Ingyenes, online magazin. Kereskedelmi forgalomba nem hozható! 2022.03. - 66. szám

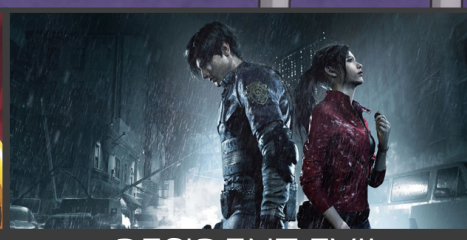
AniMagazin

SASAKI TO MIYANO

TAVASZI SZEZON 2022

JOJO (1993)

KISERU - A JAPÁN PIPA



RESIDENT EVIL TÖRTÉNELEM

AniPalace

Less rá a *Cikk adatbázisunkra*, böngéssz a cikkeink között és töltsd le az adott számot!

Korábbi számainkat keresd a weboldalunkon: animagazin.hu

Kiemelt partnerek

Animefordítások
Animegun
Anime Raptors
Animológia
Cosplay.hu
Eastern Hub
Ricz/Ronin Factories
ShiroNeko
DragonHall TV

További partnerek

AnimeAddicts
ANIME Hungary
Anime Hungary ꕥ
Anime-Japan-HU
Anime Őrültek'3
Anime Sekai Team
AnimeWeb
AoiAnime
Boys Love sorozatok magyar felirattal
Dragon Hall +
Namida Fansub
PAF-Pécs
Uraharashop

Előző szám

Hirdetés

Dragon Hall+TV

A Dragon Hall online TV műsorrendjéért
KATTINTS IDE
A műsorrend oldalán kattintsatok a logóra a TV eléréséhez.

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

66.

Impresszum

Alapító: NewPlayer
Főszerkesztő: Catrin
Tervezőszerkesztő: Hirotaka
Lektor: Risa
Webfejlesztő: pintergreg
Közösségi média: Kuroko Ai

Szerzők:
Venom, A. Kristóf, tomyx20, supermario4ever, xZsoltixf (Sailor), Yuuko, Balu, Edina Holmes, Kuroko Ai, Inky

Cikkek beküldése:
bekuldes@anipalace.hu
Információ, kérdések:
info@anipalace.hu
Weboldal: *animagazin.hu*
Facebook: *fb.com/anipalace*
Twitter: *twitter.com/anipalace*
Instagram:
instagram.com/animagazinhu/

Sziasztok!

Ismét új évfordulóhoz érkezett szeretett magazinunk. Betöltöttük a 11. évet. Éljen! Ennek okán ismét fogunk olvasói kérdőívet készíteni, amit az elmúlt 2 évben kihagytunk. Hamarosan közzétesszük, szóval figyeljétek a közösségi oldalainkat. Nagyon kíváncsiak vagyunk a véleményetekre, hogy tetszik a magazin, milyen témákról szeretnétek benne olvasni, mely cikkek tetszettek a legjobban.

Hamarosan itt a szezonváltás is, ami nemcsak azt jelenti, hogy a télből átmegyünk tavaszba, és jobb idő vigyorog ránk végre, hanem, hogy lezárulnak a most futó animék, és indulnak az újak április elejétől. Szóval mindenképp ajánlom figyelmetekbe a tavaszi szezonajánló cikkünket. Ám a régebbi animék kedvelőinek is kedvezünk megint, hiszen két retro OVA-ról, egy régi isekairól és a legelső JoJo animéről is olvashattok.

A k-pop, japán kultúra és játékfanokat sem hagyjuk ki a jóból. Olvashattok a japán pipáról vagy arról, hogyan is indult a Resident Evil franchise, de ajánlunk pár japán témájú társasjátékot is a családnak. És természetesen még sok mást, amiért tényleg érdemes átolvasni a tartalomjegyzéket a következő oldalon.

Legnagyobb örömünkre új cikkírót is köszönthetünk, Inkyt, aki öt összetett moralitással rendelkező animét mutat be nektek.

Összegezve, ismét széles skálán sikerült cikkeket hozni nektek, így reméljük, minél többen találtok benne számotokra érdekes írásokat. Mi elégedettek vagyunk ismét a tartalommal.

Végezetül pedig a köszönet szó álljon itt, ami kijár minden olvasónak, így neked is, aki letöltötte a magazint, továbbá minden cikkírónak és szerkesztőnek is jár az érdem. Köszönöm mindenkinek a remek munkát és jó szórakozást kívánok a magazinhoz.

- Hirotaka

A 67. szám várható megjelenése: 2022.05.23.

tartalomjegyzék

ANIME

Sasaki to Miyano 04
Catrin

Boku no Tonari ni Ankoku Hakaishin ga Imasu. 09
Balu

Hoshiai no Sora 12
supermario4ever

Dive!! 15
supermario4ever

Kuuchuu Buranko 18
Yuuko

El-Hazard 22
Venom

Relic Armor Legaciam / Dragon's Heaven 26
xZsoltixf (Sailor)

Tavaszi szezon 2022 28
Hirotaka

Szezonos animékről 37
Balu, Hirotaka

TOP 10 Elf 43
Venom

Hős típusok 47
Kuroko Ai

Jojo's Bizarre Adventure (1993) 50
tomyx20

5 morálisan komplex anime 56
Inky

MANGA

Origin 61
A. Kristóf

Appleseed 64
A. Kristóf

Who Made Me a Princess 67
Kuroko Ai

LIVE ACTION

Kinou Nani Tabeta? 71
Yuuko

KÖNYVTÁR

Jo Peters: A japán életmód művészete 74
supermario4ever

KONTROLLER

Resident Evil Történelem - Első fejezet 76
Venom

Japán témájú társasjátékok 83
Hirotaka

KONTROLLER

Fantasy Expo 87
Hirotaka

Tavaszi MondoCon 90
Hirotaka

TÁVOL-KELET

Kiseru - A japán pipa 94
Iskariotes

Zen et War I. 99
A. Kristóf

ZENE

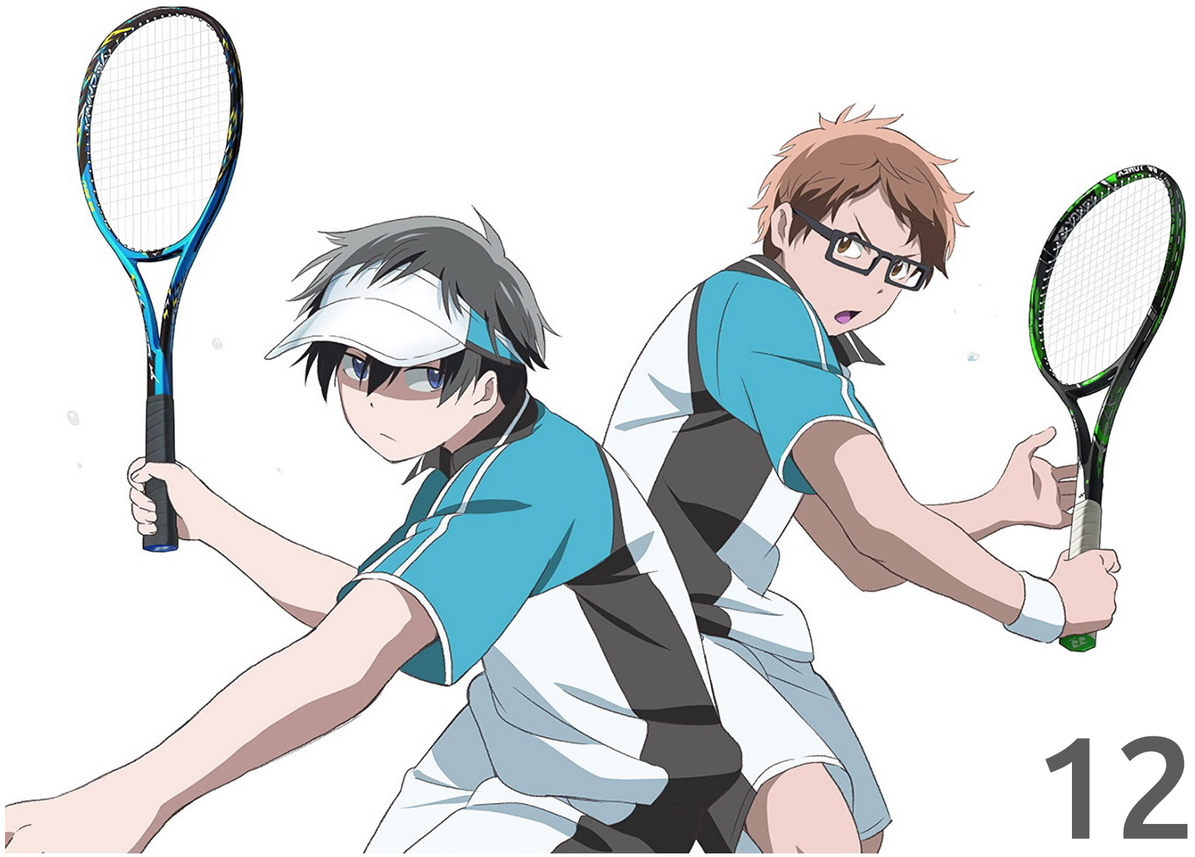
K-pop 2021 105
Edina Holmes

2021 legjobb K-pop-számai: A ráadás 112
Balu

KREATÍV

Klepth interjú 117
cosplay.hu

Cosplay Photoshoots 120
cosplay.hu



anime

SASAKI TO MIYANO

Írta: Catrin

A Sasaki to Miyano (avagy Sasamiya - Horimiya után szabadon) a most záródó téli szezon egyik legjobb és legkedveltebb sorozata. Mindig öröm, ha jól működő, igényes BL adaptációt kapunk, pláne ha az egyik legjobb érkezik. Így a Sasamiya is könnyedén vándorolhat kedvenceink közé, hiánypótlóan aranyos és romantikus hangulatával.

Fudanshi sztori

Ha már emlegettem a Horimiyát, egy aprócska összehasonlítást tennék még vele: mindkét anime igyekszik felfrissíteni a szerelmes középiskolások sablonját, és a ballagás előtti évek vidám, barátságokkal teli hétköznapjait. Persze más-más tempóban, arányban és pár típussal, de hasonlóan kedves manga adaptációként.

A Sasamiya még a BL-ek között is egy lassabb, ártatlanabb, érzelmesebb alkotás, ami igyekszik nagyon kifinomult mozdulatokkal előbújni a klisés keretei mögül. Hiszen jól ismerjük a fiúiskola vagy a senpai-kouhai, vagány-szelíd, magas-alacsony, seme-uke sablonokat. Itt minden ilyen külsőségek után hamar két szerelmest látunk, akik lassan, de biztosan haladnak egymás felé, megélve minden kis apró rezdülést és érzelmi változást.

Miyano Yoshikazu igazi egyéniség, fudanshi, tehát imádja a BL-eket, ráadásul úgy, hogy a saját szexualitásán nem is igazán gondolkodott még el (leszámítva, hogy régen tetszett neki egy lány, amiből levonta a biztos hetero következtetéseket). Ráadásul alacsony termetében és lányos arcában sem leli sok örömét, konkrétan zavarja, ha mások erre tesznek megjegyzést. Számomra mindig érdekes, ha BL rajongó fiúkkal, és belső vívódásuk ábrázolásával próbálkoznak az alkotók, kedvelem azt a természetességet, ahogy ezt megjelenítik. Miyano egyébként aranyos srác, aki annyira nem is igyekszik titkolni hobbiját, mert nagyon kedves barátokkal van megáldva. Persze sokat dob magabiztosságán egy bizonyos érdeklődő senpai.

Sasaki Shuumei egy évvel idősebb, menő srác, aki egyszer segít Miyanónak megvédeni az egyik osztálytársát pár bajkeverőtől. Már ekkor megtetszik neki az elszánt, aranyos fiú, és szépen lassan összebarátkozik vele. Mivel Miyano tényleg igazi rajongó, aki már a gondolattól is boldog, hogy mással is megoszthatja kedvenceit, nagyon hamar Sasaki „manga dílere” lesz, és szívesen kölcsönadja kedvenceit a rendkívül érdeklődő srácnak. A BL olvasása egyfajta közös hobbivá és találkozási ürüggyé válik…

Na és hogy ebből a nagyon egyértelmű felállásból miként vetkőzik le a sablonokat, az főleg a személyiségükön múlik. Sasaki akármennyire tűnik rámenősebbnek és lazábbnak, nagyon sokszor jön zavarba, folyamatosan pirul, moderálni próbálja magát, és rajong Miyanóért. Még úgy is, hogy viszonylag hamar szerelmet vall, nagyon visszafogja magát, igazi vágyódó típus, aki nagyon kedves és figyelmes, remek barát marad. Miyano pedig hiába tűnik gyengébbnek, sokkal higgadtabb, megfontoltabb típus, akiben lassabban alakulnak az érzelmek, pontosabban idő kell neki, amíg realizálja azokat. Mindeközben biztosít minket arról, hogy nem gondolná magát uke típusnak, illetve határozottan kiáll a véleménye és az érzelmei mellett, ha már biztos a dolgában. Nagyon szerethető párost alkotnak, már-már túlságosan édes kémiával, az pedig külön imádat, ahogy a BL motívumokat megbeszélik, illetve kifigurázzák a saját történetükkel.

Lényegében arról szól a 12 rész, hogy miként élik meg az egymás iránti rajongásukat, ki gyorsabban, folyamatosan, ki lépésről lépésre; elképesztően cukik.

Mindeközben szórakoztató, jófej barátok veszik őket körbe, akik szintén nem szerves részei a BL attitűdnek. Arra gondolok itt, hogy a meleg főszereplők mellett, gyakran kvázi mindenki más is meleg ezekben a történetekben... Persze itt is működik a fanservice, és a manga alapján lenne egy másik páros is, amit majd az OVA fog jobban bemutatni, de mellettük vannak itt mókás hetero fiúk is. Nagyon szép ellensúlyként és ebben az idilli közegben szinte a legreálisabban működnek a barátnőikkel kapcsolatos megjegyzéseikkel, megjelenítve egy kicsit a fujoshik rajongását is. Az

idillit nemcsak a főszereplők könnyed, rózsaszín közege miatt említem, hanem szumma a homoszexualitás ábrázolása miatt is. Ez nem az az anime, ami kiemelné a vele járó problémákat, és az elfogadás, felvállalás témája is könnyedén alakul benne. De valahol épp azért szeretjük az ilyen műveket, mert pontosan ezt reméljük, várjuk ezektől a helyzetektől. Hogy ez a szerelem is ennyire egyszerű és természetes.

Ha valaki tart tőle, hogy a romantika túl lassú benne, az készüljön fel rá, hogy főszereplőink csak a legutolsó részben jönnek össze, az első csók, Miyano vallomása, a tényleges kezdet, mindmind a sorozat végére marad. De annyira szép és mókás utat járnak be addig, folyamatos lépésekkel, hogy egy percig sem érezzük, hogy ez már szerencsétlenkedés vagy túlzás lenne. A Sasamiya pontosan ezt az izgatott tiniszerelem ívet mutatja be, olyan aprólékos odaadással, amit más hasonló BL vagy romantikus sorozattól még nem láttam. Nem igazán kedvelem a nagyon csöpögős és nyálas dolgokat, de az a vicc, hogy bármennyire is hangzik ilyennek ez a történet, annyira természetesnek és kedvesnek hat, hogy nem érződik sem soknak, sem ripacsnak. Még giccsesnek sem mondanám, pedig a megvalósítás egy-két elemének kiemelésével talán lesznek, akik megkérdőjelezik ezt az állításomat... De oké, aláírom: valamekkora cukormérgezés garantált! Pláne ha Sasaki után nekünk is nassolni támad kedvünk.

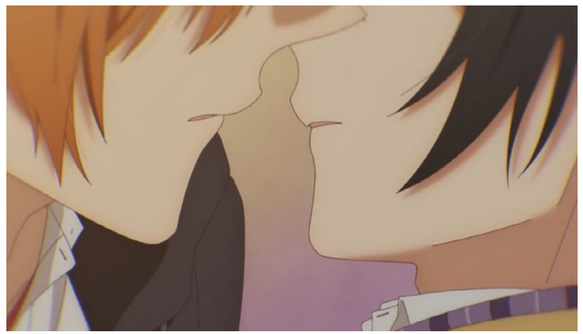
Kivitelezés

Az anime a Studio Deen munkája, ami már gyakorlott BL sorozat gyártó: a Junjou Romantica, Sekaiichi Hatsukoi és Super Lovers évadok nekik köszönhetők. Utóbbi címmel pedig még a rendező is közös: Ishihira Shinji már a kétezres évek eleje óta készít animeket, és ezek szerint nem ez volt az első BL munkája. A Sasamiyánál nagyon ráfeküdtek a szép, mangahű karakterdizájnra és a hangulatteremtésre. Persze az animáció és a hátterek is jól sikerültek, csak sokszor egyszerűbbek, ugyanakkor ez nem öltött sem zavaró, sem minőségromboló mértéket.

Ami talán a látvány legfeltűnőbb eleme, hogy rengetegszer, szinte folyamatosan, minden érzelmes pillanatnál, belső monológnál vagy néha csak a hangulat kedvéért, pasztell színekben csillogó háromszögek, körök, négyzetek, időnként virágok lebegnek és repülnek a képernyőn. A karaktereket keretezve vagy csak a háttérben, fantasy-játékok csillámlós kristályszerzős hangeffektjével. És nem, nem giccses! Valahogy az ember megszokja és kellemes képi elemnek gondolja ezt az effektet, ami hol csak egyféle alakzatot, hol az összeset megjeleníti. Ez a tipikus shoujo mangák virágos háttere, ami itt is próbálja növelni egy-egy pirulás és feszültség hatását. Sajátos látványelem még egy aranyos macska, akit teljesen random láthatunk, mindig önmagában, hogy egy pillanatra se csökkenjen a cukiságfaktor.

Mindehhez kellemes, vidám dallamok társulnak, ráadásul az endinget a seiyuuk éneklik. Jó hallani az ilyen duetteket. És ha már seiyuuk, mind ismerős nevek: Sasaki szerepében Shirai Yuusuke, Miyanóként pedig Saitou Souma hallható, de Matsuoka Yoshitsugu, Uchida Yuuma, Shimazaki Nobunaga vagy Ono Yuuki is hozza a szokásos formáját.

Az biztos, hogy az egyébként is imádnivaló mangához sikerült egy nagyon precíz, hűséges és hangulatos adaptációt készíteniük.



Manga

Eredetileg Sasaki és Miyano története 2016-ban indult a Pixiven, Harusono Shou webmangájaként. Azóta persze nagy sikere lett, és nyomtatásban is megjelent, eddig 8 kötetnél jár, ami 42 fejezetet és extrákat takar. Az anime egy-egy epizódban nagyjából 2-3 fejezetet adaptált, elég lassan, szinte minden párbeszédet, monológot, panelt megjelenítve. Így maradt még kb. 10 fejezet Sasamiya cuki kapcsolatának haladásáról... (pontosabban inkább csak aranyos slice of life elemeiről). Reméljük, később ezeket is láthatjuk animálva. Persze a manga elvileg még fut, így akár még egy sorozatra elegendő alapanyag is összejöhet... Érdemes az anime után ezeket a fejezeteket elolvasni, ha szeretnénk a kapcsolatukból még néhány jelenettel gazdagodni (ne várjuk az intim jelenetek fokozását, de a karakterek világosan kommunikálják egymás felé vágyukat és hozzáállásukat). Az mindig a legmókásabb, hogy a srácok a BL ismeretük fényében igyekeznek kikerülni a nem előnyös megoldásokat és kliséket.

Amit kritikaként talán még megemlítenék (és ez az animében még feltűnőbb lett), hogy a mangaka túl sokszor adja a szereplők, pláne Sasaki szájába/fejébe a „kawaii" jelzőt... De tényleg rettentően sokszor, mintha nem lenne más gondolata, csak aztán eltűnődik egy kicsit az ember, és tükröt állít maga elé... Nekem legalábbis rá kellett jönnöm, hogy én is megunhatatlanul képes vagyok ismételni a páromnak célzott „decukivagy" és hasonló jelzőket. Hehe.

Viszont más agyonismételt húzása, mint pl. az a szokás, ahogy Sasaki-senpai állandóan takargatja a száját vagy arcát, nagyon egyedi, színesítő elem. Ráadásul a szereplők, miután összejönnek, az ilyen megnyilvánulásaikat ki is beszélik, amivel a mangaka kedvesen, de kicsit ki is figurázza ezeket a megoldásokat.

A manga rajzolása precíz, tényleg olyan, mint az animében, vonzó karakterdizájnnal. Különösen szépek az alkotó színes borítóképei.
Kedvelem a piercingek és a hajfestés megjelenítését is. Ez animében még jobban is működött, hogy a színesebb hajak ténylegesen festett frizurák, még ha a japán fiatalokra ez nem is igazán jellemző.

Harusono készít egyébként egy spin-off mangát is a Sasamiyához. Abban Sasaki osztálytársa, Hirano és az ő szobatársa, Kagiura a főszereplők. Románcukat valamennyire már a Sasamiya fejezeteinél, pláne extráinál is láthattuk, de ezek az animéből kimaradtak. Valószínűleg róluk fog szólni a DVD kiadáshoz érkező OVA, ami várhatóan július 27-én jelenik meg.

A mangához két drama CD album is megjelent, továbbá még két album, az animéhez kapcsolódva.

Végezetül ajánlom minden BL és romantika kedvelőnek a Sasamiyát, nagyon édes alkotás, amiben pont az a jó, hogy milyen visszafogottan, milyen lassan, és elképesztően aranyosan közelednek egymáshoz a szereplők. Talán más BL animének még nem is sikerült ezt ennyire hangulatosan és részletesen megjelenítenie. A páros kémiája, néhány jellemzője pedig leginkább talán HuaLianére emlékeztet a TGCF-ből, a danmei rajongók örömére.

Hossz: 12 epizód
Premier: 2022 tél
Studió: Studio Deen
Forrás: Manga
Műfaj: boys love, romantika, slice of life

HÁTTÉRKÉP: SASAKI TO MIYANO

Kattints a képre!

ANIMAGAZIN

anime

BOKU NO TONARI NI ANKOKU HAKAISHIN GA IMASU.

Írta: Balu

Nem, ez nem egy isekai, ne tévesszen meg senkit a hosszú cím. Igaz, van reinkarnáció benne, meg fantázia is. A 62%-os értékelés szintén elég félrevezető, ugyanis ha valaki szereti a cute boys doing cute things műfaját, akkor egészen kellemes kikapcsolódásban lehet része.

Sztori

Karakterek

Főszereplőnk **Koyuki Seri**, egy lélekbeli macska. Tudniillik, én imádom a macskákat, úgyhogy ennyivel már meg is vett magának. Még farka is van (hátul), meg két rakoncátlan hajfürtje is pont kiad egy macskafület. A hivatalos szakkifejezés erre a jelenségre az, hogy catboy. (Még a szülinapja is február 22-én van, ami Japánban a macskák napja.) De az említett a kiegészítők inkább csak dizájnbeli extrák, egyébként ő a legnormálisabb abból a baráti társaságból, aminek Seri – a többiek folyamatos unszolása, zaklatása ellenére meglepő módon – nem szeretne tagja lenni. Legin-

kább az ő gondolatait halljuk 12 részen keresztül, ahogy próbál elkerülni mindenféle olyan interakciót, aminek nincs köze a kiszemeltjéhez. Fejben mindent kommentál, és ezt a humorfaktort szintén imádom, tipikus japán comedy jellege van.

A másik főbb főszereplőnk **Hanadori**, aki saját bevallása szerint a Sötétség Pusztító Istenének reinkarnációja. Elvileg ha leveszi a szemkötőjét, előtör belőle a gonosz énje. Meglehetősen vidám személyisége van ahhoz képest, hogy amúgy a pusztítás jelképe, ám nagyon könnyen letörik a lelkesedése, ha valami rosszul sül el. (Néha úgy éreztem, hitelesebb is lenne a pusztulás jelképeként.) Seri minden bizonnyal szárnysegédje volt az előző életében, így nem hagyja nyugodni a macskafiút. De néha tartogat meglepetéseket, például hogy igazából nem annyira idióta, mint ahogy az az esetek 99,9%-ában tűnik. És tényleg nagyon cuki, majdnem annyira, mint Seri. (Mellesleg akkor van a szülinapja, amikor nekem, ha már jeles napokat emlegetünk.)

A harmadik – majdnem fő – főszereplőnk **Tsukimiya**. Úgy lehet a legkönnyebben megkülönböztetni a többiektől, hogy mindig csukva van a szeme (ha a hajszín nem elég árulkodó). Vagy az idegesítő vihogásáról is egyszerűen fel lehet ismerni. De egyébként olyan jól tud olvasni csukott szemmel a levegő sorai között, hogy simán elmenne gondolatolvasónak is. Néha még meg is szólal valakinek a fejében. Nélküle azonban nem lenne teljes a sorozat, sőt, talán nem is találkoztak volna a karakterek. Meg nem lenne, aki interaktálna Seri gondolataival.

Főbb mellékszereplőnk még **Hibiki**, chuunibyou-nevén Helius, aki egy shinigami, avagy halálisten. Mert mindent tönkretesz, és akárhova megy, oda balszerencsét visz. Ha nem lenne már egy cicusunk, tuti ő lenne az anime fekete macskája. Így azonban egy kaszát cipelő, köpenyes különc lett. (Mondjuk, nem csodálom, hogy mindent tönkretesz, azzal a kaszával olyan könnyedén lehet leverni minden törékeny tárgyat, hogy a kony-

hapultokon garázdálkodó macskák is megirigyelnék.) Hibiki felnéz Hanadorira, mert végre talált valakit, aki legalább annyira fura és elvetemült, mint ő. Az önbecsülését hiába keresnénk a világ végén is, ám ettől még szerethető karakter.

Az utolsó tagja a csapatnak **Mogami**, Seri egy (volt) gyerekkori barátja. Elképzelhető, hogy még az előző életükben, annyira régimódi a srác. A nyelvezete is idejétmúlt, mintha egy két generációval korábbi nagypapát hallanánk.

Serit tökéletesnek tartja (és ezzel Hanadori ellenfelet lát benne, nehogy ellopja Seri szívét tőle), meg kissé mazochista is, úgyhogy azt sem bánná, ha leszidnák vagy elvernék néha.

A szereplők listázásakor még Seri szerelmét, Sumiso-sant lehetne megemlíteni (akivel szeri van). És tulajdonképpen ezzel ő az egyetlen lényegesebb XX kromoszómás szereplő, aki nem a régimódi srác húga, de őt úgyis elrabolták Tsukimiya szemei. Szóval nincs nagy választási lehetősége Serinek, hacsak Hanadori el nem ferdíti az ízlését. Illetve Sumiso-san mellett ott van még mellékszereplőként Hanadori volt barátja, aki titokban most is folyton megfigyeli, és emiatt volt már dolga néhányszor a rendőrséggel.

A hangok a fejünkben

Kezdjük ott, hogy egy seiyuuparadicsom számomra az egész. Egy szép nagy érett, igazán ízes paradicsom. Kezdve a főszereplővel, akinek **Fukuyama Jun** adja a hangját (Koro-sensei ikonikus seiyuujét talán nem kell bemutatnom senkinek). **Sakurai Takahirót**, vagyis Hanadori seiyuujét leginkább Ayameként ismerem a Fruits Basketből, Tsukimiya hangját pedig ugyanaz a **Kimura Ryouhei** kölcsönzi, mint a Kuroko no Basketből Kiséét, a ReLIFE-ból Ryouét, a Mairimashita! Iruma-kunból pedig Asmodeusét. De lehet, többet mond, hogy Bokuto a Haikyuu!!-ban, Kouhei a Grand Blue-ban vagy Wei Wuxian a Mo Dao Zu Shi japán szinkronjában.

Hibiki hangját imádtam, annyira átjött, hogy ő Mitsuki az IDOLiSH7-ből, mégis kicsit máshogy bánt **Yonaga Tsubasa** a hangjával. Mogami seiyuuje pedig **Tachibana Shinnosuke**, akit szintén az I7-ből Yuki szerepében hallhattunk megszólalni. Annak is örültem, hogy Hanadori volt barátját pedig **Toriume Kousuke** szinkronizálta, az utóbbi időben nagyon megkedveltem a mély, karcos hangját, ő volt például a Hamefura második évadában Sora, illetve a Higehiróban Sayu bátyja.

Kicsit máshogy, de a hangokhoz tartozik az opening és az ending. Szerintem fantasztikus openinget kapott ez a nem túl népszerű anime, kicsit retró beütésű a szám, de én ráfüggtem a második rész után. És a vizualitása is nagyon bejön, tök jó animációt csináltak alá még jobb színekkel, pedig mostanában sokszor látunk olyat is, hogy csak az anime jeleneteiből dobnak össze egy vetítést, hogy menjen valami az opening alatt. Az ending nem annyira tökéletes, mint az opening, de abban is vannak kreatív megoldások (például az elején a puzzle), meg az első verze tetszett.

Ez az anime teljesen a karakterekre, iskolai és iskolán kívüli életükre épít, szinte lényegtelen a cselekmény. (Egyébként is többnyire epizodikus.) Tehát ha nem szimpatikusak a karakterleírások, akkor szerintem próbálkozni sem érdemes vele, de ha érdekesen hangzanak, és valaki még cuki fiúkat is szívesen nézne, akkor mindenképpen ajánlom.

Angol cím:
A Destructive God Sits Next to Me
Év: 2020
Hossz: 12 × 24 perc
Értékelés: AL 62%, MAL 6,66

anime

HOSHIAI NO SORA

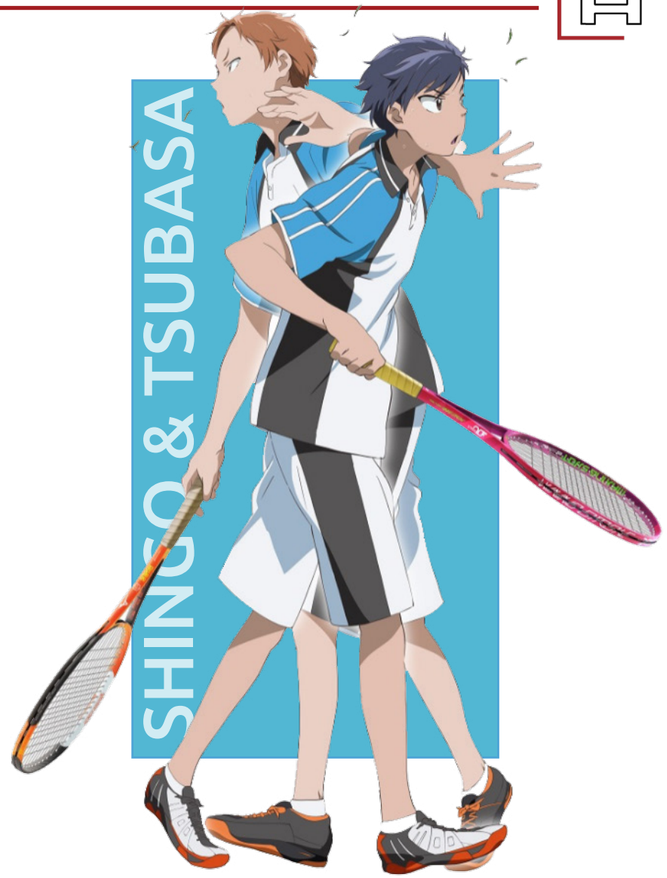
Írta: Karasz Attila - supermario4ever
(*supermario4ever.wordpress.com*)

Jó ideje megfigyelhető tendencia a sportaniméknél, hogy egyre inkább a realitásba mennek át, semmint hogy tipikus shounen elemekkel vegyítsék. Korábban is volt már erre példa, elég csak a Slam Dunk-ra vagy a Hajime no Ippóra gondolni, de talán a Haikyuu!! nagy sikerének köszönhetően kaptak igazán nagy teret a realisztikus sportanimék. Azóta inkább ebben próbálnak meg újítani a készítők, akár slice of life elemeket is bevesznek. Erre tett kísérletet a Hoshiai no Sora.

A Shijo Minami középiskola fiú soft tennis (nem is tudom, hogy van-e ennek a sportágnak magyar elnevezése, én nem találtam) klubja siker híján feloszlott. A tagok többsége képtelen volt fejlődni, a meccseket sorra elvesztették. A tagok toborzása sem volt sikeres, hiszen nem voltak képesek igazán tehetséges játékost találni. Aztán egyszer csak megjelenik egy Katsuragi Maki nevű új diák, akinek minden affinitása és tehetsége megvan ahhoz, hogy jó játékos lehessen, ő viszont egy klubhoz sem akar csatlakozni. Gyerekkori barátja, Shinjou Touma mégsem mond le a fiúról. A klub segítője, Asuka Yuuta mondja el Toumának, hogy Maki szülei elváltak, az anyjának pedig komoly anyagi nehézséget jelent a fiát iskoláztatni, és Maki jó eséllyel nem akarja az anyját egy klubtevékenység miatt plusz költségbe verni. Ezután Touma felajánlja Makinak, hogy gondoskodik neki az ütőről, illetve havonta kap 10.000 yent, és további 10.000 yent minden megnyert meccs után. Az nem derül ki, hogy a pénz miatt, vagy Touma erőszakos mivolta miatt lép-e végül be a klubba, de akár így, akár úgy, a csapat része lesz, sőt Touma partnere lesz a páros meccseken. Így a klub újjáéled.

Hamar kiderül, hogy Makinak tényleg jó érzéke van a sporthoz. A klub legjobbjává avanzsál, ugyanakkor csalódottan konstatálja, hogy nem volt nehéz dolga, ugyanis a többi fiú tényleg gyenge. És hát Makit nem a természete miatt szeretik, a maga nyers módján a többiek tudtára adja, hogy mennyire semmirekellők. Ám a többieket sem kell félteni, megvédik magukat Makival szemben – de azért érzékelhetően jót tesz nekik, hogy Maki kiosztja őket. Észbe kapnak, és a folyamatos edzéseknek köszönhetően egyre jobbak és jobbak lesznek. Az anime végére pedig tisztes eredményt mutatnak fel a bajnokságon.

Ezzel az anime sport része dióhéjban össze is foglaltatott, de mint írtam, tartalmaz slice of life elemeket is. Ennek köszönhetően a sorozat meglepően komoly és realisztikus lett. Ugyanis a fiúknak nemcsak a sportág adta kihívásokkal kell szembenézni, hanem a felnőtté válás nehézségeivel is. Szinte mindegyik fiúnak van gondja a szüleivel. Többségük aggódik a gyereke jövője miatt, és egyáltalán nem támogatja, hogy szabadidejében tanulás helyett sportol. Van olyan anyuka, aki képes addig elmenni, hogy egy iskolai vizit keretében intézkedik gyermeke „érdekében", hogy felhagyjon a sporttal. Hasonlóan mostoha sors jutott a segítőnek, Asuka Yuutának, aki nemcsak hogy homoszexuális (szerelmes Shinjou Toumába), de nembináris karakter is.



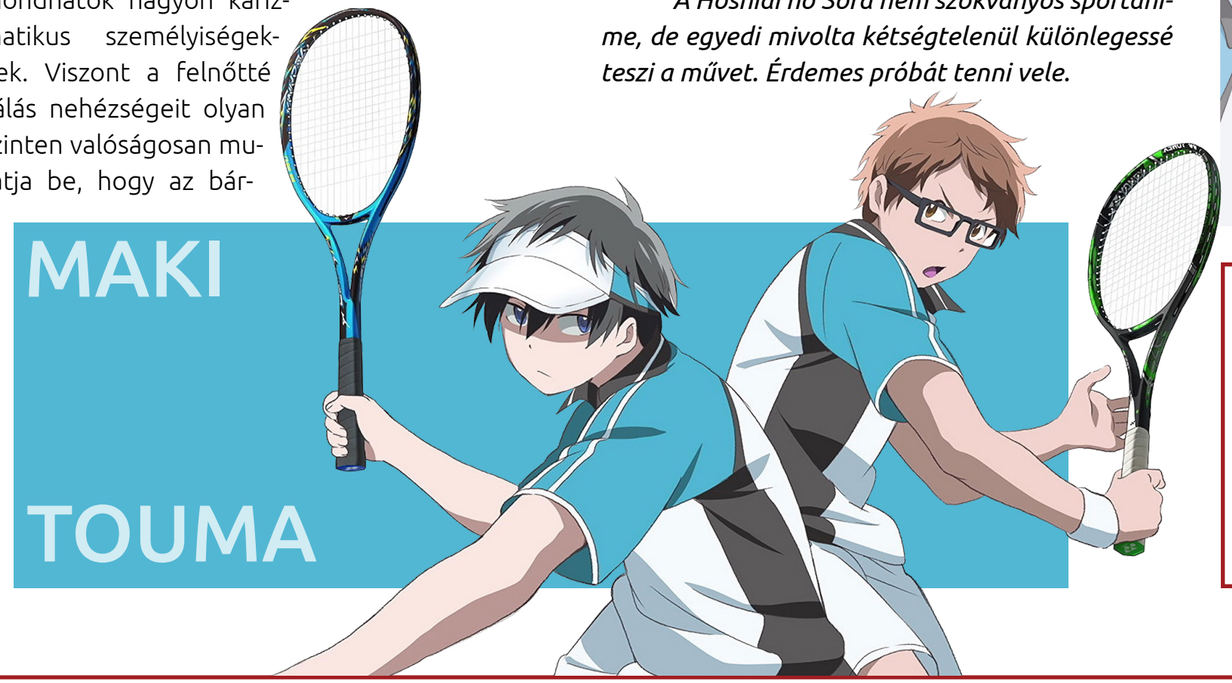
Ráadásul amikor az anyja egy „baleset” következtében értesül gyermeke másságáról, a leghatározottabban elutasítja, hogy fia különbözzön a többi embertől. Hiszen jó nevelést adott neki, ő bizony semmiben nem hibázott.

A legnyomorultabb családi háttér egyértelműen az új diáknak, Katsuragi Makinak jutott. Hamar kiderül, hogy szülei azért váltak el, mert az apja egy agresszív vadállat, aki folyamatosan verte nemcsak a feleségét, de a gyerekkel is kegyetlen volt, amikor megszületett. A válás viszont nem oldotta meg a problémát, ugyanis visszajár pénzért. És ha csak Maki van otthon, addig veri a gyereket, amíg meg nem kapja a pénzt. Az anya mindig borítékba, az asztalra tesz valamennyi összeget, a fiú viszont eltünteti, remélvén, hogy az apa nem találja meg és feladja. De hát ebben az animében is a remény hal meg utoljára – az apa az irgalom csírájával sem rendelkezik. Addig veri a gyereket és keresi a pénzt, amíg elő nem kerül. Amikor Touma számára kiderül csapattársának családi háttere, ő maga megy el hozzájuk, megvédeni Makit. És tényleg olyan elszántsággal száll szembe a kegyetlen apával, mint akinek semmi veszítenivalója nincs.

Az anime erőssége pont a valóságos mivolta. A szereplők alapvetően szerethetők, de nem mondhatók nagyon karizmatikus személyiségeknek. Viszont a felnőtté válás nehézségeit olyan szinten valóságosan mutatja be, hogy az bármelyik slice of life anime dicsőségére válhatna. Úgyhogy már csak emiatt is érdemes megnézni, emellett a sportágat jobban is megismerhetjük Asuka Yuutának köszönhetően, aki mindig beavatja a másik segítőt, Mitsue Kanakót a szabályokba.

A rajzstílus nekem személy szerint nem jött be annyira. Néhány karakter (például Mitsue Kanako) kifejezetten csúnya lett. A zene kellemes, de igazán sem az opening, sem az ending nem marad meg az emlékezetben. Az ending is az animáció mivolta okán különleges, hiszen a szereplők zenére táncolnak. Ami kifejezetten jó lett, hiszen mindenki a maga személyiségének megfelelően táncol.

A Hoshiai no Sora nem szokványos sportanime, de egyedi mivolta kétségtelenül különlegessé teszi a művet. Érdemes próbát tenni vele.



Hossz: 12
Premier: 2019 ősz
Studió: 8bit
Forrás: original
Műfaj: dráma, slice of life, sport

anime

DIVE!!

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

Vannak bizonyos sportágak, melyek önmagukban jó alapot szolgáltatnak arra, hogy anime formában is nézzük őket, hiszen izgalmasak, szórakoztatók, és ha még a karakterek is érdekesek és szerethetők, akkor garantált a siker. De hogy valaki a műugrást akarja anime formájában népszerűsíteni...

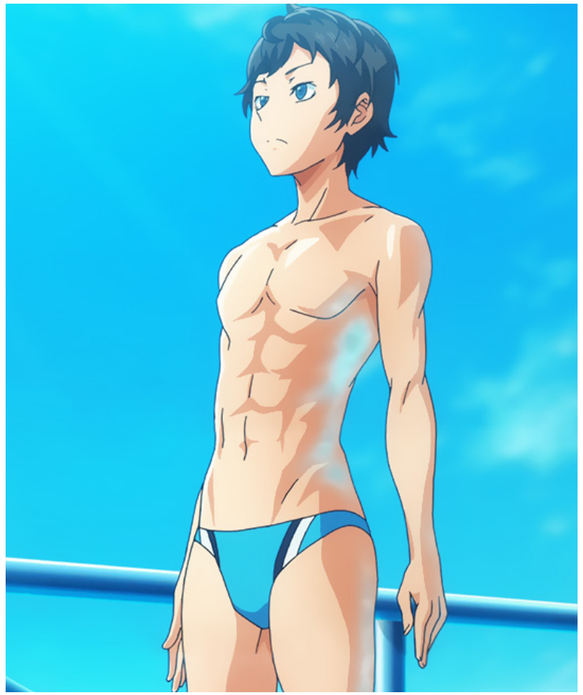
A Mizuki Diving Club komoly anyagi gondokkal küzd. Ha nem érkezik gyors segítség, akkor be kell zárni és meg kell szüntetni a tevékenységüket. Tagjainak számát ugyan egy kezünkön meg lehet számolni, de lelkesedésük határtalan, és bizony komoly álmuk törne derékba, ha a klub nem létezne többé. Sakai Tomoki gyerekkorában hazafele menet látott egy medencénél a magasból leugrani egy műugrót, aki teljesen lenyűgözte. Nem is volt kérdés, hogy ez lesz élete sportága. Be is tért a klubba, és azóta is keményen edz. Mostanra viszont anyagi problémái lettek az egyesületnek. Új edzőjük lesz Asaki Kayoko személyében, aki ugyan hajlandó megmenteni a klubot, de csak akkor, ha a fiúk kvótát szereznek az Olimpián és képviselni fogják Japánt. Ezt persze teljes képtelenségnek tartják a jelöltek, de nem ez az egyedüli meglepetés. Amikor Asaki-san megkéri a fiúkat, hogy ugorjanak, akkor felmegy mindenki a dobbantóra, és amint felveszik a megfelelő testtartást, az edző máris hívja a következőt. A testtartás mindent elárul a kvalitásaikról... És bizony, van itt munka bőséggel.

Hoz is az edző egy Okitsu Shibuki nevű srácot, akinek minden adottsága megvan ahhoz, hogy igazi műugró legyen. De ő magányos farkasként csak egyedül hajlandó művelni a sportágat. Nem is medencénél edz, hanem egy tengerpartnál, ahol szikláról ugrik a vízbe. Ott találta az edző, és csak nagyon nehezen tudta rávenni, hogy tartson vele a klubba. Nem is árul zsákbamacskát Asaki-san, amikor bemutatja az újdonsült tagot, mindenkivel közli, hogy ő nem barát lesz, hanem rivális. Sokkal inkább azért hozta, hogy lássanak egy jó példát arra, milyen egy igazán jó műugró, és hogy inspirálódjanak általa.

Sakai Tomokit alapvetően nem kell inspirálni, számára tényleg minden a műugrás. Olyannyira, hogy még a barátnőjét is elhanyagolja a sport miatt. Az anime romantikus slice of life szálat is kapott, és bizony hamar kiderül hősünkről, hogy teljességgel alkalmatlan a szerelemre. A lány jelenlétében is csak a műugrásról képes beszélni, és nem veszi észre, hogy szegény rettenetesen csalódott, hogy nem figyel rá. Meg is lesz a következménye. A lányt Tomoki öccse vigasztalja meg, és ez a lelki támogatás egyenesen a lány szívét találja el.

Az animében alapvetően kevés esemény történik. Sokkal nagyobb hangsúly van az edzéseken, illetve a sporton kívüli eseményeken. Az edzések viszont vannak annyira kemények, hogy ha a végére nem is az Olimpiára, de a selejtező versenyre kijutnak, ahol a legjobbak kvótát kapnak az Olimpiai játékokra.

A DIVE!! light novelként indult, majd 2007-ben jött az első manga kiadás. A mű érdekessége, hogy kétféle manga jelent meg belőle. Az első kiadás úgy nézett ki, mintha gyerekek lennének a műugrók. A második kiadás 2017-2018 között jött ki 17 fejezetben. Abból készült az anime. És jobb is, hogy abból, mert ott már inkább néznek ki tinédzsernek a fiúk. Az első változat ugyan sokkal részletesebb, hiszen 48 fejezetes, viszont a rajzolása, mint egy kezdő mangakáé. Arra viszont jó volt az első kiadás, hogy abból készült a live-action movie. Ha az animével hasonlítjuk össze a kétórás filmet, akkor jó néhány különbséget látni fogunk.

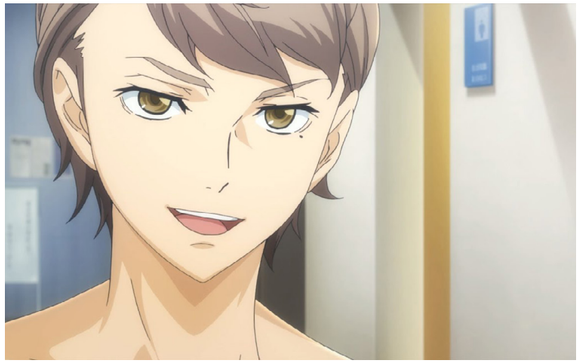


Például az animében az edző szóban mondja el a fiúknak, miként eddzenek otthon, a filmben ezt írásban kapják. Tomoki is máshol találkozik a lánynyal. De ez semmit nem von le a film értékéből. Nagyon jóra sikeredett, egy átlagos japán filmhez képest elsőosztályú a színészi játék, lehet érzékelni, hogy a fiúk számára tényleg fontos a sport.

Ez a sorozat is azon animék listáját erősíti, amelyeknek rossz átlagértékelése van, de nekem bejött. Mindazonáltal érteni vélem, hogy miért nem tetszik a nézőknek. Ugyan sok szó van a sportról, de élesben keveset látjuk, hiszen, ha belegondolunk, maga a műugrás csak egy néhány másodperces gyakorlat. Nem olyan, mint egy labdajáték, ami tart x percig vagy pontig, és ott történik az események nagyja, hanem az edzéseken van a fókusz. Ráadásul a sportághoz csak közvetetten kapcsolódnak. Ami szintén problémás lehet, hogy

kevés esemény történik az animében és nagyon sok a párbeszéd. Ezekre esetleg megterhelő lehet odafigyelni, viszont sok szó esik magáról a sportról. Szintén jogos kritika lehet, hogy a szereplők sem annyira fajsúlyosak. Sokuknak nincs konkrét személyisége, a külsőn kívül nehezen különböztethetők meg egymástól. Kevés az igazán emlékezetes karakter.

Mindezek ellenére nekem tetszett, és mindig is úgy emlékeztem rá, hogy messze nem annyira rossz, mint amilyen az átlagértékelése. De leginkább a live-action film vett arra rá, hogy még egyszer megnézzem az animét, az élőszereplős változat tényleg nagyon jó lett. És igazából pont azért teljes a film is, mert minden fontos eseményt magába foglal. Nagyon sok extrát nem tartalmaz az anime, inkább csak részletesebben kifejti az eseményeket. Mégis érdemes vele egy próbát tenni, ha tetszett a film, mert nagyon kellemes légköre van, és a karakterek is bár kevésbé emlékezetesek, de azért szerethetők. Ja, és ne felejtsük el, hogy a zenét az a Hayashi Yuuki írta, aki a ***Boku no Hero Academiával*** és a ***Haikyuu!!***-val már letette a névjegyét. Örömteli, hogy annak ellenére, hogy az OST CD-t csak a Blu-ray kiadáshoz mellékelték, igazi minőségi munkát végzett a zeneszerző, innen is van néhány dal, ami személyes kedvencem lett tőle. Tehát aki el tudja engedni a sportanimék dinamikáját, és ráérez az anime légkörére, annak azt gondolom, hogy érdemes egy próbát tennie. Jó eséllyel tetszeni fog.



Hossz: 12
Premier: 2017 nyár
Studió: Zero-G
Forrás: regény
Műfaj: vígjáték, sport

MAL AL ANIMEGUN Az animék fegyvertára

anime

KUUCHUU BURANKO

avagy a furcsa pszichológus esete az alteregókkal

Írta: Yuuko

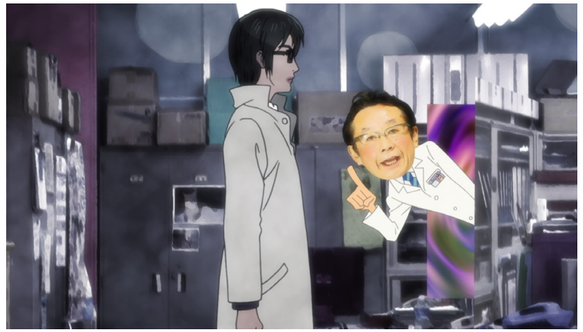
Nakamura Kenji a kedvenc rendezőim közé tartozik annak ellenére, hogy nincsen sok sorozata, és azok közül kettő nem is tetszett igazán, sőt, a Gatchaman Crowdssal ki lehet kergetni a világból. Azonban az Ayakashi, a Mononoke és a Tsuritama rendezőjeként újabb és újabb kedvenceket köszönhetek neki. Bár a Kuuchuu Buranko nem lett kimondottan a legkedveltebb animém tőle, miután befejeztem a nézését, nagyon sokáig velem maradt, és minél többet gondolok rá, annál jobban tetszik maga a sorozat.

Bevezető

Nem mintha régen nem így lett volna, de a mai emberek számára sem egyszerű az élet. Állandóan stresszben éljük az életünket, meg kell felelni alkalmazottként/munkaadóként/diákként, családtagként, barátként és emberként is, azonban ez egyszerre nyilván lehetetlen. Nem is beszélve arról az érzésről, hogy valamiért a szomszéd kertje mindig zöldebb, és ő valahogy mindig kipihentebb, boldogabb és gazdagabb, mint mi vagyunk. Ennyi stressz és probléma közben nem is csoda, hogy az ember lassan kezdi felőrölni önmagát. Közben pedig csak remélheti, hogy időben észreveszi a bajt, és nem él tagadásban addig, ameddig már túl késő lesz. A pszichiáterek talán segíthetnek ebben, viszont jelen esetben nem csak és kizárólag „kettőn áll a vásár”. Bár az is igaz, hogy amíg az ember nem ismeri be, hogy problémája van, valamint nem hajlandó feltárni az okát, addig esélye sincs meggyógyulni, azonban előfordul az is, hogy a betegséget nem lehet teljesen megszüntetni, csupán megtanulni együtt élni vele.

Kuuchuu Buranko

2009-ben jött ki Nakamura Kenji rendezésében a Kuuchuu Buranko című anime, angol nevén a Trapeze, mely ezt a témát járja körül. Maga a történet az Okuda Hideo által írt novelláskötéteken alapul, melyeknek az összefoglaló címe The Psychiatrist Irabu. Három kötetet jelentettek meg belőle, az In the Poolt, a Kuuchuu Burankót és a Chouchou Senkyót. Mint ahogy a címekből is látszik, maga az anime a második könyvet adaptálja. Irabu eseteiből készült már az animén kívül játékfilm, televíziós sorozat és színpadi előadás is. Az anime 2009. október 15-től december 25-ig futott a noitaminA blokkban. Maga a név az angol Animation szó megfordítva, melyben a sorozatok új részeit csütörtök este/péntek hajnalban 0:45-től 1:45-ig sugározzák. Ezek a sorozatok általában hasonlóan a Kuuchuu Burankóhoz 11 részesek, de természetesen vannak kivételek. A sorozat befejezése tehát karácsonyra esett, hasonlóan az anime történetének végéhez, amely szintén karácsonykor ért véget.



