te-
remben). Szóval mit is kínált ezúttal a MondoCon,
hogy mind a megszokott, mind az új programok
kedvelői is találjanak magunkat valamit...a földön
fekvésen kívül.

A nagyszínpadot főleg a zene és a tánc ural-
ta, mint az Idol táncverseny vagy a kínai táncbe-
mutató, és persze a cosplayverseny, amiknek a so-
rát egy-egy beszélgetés szakította meg. Ilyen volt
az első animés TikTokker beszélgetés. Kicsit deja-
vu érzésem volt ezzel kapcsolatban, amikor kb.
10 éve még az első animés youtuber beszélgetés



volt, a lényeg ugyanaz, csak más a platform, 10 év
múlva lesz más. De ahogy az sem, így ez sem ho-
zott lázba. Viszont volt animés kerekasztal, ahol
az animés antagonisták voltak terítéken. A téma
jó volt, a vendégek is, a rögtönzött fandubtól el-
határolódom, és számomra kicsit egysíkúnak tűnt
a téma feldolgozása, de voltak jó elemei.

Vasárnap a szokásos cosplay mellé pedig az
elmaradhatatlan AMV Mortal Kombat és a fandub
verseny kapott nagy figyelmet. A szinkronszínész
vendégek ezúttal Kökényessy Ági, Kálloy-Molnár
Péter és Seder Gábor voltak.

Mindkét nap volt anime vetítés: szombaton
a történelmi-zenés témájú *Inu-Oh*, ami egy remek
darab, vasárnap pedig a *Summer Ghost*, ami in-
kább rövidfilm, de érdekes.

Az előadósínpad ismét igyekezett minden
szubkultúrának is kedvezni. Nyilván számunkra az
ázsiai témájúak a fontosak, de mellettük akadtak
a fantasy, sci-fi és halloween közeledtével horror
témák is.



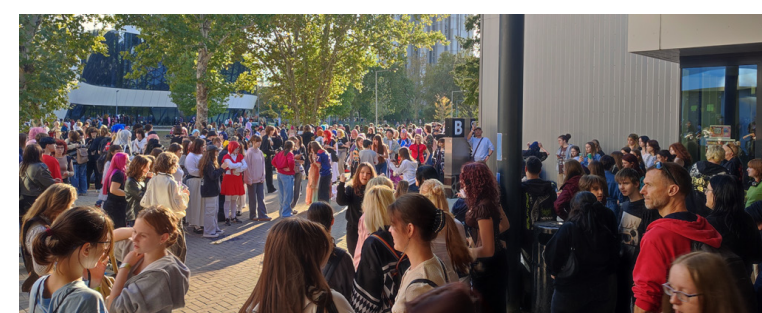


A Japán Alapítvány tartott többször is mini nyelvórákat, Halmi Zsolt a manga kialakulásáról beszélt, és alaposan körbejárta a témát, Dózsa Gergő pedig a sintó vallást kapta elő a kalapjából, és beszélt róla elég részletesen. És ha már valóság, akkor pár órával később a zen buddhizmusról Acheron tartott előadást.

Az interaktív zóna is a halloween jegyében telt, ami tökfFaragó versenyt jelentett. De ezen kívül volt horror-kvíz, origami, fülbevaló készítés és halloweeni mütyürgyártás.

A conaréna a táncos kedvűeket szólította meg egy-két körre, már amikor nem ment a pankráció. A k-pop táncoktatás már alap, ahogy a harcművészeti bemutató és oktatás is, a deadpoolos táncoktatás már kevésbé. Öröndetes, hogy a conaréna többnyire távolabb kap helyet. Egyrészt így kényelmesen elfér, másrészt nem zavarják egymást a résztvevők és azok, akik elhaladnak mellette. A pankrációnál még zajszenpontból is előnyös. A karaoketeremben, nevéhez híven karaokézni lehet. A hagyományos (papíralapú) zenekvíz ezúttal szombaton volt, hogy vasárnap lehessen a mobilos verziója a nagyszínpadon. Mindenki kiválaszthatta, melyik esik neki jobban kézre.

A gamerkedés is a con része, habár (hiába vagyok gamer) ez a szekció valahogy kevésbé vonz, mert valószínűleg túl sok időre ragadnék ott. Ennek ellenére retró és újabb játékokkal lehetett tolni, volt *Just Dance*, *Tekken*, *Brawl Star*, arcade játékgépek, és szép nagy standdal készült a Nintendo.



A kajafelhozatal is kimerítő volt: sushi, instant és rendes ramen, szendvicsek és hamburger. Bubble tea és sok más nasi. Csak állja ki a sort az ember, és persze próbáljon meg leülni.

Az őszi con ismét a Hungexpo B és E pavilonját használta, az elrendezés pedig annyiben különbözött a tavasztól, hogy az E pavilon elrendezését 180 fokkal elforgatták, tehát előbb lehetett a nagyszínpadhoz jutni. Ez egy apró, de ügyes megoldás, így az E két része közötti átjáróban nem alakult ki akkora zsúfoltság.

Alapjában véve az őszi MondoCon hozta, amit elvárhatunk tőle, megszokott és tematikus programok, némi újjal megtoldva, sok vásárlási lehetőség, és ami fontosabb: társaság. Két problémát emelnék ki. Az egyik, hogy hiába van több helyen kuka, sokan nem találnak el odáig, ami szomorú. Szintén szomorú, hogy nagyon sok a hamis áru, így aki vásárol, legyen figyelmes, és ne vegyen semmit, ami hamis. Megkárosítja a hivatalos terméket árulót, és megkárosítja magát is, mert drágán is árulják őket, amennyiért már eredetit kapni.



rendezvény

ŐSZI FANTASY EXPO

Írta: Hirotaka





Zárjuk az idei conszezon. A hétvégén a cosplay.hu megrendezte az év utolsó animés/geekes rendezvényét, a Fantasy Expót, ráadásul a PlayIT-tel együtt. Mi bejártuk mindkettőt, belenéztünk pár programba, és örültünk, hogy végre kellően nagy helyet kapott az Expó.