Történet

A sorozat Tokióban játszódik, ami elég logikus, ha belegondolunk, hiszen hol máshol élne ilyen nagy számban valamiféle problémában szenvedő ember? Nem mondanám alternatív Tokiónak, de azért a megjelenítése néhány esetben sokkal csiricsárébb, mint a valóságban. Például pöttyös vagy éppen csíkos házak is vannak benne. A sorozat alatt elég sokfelé eljutnak a szereplők, de a legfontosabb helyszín benne maga a kórház, ahol főszereplőnk dolgozik. A kórház tökéletesen letisztult folyósóin végigbaktatva az odatévedők megpillanthatnak egy total átlagos ajtót, amire egy papírfecni van tűzve, rajta a „Welcome here! – Irabu Ichirou” felirattal. Viszont amint valaki kinyitja az ajtót, mintha teljesen egy másik világba csöppenne. Furcsa, színes minták a falon, sehol egy egyenes vonal, gomolygó füst, és egy díványon heverő lenge, rózsaszín nővérruhát viselő dekoratív hölgy egy regénybe merülve tárul elénk. Ha pedig ez még mindig nem lenne elég sokkoló, az ezután megszólaló illető, aki nem más, mint a történet főszereplője, Irabu Ichirou-sensei, minden bizonnyal kimeríti a különös fogalmát.

„Furcsa, színes minták a falon, sehol egy egyenes vonal, gomolygó füst...”

A három Irabu

Irabu-sensei egy nagyon furcsa pszichológus, aki háromféle alakban, és ezzel együtt háromféle személyiségként jelenik meg az anime folyamán. Nem csoda, hogy több seiyuu kölcsönzi a hangját is. És hogy még ezt is fokozzuk, a kinézete gyakran ellentétben áll az aktuális viselkedésével is. A páciensek döbbenete tehát nagyon is érthető, mivel általában – de az első találkozásukkor biztosan – egy erős testalkatú, borostás, zöld medvemaszkot viselő egyént pillanthatnak meg,

rózsaszín, leginkább négylevelű lóherére emlékeztető mintával a jobb szeménél. Mindezt pedig a fehér orvosi köpeny alatt viselt piros-fehér pötytyös melegítővel és oda nem illő nyakkendővel tetézi. Ráadásul gyerekes viselkedésével gyakran felhúzza a betérő pácienseket, így emiatt sokszor megkérdőjelezik a hitelességét. A gyermeki alakja alacsony, vállig érő szőke haján pedig két olyan rózsaszín minta van, mint a medvemaszk jobb szeménél. A ruhájának a színei szintén megmaradtak, csak a karakter méreteihez igazítva, kivéve az orvosi köpeny, ami egyértelműen túl nagy rá. Ennek a verziónak a megjelenésekor mindig van nála egy medve alakú plüss is. A személyisége jelen esetben a medvealaknak teljesen az ellentéte: cinikus, kiábrándult, és kinézete ellenére egy tapasztalt felnőtt benyomását keltő, a végletekig őszinte emberként jelenik meg. A harmadik, vélhetően valódi alakja viszonylag ritkán tűnik fel, de ő az egyensúly a másik két alteregó között, egyszerre tud gyerekes, illetve cinikus is lenni. Kinézetileg teljesen a gyermeki alakjának idősebb verziója,

viszont neki csak egy minta van a hajában, illetve egy piros keretes szemüveget és zöld macifüleket is visel egy hajpánton. A fiatal verzió szokott leginkább a páciensek körül őgyelegni, és rávenni őket olyan dolgokra, amiknek eddig még a késztetését is próbálták magukban elnyomni. Míg a medve szokta fogadni a betegeket, és jelenik meg akkor is, ha éppen a gyerekes, naiv megjegyzései szükségesek ahhoz, hogy a páciens ráébredjen valamire, vagy éppen a nemtörődöm és laza viselkedésével löki őket addig a pontig, amíg nem tudnak többé félrenézni a valódi problémáikról.

Irabu karaktere kicsit hasonlít a Kusuriuri (Mononoke) karakteréhez, mindketten kitűnnek a többi szereplő közül, bizonyos értelemben fölöttük állnak, illetve elég misztikusak ahhoz, hogy a nézőnek kelljen kitöltenie a hézagokat. (Bár Irabu karakteréről kicsit többet tudunk meg, de azért nem sokkal.)

A karakterek és a megjelenésük

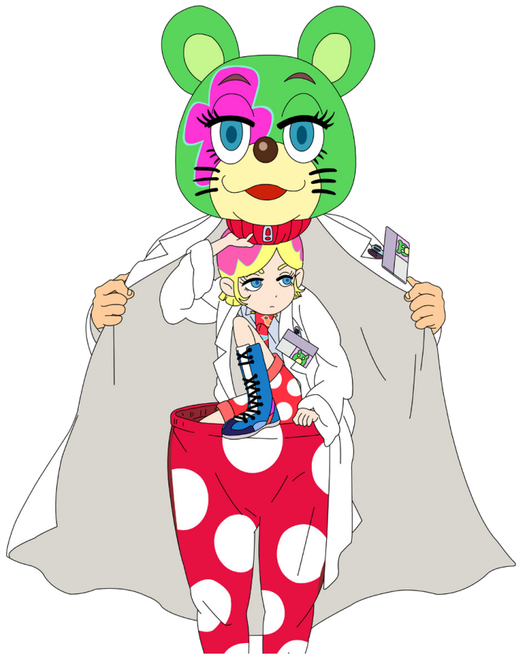
Az anime kinézete elég furcsa. Nem csúnya, de azért szépnek sem mondanám, inkább maradandó, és az biztos, hogy nagyon egyedi. Mondhatjuk úgy is, hogy az anime dizájnja a 2D és a 3D határán egyensúlyozik, bár néha megbotlik, és határozottan az egyik vagy a másik irányba billen, főleg a karakterek megjelenítésénél. Irabu az egyetlen, akinek nincsen „valódi” 3D-s külseje, ezzel is fokozva a karakter misztikusságát. Minden epizódban egy-egy újabb pácienst ismerhetünk meg.

Miután betévedtek Irabu „barlangjába”, már nem menekülhetnek, Irabu asszisztense, a fentebb említett rendkívül dekoratív Mayumi abbahagyja az olvasást, és már jön is, hogy elkezdje a kezelést. Gyakran úgy elbűvöli dekoltázsával a pácienseket, hogy azok észre sem veszik, és már meg is kapták Irabu „vitaminbombáját” egy injekció formájában. Mayumi eléggé magának való lány, olykor kissé érzéketlenül viselkedik, azonban van néhány páciens, aki közelebb került hozzá (nem romantikusan) a részek alatt.

Ha pedig valaki felkeltette az érdeklődését, olyankor ő is igyekszik segíteni nekik. Mayuminak kétféle alakja van, egy rendes, rajzolt, illetve egy valódi, emberi, akit Sugimoto Yumi alakít. Minden páciensnek a Mayumi által beadott injekció után előtűnik az állati alakja, ami bizonyos tekintetben a betegségüket szimbolizálja. Ettől kezdve pedig mindig, amikor eluralja őket a betegségük, akkor állatfejű, antropomorf lényként jelennek meg. Maguk a páciensek általában háromféleképpen tűnnek fel: hol rendes, rajzolt karakterként, hol „valódi emberként", hol pedig az antropomorf alakban. A realisztikusabb megvalósítás leginkább akkor jelenik meg, amikor egy érzelmi megrázkódtatás érte őket, vagyis a betegségüket kiváltó ok előtűnik.

Irabu-sensei gátlástalanul beleássa magát a páciensei életébe, valamelyik alakjában – a helyzettől függően – állandóan velük van, és sokszor provokálja is őket, hogy szembe merjenek nézni a problémáikkal. Van még egy állandó szereplő Irabun és Mayumin kívül, ez pedig a kommentátor Fukuicchi. Nem is annyira rendes szereplő, mivel maga a karakter gyakorlatilag Fukui Kenjinek, a Fuji TV híres bemondójának a feje, egy animált felsőtestre applikálva. Annyi a feladata, hogy amikor Irabu közöl egy diagnózist, akkor hirtelen feltűnik, és megosztja a nézőkkel röviden és érthetően, hogy mi is az aktuális betegség. Van néhány páciens, akik több részben is szerepelnek a sajátjukon kívül. Leginkább a baseballjátékos Bando tűnik fel más epizódban is, akár a tévében, újságcikkben vagy éppen csak a háttérben, de több betegnél is összeérnek még a szálak. Maga a rendező is megjelenik az anime utolsó részében egy melléksze-replő bőrébe bújva. Eddig még nem is láttam vagy hallottam olyan animéről, ahol a rendező cameózott volna benne, vagy éppen magáról mintázott volna egy karaktert. Illetve érdekesség még, hogy a történet szempontjából lényegtelen karakterek gyakran kétdimenziós „papírlapként" jelennek meg, ezzel is Irabura és az aktuális páciensre irányítva a figyelmet.

Mivel a sorozat epizodikus, és nincs benne hosszabb ívű történet sem, minden páciensre egyetlen epizód jut – ez viszont óhatatlanul azt eredményezi, hogy vannak jó, közepes és unalmas részek benne, valamint néhány páciensből többet, néhányból pedig kevesebbet kapunk, mint kellene. Azonban összességében minden esetleges hibája ellenére is egy nagyon egyedi és maradandó sorozatról van szó, amivel érdemes lehet legalább egy próbát tenni.

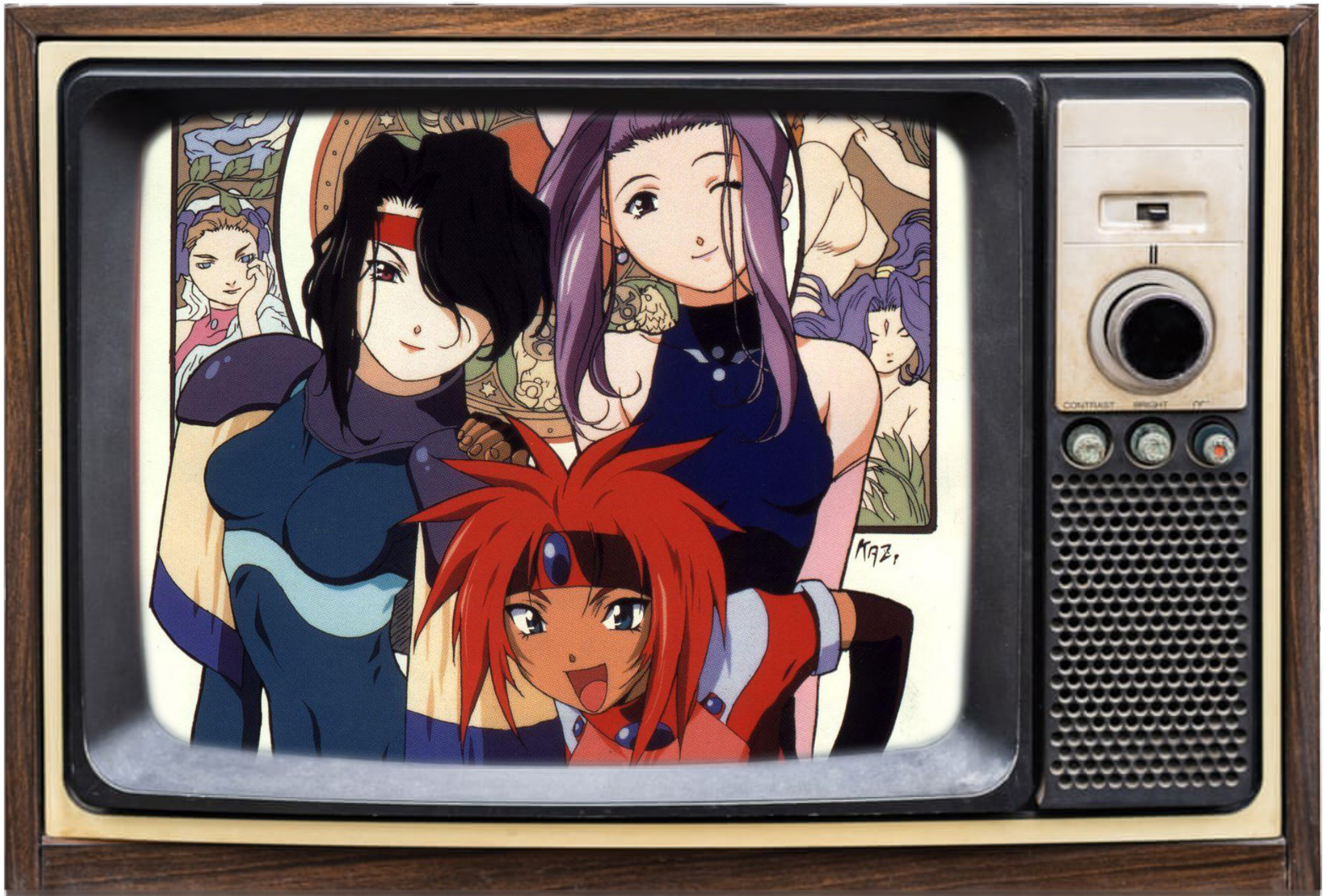


Cím: Kuuchuu Buranko
Angol cím: Trapeze, Flying Trapeze, Welcome to Irabu's Office
Év: 2009
Hossz: 11 rész
Értékelés: MAL: 7,96 / IMDb: 7,6

anime

EL-HAZARD

Írta: Venom



Isekai, szerintem nincs is olyan anime rajongó, aki legalább egyet ne látott volna, mivel szinte évente jönnek tucatjával a futószalagon gyártott sorozatok, ahol japán tinédzserek (vagy 30-es férfiak) átkerülnek valami módon egy másik világba. Ez lehet mágia, reinkarnálódás, beragadás egy VRmmorpg-be stb-stb. Ezek a szereplők aztán jobb esetben valami szuperképességre tesznek szert, majd megkapják a feladatot, hogy mentsék meg a világot, de általában ezt sosem érik el, mert közben szexi csajokból/fiúkból építenek háremet, és mennek a tucat klisé történetek vég nélkül. Nagyon ritkán, talán 1-2 évente születik egy olyan isekai sorozat, ami ennél képes többet nyújtani, de az esetek 90%-ban elmondható, ha láttál egy isekait, akkor az összeset láttad. Most egy olyat szeretnék nektek bemutatni, ami nem mai darab, 27 éve jelent meg, amikor még az ehhez hasonló animék nagyon ritkák voltak és lássuk be, akkoriban még fanservice mellett igenis próbálkoztak történetet is mesélni. Ez pedig az El-Hazard.

A 90-es évek elején az Anime International Company (AIC) egész szép sikereket ért el a Tenchi Muyo! sorozatokkal, így zöld utat kapott egy újabb fantasy anime is. Tsukimura Ryoehez és Hayashi Hirokihoz került a projekt, akik vélhetően Az Ezeregyéjszaka meséiből inspirálódhattak. A klasszikus fantasy vonalat kiszinezték arab és perzsa motívumokkal, a történetbe pedig mindent beledobáltak, ami csak eszükbe jutott, az időutazástól kezdve, a háborún át a szuperképességekig, ami

akkoriban nagyon monumentálisnak hatott. Persze nem maradhatott ki a kötelező erotika vagy a történet alapjául szolgáló szerelmi szál(ak) sem.

A karakterek megalkotásához felkérték a nagyon tehetséges animátort, Nakazawa Kazutót, akit a fiatalabbak a nemrégiben futott Fena, the pirate princess-ből is ismerhetnek. tv-sorozat helyett inkább az OVA formátumot választották, 7 epizóddal, ahol az első és az utolsó rész 50 perces, a többi pedig 30, szóval olyan erős 4 óra lett a teljes játékidő.

The Magnificent World | 1995-1996

A történet egy japán iskolában kezdődik, ahol épp felfedezték, hogy az épület alatti barlangban különös, ősi kultúra nyomai találhatóak. A suli kissé pszichopata és végtelenül egoista, nárcisztikus diákelnöke, Jinnai Katsuhiko persze szeretné elvinni a babérokat a felfedezésért, ám az örök riválisa, a kedves és becsületes Mizuhara Makoto keresztbe tesz neki, mivel tanúskodni szeretne annak kapcsán, hogy hazugságokkal szerezte meg a diákelnöki pozíciót. Itt elpattan valami Jinnaiban, megelégeli, hogy Makoto mindig mindenben jobb nála, legyen az sport, tanulmányok vagy népszerűség, nem lát más megoldást, minthogy lekötözve elrejti ellenfelét, amíg nem csitulnak a dolgok.

Aznap este összesen 4-en maradnak az iskolában: Makoto és Katsuhiko, a kollégiumban pedig Jinnai nővére, Nanami és a mindig piás, láncdohányos töritanár, Fujisawa Masamichi. A két srác találkozása nem épp a terv szerint halad, ugyanis miután Makoto rájön, hogy Jinnai el akarja őt rabolni, futásnak ered, majd a föld alatti romoknál keres menedéket. Itt találkozik egy gyönyörű és misztikus nővel, aki mintha ismerné őt, de sokat nem tudnak beszélni, mert az idő megfagy, az iskolát egy fura energiamező veszi körbe, majd a világ megváltozik körülöttük. Makoto és Fujisawa egy fura erdőben térnek magukhoz, ahol szinte azonnal összefutnak egy menekülő hercegnővel, akit hatalmas, ember méretű bogarak üldöznek. Fujisawa azonnal a segítségére siet, és legnagyobb meglepetésére pár ütéssel szétcsapja a rovarokat… nem is érti, hogyan. A hercegnő hálásan köszöni a megmentést, a neve Rune Venus, és épp az elrabolt nővérét, Fatorát keresik mindenhol a birodalomban. Hamarosan befut Rune testőrsége is, Makotóékat pedig díszvendégként viszik Roshtaria palotájába.

Mint megtudják, háborúban állnak a Bugrom birodalommal, ahonnan az óriás bogarak is származnak. Rune Venus nővérét, Fatorát ugye elrabolták, és emiatt félő, hogy kitör a pánik, viszont mindenkinek feltűnik, hogy Makoto kiköpött mása a hercegnőnek, így gyorsan meggyőzik szerencsétlen srácot, hogy helyettesítse, amíg nem találják meg. Így lesz Makotóból hercegnő, ami nem is egyszerű feladat. Egyik este Makoto különös vendégre ébred az ágyában, egy fiatal lány mászott be mellé, nem is titkolt szándékkal, ám miután rámarkol a srác lába közötti legbecsesebb szervére, sikoltásban tör ki. Ő Alielle. Fatora leszbikus szeretője… és miután most már ő is tudja az igazságot, csatlakozik hozzájuk, hogy kiderítsék, hol lehet az elveszett hercegnő. Eközben Jinnai is előkerül, és azonnal összetalálkozik a Bugrom bogarakkal, viszont valamiért megérti a karattyoló nyelvüket, amitől mind a két fél kicsit zavarba jön, de a srác gyorsan kap az alkalmon, kiadja magát a kiválasztottnak, aki segíteni fogja őket a harcukban. El is viszik a királynőjükhöz, Divához, akit lenyűgöz Jinnai magabiztossága. Ad is neki egy kisebb sereget, amivel bizony sikereket is ér el, a Bugrom harcosai most már nem ész nélkül támadnak, hanem kaptak egy kiváló katonai parancsnokot, a háború pedig új erőre kap.

Roshtaria birodalma egyre nagyobb veszélyben van, csak az égben lebegő hatalmas gömb alakú építmény, az Isten Szeme - amit egy ősi civilizáció alkotott - tudná megmenti őket a bogaraktól, ám ahhoz szükség lenne Moldoon papnőire, hogy aktiválni tudják a mágikus gépezetet, illetve Fatorára, hogy fegyverként használják. Makoto álruhában, Fujisawa és Alielle kíséretében elindul a sivatagba, hogy megkeresse a három papnőt. Némi kalandozás után egy oázisban meg is találják őket: a tüzes és harcias Shayla Shaylát, a higgadt és kimért Afura Mannt és a Fujisawába azonnal beleszerető, romantikus, de kissé erőszakos Miz Mishtalt. Ám nem igazán akarnak segíteni. Itt futnak össze Nanamival is, aki időközben kénytelen volt saját vállalkozásba kezdeni, hogy pénzhez jusson. Nem sokáig örülhettek egymásnak, mert megjelenik egy orgyilkos, aki egy harmadik birodalom tagja, a Fantom nemzetségé, akik kékes bőrű humanoidok, és képesek illúziókat varázsolni… amiken valamiért Nanami simán átlát, ezzel hatástalanítva az orgyilkos közeledését. Ezen a ponton mindenki belátja, hogy nincs mese, véget

kell vetni a harcoknak, így visszatérnek a palotába. Jinnai megtudja, hogy ellenfelei mire készülnek, és Diva megosztja vele egy legendás ősi fegyver történetét, ami képes az Isten Szemével felvenni a küzdelmet: Ifurita. Jinnai minden figyelmeztetés ellenére elindul, hogy megszerezze Ifuritát, meg is találja, ám Makotóék is megérkeznek, pont akkor, mikor Katsuhiko felébreszti ősi álmából… és Makoto legnagyobb döbbenetére Ifurita nem más, mint az a nő, akit az iskola alatti barlangban megtalált, és elküldte őket El-Hazard világába.

Ha azt hiszitek, ezzel mindent elmeséltem, akkor tévedtek, mert jóformán ez csak a felvezetése a történetnek, ami egy epikus és megható finálében ér véget.

Aki szereti az isekai vagy fantasy sorozatokat, az mindenképp pótolja, ha még nem látta. Sajnos elég régi anime, így csak egy kicsit feljavított dvd verzió érhető el belőle, de így is nagyon szép. Viszont inkább az idősebbeknek tudom ajánlani, mivel a humora nem kimondottan „pící", sok benne a meztelenkedés, és több karakter is nyíltan homoszexuális. Persze ez csak azoknak figyelmeztetés, akik érzékenyek az ilyenekre, mindenki másnak egy remek klasszikus, amit talán a modern isekaiok elődjének is tekinthetünk.

Szerencsére nagy sikert aratott világszerte, az AIC stúdió meg is látta benne a jövőt, így azonnal berendelte a manga, videojáték és tv-sorozat változatokat, na meg természetesen a folytatást is.

The Wanderers | 1995-1996

Még szinte be sem fejezték az OVA-t, máris gőzerővel dolgoztak a TV adaptáción, és bizony sok eltérést fogunk találni. Első sorban a látvány és az animáció minősége nagyon nagyot zuhant, ami nem is csoda, alig egy év alatt dobták össze rohamtempóban a 26 részes sorozatot, aminek meg is lett a következménye. A történet alapja ugyan megmaradt, bár számos változáson ment keresztül. Makotóék ugyanúgy átkerülnek El-Hazard világába, de Fatora szálát kiírták, akárcsak a Fantom nemzetét, az egyedüli ellenfél a Bugrom maradt Jinnaijal. Makoto az OVA-ban Ifuritával kerül szorosabb kapcsolatba, a tv-sorozatban viszont Rune Venus lesz a szerelme, Ifurita teljesen más, komikusabb szerepet kapott.

Kiszedték a neccesebb poénokat, az erotikát és sokkal gyerekbarátabb lett az egész, ami miatt nehezebb is ajánlani, még akkor is, ha sok esetben több háttértörténetet kapunk, valahogy összeségében mégis kevesebbnek érződik.

The Magnificent World 2 | 1997

A következő évben az eredeti OVA kapott egy 4 epizódos folytatást, ami lényegében ott kezdődik, ahol az előző végződött. Vége a háborúnak, ennek örömére Miz Mishtal és Fujisawa lázasan készülnek az esküvőjükre… pontosabban csak Miz, mert a tanárúr az első adandó alkalommal megszökik a palotából, így a menyasszony magára marad az oltár előtt. Miután Miz kidühöngte magát (majdnem lerombolva a fél várost), összeszedik a csapatot, most már Fatorával kiegészülve, hogy megkeressék a menekülő vőlegényt.

Mindeközben Jinnai és megmaradt bogarai készülnek a nagy visszatérésre, keresik az új birodalmuk helyét, ahol megtelepedhetnek, ám ismét csak ősi romokra lelnek. Ott egy Ifuritához nagyon hasonló démonlányt találnak, Kaliát, akiről gyorsan kiderül, hogy nem igazán akar senkinek sem segíteni, mert küldetése van…

Ez az extra 4 epizód tényleg a rajongóknak szólt, jó érzés látni, hogy merre halad tovább a szereplők sorsa, bár érezhető, hogy a történet már nem igazán áll olyan stabil lábakon, mint elődjénél, de akinek tetszett az OVA, annak kiváló szórakozás lesz.

The Alternative World | 1998

Újabb év, újabb El-Hazard. Ezúttal ismét a TV-re költözött a sorozat, de nem tartott sokáig az öröm, mert a tervezett 26 részből csupán a fele, 13 rész jött össze. A történet pedig még mindig az OVA folytatása, amit ismét megcsavartak alaposan.

Makoto igazi kis tudós lett, aki az Isten Szeme és Ifurita közötti kapcsolatot kutatja, a többi ősi relikviával együtt, hogy visszatérhessenek a saját világukba. Majd egyik nap Miz és Fujisawa bejelentik, hogy visszavonulnak családot alapítani, ezért új papnőt választanak. A fiatal papnő, aki átveszi Miz helyét, Qawoor Towles. Meg is tartják a ceremóniát, de természetesen Jinnai megjelenik, és hozza a bajt magával. Az egyik mágikus ketyere megbolondul, és az egész csapatot átteleportálja egy másik világba, ahol összefogva kell rájönniük, hogy miként térhetnek vissza El-Hazardra… majd onnan a saját világunkba.

Sajnos nem sok jót tudok elmondani erről a tv-sorozatról, mert persze, a szereplők továbbra is viccesek, a poénok még mindig jópofák, de a történet annyira elcsépelt és klisés lett, hogy nem is csoda, hogy csak 13 epizódig jutott. Bár kapott egy összecsapott befejezést, de számos kérdés nyitva maradt… amire lehet, már sosem kapunk választ.

Az El-Hazard minden ízében a 90-es évek terméke, nagyon erősen indult, majd egyre vesztett a lendületéből, és végül csendben elhalt. 2018-ban volt egy próbálkozás az AIC részéről, hogy közösségi finanszírozásból The Dual World címen készítsen egy új El-Hazard sorozatot, de sajnos azóta sincs semmi hír róla. Ne legyen igazam, de sanszosan semmi sem lesz belőle. Igazán kár, mert megérdemelne egy rendes lezárást vagy teljes újrafeldolgozást, én örömmel fogadnám.

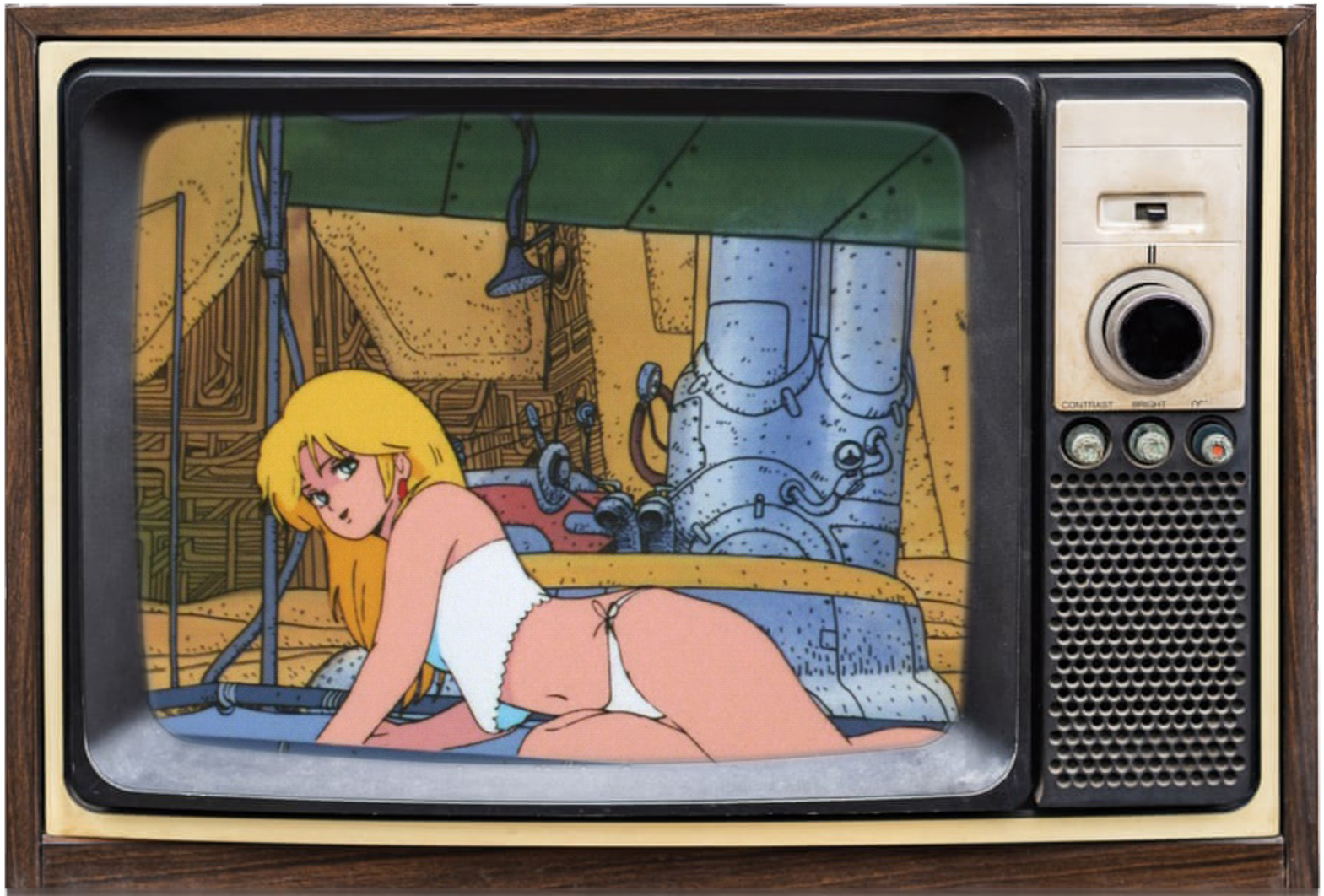
MAL AL ANIMEGUN Az animék fegyvertára

anime

RELIC ARMOR LEGACIAM ÉS DRAGON'S HEAVEN

retró OVA ajánló

Írta: xZsoltixf (Sailor)



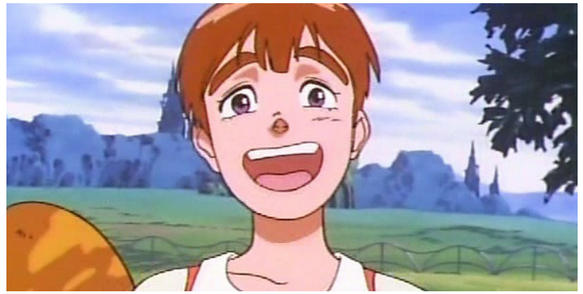
Az utóbbi időben kifejezetten sok kis szösszenetet néztem a régmúlt időkből, így mostani írásom is ezek közül kettő, egymástól kifejezetten eltérő és a maga módján különleges mecha OVA-ról fog szólni.

Relic Armor Legaciam (1987)

Kitazume Hiroyuki egyik első saját animéje ez a kis OVA, amit melegszívvel tudok ajánlani a mecha fanoknak. Kitazume Hiroyuki neve a Gundam kapcsán lehet ismerős sokaknak, ő volt ugyanis a Gundam ZZ karakterdizájnere, valamint azelőtt megannyi Tomino által rendezett animén dolgozott animátorként (***Ideon, Xabungle, Dunbine, L-Gaim, Zeta Gundam***). Ez a kis OVA akár egy *ZZ* reunionként is felfogható, ugyanis több ember is dolgozott rajta, aki előzőleg a ZZ-n.

A történet szerint a Libertia bolygón járunk, ami egykor egy igazi „halálcsillag" volt, de az emberiség épített 3 hatalmas tükröt hozzá az űrben, ezzel befolyásolva a környezeti tényezőket, így végül lakható lett a bolygó. Főszereplőnk, Alcia itt él békében a nagyapjával, egészen addig, amíg helyi katonák rájuk nem rontanak a Legaciam névre hallgató csoda mechát keresve, amivel Alcia sikeresen el is menekül. De a helyi szervek minden módszert bevetnek annak érdekében, hogy megszerezzék a Legaciamot.

Az anime nem túl hosszú és lezáratlan is, mivel ezt egy nagyobb projektenek szánták az alkotók, csak sajnos becsődölt az egész, és nem lett



valami sikeres Japánban. Ennek ellenére számomra egy nagyon szórakoztató OVA volt szerethető karakterekkel, kitűnő animációval és fantasztikus zenékkel. Külön poén, hogy a ZZ-s Roux Louka hangja, Matsui Naoko itt az egyik főszereplő kissrác hangja, és egy Roux Loukától teljesen eltérő, rekedtes fiús hangot hoz. Akinek tetszett a ZZ, annak valószínűleg ez is fog. Nálam egy erős 7/10-et simán megér.

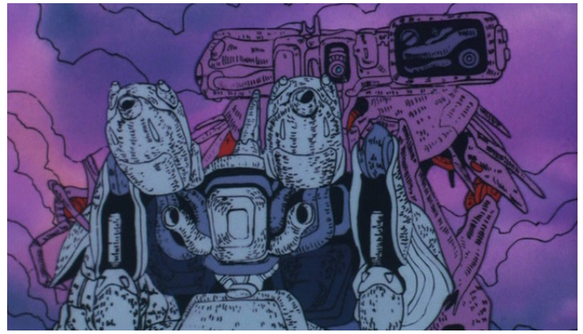
Dragon's Heaven (1988)

Ez a felettébb különleges képi világgal operáló OVA Kobayashi Makoto első saját rendezése az AIC-nál, Kobayashi neve rengeteg híres animével hozható párhuzamba, amiken különféle módokon volt mechanikus és produkciós dizájner (***Birth, Zeta Gundam, Gundam ZZ, Venis Senki, Giant Robo, Last Exile, Luck & Logic***).

A történet szerint 3195-ben háború dúlt az emberek és a robotok között, amikor Shainan, egy érző robot elveszítette emberi bajtársát. Majdnem ezer évre kikapcsolt, egészen addig, amíg egy újabb ember, Ikuuru rá nem bukkant. Végül társulnak és felveszik a harcot Shainan még élő, legnagyobb ellenségével, hogy megakadályozzák egy esetleges újabb háború kitörését.

Az anime vizuálisan, mint már említettem, fantasztikus! Káprázatosak a mecha dizájnok és a hátterek megrajzolása is valami hihetetlen, konkrétan mintha szemről szemre megrajzolták volna a homokdűnéket a sivatagban. A karakterdizájn is nagyon szép, amiért Hirano Toshihiro (***Iczer-1, Dangaioh***) felelt, és itt is remek munkát végzett. A két főszereplő Ikuuru és Shainan nagyon jól kiegészítik egymást, és már önmagukban is elvinnék a hátukon az animét. A szinkron szintén elsőosztályú, Minaguchi Yuuko (Apricot, Yawara, Sailor Saturn) tökéletes választás volt Ikuuróhoz, és Kayumi Iemasa (Skunk az 1963-as Tetsuwan Atomban, Dr Livesy) is remek Shainan volt.

Tényleg csak magamat tudom ismételni: egy nagyon különleges anime, amit mindenképpen megéri bárkinek megnézni. Erős 8/10.



Cím: Relic Armor Legaciam
Hossz: 1x49 perc
Év: 1987
Műfaj: akció, sci-fi
Téma: mecha

Cím: Dragon's Heaven
Hossz: 1x24 perc
Év: 1988
Studió: AIC, Artmic
Forrás: manga
Műfaj: akció, kaland, fantasy, sci-fi
Téma: mecha

anime

TAVASZI SZEZON

Összeállította: Hirotaka

Aharen-san wa Hakarenai

vígjáték, iskola, shounen		
Yamamoto Yasutaka	FelixFilm	manga 2017 - ?

A történet főszereplői az alacsony és csendes Aharen Reina és Raidou, akik egymás mellett ülnek az osztályban. Aharen nem túl jó az emberek közti távolság felmérésében, Raidou pedig először némi távolságot érzett közöttük. De egy nap, amikor Raidou felvette Reina radírját, ez a táv hirtelen túlságosan is lerövidült. A „túl távoliról” a „túl közelire”.

Rendező korábbi munkái: Noblesse, Jitsu wa Watashi wa
Stúdió korábbi munkái: Nekopara, Urasekai Picnic

Ao Ashi

seinen, sport		
Satou Akira	Production I.G	manga 2015 - ?

Aoi Ashito középiskolás, aki Ehimében él, és egy focicsapat éljátékosa. Egy nap elvesztik a középsuli utolsó bajnokságát, így Ashito bánatában végigfut az óceán partján, ahol egy férfiba botlik, aki nézte a mecscset. Ő Fukuda Tatsuya, aki a J-Liga vezető egyesületének, a Tokyo City Esperion FC gimnazista korú csapatának edzője. Meglátja Ashitóban a potenciált, és felvázolja terveit. Tatsuya lényegében a világ legjobb csapatát akarja összeszedni, így Ashito hallva az ajánlatot, Tokióba indul.

Rendező korábbi munkái: Kulcsanimátor: Fate/Grand Order: First Order, Soul Eater
Stúdió korábbi munkái: Haikyuu!!, Kaizoku Oujo, Yuukoku no Moriarty

Birdie Wing -Golf Girls’ Story-

sport		
Inagaki Takayuki	BN Pictures	original

Amawashi Aoi és Eve fiatal golfjátékosok. Mindketten más közegből jöttek és a játékstílusuk is teljesen ellentétes. Együtt felforgatják a golf világát.

Rendező korábbi munkái: Rosario to Vampire, Sunabouzu
Stúdió korábbi munkái: Gintama: The Final, Mairimashita! Iruma-kun

Black★★Rock Shooter: Dawn Fall

akció, dráma, szupererő		
Tanaka Motoki	Bibury Animation Studios	egyéb

2062-t írunk. Húsz év telt el a tömeges munkaerő automatizáció projekt bukása után. Artemis a projekt magját képező AI viszont elhatározza, hogy megtámadja az emberiséget. Egy lány, Empress, egy földalatti kutatólaborban ébred. Ő az egyike az emberiség őrzőinek, habár emlékei nincsenek. Artemis egy liftet épít a Hold és a Föld között, Empress feladata, hogy elpusztítsa, mielőtt elkészülne, különben egy seregnyi gép érkezik a Földre.

Rendező korábbi munkái: Grisaia no Kajitsu, Azur Lane, Rewrite
Stúdió korábbi munkái: 5-toubun no Hanayome, Azur Lane

Dance Dance Danseur

dráma, seinen		
Sakai Munehisa	MAPPA	manga 2015 - ?

Murao Junpei alsó-középiskolás, aki imádja a balettet, de abbahagyja apja halála után, mert igazi férfivá kell válnia. De egy nap a gyönyörű új diák, Miyako Godai jelenik meg előtte. Miyako észreveszi Junpei balett iránti szeretetét, és megkéri, táncoljon vele. Miyako unokatestvérével, Ruou Morival elkezdi karrierjét, és célja, hogy a világ legjobbja legyen.

Rendező korábbi munkái: Zombieland Saga: Revenge, Bishoujo Senshi Sailor Moon Crystal
Stúdió korábbi munkái: Shingeki no Kyojin: The Final, Chainsaw Man, Re-Main

Deaimon

seinen, slice of life		
Oizaki Fumitoshi	Encourage Films	manga 2016 - ?

Irino Nagomu tíz év után ismét hazatér Kiotóba, mert az apja kórházba került. Alig várja, hogy átvegye a Ryokushou-t, a családi édességboltot, de helyette arra kérik, hogy legyen apafigura Yukihira Itsukának, akit mindenki az utódnak hív.

Rendező korábbi munkái: Acchi Kocchi, Ao no Kanata no Four Rhythm, Centaur no Nayami
Stúdió korábbi munkái: Isekai Cheat Magician, Hitorijime My Hero, Etotama

Estab Life: Great Escape

sci-fi		
Hashimoto Hiroyuki	Polygon Pictures	original

A távoli jövőben, amikor a Föld népessége csökkenni kezdett, kifejlesztettek egy AI-t, ami megmenti a fajokat, és irányítja az ökoszisztémát. A géntechnológia segítségével embereket, vadállatokat, mágikus lényeket stb. hoztak létre, akiknek fallal elválasztott klasztereket alkottak, így mindegyikben a rá jellemző kultúra alakult ki. Életüket és a rendszert folyamatosan figyeli az AI, hogy biztosítsa a túlélést.

Rendező korábbi munkái: Youkoso Jitsuryoku Shijou Shugi…,Slow Start
Stúdió korábbi munkái: Kuutei Dragons, Ajin, Sidonia no Kishi

Gaikotsu Kishi-sama, Tadaima Isekai e Odekakechuu

akció, fantasy		
Ono Katsumi	Studio Kai, Hornets	light novel 2015 - ?

Amikor Arc felébred, rádöbben, hogy egy másik világba került egy olyan karakterbe, aki az általa játszott MMO-ban van. Megnézve magát (kívül páncél, belül csontváz), észrevette: ő a csontváz lovag. Ha ez kiderül, összekeverhetik egy szörnnyel is akár. Arc zsoldossá válik, azonban ő nem az az ember, aki csak úgy áll és nézi, ha valami gonoszság szemtanúja lesz.

Rendező korábbi munkái: Hypnosis Mic, Hataraki Man
Stúdió korábbi munkái: Super Cub, Gaikotsu Kishi-sama, Tadaima Isekai e Odekakechuu

Gunjou no Fanfare

sport		
Katou Makoto	Lay-duce	original

A történet egy lóverseny akadémián játszódik, ahol a fiúkat zsokénak képezik ki, és ahová nem könnyű bekerülni. Arimura Yu, volt idol első látásra beleszeretett a lóversenybe, és be akar iratkozni az akadémiára. Itt van még Kazanami Shun, aki egy szigeten nőtt fel, és a lóversenyt csak a rádióból ismeri. Amane pedig egy nemesi családból jön, Angliából, az apja zsoké volt, és már több lovas akadémiát megjárt. Az anime e három 15 éves fiú történetét mutatja be.

Rendező korábbi munkái: Yagate Kimi ni Naru, Lord El-Melloi II Sei no Jikenbo
Stúdió korábbi munkái: Yuru Yuri, Release the Spyce

Healer Girl

zene		
Irie Yasuhiro	Studio 3Hz	original

A világban háromféle gyógyászati iskola terjedt el: a nyugati, a keleti és az „ének gyógyászat”. A dallal való gyógyítás egy különleges technika, ami nemcsak a betegek, hanem az orvosok mentális egészségét is javítja. Az ilyen „gyógyítók” kérésre jellennek meg, hogy segítsenek a pácienseken és orvosokon. Az anime ezen lányokat mutatja be tréning közben, a Karasuma Énekgyógyászati Intézetben.

Rendező korábbi munkái: FMA: Brotherhood, Code:Breaker
Stúdió korábbi munkái: A3!, Princess Principal

Heroine Tarumono! Kiraware Heroine to Naisho no Oshigoto

vígjáték, dráma, romantika, iskola		
Hashimoto Noriko	Lay-duce	zene alapján

Hiyori elhagyta szülővárosát szenvedéllyéért, az atlétikáért és beiratkozik a Tokiói Sakuragaoka Gimnáziumba. Részmunkaidős állást keresve végül osztálytársai managere lesz: Someya Yujiroé és Shibasaki Aizoé (LIPxLIP tagok). A történet körülöttük zajlik.

Rendező korábbi munkái: High School Fleet (epizód rendező)
Stúdió korábbi munkái: Yuru Yuri, Release the Spyce

Jyoshikousei to Mahou no Note

fantasy		
?	Noovo	könyv

Yuzuki Shidou másodéves gimnazista, aki nem találja igazán, mit szeretne csinálni, és a szülei csak azt mondogatják: „Tanulni! Tanulni!” Sok gondja van tehát, de megjelenik egy tündér, Blublu-kun, akitől Yuzuki különféle leckéket kap. Mindeközben boldoggá teszi a körülötte lévő embereket, ami közelebb viszi, hogy megtalálja az álmát.

Rendező korábbi munkái: ?
Stúdió korábbi munkái: -

Kakkou no Iinazuke

vígjáték, hárem, romantika, shounen		
Akagi Hiroaki	Shin-Ei Animation, SynergySP	manga 2020 - ?

A gimnazista Umino Nagi végre találkozik biológiai szüleivel, mivel babaként összecserélték egy másik gyerekkel. A nagy találkozó napján összefut Amano Erikával, egy elit lányiskola tanulójával, aki ráveszi Nagit, játssza el a barátját, hogy elkerülje a házasságot. Azonban nem elég, hogy ők az összecserélt gyerekek, el is jegyezték egymást, amibe a szülők is beleegyeztek, így most a két fiatal együtt él. Nagi viszont az osztálytársába, Segawa Hiróba szerelmes, Erika pedig fellázad apja ellen, ezért a pár megyezik, hogy nem jönnek össze rendesen.

Rendező korábbi munkái: Karakai Jouzu no Takagi-san, Mashiro no Oto
Stúdió korábbi munkái: Taishou Otome Otogibanashi, Mashiro no Oto

Koi wa Sekai Seifuku no Ato de

akció, vígjáték, ecchi, mágia, romantika, shounen		
Iwata Kazuya	project No.9	manga 2019 - ?

Aikawa Fudo és Magahara Desumi a hősies, valamint a gonosz szervezet vezetői. Szerelmük vajon túléli az örökké tartó háborút, amikor az egyik világbékét, a másik a világ feletti uralmat akarja?

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

Kawaii dake ja Nai Shikimori-san

vígjáték, romantika, slice of life		
?	Doga Kobo	manga 2019 - ?

A legjobb „szívtipró barátnő” megjelenik. A szerencsétlen Izumi barátnője az osztálytársa, Shikimori. Szép, kedves és mindig boldog, amikor Izumival van. Aranyos és szeretni való lány, de amikor Izumi bajba kerül, átváltozik menő „szívtipró barátnővé”!

A cuki és menő Shikimori, Izumi és barátaik mókás napjai sosem érnek véget ebben az 1000%-osan romantikus vígjátékban.

Rendező korábbi munkái: ?
Stúdió korábbi munkái: Selection Project, Maoujou de Oyasumi

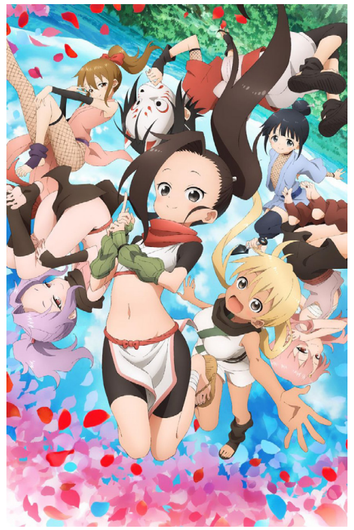
Kono Healer, Mendokusai

akció, kaland, vígjáték, fantasy		
Nakanishi Nobuaki	Jumondou	webmanga 2019 - ?

Ebben a fantasy és kaland animében Karlát ismerhetjük meg, egy dark elf papnőt, aki sokat fektetett az inzultáló képességeibe. Vele van Alvin, a lovag, akinek el kell viselnie társa bohóckodását.

Rendező korábbi munkái: Koihime†Musou, Mangirl!
Stúdió korábbi munkái: Cosplay Rakuen

Kunoichi Tsubaki no Mune no Uchi



akció, vígjáték, shounen, slice of life		
Kakuchi Takudai	CloverWorks	manga 2018 - ?

Mélyen a hegyekben egy csapat kunoichi (női ninja) élt, nevük Akane klán. A kunoichik kisebb csapatokra oszlottak, és így gyakorolják képességeiket. Az Akane klánnak van egy alapszabálya: „férfiakkal kapcsolatba kerülni tilos”. Tsubaki az egyik legjobb kunoichi tanonc, remek képességekkel, mindenki bízik benne. Ám Tsubaki tilosban jár, szeretne találkozni egy férifival. Minél többet gondol rá, annál jobban hatalmába keríti ez az érzés. Mit kellene tennie vele?

Rendező korábbi munkái: Boku no Hero Academia (epizód rendező)
Stúdió korábbi munkái: Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru, Wonder Egg Priority, Horimiya

Love All Play

iskola, shounen, sport		
Takeuchi Hiroshi	Nippon Animation, OLM	regény

Mizushima Ryo felvételt nyer egy neves tollaslabda suliba, a Yokohama Minato gimnáziumba. Egyedi személyiségű csapattagjai vannak, mint az ikerpár, a menő visszatérő vagy a jóképű ász, aki szereti Ryo testvérét. Erőfeszítés, barátság, győzelem fonódik össze a csapattársak és a riválisok között. Egy izgalmas történet, ahol egy ismeretlen gimis elindul a világ legjobbjává válásának útján.

Rendező korábbi munkái: Blade & Soul, Zunda Horizon
Stúdió korábbi munkái: Isekai Shokudou, Odd Taxi, Yaku nara Mug Cup mo

Mahoutsukai Reimeiki

akció, kaland, vígjáték, fantasy		
Kuwahara Satoshi	Tezuka Production	light novel 2018 - ?

Nem emlékszem. Ki vagyok? Mi vagyok? Seville egy mágia akadémia diákja, akinek semmi emléke sincs. Nem érti, miért van itt, és az akadémián töltött idő is olyan üres. Nem ismeri a kemény munkát, így a jegyei is a legalacsonyabbak. Egy nap az iskola igazgatója, Albus egy veszélyes tréningre kötelezi Seville-t. Terjesztenie kell a mágia használatát egy olyan helyen, ahol boszorkányüldözést tartanak. Mindössze néhány év telt el az egyház és a boszorkányok háborúja óta, és a világ továbbra sem fogadta el teljesen a mágiát.

Rendező korábbi munkái: Kanojo mo Kanojo, Adachi to Shimamura
Stúdió korábbi munkái: 5-toubun no Hanayome, Dagashi Kashi 2

Onipan!

vígjáték, démon		
Oota Masahiko	WIT Studio	original

Ebben a világban az onik és az emberek együtt élnek. Három oni lesz a főszereplőnk, akik átjelentkeznek egy tokiói középiskolába. Arra törekednek, hogy javítják az onikról alkotott képet, amihez a kulcselem, egy oni alsónadrág, vagyis Onipan!.

Rendező korábbi munkái: Love Lab, Himouto! Umaru-chan
Stúdió korábbi munkái: Ousama Ranking, Vivy: Fluorite Eye’s Song

Otome Game Sekai wa Mob ni Kibishii Sekai desu

fantasy, hárem, romantika, iskola		
Miura Kazuya	ENGI	light novel 2018 - ?

Az irodai dolgozó, Leon reinkarnálódik egy randiszimulátor játékba, ahol a nők uralkodnak, és csak szépfiúk ülhetnek az asztalnál. Leonnak pedig van egy szuper képessége, mindenre emlékszik az előző életéből, így tudja a teljes végigjátszást. Vajon Leon képes megváltoztatni ennek a világnak a rendjét?

Rendező korábbi munkái: Uzaki-chan wa Asobitai!, DRAMAtical Murder
Stúdió korábbi munkái: Tantei wa Mou, Shindeiru., Uzaki-chan wa Asobitai!

Paripi Koumei

vígjáték		
Honma Osamu	P.A. Works	manga 2019 - ?

A sors és a reinkarnáció elszakítja a zseniális stratégát, Kongminget a háború dúlta ősi Kínából a modern Shibuyába. Egy életnyi háború után Kongming utolsó kívánsága, hogy egy békés világba kerüljön, így kétezer évvel később, teljesen más világban találja magát. Találkozik Eikóval, egy amatőr zenésszel, akinek nagy álmai vannak, és barátságot kötnek. Eiko helyi ismereteivel segít Kongmingnek eligazodni ebben a világban, cserébe pedig Kongming stratégiai tudását bevetve segít Eikónak elérni a sztárságot.

Rendező korábbi munkái: Shirobako Movie, Sakura Quest (epizód rendező)
Stúdió korábbi munkái: Shiroi Suna no Aquatope, Shirobako, A3!

RPG Fudousan

vígjáték, fantasy, slice of life		
Koshida Tomoaki	Doga Kobo	4-koma manga 2018 - ?

15 éve a démonkirály vereséget szenvedett és békéssé vált. Kotone iskola után mágus lett, és felkereste a királysághoz tartozó RPG Real Estate-et, hogy új otthont találjon. Valójában az RPG Real Estate lett Kotone munkahelye is, így a félember Fa-val, a pap Rufuriával és a katona Rakirával együtt segítenek új otthont találni az új ügyfeleknek.

Rendező korábbi munkái: Sewayaki Kitsune no Senko-san, Ikebukuro West Gate Park
Stúdió korábbi munkái: Senpai ga Uzai Kouhai no Han, Maoujou de Oyasumi

Shachiku-san wa Youjo Yuurei ni Iyasaretai.

vígjáték, slice of life, természetfeletti		
?	project No.9	manga 2019 - ?

Amikor Fushihara-san éjfélig dolgozik, egy hangot hall, ami azt mondja: „menj el most…” A hang egy kis szellemtől, Yurei-chantól jön. Azt szeretné, hogy az egészsége miatt menjen haza, de nem igazán akar, mert szereti Yurei-chan cukiságát.

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

Shijou Saikyou no Daimaou, Murabito A ni Tensei suru

akció, fantasy, iskola		
Minato Mirai	Silver Link, Blade	light novel 2018 - ?

Varvatos a történelem legerősebb démona, mindent elért, amit királyként lehetett. De mivel magányos volt, egyszerűbb életre vágyott. Néhány ezer évvel később újjászületett egy farmerként, Ard Meteor néven. Ám addigra a mágikus civilizáció hanyatlott, és a mágia gyengébb lett. Gyerekkori barátjával, Ireenával beiratkozik a Mágia Akadémiára, ahol sok ember próbál közelebb férkőzni hozzá. Pedig a világban a démonok bújkálnak. Vajon a korábbi démonúrnak sikerül elérnie a békés életet?

Rendező korábbi munkái: Masamune-kun no Revenge, Meikyuu Black Company
Stúdió korábbi munkái: Iwa Kakeru!, Jahy-sama, Non Non Biyori Nonstop

Shokei Shoujo no Virgin Road

akció, kaland, fantasy		
Kawasaki Yoshiki	J.C.Staff	light novel 2019 - ?

Réges-régen a világot káoszba taszították egy másik világból érkező emberek, akik különleges erővel rendelkeztek. Ők „Az elveszettek”. Hogy fenntartsák a békét, „A hóhéroknak” meg kell őlniük „Az elveszetteket”. A történetben megismerjük a „hóhér” Menou-t, aki tiszta, őszinte és erős, valamint az „elveszett” Akarit, akinek rendkívüli képessége van.

Rendező korábbi munkái: Honzuki no Gekokujou (Rendező asszisztens)
Stúdió korábbi munkái: Baraou no Souretsu, Edens Zero

SPY x FAMILY

akció, vígjáték, shounen		
Furuhashi Kazuhiro	WIT Studio, CloverWorks	manga 2019 - ?

Amikor a világ összes nemzete zárt ajtók mögött zajló információ-háborúban volt, Ostania és Westalis évtizedek óta hidegháborúban álltak egymással. A westalisi hírszerzési hivatal a legtehetségesebb kémét, Twilightot küldi, hogy figyelje meg Donovan Desmondot, az Ostaniai Nemzeti Egység Párt vezetőjét. Egy hét alatt a kémnek össze kell hozni egy családot, hogy részt vehessen egy elit eseményen. Az örökbefogadott lányáról kiderül, hogy gondolatolvasó, a felesége, Yor pedig bérgyilkos. Igazi kilétüket titkolva élnek együtt.

Rendező korábbi munkái: Dororo, Mobile Suit Gundam Unicorn, Shoukoku no Altair
Stúdió korábbi munkái: Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru, Horimiya, Ousama Ranking

Summer Time Render

rejtély, shounen, természetfeletti		
Watanabe Ayumu	OLM	manga 2017 - 2021

Ushio halálhírére Shinpei visszatér szülővárosába, Wakayamába, ahol újra találkozik a gyerekkori barátja családjával. A temetés lezajlott, de a felszín alatt valami különös dolog készülődik a szigeten. Vajon miféle rejtély vár a főszereplőre ezen a félreeső helyen?

Rendező korábbi munkái: Komi-san wa, Comyushou desu., Uchuu Kyoudai
Stúdió korábbi munkái: Isekai Shokudou 2, Odd Taxi

Tomodachi Game

játék, pszichológiai		
Ogura Hirofumi	Okuruto Noboru	manga 2013 - ?

A gimis Katagiri Yuuichi mindennél többre értékeli a barátságot, és élvezi az életet közeli barátaival, Sawagiri Shihóval, Mikasa Tenjivel, Shibe Makotóval és Kokorogi Yutorival. Belekeverednek egy veszélyes játékba, ez a Tomodachi Game. Az egyetlen út, hogy győzzenek a játékban, ha nem kételkednek egymásban. Számukra könnyűnek kéne lennie. Elárulnád őket vagy megbíznál a barátaidban? Az emberek igazi természete kerül felszínre ebben a pszichológiai játékban.

Rendező korábbi munkái: Hataraku Saibou!!, Warau Salesman New
Stúdió korábbi munkái: Planetarian: Snow Globe, Isekai Maou to Shoukan Shoujo

Yuusha, Yamemasu

akció, kaland, vígjáték, fantasy		
Nobuta Yuu	EMT Squared	light novel 2017 - ?

Miután megmentette a világot a legerősebb hős, Leo, valahogy nem akart a békés emberi világban élni. Túl erős volt. Száműzöttként a legyőzött démonkirály seregében talált állást. A seregnek sok gondja van: sok munka, pénzügyi problémák stb. Leo azon kezd el dolgozni, hogy jobban működjön a sereg, így újra találkozik Echidnával, és megkérdezi, miért támadta meg az emberi világot. Váratlan történetre derül fény.

Rendező korábbi munkái: Shuumatsu no Harem, Maesetsu!
Stúdió korábbi munkái: Kuma Kuma Kuma Bear, Assassins Pride

Folytatások a tavaszi szezonban

MAL

AL

Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic

MAL

AL

Kingdom 4th season

MAL

AL

Love Live! Nijigasaki Gakuen School Idol 2

MAL

AL

Tate no Yuusha no Nariagari Season 2

anime

SZEZONOS ANIMÉKRŐL

Írta: Balu, Hirotaka

Akebi-chan no Sailor Fuku
Fantasy Bishoujo Juniku Ojisan to
Genjitsu Shugi Yuusha no Oukoku Saikenki 2
Hakozume
Koroshi Ai
Sasaki to Miyano
Shuumetsu no Harem
Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru
Tensai Ouji no Akaji Kokka Saisei Jutsu
Yashahime 2

Balu véleményei

Eleinte nem volt annyira vonzó a téli szezon, mert hiába szemeztem egész sok animével, egyik sem tűnt igazán érdekesnek első ránézésre. Aztán szelektáltam kicsit, megszabadultam néhánytól, és pár hét múlva azt vettem észre, hogy tulajdonképpen mind a hét megmaradt animét várom és szívesen nézem, úgyhogy egész jó szezon lett a végére – bár a legjobbak talán még hátravannak.

Hogy miket szűrtem ki? Elsősorban az isekaiokat. Nem vagyok rá büszke, hogy szinte esélyt sem adtam neki, de **Kenja no Deshi wo Nanoru Kenja** első részét három perc után meguntam. A negyedik epizódig néztem a **Leadale no Daichi nite** névre hallgató isekait, aminek egész érdekes felvezetése és felvetése volt. Hiszen a főszereplő tényleg nyomot hagyott a játék világában, amibe bekerült, egészen pontosan gyerekeket készített. (Nem, nem szült, készített.) Szóval egy slice of life, könnyed animéről van szó, amit nem tartok rossznak, a főszereplő karakterét is kedveltem,

de most nem igazán vágytam erre. A **Kaijin Kaihatsubu** bármennyire gender bender, a koncepció mégsem igazán nekem való, a **Koroshiai** pedig szimplán nem kötött le annyira, mint vártam, de utóbbinak még talán adok még egy esélyt.

Fantasy Bishoujo Juniku Ojisan to

Gondoltam, hogy kezdhetnék azzal az animével, amiben minden tényező megvan, amit az előző négy animénél említettem, itt mégis működik valahogy. Két harmincas éveiben járó vén trotty reinkarnálódik, az első csavar az, hogy az egyikből lány lesz, a második csavar pedig az, hogy az

istennő átkából fakadóan hirtelen elképesztően vonzónak találják egymást, amit mindketten próbálnak leplezni. Kell ennél több? A sztori szerint ezután ketten próbálnak a kalandokon és az egyszerű hétköznapokon keresztül visszajutni a saját világukba. Már az első részen is nagyon jól szórakoztam, és én nem nagyon éreztem hanyatlást a humorfaktorban sem eddig. Vicces és wholesome, tetszik a karakterdizájn, viszonylag sok jelenetet mutat a szereplők előző életéből, úgyhogy én elégedett vagyok vele. Ráadásul nagyon addiktív endinget kapott.

Hakozume: Kouban Joshi no Gyakushuu

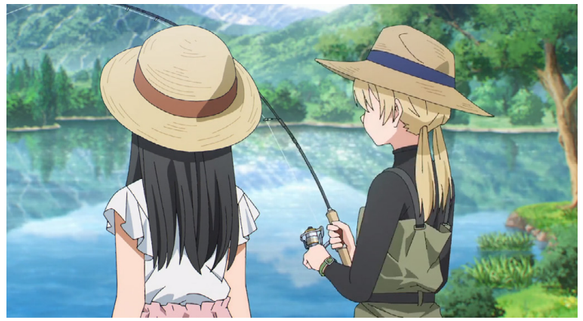
Még augusztusban láttam a PV-t, és kíváncsi voltam, milyen lesz ez a rendőr nénis anime. Röviden: jó. Jobb, mint vártam. Talán ennél az animénél tapasztaltam a legtöbbször, hogy elindítottam a részt, és egyszer csak azt vettem észre, hogy megszólalt az ending. Annyira beszippantott, hogy csak úgy elrepült az a részenkénti 24 perc. Kicsit olyan volt, mintha az Uramichi Oniisant rendőrös körítésben kissé komolyabbá tettük volna. Imádtam a társadalomhoz, a munkához kapcsolódó szarkasztikus humorát, a karaktereket, valamint az openinget és az endinget is. A seiyuuk alakításával is kimondottan elégedett vagyok. Meglepő módon néha tényleg elég drámaira sikerült egy-egy rész, a kihallgatások, a bűnesetek. De a comedy sem marad el mellette ebben a többnyi-

re epizodikus animében, ami a rendőrök izgalmas és unalmas mindennapjait szeretné bemutatni.

Akebi-chan no Sailor Fuku

Eredetileg én ezt nem is terveztem nézni, csak aztán két helyről is hallottam, hogy jó, így felvettem vele a fonalat még viszonylag az elején. Minden annyira végtelenül egyszerű benne, hogy nem is gondoltam, hogy le tud majd kötni. Gyakorlatilag arról szól, hogy egy vidéki lány próbál barátokat szerezni az új iskolájában.

Valamiért mégis jobban izgultam azon, hogy sikerül-e a lányoknak kifogni egy nagyobb halat a hétvégi horgászaton, mintha egy nagyszabású harcot néztem volna. Pedig a cute girls doing cute things nem mindig tud megfogni. Ez egy cuki, wholesome slice of life anime, ami jó lazítás lehet egy nehéz munkanap után. Bár az író egyik lépése nekem kicsit negatívum volt: több lábat kaptam, mint amit élveznék. De a néhány lábfétises jelenetet leszámítva tényleg nagyon tetszett, és ajánlani tudom. Ugyanis még ha a sztori nem is tűnik túl érdekesnek, a grafika lenyűgöző. Nem mindent dolgoztak ki annyira



részletesen, de mindig vissza-visszatérnek a filmbe illő szépséggel bíró jelenetek, amikben Akebi egyszerűen ragyog. Meg az opening és az ending is tök jó lett (ígérem, ez az utolsó alkalom a cikkben, hogy a zenéket dicsérem). Néha kiírok egy-egy idézetet animékből, amikkel nagyon együtt tudok érezni, és most hosszabb idő után ebben találtam ilyet. Akebi mondta a 7. részben: „De ugye, milyen jó érzés, ahogy apránként elsajátítunk valamit, amire előtte egyáltalán nem voltunk képesek?”

Sasaki to Miyano

Előre leszögezném, hogy eléggé kezdő vagyok még BL terén. Ám ez a sorozat leírás és PV alapján kihagyhatatlan volt. És az anime is pozitív élmény eddig. Az eleje kicsit döcögősen indult, mert sokat ugráltunk az időben, de aztán beállt a sztori és könnyen nyomon lehetett követni. A hangulatot úgy írnám le leginkább, hogy cukor, méz meg még több cukor. Nagyon édes, ahogy a két karakter viszonya alakul, sokszor tényleg rózsaszín felhő meg virágok repkednek a képernyőn. Az egyik főszereplő fudanshi, így sok témát körbejár a BL-mangákkal kapcsolatban, de a mellékszereplőkön keresztül még azt is bemutatja, milyen nehézségeket hozhat az élet, ha valakinek fujoshi a barátnője. Az pedig szintén pozitívum, hogy az uke és a seme nem határolódik el egymástól, sőt, Miyano kifejezetten nem szeretne ezekbe a sémákba beilleszkedni. (A meta utalásokat nagyon bírtam benne.) A 7. résznél most úgy érzem,

hogy kezdik nagyon elhúzni a szerelmi vallomás és az összejövetel között eltelt időt, úgyhogy nem tudom, mire számítsak a hátralévő epizódokban, de alapvetően tetszik.

Shuumatsu no Harem

Éles a váltás a BL-hez képest, de muszáj volt ezt a két animét egymás mellé tennem. Egy vírus miatt kihalt a férfinépesség 99,9%-a, ezért a maradéknak kellene utódokkal benépesíteni a Földet. Hárem és ecchi kombinációja, ami – a cen-

zúra nélküli verzióban biztosan – mutat nem annyira családbarát jeleneteket is. Ám van még egy fontos elem, a sci-fi. El tudja bárki képzelni, hogy egy ilyen animének legyen sztorija, és nem csak „sztorija”? Mert ennek tényleg van, engem pedig kimondottan érdekel. Nem mintha a fanservice-t bánnám közben. Bár sok kritikát olvastam, amiben abba kötöttek bele, hogy a főszereplő nem akar lefeküdni a rá váró nők tömkelegével, ugyanis van neki egy szerelme. És hogy ez milyen unrealisztikus, meg mégis ki akar ilyen gáz főszereplőt háremanimébe... Én?

A másik két srác foglalkozik eleget férfivágyaival, kicsit sem bánom, ha a harmadik legalább a történetet is viszi előre, miközben nyomozva próbálja kideríteni, hogy honnan jött a vírus, és hogyan lehetne ellenszert készíteni. Egyelőre még elég sok rejtélyt nem fedtek fel, kíváncsi vagyok, mit lehet kihozni egy ilyen koncepcióból. Szerintem érdekes, hogy az egyes karakterek hogyan változnak meg ebben a szituációban vagy éppen hogyan maradnak hűek magukhoz.

Tensai Ouji no Akaji Kokka Saisei Jutsu

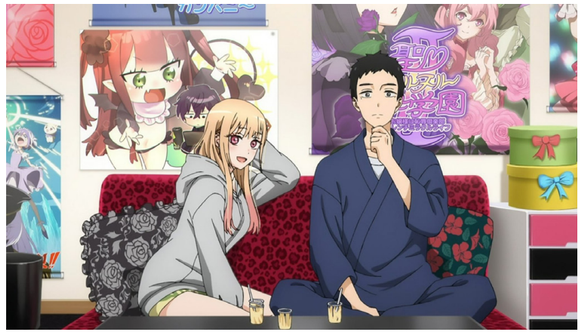
Tulajdonképpen az egész anime olyan, mint a Genjitsu Shugi Yuusha no Oukoku Saikenki. (Aminél mellesleg most fut a második coure, csak nekem nem igazán tetszett.) Ám ez nem isekai, nincs benne mágia, jól néznek ki a karakterek, és tényleg van okunk imádni őket.

Az első részben azonnal világos volt, hogy Wein a best boy, akinek a nemtörődöm attitűd-

jét imádom, de persze közben egy zseni – a cím nem hazudik. Ninym pedig rögtön elvitte a best girl rangot, nemcsak gyönyörűen néz ki a hosszú fehér hajával, hanem miközben nagyon komoly, ahogy próbálja kordában tartani Weint, mellette még rendkívül cuki is. Nagyon jó interakcióik vannak, már csak ezért is megéri nézni. Az első két rész háborúja kevésbé volt szimpatikus (illetve az is feltűnő volt, hogy korlátozott pénzösszegből tudtak dolgozni), de aztán a 3. résztől beindult, és nagyon élveztem az elmejátékot meg a gazdaságpolitikát. Az ezt követő arc megint nem annyira szimpatikus, a végére lehet, hogy mégsem fog annyira tetszeni, de egy próbát megérhet, főleg, ha valakinek tetszett a Genjitsu Shugi, mert szerintem a Tensai Ouji még élvezhetőbb.

Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru

A végére maradt a téli szezon leghájpoltabb animéje, ami a ranglistán lenyomta a Kimetsut és az AOT-t is. Hogy okkal-e, azt nem tudom, ugyanis



a másik kettőt nem nézem, ám semmiképpen nem mondanám nagy kedvencnek a szezonból. Biztos voltam benne, hogy nézni fogom, hiszen talán ez az első anime, aminek a cosplay áll a középpontjában. Nem igazán vagyok otthon a témában, de tetszik, hogy a laikusoknak is elmagyaráz néhány dolgot. Gojou karaktere azért szimpatikus, mert van egy egyedi hobbija (hinababák készítése), illetve nagyon elszánt, bármilyen kihívásról legyen is szó. Marinnak nem annyira jött be a beszédstílusa, illetve kicsit túl extrovertált nekem, de azt elismerem, hogy ők ketten nagyon cukik együtt.
A grafika kicsit kettős érzést hagyott bennem: a

cosplayek gyönyörűek, Marin gyönyörű. Eközben a háttér viszont néha úgy elüt a karakterek rajzolásától, mintha nem is ugyanaz az anime lenne. Összességében élvezem az animét, de annyira mégsem fogott meg, mint némelyik másik friss sorozat.

A szezon véget érése után fogom egyben megnézni a Tokyo 24-kut és a Ryman's Clubot, valamint még az Ousama Ranking és az 86 Part 2 is hátravan. A Baraou no Souretsu szintén érdekel, ám 24 részes lesz, így majd csak a tavaszi szezon végén tervezem ledarálni.

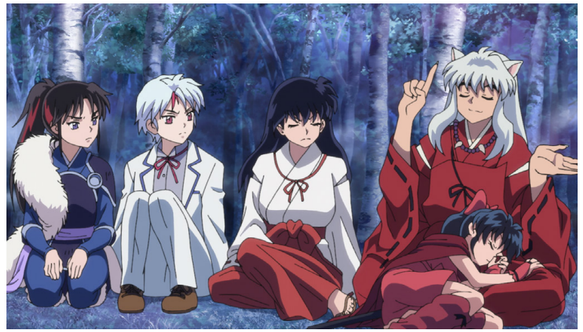
Hirotaka véleményei

Ismét belekontárkodtam a szezonvéleményekbe, hogy rám lehessen mondani, terpeszkedem a magazinban. De hát mit tegyek, ha annyi mindenről szeretnék írni, és még rengeteg ötletem van, csak időm nincs. Nah sebaj, mert itt vagyok egy kis véleményezéssel.

Szokásomhoz híven nem nézek sokat, enynyi elég is nekem bőven, inkább régebbi, befejezett sorozatokkal húzom az időt. De lássuk is azt a mostani néhány címet.

Yashahime

Egy kicsit kakukktojás, mert őszről maradt a nyakamon. Tömör véleményem, hogy ez az anime bár ne létezne. Vagy fogalmazhatunk úgyis, hogy nem létezik és pont. Régi Inuyasha rajongók fanservice-ének pocsék, shounennek unalmas, folytatásnak gyenge, és filler az egész, hiába „hivatalos" folytatás, a mangakának vajmi köze van hozzá.



A régi karakterek csak most a végén kezdtek el jobban szerepelni és csinálni valamit, de fényük megkopott, mint egy rozsdás bicikli lánc, legalább ennyire működnek is. Erejük, mintha nem is lenne, vagy csak mindent az utolsó részben vetnek majd be.

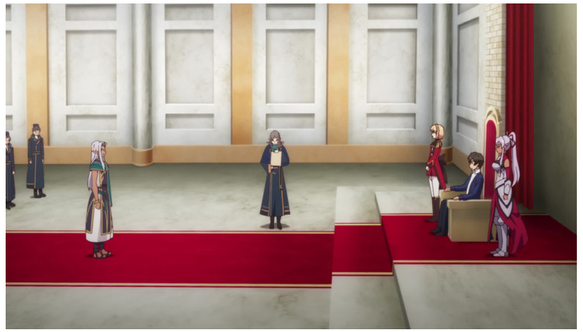
Az eddigi epizodikus harcokból kezd a végkifejlet felé mászni a történet, de az is borzalmasan vontatott, és minden percben felrémlik a „mileszmárhaladjunk???" érzés. Ez az anime minden elemében gyenge és unalmas, Naraku forog a sírjában.

Genjitsu Shugi Yuusha no Oukoku Saikenki 2

A soron következő isekaiom folytatása. Évente 0 vagy 2 isekait vagyok képes megnézni, a milliomodik háremhősisekaitól a falramászok, szóval mostmár tényleg várom, hogy ez a sok-sok (kb. 10) éve húzódó trend változzon, vagy legalábbis legyen több tere más műfajoknak.

Ebben az animében ugyebár hősünk nem harcos, hanem egyből király lesz, és gazdaságilag kéne helyretenni az országot. Nos a gazdaság része, az harmatgyenge, vagyis azt mondanám, hogy túl egyszerű, de szórakoztató, és a párbeszédek többsége azért mégiscsak e köré épül. A folytatásban végre sor kerül az előző évadban elkezdett háború lezárására, majd a rabszolgarendszer folyamatos kivezetésére, és az iskolák kiépítésére, továbbá kicsit több infót tudunk meg a környező országokról. Viszont Souma királyunknál folytatódott a hárem kiépülése is, mert a többnejűség megengedett, legalábbis ilyen magas szinten, aminek én már kevésbé örülök. Ennek ellenére az anime szórakoztató és témájával egy kicsit kikandikál a túl sablonosak közül.

Kaptunk egyébként egy másik hasonlót a mostani szezonban, a Tensai Oujit, erről Balu írt, de nekem az nem tetszett, túl bugyutának éreztem, és a grafika is elég gagyi volt. Szóval pont ellentétes a véleményünk, ami mókás.



Koroshi Ai

Bérgyilkosok, akik között forr a levegő. Ezt vártuk, de sajnos nem teljesen ezt kaptuk. A bérgyilkosokból Ryang-ha stimmel, valóban az, hidegvérű és halálpontos. A röhejes nevű Chateau, már inkább tanoncnak mondható, aki nincs jóban a ravasz meghúzásával. Szereplőink egy meló során összetalálkoznak, onnantól pedig a hölgy karakterünk le sem tudja magáról vakarni Ryang-hát. A figura láthatóan belecsavarodott, és folyton-folyvást zavarba ejtő szituációkba kergeti a csajt, akit ez egyszerre bosszant és motivál. Ezzel persze célponttá válik, mert Ryang-hát sokan szeretnék pár láb mélyen látni a föld alatt. Sajnos az anime és a története nagyon súlytalan, szeretne olykor komolykodni, és erős karaktereket bemutatni, de nem lehet őket komolyan venni. A központi szál a két karakter múltja, ez van jó lassan kibontva, de nem működik annyira, hogy nagyon érdekeljen a folytatás. A zene hangulatos, de a grafika nagyon középszerű. Kicsit kár érte.

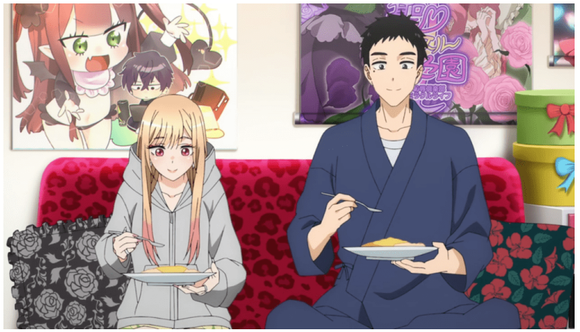
Hakozume

„Szóval rendőrök akarunk lenni?” - Szól Mcbride kapitány Walshnak a Bűnvadászok című Bud Spencer és Terence Hill filmben. Aki nem látta, nézze meg most!

Ez az anime egy rendőr slice of life, se több, se kevesebb, megtudjuk, hogy a rendőrök is ugyanolyan emberek, mint mi. Központi karakterünk Fuji és Kawaii, a két rendőrhölgy. Előbbi tapasztalt, utóbbi nagyon kezdő, így jó párost alkotnak. Egy kis rendőrőrsön teljesítenek szolgálatot. Járőröznek, bejelentéseket ellenőriznek, forgalmat irányítanak és besegítenek a nyomozóknak, akik szintén megérik a pénzüket. Az anime egy nagyon kellemes kikapcsolódás, nem kell rajta sem agyalni, sem izgulni. Ugyan vannak komolyabb ügyek/szituációk, akár egy üldözés vagy kihallgatás során, de alapvetően egy könnyed sorozatot kapunk a Hakozume képében. Különleges darab, rendőrökről ritkán készül anime, így aki szeretne kikapcsolódni, annak ajánlom.

Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru

Az anime központjában a cosplay, a cosplayezés és a ruhák készítése áll, amivel a szubkultúra legjellemzőbb részét sikerült megfogniuk. Bár én nem vagyok nagy cosplayrajongó, az anime nagyon tetszik, ahogy próbálja elmagyarázni, hogy nem mindegy, milyen anyagból varrjuk a ruhát, milyen parókát viselünk, hogy használjunk egyéb kellékeket stb. Ehhez kapunk egy szinte már zavaróan extrovertált lányt, Marint, aki azon kívül, hogy otaku, még teljesen ki is van kenve, műkörmei vannak, és mindig más ruhát hord. Szóval igazi divatcsajszi. A sors közelebb hozza osztálytársával, Gojouval, aki Marin szöges ellentéte. Nincsenek barátai, mindennap rohan haza Hinadoll ruhákat gyártani, amiket a nagyapjával készítenek. Igazi régi vágású srác, a sulis egyenruháján kívül csak egy tradicionális japán öltözete van, és ennyi. Szóval tényleg mindenben ellentéte a lánynak. A közös pont, hogy Gojou tud varrni, így Marin megkéri, készítse el neki a cosplayt. Persze a végén több mindenben segít neki: sminkelni, pózolni, és fotókat is készít róla, sőt együtt mennek rendezvényre.



Kettejük kémiáját öröm nézni, ahogy alakul a kapcsolatuk, mert Marin hamar belezúg a cosplayek felé nagyon érdeklődő Gojouba, aki olyan „lassú víz partot mos” tempóval felveszi a fonalat. Emellett a jó vígjáték elemek, Gojou nevetségesen ártatlan megnyilvánulásai és persze a többször pikáns kameranézetek lökték fel az animét a szezonchartok csúcsára, legyűrve a Kimetsu no Yaibát és a Shingeki no Kyojint is. Ez érvényes a karakter listákra is.

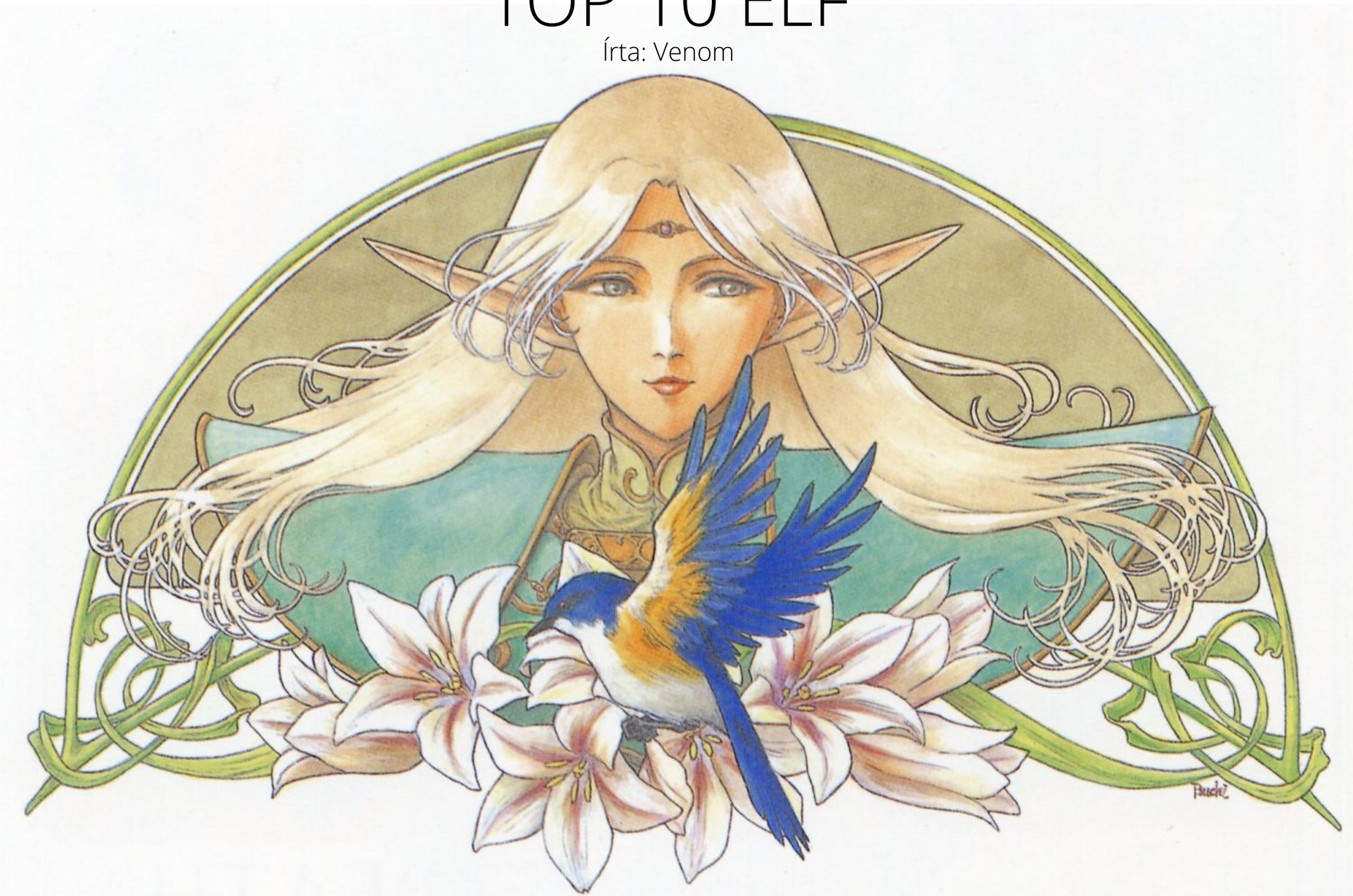
A grafika teljesen jó, Marint, a cosplayeit és egyéb kinézetét rajzolták a legszebbre, a többi már az átlagos kategória.

Ejtek pár szót a tavaszi felhozatalról is. Nem sokat néztem ki, valahogy alig fogott meg egy-kettő. De ami érdekel, az természetesen a Kingdom 4. évada (megint sikerült a Kingdomot belecsempészni a cikkbe), valamint a P.A.Works új animéje, a Paripi Koimei, a SpyXFamily, a Summe Time Render és a Deaimon. Meglátjuk, mi lesz belőlük. A Kingdom biztos, és már nagyon várom, mert most nem tömény harc lesz végig.

anime

TOP 10 ELF

Írta: Venom



Az elfek, tündék vagy ahogy a régi skandináv mitológiában hívták őket, Álfok (vagy álfar), mindig is gyönyörű, magas, természetfeletti, hegyesfülű, emberszerű lények voltak. A modern kultúrában a Télapó segítőiként is ismertek, de a valódi népszerűségüket (és méltóságukat) J.R.R. Tolkien híres könyve, A Gyűrűk Ura hozta el nekik. Azóta szinte állandó szereplői a fantasy regényeknek, filmeknek, szerepjátékoknak, videójátékoknak és természetesen animéknek is. Most közülük válogattam ki a 10 legszebb, legérdekesebb vagy legismertebb tündét. Fontos, hogy csak a „valódi" elfek mentek át a rostán, a mindenféle sötét elfek, félelfek és hasonlók majd talán egy másik lista szereplői lesznek.

10.

Yousei Yunde | Goblin Slayer
Seiyuu: Toyama Nao

Nevének jelentése magyarul talán a „Nemes Tünde" lenne, ő a klasszikus szerepjátékok elf archetípusa. Törp sámánnal és Gyíkember pappal hármasban keresik fel a híres-hírhedt Goblin ölőt, segítsen nekik küldetésükben, hogy legyőzzenek egy démont. A férfi kezdetben nem igazán akar csatlakozni hozzájuk, mert ő csak goblinokat akar vadászni, de miután kiegyeznek abban, hogy kipucolják közösen az egyik nagyobb goblin tanyát, összeáll a csapat. Mint minden elf, Yousei Yunde is halálosan bánik az íjjal, nagyon büszke, és már több mint 2000 éves. Ennek ellenére roppant türelmetlen és lobbanékony, néha igazi tsundere, ami ha alkoholt iszik, komikusan eszkalálódik.

9.

Zel | Interspecies Reviewers
Seiyuu: Kobayashi Yûsuke

Zel bár látszólag egy fiatal srác, valójában több mint 200 éves elf varázsló, aki barátaihoz hasonlóan nagyon szereti az ifjú és gyönyörű hölgyek… khm… társaságát. Olyannyira, hogy napi szinten járják a legfurcsább bordélyházakat, majd az ottani szolgáltatásokról megírják kritikájukat, amit a többi kalandozó nyálcsorgatva olvas. Zel elég finnyás, és kifejezetten az olyan nők után vágyakozik, akik csordultig vannak a fiatalos mannával. Persze minden pervezióra kapható, amíg a partnere lehetőleg 50 év alatti. Viszont nemcsak az ágyban kemény legény, a harcokban is, mint minden elf. Különösen szereti a jégmágiát és az illúziókat.

8.

Tuka Luna Marceau | Gate
Seiyuu: Kanemoto Hisako

Tuka 165 éves, de ez elf korban még tinédzsernek számít. Kowan nevű faluját egy nap porrá égeti egy hatalmas ősi tűz sárkány, amit csak az apja önfeláldozása miatt él túl egy kút alján. A mi világunkból érkezett japán védelmi erők csapata talál rá a lányra, Itami vezetésével, akik kimentik a kútból és felgyógyítják a lányt, aki ezek után csatlakozik a katonákhoz. A JSDF táborában Tukát gyorsan befogadják, aki bár kezdetben elég félénk, de idővel megszokja az idegen katonák furcsa szokásait. Különösen szoros kötelék alakul ki a megmentőjével, Itamival, akit rendszeresen „apának" szólít… ugyanis, mint kiderül, Tuka nagyon komoly mentális sérüléseket szerzett a sárkány támadása miatt. Pánikrohamok és zavarodottság, amit Itami és csapata úgy próbálnak meg orvosolni, hogy elindulnak levadászni a sárkányt, hátha attól Tuka lelke megnyugszik.

7.

Shera L Greenwood | How Not to Summon a Demon Lord
Seiyuu: Serizawa Yu

Shera és legjobb barátja, Rem elhatározzák, hogy megidéznek és szolgájukká tesznek egy hatalmas démont, hogy segítse őket elpusztítani a világukat fenyegető Krebsklum démonkirályt. A két tapasztalatlan lány ugyan sikerrel jár, legalábbis részben, valóban sikerül megidézni egy hatalmas erővel rendelkező lényt, aki viszont a valóságban egy japán srác, mmorpg függőséggel.

Viszont összeolvad a videójátékos karakterével, akinek történetesen olyan varázsgyűrűje van, ami visszaveri a mágiákat, így a két lány nyakán csattan a nyakörv, és ők lesznek a szolgák. Shera viszont gyorsan hozzászokik a helyzethez, egyrészt mert a megidézett Diablo nagyon tetszik neki, másrészt mert egy született idióta. Nos, igen, Shera nem az eszéről, hanem inkább vidám természetéről, szégyentelen exhibicionizmusáról és világklasszis dús kebleiről híres. Rendszeresen hozza ezekkel zavarba csapattársait, akik örök kételyben vannak, hogy Shera tényleg ennyire „szőke” vagy csak megjátssza. Harcokban hiába elf, nagyon tapasztalatlan, de azért igyekszik tanulni, bár jobban leköti Diablo és Rem „szeretgetése”.

6.

Seira | Endro~!
Seiyuu: Natsukawa Shiina

Teljes nevén Ellenoar Seiran, négyfős, kicsiny, csajos csapatával sikeresen legyőzték a világukat fenyegető démon királyt, ám a küldetés mégsem zárult teljes sikerrel, ugyanis nem ölték meg, csak visszaküldték az időben… abba a korba, mikor még Seiráék csak tanuló kalandozók voltak. A minden erejétől megfosztott Mao, gyerektestbe zárva, jobb híján tanárnak áll, és persze a sors fintora, hogy tanítványai pontosan azok a lányok lesznek, akiknek a végzetét is köszönhette. Seira a csapat (látszólag) legkomolyabb és legokosabb tagja, bár még így is hajlamos gyerekesen viselkedni, és teljesen szétszórtan magába roskadni. Bár kalandozónak és papnőnek nagyon tehetséges, viszont főzésben és házimunkákban kínosan ügyetlen…

5.

Halkara | I`ve Been Killing Slimes for 300 Years and Maxed Out My Level
Seiyuu: Harada Sayaka

Halkara alkimista tudását kihasználva energiaitalok gyártásával és kereskedésével kezdett foglalkozni. A speciális gyógyitala annyira népszerű lett, hogy maga a démon Beelzebub is felfigyelt rá, majd hamarosan annyira függővé vált a szertől, hogy mikor hiány lépett fel a boltokban, elindult, hogy személyesen keresse fel az elfet. A hír hallatán, hogy Beelzebub keresi őt, Halkara elmenekült a falujából, és meg sem állt a halhatatlan boszorkány, Azusa házáig, hogy tőle kérjen segítséget. Persze Beelzebub odáig követte, Azusa pedig rendezte a köztük lévő „félreértést”. Halkarának ezek után annyira szimpatikus lett a boszorkány, hogy lényegében beköltözött hozzá. Halkara nemcsak azzal különleseg az elfek között, hogy butuska, de még hatalmas mellekkel is rendelkezik, amikkel rendszeresen irritálja a szerényebb méretekkel megáldott Azusát… a rendszeres kétértelmű szexuális zaklatásról nem is beszélve.

4.

Celcia Marie Claire | Those Who Hunt Elves
Seiyuu: Mitsuishi Kotono

Három japán átkerül egy fantasy világba, Junpei, a buta, de izmos harcművész, Ritsuko, a fegyvermániás kiscsaj, illetve Airi, a díjnyertes színésznő. Celcia egy varázslattal szeretné visszaküldeni a triót a saját világukba, de valami balul sül el, így a mágia szétszóródik, és csak annyit tudnak, hogy öt elfen jelent meg tetovált rúnák formájában. Ezeket kellene összeszedniük, ám nem tudják, hogy melyik elfen van a rúna, így mindet egyesével elkapják és… pucérra vetkőztetik. Celcia a csapattal tart, mivel felelős a baleset miatt, ám a kalandja nem éppen méltóságteljes. Hiába büszke elf varázslónő, minden baleset és kínos szituáció rajta csattan, emiatt néha még az emberi alakját (és a józan eszét) is elveszti. Persze mindezt csak humorosan előadva.

3.
Alleyne | Queen's Blade
Seiyuu: Kitamura Eri

Több mint 1000 éves, szigorú, de igazságos, és az egyik legerősebb erdei elf harcosa a ***Queen's Blade*** világának. Alleyne-t mindenki „mesternek" szólítja, mert hajlamos ösztönösen tanítani mindenkit, aki csak az útjába kerül, a gyakorló harcokban pedig mindenkinek pontokkal értékeli a teljesítményét. Egy nap összefut az erdőben bolyongó fiatal félelf Nowával, akit szárnyai alá vesz. A lányról gyorsan kiderül, hogy nagyon tehetséges a harcokban, Alleyne pedig az együtt töltött idő alatt nagyon megszereti a kis hiperaktív Nowát. Legnagyobb döbbenetére az elfek tanácsa nemhogy nem akarta Nowát befogadni, de még el is küldik harcolni a „Queen's Blade" bajnokságra. Nowa ugyan bátran elindul, de Alleyne hamarosan a nyomába szegődik, elhagyva az erdőt, hogy megvédje a fiatal lányt.

2.

Kokkoro
| Princess Connect! Re: Dive
Seiyuu: Miku Ito

A lista legfiatalabb tagja, mindössze 11 éves, de nem szabad lebecsülni, mert nagyon tehetséges varázsló. Egy nap imádkozás közben Ameth istennő megszólította a lányt, hogy induljon el Landosolba, ott fog találkozni valakivel, akit mindenáron meg kell védenie. Kokkoro azonnal útnak is indul, otthagyva a faluját. Alig érkezik meg a város határába, meglát az égből lassan aláereszkedni egy fiatal férfit, akinek, miután magához tért, elmondja, hogy élete árán is megvédi mindentől… szüksége is lesz rá, mert a srácot azonnal elviszik a farkasok. Kokkoro és Yuuki közösen elindulnak, majd összefutnak Pecorine-nel, az örök vidám harcos hercegnővel és Karylal, a kissé problémás cicalány varázslóval. Közösen guildet alapítanak, aminek célja, hogy kiélvezzék a környék kulináris ínyencségeit.

1.

Deedlit | Record of Lodoss War
Seiyuu: Touma Yumi, Niiyama Shiho, Noda Junko

Nem is volt kétséges, hogy ki lesz az első helyen. Deedlit talán a legismertebb anime elf karakter, aki 1990 óta rengeteg regényben, mangában, animében és videójátékban szerepelt. Magáról a karakterről nem is lehet sokat elmondani, mert annyira klasszikus (lásd a 10. helyen lévő Nemes Tündét, aki Deedlitről lett mintázva): ő is otthagyta az erdőt, hogy világot lásson, találkozott Parnnal, a harcossal, akivel csapattársak lettek, majd közös kalandjaik során egymásba szerettek. Ami viszont érdekesebb, hogy a ***Lodoss*** sorozat egy japán szerepjátékos csapat feljegyzésein alapul, akiknek annyira megtetszett a ***Dungeons & Dragons***, hogy kiadták a történeteiket regény formájában is. Ebből lett az anime, majd sorban a többi, Deedlit pedig minden idők egyik leghíresebb anime figurája.

Ennyi lett volna az ehavi toplista, ha van még olyan elf, aki szerinted megérdemelte volna, hogy megemlítsem, akkor írd meg bátran. Májusban folytatjuk egy nagyon különleges listával.

anime

HŐS TÍPUSOK

Írta: Kuroko Ai

Animék és mangák során számos hőssel találkozunk, megannyi jellemmel és céllal. A hősök lehetnek bármilyen személyiségűek, ennek ellenére valamilyen néző csoport figyelmét megragadják.

Hős alapvetően olyan karakter, aki a legtöbbször a főszerepben van és rendkívüli, önfeláldozó tettet végrehajtó híres személyiség. Motivációik, jellemük általában különböző, céljaik viszont hasonlók: megmenteni a világot/barátokat/szeretteiket. A való életben számos mitológiai, irodalmi és kulturális hős létezik, tehát jelen vannak a mindennapokban is valamilyen formában.

Az animék során a hősök legtöbbször tettükkel emelkednek ki: olyan cselekményt hajtanak végre, amire csak ők képesek, átlagos szereplő nem. Lehet ez világ megváltás, gonosz elleni küzdelem vagy mások megmentése. A hős neme lehet nő vagy férfi, az élet kora, képességei és célja, az adott történettől függ. Az ilyen karakterek célja általában, hogy a környezetére és a nézőre hatást gyakorolva általában pozitív érdeklődést váltsanak ki, végigkísérjék az útját, hogy aztán azonosuljanak vele, vagy csak megkedveljék. Vannak olyanok is, akiknek az a szerepe, hogy irányt mutassanak, mind a nézőknek, mind a mellékszereplőknek, mint hősök. Előfordul, hogy nem mindig csak az adott főszereplő a hős, hanem egy másik mellékkarakter. Nekik a céljaik, cselekedeteik nem feltétlen mindig a megszokott magasztos vagy épp tanító dolgok, de a végeredmény ettől függetlenül lehet ugyanaz, mint amit a megszokott hőstől várunk.

Számos hősfajtát különböző csoportokra lehet osztani viselkedéseik, cselekedeteik vagy éppen a nézőkben kiváltott érzelmek alapján. A kategorizált hősök motivációja, célja lehet egyező, de a történetük alapja vagy maga az anime/manga típusa, amiben szerepelnek, eltérhet. Előfordul, hogy hivatalosan nem sorolnak egy-egy szereplőt a hős kategóriába, de egy adott nézői csoport még is oda sorolja, hála a tetteivel kiváltott hatásnak.

Shouen hősök

A shounen kategória a harcra koncentrál, hőseik sose maradnak csata nélkül. A történetük változó, de a motiváció többnyire a barátaik, szeretteik vagy épp a világ megmentése. Az adott hősök általában valamilyen különleges képességgel tűnnek ki a többi szereplő közül. Gyakori, hogy a műfajt fantasyval társítják, még jobban kiemelve a főszereplőket.

Antihősök

Az antihősök főként olyan karakterek, akik bár hasonlóan viselkednek, mint a gonoszok, mégis ők a történet hősei. Cselekedeteik álltában nem a világ megmentését szolgálják, ahogy a shounen hősöknél, viszont tetteik kiváltó oka legtöbbször a tragikus múltjuk vagy életkörülményeik, esetlegesen negatív, fájó, külső hatások. Mindezek ellenére a nézők nem ítélik el őket, még akkor sem, ha esetlegesen megváltoznak és a jó útra térnek később.

Az őstehetség

Olyan karakterek, akik már a történet elején hatalmas erőt birtokolnak, vagy a legkisebb erőfeszítéssel szereznek. Ellenben azokkal a hősökkel, akik keményen megdolgozva szerzik az erejüket. Ezek a szereplők általában azért népszerűek, mert a néző várja, ki az, aki egyenlő vagy magasabb szinten lehet, mint ŐK.

Seinen hősök

Általában hasonlóak, mint a shounen hősök, viszont cselekedeteik és történetük inkább idősebb közönséget céloznak meg. Történeteik során a hangsúly a komolyabb dolgokon van, a karakterek sokszor felnőttek vagy érettebb felfogású fiatalok, ezért előfordul, hogy mellőzik a harcot, vagy éppen olyan harcokon mennek keresztül, mint egy valós ember.

Dráma hősök

Történetük legtöbbször a néző érzelmeit célozzák, az érzelmes részekre fokuszálnak. Ezen hősök általában kemény megpróbáltatásokat állnak ki, amik akár hétköznapi dolgok is lehetnek, mint pl. elveszteni valamelyik szerettüket. A nézők a főszereplővel együtt élhetik át, akár tragikus, akár szívszorító helyzeteiket, hogy aztán a boldog befejezésért szurkoljanak. Általában könnyen megérthető történettel rendelkeznek, az előbbi okok miatt.

Magányos hősök

Ezek a karakterek kerülik a feltűnést, általában igyekeznek egyedül lenni. Sokszor elrejtik tehetségüket, hogy ne tűnjenek ki a tömegből. Előfordul, hogy hasonlóan az antihősökhöz, valami okból kifolyólag viselkednek így. Személyiségük maguknak való, kissé bunkónak tűnhet, de valójában ezzel védik magukat az emberektől.

Isekai hősök

Ők azok a főszereplők, akik általában valami baleset vagy külső behatás (pl. idézés) következtében egy fantasy-szerű, esetleg teljesen más világba reinkarnálódnak vagy átkerülnek. Az esetek többségében a főszereplő teljesen új testben születik újjá/reinkarnálódik. Fantasy világnál a hős olyan képességek birtokába kerül, amikkel előző életében nem rendelkezett.

„...számos hősfajta létezik (...) és sokszor a nézőn múlik, hogy az adott karakter megkapja-e ezt a szerepet vagy sem.”

Kulturális hősök

Minden országnak és népcsoportnak meg van a saját kultúrája, ami különbözhet egymástól. A kultúrákba beletartozik az istenhit és a különböző legendás lényekről, hősökről vagy éppen olyan emberekről szóló történetek, akik nagy hatással voltak a saját népük kultúrájára. Az illetőről mítosz alakul ki, és hőssé emelik, majd a halandóknál nagyobb erőkkel ruházzák fel történeteik során.

Mitológiai hősök

Olyan hősök, akik emberek voltak, de tetteikkel, hatalmas erejükkel magasan kiemelkedtek a többiek közül, és nyomot hagytak a történelemben. Előfordulnak olyan hősök is (főleg a görög mitológiában), akik félistenek voltak, és haláluk után isteni tiszteletben részesültek, mint például Héraklész.

Irodalmi hősök

Irodalmi művek főszereplői. Történeteik alapja, hogy a főszereplő hős valamilyen módon konfliktusba kerül a gonosszal, majd harc során győzedelmeskedik felette. Dicsőséges tetteket hajtanak végre, hogy aztán elérjék a boldog befejezést. Bár a legtöbb irodalmi hős (leginkább a gyerekmeséké) a pozitív cselekedetek után eléri a boldog befejezést, azonban egy tragédia főszereplője nem olyan tökéletes, mint egy általános hős története, így hibákat vét, és nem kap boldog végkifejletet. Történeteikben rendszerint legalább egy karakter meghal.

Összességében elmondhatjuk, hogy számos hősfajta létezik animék, mangák, irodalom és kultúra terén, és sokszor a nézőn múlik, hogy az adott karakter megkapja-e ezt a szerepet vagy sem. Nem minden hős egyforma, még ha azonos kategóriába is tartoznak, történeteik, cselekedeteik különböznek egymástól.

Források:
Google, Wikipédia, különböző animék, Eastern-Hub discord közössége

anime

JOJO

avagy Jojo még kevésbé bizarr kalandja,
azaz JoJo's Bizarre Adventure (1993)

Írta: tomyx20 (*tomyx20.wordpress.com*)

A JoJo mangája már több mint 34 éve fut, továbbá számos animeadaptációt tudhat magának. A sikerét a 2012-től kisebb-nagyobb megszakításokkal futó animéje hozta meg számára. Azóta tele van az internet JoJo utalásokkal. De volt már előtte is animéje, 13 OVA és egy elveszett mozifilm. Ezeket nézzük meg most sokkal közelebbről, ami már csak azért is érdekes, mert nem minden animének van két különböző változata (pl. Yu-gi-oh!, Yume de Aetara, Ushio to Tora).

Hogy a korábbi változat miért nem lett sikeres? Nem volt még rá felkészülve a világ. Már a rajzolása sem volt annyira közeli a mangához, inkább a mainstream animékre hasonlított. Aztán egy csomó jelenetet kihagytak, mint például Kakyoin azóta ikonikussá vált cseresznyeevését. Még mások voltak a seiyuuk is. Iggy karakatere máshogy néz ki, mint a mangában. Ezért pont az élét vették el a történetnek, és megmutatták, milyen lett volna a sorozat átlagos animeként.

Ezeket az A.P.P.P. készítette az akkor befejeződött történetívből, a ***Stardust Crusaders***-ből. Két sorozatból áll, az eredetiből és az előzményből, az előbbi 1993-as, utóbbi 2000-es és azért volt rá szükség, hogy érthető legyen a korábbi sorozat. Ám mivel még így is 2 történetívnyi előzménye volt, ezért a DVD-extráknál még 5 kisvideóban magyarázzák el őket, amiből csak a lényeget emelem ki, mert ezt az új anime 1. évadában bárki megnézheti.

Timeline 1: The Secret of the Stone Mask: DIO és a Joestar család rivalizálása már több mint 100 éve tart. Anglia 1880. Jonathan Joestar „JoJo” és DIO fogadott testvérek. 1888. DIO megmérgezi az apjukat. JoJo összebarátkozik Speedwagonnal. DIO egy kőmaszktól vámpír lesz.

Timeline 2: The Vampire Killers: Anglia 1888. JoJo megtudja, hogy DIO még él. Eltanulja a Hamon harcművészetet, aminek segítségével puszta kézzel lehet vámpírt ölni. JoJo majdnem megöli DIO-t, de előtte az még levágja a saját fejét. 1889. A kőmaszk megsemmisül. JoJo megházasodik, de

a nászútjukon DIO feje megöli. Ekkor a felesége, Elena elvisz egy elárvult gyereket, hogy sajátjaként nevelje.