A Fantasy Expo és a PlayIT a Hungexpo D és E csarnokát foglalta le. Habár két külön rendezvényről van szó, a bejutás nem is lehetett volna egyértelműbb, hiszen minden jegytípusnak megvolt a maga sora. Félreértés esetleg a két rendezvény közötti átjárásnál akadhatott, és volt is, ugyanis ez csak a prémium jeggyel rendelkezőknek adatott meg (amihez persze ajándék merch is járt). Ezzel viszont megteremtették a lehetőséget, hogy akit csak az egyik rendezvény érdekel, az csak oda váltson olcsóbb jegyet, amiből volt szombati, vasárnapi és kétnapos is, mindkét rendezvényre, és persze a már említett prémium típus.

Fantasy Expo

Tele volt a D csarnok, nemcsak árusokkal és kiállítókkal, hanem emberekkel is. Szokás szerint kaptunk nagyszínpadot, kisszínpadot, kibővült és hangulatos teaházat, ahol tényleg jó megpihenni. Sikerült tehát megtölteni a pavilont, habár az elrendezés kissé kaotikus lett, és néhány helyen szűkös az árusok közti hely. Ezt én a PlayIT számlájára írom, ugyanis átterjeszkedtek a D pavilonba is egy 20 méteres sávban, pedig ez E-ben bőőőven



lett volna még hely, mert azt viszont elég szellősen rendezték be, így aki mindkettőt megnézte, az figyelhetett az aránytalanságra.

A két színpadot is megtölték programokkal, lássuk mivel várták a nézőket.

A nagyszínpadon mindkét nap előadások, zenés produkciók, cosplay és harcművészeti bemutatók váltották egymást. Így volt Kendo, Iaido, valamint a Kagami-ryū bemutató.

Előadásból a Sengoku-korszak megjelenése az animékben indította a napot, ami kalap mélyéről lett előhúzva, de Dózsa Gergő előadásában ez is érdekesebb. Ricz is beszélt a japán hadigépezet történetéről Pearl Harborig. De hallgathattunk a yokaiokról is sok-sok érdekességet, és Pozsgay Gyula, az *Öreg Tigris* képregény szerzője mesélt el a művének megjelenésével kapcsolatos élményeit. Nagyon érkézfeszítő bemutató volt.

Cosplay tekintetében a szokásosakat kiegészítette a junior, ahol gyerekek mutathatták be a jelmezüket, elképesztően aranyosak voltak, és örültem, hogy hasonlóan sokan voltak kíváncsiak



a programra, mint a többire. Ezenkívül többször tartottak animés kvízt, ami amúgy majd átállhatna kahootos verzióra, akkor még többen részt tudnának venni benne. Valamint a Fantasy Expo állandó beszélgetős műsora, az Anime Dumaparti tovább színesítette a délutánt. A téma a sportanimék voltak, és hát egy jól összeszedett és részletes műsor lett, de nekem a sportanimék nem éppen a kedvenceim. Persze nyilván itt is bőven lehetett volna még miről beszélni.

A kisszínpad is úszott az előadásokban, és nagyon széles palettát kínált. Kiemelném a két fansubber beszélgetést, az egyik egy általánosabb, a másik BL témájú volt. Akadt képregényes és sci-fi előadás, könyvbemutató, DIY előadás, hallgathattunk az analóg fotózásról, és itt is volt anime kvíz.

A dolgos kezűeket a workshopok várták, ahol mangát lehetett rajzolni, valamint ghibli témájú cuccokat készíteni, mint kormocskát, könyvjelzőt, táskadísz, lámpás.





Árusok tekintetében gyakorlatilag mindent lehetett kapni, és a november közepi rendezvény remek alkalom volt, hogy ne csak magunknak, hanem karácsonyra is vegyünk valamit. Böven voltak olyan tárgyak, ami nem fandomhoz köthető, így bármely családtagnak jó ajándék lehetett. Ezenkívül moderált mértékben lehetett animés figurákat kapni. Sajnos ezen a téren még van mit fejlődni. Ugyanez érvényes a mangákra. Nagyon sajnálom, hogy olyan kiadók, mint a Fumax vagy a Vad Virágok nem képviseltették magukat. Úgy látszik, nem szeretnék annyira eladni a mangáikat, ha kihagynak egy több ezer látogatót vonzó anime-related rendezvényt.

Ellenben nagyon jónak találom, hogy külön részleget kapnak az expón az írók, hogy bemutatgassák, reklámozzák könyveiket, és beszélgesse-

nek a rajongókkal. Érdekes is körülnézni a pultjaiknál, érdekes történeteket találni.

A fentiekén kívül egy ázsiai élelmiszereket árusító bolt is készült nasis asztalokkal, és ráadásul normális áron adták a cuccaikat, nem túlárzva. Aki nem tudott választani, az az előre összeállított pakkokból vehetett.

Szintén öröm, hogy bár nem tűnt el teljesen, de kevesebb helyen árulnak bootleget. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy ezek eltüntetésé nemcsak a szervezők feladata, hanem a látogatóké is. Tiszteljük meg azzal magunkat, a kedvenc címünket/karakterünket és az eredetit árulókat, hogy nem veszünk hamis terméket.

Ezidáig a Fantasy Expo egynapos rendezvényként létezett, ez volt az első kétnapos. Na-

gyon kíváncsi voltam, hogy sikerül kitölteni, de sikerült, nagyon sokféle programot lapátoltak össze minden fandomnak. Jár a gratuláció a cosplay.hu csapatának, és már tudjuk is a következő helyét és idejét. Február 22-én lesz a Bálnában, ahol még nem igazán volt animés rendezvény, viszont ez talán a legjobban megközelíthető helyszín, hisz közelben van több villamos, a 4-es metró, és pár perc sétára a 3-as metró és a 4-6-os villamos is.