Timeline 3: The Ultimate Lifeforms: Mexikó 1938. A Hamon egyik mestere elhívja Speedwagont egy azték romhoz, ahol még több kőmaszk van. A mester vámpírrá változtatja magát. New York. A Hamon mestere meg akarja ölni Joseph Joestart, Jonathan unokáját, mert ő ismeri a technikát, amivel legyőzhetik, de alulmarad. Elmondja, hogy van a romban egy 2000 éves lény, amelyik a kőmaszkokat készítette. JoJo Mexikóba utazik, hogy megmentse Speedwagont.

Timeline 4: The Red Stone of Aja: Róma 1938. Joseph Rómába utazik, ahol találkozik Caesar Zeppelivel, egy Hamon használóval. A Kolosszeumban megtalálják a 3 végső életformát. Joseph élete a tét, ezért elmennek Velencébe edzeni, hogy a Hamon mesterévé váljanak. Ott Lisa Lisa elmondja nekik, hogy a végső életformák Aja vörös kövét keresik, ami úgy megnöveli az erejüket, mint a kőmaszkok az emberekét. Az egyik ilyen életforma átveszi az irányítást Lisa Lisa cselédje, Suzy Quatro felett, akit JoJo ment meg. Svájcba mennek, ahol a náciknál megtalálják Aja vörös kövét.

Timeline 5: JoJo and Lisa Lisa: Svájc 1939. Az egyik végső életforma megöli Caesart, ezért Lisa Lisa harcba száll helyette. Kiderül, hogy ő az árva gyerek, akit 50 éve Jonathan felesége megmentett. Az utolsó végső életforma megszerzi a vörös követ, és így legyőzhetetlenné válik. Joseph egy vulkánba löki, ekkor elveszti a jobb kezét. A küzdelem után kiborgkézzel visszatér, és feleségül veszi Suzi Quatrót.

A Standok/árnyőrök: A Stand jelentése kísérteties hullám, így az árnyőr magyar fordítás elég jó. Az életenergia kivetülései, egyfajta érzékszerveken túli érzékelés (ESP). Jonathan Joestar testének megszerzésével DIO szert tett az övére. A gazdájuk sérülései rájuk is kihatnak és fordítva. A gyenge emberek/állatok nem képesek uralni a saját Standjüket.

A végzet csillagjai: a Joestar családban öröklődő anyajegy a nyak alatt.

Húsvirág: DIO ezzel irányítja a szolgái agyát.

OP: Az első a Phantom Blood történetének végét tartalmazza. DIO fejének elsüllyedése és Jonathan halála. 3 perces. A 6. részre már unalmas lesz, szerencsére a 7. résznél már nincs, helyette a történet folytatódik a stáblista alatt.

A 8. résznél kapunk egy újabbat (megjelenési idejét tekintve régebbit), ami 5 perces és arról szól, hogy egy kőmaszkos férfi lemészárol egy nőt, magára önti a vérét, és ettől a maszk felerősíti. Ez a jelenet a manga legelején található. Majd mutatják DIO koporsójának kiemelését, és Holy szenvedését a kórházban.

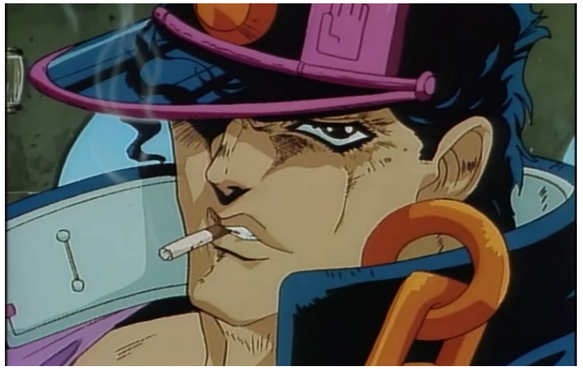
ED: 2 és fél perces cím nélküli ending zene, a 8. résztől 3 és fél perces DIO dala zárja az epizódokat, a 13. részben a Going Home zárja a sorozatot.

1. rész:

a. Cím: Gonosz Szellem
b. Megjelenés ideje: 2000. május 25.
c. Forgatókönyvíró: Takashima Ken'ichi
d. Történet: Kujo Jotaro 17 éves, börtönben van. Az őrök már elengednék, de ő mégis marad, mert fel akarja fedezni a benne élő gonosz szellemet. A nagyapja, Joseph Joestar érte megy, hogy hazavigye…
e. Manga: 114-117; 121. fejezet
f. Új anime: 1. rész
g. Harcok: Kujo névtelen Standje vs Magician's Red
h. Triviák: - Ahogy az Openingben is látható, DIO feje átvette az irányítást Jonathan teste felett.
- Ez a legrövidebb rész.
i. Erőszak: DIO félmeztelen nők vérét szívja ki.
j. „Yare Yare Daze"-számláló: 1
k. Hossz: 28 perc

2. rész:

a. Cím: Hierophant Green
b. Megjelenés ideje: 2000. augusztus 25.
c. Forgatókönyvíró: Takashima Ken'ichi
d. Történet: DIO aggódik a Joestar család miatt. Kujo iskolába megy, ahol egy DIO szolgálatában álló Stand-használó, Kakyoin rátámad. Majd megismerjük Joseph segédjének, Avdol és DIO kairói találkozásának történetét. Végül Kujo anyját, Holyt megszállja DIO egyik húsvirága.
e. Manga: 117-122. fejezet



f. Új anime: 2-4. rész
g. Harcok: Star Platinum vs Hierophant Green
h. Triviák: - Amikor Kujo eltávolítja a húsvirágot Kakyoinból, látja a Phantom Blood rövidített változatát fekete-fehérben.
- Kujo Standje megkapja a Star Platinum nevet.
i. „Yare Yare Daze"-számláló: 2
j. Hossz: 30 perc

3. rész:

a. Cím: Silver Chariot és Strength
b. Megjelenés ideje: 2000. október 27.
c. Forgatókönyvíró: Takashima Ken'ichi
d. Történet: A JoJo család Egyiptomba utazik DIO után a Speedwagon Alapítvány repülőgépén, ám miután lezuhannak, kénytelenek hajón folytatni az utat, amin nem csak DIO egy újabb embere, Polnareff várja őket…
e. Manga: 124-127 és 130-133. fejezet
f. Új anime: 4-5 és 7. rész
g. Harcok: Silver Chariot vs Magician's Red; Strength vs Star Platinum és Silver Chariot
h. Triviák: - A múltbeli hajós utazással szemben a jelenben repülővel utaznak, és egyik jármű sem éri el a célját. A hajó tűz miatt süllyed el, a repülőt pedig lelövik.
- Itt szerepel a legtöbb megnevezett támadás (Cross Fire Hurricane, Cross Fire, Star Finger). Egyébként egy-egy támadás jelent meg néha, de azok is ismétlődve.
- Itt szerepel az első állati Stand-használó.

i. Erőszak: Van benne lefejezés, fejbe szúródott tárgy általi halál, és félbevágás.
j. „Yare Yare Daze”-számláló: 2
k. Hossz: 32 perc

4. rész:

a. Cím: Emperor és Hanged Man
b. Megjelenés ideje: 2001. április 27.
c. Forgatókönyvíró: Kawaguchi Takao
d. Történet: Az ötfősre bővült JoJo csapat megérkezik Afrikába. Polnareff egy étterem WC-jében találkozik a testvére gyilkosával, ezért különválik a csapattól, hogy felkutassa és bosszút álljon…
e. Manga: 140-142. fejezet
f. Új anime: 10. rész
g. Harcok: Silver Chariot és Magician’s Red vs Emperor és Hanged Man
h. Triviák: - A forgatókönyvíróváltással együtt a címfelirat elé került egy-egy kép mindenkiről, illetve áttértek az epizodikusságról a folytonos, serial történetmesélésre.
i. Erőszak: Egy fejlövés.
j. Hossz: 30 perc

5. rész:

a. Cím: Ítélet
b. Megjelenés ideje: 2001. július 29.
c. Forgatókönyvíró: Kawaguchi Takao
d. Történet: Polnareffet csapdába csalja a testvére gyilkosa. Csak az menti meg, hogy Kakyoin a segítségére siet, azonban együtt sem képesek előle elmenekülni…
e. Manga: 143-147. fejezet
d. Új anime: 11-12. rész
g. Harcok: Hanged Man és Emperor vs Silver Chariot és Hierophant Green
h. Erőszak: Ismét van benne egy félbevágás.
i. „Yare Yare Daze”-számláló: 1
j. Hossz: 33 perc

6. rész:

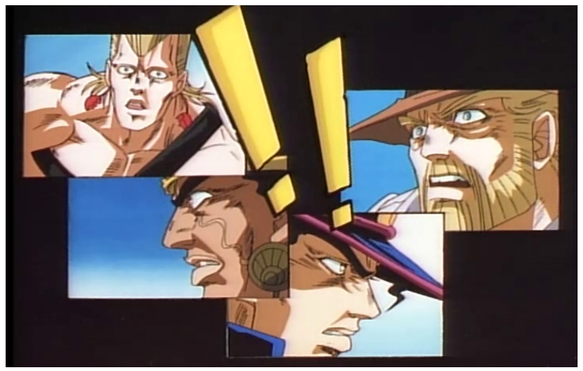
a. Cím: A bosszú köde
b. Megjelenés ideje: 2001. szeptember 28.
c. Forgatókönyvíró: Kawaguchi Takao
d. Történet: Hol Horse megy jelenteni DIO-nak a vereségét, ám J. Geil anyja bosszút áll, amiért sorsára hagyta fiát a csatában. A JoJo csapatnak a köd miatt meg kell állnia egy városban, ahol egy fura holttestet és még furább embereket találnak…
e. Manga: 154-157. és 200. fejezet
f. Új anime: 13-15. rész
g. Harcok: Emperor vs Justice
h. Triviák: - Polnareffnek megváltozik a személyisége, sokkal vidámabb nőcsábász lesz, mint addig volt.
i. Hossz: 29 perc

7. rész:

a. Cím: Justice
b. Megjelenés ideje: 2002. január 25.
c. Forgatókönyvíró: Kawaguchi Takao
d. Történet: Enya, J. Geil anyja Polnareffet kínozza a WC-ben, amikor Kujo a segítségére siet. Eközben a többiek élete is veszélybe kerül…
e. Manga: 128., 158-161. és 179. fejezet
f. Új anime: 15-16. rész
g. Harcok: Star Platinum vs Justice
h. „Yare Yare Daze”-számláló: 1
i. Hossz: 29 perc

8. rész:

a. Cím: Iggy, the Fool és N’Doul, the GEB
b. Megjelenés ideje: 1993. november 19.
c. Forgatókönyvíró: Kitakubo Hiroyuki
d. Történet: A Speedwagon Alapítvány elviszi a JoJo csapat segítségére Iggit, a the Fool nevű Stand használóját, egy kutyát…
e. Manga: 183-186. fejezet
f. Új anime: 25. rész
g. Harcok: Silver Chariot vs the Fool; Silver Chariot, Star Platinum és Magician’s Red vs Geb
h. Triviák: - Kujo felidézi, hogy a Speedwagon Alapítvány vigyáz az anyjára.
- Itt fellelhetők a mangára jellemző vizuális elemek: Felkiáltójel, egyféle színre színezett szereplők és osztott képernyő.
- Holinak már csak 2 hete van hátra.
i. Erőszak: Az openingben rituálisan levágják egy félmeztelen nő fejét, és a víz letépi egy pilóta fejét és kezét.



j. „Yare Yare Daze”-számláló: 1
k. Hossz: 35 perc

9. rész:

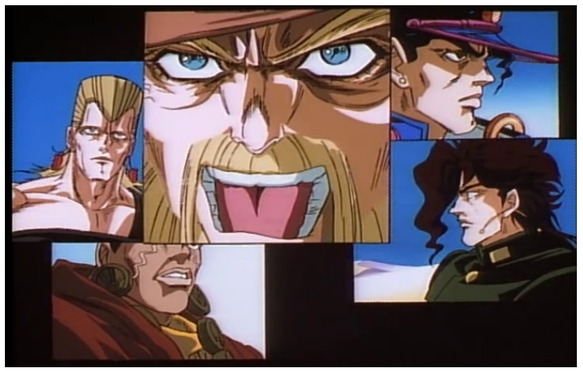
a. Cím: Iggy, the Fool és N’Doul, the Geb (2. rész)
b. Megjelenés ideje: 1993. december 19.
c. Forgatókönyvíró: Kitakubo Hiroyuki
d. Történet: A JoJo csapat a sivatagban megküzd DIO újabb követőjével, N’Doul-lal, aki egyesével próbál meg végezni velük…
e. Manga: 186-188. fejezet
f. Új anime: 26. rész
g. Harcok: Magician’s Red vs Geb; Star Platinum vs Geb
h. Triviák: - Hogy hangtalanul kommunikáljanak, Avdol és Polnareff mutogatnak, amiket japán feliratokkal tettek a készítők a nézők számára érthetővé.
i. „Yare Yare Daze”-számláló: 2
j. Hossz: 35 perc

10. rész:

a. Cím: D’Arby, a szerencsejátékos
b. Megjelenés ideje: 1994. július 21.
c. Forgatókönyvíró: Kitakubo Hiroyuki
d. Történet: A JoJo csapat DIO rejtekhelyét keresi Kairóban, sikertelenül, mígnem egy kávézóban találkoznak valakivel, aki segíthet. A férfi viszont elveszi Polnareff lelkét, csak még jobban megnehezítve a dolguk…
e. Manga: 211-216. fejezet
f. Új anime: 34-35. rész
g. Harcok: -
h. Triviák: - Ebben a részben nincs harc, csak szerencsejáték.
- Utalnak rá, hogy Kakyoin kórházban van az előző harc miatt, de nem mutatják.
- A korábbiakkal ellentétben, D’Arby nem nevezi meg a Standjét.
i. Hossz: 36 perc

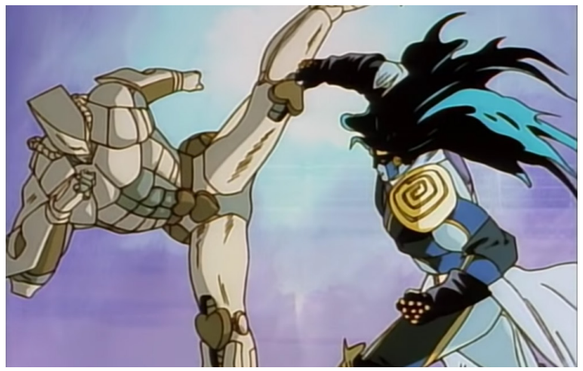
11. rész:

a. Cím: DIO’s „The World” – Az üres tér harcosa – Vanilla Ice
b. Megjelenés ideje: 1994. augusztus 9.
c. Forgatókönyv: Kon Satoshi
d. Történet: A JoJo csapat utazásának végére érkezik, DIO rejtekhelyére. Közben Holy magához tér egy percre. Találkoznak DIO-val, akinek egyik szolgája egy pillanat alatt megöli Avdolt…
e. Manga: 227., 238-243., 245-246., 248-250. fejezet
f. Új anime: 40., 42-45. rész
g. Harcok: Vanilla Ice árnyőre vs Silver Chariot és The Fool
h. Triviák: - Megint van osztott képernyő.
- Vanilla Ice nem vámpír, mint a mangában.
- D’Arbihoz hasonlóan Vanilla Ice nem nevezi meg a Standjét.
i. Erőszak: Vanilla Ice széttrancsírozza Avdolt, majd levágja a saját fejét, Iggit pedig ketté tépi, végül Vanilla Ice fejét kettévágják.
j. Hossz: 35 perc



12. rész:

a. Cím: DIO’s „The World” – Kakyoin – Párbaj az akadályban –
b. Megjelenés ideje: 1994. október 21.
c. Forgatókönyv: Kon Satoshi
d. Történet: Joseph és Kakyoin visszavonul, DIO az Egyesült Államok szenátorát becsicskítva, annak kocsijával üldözi őket. Kujo ellátja korábban szerzett sérüléseit…
e. Manga: 250-256. fejezet
f. Új anime: 45-46. rész
g. Harcok: Hierophant Green vs The World; Hermit Purple vs The World
h. Triviák: - A részben 7up, Coca-Cola és Kodak reklámtábla szerepel.
- DIO említi a Hamont, de nem magyarázzák el, hogy mi az. (lásd Timeline: Part 2-nél)



i. Erőszak: Ez a rész a legerőszakosabb, már-már guróba hajlik. A szenátor kocsija a járdán annyi gyalogost elüt, hogy a vér teljesen beborítja a járművet. Amikor DIO hozzávágja a szenátort Joseph furgonjához, annak belei a testén kívülre kerülnek, hasonlóan végez Kakyoinnal is.
j. Hossz: 35 perc

13. rész:

a. Cím: DIO's „The World" – Ég Veletek, Barátaim –
b. Megjelenés ideje: 1994. november 18.
c. Forgatókönyv: Kitakubo Hiroyuki
d. Történet: Elérkezett DIO és Kujo Jotaro harcának ideje. Vajon a többiek áldozata nem volt hiábavaló?
e. Manga: 256-265. fejezet
f. Új anime: 47-48. rész
g. Harcok: The World vs Star Platinum
h. Triviák: - DIO és Kujo harca hosszabb, mint a mangában.
- A részben Raab Karcher és Sanyo reklámtábla szerepel.
- Ez a leghosszabb rész és a nagyja harc.
i. Erőszak: Jotaro az árnyőrével megállíttatja a szívét. DIO darabokra tép embereket. SPOILER DIO-ból csak egy véres húscafat marad.
j. Hossz: 37 perc

Ez a változat Kon Satoshi forgatókönyvírói és rendezői munkájáról is ismert. Ebben rendezett először, de forgatókönyvíróként is még csak a második munkája volt. A 2010-ben 46 évesen elhunyt alkotó olyan filmeket tett le az asztalra, mint a Perfect Blue, a Paprika vagy a Tokiói Keresztapák.

Érdekes, hogy ezt a változatot 2008-ban visszahívták, és be is szüntették a terjesztését, mert iszlám fundamentalisták megharagudtak, hogy egy jelenetben DIO a Koránt olvassa. Bár az elismerésre méltó, hogy még iszlám fundamentalisták is nézték ezt a sorozatot.

Az OVA-kat megelőzte egy háromrészes Drama CD, ahol a szereplők hangjai ugyanazok voltak, akik később az itt elemzett műben is megszólaltatták őket.

Készült hozzá egy kétfejezetes light novel 1993-ban, mely a 9. és 10. rész között játszódik. Egy videojátékot is kiadtak JoJo's Bizarre Adventure: Heritage for the Future címen, ami Playstationre és Dreamcastre jelent meg.

Phantom Blood mozifilm:

a. Megjelenés ideje: 2007. február 17.
b. Manga: Phantom Blood 1-44. fejezet
c. Új anime: JoJo's Bizarre Adventure 1-9. rész
d. Szereplők: Jonathan Joestar, Dario Brando, Will Anthonio Zeppeli, DIO, I. George Joestar, Erina Pendleton, Wang Chan, Tonpetty, Tarkus, Bruford
e. Triviák: - A JoJo's Bizarre Adventure manga 20. születésnapjára készült.
- 2006-ban a Bandai készített hozzá egy Playstation 2 játékot, hogy fokozza a film iránti érdeklődést.
- Csak néhány japán mozi vetítette, de 1300 jenért lehetett venni kőmaszkos kulcstartót.
- Semmilyen formában nem jelent meg, mivel a 2008-as iszlám fundamentalistás incidens után az A.P.P.P. stúdió elvesztette a JoJo licenszét.
f. Hossz: 91 vagy 100 perc
g. ED: Voodoo Kingdom a SOUL'd OUT előadásában

Nekem a kilencvenes és kora kétezres évekbeli rajzstílusa, illetve rövidsége miatt tetszett annak ellenére is, hogy alapvetően egy átlagostól annyiban eltérő shounen fight mű, hogy két korábbi generációra visszamenő története, azaz háttere van. De azért jobban jártunk, hogy a David Productionhöz átkerült a megfilmesítés joga, mert az A.P.P.P.-től maximum egy 12 részes sorozatot kaptunk volna 2012-ben, így meg 2012 és 2019 között 152 rész jutott belőle.

források: *Jojo fandom*
https://lostmediawiki.com/

anime

5 MORÁLISAN KOMPLEX ANIME

ami már betöltötte a tíz évet

Írta: Inky

Animés kalandozásaim során megtanultam, hogy érdemes figyelmet fordítanom saját reakcióimra. Ha egy karakter szimpatikus, vagy az értékrendje és cselekedetei nyomán könnyű azonosulni vele, akkor hajlamos vagyok pozitív fényben, amolyan hősként gondolni rá, de ez nem jelenti azt, hogy valóban hős is. Ahogy néhány gaztett vagy egy alapjában véve sötét aura sem jelentenek garanciát arra, hogy valaki gonosz. A protagonistákra a szériák több időt fordítanak, mint másokra, és mivel az ő perspektívájuk a mérvadóbb, könnyebb érzelmileg invesztálni ezekbe a karakterekbe, de a főszereplő nem egyenlő a hőssel, még akkor sem, ha más karakterek ezt a szerepet szánják neki. Akkor sem, ha így tekint önmagára (ugye, Trónok harca?).

Minél később jön el a kiábrándulás, annál fájdalmasabb lehet, annál könnyebb az írókat okolni érte, holott jó esetben mindig voltak előjelei, racionálisan védhető okai. De nincs szükségünk racionalitásra az olyan berögződésekhez, mint hogy bizonyos személyeket, például tulajdon szüleinket vagy legjobb barátainkat jónak tartjuk, attól függetlenül, hogy mit tesznek. Az emberi tökéletlenség felismerése és a világ erkölcsi komplexitásának megemésztése egybefonódik a lelki tekintetben való felnőtté éréssel.

„...morálisan komplex karaktereken (vagy problémákon) keresztül mesélik történeteiket, és kihívás elé állítják a nézőt...”

Azok az animék és egyéb művek, amik a szórakoztatáson felül ilyesfajta konfliktust generálnak a nézőben – legyen szó arról, hogy nincs előre meghatározva, kik a „jók” és kik a „rosszak”, arról, hogy a kettő közti határ fokozatosan elmosódik, vagy akár arról, hogy egy olyan valaki kalandjait követjük figyelemmel, akinek reakciói szimplán idegenek tőlünk, rendszerint igencsak hasznosak. Ezek segítenek tudatosítani az elvárásaink és a realitás között feszülő alapvető ellentéteket. Íme öt, már cseppet sem friss anime, amelyek morálisan komplex karaktereken (vagy problémákon) keresztül mesélik történeteiket, és kihívás elé állítják a nézőt, ha az szereti első benyomások alapján lemérni és borítékolni, amit lát!

1. Hunter x Hunter 2011 - MADHOUSE

Minden idők egyik legközkedveltebb történetívét (a Chimera Ant Arc-ot) tudhatja magáénak, aminek népszerűségével összehasonlításképp talán csak a ***Berserk*** Golden Age Arc-ja vetekszik (ehhez érdemes hozzátenni, hogy a mangaka: Togashi Yoshihiro szintén nem sieti el az új fejezetek írását, de talán neki még sikerül befejeznie a művet; nyugodj békében, Miura Kentaro) és ez a hasonlóság nem véletlen. Jelen shounennek az a különlegessége, hogy bár látszólag egyszerű formulára épít, egyáltalán nem érdekelt abban, hogy hősöket és gonoszokat prezentáljon, ha csak épp azért nem, hogy tarkítsa a róluk kialakult, kezdetben fekete-fehér képet. A HxH világában nincs univerzálisan elfogadott értékrend, amihez viszonyulhatsz, lehetsz Vadász vagy lehetsz „préda”, esetleg mindkettő, de a te dolgod, hogy mit tartasz fontosnak az életben, és meddig mész el ennek a jegyében. Bárki Vadásszá avanzsálhat, ha eléggé elhivatott és kellően fel tudja találni magát. Ha előnyben épp nincsenek is a közveszélyes pszichopaták, nem feltétlenül jelentenek különösebb hátrányt jellembeli kivetnivalóik.

Gon a barátaiért tűzbe tenné a kezét, és azokon is előszeretettel segít, akik hasznosak számára; de mi a helyzet a többiekkel, akik halálát olykor szemrebbenés nélkül nézi végig, és esze ágában sincs segíteni rajtuk? Mivel egy általában véve energetikus, lelkes, optimista és kitartó srácról beszélünk, aki az anime főszereplője is, meghökkentő lehet, hogy olykor mennyire közönyös a világ kegyetlenségével szemben, és joggal feltételezzük, hogy nem akarnánk a közelében lenni, ha egyszer nála borul ki a bili. Társai sem kevésbé érdekesek, egyikük családi környezetéből fakadóan nem ismert mást, csak az ölést és kegyetlenséget, így olyan könnyed természetességgel oltja ki a számára idegenek életét, mintha csak levegőt venne, egy másikuk pedig tulajdonképpen egyedül a bosszúért él.

Nem kell sok idő, hogy rájöjjünk: minden karakter vagy sajátos morális értékrenddel bír, vagy az anime rajtuk keresztül segít bemutatni, árnyalni másokét.

A HxH elsősorban annak bemutatására törekszik, hogy karakterei hogyan hasznosítják az erejüket, és hova képesek emberileg fejlődni egy alapvetően kíméletlen világban – egy világban, ahol nincs igazán fekete és fehér, csak egy nagy, szürke vadászmező. Ritkább az olyan anime, aminél látszik, hogy az alkotó maga is érdekelt a hozott témában, hogy velünk együtt áhítja feltérképezni a morális komplexitás mélységeit, nem pedig csak leadná nekünk a leckét mindarról, amit tudni vél.

2.
Casshern Sins
2008 – MADHOUSE

„Öld meg Casshernt!" „Életét vetted a Napnak, akit Holdnak neveztek, elhozva a pusztulás kezdetét, és a világ most halott." hangzik el epizódról epizódra, mint egy őrült mantra. Nem mindennapi, hogy egy történet ott kezdődik, ahol a legtöbb véget érne, vagy hogy alapvetően egy mélységesen depresszív tónust vesz fel – egészen olyan érzést keltett bennem, mintha Oppenheimer személyes pokoljárásának lennék a szemtanúja. Casshern – aki megölte Lunát, a világ legnagyobb becsben tartott személyét, és ezzel robotok tömegeit ítélte halálra – az anime elején, illetve tetemes részében egy emlékeit vesztett, összezavarodott protagonista. Amerre jár, megvetést, keserűséget és pusztulást tapasztal, mindennek pedig állítólag ő az oka, csak épp nem tudni, miért. Bár természete arra készteti, hogy segíteni próbáljon az útjába akadtakon, azok sorsába vajmi kevés beleszólása maradt. Maga sem tudja, hogy miért tette, amivel vádolják, önkeresése egyfajta értelemkeresés is egyben.

Abban, hogy a *Casshern Sins* nem lett ismertebb és elismertebb, valószínűleg közrejátszott, hogy az eszközeit nem hasznosítja kifogástalanul. Amolyan flashback formájában az epizódok elején kapunk néhány kirakós-darabot, hogy mi is történt a cselekményt megelőzően, ám ezekből nem derül ki sok érdemleges, emellett kínosan repetitívek is. A cselekmény ellaposodik, amint a néző megszokja, hogy a névtelen, arctalan robotok leginkább díszletek, és sokszor csak arra kellenek, hogy Casshern fél perc alatt ronccsá verje őket; illetve amikor tudatosul benne, hogy több mellékszereplő annak ellenére van beleerőltetve számos epizódba, hogy a cselekmény csak ritkán tesz hozzájuk bármit is, és ez sajnos kölcsönös.

Az anime a 70-es évekig visszanyúló Casshan franchise újraértelmezése és reboot kísérlete is egyben, legjobban talán Urasawa Naoki *Pluto*-jához lehetne hasonlítani, ami Tezuka: *Astro Boy* című klasszikusát értelmezi újra egy onnan adaptált történetív keretében, és amelynek animeadaptációját a mai napig várják a Monsteren már megedződött rajongók. A Neo Human Casshan és későbbi alternatívája: a Casshan: Robot Hunter eleve tévére írt, robotharcokkal teli, sötétebb akció animék voltak (utóbbi zenei világát jól idézi a Casshern Sins), de egyik sem merészkedett odáig, hogy alapkoncepcióként a karaktereit egy posztapokaliptikus pusztaságba vesse, és egzisztenciális válságuk közepette mély kérdésekről filozofáljon, így könnyen kijelenthető, hogy jelen anime – bár a hozzá fűzött elvárások tekintetében elvetélt – egy rendkívül ambiciózus projekt volt. Borús, világvége hangulata és javában epizodikus felépítése pedig nagyszerű színteret kínáltak a mű fő témájához: az élet újraértékeléséhez a halál árnyékában.

„Maga sem tudja, hogy miért tette, amivel vádolják, önkeresése egyfajta értelemkeresés is egyben."

3.
Kino no Tabi: the Beautiful World
2003 - A.C.G.T.

A *Kino no Tabi*, vagy „*Kino's Journey*" mindig kihívást jelentett számomra, mert nehéznek találtam a központi karakterrel való azonosulást, rajta és Hermész nevű, beszélő motorkerékpárján kívül pedig nem sok visszatérő karaktert kínál az anime, akikkel azonosulni lehetne. Kino rendkívül csendes, megfigyelő szerepben érzi jól magát, az ő szemén keresztül bontakozik ki számunkra a falatnyi országok belső szerveződése és nem ritkán hanyatlása is.

Ezeken a helyeken utazóként mindössze három napot tölt el, ami számára épp elég, hogy valami értékelhető benyomással gazdagodjon, de általában nem elég, hogy nagyon megszokja a helyi életvitelt, és maradni akarjon. Kino eszköztárába tartozik két lőfegyver is, melyeket gondosan, rendszeresen karbantart és amikkel vész esetére gyakorol.

Már itt is látszik, hogy nem hétköznapi valakiről van szó, ugyanis lőfegyvereit önvédelmi céllal tartja magánál, és nem szerez neki örömet, ha

a helyzet megkívánja, hogy mások ellen fordítsa azokat. Ami igazán nehezen emészthetővé teszi a karaktert, az a látszólagos közönye embertársai megpróbáltatásai iránt. Kino ugyanis elfogadja és tiszteletben tartja az általa látogatott helyek sajátos törvényeit, írott és íratlan szabályait, amíg azok nem jelentenek fenyegetést a saját testi épségére vagy szabadságára, így (főleg a sok egyéb történetet is tartalmazó light novel szériában) nem ritka, hogy míg a néző, olvasó megpróbálna megakadályozni egy erőszakos cselekedetet – például egy népirtást –, addig protagonistánk feltesz pár kérdést, végignézi az eseményeket, aztán elrobog a naplementébe.

Ez az értékrend elsőre végtelenül önzőnek és taszítónak tűnhet, mégis arra ösztönöz minket, hogy megpróbáljuk megérteni, miért és hogyan képes valaki ilyen könnyen „beletörődni a világ kegyetlenségébe”? Nos, a válasz egyszerűbb (és nagyszerűbb), mint hinnénk: Kino egy buddhista ideálkép, míg gulliveri utazásai egyszerű, szimbolikus történetekbe csomagolt dilemmák, amolyan animált koanok. Ahelyett, hogy a szánkba rágná, mi helyes és mi helytelen, arra ösztönöz, hogy ezeket magunknak fedezzük fel. Mind a 2003-as adaptáció, mind a 2017-es, modernebb rajzolást kapott újra-adaptáció előszeretettel nyúl erősebb történetekhez a light novelből, de több epizódban el-elkalandoznak egymástól. Esszenciájában mindkettő hű marad az alapanyaghoz, de a 2003-as adaptáció vizuálisan jobb a hangulatteremtésben, és ez segít a mélyebb rétegekre koncentrálni.

4. Shiki
2010 - Daume

Kezdetben csak egy fiatal lány és „névtelen, arctalan” idősek halálhírei adnak teret némi nyugtalanságnak, és az új szomszédokról, akik a közeli kastélyba költöztek, az emberek eleinte nem is gondolnak igazán semmit. A sztori lassan bontakozik ki (az első 4-5 epizód annyira, hogy emiatt sokan el is követik a hibát, hogy ejtik a szériát), és nagyjából a felére jut el egy olyan pontra, ahol már jelentősen bonyolódik a cselekmény. Rendkívül érdekes olyan animét látni, ahol nincs egy csapat protagonista vagy antagonista, nincsenek igazán főszereplők – persze vannak dominánsabb karakterek, akik maradandóbb élményt kínálnak vagy több időt töltenek a képernyőn, de a Shiki félelmetes cselekményéhez mind hozzájárulnak. Azzal, hogy a fókuszt ügyesen csúsztatja tucatnyi karakter között (mint a zseniális, alulértékelt Fate/Apocrypha), két érzetet is párhuzamosan fokoz: azt, hogy senki sincs biztonságban, illetve azt, hogy mindenki főszereplő a saját történetében. Nagyszerű húzás továbbá, hogy egy karakter halála nem feltétlenül jelenti a karakter műsoridejének végét.

A *Shiki* egy horror történet, de ereje nem vérontásból vagy ijesztgetésből fakad, sokkal inkább abból, hogy valami fenyegetés egy hétköznapi, álmos falu lakosait fokozatosan taszítja a katasztrófa felé; hogy a végzet hálója, ami ke-

resztülszövi Sotobát, elmossa a határt „emberek” és „szörnyek” között; és hogy ehhez olykor nem is kell több, mint pusztán az élni akarás. A Shiki hangulatában remekül idézi a 80-as évek B-horrorjait, amikben gyakran szintén egy természetfeletti fenyegetés kínált lehetőséget egy közösség tanulmányozására, „élveboncolására”, ha úgy tetszik (olykor szó szerint is), de emellett rendkívül tragikus érzetet is kelt, tekintve hogy a már emlegetett végzet hálójában az érintettek saját természete is jelentős szerepet játszik.

Mire legördül a függöny, a szereplőgárda tetemes része (sokan nem érintkeznek érdemben egymással, megvannak a saját szociális köreik) már bemutatkozott mint önálló egyéniség, így mindegyikük életének vagy halálának súlya van.

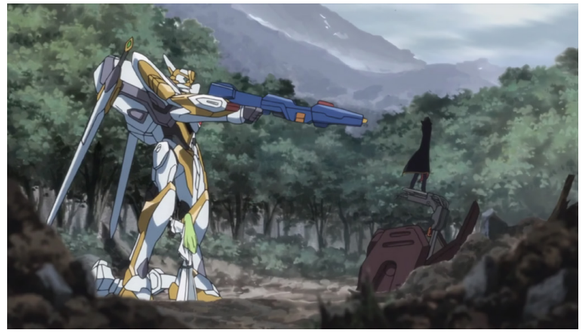
5.
Code Geass: Hangyaku no Lelouch és R2
2006 & 2008 - Sunrise

Soha nem vonzott a mecha műfaj. Bár a *Neon Genesis Evangelion* a mai napig abszolút kedvencem, ott az emberek által irányított óriási robotok a történet szerves részei, nem csupán nagyra nőtt fegyverek, és ez jelentősen formálta a benyomásom a szériáról. Mint az NGE, úgy a Code Geass is eredeti anime, vagyis képernyőre írt és nem adaptált mű, ezek a fajta alapanyagok pedig már többször bizonyították, hogy a megfelelő kezekben csodákra képesek. Bár a Code Geass mecha vonulata sokkal kevésbé elválaszthatatlan a történettől (leginkább az izgalmas akciójelenetek fokozásához kellenek, a karakterek ezek nélkül is össze tudják mérni az erejüket), nem is különösebben zavaró, ennek pedig az az oka, hogy a CG nem mankónak használja őket egy egyébként épp, hogy csak elégséges sztori elvontatásához.
A Code Geass protagonistája az egyik legérdekesebb karakter az animék világában, sokan a Death Note: Yagami Lightjához hasonlítják, de azzal, hogy mindketten eszes és karizmatikus manipulátorok, akik nem tudnak betelni saját zsenialitásukkal, a hasonlóságok nagyjából ki is merülnek. Lelouch Lamperouge egy rendkívül intelligens diák, aki nem utolsósorban herceg is egy letűnt, elbitorlott Japánban, és aki gyerekkora óta kénytelen csendes ábrándokat szőni a bosszújáról és az ország felszabadításáról a megszállók uralma alól. Az „új" világrend és annak eszközei nem mindenkinek tetszenek, de ugyan mi esélye van néhány elszórt radikális lázadónak egy nagyhatalommal szemben? Nos, a végzet úgy kívánja, hogy egy nap forduljon a kocka, és Lelouch szert tegyen egy különleges képességre, amellyel ha mások szemébe néz, és tisztán érthető utasítást ad, tulajdonképpen bármire rá tudja venni őket. Mint a Preacher-ben.

Új képességének birtokában, kilétét maszk mögé bújtatva az ellenállás élére áll, és polgártársait bábokként, zsinóron rángatva indítja meg hazáját egy jobb, szebb jövő felé. Ahogy az várható, a dolgok nem mindig úgy alakulnak, ahogy azt eltervezi, és hamarosan nemcsak legjobb barátjával találja magát szemben, aki abban hisz, hogy a rendszert belülről kell megváltoztatni, hanem saját mércéi szerint is átlép határokat, ahonnan már késő lenne visszafordulni.

A Code Geass macska-egér játéka első hallásra, egy ilyen hatalom birtokában kissé egyoldalúnak hat, mégis számos izgalmas fordulatot, érdekes stratagémát és meglepetést kínál. Jut ilyen mindkét évadba, sőt az R2 befejezése talán minden idők legjobb animefináléja is egyben, olyan, amit egy filmszériaként újravágott, átmunkált CG negyedik, folytatásnak készült részével könnyebb elrontani, mint nem (bár az említett negyedik film ennek ellenére is egészen vállalható lett, a rebootot érdemes pihentetni, amíg az ember a sorozatot végig nem nézte).

A CG egy forradalmár története, aki – bár kezeihez vér tapad – megalkuvás nélkül veszi fel a küzdelmet az elnyomás ellen, melynek bizonyos tekintetben maga is részese. Ez bőven érdekesebb morális probléma, mint amivel az átlag anime szolgál. A zene (kiváltképp a Madder Sky) épp úgy, mint a HxH 2011 zenéjéből a Kingdom of Predators, lenyűgöző teljesítmény és rongyosra hallgatható, bár sokat dob rajta, ha az ember nem csak önmagában hallgatja, de nézi is, ami alá komponálódott. Az animében elhelyezett Pizza Hut reklámokról, vagy egy „hazai" bor ajánlásáról pedig ne is beszéljünk, az ilyen apró részletek bárki arcát mosolyra derítik. A rajzolás réginek hat (2006-os műről beszélünk), de van benne annyi egyediség, hogy ez azoknak se legyen zavaró, akiknek minden 2010 előtti animáció már retrónak számít, így igazán könnyű megszokni. Jó szórakozást!



manga

ORIGIN

mi teszi emberré az embert?

Írta: A. Kristóf

Bevezető

Ezúttal ismét egy cyberpunk alkotásnak hódolok a cikkemben, egész pontosan az ***Origin*** című mangának. Ahogy a cikk címében is említettem, a manga a műfaj egyik klasszikus kérdésére keresi a választ: mi teszi emberré az embert?, vagy a robotok szempontjából: lehetnek ők is emberek? A történet véleményem szerint a ***Ghost in the Shell*** alkotta világ egyik darabja, olyan értelemben, hogy témáját tekintve megegyezik az eredeti művel. Ez természetesen nem jelent plagizációt vagy azt, hogy a mű gyenge másolata lenne a Ghost in the Shell-nek. Itt arról van szó, hogy egy ízig-vérig cyberpunk mangáról beszélünk.

A történet világa

Ahogy az egy cyberpunk történettől elvárható, a közeljövőben játszódik. 2048-ban, amikor a technológia arra a szintre jutott, hogy Tokió városát összekötötték egy rendszeres vonat járattal az ázsiai fő kontinenshez. Tokió továbbra is ugyanaz a nyüzsgő óriás város, mint napjainkban is, ahol sok millió ember él egymás mellett. Azonban ebben az időben valami más is él a városban, valami, ami nem ember, de mégis emberi formát öltött. A város éjszakáiban szokatlan gyilkosságok történnek, vagy talán pontosabb azt mondani, nem szokatlan, hogy gyilkosságok történjenek egy ekkora városban, azonban néhányat robotok követnek el. Minderről mit sem tudva Tokió éli tovább mindennapjait. Azonban van valaki, aki nyomon követi az éj leple alatt zajló eseményeket, aktívan kutatja és keresi ezeket a titokzatos robotokat, és rendszeresen megpróbálja őket tőrbe csalni. Ez a személy, aki legalább annyira titokzatos, mint a robotok, „Origin”-nek nevezi magát, ezzel is utalva rá, hogy ő volt a prototípus, ami alapján a többi robot készült. Azonban ez még nem ad választ rá, hogy mint első robot, miért a társai (talán gyermekei?) ellen és nem velük harcol?

Mindezek mellett a történet tartalmaz mindent, amit egy cyberpunk mangától elvárhat az ember: robot harcok, jövőbéli fegyverek és épületek, fejlett technológia. Ahogy az az eddig leírtakból látható, a történet egy klasszikusa a műfajnak, még akkor is, ha alig pár éve jelent meg.

Fontosabb szereplők

„Origin”: a történet főhőse, rajta keresztül látjuk az eseményeket. A cselekmény szálai körülötte fonódnak direkt vagy indirekt módon. Afféle magányos farkas, aki magára vette, hogy egyedül fog küzdeni az egész világ ellen. Érdekességként kedvelt fegyvere a katana. Jellemét tekintve egy megfontolt és higgadt személy, olyasvalaki, aki előre tervez. Ahogy a történet kibontakozik, úgy az olvasó is többet megtud erről a látszólag hideg gépről.

A 8-ak: gyűjtő nevükön így tudnám nevezni a „gonoszokat” a mangából. Idézőjelben, ugyanis a helyzet nem éppen ilyen egyszerű. Ahogy az egy jó történettől elvárható, ezek a személyek (én így nevezem őket, még akkor is, ha robotok) nem egyoldalú gonosztevők. Mindegyikük rendelkezik saját személyiséggel és motivációval. Mint ahogy minden közösségben, úgy ebben is vannak, akik fontosabb részei a csoportnak (olyan karakterek, akik mélyebben hatnak az eseményekre), és vannak, akik felületesebben befolyásolják a történet kimenetelét.

A mű nagyvonalakban eme két csoport - már amennyire egy személyt csoportnak lehet nevezni - harcáról szól. Ők azok, akik keresik egymást, és a másik életére törnek, amikor alkalom adódik. Természetesen egyéb karakterek is megjelennek, de nem szeretnék spoilerezni, ennyi információ még nem mond túl sokat a történetről, viszont segít abban, hogy az olvasó tudja, mégis mire számítson.

A manga rajzstílusa

Ezzel elérkeztük egy olyan ponthoz, ami a manga erőssége: rajzstílusa modern, letisztult és mégis részletes. Már az első lapoktól komoly hangsúlyt fektet elsősorban a karakterek arcára, pontos arcvonásokra és kifejezésekre, valamint a háttérre. Mivel egy cyberpunk mangáról beszélünk, ezért fontos a megjelenés, szerintem a stílus egyik mérvadó jegye a rajzolás. Ilyen szempontból ez a manga gond nélkül átment a vizsgán. Nekem nagyon tetszett, ahogy vizuálisan megalkották. Úgy éreztem amikor olvastam, hogy a történet és a rajzolás jól kiegészítik egymást. Valószínűleg ez annak is köszönhető, hogy az író és a rajzoló ugyanaz a személy.

Saját vélemény és ajánlás

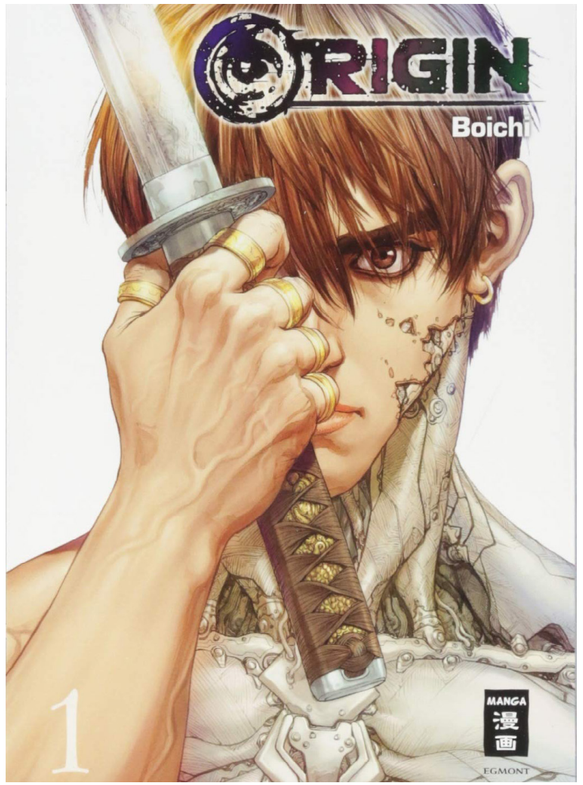
Az Origin nem túl komplikált, viszont nem is túl egyszerű. Úgy gondolom, hogy a történet mennyisége és a sebesség, amivel halad jól el lett

találva ebben a 87 fejezetben. Így tehát a manga nem egy hosszú példány (hozzá vagyok szokva a Kingdom szintű 700+ fejezetes művekhez), mégis sikerült egy összetett és teljes történetet kihozni belőle. Természetesen ez azt is jelenti, hogy akinek nincs túl sok ideje, hogy belekezdjen egy hosszú műbe, annak igazán jól jöhet ez a manga. További előnye, hogy már befejeződött, tehát nem kell új fejezetekre várni, végig lehet olvasni egy nekifutásból.

Mennyire volt cyberpunk a manga? Itt is csak dicsérni tudom a művet. Ahogy már említettem, teljes mértékben megfelel a cyberpunk stílus elvárásainak, szerintem azok, akik kedvelik ezt a műfajt, nem fognak csalódni benne. Másrészt a történet jól rájátszik a magányos farkas szereplőre, ennek köszönhetően az olvasó személyes betekintést kap arról, hogy milyen problémákkal küzd meg egy robot a közeljövőben.

Összegezve a manga egy remek mű azok számára, akik cyberpunk történetre vágynak, de nincs sok szabadidejűk, tehát valami rövidebbet olvasnának, nem szeretnének várni az új fejezetekre, tehát befejezettet keresnek, és szeretik, amikor a manga tetszetős/látványos rajzstílussal rendelkezik.

Az Origin nemrég ért véget, így folytatás még sajnos szóba se jöhet, persze az eddigi fejezetei elérhetők az internet segítségével.



Író és illusztrátor: Boichi

Műfaj: akció, cyberpunk, dráma, seinen, felnőtteknek stb.

Hossz: 87 fejezet, befejezett

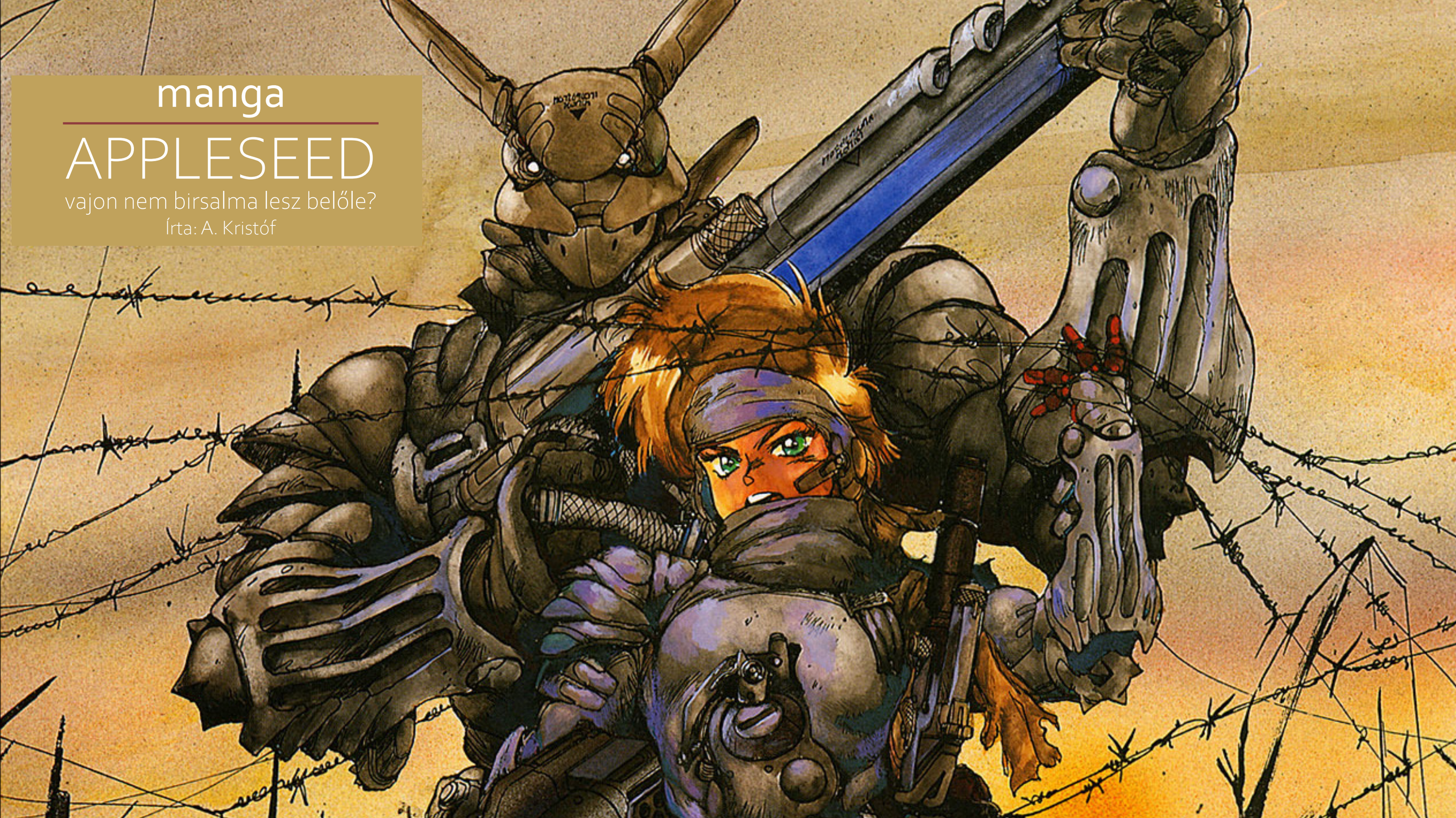
Publikálás éve: 2020

manga

APPLESEED

vajon nem birsalma lesz belőle?

Írta: A. Kristóf



Bevezető

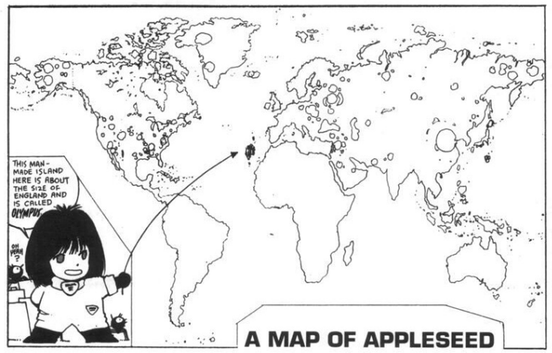
Ezúttal egy régebbi művet hoztam az olvasóknak. Ebben a számban cyberpunk témájú kiállítást tartok. Ahogy a másik cikkemben említettem, az ***Origin*** manga egyfajta utódjaként tekinthető Shirow Masamune ***Ghost in the Shell***-jének, ugyanakkor az ***Appleseed***, Shirow másik ismert műve pedig kortársa is. Az Appleseed még 1985-ben kezdte meg pályafutását, ami több mindent jelent, például, hogy a rajzstílusa sokkal másabb, mint az utóbbi időkben megrajzolt mangáké (rendben, ez egy kicsit a hideg víz feltalálásával egy szinten lévő megjegyzés volt, de mégis fontos eleme a mangának), ahogyan a mangaka elképzelte a jövőt, teljesen eltér attól, ahogy a mostani ilyen témájú mangákban láthatjuk. Persze sok klasszikusnak tekinthető elem is megtalálható a mangában, nem azért, mert a mangaka inspirálódott ezekből, hanem, mert ő alkotta meg ezeket az elemeket, inspirálva a későbbi munkákat.

Így tehát egy régi, de nagyszerű (old but gold, ahogy az angolok mondják) alkotásról van szó, ami a mai napig aktuális témákat érint, és természetesen szórakoztató olvasmány is.