PlayIT

Erről nem tudok olyan hosszan beszámolni. Évekkel ezelőtt, még covid előtt voltam PlayIT-en, akkor többnyire tetszett. Aztán bejött a comic con, és nem is annyira izgatott az egyre jobban a youtuberekre épülő rendezvény. Most, hogy együtt volt az expóval, körbenéztem. Kaptunk egy nagy kivetítőt hatalmas színpaddal, ahol esport versenyek mentek mindkét nap. Ezenkívül több „szigeten” gépek egész sora várta a játékosokat különféle játékokkal, na meg a VR-t is ki lehetett próbálni. Mellettük kint volt az NMHH, ahol ajándékokért lehetett játszani, pl. kulacsért. Továbbá a Magyar Honvédség és a Barcraft is tiszteletét tette. Vásárlás szempontjából minimálisra vették a dolgot, 1-2 helyen lehetett gamer merceket venni, illetve billentyűzetet, egeret, fülest, ha valaki a nagy játékszezonban elcsépelte volna a sajátját. Szóval egy icipicit vérszegényre sikeredett, de így is mentek rá szép számmal, és az egyes játékokért is sorba kellett állni.



A pavilonok előtt kaptak helyet a kajakocsik. Itt többféle hot-dog, ramen, hamburger, bubble tea közül lehetett választani. A sörpadok is kint voltak, ami a hideg miatt nem lett túl népszerű, de hát november közepén erre számítani lehet.

Összességében remekül sikerült ez a kombó rendezvény, a Fantasy Expót persze érdeklődési körünk okán jobban élveztük, hiába vagyok jómagam is gamer.

riport

INTERJÚ A MO DAO ZU SHI MANHUA FORDÍTÓJÁVAL

Készítette: Catrin





Kapcsolódva a legújabb danmei ajánlóhoz (41. oldal), interjút készítettünk Sasvári Tündével, akinek az *A démoni út nagymestere manhua* fordítását köszönhetjük.

Szia! Mesélj egy kicsit magadról, hogyan lettél a *Mo Dao Zu Shi* manhua magyar fordítója?

Szia! Jó kérdés, magam sem vagyok benne teljesen biztos. :D Tavaly nyáron kaptam egy email-es megkeresést a Vad Virágok kiadótól, miszerint úgy tudják, fordítottam már a szerzőtől, és hogy volna-e kedvem elvállalni a manhua fordítását. De hogy miként jutott el az elérhetőségem a kiadóhoz, azt a mai napig nem tudom – talán egy kedves olvasóm adhatta meg nekik valamilyen conon vagy más rendezvényen. Mindenesetre örömmel vállaltam a feladatot. Bár annak idején az egyetlen is tanultam műfordítást, és részt vettem egy japán könyvecske fordításában és lektorálásában, a legtöbb gyakorlati tapasztalatot rajongói fordítások készítéséből szereztem.

Hogy zajlik a manhua fordítása? Mennyi időbe telik lefordítani egy kötetet?

Az eredeti kínai szöveget és az angol fordítást is felhasználom a magyar szöveg készítéséhez, több szem többet lát alapon, de ez persze egyből megnöveli a ráfordított időmennyiséget.

Mivel – a műfordítók túlnyomó többségéhez hasonlóan – nem főállásban fordítok, az eddig megjelent köteteken hétvégenként tudtam csak dolgozni. Pepecselős fordító vagyok: nálam nincs olyan, hogy nyersfordítás – addig nem írom le az adott mondatot, amíg nem vagyok vele relatíve elégedett, illetve szeretem többször átolvasni az elkészült fordítást, hogy biztosan kiszúrjam az esetleges hibákat, és alaposan átcsiszolgassam stilisztikailag, ezért örülök, ha jut egy kötetre legalább 4-5 hétvégém, de technikai okokból ennél általában kevesebb időm volt rá.

Mennyi kötet várható összesen, és mik a kedvenc részeid az eddig megjelentekből?

Tudomásom szerint 13 kötetes lesz. Nehéz kedvenc részt választani, de általánosságban véve talán mondhatjuk, hogy a mókásabb jelenetek,



amikor Wei Wuxian olyan tipikusan, „weiyingsen” előadja magát. :D Lan Wangji becsiccsentős jelenetét is szerettem, főleg hogy ott már megcsillan némi wangxian-romantika is. <3 És ha már romantika: mindig is imádtam azt a motívumot, amikor a páros egyik tagja dühös és szomorú, hogy a másik nem vigyáz magára, és ezt a MDZS-ben is megkapom.

Ki(k) a kedvenc MDZS karaktere(i)d?

Természetesen Wei Ying, azt a tökkelütött zsenit nem lehet nem szeretni. :D De Lan Zhan sem olyan unalmas ám, mint amilyennek első blikkre látszik! Emellett nagyon érdekesnek találom az egész Jiang családot és a családtagok közti viszonyokat.

Danmei és BL rajongóként mi a véleményed a műfaj kínai és japán alkotásairól? Mik a kedvenc történeteid? Kik a kedvenc alkotóid?

Én is a japán BL-lel kezdtem, mint ahogy sokunk, de manapság danmeit olvasok gyakrabban. Természetesen a japán BL-t is nagyon szeretem, de kevés olyan sztorijuk van, ami kitörne az iskolás és a salaryman környezetből, és még kevesebb, ami a főszereplő pár(ok) szerelmi életén kívül más témákkal, más karakterekkel is bővebben foglalkozna. Nagyon régóta vártam olyan történetekre, amelyek komplexül felépített világgal és szer-

teágazó, komoly cselekménnyel, de nem heteró párral rendelkeznek, és ezt az űrt a danmei remekül betölti. Kár, hogy Kína jelenleg korlátozza az ábrázolható intimitást, és gyakran érzem úgy, hogy egyes szerzők emiatt önmagukat is cenzúrázzák – viszont ironikus módon talán épp ez az oka annak, hogy a történeteik tartalmasabbak, mivel kénytelenek alternatív módon bemutatni a fő páros közti eltéphetetlen köteléket.