A történet világa

A manga a Harmadik világháború után játszódik, amit nem atomfegyverekkel vívtak meg. Ez talán azt sugallhatja, hogy így a pusztítás nem volt olyan nagy. Ha atomfegyvereket használtak volna, a Föld felszínén emberi távlatban mérhetetlen időre eltűnt volna az összetett létforma, esetleg csak a patkányok és egyéb apró testű állatok élnének meg hosszú-hosszú ideig, azonban ez nem így történt. A Föld felszínének jelentős része kiégett terület lett vagy olyan, amelyiket törmelék borít. Ez különösen igaz az egykori nagyvárosokra, melyek elsődleges célpontokká váltak, mivel egyúttal gazdasági központok is voltak.

Történetünk az egykori Los Angeles város romjai között kezdődik, ahol két magányos, egykori rendőrtiszt tovább folytatja a Harmadik világháborút. Azonban hamar kiderül, hogy a háború már rég véget ért (nos, viszonylag rég), és habár a világ nagy része romokban hever, mégis egyes területei lassan újjászületnek. A két veterán a legdinamikusabban fejlődő új államba, Olympusba kap meghívást, hogy ott tapasztalataikkal gyarapítsák az új társadalmat. Miért szükségesek a katonák egy világban, ahol a háború véget ért? Mert a romokban heverő területeken még mindig sok a volt katona, akik banditákként folytatják tovább tanult szakmájukat.



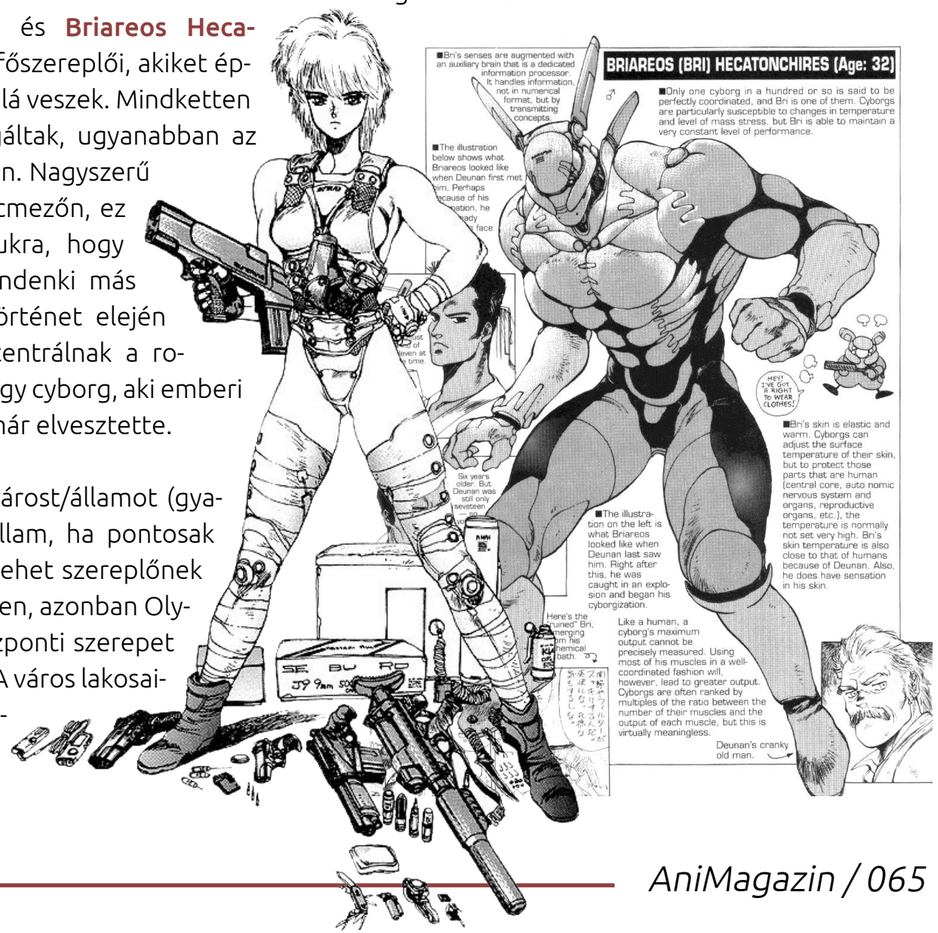
A két főhősünk egy teljesen más világban találja magát, mint amit megszoktak, azonban a veszélyek nem csökkennek, az új munkakörükben egyaránt harcolnak külső és belső ellenségek ellen.

Fontosabb szereplők

Deunan Knute és **Briareos Hecatonchires:** a történet főszereplői, akiket éppen emiatt egy kalap alá veszek. Mindketten Los Angelesben szolgáltak, ugyanabban az osztagban a háborúban. Nagyszerű párost alkotnak a harcmezőn, ez tette lehetővé számukra, hogy túléljenek, amikor mindenki más életét vesztette. A történet elején csak a túlélésre koncentrálnak a romok között. Briareos egy cyborg, aki emberi teste jelentős részét már elvesztette.

Olympus: egy várost/államot (gyakorlatilag egy szigetállam, ha pontosak akarunk lenni) aligha lehet szereplőnek nevezni egy történetben, azonban Olympus mint entitás központi szerepet játszik a történetben. A város lakosainak a fele bioroid, a másik fele pedig ember, a világ minden sarkából. Így a város kozmopolitán és etnikailag mozaikszerű. Ez fontos tényező, amikor megpróbálják a világot újraszervezni a háborút követő években. Olympus a történet világában a legszervezettebb és legfejlettebb város a világon, így számos nemzetközi szervezetnek ad otthont, egyúttal vezérállam a világpolitika színpadján.

Bioroid: olyan személyek, akiket mesterségesen hoztak létre nem sokkal a háború előtt.



Az új személyek teljesen emberi külsővel rendelkeznek, azonban intelligensebbek, karizmatikusabbak és érzelmileg stabilabbak, mint az átlagemberek. Létrehozásuk célja az volt, hogy afféle „védőzónát” képezzenek az átlagos emberek között azáltal, hogy jobb képességeiket használva a politikai pályán keresztül a béke felé tereljék a világot.

Természetesen a történet során számos egyéb szereplő is megjelenik, de itt megállok.

A történet rajzstílusa

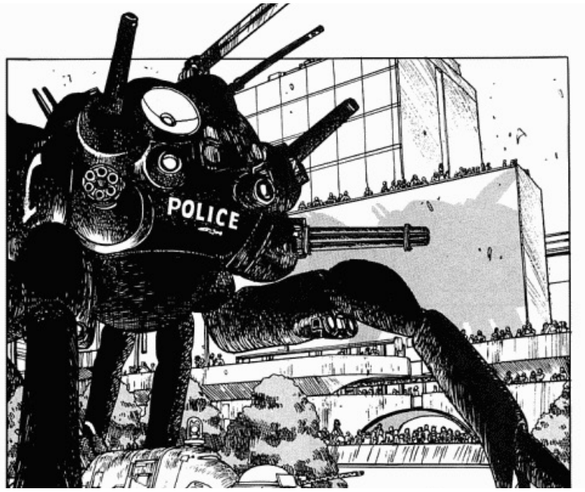
Ahogy azt már említettem, a történet rajzolása nagyban különbözik a napjainkban megszokott stílustól. Ez nem rossz vagy jó dolog, csak olyasvalami, amit az olvasó meg kell, szokjon. Ez azonban nem nehéz, mivel azért nem olyan nagy a különbség, valamint maga a rajzstílus sem rossz. A mangaka figyelmet fektetett a karakterek egyedi megjelenésére, valamint a mecha vonalra is. Ez azt jelenti, hogy nem csupán a fontosabb szereplők jól elkülöníthetőek, de a háttérkarakterek is, valamint a gépek szemet gyönyörködtetően lettek megrajzolva. Ez különösen jól megy a történethez, ugyanis megerősíti azt az érzetet, hogy a közeljövőben járunk. Egyúttal természetesen plusz pont a mecha rajongóknak.

Összegezve, ha kicsit szokatlan is, de jó minőségű látványról beszélünk, ami egyúttal jól párosul a történettel.

Saját vélemény és ajánlás

Az Appleseed tehát teljes mértékben cyberpunk stílusú alkotás, tartalmaz mindent, amit ez a műfaj magába foglal. Legyen szó fejlett technológiáról, módisított emberekről, társadalmi feszültségről vagy épp egy új és modern társadalomról. Mindezen túl a manga magán hordja alkotója, Shirow Masamune névjegyét, azaz fő témái közé tartozik a politika, a filozófia és a szociológia. Továbbá van még valami, ami a manga mellett szól, ez pedig az idő. Ahogy már írtam: 1985-ben debütált, azóta pedig nemcsak, hogy továbbra is népszerű, hanem számos anime, játék és úgy nevezet kiegészítő tartalmak (tie in books) jelentek meg az alkotáshoz. Ezek ékes bizonyítékai, hogy nem egy hétköznapi alkotásról van szó, hanem egy olyanról, amely kiállta az idő próbáját, és továbbra is érdemben szól az olvasó/rajongó közösségekhez.

Végezetül egy személyes pozitívum a történetből: a cyberpunk elemeken kívül a mecha vonások is megjelennek. Ez nekem különösen tetszett, nem csupán azért, mert a cyberpunk mellett a mechát is szeretem, hanem, mert adott egy meghatározó hátteret a történetnek. Ezek a mecha elemek hozzásegítettek ahhoz, hogy a manga még inkább egyedi és karakteres legyen.



A történet utóélete

Az Appleseedből számos anime készült, egész pontosan öt, évszámok szerint 1988-ben, 2004-ben (ez Magyarországon is megjelent DVD-n), 2007-ben, 2011-ben és 2014-ben. Ebből mindössze a 2011-es lett sorozat, a többi film. Ahogy az évszámok is mutatják, a mű újra és újra visszatért az anime/manga kedvelők asztalára, ez a minőségen túl azt is jelenti, hogy különböző stílusokban lett újraalkotva. Így a klasszikus animálási stílustól egészen a 3D CGI-ig minden formában megtalálható azok számára, akik animeként szeretnének megismerkedni vele. Így a történet egyre csak bővült és szélesebb körökben vált elérhetővé. Ezzel lépést tartva jelentek meg a kiegészítő tartalmak is (tie in books), melyből számos tudnivalót ismerhetünk meg a fontosabb szereplőkről, valamint a világról. Itt azonban nem ér véget a történet terjeszkedése, ugyanis ahogy animeként, úgy a játékoknál is több kiadást megélt.

Végezetül talán a mennyiség nem jó mutatója a minőségnek, de valamit, ami gagyi, nehéz olyan sokszor eladni, mint ahányszor sikeresen újjászületett az Appleseed manga.

Mangaka: Shirow Masamune

Műfaj: cyberpunk, sci-fi, háború, poszt-apokaliptikus, akció stb.

Hossz: 4 kötet

Publikálás éve:
1985. február 15. – 1989. április 15.

Források:
appleseed.fandom
Appleseed wikipedia

manga

WHO MADE ME A PRINCESS

Írta: Kuroko Ai

Vegyük alapnak, azt a témát, hogy mi történik veled, miután meghalsz. Folytassuk azon a szálon, hogy újjászületsz, és megvannak az előző életed emlékei, tehát reinkarnálódtál. Mi történik, ha egy olyan világban reinkarnálódsz, amit ismersz? Mi van, ha ez a világ valójában egy regény, amit utoljára olvastál?

Történet

„Mikor kinyitottam a szemem, hirtelen egy mesebeli hercegnő testében voltam! De annyi karakter közül miért pont valaki olyanként születtem újjá, akit a saját apja végeztet ki?! Ha életben akarok maradni, még véletlenül se kerülhetek a szeme elé!”

Athanasia, aki előző életében átlagos koreai lakos volt, amikor kinyitotta a szemét, szomorúan (és kiborulva) realizálta, hogy az általa utoljára olvasott Lovely Princess nevű romantikus fantasy novel világában reinkarnálódott, Athanasia de Alger Obelia-ként, a kőszívű császár Claude de Alger Obelia lányaként. Ha apja természete nem lenne elég, a tény, hogy a történet szerint 18. születésnapja előtt megölte, bőven elég indok neki, hogy megpróbálja úgy megélni a 18. életévét, hogy apját elkerüli. Ahogy haladnak előre az évek, kényelmesen éli életét, játszva a szeretni való kislányt, egészen addig, amíg 3 éves korában a saját lakhely részétől (Vörös palota) eltévedve, véletlen a palotába kerül. Lévén, hogy először senkit nem talált ott, kinevezi titkos helyének, ahol az évek alatt a túléléshez szükséges aranyat összegyűjtötte. Második alkalommal, amikor menne elrejteni az aranyat, apjával fut össze. A találkozás végére apjával szemben találja magát, egy süteményekkel teli asztallal maga előtt. Ezután a sorsdöntő találkozás után Claude egyre többször hívatja Athanasiát, majd végül a palotába költözteti. Apja bár nem mutatja ki, mégis látszik, hogy egyre jobban megszereti lányát és Athy is kezdi megszeretni apját. Azonban minden jó dolog véget ér egyszer, és a boldog idők nem tartanak sokáig.

Lovely Princess

A Lovely Princess egy híres novel, amit Athanasia az előző életében olvasott. A történet szerint Athanasiát anyja - amiatt, hogy apja nem törődött vele - megvetette, ezért szeretet nélkül nőtt fel. Apjával 6 éves korában találkozott, amikor kiszökött a Vörös palotából a bál hangjára. Akkor látta meg a kertben apját, aki ügyet sem vetett rá, azonban ő a kislányt elvarázsolta. Onnantól kezdve igyekezett mindent megtenni apja szeretetéért, de a dolgok drasztikusan megváltoztak a 14. születésnapján, amikor Claude-nak bemutatták Jennette-et, mint Claude másik lányát.

A szeretni való lányt mindenki imádta, hamar megolvasztotta Claude jég szívét is, és jobban szerette, mint Athanasiát. Ezután a két lány sok időt töltött együtt, és Anthanasia megtanította a palotai életet Jennette-nek. Azonban nem mindenki nézte ezt jó szemmel, és Jennette nagynénje megmérgezte Jennette-et, majd az egészet Athanasiára kente. A lányt saját apja végezte ki a 18. születésnapján.

Jennette bár szomorú volt, de segített feldolgozni neki a tragédiát gyerekkori barátja, aki később szerelme és egyben jegyese lett, Ijekiel Alpheus.

„Athanasia, aki előző életében átlagos koreai lakos volt, amikor kinyitotta a szemét (...) az általa utoljára olvasott Lovely Princess nevű romantikus fantasy novel világában reinkarnálódott...”

Szereplők

Athanasia de Alger Obelia: előző nevét nem tudni, de korábban koreai lakos volt. Egy árva, akinek sose volt senkije, végül álmában érte utol a halál. Miután felébredt, kisbaba testben találta magát és hamar kiderült, hogy nem épp a legjobb sors jutott neki. Már kiskorában igyekezett felépíteni, megtervezni az életét, ami végül az apjával való találkozással romba dőlt. Bár eleinte csak Lily volt neki, hamar megszerette apját és Felixet is. Amikor megjelent Lucas, még kevésbé unatkozott. Alapvetően barátságos természetű, kivéve amikor Lucas cukkolja.

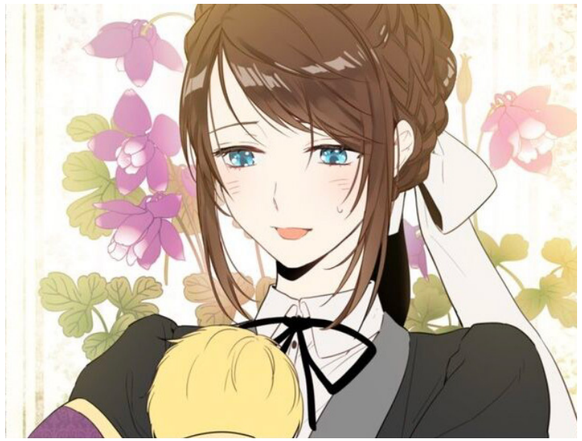
Claude de Alger Obelia: hűvös természetű fiatal császár, aki bátyja meggyilkolásával jutott a trónra. Miután jegyese megcsalta a bátyjával, égtelen haragra gerjedt: bátyját megölte, a nőt pedig elüldözte. Egy bál során találkozott Diane-val, aki egy meghívott táncos volt. A nő szépsége és szabadszelleműsége hamar elbűvölte, és beleszeretett. Amikor megtudta, hogy a nő terhes, könyörgött neki, hogy vetesse el a babát, de Diane nem hallgatott rá. Athanasia születésekor Diane belehalt a szülésbe, ezért Claude utálta a lányát. Azonban amikor találkozott a lánnyal, elkezdte érdekelni. Bár eleinte mindig azt hajtogatta, hogy gyűlöli és másnap megöli, végül sosem tudta megtenni. Hamar lányos apává vált, igyekezett megóvni és mindent megadni lányának (tekintve, hogy császár, nem volt nehéz dolga).

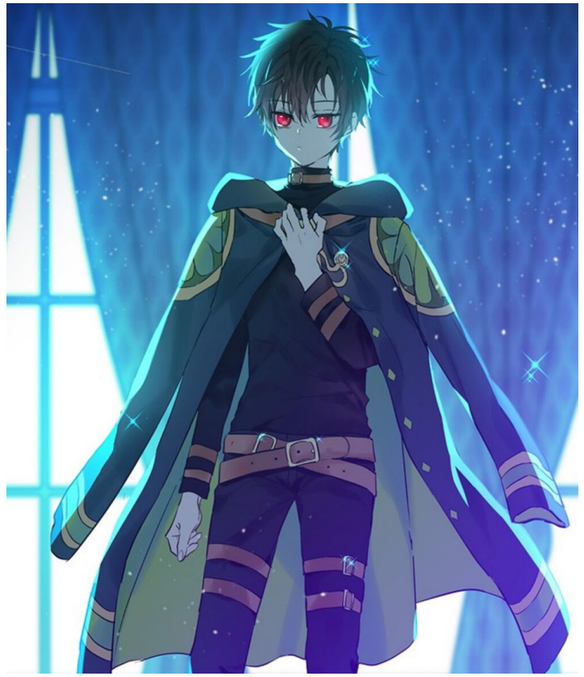
Jenette Margarita/de Alger Obelia: a történet eredeti főszereplője. Csupaszív, szerethető és kicsit naiv lány. Rajong Claude-ért és Athanasiáért. Amikor a hercegnő megszökött, sokáig ő rejtegette, egészen addig, amíg a lány véletlen le nem bukott Ijekiel előtt, onnantól külön szobát biztosítottak neki. Eleinte ijesztőnek tartotta Claude-ot, de közel akart kerülni hozzá, ami a férfi amnéziája után sikerült is. Nagy álma, hogy nővérével és apjával egy családként élhessenek.

Felix Robane: eleinte Claude személyi testőre volt, majd Athanasiáé lett. Barátságos természetű ember, gyerekkora óta ismeri a császárt. Becenéve a Vörös Lovag, amit a csatatéren elért eredményeképpen ragasztottak rá

Lilian York: Athanasia nevelője és a főcseléd. Már az elején teljes szívből szerette a hercegnőt, és minden szeretetét neki adta. Nemes családból származik, de miután a bálon látta Diane táncát, elbűvölte, és a nő halála után személyesen könyörgött a császárnak, hogy hadd legyen a lány nevelője. Athy-nak tehát olyan, mint egy anya, és Lily is lányaként szereti őt.

Ijekiel Alpheus: udvarias, kicsit távolságtartó fiú. Amikor először találkozott Athanasiával, rögtön beleszeretett. Jenette-re mindig húgaként gondolt, ezért kissé távolságtartó volt a lánnyal szemben. Amikor a debütálási bálon felkérte a hercegnőt, nem rejtette el érzelmeit. Meg is jegyezte, hogy kezdi érteni, miért félti Claude ennyire a lányt. Mivel Athy nem értette, hozzátette, hogy érzi Claude ölni vágyó tekintetét a hátán.





Lucas: híres és erős mágus. Valódi életkora ismeretlen. Amikor Athy 6 éves volt, akkor találkozott vele, és miután megmentette a lány életét, vele maradt. Hobbija a hercegnőt hergelni, és az ország történelemkönyveit kritizálni. Egyik legbiztosabb támasza Athanasiának, gyűlöli Ijekielt.

Anastacius de Alger Obelia: Claude bátyja és Jenette apja. Eredetileg ő volt a császár, de az eredeti történet szerint Claude megölte és meghalt. Először Athanasia debütáló bálján bukkan fel, későbbiek során a háttérből mozgatja a szállakat, hogy bosszút álljon öccsén. Kiskorában jó szívű volt és szerette Claude-ot, de hirtelen megváltozott. Eredetileg szőke haja és kék gyémántszerű szeme van, csak úgy, mint az uralkodói család többi tagjának, de varázslattal feketére változatta a haját és szemszínét is.

Összesítés

Bár a kategória és a cím alapján az ember szkeptikusan állhatna ehhez a webtoonhoz, azonban a sablonos alaptémából (reinkarnálódás abba a könyvbe/játékba, amit/amivel utoljára olvastál/játszottál) kihozott egy csavarokkal teli történetet. Remekül kombinálta a cselekményben szereplő három világot: a Lovely Princess regény világát, Athanasia előző életét és az újjászületését. A kezdeti kellemes hangulat után a dolgok hirtelen felgyorsulnak, és a néző csak szorítani tud a karakterekért. Az alapesettel ellentétben, hogy az eredeti főszereplő a reinkarnálódott karakter ellensége, itt Athanasia hamar megszereti Jenette-et, és testvéreként tekint rá. Amikor az egész palota elítélte a lányt az apja miatt, akkor is kiállt érte, és minden szörnyűség ellenére, amit Anastacius tett, nem ítélte el őt.

Athanasia elég komoly karakterfejlődésen ment keresztül. A hirtelen jött események után, amikor visszatért, megpróbálta újrafelépíteni a kapcsolatát apjával. Miután Claude kómába esett, egyedül kormányozta az országot. Amikor a nemesek gyűlésén az egyik nemes lekezelte, akkor sem hátrált meg, hanem rangjához méltóan kezelte a helyzetet. Miután nagybátyja is feltűnt, és még nehezebbé vált a helyzet, akkor sem tört meg végül, még erősebb lett.

Természetesen a főszereplővel együtt a főbb mellékkarakterek is látható módon fejlődtek, és mikor a dolgok lecsendesültek, a romantika is előtérbe került. Összeségében elmondhatom, hogy aki egy csavaros történetre vágyik, annak egy próbát megér a manhwa.

Típus: Webtoon
Állapot: Most futó
Szerző: Plutus
Rajzoló: Spoon
Magyar fordítás: Animeaddicts
Angol fordítás: Tappytoon

live action

KINOU NANI TABETA?

Van élet az egyetemen játszódó thai BL-eken is túl 2. rész

Írta: Yuuko

Ha valaki szereti az élőszereplős BL sorozatokat, az egy idő után óhatatlanul beleun a műfaj előszeretettel alkalmazott sémáiba. Ebben a cikksorozatban olyan BL-sorozatokat szeretnék bemutatni, amik különböznek a megszokott egyetemi románc témájától. Persze azok között is találni jó néhány gyöngyszemet, azonban most egy kicsit különlegesebb, egyedibb témájú BL-eket tervezek ajánlani. Az első részben a 30-sai made Dotei dato Mahoutsukai ni Nareru rashii került bemutatásra (AniMagazin 62.), most pedig a Kinou Nani Tabeta? a soros. Bár a két sorozat a japán voltán kívül szinte semmiben sem hasonlít egymáshoz, mivel a 30-sai mágikus vonala után visszatérünk a realitás talajára, vagyis egyenesen a konyhába.

Kinou Nani Tabeta?

Ez a sorozat hatalmas kedvencem több szempontból is. Egyrészt távolról sem olyan, mint amit egy átlagos BL-sztoritól vár az ember, mivel egy középkorú, több éve együtt élő párról van benne szó. Bár megtudhatunk benne egy s mást a főszereplők megismerkedéséről is, de a sorozat nem az egymásra találásukra, hanem a hétköznapi közös életükre fókuszál. Valamint nagy hangsúlyt fektetnek benne a főzésre is, így aki élvezi a képernyő előtt ülve csorgatni a nyálát a finomabbnál finomabb ételekre, az szintén örülhet. Arra azért felhívnám a figyelmet, hogy a sorozat megnézése előtt/közben érdemes lehet elmerülni egy kicsit a japán konyha rejtelmeiben, főleg, ha az ember előzetesen nagyjából csak annyit tud róla, hogy „ramen, sushi és onigiri". De még ha nem is tudja valaki pontosan, hogy mit is kotyvasztanak éppen, az ételek így is, úgy is nagyon étvágygerjesztően néznek ki.

Történet

A sorozat két főszereplője egy középkorú pár, Kakei Shirou és Yabuki Kenji. Kakei-san ügyvédként dolgozik, azonban minden nap pontban hétkor abbahagyja a munkáját, és egyenesen bevásárolni megy. Ilyenkor általában belső monológban panaszkodik a magas árak miatt, vagy éppen kisgyerek módjára örül az akcióknak, ami éles ellentétben áll a munkahelyi, higgadt viselkedésével. Otthon rögtön lelkes főzésbe kezd, ezáltal a nézők is betekintést nyerhetnek a különféle ínycsiklandó japán ételek elkészítésébe, mivel aprólékos receptet is mellékelnek hozzájuk. Kakei-san párja, Kenji pedig egy fodrász, aki párjánál sokkal nyíltabb személyiség, míg Kakei-san inkább a fő-

zéssel fejezi ki az érzéseit. Minden epizód általában egy konkrét étkezésre, és az aznap felmerülő – munkaügyi vagy éppen érzelmi, kapcsolatbeli – problémákra, történésekre összpontosít.

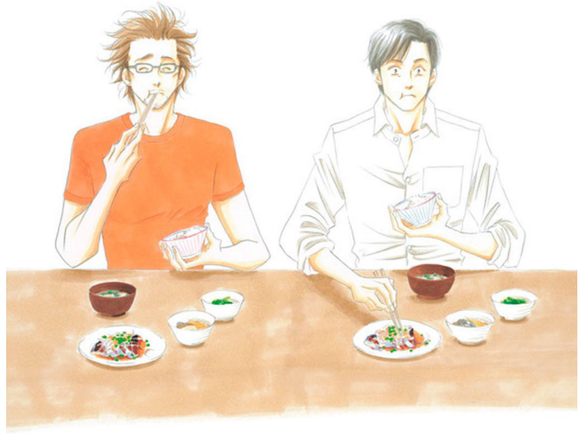
Még talán nem is láttam olyan sorozatot, ami egy idősebb és már együtt élő párról szól – így teljesen új aspektusból van megközelítve a téma, és más problémák is merülnek fel benne. Itt nem a félreértések leküzdésén van a hangsúly, hanem inkább – főleg Kakei-san részéről – önmaguk elfogadásán és a külső elvárásokkal való megbirkózáson.

Fontos szerepe van még a sorozatban Kakei-san szüleinek is és az ő hozzáállásuknak, próbálkozásaiknak.

Valamint a főpároson kívül megismerünk még egy párost is. Kohinata Daisuke gyakran panaszkodik Kakei-sannak a szeszélyes kiskirályként viselkedő Wataru-kunról, aki szerinte úgy néz ki, mint Gilbert a ***Kaze to Ki no Uta*** című animéből. Hiába, a szerelem vak, mindenesetre nagyon sok humoros jelenetet köszönhetünk kettejüknek a sorozat alatt.

Összességében nagyon szerettem Kakei-san és Kenji párosát, valamint jó volt végigkövetni Kakei-san érzelmi fejlődését a sorozat alatt. A színészi játék is nagyon tetszett, egyáltalán nem éreztem úgy, hogy a színészek feszélyezettek lettek volna. Bár annyival könnyebb dolguk volt, hogy bár maga a sorozat BL, de műfajilag inkább a slice of life és josei besorolás lenne a jellemzőbb rá (már ha anime lenne). Mégis a színészek minden mozdulatán látszott, hogy ők összetartoznak, nagyon jól visszaadták a karakterüket. Kakei-san színésze, Nishijima Hidetoshi pedig nagyon aranyos, amikor mosolyog. Uchino Masaaki is nagyon jól hozta Kenji imádnivalóan bohém stílusát, teljesen átélte a karakterét.

Ez egy szívmelengető, gyakran vicces, ám néhol nagyon érzelmes és drámai sorozat, ami hatalmas kedvenc lett számomra. És emellett még egy igazi gasztrosorozat is. Semmiképpen nem ajánlanám éhesen nézni!



Cím: Kinou Nani Tabeta?,
What Did You Eat Yesterday?
Év: 2019
Hossz: 12 x 30 perc + 75 perc
Műfaj: slice of life, BL, gasztronómia
Értékelés:
MDL: 8,3 imdb: 7,8

MDL 1. évad
MDL 2. évad
IMDb

könyvtár

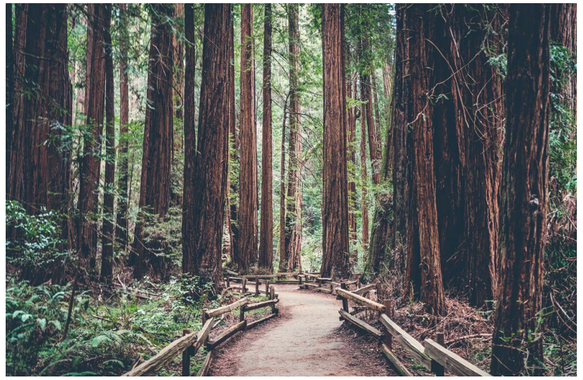
JO PETERS: A JAPÁN ÉLETMÓD MŰVÉSZETE

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

A japán kultúrának egyre több követője van. Manapság a döntő többségük az anime iránti rajongásából lép szintet, és kezd el komolyabban érdeklődni egész Japán iránt. Ilyenkor hamar kiderül, hogy Japán kultúrája is, mint annyi más országé, több sebből vérzik. De legalább ennyi, ha nem még több követendő példa van, amit mi is elsajátíthatunk. Ebből nyújt ízelítőt Jo Peters: A japán életmód művészete című könyve.

Ötletes borító fogad minket, a japán zászló vörös köre felkelő napként ábrázolva, mellette pedig apró felhő, plusz egy kis bonsai, mely épp fává készül cseperedni. A Lingea kiadásában jelent meg a könyv, akiktől nem állnak távol a különböző nyelvek és kultúrák, hiszen többféle nyelvkönyv, szótár és útikönyv is szerepel a repertoárjukban. Olykor egy-egy adott ország kultúráját bemutató könyvet is kiadnak, így jelent meg A japán életmód művészete című könyv is.

Nem feltétlen merül bele nagyon a japán kultúrába, sokkal inkább tekinthető ez egy válogatásnak. Mindenből szemezget egy kicsit, bemutatja a lényeget, aztán rajtunk, olvasókon áll, hogy mennyire tudjuk azt befogadni. Az biztos, hogy az írója minden tőle telhetőt megtett, ugyanis egy kiváló könyvről van szó. Leginkább a stílusban rejlik a nagyszerűségének a kulcsa, ugyanis az egyes szokások bár begyűrűztek a nyugati kultúrába is, a megfogalmazás mégis ad egyfajta szakralitást az egésznek. Megerősíti, hogy a japánok tudatosan állnak az élethez, hiszen mindent úgy alakítanak ki maguk körül, hogy a saját és embertársaik életét egy kicsivel jobbá tegyék. Ezáltal van némi spirituális hatása a könyvnek. És hogy ez tetszik, az azért nagy szó, mert miután a spiritualitás jelentőségét a sok internetes kókler teljesen elinflálta, így minden ilyen írást szkepticizmussal szemlélek, olvasok. Szerencsére erről nincs szó ebben a könyvben. Itt lehet érzékelni, hogy az író tényleg így gondolkodik, és azt írja le, amit igaznak gondol.
Ahogy írtam, ez a könyv sokkal inkább bevezető jellegű, mivel nagyon részletesen nem fejti ki az egyes japán szokásokat, szertartásokat, de arra jó, hogy ha úgy érezzük, hogy valamelyik megszólít minket, akkor annak részletesen utánaolvassunk. Olvashatunk a már általánosan ismert ikebanáról, bonsairól, a japánok étkezési szokásairól (tabemono), illetve egyre elterjedtebb az „ikigai" gondolkodás is. De szó van még a wabi sabiról is, a kintsugiról, onsenről, shinrin yokuról is. Emellett különböző gyakorlati példák is szerepelnek a könyvben, az étkezési szokásoknál például megtalálható néhány japán étel receptje. Az egyes szokások között japán közmondások olvashatók. A könyv tele van képekkel, amelyek nagyon jó érzékkel lettek kiválasztva. Minden egyes kép csak emeli a mű szakrális mivoltát.



Vagyis ha úgy vesszük, egy spirituális könyvet veszünk a kezünkbe, amit bátran lehet ajánlani szkeptikusoknak is. A mű olyan érzetet ad, hogy ha elsajátítunk néhány japán szertartást, azzal jobbá tesszük az életünket és a környezetünket. Ezért jó szívvel ajánlom, nagyon jó alapokat ad, emellett könyvgyűjteményben, könyvespolcon is nagyon szépen mutat. Ritka az ennyire ízléses, szép könyv, amit gyermeki lélekkel, örömmel lehet lapozgatni.

kontroller

RESIDENT EVIL TÖRTÉNELEM

Első fejezet

Írta: Venom

Biztos vagyok abban, hogy nincs olyan olvasója a magazinnak, aki ne hallott volna már a Resident Evilről. A világ talán legismertebb horror sorozata, ami az elmúlt 20 évben kilépett a videójátékok keretéből és filmek, képregények, könyvek és miegymás halmaza lett, melyek minősége az idők alatt ugyan hullámzó volt, de még így is megkerülhetetlenné vált. Mivel a téma hatalmas, így akárcsak a Street Fighter esetén (AniMagazin 59.), a cikket több részletben kapjátok. Az első fejezetben átvesszük a játéksorozat fontosabb epizódjait a kezdetektől a 2000-es évekig, a második részben modern epizódokat napjainkig, végül a harmadik cikkben a mellékszálakat és a mozifilmeket mutatom majd be. Kezdjük is a legelején, avagy térjünk vissza a 90-es évek elejére…

1993-ban Fujiwara Tokuro feldobta a Capcom vezetőségének, hogy mi lenne, ha az 1989-es Sweet Home című játékának elkészítenék a felújítását vagy folytatását. A ***Sweet Home*** egy NES-re megjelent horror szerepjáték volt, ahol lényegében egy elátkozott kastélyban kellett „túlélni", persze az akkori kezdetleges megoldásokkal. A Capcomnak tetszett az ötlet, és ráállították Mikami Shinjit, aki addig főleg Disney játékokkal foglalatoskodott (pl. ***Goof Troop*** és ***Aladdin***), ami egy éles stílusváltás volt a fiatal rendezőnek. Az első félévben Mikami szinte teljesen egyedül dolgozott, felvázolta a történetet és a fontosabb játékelemeket, amiket a Sweet Home-ból emelt ki. Olyanokat, mint a horrorisztikus kastély, limitált tárgylista, puzzle elemek és mindenféle kulcsok, jegyzetek utáni kutakodás. Mindezekhez jött a többféle befejezés és a választható karakterek, amik a többszöri újrajátszást hivatottak erősíteni. A fejlesztés akkor kapott nagyobb löketet, mikor megjelent a Playstation, és a készítők előtt egy teljesen új világ nyílt ki. A CD formátum miatt már gondolkodhattak videókban és 3D-s grafikában is, olyannyira, hogy kezdetben a ***Doom***-hoz hasonló, belső nézetes játékot vizionáltak, de hamar belátták, hogy nem igazán illik a stílushoz, így ezt az elgondolást laza 20 évre jegelték. Két fontos inspirációs forrása volt Mikamiéknak, egyik az 1980-as Kubrick film, a Ragyogás, pontosabban az abban szereplő legendás hotelnek a belső terei és

Mikami Shinji

folyosói, illetve egy akkoriban elég sikeres PC-s játék, az ***Alone in the Dark***. Ez utóbbi egy nagyon ötletes megoldást használt, 2D-s háttereken 3D-s polygonos figurák mocorogtak, a köritése pedig a Lovercrafti stílusokra alapozott.

Mikami és lassan 80 fősre duzzadt csapata 3 év munka után be is fejezték azt a játékot, ami egy csapásra megteremtette a „túlélő horror" fogalmát, és olyan címeket inspirált a következő években, mint az ***Onimusha, Parasite Eve, Devil May Cry*** vagy a ***Dino Crisis***. Ez volt az 1996-os Biohazard, avagy ahogy nyugaton ismerjük:

Resident Evil | A borzongás kezdete

A 80-as és 90-es évek kiváló korszaka volt a debil zombis horroroknak, az amerikai mozik százával ontották a mindenféle véres és szörnyes filmeket, így a japánoknak volt bőven miből ihletet meríteni. Nem is csoda, hogy a Resident Evil is lényegében egy mosolygtatóan bénácska történet kapott, amit az akkoriban divatos élőszereplős videókkal tálaltak.

A sztori két katonai csapatról szól, akik egy bizonyos Raccoon City környékén elkövetett kannibalisztikus gyilkosságokat igyekeznek felderíteni. Elsőként a S.T.A.R.S. (avagy Special Tactics and Rescue Squad) Bravo csapatát vetik be, ám azokkal rövid idő után megszakad a kapcsolat, így küldik utánuk az Alpha csapatot, hogy ugyan keressék már meg őket. Meg is találják a lezuhant helikoptert a városon kívül egy erdő környékén, de mikor leszállnak megvizsgálni, mutáns, élőhalott kutyák támadnak a katonákra, akik kénytelenek bemenekülni a közeli, látszólag elhagyatott és rejtélyes Spencer kastélyba. Összesen 4-en maradtak: Chris Redfield, Jill Valentine, Barry Burton és Albert Wesker.

Ezen a ponton a játékos választhat, hogy Christ vagy Jillt szeretné irányítani, ami picit eltérő történetet és játékmenetet is jelent. Chris erősebb, Jill pedig mozgékonyabb, illetve más felszereléssel indulnak.

A cél, hogy bejárjuk a rejtélyes kastélyt, ami bizony nem lakatlan, a folyosókon éhes zombik sétálgatnak, akiket vagy lelövünk vagy elkerülünk, utóbbit azért is célszerűbb preferálni, mert a töltények száma limitált és ha elfogy, akkor gyorsan megértjük, hogy miért túlélő és miért horror. Ezekhez jönnek még a mutálódott állatok és egyéb rémségek, amik a legváratlanabb helyekről tudnak a szerencsétlen katona nyakába ugrani. Főleg, hogy az amúgy nagyon szép, CGI hátterek 2D-sek, vagyis fix kamera nézetből látjuk a történéseket, így bizony elég frusztrálóak a harcok. Ha sérülünk, akkor a nagyon limitált mennyiségű gyógycsomaghoz nyúlhatunk, vagy a sorozatnak azóta is ikonikus részét képező gyógynövényekhez. Mindezekhez jön a tárgyak, kulcsok és egyéb vackok keresgélése, amikkel szobákat nyithatunk ki vagy puzzle feladatokat oldhatunk meg, amik újabb cuccokhoz vagy boss harcokhoz vezetnek. Szintén említsük meg a termeket összekötő ajtókat, melyek kinyitásakor egy 3D-s belső nézetes animáció játszódik le, ami nagyon hangulatos, de egyértelműen ilyenkor tölti be a CD-ről az adatokat a játék.

Természetesen előkerülnek a Bravo csapat tagjai is, akik szintén szétszóródtak a környéken, majd hőseink bejutnak a kastély alatti rejtett laborba, amit a hatalmas gyógyszerfejlesztő cég, az Umbrella vállalat építtetett, hogy ott kísérletezzenek mindenféle vírusokkal. Természetesen elszabadul a T-vírusnak nevezett szörnyűség, ami ha megfertőz valakit, akkor abból élőhalott szörnyeteg válik. Hogy a helyzet még bonyolódjon, a csapat egyik tagjáról (így 25 év után már nem spoiler, hogy Albert Wesker az illető) kiderül, hogy kettős ügynök és nem igazán tisztességesek a szándékai. Chris és Jill feladata, hogy megállítsa a vírus terjedését, na meg mellékesen, élve kijusson a kastélyból.

A játék elképesztően sikeres lett, rekord gyorsasággal lépte át az 1 millió eladott példányt, és meg sem állt 5 millióig. A kritikusok az egekig magasztalták, és még azt is elnézték neki, hogy tulajdonképpen pocsék az irányítása, a története bugyuta, ami pedig a szinkront illeti, nos legendásan borzalmas. A hangulata és a játékmenete mindenkit lenyűgözött, a grafikája a maga idejében forradalmi volt, és a horror elemek is vadítóan új élménynek számítottak.

Portok és újrakiadások: természetesen egy ilyen sikeres játékot azonnal kiadtak más platformokra is, így a játékosoknak nem is kellett sokat várniuk a PC és Sega Saturn változatokra, amik kisebb változtatásokkal ugyan, de hozták a tökéletes Resi élményt. A 2000-es években is visszatért a Capcom az alapokhoz, készült egy Nintendo DS változat, ami kibővült az érintőképernyős és belső nézetes extrákkal, de az igazi nagy durranás, a 2002-es Gamecube változat lett. Alapjaiban újraalkották az egész játékot, modern grafikával, játékmenettel és kibővített tartalommal, ami olyan fantasztikusra sikerült, hogy azóta is portolgatják minden létező konzolra a HD változatát. Nem is kétséges, hogy aki ma az első résszel szeretne játszani, annak a remake-et tudom leginkább javasolni, főleg, hogy mindenre elérhető, de a retró rajongóknak a PS1-es változat is okozhat pár kellemes órát.

Mikami Shinjinek azonnal kiadták a Capcomnál, hogy vágjon bele a folytatásba, ám ez nem is volt olyan egyszerű, mint azt gondolnánk.

Resident Evil 1.5 | Az elveszett folytatás

Még 1996-ban bemutatták az első képeket a folytatásból, amiről viszont hamarosan kiderült, hogy nem igazán a tervek szerint halad a fejlesztése. Bár a készülő 2. rész sok szempontból előrelépésnek tűnt, például jóval több ellenfelet tudott a képernyőn mozgatni a motorja, de a Capcomnál nem igazán voltak vele megelégedve. A történet ezúttal két új hőst kapott, a fiatal rendőrt, Leon S. Kennedyt és a motoros csajszit, Elza Walkert, akiknek egymástól függetlenül kellett volna túlélniük a zombik által megfertőzött Racoon City-ben.

Viszont ebből nem sok maradt, ugyanis a fejlesztés közel végső fázisában a projektet lecsapták, és az alapjairól kezdték újra. Később Mikami azt nyilatkozta, hogy nem igazán akart összeállni a játék, és nem is volt olyan minőségi, mint az elvárható lett volna.

Az igazi érdekesség viszont a törölt játék utóélete, ugyanis elég kalandos úton, de egy beta verzió előkerült, ami ugyan befejezetlen, de játszható állapotban van. Akit érdekel kicsit bővebben ennek a sztorija, annak javaslom a magyar Youtuber, The *Calamity Trigger videóját*, ahol sok érdekeset megtudhattok a téma kapcsán.

Miután a valamikor 1997 elején újraindult a fejlesztés rohamtempóban Mikamiék pontosan tudták, hogy mely részeket kell erősíteni. A legfontosabb a történet újragondolása. Így került a képbe a profi forgatókönyv író, Sugimura Noburo, akit a Capcom felvett, hogy segítse a Resident Evil csapatát a tudásával. Noburo hatalmas segítség volt, átírta a sztorit, összekötögette az elvarratlan szálakat és lényegében megteremtette azt a Resi univerzumot, amit ma is ismerünk. Később

még számos Capcom játék történetét felügyelte, egészen a tragikusan korai, 2005-ös haláláig. A legfontosabb változtatás, hogy Elza karakterét kidobta, és a két játszható karakter sokkal több interakciót kapott egymással. Mikami producer lett és a rendezést átadta Kamiya Hidekinek (akinek később olyan csodákat köszönhettünk, mint az Okami és a Bayonetta sorozat). Alig bő egy év csiszolgatás után 1998 januárjában meg is jelent a boltokban a folytatás, ismét Playstationre.

Resident Evil 2 | Horror a négyzeten

Hőseink ezúttal Leon S. Kennedy és Claire Redfield (igen, Chris húga), párosuk egyszerre érkezik Raccoon City-be. Leon egy fiatal rendőr, akit odavezényeltek, és épp venné fel a szolgálatot, míg Claire a bátyját keresi. A város viszont hemzseg a zombiktól, mindenhol romok és pusztulás, a még élők pincékben és boltokban húzták meg magukat, több, de inkább kevesebb sikerrel. Leon és Claire összefutnak ugyan, de egy elszabadult kamion okozta robbanás miatt kénytelenek lesznek más útvonalon megközelíteni az egyetlen biztonságosnak tartott helyet a városban, a rendőrség épületét.

És itt álljunk is meg, ugyanis a Resi2 már a legelején megmutatja, hogy bizony itt többről van szó, mint az első játékban. Kapásból 2 CD-n jelent meg, az egyiken Leon, a másikon Claire története található, vagyis amelyiket pattintjuk be a konzolba, azt a karaktert irányíthatjuk. Viszont a történetük aszerint is fog változni, hogy melyikükkel visszük végig a sztorit elsőnek. És az sem mindegy, kivel kezdünk. Bizony, ha valaki a teljes történetet szeretné megismerni, annak minden változatával, minimum 4-szer kell végigtolnia a játékot, ahol minden újrakezdésnél picit más eseményeket élhet át.

A történet természetesen nemcsak a nagyon rémisztő és kihalt rendőrőrsön játszódik, hanem lejutunk a föld alá, a csatornarendszeren át az Umbrella laborjaiba, ahol aztán nagyon komoly meglepetések várnak mindenkire. Itt bukkan fel elsőként Ada Wong is, aki később is visszatér, mint szupertitkos ügynök. Az ügyeletes gonosz pedig az egyik vezető professzor, William Birkin, aki feltalálta a T-vírusnál is rettenetesebb G-vírust, amit miután az Umbrella ügynökei erőszakkal el akarják venni tőle, be is adja magának. Birkin többször is visszatér a történet folyamán egy nagyobb és eltorzult formában.

A Resi második része minden szempontból hatalmas előrelépés volt. A grafika bár ugyanazokat az alapokat használta, mint elődje, mégis sokkal szebb és változatosabb lett, a szinkron is teljesen rendben van és az a zene… 20 év után is végigfut a hátamon a hideg azoktól a zongorafutamoktól. Elsöprő pozitív kritikákat kapott, az eladások ismét rekordokat döntögettek, megszületett egy új franchise, amitől a Capcom úszott a sikerben és a pénzben.

Portok és újrakiadások: mivel a Saturn már nem volt elég erős nyugaton, így arra már nem portolták át, de kapott PC-s átiratot. Viszont amit meg kell említeni, az a Nintendo 64-es változat, amely mai napig az egyik legelképesztőbb technikai bravúr. Az Angel Studios (mai nevükön Rockstar San Diego) mindössze 9 emberrel és 1 milliós költségvetéssel paszírozta bele a 2 CD tartalmát egy 64 megabyte-os (!!) kártyába. Videókkal, zenékkel, hangokkal, mindennel. Na igen, akkoriban még igazi zsenik és művészek dolgoztak a játékokon.
2019-ben kiadtak egy modern remake-et, teljesen 3D-s grafikával, ami szintén nagyon szép kritikákat kapott, méltó újraértelmezése a klasszikusnak. Természetesen a rajongók a 98-as változatot sem hagyták magára, kis kutakodással számtalan mod-ot találunk, amivel mai PC-ken is simán futtathatjuk.

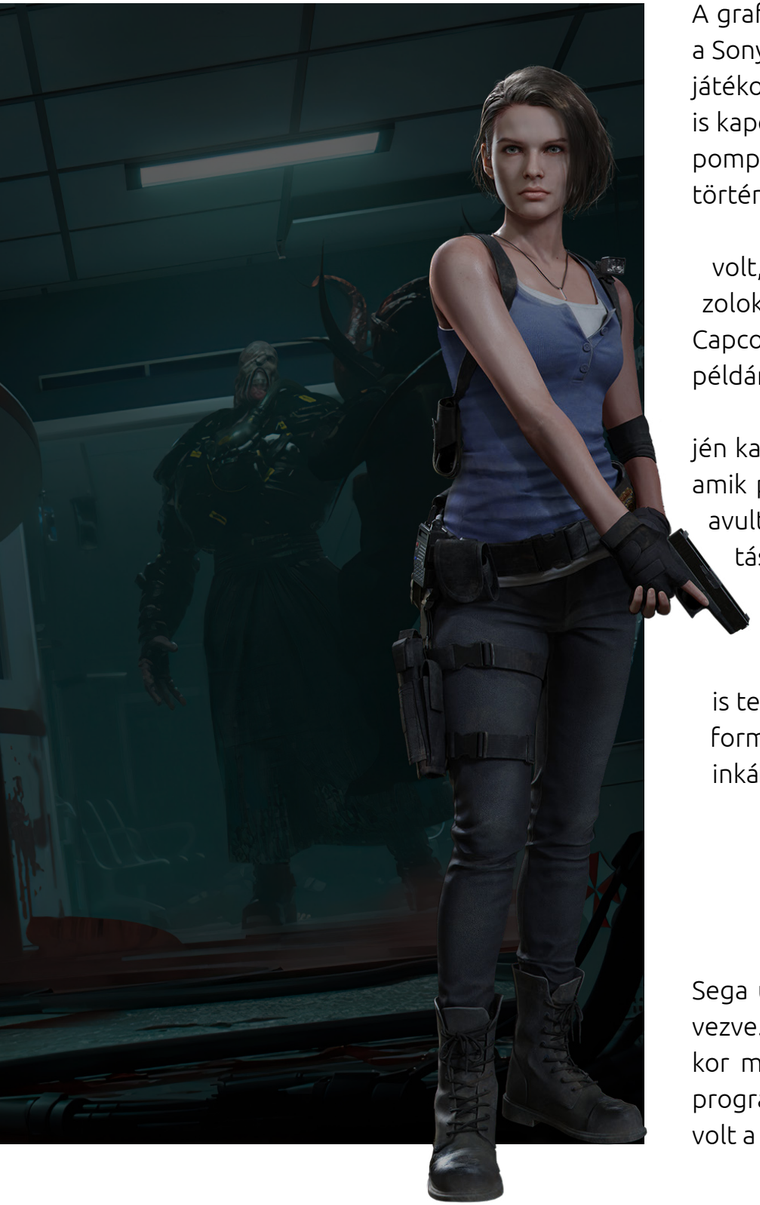
Resident Evil 3: Nemesis | Az akciódús mellékszál

Mikami egy percig sem pihenhetett a 2. rész elsöprő sikere után, mert azonnal berendeltek nem is egy, hanem kapásból több folytatást is. Ezen a ponton egyszerre indult meg a fejlesztése több Resident Evil címnek is, ám nem volt biztos, hogy melyik is kapja meg a hivatalos hármas sorszámot. A csapat felállása is megváltozott, Mikami ugyan maradt mint producer, de a figyelmét ekkor már egy másik játék rendezésére fordította, ami lényegében a Resident Evil dinoszauruszos változata lett, a Dino Crisis. Kamiya Hideki is másfelé vette az irányt, sokkal akciódúsabb epizódot szeretett volna, de később ezt átnevezték és ebből született meg a Devil May Cry sorozat. A befutó végül az Aoyama Kazuhiro által rendezett Nemesis lett, köszönhetően annak, hogy nagyon gyorsan elkészült, így az ezredforduló előtti nagy konzolos generációváltás előtt még boltokba tudták küldeni 1999 szeptemberében, továbbra is az akkor már utolsó napjait számláló Playstationre.

A kapkodásnak és szétszórtságnak meg is lett az ára, a Nemesis ugyanis messze nem volt egy akkora előrelépés, mint elődje, Eleve egy „gaiden”-nek, vagyis mellékszorinak szánták kezdetben, ami inkább az első részhez kötődik

Ezúttal egyetlen hősnőt kapunk, Jill Valentine-t, aki az egyik túlélője a S.T.A.R.S. csapatnak, de szerencsétlenségére Leonékhoz hasonlóan Raccoon City-ben ragadt. Nem csak a zombik lesznek problémásak számára, hanem az Umbrella által a nyomába küldött bio-organikus hatalmas szörny, Nemesis is, akit arra programoztak, hogy keresse meg és ölje meg a Jillhez hasonló túlélő katonákat. Az indok egyszerű, az Umbrella nem akarja, hogy a világ megtudja, közük volt a T-vírus elszabadulásához, így mindenkit, akinek erről tudomása van, azt gyorsan likvidálják. Jill miközben menekül az őt üldöző Nemesis elől, összefut három U.B.C.S. (Umbrella biohazard felszámoló ügynök) taggal, Carlosszal, Nikolaijal és Mikhaillel, akiktől megtudja, hogy van egy mentőhelikopter, ami kimenekítheti őket a városból. Minél előbb, ugyanis az amerikai hadsereg elrendelte a város atombombával történő zombimentesítését. Magyarán hamarosan mindenki porrá hamvad a nukleáris robbanásban.