A kedvenc BL mangáim a *Jealousy Scarlet* Berikótól és a *Saezuru Tori wa Habatakanai* Yoneda Kou-tól (éljenek a jakuzák és a szürke moralitás :D). Sok BL mangát szeretek, de az artja miatt talán még Ogeretsu Tanakát emelném ki, rendkívül gusztusosak a karakterei. :D

Danmei vonalon a *Tian Guan Ci Fu* az abszolút kedvencem, és Mo Xiang Tong Xiu másik két regényét is nagyon szeretem, így őt mindenképp a kedvenc alkotóim közé sorolnám.





Meatbunra is mindig vevő vagyok (bár nála néha zavar a melodráma és az itt-ott túlbonyolított plot), Tang Jiuqingtől pedig imádtam a *Qiang Jin Jiut*, így nagyon kíváncsi vagyok a *Nanchanra* is. Priest művei sem okoztak csalódást eddig.

Mi a véleményed akár a hazai, akár a külföldi danmei kiadványokról és fordításokról (fan és hivatalos egyaránt)?

Hazai kiadványok terén egyelőre nem túl rózsás a helyzet – bár nagy szó, hogy pl. MXTX két regénye is előbb jelent meg magyarul, mint angolul, de sajnos a minőségük elég sok kívánnivalót hagy maga után. Remélem, hogy a magyar danmei-kiadás színvonala a jövőben emelkedni fog. Ami a nemzetközi piacot illeti: jó látni, hogy a 7Seas milyen gazdagon ellátja a danmei fandomot olvasnivalóval, de azért kicsit aggasztó, hogy ez a témérdek mennyiség nem megy-e vajon a mi-

nőség rovására. Látszik, hogy a papíron egy ideje már spórolnak, és szembesülhettünk furcsa, indokolatlan illusztrátorváltásokkal, megkérdőjelezhető szerzőválasztásokkal is. Szerencsére a Rosmeitől is kapunk danmei címeket, és látszik, hogy ők figyelnek a minőségre és az olvasói visszajelzésekre is. Kár, hogy a Peach Flower House lehúzta a rolót, ők is nagyon igényes danmei kiadásokat hoztak nekünk, köztük az egyik kedvencemmel, a *Golden Terrace*-szal.

Ami a fordítást illeti, mind a hivatalos, mind a rajongói fordítások közt akadnak bőséggel nagyon szép, nagyon gondos munkák. Vannak persze olyan fordítók is, akik gyakorlatlanabbak, vagy gyengébb a célnyelvi érzékük, és megmagyarázhatatlanul ragaszkodnak olyan kínai szerkezetekhez, amiket a célnyelven (akár angol, akár magyar) senki sem ejtne ki a száján. Természetesen itt nem a nehezen lefordítható, kultúrspecifikus kifejezésekre gondolok, hanem egész nyelvtani szerkezetekre, amelyek nem szó szerinti fordítást, hanem némi átfogalmazást igényelnének. Sajnos hivatalos kiadásokban is látok ilyet.

Mit gondolsz a fandomról?

Főleg a Twitteren mozgok, így a nemzetközi fandomot jobban „ismerem”. Imádom, hogy milyen termékeny a fandom, és hogy tobzódunk a szebbnél szebb fanartokban és a jobbnál jobb fanficekben. Az MXTX-fandom az adaptációknak köszönhetően akkorára nőtt, hogy ott már erősen

megjelennek ennek negatív hozadékai is a fandom drámákkal és az elvakult fanokkal, de én ezeket már csak kívülről (vagy még onnan se) vagyok hajlandó szemlélni.

Más címen is dolgozol a Vad Virágok Kiadónál? Terveznek további danmei címeket kiadni? Ha igen, elárulhatod, miket? A Qiang Jin Jiuról tudunk eddig, az első kötetét tavaszra ígérik.

Igen, bár az eredeti terv szerint a *Qiang Jin Jiut* én csak szerkesztettem volna, végül úgy alakult, hogy én fogom fordítani. Ami az új címeket illeti, annyit mondhatok, hogy érdemes lesz figyelni a kiadó decemberi bejelentéseit. :)

Mit szeretsz a legjobban a fordítás folyamatában?

A párbeszéd fordítását! Főleg, ha a karakterek sokszínűek, és elég lehetőséget adnak a stiliztikai játszadozásra. :D Olvasóként nagyon könnyen ráhangolodom a szereplők érzelmeire (szó szerint mindenben bőgök), talán ez lehet az oka, hogy fordításkor is könnyen bele tudok helyezked-



ni a különböző karakterek nézőpontjába és stílusába. Nemrég pedig arra eszméltem rá, hogy tulajdonképpen szívesen fordítok verseket is. Ez mindig kihívás, mert nem hiszem, hogy lenne hozzá különösebb tehetségem, de szeretek velük bíbelődni.