A 3. rész pár apróbb kényelmi újítás mellett bevezette a Nemesis küzdelmeket. A zombik és más ellenfelek eddig nem igazán követték a játékost, ha átment egy ajtón, viszont ezt a drabális terminátort semmi sem állítja meg. Ha egyszer feltűnik, akkor a játékosnak menekülnie kell, mert Nemesis addig üldözi, amíg meg nem unja, ezzel sokkal pörgősebb és stresszesebb lett az amúgy sem egyszerű játékmenet.



A grafika és a többi nem sokat változott, elérték a Sony masinájának technikai limitjét. A sajtó és a játékosok nagyon szerették, és szép értékelőket is kapott, de egyértelmű volt, hogy a játék végén pompázó, pusztító gombafelhő bizony lezárta a történetet, és innentől új irányt vesz a sorozat.

Az eladások is visszaestek picit, érezhető volt, hogy a játékosok már az újgenerációs konzolok felé fordultak, de azért így sem volt okuk a Capcomnál szomorkodni, mert több mint 3 millió példányt így is eladtak.

Portok és újrakiadások: a 2000-es évek elején kapott egy Dreamcast és Gamecube átiratot, amik picit javították az akkoriban már erősen elavult Playstation gyengeségeit, de sok változtatást nem adtak hozzá. Természetesen kapott egy PC-s portot is, amivel mai napig lehet próbálkozni.

2020-ban viszont a Resi2-höz hasonlóan ezt is teljesen újradolgozták egy modern adaptáció formájában. Nem lett rossz, de a 2. rész sokkal inkább ajánlott… minden változatában.

Resident Evil - Code: Veronica | A valódi harmadik rész

A Code: Veronica fejlesztése már eleve a Sega új csodakonzoljára, a Dreamcastra lett tervezve. Az új hardware messze erősebb volt az akkor már öregecske Playstationhöz képest, így a programozóknak végre sokkal több lehetőségük volt a kísérletezésekre.

Első körben végre elhagyhatták az 2D-s háttereket, minden terem és épület polygonos 3D-ben lett megtervezve, ezáltal a klasszikus statikus kamerának is búcsút mondhattak. A kamera végre követi a játékos mozgását, bár még mindig nem lehet szabadon állítgatni, de így is nagy fejlődésnek mondható. A polygonszám is drasztikusan emelkedett, ezáltal a szereplők sokkal szebbek, élethűbbek lettek. Végre kaptak rendes arcokat, képesek lettek érzelmeket bemutatni, így az egész sokkal filmesebb élményt kapott.

Változott a helyszín is, az eddigi amerikai városból átkerült a cselekmény a Déli-óceánon lévő Rockfort szigetre, illetve az Antarktiszra, ahol természetesen az Umbrella kutató és katonai bázisai találhatóak. Maga a játékmenet viszont nem sokat változott, az irányítás maradt, akárcsak a kissé suta harcrendszer is. Továbbra is termeket és folyosókat kell bejárni, kerülgetni a zombikat és egyéb szörnyeket, puzzle feladatokat kiokoskodni és tárgyakat keresgélni.

A 70 fős fejlesztői csapat egy része külsősökből és Sega alkalmazottakból állt, akik segítettek az új hardware-re optimalizálni, majd közel 2 év munka után 2000 februárjában végre megjelenhetett a Code: Veronica, ami bár számozást nem kapott, de történetét tekintve mindenképp a fővonalhoz tartozik.

Az epizód egy nagyon szép akciójelenettel indul, ahol a Raccoon City-t túlélt Claire Párizsban betör egy Umbrella épületbe, továbbra is a bátyját, Christ keresve, ám minden erőfeszítése ellenére elfogják és a messzi Rockfort szigeten lévő börtönbe szállítják. Természetesen ahogy az már megszokott, itt is elszabadul a T-vírus és Claire-nek ismét zombik hadán kell keresztüljutnia, hogy élve kijusson a szigetről. Ebben partnere lesz rabtársa, a kissé forrófejű Steve, akivel szembeszáll a sziget pszichopata uraival, az ikerpár Alfred és Alexia Ashforddal. Természetesen ők is nyakig benne vannak a vírus bizniszben, szóval nem egyszerű a dolog, de hőseink szerencsésen elmenekülnek, egyenesen egy antarktiszi kutatóbázisra… ahol a horror folytatódik.

A történet második felében megjelenik a szigeten Chris Redfield is, mint a második karakter, akit irányíthatunk, aki szintén a húgát keresi, de csak a roppant morcos Ashford családot találja, na meg régi társát, az áruló Albert Weskert, aki emberfeletti erőkre tett szert.

A Code: Veronica nagyon szép fogadtatásban részesült, bár a Dreamcast nem igazán váltotta meg a világot és a Sega egyre bizonytalanabb lábakon állt a 2000-es évek elején. Az eladások terén továbbra is szépen teljesített, de ismét érezhető volt visszaesés, ami már intő jel volt a Capcomnak.

Portok és újrakiadások: mivel a Dreamcast játékos bázisa nagyon elmaradt a vártaknál, a Capcom gyorsan bejelentette a Playstation 2 és GameCube változatokat, amik bővített tartalommal is szolgáltak. Wesker sokkal több szerepet kapott, az átvezetőket feljavították, és egy DVD-t is mellékeltek az elővásárlóknak, amin egy áldokumentum film szerepelt, a Wesker's Report. Ez lett a Code: Veronica X, amit később Playstation 3-ra és Xbox 360-ra is portoltak, de sajnos a PC-s játékosok teljesen kimaradtak a buliból.

Resident Evil Zero | A nulladik történet

Bár megjelenését tekintve utolsó a klasszikus sorozat listáján, de valójában a fejlesztése még 1996-ban kezdődött, méghozzá a Nintendo 64DD rendszerére, aminek viszont csúfos bukása után sokáig nem igazán akart összeállni a játék végleges verziója. Végül a GameCube mellett döntöttek, és sok év csúszás után 2002 novemberében végre megjelenhetett ez a Zero epizód, amiből gondolom már sejteni lehet, hogy ez bizony nem folytatás, hanem előzmény, a legelső Resident Evil történései előtt játszódik.

Bár a GameCube nagyon erős 3D-s erőmű volt, a Capcomnál mégis inkább úgy döntöttek, hogy maradnak a klasszikus formulánál. A Code: Veronicában látott 3D-s háttereket ismét gyönyörű 2D-s CGI képekre cserélték, ami előtt nagyon magas polygon számú karakterek futkároztak. Nem véletlen volt ez a döntés, ugyanis azt akarták, hogy minél inkább hasonlítson a korábban kiadott Resident Evil Remake-hez. Ami viszont nagy újítás, az a két játszható karakter közötti váltás. A játékos bármikor válthat a két főhős között, ezzel jelentősen kibővítve a puzzle feladatok tárházát.

Rebecca Chambers 18 éves, kezdő katonája a korábban megismert, tragikus sorsú Bravo csapatnak (melynek hivatalosan ő az egyetlen túlélője a későbbiekben). Miközben társai Raccoon city felé veszik az irányt, Rebecca egy rejtélyes Umbrella vonatot igyekszik kivizsgálni. A vonatot bejárva felfedezi, hogy az utasokat valami piócák támadták meg, amik a T-vírustól mutálódtak, és az áldozataikat zombikká változtatják. Talál egy túlélőt is, Billy Coent, aki ex-tengerészgyalogos, de jelenleg a kivégzésre vár, mert többszörös gyilkosságért elítélték. Párosuk nem kimondottan ideális, de kénytelenek összefogni a túlélés érdekében. Természetesen ismét kiderül, hogy az Umbrella keze van a dologban, a két katonának pedig nem lesz egyszerű dolga kijutni a közben újra mozgásba lendült, szörnyekkel fertőzött vonatból. Persze így utólag tudjuk, hogy ez sikerült nekik, Rebecca pedig az incidens után sietve indul megkeresni az elveszett csapatát, rátalálva a Spencer kastélyra, ahol pedig összefut egy bizonyos Chris Redfielddel…

Bár a kritikusok nagyon dicsérték a történetet és a látványt, de most már erős negatívumokat kapott a megfáradt játékmenet miatt. Főleg az irányítást hozták fel példaként, ami továbbra is az ősrégi „tank control" megoldást használta, ami akkoriban már nagyon elavultnak számított. Az eladások viszont jók lettek, szóval a Capcom sikernek könyvelhette el ismét.

Portok és újrakiadások: akárcsak a Resident Evil remake-et, a Zero-t is minden létező platforma átültette, szóval legyen bármilyen konzolod, tutira megveheted rá. Kapott egy HD-s ráncfelvarrást is később, ahol tovább csiszolták az amúgy is gyönyörű grafikát.

És ezzel eljutottunk a klasszikus Resident Evil részek befejezéséhez. A májusi számban már a modern epizódok jönnek, addig is érdemes pótolni, ami ezek közül kimaradt!

kontroller

JAPÁN TÉMÁJÚ TÁRSASJÁTÉKOK

Írta: Hirotaka

Habár hamarosan véget ér a március - amikor e cikket írom, február eleje van -, még kevésbé van annyira jó idő, hogy teljes napokat kint töltsünk, így a benti programok egyik verziója a társasjáték. Hozzáteszem egy piknik keretében is lehet remekül társasozni.

Ezt a cikket már nagyon régóta tervezem, csak valahogy sosem volt rá időm meg ihletem, plusz mindig közbejött más. De most végre tudtam rá időt szánni. Négy darab japán témájú/ihletésű társast szeretnék bemutatni, ami nekünk megvan itthon, ám szinte biztos, hogy beszerzünk még továbbiakat is. Ezek mind, úgymond nyugati játékok, tehát most nem a góról, shougiról vagy egyéb ázsiai játékról fog szó esni.

Társasozni jó és népszerű dolog, akár párral, akár baráti társaságban, sőt családban is, így mások is megismerhetnek egy ici-pici Japánt, tehát még arra is jó lehet, hogy ezáltal közelebb hozzuk szüleinket a hobbinkhoz.

Sushi Go!

Ez az egyszerű kártyajáték hamar népszerű lett, hisz gyors, rövid, nagyon egyszerű a szabálya és kompakt méretének köszönhetően bárhová magunkkal is vihetjük, legyen az kirándulás vagy nyaralás. Még vonatozás közben is elő lehet kapni, ha van asztal.

A Sushi Go-t maximum öten játszhatják, gyakorlatilag egy szett gyűjtögető játék. Egy menet három fordulóból áll, a lapok kiosztása után a saját kezünkből választunk egyet, majd lefordítva magunk elé tesszük, a többi kártyát pedig átadjuk a következő játékosnak. Bizony, így gyakorlatilag minden lapot láthatunk, és amit a mellettünk lévő játékos ad át, mindig abból választunk egyet. Az átadás után felfordítjuk a lapot, hogy mindenki lássa, ki mit választott. Ha elfogyott az összes lap a kezünkből, jön az új osztás. Három ilyen menet lemegy, majd a legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer. Érdemes papírt és tollat bekészíteni hozzá, mert fordulónként számolunk, és az összegyűjtött lapok kiesnek a játékból. Van, ami önmagában ér pontot, valamihez kettőt vagy hármat kell gyűjteni ugyanabból, hogy pontot érjen. Gyűjthetünk sashimit, tempurát, makit, gőzgombócot vagy pudingot, bár ez utóbbinak sunyi szabálya van. Szinte már röhejesen egyszerű, viszont nagyon szórakoztató. A tapasztalt játékosok hajlamosak gyorsabban dönteni és továbbadni a lapokat, mint a kezdők, így ebből zavar lehet, hogy ki hol tart, érdemes mindenkit megvárni.

A grafika nagyon aranyos, a kártyák jó minőségűek és tökéletesen kompakt dobozban érkeznek, ami ráadásul fém, így garantáltan nem esik bajuk. Létezik egy Sushi Go Party! változat is, de abban már játéktábla és bábúk is vannak, meg a szabály is eltér, viszont kapunk új ételeket. Aki szereti a nagyon könnyű kártyajátékokat, annak érdemes kipróbálni.

Játékosszám: 2-5 / Játékidő: 15 perc
Nyelv: nyelvfüggetlen / Kiadó: Reflexshop
Legolcsóbb ár: ~ 3690 Ft

Hanamikoji

Ezt a játékot csak ketten játszhatják, viszont hasonlóan kártya alapú és bárhová elvihető, de ennek is kell asztal. A Hanamikojiban gésák kegyeiért fogunk versenyezni, azzal, hogy különféle ajándékokkal halmozzuk el választottunkat. A játék első részében mindenki hat lappal indít. Új lap húzása után négy akcióból választhatunk, melyiket hajtjuk végre, a körünkben egyszerre csak egyet lehet. Az egyik akció a „Titok”, amivel egy ajándéklapot később fogunk felhasználni. A másik a „Kompromisszum”, amiben két lapot választunk ki, ami gyakorlatilag így kikerül a játékból, később sem fogjuk tudni felhasználni. A harmadik az „Ajándék”. Itt három lapot kell képpel felfelé lehelyeznünk, amikből egyet választ ellenfelünk és leteszi a hozzá tartozó gésához, míg a másik kettőt mi magunk helyezzük az adott hölgy lapjához. Végül a negyedik a „Versengés”. Itt négy lapot választunk és ketté osztjuk.

Két lapot visz az ellenfelünk, kettő a miénk, és mind bekerülnek a megfelelő gésa lapkájához. Ez a négy-négy akció áll rendelkezésére mindenkinek, amiket felváltva hajtunk végre, de előtte mindig húzunk egy lapot. Ezután jön a pontszámítás, ekkor fedjük fel a „Titok” lapunkat is. A számolás nagyon egyszerű, akinek több ajándéklapja van az adott gésánál, az viszi a hölgyet, a lapon lévő jelölőt a nyertes játékos felé húzzuk. Aki először meghódított négy gésát, vagy összegyűjtött 11 kegypontot (ez a meghódított gésalap pontértékeinek összege), az nyer. Amennyiben egy fordulóban egyik sem teljesül - ami simán megtörténhet -, akkor új forduló jön, és folytatódhat a „harc” új lapokkal, majd újból a négy akció végrehajtásával.

Elsőre kicsit bonyolultan hangozhat, de nagyon egyszerű, és a látszat ellenére kell rajta agyalni, hogy jönnek ki jól az ajándéklapok. A játék jóminőségű, a lapok színesek és gazdagon díszítettek.

Játékosszám: 2 / Játékidő: 15-25 perc
Nyelv: nyelvfüggetlen / Kiadó: Reflexshop
Legolcsóbb ár: 3490 Ft

Tokaido

Ebben a játékban utazni fogunk Tokióból Kiotóba vagy fordítva. A tokaido útvonal nagyon híres út a két város között, amit már évszázadok óta taposnak, így nemcsoda, hogy a játékkészítőket is megihlette. Ezt a társast már nehezebb szállítmányozni, hiszen tartozik hozzá egy játéktábla, sok kártya és a játék végén az asztalkép is mérsékelten kiterjedt. A játék során az egyik fogadóból indulva, különböző állomásokon megállva jutunk el Kiotóig. Utunk során gyűjthetünk panorámakártyákat, ami a tájnézést hivatott képviselni, megállhatunk fürdeni egy onsenben, adakozhatunk templomban, találkozhatunk másokkal vagy vásárolhatunk különféle portékákat. Az egyes állomásokon pontokat kapunk, a legtöbb pontot gyűjtő nyeri a játékot. Ez egy lépkedős játék, de nincs benne dobókocka, a soron következő játékos mindig az, aki az utolsó helyen áll és annyit lép, amennyit akar. Léphet 1-et, 3-at vagy akár 5-öt is, de akkor persze sok pontszerző lehetőségtől elesik. Utunk során három fogadóban is megállunk enni és bevárni a többi játékost. A Tokaidóban mindenki egy karaktert játszik, akinek van valamilyen képessége, pl. az olcsóbban vásárol vagy ingyen eszik, valamint van egy kezdőtőke, amivel érdemes bölcsen gazdálkodni, persze utunk során többször is lehet

pénzhez jutni. Minden egyes állomáson kis kártyát kapunk, amit magunk előtt gyűjtünk, ezért is kell a hely. A legaktívabb játékosokat pedig jutalmazza a játék a végelszámolásban. Ha eljutottunk végcélunkig, akkor pedig indulhatunk vissza.

A Tokaido egy könnyed családi társasjáték, gyorsan megjegyezhető szabályokkal, nagyon kellemes színhasználat és szép grafika jellemzi. A doboz szép nagy, amit a játéktábla indokol, bár ha többfelé hajlana, akkor kisebbre is lehetett volna gyártani, a többi alkatrész így nagyon szellősen helyezhető el a dobozban. Mi anélkül szoktuk

szállítani, egy kisebb vászontasakban vagy egy dobozban simán elfér az összes alkatrész, a táblára meg vigyázunk. Ahogy írtam most a cikket, észrevettem, hogy elég kevés boltban kapható, szóval akit érdekel, csapjon le rá.

Játékosszám: 2-5 játékos / Játékidő: 45 perc
Nyelv: nyelvfüggetlen / Kiadó: Gémklub
Legolcsóbb ár: 11690 Ft

Felkelő Nap

Mind közül ez a legbonyolultabb és legösszetettebb játék, amit inkább tapasztaltabb társasozóknak ajánlanék. Ebben a játékban Japánért fogunk harcolni, egy gyönyörű szép és hatalmas táblán.

A játék elején mindenki választ egy klánt, ami valamilyen képességet, kezdőtőkét és becsületet ad. Ezután minden játékos elhelyezi erődjét és pár figuráját a táblán. Igen, sok (részletes makett) figurát kapunk a játékban, klánszínnek megfelelően, amiket akár ki is festhetünk. Én ezt azért nem tettem meg, mert borzalmasan néznének ki. A játék három évszakból áll, így ennek megfelelően készítjük ki a bónuszt biztosító kártyákat, amiket megvehetünk a játék adott pontján, valamint kialakul az is, melyik tartományban lesz csata. Végül pedig kiválasztunk négy kamit, ami további segítséget adhat. Ám mielőtt még belevetnénk magunkat a játékba, jön a teaszertartás.

Itt szövetségek köthetőek, amik további előnyöket adnak. Bár a játékot minimum hárman lehet játszani, inkább négyet javaslok. Három esetében a teaszertartásból kimaradt egyén túl nagy hátrányba kerül, hacsak nem köt szövetséget a következő évszakban.

Ezután jön az úgynevezett politika fázis: a helyezkedés, erőforrás gyűjtés vagy akár az árulás. Itt minden játékos egy cselekvést választ egymás után. A „Toborzás” esetén több katonánk lesz, a „Marsall”-lal mozgathatjuk a figurákat, a „Kiképzés” során évszakkártyát vehetünk, ami valamikor hasznos lesz, vagy játékba hívhatunk egy misztikus szörnyet (igen, az is van, szép nagy figuraként). A „Betakarítás” alkalmával pedig pénzt vagy roninokat kaphatunk majd. Utóbbi a harcban fog jól jönni. Az „Árulás” lapon nincs mit magyarázni. Ebben a fázisban a toborzásnál dönthetünk úgy is, hogy egyik harcosunk (papunk) imádkozni megy az adott istenhez (odatesszük a figurát). Három ilyen cselekvés után egy kami-kör jön, amikor felvesszük az ehhez tartozó bónuszt. Majd újabb

két cselekvés és megint kami-kör, végül pedig további két cselekvés és egy utolsó kami-kör zárja a politikai fázist. Ezt nem kell megjegyezni, jól mutatja a játéktábla.

Utána jön a háborúfázis. Ehhez van egy segítséglap, amit a klántáblánk takaró „fal”-ként rejt el mások elől. Ekkorra valószínűleg mindenkinek sikerült a játék elején meghatározott csata tartományokba vezetni a seregét. A figuráinknak adott támadóértéke van, a sima harcos 1, a daimyo 2, a szörny meg a saját lapkáján meghatározott erővel rendelkezik. A sima harcosok erejét is befolyásolhatja egy korábban vásárolt évszaklapka. Akkor alakul ki csata egy tartományban, ha legalább két, nem szövetséges játékos van a területen. Ilyenkor nem feltétlen a seregünk ereje dönt, ugyanis megmaradt pénzünkkel fogunk licitálni. A kis rejtett táblánkra rakunk valamennyi pénzösszeget, hogy megnyerjük és így végrehajthassuk az adott cselekvést. Ha teljesen esélytelennek érezzük a csatát, akkor ott a „Szeppuku”. Aki ezt a licitet nyeri, az minden figuráját leveszi a tartományról, és

vesztett. De kap érte győzelmi pontot és becsületet (erről mindjárt). A „Túszejtés” során az ellenfél soraiból szedünk túszt, ezzel gyengítve, így nyerhetünk. A „Roninok felbérlése” esetén a politikai fázis alatt begyűjtött roninjainkat tudjuk bevetni, amivel erősödünk és győzelmet könyvelhetünk el. Végül van egy bónusz lehetőség, a „császári költők”, aminél az elesett katonáink után kapunk győzelmi pontot. A győztes az lesz, aki a legtöbb tartományt megnyerte, valamint az is számít, hogy melyik évszakban szerezte, mert ehhez még egyéb játék közben szerzett pont adódik hozzá. Végül essen szó a becsületről (ez nem az a böcsület, ami a South Parkban van). Minden klánnak van egy kezdeti becsület értéke, ami a játék során változhat: vagy nagyobb lesz, vagy kisebb. Értelemszerűen az „Árulás” becsületvesztéssel is jár, ugyanakkor ez is járhat előnnyel. Csatában viszont döntetlen esetén a nagyobb becsületű játékos nyer.

A Felkelő Nap alapvetően nem bonyolult játék, de sok mindenre kell figyelni, sokféleképpen agyalhatunk, befolyásolhatjuk egymást és a játékmenetet is. Amit én nem szeretek benne, hogy a pénzt nagyon szűken méri a játék, ezért különösen meg kell fontolni, melyik fejlesztőkártyát vesszük meg, mert van, ami elég drága, annak fényében, hogy a csatára is hagyni kell. Főleg ha valaki nincs szövetségben, pláne alig kap pénzt. Azzal sem vagyok elégedett, hogy licitáláson múlik a csata, ha ellenfelünknek több pénze van, esélytelen a győzelmünk, és itt kell a szerencse is, hogy jóra fogadjunk. Több egymásutáni csatánál ez még nagyobb gond. Persze az sem baj, hogy nem tud senki sem nagyon elhúzni. Egyszóval nekem ez a mechanizmus nem tetszik. A játék persze nagyon szép, a figurák jól néznek ki, és sok órát el lehet vele tölteni. Több kiegészítő is megjelent hozzá, de azokat nem vettük már meg. A doboz szép nagy, és itt kell is, mert a sok alkatrésznek szüksége van ennyi helyre.

Játékosszám: 3-5 játékos / Játékidő: 1,5 - 2 óra
Nyelv: magyar / Kiadó: Delta Vision
Legolcsóbb ár: 27190 Ft

Ez lett volna a négy társasunk. Ha lesz még japán témájú, akkor megint írok egy ilyen cikket. Párat már kinéztünk. Akit érdekel valamelyik, az csapjon le rá, vagy nézzetek körbe bármelyik társasjátékbolt weboldalán hasonló játékokért. Ajánlom a Szellemlovast, a Reflexshopot vagy a Metagame-et. Sőt, utóbbi MondoConon is kint szokott lenni, lehet tőlük vásárolni, vagy a helyszínen is kipróbálható sok játék.

rendezvény

FANTASY EXPO

Írta: Hirotaka

Rendezvények szempontjából olyan jól indult az év, hogy február 19-én máris mehettünk a Fantasy Expóra. Az élet sok más területén sajnos már kevésbé van okunk örömre, de ezt most hagyjuk is.

Ahogy az várható volt, nagyon sokan rohamozták meg a Ferenvárosi Művelődési Központot, hogy karácsonyról maradt ajándék pénzüket vagy csak a szokásos zsebpénzt valamilyen fancuccra cseréljék. Emellett vagy ezen felül pedig ismét lehetett találkozni, amitől a(z akkor még érvényben lévő) kötelező maszkviselés sem riasztott vissza senkit, szerencsére. Mondjuk az elmúlt két év alatt már megszokhattuk.

Olyan sokan jöttek el, hogy délben, sőt talán még délután 1-kor is állt a sor a pénztár előtt, érdelődésből nem volt hiány. Lassan kicsi lesz az az FMK. De lássuk, mit szerveztek nekünk az illetékesek.

Szerintem aki bejött, annak első útja az aulában terpeszkedő bazárba vezetett. Elképesztő, mennyi ember hömpölygött ott egész nap, sok mindent vásároltak. Animés figurák és merchek, cosplayes kellékek, kitűzők, kulcstartók, japános holmik, könyvek, mangák, szóval a szokásos mindenféle. Catrin ezúttal felesleges portékáit árulta, ami nekem azért volt jó, mert táborhelyként használhattam a pultjuk melletti részt, remek kempelő és beszélgető sarkot kialakítva. Kellett is, mert naaagyon sok animagazinos kolléga jött el, képzeljétek ott volt Yuuko, Balu, Iskariotes, Dózsa Gergő, Saci, supermario4ever, Ricz is írt már pársz or nekünk, és persze mi ketten, később Venomot is lett időnk meglátogatni, aki szokás szerint főszervezősködött. No de vissza a témához, és emeljük fókuszunkat a fő helyszín felé.

Aki korán kelt, AMV-t lelt, mivel a nagyszínpadnál AMV-k pörgették fel a bent lévők hangulatát, és mivel animézni jó, utána a ***Princess Connect! Re:Dive***-ból lehetett ízelítőt nézni az Anime Falatkák keretében. Néha azért lehetne nem csak cukimoe kislányos animét bemutatni.

Ezt követte egy jó kis kardos harcművészeti bemutató, a Két Kard Iskolájának köszönhetően. Aki szerette, pár csapást megpróbálhatott, persze gyakorló karddal.

Stílusváltás: három óráig a zene, a tánc és a jelmezek vették át a színpad feletti uralmat, ez persze akkora tömeget vonzott, hogy embernek kellett lennie a talpán, aki be szeretett volna préselődni a terembe. A Fantasing énekesei nyitották a sort, akik vegyesen adtak elő játékokból és animékből is dalokat. Őket követték a cosplayesek. Ritkán nézek cosplayt, valahogy nem az én műfajom, és a tömeg sem a kedvenc életterem, így ezt igyekszem mindig mindenhol kihagyni, csak néha lesek bele. Azonban a szavazólapot elnézve, játékos, animés és original cosplay is volt a nevezők között. A teljesség igénye nélkül: ***WoW, Horizon, Genshin, Aot, DB, Re:Zero***.

Kérdés: mi az, ami még nagyon népszerű manapság? Válasz: naná, hogy a k-pop. A Unit Harmony csapata táncbemutatót tartott népszerű számokra. Engem a k-pop láz eddig elkerült, mondjuk teszek is érte, hogy ez így is maradjon. De ez a sok idő alkalmat nyújtott számomra, hogy beszélgessek, és máshol is alaposan körbenézzek (ezekről később, most maradjunk még a nagyszínpadnál).

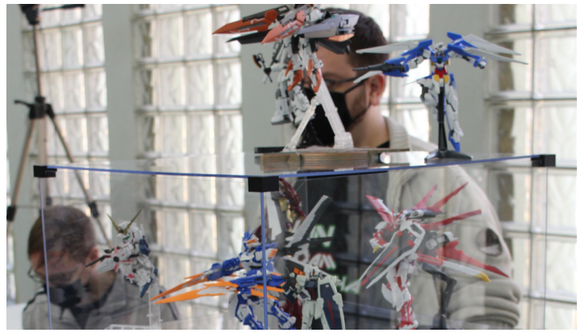
Délután ismét az animék voltak központban. Egy új műsor jelentkezett, az Anime Dumaparti, ahol négy vendég beszélgetett.

Büszkén jelenthetem, hogy pár animagazinos is volt köztük - Yuuko, Ama, Iskariotes és Ricz értékelték a 2021-es évet, és elmondták, mit várnak idén. Egy kellemes, érdekes interakciókkal színesített, jó hangulatú műsor volt. A résztvevők nyilván tudtak volna még beszélni, de adott volt az időkeret. Mindenképpen kell még ilyen műsor.
Az animéknél maradva, Hajszínekről és frizurákról tartott előadást Saci az Animológia youtubere. Aki el van veszve az animés hajak között, annak kihagyhatatlan volt az előadás.

Ezután következett a szinkronos kerekasztal, amit én kihagytam, ahogy a ***Just Dance*** bajnokságot is. A napot a színpadnál egy remek animekvíz, majd eredményhirdetés zárta.

Az anime kvízről azért ejtenék pár szót. Ez úgy működik, hogy bárki csápolhat a közönségből, aki szerencsés, az kimehet a színpadra, megkapja a kérdést, és ha helyesen válaszol, jár valami jutalom. Szórakoztató program.

Az FMK tornaterme kiállítótérré alakult át erre a napra, ahol a különféle klubok, csoportok



állíthatták ki magukat és hobbijukat. Ilyen volt az Égi szentély sci-fi klub, a Gunplás csapat (de rég raktam össze gunplát - időhiány - RIP), a Magyar Lego Star Wars klub. Lehetett harcolni LARP fegyverekkel, és különféle társasjáték bemutatók is helyet kaptak.

Akit bármelyik hobbi érdekelt, az kényelmesen el tudott beszélgetni a rajongókkal.Itt kapott teret a VR részleg is, ahol a Fallout 4-et vagy a Half-Life: Alyx-et is ki lehetett próbálni. Ide általában kevesebben találnak el, de most sokan voltak itt is.

A terembe vezető - amúgy meglehetősen szűk - folyosón artistosok kínálták termékeiket, ami nem könnyítette meg a folyosón való átjutást. Szerintem az a 3-4 asztal befért volna a tornaterembe is.

Itt a földszinten, a már említett folyosó mentén három kis terem állt még rendelkezésre, ha valaki el akarta ütni az időt. Az Alkimista labor csapat különféle workshopokat szervezett, lehetett nyuszis-szivecskés kitűzőt gyártani, de gyerekeknek volt színezősarok is. A következő szoba talán a legfontosabb: a kajaszekció. A Taiyakingnél ehettünk mindenféle finomsággal töltött hal alakú édességet. Ez a taiyaki ugyebár. Különféle egyéb nasikat is vásárolhattunk, valamint volt bubble tea.

Végül, de nem utolsósorban pedig volt karaoke, így mindenki csillogtathatta meglévő vagy nem meglévő énektudását.

Aki feltévedt az emeletre, azt a gamer részleg várta, retro konzolokkal, Switch-csel, valamint Just Dance játékkal és bajnoksággal.

Akik játékosabbak és az aktívabb szórakozást szeretik, azoknak tökéletes volt a bingó, amit ötletesen a programfüzet hátuljára nyomtattak. Különféle feladatokat kellett csinálni az egyes helyszíneken, mint pl. játssz adott játékkal az XY teremben, szelfizz egy cosplayessel, vagy csak éppen egy képen lévő karaktert kellett felismerni. Aki ügyes volt, sok pecsétet össze tudott gyűjteni, és tombolát kapott érte.

Ha már korábban említettem az animekvízt, hát volt zenekvíz is, nagyon kreatív formában. Szintén a programfüzethez adtak egy feladatlapot. A játék nem volt időhöz kötve, hanem a zenéket a nagyszínpadon és a karaoke teremben random időközönként, általában két műsor között adták le, én is hallottam vagy háromszor. A helyesnek vélt választ pedig az említett lapon lehetett bejelölni. A helyes megfejtésért tombola volt a jutalom. Nagyon ötletes volt az egész, szóval jöhet még ebben a formában. Gyakorlatilag bárki, bármikor megcsinálhatta, és akár többször is végighallgathatta, ha valamiben nem volt biztos.

Szóval a Fantasy Expo berúgta az évet animés rendezvény szempontjából, remélhetőleg idén végre ilyen eseményekben gazdag évünk lehet, akárcsak a pandémia előtt. Remek program volt, ahol bárki találhatott valami szórakoztató elfoglaltságot. A következő expóra azonban szeptember 10-ig várni kell.

rendezvény

TAVASZI MONDOCON

Írta: Hirotaka

Végre, ilyen hosszú idő után újra olyan felhőtlen MondoConon vehettünk részt, ahol mindenki a kapukon kívül hagyhatta a mindennapjainkat átszövő gondokat. Nem volt szükség sem maszkra, sem a világjegy…..vagyis védettségi akármire.

Tavaszi MondoCon, amihez kellemes, ámbár kissé hűvös idő társult - bár nem először fordult elő a történelemben, hogy ilyen korán került megrendezésre, azért nem ez az általános, de ez nem szegte kedvét a sok ezer embernek, hogy eljöjjön.

Persze nem szabad figyelmen kívül hagyni azt sem, hogy a nyárra bejelentett drasztikus áremelést (előreláthatólag kb. 8000 Ft lesz a jegy) kevesebben tudják majd finanszírozni. Lássuk be, várható volt. Aki nem egy kő alatt él, látja, hogy nem pusztán drágulás van minden gazdasági ágban, hanem kilőttek az árak az egekig. Értelemszerű, hogy a Hungexpo is megemeli a bérleti díjat és az igénybevett szolgáltatások árát. Ráadásul a helyszín egy nagy felújítás után van, ami nem segít a dolgon. Az expónak és a szervezőknek is profitot kell termelni, hogy tovább lehessen üzemelni, ez pedig mi máson csapódna le, mint a jegyárakon. Ugyanakkor nyárig még sok idő van, nehéz pontosan előre látni ezeket, de az biztos, hogy egy conjegyért mostantól több vagy nagyobb címletű bankjegyet kell a pénztárcánkból előkotorni.

Tegyük mikroszkóp alá a programokat, először próbálom kiemelni az újdonságokat, aztán a megszokottak maradnak a cikk második felére.

Kezdjük azzal, amire a szervezők a legbüszkébbek lehetnek, a két hollywoodi vendéggel. Az egyik Kevin McNally, akit talán a legtöbben A Karib-tenger kalózaiból ismernek, mint Mr. Gibbs, ezzel is volt promózva a színész, ami teljesen korrekt. Emellett egyébként játszott pl. a Doctor Who-ban 2021-ben, de szinkronizált az Assassin's Creed III-ban is. Vele mindkét nap a nagyszínpadon volt beszélgetés, természetesen mesélt a filmjeiről és a színészi munkáról, illetve kérdezni is lehetett tőle. De azt se hagyjam ki, hogy dedikáltatni és fotózkodni is lehetett vele.

A másik vendég Brian Muir szobrász volt, aki Darth Vader sisakját tervezte, de olyan filmeken dolgozott még, mint az Indiana Jones, az Alien vagy a Harry Potter. Vele is mindkét nap lehetett beszélgetést hallgani, ahol mesélt a munkájáról, a filmekről, és persze nála is lehetett aláírásért sorban állni és fotózkodni. Úgy vélem ez nagy dolog, hogy két neves vendég is fellépett a MondoCon színpadán, és aki szereti az említett franchise-okat vagy a filmeket, annak érdekes és öröm volt személyesen is találkozni velük. Biztos vagyok benne, hogy vannak, akik legyintenek erre, és általuk szeretett nagyon híres vendégeket szeretnének, de lássuk be, kis ország vagyunk, kis közönséggel, kis költségvetéssel, és sokan nem érzik, hogy Magyarországra érdemes eljönni. Hozzáteszem, bármilyen kaliberű neves filmes szakember meghívása rengeteg előkészülettel és egyeztetéssel jár.

A következő újdonság, hogy ismét volt japán zenei koncert. Kohei érkezett hozzánk, és szombaton zenélt egy órán keresztül, majd utána lehetett aláírásért is kuncsorogni. Nyakában egy akusztikus gitárral, az igazán magányos, vágyakozó vándor szerepét eleveníti meg, legalábbis nekem ez a kép ugrott be, mikor megláttam. Mi csak a koncert elején maradtunk, mert estére más program jött közbe, de élveztük a zenéket, lendületesek voltak, de azért pár lassabb dallam is belefért a repertoárba. Bevallom, egyébként azt hittem, többen maradnak estére, de azért fangirl sikolyból így sem volt hiány.

Harmadik újdonság a nagyszínpad helye, ami a jó öreg… tényleg öreg K pavilonból a H-ba került át.

Én nagyon szerettem ezt a helyet, tágas volt mindkét oldalon, így hátulról könnyen előre lehetett menni. Több volt a fény, így látni lehetett a közönség entrópiáját is. Vagyis, hogy hova lehet könnyen leülni vagy hol kempel épp a barátunk.

Evezzünk a megszokások tengerébe, mert ha valaki folyamatosan jár conra, akkor könnyen a szokások rabjává válik, és legtöbbször ugyanazt csinája/nézi meg, lásd a társasjátékozókat vagy a jézuspózban állókat a freehug streeten.
Ez utóbbi máshogy nézve egészen mókás gondolat: kvázi a bejövő és a pavilon felé tartó vendégeket (köztük engem) köszöntik ezzel a szép tornasorral. Tőlem mondjuk ölelést nem kapnak, talán egy másik dimenzióban.

Két csarnok állt most rendelkezésre: az E, ahol az árusok, DDR, gamer részleg, előadó színpad kapott helyet, valamint a H, amiben paravánnal hatékonyan elválasztották a nagyszínpad, valamint a társasjáték asztalok, kajáldák és az Amai részlegét. Ehhez jön a két pavilon és a főbejárat által határolt szabadtér, amit nagyon sokan használtak ki bandázásra, labdázásra, döglésre, kpop táncolásra, fotózásra stb.

A szombat számomra az előadói színpad vonzásában telt, ovális pályán nagyrészt ott keringtem, mint egy bolygó a csillaga körül. Gyakorlatilag Japán és Kína kapta a főszerepet, amiből orvul kilógott az esti Star Trekes előadás. A napot a Japán és a kereszténység találkozása indította. Az előadó, Balogh Miklós képben volt a vallással, a japán kultúrával már talán kevésbé, de az első

a fontos, szerintem egy nagyon korrekt előadás volt kezdve attól, hogyan és honnan indult ez a folyamat, és mit látunk ma a kereszténységből Japánban. Ici-pici problémám, hogy nagyon monoton volt az előadó számomra, de ez szubjektív. Ezt követte Dózsa Gergő és a kora-középkori japán szolid 90 percben. Gergő megint nem aprózta el, volt ábra, grafikon, adatok. Bemutatta a ritsuryo rendszer logikusan káoszos felépítését, majd a korabeli kulturális életet, a művészetek világát. Ismét nagyon érdekes, informatív és persze tömör volt, amit be lehetett préselni másfél órába, azt

megtette. Sőt büszke vagyok magamra, egy helyen utólag kijavítottam, de hogy miről, az titok.
Amit még itt megnéztem, az Acheron előadása volt a bronz-kori Kínáról. Az i.e. XI. század nem volt túl békés időszak a korabeli Kínában, de hát ilyenkor születnek a legendák. Acheron tagadhatatlanul ért a kínai történelemhez, ezt már évekkel ezelőtt is bizonyította. Szóval jó kezekben van a téma. Az előadás érdekes volt és információdús.
Volt még két előadás szombaton, ez a Kínában és Japánban élésről szólt, akinek ilyen céljai vannak, azoknak érdemes volt ránéznie, nekem nincsenek ilyen ambícióim.

Annyi kritikát jegyeznék még meg az itteni színpaddal kapcsolatban, hogy a projektornak lehetett volna nagyobb fényereje, mert elég világos volt itt a csarnokban.

A nagyszínpadot délután minden con éke: a cosplay uralta, előtte animés kerekasztal volt, mert az én kíváncsiságomat ez már annyira nem bökdösi meg, ahogy a cosplay sem, de aki a nap nagy részét előadáson tölti, az így járt.

Ezenkívül *Thermae Romae* filmvetítés volt, amit remélem, sokan néztek, mert egy nagyon vicces alkotás, hamarosan jön a netflixes anime is belőle.

Mit kínált ez a két helyszín vasárnap? A nagyszínpadon délelőtt az AMV Mortal Kombat, valamint a két vendég műsora volt, utána zene és tánc, mert jöttek a k-popos csajok táncolni.
Ezt követően cosplay performance és parapara tartott késő délutánig. Majd tömegkvíz, ahol aztán igazán vegyes kérdések váltották egymást, fel is csapott a nosztalgia az *Űrgammák* kérdésnél. Viszont úgy tűnt, kevés kérdéssel készültek, de megoldották így is a műsort. Eredményhirdetés előtt pedig *Venom 2*-t lehetett nézni.

Az előadószínpadon cyberpunk témájú fordítói beszélgetés, szerepjátékos és harrypotteres előadások követték egymást.

De essen szó másról is, aki nem csak ült és nézett valamit valakitől, annak lehetett sok mindennel játszani, konzolon, PC-n és VR-ral is persze, továbbá táncosoknak táncpadok, dalos pacsirtáknak karaoke terem állt rendelkezésre. Amúgy ez utóbbi egy tök jó terem volt, nagyon szeretném egyszer egy ilyen nyugodt részen hallgatni az előadásokat, kevésbé vonná el az ember figyelmét, illetve nem zavarná a háttérzaj. Ide egyébként főként vasárnap tévedtünk, ahol Catrinék énekeltek egyet, majd harmadik helyezést értek el a Zene Tippmixen. Így nyilatkoztak róla: „most a szokásosnál is nehezebb falatnak tűnt, de nagyon élveztük, viszont örülnénk, ha egyszer végre kihagynák a gamer kategóriát, és pl. kínai anime zenéket hoznának helyette, hehe”.

Egyébként a karaoke terem helye most sem volt nagyon látványosan kitéve, vagyis láttam pár nyilat, hogy merre van, és oda lehetett találni, de engem zavar, hogy a mindenhová kifüggesztett térképen nem jelezték a feljáratot, persze nyilván aki akarta, az megtalálta.

A kreatívaknak most is voltak workshopok, de ez mindig kiesik az érdeklődési körömből. Ami tetszett, az a Japán cuccok által szervezett kalligráfia névírás, ahol egy kedves japán hölgy katakanával írta le bárki nevét, aki bemondta.

Vásár: ez egy fontos része minden connak, akinek a zsebét égeti a pénz, és valamilyen fancuccot szeretne venni. Mondanom sem kell, a legnagyobb sikere a lootboxoknak volt, amit jelzett, hogy ezek papírdobozát mindenhol sikerült eldobálni... Gratuláció annak, aki elvitte a kukáig, és legalább mellé letette. Nekem tetszene az a megoldás, hogy a bolt (esetleg 10 forintért) visszaveszi a papírdobozt, ami újra felhasználható. Bár én lehet ingyen is visszavinném, mintsem haszontalanul landoljon a szemetesben. Nekem egyetlen dologra csillant fel a pultokon a szemem: a Fumax által kiadott Hellbound manhwára, aminek az első kötete most jelent meg, szóval beszereztük.

A beszámoló végére egy szomorú hírt is megemlítenék, 2022. február 23-án elhunyt Lippai László színművész, aki sokszor volt díszvendége a MondoConoknak is. A szervezők egy szép válogatásvideóval tisztelegtek előtte a Nagyszínpadon. Nyugodjék békében.

Ennyit tudok írni az idei tavaszi conról. Nagyon sokan jöttek el, ami szombaton különösen meglátszott, elképesztő, mennyi ember hömpölygött ide-oda a sorok között vagy csinált/hallgatott valamit. Persze sokaknak az is elég volt, ha csak a haverokkal leültek egy sarokba dumálni. A következő MondoCon július 16-17-én lesz, ami még messze van, kíváncsian várjuk, okoz-e változást, és ha igen, milyet az új jegyár.

távol-kelet

KISERU - A JAPÁN PIPA

Írta: Iskariotes

Az animékben gyakran felbukkan egy-egy szereplő, aki egy hosszú, vékony pipát szív valamilyen hihetetlenül szexi magabiztossággal. De mi a pipa japán neve, és úgy egyáltalán mit kell róla tudni? (A cikkhez tartozó ppt.)

A dohány jó eséllyel 1561-ben jelent meg a császárságban, méghozzá Dél-Kínából. A közvetítők portugál és holland kereskedők voltak. A japánok elsőre meglepődtek a nagy orrúak új hobbiján (2. dia). Sommásan meg is állapították, hogy a „déli barbároknak tűz van a hasukban." A kiseru (煙管) szó eredetéről többfajta verzió is létezik:

Holland kereskedő korabeli ábrázolása

- A legelterjedtebb verzió szerint a khmer „khsier" szóból ered.

- Más elmélet szerint Laoszból származik az elnevezés, ezt támasztja alá az is, hogy ott gyakran használták a bambuszt csőnek, ahogyan a kiseru esetében is a pipa csöve bambuszból készül.

- Arra is lehet találni nyelvemléket, hogy a portugál „que sorver" kifejezésből ered a japán szó őse.

De persze hamar le akarták utánozni a „vadak" viselkedését, ennek köszönhetően már 1576-ban megjelentek az első dohánykereskedők és pipagyártók. A legegyszerűbben bambuszból faragtak maguknak pipát, a végére pedig kis óntálakat fabrikáltak (3. dia). A bambusz nem klasszikus pipa-alapanyag, Európában talán a nádból készült pipákkal lehetne rokonítani ilyen szempontból. Előnye, hogy felszívja a páralecsapódást, hátránya ugyanakkor, hogy erősen megőrzi az utoljára szívott dohány aromáját. Manapság ezt úgy szokták kiküszöbölni, hogy a cső belsejét alumíniummal, titánnal vagy rozsdamentes acéllal bélelik ki.

A kor pipáit namban kiserunek hívták, ez az elnevezés azonban idővel kikopott a használatból.

Nyugati krónikások feljegyezték, hogy Tokugawa Ieyasu (1543-1616) előszeretettel használt dohányból készült krémeket egészsége megóvása érdekében. A japán orvosi körökben annak idején megegyezés volt abban, hogy a dohány sok mindenre gyógyír. Bár a feljegyzésekből kitűnik: nem értették, hogy egyesek miért vannak rosszul a füstjétől, de ez ellen semmit sem lehet tenni. Érdekesség, hogy bár egész Japán füstölt ez idő tájt, egy családot azonban kizártak ebből az „élvezetből": a császárét. A ceremóniamesterek szerint túl hétköznapi viselkedésre vallott volna a pipázás.

Talán nem véletlen, hogy a Muromachi-kor végén (1572) felbukkanó új szórakozás rebellis elemei: a kabukimono irányzathoz tartozó személyek kiváltképp szerették a pipát. Sőt a kiserut olykor úgy alakították ki, hogy fegyvernek is lehessen használni (kenka-kiseru vagy buyokiseru névvel illették őket). Kardot csak a szamurájok hordhattak, de kiseruje bárkinek lehetett. Egy 1,5 kg-os, 50 cm hosszú tiszta fémpipa, melynek végén egy kis súly is van, praktikus eszköz lehetett egy-egy vitatott üzleti kérdés előnyös lerendezéséhez (4. dia). Például a One Piece-es Sabo fegyverét is ez inspirálta (5. dia). A kiseru fegyverként való használata az 1600-as évek végére kopott ki a kelléktárból.

III. Utagawa Hiroshige
- Osumi Provincia, dohánygyár (1877)

Akkoriban rendkívül szexinek tartották, ha a szerelmesek pipázás közben csókolóznak. Ezért aztán a kiseru a vigalmi negyedekben dolgozók körében is kedvelt kiegészítővé vált (6. dia). Így alakult ki a meoto kiseru, melynek esetében a hizarából két cső vezetett ki – így akár egy szerelmespár vagy a gésa és vendége is ugyanazt a pipát tudta szívni (7. dia).

1610-ben pedig már az első dohányültetvények is megjelentek Tokushima környékén (Shikoku szigetének északkeleti részén - 8. dia). Ezt a bakufu eleinte rossz néven vette, hiszen így értékes termőföldek kerültek ki a rizstermesztésből, de az új terményben hamar meglátták a sokkal nagyobb profit lehetőségét. Így a kizami (tehát a dohány-) termelés állami monopólium lett. Az időjárási és talajviszonyok országszerte különbözőek voltak – ezáltal a megtermelt dohányok is más-más aromával rendelkeztek. A mitói dohánynak magas aromatartalma volt. A Mimasakában termelt hegyi dohány a nők körében lett közkedvelt, mivel édesítette a torkot. A nanbui dohány, ami gyorsan és könnyen égett, a halászok között terjedt el.

A kizaminak alapvetően két fajtája van: a nagyon finomra felvágott koiki és a valamivel durvább takarabune. Aki szeretne ilyet szívni Japánon kívül, azt el kell keserítenem, mivel Japánban is és Magyarországon is (értsd: az Európai Unió területén) állami monopólium van a dohány felett, így egyéni megrendelést nem lehet lebonyolítani. A pipázás egészen a Meiji-restaurációig töretlen népszerűségnek örvendett. Az 1840-es években például több száz tonna dohányt kellett importálniuk, hogy ki tudják elégíteni az ország igényét (9. dia).

A XIX. század végére a pipázás szépen kikopott a mindennapokból, és a helyét az egyszerűbb és olcsóbb „szórakozás”: a cigarettázás vette át. A pipázás mára inkább egy szűk réteg kedvelt passziójaként maradt fent.

Szokások, ceremóniák

A dohányzást előszeretettel kapcsolták össze a teázással és a kódóval, azaz az illatjátékkal – melynek során a résztvevők különböző szagokat próbálnak szétválasztani egymástól. Erre a dohány különösen alkalmasnak bizonyult.

Ahogy az Japánban lenni szokott, idővel magának a pipázásnak is kiformálódott az etikettje. Így ha vendéget vártak, már előre kikészítették a tabako-bon együttest. A vendég pedig addig nem kezdhetett el dohányozni, amíg a házigazda nem gyújtott rá. A ház urának kellett megkérdeznie, hogy szeretne-e pipázni a vendége? De a látogatónak háromszor-négyszer is vissza kellett utasítania az invitálást, és csak utána szabadott elfogadnia a kiserut. Amit persze meg is illett köszönni, és a dohányt is meg kellett dicsérni.

Természetesen voltak olyan pipák, amelyeket csak bizonyos alkalmakkor lehetett/illett használni: ilyen volt a hanami-kiseru, amit tipikusan cseresznyevirág-hulláskor vettek elő a tulajok. Egyik jellegzetességük az volt, hogy kimondottan hosszúak voltak (10. dia).

Ekkor alakultak ki a különböző kiserutartó formák, ugyanis azzal, hogy valaki miképpen tartotta a pipáját, társadalmi rangját is elárulta (11. dia). A szamurájok a pipát a cső alján fogták meg, és azt a tenyerükbe fektetve tartották (12. dia). A gazdálkodók magát a kazánt fogták, és szintén a tenyerükbe fektették azt (13. dia). A városi népek ugyanakkor a kiserut a cső tetején fogták meg, és úgy tartották, mint a tollat (14. dia). A szerencsejátékosok és gyanús személyek pedig már magát a szívókát fogták meg, de szintén úgy tartották, mint ahogy a tollat szoktuk (15. dia).

Az animékben gyakran találkozhatunk egy másfajta kiseru-tartással, ami – bár nem hasonlít a fent felsorolhatók közé – de szintén elterjedt. Ebben az esetben az ujjak éppen csak megtartják magát a pipa csövét. Ennek praktikus oka van, hiszen a cső hamar felmelegszik (pláne a csak fémből készült kiseruk), így pedig nehéz kézzel tartani a pipát (16. dia).

Az idők során annak is kialakult a „hagyománya”, hogy ki milyen hosszúságú pipát szív. Az urak általában a rövidebb (15-30 cm) csövű kiseruket (18. dia), míg a nők jobbára a hosszabb fajtákat kedvelik (30-50 cm) (19. dia). Klasszikusan a különböző színházi előadások során is a hosszabb kiseru a kedveltebb, hiszen jobban látható kellék (20. dia).

Kiseru főbb típusai

Alapvetően két nagy csoportba lehet besorolni a japán pipákat:

I. Rau kiseru vagy rau giseru: ebben az esetben a pipa három jól elkülöníthető részből áll – a kazánból, valamint a szárból és a szívókából (22. dia).

II. Nobe kiseru vagy nobe giseru: ennél a fajtánál a pipa egyetlenegy fémcsőből áll (23. dia).

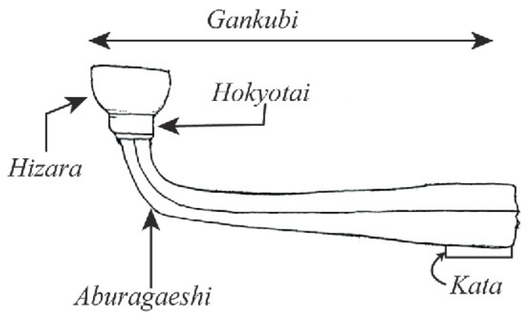
III. Ritka, de létezik egy harmadik csoport is: az üveg kiseruk. Előnyük, hogy szépek és könnyűek, hátrányuk pedig sok van (könnyen törnek, koszolódnak és forrósodnak) (24. dia).
De mindegyik esetben megegyeznek abban, hogy a száruk egyenes.

Rai kiseru

Ezek a modellek – ahogyan fentebb írtam – három részből állnak (26. dia):

1. A gankubi. Így nevezzük a kiseru alsó kialakítását.

A. A fémből gyártott dohánytartó kazán, azaz a hizara, mely 10-12 mm átmérőjű és 7-9 mm mély. Hagyományosan sárgarézből készül (27. dia). A dohányt – hogy beleférjen az égéskamrába – borsónyira gyúrják össze (kb. 25 mg), így a kiseru nem alkalmas az Európában megszokott hosszas pipázáshoz. Egy-egy töltéssel maximum 5-7 percig lehet élvezni a dohányt. Lehet azon gondolkodni, hogy ez praktikus-e vagy sem. De érdemes felidézni, hogy a szusi is apró, ahogyan a szakés tálkák is. Ehhez a civilizációhoz ez a fajta pipa illik.



a. A legkedveltebb variáns a sekishu névre hallgató hizara-fajta, melynek lényege, hogy a tálka része szépen le van kerekítve (28. dia).

b. Létezik a joshin fajta is: ebben az esetben a kazán egy téglatestre hasonlít leginkább.

c. Végezetül ott van a kodaji vagy goten, ahol a kazánrész erősen kidudorodik, úgymond hagymás alakja van. Ezt a stílust a gazdag nemesség részesítette előnyben (29. dia).

B. Ezt követi a hokyotai, ami összeköti a kazánt a fémszár további részével: az aburagaeshivel.

a. Egyik variánsa amikor ez a cső meg van hajlítva, ezt konoha gateként hívjuk (30. dia)

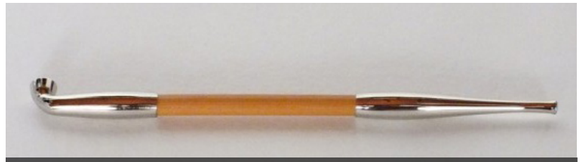
C. Végül következik a koguchi, mely mind a kazánrésznek, mind pedig a szájrésznek azon vége, amelyik a testtel érintkezik (31. dia).

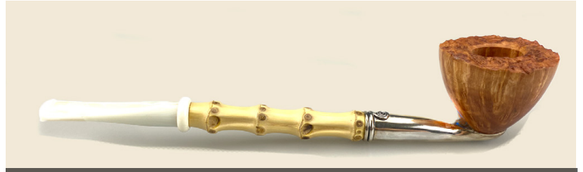
2. A cső, azaz a rau, ami klasszikusan bambuszból készül (32. dia).

A. Egyik altípusa a tamagawa, melynek esetében a szár extra rövid (33. dia).

B. Megjegyzendő a natamame kiseru, melynek esetében a cső vastagabb, mint a két vége (34. dia).

Klasszikus ganbuki kialakítás


Sekishu stílus


Kodaji stílus

3. A szájrész vagy a suikuchi, ami szintén fémből van megmunkálva.

A. Leggyakoribb kialakítása a tamamiya gata, melynél a cső el van vékonyítva (34. dia).

B. De létezik az úgynevezett kinuta gata, melynek esetében a cső teltebb.

3/A Persze a japánok nem lennének japánok, ha ezt a részt is nem tagolnák tovább. Így a suikuchi azon részét, melyet szájba vesznek, kuchimoto néven illetik (35. dia).

Rau stílus

Natamame kiseru

Nobe kiseru

A rau kiseru legfőbb alapanyaga a bambusz, így az azokból készült pipák is hosszúak szoktak lenni (38. dia). Ezzel szemben a nobe kiseru modellek rövidebbek, hiszen itt az egész fémből készül, így drágább is. Másrészt értelemszerűen minél hosszabb egy cső, az annál inkább hűti a rajta átmenő füstöt. Tehát összefoglalóan elmondható, hogy a nobe kiseruk kisebbek, de drágábbak, valamint mivel rövidebb a csövük, így az forróbb is, de cserébe könnyebb tisztítani, és nem őrzi meg az előző pipadohány aromáját. Ettől még a részeit ugyanúgy nevezik, mint a rau esetében – kivéve, hogy itt a csövet dónak hívják.

Kedvelt a nobe kiseru ötvözet (ezüst–réz), de található akár arannyal ötvözött pipa is (39. dia). A gazdagok időnként drágakövekkel is díszítik pipájukat, ahogyan a szép ötvösmunka sem ritka ezeken a pipákon (40. dia). Klasszikus forma úgymond a tazuna, amelynek esetében a cső meg van csavarodva (41. dia). Így a hosszabb dónak köszönhetően a füst jobban hűl.

Finomra hangolva

Hamar kifejlődtek a tabako-bon vagy shiyo-in tabako-bon, esetleg tabako-dansu néven nevezett együttesek (43-44. dia). Nemcsak a pipát lehetett szépen tárolni vagy akár utaztatni, de a komplett kiseru-felszerelést is el lehetett tenni benne. Úgymint a pipatömőt, a kovakövet, a pipatisztítót és természetesen a dohányt. Az ilyen dobozok a hamu gyűjtésére is alkalmasak voltak.

Ezeknek az együtteseknek alapvető kelléke a hai-otoshi, amibe a hamut kellett gyűjteni. A pipát nem a szélén ütögetve ürítették ki, hanem fejjel lefelé állítva tették bele a kiserut, és így szabadultak meg a felesleges hamutól. Olykor még kis vizet is töltöttek bele, hogy a parázs még véletlenül se kapjon lángra (45. dia).

A másik elmaradhatatlan kellék a hi-ire. Ez a faszenet tárolja, amivel meg lehet gyújtani a dohányt. De akár a teát is melegen tartotta, ha úgy volt kialakítva. Napjainkra használata lecsökkent, ami annak köszönhető, hogy a legtöbb ember gyufára vagy öngyújtóra cserélte le.

Kint az utcán

Természetesen nem mindig lehet bent a házban élvezni a pipafüstöt, az embernek gyakran el kell mennie otthonról, és akkor a kiseru is elkíséri. De mivel kényes darabról van szó, így ehhez is szükséges pár kellék.

A tabako-irék először Kiotóban bukkantak fel az 1600-as évek közepén. Akkoriban még míves papírba csomagolták a dohányt. A XVII. század végére az egész országban elterjedt a használata. Az 1700-as évek során a míves papírtartókat kiszorították a jóval ellenállóbb szövet és bőr tabako-irék. Vélhetőleg a kor kedvelt kiegészítőjéből fejlődött ki a kinchaku.

A módosabbaknak többfajta szelencéjük is volt, így akár a különböző évszakokhoz vagy eseményekhez is meg tudták választani, hogy bőr vagy szövet legyen-e a tasak, illetve hogy üzleti vagy vigalmi találkozóra készült.

A klasszikus japán ruháknak nem volt zsebük, viszont valahova a pipát is tenni kellett. Erre a legkézenfekvőbb megoldás a ruhát átfogó derékpánt/obi volt, ahová be lehetett csúsztatni a kiserut.

A tabako-irének alapvetően két típusa alakult ki, melyek leginkább abban különböztek, hogy az obiba vagy az obira tették fel a pipát és annak kellékeit.

A. Koshisashi tabako-ire: ebben a variánsban az obiba dugták be a kiserukészletet (47. dia).

B. Sage tabako-ire, mely esetben az obira függesztették fel a pipaegyüttest (48. dia).

Magát a pipát egy tsutsu nevű kis dobozba tették bele (49. dia). De ennek is több variánsa volt.

- Az egyik gyakori típus az aikuchi-zutsu, amely mívesen kidolgozott kétrészes tartó volt (50. dia).

- Közkedvelt változata lett a muso-zutso, melynek lényege az volt, hogy akár talpára is lehetett állítani a pipatartót (51. dia).

A pipához hozzátartozik még természetesen egy dohánytartó zacskó: a maekanagu vagy magyarul a tubákos szelence. De ezekből sem csupán egyféle létezik.

A. Bár régebben mindegyik szelencét maekanagunak nevezték, manapság már csak a puha oldalú tartókat hívják így. Ezek készülhetnek szövetből vagy bőrből (52. dia).

B. Manapság a kemény oldalúaknak külön nevük van: tonkotsu az elnevezésük (53. dia). A tonkotsuknak alapvetően négy típusát különböztetjük meg: így van kerek, ovális, vastag vagy nyitott, melynek esetében a tető egy állati szarvutánzat, vagy egy kisebb képet mutat. Gyakori díszítőmotívum volt a daruma, a nevető Buddha vagy egy koponya.

A kovakövet hiuchi-bukuróba tették bele. Ezek a kis dobozkák már az időszámításunk szerinti 700-as években megjelentek, hiszen a kovakő már akkor is kellett tűzgyújtásra. A technikai fejlődés során pedig a pisztoly mechanikáján alapuló kovakő-gyújtók készültek (54. dia).

A japán pipakultúra aranykora mára leáldozott. De egy egyedülálló örökséget hagyott a dohány világára. A páratlan kézműves technológiáknak köszönhetően pedig azok is élvezhetik eme szubkultúrának tárgyi szépségeit, akik maguk nem is pipáznak.

távol-kelet

„MIT SZÁMÍT? HIDD EL EZT IS”

Zen at War I

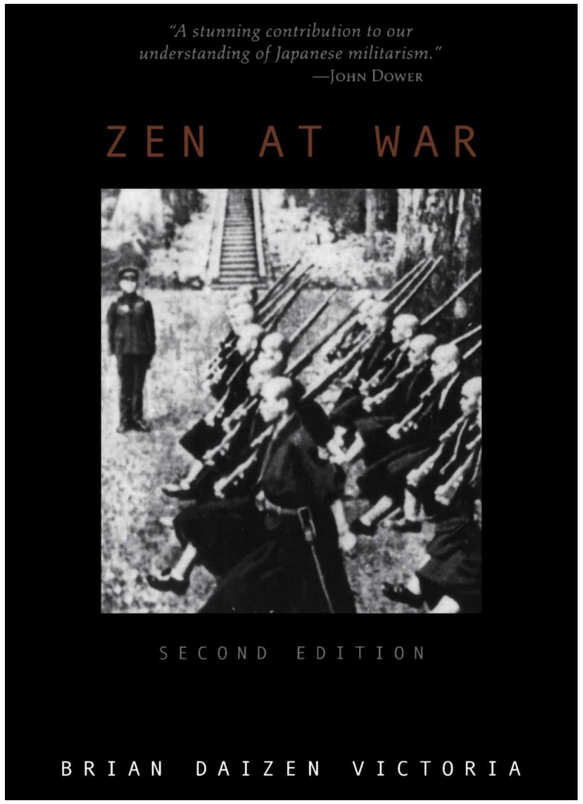
Írta: A. Kristóf

Kép: Erőszakos anti-buddhista megmozdulás a Meiji-korban - Nagane Tanaka, 1907

Bevezető

Egy olyan témáról fogok írni, amely már több alkalommal is megszólításra került a tollamból (vajon meddig fognak az ilyen idiómák megmaradni a modern világban? - de ez a gondolat nem része a cikkemnek), a „Sok út vezet a nirvánába", valamit az „Aum Shinrikyo" (AniMagazin 60.) cikkekben. Így tehát a téma ezúttal is a vallás lesz, jelen esetben a buddhizmus, egész pontosan. Kicsit még pontosabban: a buddhizmus Japánban az 1868-1945 közötti időszakban, valamit néhány gondolat a második világháború utáni következményekről is. A cikk elsődleges forrása Brian Daizen Victoria Zen at War című könyve, melyet majd a cikk végén kiegészítek a saját gondolataimmal és egyéb forrásokkal is.

Néhány gondolat afféle felvezetőnek, mielőtt a fő témára térnék. A cikk nem képez semmiféle támadást senki ellen, mindössze egy olyan témáról szeretnék írni, mely engem személy szerint foglalkoztat, és ami remélem, mások érdeklődését is felkelti. Ez egyúttal a fő motivációja és végső célja is az írásomnak. Mindezek mellett személy szerint hiszek a sajtó szabadságában, valamit úgy gondolom, hogy érett személyként itt az ideje, hogy nevén nevezzük a dolgokat. Így tehát, amikor a cikkem során amellett fogok érvelni, hogy a vallási vezetők nemcsak spirituálisan támogatták és buzdították híveiket arra, hogy könyörtelen gyilkoló gépezetek legyenek, de gyakran ők maguk is részt vettek a cselekedetben, akkor úgy gondolom, ez helyénvaló meghatározás, függetlenül attól, hogy ez hány embernek a személyes vallását érinti kényesen. Ezzel átkerült a szó egy másik témára, amit már most le szeretnék szögezni, egész pontosan a tabukra. Úgy gondolom, hogy a tabuk csak egy valamire jók, arra, hogy megtörjék őket! Meggyőződésem, hogy nem kellene elkerülnünk egyes témákat azért, mert társadalmi tabuknak számítanak. Minden egyes témát át kell szűrnünk a logika és józan ész szitáján, ha azt akarjuk, hogy társadalmunk előre felé tegye a lépéseket. Ez alól nem kivétel a vallás sem (ebben a mondatban általánosan minden vallásról beszélek), nyíltan kell beszélnünk a vallásról és azok gyakorlóiról is, rangtól és befolyástól függetlenül, természetesen azt is figyelembe véve, hogy hány buzgó követőt lendít ez olthatatlan lángba. Mindez szükséges, ha másért nem, azért, hogy a múlt hibáit ne ismételjük meg, úgy gondolom, ez az érv elég ahhoz, hogy felülírjon bármilyen személyes sérelmet. Ezt a gondolatomat támasztja alá David Brazier is, aki az ***Új buddhizmus*** (2002) könyvében így vélekedik: „Buddha együttérzést tanusított a vak-buzgók iránt, de nem gondolta, hogy ők megvilágosodottak lennének".



Végezetül a cikk címéről szeretnék még pár szót ejteni. A címet Omar Khayyam nagyszerű művéből, a Rubaiyatból vettem kölcsön, ahol van egy igen érdekes vers (angol fordításban, mivel ez a legpontosabb az eredeti perzsa szöveghez képest):

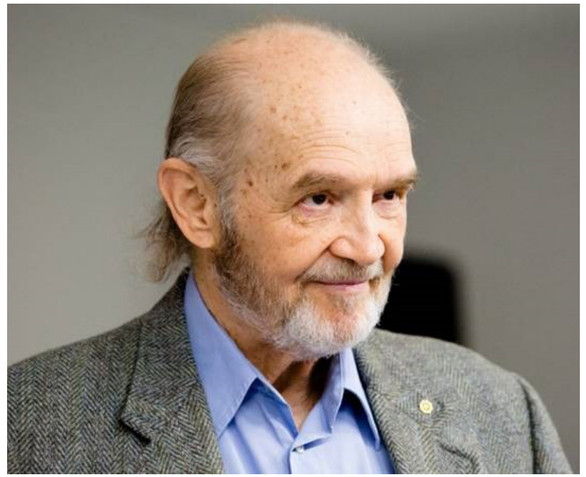
„And do you think that unto such as you
A maggot-minded, staved, fanatic crew
God gave a secret, and denied me -
Well, well, what matters it? Believe that too."

Eme négy rövid sor rendszeresen visszatérő téma lesz az írásom során, mindenkinek javaslom, hogy forgassa kicsit az elméjében, mielőtt elkezdi olvasni a cikkemet.

Ismertető a könyvről

A könyv írója Brian D. Victoria, aki maga is soto zen pap, valamint egyetemi oktató. Igazán nagy hírnévre a könyveivel tett szert, ***Zen at War*** (amelyik a cikkem alapja), ***Zen War Stories*** és ***Zen Terror in Prewar Japan: Portrait of an Assassin***, melyek nagy befolyással voltak elsősorban a buddhistákra, de arra is, hogy a nyugati kultúrák hogyan tekintenek Japánra a második világháború időszakával kapcsolatban. Könyvei elismertek, melyeket megbízható forrásként tartanak számon az egyetemi körökben, központi témájuk a vallás (első sorban buddhizmus) és erőszak kapcsolata a második világháború idején.

A Zen at War című könyvét három nagy fejezetre osztotta így ezt a példát követve én is három nagy alcímre fogom osztani a cikkemet.



I. Az 1868-as Meiji-restauráció és a buddhizmus kapcsolata

A Tokugawa sógunátus ideje alatt a buddhista templomok és személyzetük igencsak kényelmes életet éltek, ugyanis egyrészt a sógunátus támogatta a létezésüket, mivel hatékony fegyverként gondoltak rájuk a kereszténység ellen (amivel az volt a problémája a sógunnak, hogy a gyarmattá válás biztos útjának látta, köszönhetően annak, hogy a keresztény misszionáriusok segítették a kolonizálást Kelet-Ázsiában), valamint a papok egyszerre állami alkalmazottak is voltak, akik bürokrata munkát végeztek a sógunátus számára. Emiatt a buddhista felekezetek elkényelmesedtek és részben el is fordultak a vallási tevékenységüktől. Sok történész, akik a buddhizmus e korszakával foglalkoznak Japánban, ezt a két okot tartják a fő forrásnak, amiért ez az időszak termékketlen volt a buddhizmus számára (azaz nem volt jelentős vallási változás a buddhizmusban a sógunátus ideje alatt). Ez azonban gyökeresen megváltozott a Meiji-restauráció alatt.

Amikor 1853-ban az Amerikai Egyesült Államok erővel arra kényszerítette Japánt, hogy lemondjon az elzárkózás politikájáról (kaptak egy ajánlatot, amit nem tudtak elutasítani), akkor ennek fizikai megnyilvánulásai az úgynevezett „kedvezőtlen megegyezések", szerződések lettek, melyek során a nyugati nagyhatalmak sorra rákényszerítették Japánra az akaratukat, megalázva így a japán államot és embereket. A Meiji-restauráció elsődleges célja az volt, hogy ezeket a „megegyezéseket" úgymond visszacsinálja, valamint, hogy ehhez hasonló szégyen ne érje többé az országot. Ezt két fontosabb irányvonal követésével akarták elérni. Elsőként Japán tágra nyitotta kapuit a nyugati technológia számára. Itt fontos leszögezni, hogy nem lemásolták a fejlett nyugati államokat, hanem átvették belőlük azt, ami igazán jól működött, és ami harmóniában volt a már meglévő japán hagyományokkal és kultúrával. Erre jó példa, hogy az alkotmány elkészítésénél először az Amerikai Egyesült Államok alkotmányát vették alapul, majd később átváltottak a német alkotmányra. Ennek fő oka, hogy míg az USA-nak nincs császára, a német államnak volt, így kompatibilisebb volt számukra (a császár kultusz központi szerepet kapott az új japán államban - erről bővebben a későbbiekben). A második irány pedig ennek az ellenkezője lett. Megtisztították a japán kultúrát minden külső befolyástól vagy legalábbis megpróbálták. Így ismét célkeresztbe került a keresztény vallás, ugyanakkor a buddhizmus is (mivel a buddhizmus Kínából került át Japánba még a középkorban).

Toyohara Chikanobu - A Meiji alkotmány kihirdetése

A buddhizmus elleni megszorítások és a buddhizmus válasza

Már a Meiji-restauráció legelején, 1868-ban az új kormány egy 5 pontból álló „Működési Eskük" nevű dokumentumot adott ki, amely meghatározta, hogy az új kormány milyen célkitűzésekkel rendelkezik. Az 5 pont (saját fordítás):

1. Az országban széles körben tanács gyűléseket kell tartani, és minden államot érintő ügyet nyilvános vitával kell eldönteni.

2. Minden közbeavatkozás, állami és szociális, az állam és az állampolgárok egyesült akaratával kerüljön végrehajtásra.

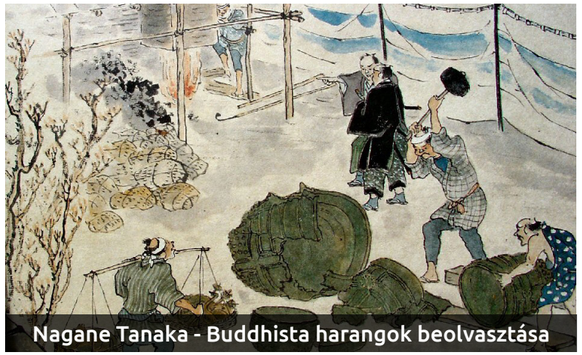
3. Az imperialista és feudális állam egységének létre kell jönnie, minden állampolgárnak, akár a legszegényebbnek is biztosítani kell a lehetőséget, hogy megvalósítsa vágyait és tevékenységeit.

4. Minden abszurd tevékenységet, amelyet a régi rezsim jóváhagyott, meg kell szüntetni. Minden tevékenység egységes és becsületes legyen a menny és föld elvárásaival.

5. Keresni kell a tudást a Föld minden pontján, ennek érdekében cselekedjen az új imperialista kormány.

Az 5 pont barátságosnak néz ki, elsőre egyszerű szárnynyitogatásnak tűnhet egy frissen a fejlődés útjára lépett állam részéről. Azonban felmerül a kérdés, hogy a 4. pontban említett „abszurd tevékenységek" mire utalnak? A különböző vallási felekezetek az országban hamar a bőrükön érezték ennek a kifejezésnek a gyakorlati jelentését.

Az új japán állam megpróbálta eltörölni az összes, Japán területén működő vallási felekezetet, helyettük pedig az állami shintót akarta működtetni. Ahogy a név is sugallja, az állami shinto egy koholmány volt, amelybe a Meiji állam beletett mindent, amit hasznosnak gondolt. Itt központi szerepet kapott a császárkultusz és a nacionalizmus.


Nagane Tanaka - Buddhista harangok beolvasztása

Chikanobu Toyohara - Meiji császár elődei és istenek között

A buddhista felekezetek hamar megértették, hogy honnan fúj a szél. Úgy gondolták, hogy az egyetlen esélyük a megmaradásra az, ha be tudják bizonyítani, hogy a buddhizmus hasznára van az államnak. Így a buddhista vezetők elkezdtek egyre hangosabban kiállni az új nacionalista „értékek", valamint a császárkultusz mellett is. Ugyanakkor a vidéki területeken a lakosság nem nézte jó szemmel a vallási üldözést vagy legalábbis kitaszítást, továbbá az új reformokat sem, és egyre gyakoribbak és erőteljesebbek lettek a zendülések.

A japán kormány számára nyilvánvalóvá vált, hogy az elkezdett politika nem megvalósítható, új megoldást kellett keresni a buddhizmus és az állam kapcsolatára. Az első próbálkozás 1872-ben történt, amikor a „Nagy Tanítás" (Daikyo) ideológiáját megfogalmazták. Ezen belül az iskolákban arra tanították a gyerekeket, amit az új kormány akart. A „Nagy Tanításban" helyet kapott a vallás is, mint elem, ami igazolta a császár isteni létét, ezáltal kötelezett minden japán embert, hogy engedelmeskedjen neki. Ennek megfelelően a buddhista papságot is bevonták az új tanítás hirdetésébe, állami alkalmazottakká téve őket. Azonban ennek voltak hátulütői is, például a papoknak meg lett engedve, hogy családot alapítsanak, alkoholt és húst fogyasszanak. Így tehát annak ellenére, hogy az elején a buddhista felekezetek örömmel részt vettek az új ideológia hirdetésében, hamar kiderült, hogy ez új konfliktust szült, és más megoldást kellett találni. Ezt Japán végül a nyugati kultúrával hozta meg, amiben a vallásszabadság fontos elem. Így hosszas vonakodás után az 1889-ben elfogadott alkotmányban látszólag a különböző felekezetek vallásszabadságot élveztek. A látszat azonban nem tartott sokáig.

A valóságban továbbra is az állami shinto volt az egyetlen elismert és támogatott vallás. Ennek ellenére a buddhista felekezetek állandó változáson mentek keresztül, évről évre egyre jobban és egyre kevesebb ellenkezéssel vették át az állam nacionalista és patrióta ideológiáit. A lassú érési folyamat a XIX század végén megrendezett Világ Vallási Konferencián ért véget, ahol a Japánt képviselő buddhista papok teljes mértékben visszaadták az akkori kormány ideológiáit. Az általuk írt beszédben támogatták és igazolták a a kormány nacionalista, patrióta és imperialista gondolatait. Japánba visszatérve győztesként tekintettek magukra, úgy vélték, hogy a konferencián meggyőzték a világot a japán buddhizmus igaz milétéről, valamint egy új gondolat is született: a japán buddhizmus feladata, hogy vallási szempontból vezesse a kelet-ázsiai országokat (természetesen nem véletlen, hogy ez összecsengett a japán kormány terjeszkedési vágyával). Úgy tűnt, hogy a vallás és az állam megbékélt egymással, azonban ekkor egy váratlan fordulat következett, Japán terjeszkedési háborúba kezdett.

Toshikata Mizuno: Feng Huang Cheng eleste - Propagandakép 1894-ből

Az 1894-95-ös Sinó-Japán háború volt az első, amely során Japán megpróbált új területet szerezni magának. A háborúra régóta készült az állam, és felkészítette rá a lakosságot is a különböző propaganda csatornákon keresztül. Ennek megfelelően, amikor a háború kitört, a japán lakosság döntő része akarta azt, ebbe beletartoztak a buddhista papok és felekezeti vezetők is. Számukra ez egy nagyszerű alkalom volt, hogy bizonyítsák hasznosságukat a kormány számára. Számos buddhista szerzetes felszólalt a háború jogossága mellett, sőt sokan maguk is részt vettek a háborúban, mint káplárok, akik a frontvonalon nyújtottak lelki támaszt a katonáknak, valamint életben tartották a nacionalizmus tüzét. A háború során a vallási csoportok megbízható szócsövei voltak a kormánynak. Viszont itt egy érdekességet még megjegyeznék. Ebben az időben a buddhisták kétségbeesetten próbálták bizonyítani hasznosságukat, többek között úgy is, hogy állandóan elítélték a kereszténységet (mint külső befolyást az országban).

A háború során azonban mindkét vallás segítséget nyújtott a rászorulóknak (a károsult családok megsegítése és ehhez hasonló szociális tevékenységek), így ironikus, hogy ami a két vallást megbékítette, az a kormány szolgálata volt a háború elősegítéséért. A harcokat könnyedén megnyerte Japán, azonban szinten minden újonnan szerzett területet elvett tőle a három nagyhatalom: Anglia, Németország és Oroszország, utóbbi vezetésével, melyet Japán ismét megalázónak talált, emiatt pedig még inkább átestek a ló túlsó oldalára.

Ebben a háborúban a buddhista felekezetek bebizonyították hasznosságukat, ahol azonban ezt teljesen túlzásba vitték, az az orosz-japán háború volt (1904-1905). Ez egy elképesztően véres háború lett Japán számára, ami nem kis erőfeszítés lett a vallási vezetők részéről is, hogy támogassák azt. Többen közülük írtak cikkeket is a háború jogosságáról, közülük is kiemelkedik D.T. Suzuki, akinek a „Gondolatok az új vallás értelméről" című könyve (1896) meghatározta az új buddhizmust. Néhány következtetés a könyvből:

1. Japánnak jogában áll gazdasági és kereskedelmi tevékenységeket folytatni úgy, ahogy jónak látja.

2. Abban az esetben, ha „rosszakaró hitetlenek" megakadályoznák ezt, ezen hitetlenek legyenek megbüntetve, amiért az emberiség fejlődésének útjában állnak.

3. Egy ilyen büntetés a japán vallási felekezetek teljes és feltétel nélküli támogatásával kerül végrehajtásra, mivel csakis az a célja, hogy biztosítsa az igazságszolgáltatást.

Kyôkatsu: Csapataink elfoglalják Dingzhout - Illusztráció az orosz-japán háborúról 1904

4. A katonák kötelesek bármiféle hezitálás vagy visszakozás nélkül felajánlani életüket az államnak egy ilyen vallás által támogatott háborúban.

5. Aki a háborúban elvégzi a kötelességét, az vallási kötelezettségét teljesíti.

A sorok magukért beszélnek, nem fűzöm hozzájuk a saját értelmezésemet. Az orosz-japán háború után ezekhez a gondolatokhoz egyéb kiegészítő, de az eredetivel egyetértő pontok csatlakoztak:

1. Japán háborúi nem csupán igazságosak, hanem lényegében Buddha együttérzésének megnyilvánulásai (az együttérzés központi téma a buddhista vallásban).

2. Hálálig harcolni Japán szolgálatában egy nagyszerű lehetőség arra, hogy visszafizesse az egyén tartozását Buddhának és a császárnak (ismét egy vallási dogma házassága a nacionalizmussal).

3. A japán hadsereg soraiban található (legalábbis ez az ideális) több tízezer bodhisattva, állandóan kész az utolsó áldozatra (megvilágosult, aki az életét adja).

Így tehát 1868-tól kezdődően az 1900-as évek elejére a buddhizmus teljesen megváltozott.

Ezt természetesen nem minden vallási személy nézte jó szemmel, és kevesen ugyan, de felmerték emelni a hangjukat a buddhizmus új tanai ellen.

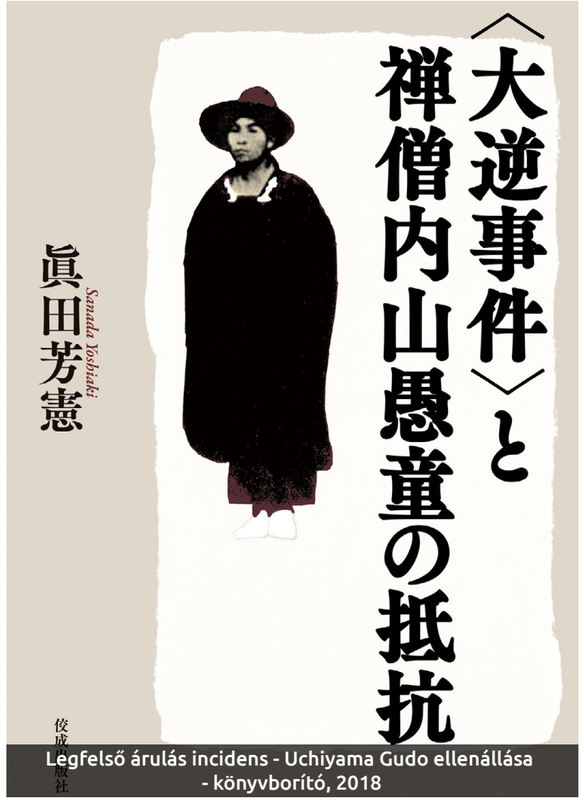
Uchiyama Gudo – radikális soto zen pap

Gudo radikális volt olyan értelemben, hogy a kisebbséget képviselte. A tevékenységei során nem ölt meg senkit, nem hajtott végre terrorcselekményt, és nem is ragadott fegyvert, mégis 1911. január 26-án kivégezték tetteiért. A bűncselekmény, amiben 1910-ben részt vett „Legfelső Árulás Incidens" néven vonult be a történelemkönyvekbe. A bírósági per után huszonnégy embert ítéltek halálra, melyek közül tizenkettőnek később megkegyelmeztek, és „csak" életfogytiglant kaptak.

A 12 kivégzett, köztük Uchiyama Gudo

A rendőrség annyira megvetette a 24 elítéltet, hogy megtiltották, hogy a kivégzettek sírkövére nevet írjanak, amikor pedig Gudo sírján valaki virágot hagyott, nagyszabású kereső akciót rendeltek el, hogy a tettest kézre kerítsék és megbüntessék.

Tehát mit követett el? Íme egyik írása (saját fordítás): „Létezik három pióca, ami az emberek vérét szívja: a császár, a gazdagok és a nagy földbirtokosok… A nagy főnöke a jelenlegi kormánynak, a császár, nem az isten fia, ahogy azt neked állítja a tanító az iskolában, és ahogy mások próbálnak téged erről meggyőzni. A jelenlegi császár ősei Kyushu egyik sarkából származnak, akik útjuk során öltek és raboltak. Ezt követően megsemmisítették tolvaj társaikat, Nagasune-hikót és a többieket… Mindenki számára azonnal nyilvánvaló kellene legyen, hogy a császár nem egy isten, aki csak gondolkodik egy kicsit.” Ezzel a szövegével teljesen ellene ment a kormány és buddhista társai tanainak. Továbbá kritizált egyéb vallási tanokat is, mint például a karma azon használatát, hogy igazolja a szegénységet, mondván: a szegények előző életükben elszenvedett bűneik miatt szenvednek most.



Legfelső árulás incidens - Uchiyama Gudo ellenállása - könyvborító, 2018

Ő és három másik hasonló gondolkodású társai ilyen cikkeket jelentettek meg az orosz-japán háború idején. A rendőrség emiatt polgárpukkasztó erőként tekintett rájuk. Gudo maga a kivégzése előtt 12 év börtönt kapott a fent említett szövegért. Így tehát már egy éve börtönben ült, amikor 1910-ben az új törvénykönyvben megjelent a 73-as cikk: „bűntény a trónnal szemben”. Ezen törvény szerint nem volt szükség kézzel fogható bizonyítékra ahhoz, hogy valaki bűnös legyen. Ebben az esetben a bíróságon az ideológiák számítottak, nem pedig a tények. Gudót és társait, akik fel merték emelni hangjukat a kormány által elvárt ideológiával szemben, 1911-ben ismét bíróság elé hurcolták.

Ennek az események fontos következményei lettek. A különböző buddhista felekezetek sorra elítélték az esetet, és kitagadták soraikból Gudót és más buddhista papokat, akik részt vettek benne. 1912-ben a japán kormány konferenciát hívott össze minden vallás számára az országban, ahol gyakorlatilag a vallási vezetők ismét elítélték az incidenst, és megesküdtek, hogy többé semmiben nem fordulnak a császárral szembe (a konferencián részt vettek a kereszténység japán képviselői is). Ettől a ponttól kezdve a japán vallási vezetők egyszer sem emelték fel hangjukat a kormány ellen (még a legnagyobb atrocitások elkövetésére sem), és rendületlenül kitartottak mellette, egészen a legvégsőkig.

Illusztrációk a Zen at War című könyvből

A cikk folytatódik a következő számban.

Források:

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

Ajánlott olvasmányok:

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

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

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

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

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

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

Brian Victoria wikipedia

zene

K-POP 2021

k-pop cikksorozat - 12. rész

Írta: Edina Holmes

Ismét eltelt egy év, de még milyen! Tele volt minden jóval és rosszal, meglepő feloszlásokkal, kiváló debütálásokkal és remek visszatérésekkel. Végigveszük a 2021-es év jelentősebb mozzanatait.

Sokat gondolkoztam, hogy mivel is kezdjem a cikket, végül arra jutottam, kezdjük a szomorú résszel, hogy később jó dolgokkal fejezhessük be.

Feloszlások

Mint minden évben, most is lecsapott a bűvös hetes szám. A dél-koreai törvények szerint az idolokat maximum hét évre lehet szerződtetni, mindezt azért, hogy elkerüljék az idolok kihasználását és a rabszolga szerződéseket. Persze, szerződést lehet hosszabbítani, de csak ha mindkét fél beleegyezik, ha nem, akkor elválnak az útjaik.

Leginkább kisebb sikert elért csapatok oszlottak fel hét év után, mint a ***Sonamoo, 100%, Berry Good, Hotshot***. Illetve pár év után a ***1Team, Seven O'Clock, Voisper*** stb… A lista közel sem teljes, sok „noname" banda feloszlott már az első daluk megjelenése után.

Most pedig jöjjenek a híresebb előadók.

„A dél-koreai törvények szerint az idolokat maximum hét évre lehet szerződtetni mindezt azért, hogy elkerüljék az idolok kihasználását és a rabszolga szerződéseket."

GFRIEND

2021 májusában mindenkit meglepett a GFRIEND váratlan feloszlása hat év után. Az egyik legsikeresebb lánybanda voltak Dél-Koreában, ráadásként a 2020-ban kiadott Mago című dalukkal már nemzetközi figyelmet is kivívtak maguknak. Az okot igazából csak a lányok és a kiadó (Source Music, HYBE) tudja, ugyanis még a feloszlás idején a kiadó úgy kommunikálta, hogy a lányok nem akartak szerződést hosszabbítani, nemrég pedig kiderült, hogy a hat lány tovább szerette volna folytatni közösen, illetve, SinB azt nyilatkozta, hogy a Mago promóció (fél évvel a feloszlás előtt) alatt még nem tudta, hogy fel fognak oszlani. (Általában egy évvel a szerződés lejárta előtt már beszélnek a szerződés megújításáról a k-pop világban.) A feloszlás előtt kb. egy hónappal a lányok már nem mondták tovább a rajongóiknak, hogy lesz comeback, ugyanis akkor tudhatták meg, hogy vége. Ráadásként, el se mondhatták a rajongóknak, meg kellett várniuk a kiadó hivatalos bejelentését. Ez nem így szokott működni a k-pop világában. Általában a híres bandák a „vég" előtt kiadnak egy utolsó albumot vagy koncerteznek, mindezt a feloszlás bejelentése után teszik a feloszlás időpontja előtt egy-két hónappal. Még nem tudni mindent a Gfriend esetéről, de már most látszik, hogy nem szép történet.

Híresebb dalaik: Me Gustas Tu, Rough, Navillera, Love Whisper, Mago.

GFRIEND

Iz*One

A következő hónapban már senkit nem ért váratlanul az Iz*One feloszlása. A ***Produce 48*** műsorban összeválogatott projektcsapat 2018 őszén kezdte meg a karrierjét és a szerződésük két és fél évre szólt.

A csapatot kilenc koreai és három japán lány alkotta. Japánban is promotáltak, de a legnagyobb sikereiket Dél-Koreában érték el.

Híresebb dalaik: La Vie en Rose, Violeta, Fiesta, Secret Story of the Swan, Panorama

Iz*One

Feloszlottak vagy sem?

Got7

Tavaly év elején a ***Got7*** miatt izgult a k-pop világ, ugyanis a fiúknak lejárt a hétéves szerződésük és elhagyták a ***JYP Entertainment***-et. Az ok röviden annyi, hogy az ügynökség nem mindig bánt velük a legjobban, néha mintha csak keresztbe tett volna nekik és ezt a rajongók is észrevették. Érdekes eset az biztos. Viszont a csapat nem oszlott fel, folytatni fogják együtt is, de a nagy visszatérés előtt, tavaly inkább szólóztak. Jay B, BamBam, Youngjae és Yugyeom szólókarrierbe kezdett, Jackson már korábban debütált, úgyhogy folytatta, amit elkezdett. Jinyoung színészi karrierjét egyengeti különböző sorozatokkal és filmekkel, Markból pedig YouTuber lett. Az első videó feltöltése előtt már több mint egymillió követője volt.

Híresebb dalaik: Just Right, If You Do, Hard Carry, Lullaby, You Calling My Name

Got7

CLC

Hát, ez igazán nehéz ügy, ugyanis a **Cube** ügynökség lényegében hagyta elveszni a csapatot. A hét lány még 2015-ben debütált cuki lány imázzsal, de ez finoman szólva se jött be nekik. Majd átváltottak a girl crush konceptre, ami jól állt nekik és nemzetközileg is felfigyeltek rájuk, de mindez, sajnos, nem volt elég a sikerhez. Dél-Koreában az utolsó három albumuk egyenként kicsivel több mint tízezer példányban kelt el, az ezt megelőzők pedig pár ezres nagyságrendben. Ez igen kevés. Nemzetközi eladásokról nem találtam adatokat.

CLC

Lovelyz

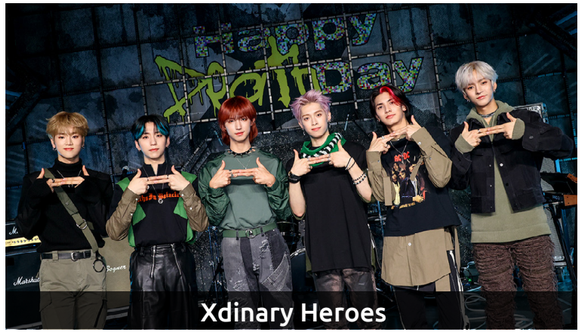
A vég kezdete 2020 decemberében jött el, amikor **Elkie** a szerződése felbontását kérte, arra hivatkozva, hogy az ügynökség nem fizette ki őt a színészi tevékenységeiért, illetve a Cube nem támogatja továbbá a CLC fejlődését és jövőjét. 2021. februárjában Elkie elhagyta a ügynökséget és a csapatot is. **Sorn** pedig novemberben távozott. **Yujin** részt vett a ***Girls Planet 999*** műsorban, ahol harmadik helyen végzett és így debütálhatott a ***Kep1er*** nevű projekt bandában. A többiekről nem tudni semmit.
Híresebb dalaik: Hobgoblin, Black Dress, No, Me, Devil, Helicopter

Lovelyz

A nyolctagú lány bandából csak egy tag (Baby Soul) hosszabbította meg a szerződését a **Woollim Entertainment**-tel. November elején járt le a hétéves szerződésük és csak annyi lett bejelentve, hogy elhagyták az ügynökséget, a feloszlás nem. Nem csoda, hogy leléptek, hiszen az **Ah-Choo** című dalukon kívül nem igazán könyvelhettek el sikert.
Híresebb dalaik: Candy Jelly Love, Hi~, Ah-Choo, Destiny, Obliviate

Debütálások

2021 nem hozott annyi csapat debütálását, mint az előző évek, viszont szóló debütökből bőven kijárt, de leginkább már egy befutott csapat


Xdinary Heroes

tagjai kezdtek szóló karrierbe. A sikert részemről nem a videó megtekintések száma jelenti, hanem a dal és album eladások, ugyanis az előbbiből nem, de az utóbbiból már meg lehet élni. Ez alapján válogattam össze az előadókat.

Csapat debütálások

A ***Big3*** tavaly csapat-debüt terén nem volt igazán aktiv. Egyedül a ***JYP Entertainment*** (Twice, Itzy, Stray Kids) debütáltatott év végén egy fiú csapatot, az **Xdinary Heroes**-t, akik a Day6 vonalát követve, hangszeres banda, úgyhogy nem teljesen illenek be a megszokott k-pop idol imázsba. Lépjünk egy szinttel lejjebb és nézzük meg, mit alkottak a „középkategóriás", illetve kisebb ügynökségek.

Lightsum: a ***Cube Entertainment*** negyedik lánycsapatát (4Minute, CLC, (G)I-dle után) üdvözölhettük tavaly nyár elején. A **Vanilla** című dallal debütáltak és októberben megjelentették a második dalukat, a **Vivace**-t.

Lightsum

Mini K-POP Előadó Bemutató

TRI.BE
Tagok: Songsun, Kelly, Jinha, Hyunbin, Jia, Soeun és Mire

A hat tagú lánybanda tavaly februárban debütált a **Doom Doom Ta** dallal. 2021-ben még három dalt jelentettek meg. Májusban a **Rub-A-Dum** és októberben a **Would You Run** dalokat, illetve kiadtak egy karácsonyi dalt is, **Santa For You** címmel. Az album eladásaik nem a legjobbak, de az mv nézettségeik egész jók.
Ügynökségük: TR Entertainment és Universal Music Group.

PURPLE KISS

Eddig elég szolid sikerük van, de hát még az elején járnak.

PURPLE K!SS: az *RBW* cég alá tartoznak, akik olyan előadókkal büszkélkedhetnek, mint pl.: Mamamoo, Vromance, Oneus, Onewe. A hét lány már a hivatalos debütöt megelőzően kiadott két dalt, majd a tényleges debüt márciusban jött el számukra a **Ponzona** dallal, ami kissé sötét hangulatúra sikeredett. Majd ezt kompenzálva szeptemberben jött a „színes-szagos" **Zombie**, ami már nagyobb siker volt. Decemberben még kiadtak egy karácsonyi dalt, **My My** címen.

Mirae: a *DSP Media* (Kara, Kard, SS501) legújabb fiúcsapata. Heten vannak és márciusban debütáltak a **Killa** című dallal. Augusztusban kiadtak még egy dalt **Splash** címmel. Egész szép eladásaik vannak és megnyertek több rookie (legjobb új előadó) díjat.

Omega X: a *Spire Entertainment* alatt debütáltak. Ők az első csapat a cég történetében, de ha a tizenegy fiú ilyen jó ütemben növeli az album eladásokat, mint tavaly, akkor könnyen

Mirae

Epex

meglehet, hogy pár jövőbeli banda számára is előkészítik a terepet. Tavaly júniusban debütáltak a **Vamos** című dallal, majd szeptemberben következett a **What's Goin' On**. A *Seoul Music Awards*-on elnyerték a legjobb új csapat díját.

Epex: a *C9* legújabb fiúcsapata tavaly júniusban debütált a **Lock Down**-nal, októberben pedig visszatért a **Do 4 Me** dallal és a második kislemezzel, amiből 95.000 példány talált gazdára, ez majdnem a duplája az első kislemez eladásának (49.000 db). Ezek egyáltalán nem rossz számok, tekintve, hogy a C9 egy kisebb kiadó. Hozzájuk tartozik még a *CIX* és a *Cignature* (volt Good Day tagokkal) is.

Ive: A végére hagytam a tavalyi év legsikeresebb csapat debütjét. A hattagú lánybandát a *Starship Entertainment* (Sistar, Monsta X, WJSN, Cravity) hozta össze. A debütálásukat nagy várakozás övezte, ugyanis két volt *Iz*One* tag (Wonyoung és Yu-jin) is a csapatot erősíti. A nagy nap december első napjára esett, és a siker nem maradt el. Két dalt jelentettek meg a **Take it**-et és az **Eleven**-t. Az utóbbi a kiemelt dal, és mindössze egy hét alatt meghozta nekik az első győzelmüket

Ive

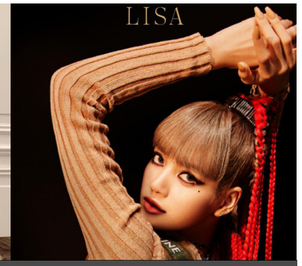
zenei műsorban (Show Champion). Ezt a cikk írásáig még tizenkettő győzelem követte, ami tizenhárom győzelmet jelent összesen. Még a nagyobb bandák is általában „csak" pár győzelemig jutnak a zenei műsorokban, nemhogy egyből tizenhárom. Nem semmi kezdetek, reméljük, a továbbiakban is ilyen sikeresek vagy még sikeresebbek lesznek.

Debütáltak még: bugAboo, Rocking Doll, Ciipher, Tri.be, Pixy és még sorolhatnám.

Szóló debütálások

A tavalyi szóló debütök mennyiségét elnézve eszembe jutott *Jennie Solo* című dalának (amúgy szintén szóló debüt, 2018) a refrénje: *I'm going solo-lo-lo-lo-lo-lo*. Ennél jobban le sem lehetne írni a dolgot, ugyanis sok előadó vagy otthagyta a csapatát és szólóban debütált, vagy pedig a csapatot némileg mellőzve szólókarrierjére koncentrált. Ha már megemlítettem Jennie-t, akkor folytatom a többi **Blackpink** taggal, akik

Rosé



Lisa

B.I

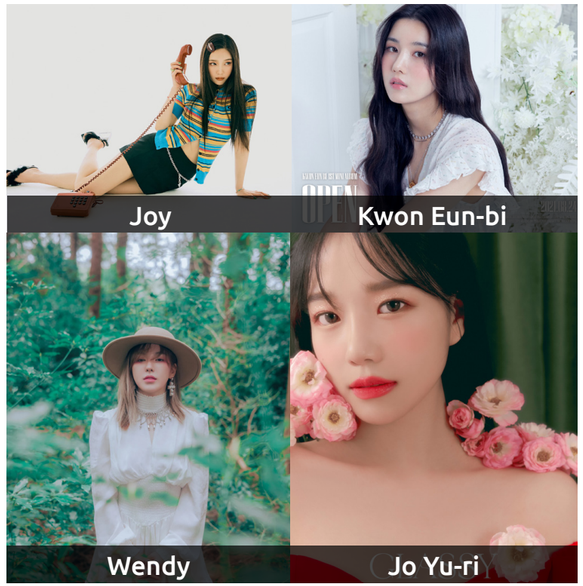
D.O.

tavaly debütáltak. **Rosé** kezdte a sort márciusban az **On the Ground** című dallal, majd áprilisban következett a **Gone**. **Lisa** szeptemberben debütált. Először a **Lalisa** dalt, majd a **Money**-t promotálva. Mindkét debüt nagy siker volt több százezres album eladásokkal. Panaszra nem lehet okuk.

A volt *iKon* tag **B.I** is tavaly kezdett szólókarrierbe. Márciusban jelent meg a **Midnight Blue** című dala, majd ezt követte júniusban az első albuma, a **Waterfall**, amiből több mint százezer példány kelt el. A Blackpink tagok a *YG Entertainment*hez tartoznak, B.I viszont már elhagyta az ügynökséget. Most pedig átugrunk a Big3 következő tagjára, az *SM Entertainment*re.

Tavaly három szóló előadó debütált az *SM* alatt. Méghozzá D.O. az EXO-ból, Wendy és Joy a Red Velvet-ből. **D.O.** júliusban adta ki első kislemezét Empathy címmel és majdnem 500.000 példányban kelt el. A kiemelt dal pedig a **Rose** volt, ami angolul is megjelent. **Wendy** áprilisban debütált a **Like Water** dallal, majd **Joy** követte két hónap múlva a **Hello**-val. Mindkét album a kiemelt dal után kapta a címét és több mint százezer példányt adtak el ezekből.

Több volt *Iz*One* tag is szólóban képzeli el karrierjét. Kettő tag debütált is tavaly: Kwon Eun-bi és Jo Yu-ri. **Kwon Eun-bi** augusztus végén jelentette meg első mini albumát **Open** címmel. A kiemelt dal pedig a **Door** volt. Az album összesen



60.000 példányban kelt el. Októberben **Jo Yu-ri** követte egy single albummal, amiről a **Glassy** volt a kiemelt dal. Az albumból 89.000 darabot adtak el. Ezek egyáltalán nem rossz számok.

Visszatérések

Tavaly rengeteg jó visszatéréssel örvendeztettek meg bennünket az idolok, se szeri, se száma. Kezdjük a sort azokkal az újoncokkal, akik 2020-ban debütáltak.

Aespa, Enhypen, StayC: ők mind nagyon jól mentek tavaly, főleg az aespa, akik még amerikai tv-műsorokban is felléptek. Mindegyik banda több dalt is megjelentetett és elérték az első győzelmüket is különböző zenei műsorokban (lásd: *Első győzelem zenei műsorban táblázat*).

Cravity, Treasure: a két fiú csapatnak is jó éve volt tavaly, többszázezres album eladással büszkélkedhetnek.

Weeekly: a hét tagú lánybanda szerényebb eladásokkal rendelkezik, mint a fentebb említett csapatok, de nekik sem megy rosszul a szekér. Az album eladásaik, ha nem is nagy ütemben, de növekednek. Illetve, az **After School** dalukkal nagyot mentek az első félévben.

Most pedig jöjjenek a régi motorosok

A **Twice** több dallal (*Alcohol-Free, Scientist*) is megörvendeztette a nagyérdeműt, köztük egy angol nyelvűvel (*The Feels*), amit promotáltak több nyugati tv-műsorban. A **BTS** tavaly két dalt is megjelentetett angolul (*Butter, Permission To Dance*), mondanom se kell, hogy szinte a föld minden táján játsszák a rádiók a dalaikat. Illetve, a *Coldplay*-jel közösen is kiadtak egy dalt, *My Universe* címmel. Tavaly év elején **Hyuna** is visszatért több év kihagyás után, az *I'm Not Cool* dallal és egy mini albummal. A 2005 óta tevékenykedő **Super Junior** egy teljes albumot adott ki *The Renaissance* címen, melyből összesen ötszázezer példány kelt el. A kiemelt dal a House Party volt. A jelenleg négy tagú **T-ara** is visszatért négy év után a *Re:T-ara* single albummal, a kiemelt dal pedig a *Tiki Taka* volt.