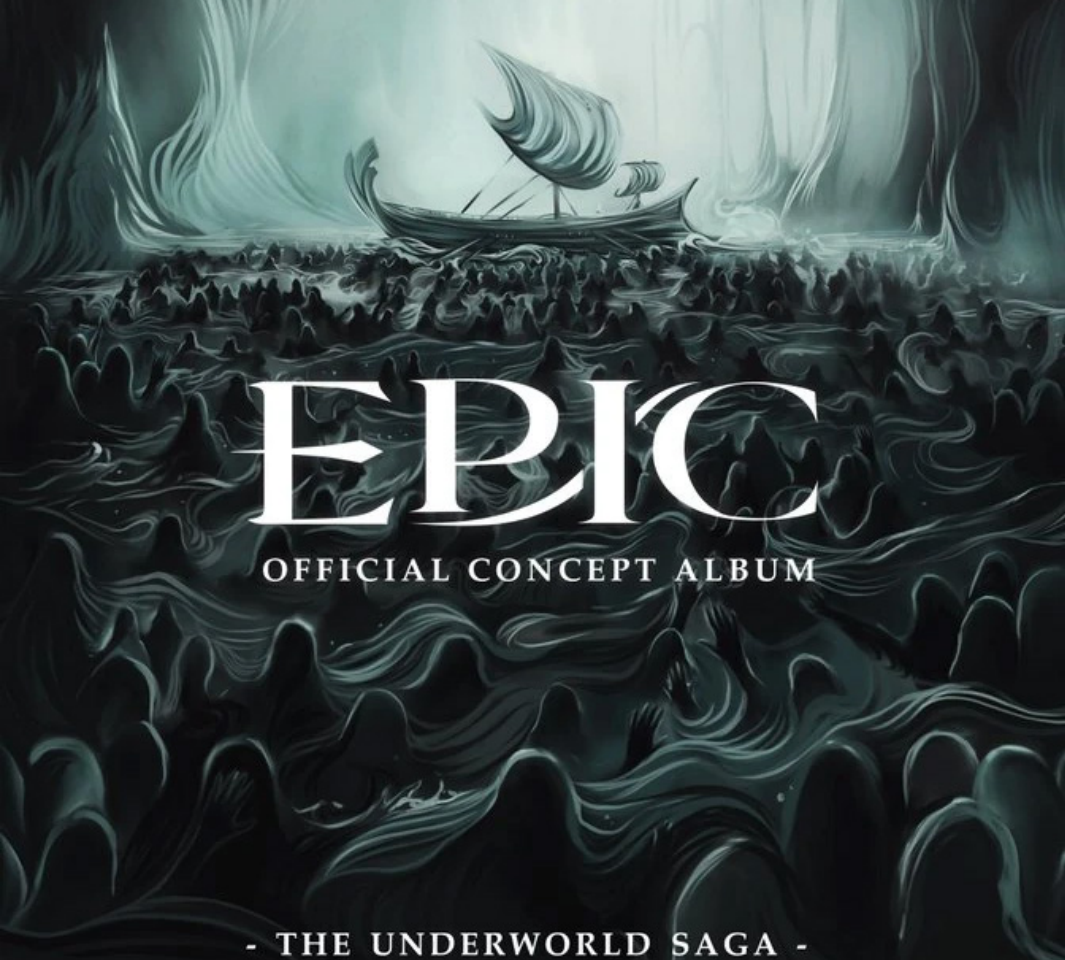
Több nyelvből is szoktál fordítani, melyik nyelvet kedveled a leginkább?

Egyértelműen a japánt. Ennek a nyelvnek a fordításában van a legnagyobb gyakorlatom is, és a stílus visszaadásában rengeteget segít a japán beszélőkre – fiktív művekben kifejezetten – jellemző yakuwarigo (a korra, nemre, társadalmi státuszra stb. utaló nyelvi elemek).

Köszönjük az interjút! Üzennél még valamit az olvasóknak?

Olvassatok jó könyveket! :D





zene

EPIC: THE MUSICAL

Írta: Kuroko Ai





Mi is az EPIC: The Musical?

Az *EPIC: The Musical* egy olyan zenés adaptáció (musical), ami az *Odüsszeiát* dolgozza fel. A feldolgozás 9 albumból áll, amiből jelenleg (a cikk írásakor) 7 saga jelent meg, és október 31-én érkezett a következő.

Kezdetek

Az *Epic* kezdetét Jorge Rivera-Herrans (Mr. Jalapeño, Odysseus hangja) személyének köszönhetjük még 2019-ből. Műveit különböző videójátékok és animék ihlették meg, ennek és a Tiktoknak köszönhetően fogott neki az *Epicnek*, ahol számos meghallgatást tartott egyes szerepekhez.

Jorge az egész *Epic* folyamatát dokumentálta, számos videót a meghallgatásokról vagy éppen egyes zenei elemek magyarázatáról. Végül a musical végső vázlata 2022. augusztus 29-én készült el.

A fandom

Hála a közösségi médiának, a mű hamarosan felkapott lett, és mára számos album a közösségi listák elején szerepel (főként megjelenéskor). Az évek alatt rengeteg animáció született a dalokhoz, köztük vannak hivatalos alkotások is, amiket elsőként a fanok a livestream-ek során láthattak, később pedig a készítőik csatornáján. Számos kiemelkedő animáció van, és összeségében elmondható,



hogya a fanok nagyon pozitívan szokták fogadni a különböző videókat, akár ugyanarról a dalról is.

Mr. Jalapeño és a többiek

A legkorábbi tagjai a csapatnak a következő emberek voltak: Teagan Earley (Athena), Steven Dookie (Polites), Luke Holt (Zeus), Armando Julián (Eurylochus).

Mára a lista bővült számos csodálatos hangú taggal, akiket a fanok a mai napig pozitívan fogadnak, és nyomonkövetik a munkájukat (még azokat is, amik nem az *Epic* kapcsolatosak.)

Érdekes módon Jorge édesanyja és édesapja is szerepet kapott a musicalben: édesanyját először az *Underworld Saga* első számában, az *Underworldben* hallhatjuk mint Odysseus anyja, édesapját pedig a *The Wisdom Saga God Games* számában hallhatjuk mint Hephaestus.

Számos tehetséges énekes tagja a musicalnek: Troy, Hermész hangja, Ayrón Alexander, aki Antinous énekhangja, Steven Rodriguez mint Poseidon és még sorolhatnám.

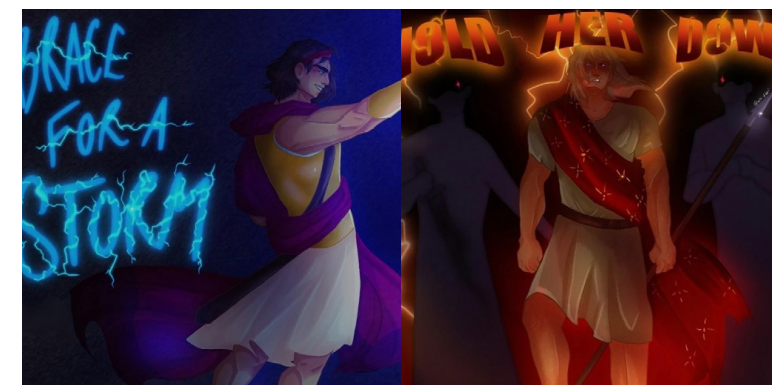


Hogyan érdemes elkezdeni?

Két féle ember van, aki szereti az *Epicet*, és aki nem. Ha szereted a görög mitológiát és a Hamilton musicalt, akkor ajánlom.

Ha a fentiek nem érdekelnek, akkor javaslom az animációkkal kezdeni az egészet. Jó pár kiemelkedő artist van (pl. gigi, Gwendy, mircsy, Wolfy, ők az arany négyes az animációk körében), így akár egy számhoz többféle videó is készült, amikben látható, ki hogyan is képzelte el az adott jelenetet. Ha elég kitartó vagy, akkor nyomon követheted, hogyan fejlődtek a karakterek a musicalben és az artistok az animációban. A kezdeti vázlatos animációtól kezdve akad teljesen animált videó is.

Bővebb összefoglalóért ajánlom [Airier](#) és [Mortius](#) videóit. Mindkettőjük más szemszögből közelíti meg az egész musicalt, és rengeteg reakcióvideójuk van. Mortius előszeretettel veszi ki az adott művet a videóiban, ami olyanoknak, akik nem mélyednek el a zene világában (instrumentálok jelentése, adott hangszer mit képvisel



stb.), kissé bonyolult lehet, de részletes elemzést kapunk legalább.

Összeségében olyannak, aki nem jártas musical téren, jobb az animációkkal kezdeni, youtube-on van lejátszási lista is hozzá.

Miért ajánlom?

Ha egyszer megszereted, függőséget okoz, és hála a széles rajongókörnek, érdekes paródiák, fandalok, fanartok is születnek.

Összeségében, ha csatlakozol, egy elég szerethető fandom vár tárt karokkal (csak úgy, mint Polities).

Linkek:

[Hivatalos Epic youtube csatorna](#)
[Hivatalos lejátszási lista](#) az eddig megjelent dalokkal (az új dalok megjelenés után kerülnek hozzá adásra)
[Mr. Jalapeño Tiktok csatornája](#)
[Discord közösség](#)
[Animációs youtube lejátszási lista](#)

Dragon Hall TV - műsorrend



december

2024. december 2. - 2024. december 8.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap	
20:00	A dzsungel könyve 23	A dzsungel könyve 24	A dzsungel könyve 25	A dzsungel könyve 26	101 kiskutya	Utazás a Föld középpontja felé... 11	Tekkon Kinkreet - A harcosok városa	
20:30	Az Avatár - Korra legendája 23	Az Avatár - Korra legendája 24	Az Avatár - Korra legendája 25	Az Avatár - Korra legendája 26		Utazás a Föld középpontja felé... 12		
21:00	Dragon Ball Z 240	GitS-SAC: A második állás 12	InuYasha 50	Tsubasa kapitány 54		Dragon Ball Z 240		
21:30	Dragon Ball Z 241	GitS-SAC: A második állás 13	InuYasha 51	Kolumbusz Kristóf 7	Mackótestvér	Dragon Ball Z 241	Perfect Blue	
22:00	Tsubasa kapitány 51	Tsubasa kapitány 52	Tsubasa kapitány 53	Black Jack 8		GitS-SAC: A második állás 12		
22:30	Kolumbusz Kristóf 4	Kolumbusz Kristóf 5	Kolumbusz Kristóf 6	Macskarisztokraták		GitS-SAC: A második állás 13	Black Jack 8	
23:00	Hősakadémia 41	Hősakadémia 42	Hősakadémia 43			Hősakadémia 44		InuYasha 50
23:30	Naruto 187	Naruto 188	Naruto 189			Naruto 190		InuYasha 51

2024. december 9. - 2024. december 15.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A dzsungel könyve 27	A dzsungel könyve 28	A dzsungel könyve 29	A dzsungel könyve 30	A dzsungel könyve 31	Utazás a Föld középpontja felé... 13	A vadon hercegnője
20:30	Az Avatár - Korra legendája 27	Az Avatár - Korra legendája 28	Az Avatár - Korra legendája 29	Az Avatár - Korra legendája 30	Az Avatár - Korra legendája 31	20.000 mérföld a tenger alatt... 1	
21:00	Dragon Ball Z 242	GitS-SAC: A második állás 14	InuYasha 52	Tsubasa kapitány 58	Monte Cristo grófja 4	Dragon Ball Z 242	
21:30	Dragon Ball Z 243	GitS-SAC: A második állás 15	InuYasha 53	Kolumbusz Kristóf 11	Monte Cristo grófja 5	Dragon Ball Z 243	Black Jack 9
22:00	Tsubasa kapitány 55	Tsubasa kapitány 56	Tsubasa kapitány 57	Black Jack 9	Tsubasa kapitány 59	GitS-SAC: A második állás 14	
22:30	Kolumbusz Kristóf 8	Kolumbusz Kristóf 9	Kolumbusz Kristóf 10		Kolumbusz Kristóf 12	GitS-SAC: A második állás 15	
23:00	Hősakadémia 45	Hősakadémia 46	Hősakadémia 47	Hősakadémia 48	Hősakadémia 49	InuYasha 52	Monte Cristo grófja 4
23:30	Naruto 191	Naruto 192	Naruto 193	Naruto 194	Naruto 195	InuYasha 53	Monte Cristo grófja 5