Key (SHINee tag) új mini albummal örvendeztetett meg minket. A kiemelt dal megegyezik az album címével: *Bad Love*. A comeback során Key megszerezte az első győzelmét zenei műsorban, illetve megközelítőleg 150.000 példány kelt el az albumból. Az öt tagú **Red Velvet** augusztusban több mint másfél év után tért vissza a *Queendom* albummal. Több mint 360.000 példány talált gazdára, ezzel a lányok legsikeresebb albuma lett. A kiemelt dal a *Queendom* volt.

Legendás K-pop zenék - vol 12.

(amiket minden valamirevaló K-pop fan ismer)

GFRIEND - Love Whisper
iKon - Bling Bling
f(x) - 4 Walls
Monsta X - Beautiful
Girls' Generation - Genie
Got7 - Never Ever
4Minute - Hate You
Seventeen - Very Nice
TWICE - What is Love
BTS - Blood Sweat and Tears

A 2019-ben debütált **Itzy** (5 fős lánybanda) az év elején egy angol nyelvű mini albummal indított, amin az eddigi kiemelt dalaik szerepelnek. Megjelentettek még két albumot is az *In The Morning*-ot és a *Loco*-t, az előbbi a koreai közönségnek kevésbé jött be, viszont a nemzetközi kpop fanok többnyire szerették.

Brave Girls

Tavaly megtörtént az, amire senki sem számított: a Youtube fellendítette két csapat karrierjét is. Az első a **Brave Girls** volt, akikre már nagyon ráférte a siker, ugyanis már a végét járta a csapat. Ki is költöztek már a közös lakásukból és készültek a feloszlásra. 2011-ben debütáltak és azóta teljesen lecserélődtek a tagok. Az okokat nem firtatnám, mert megérne egy külön cikket, a lényeg, hogy nem ment a szekér. Tíz év után 2021 elején jött el a nagy áttörés. Történt ugyanis, hogy az egyik fellépésüket - amit dél-koreai katonák előtt adtak - felkapta az internet népe. A **Rollin'** című dalukkal léptek fel, amit még 2017-ben jelentettek meg. Akkor nem volt sikeres, de a videó elterjedése után két-három hét alatt összejött nekik a perfect all-kill (PAK), és az első zenei műsor győzelem is. Mindezt egy négyéves dallal. Mondanom sem kell, hogy hirtelen nagyon sűrű programjuk lett. Június közepén megjelentették az ötödik mini albumukat, a **Summer Queen**-t, és a kiemelt dal **Chi Mat Ba Ram** volt. Augusztusban pedig az **After ‚We Ride'** dallal jelentkeztek. Sikeres volt mind a két szám, beindult a szekér. Reméljük, így is marad.

Brave Girls

2PM

My House dalukat 2015-ben jelentették meg, és elég sikeres volt akkor is, de miután tavaly év elején egy **Junho** fancamet felkapott az internet népe, ment még egy kört. Junho ekkor épp a kötelező katonai szolgálatát töltötte, úgyhogy nem sokat tapasztalt a sikerből. Nyár közepén a 2PM visszatért a **Make It** dallal, és természetesen a siker sem maradt el. Már vagy öt éve nem jelentettek meg új dalt, de addig se voltak tétlenek. Szólókarrierbe kezdtek, színészként tevékenykedtek, vagy épp a kötelező katonai szolgálatukat töltötték.

2PM

Repkednek a milliók

Mint a lenti táblázatban is látható, viszik a k-pop albumokat, mint a cukrot. A 2020-as évhez hasonlóan most is üdvözölhettünk milliós album eladással rendelkező előadókat. *Baekhyun, BTS, Seventeen, NCT, NCT 127* és az *NCT Dream* korábban is szerepeltek a listán. Az *EXO* meg csak azért nem volt rajta, mert a két húszas évében nem jelentettek meg albumot, amúgy már pár éve milliós eladásaik vannak. A *Stray Kids* és az *Enhypen* újak a listán.

Ha jól megnézzük a táblázatot, akkor láthatjuk, hogy az erősebbik nem közül kerültek ki a csapatok, illetve egy szóló előadó, *Baekhyun* erősíti a listát, aki nem mellesleg az *EXO* tagja is. Igazából ők a jéghegy teteje.

EXO Stray Kids

NCT 127

Előadó/Csapat	Album	Kiemelt dal	Dél-koreai eladás
EXO	Don't Fight the Feeling	Don't Fight the Feeling	1,3 m
Baekhyun	Bambi	Bambi	1 m
BTS	Butter	Butter	3 m
Seventeen	Your Choice	Ready To Love	1,4 m
	Attacca	Rock With You	2 m
NCT (2021)	Universe	Universe	1,6 m
NCT 127	Sticker	Sticker	2,4 m
	Favorite	Favorite	1,1 m
NCT Dream	Hot Sauce	Hot Sauce	2,1 m
	Hello Future	Hello Future	1,3 m
Stray Kids	Noeasy	Thunderous	1,3 m
Enhypen	Dimension: Dilemma	Tamed-Dashed	1,2 m

A legtöbb híres előadó több százezres album eladást produkál, ami teljesen jó. A digitális album és dal eladás, illetve a streaming lista teljesen másképp néz ki. Egyedül a *BTS* szerepel az éves listákon. Ezeket a listákát főként lányok uralják, mint a szólóénekes **IU** és a tavaly felvirágzott **Brave Girls**.

Akiknek szintén jól ment a szekerük: Kang Daniel, Tomorrow X Together, Monsta X, Astro, The Boyz, Ateez, Wonho, SHINee, Jeon Somi, Kai, IU, Key, SF9 stb… - hosszú a lista, ami ha belegondolunk, nem is rossz, sok a sikeres előadó.

Röviden összefoglalva, ez volt 2021 a k-pop iparban. Remélem, 2022 is hasonlóan jó vagy még sikeresebb lesz.

TOP 30 kpop dal 2021-ben - szerintem

Ez a lista az én saját véleményem, és a jelenlegi állapotot mutatja, a lista később még változhat, mert én is változom. Előadónként egy dalt választottam, és megjelenési sorrendben tüntettem fel. A dalokat meghallgathatod a *Top 30 K-pop Songs - 2021* lejátszási listában.

(G)I-dle - Hwaa	BTS - Butter	Key - Bad Love
Dreamcatcher - Odd Eye	Oh My Girl - Dun Dun Dance	Jo Yuri - Glassy
Hyuna - Good Girl	EXO - Don't Fight the Feeling	Tri.be - Would You Run
WayV - Kick Back	Twice - Alcohol-Free	Seventeen - Rock With You
Woodz - Felle Like	Brave Girls - Chi Mat Ba Ram	Luna - Madonna
Super Junior - House Party	NCT Dream - Hello Future	NCT 127 - Favorite
Weeekly - After School	D.O. - Rose	Jeon Somi - XOXO
Baekhyun - Bambi	Red Velvet - Queendom	Everglow - Pirate
StayC - Stereotype	Lisa - Lalisa	Ive - Eleven
Itzy - In The Morning	Wonho - Blue	NCT U - Universe (Let's Play Ball)

Mini K-pop Teszt

Melyik évben debütált az f(x)?

a. 2008
b. 2009
c. 2010

Hány tagból áll a Seventeen?

a. 13
b. 15
c. 17

Melyik dallal debütált a GFRIEND?

a. Glass Bead
b. Me Gustas Tu
c. Rough

Az alábbi dalok közül melyik nem Got7 dal?

a. Fly
b. Shy
c. Never Ever

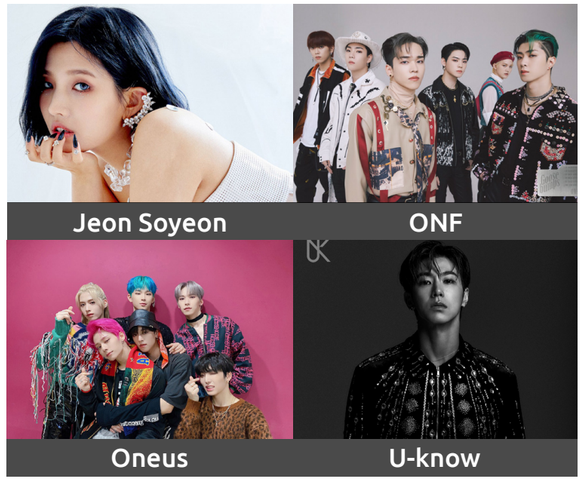
Melyik ügynökséghez tartozik a Seventeen?

a. SM
b. Starship
c. Pledis

Megfejtések: 1-b; 2-a; 3-a; 4-b; 5-c

Első győzelem zenei műsorban

Előadó/Csapat	Dal	Zenei műsor	Debütálás óta eltelt napok száma
Aespa	Black Mamba	Inkigayo	61
U-know	Thank U	Music Bank	597
Kim Wooseok	Sugar	MCountdown	269
ONF	Beautiful Beautiful	The Show	1307
Brave Girls	Rolling	Inkigayo	3628
Rosé	On The Ground	Show Champion	12
Enhypen	Drunk-Dazed	The Show	155
Jeon Soyeon	Beam Beam	The Show	1346
D.O.	Rose	Music Bank	12
fromis_9	Talk & Talk	The Show	1322
StayC	Stereotype	The Show	306
Lisa	Lalisa	Music Bank	7
Key	Bad Love	Show! Music Core	1068
Woodz	Waiting	The Show	1901
Oneus	Luna	Show Champion	1043
Ive	Eleven	Show Champion	7



zene

2021 LEGJOBB K-POP-SZÁMAI: A RÁADÁS

Írta: Balu

Az előző számban rangsoroltam a top 20 kedvenc comebackem (AniMagazin 65.). Azonban több szabályt is hoztam a válogatáskor, ami elég sok számot kizárt a versenyből. Emiatt kimaradtak a szólisták, a B-side-ok, illetve a nem koreai számok. Ezekből nem hallottam eleget, hogy releváns legyen, ha megpróbálnám sorba tenni őket, ám ettől még szívesen kiemelem a kedvenceimet.

B-side

A ***woo!ah!*** az egyik kedvenc kevésbé ismert negyedik generációs lánybandám. Igaz, a legutóbbi két comeback nem igazán fogott meg, sőt, azt is megállapítottam már, hogy az összes B-side-ot jobban szeretem a title trackeknél. 2020-ban a Round&Round simán lehetett volna rendes videó nélkül is toplistás, 2021-ben pedig a **Pandora** volt az a szám, amit valószínűleg többször lejátszottam, mint a top 20-as rangsorolás egyes helyezettjeit. Édes, gyors és nagyon fülbemászó szám. Hallgatva leginkább olyan jelzők jutnak eszembe, hogy ládús és zamatos. Mert inkább olyan érzés ez a szám, mintha beleharapnánk egy friss, érett gyümölcsbe, nem pedig egy cukorka szopogatását vagy száraz Győri Édes rágcsálását idézi. A hozzá készült koreográfia szintén imádnivaló, a refrén táncmozdulatai kimondottan jól mutatnak.

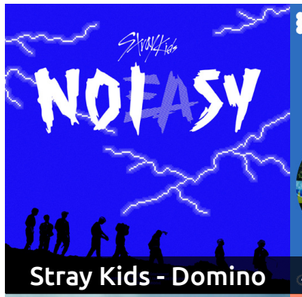
A ***Stray Kids*** albumából több dal is tetszett, de egyet mindenképpen szeretnék kiemelni. Ez pedig a **Domino**. Agresszív és gyors, mint a Stray Kids legtöbb száma, azonban én azt tartom zseniálisnak, hogy a zene képes felidézni bennem azt, ahogy a dominók sorban dőlnek el. Ebben nagy szerepe van a refrén alatti hangeffektusnak, de velem nagyon ritkán fordul elő olyan, hogy egy konkrét tárgyat vagy eseményt meg tud jeleníteni egy zene bármilyen képi segítség nélkül. Aztán szeptemberben érkezett egy dance practice, amiben már láthatjuk a koreográfiát is. Ez még jobban ráerősít, nagyon kielégítő érzés nézni a táncot, kicsit olyan, mintha kánonban táncolnának.

Egészen véletlen akadtam rá az ***ATEEZ*** **The Black Cat Nero** című számára, pontosabban az automatikus lejátszás okolható érte. Az elején rögtön felfigyeltem az érdekes hangszínre, aztán amikor a közel 45 másodperces intro után megtörtént a hangulatváltás, akkor leesett az állam. A felvezetés alapján egyáltalán nem vártam tőle, hogy egy pörgős szám lesz. Kicsit retró hangulata van (elvégre egy 1995-ös szám feldolgozása), mégis modern. Aztán ha mindez még nem lett volna elég, a végén a sikításszerű magas hangok már végképp levettek a lábamról.

woo!ah! - Pandora

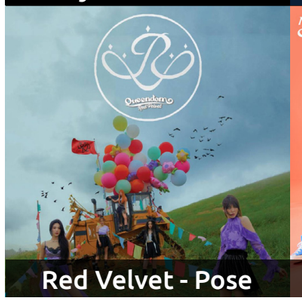
A ***Red Velvet*** idei comebackje nem volt rossz, de én hiányoltam belőle azt a szokatlan újdonságot, amit például a Zimzalabimben imádtam. A **Pose**-ban azonban ez teljes mértékben megvan. Nagyon jól keverednek benne a rapszerű és az énekes részek, de annyira, hogy a refrént is nehéz behatárolni, mert Wendy és Seulgi előrefrénje után rappel kezdődik, és csak utána vált át énekbe. Az pedig ikonikus, ahogy a performance stage előadásban pózolnak a lányok.

Az ***AB6IX*** albumából két számot szemeltem ki magamnak, amik sokkal jobban tetszettek, mint a title track. Az egyik a **Simple Lover**, ami egy egyszerű dal, mégis olyan jó hallgatni. Ritmusos, tetszik benne a rap, meg van egy kellemes, kissé retrós hangulata. Még ennél is jobban tetszett a **Stay With Me**. Sokkal lassabb, de mégis erőteljesebb, mint a Simple Lover. Nagyon tetszik a hangszerelése, a háttérben megszólaló effektusok. Van neki egy olyan lüktetése, ami – főleg a refrén alatt – valahogy felemelő érzést nyújt.

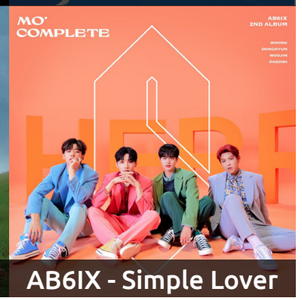


Stray Kids - Domino

ATEEZ - The Black Cat Netro



Red Velvet - Pose



AB6IX - Simple Lover

SOYOU és az ***IZ*ONE***, de még inkább a Pepsi közreműködésével jöhetett létre a **Zero:Attitude** című szám. Igazából nem tudtam hova tenni az egészet, mert ez tulajdonképpen csak egy reklám a kólamárkának. (Úgyhogy végül a B-side-ok közé tettem.) De szerintem ez a valaha készült legjobb K-pop-szám, amit pusztán reklámnak szántak. A lányok is gyönyörűek, a számot pedig nem tudom megunni. Ha minden hallgatáskor vettem volna egy Pepsit, szerintem már elfogyott volna a zsebpénzem.

Ha már szponzorált zenénél tartunk, a Tayo, a kis busz című gyerekműsor támogatásával készült el az ***ENHYPEN*** **Billy Poco** című száma.

SOYOU x IZ*ONE - Zero:Attitude

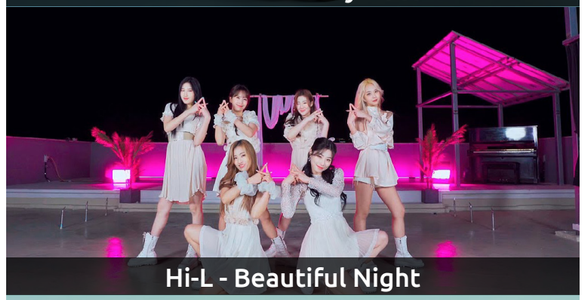
Ami zseniális. Gyerekdal létére teljesen hallgatható, és olyan effektusok vannak benne, amik érdekessé is teszik. Ráadásul kiakadt a cukiságfaktorom, ahogy közel húszéves srácok táncolnak erre a számra, miközben rajzolt autókat javítanak. Látszólag pedig tényleg élvezik! Néhányan.

Tudni kell rólam, hogy a lassú számokkal nem vagyok nagy barátságban. Akkor szoktak esetleg tetszeni, ha a lassúság ellenére is megvan a ritmus, a lüktetés. A tavaly debütált ***Hi-L*** egyik B-side-ja pont ilyen, ez pedig a **Beautiful Night**. (Márpedig én sem értek egyet a szóláshasonlattal, miszerint valaki csúnya, mint az éjszaka.) A Beautiful Night egy gyönyörű dal, kissé keserédes hangulattal. Karácsony előtt függtem rá, amikor kiadtak egy táncos videót. Abban nagyon tetszett a rózsaszín megvilágítás és az outfitek, a koreográfia pedig elegáns, jól passzol a számhoz.

A ***ONEUS***-tól elég sok dalt szeretek, de idén kiadtak egy nagyon rappes, erőteljes számot, ami általában egyáltalán nem az esetem. A **Shut Up 받고 Crazy Hot!**-ot azonban valahogy mégis eladták nekem. Igazából nem is tudom, mi tetszik benne, egyszerűen jó. Készült hozzá egy sivatagi tájhoz hasonló helyen forgatott performance videó, amiben nagyon tetszik, hogy csak a narancssárga és a barna dominál a fekete mellett. Meg a srácok is baromi jól néznek ki benne, talán erre értették a Crazy Hot kifejezést, nem a nyári melegre.

Egy horrorszámmal zárjuk az általam B-sidenak minősített számokat, a ***Pink Fantasy*** egyik száma a Tales of the Unusual című webtoon OST-

ENHYPEN - Billy Poco


Hi-L - Beautiful Night

ONEUS - Shut Up 받고 Crazy Hot!

Pink Fantasy - Gigigwegwe

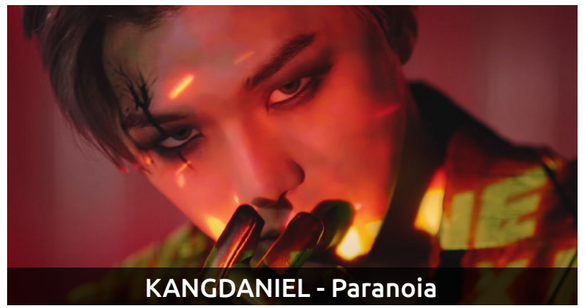
je. Azt sem tudtam eldönteni, mi a szám címe, egyesek a webtoon címével hivatkoznak rá, YouTube-on pedig 기기괴괴 (奇奇怪怪) címen lehet megtalálni, ami fonetikusan átírva **Gigigwegwe**. Ám bármi is legyen a címe, az egyik kedvenc halloweeni számom lett. Jó értelemben félelmetes a hangulata. Ehhez az is hozzájárul, hogy viszonylag levegős, suttogós az ének, illetve a háttérben egy mély hang is sokszor megszólal, főleg a refrén alatt. A koreográfia is kellően ijesztő, különösen a zombis verziót szeretem.

Szóló

Talán a legmeghatározóbb szólista 2021-ben nekem ***CHUNG HA*** volt. A februári **Bicycle**-t imádtam, maga a szám is elég addiktív a Chung Hától új rappes részeivel, a videó pedig nagyon jól néz ki. Ráadásul csak ennek a koreográfiának a kedvéért megtanult hátraszaltózni is az énekes. Aztán november végén kijött a **Killing Me**, ami talán minden korábbi comebackjét felülmúlta. Ő maga is mondta, hogy közel áll hozzá ez a szám, és ez érződik is rajta. Nagyon jól hangzik a dallam, és tetszik a refrén alatti hangosabb háttérzene, illetve továbbra is nagyon jól bánik a hangjával. A „Miss the future so bad / I wish that we could go back" részt például számtalanszor visszajátszottam. De igazán a kettős hangulatával vett meg a szám. Miközben kívül szülinapi ünneplés van, belül depresszióval, mentális betegségekkel küzd a videó főszereplője, és ezt Chung Ha nagyon jól ábrázolta a színészkedésével.

CHUNG HA - Killing Me

KANGDANIEL munkásságával tavaly kezdtem ismerkedni, és egészen addig nem is ébredtem rá, mennyire szeretem a számait, amíg egy save one, drop one játékban a **Paranoia** és az **Antidote** közül kellett választanom. Spoiler: nem sikerült. Utólag azt is felfedeztem, hogy nemcsak a számok hangzása jön be, hanem az MV-k is nagyon tetszenek dramaturgiailag. Az is nagyon jó, ahogy a két szám kiegészíti egymást: a Paranoia erőszakosabb, piros színek dominálnak benne, az Antidote pedig kicsit lassabb és inkább kékes színekben pompázik.

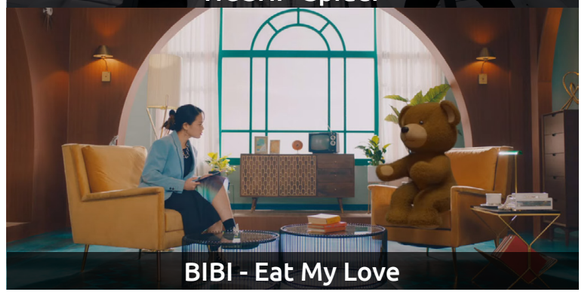

KANGDANIEL - Paranoia

KANGDANIEL - Antidote

TAEMIN - Advice

KEY - Bad Love

HOSHI - Spider


BIBI - Eat My Love

TAEYEON - Weekend

TAEMIN ismét egy kiemelkedő számmal tért vissza, az **Advice**-ra napokig ráfüggtem. Mióta találkoztam a MOVE koreográfiájával, nem tudom nem szeretni az előadót. Az egyik legjobb táncos a K-pop világában, és a hangszíne is olyan egyedi, hogy bárhol fel lehet ismerni. Kimondottan az Advice-ban a refrén előtti furcsa hangokat szerettem (amiket nem tudok jól leírni, arra emlékeztetnek, mintha egy gitárt pengetnének, csak ő a szájával adja ki ezeket a hangokat). A zongora hangsúlyossága tetszett még, valamint az egész videó is. Talán még egyik MV-ben sem tetszett ennyire a megjelenése, valószínűleg a hosszú haj varázsa (és a sweatshirt) teszi velem ezt.

KEY, aki a SHINee tagja Taeminnel együtt – és hozzá hasonlóan egyedi hangszínnel rendelkezik –, szintén visszatért egy kiemelkedő számmal. Mondanám, hogy azért tetszik a **Bad Love**, mert kissé retró jellegű a szám, de tényleg a hangjával adta el nekem. Illetve a piros ruhájával, de ez kevésbé volt hangsúlyos, amikor azt fontolgattam, hogy érdemes-e megemlíteni a cikkben. Kellemesen magas hangja van, és tetszik, hogy erőteljesen énekel, ám ez mégsem megy a melankolikus hangulat rovására.

Amikor egy szám úgy kezdődik, hogy az előadó fejjel lefelé lóg egy akrobatikában használatos korláton, akkor azért felkelti az érdeklődésünk. Ám ***HOSHI*** a **Spider** című számában nemcsak a korlátos koreográfiával, hanem a korlátlan tehetségével is lenyűgözött. Nagyon tetszett a videó, a zene pedig már csak azért is bejött, mert szeretem az anti dropos, illetve a fake anti dropos megoldást a refrénben. Ez a szám az utóbbi kategóriába tartozik, vagyis a refrén elején elkezdődik a csak énekhang, dob és basszus hármasa, aztán később becsatlakozik a többi hangszer is.

BIBI-vel tulajdonképpen tavaly találkoztam először, mégpedig az **Eat My Love** című számban, amit napokig hallgattam. Bibi pszichológust játszik benne, és plüssállatok panaszát hallgatja meg, szerintem zseniális koncepció. Ráadásul 2D-s animáció is van a videóban, az ilyet szeretni szoktam, ha passzol a számhoz. De mindenekelőtt Bibi hangja ragadott meg, neki is olyan hangszíne van, hogy bárhol felismerni, és nagyon jól passzolt a vidám, de szomorkásabb hangulathoz.

Őszintén szólva, ***TAEYEON*** számait én nem annyira kedvelem általában. A **Weekend** egy üdítő kivétel, az első verzét és a refrént is szívesen hallgatom, elég fülbemászó. Taeyeon megjelenései közül is tetszett azért jó pár: különösen az a smink, ami egyszerre használta a pink és a kékeszöld színeket, illetve a piros szoknya, piros felső és a nyakláncok kombinációja. Valamint azt hiszem, megtaláltam a tökéletes ébresztőt péntekre, ami lázba hozhat, hogy már csak egy nap van hátra a hétvégéig.

Ismét egy horrorszámot hagytam a végére, ami azért is kilóg kicsit a sorból, mert nincs rendes MV-je, csak egy lyrics videót kapott, bár az elég hátborzongatóra sikerült. ***AHN YE EUN*** leginkább a hagyományos stílust követi, a **CHANGGWI** is a koreai mitológiára épít. A Changgwi egy szellem, egy tigris harapása általi halált halt ember lelke, aki így a tigrisek szolgája lett, és feladata elejteni a családját is, hogy ők is szolgálják a ragadozókat. A dal egy ilyen szellem történetét meséli el, ahogy csalogatja az áldozatát, és kínjában őrjöng. Nagyon kiemeli a szám a koreai nyelv sajátos hangzását, illetve tényleg képes félelmet kelteni, ezért is szerettem meg. Eredetileg Singyeo férficoverjéből ismertem meg, ma már mindkét verziót szívesen hallgatom.

AHN YE EUN - CHANGGWI

TWICE - Kura Kura

TWICE - Perfect World

TWICE - The Feels

Japán, angol

Az előző számban ígértem, hogy itt majd kiélem a ***TWICE***-fanboykodásom, úgyhogy itt vannak a japán számaik. Áprilisban jött ki a **Kura Kura**. A refrén elég fülbemászó (főleg az utolsó a magas hangokkal). De az MV nyűgözött le igazán, gyönyörű jelenetek vannak benne. Ráadásul itt is a kedvenc színem, a kék dominál. És ha ez még nem lenne elég, a szuperképességeket is imádom, ebben a számban pedig pont ébredezik a lányok ereje. A táncos videót is sokszor megnéztem már, Chaeyoung kék ruhája jött be a legjobban.

Aztán júniusban érkezett egy másik japán szám, a **Perfect World**. Ennyi karizmát én még nem láttam egy TWICE-videóban. Tényleg elrabolják az ember szívét, ahogy ezt a videóban is láthatjuk. A legjobban a dance break tetszett a refrénen kívül. Annak külön örültem, hogy Jeongyeon ragyogott ebben a számban.

Végül pedig októberben megérkezett az első teljesen angol comeback, a **The Feels**. Kicsit szkeptikus vagyok az angol számokkal, ettől is tartottam, de szerencsére egy ugyanolyan TWICE-szám lett, mint a többi. És megtartotta a K-pop hangzását, ha meghallgatnám videó nélkül, akkor sem gondolnám, hogy egy amerikai előadó adta ki. Tzuyu gyönyörű benne, mint mindig, Nayeon rózsaszín csíkját is szerettem a hajában, az outfitekből pedig a színpadi kék-sárga ruhák jöttek be a legjobban. A koreográfia szintén elég addiktív, de még nem sikerült jól leutánoznom azt a hullámzást.

Egy japán szám, ami meglepően tetszett, a ***TREASURE***-től a **Beautiful**, ami egyébként a Black Clover 13. endingje, ha már az AniMagazinban vagyunk. Kis kellemes, lassabb szám, altatónak is jó lenne, főleg ennyi párnával az MV-ben. A bolyhos és a pelyhes jelzők jutnak róla eszembe. Nagyon örülök neki, hogy jó a srácok kiejtése, valahogy sok japán comebackben zavar, hogy kicsit furcsán ejtik ki a japán szavakat a koreai előadók.

És azért mégsem zárhatom le az éves számok listázását a ***BTS*** nélkül. Engem a Butter nem igazán nyert meg. A **Permission to Dance** viszont annál inkább. Fülbemászó, vidám szám mókás koreográfiával. (Azt nagyon értékeltem például, hogy beleépítették a táncba a táncolás jelnyelvi megfelelőjét.) És a különféle megjelenések is eléggé tetszettek: Jin hajszínét imádom, Jungkook helyes, mint általában, Sugának pedig hihetetlenül jól áll a szürke haj fejpánttal.

Ezek voltak tehát a kedvenc számaim 2021-ből. Sok minden nem fért bele a top 20-ba, illetve ezt a cikket sem húzhattam a végtelenségig, de azért remélem, hogy tudtam egy-két újdonságot mutatni. A lista összeállítása ráébresztett, hogy mennyi fantasztikus számot kaptunk tavaly, és mennyit dolgoztak velük mind az idolok, mind a stáb. Úgyhogy ajánlom mindenkinek, hogy gondolja át, mely számokat szerette a legjobban tavaly, mert én nagyon élveztem az összeállítás részt is, és a cikkek megírását is.

TREASURE - Beautiful

BTS - Permission to Dance

kreatív

KLEPTH INTERJÚ

Készítette: cosplay.hu

Ezúttal is egy fiatal, feltörekvő cosplayest mutatunk be nektek, akivel már minden Fantasy Expo látogató biztosan találkozhatott, hiszen ő terelgeti mostanában a versenyzőket Kitsukónak öltözve, illetve neki köszönhetitek a nagyon szórakoztató bingó feladványokat is. Most őt ismerhetitek meg:

Kérlek mutatkozz be nekünk pár mondatban.

Egy egyszerű vidéki lány vagyok, sok kutyussal és rengeteg lelkesedéssel, szabadidővel, amit a kézműveskedésbe fektetek. Kiskorom óta inkább itthon ücsörgős voltam, mióta cosplayezem, azóta ez halmozottan igaz rám. Nyugodt és türelmes vagyok, ami ennél a hobbinál igazán hasznos.

Mikor találkoztál először a cosplayjel, hogyan kezdtél bele? A rokonok hogyan kezelik a cosplayes hobbidat?

2014-ben találkoztam először cosplayekkel, az első conomra úgy mentem, hogy az ajándékba kapott Attack on Titanos kabátom mellé felvettem egy fehér nadrágot, egy inget és egy fekete csizmát, aztán a rendezvényen láttam, hogy vannak, akik nagyobb méretű páncélokat, ruhákat csinálnak saját maguknak, és onnantól magától jött, hogy a következő eseményen már saját készítésű (mostani szemmel nézve borzalmas) cosplayben mentem.

Nagy szerencsém van a családommal, nagyon lelkesek és támogatnak bármilyen cosplayt is készítek éppen. Nagyon örülök, hogy még annak ellenére is elviseltek, hogy néha a frászt hoztam rájuk a furcsábbnál furcsább dolgaimmal. Például, amikor a kádban hagytam a száradó paróka fejet, vagy a radiátoron szárítottam a róka farkamat.

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

Egyértelműen a készítést, nagyon szeretek apró kis kézimunkákat csinálni az egyes ruhákon, szeretek új, eddig még nem próbált fazonú ruhákat megpróbálni elkészíteni, fodrokat gyártani, gyöngyözni egy nagy ruhát vagy festeni rá valamilyen érdekes mintát. Röviden, életre kelteni a karaktert. Az elkészült munkákat szeretem utána mutogatni is, de amikor azt kell kitalálnom, hogy egy színpadon hogyan mozogjak, neadjég táncolni is kellene, mert olyan a karakter, akkor sok órás gondolkodáson esünk túl, mire sikerül valamit kitalálnom, aztán pedig napokig aggódom, hogy ne rontsam majd el.

„...nagyon szeretek apró kis kézimunkákat csinálni az egyes ruhákon"

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

Általában textilekkel és dekorgumival dolgozom, mivel azt tudok könnyen nagy mennyiségben beszerezni. De nagyon szeretek papírmasézni is, mert egy olcsó módszer, de nagyon klassz dolgokat lehet vele létrehozni. Egyszer szívesen kipróbálnám a worblát és a habgyurmát, de egyelőre még csak távoli álom.

Több rendezvényen is értél már el helyezéseket és kaptál jelöléseket. Melyik eredményedre vagy a legbüszkébb?

Sajnos nem versenyzek túl gyakran, leginkább a színpadi rész miatt, és mert sokszor nagyon maximalista vagyok magammal, és nem érzem elég klassznak egy-egy ruhámat, de azt hiszem, a 2020-as Cosplay Champions Cup-on elért jelölésre vagyok a legbüszkébb. Nemcsak a jelölés miatt, hanem azért is, mert Ferasha, az egyik külföldi zsűritag, külön odajött később, és egy nagyon kedves lelkesítő beszédet adott nekem, hogy ne hagyjam abba ezt a hobbit. Illetve azért is büszke vagyok arra a versenyre, mert nem estem el, sőt még ugráltam is a patáimban!

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

Az a fajta vagyok, aki magáról nem tudja, hogy tényleg jó vagy rossz, úgyhogy szeretnék még sok versenyen részt venni, és minél többen helyezést is elérni.

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

Régebben csak azt néztem, hogy megtetszen egy karakter kinézetre és/vagy személyiségre is. De mostanában igyekszem minél szélesebb skálából válogatni, és olyan ruhákat is csinálok, amit régebben nem is kezdtem volna el. Most éppen egy habos-babos rózsaszín báli ruhán dolgozom. Amikor a barátaimnak mutogattam képeket róla, az első, amit mondtak, hogy nem hitték, hogy valaha ennyi rózsaszínben fognak látni. Volt már olyan is, hogy csak annyit tudtam, szeretnék valami nagyon nosztalgikusat, és ebből lett a Sailor Mercury cosplayem.

Illetve mostanában nagyon sok ***Love Live*** és Hatsune Miku ruhát szemeltem ki, és az utóbbi két évben mindig volt is legalább egy befejezett is ezekből. Mit mondhatnék, imádom Mikut. 😄

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

Hmm.. nagyon sok cosplay van, amit még meg szeretnék csinálni, de ami tényleg inkább egy álom, mintsem egy beiktatott terv, az Ysera a ***World of Warcraft***ból. Különösen az Ardenwealdi verziója Zach Fischertől. Amit szívesen kipróbálnék, és utána biztosan egy egész napot pattognék benne, az egy teljes suitos Glam Roxanne Wolf lenne.

A cosplayen kívül van még más hobbid esetleg?

Szeretek olvasni, és a hozzátartozó furcsa szórakozásom, hogy szeretem rendezgetni a könyvespolcomat, néha szín szerint, néha betűrendbe vagy csak műfajonként, mindenhogy jól néz ki. De szeretek videójátékozni vagy streamet nézni is. Utóbbit gyakrabban, mert például gyöngyözés, hímzés, barkácsolás mellett kifejezetten jó játékokat nézni.

Egyike vagy a Cosplay.hu illetve a Fantasy Expo új tagjainak. Milyen érzés volt belecsöppeni a szervezésbe?

Amikor először megláttam a lehetőséget, hogy csatlakozhatok, nem hittem, hogy tényleg része lehetek egy ilyen klassz csapatnak, úgyhogy nagyon megörültem, amikor megkaptam a kis válasz emailemet, hogy igen, én kellek ide. Kis visszahúzódó vagyok, és nem szeretek emberekkel foglalkozni, mert nem vagyok túl jó emberismerő, de egy Fantasy Expón nagyon is jól érzem magam a csapattal, és a látogatókkal is. Régóta szerettem digitálisan rajzolni, érdekes játékokat/feladatokat kitalálni, cosplayes dolgokkal foglalkozni, és itt úgy érzem, ezek igazán hasznosak is lettek, hiszen rajzolhattam már sok Kitsukót, a bingós játékaimat rengetegen élvezték és szidták egyszerre a fejtörők miatt, rengeteg érdekes cikket olvashattam, vagy segíthettem választani valami fontosban. Szóval röviden, egy nagyon jó és családias környezetet találtam, ahol úgy érzem, igazán hasznos lehetek, és ez nagyon sokat ér a számomra. Mégegyszer köszönöm mindenkinek! 💙

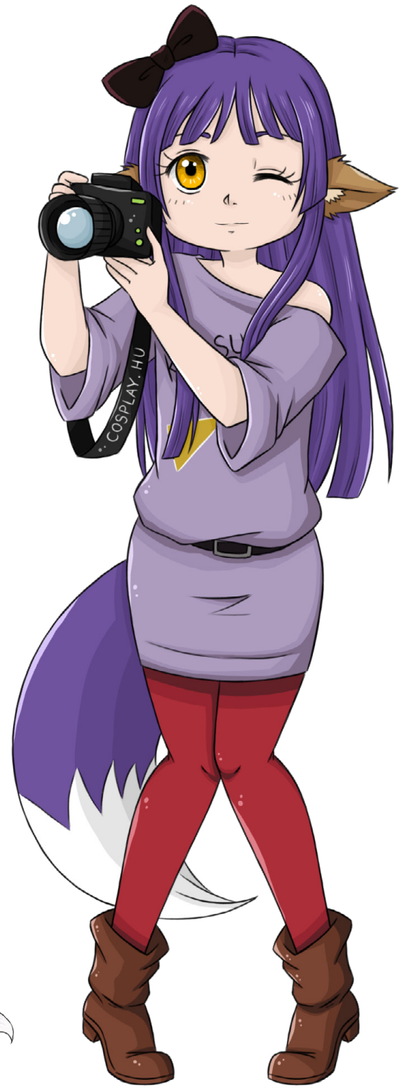
Fotósok:

Sylveon - Csaba Dóra Anna
Miku - Hajnal József & Pettkó Rebeka
Momo, Chise - Pettkó Rebeka
Nino - DrAlt
Lupusregina, Umi, Kindred - Hajnal József

Photoshoot Ajánló

Minden számban szeretnénk pár izgalmas és látványos photoshootot ajánlani nektek, melyeket teljes egészében a Cosplay.hu weboldalán nézhettek meg, ha felkeltette az érdeklődéseteket.

Aki esetleg nem tudná, mi is az a photoshoot, annak elég lesz csak ránéznie a képekre és máris tiszta lesz a dolog. Amikor a cosplayesek külön elvonulnak stúdiókba vagy speciális helyszínekre, ahol profi fotósok képeket készítenek róluk. Ezeket a fotózásokat alaposan megtervezik, elkészítik, majd utómunkálatok után a közönség elé tárják. Reméljük, tetszeni fog nektek ez az új rovat, és ha esetleg neked is lennének olyan fotóid, amiket szeretnél megosztani velünk, akkor *ITT* tudod feltölteni, vagy ha esetleg kezdő vagy még, és nem tudod hogyan állj neki az egésznek, hogy rólad is jó képek szülessenek, akkor érdemes elolvasni Ihász Ingrid cikkét, ahol rengeteg tippet kaphattok.
(*https://cosplay.hu/hogyan-keszuljek-fel-egy-cosplay-fotozasra-22824.cp*)



Yuriko / Kisa Seira

Forrás: Genshin Impact
Karakter: Kazuha

Fotós: REKAPH
Tovább a Galériába...

Roromiya Ruka

Forrás: Genshin Impact
Karakter: Yoimiya
Helyszín: Japán Kert

Fotós: Buga Photography
Tovább a Galériába...

Lulu

Fotós: Vincze Szilárd
Tovább a Galériába...

Forrás: Nier:Replicant
Karakter: Kaine
Helyszín: Csepeli gyár

Mantis

Forrás: Magic Knight Rayearth
Karakter: Ryuuzaki Umi
Helyszín: Budai vár

Fotós: IMAGEnation photos
Tovább a Galériába...

Sweetmaniacgirl Cosplay & Art és Fr3ezy's Workshop

Fotós: Cleo Photo
– Kapuszta Kleopátra
Tovább a Galériába...

Forrás: Kimetsu no Yaiba
Karakter: Mitsuri Kanroji & Iguro Obanai
Helyszín: Studi S-lux

Dragon Hall TV - műsorrend

április

2022. április 4. - 2022. április 10.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Conan, a detektív 31	Conan, a detektív 32	Conan, a detektív 33	Conan, a detektív 34	Conan, a detektív 35	A dzsungel könyve 30	Totoro - A varázserdő titka
20:30	Kilari 92	Kilari 93	Kilari 94	Kilari 95	Kilari 96	A dzsungel könyve 31	
21:00	Inazuma Eleven 4	Oban csillagfutama 19	Az Avatár: Korra legendája 6	Bleach 35	Kaleido Star 44	Inazuma Eleven 4	
21:30	Inazuma Eleven 5	Oban csillagfutama 20	Az Avatár: Korra legendája 7	D.I.C.E - A mentőcsapat 13	Kaleido Star 45	Inazuma Eleven 5	
22:00	Bleach 32	Bleach 33	Bleach 34	Blood+ 48	Bleach 36	Oban csillagfutama 19	Blood+ 48
22:30	D.I.C.E - A mentőcsapat 10	D.I.C.E - A mentőcsapat 11	D.I.C.E - A mentőcsapat 12	Blood+ 49	D.I.C.E - A mentőcsapat 14	Oban csillagfutama 20	Blood+ 49
23:00	Ghost Hound 14	Ghost Hound 15	Ghost Hound 16	Bújj, bújj, szellem! 1	Bújj, bújj, szellem! 2	Az Avatár: Korra legendája 6	Kaleido Star 44
23:30	Slayers - A kis boszorkány 30	Slayers - A kis boszorkány 31	Slayers - A kis boszorkány 32	Slayers - A kis boszorkány 33	Slayers - A kis boszorkány 34	Az Avatár: Korra legendája 7	Kaleido Star 45

2022. április 11. - 2022. április 17.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Conan, a detektív 36	Conan, a detektív 37	Conan, a detektív 38	Conan, a detektív 39	Dragon Ball Z 1-9	Dragon Ball Z 10-18	Dragon Ball Z 19-27
20:30	Kilari 97	Kilari 98	Kilari 99	Kilari 100			
21:00	Inazuma Eleven 6	Oban csillagfutama 21	Az Avatár: Korra legendája 8	Bleach 40			
21:30	Inazuma Eleven 7	Oban csillagfutama 22	Az Avatár: Korra legendája 9	D.I.C.E - A mentőcsapat 18			
22:00	Bleach 37	Bleach 38	Bleach 39	Blood+ 50			
22:30	D.I.C.E - A mentőcsapat 15	D.I.C.E - A mentőcsapat 16	D.I.C.E - A mentőcsapat 17	Penge 1			
23:00	Bújj, bújj, szellem! 3	Bújj, bújj, szellem! 4	Bújj, bújj, szellem! 5	Bújj, bújj, szellem! 6			
23:30	Slayers - A kis boszorkány 35	Slayers - A kis boszorkány 36	Slayers - A kis boszorkány 37	Slayers - A kis boszorkány 38			

2022. április 18. - 2022. április 24.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Dragon Ball Z 28-35	Conan, a detektív 40	Conan, a detektív 41	Conan, a detektív 42	Conan, a detektív 43	A dzsungel könyve 32	Nauszika - A szél harcosai
20:30		Kilari 101	Kilari 102	Naruto 1	Naruto 2	A dzsungel könyve 33	
21:00		Oban csillagfutama 23	Az Avatár: Korra legendája 10	Bleach 43	Kaleido Star 46	A dzsungel könyve 34	
21:30		Oban csillagfutama 24	Az Avatár: Korra legendája 11	D.I.C.E - A mentőcsapat 21	Kaleido Star 47	A dzsungel könyve 35	
22:00		Bleach 41	Bleach 42	Penge 2	Bleach 44	Oban csillagfutama 23	Penge 2
22:30		D.I.C.E - A mentőcsapat 19	D.I.C.E - A mentőcsapat 20	Penge 3	D.I.C.E - A mentőcsapat 22	Oban csillagfutama 24	Penge 3
23:00		Bújj, bújj, szellem! 7	Bújj, bújj, szellem! 8	Bújj, bújj, szellem! 9	Bújj, bújj, szellem! 10	Az Avatár: Korra legendája 10	Kaleido Star 46
23:30		Slayers - A kis boszorkány 39	Slayers - A kis boszorkány 40	Slayers - A kis boszorkány 41	Slayers - A kis boszorkány 42	Az Avatár: Korra legendája 11	Kaleido Star 47

Dragon Hall TV - műsorrend

április - május

2022. április 25. - 2022. május 1.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Conan, a detektív 44	Conan, a detektív 45	Conan, a detektív 46	Conan, a detektív 47	Conan, a detektív 48	A dzsungel könyve 36	WataMote - Mozis bemutató (2016)
20:30	Naruto 3	Naruto 4	Naruto 5	Naruto 6	Naruto 7	A dzsungel könyve 37	
21:00	Inazuma Eleven 8	Oban csillagfutama 25	Az Avatár: Korra legendája 12	Bleach 48	Kaleido Star 48	Inazuma Eleven 8	WataMote - Miattatok lettem népszerű!
21:30	Inazuma Eleven 9	Oban csillagfutama 26	Az Avatár: Korra legendája 13	D.I.C.E - A mentőcsapat 26	Kaleido Star 49	Inazuma Eleven 9	Így készült az Elfen Lied és az Ő és a cicája
22:00	Bleach 45	Bleach 46	Bleach 47	Penge 4	Bleach 49	Oban csillagfutama 25	
22:30	D.I.C.E - A mentőcsapat 23	D.I.C.E - A mentőcsapat 24	D.I.C.E - A mentőcsapat 25	Penge 5	D.I.C.E - A mentőcsapat 27	Oban csillagfutama 26	DragonHall Szinkron Nagytorna [Eredményhirdetés] élő adás(2020)
23:00	Bújj, bújj, szellem! 11	Bújj, bújj, szellem! 12	Bújj, bújj, szellem! 13	Bújj, bújj, szellem! 14	Bújj, bújj, szellem! 15	Az Avatár: Korra legendája 12	
23:30	Slayers - A kis boszorkány 43	Slayers - A kis boszorkány 44	Slayers - A kis boszorkány 45	Slayers - A kis boszorkány 46	Slayers - A kis boszorkány 47	Az Avatár: Korra legendája 13	

2022. május 2. - 2022. május 8.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Conan, a detektív 49	Conan, a detektív 50	Conan, a detektív 51	Sherlock Holmes, a mesterkopó 1	Sherlock Holmes, a mesterkopó 2	A dzsungel könyve 38	Conan, a detektív: Bomba a felhőkarcolóban
20:30	Naruto 8	Naruto 9	Naruto 10	Naruto 11	Naruto 12	A dzsungel könyve 39	
21:00	Inazuma Eleven 10	Arcane - League of Legends 1	Az Avatár: Korra legendája 14	Bleach 53	Kaleido Star 50	Inazuma Eleven 10	
21:30	Inazuma Eleven 11		Az Avatár: Korra legendája 15	D.I.C.E - A mentőcsapat 31	Kaleido Star 51	Inazuma Eleven 11	
22:00	Bleach 50	Bleach 51	Bleach 52	Penge 6	Bleach 54	Arcane - League of Legends 1	Penge 6
22:30	D.I.C.E - A mentőcsapat 28	D.I.C.E - A mentőcsapat 29	D.I.C.E - A mentőcsapat 30	Penge 7	D.I.C.E - A mentőcsapat 32		Penge 7
23:00	Bújj, bújj, szellem! 16	Bújj, bújj, szellem! 17	Bújj, bújj, szellem! 18	Bújj, bújj, szellem! 19	Bújj, bújj, szellem! 20	Az Avatár: Korra legendája 14	Kaleido Star 50
23:30	Slayers - A kis boszorkány 48	Slayers - A kis boszorkány 49	Slayers - A kis boszorkány 50	Slayers - A kis boszorkány 51	Slayers - A kis boszorkány 52	Az Avatár: Korra legendája 15	Kaleido Star 51

2022. május 9. - 2022. május 15.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Sherlock Holmes, a mesterkopó 3	Sherlock Holmes, a mesterkopó 4	Sherlock Holmes, a mesterkopó 5	Sherlock Holmes, a mesterkopó 6	Sherlock Holmes, a mesterkopó 7	A dzsungel könyve 40	Kaleido Star: A feltámadt főnix
20:30	Naruto 13	Naruto 14	Naruto 15	Naruto 16	Naruto 17	A dzsungel könyve 41	
21:00	Inazuma Eleven 12	Arcane - League of Legends 2	Az Avatár: Korra legendája 16	Bleach 58	Kaleido Star 52	Inazuma Eleven 12	Riddick: A sötét düh
21:30	Inazuma Eleven 13		Az Avatár: Korra legendája 17	D.I.C.E - A mentőcsapat 36	KaleidoStar:Csodálatos pillanatok	Inazuma Eleven 13	
22:00	Bleach 55	Bleach 56	Bleach 57	Penge 8	Bleach 59	Arcane - League of Legends 2	Penge 8
22:30	D.I.C.E - A mentőcsapat 33	D.I.C.E - A mentőcsapat 34	D.I.C.E - A mentőcsapat 35	Penge 9	D.I.C.E - A mentőcsapat 37		Penge 9
23:00	Furcsa amcsik 1	Furcsa amcsik 2	Furcsa amcsik 3	Furcsa amcsik 4	Furcsa amcsik 5	Az Avatár: Korra legendája 16	Kaleido Star 52
23:30	Slayers - A kis boszorkány 53	Slayers - A kis boszorkány 54	Slayers - A kis boszorkány 55	Slayers - A kis boszorkány 56	Slayers - A kis boszorkány 57	Az Avatár: Korra legendája 17	Kaleido Star: Csodálatos pillanatok

Dragon Hall TV - műsorrend

május - június

2022. május 16. - 2022. május 22.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Sherlock Holmes, a mesterkopó 8	Sherlock Holmes, a mesterkopó 9	Sherlock Holmes, a mesterkopó 10	Sherlock Holmes, a mesterkopó 11	Sherlock Holmes, a mesterkopó 12	A dzsungel könyve 42	G.I.Joe - A film
20:30	Naruto 18	Naruto 19	Naruto 20	Naruto 21	Naruto 22	A dzsungel könyve 43	
21:00	Inazuma Eleven 14	Arcane - League of Legends 3	Az Avatár: Korra legendája 18	Bleach 63	Nana 1	Inazuma Eleven 14	
21:30	Inazuma Eleven 15		Az Avatár: Korra legendája 19	Vampire Knight 1	Nana 2	Inazuma Eleven 15	
22:00	Bleach 60	Bleach 61	Bleach 62	Penge 10	Bleach 64	Arcane - League of Legends 3	Penge 10
22:30	D.I.C.E - A mentőcsapat 38	D.I.C.E - A mentőcsapat 39	D.I.C.E - A mentőcsapat 40	Penge 11	Vampire Knight 2		Penge 11
23:00	Furcsa amcsik 6	Furcsa amcsik 7	Furcsa amcsik 8	Furcsa amcsik 9	Furcsa amcsik 10	Az Avatár: Korra legendája 18	Nana 1
23:30	Slayers - A kis boszorkány 58	Slayers - A kis boszorkány 59	Slayers - A kis boszorkány 60	Slayers - A kis boszorkány 61	Slayers - A kis boszorkány 62	Az Avatár: Korra legendája 19	Nana 2

2022. május 23. - 2022. május 29.

	hétfő	kedd	szerda	csütörtök	péntek	szombat	vasárnap
20:00	Sherlock Holmes, a mesterkopó 13	Sherlock Holmes, a mesterkopó 14	Sherlock Holmes, a mesterkopó 15	Sherlock Holmes, a mesterkopó 16	Sherlock Holmes, a mesterkopó 17	A dzsungel könyve 44	Vaják: A Farkas rémálma
20:30	Naruto 23	Naruto 24	Naruto 25	Naruto 26	Naruto 27	A dzsungel könyve 45	
21:00	Inazuma Eleven 16	Arcane - League of Legends 4	Az Avatár: Korra legendája 20	Bleach 68	Nana 3	Inazuma Eleven 16	
21:30	Inazuma Eleven 17		Az Avatár: Korra legendája 21	Vampire Knight 6	Nana 4	Inazuma Eleven 17	
22:00	Bleach 65	Bleach 66	Bleach 67	Penge 12	Bleach 69	Arcane - League of Legends 4	Penge 12
22:30	Vampire Knight 3	Vampire Knight 4	Vampire Knight 5	Hellsing 1	Vampire Knight 7		Hellsing 1
23:00	Furcsa amcsik 11	Furcsa amcsik 12	Furcsa amcsik 13	Furcsa amcsik 14	Furcsa amcsik 15	Az Avatár: Korra legendája 20	Nana 3
23:30	Slayers - A kis boszorkány 63	Slayers - A kis boszorkány 64	Slayers - A kis boszorkány 65	Slayers - A kis boszorkány 66	Slayers - A kis boszorkány 67	Az Avatár: Korra legendája 21	Nana 4

2022. május 30. - 2022. június 5.

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

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 feliratra!

ANIMAGAZIN