2024. december 16. - 2024. december 22.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A dzsungel könyve 32	A dzsungel könyve 33	A dzsungel könyve 34	A dzsungel könyve 35	A dzsungel könyve 36	20.000 mérföld a tenger alatt.. 2	A Yamada család
20:30	Az Avatár - Korra legendája 32	Az Avatár - Korra legendája 33	Az Avatár - Korra legendája 34	Az Avatár - Korra legendája 35	Az Avatár - Korra legendája 36	20.000 mérföld a tenger alatt.. 3	
21:00	Dragon Ball Z 244	GitS-SAC: A második állás 16	InuYasha 54	Tsubasa kapitány 63	Monte Cristo grófja 6	Dragon Ball Z 244	
21:30	Dragon Ball Z 245	GitS-SAC: A második állás 17	InuYasha 55	Kolumbusz Kristóf 16	Monte Cristo grófja 7	Dragon Ball Z 245	Black Jack 10
22:00	Tsubasa kapitány 60	Tsubasa kapitány 61	Tsubasa kapitány 62	Black Jack 10	Tsubasa kapitány 64	GitS-SAC: A második állás 16	
22:30	Kolumbusz Kristóf 13	Kolumbusz Kristóf 14	Kolumbusz Kristóf 15		Kolumbusz Kristóf 17	GitS-SAC: A második állás 17	
23:00	Hősakadémia 50	Hősakadémia 51	Hősakadémia 52	Hősakadémia 53	Hősakadémia 54	InuYasha 54	Monte Cristo grófja 6
23:30	Naruto 196	Naruto 197	Naruto 198	Naruto 199	Naruto 200	InuYasha 55	Monte Cristo grófja 7



2024. december 23. - 2024. december 29.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A dzsungel könyve 37	Csendes éj - Az első karácsony története	A Mikulás és a varázsdob	Ő és a cicája ~Minden múlandó~	A dzsungel könyve 38	20.000 mérföld a tenger alatt.. 4	Ruben Brandt, a gyűjtő
20:30	Az Avatár - Korra legendája 37				Az Avatár - Korra legendája 38	20.000 mérföld a tenger alatt.. 5	
21:00	Dragon Ball Z 246	Tizenkét hónap	A kőbe szúrt kard	Polár Expressz	Monte Cristo grófja 8	20.000 mérföld a tenger alatt.. 6	
21:30	Dragon Ball Z 247				Monte Cristo grófja 9	20.000 mérföld a tenger alatt.. 7	
22:00	Tsubasa kapitány 65	Scrooge: Karácsonyi ének	A szépség és a szörnyeteg	Tokiói keresztapák	Tsubasa kapitány 66	20.000 mérföld a tenger alatt.. 8	Paprika
22:30	Kolumbusz Kristóf 18				Kolumbusz Kristóf 19	20.000 mérföld a tenger alatt.. 9	
23:00	Hősakadémia 55				Hősakadémia 56	Dragon Ball Z 246	Monte Cristo grófja 8
23:30	Naruto 201				Naruto 202	Dragon Ball Z 247	Monte Cristo grófja 9

2024. december 30. - 2024. január 5.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A dzsungel könyve 39	DHTV Szilveszter	A dzsungel könyve 40	A dzsungel könyve 41	A dzsungel könyve 42	20.000 mérföld a tenger alatt.. 10	A tenger zúgása
20:30	Az Avatár - Korra legendája 39		Az Avatár - Korra legendája 40	Az Avatár - Korra legendája 41	Az Avatár - Korra legendája 42	20.000 mérföld a tenger alatt.. 11	
21:00	Dragon Ball Z 248		InuYasha 56	Tsubasa kapitány 69	Monte Cristo grófja 10	20.000 mérföld a tenger alatt.. 12	
21:30	Dragon Ball Z 249		InuYasha 57	Kolumbusz Kristóf 22	Monte Cristo grófja 11	20.000 mérföld a tenger alatt.. 13	
22:00	Tsubasa kapitány 67		Tsubasa kapitány 68	Black Jack 11	Tsubasa kapitány 70	Dragon Ball Z 248	Black Jack 11
22:30	Kolumbusz Kristóf 20		Kolumbusz Kristóf 21		Kolumbusz Kristóf 23	Dragon Ball Z 249	
23:00	Hősakadémia 57		Hősakadémia 58	Hősakadémia 59	Hősakadémia 60	InuYasha 56	Monte Cristo grófja 10
23:30	Naruto 203		Naruto 204	Naruto 205	Naruto 206	InuYasha 57	Monte Cristo grófja 11

2024. január 6. - 2024. január 12.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A dzsungel könyve 43	A dzsungel könyve 44	A dzsungel könyve 45	A dzsungel könyve 46	A dzsungel könyve 47	Okko szállója 1-2	Kaguya hercegnő története
20:30	Az Avatár - Korra legendája 43	Az Avatár - Korra legendája 44	Az Avatár - Korra legendája 45	Az Avatár - Korra legendája 46	Az Avatár - Korra legendája 47	Okko szállója 3-4	
21:00	Dragon Ball Z 250	GitS-SAC: A második állás 18	InuYasha 58	Tsubasa kapitány 74	Monte Cristo grófja 12	Dragon Ball Z 250	
21:30	Dragon Ball Z 251	GitS-SAC: A második állás 19	InuYasha 59	D.Gray-man 1	Monte Cristo grófja 13	Dragon Ball Z 251	
22:00	Tsubasa kapitány 71	Tsubasa kapitány 72	Tsubasa kapitány 73	Black Jack 12	Tsubasa kapitány 75	GitS-SAC: A második állás 18	Black Jack 12
22:30	Kolumbusz Kristóf 24	Kolumbusz Kristóf 25	Kolumbusz Kristóf 26		D.Gray-man 2	GitS-SAC: A második állás 19	
23:00	Hősakadémia 61	Hősakadémia 62	Hősakadémia 63	Soul Eater - Lélekfalók 1	Soul Eater - Lélekfalók 2	InuYasha 58	Monte Cristo grófja 12
23:30	Naruto 207	Naruto 208	Naruto 209	Naruto 210	Naruto 211	InuYasha 59	Monte Cristo grófja 13

Dragon Hall TV - műsorrend



január

2024. január 13. - 2024. január 19.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	A dzsungel könyve 48	A dzsungel könyve 49	A dzsungel könyve 50	A dzsungel könyve 51	A dzsungel könyve 52	Okko szállója 5-6	Arietty - Elvitte a manó
20:30	Az Avatár - Korra legendája 48	Az Avatár - Korra legendája 49	Az Avatár - Korra legendája 50	Az Avatár - Korra legendája 51	Az Avatár - Korra legendája 52	Okko szállója 7-8	
21:00	Dragon Ball Z 252	GitS-SAC: A második állás 20	InuYasha 60	Tsubasa kapitány 79	Monte Cristo grófja 14	Dragon Ball Z 252	
21:30	Dragon Ball Z 253	GitS-SAC: A második állás 21	InuYasha 61	D.Gray-man 6	Monte Cristo grófja 15	Dragon Ball Z 253	
22:00	Tsubasa kapitány 76	Tsubasa kapitány 77	Tsubasa kapitány 78	Devil May Cry 1	Tsubasa kapitány 80	GitS-SAC: A második állás 20	Devil May Cry 1
22:30	D.Gray-man 3	D.Gray-man 4	D.Gray-man 5	Devil May Cry 2	D.Gray-man 7	GitS-SAC: A második állás 21	Devil May Cry 2
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 3	Soul Eater - Lélekfalók 4	Soul Eater - Lélekfalók 5	Soul Eater - Lélekfalók 6	Soul Eater - Lélekfalók 7	InuYasha 60	Monte Cristo grófja 14
23:30	Naruto 212	Naruto 213	Naruto 214	Naruto 215	Naruto 216	InuYasha 61	Monte Cristo grófja 15

2024. január 20. - 2024. január 26.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Dini, a kis dinoszaurusz 1	Dini, a kis dinoszaurusz 2	Dini, a kis dinoszaurusz 3	Dini, a kis dinoszaurusz 4	Dini, a kis dinoszaurusz 5	Okko szállója 9-10	Földtenger varázslója
20:30	Óz, a nagy varázsló 1	Óz, a nagy varázsló 2	Óz, a nagy varázsló 3	Óz, a nagy varázsló 4	Óz, a nagy varázsló 5	Okko szállója 11-12	
21:00	Dragon Ball Z 254	GitS-SAC: A második állás 22	InuYasha 62	Tsubasa kapitány 84	Monte Cristo grófja 16	Dragon Ball Z 254	
21:30	Dragon Ball Z 255	GitS-SAC: A második állás 23	InuYasha 63	D.Gray-man 11	Monte Cristo grófja 17	Dragon Ball Z 255	
22:00	Tsubasa kapitány 81	Tsubasa kapitány 82	Tsubasa kapitány 83	Devil May Cry 3	Tsubasa kapitány 85	GitS-SAC: A második állás 22	Devil May Cry 3
22:30	D.Gray-man 8	D.Gray-man 9	D.Gray-man 10	Devil May Cry 4	D.Gray-man 12	GitS-SAC: A második állás 23	Devil May Cry 4
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 8	Soul Eater - Lélekfalók 9	Soul Eater - Lélekfalók 10	Soul Eater - Lélekfalók 11	Soul Eater - Lélekfalók 12	InuYasha 62	Monte Cristo grófja 16
23:30	Naruto 217	Naruto 218	Naruto 219	Naruto 220	Blue Gender 1	InuYasha 63	Monte Cristo grófja 17

2024. január 27. - 2024. február 2.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Dini, a kis dinoszaurusz 6	Dini, a kis dinoszaurusz 7	Dini, a kis dinoszaurusz 8	Dini, a kis dinoszaurusz 9	Dini, a kis dinoszaurusz 10	Okko szállója 13-14	A fiú és a szürke gém
20:30	Óz, a nagy varázsló 6	Óz, a nagy varázsló 7	Óz, a nagy varázsló 8	Óz, a nagy varázsló 9	Óz, a nagy varázsló 10	Okko szállója 15-16	
21:00	Dragon Ball Z 256	GitS-SAC: A második állás 24	InuYasha 64	Tsubasa kapitány 89	Monte Cristo grófja 18	Dragon Ball Z 256	
21:30	Dragon Ball Z 257	GitS-SAC: A második állás 25	InuYasha 65	D.Gray-man 16	Monte Cristo grófja 19	Dragon Ball Z 257	
22:00	Tsubasa kapitány 86	Tsubasa kapitány 87	Tsubasa kapitány 88	Devil May Cry 5	Tsubasa kapitány 90	GitS-SAC: A második állás 24	Devil May Cry 5
22:30	D.Gray-man 13	D.Gray-man 14	D.Gray-man 15	Devil May Cry 6	D.Gray-man 17	GitS-SAC: A második állás 25	Devil May Cry 6
23:00	Soul Eater - Lélekfalók 13	Soul Eater - Lélekfalók 14	Soul Eater - Lélekfalók 15	Soul Eater - Lélekfalók 16	Soul Eater - Lélekfalók 17	InuYasha 64	Monte Cristo grófja 18
23:30	Blue Gender 2	Blue Gender 3	Blue Gender 4	Blue Gender 5	Blue Gender 6	InuYasha 65	Monte Cristo grófja 19

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